

# PAC-MAN

Jméno Příjmení

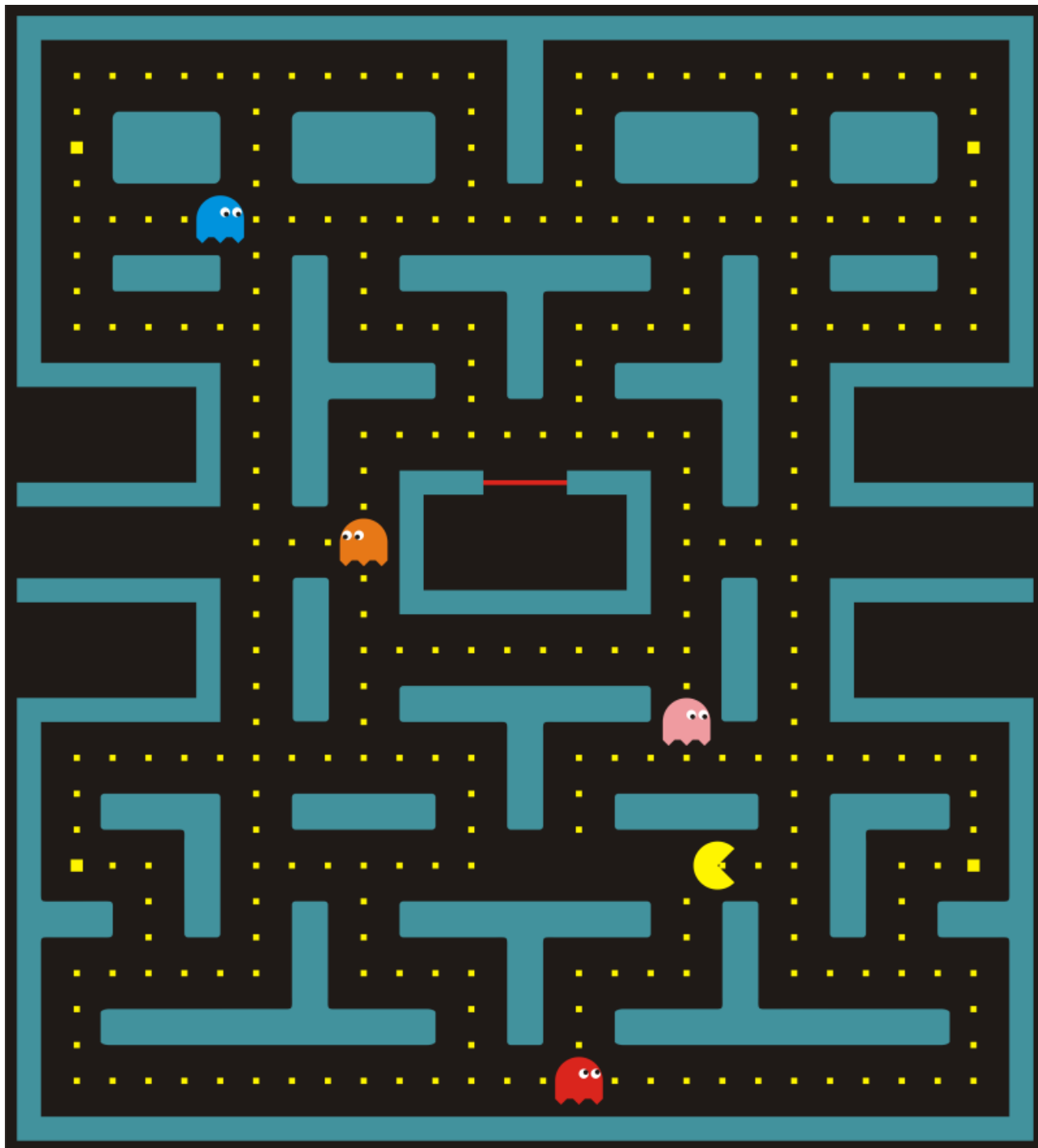
# Obsah

1 Pac-Man.....	3
1.1 Historie.....	4
1.2 Problémy s lokalizací.....	4
1.3 Hraní hry.....	4
1.4 Duchové.....	5
1.4.1 Chování duchů.....	5
1.5 Dokonalá hra.....	5
1.5.1 Split-screen.....	5

# 1 Pac-Man

Pac-Man je japonská plošinová počítačová hra vyvinutá společností Namco. Poprvé byla uvedena v Japonsku 22. května 1980. Brzy se stala velice populární, až kultovní hrou, jíž je dodnes. Stala se symbolem všech počítačových her, a předlohou pro mnoho mutací, populárních písniček i televizní seriál.

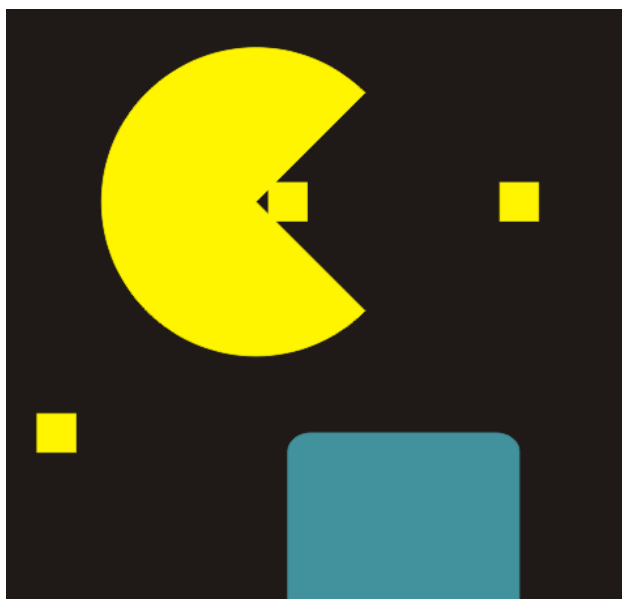
V době vzniku této hry byla většina her střílečky nebo se podobaly Pongu. Pac-Man vytvořil zcela nový typ hry.



Obr. 1: Rastr, ne větší jak 800 bodů na šířku.

## 1.1 Historie\*

Hru vyvinul zaměstnanec společnosti Namco: Toru Iwatani. Původní název hry byl **Puck Man** a vyslovoval se *paku-man*. Název vznikl inspirací zvukomalebné shody fráze *paku-paku taberu*, kde *paku-paku* popisuje zvuk pohybu úst, zatím co je zeširoka otevřené zavřete.



Obr. 2: Rastr vyříznutý z původního obrázku (cca 400 bodů na šířku).

Rovněž se v citacích objevuje, že tvar hlavního hrdiny je podle vykrojené pizzy. Autor později přiznal, že to je částečně pravda. Dále uvedl, že jde jak o zjednodušené znázornění úst, tak o základní koncept jedení.

## 1.2 Problémy s lokalizací

Severní americký trh záměrně přejmenoval původní Puck Man na Pac-Man, protože se očekávalo, že se najdou tací inteligentní jedinci, kteří budou písmeno P zaměňovat za F. Výsledek nejen sprostého slova ale i fráze je na světě.

V Evropě se tak můžeme potkat s původním označením Puck Man, nicméně amerikanismus byl zřejmě rychlejší, neb jsem žádnou hru toho jména nikdy nehrál.

## 1.3 Hraní hry

Hráč hraje za žluté kolečko s ústy, Pac-Mana, který má za úkol sníst všechny tečky, jimiž je vyplněno bludiště. Proti němu stojí čtyři barevní duchové, kteří ho honí. Když ho chytí, hráč ztrácí jeden ze tří životů a začíná znova zprostřed bludiště, přičemž doteď snědené tečky zůstanou snědené. Na obranu proti duchům jsou v každé úrovni čtyři větší tečky, které když Pac-Man sní, tak duchové na chvíli zmodrají a Pac-Man je může sníst. Po snědeném duchovi zůstanou oči, které se vrátí doprostřed bludiště, odkud duchové začínají, a tam se duch obnoví. Vpravo a vlevo na hrací ploše jsou vchody do tunelu, kterým se dá procházet na druhou stranu bludiště.

V místě, odkud Pac-Man začíná hrát, se občas objevuje ovoce, které mu přidá body. Za každou snědenou tečku je deset bodů, za jednoho ducha je 200 bodů, za druhého ducha 400 bodů, za třetího 800 a za posledního 1600.

---

\* Volně přeloženo z článku na anglické Wikipedii.

## 1.4 Duchové

Duchové jsou svázáni s bludištěm stejně jako Pac-Man, ale pohybují se o něco rychleji než hráč. Ovšem zpomalují v rozích a výrazně zpomalí, když se snaží projít tunelem na stranách bludiště. Naproti tomu Pac-Man zpomalí vždy, když sní puntík. Takže pokud hráče honí duch, zatím co Pac-Man ujídá puntíky na cestě, bude nakonec pomalu, ale jistě chycen.

Červený duch zrychluje po určitém snědeném množství puntíků.

### 1.4.1 Chování duchů

Duchové udržují směr dokud nedojdou ke křižovatce, kde se rozhodnou, zda jít vlevo nebo vpravo. Opakovaně duchové mění směr pohybu a míří k některému z rohů bludiště.

Každý duch má údajně (podle vývojáře Toru Iwatani) svou osobnost. Hra by pak neměla být nemožně těžká nebo nudná.

I když se může zdát, že duchové se chovají nahodile, tak jejich pohyb je striktně deterministický. Díky tomu mohou zkušenější hráči sestavit pro každou úroveň přesnou sekvenci pohybů (vzor), jež jim dovolí odehrát danou úroveň beze ztráty života.

Pozdější revize hry chování duchů upravily, nicméně vznikly akorát nové vzory. Hráči se rovněž naučili využít chování duchů k tomu, aby se před nimi schovali (natrvalo).

Dokonce se údajně objevil *bug*, který dovolil Pac-Manovi projít nemodrým duchem, aniž by byl zraněn.

## 1.5 Dokonalá hra

Nejlepší hráč musí logicky projít všech 256 úrovní s maximálním počtem bodů a beze ztráty života. Rekord drží Billy Mitchell (Florida), který Pac-Mana dohrál za 6 hodin s celkovým skóre 3 333 360 bodů.



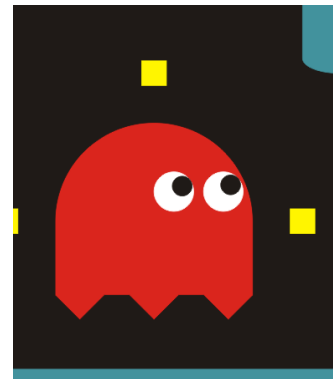
Obr. 7: Split screen

### 1.5.1 Split-screen

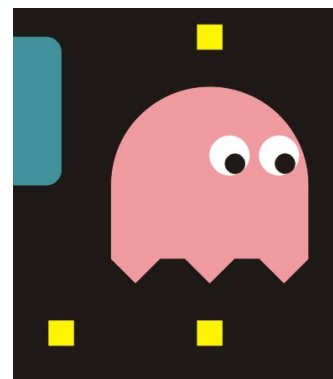
Mluvíme-li však o původní hře, tak tu v podstatě nejde dohrát, protože poslední úroveň obsahuje *bug*.

Kvůli přetečení bufferu, který indikuje aktuální úroveň (256 – Byte je max. 255) se místo 256. úrovně zobrazí polovina hrací plochy jako směsice symbolů.

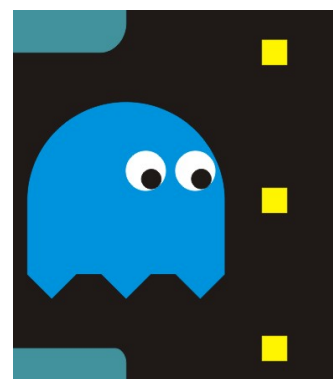
Hru však lze údajně (poslepu) dohrát a vše začne zase od první úrovně s tím, že obtížnost zůstává jako na konci hry.



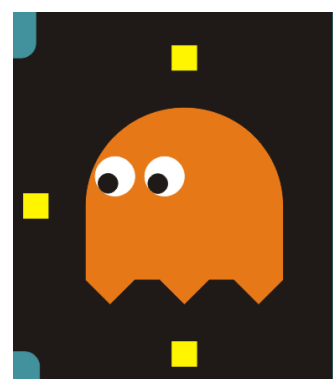
Obr. 3: Lovec



Obr. 4: Lupič



Obr. 5: Neposeda



Obr. 6: Hlupec

## Seznam ilustrací

Obr. 1: Rastr, ne větší jak 800 bodů na šířku.....	3
Obr. 2: Rastr vyříznutý z původního obrázku (cca 400 bodů na šířku).....	4
Obr. 3: Lovec.....	5
Obr. 4: Lupič.....	5
Obr. 5: Neposeda.....	5
Obr. 6: Blbec.....	5
Obr. 7: Split screen.....	5