

INTERKARATE PLUS TV COMPUTER 64K

Az Interkarate Plus egy verekedős játék, amelyben három karatéka küzd meg egymással Japán ősi kapujánál. Egyjátékos módban egy ember és két gép, kétjátékos módban két ember és egy gép vesz részt a harcban, ez utóbbi esetben a játékosokra van bízva, meddig tartanak össze a gépi ellenféllel szemben. A harcosokat a Mester felügyeli, ő dönti el, melyik harcosnak mi jár azért, amit tesz, vagy nem tesz.



Célunk a fekete öv és a minél magasabb pontszám elérése.

A karatékák harminc másodperces menetekben mérik össze erejüket és harci tudásukat. Két egymást követő menet után egyéni labdás tréning, majd ismét két menet küzdelem következik.

A menetek alatt a játékosok az ellenfelekre mért csapások nehézségétől függően találati pontokat szerezhetnek. A szemtől-szemben elért találatok egy egész, a hátulról elért találatok fél pontot érnek. Ha egy meneten belül valaki eléri a három egész pontot, a menet véget ér és a fennmaradó időből számított bónuszt is ez a játékos kapja meg. A legkevesebb találati pontot elért játékos kiesik, szerepét a továbbiakban a gép veszi át.

Az utoljára kieső emberi játékos, akinek a pontszáma elég magas hozzá, jogot nyer arra, hogy nevét beírja az örök ranglista őt illető helyére.

Pontozás

A játékosok övfokozata az *össz-pontszámunktól* függ, amely következőkből tevődik össze:

- Az ellenfeleket ért találatok
- Időbónusz
- Tréning labdák kivédése
- Az összes labda kivédése

A technikai találatok a játékosok pontszáma fölött fél pontonként vannak megjelenítve.

Találat	Szemből (egész pont)	Hátulról (fél pont)
Fejre ütés	400 pont	200 pont
Fejre rúgás	800 pont	400 pont
Törzsre ütés	400 pont	200 pont
Törzsre rúgás	400 pont	200 pont
Bokára rúgás	400 pont	200 pont
Lábsöprés	200 pont	100 pont
Fejelés	800 pont	400 pont
Ugró Rúgás	800 pont	400 pont
Kétfelé ugró rúgás	1000 pont	500 pont

Időbónusz másodpercenként 100 pont
Tréninglabdák kivédése 100 pont
Összes tréninglabda kivédése 5000 pont



Két menetnyi küzdelem után labdás tréning következik.

Övfokozatok

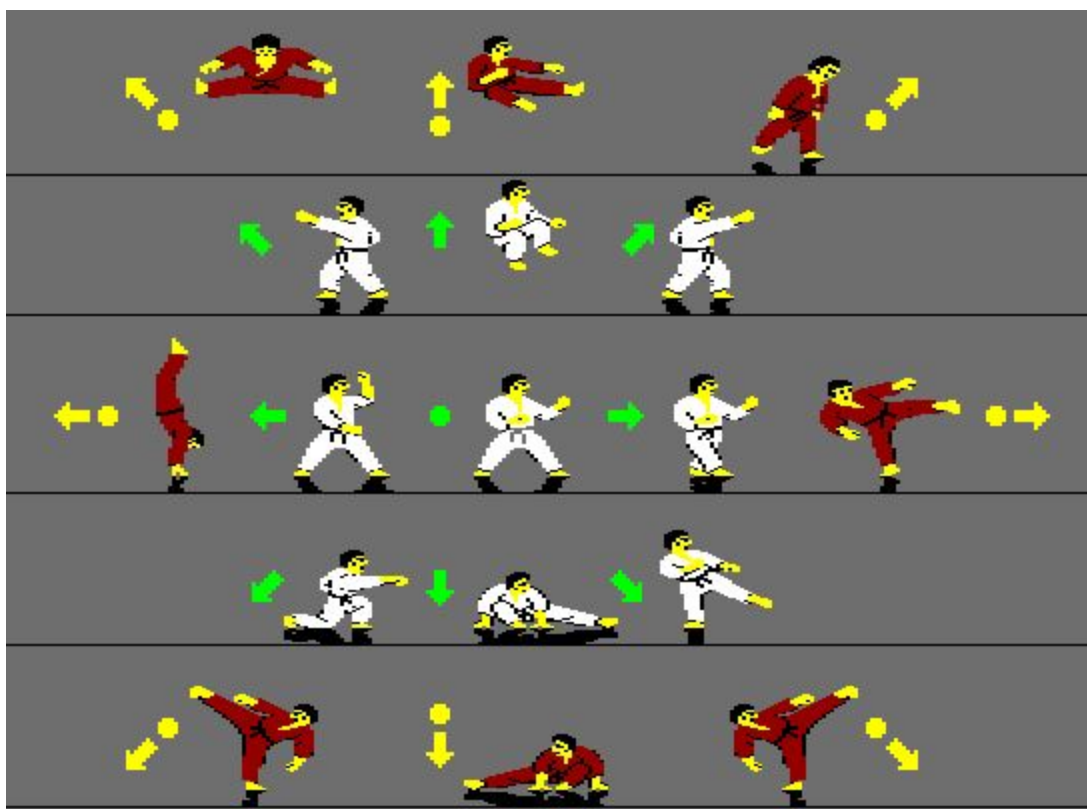
Öv szín	Szükséges pontszám
Fehér	0 pont
Sárga	8.000 pont
Zöld	16.000 pont
Bíbor	25.000 pont
Vörös	35.000 pont
Fekete	50.000 pont



Mindannyian a minket megillető helyre kerülünk, érdemeink szerint.

Írányítás

Írány	játékos1	játékos2	Tűzgomb nélkül	Tűzgombbal
Fel	W	O	Felugrás	Ugró rúgás
Előre fel	E	P	Előrelépésből fejre ütés	Előre fejelés
Előre	D	É	Előre lépés	Törzsre rúgás
Előre le	C	-	Bokára rúgás	Fejre rúgás
Le	X	.	Lábsöprés	Fordulásból lábra rúgás
Hátra le	Y	,	Törzsre ütés	Fordulásból fejre rúgás
Hátra	A	K	Védekezés	Hátra flikk
Hátra fel	Q	I	Fordulásból fejre ütés	Kettős rúgás
Tűz	S	L		



A zöld az egyszerű, a sárga nyíl a tűzgombbal kombinált mozdulatainkat mutatja.

A program összes kezelőszerve



1,2 Új játék indítása, egy vagy két emberi játékosal

4,5,6 Karakterek ruhájának és hajának átszínezése (utóbbi minden második körben változik)

Lock Pause (játék felfüggesztése (tréninglabdák alatt nem működik))

QWE Első játékos irányítása (joy port1)

ASD

YXC

IOP Második játékos irányítása (joy port2)

KLÉ

, . -

B Zene ki/be

N Hang effektek ki/be

A highscore listába a név beírása joystickkal történik, a következőképpen:

fel/le betű kiválasztása előre/hátra

jobbra következő betű

balra törlés balra

tűz beírás vége

Megjegyzések

Azonosságok, különbségek, érdekességek

- A játék alapvetően a Commodore64-es változat logikája szerint került megírásra
- A program kódja, adattömbjei, zenei, grafikai és egyéb formátumai teljesen saját fejlesztésűek és kifejezetten TVC-re íródtak (semmilyen kódrészletet nem tartalmaznak más programokból)
- A grafikai elemek mindegyike a TVC-n való megjelenéshez teljes újrafeldolgozáson ment keresztül, illetve került megrajzolásra
- Az övek az elért fokozatnak megfelelő színeződnek (ahogy Amigán is)
- A labdák az Amigás verzióhoz hasonlóan lettek megrajzolva és animálva
- A ruhák és hajak átszínezése csak a TVC-s verzióban lehetséges
- A hátraflikket, ugrórúgást végző harcosok is támadhatók, de csak a TVC-s verzióban
- Mikor valamelyik harcos a másik kettőt kiüti, ő megfújja és megrázza a kezét - ez geg az IKplusban nem létezik, ez az International Karatéban látottak alapján készült el
- A játékban hallható (ál-kétcsatornás) zene a Rob Hubbard által komponált, C64-es verzió alapján lett megírva, annak teljes hosszát és minden fő motívumát tartalmazza.



Ha a küzdelemben eltaláltak, akkor
néhány másodpercig pihennünk kell.

Köszönetnyilvánítások

Köszönjük mindazoknak, akik a program létrejöttében bármilyen módon részt vettek: Archer Maclean-nek, a System3-nak, a TVC-s facebook közösség tagjainak, a TVC emulátorok és tool-ok készítőinek (Grósz Attilának, Árvai Lászlónak, Varga Istvánnak, Kevin Thacker-nek, Vincze Béla Györgynek), Nagy Csabának, Bertók Zsoltnak (aki életre hívta azt a játékfejlesztői versenyt, amely nélkül ez a program talán sosem készül el), valamint családtagjainknak, akik elviselték ahogy a fejlesztés alatt, (különösen a vége felé) viselkedtünk. :)

Utószó

Ez a program egy több mint harminc éves álom beteljesülése. Akkoriban ez a játék volt az, amivel a Holdat céloztuk meg fejlesztési non plus ultraként, az a bizonyos "lehetetlen, amit TVC-re nem lehet megcsinálni élvezhető minőségben és sebességben". Ennek a harminc éve szunnyadó váagnak elég volt egyetlen szikra ahhoz, hogy belobbantsa azt a lángot, amivel belevágtunk a játék elkészítésébe és azt végig is csináltuk, azt ötlettől a kutatás-fejlesztésen át, egészen a végéig. Reméljük hogy ez a tűz és minőségre törekvés "átjön" rajta keresztül mindenkinek, aki játszik, vagy bármilyen módon kapcsolatba kerül Vele. Mert akkor érte meg igazán.



**DOBERDO
BROTHERS**