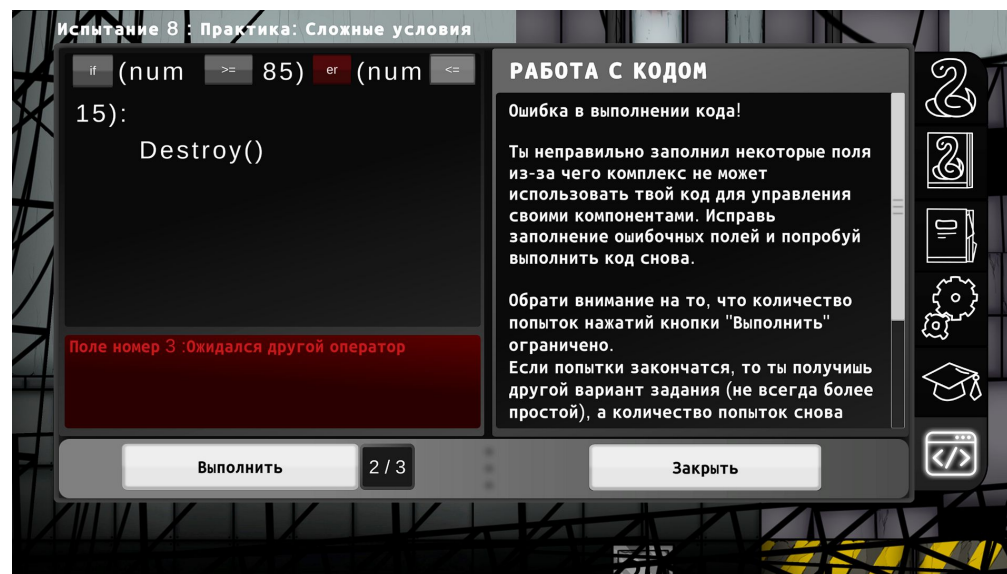


# Python\_cage

- Обучающий программированию платформер. Игрок проходит испытания, программируя окружающие его механизмы.
- Программирование реализовано в виде заполнения пробелов в коде.
- Игра мультиплатформенная (портировать игру с таким



# Features

1. Обучение ЯП через решение головоломок
2. Игровая кампания со своими драмой и загадками

В планах:

1. Свободное прохождение различных уровней по различным разделам Python
2. Адаптация под другие ЯП
3. Разработка «песочницы», в которой игрок мог бы заняться творчеством с использованием изученного ЯП
4. Монетизация, валюта, rpg-система



# Attainment

Код (50-55%):

1. Игровые механики
2. Катсцены и сюжет
3. Порт на мобильные устройства
4. Монетизация, развитие аккаунта (1 мес)
5. Свободная игра (хотя бы 16 доп. уровней) (1,5-2 мес)
6. Песочница (1,5 мес)

Код (50-55%)

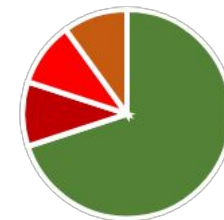


- Кор игры
- Монетизация
- Свободная игра
- Песочница

Графика (70%):

1. Основные игровые элементы
2. Декорации для сюжетной компании
3. Остатки сюжетного визуала (<1 мес)
4. Контент для свободной игры и песочницы на основе готовых спрайтов (спрайты сейчас состарены, а в свободной игре должны выглядеть новее и чище) (1 мес)
5. Визуальные фишки вроде плакатов с шутейками и визуального повествования (1 мес)

Графика (70%)



- Готовый визуал
- Остатки сюжета
- Свободная игра
- Фишки