



PAC-MANIA
Namco (1987)

GUIDE NIVEAU 1 INITIATION

mise à jour : 04/01/15
<http://asthalis.free.fr>



PAC-MANIA (Namco, 1987)

guide par Asthalis



asthalis@free.fr
<http://asthalis.free.fr>

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT	2
En bref	2
Conditions d'utilisation	2
Historique	3
2. ENVIRONNEMENT DU JEU	4
Cadre général	4
Architecture	4
Vie, énergie et temps	4
Continuité des niveaux	5
Saut	5
Mode attaque	5
Bonus fruit	6
Bonus de vitesse	6
Bonus de double score	6
Archivage du score	7
3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE	7
Interface de MAME	7
Déplacements	7
Saut	8



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce guide s'adresse en priorité aux amateurs de jeux d'arcade qui utilisent l'émulateur **MAME** mais ne connaissent pas encore le jeu **Pac-Mania**. Son but est de décrire brièvement le jeu et de faciliter sa prise en main par un joueur débutant.

Il s'applique à la version dont le nom complet sous MAME est **Pac-Mania**.

Conditions d'utilisation

Ce document peut être copié et diffusé sous sa forme première. Toute autre utilisation reste à la discrétion de l'auteur.



Historique

- + nouveauté ou ajout
- > mise à jour
- ! correction
- suppression

04/01/15 **version initiale**



2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

Pac-Mania est un jeu de type labyrinthe jouable en solo ou à 2 à tour de rôle. Chaque joueur est représenté par un petit personnage en forme de boule jaune dont la mission consiste à manger toutes les pastilles dans chaque niveau du jeu.



Architecture

Chaque partie se déroule sous la forme d'une succession linéaire de niveaux, avec la possibilité de choisir le niveau de départ (1, 2 ou 4).

Chaque niveau est affiché en pseudo-3D et l'affichage du décor utilise un scrolling multidirectionnel qui suit les mouvements du joueur.

Un niveau se termine quand le joueur a récolté toutes les pastilles.



Vie, énergie et temps

Chaque joueur commence sa partie avec 3 vies. le nombre de vies restantes est indiqué au bas de l'écran.

Le joueur peut perdre une vie s'il entre en collision avec un ennemi. Il peut en récolter de nouvelles en obtenant un score suffisant (un son caractéristique le lui rappelle).

Le temps pour terminer un niveau est illimité.





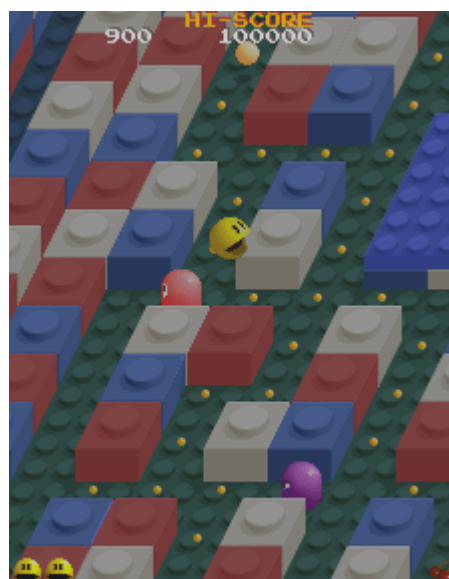
Continuité des niveaux

Chaque niveau du jeu comporte un couloir de communication constituant un « raccourci » vers la partie opposée (gauche ou droite) du niveau.



Saut

Le personnage du joueur peut sauter par-dessus ses ennemis pour les éviter. Cette faculté est permanente et non liée à un bonus.



Mode attaque

Si le joueur récolte une pastille jaune de grande taille (4 par niveau), ses ennemis deviennent vulnérables et il peut temporairement les éliminer par contact.

Le clignotement des ennemis annonce le retour imminent au mode normal.





Bonus fruit

Parmi les bonus apparaissant régulièrement près du centre de chaque niveau, les fruits apportent des points supplémentaires au joueur.

Un message et une sonnerie avertissent le joueur à chaque apparition d'un nouveau bonus. Si le fruit n'est pas rapidement récolté, il disparaît.



Bonus de vitesse

Parmi les bonus apparaissant régulièrement près du centre de chaque niveau, les pastilles vertes augmentent la vitesse du personnage du joueur.

Comme dans le cas d'un bonus fruit, le joueur est alerté quand cette pastille spéciale apparaît.



Bonus de double score

Parmi les bonus apparaissant régulièrement près du centre de chaque niveau, les pastilles rouges doublent instantanément le score du joueur.

Comme dans le cas d'un bonus fruit, le joueur est alerté quand cette pastille spéciale apparaît.





Archivage du score

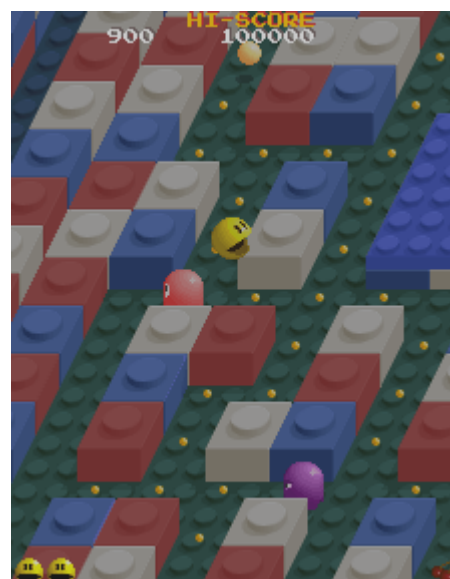
Si le score final d'un joueur est suffisant pour être classé parmi les 10 meilleurs, il est retenu dans le tableau des scores et peut entrer son nom en fin de partie.



3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE

Interface de MAME

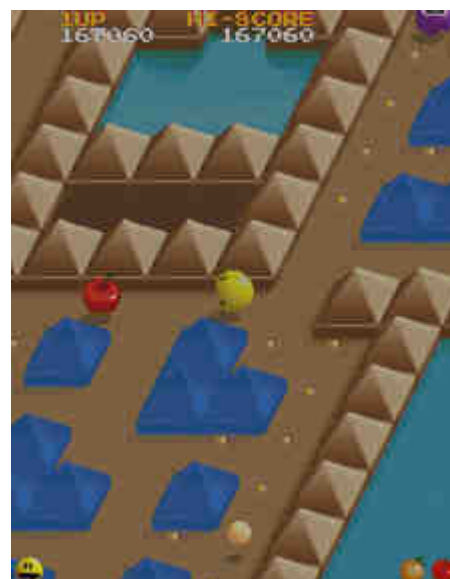
Dans **Pac-Mania**, le joueur dispose d'un contrôleur à 4 directions (par défaut, les touches fléchées au clavier) et d'un bouton « saut » (bouton 1, **Ctrl** par défaut).



Déplacements

Le joueur utilise son contrôleur pour déplacer son personnage dans les 4 directions (gauche, droite, haut ou bas).

Si le personnage du joueur a récolté une pastille verte, ses déplacements sont plus rapides.





Saut

Le bouton "saut" sert à esquiver les ennemis en leur passant par-dessus.

Le joueur peut changer de trajectoire au cours du saut, voire faire demi-tour en l'air.

Attention, à partir du 4ème niveau, certains ennemis sont également capables de sauter.

