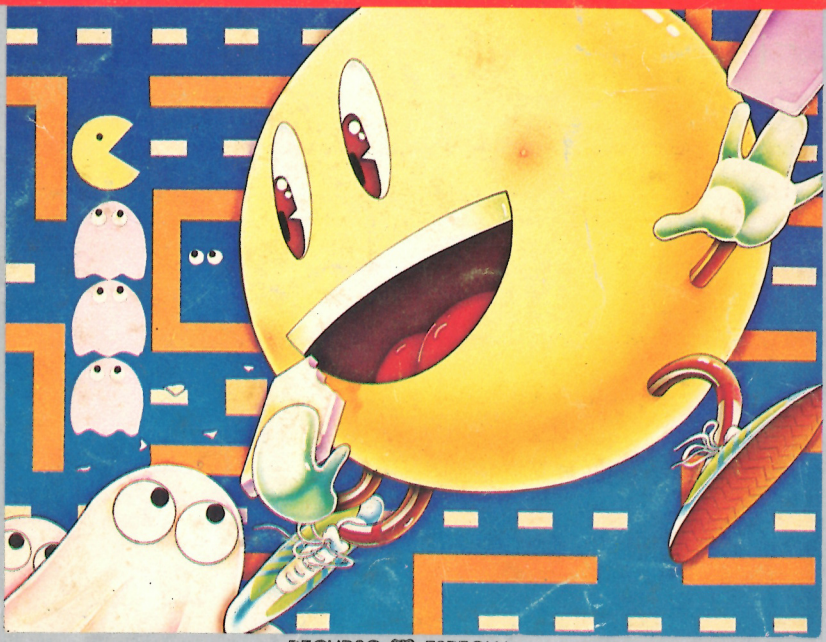
ATARI® 2600™

PAC-MAN*



RECURSO ESPECIAL

Este cartucho-programa contém versões adicionais para crianças.

ATENÇÃO: Coloque sempre a chave POWER do console na posição "OFF" (desligado) antes de inserir ou retirar um cartucho-programa ATARI. Isto protegerá seus componentes eletrônicos e prolongará a vida do seu ATARI 2600 Video Computer System.

ÍNDICE

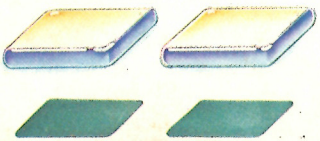
1. O Jogo pág.2
2. Uso dos Controladores pág.4
3. Controles do Console pág.4
4. Variações do Jogo pág.6
5. Contagem de Pontos pág.6
6. Conselhos Úteis pág.7
7. Matriz de Seleção de Jogos pág.7

1-O JOGO

O objetivo do jogo é manter PAC-MAN saudável e feliz em seu lar na Labirintolândia. PAC-MAN inicia o jogo com quatro vidas. Quanto mais tempo ele sobrevive, maior o número de pontos obtidos. Você marca um ponto quando PAC-MAN come um vídeo-wafer. Você também obtém pontos quando PAC-MAN come pílulas de força, vitaminas e fantasmas. Cada vez que PAC-MAN come todos os vídeo-wafers de um labirinto, ganha mais uma vida e um novo labirinto cheio de vídeo-wafers.

Você encontra, abaixo, todas as necessidades nutricionais de PAC-MAN, que são também seus objetivos para a marcação de pontos.

VÍDEO-WAFERS



São as linhas pontilhadas na tela. Você deve conduzir PAC-MAN através do labirinto, fazendo com que ele passe sobre os vídeo-wafers. Ele come automaticamente os wafers e eles desaparecem da tela. Você marca um ponto por vídeo-wafer comido por PAC-MAN (Para marcar um ponto, ele deve passar diretamente sobre o vídeo-wafer).

PÍLULAS DE FORÇA

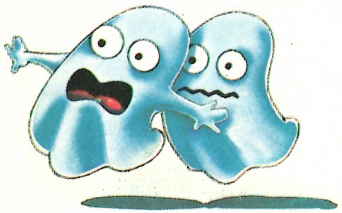


As pílula de força estão localizadas nos quatro cantos da tela. Cada pílula vale cinco pontos. Quando PAC-MAN come uma pílula de força, os fantasminhas tornam-se azuis transparentes.

Durante este tempo, PAC-MAN possui a super-força necessária para vencer os fantasmas. Esta é sua

grande chance de sair em perseguição e papar os fantasminhas. Infelizmente, esta força dura somente alguns segundos. Quando ela começa a desaparecer, os fantasminhas passam a ficar cor-de-rosa e voltam a ficar amarelos (As notas musicais deixam de tocar algums segundos antes da volta dos fantasminhas).

FANTASMAS AZUIS ASSUSTADOS

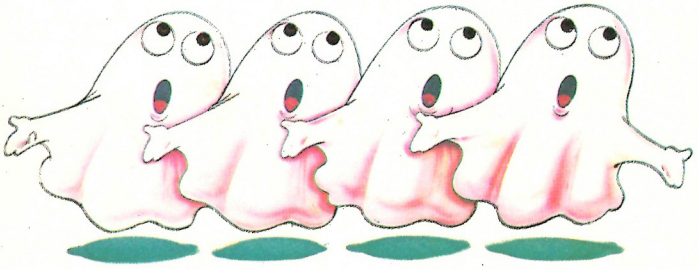


VITAMINAS

As vitaminas são dois retângulos concêntricos situados no centro da tela. Eles aparecem por um momento, desaparecem e tornam a reaparecer. Valem 100 pontos cada vez que são comidos por PAC-MAN.



QUARTETO DE FANTASMAS



Os fantasminhas são o quarteto de malfeitores que persegue PAC-MAN pelo labirinto. Você perde uma vida cada vez que um deles come PAC-MAN. Por outro lado, você marca pontos cada vez que PAC-MAN come um fantasminha Ele só pode comer os fantasminhas. depois de engolir uma pílula de força. Quando isto acontece, ele pode andar pelo labirinto papando os fantasminhas. O primeiro vale 20 pontos, o segundo 40, o terceiro 80 e o quarto 160 pontos. Se o efeito da pílula de força desaparecer antes que PAC-MAN coma todos os fantasminhas, ele precisará comer outra pílula de força e perseguí-los novamente (começando outra vez dos 20 pontos). Quando um fantasminha é engolido, somente seus olhos continuam visíveis. Só que eles "ressuscitam" voltando à câmara retangular existente no centro do labirinto.

2-USO DOS CONTROLADORES

Ligue os controladores (Joysticks) ao seu console. Certifique-se de ligar, com firmeza, os cabos dos controladores nas tomadas LEFT CONTROLLER e RIGHT CONTROLLER do Vídeo Computer System. Nos jogos para um único jogador, ligue o seu controlador na tomada LEFT CONTROLLER do seu console. Segure o controlador com o botão vermelho situado à sua esquerda e para cima, em direção à tela do televisor. Para maiores detalhes, consulte o Manual de Instruções do console.

Use o controlador para guiar PAC-MAN pelo labirinto. Movimente a alavanca do controlador na direção em que você deseja que PAC-MAN se movimente. Ele percorre toda a área do labirinto, podendo também utilizar as aberturas da parte superior e inferior do labirinto como "saídas de emergência" (Ver Fig.1)

Lembre-se de que os fantasminhas podem usar as mesmas saídas de emergência e que podem estar à espera de PAC-MAN quando ele voltar a entrar no labirinto. Quando PAC-MAN escapa pela abertura de baixo, ele torna a entrar pela abertura de cima e vice-versa.

O botão vermelho do controlador é utilizado somente para dar início ao jogo.



Fig.1

3-CONTROLES DO CONSOLE

CHAVE GAME SELECT

Para selecionar a variação desejada de PAC-MAN, pressione para baixo a chave GAME SELECT (ver a Seção 4, VARIAÇÕES DO JOGO). O número do jogo aparece na parte inferior da tela. Os jogos para um único jogador são identificados pelo aparecimento de um número e os jogos para dois jogadores por dois números na parte inferior da tela (ver Figs.2 e 3).

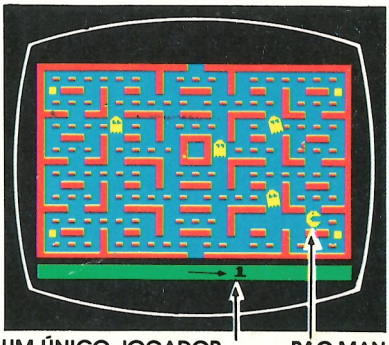
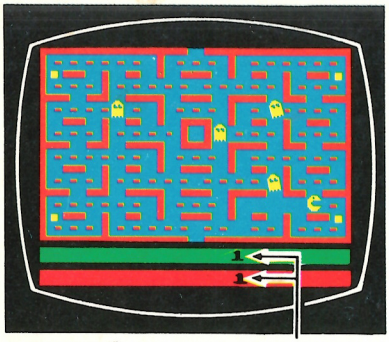


Fig.2

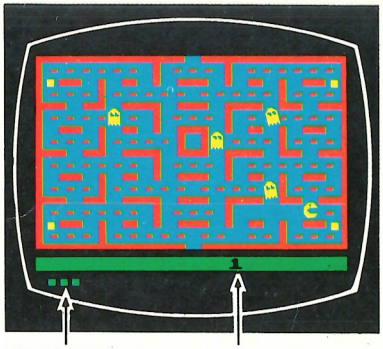


JOGO PARA DOIS JOGADORES

Fig.3

Uma vez escolhido o número do jogo desejado, pressione para baixo a chave GAME RESET e ele terá início (o jogo também pode ser iniciado apertando-se o botão vermelho do controlador). Quando a chave GAME RESET é pressionada, a contagem aparece no local antes ocupado pelo número do jogo e as vidas restantes são mostradas na parte inferior da tela, conforme vemos na Figura 4 para jogos de um único jogador e na Figura 5 para jogos de dois jogadores. O jogador que utiliza o controlador ligado à tomada LEFT CONTROLLER é o que inicia o jogo.

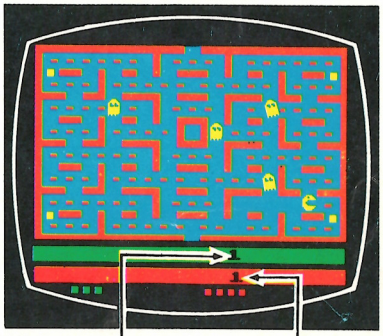
JOGO PARA UM JOGADOR



VIDAS RESTANTES CONTAGEM

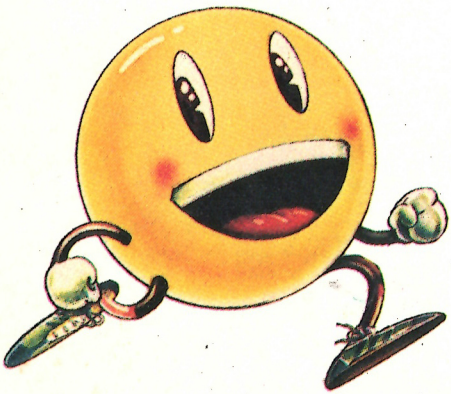
Fig.4

JOGO PARA DOIS JOGADORES



JOGADOR DA ESQUERDA JOGADOR DA DIREITA

Fig.5



CHAVES DIFFICULTY

O jogo PAC-MAN tem dois níveis de dificuldade. Quando a chave DIFFICULTY está na posição **B**, as pílulas de força duram mais e as vitaminas permanecem por mais tempo na tela. A posição **A** é para o jogador experiente. O jogador que utiliza a alavanca de controle ligada à tomada LEFT CONTROLLER deve usar a chave LEFT DIFFICULTY, ficando a chave RIGHT DIFFICULTY para o jogador que utiliza a alvanca de controle ligada à tomada RIGHT CONTROLLER. Nos jogos para um único jogador, use a chave LEFT DIFFICULTY.

4-VARIAÇÕES DO JOGO

O jogo PAC-MAN tem 8 variações. Cada variação tem versões para um ou dois participantes. Nos jogos para dois participantes, o jogador da esquerda dá início ao jogo. Os participantes se alternam no controle do jogo até PAC-MAN ser comido por um fantasma.

Nos jogos 1, 2 ,7 e 8 o movimento de PAC-MAN é lento. Em cada um destes jogos os fantasminhas têm velocidades diferentes:

JOGO 1: Velocidade média
JOGO 2: Alta velocidade
JOGO 7: Velocidade muito lenta indicada para crianças
JOGO 8: Velocidade, lenta

Nos jogos 3, 4, 5 e 6 o movimento de PAC-MAN é rápido e a velocidade dos fantasmas tem a seguinte variação:

JOGO 3: Velocidade muito lenta
JOGO 4: Velocidade lenta
JOGO 5: Velocidade média
JOGO 6: Alta velocidade

Os jogos 3 e 7 são recomendados para crianças de pouca idade. O jogo 6 é a variação mais difícil. Se você quiser enfrentar um desafio de fato, tente o jogo 6 com nível de dificuldade **A**.
OBS.: Algumas vezes os fantasminhas tentam esconder-se atrás uns dos outros, de forma a parecer que somente um fantasminha está perseguindo PAC-MAN.

5-CONTAGEM DE PONTOS

VÍDEO-WAFER =	1 ponto
PÍLULA DE FORÇA =	5 pontos
VITAMINAS =	100 pontos
PRIMEIRO FANTASMA =	20 pontos
SEGUNDO FANTASMA =	40 pontos
TERCEIRO FANTASMA =	80 pontos
QUARTO FANTASMA =	160 pontos

6-CONSELHOS ÚTEIS

1.Quando todos os fantasminhas estiverem escondidos atrás uns dos outros, coma uma pílula de força e engula os quatro de uma só vez, fazendo 300 pontos;

2.Tente comer a maior quantidade possível de vídeo-wafers antes de engolir uma pílula de força. Assim, você economizará a pílula de força para usá-la somente quando realmente precisar;

3.Antes de comer uma pílula de força, fique no canto do labirinto bem próximo a elas para atrair os fantasminhas para perto de você. Assim você papará mais fantasminhas com uma única pílula de força;

4.Use as aberturas superior e inferior do labirinto como um túnel para enganar os fantasminhas. Entre ou saia das aberturas para fugir deles.

7-MATRIZ DE SELEÇÃO DE JOGOS

NÚMERO DO JOGO	1	2	3	4	5	6	7	8
PAC-MAN LENTO								
PAC-MAN RÁPIDO								
FANTASMAS-VELOCIDADE MÉDIA								
FANTASMAS-ALTA VELOCIDADE								
FANTASMAS-VELOCIDADE MUITO LENTA								
FANTASMAS-VELOCIDADE LENTA								
VERSÃO PARA CRIANÇAS								
DESAFIO								



ATARI® A Warner Communications Company

© COPYRIGHT 1981 ATARI, INC
TODOS OS DIREITOS RESERVADOS
ATARI and Design, Reg. U.S. Pat & Tm Off
* PAC-MAN e personagens são marcas registradas da Namco Ltd.

POLYVOX
INDÚSTRIA BRASILEIRA - G. AMAZÔNIA S.A.
AV. AÇAÍ, 875 - D.I. - MANAUS - AM.
C.G.C. 04.209.912/0001-29

06-1900-012