

KÖVETELMÉNYEK LEÍRÁSA

by

Developed by Feeling

2001. február 20.

Rehák Tamás
H6X7WR
rehak@sch.bme.hu

Pintér Lóránt
MXVK23
lpitr@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

Követelmények Leírása	Leírás	
--------------------------	--------	--

PACMAN:

A játék egy labirintusban folyik, a játékos feladata a 10 véletlenszerűen elszórt gyémánt összegyűjtése megadott időn belül. Ebben a feladatában szörnyek gátolják. Ha a szörnyek elkapják, vagy lejár az idő, 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 tunnek el. Egy elixír adhat életet, bombát vagy bónuszt. 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 szörnnyel való érintkezés után nullázódik. 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.

Követelmények Leírása	Leírás	
--------------------------	--------	--

labirintus: vízszintes és függőleges falakból álló, kétdimenziós útvesztő, maga a játéktér. négyzet alakú mezőkből épül fel.

pálya: itt, labirintus szinonimája

mezo: lehet út vagy fal típusú. a pályaelemek csak út típusú mezon fordulhatnak elő, illetve aktív pályaelemek esetén csak úton mozoghatnak.

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

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

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

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 keletkezhetnek. számuk maximálva van. csak a játékosra van hatással, illetve a bomba hat rá.

elixír: lehet bomba-elixír vagy élet-elixír

bomba: passzív pályaelem, ütközés esetén elpusztítja az aktív pályaelemet, így a játékos életeinek számát egyel csökkenti, a szörnyet megöli. A játékos arra a mezőre helyezi, amelyiken áll. A bomba akkor élesedik, ha a játékos lelépett róla.

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 szörnyrel vagy bombával ütközik. Élet elixír felvételével növelhető a száma. Maximum 5 lehet belőle.

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 (csökken a rendelkezésre álló idő, gyorsulnak a szörnyek, a labirintus bonyolultabb lesz, kevesebb a menekülési lehetőség).

pontszám: a játék célja minél több pont összeszedése. pontszám származhat az adott pálya teljesítése után fennmaradt időből, az összeszedett gyémántokból, elixírekkel, kinyírt szörnyekből, bónuszokból.

hozzáér: vele szomszédos mezőre felé indul el.

ütközés: itt a hozzáér szinonimája.

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

meghal: a játékos esetében csökken az életeinek száma egyel, a szörnyek és a játékos a pálya által meghatározott kiindulási helyre kerülnek vissza. Szörny esetén a szörny szelleme visszavándorol a feltámadási helyre és ott egy rövid idő után feltámad.

megöl: a szörny eléri célját, sikerült hozzáérnie a játékoshoz.

Követelmények Leírása	Leírás	
--------------------------	--------	--

Háttértörténet:

Réges régen a sötét középkorban egy gonosz mágus **Algoritmusz** egy napon a titkos muhelyében kísérletezett, fel akarta támasztani az oszgonoszt, minden fájdalmak 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 jószágos **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.

Követelmények
Leírása

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 :)