**Техническое задание**

**на игру по проекту, на языке программирования**

**Python, с использованием библиотеки Pygame**

**Наименование игры:** Игра, в жанре roguelike. Тестовое название игры “Лес. Нечисть. Рок-н-ролл”.

**Разработчики игры:** Гусевский В. В, ученик “Академии Яндекс-лицея”, 10Т, Лицея “Дубна”.

Корчагина А. А, ученица “Академии Яндекс-лицея”, 11А, "Физико-математического лицея имени В.Г.Кадышевского".

**Описание игры:**

Игра представляет собой roguelike (“роуглайк”) в классическом его понимании. Прохождение игры представляет собой поэтапное прохождение уровней/этажей. По ходу игры игрок имеет возможность менять характеристики своего персонажа, при помощи случайно найденных предметов. В качестве предметов и персонажей выступают образы из песен группы “Король и Шут”, широко известной в странах СНГ.

Игра начинается с первого этажа, в одной из комнат которого появляется отряд, управляемый игроком. Отряд содержит до 4-х персонажей (на старте в отряде один выбранный персонаж), которые имеют возможность ходить по комнатам. В каких-то комнатах находятся события, позволяющие купить/получить игровые предметы. Какие-то из комнат – это комнаты с врагами. При переходе в такую комнату начинается бой отряда игрока с отрядом противника из этой комнаты. Вражеские персонажи и персонажи игрока имеют очки перемещения, позволяющие им ходить, и, соответственно, определённый радиус, в котором они могут атаковать. Также будет реализована возможность собирать расходуемые предметы, которые можно использовать в бою. В игре не будет явного деления персонажей на классы, но, по ходу прохождения, персонажа можно будет отнести в определённый из классов (прим. боец, лучник, маг).

Игра должна процедурно генерировать уровни (“этажи”). Обязательным условием считается возможность их пройти. Также подразумевается, что на уровне могут находится секретные комнаты, игра должна учитывать условия их расположения. Расположение предметов окружения в комнате будет случайно выбираться из списка “типов” этих расположений. Предметы и расходники также случайно выбираются из списка возможных.

**Основные используемые библиотеки Python:**

– Pygame