

Pac-Man

Table des matières

Introduction.....	1
Le déplacement	1
Les fantômes	1
Les pouvoirs.....	2
Niveau.....	2
Les points.....	2

Introduction

Le joueur incarne Pac-Man, une petite boule jaune. Son but est de se déplacer dans le labyrinthe afin de manger tous les bonbons pour passer au niveau suivant et de récolter un maximum de points. 4 fantômes sont à la poursuite du Pac-Man.

Le déplacement

Le déplacement de Pac-Man se fait automatiquement selon la direction donnée par le joueur. Pour changer la direction, le joueur dispose de quatre touches de déplacements suivantes :

- Z -> Haut
- Q -> Gauche
- S -> Bas
- D -> Droite

Le joueur peut aussi décider d'anticiper les déplacements de Pac-Man en appuyant sur une touche de déplacement, puis lorsque Pac-Man pourra se diriger dans la direction demandée alors la direction changera automatiquement.

Les fantômes

Pour contre-carrer les plans de Pac-Man, quatre fantômes sont présents dans le labyrinthe pour empêcher Pac-Man de survivre. Il existe quatre fantômes dans le jeu distinguable par leurs couleurs : Rouge, Bleu, Rose, Orange.

Chaque fantôme possède un comportement différent :

- Le fantôme Rouge suit Pac-Man à la trace.
- Le fantôme Bleu fuit Pac-Man car il est très craintif.
- Le fantôme Rose se base sur les déplacements de Pac-Man.
- Le fantôme Orange se déplace de manière aléatoire dans le labyrinthe.

Les pouvoirs

Pac-Man et donc le joueur ne sont pas impuissants face aux fantômes. Le joueur dispose de deux pouvoirs disponibles :

- ❖ Le joueur peut manger des super-bonbons qui lui permet d'obtenir une invincibilité face aux fantômes et la possibilité de les manger. Le joueur se déplace aussi plus rapidement et les fantômes plus lentement lors la période d'activité du pouvoir.
- ❖ Le joueur dispose de deux touches pour activer (touche A) /désactiver (touche E) la possibilité de manger les bonbons et les super-bonbons. Cela peut s'avérer stratégique lorsqu'on parle des super-bonbons. En effet si un joueur mange un super-bonbon alors qu'aucun fantôme n'est dans les parages, alors il ne récolte pas les bénéfices du pouvoir.

Niveau

Lorsque le joueur a mangé tous les bonbons et super-bonbons présents dans le labyrinthe alors le joueur arrive dans un nouveau labyrinthe rempli de succulents nouveaux bonbons et super-bonbons.

Les points

En mangeant des bonbons, des super-bonbons, des fantômes ou en augmentant de niveau, le joueur récolte des points. Le but est de faire un maximum de points pour être premier dans le classement.

La grille de répartition des points est la suivante :

<i>Objet</i>	<i>Bonbon</i>	<i>Super-bonbon</i>	<i>Fantôme</i>	<i>Niveau supérieur</i>
<i>Points</i>	10	20	100	1000