

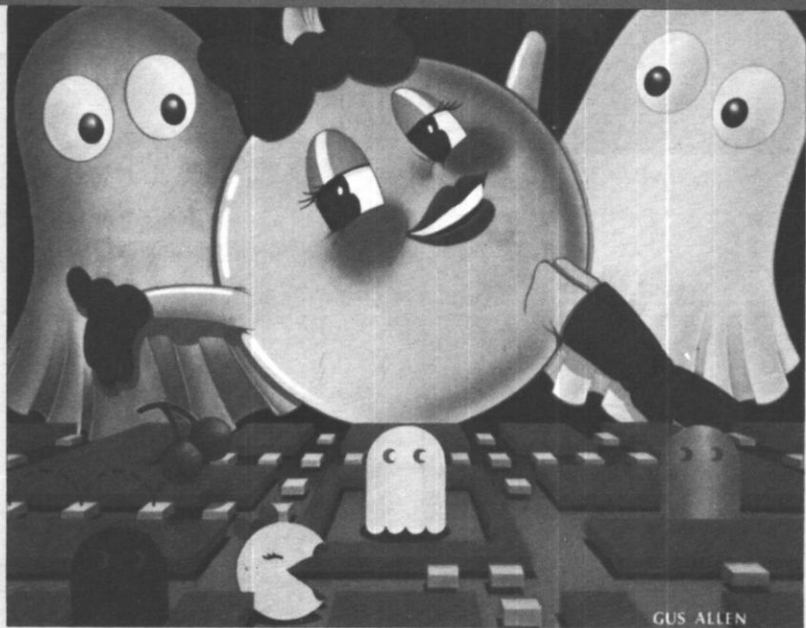
ATARI[®] 2600[™]

SPELVARIANTEN

Nederlands • 1 spelerspel

4 spelvarianties

MS. PAC-MAN*



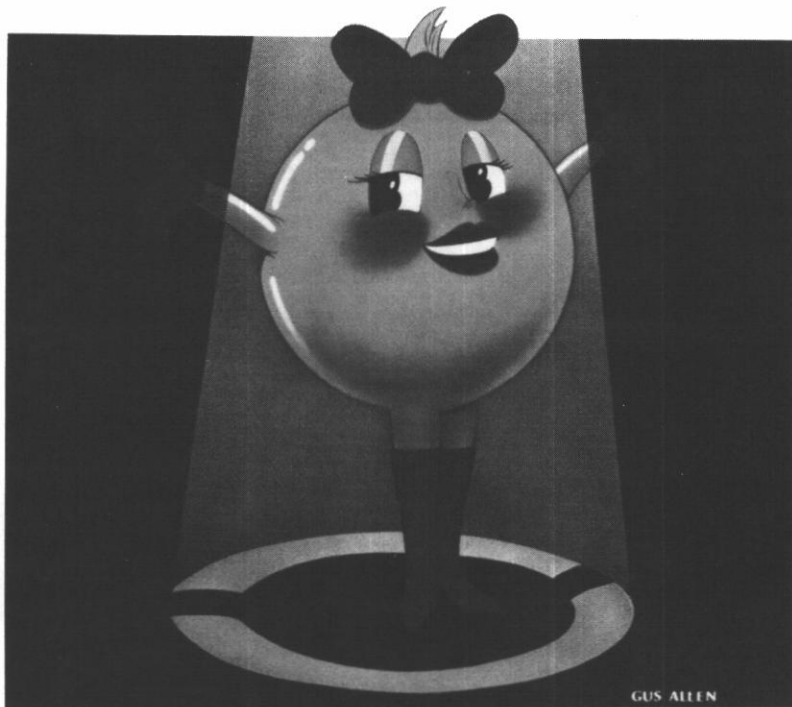
GUS ALLEN

*MS. PAC MAN and characters are trademarks of Namco Ltd.

MS. PAC-MAN

OPMERKING:

Alvorens een cassette Game Program™ ATARI® in te zetten of er uit te halen, dient u er voor te zorgen, dat de knop aan/uit (POWER) op uit (OFF) staat. Hierdoor beschermt u de electronische onderdelen en zult u langer plezier hebben van het spel Video Computer System™ ATARI® .



HET SPEL

Opgepast Pac-Man liefhebbers! Hier is de listige "femme fatale" van de video spelletjes - Ms. Pac-Man. Leid deze onbevreesde schoonheid door het doolhof en scoor punten terwijl zij alles opslokt wat ze tegenkomt; stippen, fruit, zoutjes, energiepillen en spoken. Iedere keer wanneer Ms. Pac-Man het doolhof heeft "schoon gegeten", knippert het doolhof even, en een nieuw doolhof met stippen verschijnt.

Kijk uit voor die 4 humeurige spoken. Ze hollen Ms. Pac-Man achterna in het doolhof en

proberen haar op te eten. Als één van hen haar te pakken krijgt, verliest U één Ms. Pac-Man leven.

Iedere keer wanneer Ms. Pac-Man een energiepil eet, veranderen de spoken van kleur. Gedurende deze tijd kan Ms. Pac-Man de spoken opeten; het aantal punten vermeederen per elk opgegeten spook (zie "Het Scoren").

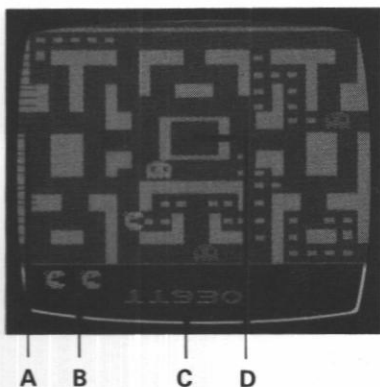
U zult de ogen van het spook zien (terug) zweven naar de reïncarnatie-kamer in het midden van het scherm.

Het effect van de energiepil is maar van korte duur, dus Ms. Pac-Man moet snel te werk gaan. Vlak voordat de energiepil aan kracht verliest, knipperen de spoken op het scherm en krijgen hun oorspronkelijke kleur terug.

U krijgt 3 Ms. Pac-Man levens voor elk spel en een extra leven voor elke 10.000 punten die U scoort. **Figuur 1** toont U een typisch Ms. Pac-Man speelveld.

- A - Uitgang
- B - Resterende levens
- C - Score
- D - Reïncarnatie kamer

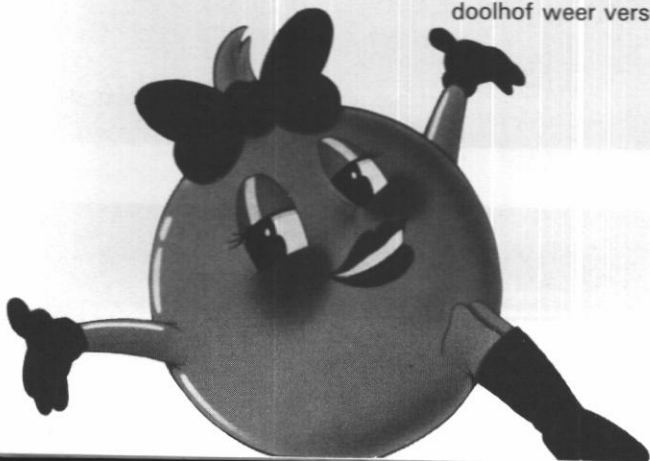
Figuur 1



HET GEBRUIK VAN DE JOYSTICKS

Gebruik de joystick bij deze Atari spelcassette. Zorg ervoor dat de kabel stevig is aangesloten op het **LINKER CONTACT** aan de achterzijde van Uw spelcomputer. Houd de joystick, met de rode knop linksboven, naar het scherm gericht. Zie voor verdere bijzonderheden Uw handleiding.

Gebruik de joystick om Ms. Pac-Man te bewegen door het doolhof. Ze beweegt in dezelfde richting als dat U de joystick beweegt. Voor een snelle ontsnapping kunt U Ms. Pac-Man, via een van de zij-uitgangen van het doolhof, leiden door een vlucht-tunnel. Ms. Pac-Man zal aan de andere zijde van het doolhof weer verschijnen.



COMPUTERSCHAKERLAARS

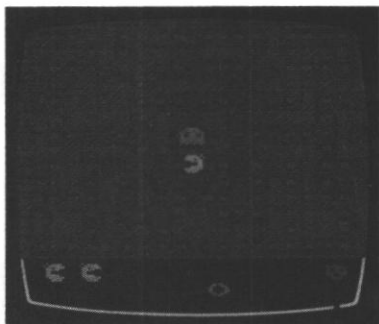
Druk de **GAME SELECT** schakelaar naar beneden om de spelvariant te kiezen die U wilt spelen. Wanneer het juiste "spelsymbool" op het scherm verschijnt, (zie **fig. 2**) haalt U de

GAME RESET schakelaar over, of drukt U op de rode knop van de joystick om het spel te starten. De **MOEILIKHEIDSSCHAKERLAARS** worden niet gebruikt bij dit spel.

SPELVARIANTEN

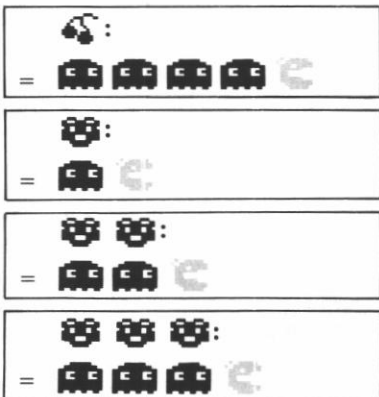
Ms. Pac-Man bevat 4 spelvarianten, afgebeeld d.m.v. symbolen rechtsonder op het scherm (**fig. 2**). In de moeilijkste spelvariant jagen alle vier de spoken Ms. Pac-Man achterna door het doolhof. In de eenvoudigste versie jaagt enkel 1 spook Ms. Pac-Man achterna. Zie **figuur 3** voor de spelvariant-symbolen.

Figuur 2



Symbol

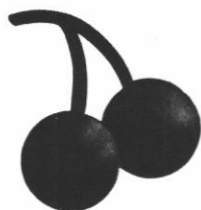
SPELVARIATIES



Figuur 3

HET SCOREN

U krijgt 10 punten voor elke stip en 50 punten voor elke energiepil die Ms. Pac-man eet. U scoort extra punten door het eten van spoken, het zwevende fruit en zoutjes die Ms. Pac-Man tegenkomt in het doolhof. Hoe langer Ms. Pac-Man in leven blijft, hoe waardevoller de bonus-traktaties zijn die in het doolhof verschijnen.



Stip: 10 punten



Energiepil: 50 punten



Kersen: 100 punten



Aardbei: 200 punten



Sinaasappel: 500 punten



Zoutjes: 700 punten



Appel: 1000 punten



Peer: 2000 punten



Banaan: 5000 punten



1e spook: 200 punten
2e spook: 400 punten
3e spook: 800 punten
4e spook: 1600 punten



NUTTIGE AANWIJZINGEN

Laat de spoken op Ms. Pac-Man afkomen wanneer zij in de buurt is van een energiepil. Eet dan de energiepil als ze dichtbij zijn en slok zoveel mogelijk spoken op als U kunt.

Leer de verschillende doolhoven kennen. Elk heeft zijn eigen vlucht-tunnel die Ms. Pac-Man vaak op het laatste nippertje kan redden.




ATARITM
AANKOPBENELUX

MS. PAC-MAN[®]

ATARI INTERNATIONAL (BENELUX) B.V. P.O. BOX 2042 BREDA HOLLAND



 A Warner Communications Company

© 1982 Atari, Inc. ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN

C019787-75 REV. 1 (NL)

PRINTED IN THE NETHERLANDS