

namco™

PAC-MAN 2

THE NEW ADVENTURES*



'S WERELDS EERSTE
INTERACTIEVE TEKENFILM
LE DESSIN ANIME INTERACTIF !

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING



SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo®

DISTRIBUTED BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

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

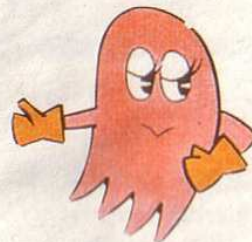


Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité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

Nous vous remercions d'avoir acheté la cartouche de jeu PAC-MAN 2* THE NEW ADVENTURES pour votre Super Nintendo Entertainment System™.

Veuillez 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.

™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.
* PAC-MAN 2 IS A TRADEMARK OF NAMCO LTD.
NAMCO IS A TRADEMARK OF NAMCO LTD.
© 1994 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
LICENSED FROM NAMCO LTD. TO NINTENDO CO., LTD.



SOMMAIRE



BIENVENUE DANS LE MONDE DE PAC-MAN !	1
PREPARATIFS	2
COMMANDES	2
ECRAN DE JEU	3
AFFICHAGE DU GUIDE DES ITEMS/MOT DE PASSE	3
ECRAN DE PAC-MONDE	4
OBJECTIF DE CHAQUE NIVEAU	4
GENERIQUE	5
OBJETS	6
NIVEAUX D'ACTION	7
ASTUCES	9
PAC-MAN : LE RETOUR !	10
NOMS ET MOTS DE PASSE	11



BIENVENUE DANS LE MONDE DE PAC-MAN !



Vous voilà près d'entrer dans l'univers des dessins animés avec pour vedette principale – j'ai nommé – Pac-Man. Dans Pac-Monde, Pac-Man a tout loisir d'explorer chaque coin et recoin de ce territoire loufoque et sauvage. En cours de

route, il s'embarque dans des aventures vaudevillesques et s'arrange pour s'attirer nombre d'ennuis. Ce premier dessin interactif mondial se termine sur un combat épique contre la Sorcière de Nétor et ce, afin de rendre aux enfants de Pac-Ville le chewing-gum qui leur avait été dérobé !

Contrairement à tout autre jeu, vous ne dirigez pas complètement Pac-Man, car notre ami n'en fait qu'à sa tête ! En fait, grâce au tout nouveau "Character Guidance Interface"™** de Namco (Interface pour Guider les Héros Têtus), vous l'aidez dans ses aventures. Au moyen du "CGI"™**, vous devez forcer Pac-Man à suivre la direction que vous lui indiquez ! Il existe même un mode qui va vous apprendre à interagir avec notre héros.

Alors, préparez-vous à du grandiose pour ce jeu interactif exclusif !

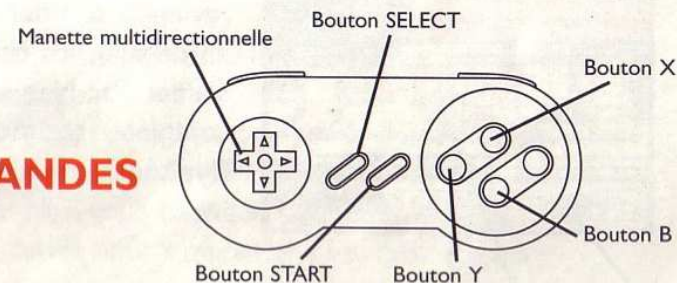


** CGI is a trademark of
Namco Ltd.

PREPARATIFS

1. Mettez votre Super NES hors-tension. N'insérez ou ne retirez jamais un jeu lorsqu'elle est sous tension.
2. Branchez la manette de jeu dans le port n° 1 de la console.
3. Insérez la cartouche de jeu *Pac-Man 2*, l'étiquette faisant face.
4. Mettez le système sous tension au moyen de l'interrupteur POWER.

LES COMMANDES



Bouton B :

POUR ETIRER LA FRONDE. POUR LA RELACHER.

Bouton Y :

(EN CONJONCTION AVEC LA MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE) POUR QUE PAC-MAN REGARDE DANS LA ZONE A VISER. POUR LE FAIRE CHANGER DE DIRECTION.

Bouton X :

POUR TIRER UNE CAPSULE P-UP.

Manette multidirectionnelle

DEPLACE LE CURSEUR, MODIFIE L'EMPLACEMENT DE LA MIRE, INDIQUE LA DIRECTION.

Bouton START :

AFFICHE LE GUIDE DES ITEMS ET DU MOT DE PASSE.

Bouton SELECT :

AFFICHE L'ECRAN DE PAC-MONDE.

Petits conseils : Appuyez sur le bouton B pour étirer la fronde, visez grâce à la mire et relâchez le bouton pour tirer. Attention ! si vous n'étirez pas totalement le caoutchouc de la fronde, votre tir ne sera pas assez puissant. En dehors des objets sur lesquels tirer, vous pouvez utiliser votre fronde sur Pac-Man afin d'attirer son attention – voire même le réveiller !

ECRAN DE JEU



Amenez le curseur sur n'importe quel endroit dans Pac-Monde et demandez à Pac-Man de regarder (en appuyant sur le bouton Y). Tirez aussi avec la fronde (en maintenant le bouton B appuyé et en le relâchant). Pac-Man va réagir à votre action.

Si Pac-Man s'attire vraiment trop d'ennuis, il sera incapable de se relever !... auquel cas il revient à son dernier point de départ. Vos chances d'aider Pac-Man à compléter ses tâches sont illimitées.



Capsule P-Up

Curseur

Fronde

Nom de l'endroit

AFFICHAGE DU GUIDE DES ITEMS / MOT DE PASSE

Pour obtenir une explication des Items, appuyez sur le bouton START. Utilisez la manette multidirectionnelle afin d'amener le curseur sur l'un d'eux. Ceux que Pac-Man possède sont en surbrillance. Le mot de passe qui sauvegarde "votre dessin animé en cours" est situé en bas à gauche de l'écran. Appuyez sur le bouton START pour revenir à l'écran principal.

ECRAN DE PAC-MONDE



Pour afficher cet écran, appuyez sur le bouton SELECT. Appuyez à nouveau sur ce bouton pour revenir à l'écran principal.

OBJECTIF DE CHAQUE NIVEAU

Le Niveau d'Entraînement (Appuyez sur START pour passer)

Voici un mini dessin animé pour vous mettre en appétit. Tout commence dans le jardin de la famille Pac. Dès le début, Pac-Man vous explique comment interagir avec son aventure. Suivez tout simplement ses instructions !

Premier Objectif : "En quête de lait"

Direction : la ferme où trouver du lait pour nourrir Bébé-Pac ! Abordez prudemment le fermier qui fait semblant de se reposer. Trouvez le lait et ramenez-le chez Pac-Man.

Deuxième Objectif : Cadeau d'anniversaire

Madame Pac-Man veut offrir des fleurs pour l'anniversaire de Lucie. Alors, en route pour le Sommet de la montagne. La vue est à couper le souffle et Pac-Man oublie pratiquement le but de son ascension ! Essayez – pour votre retour – de trouver une liane dans un arbre : c'est un raccourci.



Troisième Objectif : Rock 'n Roll

Les fantômes ont volé la guitare de Junior puis se sont enfuis en ville. Comme ils sont passés maîtres dans l'art du déguisement, vous devez contrôler tous ceux que vous rencontrez. Récupérez l'instrument de Junior, ramenez-le chez Pac-Man et écoutez un petit air de gratte !

Objectif final : Anéantir la Sorcière

Si Pac-Man réussit tous ses objectifs antérieurs, il peut se déplacer sur la totalité de Pac-Monde. Mais il doit mettre fin aux agissements de la Sorcière de Nétor qui a dérobé tout le chewing-gum des enfants de Pac-Ville. Allez, soyez sympa ! Donnez un coup de main à notre ami.

GENERIQUE

La famille Pac

Pac-Man
Mme Pac-Man
Junior
Bébe Pac
Lucie
Ouaf-Ouaf, le chien

Animaux, fantômes et autres

La Sorcière de Nétor
Les Fantômes (Encreur, Clignoteur, Rougeur et Horreur)
Le Monstre de Gomme
Méou, le Chat de Garde
Bull-Dog
Meuh, la Vache
Couah, le Corbeau



Les Gens

Georges, le Chauffard
Bernard, le Propriétaire du restaurant
Freddo, le Fermier
Alphonse, le Caissier du grand magasin
Pablo, le Peintre
Horace, le Vendeur de hot dogs

Daniel et Véronique, deux gamins de Pac-Ville
Jojo et Tintin, les Truands
Stéf, le Conducteur du téléphérique
Pascal, le Conducteur du train
Yvan, le Vendeur de ballons
Denis, qui n'arrête pas de claquer la porte

OBJETS

Au cours de son périple, Pac-Man va pouvoir collecter maints objets. Mais il a besoin de votre aide car il peut passer à côté sans s'en douter. Soyez donc alerte, et lorsque vous voyez un des objets cités ci-dessous, rappelez Pac-Man à l'ordre pour qu'il les repère !

Capsules P-Up

Vous ne pouvez pas en posséder plus de trois à la fois. Et vous en aurez besoin lorsque ces nuisances de fantômes importunent Pac-Man ! Au moyen de la fronde, lancez-lui une Capsule pour qu'il se transforme en Super Pac-Man. A chaque fois qu'il accomplit un des ses Objectifs, son stock de Capsules est remis à niveau. Pac-Man peut aussi trouver des Capsules P-Up dissimulées – essayez par exemple de tirer dans les arbres.



Passes d'identité (ID)

Alors qu'il traverse Pac-Monde, Pac-Man va trouver des passes. Il lui en faut trois pour ouvrir la porte de l'usine.

Petite astuce : Un des fantômes est en possession d'une des cartes.

Cartouches de jeu

Si Pac-Man réussit à collecter trois passes "Mme Pac-Man", il peut jouer à *Ms Pac-Man* dans l'arcade.

Ticket Gratuit pour le Téléphérique

Au début de son second Objectif, Mme Pac-Man remet à son mari un passe gratuit. Vous en avez besoin pour accéder au Sommet de la Montagne.

Billet de Train

Lorsque vous vous attelez à votre troisième Objectif, Pac-Man reçoit un billet gratuit pour aller en Ville.

NIVEAUX D'ACTION



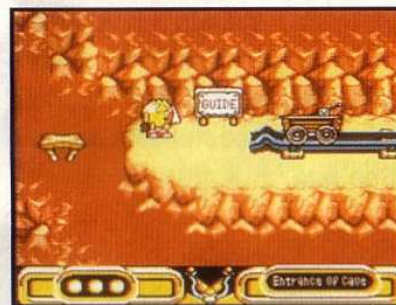
Une fois que vous maîtrisez les bases, n'hésitez pas à vous frotter à quelques challenges ! Au centre de Pac-Monde, se trouvent deux Niveaux d'Action. Il ne faut pas perdre de temps... déplacez Pac-Man à toute vitesse et mettez-vous à l'abri !



Deltaplane

Accrochez-vous ! Pac-Man devient le roi de la plane ! Attention toutefois aux obstacles et :

1. Appuyez sur le bouton Y pour faire monter le deltaplane. A l'aide de la fronde, tirez sur Pac-Man pour qu'il descende.
2. Si les fantômes ennuent Pac-Man, n'hésitez pas à utiliser la fronde.



Le Chariot Minier

Encore plus de sensations qu'avec le Grand Huit ! Méfiez-vous tout de même des rebords rocaillieux.

1. Appuyez sur le bouton Y pour faire accélérer le chariot. Au bout d'un moment, il va prendre sa vitesse de croisière.
2. Pour que Pac-Man évite les obstacles, faites-le sauter en lui tirant dessus avec la fronde.
3. Dès que les fantômes tourmentent Pac-Man, tirez-leur dessus avec la fronde pour leur faire traverser la voie lactée !



ASTUCES

Essayez de tirer sur tout ce que vous voyez

N'hésitez pas à utiliser la fronde ! Si le jeu s'immobilise ou si Pac-Man est bloqué, il se peut que vous ayez oublié de tirer sur quelque chose.

La fonction "Regarde" est importante

Hormis la fronde, vous pouvez attirer l'attention de Pac-Man en appuyant sur le bouton Y ainsi que sur Haut, Bas, Gauche ou Droite de la manette multidirectionnelle. Vous allez systématiquement faire en sorte que Pac-Man regarde à droite ou à gauche, mais vous allez probablement oublier de le faire regarder en haut et en bas !

N'hésitez pas à tirer sur Pac-Man !

Si Pac-Man ne peut pas atteindre l'objet de ses convoitises, tirez-lui dessus au moyen de la fronde : il sautera peut-être.

Primordial : Gérer les humeurs de Pac-Man

Si Pac-Man ne réagit pas à vos commandes, c'est qu'il est probablement de mauvaise humeur. Lorsqu'il est en colère ou qu'il n'a pas trop la pêche, il est vain d'essayer de lui faire faire quoique ce soit. Mais s'il a quelque chose à se mettre sous la dent, son moral est beau fixe. N'hésitez pas à expérimenter, de façon à découvrir ce qui remontera le moral de notre ami selon les différents niveaux.



Super Pac-Man et la chasse aux fantômes

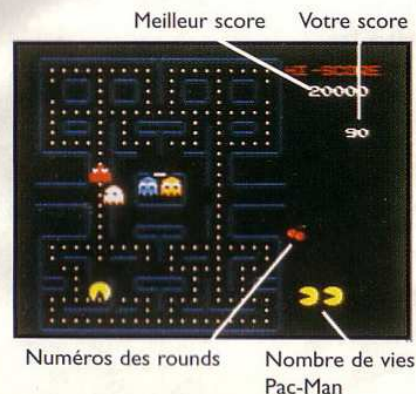
Dès qu'un fantôme apparaît, relâchez une Capsule P-Up. Pac-Man va l'avalér et se transformer en Super Pac-Man qui va dévorer tout cru les spectres !

Utilisez le bouton Y pour modifier la direction que prend Super Pac-

Man. Dès que les fantômes atteignent un coin de l'écran, ils se métamorphosent. Faites preuve de patience.

Dès que Pac-Man tombe et s'évanouit, le "dessin animé" s'achève. Mais si vous parvenez à l'atteindre avec la fronde, il peut sortir de sa torpeur. Si vous le frappez trop souvent, attendez-vous à ce qu'il "crise" et devienne très peu coopératif !

PAC-MAN : LE RETOUR !



Dans *Pac-Man 2*, vous pouvez jouer aux versions originales de *Pac-Man* et *Ms. Pac-Man* (les règles sont identiques). Selon le score obtenu, vous pouvez gagner une autre Capsule P-Up.



1. Dès que l'écran se modifie, appuyez sur le bouton START pour débiter. Vous commencez avec trois vies.

2. Au moyen de la manette multidirectionnelle, déplacez Mme Pac-Man ou Pac-Man vers la gauche, la droite, le haut ou le bas. Gobez tous les pointillés à l'écran. Lorsque c'est fait, vous avez terminé le premier niveau.

3. Lorsqu'un fantôme vous rattrape, vous perdez une vie. Lorsque vous les perdez toutes, vous avez perdu !

4. Pour chaque 10 000 points collectés, vous gagnez une vie supplémentaire.

Contre-Attaque avec les Capsules P-Up

Le gros pointillé est en fait une Capsule. Si Mme Pac-Man/Pac-Man la gobe, elle/il devient invincible pour un certain temps et peut en profiter pour avaler les fantômes.

Fuyez le danger grâce au Tunnel Warp

Si les fantômes sont près de vous attraper, entrez dans le Tunnel Warp et échappez-vous vite fait !

NOMS ET MOTS DE PASSE

Si votre score figure parmi les cinq meilleurs, vous pouvez entrer votre nom dans la liste. Choisissez les lettres avec Gauche ou Droite de la manette multidirectionnelle. Validez avec le bouton B. Maintenant, vous pouvez directement jouer au *Pac-Man* d'origine en entrant le Mot de Passe affiché.

MEMO