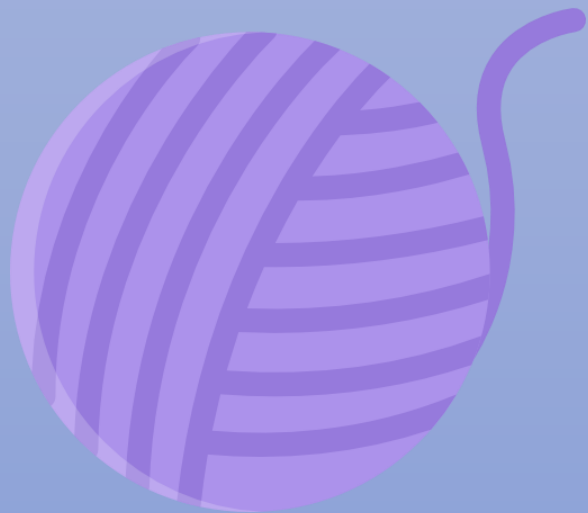


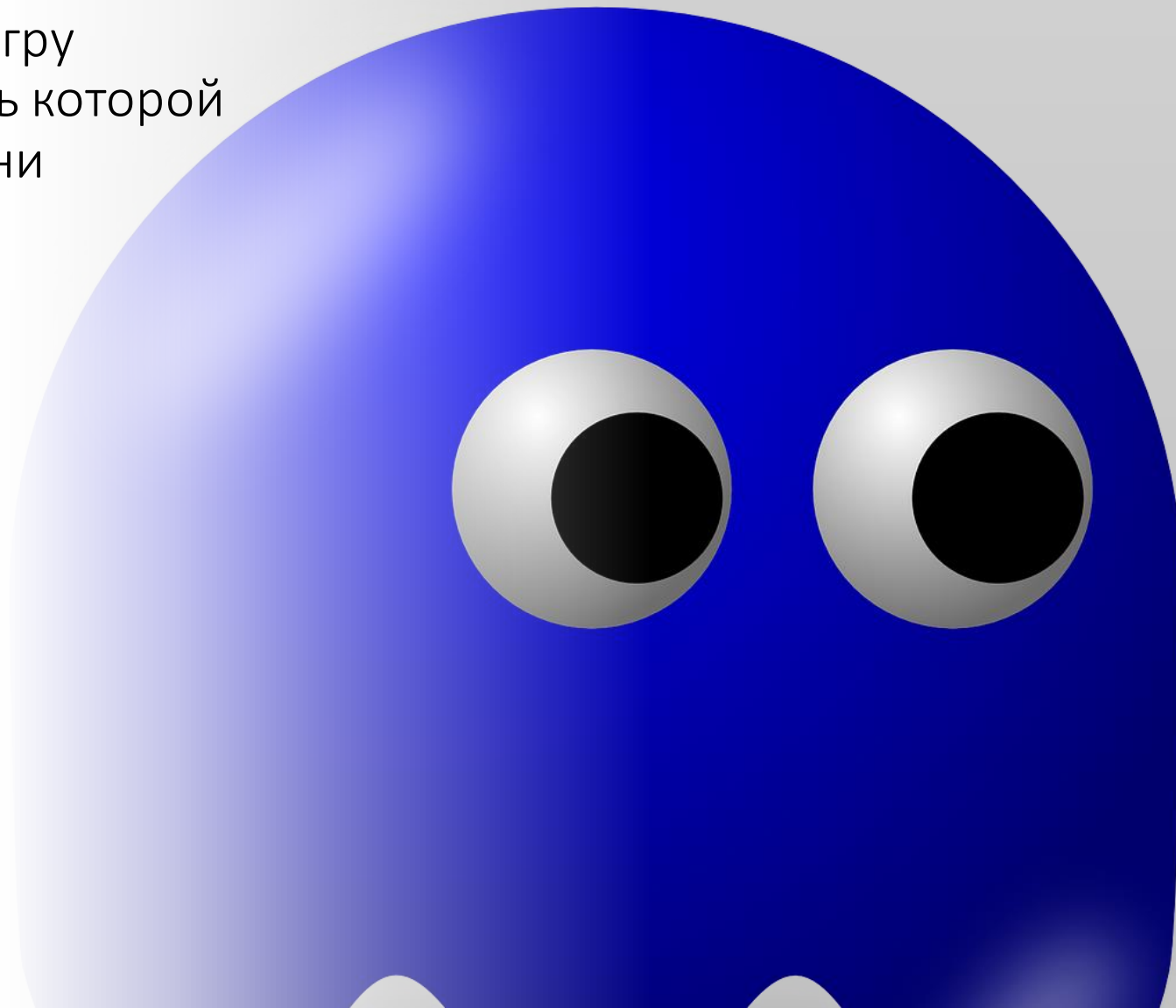
Проект

Кот (крадётся)



Главная цель при разработке стояла сделать Революционную игру нового поколения, уровень которой был до последнего времени недостижим.

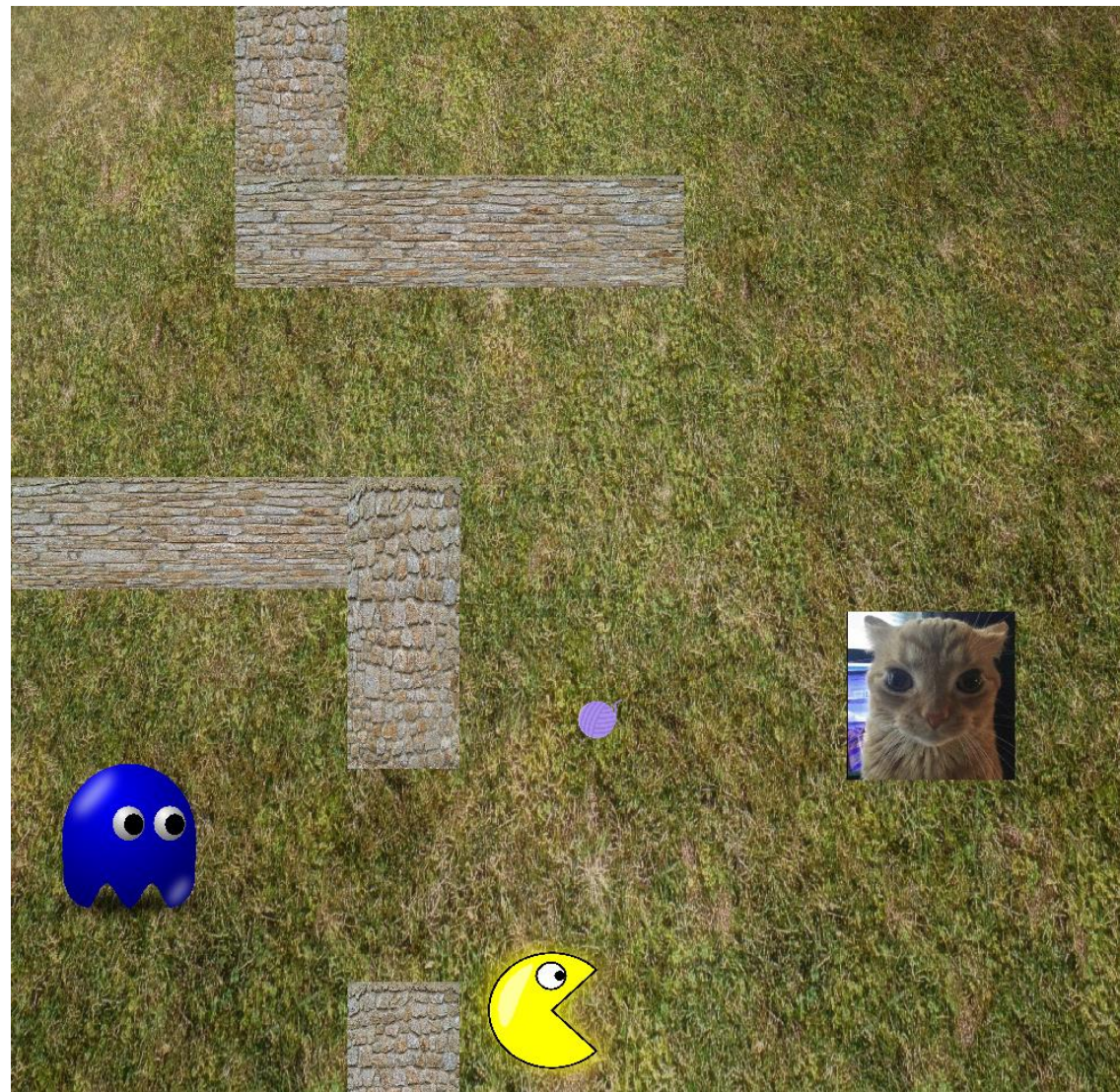
- **Иновационный геймплей**
- **Интересный геймдизайн**
- **Великолепная графика**
- **Реиграбельность**



Немного о самой игре

Простая цель пройти от А до точки Б, превращается в настоящее испытание, на протяжении которого игрок успеет по настоящему почувствовать себя героем.

И важно отметить, что игра оставит только положительные чувства после окончания, т.к. она по настоящему вознаградит игрока (не как юбисофт)), но как, это сюрприз для всех.



Будущее игры



Игра будет поддерживаться активно три года, затем редкие обновления станут платными (не считая патчи).

Микротранзакций в игре не будет, что вызовет большее доверие у игроков.

В дальнейшем выйдет сиквел, амбиции которого будут больше, чем у данной игры.

```

38     if self.rect.x <= WINDOW_WIDTH - PLAYER_WIDTH and self.x_speed > 0 or self.rect.x >= 0 > self.x_speed:
39         self.rect.x += self.x_speed
40     if self.rect.y <= WINDOW_HEIGHT - PLAYER_HEIGHT and self.y_speed > 0 or self.rect.y >= 0 > self.y_speed:
41         self.rect.y += self.y_speed
42
43     platforms_touched = sprite.spritecollide(self, barriers, False)
44     if len(platforms_touched) > 0:
45         if self.x_speed > 0:
46             self.rect.x -= PLAYER_VELOCITY
47             self.x_speed = 0
48         elif self.x_speed < 0:
49             self.rect.x += PLAYER_VELOCITY
50             self.x_speed = 0
51         if self.y_speed > 0:
52             self.rect.y -= PLAYER_VELOCITY
53             self.y_speed = 0
54         elif self.y_speed < 0:
55             self.rect.y += PLAYER_VELOCITY
56             self.y_speed = 0
57     def fire(self):
58         bullet = Bullet('ball-of-wool.png', 40,40,self.rect.left, self.rect.centery, 15)
59         bullets.add(bullet)
60
61
62     class Enemy(GameSprite):
63     def __init__(self, picture, w, h, x, y, speed):
64         GameSprite.__init__(self, picture, w, h, x, y)
65         self.speed = speed
66         self.direction = 'bottom'
67     def update(self):
68         if self.rect.y <= 550:
69             self.direction = 'bottom'
70         if self.rect.y >= 1000 - 110:
71             self.direction = 'top'
72         if self.direction == 'top':
73             self.rect.y -= self.speed
74         else:
75             self.rect.y += self.speed
76
77
78     class Bullet(GameSprite):
79     def __init__(self, picture, w, h, x, y, speed):
80         GameSprite.__init__(self, picture, w, h, x, y)
81         self.speed = speed
82     def update(self):
83         self.rect.x -= self.speed
84         if self.rect.x < 10:
85             self.kill()

```

Техническая часть

*Код достаточно
прост, так что даже
не очень опытный
программист сможет
прочитать его.*

The background is a heavily blurred photograph of a person with long, light-colored hair sitting on a dark bench outdoors. The person is wearing a light-colored top. The background is out of focus, showing hints of a paved area and some greenery.

**Спасибо За
Внимание!**