

Jouer

But du jeu

Vous dirigez un petit bonhomme jaune, Pacman, à travers un labyrinthe également fréquenté par des fantômes, les ennemis de Pacman.

Le but du jeu est très simple, vous devez manger toutes les pastilles d'un niveau pour passer au suivant, sans toucher aux fantômes, dans le cas contraire vous perdez une vie et le niveau recommence.

Commencer une partie

2 modes de jeu sont disponibles, le mode « Pacman 2005 » et le mode « Niveaux Persos ».

Pour débiter une partie en mode « Pacman 2005 », appuyez sur F2 ou sur "Jeu"->"Nouvelle partie".

Pour débiter une partie en mode « Niveaux Persos », appuyez sur F3 ou sur "Jeu"->"Nouvelle partie niveaux persos".

Le mode de jeu « Pacman 2005 » est le mode par défaut, il comporte les niveaux livrés avec le programme (**60 niveaux !**).

Le mode de jeu « Niveaux Persos » est un mode personnalisé comportant vos propres niveaux. Pour créer votre niveau vous devez utiliser l'éditeur de niveaux en choisissant "Editeur de niveaux"->"Gestion et création" dans le menu.

Déplacer le pacman

Par défaut pour déplacer pacman vous pouvez utiliser les touches directionnelles gauche, droite, haut, bas. Les touches du clavier peuvent être reconfigurées en choisissant "Jeu"->"Configuration du clavier" dans le menu

Mettre le jeu en pause

Pour mettre le jeu en pause ou pour le relancer, appuyez sur ENTREE. Cette touche peut être redéfinie dans la configuration du clavier

Les pastilles



Une pastille mangée vous rapportera **2** points

Les capsules d'énergie



Une capsule d'énergie vous rapportera **2** points tout en inversant les rôles avec les fantômes qui deviennent vulnérables, vous pouvez à votre tour les "manger" pour gagner 100 points. Notez que les fantômes se trouvant dans leur repère ne subiront pas l'altération d'état.

Les Bonus

Au cours d'une partie vous rencontrerez différents bonus :



La bombe : Explosion de l'ensemble des fantômes lorsque vous appuyez sur la barre espace (cette touche est modifiable dans la configuration du clavier).



Le cœur : Une vie supplémentaire, c'est le bonus le plus rare.



La coupe : 150 points



L'étoile : C'est le bonus le plus courant, il vous rapportera 70 points



Pacman invisible : Le Pacman devient invisible, les fantômes ne peuvent plus le localiser.



Le marteau : Equivalent à une capsule d'énergie, tous les fantômes deviennent vulnérables



Pacman masqué : Le Pacman avance 2 fois plus vite que les fantômes et peut les "manger" même si leur état n'est pas altéré par une capsule d'énergie.

Editeur de niveaux


L'éditeur de niveaux vous permet de créer vos propres niveaux, il est accessible en sélectionnant "Editeur de niveaux"->"Gestion et création" dans le menu.

Par défaut les niveaux personnels sont enregistrés dans le dossier "personals levels", mais vous pouvez également sélectionner le dossier de votre choix.

Pour jouer aux niveaux créés avec l'éditeur, sélectionnez "Jeu"->"Nouvelle partie niveaux persos" dans le menu.

Publier vos meilleurs scores sur internet

Le site internet www.pacman2005.com publie les meilleurs scores des joueurs.

Vous pouvez publier vos meilleurs scores en sélectionnant "Jeu"->"Meilleurs scores" dans le menu, puis en cliquant sur l'icône : 

Si un message vous informe que le serveur du jeu n'a pas pu être interrogé, réessayez plus tard ou [vérifiez que votre antivirus n'interdit pas la connexion par mesure de prévention](#). Certains antivirus (comme Norton Antivirus par exemple) bloquent les trames réseaux et risquent d'empêcher le jeu de communiquer avec l'extérieur, veuillez consulter l'aide de votre antivirus ou contactez le support clients de ce dernier afin de désactiver cette option pour Pacman 2005.