Игра «Суслик: остаться в живых 2»

Смысл игры – собрать необходимые ключи и сбежать из квартиры, не столкнувшись с сусликом. В меню можно посмотреть таблицу 20 лучших результатов.

Подробное описание геймплея

Квартира состоит из 7 комнат, по которым игрок перемещается с помощью дверей. В каждой комнате расположены предметы и мебель. Необходимо, осматривая всё вокруг, найти последовательно 7 ключей (каждый кроме первого нельзя получить без предыдущего), и с помощью последнего выйти во входную дверь, это считается победой. Сверху экрана находится линия, отображающая прогресс. Однако во время исследования квартиры каждый раз при переходе в новую комнату в левом нижнем углу будет появляться недружелюбный хозяин. Суслик маленький, поэтому предметы и мебель ему не мешают передвигаться, в отличие от игрока. При соприкосновении игрока и суслика игра заканчивается неудачей. Все удачные попытки записываются в базу данных (дата прохождения, результат (время прохождения)).

Структура и технологии

main\_code.py – основной игровой цикл. Внутри 7 классов под каждую из комнат и классы для окна начала, конца и отображения таблицы лидеров

menu.py – код с отрисовкой и проработкой меню игры

data – все необходимые картинки с припиской в конце, к какой комнате должна каждая находиться (кроме картинки игрока и суслика)

top.db – база данных с информацией о всех удачных прохождениях в виде (дата и время начала игры, время прохождения)

Управление

Передвижение с помощью клавиш вверх, вправо, вниз и влево. Для взаимодействия с предметом (в том числе с дверью) необходимо встать вплотную к нему и кликнуть мышкой по предмету (Примечание: в каждый момент времени игроку нужно найти ключ под определенным номером в определенном месте. Никакого результата от попытки взаимодействовать не с тем предметом не будет)