**KÖVETELMÉNYLISTA**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Azono­sí­tó** | **Leírás** | **Felülvizs-gáltuk már az aktualitá-sukat?**  **(I/N)** |
| **1. TEKTONOK** | | |
| **TEK001** | Minden tektonban van egy rejtett visszaszámláló, ha az lejár, tektontörés következik be. | N |
| **TEK002** | Egy tektonnak 2 – 12 szomszédja lehet. | N |
| **TEK003** | Egy tekton törésekor kettő új tekton keletkezik | N |
| **TEK004** | A törés során keletkezett két új tekton szomszédjai az alábbi módon vannak meghatározva: A másik új tektonnal szomszédos, és a régi tekton szomszédjainak annak a részhalmazával szomszédos, melyek geometriailag közelebb vannak az adott új tektonhoz, mint a másik új tektonhoz. | N |
| **TEK005** | Tektontörés esetén, ha az egyik új tektonnak már van 12 szomszédja, akkor már több szomszédja nem lehet. | N |
| **TEK006** | Egy tekoton színe a következő színek közül az egyik: világoszöld, sötétzöld, fekete, szürke. | N |
| **új** | Egy tektonon egy fonalon lehet több rovar is. |  |
| **2. GOMBÁK** | | |
| **GBT001** | Egy gombatest növesztéséhez 3 spóra szükséges. | N |
| **GBT002** | A gombatest körönként 1 spórát termel | N |
| **GTB003** | A gombatest kilőheti a felgyülemlett spórákat. | N |
| **GBT004** | A gombatest a harmadik spórakilövése után azonnal elpusztul. | N |
| **GBT005** | A gombatest maradék kilövéseinek számát egy számlátó jelzi. | N |
| **GBT006** | Amikor a gombatest létrejön, véletlenszerűen erős vagy gyenge, a gyenge csak a szomszédokra tud spórát lőni, az erős a szomszédok szomszédjára is tud. | N |
| **GBT007** | A felgyülemlett spórák számát jelzi egy vizuális számláló | N |
| **GBT008** | Ha egy tektonon van gombatest, akkor nem lehet rá gombafonalat tenni. | N |
| **GBT009** | Ha egy tektonon tektontörés következik be és rajta van egy gombatest, a rajta lévő gombatest véletlenszerűen az egyik tektonra kerül. | N |
| **GBT010** | Fekete színű egy gombatest, ha már nem él. | N |
| **GBF001** | Gombafonál gombatestből vagy gombafonálból nőhet ki. | N |
| **GBF002** | A gombafonál 1 kör alatt nő meg olyan tekton irányába, ahol spóra található; ha spóra ezen a tektonon nem található, a növekedéshez 2 kör szükséges. | N |
| **GBF003** | Világoszöld tektonokon legfeljebb 3 fonál, sötétzöld tekonokon legfeljebb 1 fonál növekedhet. | N |
| **GBF004** | Tekontontörés esetén a tektontörés mentén a gombafonalak elszakadnak | N |
| **GBF005** | Szürke tektonokon a gombafonalak 5 kör után felszívódnak | N |
| **GBF006** | Ha nincs a gombafonál gombatesttel összeköttetésben, akkor elpusztul. | N |
| **GBF007** | Zöld tektonon korlátozás nélkül nőhet gombafonál | N |
| **GBF008** | Fekete tektonon nem nőhet gombafonál. | N |
| **GBF009** | Minden csapat fonalai különböző színűek. A színek csapatonként véletlenszerűen kerülnek meghatározásra. | N |
| **GBF010** | Gombafonál szomszédos tektonra növeszthető. | N |
|  | ez a mondat az o.katalógusból törlésre kerül: „Új gombatestet olyan gombafonál(rész) növeszthet, amely összeköttetésben áll az eredeti gombatestével.” |  |
| **3. SPÓRÁK** | | |
| **SPO001** | Egy adott tektonon lévő spórák számát jelzi egy vizuális számláló | N |
| **SPO002** | Minden spóra tápanyagértéke 1 | N |
| **ROV001** | A rovarok a gombafonalok mentén tudnak haladni | N |
| **4. ROVAROK** | | |
| **ROV002** | Egy rovar alapesetben 2 tektonon tud áthaladni egy körben. Amelyik tektonon áll a kör elején, az nem számít bele a 2-be. | N |
| **ROV003** | A rovar elvághatja a gombafonalat, ha a rovarász arra a fonálra kattint, amin egy rovarja van. | N |
| **ROV004** | A rovar megeheti a spórákat. A spórák hatása véletlenszerűen van kiválasztva. | N |
| **ROV005** | Egy spóra elfogyasztása felgyorsíthatja a rovart, azaz egy körben 3 lépést léphet. Ez az effektus 3 körig tart. | N |
| **ROV006** | Egy spóra elfogyasztása lelassíthatja a rovart, azaz egy körben 1 lépést léphet.  Ez az effektus 3 körig tart. | N |
| **ROV007** | Egy spóra elfogyasztása lebéníthatja a rovart, azaz 1 körig nem csinálhat semmit. | N |
| **ROV008** | Egy spóra elfogyasztása 3 körön keresztül megakadályozhatja a rovart abban, hogy fonalat vágjon el. | N |
| **ROV009** | Ha egy rovar alatt eltűnik a fonál, akkor egy véletlenszerű fonálra „elmenekül”, azaz bármelyik fonallal rendelkező tektonon megjelenhet. | N |
| **új** | Rovar olyan szomszédos tektonra tud mozogni, amelyre vezet van gombafonál. | megbeszélve |
| **5. ROVARÁSZOK** | | |
| **RVS001** | Minden rovarász 1-1 db rovart irányít. | N |
| **RVS002** | A rovarász kattintással választhatja ki, hogy a rovarja melyik tektonra haladjon tovább | N |
| **RVS003** | Rovaronként és körönként 1 db fonal elvágására vagy 1 db spóra elfogyasztására van lehetőség. | N |
| **RVS004** | A rovar által elfogyasztott tápanyag összegét egy vizuális számláló mutatja | N |
| **6. GOMBÁSZOK** | | |
| **GBS001** | Egy tektonra kattintva a gombász meghatározhatja, hogy merre nőjön a gombafonal. | N |
| **GBS002** | Egy gombtestet és egy tektont kiválasztva a gombász meghatározhatja, hogy hova lője a gombatest a spóráit. | N |
| **GBS003** | Egy gombász egy körben 1 darab gombafonalnövekedést kezdeményezhet. | igen, változatlanul marad |
| **új** | Egy gombász bárhányszor tud spórát lőni és akármennyi gombatestet növeszthet egy körön belül. | N/A |
| **GBS004** | A gombák számának összegét mutatja egy vizuális számláló | N |
| **JAT001** | A játékos a játék elején kiválasztja, hogy a játék 10, 25, 50, 100 vagy 150 kör hosszú legyen. | N |
| **JAT002** | A játék a kiválasztott számú kör után véget ér. | N |
| **JAT003** | A program a játékosnak indikálja, mennyi kör van még hátra a játékból. | N |
| **JAT004** | A játék végén az a gombász nyer, akinek a legtöbb gombatestje fejlődött ki, beleértve a halottakat is. | N |
| **JAT005** | A játék végén az a rovarász nyer, akinek a rovarjai a legtöbb tápanyagot fogyasztották el a spórák révén. | N |
| **JAT006** | Ha egyértelműen nem dönthető el a nyertes, a játék döntetlen eredménnyel ér véget | N |
| **JAT008** | A felhasználó képes a játék helyzetét elmenteni | N |
| **JAT009** | A felhasználó képes a játék helyzetét betölteni | N |
| **JAT010** | Ha egy kattintásra több opció van, akkor a játékos egy kontextus menüből kiválaszthatja a kívánt opciót. | N |
| **JAT011** | A játékosok sorrendjét a játékosok listája összes permutációjának véletlenszerű, egymás után ismétlődő sorrendje határozza meg. | N |
| **JAT012** | A játék vizuálisan jelzi, hogy kinek a köre van jelenleg. | N |