

NORMAL

Вместо вступления

Эта игра рождена из эксперимента: «сможет ли Pentevio потянуть горизонтальный шутер со скроллингом сделанный в EVO SDK». Как видно из результата: «потянула». Сама идея родилась, когда я в очередной раз перепроходил Contra Hard Corps на Sega Genesis. Там был один уровень, где игрок едет на робо-мотоцикле по разрушенному городу. Преступно короткий уровень, скажу я вам. В итоге мне очень захотелось реализовать что-то подобное для Pentevio baseconf. Конечно такого уровня графики, как на Sega Genesis этот компьютер не сможет показать, даже если игру разрабатывать полностью на ассемблере, но само ощущение быстрой езды, с отстрелом супостатов, лезущих со всех сторон мне, как я думаю, удалось передать.

Игра разрабатывалась для ZX Evolution Baseconf, но будет работать и на ATM 2 Turbo, и всё, что с ними совместимо.

Управление

В игре присутствуют 3 типа управления: Right и Left – управление с клавиатуры, Mouse – управление движением с клавиатуры, а прицеливанием при помощи «мыши».

RIGHT

Курсорные клавиши ◀,▶	Движение вправо и влево
Клавиша SPACE или курсорная клавиша ▲	Прыжок
Клавиши A,Q,W,E,D	Стрельба в различных направлениях
Клавиша S или курсорная клавиша ▼	Использовать бомбу

LEFT

Клавиши A,D	Движение вправо и влево
Клавиша SPACE или клавиша W	Прыжок
Курсорные клавиши ◀,▶,▲ или клавиши 4,7,8,9,6	Стрельба в различных направлениях
Клавиша S или курсорная клавиша ▼	Использовать бомбу

MOUSE

Клавиши A,D	Движение вправо и влево
Клавиша SPACE или клавиша W	Прыжок
Левая кнопка мыши	Стрельба в направлении курсора
Клавиша S	Использовать бомбу

Уровни сложности

В игре присутствуют три уровня сложности:

EASY	Начальное количество здоровья: 150hp Базовое количество очков за одного противника: 7 Максимальное количество противников на экране: 7
NORMAL	Начальное количество здоровья: 100hp Базовое количество очков за одного противника: 5 Максимальное количество противников на экране: 10
HARD	Начальное количество здоровья: 50hp Базовое количество очков за одного противника: 3 Максимальное количество противников на экране: 13

Информационная панель

Во время игры, внизу экрана находится панель, содержащая основную информацию о состоянии игрока.



1. Шкала здоровья;
2. Текущий уровень здоровья;
3. Израсходованное здоровье;
4. Недоступное в данный момент здоровье. Дополнительные ячейки покупаются в магазине;
5. Количество денег;
6. Множитель (см. ниже);
7. Количество доступных в данный момент бомб;
8. Количество жизней.

Магазин

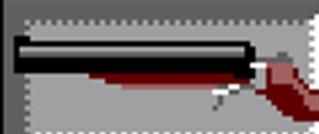
После прохождения каждого из уровней, игрок попадает в магазин, в котором за очки, полученные за убитых врагов, он может приобрести различные улучшения.



1. Изображение улучшения;
2. Цена на улучшение;
3. Количество жизней игрока (максимум 9);
4. Количество бомб (максимум 9);
5. Максимальный уровень здоровья (максимум 180);
6. Количество денег.

Если игрок не может что-то купить (уже имеет максимальное количество), то вместо цены под товаром будет надпись SOLD.

Улучшения

	<p>Дополнительная жизнь.</p>
	<p>Бомба. При использовании уничтожает всё на экране, кроме боссов. Бомбы не восстанавливаются при переходе на новый уровень.</p>
	<p>Двойной прыжок. Позволяет прыгать в двое выше. Для использования нужно дольше держать кнопку прыжка или повторно нажать прыжок, находясь в воздухе.</p>
	<p>Аптечка. На одну лампочку увеличивает максимальное количество здоровья игрока.</p>
	<p>Пистолет Макарова. В магазине не продаётся, есть у игрока в начале игры. Урон: ★ Скорострельность: ★★★★★ Тип стрельбы: Одиночный</p>
	<p>Colt Anaconda. Урон: ★★★★★ Скорострельность: ★★★★★ Тип стрельбы: Одиночный</p>
	<p>Обрез ИЖ-43. Урон: ★★★★★ Скорострельность: ★ Тип стрельбы: Веерный (3 пули)</p>
	<p>SPAS-12 Урон: ★★★★★ Скорострельность: ★★ Тип стрельбы: Веерный (3 пули)</p>
	<p>UZI Урон: ★★ Скорострельность: ★★★★★ Тип стрельбы: Одиночный</p>
	<p>AK74 Урон: ★★★★★ Скорострельность: ★★★★★ Тип стрельбы: Одиночный</p>

Механика набора очков

Для увеличения стимула играть «чисто» (без повреждений) в игру введено понятие множителя очков.

При уничтожении какого-либо противника (кроме частей босса и противников типа «камикадзе» (самонаводящиеся мины, бомбы и пр.)) игрок получает некоторую сумму очков, рассчитываемую по формуле:

«Базовое количество очков за одного противника» * «Множитель».

Где «Базовое количество очков за одного противника» определяется выбранным уровнем сложности, а «Множитель» меняется динамически во время игры по следующим правилам:

- За убийство каждого врага «Множитель» увеличивается на единицу.
- При получении игроком урона, «Множитель» становится равным единице.
- Спустя некоторое время, если игрок никого не уничтожает, «Множитель» начинает постепенно уменьшаться.

Таким образом, если игрок будет играть аккуратно, то он будет получать значительно больше очков, чем при не аккуратной/ не умелой игре. Проверено, что при аккуратном прохождении первого уровня на уровне сложности Normal, можно вполне заработать порядка 7000 очков.

Над игрой работали

- Графика, код, дизайн уровней и пр. - Валерий (Hippiman) Сурженко
- Музыка - Георгий (Zebra) Терентьев и Ziutek
- Главный тестер - Игорь (Flash_ZX) Насыров
- Отдельное спасибо - Alone Coder и всей группе Conscience
- Приветы - Baxter, AAA, Rindex, SaNchez, LVD, CJ Splinter

