3 modes pour les fantômes :

|  |  |
| --- | --- |
| **- Mode poursuite (Chase):** | Les fantômes sont à la poursuite du Pac-Man.  Chaque fantôme se base sur la position du Pac-Man pour choisir la prochaine cellule à atteindre. |
| **- Mode scatter :** | Chaque fantôme a une cellule à atteindre dans le labyrinthe, il choisit ces cellules en fonction de ça.  C'est ce qui fait que les fantômes se dispersent dans le labyrinthe. |
| **- Mode Appeuré (Frightened) :** | Les fantômes n'ont pas une cellule target dans ce mode.  Les fantômes se déplacent aléatoirement, on choisissant leur chemin aux intersections.  Dans ce mode, les fantômes sont de couleur bleu, ils sont dans ce mode pour une durée limitée qui raccourci au fur et à mesure des levels. |

Durée typique des modes pour le 1er niveau :

Scatter pendant 7 secondes, puis Chase pendant 20 secondes.

Scatter pendant 7 secondes, puis Chase pendant 20 secondes.

Scatter pendant 5 secondes, puis Chase pendant 20 secondes.

Scatter pendant 5 secondes, puis passer au mode Chase de façon permanente.

**Basic ghost movement :**

IA très simple.

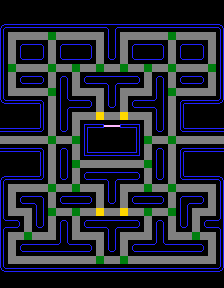
Un fantôme décide d'une seule cellule à atteindre à la fois.

Un fantôme ne peut pas faire demi-tour, ie s'il est dans une case avec 2 issues, il continue dans la même direction.

Par contre, au passage de Scatter à Chase, le fantôme est obligé de faire demi-tour.

Cette décision doit passer devant une décision prise par le fantôme.

--> Sert à informer le joueur du passage de Scatter à Chase.



Les points en vert sont les seuls pour lesquels le fantôme a une décision à prendre.

Le choix est fait en calculant la distance en ligne droite entre sa case et la case du Pac-Man, il choisit la plus courte distance et se met en chemin pour l’atteindre.

Dans le cas d’équidistance, le choix est fait dans cet ordre : up > left > down .