

# ZUHANÁS

verzió: 2022. december 31.

## TVC ügyességi játék 32K, 64k és 64k+ gépekre

Készítette: Bertók Zsolt – BerySoft, 2022

Ez egy ügyességi játék **1 vagy 2 játékos** számára, amit a 2020-ban, **Commodore VIC-20**-ra megjelent, **FALL** című játék ihletett.

## A játék leírása

A TVC-s **ZUHANÁS** játék célja, hogy a sziklahasadékban zuhanó, közben a sziklafalon magát fékező játékos minél messzebbre jusson anélkül, hogy a sziklafalon feltűnő körfűrészek kárt tennének benne. Ennek érdekében a játékos a körfűrész elől át tud rugaszkodni a szemben levő sziklafalra, és vissza.

A játékot lehet egyedül, **1 játékos** módban játszani, vagy egymással is versenyezve, **2 játékos** módban.

## IRÁNYÍTÁS

A **JÁTEKOS 1** az **1. joystick TŰZ** gombjával, vagy a **RETURN** billentyűvel tud ugrani.

A **JÁTEKOS 2** a **2. joystick TŰZ** gombjával, vagy a **SZÓKÖZ** billentyűvel tud ugrani.

## ÉRDEKESSÉGEK

A játék a 2022-es TVC JÁTÉKFEJLESZTŐ VERSENY-re készült, de szó szerint az utolsó pillanatban. Eredetileg egy sokkal összetettebb játékot kezdtem fejleszteni a versenyre, de annak is elég későn, november elején kezdtem neki, és közbejöttek magánéleti dolgok is, így annak a befejezése reménytelennek látszott, így azt el is halasztottam 2023-ra.

De a 2022-es verseny december 31-ig kitolt határideje adott némi esélyt arra, hogy mégis induljak a megmérettetésen, bár amikor a határidő kitolásról döntöttünk, akkor még nem volt ilyen gondolatom. Végül, az utolsó 3 napban, napi 4-8 órában készült a játék, amit december 29-én kezdtem el, és december 31-én este fejeztem be.

Az eredeti VIC-20-as játékot már 2 éve ajánlgattam a TVC-s Facebook csoporttagoknak, hogy valaki készítse el TVC-re, de mivel senki nem kapott a lehetőségen, így én lettem az, aki nekiállt.

A VIC-20-as játékban a két játékos külön-külön hasadékokban zuhan, de a TVC-n nincs sem gyors karakteres mód, sem 1-2 pixeles függőleges hardver *scrolloz*ási lehetőség, a szoftveres *scroll* pedig sajnos nem bizonyult elég gyorsnak, ezért gyors áttervezéssel egy helyre kerültek a játékosok. Csak a sziklafalak szélei vannak így is scrollozva, és a körfűrészek „sprite”-ként vannak mozgatva. Bár azóta lett egy ötletem, amivel talán elég gyors lehetne két hasadékkal is a görgetés, de már nem volt időm kísérletezni.

Valószínűleg lehetne még rajta mit csiszolni, finomítani, egyes részei elég elnagyoltak is lettek a rohammunkában, de ebbe a 3 napos vágába ennyi fért bele.

## Köszönetnyilvánítás

Köszönet

- **Major Tamás**nak a *DevTool* fejlesztőeszközért;
- **Kiss Károly**nak, aki tesztelte a próbaverziót.

Bertók Zsolt / BerySoft, 2022. december 31.