

# MAX MADNESS

## Описание

Игра вдохновлена тем самым фильмом про одного Макса, который, вроде как, не совсем нормальный.

Задача игрока оторваться от преследователей и доехать до безопасного оазиса с литрами бензак и прекрасными красотками.

## Режимы игры

В игре два режима игры: **История** и **Аркада**.

В **Истории** вам предлагается проехаться по заранее подготовленным уровням, связанным некой сюжетной линией. Цель — всегда одна, добраться до конца маршрута.

В **Аркаде** у вас есть на выбор три уровня сложности и бесконечная трасса, с постепенным нарастанием сложности. Для аркады существует on-line таблица рекордов.

Вне зависимости от режима игры, вы будете собирать шестеренки, которые накапливаются у вас в банке, вне зависимости от того, прошли вы уровень или проиграли.

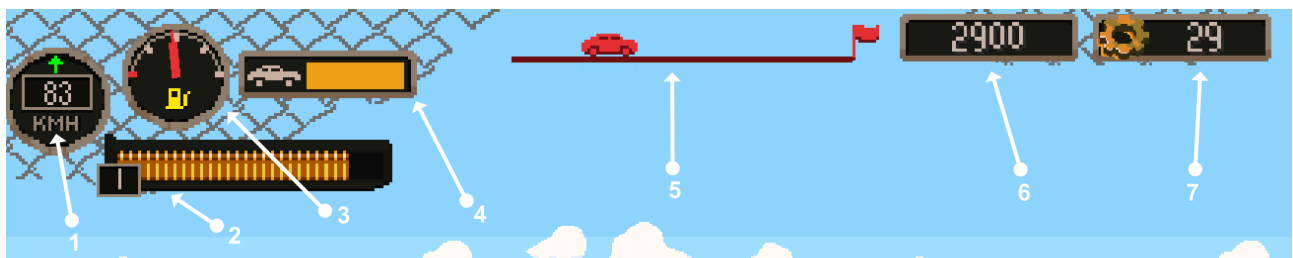
**Важно**, что *шестеренки* являются общим ресурсом для обоих режимов игры. В игре можно улучшать свою машину за *шестеренки* и эти апгрейды так-же являются общими для обоих режимов.

## Управление

**Стрелки Вверх и Вниз** — перемещение по полосам, быстрое нажатие для двойных перестроений.

**Пробел** — стрельба, кстати, врагов можно эффективно бортовать, при этом сам игрок не получает повреждений.

## Интерфейс



1 — Тут отображается ваша текущая скорость. Если запас топлива больше 25% от вместимости бака, то скорость медленно увеличивается (о чем свидетельствует зеленая стрелка), иначе она — медленно снижается.

2 — Ваши патроны. Состояние текущей обоймы и число отображающее запас обойм. Каждый подобранный ящик с патронами на дороге добавляет одну обойму.

3 — Уровень топлива. Когда он закончится, машина остановится и вы проиграете.

4 — Степень повреждения машины или жизни.

5 — Прогресс уровня. Он отображается только в режиме Истории.

6 — Очки набранные в данном заезде. В режиме Истории они ничего не значат, а вот в режиме Аркада, от них будет зависеть ваше место в таблице лидеров.

7 — Шестеренки, которые вы собрали на дороге. После заезда (вне зависимости проиграли вы или выиграли) они добавятся к вашему общему запасу шестеренок в банке.

## Улучшения машины

В режиме Истории перед каждой новой миссией, а в режиме Аркады, после каждой смерти, вам будет предлагаться перейти на экран улучшений, для того, чтобы за шестеренки купить улучшения для вашей машины.

Улучшения, так же как, банк шестеренок являются общими для обоих режимов игры: Истории и Аркады.



— запас прочности автомобиля



— запас топлива в автомобиле (стоит учитывать, что чем больше машина, тем больше топлива она потребляет)



— возможность автомобиля пробивать твердые преграды (например камни), получая незначительный урон



— огнестрельный урон, который наносит автомобиль, также незначительно влияет на урон, который наносит автомобиль, когда бортует врагов



— дальность стрельбы автомобиля

## Авторы

Андрей Коротков aka DRON — программирование и геймдизайн

Аркадий Ким aka Kiriyaama — графика, анимация и сюжет

София Катермес — дополнительная графика

Илья Ковалев — музыкальная тема

## Ресурсы

Движок — [Unity](#)

Звуки — [FindSounds.com](#)

Онлайн таблица рекордов — [dreamlo.com](#)