

BOMBERMAN

MEGABLAST

v1.0 - 2021. december 26.

TVC játék 64k és 64k+ gépekre

Készítette: Bertók Zsolt, BerySoft 2021

Ez egy multiplayer *Bomberman* játék, 2-4 játékos számára, amit az 1997-es, Windows 95-re az Interplay által kiadott *Atomic Bomberman* ihletett. Nem hű másolata annak játéknak, de sok jegyében emlékeztet rá.

Bomberman

Az eredeti játék japánban jelent meg 1983 júliusában, a Hudson Soft fejlesztésében. A történet szerint a kis robotok (Bombermanek) a föld alatt raknak össze bombákat az emberek számára. Míg egyszer szárnyra kap egy legenda közöttük, ami szerint, ha egy kis robot feljut a felszínre, akkor emberré válik. Hősünk nagyon vágyik az emberré válásra, ezért elindul, hogy a felszínre jusson és ehhez az általa gyártott bombákat használja fel, hogy kirobbantsa magát a föld alatti alagútszisztéból és legyőzze az ezt megakadályozni készülő ellenfeleit.

Forrás: <https://en.wikipedia.org/wiki/Bomberman>

A játék leírása

A TVC-s **Bomberman MEGABLAST** játék célja, hogy bombákat lerakva, annak lángjával elimináljuk az ellenfeleinket. A bombák lángja a téglafalat és a felszedhető csomagokat is felrobbantja, valamint a már lerakott bombákat is. A bombák 4 irányba robbannak, ettől igazán veszélyesek, főleg ha nagy a robbanás lángja.

A játékban sajnos gépi ellenfelek kifejlesztésére nem jutott idő, így csak emberi ellenfelek tudnak egymás ellen játszani, de az a menüben beállítható, hogy 2, 3 vagy 4 játékos játszik-e egymás ellen.

A figurákat értelemszerűen 4 irányba lehet mozgatni a joystickkal vagy a menüben jelzett gombokkal. A joystick tűz gombával vagy a menüben jelzett gombokkal lehet bombát lerakni. Ha valaki a belső joysticket használja, akkor **RETURN** (emulátoron ENTER) gombbal is lerakható a bomba az 1. játékos számára.

Elsőként érdemes lerakni a bombákat egy téglafal mellé, majd biztonságos távolba sietni, ha lehetőség van rá, akkor mérőleges irányba *fedezékbe* vonulni a robbanás előtt. A **doboz gyűjtés** játékmódban a felrobbantott falak mögötti **dobozok** (dobozok leírása lentebb) segítségével fejleszthetjük a kis robotunkat.

Ha csak egy játékos marad már életben, akkor ő nyeri azt a kört. Új kör kezdhető **RETURN** lenyomásával, ekkor a megnyert körök folyamatosan kijelzésre kerülnek a képernyő alján, a játékosok fejei mellett, így ennek révén sok körös bajnokság is rendezhető.

Ha egy kör végén visszalépünk a menübe, akkor az addig megszerzett pontszámok nullázódnak.

JÁTÉKMÓDOK

Doboz gyűjtés játékmód

Ekkor a menüben megjelenített *dobozok* összeszedésével lehet fejleszteni a főhősünket, ezáltal lehet több bombánk, nagyobb "tűzerőnk", gyorsabb mozgásunk, vagy képességünk elrúgni a bombákat. A meglepi dobozok azonban tréfásak is tudnak lenni. 😊 Érdemes a felvételükkor nézni, hogy mi kerül kiírásra a képernyő tetejére rájuk vonatkozóan. 😊

Kb. 1.5 perc után minden csomag helyére meglepi doboz kerül, akár fel lettek szedve korábban, akár nem.

Kezdetben minden játékosnak csak 1 bombája van, aminek kicsit a lángja robbanáskor. Elrúgni nem tudja senki a bombát és nem is mozognak túl gyorsan a kis robotok. De mindezek a képességek az alábbi dobozokkal feljavíthatóak.

A felszedhető dobozok:



plusz bomba, ami persze lerakható. Ha felrobbant egy bomba, ismét lerakható. Maximum 3 bombája lehet egy játékosnak.



robbanás láng növelése



görkorcsolya, amivel gyorsabb a mozgás



bomba elrúgás képessége



MEGABLAST – maximális méretű robbanás láng



meglepetés doboz. Vagy a fenti háromból valamelyik, vagy valami kicsit kellemetlenebb meglepetés. Ez előre nem lehet tudni, de van, amikor megéri a kockázatot.

Super Bombman játékmód

Ekkor nincsenek dobozok a pályákon, viszont minden képességgel alaptól rendelkeznek a robotjaink. Gyorsan mozognak, van 3-3 bombájuk, maximális méretű a bombák robbanási lángja (ez saját magukra is veszélyes lehet!), és el is tudják rúgni a bombát.

Viszont ilyenkor nincsenek felszedhető dobozok értelemszerűen. Persze bosszantó meglepik sem. Profi játékosok esetén ez is egy izgalmas játékmód lehet, ahol egyből mindenki rendelkezik minden képességgel és a nagy robbanás lánggal, vagy bomba elrúgással máris teljes fegyvertárral lehet küzdeni egymás ellen.

A játéktér szűkülése

Hogy ne tartson túl sokáig egy játék profik játékosok között sem, ezért kb. 2 perc után elkezd szűkülni a pálya. Az idő közeledtét az alsó, színes idővonal jelzi és előtte szirénahang és keret villogás. Ekkor érdemes a sarkokból menekülni, mert onnan kezd majd szűkülni a pálya. Akit egy pályaszűkítő elem eltalál, annak vége arra a körre.

Pályák

A játékban 7 különböző pálya található. Minden pályát választva véletlenszerűen kiválasztott pályától indul a játék és minden körben egy másik pálya jön.

Egy konkrét pályát kiválasztva pedig csak azon lehet egymás ellen játszani. Ekkor a győzelem után ismét ezen a pályán következik egy új kör.

A pályák '80-as évekbeli TVC játékokról neveztem el tiszteletadásul. Valamennyire emlékeztet is a pályák felépítése a játékokra (jó, az Áttörés nem, de ott át kell törni a sok falon, innen az elnevezés)

GameCard

Vass Sanyi által készített TVC-s *GameCard* volt a másik inspiráció, ami miatt belekezdtem ennek a játéknak a fejlesztésébe. Ez a kiegészítő 2 plusz joystick portot tud adni a gyári TVC-hez, ilyen módon akár 4 joystick is csatlakoztatható rá, ami lehetővé teszi, hogy akár 4 játékos is tudjon játszani a *GameCard*-ot kezelő játékokkal.

A *Bomberman GameCard* nélkül is lehetővé teszi a 3 vagy 4 játékosos módokat is, ekkor a 3. és 4. játékosok a TVC billentyűzetével tudják irányítani a játékosait. Persze ez vállvetve a klaviatúra előtt azért nem túl kényelmes, szóval a *GameCard* ajánlott kiegészítő, már csak a többi szuper játék miatt is, amik rajta vannak.

ÚJ VERZIÓK A JÁTÉKHOZ

Eredetileg egy másik zenét szerettem volna a menüben, de nem sikerül elsőre. Elképzelhető, hogy ha mégis összejön az az zene, akkor kiadásra kerül hamarosan egy 1.1-es verzió, amiben a zene lecserélésre kerül.

2022-ben, ha lesz rá időm, akkor megpróbálok gépi ellenfeleket is programozni a játékba. Mivel nagyon kevés a szabad memória és a processzoridőből is rengeteget elvisz a grafika, így ez nem biztos, hogy sikerül, de ha mégis, akkor új verzióként kiadásra kerül majd a későbbiekben.

Technikai érdekességek

Digi hangok

A *Bombberman MEGABLAST* játékban először a TVC játékok történetében, játék közben történik digitalizált hangeffekt lejátszás. Korábban is voltak már digi hangok TVC-s játékokban, de akkor a lejátszás közben nem történt semmi más, csak a digi lejátszással foglalkozott a Z80 proci. Ebben a játékban viszont a játékmenet közben, annak megakasztása nélkül történnek a digitális hangeffektek lejátszásai a TVC hangmegszakítás segítségével.

Adatok helyfoglalása

Program mérete:	41 453 byte
Digi hangok összmérete:	10 889 byte
Grafikák összmérete:	13 442 byte
Pályák mérete	1 001 byte
Zene mérete:	1 530 byte
Szövegek:	554 byte

A játék a rendszer képernyő editor területéről és a magnó munkaterületről is használ memóriát, ezek mérete összesen **2 820** byte.

Köszönetnyilvánítás *ABC sorrendben*

Köszönet

– **Major Tamás**nak a *DevTool* fejlesztőeszközeért, aminek segítségével sokkal könnyebb volt adatstruktúrákat programozni assembly-ben;

– **Kiss Károly**nak, aki tesztelte a próbaverziót és aki eredetileg egy *NES-es Bombberman* fejlesztésébe kezdett, ami kapcsán elkezdtem készíteni egy koncepció grafikát;

– **Vass Sanyi**nak, hogy a *GameCard* okán meghozta a kedvet ehhez a fejlesztéshez

2021. december 26.

Bertók Zsolt