
Nicket
SOFTWARE



Deegy

Концепт-документ

Редакция 1.10 от 14.03.2007

(С)

1. Введение

Deegy — это космическая змейка с элементами логической игры. Питается она заряженными энергетическими шарами, из которых же и состоит. Каждый шар имеет свой заряд (обозначается числом внутри шара), период жизни и тип энергии (зависит от цвета шара). Если шары внутри змейки образуют определенную комбинацию, они сгорают, а производная их энергий (точное значение зависит от комбинации) передается змейки. Энергия может быть использована для различных целей, например для входа в *гиперпространство* ☺

2. Жанр и аудитория

Это так называемый «логический арканويد». т.е. арканويد с элементами логической игры.

Игра ориентирована на обширную аудиторию и будет одинаково интересна как взрослым, так и детям, так как она обращается к глубинным свойствам человеческой природы. Соответственно минимальный возраст игрока составляет 5 лет. ☺

Игру так же можно использовать в школах и детских садах (в образовательных целях). Ведь игра учит не только элементарным математическим операциям, а и способствует развитию стратегического мышления, устраняет страх при принятии важных решений, что не может не пригодиться в бизнесе.

Так же игра порадует и представителей преклонного возраста, где они смогут проверить истинность их жизненных убеждений в виртуальной среде.

3. Основные особенности игры

Основная особенность игры в том, что здесь не получится бездумно скармливать все змейке все шары подряд. В игре идет война за числа! Здесь нужно выработать стратегию, стратегию как всей игры в целом, так и достижения конкретной выигрышной комбинации в частности.

Предусмотрена возможность сетевой игры, в которой множество змеек существуют в одном пространстве, окруженными одними и теми же энергетическими шарами. В этом варианте каждый игрок ведет свою змейку, пытаясь достичь нужного шара, опередив противника или до момента исчезновения шара.

Время прохождения игры существенно увеличивается, благодаря возможности создания дополнительных уровней.

4. Достоинства игры

- Добавление элементов, как в начало змейки, так и в конец.
- Наличие функции «примагничивания».
- Четыре типа выигрышных комбинаций, включая маневр 4*4 (десятка, цепочка, прогрессия, 4*4).
- Возможность перемещения в гиперпространстве.

5. Описание игры

5.1. Цель игры

Основная цель игры – набрать максимально-возможное количество очков путем поглощения энергетических шаров, находящихся в пространстве. Энергетические шары должны располагаться в теле змейки определенным образом, создавая *выигрышные комбинации* – затем шары исчезают, а производные их энергий передается общей энергии змейки.

5.2. Выигрышные комбинации:

- **Десятка.** Если сумма энергий 2-х соседних элементов змейки образуют 10 – они сгорают, а их энергия передается змейке.

Например:



23781>

*Предположим мы вырастили такую змейку, как на рисунке. В ней числа **3** и **7** сгорают, так как они находятся рядом, а их сумма образует **10**. После сгорания змейка примет следующий вид.*



281>

*И снова появляется выигрышная комбинация! Нам еще прибавится **10 очков!***

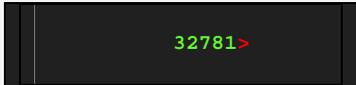
- **Цепочка.** Если в змейке находятся 4 или более одинаковых шара подряд – они исчезают. Змейке передается десятикратная сумма энергий этих шаров, умноженная на их количество.

Например:



327666681>

*В этом примере игроку добавляется $(6+6+6+6)*10*4=960$ очков.*



32781>

- **Прогрессия.** Если внутри змейки идут подряд числа от 1 до 9 (или наоборот от 9 до 1) это еще одна выигрышная комбинация. В этом случае игроку добавляется целых **10000 очков.**

Например:

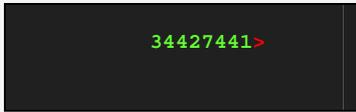


39876543217>

10010!!!

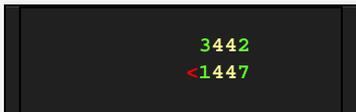
- **Маневр 4*4.** «Фишка» в том, что если четыре четверки расположить друг возле друга так, что бы каждая из них имела по 2 соседа (один по-вертикали и один по - горизонтали), то данная «решетка» способна сжаться в ноль, с выделением колоссального количества энергии (**4000**)

Например:

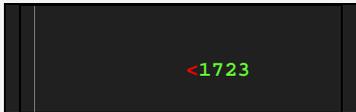


34427441>

Если развернуть змейку на 180°, получится очень красивая картина.



3442
<1447



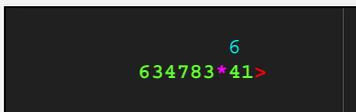
<1723

5.3. Энергетические шары.

Сразу после начала игры появляются **5** энергетических шаров. Они также появляются и во время игры: по **3** при каждом поглощении змейкой какого-то шара и еще по одному каждые **80 ходов** (под ходом подразумевается перемещение змейки на одну позицию). Время жизни каждого шара – **140 ходов** с момента появления. Шары появляются в пространстве произвольно и имеют как произвольные значения, так и произвольный тип энергии.

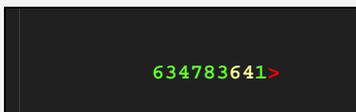
Кроме того, предусмотрен специальный тип шара – *магнитный*. В отличие от других шаров, магнитный шар не несет в себе энергии, но он способен замещать себя любым шаром, оказавшимся поблизости. На поле шар с магнитной энергией обозначается звездочкой.

Например:



6
634783*41>

Через один ход магнитный шар выполнит свою задачу.



634783641>

5.4. Управление.

Игра имеет три режима управления:

- **Классический.** Управление осуществляется клавишами «8», «2», «4», и «6» на цифровой клавиатуре, при включенном намлуке.
- **Относительный.** Управление осуществляется только двумя клавишами — 7 и 3, как на мобильных телефонах. При этом текущая функция клавиши зависит от текущего направления движения змейки

При вертикальном движении:

- «7» — влево,
- «3» — вправо.

При горизонтальном движении:

- «7» — вверх,
- «3» — вниз.

- **Навигационный (фирменный).** Управление осуществляется как-бы от первого лица, наподобие управления спортивным автомобилем. Этот режим будет особенно популярен в трехмерной версии змейки.

- «/» — повернуть змейку налево
- «*» — повернуть змейку направо

Также предусмотрены и другие «фишки»:

- «А» — увеличить скорость движения змейки
- «Z» — замедлить скорость движения змейки.
- «Пробел» — вход в гиперпространство.

5.5. Гиперпространство.

Гиперпространство позволяет перемещаться на очень большие расстояния за очень маленькие промежутки времени. После того как змейка вошла в гиперпространство ее невозможно оттуда вернуть. Змейка выходит из гиперпространства только тогда, когда сталкивается с энергетическим шаром.

Внимание! Функция «примагничивания» в гиперпространстве не работает. Более того! Когда змейка находится в гиперпространстве, течение времени как-бы останавливается – новые шары не появляются, а старые не исчезают. Это позволяет за секунду до исчезновения нужного нам шара успеть его поглотить, независимо от его местоположения.

6. Сравнение и предпосылки создания

Как видно игра получилась очень интересной и расширяемой. Можно добавить функцию динамического изменения чисел, когда одно число меняется на другое из-за сбоя в пространстве энергий. Или исчезновение всех девяток в змейке при достижении их количества 9 шт., независимо от местоположение. Это может происходить из-за достижения критической энергии. Да что там темные энергии... Даже идея простого суммирования в змейках реализована впервые именно в этой игре!!! Теперь игра не надоедает через пять минут – в нее интересно играть и в первый, и в сто первый раз.

В процессе альфатестирования было выяснено, что игра как бы «учит жизни». Вернее правильному мышлению! Игра учит проявлять гибкость в достижении целей. Любых целей!

Вот мы решили «цеплять прогрессию», набрали числа от 1 до 6 а дальше дало не движется. Что делать? Да ничего! Воспользоваться тем что судьба уже преподнесла нам на блюдечке, а потом вернуться к поставленной цели. Если ты видишь возможность заработать лишние 10 баллов - не стоит упускать ее! Точно так же и с цепочкой. На первый взгляд может показаться что невозможно создать цепочку длиннее 4-х (ведь она сгорит). Но кто сказал что ее нужно строить подряд? Поставим посредине магнит и начнем строить ее с двух концов. Благо магнит мы всегда можем заменить на любое другое, нужное нам число. Нет ничего невозможного! Правила созданы для того чтоб нарушать их!

7. Платформа

Игра может быть реализованная на любой платформе, включая **J2ME**. Есть потенциальная возможность создание многопользовательской игры (много змеек на одном поле). Демонстрационная версия полностью демонстрирует всю бизнес-логику игры и совместима с компьютерами на базе ОС Windows, DOS, а так же на любой платформе, способной эмулировать среду MS DOS. (например КПК.)

Требования:	Минимальные	Рекомендуемые
ОС:	MS DOS 6.0	Windows 9x
Процессор:	i486DX	Pentium-2
ОЗУ:	300 Kb	32 Mb
Видео карта:	VGA, 16 цветов.	VGA, 16 цветов.

8. Контакты

Контактные лица: Коток Олег

Телефоны: 8 (063) 428-51-27
8 (097) 985-44-53

E-mail: kotok_oleg@ukr.net

ICQ: 278-457-512

Адрес: г. Сумы, ул. Кирова 136/1, кв. 209

Сайт: www.nickett-software.narod.ru