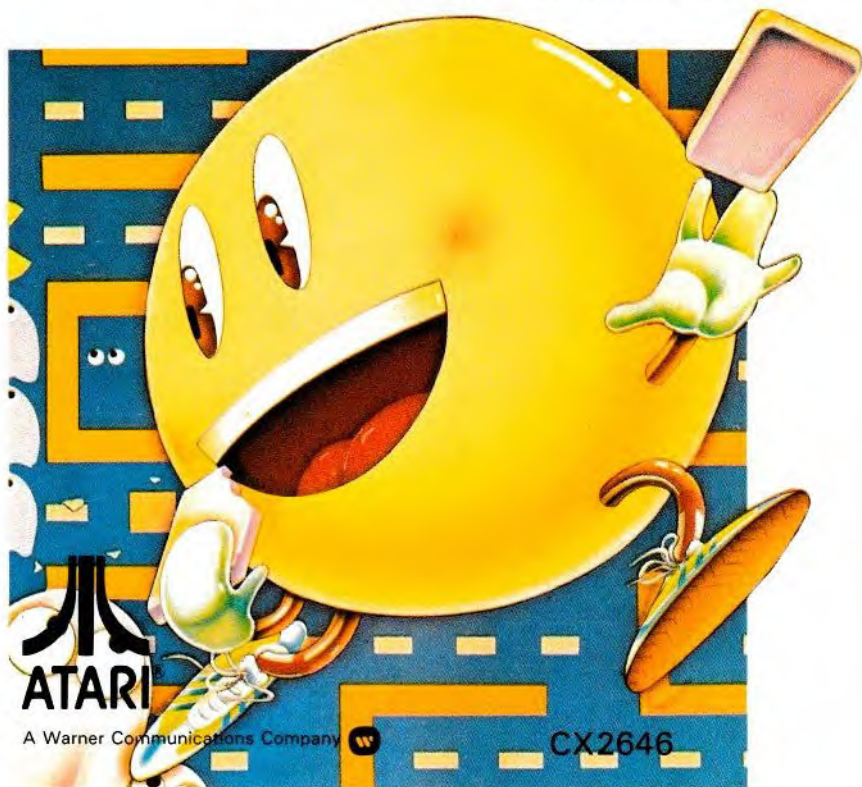


Nederlands

8 spelvarianties

# PAC-MAN\*

\*PAC-MAN is licensed by Namco-America, Inc.



SPECIAL  FEATURE

deze cassette bevat speciale spelvarianties  
voor kinderen

# HIER IS PAC-MAN

Hier is Pac-Man. Miljoenen mensen over de gehele wereld zijn al gefascineerd door Pac-Man. Pac-Man is een vrolijk, geel baasje dat in een doolhof leeft. U bent degene die hem door dat doolhof kan leiden. Intussen eet hij alles op wat hij tegenkomt en dat levert U dan weer punten op. Maar pas op! Pac-Man kan op zijn beurt zelf opgegeten worden door de Spoken die hem achtervolgen, tenzij U hem een Krachtpil geeft waardoor Pac-Man de Spoken die hem belagen, kan opeten.

Als U deze gebruiksaanwijzing rustig doorleest, heeft U de slag zo te pakken. U bent een prof voordat U het weet.

---

## HET LEVEN IN DOOLHOFLAND

De bedoeling van dit spel is om Pac-Man blij en gezond thuis in doolhofland te houden. Pac-Man begint het spel met 4 levens, (beurten). Hoe langer hij leeft, hoe meer punten hij scoort. U krijgt een punt voor iedere Video-wafel die Pac-Man opeet. U krijgt ook punten als Pac-Man Krachtpillen, Vitaminepillen en Spoken opeet. Telkens als Pac-Man alle Video-wafels heeft opgegeten, heeft hij een extra leven verdiend en een nieuw doolhof vol Video-wafels.

Het volgende is een lijst van de dagelijkse voeding van Pac-Man, en dit zijn toevallig ook de objecten waarmee u punten scoort.



## VIDEO WAFELS

Dit zijn langwerpige stippen in het doolhof op het scherm. U manoeuvreert Pac-Man over de Video-wafels. Hij eet ze automatisch op waardoor ze van

het scherm verdwijnen. U krijgt een punt voor iedere Video-wafel die Pac-Man opeet. (Om een punt te scoren, moet Pac-Man over de Video-wafel bewegen).



VIDEOWAFELS

---

## KRACHTPILLEN

Krachtpillen vindt u in de vier hoeken van het speelveld. Iedere Krachtpil is 5 punten waard. Als Pac-Man een Krachtpil opeet, worden de Spoken doorzichtig blauw. Zolang de Spoken deze kleur hebben, heeft Pac-Man de kracht om de Spoken achterna te zitten en ze op te eten. Helaas duurt deze superkracht maar een paar seconden. Als de Krachtpil-uitwerking vermindert, veranderen de Spoken in rose en

daarna weer in geel. (de muzikale toontjes stoppen enkele seconden voordat de Spoken weer veranderen).



KRACHTPIL

---

## VITAMINEPILLEN

Vitaminepillen zijn de twee in elkaar lopende rechthoeken in het midden van het speelveld. Ze blijven maar enkele momenten zichtbaar om vervolgens te verdwijnen en later weer te verschijnen. De Vitaminepillen zijn 100 punten waard, iedere keer dat Pac-Man ze eet.



VITAMINEPIL

## SPOKEN

De Spoken zijn een viertal slechterikken die Pac-Man achtervolgen in het doolhof. Als een spook Pac-Man opeet, verliest Pac-Man een van zijn levens. Maar als Pac-Man een spook eet, krijgt u punten. Pac-Man kan alleen Spoken eten als hij vantevoren een Krachtpil heeft gegeten. Alleen dan kan hij dus het doolhof afhollen om Spoken te eten. De eerste spook is 20 punten waard, de tweede 40 punten, de derde 80, en de vierde 160 punten. Als de

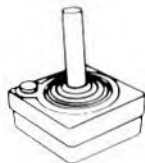
Krachtpil zijn uitwerking verliest voordat Pac-Man alle vier Spoken heeft opgegeten, moet hij een nieuwe Krachtpil opeten voordat hij weer Spoken kan eten. (puntentelling weer in dezelfde volgorde). Nadat Pac-Man een spook heeft opgegeten, blijven alleen de ogen van het spook zichtbaar. De Spoken worden echter weer helemaal zichtbaar door terug te gaan naar de grote vierkante kamer midden in het speelveld.



---

## GEBRUIK VAN DE COMMANDOPOSTEN

Met de spelcassette Pac-Man dient u de joysticks te gebruiken. (verzekert u ervan dat de stekkers goed zijn ingestoken in de hiervoor bestemde aansluitingen achter in uw video computer systeem). Voor spelen met 1 persoon gebruikt u de linker aansluiting.



Houd de joystick met de rode drukknop links naar boven, in de richting van het televisiescherm.

Raadpleeg uw gebruiksaanwijzing voor verdere details.



Gebruik de joystick om Pac-Man door het doolhof te bewegen. Beweeg de handle van de joystick in de richting waarin u wilt dat Pac-Man zich beweegt. Pac-Man kan door het hele doolhof bewegen en ook door de ontsnappingsroute boven en beneden (zie fig. 1.). Onthoud wel dat de Spoken dezelfde ontsnappingsroute kunnen volgen en dat ze misschien Pac-Man opwachten als hij weer terugkomt in het doolhof. Als Pac-Man ontsnapt door de bovenste opening, komt hij terug door de onderste. Als hij onder ontsnapt, komt hij terug door de bovenste opening.

De rode drukknop wordt niet gebruikt tijdens het spel, maar kan gebruikt worden om een spel te beginnen.

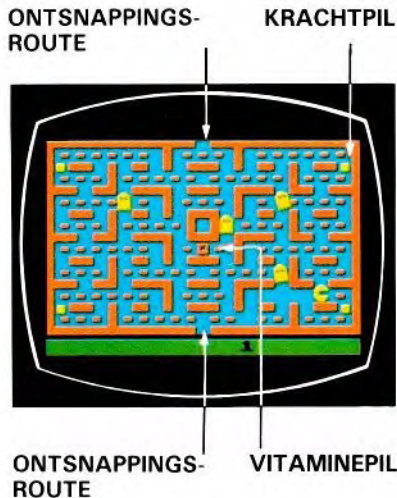


FIG. 1.



**N.B.** Schakel altijd de aan/uit schakelaar op uit bij het insteken of uithalen van een ATARI spelcassette. Dit beschermt de elektronische onderdelen en komt de levensduur van uw ATARI video computer systeem ten goede.

# CONSOLE SCHAKELAARS

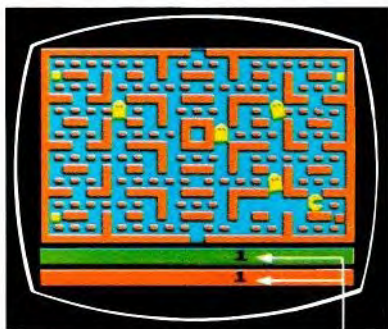
FIG. 3

## GAME SELECT SCHAKELAAR

Om Pac-Man spelvariaties te selecteren drukt u de game-select schakelaar naar beneden. (zie 'spelvariaties' voor verdere informatie over de verschillende variaties).

Het spelnummer verschijnt onderaan het scherm. Een cijfer verschijnt voor één speler variaties, en twee cijfers voor 2 spelers variaties. (zie fig. 2 en 3 voor spelnummers).

## TWEE SPELERS SPELVARIATIES



TWÉÉ SPELER-  
SPELNUMMERS

## ÉÉN SPELER SPELVARIATIES



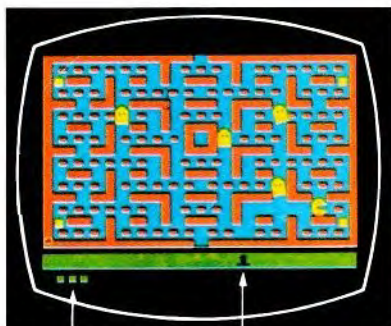
ÉÉN SPELER-  
SPELNUMMER      PAC-MAN

FIG. 2.

## GAME RESET SCHAKELAAR

Als u het gewenste spelsoort hebt opgezocht drukt u de schakelaar game reset naar beneden om het spel te starten. (u kunt ook de rode drukknop op de joystick gebruiken om het spel te starten). Als de knop game reset is gebruikt, komt uw score te staan op de plaats waar het spelnummer eerst was en de beurten die u nog tegoed heeft verschijnen onderaan het scherm zoals te zien op fig. 4 voor één speler variaties, en fig. 5 voor twee speler variaties. De speler met de joystick aangesloten op de linker joystick plug is de speler die begint bij twee spelers variaties.

## ÉÉN SPELER SPELVARIATIES

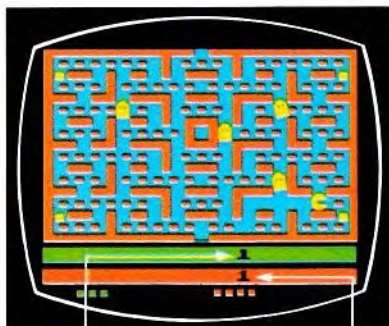


AANTAL LEVENS  
NOG OVER  
(beurten te gaan)

SCORE

FIG. 4

## TWEE SPELERS SPELVARIATIES



LINKER  
SPELER  
SCORE

RECHTER  
SPELER  
SCORE

FIG. 5

## MOEILIKHEIDSSCHAKELAARS

Pac-Man heeft twee moeilijkheidsgraden. Als de moeilijkheidschakelaar op B staat, houden de Krachtpillen langer hun werking, en blijft het Vitaminetekentje langer op het scherm. Positie A is voor de meer geoefende Pac-Man speler. De speler met zijn joystick aangesloten op de linker joystick plug gebruikt de linker moeilijkheidschakelaar. De speler met zijn joystick aangesloten op de rechter joystick aansluiting gebruikt de rechter moeilijkheidschakelaar. Met één speler spelvarianties wordt de linker moeilijkheidschakelaar gebruikt.

## TV TYPE SCHAKELAAR

Zet de schakelaar op color als uw tv geschikt is voor kleur. Zet de schakelaar op de b/w om het spel in zwart/wit te spelen.

## SPELVARIATIES

Pac-Man heeft 8 spelvarianties. Iedere variatie heeft een één speler mogelijkheid en een twee spelers spel. In de twee spelers spelen begint de linker speler. Iedere speler krijgt dan een beurt totdat Pac-Man door een spook wordt opgegeten.

**SPELNUMMERS 1, 2, 7 en 8** hebben een langzame Pac-Man. De Spoken bewegen dan met verschillende snelheden zoals hierna staat aangegeven.

<b>SPEL 1</b>	<b>Spoken bewegen met jogging snelheid</b>
<b>SPEL 2</b>	<b>Spoken bewegen met hardloper snelheid</b>
<b>SPEL 7</b>	<b>Spoken bewegen expres langzaam voor jonge kinderen</b>
<b>SPEL 8</b>	<b>Spoken bewegen met loopsnelheid</b>

**SPELNUMMERS 3, 4, 5 en 6** hebben een snelle Pac-Man.  
De Spoken bewegen dan als volgt:

<b>SPEL 3</b>	<b>Spoken bewegen op kruipsnelheid door het doolhof</b>
<b>SPEL 4</b>	<b>Spoken bewegen met loopsnelheid door het doolhof</b>
<b>SPEL 5</b>	<b>Spoken bewegen met jogging snelheid</b>
<b>SPEL 6</b>	<b>Spoken bewegen met hardloper snelheid</b>

**SPELNUMMERS 3 en 7** zijn geschikt voor jonge kinderen. **SPEL 6** is de moeilijkste spelvariantie. Voor een echte uitdaging probeert u maar **SPEL 6** met de moeilijkheidsschakelaar op **A**.

**N.B.** Soms verstoppem de Spoken zich achter elkaar, zodat het lijkt alsof er maar één spook achter Pac-Man aanzit.

---

## PUNTEENTELLING

<b>VIDEOWAFEL</b>	<b>1 PUNT</b>
<b>KRACHTPIL</b>	<b>5 PUNTEN</b>
<b>VITAMINEPIL</b>	<b>100 PUNTEN</b>
<b>EERSTE SPOOK</b>	<b>20 PUNTEN</b>
<b>TWEEDE SPOOK</b>	<b>40 PUNTEN</b>
<b>DERDE SPOOK</b>	<b>80 PUNTEN</b>
<b>VIERDE SPOOK</b>	<b>160 PUNTEN</b>



# ENKELE TIPS OM PAC-MAN TE LATEN OVERLEVEN

1. Als alle Spoken zich achter elkaar verstoppen, eet dan een Krachtpil en verslind alle Spoken met één hap en score 300 punten.
2. Probeer zoveel mogelijk Video-wafels te eten voordat u naar een Krachtpil grijpt. Op deze manier spaart u de Krachtpil totdat u hem echt nodig heeft.
3. Voordat u een Krachtpil eet, blijf dan even in de hoek schuilen om de Spoken naar u toe te lokken. Zo kunt u meer Spoken eten met één Krachtpil.
4. Gebruik de ontsnappingsopeningen boven en onderaan het doolhof alsof dit een tunnel is. Door in en uit deze openingen te ontsnappen, kunt u wellicht hongerige Spoken te slim af zijn.

## SPELKEUZE-MATRIX

Spelnummer	1	2	3	4	5	6	7	8
Langzame Pac-Man	■	■					■	■
Snelle Pac-Man			■	■	■	■		
Spoken jogging	■				■			
Spoken hardlopen		■				■		
Spoken kruipen			■				■	
Spoken lopen				■				■
Kinderversies			■				■	
Uitdaging (niveau A)						■		

# SCORES