***Текстовое задание.***

***Сюжет:***

Мы будем делать 2D игру, жанр которой будет многоуровневый квест. Эта игра будет написана на языке python с использованием средств библиотеки pygame. Цель игры – победить злого короля.

Когда-то его называли Победоносным. Освободивший народ от тирании

своего кровожадного дяди король Эрих стал надеждой Ланд Бесатт

на светлое будущее.Однако шли годы, и вот уже тот, кто раньше

вел народ за собой, стал новым проклятием для своей страны.

И те, кто некогда звали Эриха Победоносным, нарекли его

Жадным королем.

------------------------------------------------------------------------------------------------

Новый правитель моментально развязал очередную войну с варграми

– кочевниками, обитающими в степях к югу от Ланд Бесатт. И грозился

начать противостояние и с Ланд Меннескер – королевством людей,

самым большим на всем континенте.

Его боялись и поначалу даже уважали, пока не осознали,

что король Арнгейр Кровавый безумен. Он убирал со своего пути всех,

кого мог заподозрить в неверности, а после взялся и

за тех, кто ему просто не нравился. Вскоре дело дошло

до одной причины: желания развлечь себя

очередной кровавой жертвой.

Но вот, появился за горами, в далекой стране, вдруг доблестный и

смелый рыцарь. Был он очень сильным и отважным. С малых лет

упражнялся он в воинской отваге и был во множестве сражений.

Никто не мог победить его в открытом бою.

Узнал рыцарь о том, что злой король угнетает свой народ, оседлал своего

верного коня, позвал оруженосца, взял длинное копье и дедовский меч

и отправился в дальнюю дорогу, в тридевятое государство,

в тридесятое царство.

------------------------------------------------------------------------------------------------

Игра будет состоять из 5 уровней. На первом игроку нужно определить, куда именно он направляется и что собирается делать. На втором ему предстоит пройти через лес, полный опасностей, сразиться с его обитателями и набраться достаточно боевого опыта, чтобы одолеть короля. На третьем ему предстоит подняться по гигантскому дереву, которое поднимается к потайному входу в замок, минуя главные ворота и стражу. На четвёртом игроку предстоит справиться с ловушками, разгадать ряд головоломок и найти короля. На пятом игрок должен победить короля в нелёгкой схватке.

***Интерфейс:***

Интерфейс игры будет состоять из одного окна, в котором будет расположено несколько полей. Будет текстовое поле, для отображения диалогов. Поле для отображение текущей задачи. Поле для отображения инвентаря игрока - его вещей. Взять или открыть вещь можно будет перетащив иконку предмета в одну из рук. Кнопка для открытия окна <<меню>> в котором будут отображаться базовые настройки игры.

