

# PRICMAN

## MANUEL UTILISATEUR

Romain BADAMO-BARTHELEMY

Christelle BODARD

David BUI

Alan DAMOTTE

Robin EUDES

Ombeline ROSSI



## BUT DU JEU

Dans le jeu collaboratif PRICMAN, les pacmans doivent ramasser l'intégralité des pacgums présentes sur la carte, tout en évitant de se faire manger par les fantômes, afin d'engranger un maximum de points.

Chaque pacman possède son propre score et contribue à celui de l'équipe.

## REGLES DU JEU

Chaque pacman apparaît dans un coin de la carte, les fantômes quant à eux apparaissent au centre. Les pacmans jouent tous dans la même équipe.

Il est possible de ramasser des bonus (modes de jeu moyen et difficile) présents sur la carte afin de bénéficier d'une aide et de points supplémentaires. Attention, chaque bonus est protégé dans une zone à danger faisant perdre des points lorsqu'un pacman s'y trouve.

Ramasser des super-pacgums rend les fantômes vulnérables et offre la possibilité aux pacmans de les manger afin d'obtenir plus de points. Cependant, les fantômes qui viennent d'être mangés réapparaissent dans leur état normal.

Dans leur état normal, les fantômes ont la possibilité de manger les pacmans. Ces derniers perdent des points et réapparaissent à leur position d'origine.

La partie se termine lorsque toutes les pacgums ont été ramassées. Il est également possible d'arrêter le jeu avant d'avoir ramassé toutes les pacgums, afin de rejouer ou de quitter le jeu.

## MODES DE JEU

Il existe 3 difficultés de jeu:

- Facile : les fantômes se déplacent aléatoirement, les pacmans automatiques également
- Moyen : les fantômes se déplacent aléatoirement et poursuivent un pacman lorsqu'il est présent dans leur champ de vision. Les pacmans se déplacent aléatoirement et fuient les fantômes lorsqu'ils sont dans leur champ de vision
- Difficile : les fantômes coopèrent entre eux, lorsqu'un fantôme aperçoit un pacman, il communique avec les autres fantômes afin de leur indiquer sa position. Les pacmans peuvent être dirigés par un clic souris.

En mode facile, le jeu se déroule sur une carte réduite. En mode moyen et difficile, la carte est étendue.

## BONUS DISPONIBLES



### DRAPEAU :

Lorsqu'un pacman ramasse le drapeau, chaque pacman dispose d'un nombre de tours limité pour lesquels ils sont insensibles aux zones de danger. Ce bonus est activé automatiquement quand le pacman traverse une zone de danger.



### INVINCIBILITE :

L'activation de ce bonus rend les pacmans invincibles pendant une durée limitée. Les fantômes voient les pacmans, mais ne peuvent pas les manger. Ce bonus est activé par la touche X.



### INVISIBILITE :

Tous les pacmans deviennent invisibles aux yeux des fantômes, pendant une durée limitée. Ce bonus est activé par la touche C.



### RAMASSE-GUM :

L'activation de ce bonus permet de ramasser toutes les pacgums et super-pacgums dans un rayon autour de l'utilisateur. Ce bonus est activé par la touche V.

## INSTALLATION

Les outils requis pour lancer l'application sont la Machine Virtuelle Java (JVM) et éventuellement Ocaml si vous souhaitez générer d'autres fichiers de configuration xml.

Il suffit ensuite de lancer le script `launcher.sh` (ou `.bat` si vous êtes sous Windows) dans le dossier `game` pour lancer le jeu.

## UTILISATION

En lançant l'application via le .jar exécutable, le menu du jeu s'ouvre. Vous avez la possibilité de quitter ce menu, de cliquer sur le bouton jouer, ou de cliquer sur le bouton help afin d'avoir un rapide explicatif des règles du jeu. Ce dernier vous ouvre une fenêtre de dialogue permettant de choisir la difficulté, le nombre de pacmans contrôlables au clavier et le nombre de fantômes présents sur la carte.

Quelles touches utiliser ?

- Les touches **Z,Q,S,D** afin de le diriger le premier fantôme
- Les **touches directionnelles** pour diriger le second fantôme

En mode de jeu moyen et difficile:

- Touche **X** : Bonus Invincibilité
- Touche **C** : Bonus Invisibilité
- Touche **V** : Bonus Ramasse-Gum

En mode difficile, pour diriger un pacman automatique, il suffit de cliquer sur son score (une cible apparaîtra à côté de son score) puis cliquer à l'endroit de la carte où vous voulez qu'il aille.