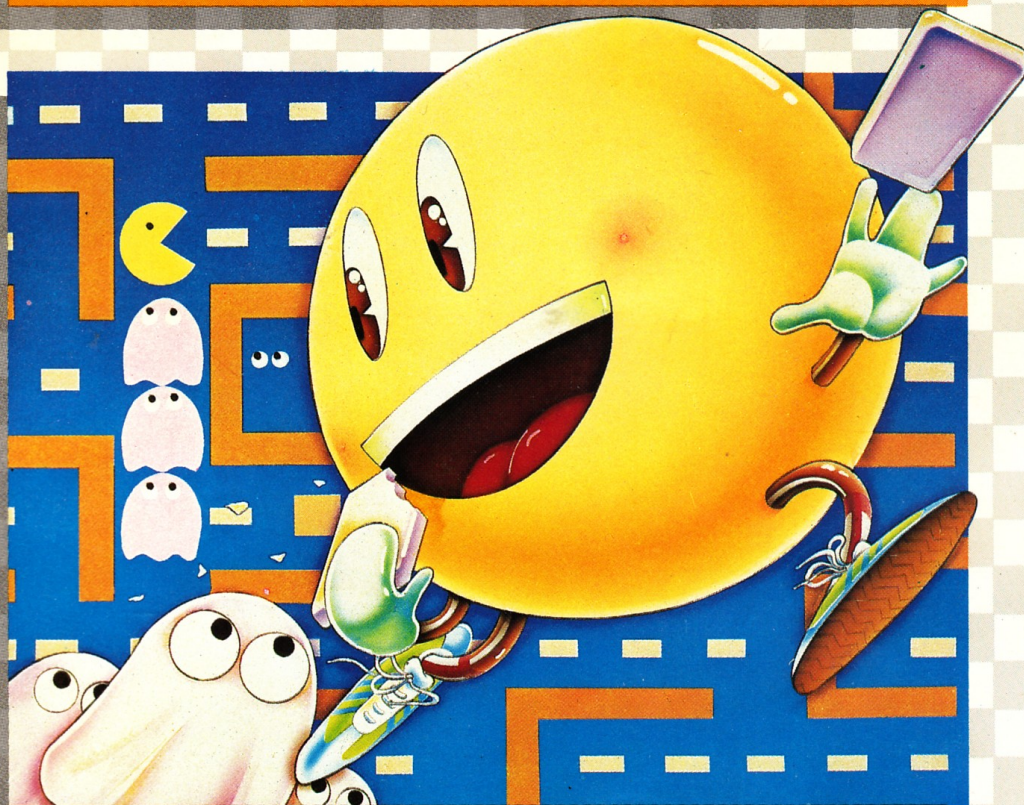


PAC-MAN^{*}

FROM

ATARISOFTTM

Suitable for any Sinclair ZX Spectrum

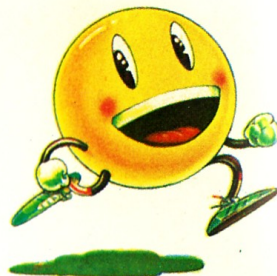


PAC-MAN^{*} FROM ATARISOFT

FOR THE SINCLAIR ZX SPECTRUM 16K/48K

LOADING INSTRUCTIONS

1. To connect the Spectrum to your cassette recorder, refer to Chapter 6 of the ZX Spectrum Introduction Manual.
 2. Fully rewind your PAC-MAN cassette.
 3. Type LOAD "" <ENTER>
- The programme will now load automatically.



CONTROLS

After the title screen you may choose one of the two control options:

1. KEYBOARD CONTROL.
2. KEMPSTON Joystick.

By selecting the Keyboard option you may also use the following joystick interfaces:

1. ZX INTERFACE 2.
2. AGF.
3. PROTEK.

When using the keyboard you can move PAC-MAN with the following keys:

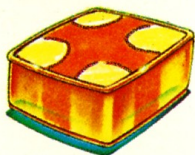
- | | |
|----------------------|-------------|
| Q or 7 | UP |
| A or 6 | DOWN |
| O or 5 | LEFT |
| P or 8 | RIGHT |

With your Joystick correctly positioned you will be able to move PAC-MAN up, down, left and right.

Press the **S** key to Start the game.

GAME PLAY

PAC-MAN scores points by eating the dots in the maze whilst avoiding the ghosts.



Power Pill

Flashing Power Pills are located in each corner of the screen. Eating a Power Pill will turn the ghosts blue with fright for a few seconds, during which time PAC-MAN may chomp the ghosts to score more points for each ghost he catches. They will blink before they turn back to their true colours and then PAC-MAN had better beware!

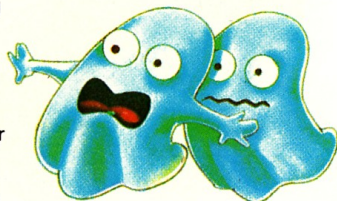
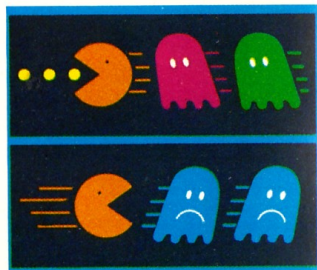
When Pac-Man has eaten all the dots, he reappears in a new maze where the ghosts move faster. In each successive maze, it becomes harder for PAC-MAN to eat all the dots without being caught.

Pac-Man can travel from one side of the screen to the other by using the Escape Tunnels. The pursuing ghosts are slowed down through these tunnels so make good use of them

At the beginning of the game PAC-MAN has three lives. He is rewarded with an extra life when he reaches 10,000 points. Extra points can be earned by eating the bonus fruits which appear from time to time.

If PAC-MAN is caught by a ghost then he loses one of his three lives.

The game may be halted at any time by pressing the **H** key. To continue press any other key.



Scared Blue Ghosts

PAC-MAN^{*} VON ATARISOFT

FÜR DEN SINCLAIR ZX SPECTRUM 16K/48K

PROGRAM LADEN

1. Um den Spectrum an den Kassetten-Rekorder anzuschließen, lese unter Absatz 6 der Bedienungsanleitung für den ZX Spectrum nach.
 2. Spule die PAC-MAN-Kassette an den Anfang zurück.
 3. Tippe LOAD " " <ENTER>.
- Das Programm wird nun automatisch geladen.



STEUERMÖGLICHKEITEN

Nach dem das Titelbild erschienen ist, hast Du zwei Möglichkeiten zur Steuerung, die Du anwählen kannst:

1. Kontrolle über die Tastatur.
2. KEMPSTON — Steuerknüppel.

Nach Drücken der Taste OPTION auf der Tastatur kannst Du mit folgenden Steuerknüppeln arbeiten:

1. ZX INTERFACE 2.
2. AGF.
3. PROTEK.

Wenn Du die Tastatur benutzt, kannst Du PAC-MAN mit den folgenden Tasten bewegen:

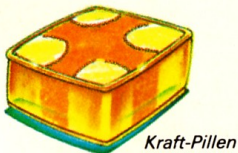
- [Q] oder [7] nach oben
- [A] oder [6] nach unten
- [O] oder [5] nach links
- [P] oder [8] nach rechts

Wenn Du Deinen Steuerknüppeln richtig angeschlossen hast, kannst Du PAC-MAN nach oben, unten, rechts oder links bewegen.

Drücke auf [S] um das Spiel zu starten.

DAS SPIEL

PAC-MAN sammelt Punkte, indem er die Waffeln im Labyrinth frisst. Dabei muß er jedoch den gefährlichen Geistern ausweichen.



Blinkende Kraft-Pillen sitzen in jeder Ecke des Spielfeldes. Wenn PAC-MAN eine dieser Kraft-Pillen frisst, werden die Geister für einige Zeit ganz blau vor Angst und während dieser Zeit kann PAC-MAN auch die Geister fressen, um immer mehr Punkte für jeden Geist zu bekommen, den er gefressen hat. Die Geister blinken kurz bevor sie wieder ihre ursprüngliche Farbe annehmen und dann muß PAC-MAN sich wieder in Acht nehmen.

Auch wenn PAC-MAN die schmackhaften Vitame frisst, sammelt er Punkte.

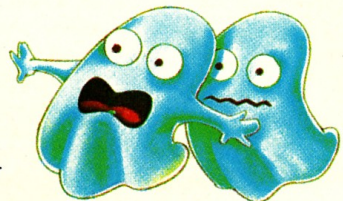
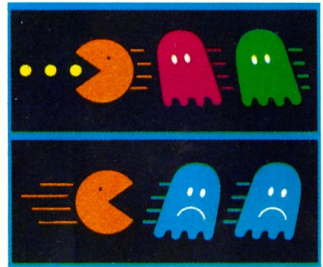
Wenn PAC-MAN alle Waffeln gefressen hat, bekommt er ein neues Labyrinth, in dem die Geister schneller werden. Nach jedem erfolgreich bezwungenem Labyrinth, wird es schwerer für PAC-MAN die Waffeln zu fressen, ohne von den Geistern gefangen zu werden.

PAC-MAN kann von einer Seite des Labyrinths zur anderen gelangen, indem er den Fluchttunnel benutzt. Durch diese Tunnel werden die Geister, die PAC-MAN verfolgen langsamer, also nutze sie gut ...

Zu Beginn des Spiels hat PAC-MAN drei Leben. Er erhält ein zusätzliches Leben wenn Seine Punktzahl 10,000 beträgt. Du bekommst Extra-Punkte, wenn Du PAC-MAN die Früchte essen läßt, die von Zeit zu Zeit erscheinen.

Wenn PAC-MAN von einem der Geister gefangen wird, verliert er eines seiner drei Leben.

Du kannst das Spiel jederzeit stoppen, indem Du die [H] Taste drückst. Um weiterzumachen, drücke irgendeine Taste.



Fürchlen Blau Geister

PAC-MAN* D'ATARISOFT

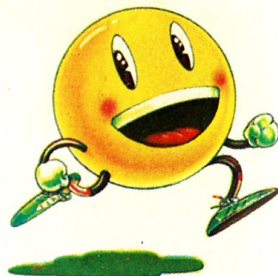
POUR LE

SINCLAIR ZX SPECTRUM 16K/48K

INSTRUCTIONS DE MISE EN MARCHÉ

1. Pour connecter votre magnétocassette au Spectrum référez-vous au chapitre 6 du manuel d'introduction au Spectrum ZX.
2. Rebobinez la cassette PAC-MAN entièrement.
3. Tapez LOAD " " <ENTER>.

Le programme se chargera automatiquement.



MODES DE CONTRÔLE

Après l'écran où figure le titre vous pouvez choisir l'un ou l'autre des modes de contrôle suivants :

1. Contrôle grâce au clavier.
2. Manettes KEMPSTON

En sélectionnant l'option clavier, vous pouvez également utiliser les adaptateurs pour commandes suivants :

1. ZX INTERFACE 2.
2. AGF.
3. PROTEK.

Si vous utilisez le clavier, vous pouvez vous servir des touches suivantes pour faire avancer PAC-MAN :

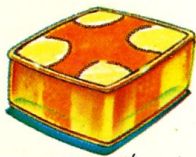
- | | | |
|----------|-------------|--------------|
| Q | ou 7 | haut |
| A | ou 6 | bas |
| O | ou 5 | gauche |
| P | ou 8 | droite |

Avec votre commande à levier correctement tenue, vous pouvez déplacer PAC-MAN en haut, en bas, à gauche, à droite.

Appuyer sur **S** pour commencer à jouer.

LE JEU

PAC-MAN marque des points en mangeant les gaufrettes vidéo que forment les lignes pointillées que vous voyez à l'écran tout en évitant les fantômes.



Les Pilules d'Énergie

Les pilules d'énergie se trouvent aux quatre coins du labyrinthe. Lorsque PAC-MAN croque une pilule d'énergie, les fantômes deviennent d'un bleu diaphane. A ce moment, PAC-MAN est doté de supers pouvoirs lui permettant de vaincre les fantômes. Il doit saisir cette opportunité pour les manger et marquer de plus en plus de points. Les fantômes clignoteront avant de retrouver le couleur initiale et PAC-MAN devra à nouveau se tenir sur ses gardes.

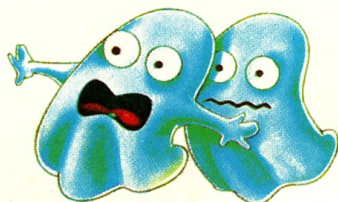
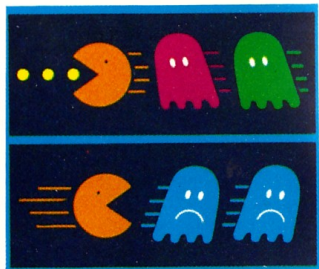
Lorsque PAC-MAN a mangé toutes les gaufrettes vidéo, il réapparaît dans un nouveau labyrinthe où les fantômes se déplacent plus rapidement. A chaque nouveau labyrinthe PAC-MAN a plus de mal à manger toutes les gaufrettes vidéo sans se faire attraper par les fantômes.

PAC-MAN se déplace sur toute la zone couverte par le labyrinthe, mais il lui est possible de s'échapper par les issues de secours. N'oubliez pas que les fantômes peuvent emprunter le même passage et qu'ils peuvent être embusqués à l'endroit où PAC-MAN réintègre le labyrinthe. Les fantômes qui poursuivent PAC-MAN seront ralentis dans ces tunnels, sachez en tirer parti...

Au début du jeu PAC-MAN a trois vies. Il gagne une vie supplémentaire lorsqu'il obtient 10,000 points. Des points supplémentaires peuvent être obtenus en mangeant les fruits de bonus qui apparaissent de temps en temps.

Si PAC-MAN est attrapé par un fantôme, il perd l'une des trois vies.

Le jeu peut être interrompu à tout moment en appuyant sur la touche **H**. Pour continuer, pressez n'importe quelle touche.



Fantômes Bleus Effrayés

PAC-MAN[®] DA ATARISOFT

PER IL
SINCLAIR ZX SPECTRUM 16K/48K

ISTRUZIONI DI CARICA

1. Per collegare lo Spectrum con il tuo registratore riferisciti al capitolo 6 del Manuale di Introduzione allo ZX.
 2. Riavvolgere completamente la cassetta PAC-MAN.
 3. Battere LOAD " " <ENTER>.
- Il programma si ricaricherà adesso automaticamente.

CONTROLLI

Dopo che è apparso il titolo sullo schermo puoi scegliere una fra le due possibilità di controllo.

1. Controllo via tastiera.
2. Controllo via Comandi a cloche KEMPSTON

Scegliendo l'opzione tastiera puoi anche utilizzare le seguenti interfaccia per comandi a cloche:

1. ZX INTERFACE 2.
2. AGF.
3. PROTEK.

Quando si utilizza la tastiera puoi muovere PAC-MAN con i seguenti tasti:

- | | | | |
|----------|---|----------|----------------|
| Q | o | 7 | Alto |
| A | o | 6 | Basso |
| O | o | 5 | Sinistra |
| P | o | 8 | Destra |

Con il tuo comando a cloche impugnato correttamente puoi muovere PAC-MAN in alto, in basso, a sinistra o a destra.

Premi il tasto **S** per iniziare il gioco.

REGOLE DEL GIOCO

Ricevi punti per ogni segmento mangiato da PAC-MAN nel labirinto al tempo stesso evitando gli spettri.



Pillole di Energia

Le pillole di energia luminosa si trovano in ogni angolo dello schermo. Mangiando una pillola di energia, gli spettri spaventati diventano blu per pochi secondi. Durante questo tempo PAC-MAN può inghiottire gli spettri ricevendo punti per ogni spettro mangiato. Questi lampeggiano prima di riassumere il colore originario e PAC-MAN farà bene a stare attento.

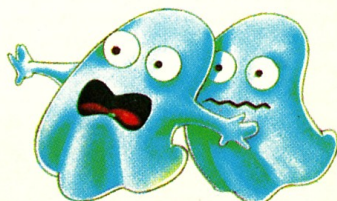
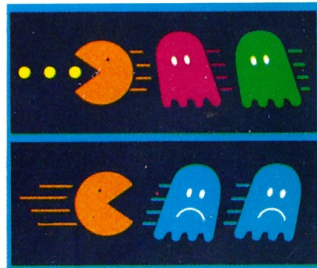
Quando PAC-MAN ha mangiato tutti i segmenti, riappare in un altro labirinto dove gli spettri si muovono più rapidamente. In ogni labirinto successivo diventa più difficile per PAC-MAN mangiare tutti i segmenti senza farsi prendere dagli spettri.

PAC-MAN può muoversi da una parte all'altra del campo da gioco utilizzando i "tunnel scappatoia". Gli spettri che lo inseguono vengono rallentati attraverso questi tunnel, quindi utilizzali bene...

All'inizio del gioco PAC-MAN ha 3 vite. Guadagna una vita in più ogni volta che riceve 10,000 punti. Extra punti possono essere vinti mangiando la frutta che appare di tanto in tanto.

Se PAC-MAN si fa prendere dallo spettro perde una delle sue 3 vite.

Il gioco può essere interrotto in ogni momento premendo il tasto **H**. Per continuare, premi qualunque tasto.



Spettri Blu Spaventati

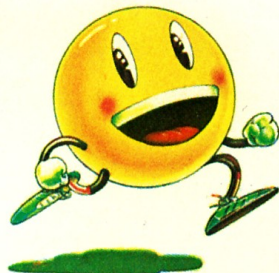
PAC-MAN^{*} DE ATARISOFT

PARA EL

SINCLAIR ZX SPECTRUM 16K/48K

INSTRUCCIONES PARA CARGAR EL CASSETTE

1. Para conectar el Spectrum a su grabadora referirse a capítulo 6 del ZX Spectrum, Libro Manual de Introducción.
 2. Rebobinar hasta el principio el PAC-MAN cassette.
 3. Escriba LOAD " " <ENTER>.
- El programa se cargará automáticamente.



CONTROLS

Después de que la pantalla se titule se puede elegir uno de los dos controles de opción:

1. Teclado de Control.
2. KEMPSTON Control de Palanca.

En seleccionando el teclado de opción, también pueden usar el siguiente control de palanca interfaces.

1. ZX INTERFACE 2.
2. AGF.
3. PROTEK.

En usando el teclado se puede mover el PAC-MAN con las siguientes teclas.

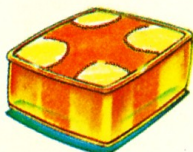
- | | |
|-------------------------------|-----------|
| [Q] o [7] | ARIBA |
| [A] o [6] | ABAJO |
| [O] o [5] | IZQUIERDA |
| [P] o [8] | DERECHA |

Con su control de palanca correctamente en posición podrá mover el PAC-MAN para arriba, abajo a la derecha y a la izquierda.

Apulse Tecla **[S]** para comenzar el juego.

EL JUEGO

PAC-MAN marca la puntuación comiéndose los puntos dentro del laberinto, mientras evitando los fantasmas.



Pildora de Poder

Las píldoras de poder se encuentran situadas en las cuatro esquinas de la pantalla. Al comer una píldora de poder los fantasmas se convierten azules, durante unos segundos. Durante este tiempo el PAC-MAN se puede comer a los fantasmas para marcar más puntos por cada uno que coma, antes de cambiar a su color normal, los fantasmas parpadearán y ya quedará el PAC-MAN con más vida !

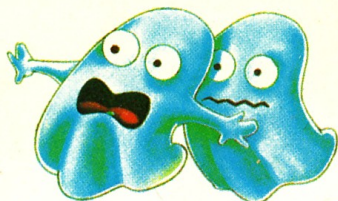
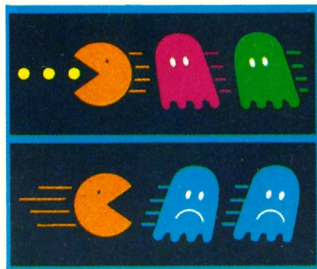
Quando PAC-MAN se halla comido todos los puntos él aparecerá en un nuevo laberinto, en donde los fantasmas se mueven mucho más deprisa. En cada sucesivo laberinto, se hace más y más difícil para el PAC-MAN comerse todos los puntos sin que le cojan los fantasmas.

El PAC-MAN puede viajar de un lado de la Pantalla al otro, usando el túnel de escape. Los fantasmas que les persiguen les puedes hacer ir más despacio en entrando por los túneles de escape. Hasin que haga buen uso dellos.

Al principio del juego el PAC-MAN tiene 3 vidas. PAC-MAN gana una vida Extra quando marca 10,000 puntos. Extra puntos se pueden ganar en comiéndose los bonus de fruta que aparecen de vez en quando.

Si uno de los fantasmas cojen al PAC-MAN pierde uno de sus tres vidas.

El juego se puede parar a cualquier momento apulsando la tecla **[H]**. Para continuar pulse cualquier de las teclas.



Fantasmas Miedo Azul

PAC-MAN* VAN ATARISOFT

VOOR DE

SINCLAIR ZX SPECTRUM 16K/48K

LAAD-INSTRUKTIES

1. Het aansluiten van de Spectrum op uw cassetterecorder, is beschreven in hoofdstuk 6 van de ZX Spectrum handleiding.
 2. Spoel uw PAC-MAN cassette geheel terug.
 3. Toets LOAD " " <ENTER>].
- Het programma wordt nu automatisch geladen.

COMMANDOPOSTEN

Na het titelscherm kunt u kiezen uit de volgende twee commandoposten:

1. Besturing met het toetsenbord
2. KEMPSTON joystick

Door gebruik te maken van de keuzemogelijkheid die het toetsenbord biedt, kunt u tevens de volgende joystick-interfaces gebruiken:

1. ZX INTERFACE 2
2. AGF
3. PROTEK

Indien u het toetsenbord gebruikt, kunt u PAC-MAN besturen met de volgende toetsen:

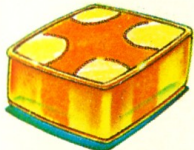
- | | |
|----------------------|--------------------|
| Q of 7 | naar boven |
| A of 6 | naar beneden |
| O of 5 | naar links |
| P of 8 | naar rechts |

Indien de joystick juist gehanteerd wordt, kunt u PAC-MAN naar boven, beneden, links of rechts bewegen.

Druk op toets **S** om het spel te starten.

HET SPEL

PAC-MAN scoort punten door stippen in het doolhof op te eten terwijl hij de spoken moet ontwijken.



Krachtpil

Flitsende krachtpillen bevinden zich in elke hoek van het scherm. Het eten van een krachtpil zal de spoken voor een paar seconden in blauw veranderen van angst. Gedurende deze tijd kan PAC-MAN de spoken verschalken. Hoe meer spoken er worden opgegeten, des te meer punten ze waard worden. Ze zullen knippen voordat ze hun oorspronkelijke kleur terugkrijgen en dan kan PAC-MAN maar beter oppassen!

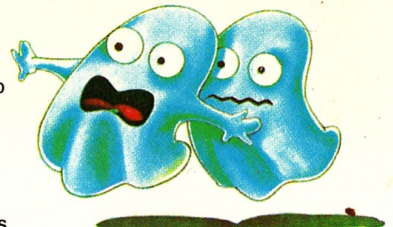
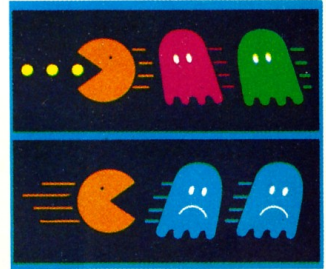
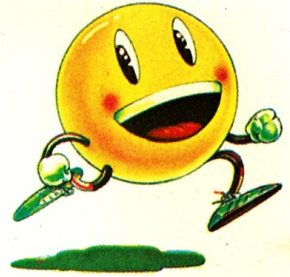
Indien PAC-MAN alle stippen heeft verorberd, verschijnt hij in een nieuw doolhof waarin de spoken zich sneller bewegen. In elk opvolgende doolhof wordt het voor PAC-MAN moeilijker alle stippen op te eten, zonder gevangen te worden.

PAC-MAN kan van de ene naar de andere kant van het scherm komen door gebruik te maken van de ontsnappingstunnels. De achtereenvolgende spoken bewegen zich langzamer door deze tunnels; maak er dus gebruik van.

Aan het begin van het spel heeft PAC-MAN 3 levens. Hij wordt beloond met een extra leven indien hij 10.000 punten behaalt. Extra punten kunnen worden verdiend door de bonus-vruchten op te eten die van tijd tot tijd verschijnen.

Indien PAC-MAN gevangen wordt genomen door een spook, verliest hij één van zijn drie levens.

Het spel kan op ieder willekeurig moment onderbroken worden door op toets **H** te drukken. Druk iedere andere willekeurige toets in om het spel voort te zetten.



Doodsbang Blauw Spook

**SCORING
PUNKTEZÄHLUNG
MARQUER DE POINTS**

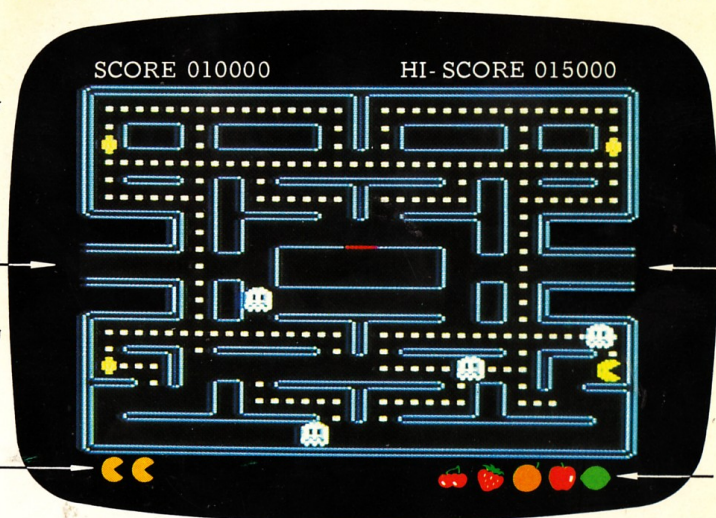
**SPETTARE
MARCA SENAL
SCORE**

Escape Tunnel
Fluchttunnel
Issue de Secour
Tunnel di
Scappatoia
Túnel de
Escapada
Ontsnappings-
tunnel

Escape Tunnel
Fluchttunnel
Issue de Secour
Tunnel di
Scappatoia
Túnel de
Escapada
Ontsnappings-
tunnel

Turns remaining
Verbleibende
runden
Tours restants
Turni rimanenti
Turnos que
quedan
Resterende
beurten

Skill level
Schwierig-
teitsgrad
Niveau de
difficulte
Livello di
difficolta
Nivel profesional
Vaardigheids-
niveau



Points
Punkte
Points
Punti
Puntuacion
Punten

Fruits
Früchte
Fruits
Frutta
Frutas
Vruchten

Maze
Labyrinth
Labyrinthe
Labirinto
Laberinto
Doolhof

Points
Punkte
Points
Punti
Puntacion
Punten

..... 10	10
..... 50	50
1 200	200
2 400	400
3 800	800
4 1600	1600

1	100
2	300
3	500
4	700
5	1000
6	2000
7	3000
8+	5000

Sinclair ZX Spectrum is a registered trade mark of Sinclair Research Ltd. This software is manufactured by ATARI INC. for use on any Sinclair ZX SPECTRUM system and is not made, sponsored, authorized or approved by Sinclair Research Ltd.

ATARI®
A Warner Communications Company

ATARI INC.
SOFTWARE PRODUCTS DIVISION
SLOUGH, BERKS.
Atari Reg. U.S. Pat. and TM Off.
©1983 Atari, Inc. All rights reserved
Printed in England
Imprimé en Angleterre