

**ATARI**<sup>®</sup>  
ORDINATEURS-MAISON<sup>®</sup>

PROGRAMME  
POUR LES  
ORDINATEURS-MAISON<sup>®</sup>  
ATARI<sup>®</sup>

Jeu pour ordinateur

**PAC-MAN**

RXB 4022

**ATARI**<sup>®</sup>

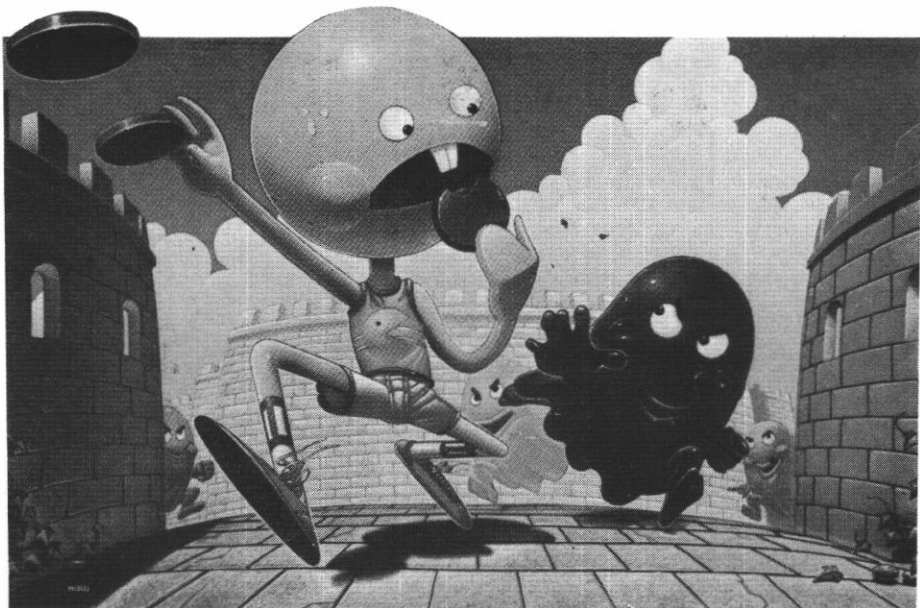
## GARANTIE

Nous garantissons, pendant 30 jours après la date d'achat, que le support sur lequel ce programme ATARI est enregistré, ne comporte aucun défaut.

Si toutefois, il se trouvait que ce programme ne puisse se charger normalement, et que la disquette, la cassette ou la cartouche ci-inclus en soit la cause, veuillez le rapporter à votre revendeur avec une preuve d'achat datée, afin qu'il puisse appliquer la garantie qui se borne strictement à l'échange de ce programme par un autre identique, dans les meilleurs délais.

Cette garantie ne s'applique plus dès lors que le support montre des signes évidents et anormaux d'usure, de contraintes mécanique (pliures, déformations dues à la chaleur, froissage de la bande, tentative de démontage ou d'ouverture du support etc.) ou de mauvaise utilisation ou détérioration (renversement d'un liquide sur le support, empreinte de doigt sur les parties magnétiques, altération électromagnétique, etc.) La garantie est aussi exclue si ce produit n'est pas d'origine ATARI ou s'il a été modifié par quiconque autre que par les techniciens ou ingénieurs d'ATARI.

L'acheteur est tenu, dès son acquisition, de mettre à l'épreuve le logiciel de ce programme ATARI, de vérifier la véracité de ses résultats et de signaler sur le champ toute anomalie éventuelle à son vendeur afin que celui-ci puisse en faire vérifier l'exactitude par ATARI en le retournant, pour son remplacement, dans les meilleurs délais.



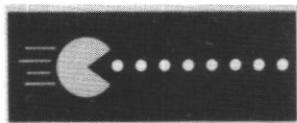
**Jeu pour ordinateur**

# **PAC-MAN**

RXB 4022

# THE ESSENTIAL PAC-MAN

D'une valeur de 10 points chacun, ces petits points sont un véritable délice.



## INSERTION DE LA CARTOUCHE ET RACCORDEMENT DES LEVIERS DE COMMANDE

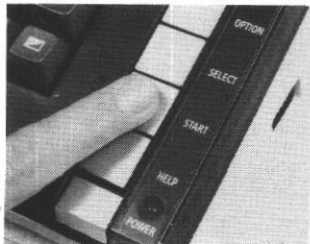
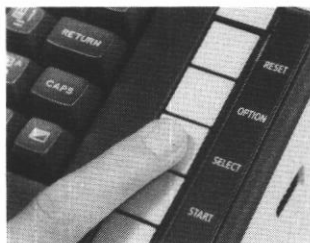
Placez la cartouche avec l'étiquette ATARI vers vous.  
Veillez à bien l'enfoncer dans son logement.

### LA TOUCHE SELECT

Enfonchez la touche SELECT pour pouvoir jouer une partie à deux joueurs. Appuyez de nouveau sur cette touche pour revenir à la partie à un joueur.

### LA TOUCHE START

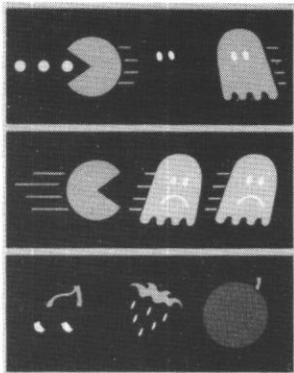
Enfonchez la touche START pour commencer la partie ou reprendre la partie n'importe quand. Le bouton rouge situé sur la boîte du levier de commande sert également à déclencher votre course dans le labyrinthe, à moins que la partie ne soit déjà engagée.



Faites attention aux petits fantômes gloutons: ils sont dangereux!

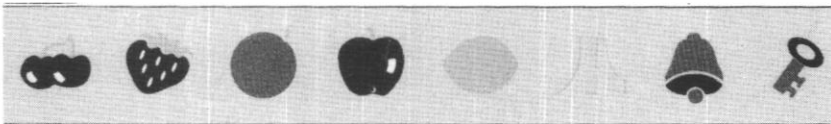
En gobant un point d'énergie, vous pouvez pourchasser et dévorer ces fantômes.

Et n'oubliez pas de bien surveiller les délicieuses récompenses.



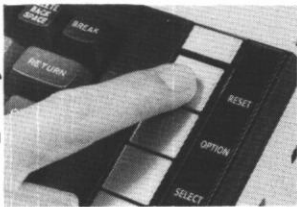
### LA TOUCHE OPTION

Enfonchez la touche OPTION pour modifier le niveau de difficulté de la partie, lequel est représenté par les symboles affichés sous le labyrinthe. Les cerises représentent le niveau le plus bas. Chaque fois que vous appuyez sur la touche OPTION, le symbole est modifié, passant des cerises à la fraise, etc.



### LA TOUCHE SYSTEM RESET

La touche RESET sert à remettre la partie à zéro (partie à un joueur et niveau de difficulté le plus bas). Le meilleur pointage à être obtenu lors des parties précédentes, reste affiché jusqu'à ce que l'ordinateur soit fermé.



### LA BARRE D'ESPACEMENT

Enfonchez la BARRE D'ESPACEMENT pour interrompre une partie. Appuyez de nouveau sur cette barre pour reprendre l'action où vous l'aviez laissée.



Viens  
manger,  
Pac-Man!

Par ici,  
Pac-Man!

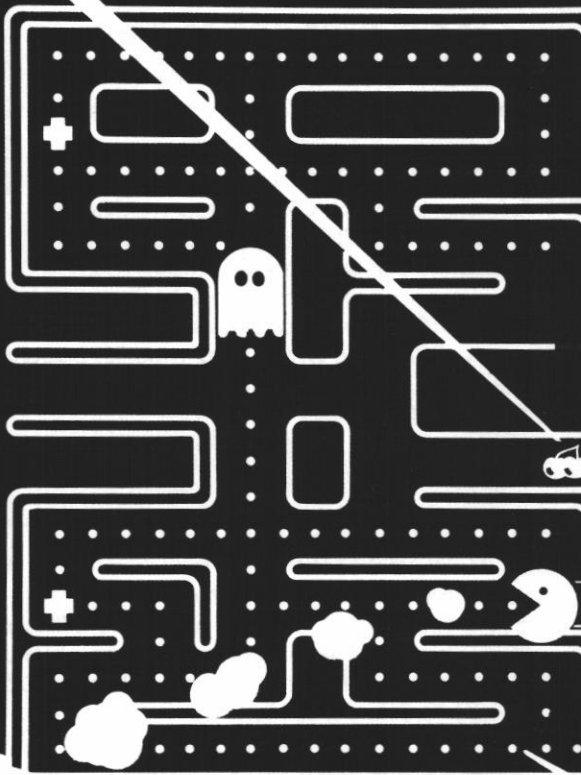
Ces symboles appétissants  
ont une grande valeur.  
Gobez tous les petits points  
du labyrinthe et la valeur  
des symboles augmente,  
par bonheur.

Il en apparait un toutes les  
trente secondes.

Mais vous n'avez que huit  
secondes pour les gober  
et partir en trombe.

-  100 (1<sup>er</sup> labyrinthe)
-  300 (2<sup>e</sup> labyrinthe)
-  500  
(3<sup>e</sup>, 4<sup>e</sup> labyrinthe)
-  700  
(5<sup>e</sup>, 6<sup>e</sup> labyrinthe)
-  1000  
(7<sup>e</sup>, 8<sup>e</sup> labyrinthe)
-  2000  
(9<sup>e</sup>, 10<sup>e</sup> labyrinthe)
-  3000  
(11<sup>e</sup>, 12<sup>e</sup> labyrinthe)
-  5000  
(13<sup>e</sup> labyrinthe, etc.)

Continue



Gobez un point d'énergie et les fantômes deviennent bleus, ce qui vous donne 50 points de plus, chanceux. Vous pouvez également faire revivre la situation, et pourchasser et dévorer les fantômes sans privation. Plus vous attrapez de fantômes, plus s'élève votre score 200, 400, 800 et plus encore!

Mais lorsque les fantômes commencent à clignoter, vous devez vous arrêter, car ils reprendront leur véritable couleur, c'est assuré!

	200
	400
	800
	1600



## ATTENTION, Pac-Man

Les fantômes passent à l'attaque, ils arrivent! Vous aimez gobes les petits points, et eux, croquer PAC-MAN c'est leur unique désir.



Blinky est le plus rapide, alors surveillez ses pas.



Pinky est de loin le plus sournois.



Inky a plus d'un tour dans son sac.



Clyde vous coupe le passage et vous entraîne dans un cul-de-sac.

Niveau de difficulté

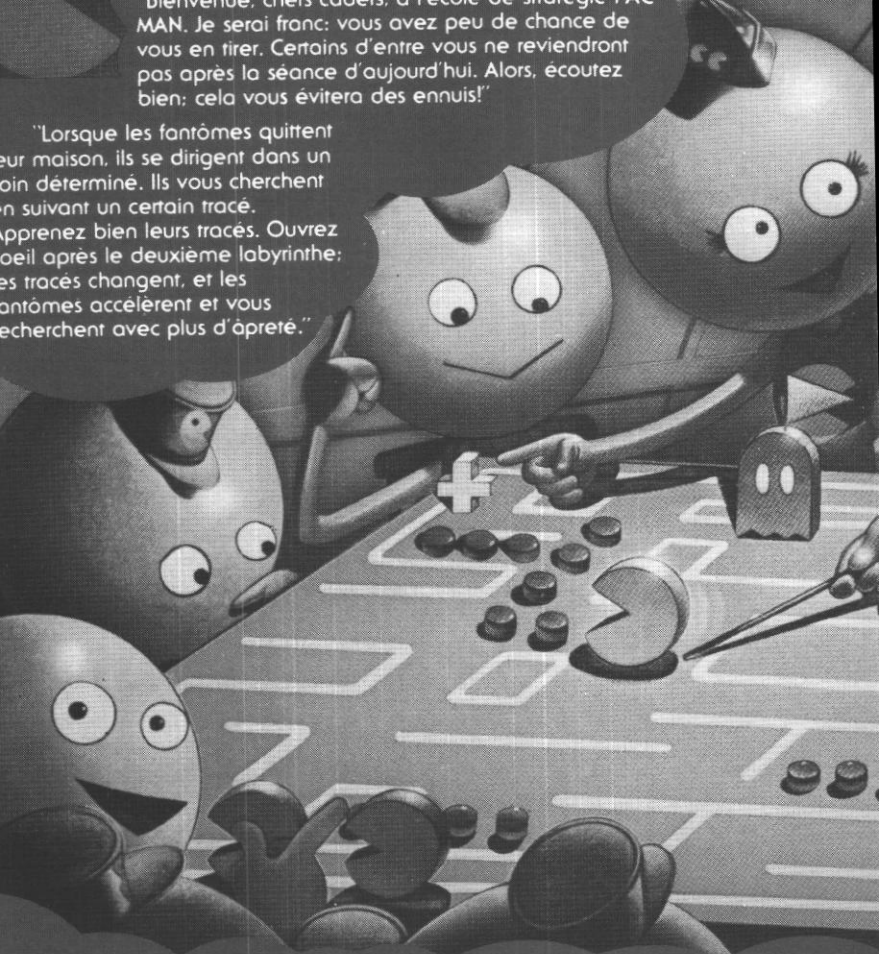


**Ne t'arrête  
pas  
Pac-Man**

Il y a beaucoup de petits points dans le labyrinthe, et ma foi, d'une valeur de dix points chacun, ils font du bien dans l'estomac!

bienvenue, chers cabers, à l'école de stratégie V&A MAN. Je serai franc: vous avez peu de chance de vous en tirer. Certains d'entre vous ne reviendront pas après la séance d'aujourd'hui. Alors, écoutez bien: cela vous évitera des ennuis!

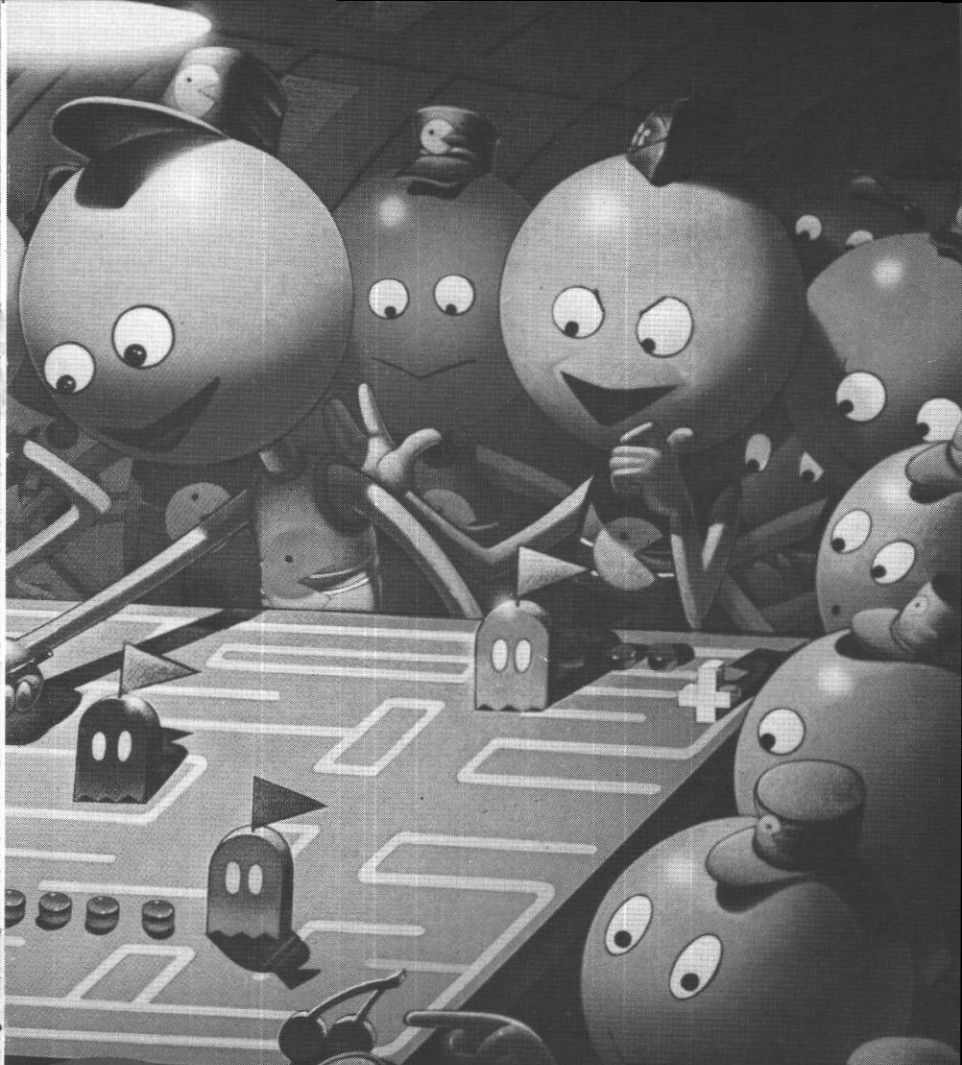
"Lorsque les fantômes quittent leur maison, ils se dirigent dans un coin déterminé. Ils vous cherchent en suivant un certain tracé. Apprenez bien leurs tracés. Ouvrez l'œil après le deuxième labyrinthe: les tracés changent, et les fantômes accélèrent et vous recherchent avec plus d'âpreté."



"S'ils vous talonnent, cessez de gober des points et empruntez un couloir vide: vous allez 20% moins vite en dévorant des points".

"Dès que les fantômes sont à vos trousses, vous avez intérêt à ne pas vous arrêter. Vous pouvez gagner un peu de terrain en tournant à un coin. Utilisez les sorties pour distancer un peu les fantômes ou leur échapper. Essayez de leur faire perdre votre trace en changeant rapidement de direction."

"Les survivants m'ont assuré qu'il était difficile de se débarrasser des fantômes. Mais en restant assez éloigné d'eux pendant 20 secondes, ils abandonnent et retournent à leur maison. Attention, cependant. Lorsque vous en êtes aux dix






















"Un dernier mot, cadets. Utilisez sagement vos générateurs d'énergie. Attirez les fantômes dans un générateur et mangez-les tous. Le premier fantôme ne vous vaut que 200 points, mais le quatrième vous permet d'ajouter 1.600 points à votre pointage."

"Faites bien attention en employant vos générateurs d'énergie après le deuxième labyrinthe: les fantômes

# PAC-MAN

## EXPERTS' CORNER

Laby- rinthe	Symbole recom- pense	Valeur du symbole	Vitesse Pac Man	Vitesse Blinky	Vitesse autres fantômes	Temps où les fantômes restent bleus	clignements fantômes bleus
1		100	50	40	40	4 sec	5 fois
2		300	50	40	40	3 sec	5 fois
3		500	50	50	50	2 sec	5 fois
4		500	60	50	50	1 sec	5 fois
5		700	70	70	60	0 sec	5 fois
6		700	70	70	60	3 sec	5 fois
7		1000	70	70	60	0 sec	5 fois
8		1000	70	70	60	0 sec	5 fois
9		2000	70	70	60	0 sec	3 fois
10		2000	70	70	60	3 sec	5 fois
11		3000	70	70	60	0 sec	5 fois
12		3000	70	70	60	0 sec	3 fois
13		5000	70	70	60	0 sec	3 fois
14		5000	70	70	60	1 sec	3 fois
15		5000	70	70	60	0 sec	5 fois
16		5000	70	70	60	0 sec	3 fois
17		5000	70	70	60	0 sec	0 fois
18		5000	70	70	60	0 sec	3 fois
19 & plus		5000	70	70	60	0 sec	0 fois

POINTAGE

NOM

DATE

TEMOIN

**MEILLEURS  
POINTAGES**