**«Проклятье лягушачьего рыцаря»**

**Платформер-головоломка, проект по PyGame.**

**Авторы: Грунин Кирилл, Кочубей Татьяна, Иванова Альмира.**

**Описание проекта:**

“Проклятье лягушачьего рыцаря”. Платформер-головоломка.

**Сюжет игры:**

Однажды один рыцарь отправился в опасное путешествие в тёмные земли. Там он столкнулся с чарами, которые превратили его в лягушку. Теперь наш герой, теперь уже в образе лягушки, должен преодолеть несколько комнат-испытаний, чтобы достичь ведьмы, способной снять с него заклятие.

**Концепция:** Будет разработан 2D-платформер с уровнями-головоломками. Главным героем игры будет лягушка, которая умеет бегать и прыгать по соответствующим кнопкам (стрелка вверх — прыжок, стрелки влево и вправо — бег влево и вправо).

**Задача игрока** — пройти три уровня и собрать на каждом из них по три монеты (всего 9 монет). В конце игры игрок сможет выкупить зелье развоплощения у ведьмы и завершить игру.