**Игра “Гильдия Хранителей леса”**

**Авторы:** Жданова Мария, Олешитский Влас.

**Описание проекта:**

Гильдия Хранителей Леса — это объединение, защищающее и исследующее таинственный лес. Мастера гильдии отправляют своих членов на различные задания в пределах своей территории.

Некоторые задачи, которые может выполнять игрок:

- Поиск объектов в глубине леса.

- Доставка важных товаров через опасные участки.

- Проведение других персонажей через лес, стараясь избежать опасностей.

Лес обладает некоторыми странностями:

- В некоторых частях появляются порталы(телепорты), которые могут неожиданно переместить героя в другое место.

- На других участках обитают монстры, представляющие угрозу для игрока.

- Персонаж могут попасть в ловушки, которые не видны обычному человеку.

- Лес напоминает лабиринт, ведь в нем очень легко заблудиться.

Способности персонажа:

- Обнаружение ловушек: Персонаж может определить наличие ловушек на определенном расстоянии впереди. Это позволяет заранее избегать опасностей.

- Увеличение скорости: У персонажа есть возможность временно увеличить свою скорость, что помогает быстрее проходить сложные участки и убегать от врагов.

Игровой процесс:

- Управление геймплеем осуществляется с помощью определенных клавиш клавиатуры и компьютерной мыши.

Игра включает в себя:

- 5 уровней

- Анимацию персонажа

**Техническое задание:**

Разрабатываемое приложение будет реализовано в основном с помощью библиотеки pygame. Необходимо реализовать:

* стартовое и финальное окно:
  + на стартовом окне систему авторизации
  + на главном окне систему принятия заданий (у игрока будут активные задания и при принятии одного из них будет предоставлена информация об этом задании и далее сам уровень)
  + на финальном окне будет выводиться информация о результате прохождения задания
* использование спрайтов
* авторизация