

# PAC-MAN<sup>\*</sup>

FROM

## ATARISOFT<sup>™</sup>

Suitable for any Sinclair ZX Spectrum



# PAC-MAN<sup>\*</sup> 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:

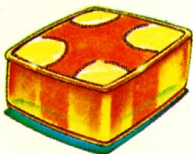
- Q or 7 ..... UP
- A or 6 ..... DOWN
- O or 5 ..... LEFT
- P or 8 ..... RIGHT

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!

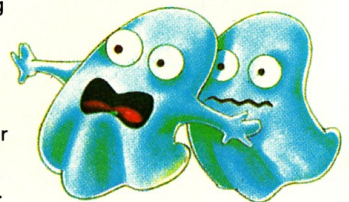
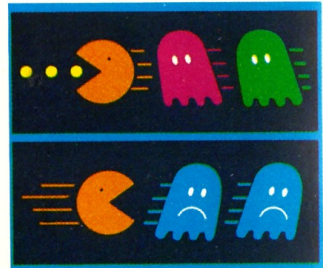
When Pac-Man has eaten all the dots, he reappears in a new maze where the ghosts move faster. In each successive maze, it becomes harder for PAC-MAN to eat all the dots without being caught.

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:

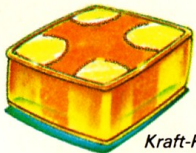
- Q oder 7 ..... nach oben
- A oder 6 ..... nach unten
- O oder 5 ..... nach links
- P oder 8 ..... nach rechts

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.



Kraft-Pillen

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.

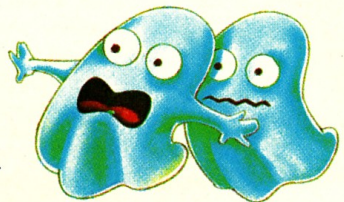
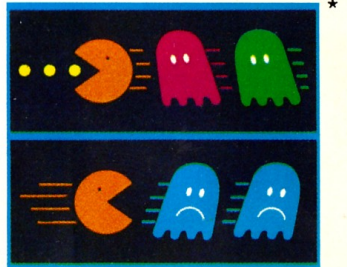
Wenn PAC-MAN alle Waffeln gefressen hat, bekommt er ein neues Labyrinth, in dem die Geister schneller werden. Nach jedem erfolgreich bezwungenem Labyrinth, wird es schwerer für PAC-MAN die Waffeln zu fressen, ohne von den Geistern gefangen zu werden.

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.



Fürchien 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 CONTROLE

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 :

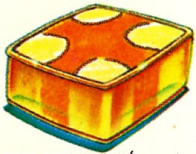
- Q** ou **7** ..... haut
- A** ou **6** ..... bas
- O** ou **5** ..... gauche
- P** ou **8** ..... droite

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.

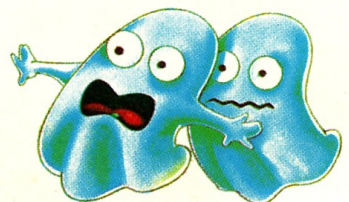
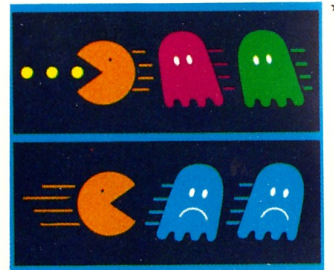
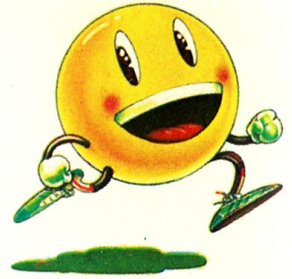
Lorsque PAC-MAN a mangé toutes les gaufrettes vidéo, il réapparaît dans un nouveau labyrinthe où les fantômes se déplacent plus rapidement. A chaque nouveau labyrinthe PAC-MAN a plus de mal à manger toutes les gaufrettes vidéo sans se faire attraper par les fantômes.

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*

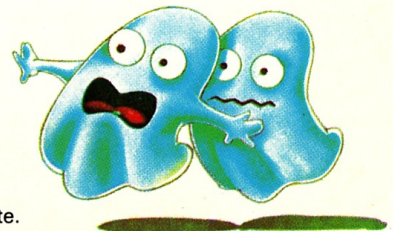
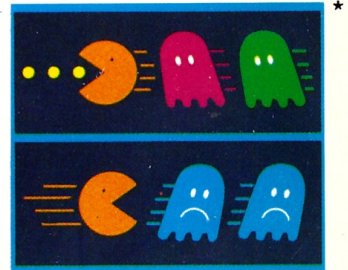
Quando PAC-MAN ha mangiato tutti i segmenti, riappare in un altro labirinto dove gli spettri si muovono più rapidamente. In ogni labirinto successivo diventa più difficile per PAC-MAN mangiare tutti i segmenti senza farsi prendere dagli spettri.

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.

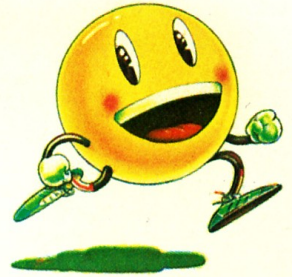


*Spettri Blu Spaventati*

# 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 cargara automaticamente.

### CONTROLS

Despues de que la pantalla se titule se puede elegir uno de los dos controls de opcion:

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

En seleccionando el teclado de opcion, tambien pueden usar el siguiente control de palanca interfaces.

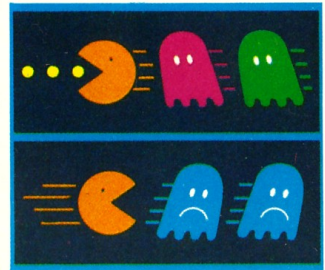
1. ZX INTERFACE 2.
2. AGF.
3. PROTEK.

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

- O  7 ..... ARIBA  
 A o  6 ..... ABAJO  
 O o  5 ..... IZQUIERD  
 P o  8 ..... DERECHA

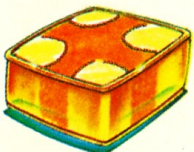
Con su control de palanca correctamente en posicion podra mover el PAC-MAN para arriba, abajo a la derecha y a la izquierda.

Apulse Tecla  S para comencrar el juego.



### EL JUEGO

PAC-MAN marca la puntuacion comiendose los puntos dentro del laberinto, mientras evitando los fantasmas.



Pildora de Poder

Las pildoras de poder se encuentran situadas en las cuatro esquinas de la pantalla. Al comerte una pildora de poder los fantasmas se convierten azul, durante unos segundos. Durante tiempo el PAC-MAN se puede comer a los fantasmas para marcar mas puntos por cada uno que coja, antes de cambiar su color normal, los fantasmas pestanaran y ya cal que el PAC-MAN tenga quidado !

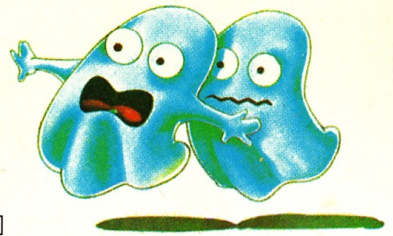
Quando PAC-MAN se halla comido todos los puntos el aparecera en un nuevo laberinto, en donde los fantasmas se mueven mucho mas deprisa. En cada sucesivo laberinto, se hace mas y mas dificil para el PAC-MAN comerse todos los puntos sin que le cojan los fantasmas.

El PAC-MAN puede viajar de un lado de la Pantalla al otro, usando el túnel de escape. Los fantasmas que les persigen les puedes hacer ir mas despacio en entrando por los túnels 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 comiendose 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 qualquier momento apulsando la tecla  H Para continuar pulse qualquier de las teclas.



Fantasmas Miedo Azul

# PAC-MAN\* VAN ATARISOFT

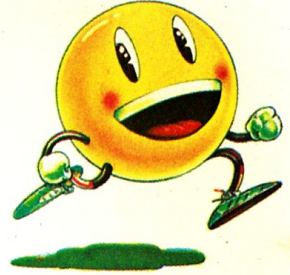
VAN

ATARISOFT

## 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:

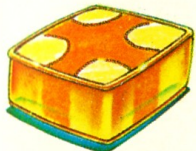
- Q of 7 ..... naar boven
- A of 6 ..... naar beneden
- O of 5 ..... naar links
- P of 8 ..... naar rechts

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.



Krachtpill

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 voor dat ze hun oorspronkelijke kleur terugkrijgen en dan kan PAC-MAN maar beter oppassen!

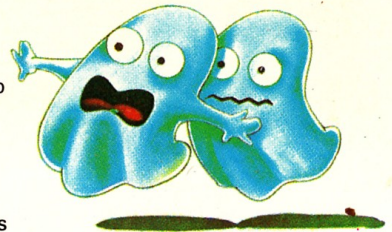
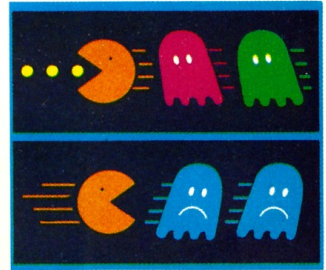
Indien PAC-MAN alle stippen heeft verorberd, verschijnt hij in een nieuw doolhof waarin de spoken zich sneller bewegen. In elk opvolgende doolhof wordt het voor PAC-MAN moeilijker alle stippen op te eten, zonder gevangen te worden.

PAC-MAN kan van de ene naar de andere kant van het scherm komen door gebruik te maken van de ontsnappingstunnels. De achtervolgende 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 beloofd 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**

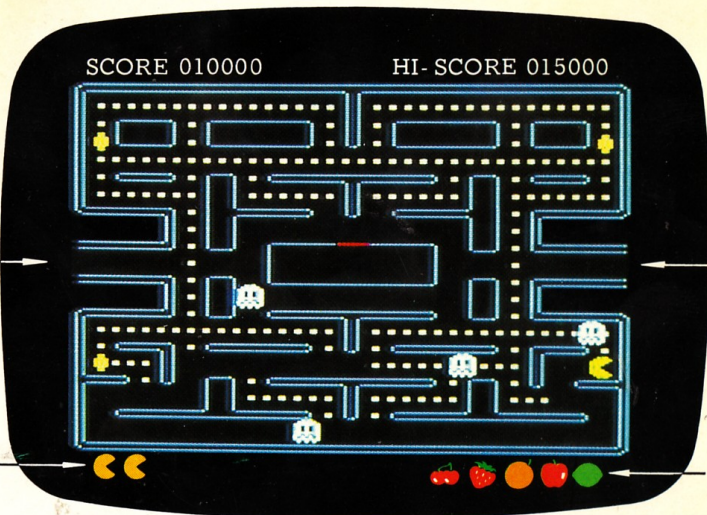
**SPETTARE  
MARCA SENAL  
SCORE**

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

Escape Tunnel  
Fluchttunnel  
Issue de Secour  
Tunel 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  
Labyrinth  
Labirinto  
Doolhof

Points  
Punkte  
Points  
Punti  
Puntuacion  
Punten

	..... 10
	..... 50
	1 ..... 200
	2 ..... 400
	3 ..... 800
	4 ..... 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**<sup>®</sup>  
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