**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.

**Задумка:**

* Персонаж бегает по комнатам и сражается с противниками.
* Противники представляют собой слизней (их 4 типа)
* Комнаты процедурно генерируются.
* Персонаж может подбирать различные предметы, которые дают бонусы (7 различных предметов).
* 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, экран поражения

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

Игра содержит в себе предметы (пассивные – подбираются и активные - перезаряжаются).