

ATARI[®]

COMPUTERS

COMPUTER
PROGRAMMA

Computerprogramma

PAC-MAN

RXB 4022

ATARI[®]

ATARI GARANTIE

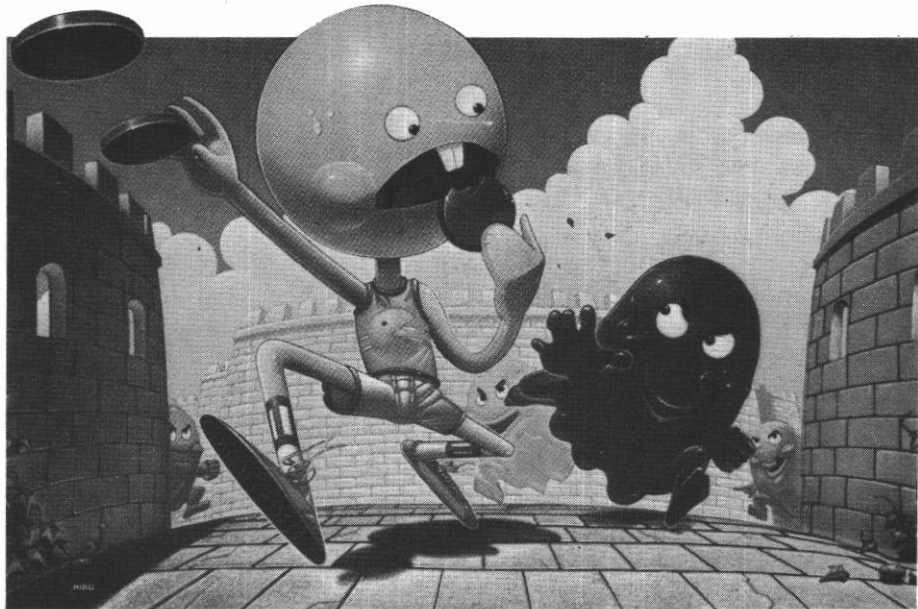
Atari homecomputer-cassettes, -programmamodules of -diskettes.

Atari (Benelux) B.V. garandeert dat deze cassette, programmamodule en/of diskette ("programmadrager"), waarbij het computerprogramma niet is inbegrepen, vrij zal zijn van technische defecten, en wel voor een periode van 3 maanden na aankoopdatum.

Elke Atari programmadrager die een defect vertoont binnen de garantieperiode zal worden vervangen door Atari. Programmadragers die teruggebracht worden voor zo'n vervanging, dienen de Atari labels intact te hebben en moeten voorzien zijn van een aankoopbewijs, waarop de aankoopdatum is vermeld. Alle voor garantie in aanmerking komende goederen dienen te worden aangeboden aan Uw Atari-dealer voor verdere franco verzending naar het dichtsbijzinde Atari service centrum.

HOOFDKANTOOR:

Atari (Benelux) B.V.
Postbus 1616
3600 BP MAARSSEN,
Atoomweg 480
3542 AB UTRECHT



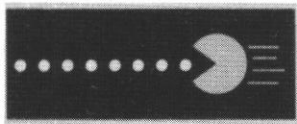
Computerprogramma

PAC-MAN

RXB 4022

THE ESSENTIAL PAC-MAN

De echte Pac-man
Voor 10 punten elk is dit
een stipeter's paradijs.



Het plaatsen van de module en de joysticks.

Steek het Pac-man module met het label naar je toe in de module-gleuf. Plaats het voorzichtig, maar toch krachtig erin. Schakel dan de ATARI huiscomputer in door de "POWER"-knop op "ON" (aan) te zetten.

Speelt één speler het spel, dan wordt de joystick in "controller jack 1" gestoken. Met twee spelers wordt de tweede joystick in "controller jack 2" geplugd. De joystick wordt zo vast gehouden dat de rode drukknop zich linksboven bevindt.

De Select-toets.

Wil je met z'n tweeën spelen, dan druk je op de Select-toets.

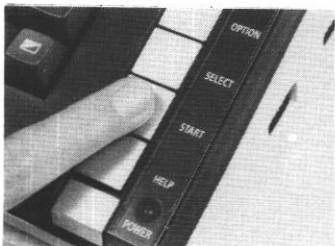
Deze toets nogmaals indrukken brengt je terug in een spel voor één speler.



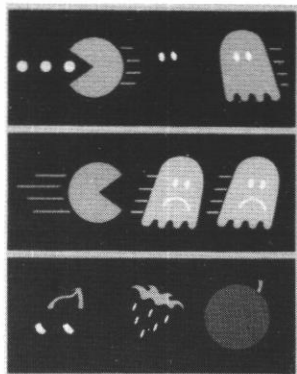
De Start-toets.

Het spel begint met het indrukken van de Start-toets of om het spel op ieder willekeurig moment weer te laten beginnen.

De drukknop op de joystick start eveneens je race door het doolhof, tenzij je er midden in zit.



Pas op voor deze trotterende spookjes
- zij betekenen niets dan ellende.



Eet een energiepil en jij trot achter
de spookjes aan.

Houd je ogen open voor een extra
tractatie in de vorm van lekkere
hapjes.

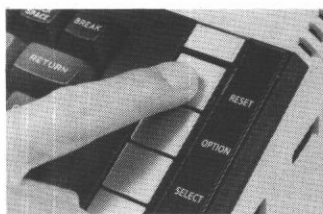
De Option-toets verandert de moeilijkheid.

Druk je op de Option-toets, dan verander je de moeilijkheidsgraad waarmee je bent gestart. De moeilijkheid wordt gesymboliseerd door de verschillende lekkere hapjes onder het doolhof. Kersen zijn de minst moeilijke. Elke keer dat je de Option-toets indrukt verandert het symbool, van kersen naar aardbeien en zo verder.



De Reset-toets.

Met behulp van de Reset-toets op de computer keer je terug naar het spel voor één speler en in de laagste moeilijkheidsgraad. De hoogste score van een gespeeld spel blijft op het scherm staan, totdat de computer wordt uitgeschakeld.



Pausa met de Spatie-balk.

Wil je een pauze in het spel invoeren, dan druk je op de spatiebalk van de computer. Om verder te spelen druk je hem gewoon nogmaals in.

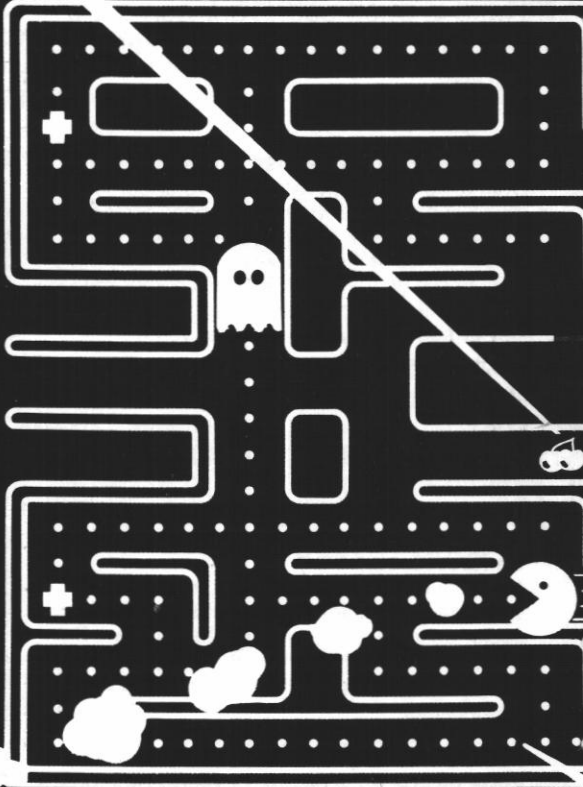


Hoe leger het doolhof hoe waardevoller ze zijn, dus snel er achteraan, ze smaken zo fijn.

Elke halve minuut komt er een nieuwe moet je weten, om binnen 8 seconden door jou op te eten.

-  100 (1e doolhof)
-  300 (2e doolhof)
-  500 (3e, 4e doolhof)
-  700 (5e, 6e doolhof)
-  1.000 (7e, 8e doolhof)
-  2.000 (9e, 10e doolhof)
-  3.000 11e, 12e doolhof)
-  5.000 13e doolhof)

Wegwezen
Pac-man!



Resterende beurten

Neem een energiepil en de spoken worden blauw en dat betekent 50 bonuspunten voor jou. Het is ook je kans om de rollen te keren en op spoken te jagen, dat zal ze leren. Hoe meer spoken je pakt, hoe meer punten per keer: 200, 400, 800 en meer. Maar beginnen ze te knipperen, keer ze de rug, want dan komen de werkelijke kleuren weer terug.

 200
 400
 800
 1600



Kijk uit
Pac-man!

Daar komen de spoken om jou op te eten. Jij houdt van stippen en dat moeten ze weten.



Blinky is een rakker en zeer snel te voet.



Pinky is slim, kijk uit wat hij doet.



Inky heeft lol en houdt van grappen.



Clyde snijdt je af, er is geen ontsnappen.

Vaardigheidsniveau



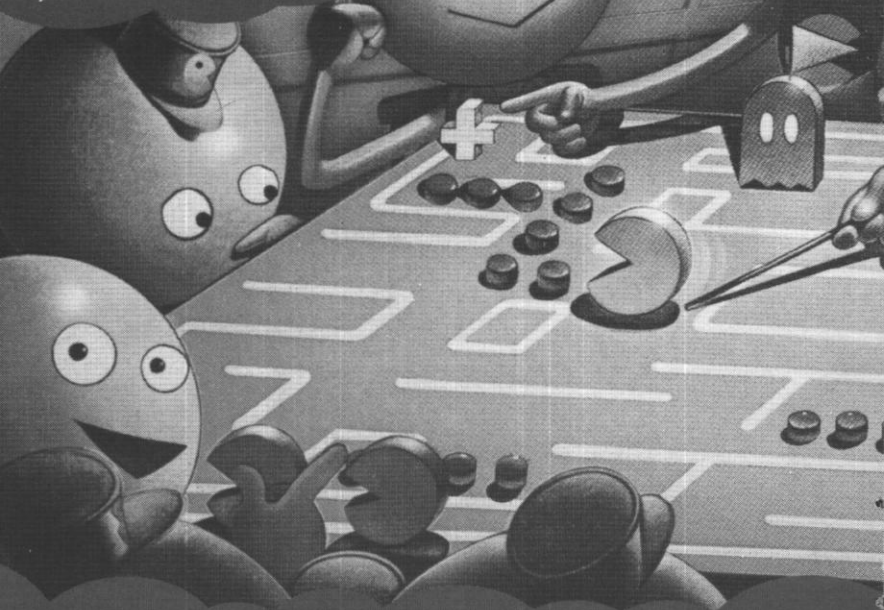
Nog sneller
Pac-man

Er zijn volop stippen waar de spoken vertoeven. Voor 10 punten per stuk mag Pac-man ze proeven.

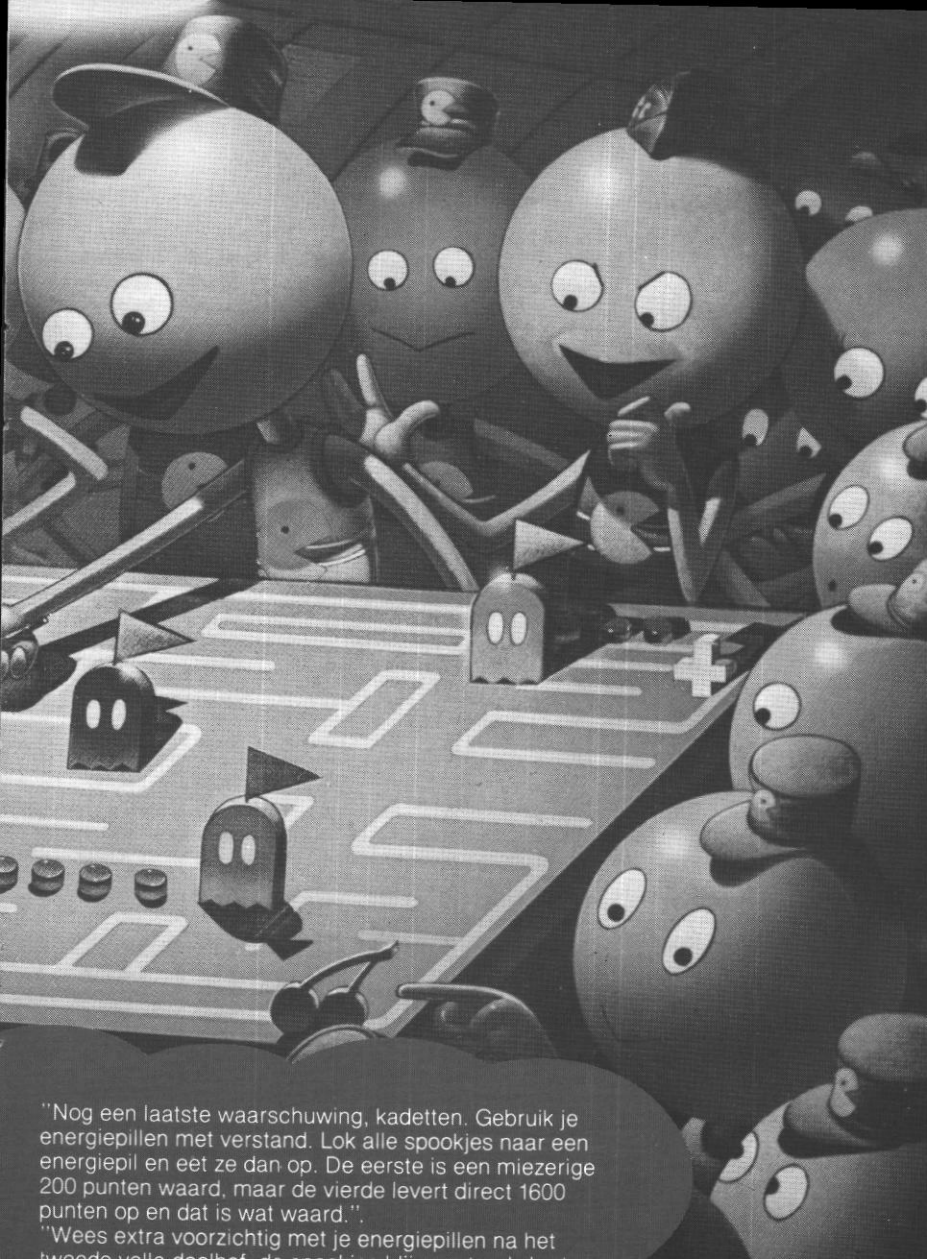
Welkom op de Pac-man-Strategieschool.
Kadetten, ik zal het eerlijk met jullie spelen,
jullie kansen zijn slecht en enkele van jullie
komen na vandaag niet meer heelhuids thuis,
dus let goed op en het zal veel veiliger voor
jullie worden".

Als ze hun huis verlaten, gaan de spookjes
naar een specifieke hoek. Je wordt
gevolgd volgens een bepaald patroon door ze
te verspreiden.

Volg dat patroon. Na het tweede volle
niveau moet je ze goed in de gaten
houden, want dan veranderen ze van
patroon en zoeken ze beter en sneller
naar je".






















Zijn ze je eenmaal op het spoor, dan snel maken dat je weggomt. Je kunt een



"Nog een laatste waarschuwing, kadetten. Gebruik je energiepillen met verstand. Lok alle spookjes naar een energiepil en eet ze dan op. De eerste is een miezerige 200 punten waard, maar de vierde levert direct 1600 punten op en dat is wat waard."

"Wees extra voorzichtig met je energiepillen na het tweede velle deelbet...

PAC-MAN EXPERTS' CORNER

Doolhof	Bonus hapjes	Hapjes waarde	Pac-man's snelheid	Blinky's snelheid	Andere snelheid spookjes	Spookjes zijn blauw	Blauwe spookjes knippen
1		100	50	40	40	4 sec	5 keer
2		300	50	40	40	3 sec	5 keer
3		500	50	50	50	2 sec	5 keer
4		500	60	50	50	1 sec	5 keer
5		700	70	70	60	0 sec	5 keer
6		700	70	70	60	3 sec	5 keer
7		1000	70	70	60	0 sec	5 keer
8		1000	70	70	60	0 sec	5 keer
9		2000	70	70	60	0 sec	3 keer
10		2000	70	70	60	3 sec	5 keer
11		3000	70	70	60	0 sec	5 keer
12		3000	70	70	60	0 sec	3 keer
13		5000	70	70	60	0 sec	3 keer
14		5000	70	70	60	1 sec	3 keer
15		5000	70	70	60	0 sec	5 keer
16		5000	70	70	60	0 sec	3 keer
17		5000	70	70	60	0 sec	0 keer
18		5000	70	70	60	0 sec	3 keer
19		5000	70	70	60	0 sec	0 keer

Score

Naam

Datum

Getulge

**RECORD
SCORES**
