

# FUSS!

## Videoton TV-Computer játék

Készítette: Bertók Zsolt, BerySoft © 2019-2020

Verzió: 2020. január 29.

A **FUSS!** egy oldalra scrollozós, ugrálós ügyességi játék. Célja, hogy a háztetőkön ugrálva kijuttassuk az irányított karaktert a városból.

*Az első játék TVC-re, ami **hardveres oldalra scrollozást** használ. Én annak idején nem is tudtam, hogy ez lehetséges, tud ilyet a TVC, ahogy valószínűleg mások sem. Igaz, meg kell a technikával egy kicsit küzdeni :)*

### Írányítás

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

*Az ugrás gombot hosszabban nyomva nagyobb 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 soundtrack by Rob Dougan)

## Technikai részletek

- a játékban levő város **60** képernyőnyi grafikából áll *(további városok készítés alatt)*
- a város **104** különböző képdarab kombinációjából van összeállítva
- a játék összesen **46 831** bájt memóriát használ
- a .cas fájl mérete **20 274** bájt, mivel az adatok egy része tömörítve van benne
- az assembly forrás **3 237** sor kommentekkel
- körülbelül másfél hónapig tartott a fejlesztés
- a fejlesztési idő 60%-át a grafika és a pálya 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 leprogramozása
- a játékhoz saját pályatervező és zeneszerkesztő is készült Windows alá

## Köszönetnyilvánítás

**Oravecz István**nak a *TVC Studio*ért – örültem, hogy nem kellett egy cross compilert is írnom

**Grosz Attila**nak a *WinTVC* emulátorért – ami nélkül sokkal nehezebb lett volna a fejlesztés és tesztelés

**Kiss Károlynak és fiának** a tesztelésért és az ötletekért – nekem nem sikerült végigmennem a pályán :)

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

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

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