**“Лордов Лабиринт”**

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

**Лордов Лабиринт -** 2d платформер-головоломка, вдохновлённый игрой “Tircky Castle”. Цель игры заключается в том, чтобы игрок, управляя персонажем достиг выхода на каждом уровне, попутно решая головоломки.

При открытии приложения нас встречает главное меню, в котором находятся две кнопки “start” и “quit” (начать игру и выйти из игры). При нажатии на кнопку start нас перекидывает на сцену с выбором уровней.

При выборе уровня сцена меняется и появляется уровень, на котором находится персонаж.

**Механики:**

* **Передвижение:** Игрок будет перемещаться при помощи нажатия клавиш стрелок “влево” и “вправо”, а прыжок на клавишу “Пробел”.
* **Уровни:** Всего будет 3 уровня. В каждом будет по головоломке. Каждый уровень будет создан через приложение TiledMap
* **Цель:** Пройти все уровни.

\*Что будет сделано позже\*  
 **Анимация:** Добавление анимации персонажа при ходьбе, прыжке, и падении.

**Разнообразие уровней:** Создание нескольких уровней с разными структурами, платформами, и расположениями блоков.

**Таймер и система подсчета очков:** Добавление таймера для прохождения уровней или подсчет очков за успешное прохождение уровней.

Библиотеки: pygame, sqlite?, pytmx

Целью разработки данной игры было создание базовой версии платформера, вдохновленной “Tricky Castle”, с простой, но увлекательной игровой механикой. Этот проект также служит в качестве демонстрации возможностей библиотеки Pygame и базовых принципов создания 2D-игр.

