

PUCKMAN
TV COMPUTER 64K

A Puckman egy ügyességi játék, aminek célja, hogy főszereplőt irányítva, minél több pontot együnk meg és minél magasabb pontszámot érjük el. Egy szintet akkor teljesítünk és lépünk a következőre, ha Pac a pályán lévő összes pontot megette.



Borítókép (az eredeti névvel)

Ezközben Pac-ot a falak között bolyongó szellemek üldözik, akik ha elkapják, megeszik és eggyel kevesebb élettel folytathatjuk tovább. Ha elfogynak az életeink, a játéknak vége.

Amennyiben Pac villogó nagy pontot eszik meg, a szellemek ijedten próbálnak tőle minél messzebbre kerülni, mert ebben az esetben Pac megeheti a rajtuk lévő színes lepleket. Mikor ez megtörténik, csupasz szemként visszamenekülnek szekrényükbe, új lepelért. Hogy melyik villogó pont hatása mennyi ideig tart, pályánként változó.



Alap módban a szellemek üldöznek és megehetnek



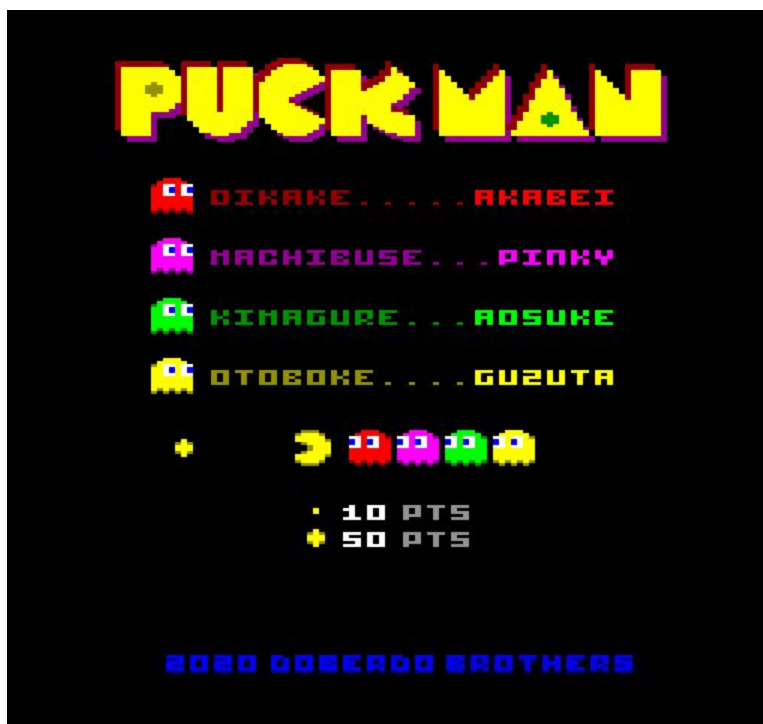
Power módban a szellemek menekülnek de megehetők

Pontozás

Felvett	Pont
Kis pont	10 pont
Villogó nagy pont	50 pont
Első elkapott szellem	200 pont
Második elkapott szellem	400 pont
Harmadik elkapott szellem	800 pont
Negyedik elkapott szellem	1600 pont
Gyümölcsök	100 - 5000 pont

Írányítás

PacMan-t a beépített Joystick-kal irányíthatjuk és az 1-es gombbal indítható a játék.

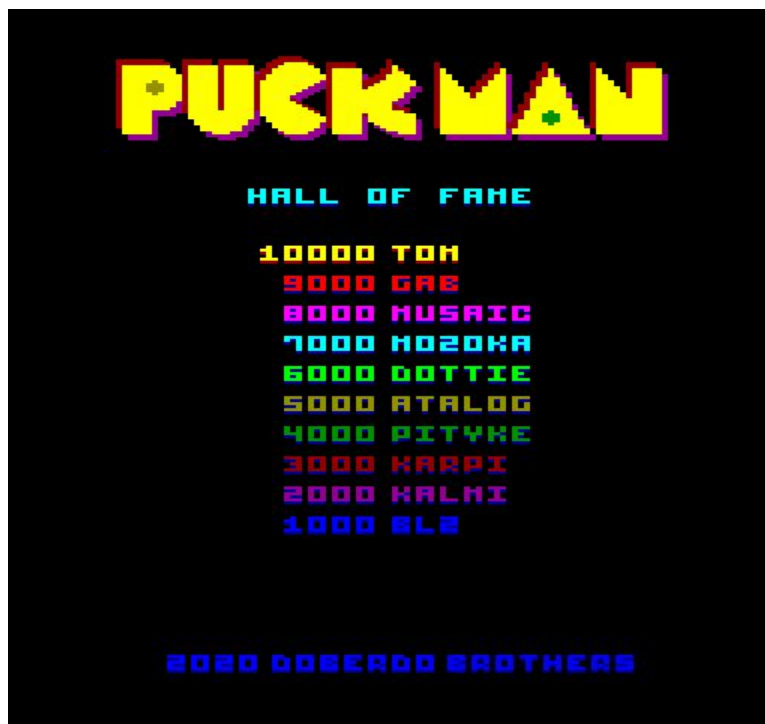


A játékbeli főcím és pontozás

Megjegyzések

Azonosságok, különbségek, érdekességek

- A játékban a "PuckMan" az eredeti japán címre utal.
- Az eredetiben csak "high score", TVC-n top 10-es lista van.
- Az eredetiben egy, a TVC változatban hat labirintus található.
- Az eredetihez képest Pac a demóban véletlenszerűen mozog.
- A TVC változatban három pályánként van labirintus (és szín) váltás.
- Az elsőt kivéve a TVC-s változat teljesen egyedi animációkat kapott.
- Az utolsó pálya előtt meglepetés karakter jelenik meg, alakítva a történetet.
- A program minden részlete teljesen saját (kód, zene, hangok és grafika).
- A TVC változat a játék negyvenedik évfordulójára készült.



A legmagasabb pontszámot elért játékosok listája

A játék végén, amennyiben elég pontot érünk el, beírhatjuk nevünket az örök ranglista táblázatba. A beírás billentyűzettel történik és maximum hat karakteres lehet. A végét enter gombbal zárjuk le.

Köszönetnyilvánítások

Köszönjük mindazoknak, akik a program létrejöttében bármilyen módon részt vettek: Iwatani Tōru-nak, a NAMCO-nak, a TVC-s facebook közösség tagjainak, a TVC emulátorok és tool-ok készítőinek (Grósz Attilának, Árvai Lászlónak, Varga Istvánnak, Kevin Thacker-nek, Vincze Béla Györgynek), Nagy Csabának, Bertók Zsoltnak (aki életre hívta a játékfejlesztői versenysorozatot), Kiss Károlynak (az inspirációért), Vass Attilának, valamint családtagjainknak, akik elviselték ahogy a fejlesztés alatt viselkedtünk. :)

Utószó

Mindig is szerettünk volna egy igazi PacMan-t TV-Computerre, így ez a program is egy több mint harminc éves álom beteljesülése. Ahogy az InterKarate Plus-ba, ebbe is rengeteg energiát és munkát tettünk, kifacsarva a gépből, amit csak lehet (ismét), megtöltve a memóriát hasznos és intelligens tartalommal. Reméljük mindenki aki játszik vele, legalább annyira élvezni fogja, mint mi az elkészítését (és tesztelését).



**DOBERDO
BROTHERS**