Техническое задание по проекту PyGame.

Продуктом проекта является игра в жанре “аркада” и, по совместительству, “rogue-like”, имеющая уровни, которые усложняются по мере ее прохождения. Игра заканчивается в момент, когда игрок умирает (количество здоровья игрока понижается до нуля).

В игре планируются:

* Специальный алгоритм, случайно генерирующий уникальную для каждого уровня локацию
* Враги разного вида и рода, атакующие игрока
* Меню начала и запуска игры, экран окончания игры (экран смерти)
* Возможность передвижения игрока на кнопки “A”, “W”, “S”, “D” по карте, передвижение камеры, возможность игрока атаковать врагов по нажатию на определенную кнопку
* Восстанавливающие здоровье предметы, которые генерируются с определенной вероятностью на локации

Уровень игры.

Уровни игры отличаются между собой количеством врагов на локации, количеством урона и их здоровьем. Уровень завершается тогда, когда все враги на локации уничтожены.

“Score system”.

**Возможно**, в игру будет добавлена “score system”, с помощью которой в конце каждой игры будет выводиться лучший результат игрока за текущую сессию (оценивание будет происходить по количеству убитых врагов). За каждого врага на счет игрока будут начисляться очки, количество которых будет зависеть от характеристик (класса) убитого врага.