



PUCKMAN **(Namco, 1980)**

guide par Asthalis



asthalis@free.fr
<http://asthalis.free.fr>

| | |
|---|----------|
| 1. A PROPOS DE CE DOCUMENT | 2 |
| En bref | 2 |
| Conditions d'utilisation | 2 |
| Historique | 3 |
| 2. ENVIRONNEMENT DU JEU | 4 |
| Cadre général | 4 |
| Architecture | 4 |
| Vie, énergie et temps | 5 |
| Bonus et attaques | 5 |
| 3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE | 6 |
| Interface de MAME | 6 |
| Déplacements | 6 |



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce guide s'adresse en priorité aux amateurs de jeux d'arcade qui utilisent l'émulateur **MAME** mais ne connaissent pas encore le jeu **Puckman**. Son but est de décrire brièvement le jeu et de faciliter sa prise en main par un joueur débutant.

Il s'applique à la version dont le nom complet sous MAME est **PuckMan (Japan set 1, Probably Bootleg)**.

Conditions d'utilisation

Ce document peut être copié et diffusé sous sa forme première. Toute autre utilisation reste à la discrétion de l'auteur.



PUCKMAN
Namco (1980)

GUIDE NIVEAU 1 **INITIATION**

mise à jour : 02/08/13
<http://asthalis.free.fr>

Historique

- + nouveauté ou ajout
- > mise à jour
- ! correction
- suppression

02/08/13 **version initiale**



2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

Puckman est un jeu de type "labyrinthe" et peut se jouer en solo ou à 2 à tour de rôle. Chaque joueur y contrôle une créature jaune dont la mission est de manger toutes les pastilles de chaque labyrinthe.

Architecture

L'écran couvre l'ensemble de l'aire de jeu et chaque tableau correspond à un nouvel écran. Le joueur enchaîne les tableaux, dont le numéro est rappelé par le nombre de fruits dans le coin inférieur droit de l'écran.

Tous les 2 niveaux, un petit interlude animé permet au joueur de souffler.





Vie, énergie et temps

Le joueur commence sa partie avec 3 vies. Le nombre de vies restantes est indiqué dans le coin inférieur gauche de l'écran. Le joueur peut en récolter une nouvelle s'il atteint un score suffisamment élevé.

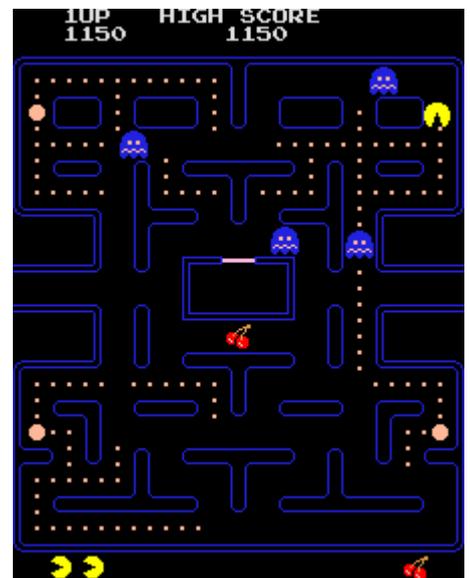
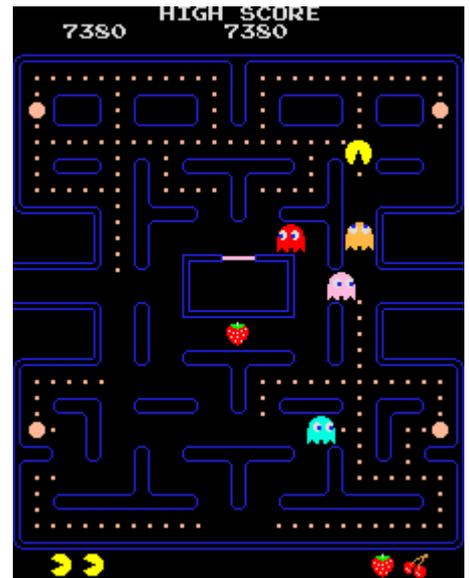
Le joueur perd une vie s'il entre en collision avec un ennemi en mode « vulnérable ».

Le temps est a priori illimité pour terminer un tableau mais les ennemis sont de plus en plus rapides et difficiles à éviter en pratique.

Bonus et attaques

De temps en temps, un bonus apparaît près du centre de l'écran sous la forme d'un fruit à ramasser.

Si le joueur mange une des 4 pastilles clignotantes du labyrinthe, ses ennemis deviennent bleus et sont temporairement vulnérables sous cette forme. Le joueur peut alors les dévorer pour obtenir des bonus croissants. Les yeux des ennemis dévorés retournent au centre du labyrinthe pour régénérer l'ennemi.





3. COMMANDES DU JEU ET ACTIONS DE BASE

Interface de MAME

Dans **Puckman**, le joueur ne dispose que d'un contrôleur à 4 directions (au clavier, les touches fléchées).

Déplacements

Le joueur utilise son contrôleur pour déplacer sa créature dans le labyrinthe.

S'il s'engage dans le tunnel à mi-hauteur de chaque côté du labyrinthe, il se retrouve de l'autre côté, de même que ses ennemis.

