

BORSCH v.0.06 beta - 2023 г. - для Yandex Retro Games v.3

- автор игры: Dragons' Lord (Владимир Зубарев)

- на основе свободно распространяемого движка "Info Guide 3D engine" от Alone Coder (Дмитрий Быстров)

- использована музыка: "Tortures Of Detonated Flesh" музыканта NEVER/CPU

Итак, нарратив:

Типичный хуторянин - сельский парень Dmytro Oragin пытается разгрести проблемы, накопившие на его поросячую ферму. Неизвестно откуда взявшаяся эпидемия свиного бешенства вынуждает выявлять и уничтожать заражённых поросят. Также Дмитро активно борется с нашествием летающей чупакабры, пытающейся полакомиться откормленным поголовьем. И где-то совсем рядом бродит Йети (снежный человек) с коварными замыслами. Ухо нужно держать остро!

В предложенном архиве запускайте *.bat файлы, - они откроют настроенный на 28МГц эмулятор и автоматически вставят в него образ диска или tar. Далее внутри эмулятора, как на стандартном ZX Spectrum 128k, загрузка либо с ленты, либо в TR-DOS. Игра пишется для стандартной карты памяти **128k** и стандартного спектрумовского экрана 6912, поэтому запуститься НА ЛЮБОМ клоне, кроме машин с 48k.

Кнопки управления в игре:

1,2,3 - три типа оружия: дробовик, восьмистволка и ракетница,
WASD - стандартная раскладка для бега в fps-шутерах от первого лица со стрэйфами,
QE - поднять/опустить взгляд (при наличие мышки не используется),
OP- повернуться влево/вправо (при наличие мышки не используется),
SPACE, N и ЛКМ - выстрел,
левый SHIFT или ПКМ - прыжок,
M - вызвать меню с графическими настройками.

Это пред-релизная бесплатная свободно распространяемая версия игры. Представляет собой один уровень со всеми работающими механиками. В полной версии, которая выйдет через пару месяцев (на zxonline.net), будет реализовано и добавлено:

- Около десятка полноценных карт, в том числе многоуровневых, и с элементами паркура;
- Новые монстры + трассировка пути от монстра до игрока;
- Будут айтемы брони;
- Взрывающиеся бочки;
- Механика нажатия кнопки выстрелом (пулей с дистанции);
- Будет полноценный проработанный лор с межуровневыми заставками и описанием;
- Реализуем микшер музыки и SFX эффектов для совместного одновременного проигрывания.

Игра создана за 2 месяца одним человеком полностью под ключ. До этого шла серьёзная подготовительная исследовательская работа - в течении двух лет мы работали над апгрейдом старого энджина. Было написано СОРОК версий движка за это время. Вся игра написана в обычном блокноте. В notepad++ создавалось буквально ВСЁ: код, модели, анимации, текстуры и т.д.

Вы можете ускорить написание проекта, выразив финансовую поддержку автору:

СБЕР: 4279 3806 9488 7532

Яндекс.Деньги (Yoomoney): 41001318897076