

DOKUMENTUM CÍME

by

D · *evelop* *P* · *ac* *M* · *an* *by* *F* · *eeling*

2001. február 20.

Rehák Tamás

H6X7WR

rehak@sch.bme.hu

Pintér Lóránt

MXVK23

lptr@sch.bme.hu

Hermecz Vajk

PU9RWU

hv332@ural2.hszk.bme.hu

Visontay Péter

NDRHFM

sentinel@sch.bme.hu

Konzulens: Somogyi Csongor

Óra: csütörtök 17-19h, O terem

PACMAN:

A játék egy labirintusban folyik, a játékos feladata a 10 véletlenszerűen elszórt gyémánt összegyűjtése. Ebben a feladatában szörnyek gátolják. Ha a szörnyek elkapják, hozzáérnek, a játékos életet veszít, ha életei elfogynak meghal. A szörnyek mozgásuk alapján kétféleképpen lehetnek, vagy véletlenszerűen mozognak vagy intelligensen, folyamatosan a játékos felé. A labirintusban elixírek és bónuszok keletkeznek és tűnnek el. Egy elixír adhat életet vagy bombát. Mind életből, mind pedig bombából egyszerre maximum 5 lehet a játékosnál, a játék elején 3 élete van, a nála lévő bombák száma minden szint elején, illetve szörnyrel való érintkezés után 0. A bombát aktiválva, azt maga mellé helyezve, az 5 másodpercen keresztül mindenkit elpusztít aki hozzáér, beleértve magát a játékost is. Az így megölt szörnyek rövid idő után újra keletkeznek. Az összes gyémánt összegyűjtésével a játékos a pályát teljesítette, a következő szintre jut, szintlépéssel az intelligensen mozgó szörnyek száma fokozatosan növekszik.

labirintus: mezokból épül fel. vízszintes és függőleges falakból álló, kétdimenziós útvészto, maga a játéktér.

pálya: itt, labirintus szinonímája

mezo: lehet út vagy fal típusú. a pályaelemek csak út típusú mezon fordulhatnak elo, illetve aktív pályaelem esetén, csak út típusú mezore mozoghatnak át.

pályaelem: a szörnyek, a játékos, elixírek, gyémántok és bónuszok gyűjtoneve.

idoszakos pályaelem: bónusz, elixírek, bomba. játék közben jelennek meg a pályán, korlátozott, de nem meghatározott idore.

aktív pályaelem: szörnyek, játékos. a játék alatt mozgást végző pályaelemek csoportja.

szörny: egy ellenséges lény, aki a játékost megpróbálja elpusztítani, azáltal, hogy hozzáér. Két típusa van, a lassabb, okosabb és a buta, gyors. a pálya meghatározott sarkában keletkezhethetnek. számuk maximálva van. csak a játékosra van hatással, illetve a bomba hat rá.

elixír: lehet bomba-elixír vagy élet-elixír

bomba: ütközés esetén elpusztítja az aktív pályaelemet, így a játékos életeinek számát egyel csökkenti, a szörnyet megöli.

élet-elixír: ha felveszi, plusz életet ad a játékosnak amennyiben életeinek száma kevesebb mint 5

bomba-elixír: egy bombát kap a játékos ha felveszi, nem veheti fel, ha a nála lévő bombák száma 5

gyémánt: ezeket kell összegyűjteni ahhoz hogy a következő szintre lépjen

élet: próbálkozási lehetőségek száma. egyel csökken, ha a játékos szörnyel vagy bombával ütközik.

szint: egy szinthez tartozik egy labirintus, és egy - a szint számával együtt növekvő - nehézségi fok. Ahogy a szint száma növekszik, a játék egyre nehezebbé és nehezebbé válik.

pontszám: a játék célja minél több pont összeszedése. pontszám származhat az adott pálya teljesítése után fennmaradt idoból, az összeszedett gyémántokból, elixírekbol, kinyírt szörnyekbol, bónuszokból.

hozzáér: vele szomszédos mezorül felé indul el.

ütközés: itt, hozzáér szinonímája.

felvenni: gyémánt, elixír, bónusz esetén a hozzáérés következménye lehet. A felvételük általában pontot ér. a pályaelem amit felvettek, eltunik. felvenni csak a játékos tud.

tisztázni kell a meghal/megöl/elpusztul szó többi igék pontos jelentését.. hogy mi hány pontot is ér valójában, az még tanácskozás tárgyát képezi

Háttértörténet:

Réges régen a sötét középkorban egy gonosz mágus **Algoritmusz** egy napon a titkos muhelyében kísérletezett, fel akarta támasztani az osgonoszt, minden fájdalom és szenvedés szülőjét. Egy véletlen hiba folytán azonban egy pici sárga ártatlan, gyámoltalan kis lényt teremtett. Hogy nehogy megszegyenüljön szektatársai előtt, számuzte a tehetetlen kis pacát egy 100 szintes útveszto legmélyére. Hogy ki ne szabadulhasson, korábbi kísérletezéseinek sarjait, elpusztíthatatlan szörnyeit küldte a lény őrzésére. A labirintus minden szintjét gonosz rúnákkal levédte, ám még mielőtt a munkát befejezhette volna, a jóságos **Merlin** végetvetett életének. A rúnák így feloldhatóak maradtak, ehhez mindössze 10 gyémántdarabot kell összegyujteni. Olykor olykor Merlin varázslatai áthatolnak az útvesztot védo mágikus pajzson, s elixírekhez juttathatja a kis sárga bestiát. Az elixírek segítenek neki a szörnyek elleni harcban, életelixírekkel növelheti életeinek számát (egyszerre maximum 5 lehet), és csapdaelixírek birtokában apró kis mágikus csapdákat helyezhet el, ezek 5 másodpercig hatásosak, és megbénítják/elpusztítják a hozzájuk éro lényeket.

Dokumentum címe

Napló

| dátum | ki | mit? |
|---------------------------|------|---|
| 2001-02-22 18:00-24:00 | VaVa | Dokumentum sablont készít (sokáig csinálja mert qrvára ráér és mert qrvára nemszokott wordöt használni :) |
| | | |