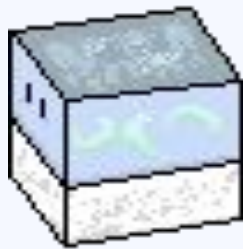


Deventures



Авторы проекта:
Алексей Карташов
Степан Максимычев
Дмитрий Николаев

01



Описание проекта



Актуальность

В отличие от многих современных игр, наша игра предлагает глубокий сюжет и диалоги, позволяя игрокам задумываться над происходящим. Страдания главных героев создают эмоциональную связь с игроками, делая игровой процесс насыщенным и значимым. Сложные битвы и взаимодействие с мирными персонажами обучают стратегическому мышлению и социальным навыкам, делая игру полезной для развития. Разделение на уровни с уникальными локациями добавляет элемент исследования и предвкушения, удерживая интерес игроков. Различные типы персонажей делают игровой мир более живым и интересным для исследования. Элементы страданий и сложных выборов поднимают моральные вопросы, способствуя личностному росту и развитию эмпатии.

Описание игры



Deventures (Depressing adventures) - игра-платформер в жанре RPG с видом Top-Down. Игрок проходит уровни, сражаясь и участвуя в диалогах, и каждый элемент игры заставляет его испытывать душевные муки. Игра реализована с помощью библиотеки rugame.

Установка

Для установки приложения:

1. Распакуйте архив с файлами в нужную вам директорию.
2. Откройте терминал в директории проекта.
3. Выполните команду для установки зависимостей.
`pip install -r requirements.txt`
4. Запустите приложение, открыв файл `main.py`
5. Для удобной последующей работой с ним можно создать ярлык.



02



Механики игры



Описание конечных технологий



Python3

Основной язык программирования для реализации игры.



Pygame

Библиотека для разработки основных механик игры.



Pygame light2d

Модуль pygame для создания света.



aseprite

Приложение для рисования картинок.



Нейросети

Различные нейросети для создания картинок.



Описание структуры классов программы

- Класс **GameObject** предназначен для отображения статичных объектов на карте.
- Класс **Weapon** используется для реализации механик и отображения оружия.
- Класс **BaseObject** - базовый класс для работы с объектами, имеющими хитбокс.
- Класс **BaseCharacter** - класс, наследуемый от **BaseObject**, имеющий общие методы для главного героя, врага и мирного.
- Класс **Hero** - класс, наследуемый от **BaseCharacter**, реализует механику героя.
- Класс **Enemy** - класс, наследуемый от **BaseCharacter**, реализует механику врага.
- Класс **Peaceful** - класс, наследуемый от **BaseCharacter**, реализует механику мирного.
- Класс **Objects** используется для хранения в нём экземпляра героя и NPC.
- Класс **Camera** реализует перемещение карты в зависимости от положения игрока.
- Класс **Room** используется для отрисовки комнаты и обработки стен.
- Класс **NPC** используется для отрисовки и реализации механики NPC.
- Класс **DialogBox** используется для отрисовки и обработки диалогов.

Описание игровой стратегии

Часто основной целью игр является убийство времени или получение удовольствия. Аватары игрока являются идеалами, делают то, что человек хочет в реальной жизни, но не имеет возможности. Мы считаем это неправильным, такие игры заставляют человека деградировать. Поэтому главные герои нашей игры страдают, а диалоги, сюжет и битвы должны иметь смысл.

Игра разбита на уровни, каждый уровень представляет собой локацию. В локации есть комнаты, между которыми можно ходить. Внутри комнаты есть сущности: герой, враги, мирные, объекты. В одной из комнат есть босс, победив которого можно перейти на следующий уровень.

Герой - персонаж, которым управляет игрок, враги - управляемые своими специальными алгоритмами персонажи, атакующие героя, мирные - персонажи, с которыми можно вести диалог. У каждого из них может быть оружие (отдельный класс), с помощью которого можно наносить урон окружающим сущностям.

Описание опций игрока

- Локации, по которым можно ходить
- Быстрое перемещение
- Бой с врагами
- Диалоги с NPC
- Зависимость концовки от действий
- Взаимодействие с предметами



Спасибо за внимание

