

Игра на PyGame

Рассадин Вячеслав Александрович

The Tenebris

- Жанр - topdown survival horror
- Основная механика: Вечная тьма – игрок видит только то, что освещено. Игрок будет пользоваться расходниками, чтобы поддерживать освещение (возможно спички или зажигалка). Свет может привлекать врагов или отпугивать их. В кратце: Есть свет - всё хорошо. Нет света - начинается серьезное усложнение игры.
- Геймплей: выживание, исследование, бои с существами
- Аналоги: Darkwood, Don't starve



Аналоги



The trees whisper so
calmly...

Функционал

- Базовое управление с видом сверху
- Механика вечной тьмы. В PyGame вероятно будет реализовано через маску тьмы (рисуем чёрный полупрозрачный слой и "вырезаем" светлые области).
- Тривиальный лутинг (расходники для освещения, оружие, аптечки)
- Враги, выходящие из тьмы
- Нет освещения - усложнение (появление большего количества врагов например).

Что будет реализовано к экзамену

- Движение персонажа
- Карта
- Затемнение экрана
- Источники света
- Враги
- Предметы (расходники, оружие)
- Инвентарь
- Система здоровья
- Меню
- Звуки
- Система очков