

Alijev Dávid

Specifikáció-Pacman

A játék szabályai nagyon egyszerűek. A játékos a kis sárga ikonnal van, a cél, hogy az összes pontot begyűjtse úgy, hogy közben a kis szellemekkel nem találkozik. Ezek az ellenfelek a labirintus közepéből indulnak, először csak egy, de 20 másodpercenként mindig kiszabadul egy, ameddig mind a 4 nem ered Pacman után. A szellemeket úgy lehet átmenetileg hatástalanítani, hogy a játékos a labirintus 4 különböző negyedében elhelyezett nagyobb méretű pontokat elfogyasztja és ilyenkor 30 másodpercig van lehetőség elfogyasztani az ellenfeleket. Ezután a szellemek regenerálódás (20 másodpercig tart) után újra elkezdik üldözni Pacmant. A pálya egy nem random módon legenerált labirintus, a játékosnak 3 élet áll rendelkezésére. Pontrendszer is van a játékban, az apróbb pontok 10 a szellemek likvidálása 200, az időnként megjelenő cseresznye elfogyasztása pedig 100 pontot ér. A szellemek nem random módon keringenek a labirintusban, hanem üldözik Pacmant, követik az útját, próbálnak elé bevágni. A játék nem tartalmaz menüt, a felhasználót azonnal a játék fogadja, és egy ENTER megnyomásával el is lehet indítani a játékot, jobb felső sarokban van egy RESET gomb melynek segítségével teljesen újra lehet indítani a játékot. Ameddig a játékos rendelkezik élettal, a játékállás nem vész el, ez azt jelenti, hogy a megevett pontok nem generálódnak újra, csak akkor, ha már nem áll rendelkezésre több élet, és a játékot újra kell indítani. Pacmant a billentyűzeten található nyilakkal lehet irányítani, a gombokat nem szükséges nyomva tartani, Pacman addig megy a kapott irányba, ameddig falba nem ütközik, ekkor megáll és várja a következő irányt. Természetesen mozgás közben is lehet irányt változtatni, persze a labirintus által éppen megengedett irányokba. A program szövegfájlban fogja tárolni a valaha elért legmagasabb pontszámot, és mindig ki lesz írva. Ennek ellenére az éppen elmentett játékállást a program nem rögzíti, tehát bezárás után a játékállás elvész, újra megnyitáskor a játékos újra 0 ponttal indul.