PAC-MAN™

© 1980 1990 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED
Licensed by NAMCO LTD.
This product is manufactured and distributed under license from NAMCO LTD.

SNK CORPORATION
SNK BLDG., ENOKI-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564-0053, JAPAN

NEOP0055

REPRODUCTION PROHIBITED

NEOGEO POCKET. are trademarks of SNK CORPORATION.

PATENTS PENDING.

SNK

NEOGEO POCKET



PAC-MAN™

namco

NEOGEO POCKET software cartridge
★Supported by NEOGEO POCKET and NEOGEO POCKET COLOR.

Supported by NGP COLOR

SALUTATIONS

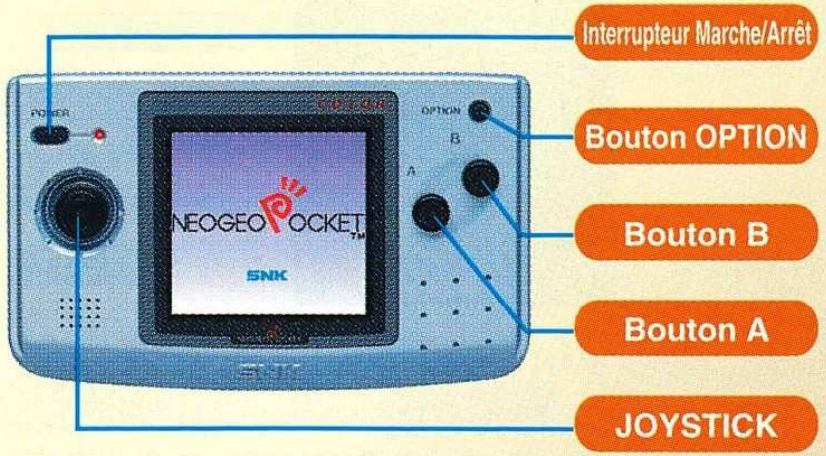
Nous vous remercions d'avoir acheté cette cartouche de logiciel NEOGEO POCKET. Avant d'utiliser ce logiciel, veuillez lire attentivement le présent mode d'emploi et apprendre correctement à utiliser ce jeu afin de profiter au mieux des possibilités du jeu. Veuillez conserver soigneusement ce mode d'emploi.

* Les photos des écrans contenues dans ce mode d'emploi ayant été prises pendant le stade de développement de ce jeu, il est possible qu'elles diffèrent quelque peu de l'apparence réelle.

SOMMAIRE

LES COMMANDES 3
L'ECRAN DU JEU 4
LE JEU 5
●LES REGLES 5
●LES MONSTRES 6
●LES POINTS 7

LES COMMANDES



Interrupteur Marche/Arrêt

●Allume et éteint l'unité principale.

Bouton OPTION

●Interrompt momentanément le jeu (Pressez à nouveau ce bouton pour reprendre le jeu.)

JOYSTICK

●Déplace PAC-MAN
●Sélectionne les éléments

Bouton A

●Confirme les sélections des éléments

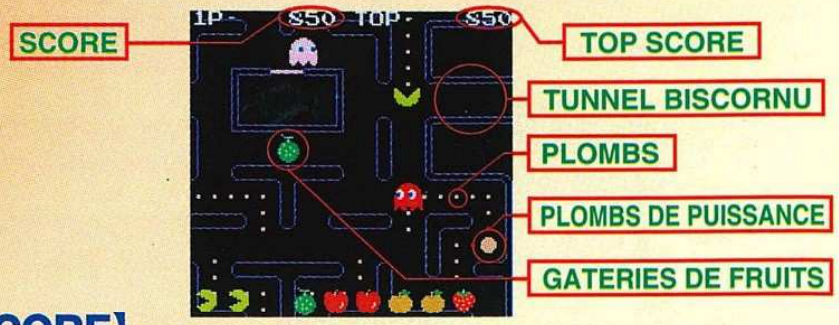
Bouton B

●Non utilisé



* Lorsque [SCROLL] a été sélectionné. Pressez le bouton OPTION et déplacez le joystick vers le haut, le bas, la gauche ou la droite pendant la pause pour pouvoir prendre tout votre temps pour examiner le labyrinthe. (Très commode pour vérifier où les monstres et les plombs restants se trouvent!)
* Pour remettre un jeu à zéro, pressez les boutons A, B et OPTION simultanément.

L'ECRAN DU JEU



[SCORE]

Obtenez un PAC-MAN supplémentaire avec 10.000 points.

[GATERIES DE FRUITS]

Obtenez les points de bonus lorsque PAC-MAN avale ces gâteries.

[PLOMBS]

Mangez (effacez) toutes les nourritures se trouvant sur l'écran pour passer à l'étape suivante.

[PLOMBS DE PUISSANCE]

Lorsque PAC-MAN mange l'un de ces plombs, sa puissance augmente momentanément. (Les monstres se mettent alors à clignoter.) Pendant ce temps, PAC-MAN peut manger les monstres. (Mangez-les à la suite les uns des autres pour obtenir 200, 400, 800 puis 1600 points.)

[TUNNEL BISCORNU]

PAC-MAN peut sortir du côté opposé du tunnel dans lequel il entre. Engagez-vous dans les tunnels pour fausser compagnie aux monstres qui vous poursuivent. (Mais faites bien attention que PAC-MAN ne soit pas pris en sandwich entre deux monstres lorsqu'il sort d'un tunnel!)

LE JEU

Insérez correctement la cartouche de jeu dans le NEOGEO POCKET et allumez l'appareil pour lancer la séquence de démonstration du jeu. Pressez le bouton A pour appeler les options "SCROLL" et "FULL SCREEN" sur l'écran. Choisissez une option d'affichage et pressez le bouton A pour commencer à jouer.

SCROLL

Montre une section de l'écran du jeu qui défile suivant les mouvements de PAC-MAN.

FULL SCREEN

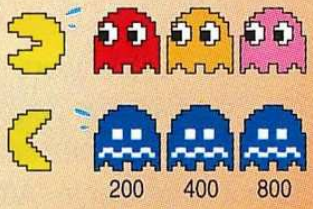
Réduit l'écran du jeu de manière qu'il tienne tout entier sur l'écran du NEOGEO POCKET.



LES REGLES

Déplacez PAC-MAN dans le labyrinthe et mangez toutes les nourritures (●) tout en évitant les monstres. Une fois que PAC-MAN a mangé toutes les nourritures, le jeu passe à l'étape suivante.

- Lorsque PAC-MAN mange un PLOMB DE PUISSANCE, il peut dévorer les monstres pendant une période de temps limitée. Continuez à dévorer les monstres à la suite les uns des autres pour augmenter la valeur des points.
- Lorsque PAC-MAN heurte un monstre, il est avalé et 1 PAC-MAN est alors perdu. Le jeu se termine lorsque tous vos PAC-MAN ont été mangés.



LES MONSTRES

Chacun des 4 monstres qui apparaissent dans ce jeu ont des traits de caractère qui leur sont propres. Familiarisez-vous avec ces traits uniques et utilisez-les à votre avantage pendant le jeu!



BLINKY

Le monstre qui en a vraiment après PAC-MAN est appelé "BLINKY". C'est le monstre le plus rapide des quatre, mais parce qu'il est d'un caractère timide, il est plus facile de s'en débarrasser. Peut-être...

PINKY



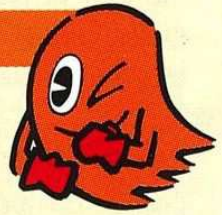
C'est le monstre sournois qui attend de prendre PAC-MAN en embuscade. Si vous faites plus attention aux autres monstres qu'à celui-ci, vous risquez bien de finir dans son estomac.



INKY

Ce vagabond à l'esprit libre ne se soucie pas énormément de PAC-MAN, ni de quoi que ce soit d'autre. Mais si l'envie lui en prend tout à coup, il se mettra à le poursuivre. Alors, il vaut mieux éviter de se mettre sur son chemin.

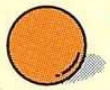
CLYDE



"CLYDE" est toujours sur les traces de PAC-MAN. Tout seul, il n'est pas bien redoutable, mais s'il se met en bande avec ses copains, vous devrez faire face à la terrifiante "Attaque à retardement!".

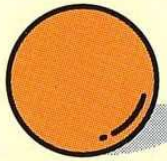
LES POINTS

▶PLOMB



10 points

▶ PLOMB DE PUISSANCE



50 points

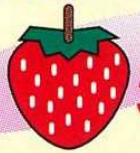
◆◆◆GATERIES DE FRUITS◆◆◆

▶CERISES



100 points

▶ FRAISES



300 points

▶ORANGES



500 points

▶ POMMES



700 points

▶MELONS



1000 points

