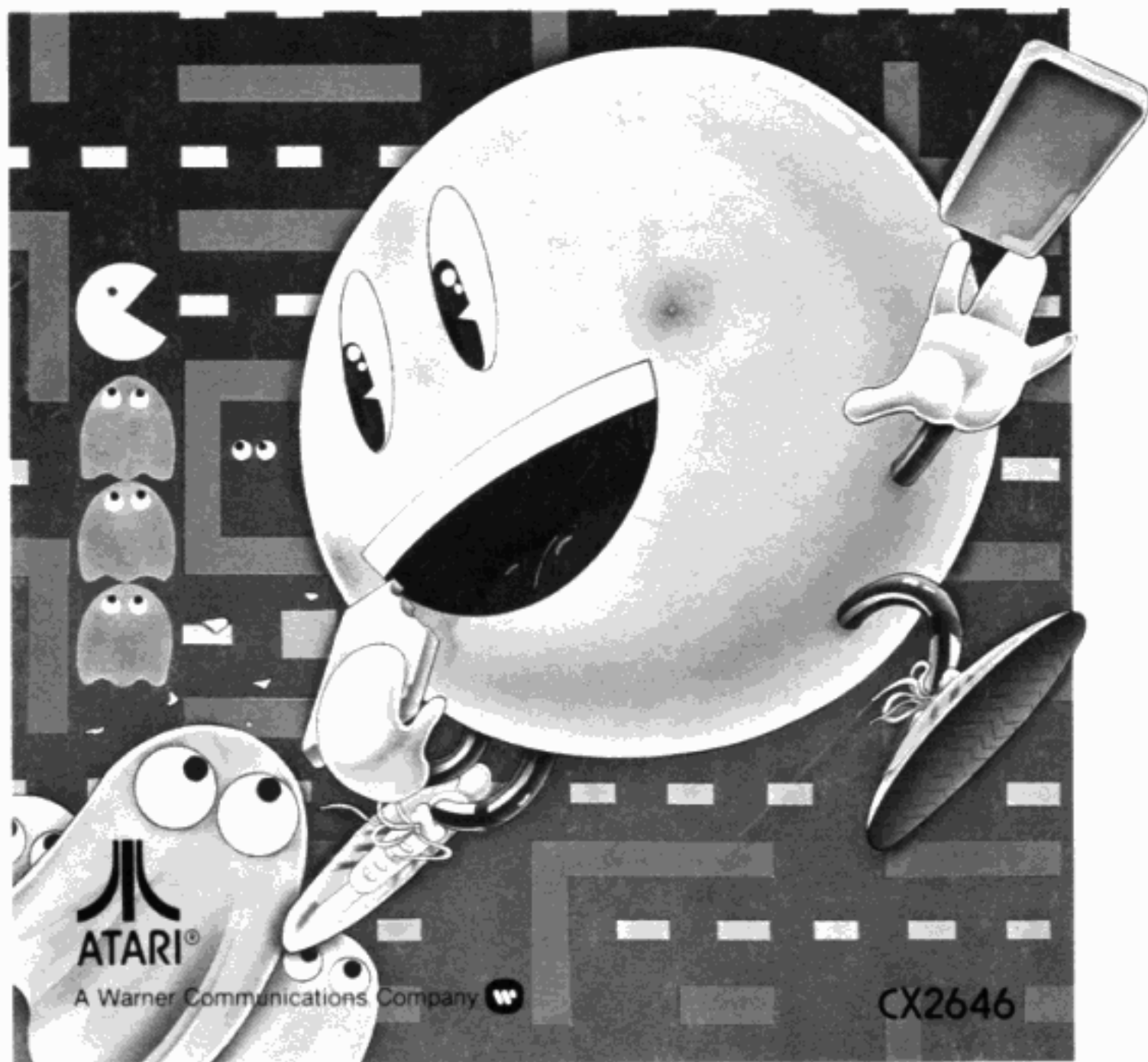


8 JEUX VIDEO

PAC-MAN*

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



SPECIAL  FEATURE

This Game Program™ cartridge contains additional versions for your children.

8 JEUX VIDEO

PAC-MAN*

Notice, programme et élément audio-visuel © 1981 Atari, Inc.

La marque PAC-MAN* est utilisée avec l'autorisation
de Namco-America, Inc.

CARACTERISTIQUE  SPECIALE

Ce Game Program™ cartridge comprend des variantes supplémentaires destinées aux
jeunes enfants.

REMARQUE: Avant d'introduire ou de retirer une cassette Game Program™ d'ATARI®, mettez
toujours à l'arrêt (OFF) l'interrupteur marche-arrêt (POWER) de la console. Cette mesure de
précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie de votre jeu
Video Computer System™ ATARI.

VOICI LE PAC-MAN

Nous savons que, dans le monde entier, des millions des gens sont fous de la machine à sous PAC-MAN. Hommes, femmes et enfants de tous âges et de tous pays adorent ce jeu. Jusqu'à présent, le PAC-MAN se jouait dans les salles et galeries de machines à sous. Pour nous ATARI, ce genre de machine n'a pas de secret: nous fabriquons quelques-unes des meilleures au monde. Mais surtout, nous sommes aussi en mesure de vous présenter le même jeu passionnant à domicile.

Notre PAC-MAN est tout aussi excitant et stimulant que la machine à sous habituelle, et il présente l'avantage et la commodité de se jouer dans le confort de votre domicile. Ceci est particulièrement vrai si vous continuez à vous ren-

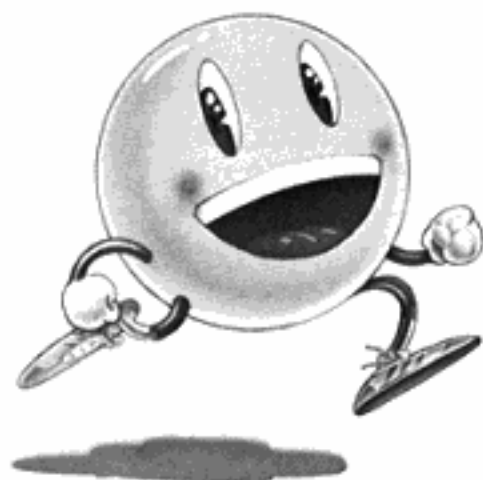
dre de temps à autre à la galerie de jeux pour y faire étalage de vos prouesses (qui pourrait se douter que, durant tout ce temps, vous vous entraîniez à la maison?).

Si vous ne connaissez pas encore le PAC-MAN, ne vous inquiétez pas. Ce jeu s'apprend facilement. Un bref entraînement, et vous jouerez comme un champion.

Alors installez-vous bien à votre aise et amusez-vous dans le confort de votre domicile. Nous vous recommandons de lire attentivement l'ensemble de la présente notice avant de commencer à jouer. Nous sommes sûrs que vous ne voulez ignorer aucun détail des règles du jeu et nous vous souhaitons de bien vous amuser.

LA VIE DANS LE LABYRINTHE

Le but du jeu consiste à garder le PAC-MAN heureux et en bonne santé dans le labyrinthe où il vit. Au début du jeu, le PAC-MAN dispose de quatre vies (tours). Plus il vit longtemps, plus vous marquez de points. Vous gagnez un point chaque fois que le PAC-MAN dévore une gaufrette vidéo. Le PAC-MAN vous fait également marquer des points lorsqu'il avale des pilules d'énergie, des vitamines et des fantômes. Chaque fois que le PAC-MAN réussit à manger toutes les gaufrettes vidéo du labyrinthe, il gagne une vie supplémentaire et une nouvelle fournée de gaufrettes

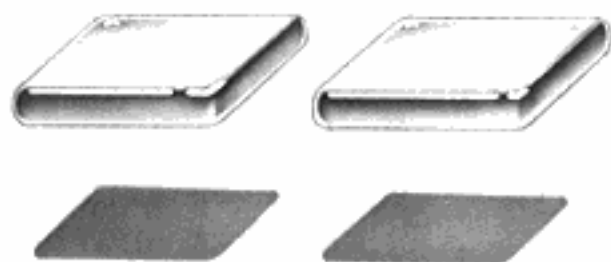


vidéo envahit le labyrinthe.

Vous trouverez ci-après une liste des besoins alimentaires du PAC-MAN, qui correspondent aux objets vous permettant de marquer des points.

LES GAUFRETTES VIDEO

Elles forment les lignes pointillées que vous voyez sur l'écran. Vous manœuvrez votre PAC-MAN à travers le labyrinthe pour passer par-dessus les gaufrettes vidéo. Le PAC-MAN mange automatiquement les gaufrettes vidéo, qui disparaissent du labyrinthe. Vous marquez un point par gaufrette dévorée (pour marquer le point, le PAC-MAN doit passer directement par-dessus la gaufrette vidéo).



Les Gaufrettes Video

LES PILULES D'ENERGIE

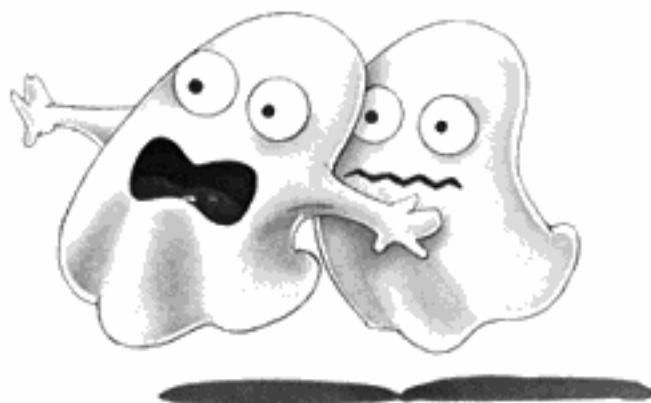
Les pilules d'énergie se trouvent aux quatre coins du labyrinthe; elles valent cinq points chacune. Lorsque le PAC-MAN croque une pilule d'énergie, les fantômes deviennent d'un bleu diaphane.



Les Pilules D'Energie

A ce moment, le PAC-MAN est doté de superpouvoirs lui permettant de vaincre les fantômes. Il doit saisir cette opportunité et avaler chaque fantôme. Malheureusement, ces pouvoirs ne durent que quelques secondes. Lorsqu'ils commencent à se dissiper, la couleur des fantômes vire au rose, puis redevient jaune.

(Les notes de musique s'arrêtent quelques secondes avant que la couleur des fantômes ne redevienne jaune.)



Fantômes bleus effrayés

LES VITAMINES

Les vitamines sont représentées par deux rectangles qui s'entrecroisent au centre du labyrinthe. Elles n'apparaissent que pendant quelques instants, disparaissent, surgissent de nouveau et ainsi de suite. Chaque fois que le PAC-MAN prend ses vitamines, vous marquez 100 points.



Les Vitamines

LES FANTOMES

Les fantômes sont les quatre «méchants» qui poursuivent le PAC-MAN à travers le labyrinthe. Si un fantôme dévore le PAC-MAN, vous perdez une vie (un tour). Par contre, vous marquez des points si le PAC-MAN engloutit un fantôme. Pour pouvoir manger des fantômes, le PAC-MAN doit d'abord avaler une pilule d'énergie; il peut alors pourchasser les fantômes à travers le labyrinthe. Le premier fantôme vaut 20 points, le second 40, le troisième 80 et le quatrième 160. Si

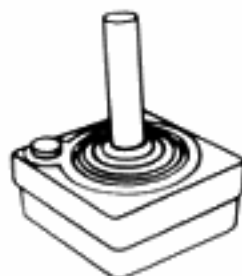
les effets de la pilule d'énergie se dissipent avant que le PAC-MAN ait mangé tous les fantômes, il doit croquer une autre pilule d'énergie et recommencer la chasse aux fantômes (en marquant à nouveau 20 points pour le premier, et ainsi de suite). Lorsque le PAC-MAN dévore un fantôme, il n'en subsiste que les yeux. Mais les fantômes se «réincarnent» en retournant dans le grand caveau carré situé au centre du labyrinthe.



Les quatre fantômes

EMPLOI DES COMMANDES A LEVIER

Servez-vous, pour cette cassette Game Program™ d'ATARI®, des commandes à levier. Assurez-vous que les câbles de commande sont bien branchés dans les prises **CONTROLLER** situées au dos de votre jeu Video Computer System™. Lorsqu'il n'y a qu'un joueur, branchez le câble de la commande à levier dans la prise **LEFT CONTROLLER**.



Tenez la commande de telle manière que le bouton rouge de tir situé en haut à gauche soit orienté vers l'écran du téléviseur.

Vous trouverez la notice d'emploi des renseignements plus détaillés à ce sujet.

Manoeuvrez le PAC-MAN à travers le labyrinthe à l'aide du levier de commande. Déplacez le levier dans la direction que vous voulez donner au PAC-MAN. Le PAC-MAN se déplace sur toute la zone couverte par le labyrinthe, mais il lui est possible de s'échapper par les deux issues se trouvant respectivement en haut et en bas de l'écran (les voies de fuite sont indiquées à la **Figure 1**). N'oubliez pas que les fantômes peuvent se sauver par les mêmes issues, et qu'ils peuvent être embusqués à l'endroit où le PAC-MAN réintègre le labyrinthe. Quand le PAC-MAN se sauve par l'issue du bas, il revient par celle du haut, et vice-versa.

Le bouton de tir rouge ne sert pas durant le jeu; toutefois, vous pouvez l'utiliser pour commencer la partie.

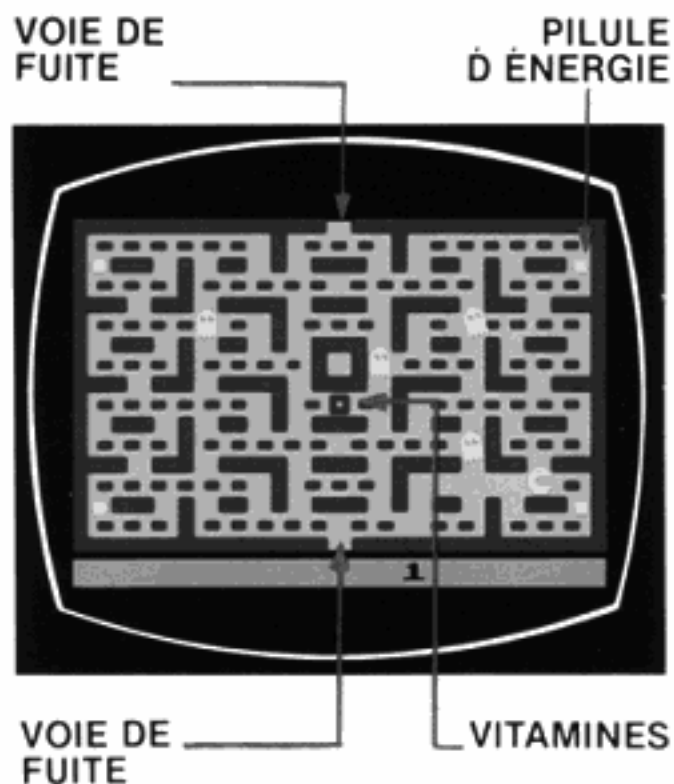


Figure 1

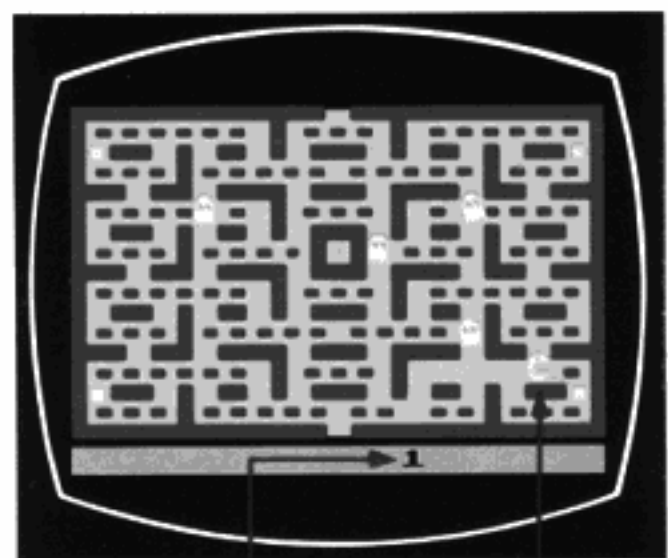


COMMANDES DE LA CONSOLE

SELECTEUR DE JEU (GAME SELECT)

Enfoncez la touche **GAME SELECT** pour choisir la variante du jeu PAC-MAN que vous désirez (reportez-vous **VARIANTES DU JEU**, pour de plus amples informations à ce sujet). Le numéro du jeu apparaît au bas de l'écran, avec un chiffre pour les jeux à un joueur et deux pour les jeux à deux joueurs (les numéros des jeux sont indiqués aux **Figures 2 et 3**).

JEU A UN JOUEUR



NUMERO
DU JEU A
UN JOUEUR

PAC-MAN

Figure 2

JEU A DEUX JOUEURS



NUMERO DU JEU A DEUX JOUEURS

Figure 3

REMISE A ZERO (GAME RESET)

Lorsque vous avez sélectionné le jeu de votre choix, appuyez sur la touche **GAME RESET** pour commencer la partie (vous pouvez aussi commencer la partie en enfonceant le bouton rouge de la commande). Le score apparaît alors à l'endroit où se trouvait le numéro du jeu, et le nombre de vies restant est affiché au bas de l'écran de la manière indiquée à la **Figure 4** pour les jeux à un joueur et à la **Figure 5** pour les jeux à deux joueurs. Dans les variantes à deux joueurs, c'est le joueur dont la commande est connectée à la prise **LEFT CONTROLLER** qui commence.

JEU A UN JOUEUR

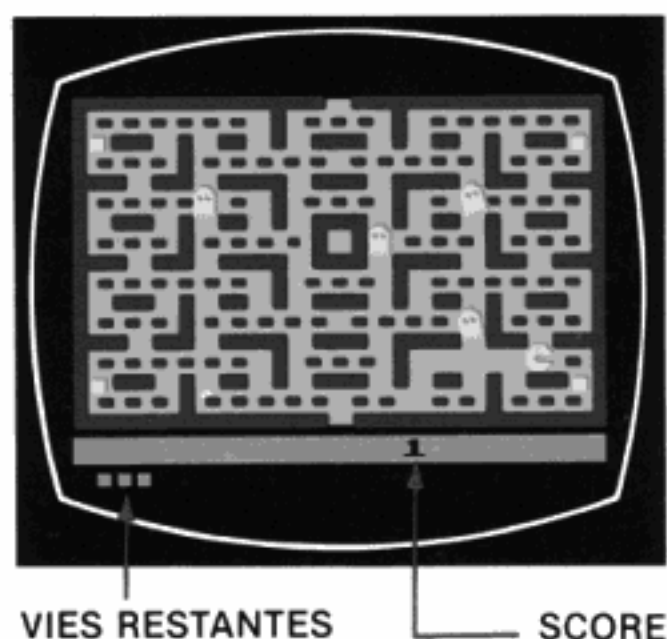


Figure 4

SELECTEURS DE DIFFICULTE (DIFFICULTY)

Le PAC-MAN se joue à deux niveaux de difficulté. Au niveau **B**, les pilules d'énergie ont des effets plus durables et les vitamines restent plus longtemps sur l'écran. Le niveau **A** demande plus d'adresse. Le joueur dont la commande est reliée à la prise **LEFT CONTROLLER** emploie le bouton **LEFT DIFFICULTY**, et celui dont la com-

JEU A DEUX JOUEURS

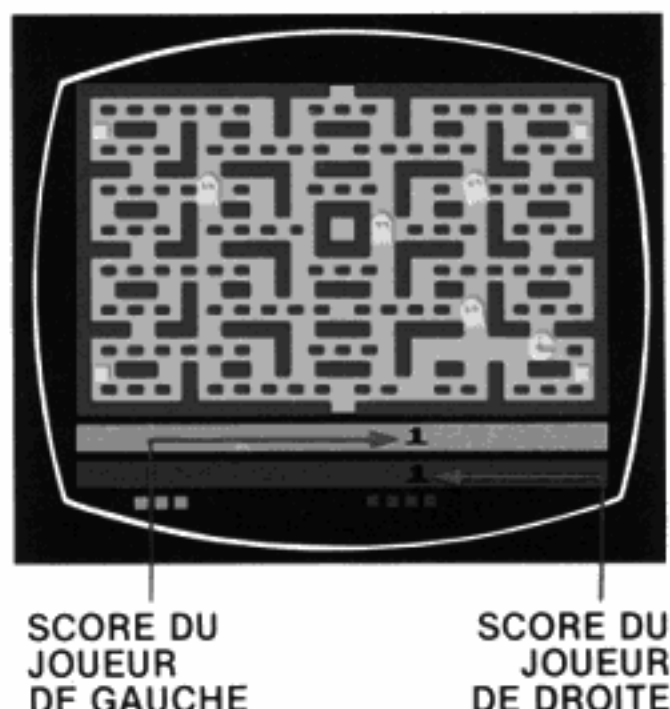


Figure 5

mande est reliée à la prise **RIGHT CONTROLLER** emploie le bouton **RIGHT DIFFICULTY**. Dans les variantes à un seul joueur, utilisez le bouton **LEFT DIFFICULTY**.

COMMUTATEUR DE TELEVISION (TV TYPE)

Placez ce sélecteur sur **COLOR** si vous disposez d'un téléviseur en couleurs, ou en position **B-W** si votre poste est en noir et blanc.

VARIANTES DU JEU

Le PAC-MAN comprend huit variantes, dont chacune peut être jouée par une ou deux personnes. Dans les variantes à deux joueurs, c'est celui de gauche qui commence. Les joueurs jouent chacun leur tour jusqu'à ce que leur

PAC-MAN soit dévoré par un fantôme.

Dans les **VARIANTES 1, 2, 7 et 8**, le PAC-MAN se déplace lentement. La vitesse des fantômes diffère selon les variantes.

JEU 1	Les fantômes se déplacent à vitesse moyenne.
JEU 2	Les fantômes se déplacent rapidement.
JEU 7	Les fantômes se déplacent très lentement (cette variante s'adresse aux petits enfants).
JEU 8	Les fantômes se déplacent à vitesse réduite.

Dans les **VARIANTES 3, 4, 5 et 6**, le **PAC-MAN** se déplace rapidement et la vitesse des fantômes varie comme suit:

JEU 3	Les fantômes se déplacent très lentement.
JEU 4	Les fantômes se déplacent à vitesse réduite.
JEU 5	Les fantômes se déplacent à vitesse moyenne.
JEU 6	Les fantômes se déplacent rapidement.

Les **JEUX 3 et 7** s'adressent aux petits, tandis que le **JEU 6** représente la variante la plus difficile. Si vous vous sentez particulièrement en forme, essayez le **JEU 6** avec le niveau de difficulté **A**.

REMARQUE: Les fantômes se cachent parfois l'un derrière l'autre pour faire croire qu'un seul d'entre eux est en train de pourchasser le **PAC-MAN**.

SCORE

GAUFRETTE VIDEO	1 POINT
PILULE D'ENERGIE	5 POINTS
VITAMINES	100 POINTS
PREMIER FANTOME	20 POINTS
DEUXIEME FANTOME	40 POINTS
TROISIEME FANTOME	80 POINTS
QUATRIEME FANTOME	160 POINTS

CONSEILS PRATIQUES POUR GARDER VOTRE PAC-MAN EN VIE

1. Lorsque tous les fantômes se cachent l'un derrière l'autre, croquez une pilule d'énergie: vous pourrez faire une seule bouchée des quatre fantômes et marquer ainsi 300 points.
2. Essayez de manger autant de gaufrettes vidéo que vous le pouvez avant de prendre une pilule d'énergie. Vous pourrez ainsi garder la pilule d'énergie jusqu'au moment où vous en aurez vraiment besoin.
3. Avant d'avaler une pilule d'énergie, restez dans le coin à proximité de celle-ci afin d'attirer les fantômes plus près de vous. Ceci vous permettra de dévorer un plus grand nombre de fantômes avec une seule pilule d'énergie.
4. Utilisez les issues du haut et du bas du labyrinthe comme si elles formaient un tunnel vous permettant de déjouer les fantômes. En revenant ou en vous sauvant par ces issues, vous pourrez échapper plus facilement aux fantômes affamés.

MATRICE DE SELECTION DE JEU

Numero De Jeu	1	2	3	4	5	6	7	8
PAC-MAN se déplace lentement								
PAC-MAN se déplace rapidement								
Les fantômes se déplacent à vitesse moyenne								
Les fantômes se déplacent rapidement								
Les fantômes se déplacent très lentement								
Les fantômes se déplacent à vitesse réduite								
Variantes pour les petits								
Difficulté maximale								

PAC-MAN



 A Warner Communications Company

ATARI, INC., Consumer Division, P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

Manual, Program and Audiovisual © 1981 Atari, Inc., ALL RIGHTS RESERVED

C016973-46 REV. 1

PRINTED IN U.S.A.