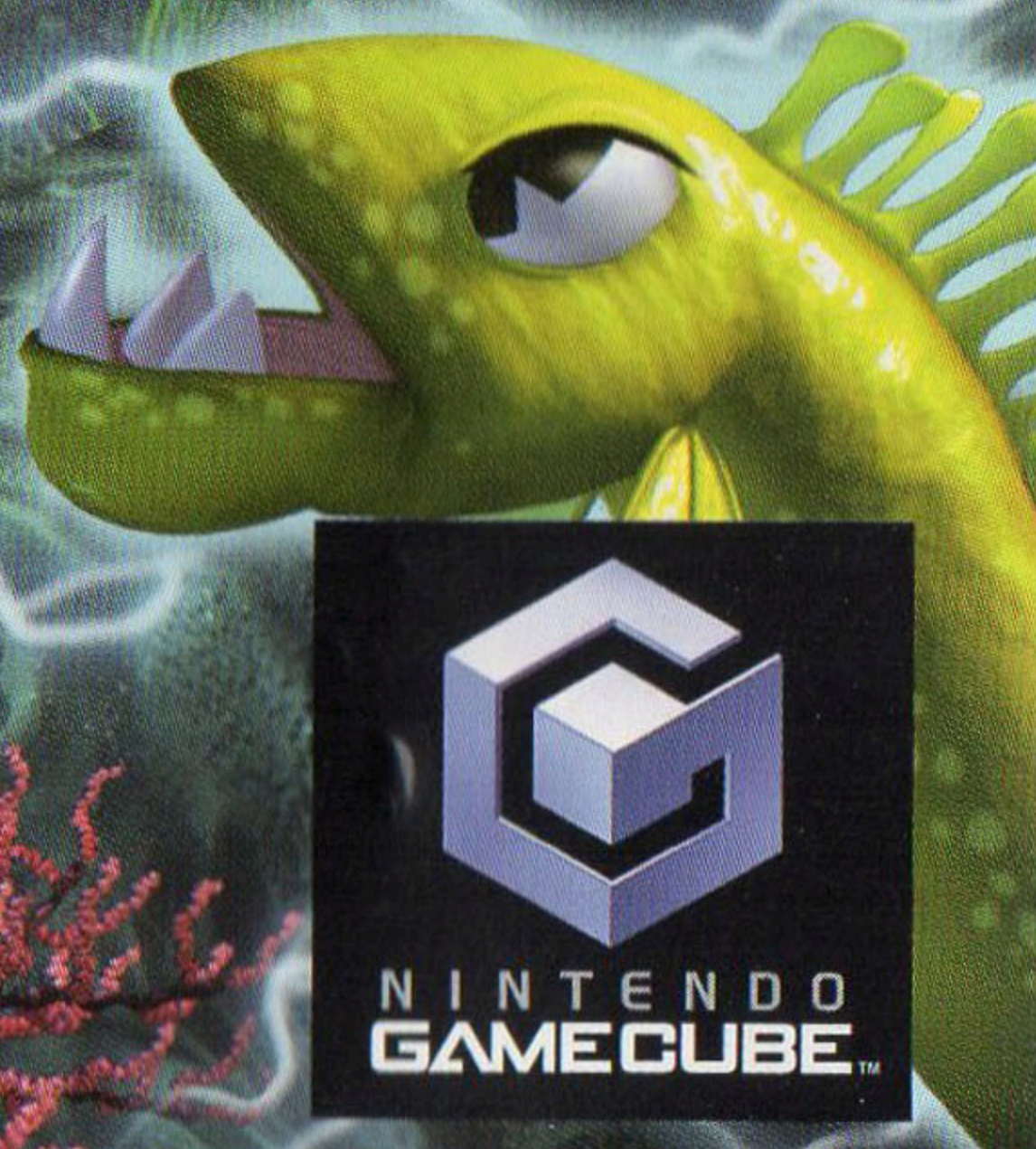
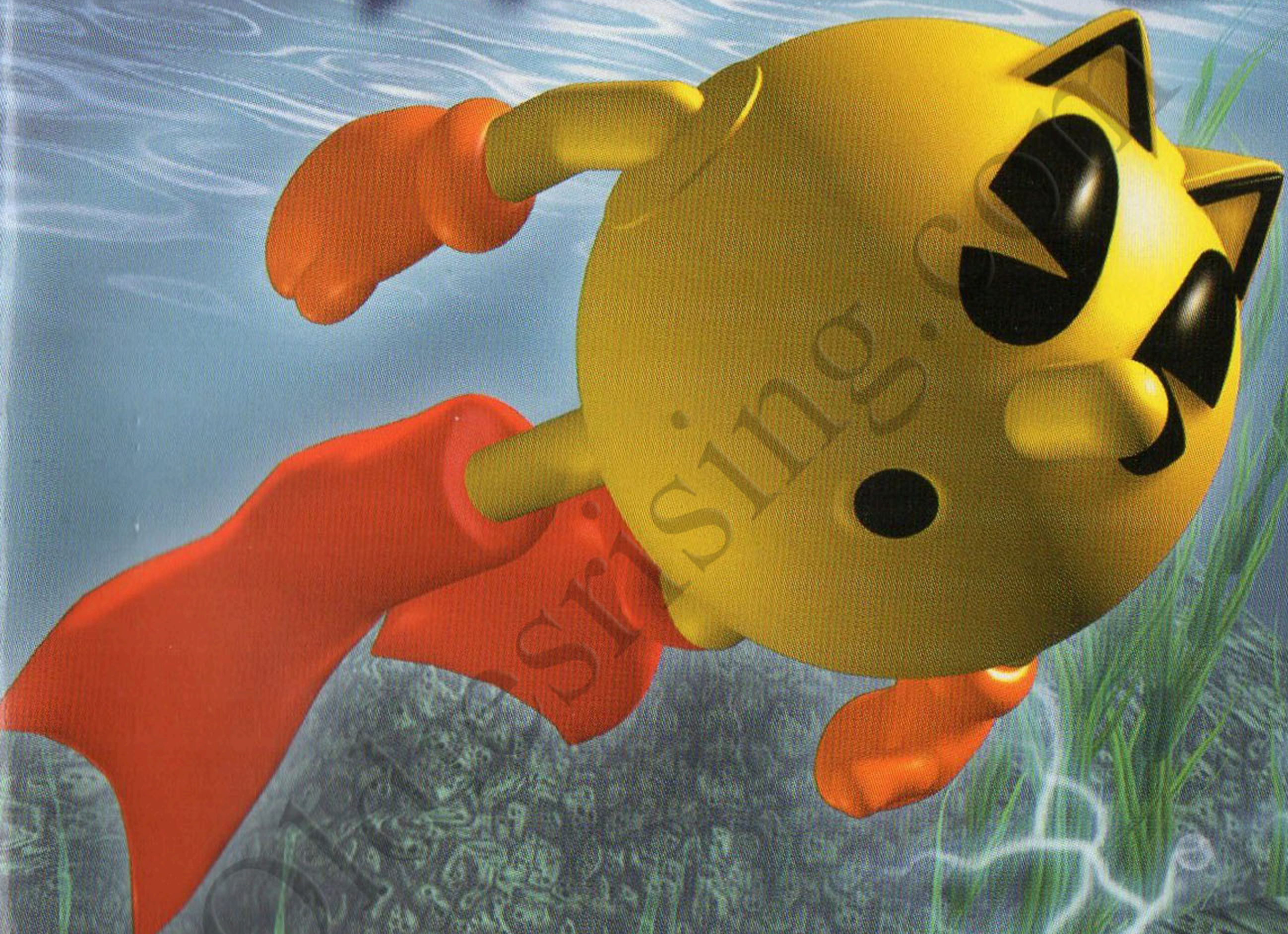


DOL-GP2P-FRA-M

PAC-MAN WORLD 2



namco[®]

MODE D'EMPLOI



CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHER CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME NINTENDO.



1 joueur

**CE JEU PERMET DE JOUER
AVEC UN JOUEUR ET UNE
MANETTE.**



Memory Card
(carte mémoire)
Nécessite **16** blocs

**CE JEU NECESSITE UNE
MEMORY CARD (CARTE
MEMOIRE) POUR
SAUVEGARDER VOTRE
PROGRESSION, VOS
PARAMÈTRES OU VOS
RESULTATS.**

LICENSED BY

Nintendo®

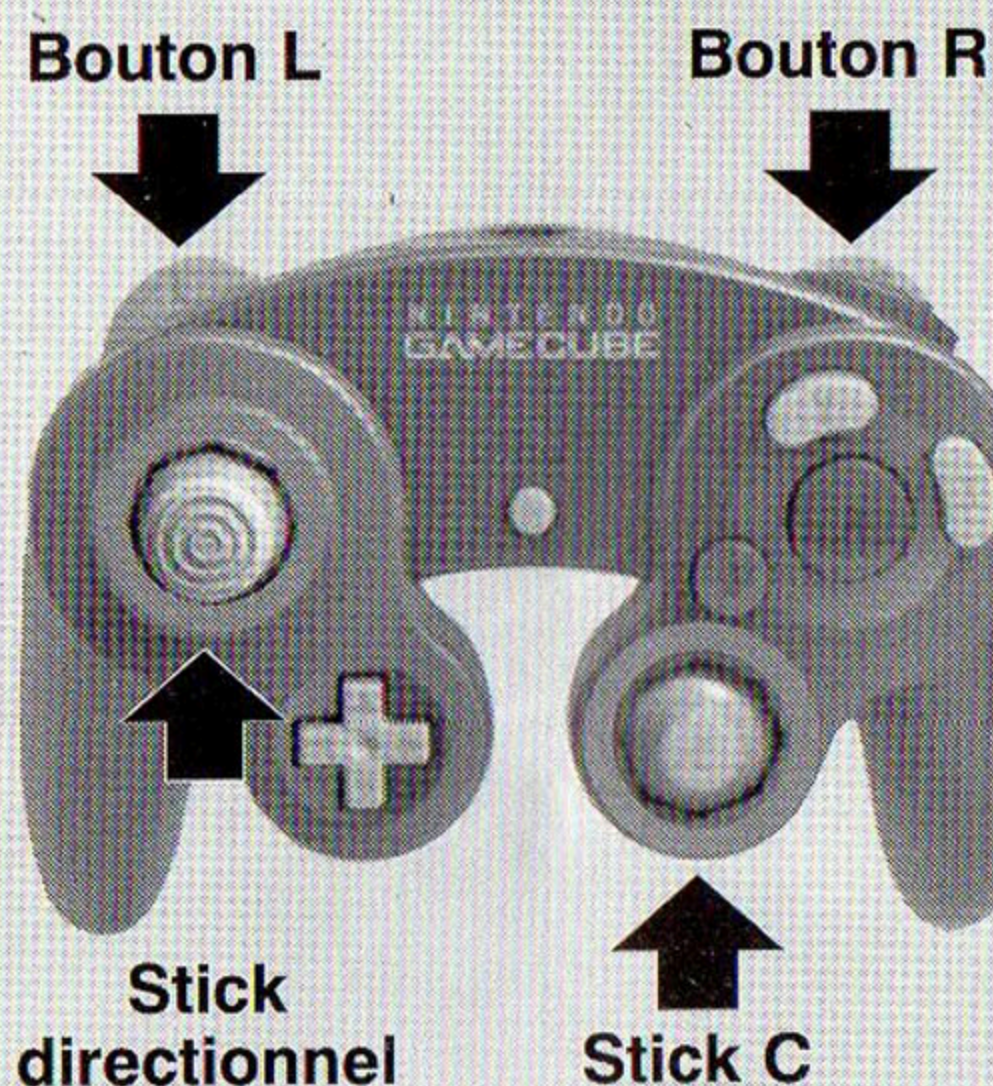
SOMMAIRE

Démarrage	2	Les bonus	12
Commandes de jeu	3	Plus d'objets qu'on ne peut en ramasser	13
Commandes de base	3	Les machines	14
Déplacements standards (cartes, niveaux)	3	Les habitants de Pac-Land	16
Commandes de caméra	3	Les ennemis	16
Commandes dans l'eau	4	Mode chrono	20
Commandes du Pac- sous-marin	4	Mode labyrinthe	21
Nager avec les palmes	4	Les mini-jeux	21
Suspendu dans le vide	4	Pac-Man Arcade	22
A la recherche des fruits enchantés	4	Ms. Pac-Man Arcade	22
Bienvenue à Pac-Land	5	Pac-Mania Arcade	23
Description du jeu	7	Pac-Attack Arcade	23
Deux types de niveaux	7	Labyrinthe Pac-Man World 2 Arcade	24
A quoi correspond la carte ? ..	7	L'équipe de Pac-Man World 2 (NINTENDO GAMECUBE)	24
Les nouveautés de Pac-Man World™ 2	7	Avertissement	26
Démarrage du jeu	8	Garantie	26
Menu principal	8	Retour après la garantie	27
L'objectif du jeu	8	Service consommateurs	27
La carte	8	Suivez les dernières nouveautés EA !	28
Les niveaux	10	Hintline 24h/24 - Trucs et astuces	28
Règles du jeu	11		
Sauvegarde ou Partie terminée	11		
Les objets	12		

REINITIALISATION DE LA POSITION NEUTRE DE LA MANETTE

Si les boutons L ou R sont enfoncés ou si le Stick directionnel n'est pas en position centrale au moment où la console est mise sous tension, ces positions seront considérées comme étant les nouvelles positions neutres de référence, brouillant les contrôles durant une partie.

Pour réinitialiser la manette, relâchez tous les boutons et sticks afin de leur permettre de revenir en position neutre, puis maintenez simultanément enfoncés, X, Y et START/PAUSE pendant 3 secondes.



DÉMARRAGE

1. Mettez le bouton d'alimentation de votre NINTENDO GAMECUBE sur OFF.

ATTENTION : n'essayez jamais d'insérer ou de retirer un disque NINTENDO GAMECUBE lorsque la console est en marche.

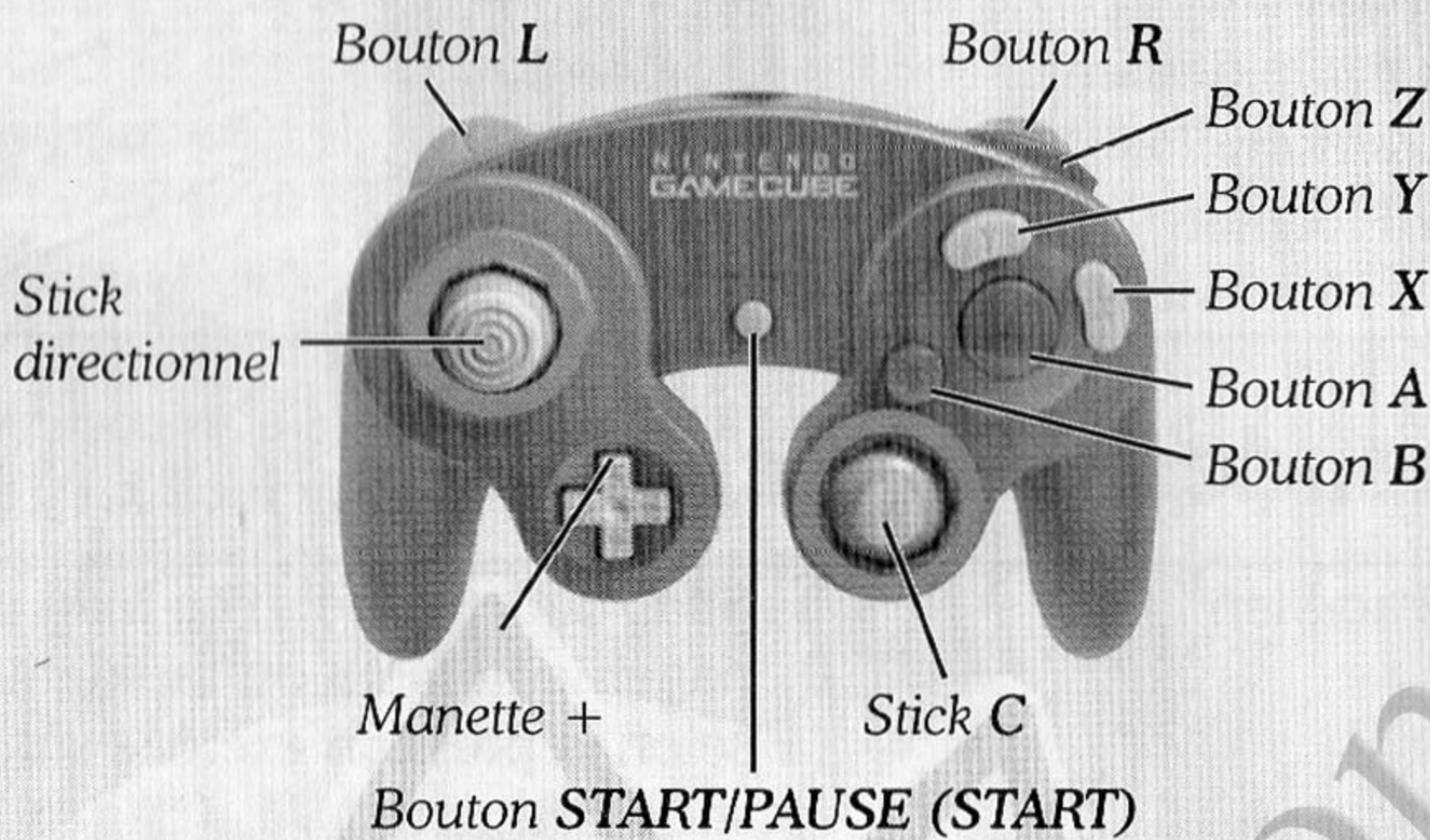
2. Assurez-vous qu'une manette NINTENDO GAMECUBE est insérée dans le port manette 1 de votre NINTENDO GAMECUBE.
3. Insérez le disque de *Pac-Man World™ 2* dans le lecteur de disque optique.
4. Mettez le bouton d'alimentation sur ON puis allez jusqu'à l'écran de présentation de *Pac-Man World™ 2*. Si vous n'arrivez pas à cet écran, recommencez à l'étape 1.
5. Dans l'écran de présentation de *Pac-Man World™ 2*, appuyez sur **START/PAUSE (START)** pour vous rendre au menu principal (p. 8).

Remarque : *Pac-Man World™ 2* est compatible avec la Memory Card (carte mémoire) NINTENDO GAMECUBE ; 8 blocs de mémoire permettent de sauvegarder trois parties.

- Il est fortement recommandé de mettre en place une Memory Card (carte mémoire) pour faire des sauvegardes en cours de jeu.
Remarque : la Memory Card (carte mémoire) doit être insérée dans le Slot A, sur la face avant de la console, avant la mise en marche. Il faut éteindre la console NINTENDO GAMECUBE avant d'ajouter ou de retirer des accessoires.
- Si aucune Memory Card (carte mémoire) NINTENDO GAMECUBE n'est insérée dans la console NINTENDO GAMECUBE, un message indique qu'il est impossible de faire des sauvegardes en cours de jeu. Il est tout à fait possible de jouer à *Pac-Man World™ 2* sans Memory Card (carte mémoire), mais il est préférable d'en utiliser une. Le message d'avertissement ne s'affiche pas si une Memory Card (carte mémoire) est déjà en place.

Les données de votre jeu sur la sélection du langage sauvegardées sur la Memory Card (carte mémoire) sont prioritaires sur les paramètres de langue de votre console NINTENDO GAMECUBE. (Pour plus d'informations, consultez le mode d'emploi de votre console.)

COMMANDES DE JEU



Commandes de base

Sélectionner une option	Stick directionnel ou manette +
confirmer une commande	Bouton A
Annuler une commande	Bouton Y
Démarrage ou Pause	Bouton START/PAUSE (START)

Déplacements standards (carte, niveaux)

Déplacer Pac-Man	Stick directionnel ou manette + (Pac-Man peut courir, marcher ou avancer sur la pointe des pieds selon la pression exercée sur le stick directionnel)
Sauter	Bouton A
Rebondir	Bouton A + bouton A
Donner un coup de pied en l'air	Bouton A + bouton B
Rouler	Bouton B (maintenir puis lâcher)
Utiliser/parler/ouvrir	Bouton Y

Commandes de caméra

Pivot caméra sens des aiguilles d'une montre	Stick C GAUCHE
Pivot caméra sens inverse des aiguilles d'une montre	Stick C DROITE
Régler l'inclinaison de la caméra	Stick C HAUT/BAS
Faire passer la caméra derrière Pac-Man et se rapprocher (mode panoramique)	Bouton L (maintenir)

Faire passer la caméra juste derrière Pac-Man et le faire avancer lentement

Bouton L (maintenir)
+ stick directionnel

Faire pivoter rapidement la caméra derrière Pac-Man

Bouton L

Approcher/Eloigner la caméra de Pac-Man

Bouton R

Commandes dans l'eau

Déplacer Pac-Man

Stick directionnel (Pac-Man peut nager lentement ou rapidement selon la pression exercée sur le stick directionnel)

Remonter

Bouton A

Descendre

Bouton B

Sauter hors de l'eau

Bouton A (depuis la surface)

Commandes du Pac-sous-marin

Déplacer le Pac-sous-marin

Stick directionnel

Lancer une torpille

Bouton A

Utiliser la mitrailleuse

Bouton B

Envoyer une bombe intelligente

Bouton X

Nager avec les palmes

Déplacer Pac-Man

Stick directionnel

Attaque torpille avec palmes

Bouton B

Suspendu dans le vide

Déplacer Pac-Man

Stick directionnel

Sauter sur une corniche

Bouton A

Se retirer de la corniche

Bouton B

A LA RECHERCHE DES FRUITS ENCHANTÉS

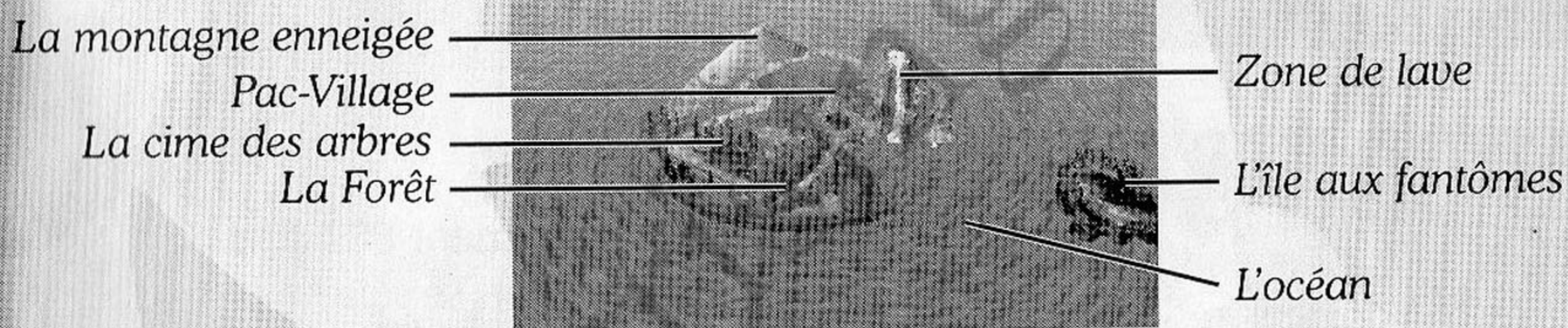
Le petit village mystérieux des Pac-créatures se trouve au cœur même de Pac-Land. Au centre de ce village pousse un arbre séculaire portant cinq fruits enchantés. Selon la légende, tant que personne ne touche à ces fruits, les Pac-créatures continueront de mener une vie paisible dans un pays prospère.

Mais voilà qu'une nuit, tandis que les Pac-créatures dorment et que la lune baigne le village d'une lueur argentée... Des fantômes s'introduisent dans le village pour causer quelque méfait et cueillent sans le vouloir les fruits enchantés. Le sol se met alors à trembler et des éclairs zèbrent le ciel. L'arbre est déraciné et une paire d'yeux brillants percent la noirceur du gouffre béant qu'il laisse derrière lui ; un rire sinistre retentit dans les entrailles de la terre. Spooky est libre !

Spooky ordonne aux fantômes terrifiés de cacher les fruits enchantés aux quatre coins du pays. Sans les fruits enchantés, le village ne pourra pas résister à Spooky et à ses acolytes.

Tu dois aider Pac-Man à retrouver les fruits enchantés et à sauver Pac-Land !

BIENVENUE A PAC-LAND



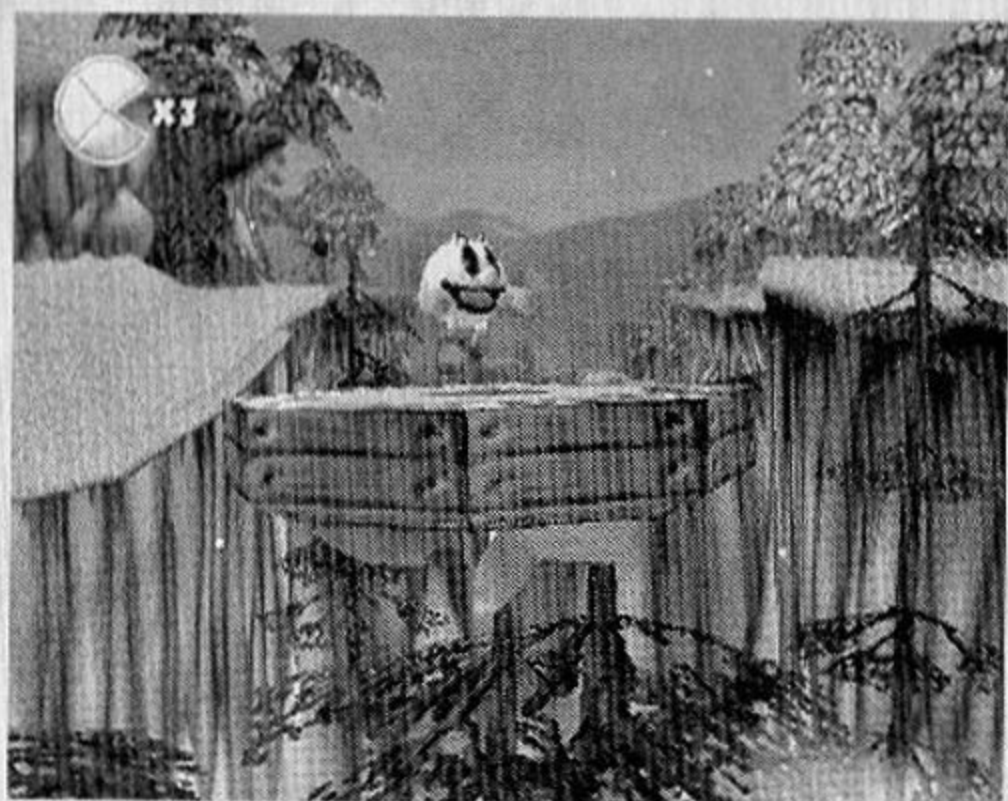
Pac-Village

Toute l'activité des Pac-créatures se déroule à Pac-Village, qui est le point de départ de *Pac-Man World™ 2*. Pac-Man y rencontre tout un tas de personnages, anciens ou nouveaux, qui l'aident à traverser ses épreuves. L'arbre aux fruits enchantés, très vénéré, est l'élément central qui jadis retenait prisonnier Spooky.



La forêt

C'est une forêt luxuriante dans laquelle Pac-Man doit retrouver le premier fruit volé. Il va devoir se mesurer à plein d'ennemis, des Pac-ours, des scarabées et même un fantôme armé d'un tromblon. Le pauvre Pac-Man ignore totalement que les fantômes l'attendent de pied ferme.



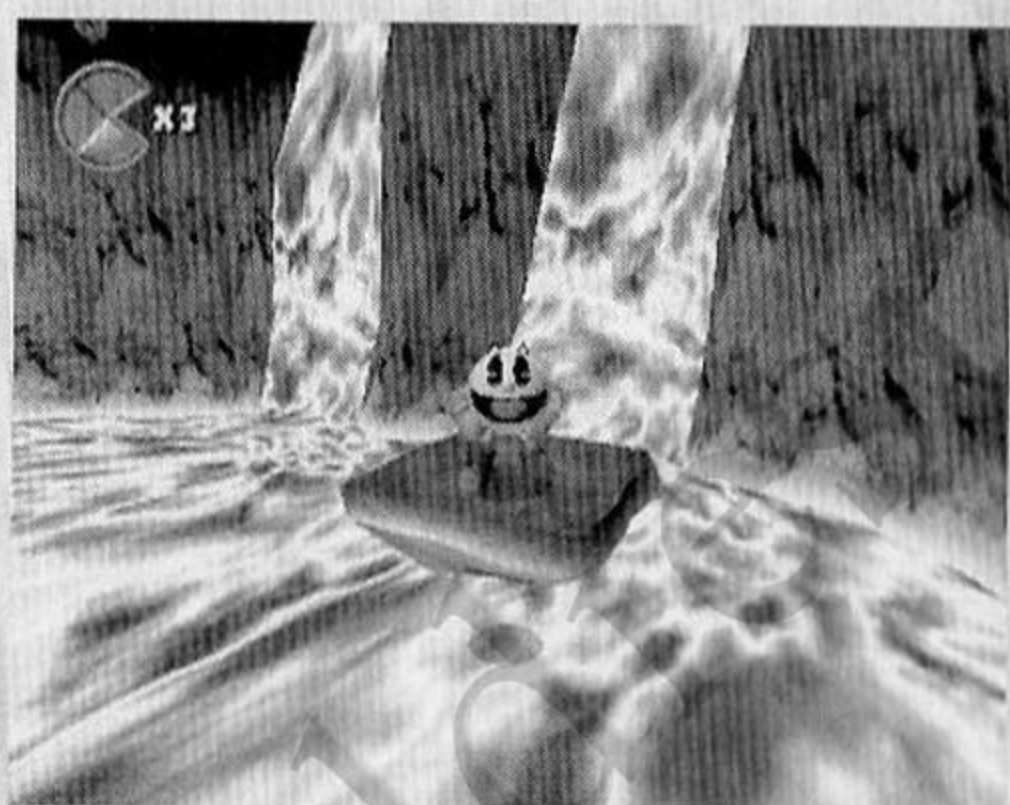
La cime des arbres

Ne regarde pas en bas ! Perché tout en haut des arbres d'une forêt tropicale, à une hauteur vertigineuse, Pac-Man recherche un autre fruit enchanté. Il faudra faire attention aux scies quand Pac-Man voudra utiliser les plates-formes pour se sortir de là.



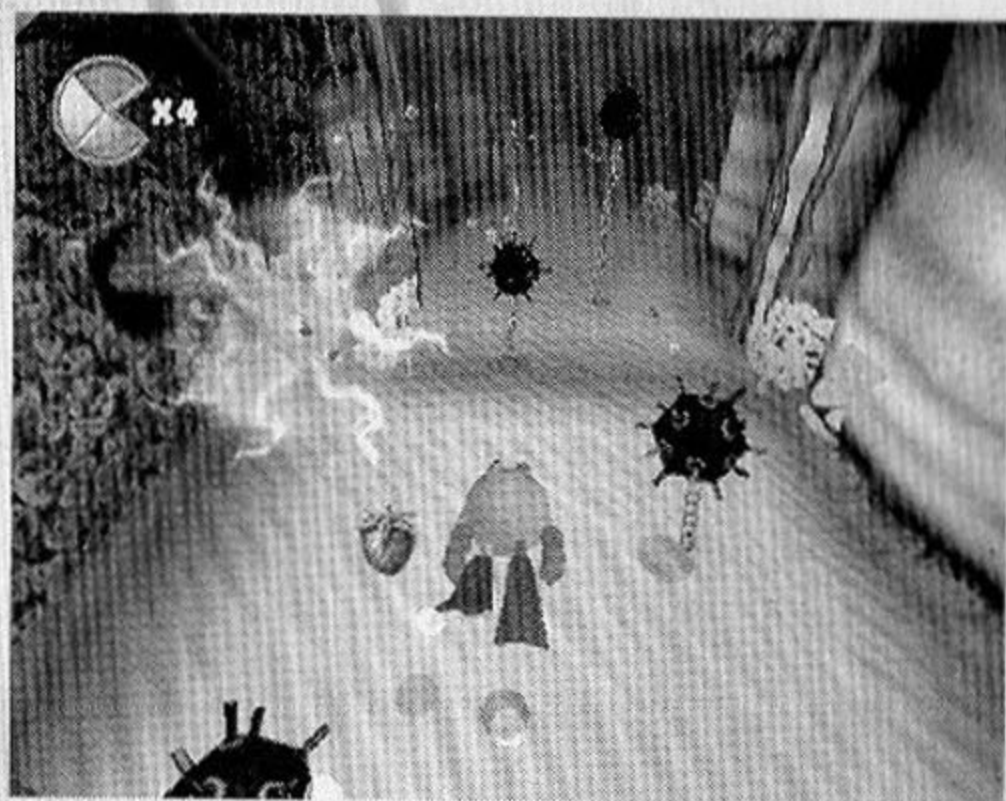
La montagne enneigée

Tu as mis ton protège-oreilles ? Voilà Pac-Man en montagne où règne un hiver des plus rigoureux. Il devra traverser une rivière gelée, franchir des crevasses gigantesques et des avalanches épouvantables, tout ça en évitant des boules de neige géantes !



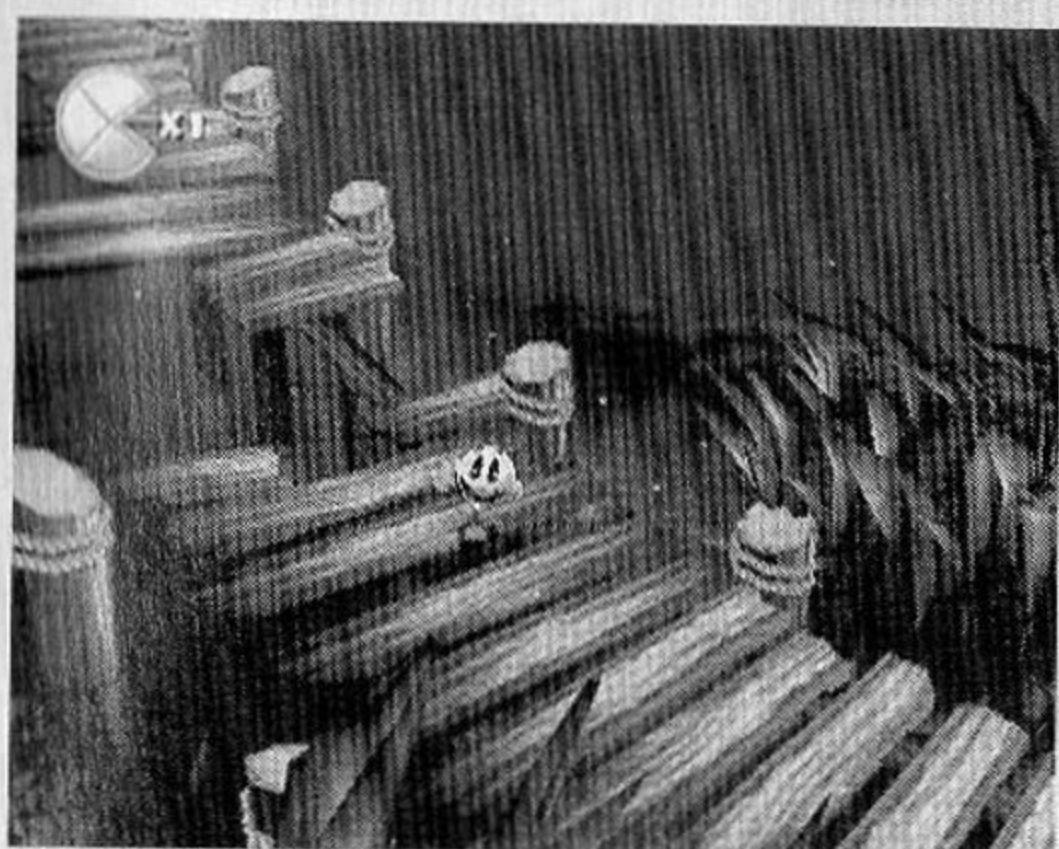
Zone de lave

C'est chaud ! Vraiment très chaud ! Ouh là là ! Pac-Man se retrouve dans un volcan en activité, abritant une nouvelle flopée de créatures qu'il devra mater. Il n'y a que le bonus Boule d'acier qui peut éviter à Pac-Man d'être carbonisé par la chaleur de la lave. Il a intérêt à s'en servir correctement.



L'océan

Voilà Pac-Man dans les sombres profondeurs de l'océan, équipé d'une paire de palmes qui lui permettra d'effectuer deux niveaux. Attention aux créatures terrifiantes qui s'y cachent...requins, méduses et anguilles ! Le professeur Pac a testé ses inventions sur lui-même comme d'habitude et a même fabriqué un Pac-sous-marin pour aider Pac-Man à arriver entier jusqu'à l'île aux fantômes.



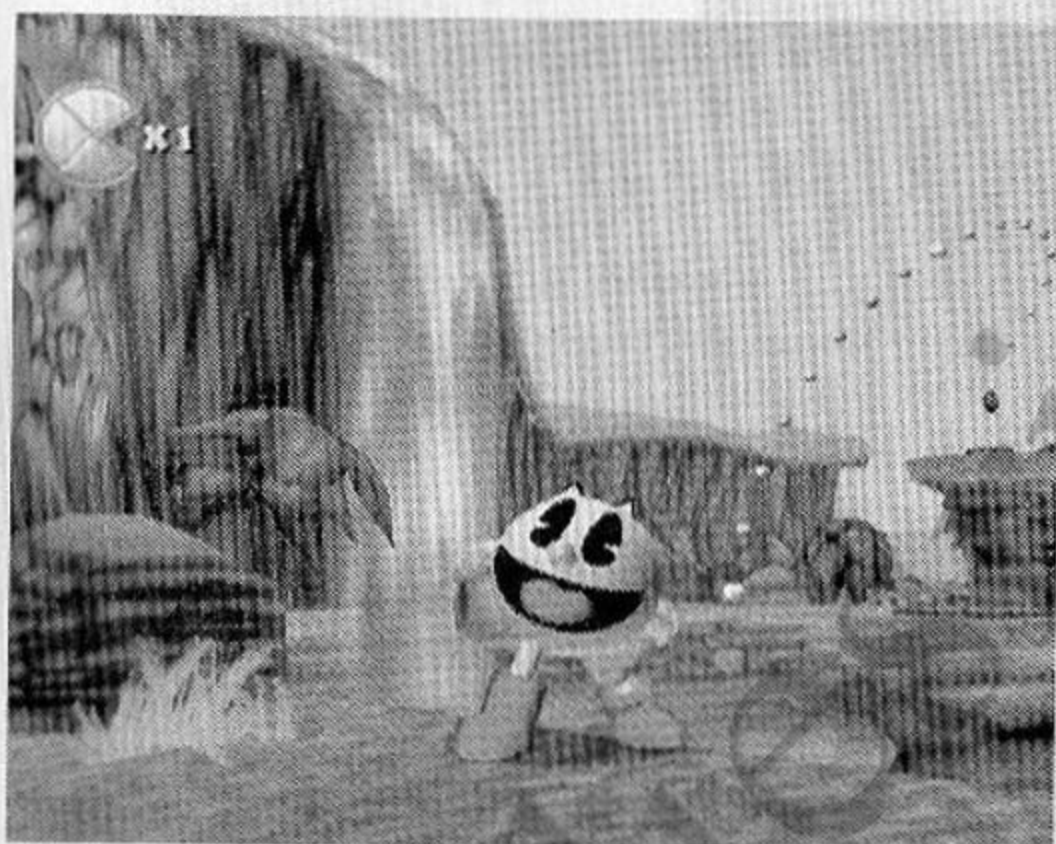
L'île aux fantômes

Certaines légendes racontent les horreurs qui se déroulent sur l'île aux fantômes... C'est un endroit désolé, noyé sous des pluies torrentielles et ravagé par des tempêtes fracassantes. Attention aux sentiers, ils peuvent être fatals !

Description du jeu

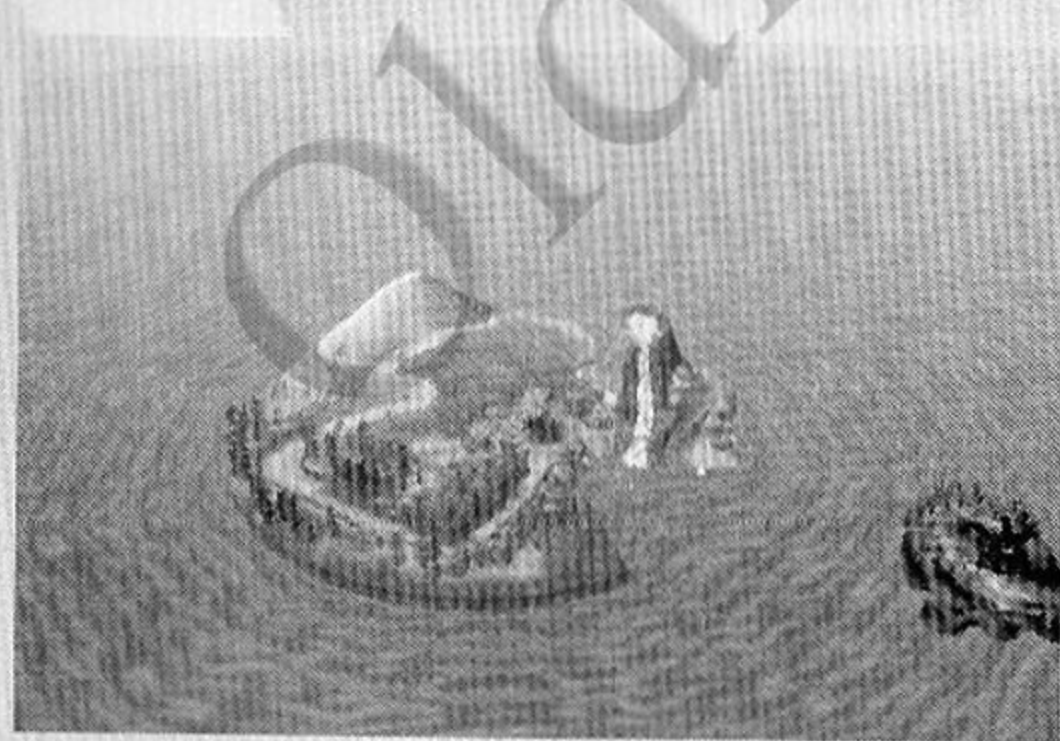
Pac-Man World™ 2 est un jeu de plate-forme 3D et d'action très drôle, au rythme effréné.

Pour retrouver les fruits enchantés du Pac-Land, Pac-Man doit explorer ce vaste territoire. Tout au long de ses aventures, Pac-Man rencontre une armada de personnages complètement loufoques et doit écraser plusieurs "chefs" pour passer au niveau supérieur !



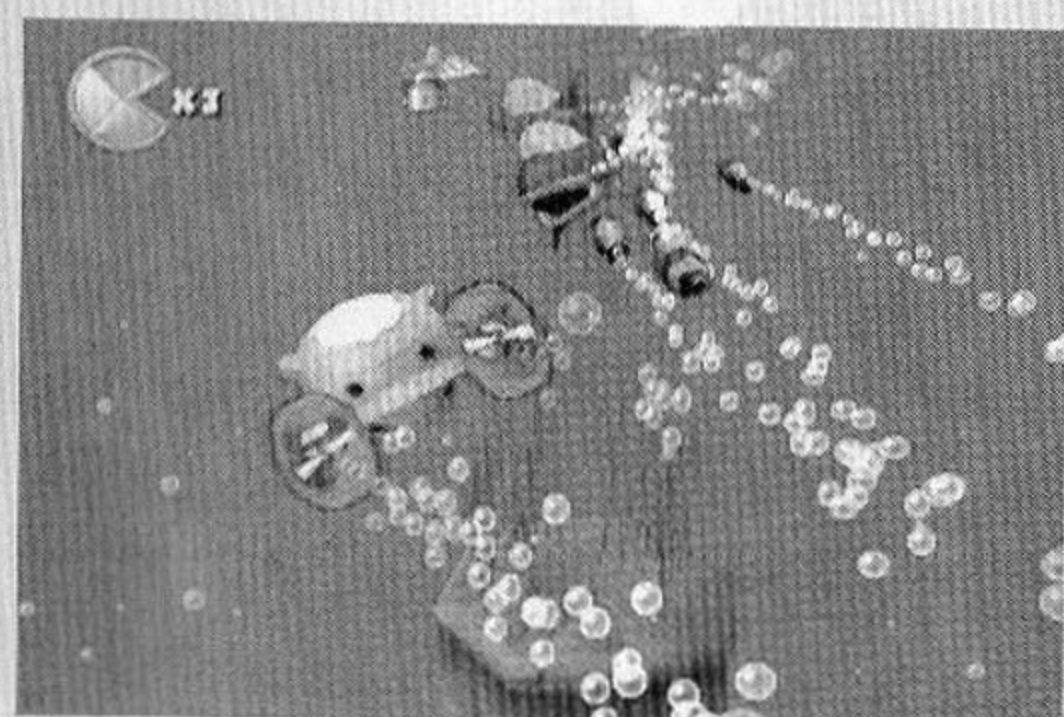
Deux types de niveaux

Il y a deux types de niveaux dans *Pac-Man World™ 2* : dans le premier, tu dois battre des ennemis et récupérer des objets, tandis que dans le deuxième type, tu dois uniquement massacrer les chefs.



A quoi correspond la carte ?

Pac-Man peut se déplacer librement sur la carte pour choisir un niveau. Tu peux recommencer un niveau plusieurs fois si tu veux arriver à un 100%, battre le score maximum ou bien jouer en mode chrono. A toi de choisir ce qui te botte le plus !



Les nouveautés de Pac-Man World™ 2

En plus des niveaux traditionnels, *Pac-Man World™ 2* comporte des niveaux dans lesquels notre héros fait du patin à glace, du roller, nage avec des palmes ou se déplace en sous-marin. Tu auras donc droit à des aventures d'un style légèrement différent.

DÉMARRAGE DU JEU

Après la séquence d'intro, le menu principal s'affiche. Si tu sélectionnes l'option NOUVELLE PARTIE, tu commences le jeu au début. Si tu veux continuer une partie déjà commencée, sélectionne CHARGER PARTIE. Pour sélectionner les paramètres du jeu, sélectionne OPTIONS.

Menu principal

Nouvelle partie

Dans l'écran Nouvelle partie, sélectionne un emplacement pour la sauvegarde. Choisis un des trois emplacements et appuie sur le bouton A pour confirmer. Si tu as sélectionné un fichier comportant déjà des données, la fenêtre Ecraser la sauvegarde ? doit s'afficher. Sélectionne OUI si tu veux écraser le fichier et appuie sur le bouton A pour confirmer. Dans le cas contraire, sélectionne NON pour revenir à la fenêtre Nouvelle partie.

Charger partie

Si tu veux continuer une partie, sélectionne l'option CHARGER PARTIE. Sélectionne d'abord le fichier à charger dans la fenêtre Charger la partie. Des informations sur la partie sauvegardée figurent dans l'emplacement correspondant. Sélectionne ensuite la partie à charger et appuie sur le bouton A pour confirmer.

Options

Avant de commencer une nouvelle partie, tu peux régler le volume de la musique et du bruitage, ajuster le format de l'écran, activer ou désactiver la vibration et changer la langue du jeu. Les différentes options sont expliquées à la section *Les niveaux*, p. 10.

L'objectif du jeu

Il faut terminer tous les niveaux qui comportent un chef, récupérer tous les fruits enchantés et capturer Spooky.

Pour faire le jeu en entier (le 100 %)

Pour arriver au 100 %, il faut réunir certaines conditions. Dans chaque niveau, tu dois impérativement :

1. Récupérer tous les Pac-Dots.
2. Récupérer tous les fruits.

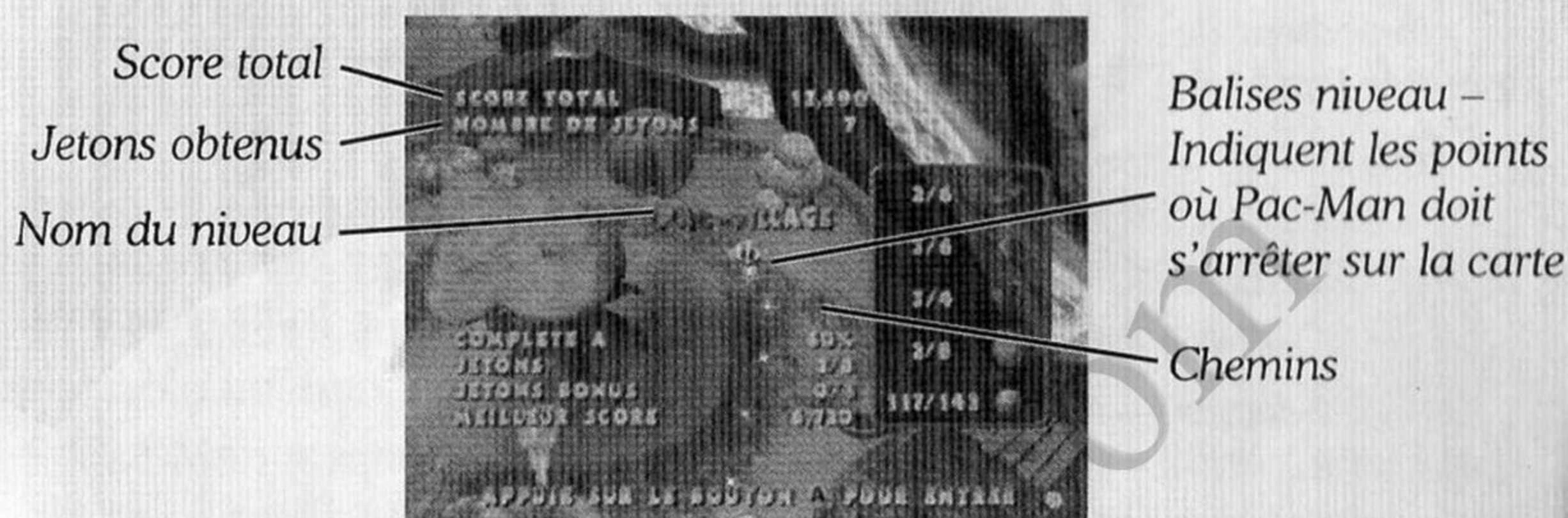
La carte

La carte permet de passer d'un niveau à un autre. Lorsque tu es sur la carte, appuie sur **START/PAUSE (START)** pour afficher la fenêtre des options. Place Pac-Man sur la carte et sélectionne les niveaux qui t'intéressent. Pour placer Pac-Man sur un point précis, utilise le stick

directionnel ou la manette + et confirme le choix du niveau en appuyant sur le bouton A. Lorsque Pac-Man se trouve sur une balise de niveau, les statistiques concernant ce niveau s'affichent automatiquement. Tu pourras accéder à des niveaux supplémentaires lorsque tu auras terminé les niveaux initiaux.

L'écran Carte

L'écran Carte comporte les éléments suivants.



Statistiques des niveaux

Tu voudrais bien savoir comment tu t'en es tiré dans ce niveau, non ? Place Pac-Man sur la balise d'un niveau qui est terminé ; tes résultats s'afficheront automatiquement.

- % terminé
- Jetons
- Jetons bonus
- Score max.
- Meilleur temps
- Fruits ramassés
- Pac-Dots récupérés

Ecran des options

Place-toi sur la carte et appuie sur le bouton **START/PAUSE (START)** pour afficher l'écran des options.

- RETOUR AU JEU
- QUITTER JEU
- SON
- FORMAT ECRAN
- VIBRATION
- LANGUE

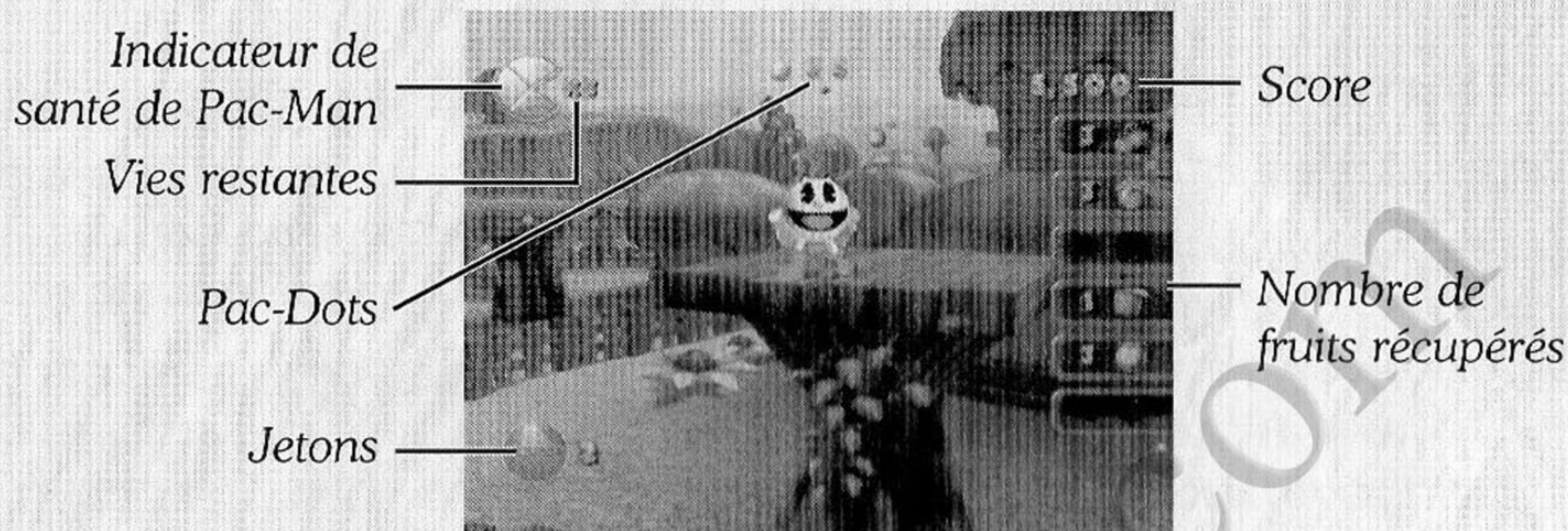
Sélectionne **QUITTER JEU** pour quitter le jeu et revenir au menu principal. Pour revenir à la carte, sélectionne **RETOUR AU JEU** et appuie sur **A**, sur **Y** ou sur **START/PAUSE (START)**.

LES NIVEAUX

Voici une brève description des niveaux ainsi que les règles de base.

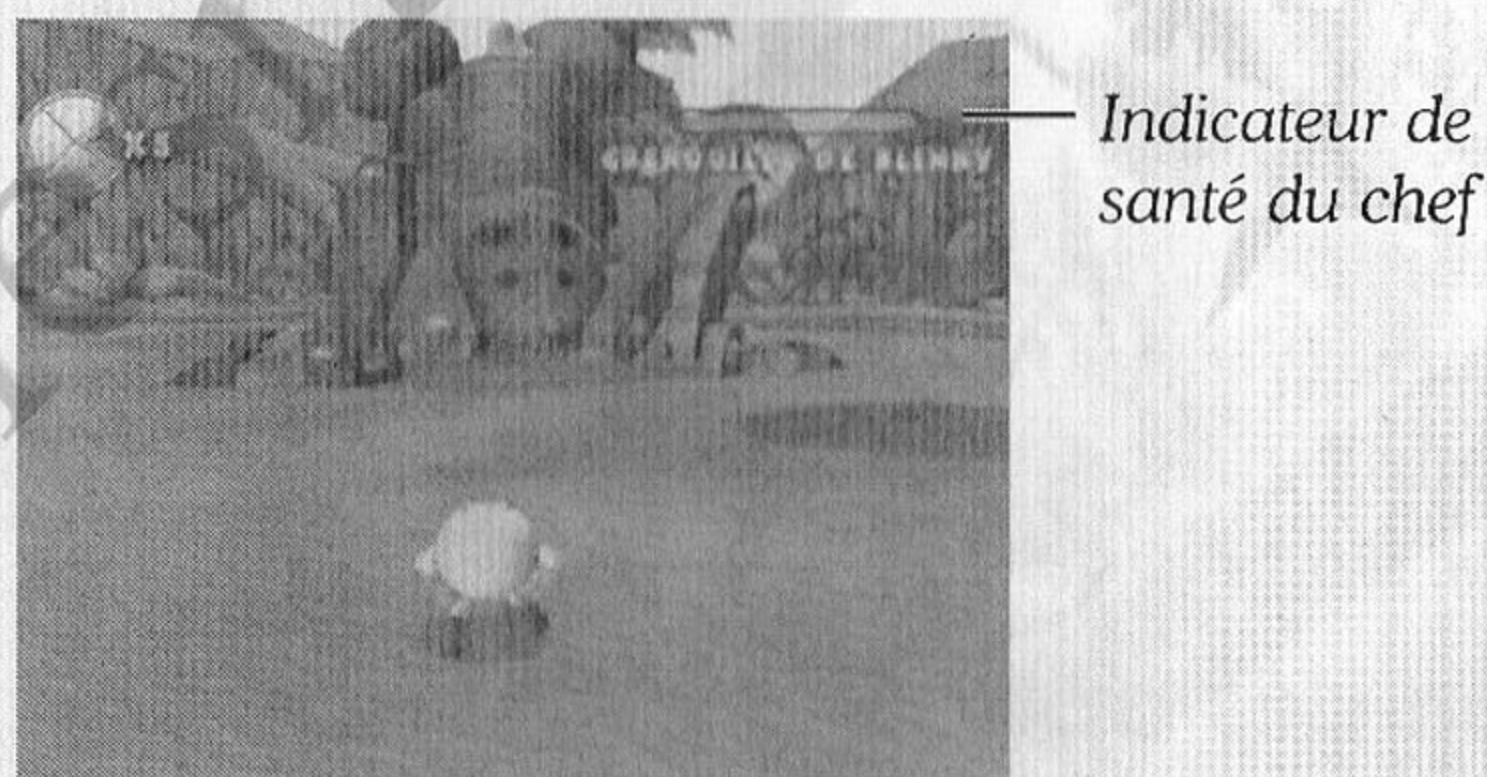
L'écran niveaux

L'écran Niveau indique l'état de santé de Pac-Man, le nombre de vies restantes, le nombre de Pac-Dots récupérés, le nombre de jetons et le score.



Les niveaux avec chefs à abattre

Dans ces niveaux, le combat contre le chef commence d'entrée de jeu. Pour amocher le chef et faire descendre son indicateur de santé, tu dois le frapper de toutes les façons possibles. Le niveau est terminé quand l'indicateur de santé du chef est à zéro et que tu as récupéré le fruit enchanté.



Menu Pause

Pour afficher le menu Pause en cours de jeu, appuie sur **START/PAUSE (START)**. Le menu Pause comporte les options suivantes :

- RETOUR AU JEU
- QUITTER NIVEAU (retour à la carte)
- SON
- FORMAT ECRAN
- VIBRATION
- LANGUE

Son

L'option Son permet de régler le volume de la musique et des effets sonores. Utilise le stick directionnel ou la manette + pour sélectionner et appuie sur **A** pour confirmer.

Format écran

Appuie sur A pour passer du format 4:3 au format 16:9 et vice-versa.

Vibration

Appuie sur A pour activer ou désactiver la vibration.

Langue

Appuie plusieurs fois sur A pour faire défiler les langues.

REGLES DU JEU

- L'indicateur de santé de Pac-Man diminue dès qu'il est blessé. Quand il a été blessé quatre fois, Pac-Man perd une vie. S'il a une vie en réserve, la partie reprend à partir du dernier point de contrôle atteint.
- Si Pac-Man tombe dans le vide, touche la lave ou tombe dans l'eau glacée, il perd automatiquement une vie, quel que soit le niveau de son indicateur de santé.
- En récupérant une part de santé, tu peux faire remonter d'autant l'indicateur de santé de Pac-Man. Lorsqu'un niveau est terminé, l'indicateur de santé de Pac-Man remonte au maximum.
- Si Pac-Man perd une vie et qu'il n'en a plus en réserve, la partie est terminée. Dans l'écran Partie terminée, tu peux CONTINUER la partie avec cinq vies, choisir l'option CHARGER SAUVEGARDE ou encore QUITTER et revenir au menu principal.

SAUVEGARDE OU PARTIE TERMINEE

Tu peux faire une sauvegarde une fois que tu as terminé un niveau ; si le niveau n'est pas terminé et que Pac-Man n'a plus de vies de secours, tu peux sélectionner CONTINUER.

Sauvegarde

Lorsqu'un niveau est terminé, une fenêtre de confirmation de sauvegarde s'affiche. Sélectionne OUI avec la manette + et appuie sur A pour sauvegarder la partie. Pour continuer sans sauvegarder, sélectionne NON et appuie sur A. Tu dois sauvegarder dans le fichier qui a été chargé en début de partie. Seul le Slot A pour MEMORY CARD (carte mémoire) est utilisé pour les sauvegardes.

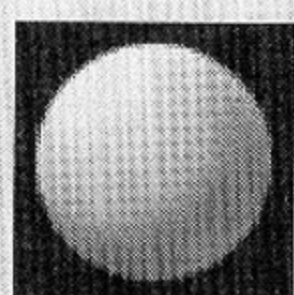
Veillez vous référer au manuel d'utilisation du NINTENDO GAMECUBE pour des indications ayant trait au formatage et à l'effacement de fichiers d'une Memory Card (carte mémoire).

Partie terminée

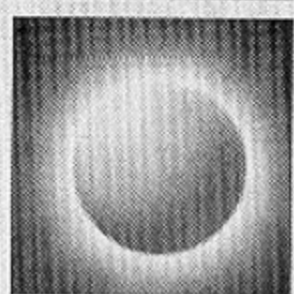
Si toutes les vies ont été utilisées, tu peux quand même sélectionner CONTINUER pour recommencer le niveau avec cinq vies de secours. Pour arrêter de jouer, sélectionne l'option QUITTER. Utilise le stick directionnel ou la manette + pour sélectionner et le bouton A pour confirmer. Tu peux CONTINUER autant de fois que tu le souhaites. Tu peux également charger une partie sauvegardée à partir de là.

LES OBJETS

Tu trouveras des objets très divers dans ce jeu. Certains sont bien visibles tandis que d'autres sont cachés dans les malles ou les caisses. Les ennemis peuvent porter des objets ; la seule façon de le savoir est de les exploser !



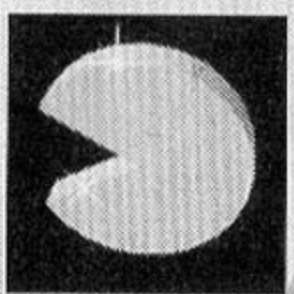
Pac-Dot



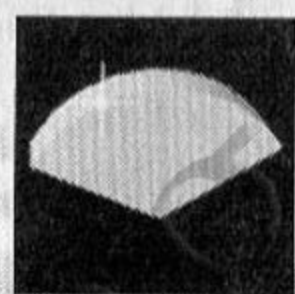
Pastille de puissance



Fruit



Vie supplémentaire



Part de santé



Fruit enchanté



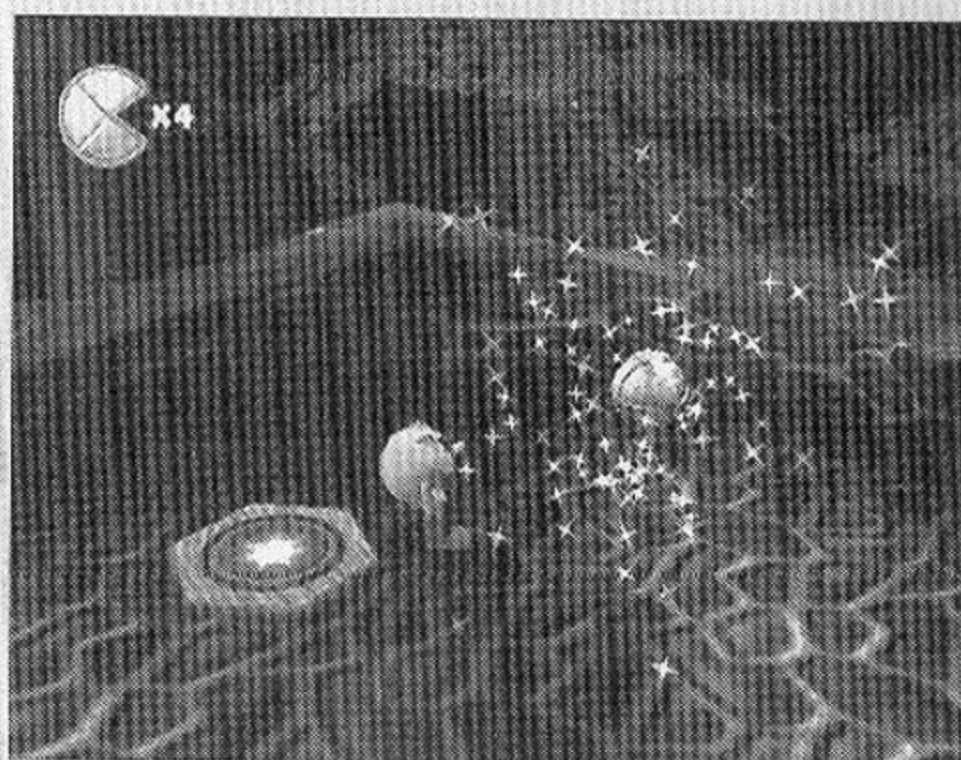
Jeton



Bonus

Les bonus

Les bonus doivent aider Pac-Man à se sortir des situations difficiles.



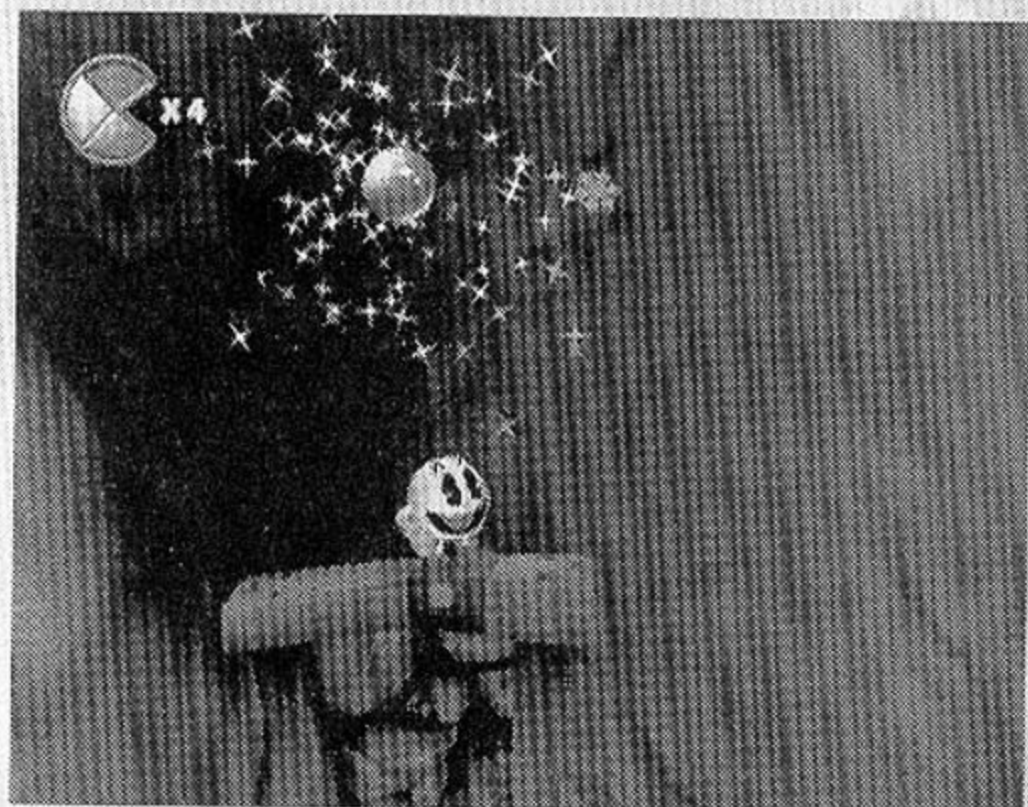
Les bonus Boule d'acier

Pac-Man ne craint pratiquement plus rien lorsqu'il utilise le bonus Boule d'acier. Ce bonus lui donne suffisamment de poids pour marcher au fond de l'eau et faire éclater les malles ou les caisses sous-marines en rebondissant ou en roulant dessus. Il faut attendre que le bonus s'épuise pour sortir de l'eau.



Les pastilles de puissance

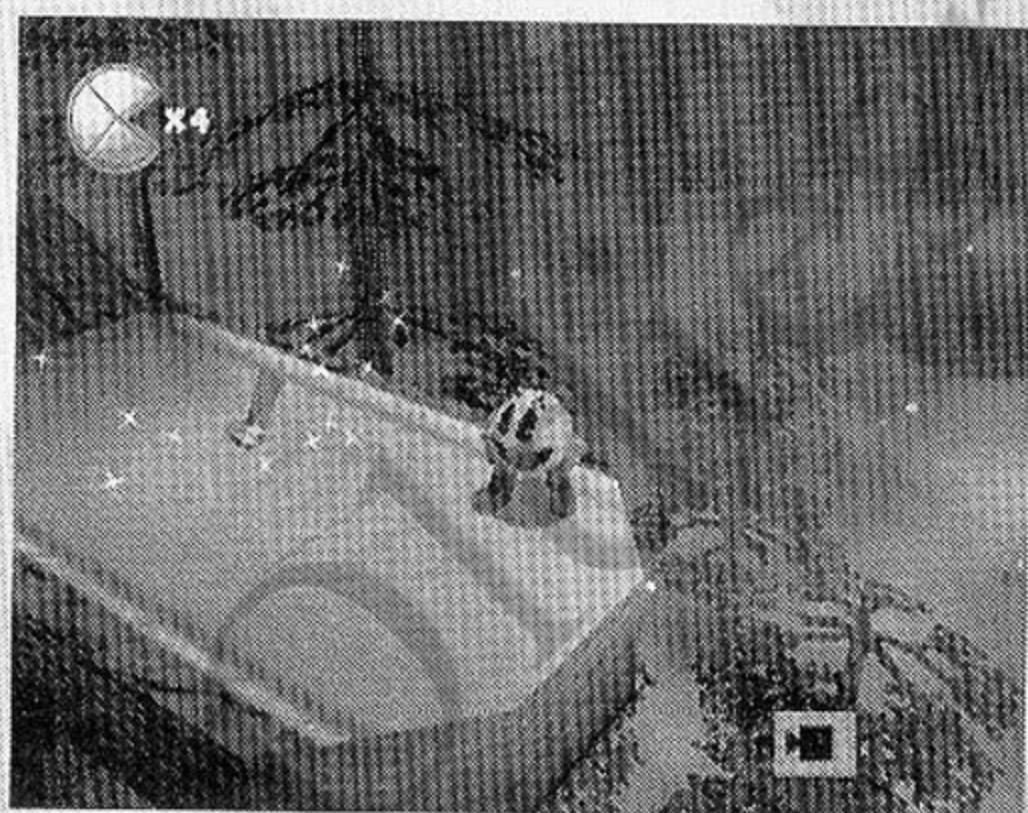
Lorsque Pac-Man a avalé une pastille de puissance, les fantômes ne peuvent plus rien contre lui. En fait, les fantômes sont bleus de peur et s'enfuient en courant ! Après avoir avalé une pastille de puissance, dépêche-toi de pourchasser le maximum de fantômes. Plus tu en massacres avec une seule pastille, plus tu marques de points.



Les bonus Rapetissement

Il y a certaines zones du jeu dans lesquelles Pac-Man ne peut pas entrer parce qu'il est trop gros. Mais s'il touche le bonus Rapetissement, il peut devenir tout petit. Attention ! A ce moment-là, il peut se faire écraser comme un vulgaire insecte !

Plus d'objets qu'on ne peut en ramasser



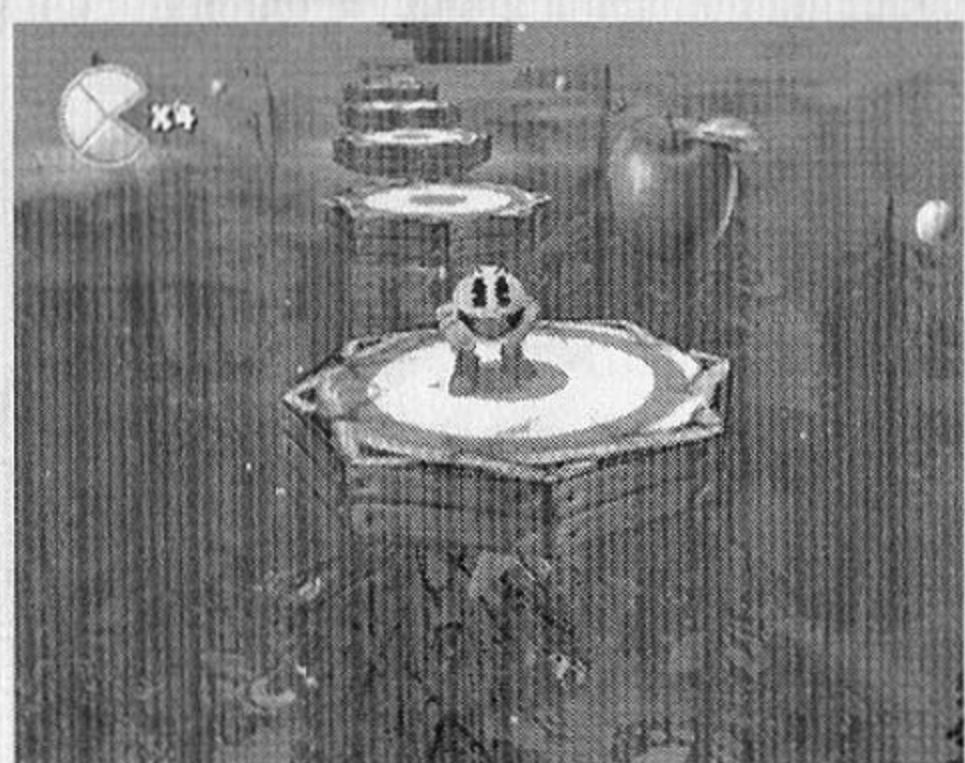
Les points de contrôle

Essaie d'atteindre un point de contrôle ; Pac-Man pourra recommencer à partir de là s'il perd une vie. Les Galaxians comptent également pour des points de contrôle.



Les vies supplémentaires

Une vie supplémentaire peut toujours servir. Plus tu en as, plus tu pourras jouer.



Les fruits

Les fruits permettent d'ouvrir les malles à fruit et sont également comptabilisés en fin de niveau pour calculer le pourcentage de niveau effectué.



Les jetons

Les jetons servent à activer les mini-jeux de Pac-Village. Récupère le maximum de jetons pour activer tous les mini-jeux.

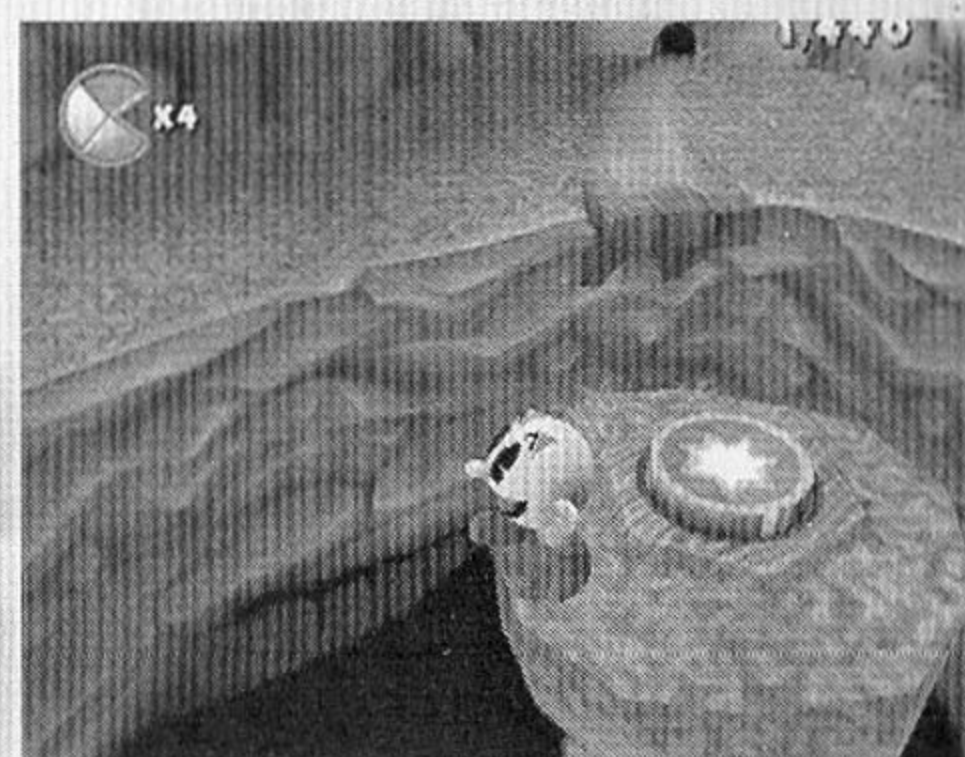


Les parts de santé

Dans chaque niveau, des parts de santé permettent de restaurer la santé de Pac-Man. Chaque fois que tu récupères une part de santé, l'indicateur de santé remonte d'autant.

LES MACHINES

N'hésite pas à utiliser les différentes machines (comme les interrupteurs, les plates-formes et les chaînes) pour aider Pac-Man à se sortir des situations difficiles mais n'oublie pas que chaque machine a un fonctionnement propre.



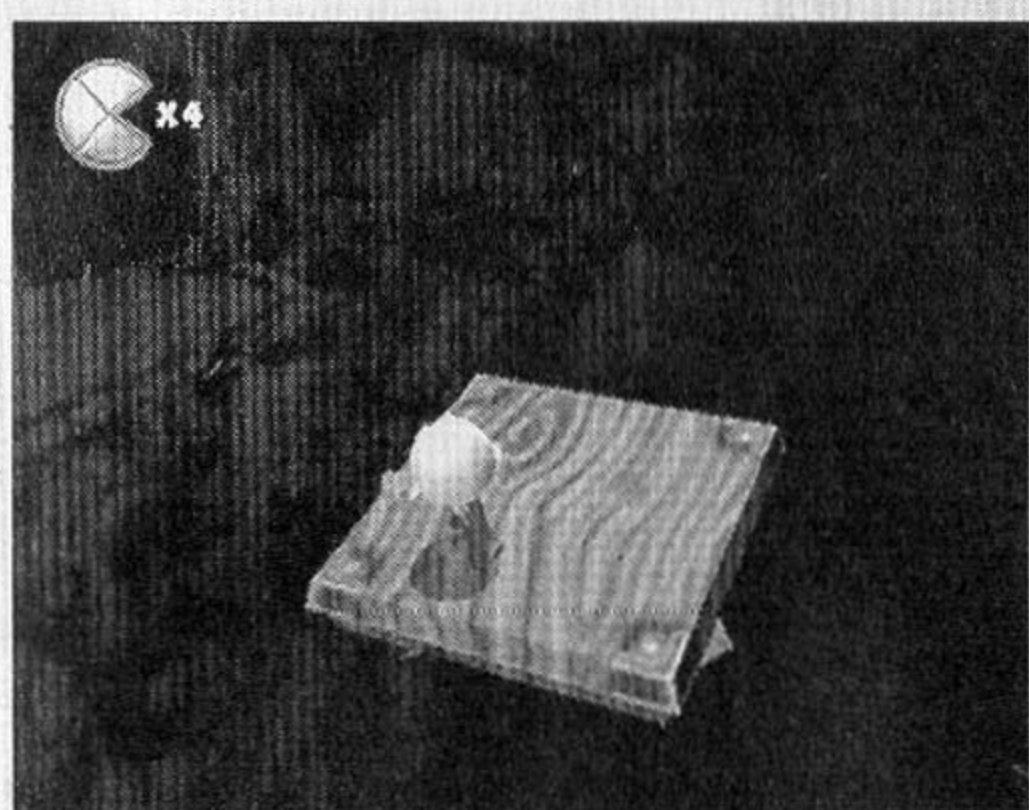
Les interrupteurs

Il faut rebondir sur les interrupteurs pour les actionner.

- **Verts** – Ne peuvent être utilisés qu'une seule fois. Ils servent généralement à déplacer des plates-formes ou à faire apparaître des objets.
- **Oranges** – Peuvent être utilisés

plusieurs fois. Ces interrupteurs à minuterie activent des bonus ou des machines. Fais gaffe avec ces interrupteurs-là car ils s'arrêtent au bout d'un moment.

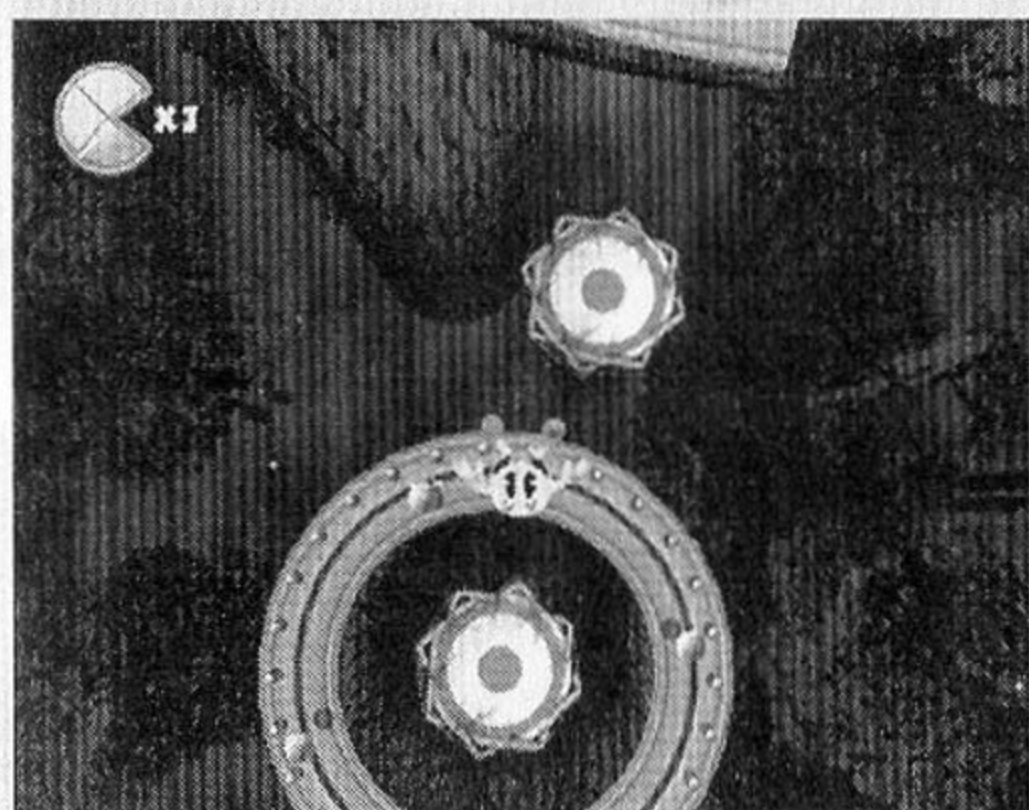
- **Bleus** – Ce sont des interrupteurs Marche-Arrêt. Certains déclenchent un truc bien évident, mais pour les autres... ?



Les plates-formes mobiles et les hélicoptères

Saute sur les plates-formes pour traverser des zones que tu ne pourrais normalement pas franchir. Il y a une petite différence entre les plates-formes mobiles et les hélicoptères. Les plates-formes mobiles se mettent en marche

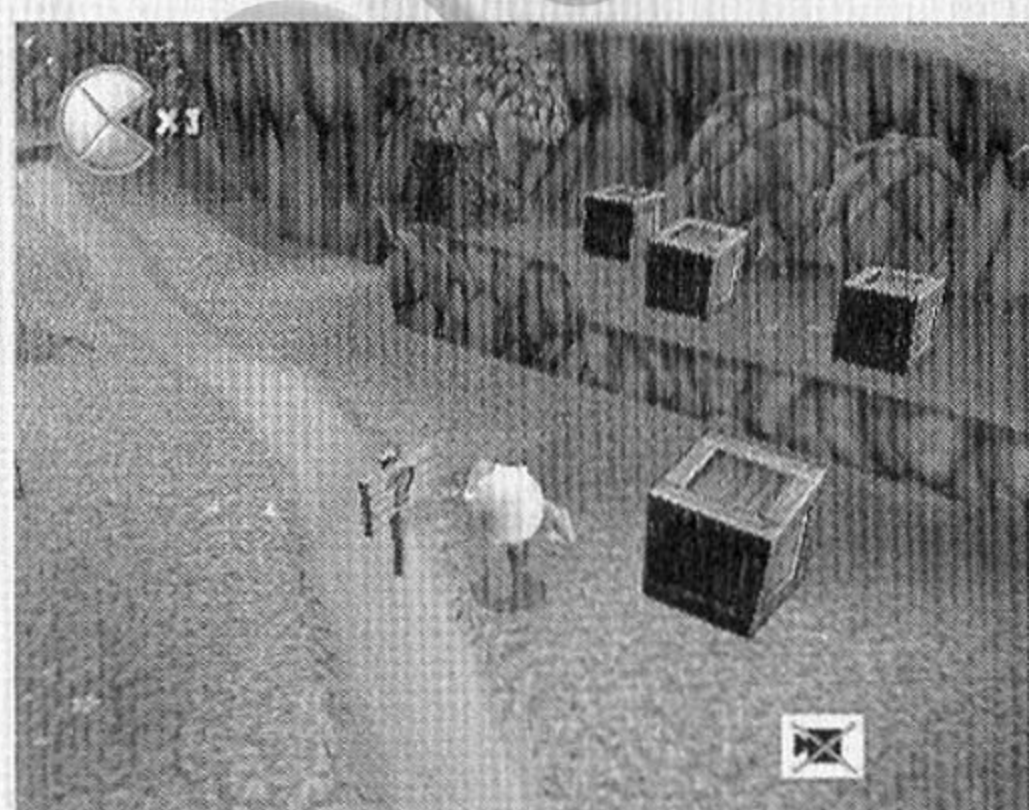
automatiquement tandis que Pac-Man doit déclencher les hélicoptères pour s'en servir. Saute sur un hélicoptère et cours (reste appuyé sur **B**) pour le mettre en marche. Il s'arrête lorsqu'il est arrivé à destination.



Les plates-formes trampolines

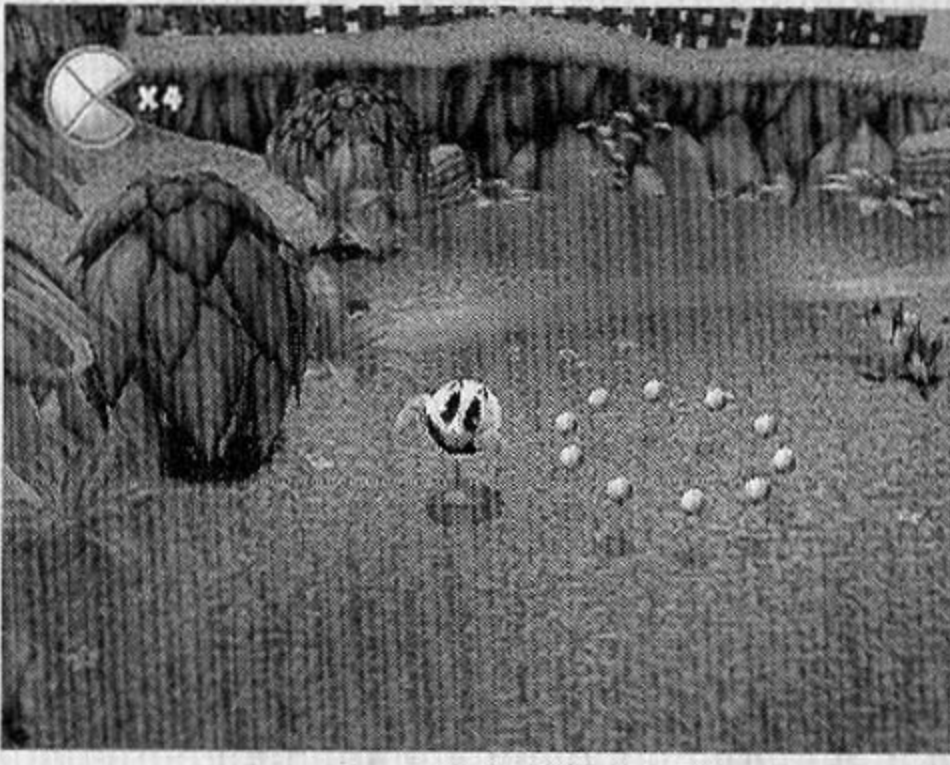
Rebondis sur ces plates-formes si tu as besoin d'élan. C'est comme si tu sautais sur un trampoline. Il y a trois types de plates-formes trampolines :

- **Plate-forme trampoline** – Cette plate-forme éjecte Pac-Man verticalement sur une courte distance.
- **Super plate-forme trampoline** – Pac-Man est carrément mis en orbite !
- **Plate-forme trampoline inclinée** – Pac-Man est projeté dans la direction de la flèche.



Les malles et les caisses

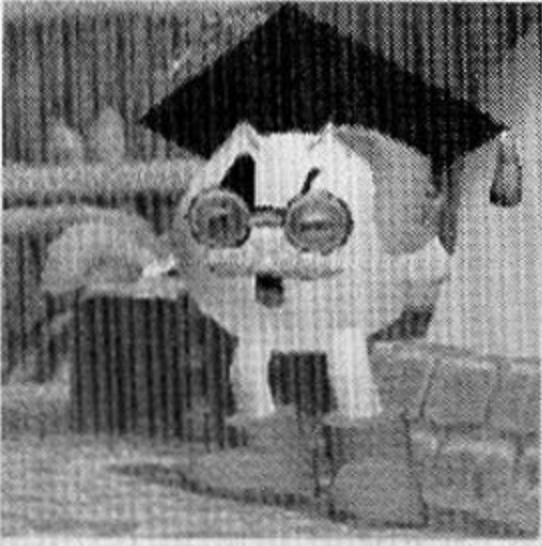
Fais éclater toutes les caisses et les malles que tu trouves. Elles peuvent contenir des vies supplémentaires, des fruits, des bonus ou d'autres objets très utiles ! Attention, elles peuvent aussi contenir des ennemis ! Pour ouvrir les caisses, tu as le choix : tu peux rebondir dessus, rouler à fond dedans ou leur envoyer des coups de pied. Pour les malles, tu ne peux les ouvrir que si tu as le type de fruit qui est représenté dessus.



Les chaînes de Pac-Dots

Les interrupteurs libèrent parfois des chaînes de Pac-Dots qui permettent à Pac-Man de voler vers des zones normalement inaccessibles. Mange le premier Pac-Dot rouge et la chaîne de Pac-Dots transportera automatiquement Pac-Man vers sa destination finale.

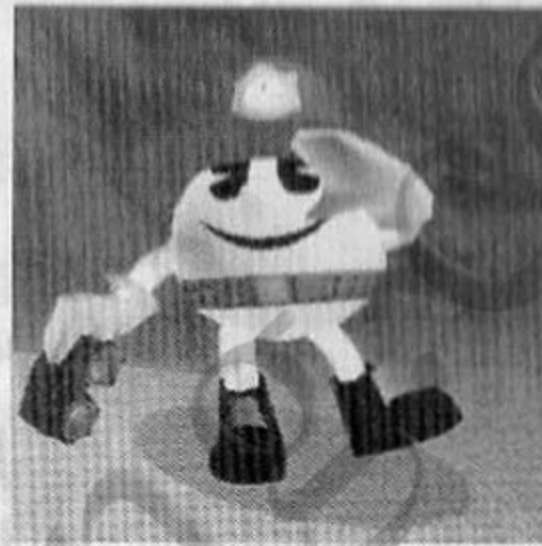
LES HABITANTS DE PAC-LAND



Le professeur Pac



Handy-Pac



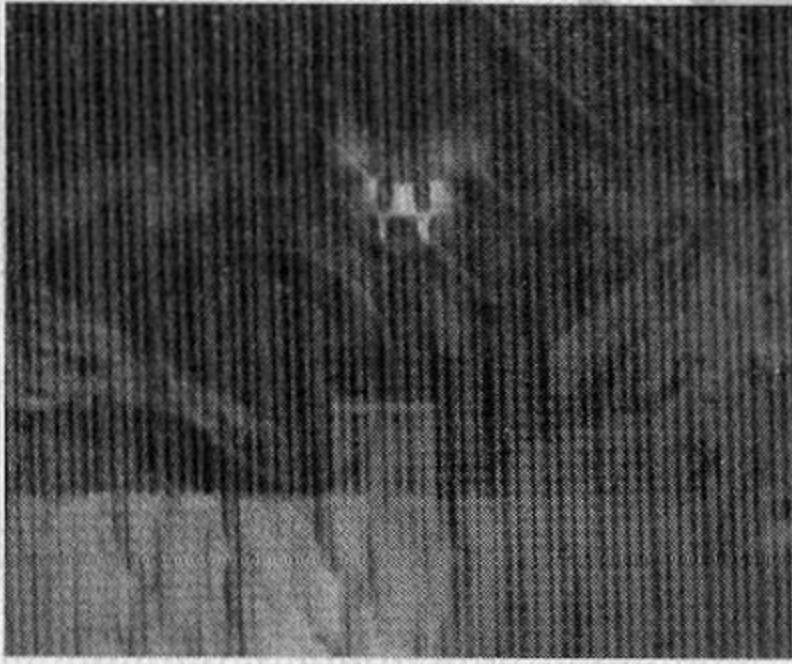
Pac-Ranger



Sue

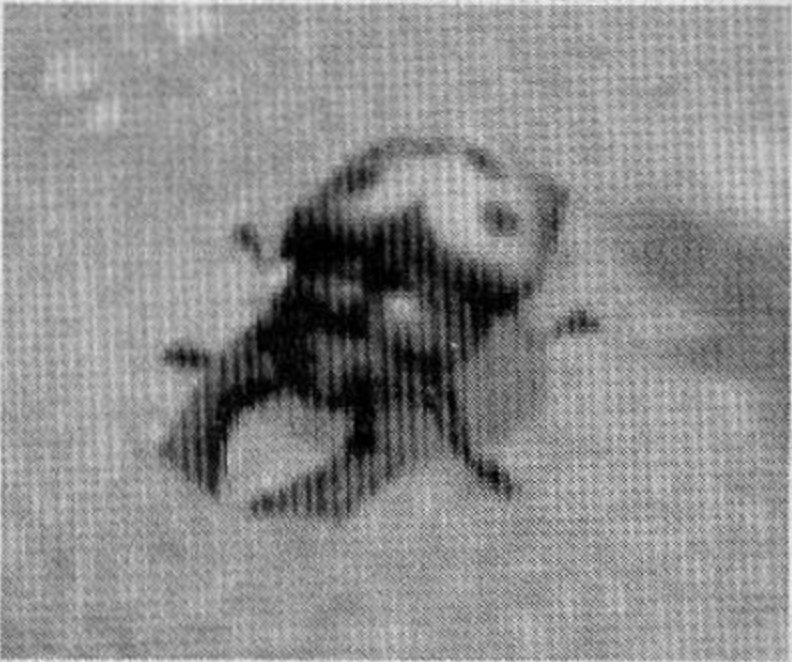
Les ennemis

Des créatures très différentes vivent à Pac-Land, aussi bien amies qu'ennemies. Ton objectif consiste à éliminer tous tes ennemis.



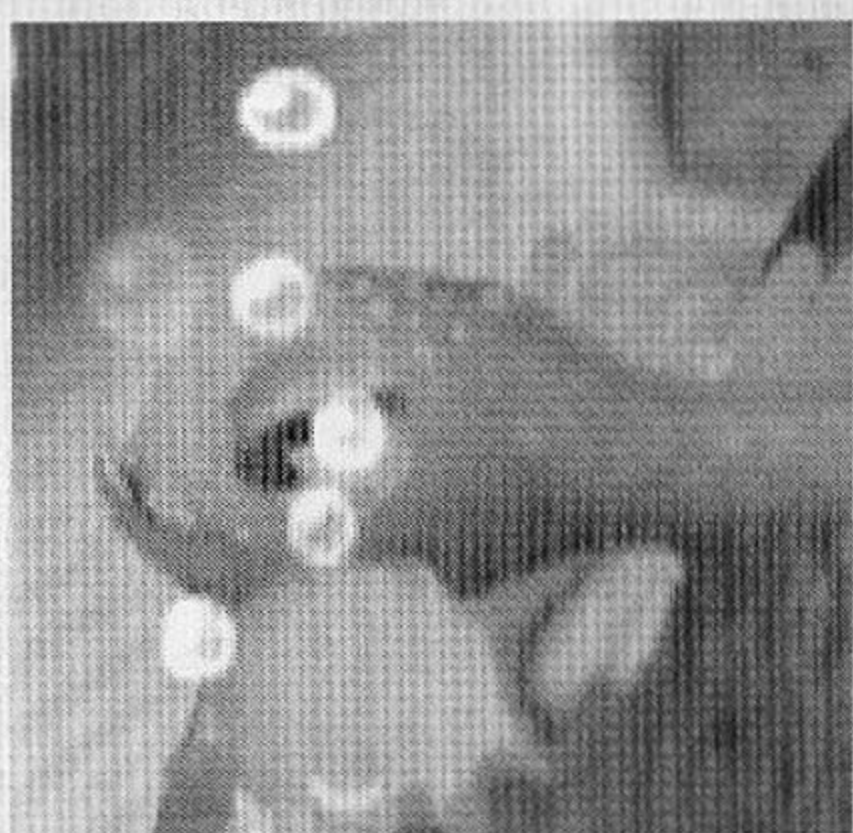
Les chauves-souris

La chauve-souris est le prédateur volant le plus répandu à Pac-Land... la nuit. Elle a un comportement très territorial et attaque tout ce qui pénètre sur son domaine. Les chauves-souris ne sont pas très intelligentes mais elles ne lâchent jamais l'affaire.



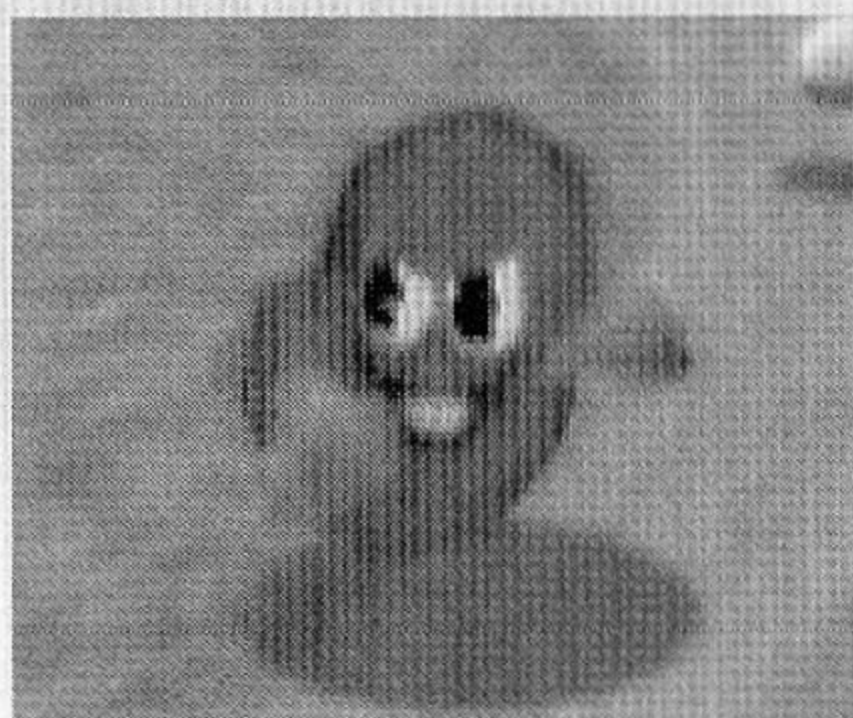
Les scarabées

Ces prédateurs vivent dans diverses régions de Pac-Land. Si un ennemi pénètre sur leur territoire, ils se ruent sur lui toutes pinces dehors !



Les anguilles

L'anguille est tapie dans les recoins des récifs de coraux. Attention ! Elle lance des décharges électriques de faible portée !



Les fantômes

Il y a différents types de fantômes à Pac-Land, tous équipés d'armes très variées. Surtout, évite de les toucher !



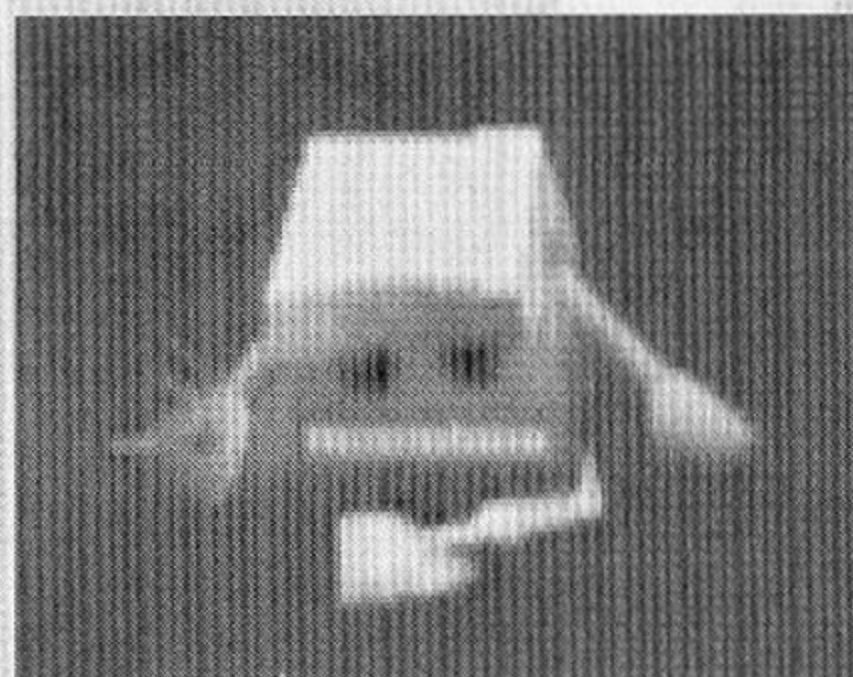
Les méduses

Les méduses se contentent de flotter à la surface de l'eau, mais fais gaffe aux tentacules, ça pique !



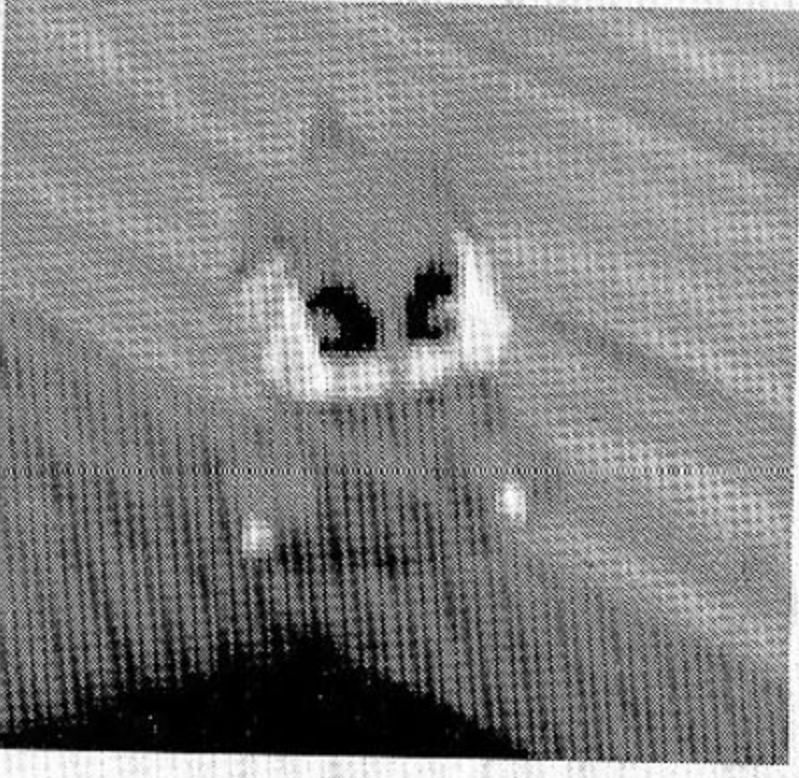
Les poissons sauteurs

Les poissons sauteurs vivent dans les eaux froides entourant la Montagne enneigée. Ces poissons attrapent les oiseaux qui volent en rase-mottes et autres menus fretins qui s'aventurent sur leur territoire.



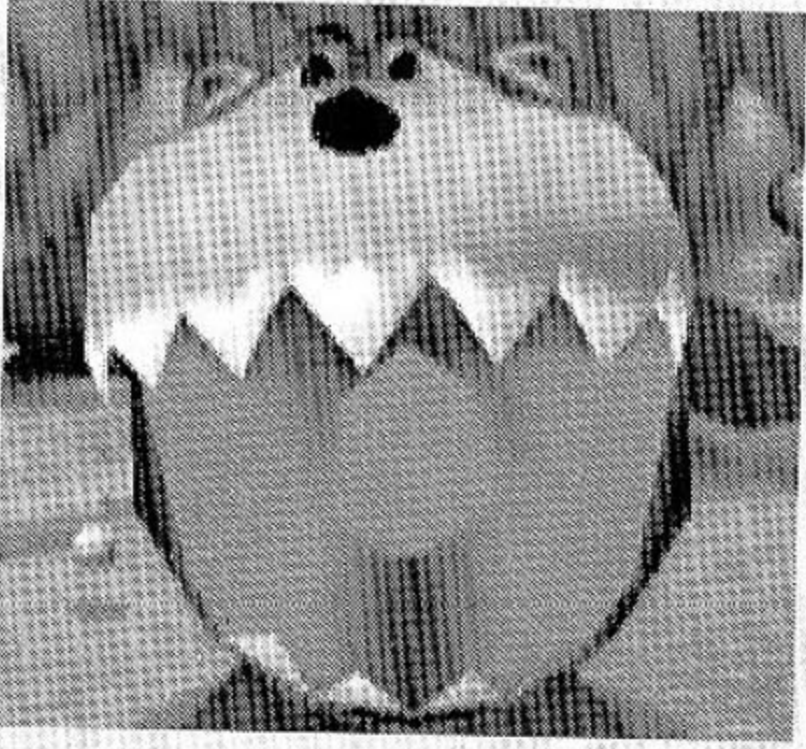
Les Néander-Pac

Ces Pac-créatures descendent du Néander-Pac. Elles sont armées d'une massue et... ont vraiment la tête dure !



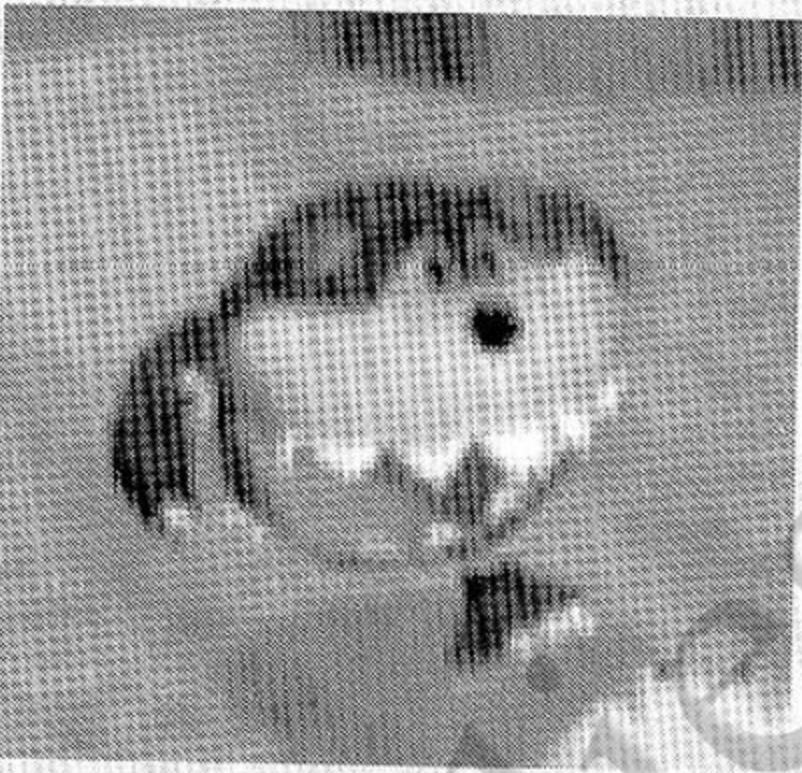
Les Pac-asites

Les Pac-asites tiennent à la fois du vélociraptor et du pit-bull. Ils chassent en bande, comme les vélociraptors, mais ont la taille et la férocité d'un pit-bull. Méfie-toi, ces odieux Pac-asites vivent au fond des zones de lave !



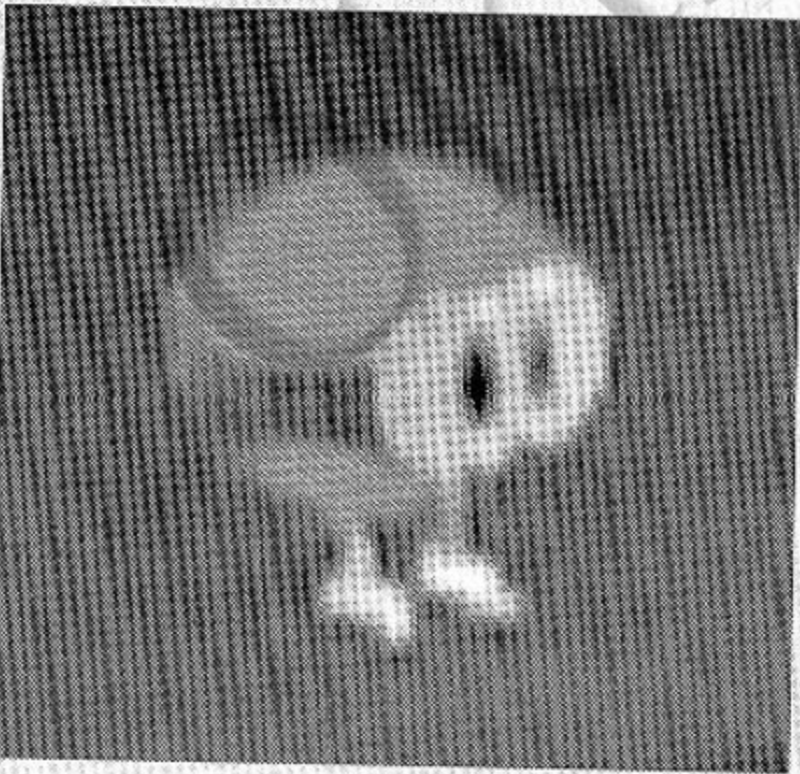
Les Pac-ours

Les Pac-ours sont les créatures naturelles les plus colossales du Pac-Land ; ils détruisent presque tout. Les Pac-ours sont de taille à croquer n'importe quel habitant de Pac-Land et ils adorent s'amuser avec la nourriture avant de l'engloutir. Les Pac-ours vivent sous différents climats.



Les Pac-oursons

Les Pac-oursons sont les petits des Pac-ours. Ils sont un peu moins coriaces que leurs parents mais leurs beignes ne sont pas piquées des hannetons !



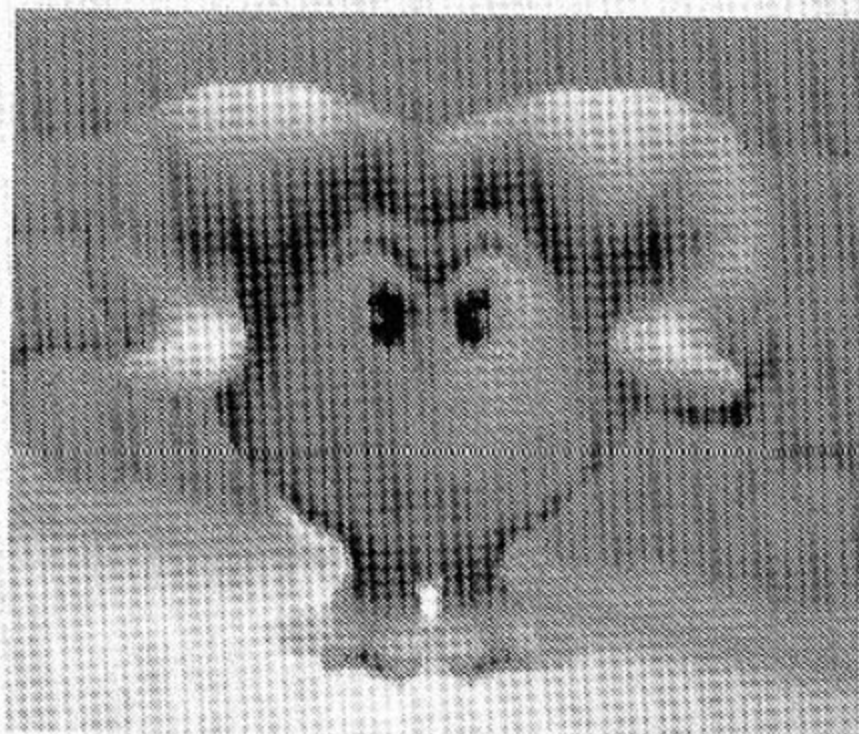
Les pookas

Les pookas sont la version souterraine des pigeons : ils sautillent de ci de là, se rentrent dedans et percutent les objets environnants. Les pookas ne s'aventurent jamais très loin de leur terrier car ils se font souvent dévorer par les plantes à pookas. Tu ne dois ni les toucher, ni t'en approcher trop près !



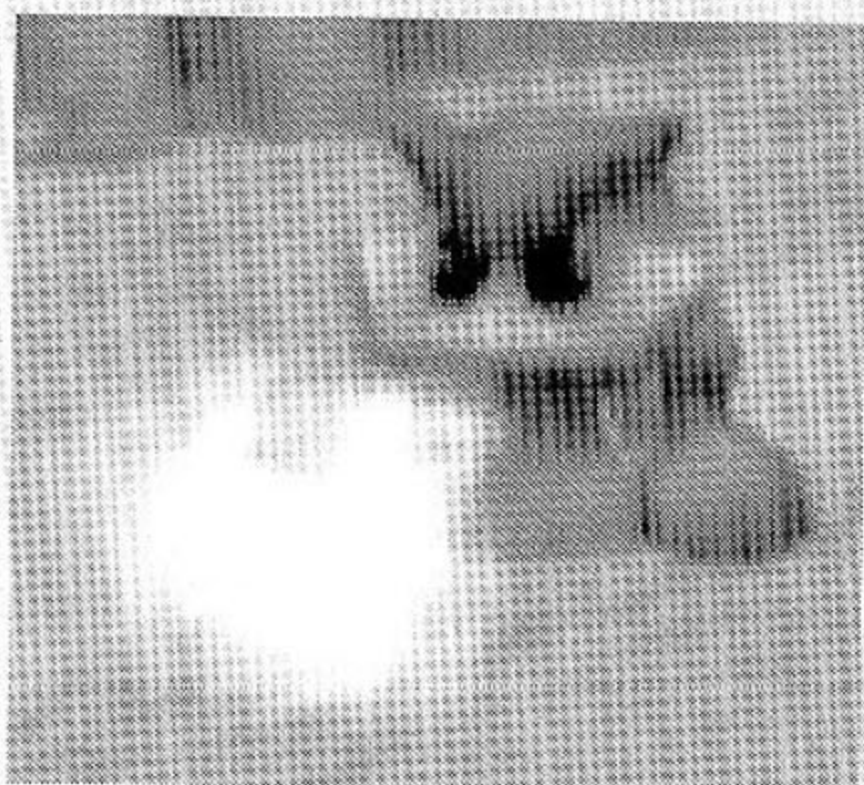
Les plantes à pookas

La plante à pookas est une créature végétale qui se nourrit de pookas. Pratiquement aveugle, elle attaque et dévore toutes les créatures qui s'approchent d'elle.



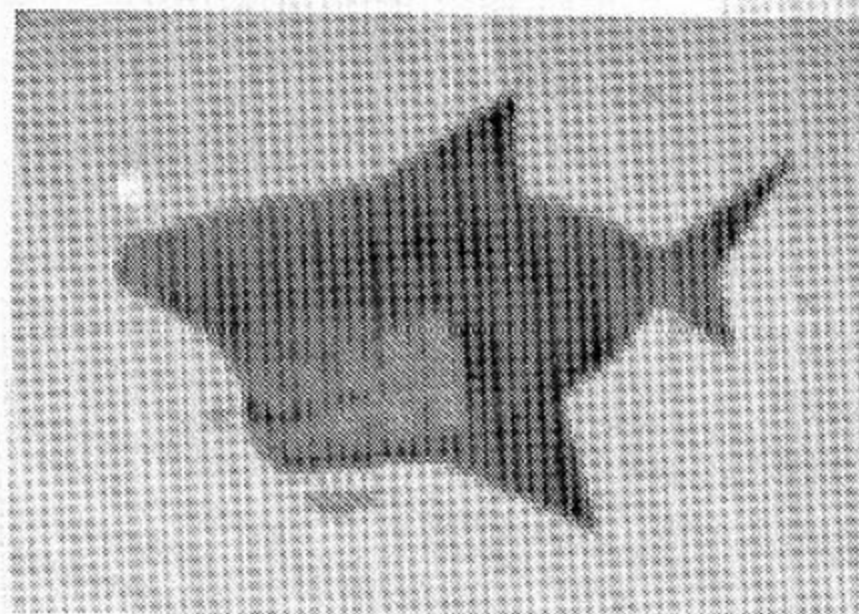
Les béliers rouleurs

Très haut sur la montagne enneigée vivent les béliers rouleurs ! Fais très attention à ces animaux ! Ils se mettent à rouler à fond la caisse et te foncent dedans pour te faire dégringoler de la montagne.



Les dragounets RVB

A première vue, ces créatures ont l'air stupide mais approche-toi et tu verras... Elles sont carrément féroces.



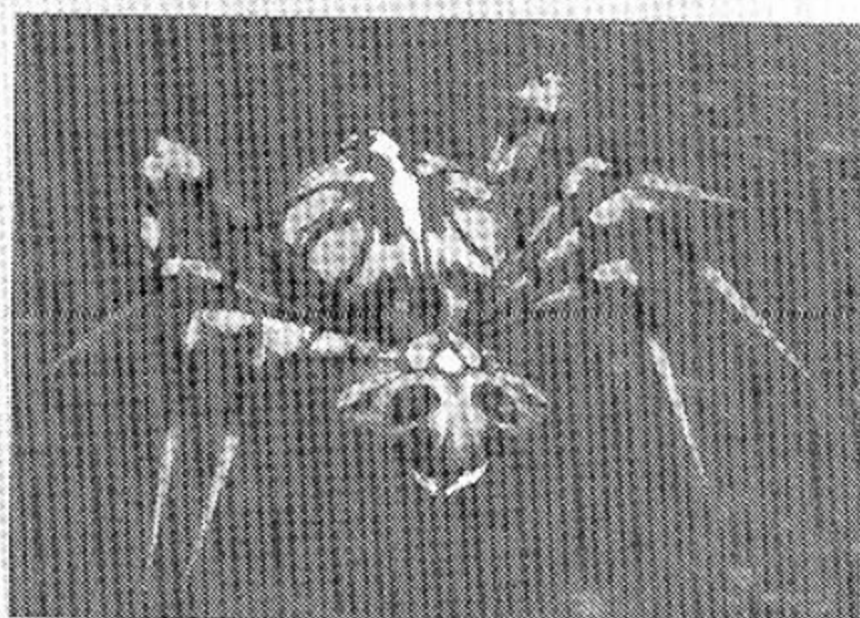
Les requins

Dans l'océan, c'est le roi des prédateurs. Tous les mammifères aquatiques le craignent. Le requin profite de la peur de sa proie pour s'approcher furtivement et frapper sans pitié.



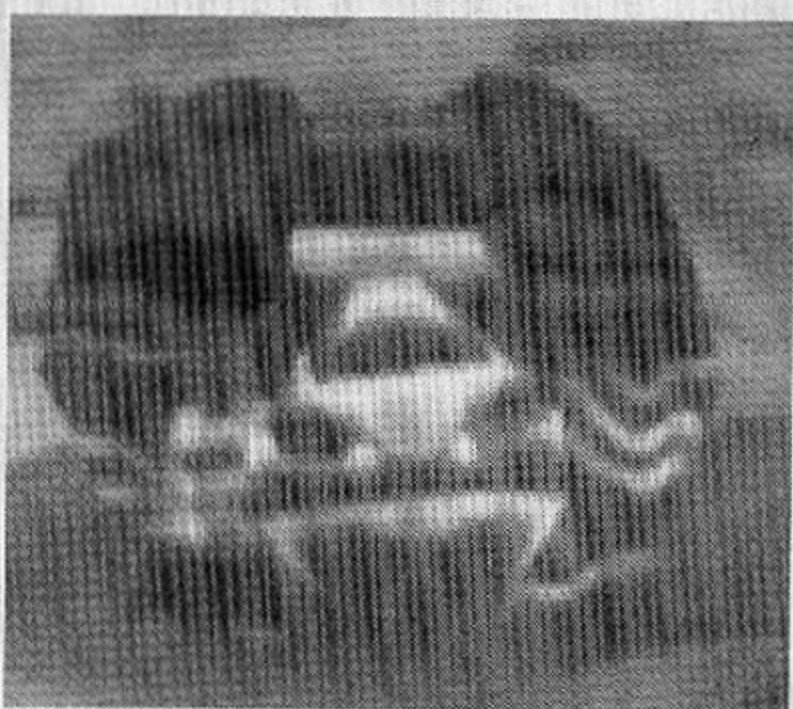
Les squelettes

Les squelettes te flanquent la frousse dans la vraie vie ? Essaie un peu ceux-là pour voir ! Comme ils n'ont pas de cerveau, rien ne leur fait peur.



Les araignées

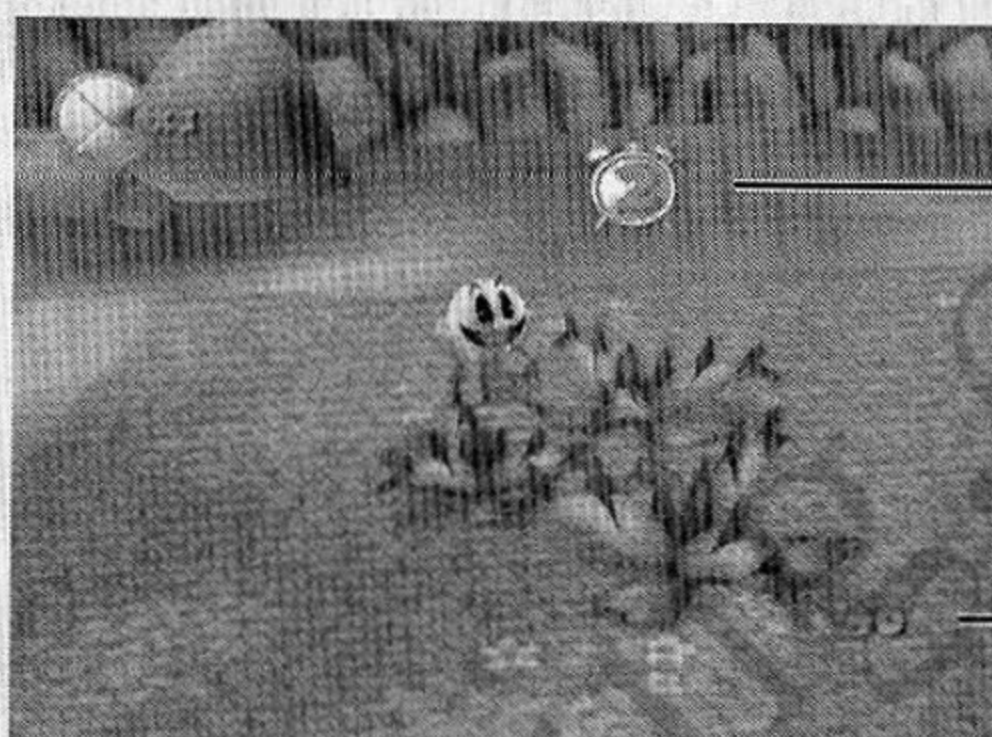
L'arachnophobie, ça te dit quelque chose ? Avec ces araignées, tu vas faire des cauchemars pendant des semaines !



Les rocaillons

Un rocaillon est une créature rocheuse magique qui crache des pierres ou des boules de feu. Ce sont les sentinelles des races antiques ; jamais elles n'abandonnent la zone qu'elles protègent. En général, les rocaillons se fondent dans le décor ; on les distingue très difficilement.

MODE CHRONO



Chrono bonus

Temps actuel

En mode chrono, tu te bats contre la montre pour gagner des jetons bonus. Tous les niveaux du jeu, à l'exception des niveaux avec chef à abattre et de Pac-Village, ont un mode chrono.

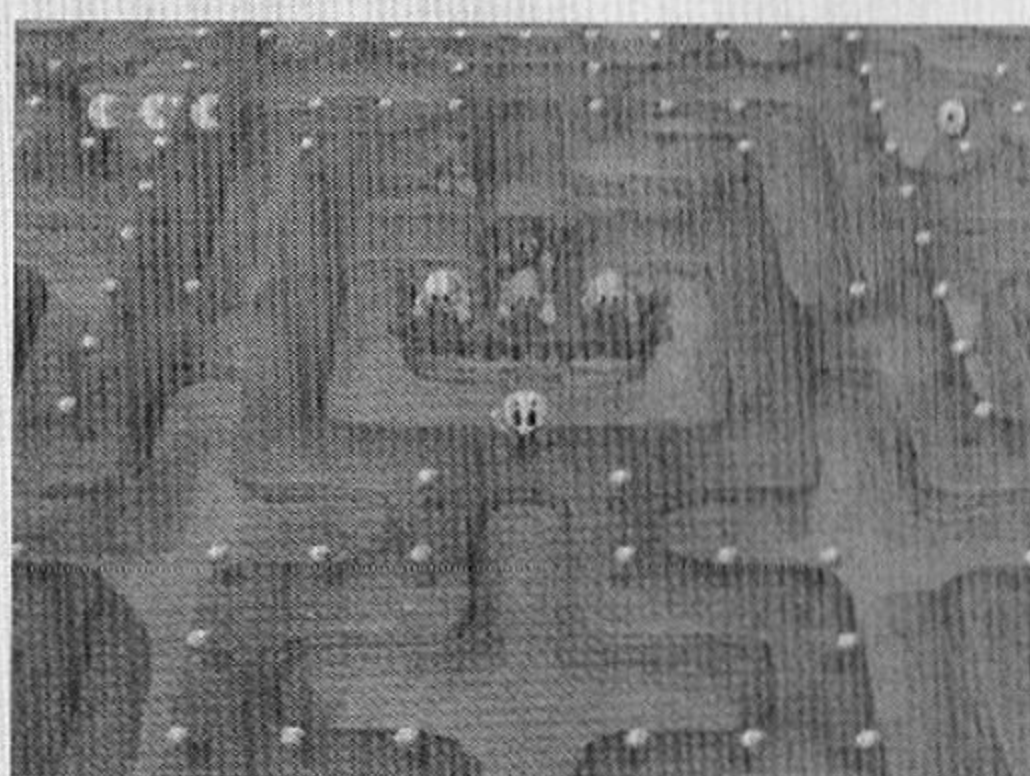
Tu ne peux accéder au mode chrono d'un niveau que lorsqu'il est terminé. Quand tu recommences le niveau terminé, un chronomètre s'affiche au-dessus du sol. Soit tu touches le chronomètre pour déclencher le mode chrono, soit tu ne t'en occupes pas et tu refais le niveau pour obtenir des fruits et des vies supplémentaires ou pour trouver des objets cachés. Si tu entres dans le niveau en passant devant le chronomètre sans le toucher, il disparaît. Pour déclencher le mode chrono, il faut simplement que Pac-Man touche le chronomètre. A ce moment-là, un sablier s'affiche en bas à droite de l'écran.

En mode chrono, divers chrono bonus s'affichent tout au long du niveau. Ces chronos permettent de geler le sablier pendant un moment. Il y a des chronos bonus de 2 et de 4 secondes. Tu peux également geler le sablier en engloutissant des fantômes. Pour chaque fantôme englouti, le sablier est gelé pendant 4 secondes. Tu ne peux pas utiliser simultanément plusieurs objets pour geler le sablier plus longtemps.

En mode chrono, Pac-Man ne perd pas de vie. Si Pac-Man meurt en tombant dans un gouffre ou parce qu'il s'est fait massacrer par un ennemi, il recommence automatiquement le niveau au début. Quand tu reviens au début du niveau, tu as le choix entre plusieurs options : soit tu recommences le mode chrono, soit tu refais le niveau normalement, soit tu quittes le niveau et tu retournes à la carte.

Si tu termines le niveau en battant le Meilleur temps, tu reçois un jeton. Essaie de battre tous les Meilleurs temps !

MODE LABYRINTHE



Commandes

Déplacer Pac-Man	Stick directionnel ou manette +
Modifier distance caméra	Bouton R
Options	Bouton START/PAUSE (START)

Dans les niveaux du jeu, tu trouveras des Galaxians qui t'emmèneront au mode Labyrinthe. En mode Labyrinthe, il faut marquer le score maximum pour réussir. Tu dois dévorer des Pac-Dots et éviter les fantômes, tout ça en allant le plus vite possible. Tu verras, c'est la même chose que dans le jeu *Pac-Man Arcade* traditionnel, à quelques différences près.

Voici les règles :

1. Tu as droit à trois essais pour terminer le niveau.
2. Tu ne perds jamais de vie.
3. Les Pac-Dots et les fruits que tu récupères comptent dans le score du niveau et le score total, mais pas pour le 100%.

LES MINI-JEUX

Au fur et à mesure que tu récupères des jetons dans les différents niveaux, tu peux accéder à des mini-jeux. Il y a quatre mini-jeux plus le jeu du jukebox, et tous les labyrinthes de *Pac-Man World™ 2* auxquels tu as joué seront également dans l'arcade.

Pour jouer à un mini-jeu, entre dans l'arcade de Pac-Village, va jusqu'à la machine avec laquelle tu veux jouer et appuie sur Y.

Menus des mini-jeux

Partie solo	Bouton A
Partie à 2	Bouton B
Options	Bouton START/PAUSE (START)

Commandes de base

Déplacer un personnage ou choisir une option	Stick directionnel ou manette +
Sauter (<i>Pac-Mania</i> uniquement)	Bouton A

Commandes de Pac-Attack

Déplacer la série à droite ou à gauche	Manette + DROITE ou GAUCHE
Descendre la série	Manette + BAS
Faire pivoter la série à gauche	Bouton A
Faire pivoter la série à droite	Bouton X

Dans *Pac-Man*, *Ms. Pac-Man* et *Pac-Mania*, tu dois dévorer tous les Pac-Dots dans tous les labyrinthes et éviter les attaques des fantômes. Quand tous les Pac-Dots ont été engloutis, tu peux passer à la suite.

Pac-Man Arcade

Règles :

- Si tu touches un fantôme, Pac-Man perd une vie.
- Quand il n'y a plus aucune vie de secours, la partie est terminée.
- Tu gagnes une vie supplémentaire quand tu atteints 10.000 points.

Pastilles de puissance :

Avale une pastille de puissance et Pac-Man pourra dévorer des fantômes. Quand tu manges une pastille de puissance, les fantômes deviennent bleu foncé pendant un court moment. Ils se mettent à clignoter quand ils sont sur le point de reprendre leur couleur normale. Fais gaffe ! Quand un fantôme a été dévoré, ses yeux retournent chez les fantômes et il est régénéré. Si Pac-Man engloutit plusieurs fantômes de suite, tu marques encore plus de points.

Les fruits :

Les fruits apparaissent deux fois dans chaque labyrinthe. Dévore-les et tu recevras des points de bonus. Plus tu réussis de labyrinthes, plus les fruits valent cher.

Tunnels de distorsion :

Prends un tunnel de distorsion et Pac-Man ressortira à l'autre bout du labyrinthe. C'est bien utile pour semer un fantôme un peu trop collant.

Ms. Pac-Man Arcade

Règles :

- Si tu touches un fantôme, Madame Pac-Man perd une vie.
- Quand il n'y a plus de vie de secours, la partie est terminée.
- Tu gagnes une vie supplémentaire quand tu atteints 10.000 points.

Pastilles de puissance :

Avale une pastille de puissance et Madame Pac-Man pourra dévorer des fantômes. Quand tu manges une pastille de puissance, les fantômes deviennent bleu foncé pendant un court moment. Ils se mettent à clignoter quand ils sont sur le point de reprendre leur couleur normale. Fais gaffe ! Quand un fantôme a été dévoré, ses yeux retournent chez les fantômes et il est régénéré. Si tu engloutis plusieurs fantômes de suite, tu marques encore plus de points.

Les fruits :

Les fruits apparaissent deux fois dans chaque labyrinthe. Dévore ces petits plaisirs ambulants et tu recevras des points de bonus. Plus tu réussis de labyrinthes, plus les fruits valent cher.

Tunnels de distorsion :

Prends un tunnel de distorsion et tu ressortiras à l'autre bout du labyrinthe. C'est bien utile pour semer un fantôme un peu trop collant.

Pac-Mania Arcade

Règles :

- Si tu touches un fantôme, Pac-Man perd une vie.
- Quand il n'y a plus aucune vie de secours, la partie est terminée.
- A 100.000 points, Pac-Man reçoit une vie supplémentaire.

Pastilles de puissance :

Avale une pastille de puissance et Pac-Man pourra dévorer des fantômes. Quand tu manges une pastille de puissance, les fantômes deviennent bleu foncé pendant un court moment. Ils se mettent à clignoter quand ils sont sur le point de reprendre leur couleur normale. Fais gaffe ! Quand un fantôme a été dévoré, ses yeux retournent chez les fantômes et il est régénéré. Si Pac-Man engloutit plusieurs fantômes de suite, tu marques encore plus de points.

Les fruits :

Les fruits apparaissent dans chaque labyrinthe. Dévore-les et tu recevras des points de bonus. Plus tu réussis de labyrinthes, plus les fruits valent cher.

Zones de sens unique :

Chaque manche comporte des zones de sens unique ; les fantômes peuvent y entrer mais pas en ressortir. Essaie de mémoriser la disposition des zones pour trouver les raccourcis.

Pac-Man peut sauter au-dessus les fantômes, mais n'oublie pas que les fantômes aussi peuvent sauter !

Pac-Attack Arcade

Dans *Pac-Attack*, des blocs tombent du haut de l'écran de jeu. Renverse les blocs et fais-les pivoter pour les aligner de gauche à droite. Dès qu'une ligne de blocs est complète, les blocs disparaissent. Ah ! Mais ces sales fantômes viennent continuellement saccager les lignes. Il faut les aligner eux aussi. Et puis ton vieux pote Pac-Man rappliquera pour les engloutir. Mets-le au bon endroit et il dévorera tous les fantômes jusqu'au dernier ou jusqu'à ce qu'il rencontre un bloc.

Choisis le niveau qui te convient : Beginner, Novice, Standard ou Veteran.

- Mouchard : ce cadre permet de voir la prochaine série : blocs, fantômes, fées et Pac-Man.
- Fée-mètre : chaque fois que Pac-Man avale un fantôme, un peu de poussière d'or s'ajoute dans le Fée-mètre. Quand la fée apparaît, appuie sur la manette + pour la placer au bon endroit. La fée jette un sort qui rétame tous les fantômes qui se trouvent en dessous !

Labyrinthe Pac-Man World 2 Arcade

Règles :

- Si tu touches un fantôme, Pac-Man perd une vie.
- Quand il n'y a plus aucune vie de secours, la partie est terminée.

Pastilles de puissance :

Avale une pastille de puissance et Pac-Man pourra dévorer des fantômes. Quand tu manges une pastille de puissance, les fantômes deviennent bleu foncé pendant un court moment. Ils se mettent à clignoter quand ils sont sur le point de reprendre leur couleur normale. Fais gaffe ! Quand un fantôme a été dévoré, ses yeux retournent chez les fantômes et il est régénéré. Si Pac-Man engloutit plusieurs fantômes de suite, tu marques encore plus de points.

Les fruits :

Les fruits apparaissent deux fois dans chaque labyrinthe. Dévore-les et tu recevras des points de bonus. Plus tu réussis de labyrinthes, plus les fruits valent cher.

Tunnels de distorsion :

Prends un tunnel de distorsion et Pac-Man ressortira à l'autre bout du labyrinthe. C'est bien utile pour semer un fantôme un peu trop collant.

L'ÉQUIPE DE PAC-MAN WORLD 2 (NINTENDO GAMECUBE)

Producteurs : Glen A. Cureton,
Matt Sentell

Producteur GameCube : Chris
Esaki

Producteurs associés : Scott
Crisostomo, Craig Ward

Chef programmeur projet : Gil
Colgate

Chef programmeur GameCube :
Johan Köhler

Programmeurs GameCube : Jed
Adams, Lane Terasaki

**Chef programmeur moteur
graphismes :** Roman Scharnberg

Directeur technique : Brian Leake

Programmeurs : David Akers, Jeff
Hall, Dai Matsumoto, Carl Mey,
Cynthia Monter, Yokusu
Nishitsunoi, Jason Wilburn

Responsable infographie : Vince
Joly

Infographie : Martin Cameron,
Pete Conlon, James Darknell, Kris
DeMartini, Ed Lee, Ken McAll,
Ward Moore, Jeff Rianda, Sonny
Santa Maria, Mike Witt

Concepteurs de niveaux : Kyle
Mannerberg, Aaron McClay, Mark
Sau

Direction son et musique : Yas Noguchi
Responsable contrôle qualité : Brian Schorr
Testeur principal projet : James Guirao
Assistants test : Adrian Escultura, Daryle Tumacder
Testeurs : Tomas Allen, Ray Barrera, Matthew Barrett, James Barron, Bryan Brown, Mark W. Brown, Ryan Chennault, Philip Cohen, Anthony Duarte, Rob Ely, Dan Fowler, John Hsia, Tim Johns, Eddie Lockhart, Jesse Mejia, Josh Riemersma, Mike Stevens, John Tam, Chester Vergara, Ryan Wanger, Michael Yim
Directeur projet : Jesse Taylor
Chef de produit : Stacey Hirata
Relations publiques : Hugo Reyes
Production séquences cinématiques : Super 78
Ingénieur son et musique : David Logan Music, Inc.
Conception emballage et manuel : Price Design Team
Nous remercions tout particulièrement : Cath Barnfather, Garry Cole, Robert Ennis, Yoshi Homma, Berry Kane, Jon Kromrey, Mike Lescault, Yoshi Niki, Daniela Ruiz, Shigeru Yokoyama
Producteur exécutif : Masaya Nakamura

EA Europe
Responsable de la localisation du logiciel : Sam Yazmadjian
Chef de projet de la localisation : Elena Carballido
Responsable du CQC Europe : Linda Walker
Directeur des tests du CQC Europe : Jean-Yves Duret
Superviseur du test CQC Europe : David Fielding

Responsables du test CQC Europe : Andrew Chung, Paul Richards, Ben Jackson
Testeurs seniors CQC Europe : James Bolton, Dean Choudhuri-Bennett, Paul Davies, Tony Hopkins, Andrea Iori, Jamie Keen, Gary Napper
Responsable plate-forme du CQC Europe : James Featherstone
Spécialistes de plate-forme du CQC Europe : Ashley Powell, James Arup, James Norton, Tim Wileman
Directeur de production : Jenny Whittle
Comptabilité : Lesley Eastup
Organisation de la production : Mark Jefferson
Mise en page de la documentation et coordination de la traduction : Paul Ryan
Coordination de la localisation du site Internet : Sylvain Caburrosso
Responsables studio : Anne Miller, Phil Jones
Chef produit Europe : Rosemarie Dalton

LOCALISATION FRANCE

Responsable localisation : Christine Jean
Responsable traduction : Nathalie Duret
Coordination de la traduction : Maëlen Lumineau
Traduction : Véronique Viretto
Responsable test : Franck Badin
Coordination des tests : Lionel Berrodier
Testeurs : Emmanuel Delva, Jérôme Peter, Bruno Bocquin
Mise en page documentation : David Gély, Christine Delholme

AVERTISSEMENT

ELECTRONIC ARTS SE RESERVE LE DROIT D'APPORTER DES MODIFICATIONS AU LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT A TOUT MOMENT ET SANS NOTIFICATION PREALABLE.

CE DOCUMENT ET LE LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT SONT PROTEGES PAR LES LOIS DU COPYRIGHT. TOUS DROITS RESERVES. CE DOCUMENT OU LE LOGICIEL DECRIT NE PEUT ETRE, EN TOUT OU PARTIE, COPIE, REPRODUIT, TRADUIT OU REDUIT A UNE FORME LISIBLE EN MACHINE OU PAR UN SUPPORT ELECTRONIQUE SANS L'AUTORISATION ECRITE PREALABLE D'ELECTRONIC ARTS.

CE LOGICIEL EST VENDU EN L'ETAT, SANS GARANTIE AUCUNE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES RELATIVES A LA COMMERCIALISATION OU A LA CONFORMITE POUR USAGE SPECIFIQUE. CE MANUEL EST VENDU EN L'ETAT. ELECTRONIC ARTS N'OFFRE QU'UNE GARANTIE LIMITEE EN CE QUI CONCERNE LE LOGICIEL ET SON SUPPORT. EN AUCUN CAS ELECTRONIC ARTS NE SERA TENUE POUR RESPONSABLE DES DOMMAGES INHABITUELS, DIRECTS OU INDIRECTS.

CES TERMES ET CONDITIONS N'AFPECTENT NI NE PREJUDICIENT LES DROITS STATUTAIRES D'UN ACQUEREUR DANS LE CAS OU CE DERNIER EST UN CONSOMMATEUR ACQUERANT DES MARCHANDISES DANS UN BUT AUTRE QUE LEUR COMMERCIALISATION.

GARANTIE

Garantie limitée

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix jours de remplacer le logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée dans la rubrique "Retour après la garantie", accompagné de la photocopie de la preuve d'achat indiquant la date de l'acquisition, d'une description du défaut et de votre adresse.

Cette garantie est complète et n'affecte pas vos droits statutaires.

Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels qui sont vendus "en l'état", ni dans le cas où le défaut résulte d'un mésusage, d'une utilisation excessive ou d'un mauvais traitement (par exemple apparition de rayures sur le support). Dans ces cas précis, les conditions d'échange seront les mêmes que celles décrites pour le "Retour après la garantie".

Retour après la garantie

Pour faire remplacer tout support endommagé après expiration de la période de garantie, dans la limite des stocks disponibles, envoyez celui-ci à l'adresse mentionnée ci-dessous :

Electronic Arts France - Service consommateurs
Parc d'affaires de Crécy, 4 rue Claude Chappe
69771 St Didier au Mont d'Or Cedex

Joignez à votre envoi la photocopie de la preuve d'achat, une description du défaut, vos coordonnées complètes (adresse et numéro de téléphone) et un chèque ou un mandat de 15 € par mini-DVD ou 30 € par jeu de mini-DVD (2 mini-DVD ou plus), libellé à l'ordre d'Electronic Arts.

Le tarif mentionné ci-dessus s'applique à la France métropolitaine et pourra faire l'objet de modifications sans préavis.

Attention :

les frais d'expédition liés à l'envoi du jeu ou d'une partie du jeu à Electronic Arts ne sont pas remboursés que ce soit durant la période de garantie ou après son expiration.

SERVICE CONSOMMATEURS

Pour tout renseignement technique concernant l'utilisation de ce jeu, vous pouvez contacter le Service consommateurs au :

04 72 53 25 00

(prix d'une communication normale)

- du lundi au vendredi de 09h00 à 20h00 du 04 novembre 2002 au 14 mars 2003
- du lundi au vendredi de 09h00 à 18h00 du 17 mars 2003 au 03 novembre 2003

Remarque : afin d'améliorer notre Service consommateurs, nous incluons des détails vous concernant dans une base de données sécurisée. Lors de votre appel, vous serez amené à fournir divers renseignements personnels, tels que votre nom et votre date de naissance. Ces informations ne seront pas divulguées à d'autres sociétés ni utilisées à des fins commerciales sans votre consentement.

Suivez les dernières nouveautés EA !

Si vous désirez rester informé de toutes les nouveautés et de tous les échos Electronic Arts, pourquoi ne pas vous inscrire et recevoir le journal officiel EA-zine qui vous sera livré directement dans la boîte de réception de votre adresse e-mail ? L'inscription est rapide et simple et vous permettra d'être tenu au courant de toutes les nouveautés brûlantes en provenance des studios EA. Rendez-vous simplement à l'adresse suivante :

<http://www.france.ea.com> (rubrique Newsletter)

Et pendant que vous êtes sur Internet, faites donc un tour sur le site français d'EA, **<http://www.france.ea.com>**, pour obtenir plus d'informations et des comptes-rendus sur nos jeux. Vous y trouverez aussi les rubriques *Besoin d'aide ?*, *Téléchargements* et des détails sur ce que l'on peut trouver sur notre Hintline officielle.

Alors, pourquoi ne pas vous inscrire aujourd'hui ?

Hintline 24h/24 - Trucs et astuces

Vous êtes bloqué ? Cela arrive même aux meilleurs. Alors appelez notre Hintline pour avoir quelques tuyaux. Si vous voulez vous assurer avant d'appeler que votre jeu est géré par la Hintline, vous pouvez le vérifier sur notre site Internet, **<http://www.france.ea.com>**, ou bien appeler notre Service consommateurs qui se fera un plaisir de vous communiquer la liste des jeux pris en charge par la Hintline. Toutefois, nous vous rappelons que notre Service consommateurs ne peut vous donner directement des codes ou des solutions.

08 36 68 55 15

(0,34 €/minute)

Pac-Man World™ 2 & © 1980 1999 2002 NAMCO Ltd., All rights reserved.
Pac-Man © 1980 2002 Namco Ltd., All rights reserved. Ms. Pac-Man © 1980
1982 2002 Namco Ltd., All rights reserved. Pac-Mania © 1980 1987 2002
Namco Ltd., All rights reserved. Pac-Attack © 1993 2002 Namco Ltd., All
rights reserved.

Electronic Arts est une marque commerciale ou une marque déposée
d'Electronic Arts Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits
réservés. Nintendo, NINTENDO GAMECUBE et le logo NINTENDO
GAMECUBE sont des marques déposées de Nintendo. © 2003 Nintendo.
Tous droits réservés.

Oldiesrising.com

10280331551



Namco Limited Consumer Division, 2nd Floor, 43/44 Great Windmill Street, London W1D 7NB

NOF03603959M

IMPRIME EN ALLEMAGNE