

Путешествие в Икстлан

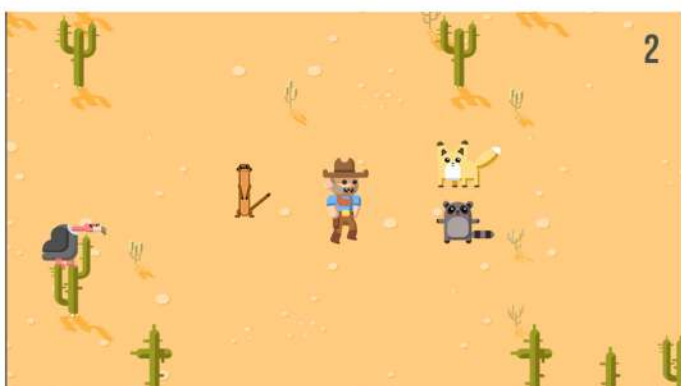
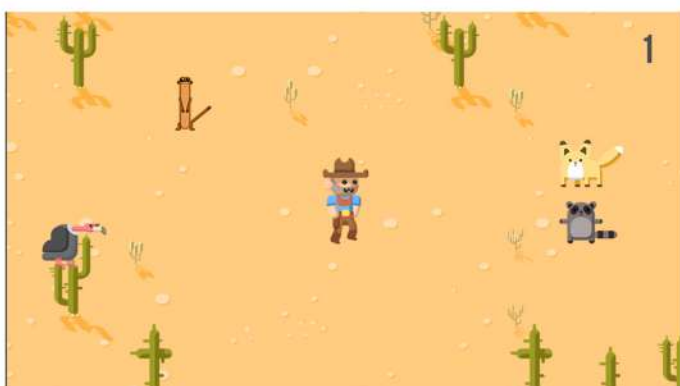
Основная логика игры в том что мы находимся в загробном мире духов, вызванном наркотическим трипом через употребление гриба Мискалито. Главный герой ковбой, которому не посчастливилось употребить эту дрянь. Главная механика игры - постоянный случайно генерирующийся мир из тайлов в какую бы сторону ты не пошел. Любой скрытый тайл за пределы камеры не будет прежним и будет регенерирован.



Игрок движется во все четыре стороны, игра не изометрическая просто тайловая. С любой стороны игрок открывая тайлы генерирует их случайно. Любой скрытый тайл пропадает навсегда, при возврате он регенирируется заново.



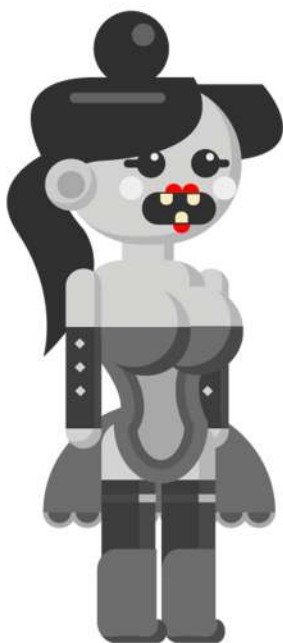
На пути у тгрока спаунятся из-за предела видимости камеры дохлые пустынные животные - еноты, койоты, сурикаты и птицы падальщики. От них можно избавиться убежав так что бы они скрылись из зоны видимости, так как все пропадает и регениться за пределами видимости. Потому что все вокруг - трип)



Игрок может отбиваться тремя способами:

- Ударом ногой (милишная атака, слабее бутылки, но сильнее камня)
- Ударом разбитой бутылкой (износ этого орудия повышается)
- Броском камня из под ног (камни рейнджовая атака, намного слабее бутылки)

Ключевыми встречами являются индейцы которые могут хилить игрока, и пополнять/давать новые бутылки для возобновления розочек (орудий из разбитых бутылок) Розочка из бутылки появляется автоматически после первого удара. Если упустить индейца из виду, то он пропадает как и другие тайлы.



Суть игры встретить дохлую шлюху, бывшую ковбоя, изза которой он объелся грибов. Дохлая шлюха, по сути, является босом, после победы над ней ковбой просыпается и трип заканчивается.

Мертвая шлюха по сути такой же моб, только с большим количеством хп, и имеет улытку в виде чиха, от которого нужно уворачиваться что бы не заболеть чемто страшным (по сути усиленный урон).