

Pac-Man Käyttöohje

Valikko

Start Game	Sulkee valikon ja aloittaa/jatkaa peliä, pikanäppäin Enter tai Esc
Restart Game	Aloittaa uuden pelin
Quit Game	Sulkee pelin

Peli

NUOLET / WASD	Liikuta pelaajaa
CTRL / P	Näytä / Piilota lyhimmän reitin visualisointi
ALT / G	Kuolemattomuus
SHIFT / H	Seuraava heuristiikka lyhimmän reitin etsintään

Liikkuminen

Nykyinen suunta ja seuraava suunta ovat muistissa, siis pelissä on mahdollista rekisteröidä suunnan muutos jo ennen haluttua käännöstä, tällöin käännös tapahtuu heti kun se on mahdollista.

Tavoite

Pelin tavoitteena on kerätä kaikki PacDotit (pienet neliöt) ja PowerPelletit (suuret pallukat) sekä kerätä mahdollisimman paljon pisteitä. Peli alkaa alusta kuolemalla, tavoitteena siis väistää hirviöitä tai vaihtoehtoisesti pelin voi aloittaa uudelleen valikosta.

Huomautus





Pelissä on mahdollista selviytyä hengissä vaikka luuleekin törmäävänsä hirviöön, koska alkuperäisen pelin tapaan Pac-Manin ja hirviöiden sijainnit vertaillaan vasta liikkumisien jälkeen. Jos molemmat liikkuvat samanaikaisesti ruutuun jossa toinen on ollut, on tilanteesta mahdollista selvitä hengissä.

Taktiikka

Koita saada kaikki hirviöt seuraamaan sinua hyvin lähellä, pystyt näin kiertämään tason helpommin ilman että hirviöiden tekoäly ehtii reagoida suunnanmuutoksiin.

Hirviöt

Mikäli hirviön sijainti on ulkona kartasta tai seinässä, etsii algoritmi lyhimmän matkan päässä olevan sallitun pisteen johon voidaan liikkua. Jahtaustilassa hirviöt hakeutuvat tekoälyn perusteella johonkin pisteeseen. Kun taas pelkotilassa kukin hirviö hakeutuu lyhintä reittiä omaan kotipisteeseensä.

Hirviö	Koti	Vankila	Tekoäly
 Blinky	Oikea yläkulma	Vapaa	Lyhin reitti pisteeseen, jossa Pac-Man sijaitsee
 Pinky	Vasen yläkulma	600 pistettä	Lyhin reitti pisteeseen, Pac-Manin nykyinen sijainti ja kaksi siirtoa Pac-Manin nykyiseen suuntaan.
 Inky	Oikea alakulma	1200 pistettä	Pisteestä jossa Blinky sijaitsee suora pisteeseen x joka kulkee Pinkyn hakeman sijainnin kautta. Suoran pituus on kaksi kertaa pituus Blinkyyn sijainnista Pinkyn hakemaan sijaintiin.
 Clyde	Vasen alakulma	1800 pistettä	Sama kuin Blinkyllä, paitsi jos Clyden sijainti on kahdeksan tai alle siirron päässä Pac-Manin sijainnista Clyde hakeutuu kotisijaintiin.