Техническое задание:

* Цель проекта — разработка 2D-экшен игры в стиле "Soul Knight", которая сочетает в себе элементы рогалика, шутера и RPG. Игра будет иметь уникальный художественный стиль и захватывающий игровой процесс.
* Общая характеристика:  
  Игра будет написана с помощью библиотеки pygame, а также встроенных модулей, например random
* Основные механики:

Персонаж должен обладать анимацией ходьбы, бега, а так же драки.

Должен быть создан босс, своеобразный антагонист, с котором игроку придется столкнуться на последнем уровне.

Необходима реализация столкновений: Игрок не должен иметь возможность выйти за границы или же столкнуться со стенами.

Реализация получения и нанесения урона(по типу задачи на классы из 2023-2024 года обучения)

* Описание уровней:

1-ый уровень: Игрок выполняет какие-либо задания от жителей города, за что зарабатывает монеты, а после арендует корабль, тем самым переходя на 2-ой уровень.  
2-ой уровень: Просто обычный лабиринт, где пользователь управляет кораблем. Цель – доплыть до острова и перейти к финальному уровню.  
3-ий уровень: Здесь будет сражение с боссом, единственный уровень где можно умереть. В качестве награды над боссом – клад.