

## **Паспорт проекта**

**Авторы:** Яшина Василиса; Старицкова Дарья

### **Основная идея проекта:**

Игра, состоящая из серии квест-комнат, из которых игроку нужно выбраться. Игра тестирует игрока на внимательность к деталям и умение решать головоломки.

### **Сюжет:**

Ваш персонаж не уследил за временем закрытия музея и случайно застрял в нем ночью. Для того, чтобы выбраться из него, ему предстоит пройти через несколько комнат с экспонатами. Но выбраться из музея, полного тайн и головоломок, не так-то просто...

### **Игровая механика:**

У игры есть три уровня сложности: легкий, средний и сложный. На среднем уровне для выигрыша нужно собрать все монетки, а на сложном сделать всё на время. Чем сложнее уровень, тем больше игрок получает очков. Взаимодействие с предметами происходит с помощью курсора. Персонаж может соприкасаться и взаимодействовать с некоторыми предметами.

### **Классы:**

- MainObject (предметы, при нажатии на которых решается головоломка)
- InteractiveObject (предметы, к которым может прикоснуться персонаж)
- LeverObject (рычаги)
- BonusObject (предметы, за которыми спрятаны монетки)
- Button (кнопки, например restart)
- Player (игрок/персонаж)

### **Функции:**

main\_menu() #отвечает за открытие других окон меню и за запуск игры,  
game() #запускает игру

### **Библиотеки:**

pygame  
pygame.mixer #для музыки  
os  
sys

### **Основные спрайты:**

- Спрайт игрока/персонажа
- Объекты головоломки
- Объекты с сонетками
- Фон комнаты
- Экраны game over

Части головоломки и предметы с монетками хорошо сливаются с фоном, что делает игру настоящим квестом.

**Возможности для доработки:** добавить больше уровней и сделать их разными, сделать разблокировку скинов и других полезных штук за очки, сделать больше столкновений/взаимодействий.

**База Данных** использована для рекордов