

FUSS!

Videoton TV-Computer játék

Készített: Bertók Zsolt, BerySoft © 2019-2020

Verzió: 2020. január 26.

A játék egy oldalra scrollozós, ugrálás ügyességi játék. Célja, hogy a háttetőkön ugrálva kijuttassuk az irányított karaktert a városból.

*Érdekessége, hogy az első játék TVC-re, ami **hardveres oldalra scrollozást** használ.*

Irányítás

Ugrás: **SZÓKÖZ** vagy **Í** vagy a botkormány **TŰZ** gombja

Az ugrás gombot hosszabban nyomva nagyobbat ugrik karakter, amire többnyire szükség is lesz.

S: szünet (pillanat állj). Ismételt **S**-re folytatódik a játék.

Z: zene ki-be kapcsolása (*a főképernyő alatt és játék közben*)

Joystick fel-le: zene hangerejének szabályozása

A játékról

A játék alapötlete a számos platformra megjelent, 2009-es Canabaltból származik, de nem egy pontos portolás volt a cél, csak az alapötlet került felhasználásra, egyedi grafikával kiegészítve.

A játékban feltűnik néhány ismert korabeli hazai cég logója, mint például a *Videoton*, *Centrum Áruház*, *Orion* és a *Skála Áruház*. Szerettem volna a *Novotrade* logót is valahol elhelyezni, hiszen ennek a cégnek nagy jelentősége volt a TVC-s játékok terjesztésében és az olyan amatőr otthoni fejlesztők játékeinak kiadásában, mint amilyen én is voltam az 1986-1990-es években. De a *Novotrade* logó sajnos annyira cirkalmas, hogy ebben a felbontásban és méretben nem sikerült megoldani.

FIGYELEM!

*A játékban levő hardveres scroll a TV-Computer 50 Hz-es (50 fps-es) képernyőfrissítését használja. Eredeti gépen ez tökéletes is, de a mai PC-k 60 fps-es képfrissítést használnak, így emulátorban a scrollozás akadozik az eltérő képkockaszám miatt. Erre megoldás, ha a gép videokártyáját át tudjuk kapcsolni **50 Hz-es képfrissítésre**. Ez sajnos nem minden videokártya esetén lehetséges.*

Zenék

Főképernyő: **Iron Man 3 Theme** (original soundtrack by Brian Tyler)

Játék: **Clubbed to death** (Matrix sound track by Rob Dougan)

Technikai részletek

- a játékban levő város **60** képernyőnyi grafikából áll
- a város **104** különböző képdarab kombinációjából van összeállítva
- a játék összesen **46 831** bájt memóriát használ
- a .cas fájl mérete **20 260** bájt, mivel az adatok egy része tömörítve van benne
- az assembly forrás **3 680** soros, de ebben vannak adatsorok is, a kód kb. **3 230** sor kommentekkel
- körülbelül másfél hónapig tartott a fejlesztés
- a fejlesztési idő 60%-át a grafika elkészítése tette ki
- a maradék idő kb. 20%-át a zene összerakása vitte el
- a fejlesztés kb. 20%-a volt a játék és vele járók (főképernyő, történet, game over, győzelem) leprogramozása

Köszönetnyilvánítások

Oravecz Istvánnak a *TVC Studio*ért – örültem, hogy nem kellett egy crosscompilert is írnom :)

Kiss Károlynak és fiának a tesztelésért és az ötletekért – nekem egyszer sem sikerült végigmennem a pályán :)

Einar Saukas & Urusergi a *ZX7* tömörítőért – így gyorsabb a betöltés wav-ból

pianoletternotes.blogspot.com – a zenék hangjegyeiért, enélkül nem lett volna zene egyáltalán

Sáránszki Misinek az *Orion* logó grafikájáért – spróroltál nekem egy óra rajzolás