\*\*Цель:\*\* Создать ритм-игру, где анализ музыки определяет геймплей: персонаж сражается с врагами в такт, сочетая стратегию и ритм.

\*\*Ключевые особенности:\*\*

1. \*\*Анализ музыки:\*\* Алгоритмы Python преобразуют аудио в паттерны атак и перемещений.

2. \*\*Тактовый геймплей:\*\* Движения и атаки синхронизированы с битами — ошибся в ритме, проиграешь!

3. \*\*Клеточное поле:\*\* Персонаж и враги действуют пошагово, но с динамикой, заданной музыкой.

4. \*\*Простая графика:\*\* Акцент на игровой механике, а не на визуальной составляющей.

\*\*Сложности:\*\*

Архитектура проекта требует рефакторинга — текущая реализация слишком запутана, что замедляет развитие.

\*\*Итог:\*\* Прототип работает, но потенциал раскроется после оптимизации!