

# COLORicm


## Manuel Utilisateur



2 joueurs




2 minutes



COLORicm est inspiré du célèbre jeu , dont le but est de colorier le plus grand nombre de cases. Deux joueurs s'affrontent pendant deux minutes, peignant les cases en se déplaçant.





### PEINTURE

Chaque joueur est muni, au début du jeu, d'un stock de peinture de 30 cases. Lorsqu'il passe sur une case qui n'est pas de sa couleur, il la peint et son stock de peinture diminue. Quand il n'en a plus, il doit alors récupérer des pots de peinture.  La jauge de peinture permet aux joueurs de savoir combien de cases ils peuvent encore peindre.

### BONUS

Afin de peindre plus rapidement, des bonus apparaissent aléatoirement sur le plateau de jeu. L'éclair  permet d'augmenter la vitesse de déplacement du joueur durant 10 cases et le stop  permet d'immobiliser l'adversaire pendant 5 secondes.


### PORTAIL ET MURS

Il est possible de se téléporter aléatoirement à travers le plateau de jeu en empruntant des portails  mais également de détruire les murs  qui composent le plateau de jeu. Pour cela, le joueur 1 devra presser la touche `espace` et le joueur 2 la touche `shift` qui se situe au dessus des flèches du clavier. Ces touches là peuvent aussi servir à taper le joueur adverse, ce qui le renverra à sa position de départ, ou taper les sbires invoqués pour diminuer leurs points de vie.

# COLORicm

## Manuel Utilisateur

### LES SBIRES

Chaque joueur dispose de 4 sbires récupérables sur le plateau sous la forme suivante :  On peut stocker au maximum 4 sbires dans chaque inventaire (situé à gauche pour le joueur 1 et à droite pour le joueur 2).

Le comportement de chaque sbire est à définir avant de démarrer le jeu dans le menu d'accueil "**Choix des automates**". Ils seront décidés en fonction de la stratégie de jeu de chaque joueur.

Ils sont invocables avec les touches suivantes :

Sbires du joueur 1 :



Sbires du joueur 2 :



Les sbires ont une durée de vie limitée. Ils font le travail qu'on leur a attribué, sans aucun contrôle de la part des joueurs, puis ils disparaissent. Il est possible de les taper (`espace` ou `shift`) afin de diminuer leur temps de vie, c'est-à-dire qu'ils parcourront moins de cases que prévues.

Les comportements de base que nous avons définis sont les suivants :

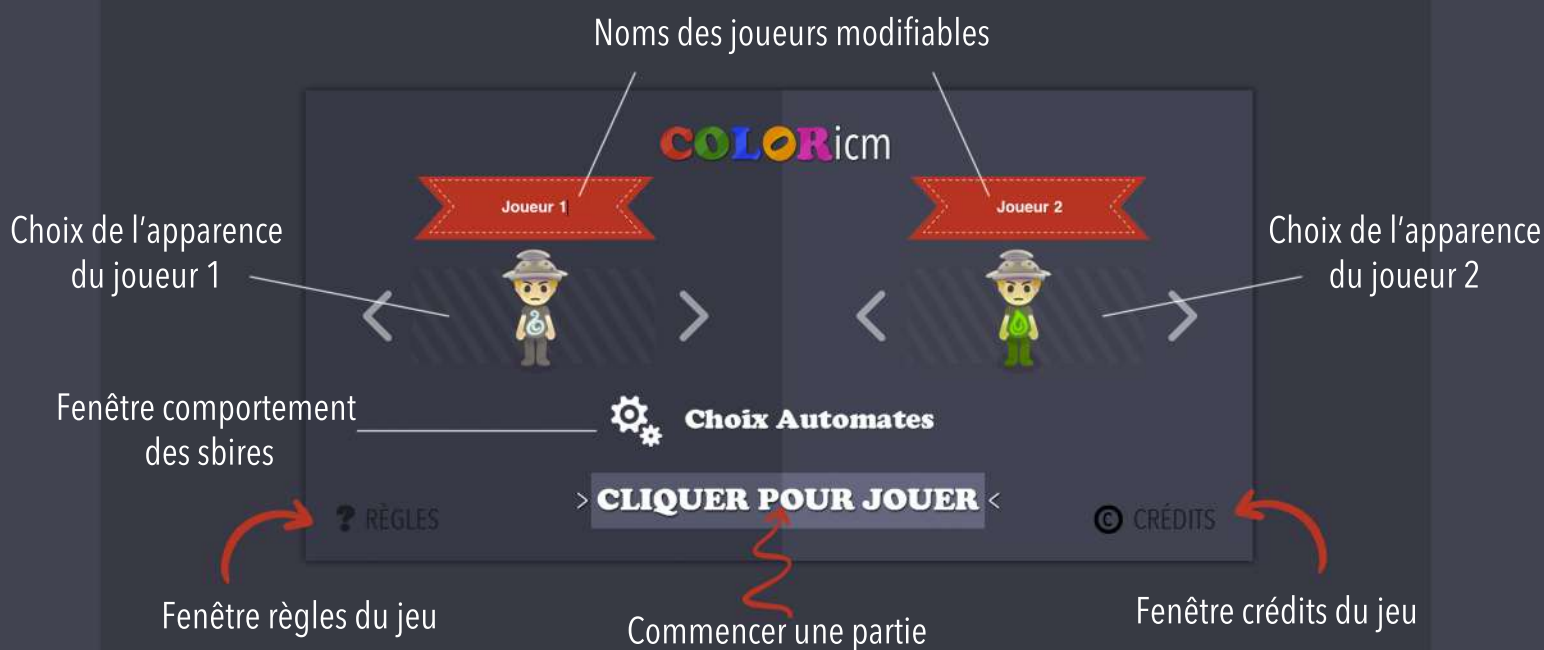
- **Kamikaze** : explose en détruisant les murs et en peignant
- **Peintre** : peint un certain nombre de cases
- **Filou** : comportement imprévisible
- **Constructeur** : bâtit des murs pour gêner l'adversaire

Mais libre à vous de créer les vôtres, nous avons hâte de les découvrir !

# COLORicm

## Manuel Utilisateur

Lorsque vous lancez le jeu, la fenêtre suivante s'ouvre :



### PERSONNALISER LES JOUEURS

### FENÊTRES

Il est possible de modifier le nom des joueurs 1 et 2 en cliquant sur la zone de texte rouge et en n'oubliant pas de valider la saisie de texte avec la touche **entrée** ↵

L'apparence des personnages est également modifiable, il y a 5 tenues différentes. Il suffit de cliquer sur les flèches pour faire défiler.

Le bouton **Règles** mène à une fenêtre contenant quelques explications sur le déroulement du jeu.

Le bouton **Crédits** permet de visualiser quelles sont les personnes ayant participé au développement de COLORicm.

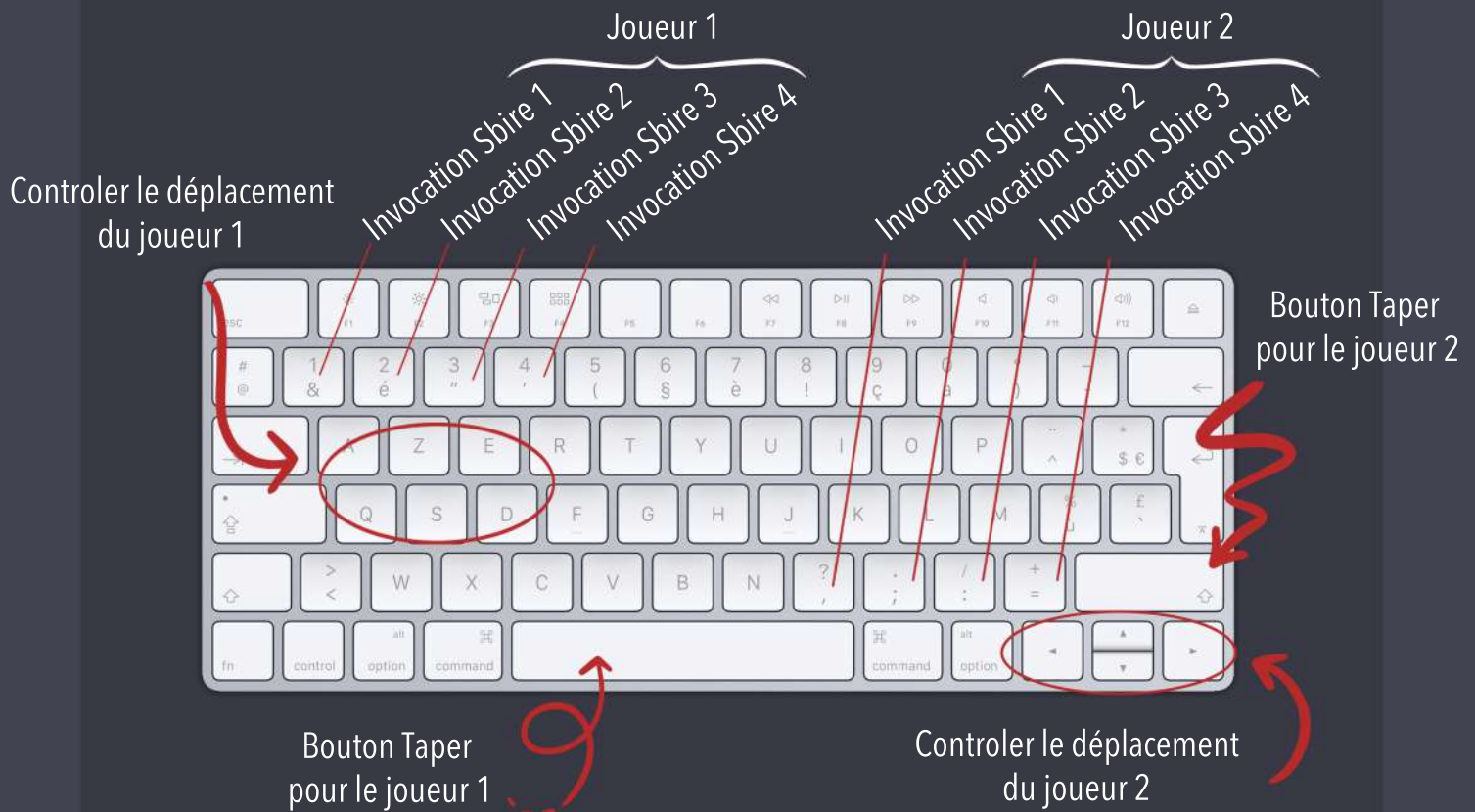
Le bouton **Choix Automates** charge et associe des comportements prédéfinis pour contrôler les sbires qui seront invoqués.

Et enfin, quand tout est prêt... Il ne reste plus qu'à jouer !

# COLORicm

## Manuel Utilisateur

Les boutons de contrôle :



La fenêtre de jeu :

