Wasd – управление персонажем. Пробел и стрелочка вверх замена w, стрелочка влево замена кнопке a, стрелочка вправо замена кнопке d. Игра представляет из себя 1 карту с платформами. У героя всего одна жизнь. После проигрыша игра заканчивается. Выйти можно с помощью кнопки ESC в любой момент игры. Паузы не предусмотрено.

В проекте используются билблиотеки как os, sys, abc, pygame.locals, pygame, pytmx, Box2D, pygame\_gui.

Классы Hero, Map, Camera, Death, Win, CamScroll и унаследованные от него Follow, Border, Auto. Использование абстрактного метода.

Особенности: физически корректное перемещение персонажа, своя нарисованная графика, созданная на TME карта.