

Игра “The Blood House”

- **Автор проекта:** Сергей Квачук
- **Идея:**

Сделать игру в жанре RPG с кратким сюжетом. Игра задумывалась 2D с изометрическим видом сверху. Также в игре должен был быть один NPC, который бы продвигал главного персонажа по сюжету. Задумывалось создать 6 комнат(локаций), одна загадка, для открытия локации и неожиданный поворот в сюжете.

- **Реализация:**

Всего в программе есть один класс, отвечающий за анимацию спрайта главного персонажа. Все основные компоненты состоят из функций. Всего в проекте 19 файлов, из них 14 - изображения, а 5 - сам код.

- **Технологии:**

Отличается от других проектов группы тем, что локации, NPC и персонаж были нарисованы вручную. Также границы карты и текстуры были реализованы с помощью координат. Каждая локация была описана в отдельной функции, текстуры для локаций содержаться в отдельных списках, как константы. Комнаты были нарисованы, в большей степени, из составных частей(кусков интерьера), также присутствует полностью нарисованные элементы. Персонаж и NPC нарисованы вручную.

В проекте использовались библиотека PyGame, как основная, и библиотека OS, для создания путей изображений.

- **Скриншоты:**

