

NOMAD

Вместо вступления

Эта игра рождена из эксперимента: «сможет ли Pentevo 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 Pentevo 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






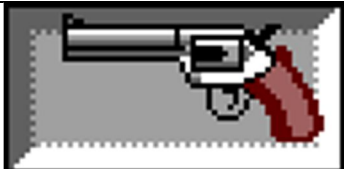
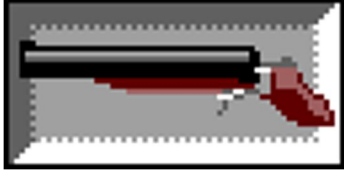



После прохождения каждого из уровней, игрок попадает в магазин, в котором за очки, полученные за убитых врагов, он может приобрести различные улучшения.



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

	Дополнительная жизнь.
	Бомба. При использовании уничтожает всё на экране, кроме боссов. Бомбы не восстанавливаются при переходе на новый уровень.
	Двойной прыжок. Позволяет прыгать в двое выше. Для использования нужно дольше держать кнопку прыжка или повторно нажать прыжок, находясь в воздухе.
	Аптечка. На одну лампочку увеличивает максимальное количество здоровья игрока.
	Пистолет Макарова. В магазине не продаётся, есть у игрока в начале игры. Урон: ★ Скорострельность: ★★★★★ Тип стрельбы: Одиночный
	Colt Anaconda. Урон: ★★★★★ Скорострельность: ★★★★★ Тип стрельбы: Одиночный
	Обрез ИЖ-43. Урон: ★★★★★ Скорострельность: ★ Тип стрельбы: Веерный (3 пули)
	SPAS-12 Урон: ★★★★★ Скорострельность: ★★★★★ Тип стрельбы: Веерный (3 пули)
	UZI Урон: ★★★★★ Скорострельность: ★★★★★ Тип стрельбы: Одиночный
	AK74У Урон: ★★★★★ Скорострельность: ★★★★★ Тип стрельбы: Одиночный

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

