

Projekt – Przetwarzanie rozproszone

Temat: Gra sieciowa wzorowana na Pac-manie

Autorzy:
Jakub Grajkowski, 160618
Jan Grzywacz, 160466
Michał Brzózka, 160283

1. Ogólny opis gry:

Jeden gracz jest Pac-manem i zbiera monety rozlokowane po całej mapie, a pozostali gracze są duszkami i próbują uniemożliwić graczowi zdobycie wszystkich monet.

2. Zasady gry:

1. Gra trwa do czasu zwycięstwa którejś z grup.
2. Gracze mogą się poruszać po polach nie będących ścianami.
3. Po zderzeniu ze ścianą gracz zatrzymuje się i czeka na ruch gracza.
4. Po zderzeniu duszka z innym duszkiem, oba duszki są odsyłane na punkt startowy i czekają 5 sekund aby ponownie wrócić do gry.
5. Po zjedzeniu Pac-mana przez duszka, jeżeli graczowi pozostały jakieś życia, jest odsyłany na punkt startowy i traci jedno życie. Także duszki są odsyłane na punkty startowe i po odczekaniu 5 sekund rozpoczynają ponownie rozgrywkę.
6. Każda zebrana moneta daje graczowi 1 pkt.
7. Pac-man ma 3 życia.

3. Opis postaci:

1. Pac-man – postać zbierająca monety rozlokowane na mapie. Porusza się szybciej niż duszki. Ma trzy życia
2. Duszki – postacie mające na celu pozbawić Pac-mana wszystkich żyć. Poruszają się od niego wolniej.

4. Wygląd mapy:

Mapa ma postać labiryntu. W rogach map znajdują się punkty startowe graczy oznaczone takimi samymi kolorami co kolory postaci. Na wolnych polach mapy, tj. nie będących ścianami i punktami odrodzenia, znajdują się monety, które gracze zbierają.

5. Warunki zwycięstwa:

Grę wygrywa Pac-man, jeżeli uda mu się zebrać wszystkie monety z mapy lub duszki, jeżeli uda im się pozbawić Pac-mana wszystkich żyć.

6. Sterowanie:

Gracze sterują swoimi postaciami za pomocą strzałek.