

Создание игры на Pygame

Проект выполняли ученики
Лицея Академии Яндекса
Ибрагимов Кирам и Иванов Никита

Содержание

- 1 Этап продумывания идеи
- 2 Вдохновители
- 3 Причина выбора
- 4 Внутреннее устройство игры
- 5 Заключение

Для начала нужно было определиться с основной темой проекта, которая позволит не только выполнить требования к проекту, но и создать что-нибудь интересное, то что будет нравиться лично нам. Мы остановились на шутере с элементами спейс-шутера.

Определившись с основной темой проекта мы отправились искать вдохновение в играх уже вышедших.

Искали мы среди старых игр с 8-ми битных приставок. Среди игр интересующих нас жанров выделялись игры: “1942”, “Macross”, “Crisis Force”, “Life Force”, “Tween Eagle”, “Gradius”.

1942



Macross



Crisis Force



- Tween Eagle



Life Force



Gradius



- Мы выбрали игру Life Force или же Salamander. Причиной этому стала интересная стилистика игры и подходящие нам спрайты.
- Игра была разработана Konami и выпущена 4 июля 1986 года на аркадные автоматы, впоследствии переиздавалась на множество платформ под названием Life Force . Данная игра является ответвлением из игр серии Gradius.
- Она достаточно популярна во всём мире, в том числе в России где в неё играли на Dendy.
- Она портирована на множество платформ и цены за не распакованный диск могут достигать 2000\$.
-

- У нас для каждого типа спрайтов существует отдельный класс.
- А для каждого повторяющегося действия предназначена отдельная функция.
- Все части игры(моя часть с скол-шутером, часть Никиты с меню и спейс шутером) заключены в отдельные функции.
- Наш проект разделён на две части: часть Кирама в которой реализованная его часть игры и часть Никиты.

В заключении хотелось бы сказать что проект переживал множество изменений и сейчас мало похож на то что было в начале. Саму игру можно еще улучшить множеством способов, но и то что у нас имеется уже похоже на интересную игру.