**BloodLine**

* Автор – Степанцев Андрей Станиславович; Горносталев Никита Алексеевич;
* Описание идеи:

**BloodLine** – это игра с видом сверху, вдохновлённая Hotline Miami. Основная цель игры – уничтожение противников на различных уровнях и набор максимального количества очков. Игра содержит несколько типов врагов, каждый из которых имеет свои уникальные механики. Основная механика геймплея заключается в том, что все умирают от одного попадания, что делает игровой процесс более напряжённым и динамичным.

* Описание реализации:

Основное окно – класс Game, управляет игровым процессом: обработка событий, обновление состояния объектов, отрисовка экрана.

Классы врагов:

* **EnemyBase** – базовый класс для всех врагов. Реализует движение, поворот к игроку и механику смерти.
* **Enemy** – враги с ножами, которые преследуют игрока.
* **GunEnemy** – враги с пистолетами, стреляют одиночными выстрелами через фиксированный интервал.
* **RifleEnemy** – враги с автоматами, стреляют очередями по 8 выстрелов с короткими задержками между пулями.

Игрок – класс **Player**

Система уровней – класс **Level**: Уровни определяются словарём, где задаётся количество врагов каждого типа. При прохождении уровня отображается экран итогового счёта.

Система очков:

За убийство врагов начисляются очки:

* **Enemy** – 750 очков.
* **GunEnemy** – 1000 очков.
* **RifleEnemy** – 1250 очков.

Множитель очков увеличивается за каждое убийство (макс. 1.5).

Множитель уменьшается, если игрок не убивает врагов в течение 750 мс.

* Описание технологий и необходимые библиотеки:

Технологии: Python3, Pygame

Библиотеки: Встроенные в python: random, math, time, os, sys

Внешние: Pygame

Необходимые библиотеки также будут прилагаться в файле requirements.txt в папке проекта.

* Скриншоты:

// Пока нет