

BOMBERMAN

MEGABLAST

v1.1 - 2021. december 28.

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 eredete

Az első kiadás japánban jelent meg 1983 júliusában, a Hudson Soft fejlesztésében. A történet szerint a kis robotok (Bombermanek) 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 a felszínre és ehhez az általa gyártott bombákat használja fel, hogy kirobbantsa magát a föld alatti alagútszisztémából, 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, de a szürke betonfalakat nem. A bombák 4 irányba robbannak, ettől igazán veszélyesek, főleg, ha nagy már a robbanás lángja.

A robotokat 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. (kék) játékos esetén.

Elsőként érdemes lerakni a bombákat egy téglafal mellé, majd biztonságos távolságra sietni. Ha lehetőség van rá, akkor jó ötlet mérőleges irányba *fedezékbe* vonulni a robbanás előtt. A **Doboz gyűjtés** játékmódban a felrobbantott falak mögötti **dobozok** (ezek leírása *lentebb*) segítségével szerelhetjük fel további bombákkal a kis robotunkat és fejleszthetjük a képességeit.

Ha csak egy játékos marad életben, akkor ő nyeri azt a kört. Új kör kezdhető **RETURN** vagy **Tűz** gomb lenyomásával. 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 figyelni, 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.



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 hátriból valamelyiket tartalmazza, vagy valami kicsit kellemetlenebb meglepetést. Ezt előre nem lehet tudni, de van, amikor megéri a felszedésük 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 bombákat.

Ilyenkor nincsenek felszedhető dobozok, viszont bosszantó meglepik sem. Profi játékosok esetén ez is egy izgalmas játékmód lehet, ahol egyből mindenki rendelkezik minden képességgel. A nagy robbanás láng, a gyorsabb mozgás és a bomba elrúgás képessége révén máris teljes fegyvertárral lehet küzdeni egymás ellen.

A játéktér szűkülése

Hogy ne tartson túl sokáig egy játék gyakorlottabb játékosok között sem, ezért kb. 2 perc után elkezd szűkülni a pálya. Az idő közeledtét az alsó, színes idővonal jelzi, valamint közvetlenül előtte szirénahang és keret villogás is. 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. Ezek az **Áttörés**, **Hungaroring**, **Pack Man**, **Fáraó**, **Cyrus II**, **Mr. Alex**, **Centaury**. A pályákat 1985-1987 között megjelent TVC játékokról neveztem el, a régi idők tiszteletére. Valamennyire emlékeztet is a pályák felépítése a játékokra. Oké, az **Áttörés** nem, de ott is falakon kell áttörni, így ennek okán talán mégiscsak találó az elnevezése

MINDEN PÁLYA opciót választva véletlenszerűen kiválasztott pályától indul a játék, majd minden körben egy másik pályán folytatódik a küzdelem.

Egy konkrét pályát kiválasztva, kizárólag azon folyik a harc egymás ellen. Győzelem után ismét ezen a pályán következik egy új kör.

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 játékosaikat. Persze ez vállvetve a klaviatúra előtt azért nem túl kényelmes, szóval a *GameCard* ajánlott kiegészítő, már csak a többi szuper játék miatt is, amik még a kártyán megtalálhatóak (**Battlefield**, **Raster Runner 4**, **TVC4Snake**).

ÚJ VERZIÓK A JÁTÉKHOZ

Eredetileg egy másik zenét szerettem volna a menüben, de nem sikerül elsőre megvalósítani. 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 *Bomberman MEGABLAST* játékban, először a TVC játékok történetében, játék közben történik digitalizált hangeffektek lejátszása. Korábban is voltak már *digi* hangok TVC-s játékokban, de ezekben a lejátszás közben nem foglalkozott mással a Z80 proci. Ebben a játékban viszont a játékmenet közben, annak megakasztása nélkül történik a *digi* hangeffektek megszólaltatása.

Adatok helyfoglalása

Program mérete:	41 442 byte	(cas header-rel együtt)
Digi hangok:	10 889 byte	
Grafikák:	13 442 byte	
7 pálya:	1 001 byte	
Zene:	1 530 byte	
Szövegek (menü, üzenetek):	569 byte	
Egyéb változók:	kb. 110 byte	(nem a játékosok + bombáik és nem a menüpontok)
Programkód:	kb. 13 700 byte	
Háttér-képernyő mérete:	15 360 byte	(majdnem a teljes U3 lap, azaz a felső 16k)

Kb. még 3k maradt erre-arra (magnó munkaterület, stack, U3 lap) szabadon a 64k memóriából.

A játék az U0 lapról, a rendszer memóriaterületről is használ memóriát. Ezek az BASIC editor-, az átdefiniálható karakterek-, és a magnó munkaterületi. Itt vannak tárolva a játékosok változói, valamint a menüpontok szövegei is. Az innen felhasznált memória mérete összesen **2 820** byte.

Köszönetnyilvánítás ABC sorrendben

Köszönet

- **Major Tamás**nak a *DevTool* fejlesztőeszközért, aminek segítségével sokkal könnyebb volt adatstruktúrákat programozni assembly-ben;
- **Márta Krisztián**nak az *apultra* TVC verzióért, aminek hála kisebb helyet foglal a cas fájl;
- **Kiss Károly**nak, aki tesztelte a próbaverziót és aki eredetileg egy *NES-es Bomberman* fejlesztésébe kezdett, ami kapcsán elkezdtem készíteni egy koncepció grafikát;
- és főleg **Vass Sándor**nak, hogy a *GameCard* okán meghozta a kedvet ehhez a fejlesztéshez.

2021. december 28.

Bertók Zsolt / BerySoft