**Техническое задание проекта на «pygame»**

**Название:** Evil Stuff (Злая Штука)

**Тема:** Игра на библиотеке python “pygame”.

**Жанр:** Хоррор, шутер.

**Описание:**

Игрок появляется в лабиринте, и должен убежать от опасного врага, который постоянно его преследует. Игроку предстоит собрать все спрятанные записки на уровне и найти выход. После чего он попадает на следующий уровень, где уме дается оружие и он должен убить всех врагов.

Игра будет написана на языке Python с использованием «Pygame» в главной позиции и других вспомогающих библиотек.

**Требования к продукту:**

1. Игра должна быть создана в стиле псевдо-3D графики.
2. Продукт должен быть оптимизирован и не использовать слишком много ресурсов компьютера.
3. В игру должны быть добавлены пасхалки.
4. Наличие пользовательского интерфейса
   1. Полоска здоровья игрока выполненная в красных тонах, имеющая черную обводку.
   2. Количество патрон оружия игрока в формате заряжено/всего.
   3. Миникарта, появляющаяся на втором уровне.
5. Меню при входе в игру, с анимированным задним фоном, звуком и дополнительными эффектами.
6. Первый уровень должен быть наполнен запутанными комнатами, в которых случайно генерируются записки, выполненный в темных тонах. Среди этих комнат должен быть добавлен враг, который будет преследовать игрока. Музыка должна быть спокойная, но напрягающая, иногда с резкими звуками.
7. Второй уровень будет с красным небом, у игрока должно появиться чувство напряженной обстановки. Музыку для фона можно взять из игры Doom.
8. Враг первого уровня – пугающее существо, от которого игрок может только убегать.
9. Враги второго уровня должны быть «монстрами» с возможностью атаки.
10. Если игрок прошел все уровни, показать победную сцену с надписью «You Win», которая должна переливаться цветами радуги.
11. Если игрок проиграл, потеряв все здоровье, показать сцену поражения с надписью «Game Over». Красным цветом на черном фоне.