**Идея проекта**

Название игры: Re:Destiny

Правила игры:

* Набрать наибольшее кол-во очков
* Не проиграть

Дизайн:

* Стартовое окно: кнопки “START”, “ENDLESSS MODE”, “SETTINGS”, “QUIT”
* Игровое окно:
* Финишное окно: счет игрока, кнопки “RETRY” и кнопка выхода

Классы, которые будут созданы: класс врагов, генератора уровней, персонажа,

**Команда проекта**

Тищенко Софья – враги, взаимодействие с предметами, колизии

Красильников Вячеслав – генерация, анимации, левелинг, баланс, UI

**Сетевой репозиторий**

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