

Bandana Devil (demo)

Игра разработана студией Clocktower Games
при помощи Game Maker 6.1

Программист: Gecko
Дизайн и графика: Gecko
Звук: Gecko
Композитор: Gacuch
Библиотека BGM: The Music Guy
Библиотека Bass: Un4seen

Управление

Стрелки – поворот и движение
Пробел / Shift – прыжок
Ctrl – выстрел (стрелять можно только в неподвижном положении)
T – переключение отображения прицела
PgDn – сделать скриншот
Escape – пауза
F4 – переключение полноэкранного/оконного режимов

FAQ

Q: *Я не вижу на экране прицел автонаведения. Куда он делся?*

A: Возможно, автонаведение отключено. Включите его клавишей <T>. Возможно также, что прицел исчез в результате ошибки (такое случалось несколько раз). В этом случае нажмите клавишу <T> дважды.

Q: *Игра заметно "тормозит"! Что случилось?*

A: Мы тщательно все перепроверили, поэтому игра должна работать с нормальной скоростью. Если все же "тормозит", возможно, в системе действует ресурсоемкое приложение. Рекомендуется закрывать все пользовательские процессы перед запуском игры. Также, на некоторых ноутбуках изменение громкости звука посредством клавиатуры может повлечь снижение скорости работы игр. Совет: в Bandana Devil изменяйте громкость в режиме паузы (клавиша <Escape>) или настройте звук в опциях.

Если "тормозя" не связана с системными процессами или изменением громкости, запомните момент и место в игре, где это происходит, и срочно сообщите нам!

Q: *Игра идет слишком быстро. Почему?*

A: Да, иногда скорость игры резко возрастает, но только на кратковременные периоды. В этом нет ничего страшного. Нормальная скорость игры - 28-35 FPS. Если же FPS выше 45 и это длится продолжительное время, немедленно сообщите нам, где и когда в игре это происходит!

Q: Игра не запускается или часто зависает. Почему?

A: Возможно, ваша система не соответствует указанным минимальным требованиям. Для запуска игры требуется Windows 98, NT, 2000, ME или XP с установленным DirectX 8.0 или выше, видеокарта с 16 Мб памяти, оперативная память 64 Мб, разрешение экрана как минимум 800x600 и глубиной цвета 16 бит. Также, возможно, в системе действует более приоритетный процесс. Рекомендуется закрывать все пользовательские процессы перед запуском игры.

Q: Я не слышу музыкального сопровождения, в то время как звуковые эффекты звучат нормально. Почему?

A: Возможно, громкость музыки установлена на ноль. Зайдите в игровые опции и повысьте уровень громкости. Если музыки все равно не слышно, вероятно, причиной этому является сбой при загрузке библиотек. В этом случае просто перезапустите игру.

Файловая структура

devil.exe – исполняемый файл игры

bass.dll – программный компонент

BGM.dll – программный компонент

config.ini – файл параметров игровых настроек.

/backgrounds - здесь хранятся фоновые изображения, используемые на уровнях. Вы можете заменить их своими. Для этого необходимо создать файл *.jpg с разрешением 640x480, отраженный по вертикали, и заменить им один из файлов в директории **/backgrounds**. Не забудьте перед этим на всякий случай сделать копию заменяемого файла.

/models - 3D-модели и их текстуры. Модели закодированы в формат dat, а текстуры используют форматы jpg и gif. У каждой модели или группы моделей – своя поддиректория. Теоретически, вы можете заменять модели на свои, для этого вам понадобится программа Marzipan, с помощью которой можно конвертировать модели из obj в dat. Обратите внимание, что имена файлов моделей заканчиваются на "_normals", а имена файлов текстур – на "_tex".

/sprites – спрайты (небольшие статичные и анимированные изображения, используемые в игре для спецэффектов и других целей). Спрайты используют форматы BMP (глубина цвета 8, 4 или 1 бит) и GIF. В поддиректории **/anim** находятся анимированные спрайты бонусов (монеты, драгоценные камни и др.).

/temp – директория для временных файлов, генерируемых непосредственно во время игры. Во избежание конфликтов, перед запуском эта папка должна быть пуста.

/tiles – тайлы (текстуры, используемые для формирования ландшафта). Используется формат JPEG.

/tracker – файлы саундтреков в трекерных форматах (mod, xm, s3m, it).