

Sensei Rescuing - экшен-платформер в жанре Rogue-like и Metroidvania, который включает в себя прохождение уровней, победу над врагами и боссом, интересный геймплей, а также оригинальную историю, музыку, дизайн и интерфейс.

Игровые экраны:

- окна меню игры:
 1. Начальный экран игры
 2. Окно загрузки, в момент отображения которой с помощью многопоточности подгружаются необходимые ресурсы
 3. Основное окно меню, которое включает в себя список последних обновлений, выбор персонажа и четыре кнопки: старт, настройки, о нас (кнопка не работает в связи с правилами об анонимности), выход
Примечание: для получения второго персонажа требуется перейти по ссылке на другой продукт, который был разработан нами же, однако, он не нарушает анонимности, ведь на время проверки его работа была приостановлена во избежание нарушений правил конкурса
 4. Окно настроек, которое включает в себя раздел настроек звука (громкость музыки, громкость звука) и раздел настроек видео (расширение экрана и выбор языка)
 5. Окно информации о нас недоступно в связи с правилами конкурса
 6. Окно выбора уровней, которое включает в себя три кнопки: уровень 1, уровень 2, уровень 3 (босс); под кнопками расположена информация об уровне, а именно: рекордное время прохождения уровня и количество звезд, которые соответствуют рекордному времени. Отображаются «рекорды» уровня после его прохождения. Также, пока не пройден первый уровень – второй будет неактивен; пока не пройден второй уровень – третий будет неактивен. Сверху справа есть кнопка, при наведении на которую можно увидеть разграничения количества звезд в соответствии с рекордным временем
- окна игры:
 1. Окно уровня включает в себя сам геймплей: передвижение персонажа, катсцены, победа над врагами, преодоление препятствий (подробнее см. ниже); в левом верхнем углу находятся жизни персонажа; в правом верхнем углу кнопка паузы. Уровень делится на подуровни (первый уровень – 1 подуровень, второй – 2 подуровня, третий - 3 подуровня); на подуровне с боссом сверху экрана отображает шкала здоровья босса

2. Окно паузы включает в себя статистику об уровне: количество жизней, время от начала прохождения уровня, количество оставшихся врагов на подуровне; три кнопки: продолжить, переиграть, выйти в меню уровней; раздел управления; регулировку громкости музыки и звуков
3. Окно Игра Окончена отображается при проигрыше персонажа, включает в себя анимацию ИГРА ОКОНЧЕНА и кнопки: переиграть, выйти в меню уровней
4. Окно Уровень Пройден отображается при победе персонажа, включает в себя анимацию УРОВЕНЬ ПРОЙДЕН, кнопки: переиграть, выйти в меню уровней; время, за которое был пройден уровень и количество звезд, соответствующее этому времени
5. На подуровне с боссом при проигрыше отображается окно, которое включает в себя возможность повторить прохождение подуровня или отказаться от этой возможности и проиграть

Механики игры:

- Для прохождения уровня требуется преодолеть все препятствия и победить всех врагов
- Игра включает в себя несколько катсцен – диалоговых окон, которые погружают игрока в историю-лор игры (Enter – пролистывание диалога)
- персонаж может ходить (клавиши a, d), стрелять (клавиша w), падать вниз (клавиша s), взаимодействовать с выходом (клавиша w). В игре есть два персонажа с разными уникальными анимациями и патронами
- персонаж Нлеб находится на первом уровне, при беседе с ним игрок узнает о необходимых дальнейших действиях
- противники:
 1. Слоник РНР. Обычно на подуровне их несколько, смотрят в лево – право в хаотичном порядке. Если слоник смотрит в сторону и персонаж находится в зоне его видимости, то начинает стрелять. Количество здоровья: 3
 2. Босс Kowlad. Находится на подуровне 3.2, перемещается с помощью телепортации в несколько позиций: вверх влево, вверх по центру, вверх вправо, вниз вправо, вниз влево. Делает он это после атаки. Стреляет он фломастерами, которые отскакивают несколько раз от стен. Существуют разные типы атак: атака сверху, атака из разных мест, атака 3 фломастерами, атака веером и призыв слоников. У босса две фазы: первая – легкая (атаки легче), вторая начинается после 10 попаданий по боссу, является более сложной (атаки сложнее). Например, на первой фазе

отсутствует призыв слоников, а на второй – появляется.
Количество здоровья: 20 (10 hp – первая фаза, 10 hp – вторая фаза)

- текстуры:
 1. Блоки для пола подуровня
 2. Блоки для стен подуровня
 3. Блоки для разграничений на подуровне, 2 вида
 4. Прозрачные блоки-ловушки
 5. Шипы, при попадании на которые персонаж умирает при любом количестве жизней
 6. Платформы для поднятия и спуска
 7. Телепорты-стрелочки: телепортирую между подуровнями
 8. Ключ: открывает телепорт-стрелочку
 9. Босс-телепорт: телепортирует на подуровень босса
 10. Дверь ВЫХОД: финал прохождения уровня

Использованные технологии: для создания игры была использована библиотека PyGame, для работы с расширениями экранов была использована библиотека Screeninfo, для реализации меню загрузки была использована многопоточность threading, а также другие встроенные модули Python. Для реализации «рекордов» был использован SQLite. Для сохранения состояний (расширение экрана, язык, выбранный персонаж, громкость звуков и музыки) при перезапуске игры мы работали с txt файлами. Для отрисовки интерфейса, текстур и другого был использован инструмент Aseprite (да, мы создали все, что есть в игре, все спрайты были нарисованы нами лично), для создания музыки был использован инструмент FL Studio.

Наш проект создан для веселого и комфортного времени препровождения. В него может поиграть абсолютно любой желающий, а если он знаком с программированием, то ему понравится еще больше! Мы старались использовать все знания, полученные нами на курсе Яндекс Лицея, и думаем, что добились какого-то успеха. С уважением, команда начинающих разработчиков.