

La conception Pac-Man

décomposer

vue d'ensemble

- Ceci est un exercice de conception qui prend un jeu connu et demande le concepteur (Me) pour le décomposer en ses composants. Mon but est de communiquer mon compréhension du processus de création de jeux.
 - La première partie du point d'alimentation sera divisé en différentes sections pour les différentes disciplines. Chacun aura sa propre table des matières pour rupture plus les diapositives vers le bas.
 - Préface
 - Artistes
 - animateurs
 - Coders
 - concepteurs sonores
 - Les concepteurs
- Suivi par trois modèles supplémentaires: le jeu coopératif, jeu multijoueur moi jouer, et un mécanicien conçu pour ajouter à l'expérience, mais pas emporter à partir de cela.

termes

- Ce sont des termes qui seront utilisés tout au long de la conception document.
 - Pac-Man - personnage du joueur
 - Mange ou avalent - la pastille ou fantôme va dans la bouche de Pac-Man.
 - Pellet: petit point - principal objectif est de recueillir ces
 - Big pellet: Ceci est un pouvoir en fait des fantômes qui inversent leur comportement et permet le personnage du joueur pour les « gober » vers le haut.
 - Carréaux: la mesure utilisée pour rendre le niveau de la taille appropriée. EX: 1 Carrelage = 1 pastille = 8 x 8 pixels
 - Fantôme: Les ennemis, la plupart du temps, ils seront appelés fantômes.
 - Inky - fantôme bleu clair
 - Pinky - fantôme rose

Artistes

- sections d'artistes seront répartis comme suit
 - Liste des actifs: liste de référence de tous les actifs requis
 - Liste des codes Hex - codes hexadécimaux requis et quelle partie de l'actif ils sont.
 - Liste Palette de couleurs / code hexadécimal: Juste une liste de codes hexadécimaux et un nom de ce qu'il est pour.
 - Ambiance: Look and feel
 - Exigences: nom, la taille de pixel, comment faire et l'enregistrer pour les animateurs en cas de besoin.
 - Ressentir

Liste des actifs Pt.1

- Voici une liste de tous les actifs requis: S'il vous plaît pas, cela est seulement une liste. Pour plus d'informations, s'il vous plaît se référer plus loin dans la présentation PowerPoint.)
 - Tous les actifs devraient être 8 bits
 - Pac-Man
 - Mme Pac-Man
 - Les fantômes (ne comprennent pas les yeux sur l'un des fantômes)
 - Modèle de base Ghost
 - overlay lumière fantôme bleu
 - superposition fantôme rouge
 - superposition fantôme orange
 - superposition fantôme rose
 - Les yeux (utilisés pour les yeux fantômes et les yeux « de la mort Ghost »)
 - en haut
 - Vers le bas
 - La gauche
 - droite
- Fruit
 - Cerise
 - fraise
 - Peach 1
 - Peach2
 - apple1
 - apple2
 - Melon1
 - Melon2
 - Galaxian1
 - Galaxian2
 - Bell1
 - Bell2
 - clé 1-10
 - petite pastille
 - granulés Big
 - Niveau

Codes Hex

- Voici une liste de codes hexadécimaux pour les actifs
- Nombres et l'écriture
 - Prêt! - **ffff00**
 - Game over - **fe0000**
 - Toutes les autres lettres - DaDiDou
- Fruit
 - Clé
 - Top - **0098f8**
 - Main - **ffffff**
 - Indentation / shadow - **080808**
 - Loop - **08080a**
 - Cloche
 - Métal - **ffff00**
 - Ombre - **080808**
 - cloche intérieure - **0098f8**
 - Clapper - **ffffff**
 - Pêche
 - Main - **ffb8de**
 - Indentation - **ff97de**
 - Laisse - **00ff00**
 - fraise
 - Main - **fe0000**
 - Graines - **fff5f6**
 - Laisse - **089e09**
 - Cerise
 - Main - **fe0000**
 - Shine - **ffeede**
 - Tige - **d25b01**
 - Galaxian -
 - Top - **fe0000**
 - Côtés - **0204e5**
- Pac-Man
 - Corps - **ffff00**
 - Mme Pac-Man
 - Corps - **fef200**
 - Ruban - **b62705**
- Niveau
 - Des murs
 - Mur - **2121de**
 - Ghost « Door » - **ffb8de**
 - Contexte - **000000**
 - Des fantômes
 - fantôme Scared (bleu foncé)
 - Corps - **0000fe**
 - Les yeux et la bouche - **fb897**
 - Les yeux -
 - Blanc des yeux - **dedede**
 - Les élèves - **2121de**
 - Red Ghost (Blinky)
 - Corps - **FF0000**
 - Esprit d'orange (Clyde)
 - Corps - **ffb847**
 - ping fantôme (Rosâtre)
 - Corps - **ffb8de**
 - Blue_ghost (Inky)
 - Corps - **ff0000**
 - blob Ghost
 - Corps - **ffb8de**
 - granulés Big
 - Corps - **ffb897**
 - Pastille
 - Intérieur - **fb897**

Pac-Man

- Taille = 16 x 8 pixels
 - Pour les grandes Pac-Man: 42 x 42
- Code hex
 - Corps - ffff00
- Look and feel -Should ressembler à un cercle jaune et un cercle jaune avec un 1/5 manquant.
- Faire avec la bouche ouverte et fermée pour les animateurs.
 - Créer une version de chaque face 0 °, 90 °, 180 ° et 270 °
 - Pour entracte faire la taille 3x Pac-Man face ouvert et fermé 180 °.
- Faire un jeu de 10:
 - Pac-Man ouvre du côté droit (180 °), et ouvre plus loin, révélant plus de l'arrière-plan noir et disparaissant lentement, perdant 36 ° sur 360 ° à chaque fois, jusqu'à ce qu'il disparaisse.

Basic_ghost

- Fantôme = 16 x 8 pixels
- Blanc avec contour noir
- Look and feel - devrait ressembler à une feuille accroché avec un bord inférieur en dents de scie.
- Ceci est un espace réservé et ne va pas dans le jeu, il est à titre de référence comme guide.
- Faire 3 versions de fantôme de base avec cape dans différentes positions

Dark_Blue_Ghost fantôme « Scared »

- Taille - 16 x 8 pixels
- codes Hex
 - Corps - 0000fe
 - La bouche et les yeux - 13f2ff
- Utilisez les grandes lignes de fantôme de base
- Look and feel - devrait ressembler « Scared »
- remplir entièrement avec le corps principal pour les 3 versions de « Basic_ghost » et
 - remplacer corps principal avec 0000fe,
 - Utilisez 13f2ff pour la bouche et les yeux (cette bouche et les yeux sont séparés des autres fantômes, devrait ressembler à « peur »)

yeux Ghost

- Taille - 5 x 5
- codes Hex
 - Blanc des yeux - dedede
 - Les élèves - 2121de
- blanc principal de l'oeil est de 4 x 4 croix
 - pupille principale est de 2 x 2
- Look and feel - Comme ils disent ou « Yummy! » « Oooooh Salut à tous! »
- Faire 4 versions des yeux avec les élèves à 0 °, 90 °, 180 ° et 270 °

Des fantômes

- Note: autre que le fantôme bleu foncé autres fantômes (Ghost Ping, Ghost orange fantôme bleu, fantôme rouge) sont faites de la même façon.
- Taille - 16 x 8 pixels
 - La taille est pour tous les fantômes ci-dessous
- Look and feel - fantômes devraient regarder heureux d'être là et d'avoir un enfant presque comme la sensation de « Qu'est-ce que là-bas? »
- Utilisez Basic_ghost 1-3
- codes Hex
 - Red Ghost (Blinky)
 - Corps - FF0000
 - Esprit d'orange (Clyde)
 - Corps - ffb847
 - ping fantôme (Rosâtre)
 - Corps - ffb8de
 - Blue_ghost (Inky)
 - Corps - ff0000
- Utilisez fantôme base de guide
 - Couleur dans les 3 versions avec des codes hexagonaux listés ci-dessus
 - Prenez ces 3 versions et enregistrer des fichiers séparés comme
 - Ensuite, faire 4 différentes versions de chaque morceau pour l'animation en ajoutant les yeux 0 °, 90 °, 180 ° et 270 °
 - Ensuite, enregistrez sous forme de fichiers séparés 4 fichiers séparés pour chacun des 3 animations séparées

blob Ghost

- Il est utilisé dans une scène coupée
- Taille - 16 x 8 pixels
- Look and feel - devrait ressembler à un fantôme peur qui a été transformé en un blob, il avait si peur, devrait ressembler à elle est elle-même avant exhorter.
- codes Hex
 - blob Ghost
 - Corps - FF0000
- Faire 3 versions du fantôme comme il est en cours d'exécution en utilisant les yeux 180 ° sur chacun.

Niveau

- taille de niveau: 240 x 320 pixels
- codes Hex
 - Des murs
 - Mur - 2121de
 - Ghost « Door » - ffb8de
- Look and feel - devrait se sentir lumineux et brillant, tout en ayant une température fraîche se sentir à lui.
- Suivez les grandes lignes fournies par les concepteurs pour la taille

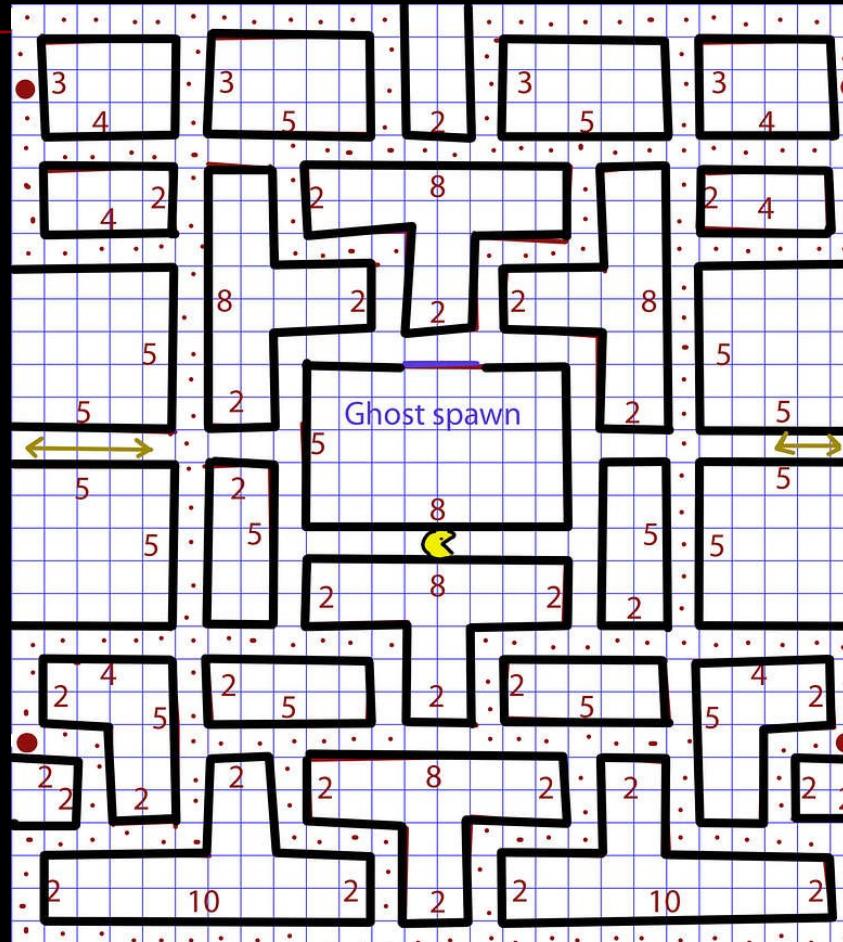
Fruit

- Calibre - 8 x 8 pixels
- codes Hex
 - Clé
 - Top - 0098f8
 - Main - ffffff
 - Indentation / shadow - 080808
 - Loop - 08080a
 - Cloche
 - Métal - ffff00
 - Ombre - 080808
 - cloche intérieure - 0098f8
 - Clapper - ffffff
 - Pêche
 - Main - ffb8de
 - Indentation - f97de
 - Laisse - 0ff00
 - fraise
 - Main - fe0000
 - Graines - fff5f6
 - Laisse - 089e09
 - Cerise
 - Main - fe0000
 - Shine - ffeede
 - Tige - d25b01
 - Galaxian -
 - Top -fe0000
 - Côtés - 0204e5
- Look and feel - Brillant! Amusement! fruit Yay! Devrait donner au joueur un sentiment de joie et de bonheur. Délicieux!
- Les fruits doivent être enregistré dans un seul fichier et ressembler à son nom attribué.

Nombres et l'écriture

- codes Hex
 - Prêt! - **ffff00**
 - Toutes les autres lettres - DaDiDou
- Prêt! Taille: 46 x 7
- Prêt! Devrait ressembler excitant!
 - Enregistrer sous fichier unique
- Toutes les autres lettres et chiffres
 - Taille: 7 x 7
- **codes Hex**
 - Lettres et chiffres - DaDiDou

HUD Nota: Les chiffres rouges ne sont pas dans le jeu



SCORE
0

LIVES
3



Écran titre

- Taille -
 - 320 x 240
- Il devrait y avoir tous les fantômes (moins fantôme peur) et le nom du fantôme dans le même code hexadécimal pour le lettrage

Jeu sur le texte

- Jeu sur le texte
- Taille - 92 x 7
 - Game over - fe0000
- Look and feel - Doooooom, jouer à nouveau! C'est ce que le joueur doit se sentir quand ils voient cela.

animateurs

- Ce sont les sections de cette partie du Power Point
 - Liste d'animation
 - Animations et la description de chaque scène

Liste des animations nécessaires

- Pac-Man
- Des fantômes
 - « Scared » bleu foncé
 - Bleu clair
 - rouge
 - Orange
 - rose
- grande pastille
- Clignotant 1 up
- entractes
 - 1
 - 2
 - 3

Pac-Man

- Les actifs utilisés: Pac-Man 0 °, 90 °, 180 ° et 270 °, ouvert et fermé bouche
- Cadres - 2 par
 - Le temps divisé en deux pour chaque trame
- Scène temps - .5 secondes
- Look and feel - Oh savoureux boulettes de bonté! Donne moi donne moi.
- Il devrait y avoir 3 cadres de fermeture - Pac-Man ouvert face, en utilisant les actifs fournies par artistes 0 °, 90 °, 180 ° et 270 °
 - Doit être capable de boucle
 - temps
- Cadres: 10
- Temps de scène: 1 seconde
- Une animation en utilisant 10 ensemble pour disparaître
 - Si Pac-Man entre dans une tuile avec un fantôme
 - jouer ensuite l'animation

Des fantômes

- Actifs utilisés: fantôme rouge, fantôme bleu, fantôme orange, rose fantôme, et le fantôme bleu foncé 1-3, avec des revers oculaires 0 °, 90 °, 180 ° et 270 °.
- Cadres - 3 par
- Temps - .75 secondes
 - .25 secondes par image
- Look and feel - Je viens te chercher.
- Il devrait y avoir 4 scènes faites par fantôme
- On fait par face 0 °, 90 °, 180 °, 270 ° et des yeux en utilisant les 3 cadres qui ont été faites avec ce particulier orienté vers
 - Exemple: 3 images d'animation en utilisant 0 ° pour faire une complète scène avec ce fantôme particulier.

granulés Big

- Actifs utilisés: granulés Big
- Cadres - 2
- Temps de scène - .5 secondes
- Look and feel - clignotant
- Devrait utiliser l'actif « de granulés Big » et faire un cadre avec grand culot dans et un cadre sans elle.

1 Up

- Actifs utilisés: 1 Up
- Cadres - 2
- Temps de scène - .8 secondes
 - Les cadres sont .4 secondes une pièce
- Look and feel - clignotant
- Devrait utiliser l'actif « 1 Up » et faire un cadre avec le texte et un blanc
Cadre

Intermission 1

- Les actifs utilisés: Pac-Man ouvert et fermé à 0 °, 180 °, et fantôme rouge 1-3 à 0 °, 180 °
- Temps: 10 secondes
- Cadres: 20-40
- Description: Pac-Man est en marche loin de fantôme rouge horizontalement sur l'écran (droite à gauche) et le rouge fantôme est sur ses talons. Ils disparaissent au large de la écran côté gauche) ... oh non ce qui est arrivé? Pac-Man revient sur l'écran (côté gauche) et il est 3 fois son la taille et le fantôme est tourné vers « fantôme Scared » (dark bleu) et est en train de fuir peur. Pac-Man le pourchasse de l'autre côté de l'écran (gauche à droite) horizontalement et ils disparaissent du bord (côté droit). - scène de fin

entrate 2

- Les actifs utilisés: Pac-Man ouvert et fermé à 0 °, grande Pac-Man ouvert et fermé à 180 °, et rouge fantôme 1-3 à 0 °, 180 °
- Temps: 10 secondes
- Cadres: 20-40
- Description: Pac-Man est chassé sur l'écran (Côté droit) par fantôme rouge. Ils obtiennent au centre de l'écran et Pac-Man continue sur. rouge reste fantôme dans le centre et regarde autour de lui pour Pac-Man. « ???? où est-il allé? » - scène de fin

Intermission 3

- Les actifs utilisés: Pac-Man ouvert et fermé à 0 °, fantôme rouge 1-3 à 0 °, Noisette 1-3
- Temps: 10 secondes
- Cadres: 20 - 40
- Description: Pac-Man est chassé à travers la écran horizontalement (de droite à gauche). Oh non! Ils disparaître de l'écran, puis le blob fantôme apparaît (côté gauche) de fuir quelque chose (de gauche à droite), mais il est jamais montré. Il disparaît de l'écran (côté droit).
fin de la scène.

Coders

- Cette section est pour les programmeurs.
- Il contient des tableaux et des informations qui sont nécessaire pour programmer le jeu.
- Note: Les programmeurs doivent se référer à la section sonore pour le son conception / mise en œuvre pour le codage fins

Disposition

- La zone suivante se fait dans ce format:
 - victoire de la Victoire / conditions de perte
 - Les contrôles
 - ghost AI
 - fantôme rouge
 - fantôme bleu foncé
 - fantôme bleu
 - fantôme rose
 - fantôme orange
 - Disposition des
 - stylo Ghost
 - Mouvement et collision
 - mur Warp
 - Liste des actifs pour le jeu
 - objectif d'actif prévu
 - Actions actifs prend
 - animations
 - Quand ils ont lieu
 - Ce qu'ils sont utilisés pour
 - points
 - 1 hauts et notation
 - exigences de moteur

victoire de la Victoire / conditions de perte

- Win conditions
 - par niveau
 - Tous les granules niveau sont consommés
 - jeu par
 - Joueur mange tous les pellets dans tous les niveaux 1-256
- conditions de perte
 - par niveau
 - Joueur court de vie
 - Si le joueur est à court de vie
 - Joueur obtient « l'écran de comptage » et compte à rebours 9-0
 - A 0 joueur est « Game Over »
 - jeu se termine

À partir d'un jeu

- Actes:
- Insérez début de pièce / frapper
 - Joueur commence à 5 vies
 - coupes d'écran à niveau
 - «Prêt! » Est affiché à l'écran
 - Commence jeu
 - joueur prend le contrôle de Pac-Man

Les contrôles

- Les contrôles sont simples et binaires, devraient travailler on / off et d'exploiter une à la fois.
- Une fois que la direction a été choisi, Pac-Man continuer à avancer sans mouvement sur le manche à balai
- Aux fins de la description, tenir compte de la partie supérieure de la écran pour être de 90 ° et le côté gauche pour être de 0 °.
 - Manette de poussée à 0 ° (axe X) - Pac-Man tourne à gauche / se déplace dans la 0 ° axe,
 - Joystick poussé à 90 ° (+ Axe Y) - Pac-Man déplace vers le haut, 90 ° axe,
 - Joystick poussé à 180 ° (+ X Axis) - Pac-Man se déplace à gauche de 180 °, axe,
 - Joystick poussé à 270 ° C (-Y Axis) - Pac-Man se déplace vers le bas, 270 ° axe,

Vies

- Comment obtenir des vies
 - Démarrer jeu
 - Joueur commence avec 5 vies
 - Insérer trimestre / utilisation continue
 - Joueur obtient 5 vies
- Comment perdre des vies
 - Joueur entre dans la boîte de collision de Ghost à tout moment.
- Si le joueur est à court de vie
 - Joueur est « l'écran de comptage » Compte à rebours 9-0
 - A 0 joueur est « Game Over »
 - jeu se termine
 - Utilisez des chiffres de base pour le comptage au centre de l'écran
 - Jeu Produit revenant à l'écran de démarrage
 - Le joueur doit insérer 1 trimestre / début de presse
 - Tous reset niveaux, le joueur commence au niveau 1 lors du démarrage du jeu

ghost AI

- La section de fantôme AI est divisé en 5 sections pour chaque type de fantôme.
 - fantôme rouge
 - fantôme rose
 - fantôme bleu clair
 - fantôme orange
 - fantôme bleu foncé

Red Ghost AI

- fantôme rouge est la « Fantôme agressif / shadow »
 - Remarque: Rappelez-vous 1 « tuile » = a 16×8 pixels carrés
 - Comportement - chassera joueur sans relâche et que granulés mangées il accélère.
 - fantôme rouge toujours suivre la tuile exacte que le joueur est sur.
 - Si le fantôme rouge quitte le « fantôme stylo»
 - Ensuite, il commence à suivre la carrelage actuel joueur du tout fois.
- Si granulés X (partie 1) sont laissés
 - Puis vitesses fantôme rouge jusqu'à première fois
 - Si pellets Y (partie 2) sont laissés
 - vitesses fantôme rouge jusqu'à dernière fois
- tables de vitesse sont sur la prochaine page.
- **Avant de satisfaire la pastille exigences pour la vitesse augmentation / s, se déplace Ghost Red à la même vitesse que le d'autres fantômes.**
 - Niveau 1 = 75% Pac-Man la vitesse
 - Niveau 2-4 = 85% Pac-Man la vitesse
 - Niveau 5+ = 95% Pac-Man la vitesse

table augmentation de la vitesse fantôme rouge
vitesse Ghost est basé sur la vitesse de base Pac-Man

Niveau	Pellets gauche agressive AI Pt. 1	vitesse de fantôme rouge agressif AI Pt. 1	Pellets gauche agressive AI Pt. 2	vitesse de fantôme rouge agressif AI Pt. 2
Niveau 1	20	80%	dix	85%
Niveau 2	30	90%	15	95%
Niveau 3	40	90%	20	95%
niveau 4	40	90%	20	95%
Niveau 5	40	100%	20	105%
niveau 6	50	100%	25	105%
niveau 7	50	100%	25	105%
niveau 8	50	100%	25	105%
niveau 9	60	100%	30	105%
niveau 10	60	100%	30	105%
niveau 11	60	100%	30	105%
niveau 12	80	100%	40	105%
niveau 13	80	100%	40	105%
niveau 14	80	100%	40	105%
niveau 15	100	100%	50	105%
niveau 16	100	100%	50	105%
niveau 17	100	100%	50	105%
niveau 18	100	100%	50	105%
niveau 19	120	100%	60	105%
niveau 20	120	100%	60	105%

fantôme rose AI

- fantôme rose est le « a un coup de foudre pour Pac-Man »
 - Remarque: Rappelez-vous 1 « tuile » = un 8 x 8 pixels carrés
 - Comportement - Le fantôme rose a le béguin pour Pac-Man, alors elle toujours suivre Pac-Man et de suivre quatre tuiles devant lui, mais si il la regarde, elle courra après 1 seconde, étant « Effrayé »
 - fantôme rose se déplace toujours à
 - Niveau 1 = 75% de la vitesse Pac-Man
 - Niveau 2-4 = 85% de la vitesse Pac-Man
 - Niveau 5+ = 95% de la vitesse Pac-Man
 - Si Pac-Man est pas dans les 8 tuiles de fantôme rose
 - commence le mouvement aléatoire
 - Si Pac-Man vient dans les 8 tuiles de fantôme rose
 - Puis fantôme rose commence après 4 tuiles avant de Pac-Man à tout moment, ajuster en conséquence
 - si Pac-Man vient dans les 2 tuiles de son « regarde »,
 - Ensuite, il fuira et aller dans le sens opposé de Pac-Man.

fantôme orange AI

- fantôme Orange est le « timide »
 - Remarque: Rappelez-vous 1 « tuile » = un carré de 16 pixels x 8
 - Comportement - fantôme orange se comportera de façon erratique et ne dispose pas d'un schéma bien défini.
 - fantôme orange se déplace toujours à
 - Niveau 1 = 75% de la vitesse Pac-Man
 - Niveau 2-4 = 85% de la vitesse Pac-Man
 - Niveau 5+ = 95% de la vitesse Pac-Man
 - Si Pac-Man est pas dans les 8 tuiles de fantôme d'Orange
 - Ensuite, le mouvement aléatoire commence
 - mouvement aléatoire commence à nouveau si Pac-Man quitte 8 tuiles rayon
 - Si Pac-Man vient dans les 8 tuiles de fantôme d'Orange
 - Puis le fantôme d'orange commence à suivre la tuile actuelle de Pac-Man.

fantôme bleu clair

- fantôme rose est le « fantôme au hasard »
 - Remarque: Rappelez-vous 1 « tuile » = un carré de 16 pixels x 8
 - Comportement - Inky est étrange, il se comporte en fait comme l'autre trois et peut ne pas sembler faire son esprit.
 - fantôme bleu clair se déplace toujours à
 - Niveau 1 = 75% de la vitesse Pac-Man
 - Niveau 2-4 = 85% de la vitesse Pac-Man
 - Niveau 5+ = 95% de la vitesse Pac-Man
 - Ce fantôme a été inclus dernière, s'il vous plaît se référer à Red Ghost AI, Rose fantôme AI, et le fantôme orange sections AI pour des références spécifiques AI
 - fantôme bleu clair effectuera une vérification toutes les 10 secondes pour décider AI
 - Si passer 10 secondes (vélo / répétition)
 - Ensuite, AI vérifie
 - fantôme bleu clair obtient un jeu AI au hasard. (Rose, orange ou rouge)

Sombre Blue Ghost / s

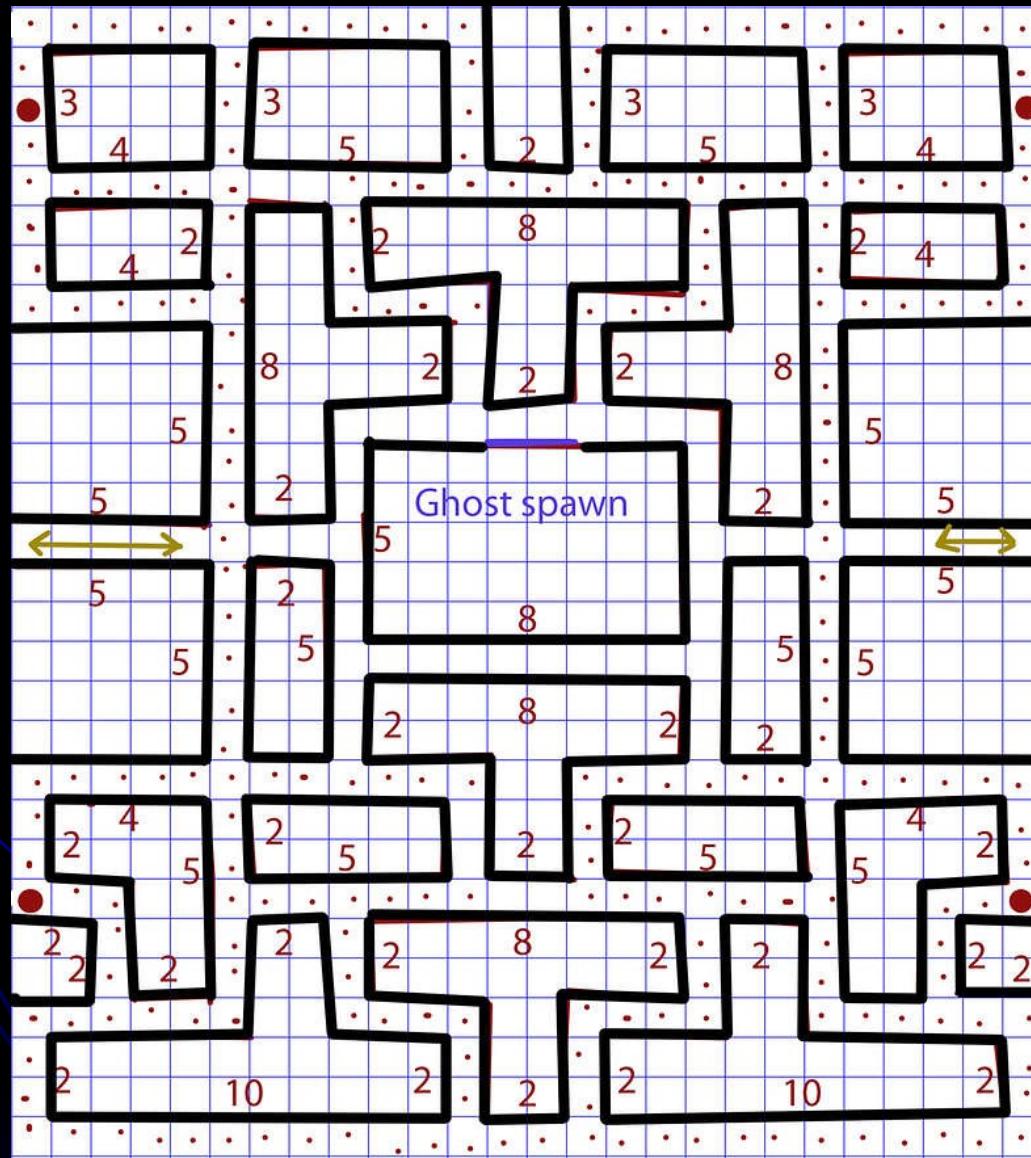
- Sombre fantôme bleu se produit lorsque le grand culot est mangé et tous les fantômes deviennent bleu foncé et deviennent « Effrayé»
 - Comportement - Lorsque le mode « Effrayé » est entré, les fantômes inversent leur direction et des directions aléatoires vagabonder pendant une courte période de temps.
 - Si grand culot est mangé
 - Ghosts entrent « en mode Effrayé
 - Si en mode effrayé
 - Les fantômes peuvent être consommés pour les points
 - Si un fantôme est mangé pour les points
 - Ensuite, il retourne (comme un ensemble d'yeux) à la « plume Ghost »
 - Si un fantôme retourne à la plume fantôme
 - Ensuite, il sort comme son état normal (fantôme couleur: rose, orange, bleu clair, et / ou rouge)
 - fantômes bleu foncé se déplace toujours à la même vitesse que les autres fantômes (Moins rouge).

Niveau Mise en page: clé

- Big pellet: Causes fantômes pour entrer en mode peur
- Petite boulette: Mangez tous ceux-ci pour effacer le niveau
- Pen Ghost: sortie Ghosts de cette porte
- mesure mur:
Nombre de tuiles chaque mur reprend.
- Mur Chaîne: passer par ce mur et apparaissent sur l'autre côté.



Niveau

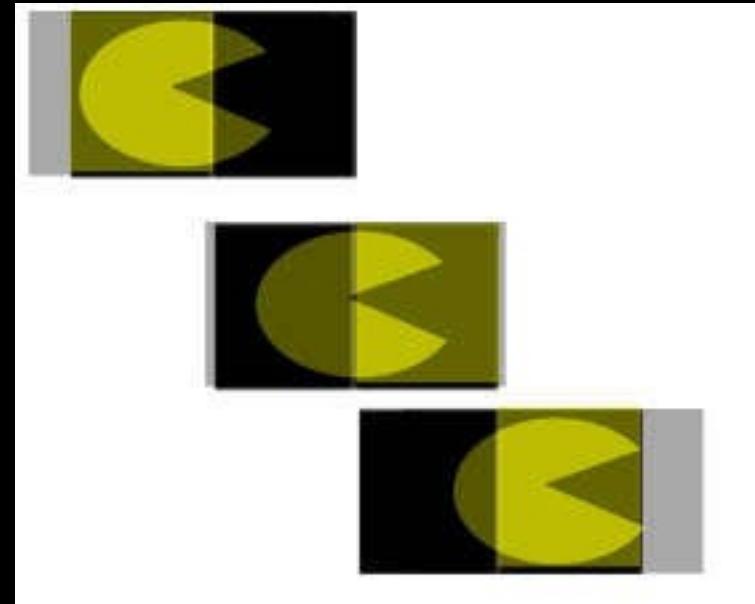


Pen Ghost

- Qu'est-ce que le Saint-Pen?
 - Le stylo fantôme est l'endroit où tous les fantômes commencent au début de un match
- Les fantômes partent dans un ordre défini
 - 1. Rouge
 - 2. Rose
 - 3. Bleu
 - 4. d'orange
- Si fantôme quitte stylo
 - Fantôme commence la séquence AI
- Si fantôme fantôme « mangé » retourne à la plume comme un ensemble d'yeux et laisse immédiatement.

Ghosts / Pac-Man et l'espace ils prennent

- Les fantômes prennent une plus d'une tuile, comme ne Pac-Man
 - Ghosts / Pac-Man prennent 2 tuiles
 - Le « Collision » pour Pac-Man est basé sur la « Forward » pièce qui est entièrement dans une case.
 - Lorsque Pac-Man entre carré, il conduit avec son droit quartier le plus, qui n'a pas collision.
 - La pièce centrale a collision, alors que le quart arrière n'a pas de collision.
 - Collision est utilisé pour:
 - Frapper les fantômes / fantômes frapper Pac-Man
 - Pellets manger
 - manger des fruits
 - Ghosts manger
 - Lorsque Pac-Man entre et prend place la place avant avec sa zone avant, l'avant carré a une collision complète, tandis que le dos carré en a pas.
 - Répétez rinçage.
 - Cela fonctionne pour tous les angles de mouvement.
 - Collision est utilisé pour:
 - Frapper les fantômes / fantômes frapper Pac-Man
 - Pellets manger
 - manger des fruits
 - Ghosts manger



mur chaîne

- Déplacement de votre zone de collision dans le passé de tuiles le mur de chaîne, vous fait apparaître au autre mur de chaîne, en continuant à suivre le même direction que vous étiez avant.
 - Si le joueur entre dans la place de collision de mur de chaîne
 - Ensuite le joueur apparaît à l'autre voyage de mur de chaîne le long même degrés de Voyage

Liste des actifs / actions prises / jeu

utilisation

- Liste des actifs:
 - Ceci est une pâte de copie de la liste des actifs de la Haut.
- Informations d'actifs:
 - Actions actifs prend: ceci est une liste des animations associées à l'actif (le cas échéant)
 - l'utilisation du jeu: quelle association cet actif doit jouer jeu

Liste des actifs Pt.1

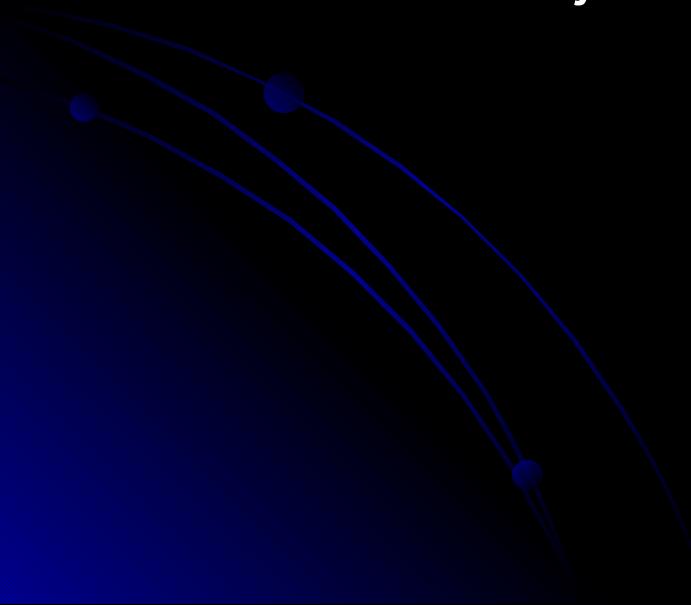
- Note: Tout numéro 1 ou 2, est le même actif, il est répertorié séparément du fait de pointer valeurs.
- Pac-Man
- Les fantômes (ne comprennent pas les yeux sur l'un des fantômes)
 - Modèle de base Ghost
 - overlay lumière fantôme bleu
 - superposition fantôme rouge
 - superposition fantôme orange
 - superposition fantôme rose
- Les yeux (utilisés pour les yeux fantômes et yeux « la mort Ghost »)
 - en haut
 - Vers le bas
 - La gauche
 - droite
- Fruit
 - Cerise
 - fraise
 - Peach 1
 - Peach2
 - apple1
 - apple2
 - Melon1
 - Melon2
 - Galaxian1
 - Galaxian2
 - Bell1
 - Bell2
 - clé 1-10
- petite pastille
- granulés Big
- Niveau

Pac-Man

- Animations associées: mouvement à 0 °, 90 °, 180 °, et 270 °
- l'utilisation du jeu: le caractère du joueur
 - Vitesse de déplacement: 11 tuiles par seconde
 - Actions prises- manger pellet, manger fantômes, des points de gain
 - Mangez granulés
 - Si la place de collision de Pac-Man se déplace sur pellet
 - Alors Pac-Man « mange » boulette, en faisant disparaître,
 - Points sont ajoutés
 - Si Pac-Man mange fantôme
 - Puis retourne fantôme « Pen Ghost »
 - Points sont ajoutés
 - Si Pac-Man « meurt », se jette dans un fantôme (sans peur)
 - Alors Pac-Man perd 1 point de vie.
 - Pac-Man commence au point de départ et les fantômes revenir au stylo fantôme
 - Si aucune vie sont à gauche, « Game Over »

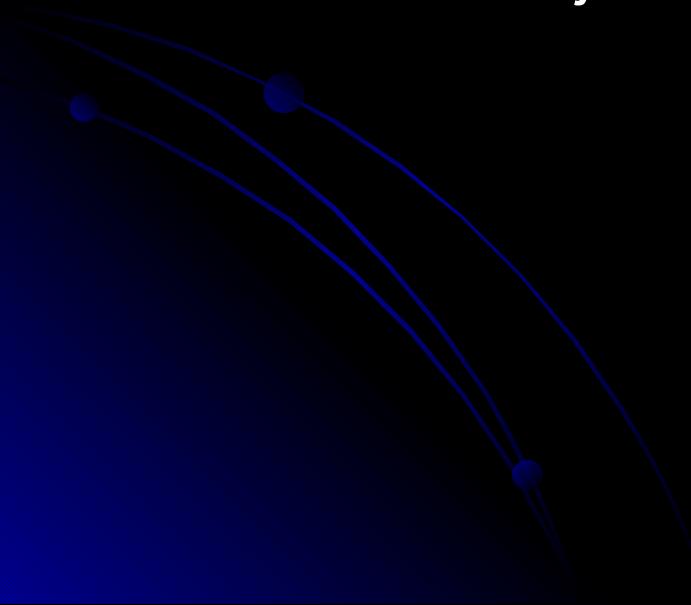
Lumière fantôme bleu

- Animations associées: On a fait par face à 0° , 90° , 180° , 270° et des yeux en utilisant les 3 cadres qui ont été faites avec ce revêtement particulier
- l'utilisation du jeu: attaques Ghost joueur



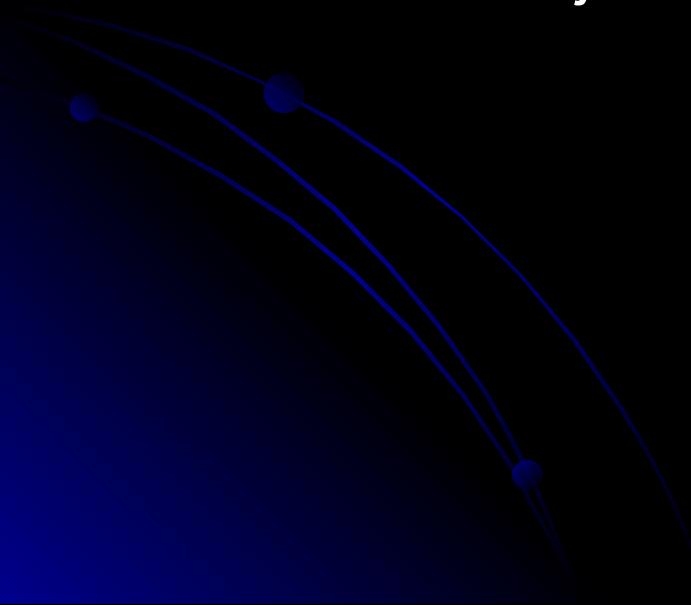
Red Ghost

- Animations associées: On a fait par face à 0 °, 90 °, 180 °, 270 ° et des yeux en utilisant les 3 cadres qui ont été faites avec ce revêtement particulier
- l'utilisation du jeu: attaques Ghost joueur



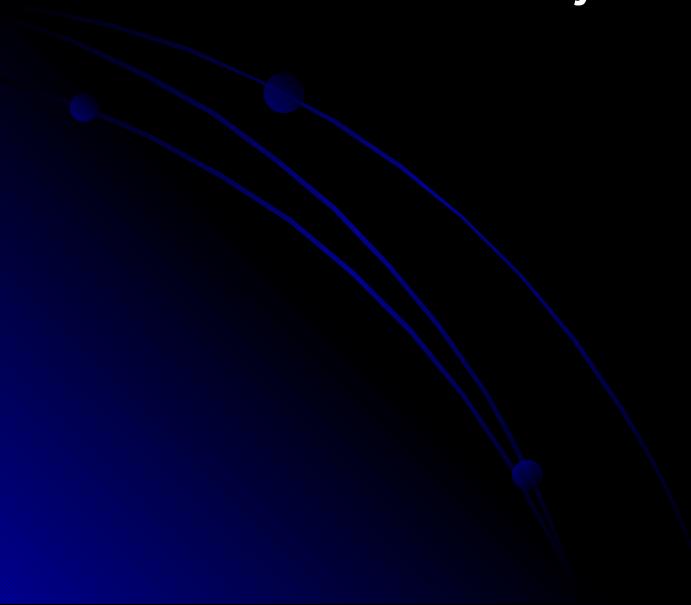
fantôme orange

- Animations associées: On a fait par face à 0° , 90° , 180° , 270° et des yeux en utilisant les 3 cadres qui ont été faites avec ce revêtement particulier
- l'utilisation du jeu: attaques Ghost joueur



fantôme rose

- Animations associées: On a fait par face à 0° , 90° , 180° , 270° et des yeux en utilisant les 3 cadres qui ont été faites avec ce revêtement particulier
- l'utilisation du jeu: attaques Ghost joueur



Les yeux

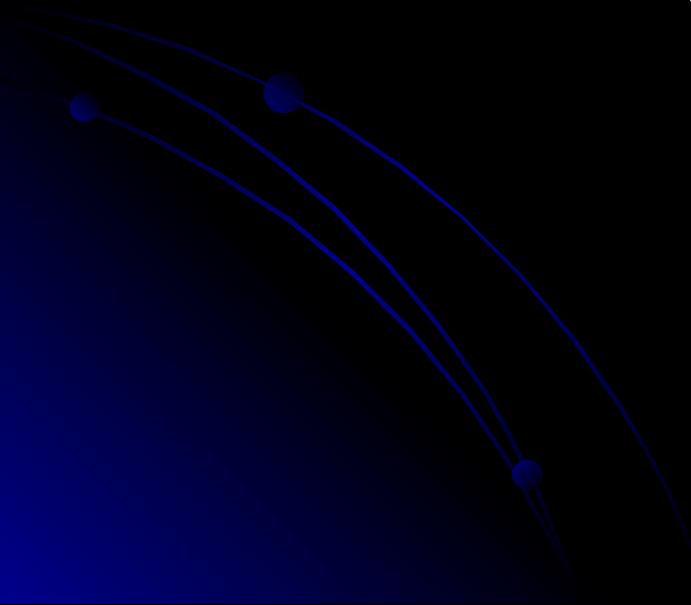
- Animations associées: On a fait par face à 0° , 90° , 180° , 270° et des yeux en utilisant les 3 cadres qui ont été faites avec ce revêtement particulier
- l'utilisation du jeu: se déplace en stylo fantôme après fantôme est consommé et devient actif fantôme non peur

Fruits

- modèles statiques: cerise, fraise, pêche
1, 2 Peach, Apple 1, Apple 2, Melon 1,
Melon 2, Galaxian 1, 2 Galaxian, clé
11-21 +
- Animations associées: statique
- l'utilisation du jeu: les points Worth. Va vers 1 UP et le score final

petit à granulés

- Animations associées: statique
- l'utilisation du jeu: des points de dollars, va vers des critères d'achèvement de niveau, va vers des critères d'achèvement de jeu, va vers score élevé, se dirige vers 1UP



Big pellets

- Animations associées: animation Clignotant
- l'utilisation du jeu: des points de dollars, va vers des critères d'achèvement de niveau, va vers des critères d'achèvement de jeu, va vers score élevé, va vers 1UP, provoque des fantômes pour devenir « Effrayé »

points

- Score va vers « score élevé » au fin du jeu, jeu une fois plus est réalisé
- Score va vers 1UP
 - Si le joueur obtient 10.000 points
 - Ensuite le joueur obtient la vie supplémentaire
 - total vie continue par +1

pellets

- 244 pastilles par labyrinthe
- Granulés = 10 points
 - Les fantômes peuvent être consommés pour les points consécutivement pour des points de plus en plus, ce remet à zéro à la fin de cette mode « peur ».
 - 1st fantôme = 200
 - 2nd fantôme = 400
 - 3^e fantôme = 800
 - 4^e fantôme = 1600

grande pastille

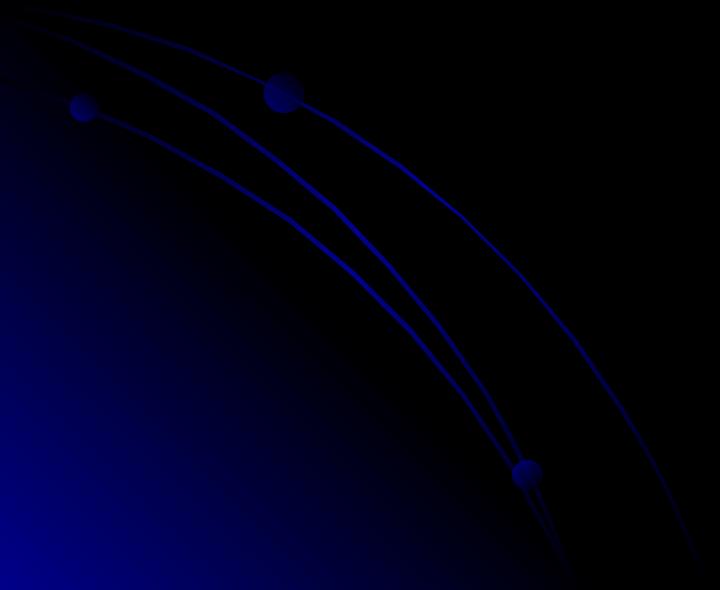
- Les grands granulés = 50 points
 - Si grand culot est mangé
 - Puis Ghosts entrent peur
- Les fantômes passer en mode effrayé pour un montant X de secondes en fonction du niveau:
 - Niveau 1 = 6 secondes
 - niveau 2 = 5 secondes
 - Niveau 3 = 4 secondes
 - niveau 4 = 3 secondes
 - niveau 2 = 5 secondes
 - niveau 6 = 5 secondes
 - Niveau 7 = 2 secondes
 - Niveau 8 = 2 secondes
 - Niveau 9 = 1 seconde
 - niveau 10 = 5 secondes
 - niveau 11 = 2 secondes
 - niveau 12 = 2 secondes
 - niveau 13 = 1 seconde
 - niveau 14 = 3 secondes
 - niveau 15 = 1 seconde
 - niveau 16 = 1 seconde
 - niveau = 17 secondes N / A
 - Niveau 18 = 1 seconde
 - niveau 19+ = N / seconde

Fruit

- Fruit
 - Cherry - 100 points
 - Fraise - 300 points
 - Peach 1 - 500points
 - Peach2 - 500 points
 - Apple1 - 700 points
 - Apple2 - 700 points
 - Melon1 - 1000 points
 - Melon2 - 1000 points
 - Galaxian1 - 2000 points
 - Galaxian2 - 2000 points
 - Bell1 - 3000 points
 - Bell2 - 3000 points
 - Clés 1+ - 5000 points

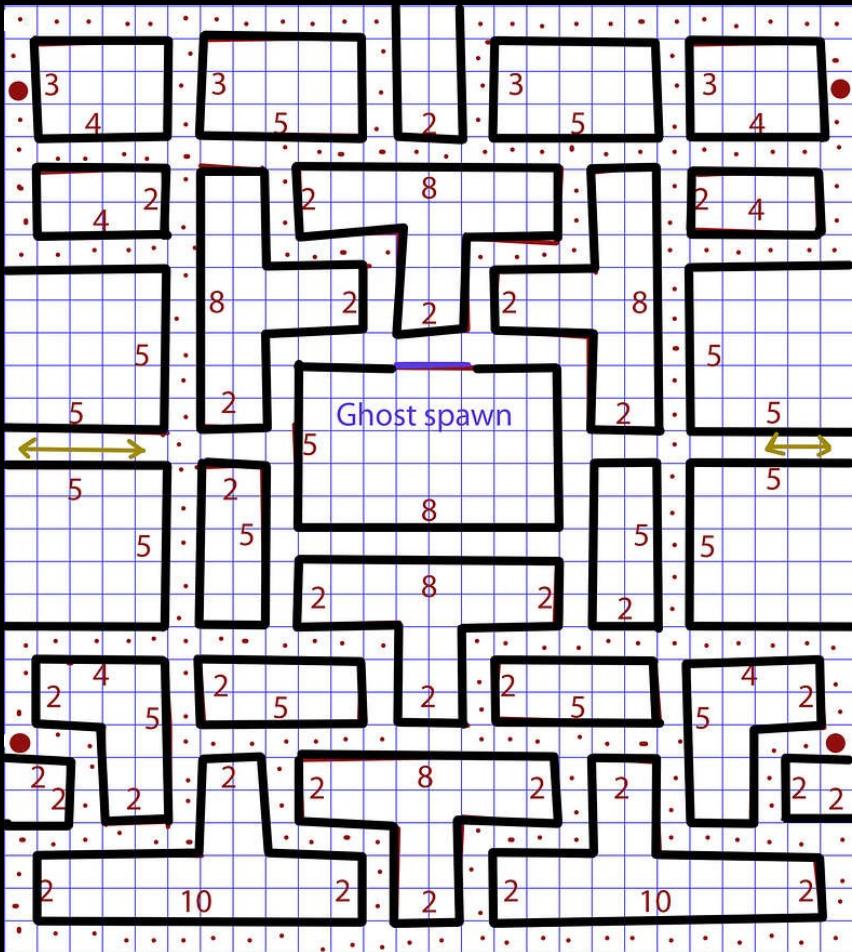
exigences de moteur

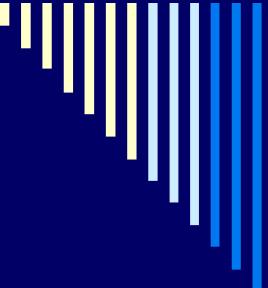
- Qualité = 8 bits
- Résolution = 320 x 240
- couleurs de support = RVB »
- Son: Prise en charge MIDI



niveau collision

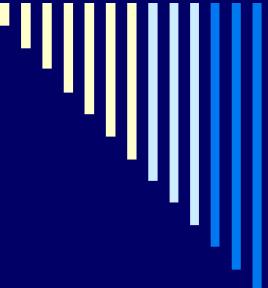
- Les murs noirs et murs violets indiquent collision de niveau
- Si Pac-Man entre en collision avec la ligne noire,
 - Alors arrête Pac-Man en mouvement.





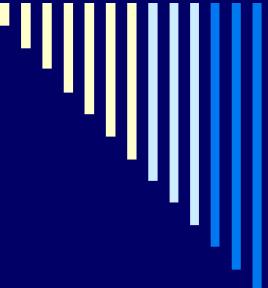
Conception sonore

- Ceci est la section pour les concepteurs sonores
 - Toute la conception sonore se fera en MIDI



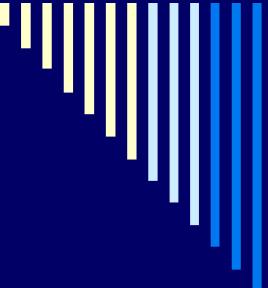
Liste des sons nécessaires

- intro niveau d'ouverture
- Ouvrir la bouche à proximité
- Son fantôme de mouvement
 - Son de fantômes plus rapide
 - Son des fantômes super rapide
- ghost peur
 - Ghost peur commencer
- Pac-Man fantôme manger
- Pac-Man manger des fruits
- sons Entracte
- Jeu terminé
- Pac-Man matricage



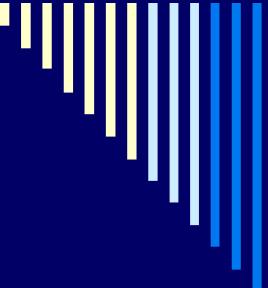
intro niveau d'ouverture

- Durée: 5 secondes
- Son et sentir: Doit être jusqu'à battre et heureux, utilisez octaves milieu
- Si le jeu commence / continue est utilisée / trimestre est utilisé / et le joueur entre dans le jeu / entre à nouveau jeu
 - Puis pièces sonores l'un des temps (répéter si précédent si la déclaration est satisfaite)



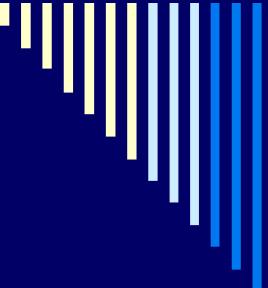
Bouche ouverte / fermer « manger »

- Durée: .5 secondes
- Son et sentir: devrait sonner comme Pac-Man est en train de manger des granulés. Heureux sondage, comme il dit, oh miam!
- Le son devrait être en mesure de boucle
- Si Pac-Man entre dans l'espace avec une pastille
 - Commencez son jouer jusqu'à ce qu'il quitte la tuile
 - Continuer son / boucle s'il y a une pastille dans la tuile suivante



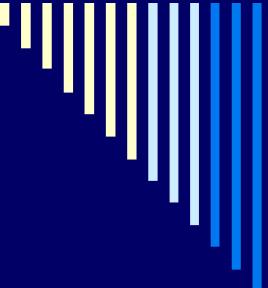
Son de fantôme / s mobile

- Durée: .5 secondes
- Son et sentir: devrait sonner comme une sphère en rotation heureux.
- Si fantôme commence à se déplacer
 - Ensuite, jouer son et boucle jusqu'à ce que son rapide du mouvement de / fantôme commence



Sound of ghost / s se déplaçant plus vite

- Longueur: .4 secondes
- Son et sentir: version plus aigu du son des fantômes / s en mouvement
- Si le fantôme se déplace et a des exigences pour satisfaits de la première étape du mouvement plus rapide,
 - Ensuite, jouer son et boucle jusqu'à ce que son super rapide de fantôme / s mobile commence



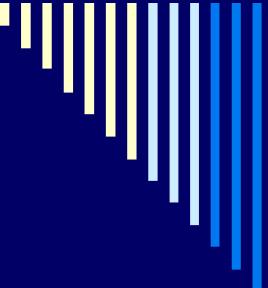
Son fantôme de mouvement super rapide

- Longueur: .3 secondes
- Son et sentir: version plus aigu du son de « fantôme / s se déplaçant plus vite »
- Si le fantôme se déplace et a des exigences pour satisfaits de la première étape du mouvement plus rapide,
 - Ensuite, jouer son et boucle jusqu'à ce que son super rapide de fantôme / s mobile commence



Début de fantôme fuir son

- Longueur: 1 seconde
- Son et sentir: Cela devrait donner un sentiment de tension, mais aussi instiller l'excitation dans le lecteur.
- Si le joueur mange gros granulés
 - Alors les fantômes commencent « Ghost fugue » joue un fichier son une fois,
 - Puis de « piquer: Ghost fugue » joue dans une boucle.



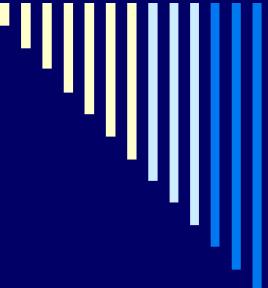
Rebouclé: Ghost fugues

- Longueur: 0,3
- Son et sentir: devrait paraître rapide, excité, et aigu. Cela devrait donner un sentiment de tension au joueur, comme si le temps est compté.
- Si le joueur mange gros granulés
 - Alors les fantômes commencent « Ghost fugue » joue un fichier son une fois,
 - Puis de « piquer: Ghost fugue » joue dans une boucle.



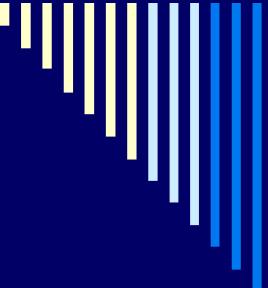
Pac-Man fantôme manger

- Longueur: 0,5
- Son et sentir: Presque comme si Pac-Man vient de passer
 - * Chomp *
- Si Pac-Man entre dans un carré avec un fantôme quand le fantôme est « Effrayé »
 - Ensuite, lire un fichier son en même temps.
 - Jouer chaque fois que Pac-Man entre dans une case avec un fantôme « Effrayé ».



Pac-Man granulés manger

- Longueur: 0,2
- Son et sentir: aigu, rapide, simple, un ton
- Si Pac-Man entre dans une tuile avec une pastille
 - Ensuite, jouer une fois son
 - Répétez l'opération pour des pastilles consécutives autant que nécessaire.



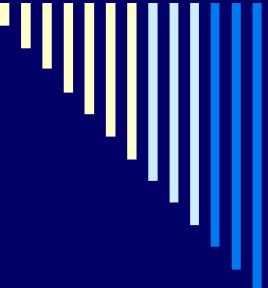
Pac-Man manger des fruits

- Longueur: 0,5
- Son et sentir: devrait être consonance plus excitant que de manger une pastille, un pas de tonalité, rapide, simple.
- Si Pac-Man entre dans une tuile avec un « Fruit »
 - Puis la lecture du son une fois.



musique Intermission

- Durée: 10 secondes
- Son et sentir: devrait paraître heureux, amusant, divertissant. Pensez un peu comme Ben et Jerry.
- Si commence Intermission
 - Ensuite, jouer fichier audio une fois synchronisé avec le film.



Pac-Man Dieing

- Longueur: 1 seconde
- Son et sentir: comme si vous venez un peu à l'intérieur mort et sont tristes. Cela devrait instiller un sentiment de tristesse dans le lecteur et les faire se sentir comme s'ils ont besoin pour le sauver.
- Si Pac-Man entre dans un carré avec un fantôme qui n'est pas « Effrayé »
 - puis il « Dies », son jeu matriçage une fois.

Les concepteurs

- C'est un matériel de référence pour les concepteurs.

Table des matières

- Comment cela se brisera.
 - Win / conditions de perte
 - Vies
 - Niveau
 - Mouvement et collision
 - ghost AI
 - points

victoire de la Victoire / conditions de perte

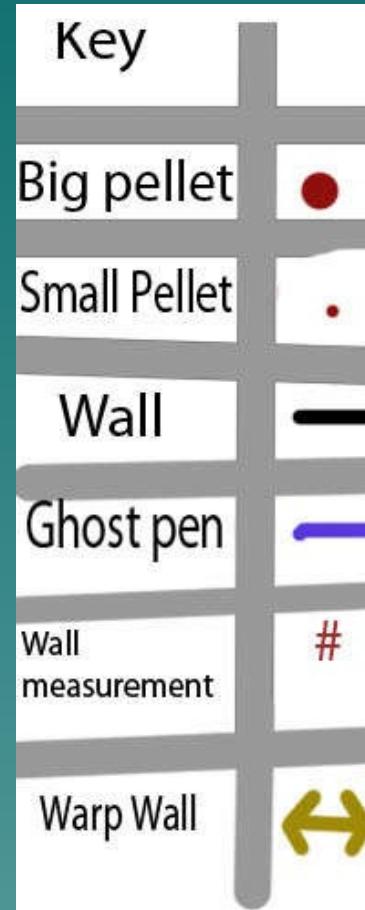
- Win conditions
 - par niveau
 - Tous les granules niveau sont consommés
 - Pellets par niveau: 244
 - jeu par
 - Joueur mange tous les pellets dans tous les niveaux 1-256
- conditions de perte
 - par niveau
 - Joueur court de vie
 - Si le joueur est à court de vie
 - Joueur obtient « l'écran de comptage » et compte à rebours 9-0
 - A 0 joueur est « Game Over »
 - jeu se termine

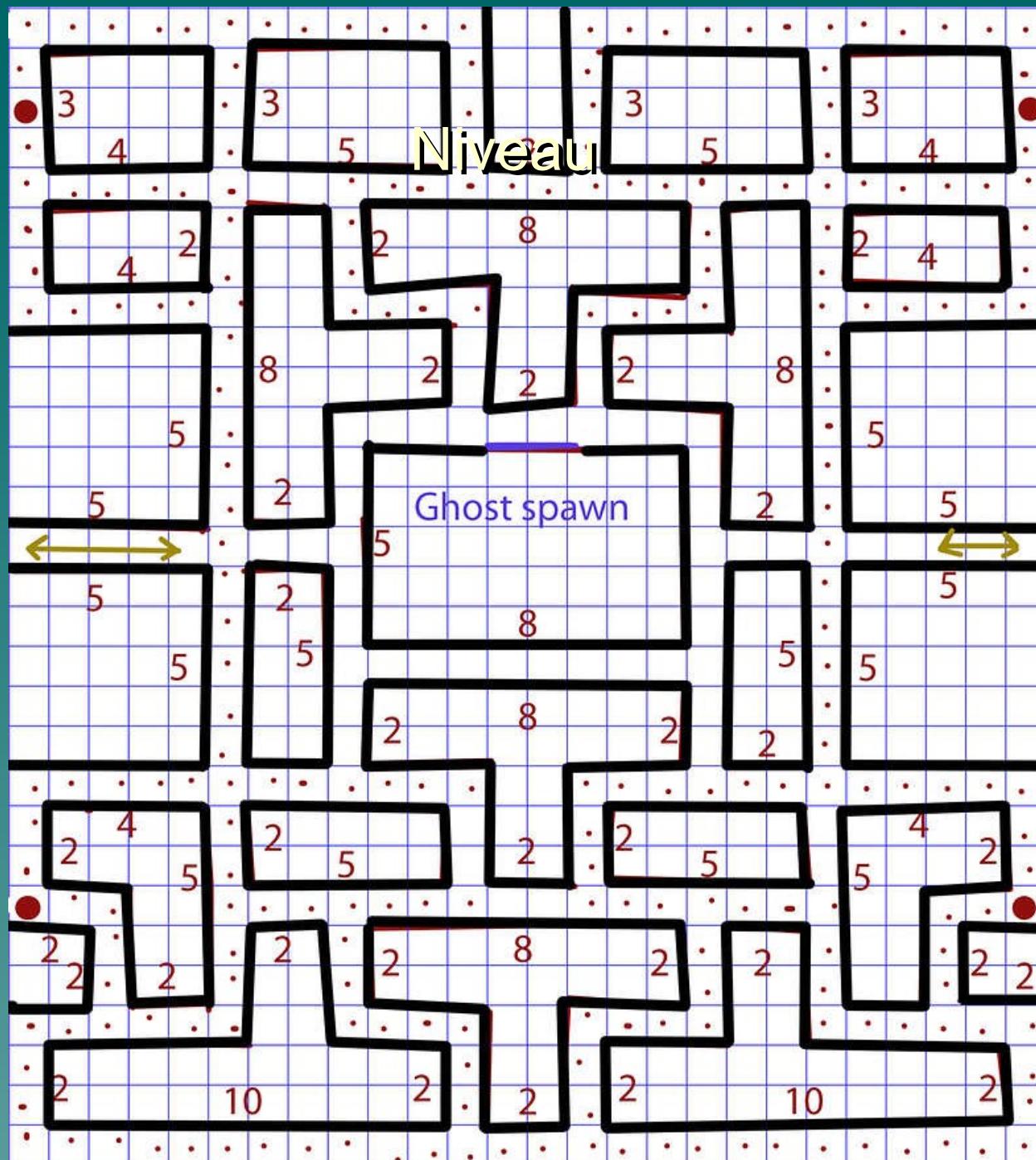
Vies

- Comment obtenir des vies
 - Démarrer jeu
 - Joueur commence avec 5 vies
 - Insérer trimestre / utilisation continue
 - Joueur obtient 5 vies
- Comment perdre des vies
 - Joueur entre dans la boîte de collision de Ghost à tout temps.
- Si le joueur est à court de vie
 - Joueur est « l'écran de comptage » Compte à rebours 9-0
 - A 0 joueur est « Game Over »
 - jeu se termine
 - Utilisez des chiffres de base pour le comptage au centre de l'écran

Niveau Mise en page: clé

- Big pellet: Causes fantômes d'entrer
Mode peur
- Petite boulette: Mangez tous ceux-ci pour effacer le niveau
- Fantôme Pen: Fantômes sortie de cette porte
- mesure mur:
Nombre de tuiles chacune paroi reprend.
- Mur Chaîne: passer par ce mur et apparaissent d'un autre côté.





Pac-Man Mouvement

- Pac-Man se déplace: 11 tuiles / seconde
- Ce qui signifie, Pac-Man peut manger, 11 pellets d'une seconde.
- Cornering
 - Pac-Man peut commencer à tourner $\frac{1}{2}$ une tuile avant à la tuile, il se transforme en
 - Si son tour est lancé, pendant ou $\frac{1}{2}$ une tuile avant entrer joueur de tuiles aimerait tourner à une t,
 - Puis tourne Pac-Man

Red Ghost AI

- fantôme rouge est la « Fantôme agressif / shadow »
 - Remarque: Rappelez-vous 1 « tuile » = un carré de 16 x 8 pixels
 - Comportement - chassera joueur sans relâche et que granulés mangées il accélère vers le haut.
 - fantôme rouge sera toujours suivez la tuile exacte que le joueur est.
 - Si les feuilles fantôme rouge la « Stylo fantôme »
 - Ensuite, il commence à suivre carrelage actuel du joueur de tout temps.
- Si X granulés sont laissés
 - Puis vitesses fantôme rouge jusqu'à première fois
 - Si pastilles Y (partie 2) sont la gauche
 - vitesses fantômes rouges en dernière fois

table augmentation de la vitesse fantôme rouge
vitesse Ghost est basé sur la vitesse de base Pac-Man

<http://home.comcast.net/~jpittman2/Pac-Man/Pac-Mandossier.html>

Niveau	Pellets gauche AI agressif Pt. 1	vitesse fantôme rouge agressif AI Pt. 1	Pellets gauche AI agressif Pt. 2	vitesse fantôme rouge agressif AI Pt. 2
Niveau 2	30	90%	15	95%
Niveau 3	40	90%	20	95%
niveau 4	40	90%	20	95%
Niveau 5	40	100%	20	105%
niveau 6	50	100%	25	105%
niveau 7	50	100%	25	105%
niveau 8	50	100%	25	105%
niveau 9	60	100%	30	105%
niveau 10	60	100%	30	105%
niveau 11	60	100%	30	105%
niveau 12	80	100%	40	105%
niveau 13	80	100%	40	105%
niveau 14	80	100%	40	105%
niveau 15	100	100%	50	105%
niveau 16	100	100%	50	105%
niveau 17	100	100%	50	105%
niveau 18	100	100%	50	105%
niveau 19	120	100%	60	105%
niveau 20	120	100%	60	105%
niveau 21+	120	100%	60	105%

fantôme rose AI

- fantôme rose est le « a un coup de foudre pour Pac-Man »
 - Remarque: Rappelez-vous 1 « tuile » = un carré de 16 pixels x 8
 - Comportement - Le fantôme rose a le béguin pour Pac-Man, alors elle toujours suivre Pac-Man et de suivre quatre tuiles devant lui, mais si il la regarde, elle courra après 1 seconde, étant « Effrayé »
 - fantôme rose se déplace toujours à
 - Niveau 1 = 75% de la vitesse Pac-Man
 - Niveau 2-4 = 85% de la vitesse Pac-Man
 - Niveau 5+ = 95% de la vitesse Pac-Man
 - Si Pac-Man est pas dans les 8 tuiles de fantôme rose
 - commence le mouvement aléatoire
 - Si Pac-Man vient dans les 8 tuiles de fantôme rose
 - Puis fantôme rose commence après 4 tuiles avant de Pac-Man à tout moment, ajuster en conséquence
 - si Pac-Man vient dans les 2 tuiles de son « regardé »,
 - Ensuite, il fuira et aller dans le sens opposé de Pac-Man.

fantôme orange AI

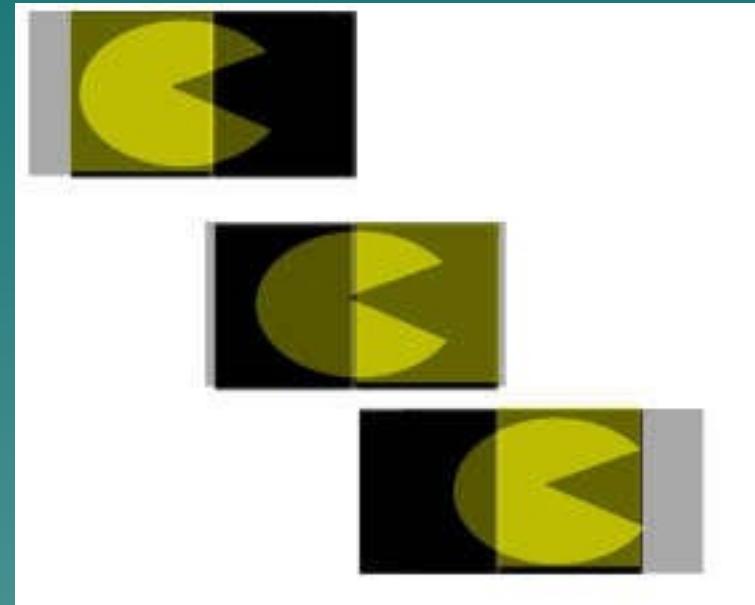
- fantôme Orange est le « timide »
 - Remarque: Rappelez-vous 1 « tuile » = un carré de 16 pixels x 8
 - Comportement - fantôme orange se comportera de façon erratique et ne pas un modèle d'ensemble.
 - fantôme orange se déplace toujours à
 - Niveau 1 = 75% de la vitesse Pac-Man
 - Niveau 2-4 = 85% de la vitesse Pac-Man
 - Niveau 5+ = 95% de la vitesse Pac-Man
 - Si Pac-Man est pas dans les 8 tuiles de fantôme d'Orange
 - Ensuite, le mouvement aléatoire commence
 - mouvement aléatoire commence à nouveau si Pac-Man quitte 8 tuiles rayon
 - Si Pac-Man vient dans les 8 tuiles de fantôme d'Orange
 - Puis le fantôme d'orange commencé à suivre la tuile actuelle de Pac-Man .

fantôme bleu clair

- fantôme rose est le « fantôme au hasard »
 - Remarque: Rappelez-vous 1 « tuile » = un carré de 16 pixels x 8
 - Comportement - Inky est étrange, il se comporte en fait comme les trois autres et ne semblent pas faire son esprit.
 - fantôme bleu clair se déplace toujours à
 - Niveau 1 = 75% de la vitesse Pac-Man
 - Niveau 2-4 = 85% de la vitesse Pac-Man
 - Niveau 5+ = 95% de la vitesse Pac-Man
 - Ce fantôme a été inclus dernière, s'il vous plaît se référer à Red Ghost AI, fantôme rose AI, et le fantôme orange sections AI pour spécifiques références AI
 - fantôme bleu clair effectuera une vérification toutes les 10 secondes décider AI
 - Si passer 10 secondes (vélo / répétition)
 - Ensuite, AI vérifie
 - fantôme bleu clair obtient une AI au hasard (Rose, Orange, ou rouge)

Ghosts / Pac-Man et l'espace ils prennent

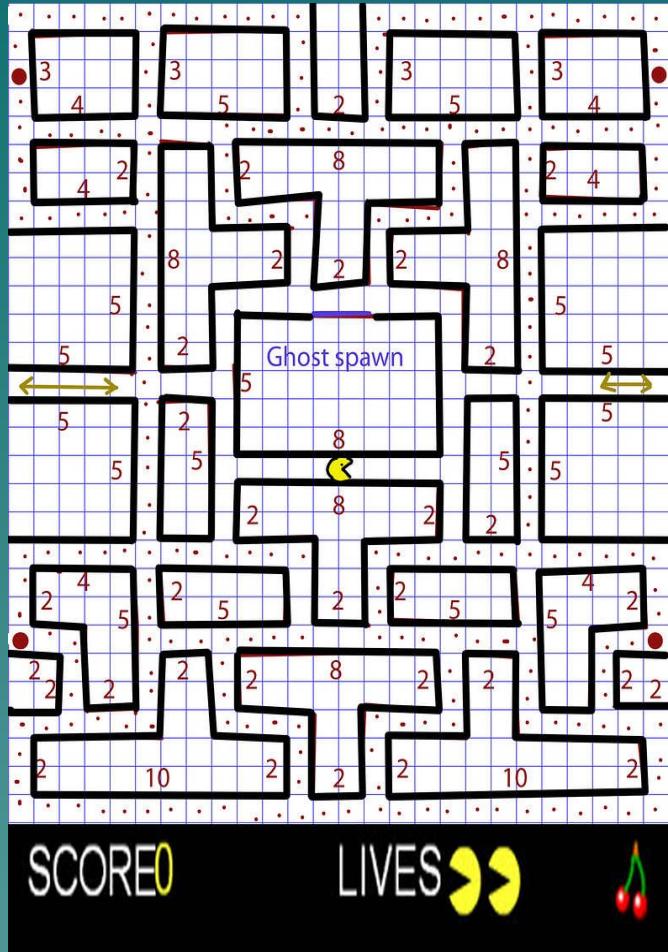
- Les fantômes prennent une plus d'une tuile, tout comme Pac-Man
- 1 carreau = 8 x 8 pixels carrés
 - Ghosts / Pac-Man prennent 2 tuiles
 - Le « Collision » Pac-Man est basé sur la pièce « Forward » qui est entièrement dans une carré.
 - Lorsque Pac-Man entre carré, il conduit avec son droit quartier le plus, qui a pas de collision.
 - La pièce centrale a collision, alors que le quart arrière n'a pas de collision.
 - Lorsque Pac-Man et prend entre carré jusqu'à la place avant avec sa zone avant, la place avant a pleine collision, alors que la place arrière a pas.
 - Répétez rinçage.
 - Cela fonctionne pour tous les angles de mouvement.
 - Collision est utilisé pour:
 - Frapper les fantômes / fantômes frapper Pac-Man
 - Pellets manger
 - manger des fruits
 - Ghosts manger



mur chaîne

- Déplacement de votre zone de collision dans la carrelage passé le mur de la chaîne, vous fait apparaître à l'autre paroi de chaîne, continuer à aller dans la même direction vous étiez avant.
 - Si le joueur entre dans la place de collision de la chaîne mur
 - Ensuite le joueur apparaît à l'autre mur de chaîne voyageant le long même degrés de Voyage

HUD



- Note: les chiffres rouges, flèches Brown, bleu
les lettres ne sont pas dans la Jeu.
- Score: augmente à mesure que points sont provisionnés
- Vit: Indique le nombre de vies que le joueur compte actuellement
- Cerise, ajouter d'autres fruits en tant que joueur mange des fruits.

points

- Score va vers « score élevé » à la fin du jeu, jeu une fois plus est atteint
- Score va vers 1UP
 - Si le joueur obtient 10.000 points
 - Ensuite le joueur obtient la vie supplémentaire
 - total vie continue par +1

pellets

- **244 pastilles par labyrinthe**
- **Granulés = 10 points**
 - Les fantômes peuvent être consommés pour les points consécutivement pour des points de plus en plus, ce remet à zéro à la fin de cette mode « peur ».
 - 1^{st} fantôme = 200
 - 2^{nd} fantôme = 400
 - 3^{e} fantôme = 800
 - 4^{e} fantôme = 1600

grande pastille

- Les grands granulés = 50 points
 - Si grand culot est mangé
 - Puis Ghosts entrent peur
- Ghosts entrer en mode peur pour X nombre de secondes qui dépendent niveau:
 - Niveau 1 = 6 secondes
 - niveau 2 = 5 secondes
 - Niveau 3 = 4 secondes
 - niveau 4 = 3 secondes
 - niveau 2 = 5 secondes
 - niveau 6 = 5 secondes
 - Niveau 7 = 2 secondes
 - Niveau 8 = 2 secondes
 - Niveau 9 = 1 seconde
 - niveau 10 = 5 secondes
 - niveau 11 = 2 secondes
 - Niveau 1 = 12 secondes
 - niveau 13 = 1 seconde
 - niveau 14 = 3 secondes
 - niveau 15 = 1 seconde
 - niveau 16 = 1 seconde
 - niveau = 17 secondes N / A
 - Niveau 18 = 1 seconde
 - niveau 19+ = N / seconde

Fruit

- Fruit
 - Cherry - 100 points
 - Fraise - 300 points
 - Peach 1 - 500points
 - Peach2 - 500 points
 - Apple1 - 700 points
 - Apple2 - 700 points
 - Melon1 - 1000 points
 - Melon2 - 1000 points
 - Galaxian1 - 2000 points
 - Galaxian2 - 2000 points
 - Bell1 - 3000 points
 - Bell2 - 3000 points
 - Clés 1+ - 5000 points

Test 3:

Innovation

boost de vitesse

Vitesse Tiles Boost

- Ce sont des tuiles au niveau que lorsque le joueur passe sur eux, il / elle gagne un augmentation temporaire de la vitesse de + 50%
- Remarque: Ces tuiles ne ont pas d'effet fantôme mouvement.

boost de vitesse

mécanique

- Saisie de la tuile avec la tuile Boost de vitesse avec le carré de collision de Pac-Man, Pac-Man provoque à gagner 1,5 seconde vitesse renforcement.
- la vitesse normale de Pac-Man est de 11 tuiles par seconde.
- Quand il obtient le gain de vitesse, sa vitesse augmente à 16 tuiles par une seconde.
- Le joueur peut gagner un maximum de 2 boosts de vitesse.
 - Si le joueur gagne la première augmentation de la vitesse
 - Durée 1,5 secondes
 - Si les gains du joueur deuxième boost de vitesse
 - 1.5 deuxième temporisateur est réinitialisé
 - En raison du placement, c'est empilable.
 - En passant plus d'un
 - + boost de 50% de la vitesse à 11 = 1,5 (11) = 16 tuiles par seconde (rond vers le bas)
 - + 50% augmentation de la vitesse à 16 Une deuxième = 1,5 (16) = 24 tuiles par seconde
 - Si le joueur gagne deuxième gain de vitesse

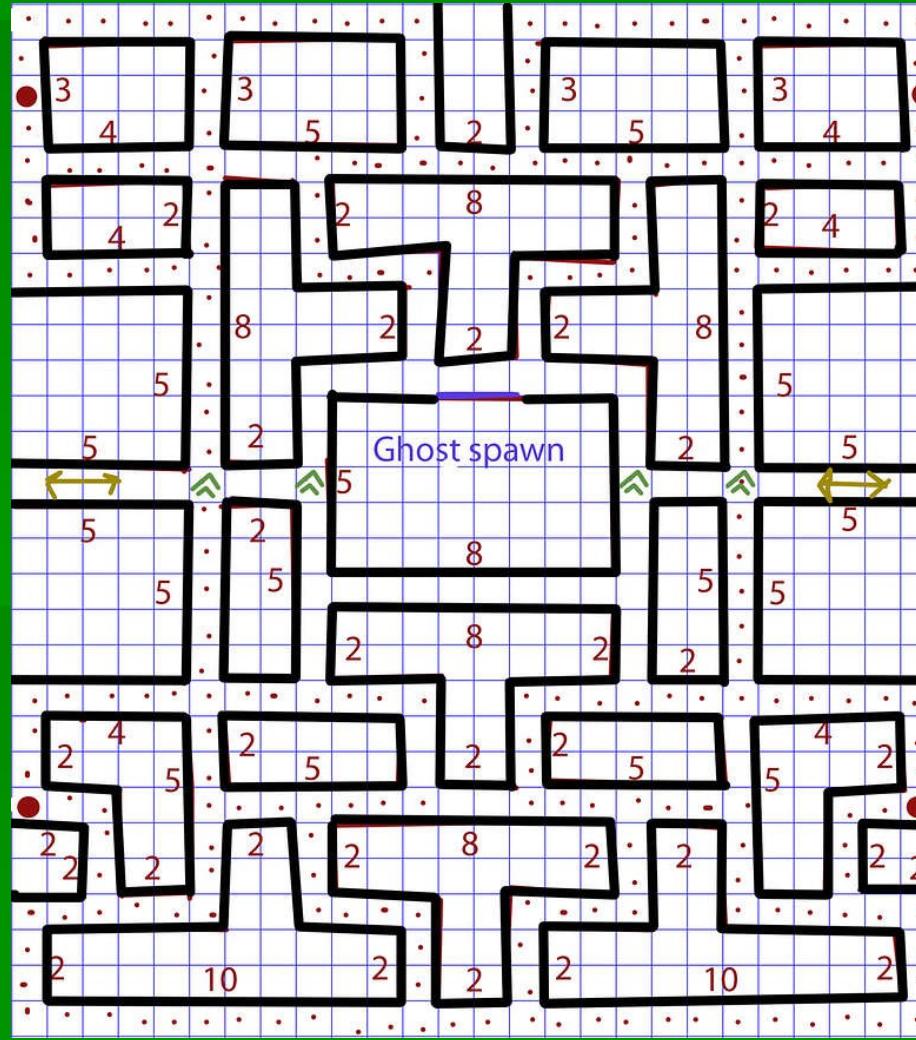
Carreaux de vitesse Boost placement



- Ceci est la tuile de vitesse 
- Il prend une zone de tuile et remplace un culot si le culot est présent dans le carreau (abaissement de la numération des granules par niveau à 242)
- Le reste de la clé:
- Big pellet: Causes fantômes d'entrer Mode peur
- Petite boulette: Mangez tous ces pour effacer le niveau
- Pen Ghost: sortie Ghosts de cette porte
- Mesure de mur: Nombre de tuiles chaque paroi reprend.
- Mur chaîne: traverser ce mur et apparaissent de l'autre côté.

Niveau Carte avec la vitesse

Carrelage Boost



Test 4: risque jeu de récompense

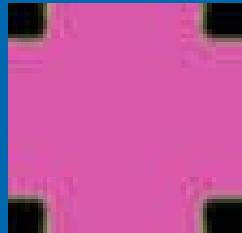
jouer

Super !!!!! pellet

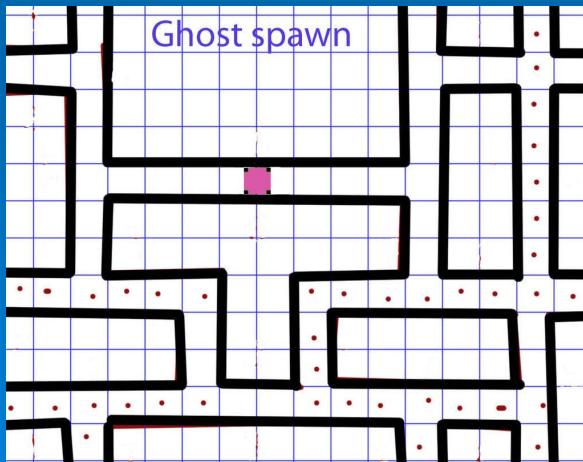
Super pellets

- Qu'Est-ce que c'est?
 - Il provoque des fantômes de devenir « agressif » et attaquer Pac-Man, mais oups! Les fantômes aussi semblent être comestibles.
 - Utilisez-le à votre avantage et grignoter un fantôme vers le bas ou quatre. Mais attention, il ne dispose que d'une certaine quantité de temps qu'il est actif et whoops.
 - Lorsque le temps est écoulé, les fantômes ne sont plus si délicieux et attaquer Pac-Man pour de vrai.

À quoi il ressemble et où il apparaît



- Les regards de pellets super comme un nouveau, amélioré, et La version impressionnante de la granulés normale grande.
 - Il est de couleur différente à distinguer.
 - En haut à gauche, à quoi il ressemble
 - En bas à gauche, où il apparaît.



Comment il semble

- La pastille super apparaît au hasard intervalles entre le moment où fruit normal apparaître.
 - Chaque fois qu'un fruit est sur le point de « Spawn », faire vérifier entre 1-3
 - Si 2 ou 3,
 - Puis fruit apparaît comme normale
 - Si 1
 - Ensuite, super pellets apparaît à la place du fruit .

Quels niveaux apparaît-il dans?

- Super granulés apparaît seulement dans les niveaux avec « Timer Fright »
- Après le niveau 19, il n'y a pas de peur pour minuterie fantômes, il ne semble pas.

minuterie Super pellets

- C'est combien de temps dure la peur lorsque le normale Grande pastille est mangée.
- Super pellets fonctionne à partir de la même minuterie.
- Minuterie est indiqué à droite, par niveau
- Les fantômes passer en mode effrayé pour un montant X de secondes en fonction du niveau:
 - Niveau 1 = 6 secondes
 - niveau 2 = 5 secondes
 - Niveau 3 = 4 secondes
 - niveau 4 = 3 secondes
 - niveau 2 = 5 secondes
 - niveau 6 = 5 secondes
 - Niveau 7 = 2 secondes
 - Niveau 8 = 2 secondes
 - Niveau 9 = 1 seconde
 - niveau 10 = 5 secondes
 - niveau 11 = 2 secondes
 - Niveau 1 = 2 secondes
 - niveau 13 = 1 seconde
 - niveau 14 = 3 secondes
 - niveau 15 = 1 seconde
 - niveau 16 = 1 seconde
 - niveau = 17 secondes N / A
 - Niveau 18 = 1 seconde
 - niveau 19+ = N / seconde ds

Mécanique

- Si on mange super à granulés
 - Puis Ghosts deviennent « Blue » et entrez « temps super pellet »
 - Si les fantômes sont bleus
 - Les fantômes peuvent être « Mangé » et accorder les points de joueur
 - 200 pour la première
 - 400 pour la deuxième
 - 800 pour la troisième
 - 1600 pour la quatrième
 - Ensuite, tous les fantômes existants remplacent AI avec l'IA du Fantôme Rouge. Pour durée pour « du Super pellet »
 - Au cours du Super Pellet, la vitesse fantôme est jamais altérée.
 - Les fantômes conservent la vitesse d'origine.
 - Si super temps se termine à pellets,
 - Puis les fantômes deviennent normaux et reprendre la séquence AI normalee.
 - Lumière Bleue Ghost effectue nouveau contrôle AI au hasard.

Super Granules Temps: Ghost AI

- fantôme rouge est le « fantôme agressif / shadow »
 - Remarque: Rappelez-vous 1 « tuile » = un 8 x 8 pixels carrés
 - Comportement - va chasser le joueur sans relâche et que des pastilles se mangé il accélère.
 - fantôme rouge suit toujours la tuile exacte que le joueur est en marche.
 - Si le fantôme rouge quitte le « stylo fantôme »
 - Ensuite, il commence à suivre la tuile en cours à tout moment du joueur.

Niveau	Pellets gauche agressive AI Pt. 1	vitesse de fantôme rouge agressif AI Pt. 1	Pellets gauche agressive AI Pt. 2	vitesse de fantôme rouge agressif AI Pt. 2
Niveau 1	20	80%	dix	85%
Niveau 2	30	90%	15	95%
Niveau 3	40	90%	20	95%
niveau 4	40	90%	20	95%
Niveau 5	40	100%	20	105%
niveau 6	50	100%	25	105%
niveau 7	50	100%	25	105%
niveau 8	50	100%	25	105%
niveau 9	60	100%	30	105%
niveau 10	60	100%	30	105%
niveau 11	60	100%	30	105%
niveau 12	80	100%	40	105%
niveau 13	80	100%	40	105%
niveau 14	80	100%	40	105%
niveau 15	100	100%	50	105%
niveau 16	100	100%	50	105%
niveau 17	100	100%	50	105%
niveau 18	100	100%	50	105%
niveau 19	120	100%	60	105%
niveau 20	120	100%	60	105%
niveau 21+	120	100%	60	105%

Super Granules point Valeur

- Super pellets est toujours une valeur de 100 points.

Un mode multijoueur

Table des matières

- Partie 1: type de jeu coopératif - The Operative Ghost
 - Partie 2: type de jeu concurrentiel - Le cinquième fantôme
-

Comment démarrer jeu pour le joueur 1 et 2

- Le joueur 1 ou le joueur 2 pièces inserts et / ou coups « Démarrer »
 - jeu commence
 - Joueur 1 ou Joueur 2 (en supposant que le prieur ne sont pas disponibles), inserts de joueur ladite pièce de monnaie et / ou coups « Démarrer »
 - Jeu commence comme multijoueur
 - Supposons que pour chaque mode multijoueur, cette diapositive
-

Hypothèses

- On suppose qu'il ya deux joysticks disponibles sur la console, un pour le lecteur 1 et un pour le joueur 2
-

Coopérative

Le Operative Ghost

Qu'Est-ce que c'est?

- Joueur 1 et 2 rôles swap comme « Ghost Operative »
 - Quel est le Operative Ghost?
 - L'opérateur Ghost est un joueur Pac-Man qui est déguisé en fantôme.
 - Il / elle se déplace plus lentement et recueille encore des pastilles
-

Comment ça marche

- Au début d'un match, un nombre aléatoire est généré entre 1-2
 - Si 1 est choisi,
 - Ensuite le joueur ne devient opérationnel Ghost
 - Si 2 est choisi,
 - Ensuite, le joueur 2 Operative Ghost devient
 - Esprit Operative dure 15 Mode secondes.
-

Durée

- Durée de Ghost Operative = 15 secondes
 - Au début, le joueur clignote une fois et se transforme en une forme fantôme « gris ».
 - Lorsque 3 secondes sont à gauche, joueur commence à clignoter et
 - 15 secondes est en place, le joueur devient un PacMan.
 - Pac-Man devient opérationnel Ghost
 - Si Operative Ghost devient Pac-Man (joueur suppléant)
-

Nouveau modèle / image statique: Gris Fantôme

- Note: autre que le fantôme bleu foncé autres fantômes (Ghost Ping , Fantôme orange fantôme bleu, Ghost rouge) sont faites de la même façon.
- Taille - 16 x 8 pixels
 - La taille est pour tous les fantômes ci-dessous
- Regarde et ressent - **devrait regarder « discrète » et « trompeuse ».**
- Utilisez le fantôme de base 1-3
- codes Hex
 - Gray Ghost - 5a5a5a
- Utilisez fantôme base de guide
 - Couleur dans les 3 versions avec des codes hexagonaux listés ci-dessus
 - Prenez ces 3 versions et enregistrer des fichiers séparés comme
 - Ensuite, faire 4 différentes versions de chaque morceau pour l'animation en ajoutant les yeux 0 °, 90 °, 180 ° et 270 °
 - Ensuite, enregistrez sous forme de fichiers séparés 4 fichiers séparés pour chacun des 3 animations séparées

Mécanique

- Operative Ghost recueille des granulés comme normale
 - Pellets recueillies par Ghost count Operative vers l'achèvement de niveau
 - Big pellets
 - Si un grand culot est mangé, que ce soit par Pac-Man ou Operative Ghost
 - Operative Ghost ne peut pas manger des fantômes.
 - Ghost AI ne ciblera pas activement ou fuir l'opérateur Ghost
 - Le Operative Ghost peut encore mourir en touchant un fantôme.
 - Le joueur se déplace à la vitesse normale comme Pac-Man
 - Le joueur se déplace à 1/3 de la vitesse normale (Arrondissez)
 - Pac-Man = 11 tuiles par / seconde
 - Esprit Operative = 4 tuiles par / seconde
-

Partie 2: Type de jeu compétitif

Le cinquième fantôme

Quel est le « Ghost cinquième »?

- Dans le jeu de Pac-Man il y a 4 fantômes,
 - rouge
 - Rose
 - Bleu clair
 - et orange
 - Dans le « Ghost cinquième » le joueur joue comme un cinquième fantôme, mais contrairement à ses autres parties de contre-fantôme, il a le plein contrôle de sa / son caractère et peut « tuer » Pac-Man de la même manière que les autres fantômes peuvent.
-

Mouvement

- Le fantôme du joueur fantôme fonctionne hors de la même vitesse de déplacement du fantôme rouge, excès de vitesse comme plus granulés sont consommés.
-

Niveau	joueur fantôme Pellets gauche pour la première vitesse de déplacement augmentation Pt. 1	mouvement joueur Ghost vitesse augmentation Pt. 1	joueur fantôme Pellets gauche pour l'augmentation de la vitesse de déplacement Pt. 2	mouvement joueur Ghost vitesse augmentation Pt. 2
Niveau 1	20	80%	dix	85%
Niveau 2	30	90%	15	95%
Niveau 3	40	90%	20	95%
niveau 4	40	90%	20	95%
Niveau 5	40	100%	20	105%
niveau 6	50	100%	25	105%
niveau 7	50	100%	25	105%
niveau 8	50	100%	25	105%
niveau 9	60	100%	30	105%
niveau 10	60	100%	30	105%
niveau 11	60	100%	30	105%
niveau 12	80	100%	40	105%
niveau 13	80	100%	40	105%
niveau 14	80	100%	40	105%
niveau 15	100	100%	50	105%
niveau 16	100	100%	50	105%
niveau 17	100	100%	50	105%
niveau 18	100	100%	50	105%
niveau 19	120	100%	60	105%
niveau 20	120	100%	60	105%
niveau 21+	120	100%	60	105%

Les contrôles

- Les contrôles sont simples et binaires, devrait fonctionner comme on / off et faire fonctionner un à la fois.
 - Une fois que la direction a été choisie, lecteur Ghost continuera vers l'avant sans mouvement sur le manche à balai
 - Aux fins de la description, considérer la partie supérieure de l'écran à 90 ° et le côté gauche à 0 °.
 - Manette de poussée à 0 ° (axe X) - Lecteur de fantôme tourne à gauche / se déplace dans l'axe de 0 °,
 - Joystick poussé à 90 ° (+) - Axe Y Lecteur de fantôme déplace vers le haut, 90 ° axe,
 - Joystick poussé à 180 ° (+ X Axis) - se déplace joueur fantôme à gauche, l'axe 180 °,
 - Joystick poussé à 270 ° C (-Y Axis) - Pac-Man se déplace vers le bas, à 270 ° axe,
-

Vies

- Comment obtenir des vies pour le joueur 1 ou 2
 - Démarrer jeu
 - Joueur commence avec 5 vies
 - Insérer trimestre / utilisation continue
 - Joueur obtient 5 vies
 - Si le joueur est à court de vie
 - Joueur est « l'écran de comptage » Compte à rebours 9-0
 - A 0 joueur est « Game Over »
 - jeu se termine
 - Utilisez des chiffres de base pour le comptage au centre de l'écran

Le grand pellets

- Le joueur fantôme est sensible aux effets de la grande pastille
 - Si grand culot est mangé
 - Ensuite, le joueur fantôme devient « Effrayé » pendant le temps peur, mais ne perd pas le contrôle de son / son caractère.
 - Pendant ce temps, le joueur fantôme peut être consommé par le jeu des joueurs comme Pac-Man et le joueur gagne Pac-Man points comme il / elle les autres fantômes.
 - Si le joueur fantôme est mangé
 - Si le joueur fantôme perd 1 point de vie.
 - Ensuite le joueur fantôme agit comme un autre fantôme dans le tableau ci-dessous, en remplaçant l'une des machines à sous, comme les autres fantômes.
 - **1st fantôme = 200**
 - **2^e fantôme = 400**
 - **3^e fantôme = 800**
 - **4^e fantôme = 1600**
 - **5^e fantôme = 3200**
-

Longueur Grande Pellet

- Les fantômes passer en mode effrayé pour une quantité X de secondes en fonction du niveau
- Contrairement aux autres modes, ce mode a une quantité let arbitraire secondes que le mode « peur » dure après le niveau 13.
 - Niveau 1 = 6 secondes
 - niveau 2 = 5 secondes
 - Niveau 3 = 4 secondes
 - niveau 4 = 3 secondes
 - niveau 2 = 5 secondes
 - niveau 6 = 5 secondes
 - Niveau 7 = 2 secondes
 - Niveau 8 = 2 secondes
 - Niveau 9 = 1 seconde
 - niveau 10 = 5 secondes
 - niveau 11 = 2 secondes
 - Niveau 1 = 12 secondes
 - niveau 13+ = 2 secondes

points

- Le deuxième joueur gagne 1000 points pour chaque kill il / elle obtient.
 - Pas les autres fantômes.
 - Ces points comptent pour des vies supplémentaires
 - La notation est fait de la même manière que le jeu normal à une exception près
 - Il y a une deuxième note ajoutée pour le second joueur.
-

rôles permutant

- Une fois que tous les granulés ont été consommés en un seul tour,
 - Ensuite, un nouveau cycle commence
 - Le nouveau cycle a le dernier joueur qui a joué comme Pac-Man,
 - Incarnez le cinquième fantôme.
-

niveaux Advancing

- Après que les deux joueurs ont été à la fois Pac-Man et le fantôme
 - Avance jusqu'à 1 niveau
 - EX: 1 joueur joue comme fantôme, alors que Pacman - le joueur 2 joue comme Pac-Man, puis fantôme
 - avances de niveau de 1 à 2
 - Si aucun joueur perd toute leur vie, le niveau avance.
-