**Идея проекта**

Название игры: Re:Destiny

Правила игры:

* Набрать наибольшее кол-во очков
* Не проиграть

Дизайн:

* Стартовое окно: кнопки “STORY MODE”, “ENDLESS MODE”, “SETTINGS”, “QUIT”
* Игровое окно:
* Финишное окно: счет игрока, кнопки “MENU” и кнопка выхода

Классы, которые будут созданы: класс врагов, генератора уровней, персонажа, класс оружия, классы режимов и т.п.

**Команда проекта**

Тищенко Софья – враги, взаимодействие с предметами, оружие, status bar, анимация, спрайты

Красильников Вячеслав – генерация, левеллинг, баланс, UI, коллизии, языки, спрайты, настройки

**Сетевой репозиторий**

<https://github.com/EeveeSnow/roguelike_public>