

Паспорт проекта

Авторы: Яшина Василиса; Старичкова 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:

Игра состоит из пяти комнат(уровней). В каждой комнате есть головоломка, которую должен решить игрок, чтобы пройти в следующую и в итоге выбраться из музея.

Также в каждой комнате спрятано несколько монет, за которые дают очки

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

Спрайты:

Нарисованы вручную в procreate

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