**Детективный квест "Многоэтажка"**

Андрианов Вячеслав, *(GitHab:* STRETAL45*)*

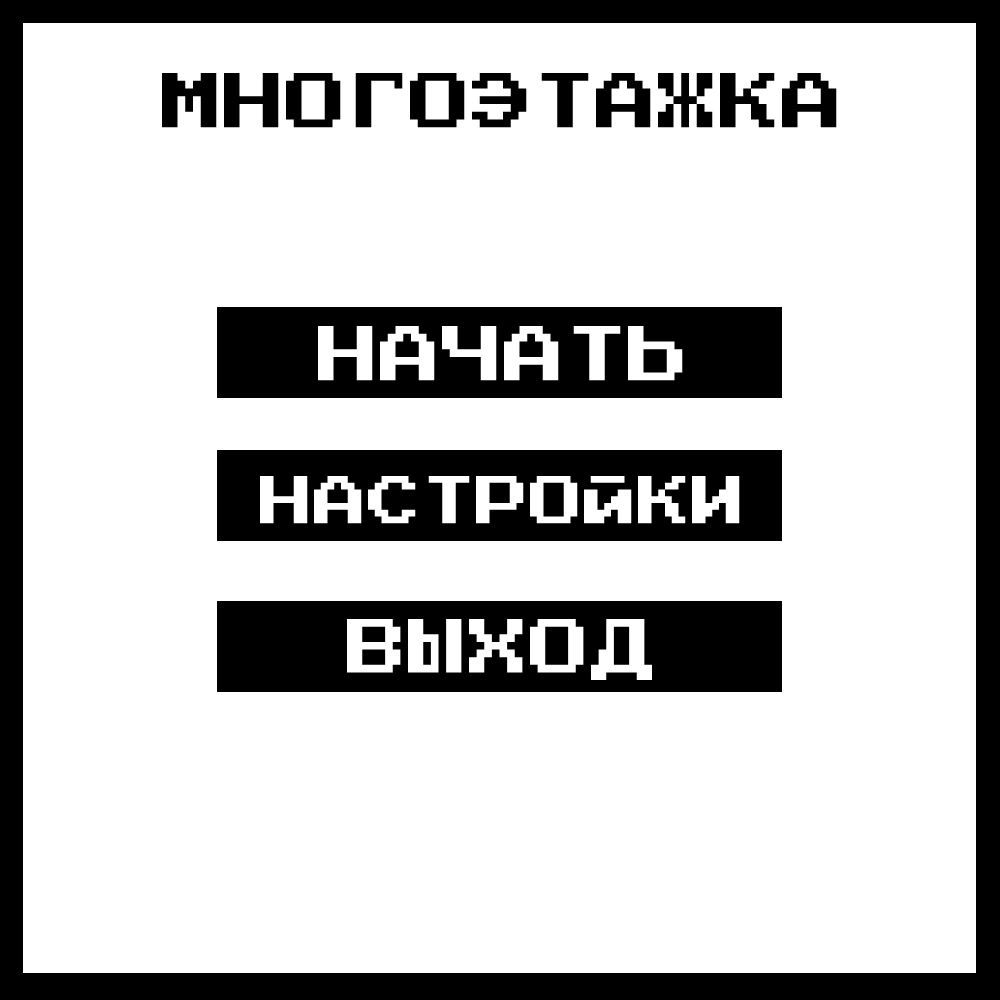
Сердюк Лиза, (*GitHab*: liza-chon)

### Аннотация: Вы - простой полицейский маленького города Майска. Как и любой полицейский вы приезжаете на вызовы, опрашиваете людей, оформляете документы, и так до бесконечности. Но одно дело меняет все... Выясните, что происходит в одном из старых многоэтажных зданий на краю города, и почему один из жильцов так рано покинул этот мир.

**Цель проекта:** Разработать игру на языке программирования Python и использовать библиотеку PyGame.

**Аудитория продукта:** любители детективных историй.

**Пользовательский интерфейс:**

****

****

Рисунок Локация 1

****

Рисунок локация 3



Рисунок локация 4



Рисунок локация 5



Рисунок локация 6

Перемещения между локациями осуществляются с помощью 2д карты здания. Локации статичные, с предметами для взаимодействий.

**Технические характеристики:**

**Минимальные системные требования**:

* ОС: Windows 7/8/10/11
* Оперативная память: 2 GB
* Свободное место на диске: 1 GB

**Рекомендуемые системные требования**:

* ОС: Windows 8/10/11
* Оперативная память: 2 GB
* Свободное место на диске: 1 GB

**Сюжет игры (примерный, без спойлеров):**

\*Начальный экран\*

Краткое введение в происходящее. Главный герой едет на машине. Диалог по рации.

(смысл: в тихом районе на окраине города, в своей квартире был найден мертвый человек. Задача, приехать на место, осмотреть квартиру погибшего, опросить людей.) -

\*Первая локация - крыльцо старого здания\*

У входа стоят два человека. Соседи. Диалог.

(смысл: герой узнает информацию о погибшем. Человек тихий, жил один, работал на вахте. Квартира 32. Полицейскому отдают ключи от квартиры. \*Поскольку мертвец часто уезжал на месяца, у его соседей были ключи от его квартиры, чтобы они могли ухаживать за его растениями\*)

\*Вторая локация - первый этаж, лифт\*

Около лифта весит объявление.

” Квартплата: 12-25-32-47“

\*Третья локация - предбанник квартиры 32\*

Ничего примечательного, только чьято шапка лежит в углу помещения.

\*Четвертная локация - квартира 32, прихожая\*

Несколько предметов для взаимодействия [пока не придумал].

\*Пятая локация - квартира 32, спальня\*

Кровать. Труп. Несколько ранений. У убийцы были соучастники. Из квартиры ничего не пропало.

\*Шестая локация - квартира 32, кабинет\*

Стол. Газета.

“Удивительные растения. Прорыв в ботанике“. Фотография. Погибший и какой-то мужчина.

\*Седьмая локация - квартира 32, кухня\*

[Пока не придумали. Ничего сюжетно важного]

\*Восьмая локация - квартира снизу\*

Живёт в ней пожилая женщина. Спит плохо. Должна была услышать, что произошло в ту ночь. Но нет, все было тихо. Разговор происходит на кухне. На фоне стоит подставка для ножей. Пустая.

\*Девятая локация - квартира 12\*

Живёт мужчина средних лет. Ботаник. Погибшего знал хорошо. Часто общались.

\*Десятая локация - машина\*

Полицейский отправляется обратно в участок. Играет радио. Рассказывается про уникальную находку - новый сорт быстрорастущей пшеницы. Учёный [пока без имени].

\*Одиннадцатая локация - участок\*

Полицейский узнает, что в тот день никто дом не покидал и никто чужой не входил. Перед ним есть все собранные в ходе дела вещи. Пришло время выбрать убийцу...

Убийца - \*\*\*

Мотивы - \*\*\*