Introduction :

Un joueur un peu trop sur les nerfs a malencontreusement cassé la borne d’arcade préféré de ta salle de jeu préférée. A l’intérieur de cette borne c’est un désastre, le monde Pac est dévasté et Pac-Man doit se trouver un nouveau chez soi. Heureusement, une nouvelle borne d’arcade est arrivée et avec elle un nouveau monde 2Pac, prêt à accueillir le plus cool des mangeurs de fantômes.

Ta mission si tu l’acceptes sera de rendre ce nouveau monde plus accueillant pour Pac-Man en le remplissant de gums et même de biggums. Attention, cela risque d’attirer des fantômes jaloux dans ce nouveau labyrinthe...

Conclusion :

Malgré toute sa détermination, c’est une tentative échouée pour Blinky de prendre le contrôle de 2Pac. Il a, en effet, été vaincu par Pac-Man. Dans sa défaite, Blinky a perdu la mémoire. Pour tenter de nouveau de prendre possession du monde 2Pac, il doit faire appel à ses amis. Sans hésitation, Clyde, Pinky et Inky décident de le rejoindre.

Jour 2 :

Introduction :

Un nouveau jour se lève sur 2Pac. Après sa défaite de l’autre fois, Blinky revient en force, et surtout accompagné. C’est avec un certain courage que Clyde, Pinky et Inky se joignent à Blinky. Pour cette nouvelle journée, les 4 fantômes vont devoir attraper Pac-Man. Cependant, leurs techniques ont jusqu’à présent toutes étés déjoués. Il va leur falloir redoubler d’effort pour atteindre leur objectif.

Conclusion :

Voilà un nouveau labyrinthe plein de surprises et bien équilibré ! Tu as rendu la vie de Pac-Man beaucoup plus compliqué avec des fantômes bien plus intelligents. Et si on ajoutait quelques touches de fantaisie pour rendre la partie plus fun ? Bien sûr, tu peux aussi rendre les fantômes plus intelligents qu’ils ne le sont déjà. Tout le monde peut s’améliorer, n’est-ce pas ?

**La pègre fantômatique**