

POLYTECH LYON



ISI

TP2

PacMan

Auteur:

Léo LETOURNEUR

Superviseur:

Christian VIAL

9 Janvier 2014



1 Présentation

1.1 Règles de base

Pac-Man, est un personnage en forme de rond jaune doté d'une bouche. Il doit manger des pac-gommes et des bonus (sous forme de fruits, et d'une clé à 5 000 points) dans un labyrinthe hanté par quatre fantômes. Quatre pac-gommes spéciales (super pac-gommes) rendent les fantômes vulnérables pendant une courte période au cours de laquelle Pac-Man peut les manger. Les fantômes deviennent alors bleus et affichent une expression de peur signalée par des petits yeux et une bouche en ligne cassée. Le jeu original comprend 255 labyrinthes différents.

1.2 Règles modifiées

- Le nombre de niveaux est illimité.
- Plusieurs maps différentes sont mis en place.
- Les fantômes ont un comportement propre à eux-mêmes.
- Le classement gère le nombre de bonus et le nombre de niveaux joués.

2 Utilisation de l'interface

2.1 Ecran de menu




2.1.1 Jouer

Permet de lancer une nouvelle partie.

2.1.2 Sons

Permet de désactiver ou d'activer les sons du jeu.

Lorsque le son est désactivé, le logo est : 

Lorsque le son est activé, le logo est : 

2.1.3 Scores

Permet de visualiser le classement des scores.

Le classement est effectué en fonction du score obtenu. Vous pouvez voir les 10 meilleures parties effectués.

Vous pouvez aussi voir le nombre de bonus obtenus et le dernier niveau joué.

Il suffit d'appuyer sur "Entrer" pour retourner au menu du jeu.

2.1.4 Quitter

Permet de quitter le jeu.

2.2 Ecran de jeu


2.2.1 Affichages

A droite du labyrinthe, le niveau en cours est affiché, ainsi que le nombre de vies restantes, le score, la vitesse du PacMan (plus l'indice est bas, plus PacMan va vite) et le nombre de bonus obtenus.


2.2.2 Labyrinthe

Il y a 5 labyrinthes différents (voir Annexes). Lorsque vous finissez ces 5 niveaux, vous revenez au premier, la vitesse du PacMan diminue, ce qui augmente la difficulté d'échapper aux fantômes. Pour passer un niveau, il faut manger tous les Pac-Gommes présent sur la map.


2.2.3 Les fantômes

- Blinky (Rouge) : 


Poursuit le PacMan toute la partie.

- Inky (Bleu) : 

Poursuit le PacMan toute la partie sauf lorsque le PacMan se trouve proche d'un super pac-gomme.

- Pinky (Rose) : 

Ne poursuit le PacMan que lorsqu'un fantôme l'aperçoit.

- Clyde (Vert) : 


Il est indifférent aux déplacements du PacMan, il se balade dans le labyrinthe. De plus ce fantôme est paresseux et aime dormir pendant quelques secondes toutes les 10 à 15 secondes. Il s'endort et reste sur place. Si le PacMan mange un super Pac-Gomme, le fantôme se réveille et fuit.

Lorsque PacMan mange un super pac-gomme, les fantômes deviennent peureux et fuient le PacMan.

2.2.4 Les bonus

Les bonus apparaissent une fois par niveau et restent quelques secondes avant de disparaître. Le bonus est aléatoire parmi :

Cerise : 500 Points : 

Fraise : 1000 Points : 

Pomme : 1500 Points : 

2.2.5 Déplacement du PacMan

La direction du PacMan change grâce aux flèches du clavier. Lorsque vous appuyez sur une touche, le PacMan se déplace dans cette direction jusqu'à ce qu'il rencontre un mur, sauf si vous prenez une autre direction avant cela.

- Lorsque le PacMan passe sur un Pac-Gomme, il le mange et gagne 10 points
- Lorsque le PacMan passe sur un super Pac-Gomme, il le mange, gagne 50 points et devient invincible pendant un certain temps (défini selon le niveau).
- Lorsque le PacMan passe sur un bonus, il le mange et gagne les points rattachés à ce bonus.
- Lorsque le PacMan passe dans un passage à une extrémité de la map, il réapparaît à l'autre extrémité.
- Lorsque le PacMan rentre en collision avec un fantôme, il le mange si le PacMan est invincible. Dans le cas contraire, PacMan perd une vie.
- Le PacMan ne peut pas rentrer dans la "maison" des fantômes.

2.2.6 Pause

La touche "Espace" permet de mettre le jeu en pause. L'écran de pause apparaît et permet de :

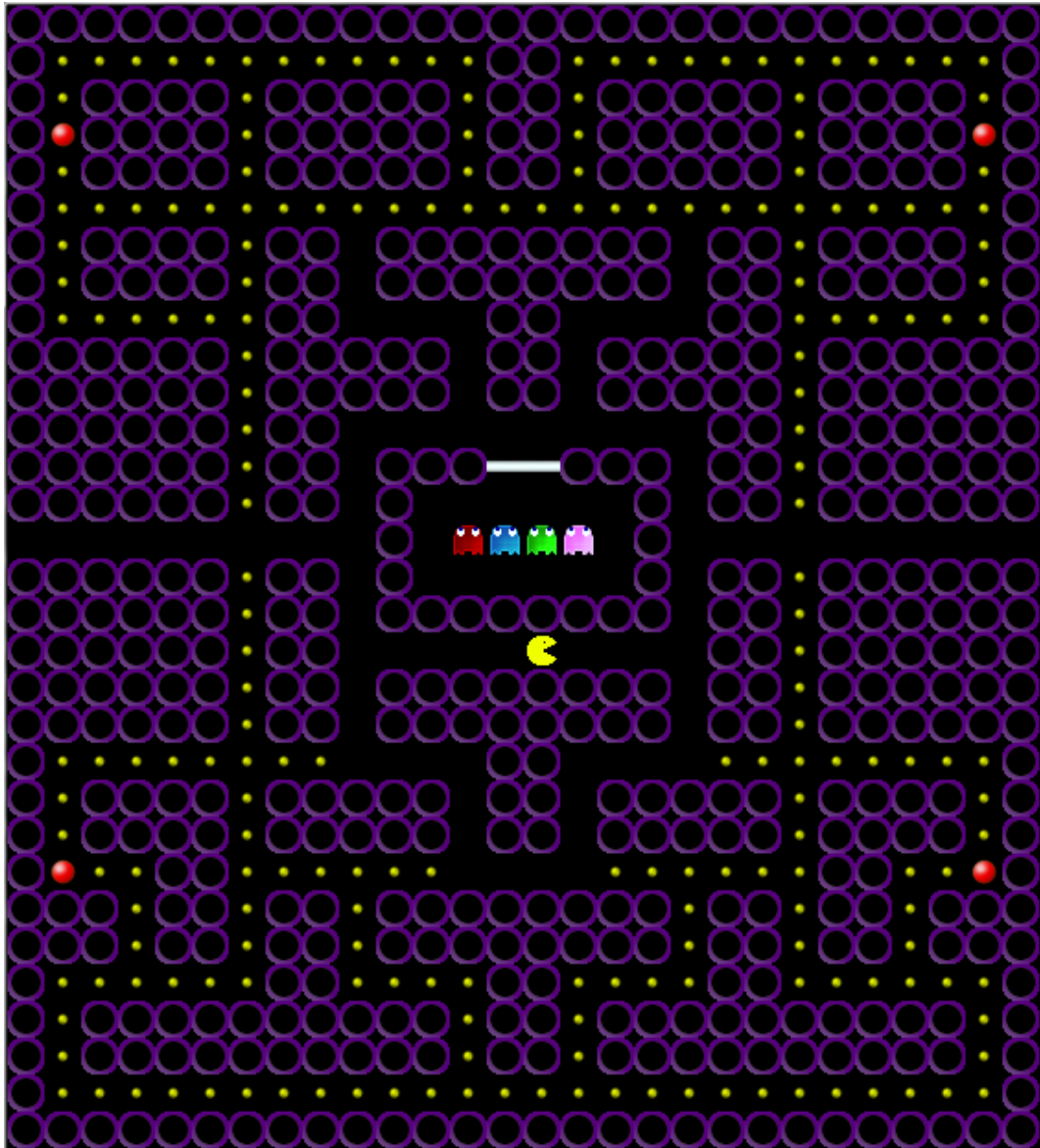
- Reprendre la partie
- Désactiver ou activer les sons
- Quitter la partie

3 But du jeu

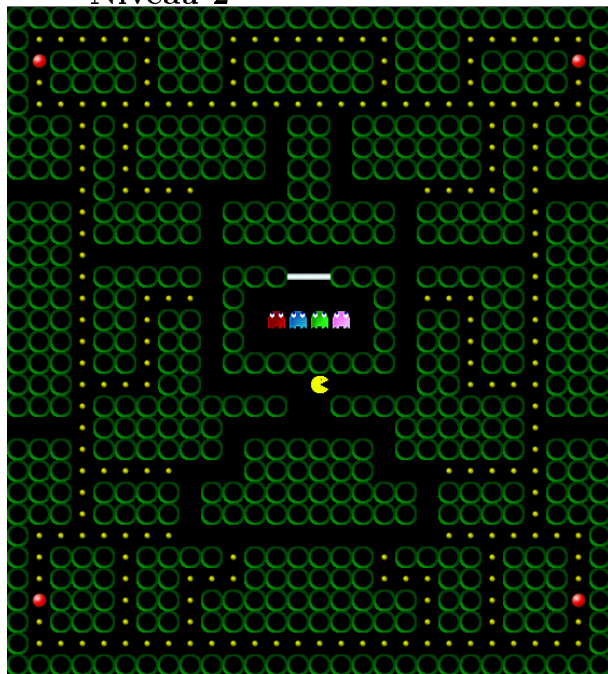
Le but du jeu est d'obtenir le meilleur score possible, en ayant manger le maximum de bonus et le maximum de fantôme, en jouant dans le plus de niveau possible.

4 Annexes

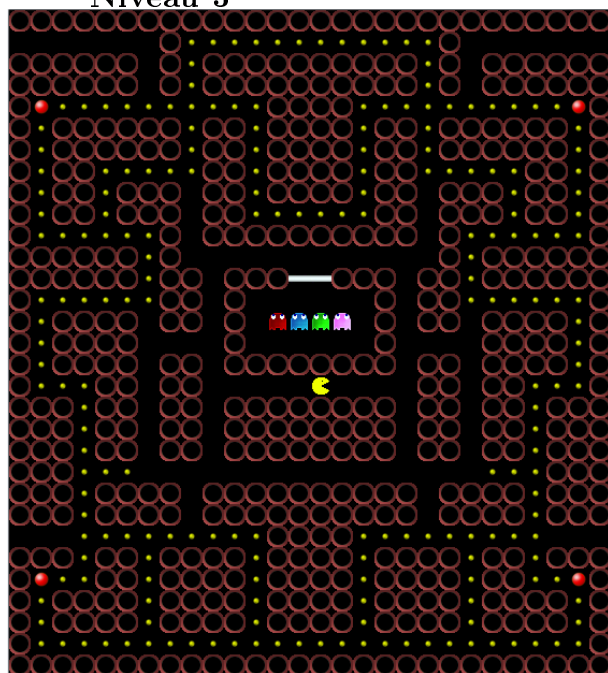
Niveau 1



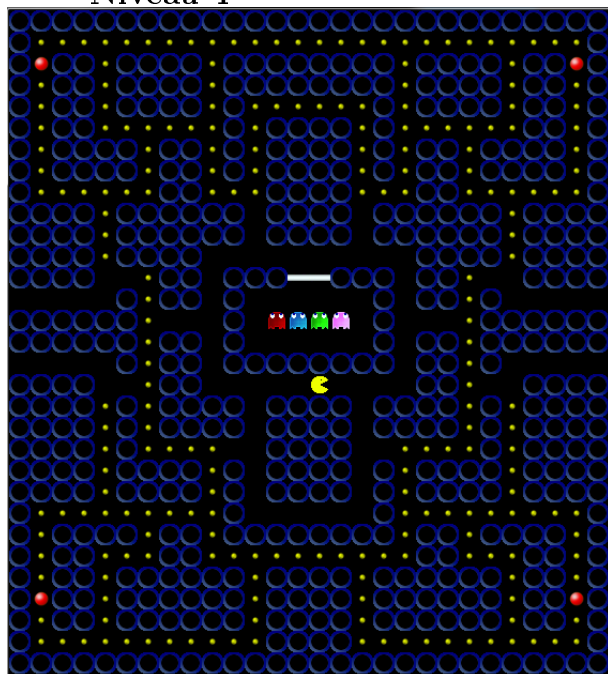
Niveau 2



Niveau 3



Niveau 4



Niveau 5

