



**MODE D'EMPLOI  
HANDLEIDING**



***SUPER NINTENDO***™  
ENTERTAINMENT SYSTEM



**ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRÉCAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE CE JEU AVANT D'UTILISER LA CONSOLE NINTENDO OU LES CARTOUCHES.**



*Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.*

Nous vous remercions d'avoir acheté la cartouche de jeu PAC-ATTACK\* pour votre Super Nintendo Entertainment System™.

**Veillez lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.**

TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

\*PAC-ATTACK IS A TRADEMARK OF NAMCO LTD.

NAMCO IS A TRADEMARK OF NAMCO LTD.

© 1980 & 1993 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

LICENSED FROM NAMCO LTD. TO NINTENDO CO.,LTD.



# • • • • • **Sommaire** • • • • •

Introduction .....	4
Départ en flèche .....	5
Commandes .....	6
Les fées .....	7
Jeu Normal - 1 joueur .....	8-9
Jeu Puzzle - 1 joueur .....	10-11
Jeu face à face .....	12-13
Astuces .....	14-15

# • • • • Introduction • • • •

Bienvenue dans le monde des avaleurs de fantômes de Pac-Attack. Pac-Man va pouvoir réaliser son rêve : dévorer autant de spectres qu'il le désire... avec votre aide bien sûr.



Le but du jeu est très simple : enlever les fantômes et les blocs qui encombrent votre écran. Pour dégager les blocs, vous devez les aligner horizontalement. Lorsque vous réussissez une ligne horizontale, elle disparaît.

Pour évacuer les fantômes, l'aide de Pac-Man est primordiale. De temps à autre, il fera une apparition pour un petit en-cas. C'est donc à vous qu'il incombe d'aligner les spectres. Pac-Man mangera les fantômes jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus ou jusqu'à ce qu'un bloc vous immobilise. Pac-Man ne se déplace qu'en bas et à l'horizontale. Sur une surface plane, il prendra la direction vers laquelle sa bouche pointe.



Maintenant que vous êtes briefé, vérifiez dans le reste du manuel les détails qui vous feront gagner.



# • • • • • **Départ en flèche** • • • • •

Lisez ce chapitre pour plonger dans l'action.

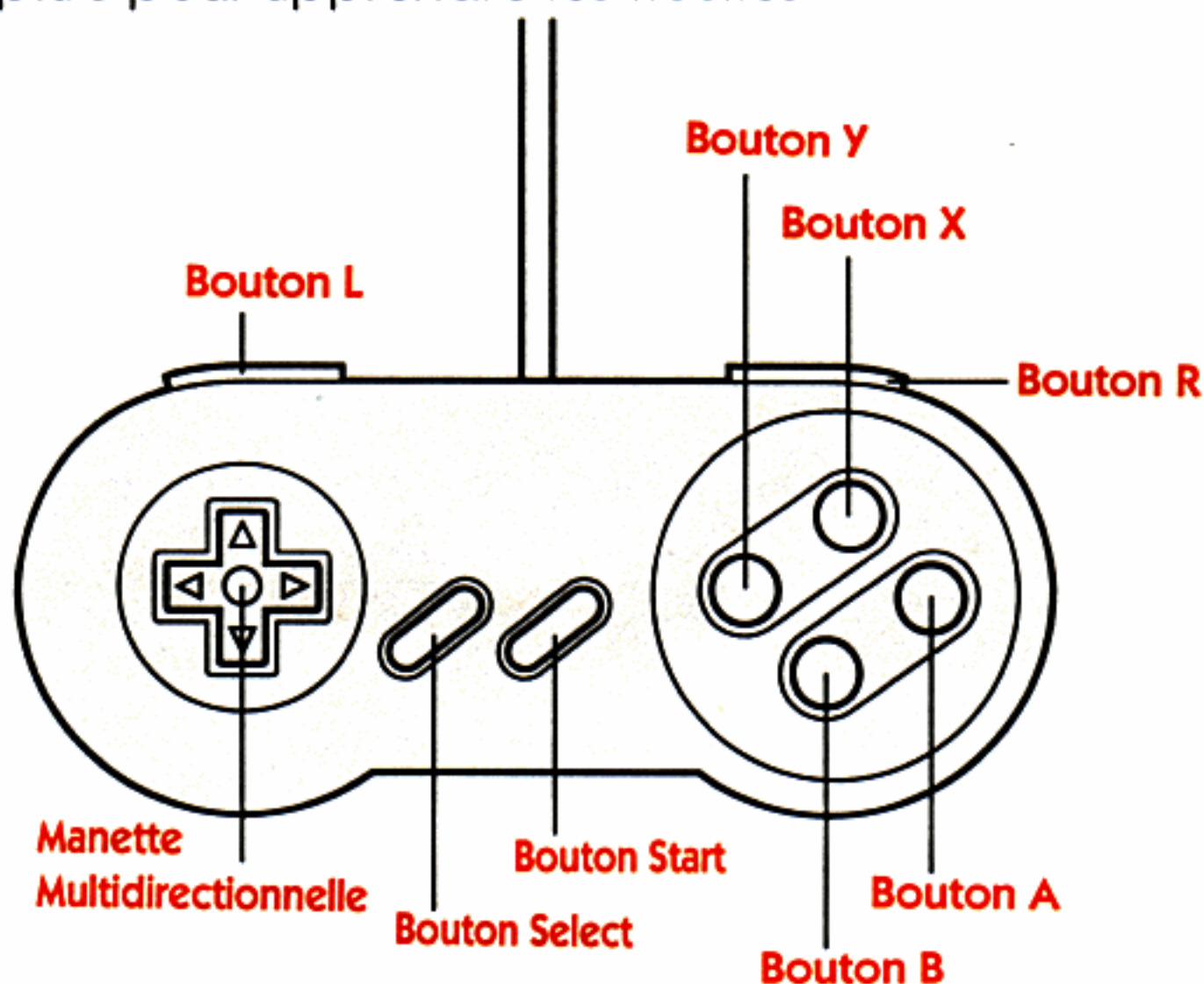
- A l'écran Titre, appuyez sur le bouton Start pour amener l'écran Menu.



- Appuyez sur Haut/Bas de la manette multidirectionnelle pour mettre en surbrillance le jeu de votre choix.
- Appuyez sur le bouton B pour valider votre sélection et commencer à jouer.
- Appuyez sur le bouton A pour annuler votre sélection.

# • • • • • Commandes • • • • •

Lisez ce chapitre pour apprendre les ficelles.

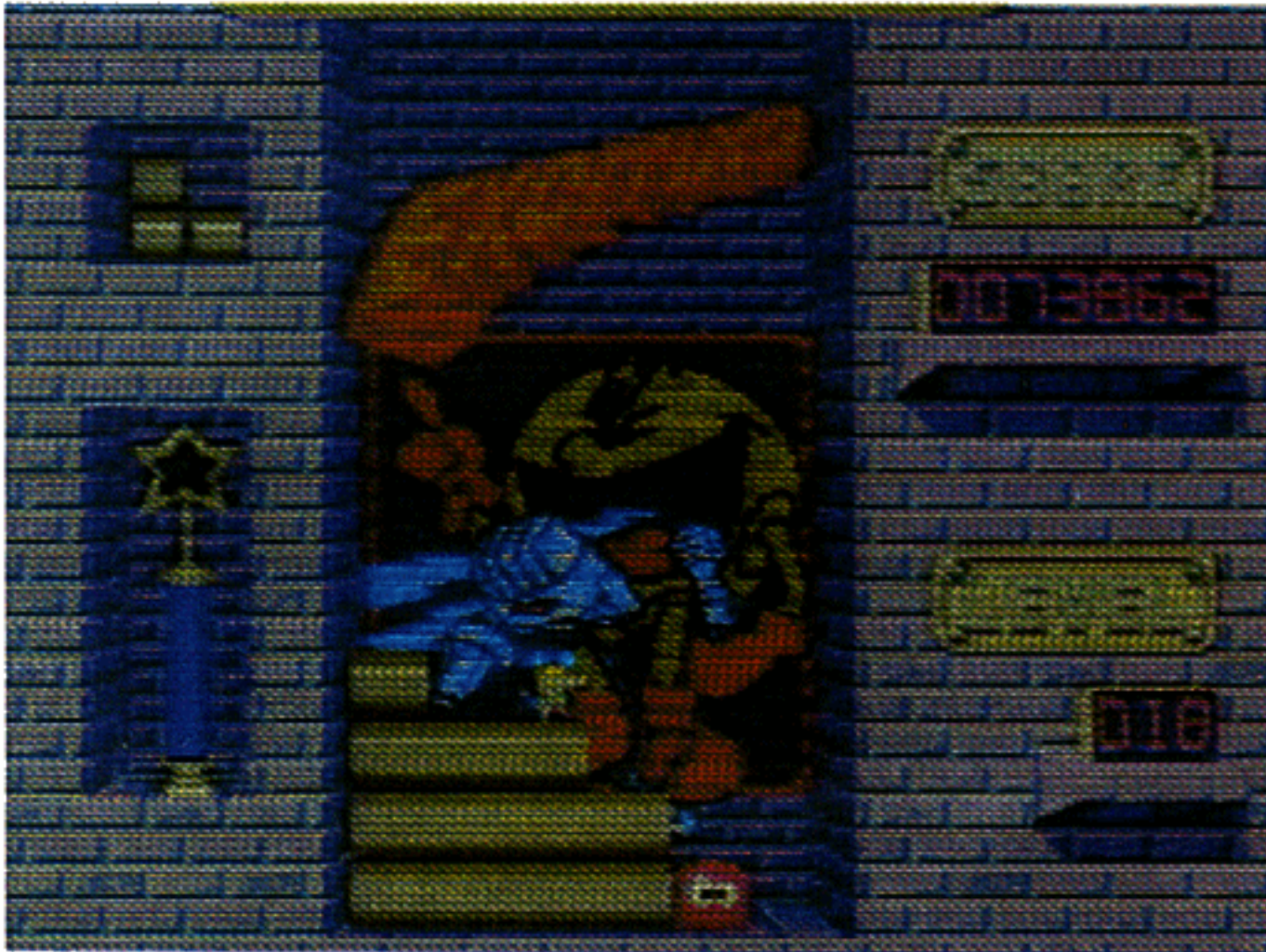


- Bouton A -** Rotation des masses.
- Bouton B -** Rotation des masses.
- Bouton X -** Rotation des masses.
- Bouton Y -** Rotation des masses.
- Bouton L -** Non utilisé.
- Bouton R -** Non utilisé.
- Bouton Start -** Pour faire une pause.
- Bouton Select -** Non utilisé.



# • • • • • Les fées • • • • •

Dans le mode Normal 1J et dans le jeu Face à Face, des fées amicales viendront vous aider. Chaque fois que vous gobez un fantôme, le compteur de la fée s'emplit d'or. Quand le compteur est totalement rempli, une fée apparaît.



- Appuyez sur la manette multidirectionnelle pour déplacer la fée.
- Si la fée est coincée par un bloc ou par un fantôme, elle lancera un sort qui détruira plusieurs rangées de fantômes sous elle.



# • • • Jeu Normal - 1 joueur • • •

C'est le jeu standard de Pac-Attack : un joueur va essayer d'établir un nouveau record. Lisez attentivement ce chapitre pour obtenir toutes les informations nécessaires.

- A l'écran Menu, appuyez sur Haut/Bas de la manette multidirectionnelle pour mettre en surbrillance 1P NORMAL (Normal - 1J).
- Appuyez sur le bouton B pour amener l'écran Level Select (Choix du niveau).
- Appuyez sur Haut/Bas de la manette multidirectionnelle pour choisir le niveau de difficulté avec lequel vous allez démarrer.
- Appuyez sur le bouton B pour commencer à jouer.



## NIVEAUX

Plus vous progressez, plus le rythme du jeu s'amplifie. Plus vous dégagez de blocs, plus votre niveau augmente. A l'écran Select Level, choisissez n'importe quel niveau indiqué ci-dessous pour démarrer une partie. Continuez votre lecture afin de découvrir ce qui vous attend.

**Easy (facile) -** Inutile d'expliquer plus longtemps ! Vous démarrez au niveau 0. Pour débutants seulement.

**Normal -** Normal quoi ! Vous démarrez au niveau 10. Intéressant, mais pas trop difficile.

**Hard (difficile) -** Choisissez ce mode pour commencer au niveau 40. En route !

**Hyper -** Attention ! Vous démarrez au niveau 100 ! Très rapide !



# • • Jeu Normal - 1 joueur SUITE • •

## ECRAN DE JEU

- Coup d'oeil furtif -** Jetez un oeil sur ce support très utile afin de voir à quoi ressemble la prochaine pièce qui va tomber.
- Compteur de la fée -** Lorsque ce compteur est rempli d'or, vous allez avoir la visite d'une fée amicale chasseuse de fantômes. Chaque fois que Pac-Man dévore un spectre, de l'or s'ajoute au compteur.
- Score -** Indique votre score actuel.
- Niveau -** Indique votre niveau actuel.





# • • • Jeu Puzzle - 1 joueur • • •

Ce puzzle contient 100 étapes d'amusement. Le but du jeu est de dégager les fantômes de l'écran avec un nombre limité de Pac-Man. Si vous terminez une étape avec succès, vous obtenez un mot de passe.

- A l'écran Menu, appuyez sur Haut/Bas de la manette multidirectionnelle pour mettre 1 P PUZZLE (PUZZLE 1J) en surbrillance.
- Appuyez sur le bouton B pour ouvrir le Puzzle Prompt (Appel du Puzzle).
- Appuyez sur Haut/Bas de la manette multidirectionnelle pour sélectionner Start.
- Appuyez sur le bouton B pour commencer à jouer.



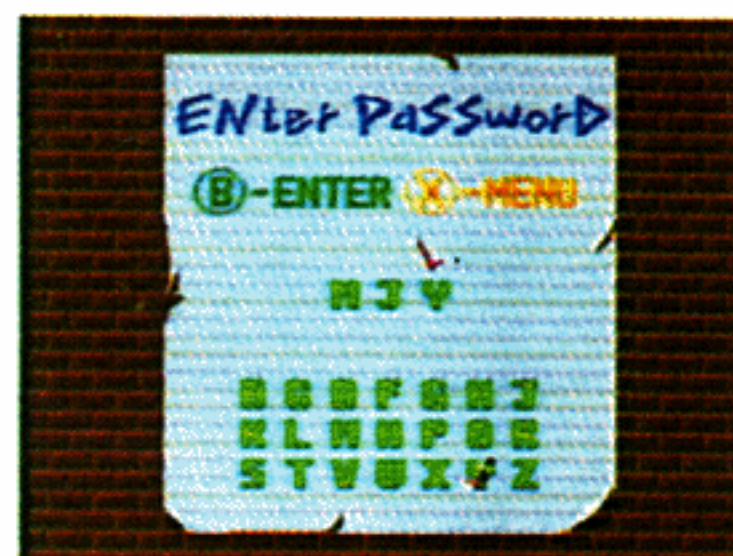
**REMARQUE :** Vous devez appuyer sur le bouton B au début de chaque étape pour mettre l'action en route.

**REMARQUE :** Dans le jeu de puzzle (et seulement dans ce mode), si vous appuyez sur les boutons L/R, Pac-Man effectue un mouvement de rotation quand il tombe. Ceci vous permet de contrôler la direction qu'il prendra.

## MOT DE PASSE

Chaque fois que vous terminez un niveau, vous obtenez un mot de passe. Ces mots de passe vous permettent de reprendre le jeu à partir de l'étape que vous venez de terminer.

- A partir de Puzzle Prompt (Appel du Puzzle), appuyez sur la manette multidirectionnelle pour sélectionner Password.
- Appuyez sur le bouton B pour amener l'écran Password.
- Appuyez sur Haut/Bas de la manette multidirectionnelle pour choisir les caractères du mot de passe.





# • • Jeu Puzzle - 1 joueur SUITE • •

- Appuyez sur le bouton B pour introduire les caractères sélectionnés.
- Appuyez sur le bouton Y pour aller à un caractère choisi antérieurement.
- Lorsque le mot de passe est complet, appuyez sur le bouton B.
- Seul un mot de passe correct vous amènera à la dernière étape jouée.

## ECRAN DE JEU

### Coup d'oeil furtif -

Jetez un oeil sur ce support très utile afin de voir à quoi ressemble la prochaine pièce qui va tomber.

### Pac's -

Indique le nombre de Pac's restants.

### Etape -

Indique l'étape sur laquelle vous êtes.

### Mot de passe -

Indique le mot de passe pour cette étape.

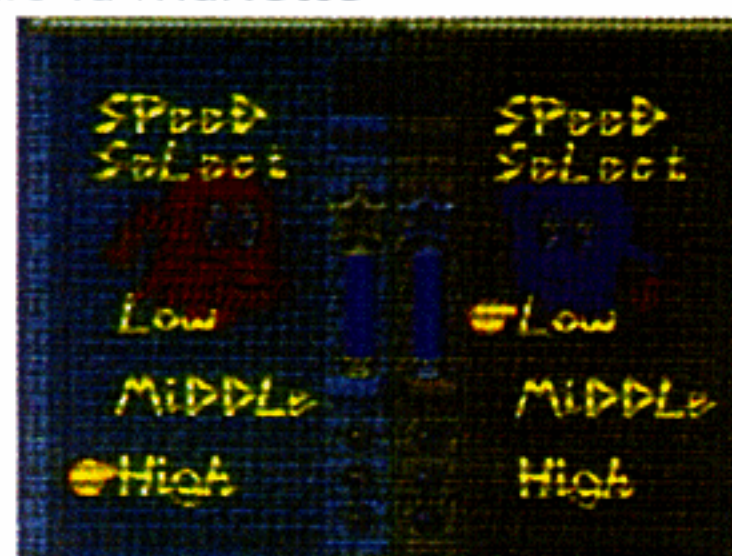




## • • • • Face à face (2P VS) • • • •

Affrontez un ami dans un match intense pour savoir qui avalera le plus de fantômes. Le but du jeu est de "survivre" à votre adversaire. Le survivant est le gagnant de la manche. Celui qui remporte deux jeux sur trois est déclaré vainqueur.

- A l'écran Menu, appuyez sur Haut/Bas de la manette multidirectionnelle pour choisir le mode deux joueurs (2P VS).
- Appuyez sur le bouton B pour amener l'écran de sélection de la vitesse (Speed Select).
- Appuyez sur Haut/Bas de la manette multidirectionnelle pour choisir la vitesse avec laquelle vous désirez démarrer.



**REMARQUE :** Chaque joueur peut choisir sa propre vitesse. Vous avez ainsi la possibilité de vous imposer un handicap. Les joueurs expérimentés peuvent démarrer à une plus grande vitesse que les débutants, ce qui aplanira les différences.

- Appuyez sur le bouton B pour commencer à jouer.

**REMARQUE :** Si vous dévorez plus de 5 fantômes, certains d'entre eux vont tomber sur le côté de votre adversaire. Donc, continuez à manger tous ces spectres !



## • • • • Face à face (2P VS) SUITE • • • •

### ECRAN DE JEU

#### Coup d'oeil furtif -

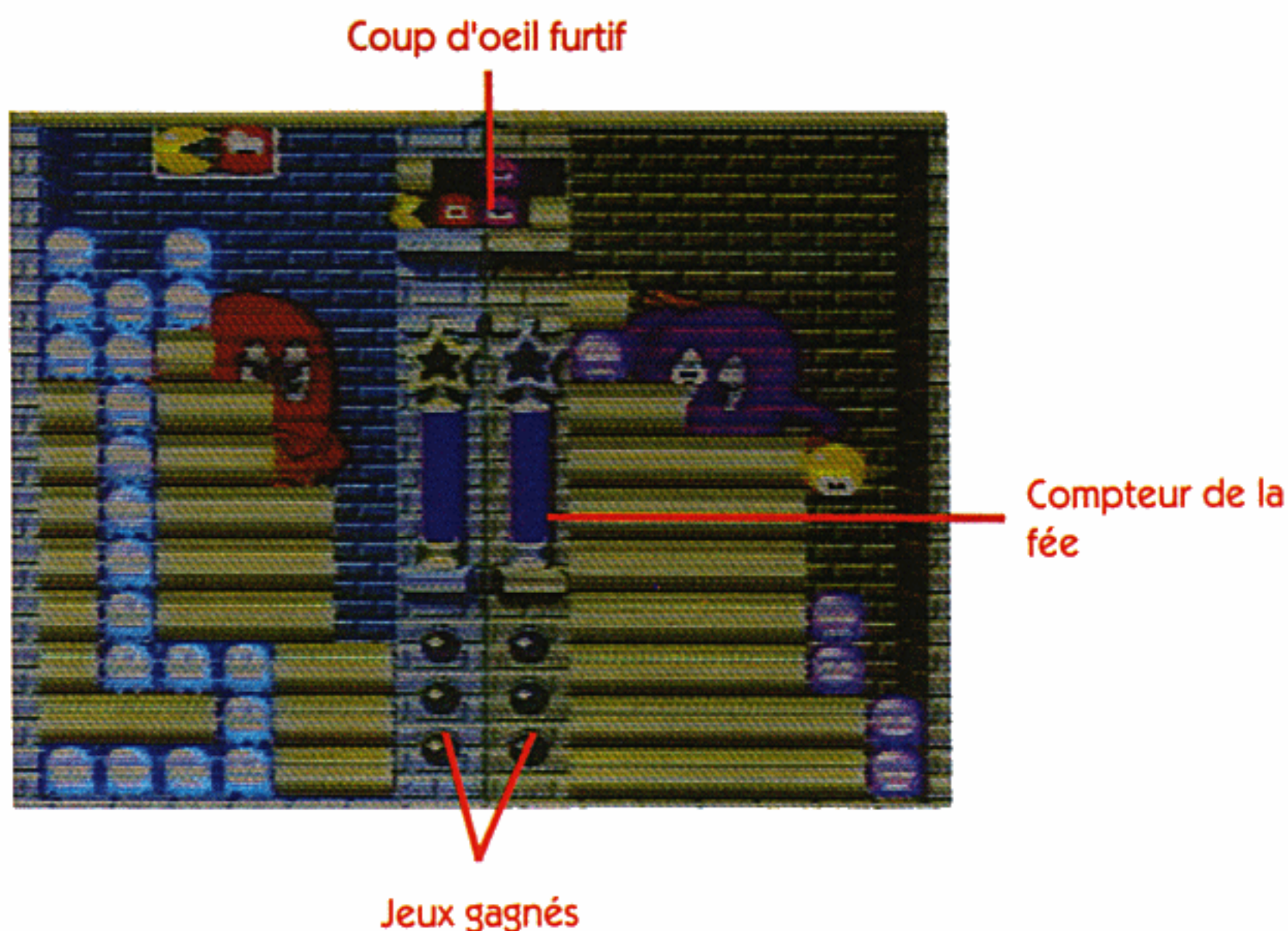
Jetez un oeil sur ce support très utile afin de voir à quoi ressemble la prochaine pièce qui va tomber.

#### Compteur de la fée -

Lorsque ce compteur est rempli d'or, vous allez avoir la visite d'une fée amicale chasseuse de fantômes. Chaque fois que Pac-Man dévore un spectre, de l'or s'ajoute au compteur.

#### Jeux gagnés -

Indique le nombre de jeux gagnés.





# • • • • • **Astuces** • • • • •

## **EN GENERAL**

- Pac-Man ira dans la direction vers laquelle sa bouche pointe. Utilisez la case Coup d'oeil furtif pour voir où Pac-Man va se diriger et ainsi le positionner au meilleur endroit.
- Pensez plusieurs mouvements à l'avance. Essayez de faire des lignes de fantômes pour que Pac-Man les mange.
- Ne pensez pas "verticalement" ! Si vous superposez les fantômes, vous aurez du mal à vous débarrasser des rangées de blocs. Faites des lignes de fantômes diagonales ou verticales pour que Pac-Man les gobe. Votre tâche s'en trouvera simplifiée !

## **ASTUCES : Jeu NORMAL - 1J**

- Entraînez-vous. Regardez la démo qui vous indiquera la façon d'aligner les fantômes pour un maximum d'effet.
- Evitez de coincer les fantômes !
- Si vous recouvrez un fantôme par erreur, essayez de ne pas placer une autre couche de blocs. Plus vous entassez de blocs, plus de rangs vous aurez à dégager avant de pouvoir découvrir le fantôme.

## **ASTUCES : Jeu PUZZLE - 1J**

- Réfléchissez. Les Pac-Man qui vont dégager les fantômes sont en nombre limité ; pensez à maximiser votre "voracité".
- Essayez de ne pas construire des rangées verticales.



## ***ASTUCES : Jeu FACE A FACE***

- Entraînez-vous sur le mode Normal - 1J pour perfectionner votre tactique.
- Gardez votre écran le plus dégagé possible.
- Mangez le plus grand nombre de fantômes en une seule fois, de façon à infliger un maximum de dégâts à votre adversaire.
- Utilisez la fée pour zapper le fantôme bloqué presque en bas de l'écran.
- Jouez très rapidement afin d'ensevelir votre adversaire sous une nuée de fantômes et ainsi gagner de l'or pour que les fées viennent dégager votre écran.



[0493SSF]

FRANCE SEULEMENT  
**GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS**

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS  
(Cartouches)

**NINTENDO FRANCE** garantit la cartouche destinée à l'utilisation de la Super Nintendo pendant une période de **180 jours** à compter de la date d'achat. La garantie couvre les pièces et la main d'œuvre ainsi que les frais de port retour. **NINTENDO FRANCE** réparera ou remplacera gratuitement à son choix, toute pièce ou matériel défectueux.

Pour tout problème rencontré, appelez le **SOS NINTENDO au 16 (1) 34 64 77 55** et un conseiller technique vous orientera. Si le conseiller ne peut résoudre le problème par téléphone, adressez-nous directement votre cartouche en recommandé et en port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à:

**NINTENDO S.A.V.**  
**BP 797**  
**95004 CERGY PONTOISE CEDEX**

N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou celles dont la garantie est périmée seront réparées à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. **NINTENDO FRANCE** vous fera connaître par écrit le coût de la réparation ou du remplacement de la pièce défectueuse. Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de **NINTENDO FRANCE**, devra être joint à votre envoi.

Cette garantie ne s'appliquera pas si la cartouche a été détériorée par une cause étrangère au matériel, endommagée par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'accessoires non agréés par **NINTENDO FRANCE**, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.

Pour toute information sur les jeux Nintendo,  
appelez le S.O.S. NINTENDO au 16 (1) 34.64.77.55.  
Si vous avez un Minitel, **3615 NINTENDO**, 24h/24h, 7 jours/7.



## **GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS**

### **Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)**

NINTENDO REPAIR SERVICE («NINTENDO») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, NINTENDO soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

**NINTENDO REPAIR SERVICE**  
Trade Mart, B.P.271  
1020 Bruxelles  
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de NINTENDO ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.





DISTRIBUTED BY NINTENDO  
DISTRIBUE PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN  
IMPRIME AU JAPON