**Пояснительная записка.**

«Roguege» игра в жанре Roguelike. Основные характеристики жанра:

1. Автоматическая генерация компонентов игры. Игра построена таким образом, что при новом старте раунда или игры в целом она создает многие компоненты заново и в случайном порядке. Игра способна генерировать: новый уровень, новые препятствия, новых соперников, новые награды и т. п.
2. Игровой персонаж умирает всегда. В играх в жанре «рогалик» смерть игрового персонажа — это важная часть игрового процесса. При смерти персонажа все достижения игрока обнуляются и игроку приходится заново проходить весь игровой сюжет.
3. Игровая свобода. Игровой персонаж может делать все что угодно, лишь бы это привело его на новый уровень.

**Использованные технологии:** Pygame, sys, os, math, enum, random.

**Задумка:**

* Персонаж бегает по комнатам и сражается с противниками.
* Противники представляют собой слизней (их 4 типа)
* Комнаты процедурно генерируются.
* Бонусы – карты, которые даются после прохождения уровня, и на каждой из них персонаж получает определенные бонусы (например, увеличение количества жизней или увеличение урона).
* Игра продолжается до полного прохождения или до поражения игрока.
* Счет ведётся на время прохождения.

Уровни представляют собой черный пол и белые границы комнаты, в комнате генерируются бонусы и враги, в левом правом углу пользователь видит полоску жизней главного героя.

Погибнуть можно от удара врага. Если игрок погиб, то появляется окно с предложениями выйти в главное меню, начать заново, покинуть игру.

В игре 3 окна: меню, игра, финальное окно

Игра ставится на паузу при нажатии esc во время игры.

Меню содержит две кнопки, start и leave. Когда пользователь нажимает на кнопку start, он запускает игру, когда нажимает на кнопку leave, выходит из игры.

Финальное окно содержит две кнопки, restart и leave. Когда пользователь нажимает на кнопку restart, он запускает игру, когда нажимает на кнопку leave, выходит из игры.

В игре есть звуки:

1. Фоновая музыка меню/паузы/финального окна
2. Фоновая музыка игры
3. Звуки нажатия кнопок
4. Атака главным персонажем
5. Атака противником
6. Щит главного героя
7. Получение урона главным героем
8. Смерть главного героя
9. Смерть врага
10. Получение урона противником