



SEGA
MEGA DRIVE
PAC-MANIA

TENGEN

**INSTRUCTION
MANUAL**

WARRANTY

Tengen reserves the right to make improvements in the product described in this manual, at any time and without notice.

Tengen makes no warranties expressed or implied, with respect to this manual, its quality, merchantability or fitness for any particular purpose.

If any defect arises during the ninety day limited warranty on the product itself (i.e. not the software programme, which is provided "as is"), return it in its original condition to the point of purchase.

GARANTIE

Tengen behält sich das Recht vor, zu jeder Zeit und ohne Vorankündigung Verbesserungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen.

Tengen gibt keine direkte oder indirekte Garantie für das Handbuch, seine Qualität, seine Verkäuflichkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck. Falls innerhalb der Garantiezeit von 90 Tagen ein Defekt am Produkt selbst auftritt (d.h. nicht am Software-Programm), bringen Sie es, so wie es ist, zu dem Geschäft zurück, wo Sie es gekauft haben.

GARANTIE

Tengen se réserve le droit d'améliorer le produit décrit dans ce manuel à n'importe quel moment et sans préavis. Tengen ne s'engage à aucune garantie, exprimée ou non, concernant ce manuel, sa qualité, sa valeur marchande ou son utilisation à des fins particulières. Si le produit lui-même (c.à.d non pas le programme logiciel, qui est vendu "tel quel") présentait un défaut quelconque pendant les 90 jours de la limite de garantie, rapportez-le dans son état d'origine à votre revendeur.

GARANZIA

La Tengen si riserva il diritto di apportare miglioramenti al prodotto descritto in questo manuale in qualunque momento e senza obbligo di preavviso. La Tengen non fornisce garanzie espresse o implicite rispetto al presente manuale, la sua qualità commerciabilità o adeguatezza per qualunque scopo particolare.

Qualora si verificassero difetti nel prodotto stesso (cioè non il programma di software, che viene fornito "come è") durante il periodo della garanzia limitata di novanta giorni, si prega di restituirlo nelle sue condizioni originali al rivenditore.

GARANTIA

Tengen se reserva el derecho de efectuar mejoras al producto descrito en este manual, en cualquier momento y sin previo aviso.

Tengen no otorga ninguna garantía, ya sea expresa o implícita, respecto de este manual, su calidad, comerciabilidad o adecuación para un fin en particular. Si surge algún desperfecto en el producto en sí (o sea, no en el programa de software, el cual se suministra "tal como está") durante el período limitado de garantía de noventa días, favor de devolverlo en sus condiciones originales al lugar de compra.

GARANTI

Tengen förbehåller sig rätten att uttöra förbättringar av den i handboken beskrivna produkten, vid valfri tidpunkt och utan varsel.

Tengen lämnar ingen garanti, antingen direkt eller indirekt, beträffande denna handbok, dess kvalitet, säljbarhet och lämplighet för ett särskilt ändamål. Om en bristfällighet uppstår i själva produkten (dvs inte i programvaran, som förses "as is") under de 90 dagar som utgör perioden för den begränsade garantin, returnera den till inköpsstället i ursprungligt skick.

GARANTIE

Tengen ehoudt zich het recht voor om het product zoals beschreven in de handleiding te verbeteren en dit op eender welk ogenblik en zonder voorafgaandelijk bericht.

Tengen biedt geen uitdrukkelijke noch impliciete garanties wat deze handleiding betreft, de kwaliteit ervan, de verkoopbaarheid of geschiktheid voor eender welk bijzonder doeleind.

Als, tijdens de beperkte-garantieperiode van 90 dagen, een defect optreedt in het product zelf (d.i. niet in het software programma, dat wordt geleverd 'zoals het is'), bezorg het dan in zijn oorspronkelijke toestand terug aan het aankooppunt.

TAKUU

Tengen pidättää oikeuden parantaa tässä käsikirjassa kuvattua tuotetta, milloin tahansa ja ilmoittamatta. Tengen ei anna mitään takuita mitä tulee tähän käsikirjaan, sen laatuun, kaupallisuuteen tai sopivuuteen mihinkään erityiseen tarkoitukseen. Jos jotain vikaa ilmenee 90-päivän rajoitetun takuun aikana itse tuotteessa (tämä ei siis tarkoita ohjelmaa, mikä tarjotaan 'nykyisillään ollen'), palauta se alkuperäisessä kunnossa ostopaikkaan.

Loading Instructions:

Starting Up

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the game cartridge into the Console as described in your SEGA MEGA DRIVE manual.
3. Turn the power switch ON. If nothing appears on the screen, turn the power switch OFF, remove the cartridge, and try again.

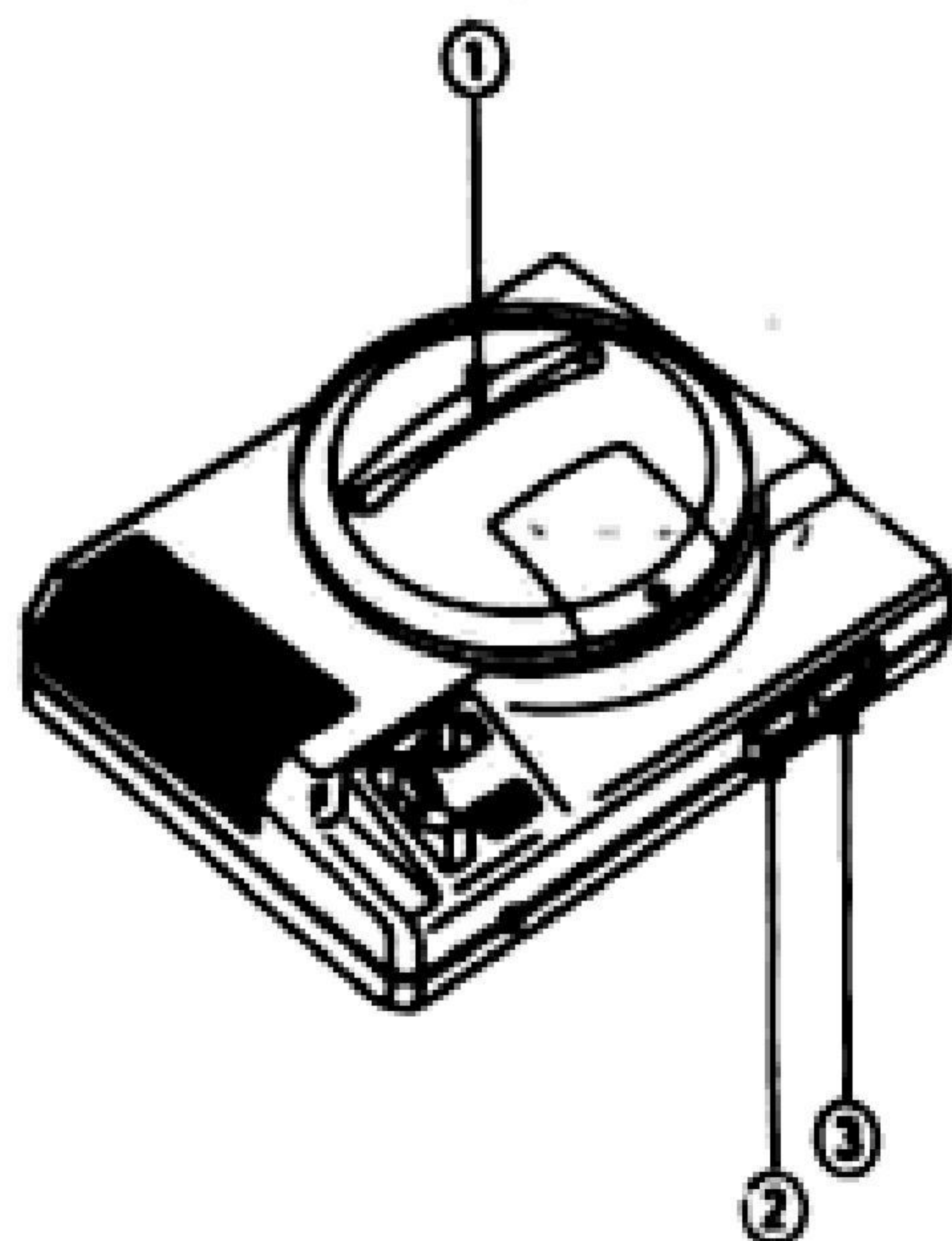
IMPORTANT:

Always make sure that the Console is turned OFF when inserting or removing your Mega Drive Cartridge.

For 1 Player: Press Start Button on Mega Drive Control Pad 1.

For 2 Players: Press Start Button on Mega Drive Control Pad 2.

- ① Insert Mega drive Cartridge
- ② Insert Mega Drive Control Pad 1.
- ③ Insert Mega Drive Control Pad 2.



Ladeanweisungen:

Inbetriebnahme

1. Vergewissern Sie sich, daß der Ein-/Aus-Schalter ausgeschaltet ist.
2. Setzen Sie die Spielkassette gemäß der Beschreibung in ihrer SEGA MEGA DRIVE Anleitung in das Konsolengrundgerät ein.
3. Schalten Sie den Ein-/Aus-Schalter ein. Falls auf dem Bildschirm nichts erscheint, sollten Sie den Ein-/Aus-Schalter ausschalten, die Kassette entfernen und diese dann erneut einsetzen.

WICHTIG:

Achten Sie vor dem Einsetzen oder Herausnehmen Ihrer MEGA DRIVE CARTRIDGE stets darauf, das Konsolengrundgerät auf OFF zu stellen.

Für einen Spieler: Drücken Sie die Starttaste am Mega drive Steuerpult 1.

Für zwei Spieler: Drücken Sie die Starttaste am Mega Drive Steuerpult 2.

- ① Setzen Sie die Mega Drive Cartridge ein.
- ② Schließen Sie Mega Drive Steuerpult 1 an.
- ③ Schließen Sie Mega dRive Steuer pult 2 an.

Instructions de chargement:

Mise en route

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode d'emploi de votre "SEGA MEGA DRIVE SYSTEM".
3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez de nouveau.

IMPORTANT:

Faites toujours très attention à ce que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une cartouche Mega Drive.

Joueur 1: Appuyez sur la touche Start sur le bloc de commande Mega Drive 1.

Joueur 2: Appuyez sur la touche Start sur le bloc de commande Mega Drive 2.

- ① Introduisez la cartouche Mega drive
- ② Introduisez le bloc de commande Mega Drive 1.
- ③ Introduisez le bloc de commande Mega Drive 2.

Instrucciones de carga:

Puesta en funcionamiento

1. Cértese de que el interruptor de la alimentación esté en OFF.
2. Introduzca el cartucho del juego en la consola como se describe en el manual SEGA MEGA DRIVE SYSTEM.
3. Ponga el interruptor de la alimentación en ON. Si no aparece nada en la pantalla, póngalo en OFF, retire el cartucho y pruebe de nuevo.

IMPORTANTE:

Cértese siempre de que la consola esté apagada antes de introducir o retirar el cartucho Mega drive.

Para 1 jugador: Pulse el botón de inicio del teclado de control 1 Mega drive

Para 2 jugadores: Pulse el botón de inicio del teclado de control 2 Mega drive.

- ① Inserte el cartucho Mega Drive.
- ② Inserte el Teclado de Control 1 Mega Drive.
- ③ Inserte el Teclado de Control 2 Mega Drive.

GAME BACKGROUND

Pac-Man is back in action with a completely new twist – BOUNCE power! Ready for a new generation of Pac-Man players, he can't wait for the chance to show off his new aerial manoeuvres! And with an all-new PAC-BOOSTER he'll be showing off at warp speed!

You can play Pac-Mania by yourself or take turns with a friend, manoeuvring the new Pac-Man through a world of 3D-mazes. Get ready for new challenges as Pac-Man enters the worlds of Block Town, Pac-Man's Park, Sandbox Land and Jungly Steps. But watch out – Clyde, the 'boss' ghost, has recruited the talents of three new ghosts, Sue, Funky and Spunky. It's going to take all of Pac-Man's speed and cunning to outwit these annoying pets! Fortunately, Pac-Man has the help of two 'special items' – a green and a red power pill. The green pill gives you temporary speed, and the red awards double points!

It's a whole new ball game for Pac-Maniacs.

ÜBER DAS SPIEL

Pac-Man ist wieder in Action, mit einer völlig neuen Variante - Prall-Power! Er kann es kaum erwarten, einer neuen Generation von Pac-Man-Spielern seine neuen Flugkunststückchen vorzuführen. Und mit dem brandneuen PAC-BOOSTER erreicht er wahnwitzige Geschwindigkeiten.

"Pac-Mania" kann allein oder mit einem Freund gespielt werden. Der neue Pac-Man wird durch ein Gewirr von dreidimensionalen Welten geführt. Völlig neue Herausforderungen warten auf Euch, wenn Pac-Man die Welten von "Tower Block", "Pac-Man's Park", "Sandbox Land" und "Jungly Steps" betritt. Doch Vorsicht - Clyde, der Geist des Bosses, hat drei neue Geister angeheuert, Sue, Funky und Spunky. Pac-Man braucht seine ganze Kraft, um die nervtötenden Geister auszutricksen. Glücklicherweise hat Pac-Man zwei besondere Dinge zu seiner Unterstützung - eine grüne und eine rote Kraftpille. Die grüne gibt ihm für eine Weile mehr Geschwindigkeit und die rote vergibt eine doppelte Punktzahl. Ein mit Spannung erwartetes neues Spiel für alle Pac-Man-Fans.

LE JEU

Pac-Man est de retour avec une nouveauté - la force de REBOND! Prêt pour une nouvelle génération de joueurs de Pac-Man, il est impatient d'avoir l'occasion de frimer avec ses nouvelles acrobaties aériennes! Et avec son tout nouveau PAC-BOOSTER il va frimer à une vitesse incroyable!

Tu peux jouer à Pac-Mania tout seul ou à tour de rôle avec un ami, manoeuvrant le nouveau Pac-Man dans un monde de labyrinthes en 3-D. Prépare-toi à de nouveaux défis tandis que Pac-Man entre dans les mondes de Block Town, Pac-Man's Park, Sandbox Land, et Jungly Steps, mais fais attention - Clyde, le 'boss' fantôme, a recruté les talents de trois nouveaux fantômes, Sue, Funky et Spunky. Il va falloir toute la vitesse et toute la ruse de Pac-Man pour semer ces pestes empoisonnantes! Heureusement, Pac-Man est aidé par deux 'objets spéciaux' une pillule de puissance rouge et une pillule de puissance verte. La pillule verte te donne temporairement de la vitesse et la pillule rouge te fait doubler tes points!

C'est une tout autre affaire pour les Pac-Maniaques.

EL JUEGO

Pac-Man está en acción una vez más y con un rasgo completamente nuevo: ¡potencia de REBOTE! Pac-Man está preparado para hacer frente a una nueva generación de jugadores, y espera ansioso la oportunidad de poder demostrar sus maniobras aéreas. ¡Y con el totalmente nuevo PAC-BOOSTER, también hará alarde de su velocidad supersónica!

Usted podrá jugar Pac-Mania solo, o en turnos alternativos con un amigo, llevando el nuevo Pac-Man a través de un mundo de laberintos tridimensionales. Prepárese a enfrentar nuevos retos cuando el Pac-Man penetre el mundo de Block Town, Pac-Man's Park, Sandbox Land, y Jungly Steps, pero, ¡a tener mucho cuidado! Clyde, el 'Jefe' de los fantasmas, ha reclutado tres nuevos y talentosos fantasmas: Sue, Funky y Spunky. Será necesario utilizar todo su velocidad y astucia para derrotar a estas molestas plagas. Afortunadamente, Pac-Man cuenta con la colaboración de dos 'artículos especiales': una pastilla de potencia roja y una pastilla de potencia verde. La pastilla verde le proporciona velocidad momentánea, y la roja le brinda puntuación doble.

En realidad, es un juego totalmente nuevo para los fanáticos del Pac-Man.

USING THE CONTROLLER

On the the title screen, select Options with DOWN. Pushing START, A or B will cause the Option Screen to be displayed. use UP or DOWN to choose which option to change. Use A or B to change an Option Setting. Press START when you are satisfied with all the Option settings to return to the title screen. Pushing START, A or B Buttons will cause the world select screen to be displayed. Use UP, DOWN, LEFT or RIGHT to select your starting world (Note: you cannot select the Jungly Steps). Press START to begin the game.

Once the game begins, use UP to move up, DOWN to move down, LEFT to move left and RIGHT to move right. The B Button allows you to jump. The START button pauses the game.

STEUERUNG

Auf dem Titelschirm werden Optionen mit RUNTER gewählt. Der A-, B- oder der START-Knopf rufen den Optionsschirm auf. Die Option, die geändert werden soll, mit HOCH oder RUNTER wählen. Option mit A- oder B-Knopf neu einstellen. START drücken, wenn alle Optionen wie gewünscht eingestellt sind, um zum Titelschirm zurückzukehren. START, A- oder B-Knopf rufen den Bildschirm zur Wahl der Spielwelten auf. HOCH, RUNTER, LINKS und RECHTS benutzen, um die gewünschte Spielwelt zu wählen ("Jungly Steps" kann nicht gewählt werden). START drücken, um das Spiel zu starten.

Wenn das Spiel läuft, HOCH wählen, um hoch zu gehen, RUNTER, um nach unten zu gehen, LINKS, um nach links zu gehen und RECHTS, um nach rechts zu gehen. Mit dem B-Knopf können Sprünge ausgeführt werden. Der START-Knopf hält das Spiel an.

POUR UTILISER LE CONTROLEUR

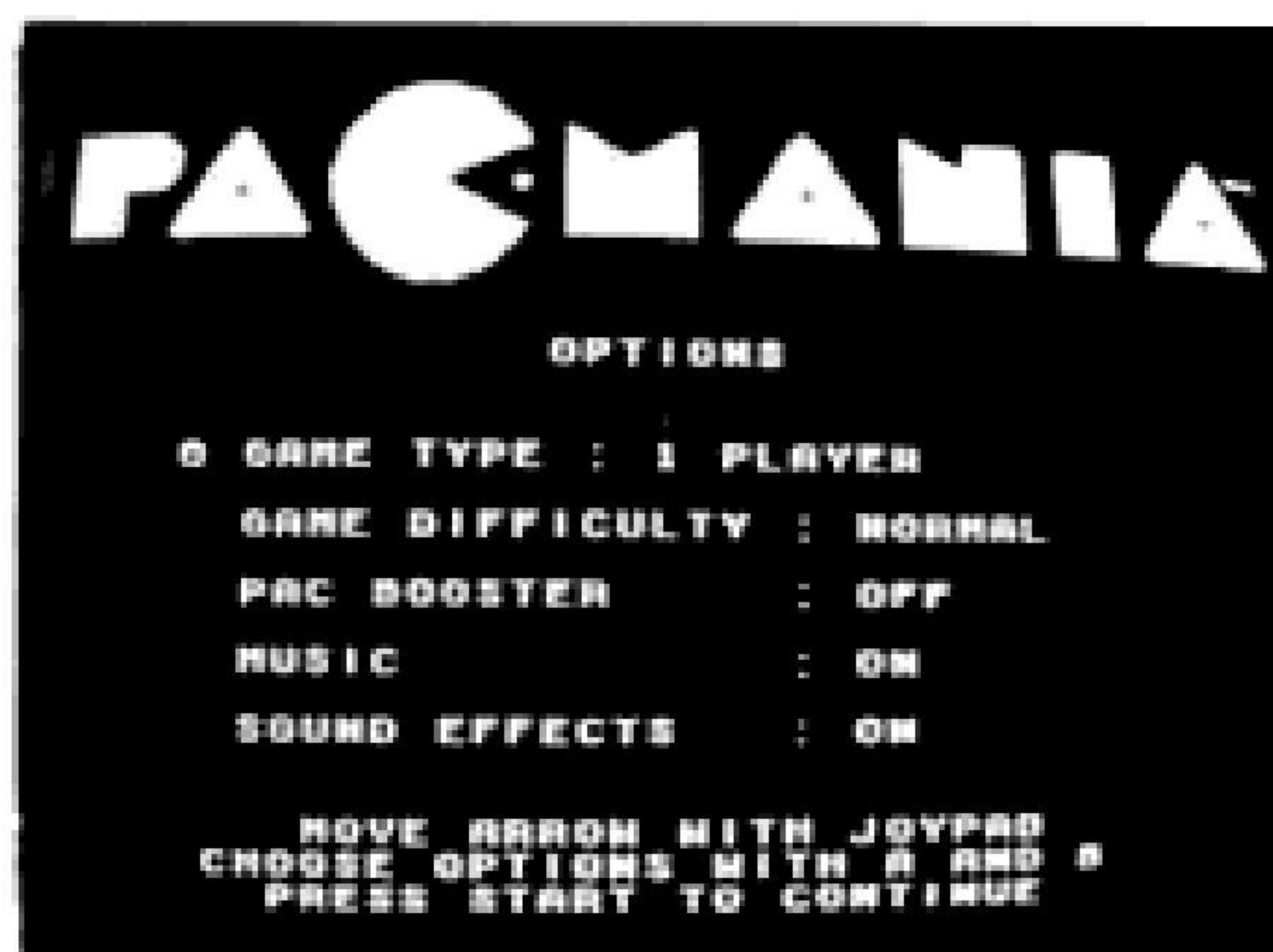
A l'écran de titre, sélectionne Options avec DOWN. Utilise UP ou DOWN pour choisir l'option à changer. Utilise A ou B pour changer un réglage d'option. Appuie sur START quand tu es satisfait de tes réglages d'options pour retourner à l'écran de titre. En appuyant sur les Boutons START, A ou B tu fais apparaître l'écran de sélection des mondes (NB: tu ne peux pas sélectionner Jungly Steps). Appuie sur START pour commencer la partie.

Une fois que la partie commence, utilise UP pour monter, DOWN pour descendre, LEFT pour aller à gauche et RIGHT pour aller à droite. Le bouton B te permet de sauter. Le bouton START met le jeu sur pause.

USO DEL CONTROLADOR

En la pantalla de títulos, seleccionar Options (Opciones) mediante DOWN. La Pantalla de Opciones se exhibe al presionar el botón START, A o B. Utilizar UP o DOWN para seleccionar la opción a modificar. Utilizar A o B para cambiar el estado de una Opción. Presionar START una vez que se encuentre satisfecho con todas las Opciones determinadas, para así retornar a la Pantalla de Títulos. La pantalla de selección de mundos se exhibe al presionar los botones START, A o B. Utilizar UP, DOWN, LEFT y RIGHT para seleccionar el mundo inicial. (Nota: No se puede seleccionar 'JunglySteps') Presionar START para comenzar el juego.

Una vez iniciado el juego, utilizar UP para moverse hacia arriba, DOWN para moverse hacia abajo, LEFT para moverse a la izquierda, y RIGHT para moverse a la derecha. El Botón B le permitirá saltar. El botón START efectúa una pausa en el juego.



GETTING STARTED

Begin game play by choosing your level from among one of three playfield worlds: Block Town, Pac-Man's Park or Sandbox Land (Block Town is easiest and Sandbox is hardest).

The amount of points you score depends upon the world you choose to play in. Your goal: eat all dots and power pills in the mazes while avoiding persistent ghosts. Using the new BOUNCE power (B Button), you can bounce your way over ghosts to avoid being caught. Three new ghosts have been added to make sure that you don't have it too easy. Fortunately, you won't encounter these rivals of Pac-Man until you get to the more demanding worlds and mazes.

SPIELBEGINN

Zu Beginn des Spiels muß eine der Spielwelten gewählt werden, "Block Town", "Pac-Man's Park" oder "Sandbox Land", wobei "Block Town" das einfachste und "Sandbox Land" das schwierigste Level ist.

Die Zahl der möglichen Punkte, die erworben werden können, hängt von der gewählten Spielwelt ab. Ziel ist es, alle Punkte und Kraftpillen im Labyrinth aufzuessen, während ihr versucht, den Gespenstern auszuweichen. Mit der neuen Prall-Power (B-Knopf) könnt ihr über die Geister hinweg springen und ihnen entkommen. Drei neue Geister machen Euch das Leben etwas schwerer. Glücklicherweise tauchen diese Quälgeister erst in den schwierigeren Spielwelten und Labyrinthen auf.

POUR COMMENCER

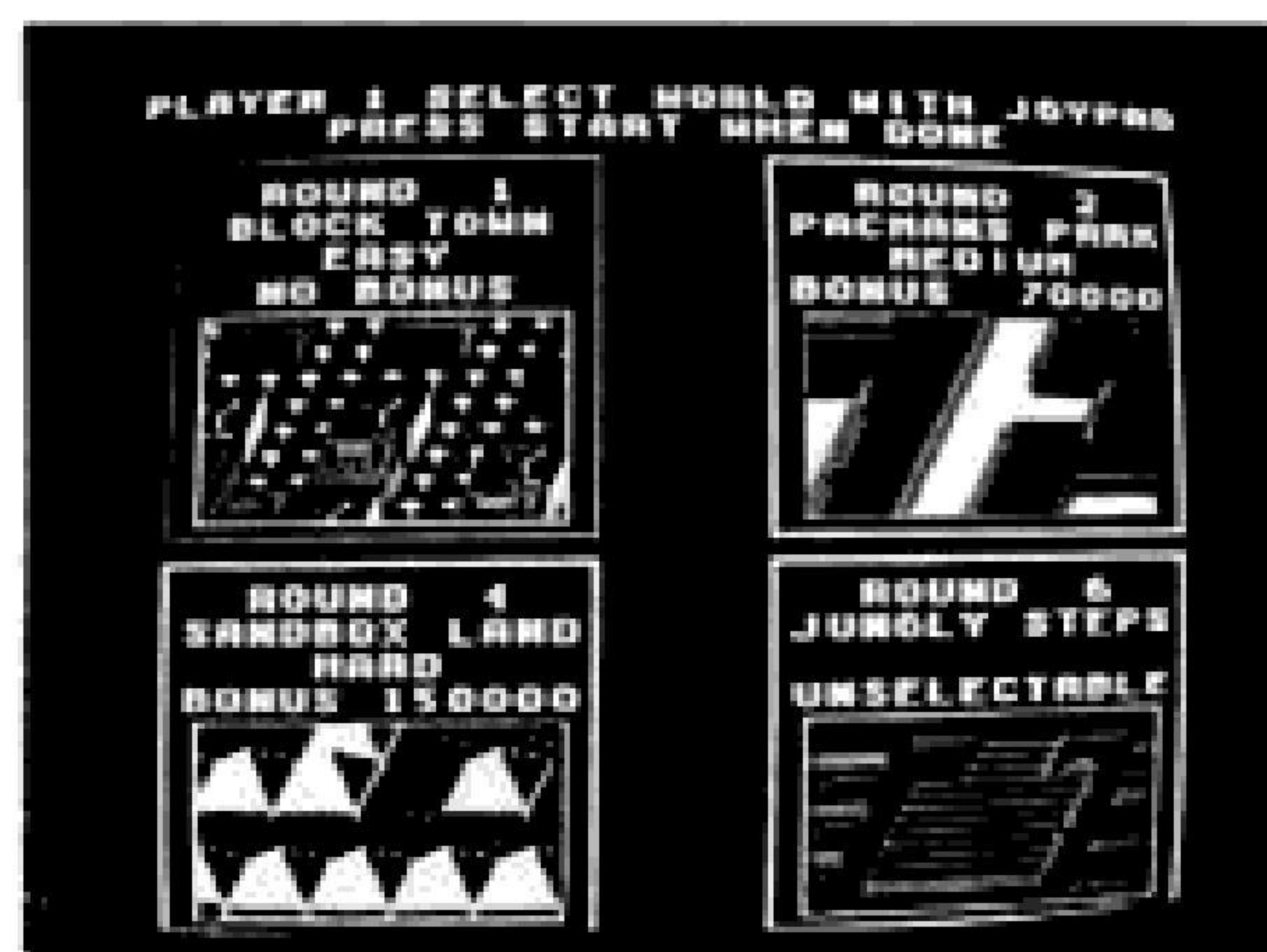
Commence la partie en choisissant ton niveau parmi les trois mondes de jeu: Block Town, Pac-Man's Park ou Sandbox Land (Block Town est le plus facile et Sandbox le plus difficile).

Le nombre de points que tu marques dépend du monde que tu choisis. Ton but: manger tous les ronds et toutes les pillules de puissance dans les labyrinthes tout en évitant les fantômes. En utilisant la nouvelle force de REBOND (Bouton B) tu peux bondir au-dessus des fantômes pour éviter de te faire attraper. Trois nouveaux fantômes ont été ajoutés pour te rendre la vie un peu plus difficile. Heureusement, tu ne rencontreras ces rivaux de Pac-Man qu'aux niveaux supérieurs dans des mondes et des labyrinthes beaucoup plus difficiles.

INICIO DEL JUEGO

Al iniciarse el juego, seleccionar un nivel a partir de uno de los tres mundos de campo de juego: Block Town, Pac-Man's Park o Sandbox Land (el primero es el más fácil y el último el más difícil).

La cantidad de puntos que se reúna depende del mundo en que desarrolle el juego. Su objetivo consiste en comer todos los círculos y pastillas de potencia que se encuentren en los laberintos evitando, a la vez, el ataque de los persistentes fantasmas. A través de la nueva potencia de REBOTE (Botón B) se puede rebotar por encima de los fantasmas y evitar ser capturado. Por suerte, estos rivales del Pac-Man no aparecen sino hasta llegar a mundos y laberintos más exigentes.



SCORING

Each dot is worth 60 points and each power pill, 300 points. When you eat a power pill, the scoring sequence for ghosts you eat is: 200, 400, 800, 1600, 3200 and 7500 maximum points. The tables below list all items that fall under the categories of "Fruit Target" or "Special Items".

Fruit Target	Points
Cherry	1000
Strawberry	2000
Lemon	3000
Banana	5000
Apricot	6000
Gold Bell	7000

Special Item	Points
Green Pill	0 + Extra speed
Red Pill	0 + Points x 2
Coffee	4000
Green Apple	4000
Peppermint Stick	5000
Vanilla Ice Cream	5000
Candy	6000
Grey Key	8000
Burger	9000
Chocolate Ice Cream	10000

PUNKTE

Jedes Pünktchen ist 60 Punkte wert und jede Kraftpille 300 Punkte. Wenn Ihr eine Kraftpille gegessen habt, sind die Punkte für den Verzehr von Geistern folgendermaßen: 200, 400, 800, 1600, 3200 und 7500 Punkte maximal. Die Tabelle unten gibt alle Gegenstände an, die unter die Kategorie "Früchte" und "Besondere Gegenstände" fallen.

Früchte	Punkte
Kirsche	1000
Erdbeere	2000
Zitrone	3000
Banane	5000
Aprikose	6000
Goldene Glocke	7000

Besondere Gegenstände	Punkte
Grüne Pille	0 + mehr Geschwindigkeit
Rote Pille	0 + doppelte Punktzahl
Kaffee	4000
Grüner Apfel	4000
Pfefferminz-Lutscher	5000
Vanille-Eis	5000
Pralinen	6000
Grauer Schlüssel	8000
Burger	9000
Schokoladeneis	10000

LE SCORE

Chaque rond vaut 60 points et chaque pillule de puissance 300 points. Quand tu manges une pillule de puissance, tu marques les points suivants pour les fantômes que tu manges: 200, 400, 800, 1600, 3200 et 7500. Les listes ci-dessous font figurer les articles qui tombent sous les catégories de "Cible Fruit" ou "Objets Spéciaux".

Cible Fruit	Points
Cerise	1000
Fraise	2000
Citron	3000
Banane	5000
Abricot	6000
Cloche D'Or	7000

Objet Spécial	Points
Pillule Verte	0 + Vitesse Supplémentaire
Pillule Rouge	0 + Points x 2
Café	4000
Pomme Verte	4000
Bâton de Menthe	5000
Glacé à la Vanille	5000
Bonbon	6000
Clé Grise	8000
Burger	9000
Glacé au Chocolat	10000

PUNTUACION

Cada círculo vale 60 puntos, y cada pastilla de potencia vale 300 puntos. Al ingerir una pastilla de potencia, la secuencia de puntos para los fantasmas que se logre comer es la siguiente: 200, 400, 800, 1600, 3200, y 7500 puntos máximos. Las tablas que se incluyen a continuación detallan todos los artículos que entran en la categoría de "Objetivo Fruta" y "Artículos Especiales".

Objetivos Fruta	Puntos
Cereza	1000
Fresa	2000
Limón	3000
Plátano	5000
Albaricoque	6000
Campana Dorada	7000

Artículos Especiales	
Pastilla Verde	0 + velocidad adicional
Pastilla Roja	0 + duplicación de puntos
Café	4000
Manzana Verde	4000
Bastón de Menta	5000
Helado de Vainilla	5000
Dulce	6000
Llave Gris	8000
Hamburguesa	9000
Helado de Chocolate	10000

During play, if fruit and green/red power pills appear, you'll hear a "bonus available" sound. This lets you know that these valuable items are available in case you get so involved in the game that you don't see them. These items are worth from 1,000 to 10,000 points. Eat a green power pill to get extra speed. It lasts until you eat a red or yellow power pill and it expires, or until you lose a game life.

Two **continues** are offered to allow you to continue your progress without having to start back at the beginning. It's a great way for Pac-Maniacs to learn and practice strategies without having to re-start games from the beginning. Your score will, however, be re-set to zero if you continue.

GHOSTS

Clyde (Yellow)

"The slow, absent-minded one"

Pinky (Pink)

"Will head you off at the pass"

Inky (Light Blue)

"Clyde's unpredictable sidekick"

Blinky (Red)

"He's super fast when super mad"

Sue (Purple)

"Beware of this playful monster"

Funky (Light Green)

"The athletic bouncing monster"

Spunky (Black)

"Funky's cousin"

Wenn während des Spiels grüne oder rote Kraftpillen auftauchen, so ertönt ein "Bonuspunkt möglich"-Ton, damit Ihr sie im Spieleifer nicht überseht. Diese Gegenstände können von 1000 bis zu 10.000 Punkte einbringen. Wenn Ihr die grüne Kraftpille eßt, erhöht sich Eure Geschwindigkeit. Die Wirkung hält an, bis Ihr eine rote oder gelbe Kraftpille eßt.

Es besteht zweimal die Möglichkeit, das Spiel fortzusetzen, ohne daß Ihr wieder ganz am Anfang beginnen müßt. Auf diese Weise können Fans die neuen Strategien üben, ohne jedesmal an den Spielanfang zurückgehen zu müssen. Der Punktestand wird aber bei Fortsetzung des Spiels auf Null zurückgedreht.

GEISTER

Clyde (Gelb)

Der Langsame, Geistesabwesende

Pinky (Rosa)

Erwischt Euch am Pass

Inky (Hellblau)

Clydes unberechenbarer Gehilfe

Blinky (Rot)

Superschnell, wenn superböse

Sue (Lila)

Vorsicht vor diesem verspielten Monster

Funky (Hellgrün)

Das athletische Sprungmonster

Spunky (Schwarz)

Funkys Cousin

Pendant le jeu, si des fruits et des pillules rouges/vertes apparaissent, tu entendras un signal de "bonus". Il te fait savoir que ces objets précieux sont disponibles au cas où tu sois si pris par le jeu que tu ne les vois pas. Ces objets valent de 1000 à 10000 points. Mange une pillule verte pour gagner de la vitesse. Elle dure jusqu'à ce que tu manges une pillule rouge ou jaune ou jusqu'à ce que tu perdes une vie.

Deux 'continue' sont offerts pour te permettre de continuer sans avoir à recommencer depuis le début. Les Pac-Maniaques peuvent ainsi apprendre des stratégies et les essayer sans avoir à reprendre les parties depuis le début. Ton score, cependant, sera remis à zéro si tu continues.

FANTOMES

Clyde (Jaune)

"Le fantôme lent et distrait"

Pinky (Rose)

"Au passage, te forcera à te détourner de ton chemin"

Inky (Bleu Clair)

"Le copain imprévisible de Clyde"

Blinky (Rouge)

"Il est super rapide quand il est super en colère"

Sue (Violet)

"Fais attention à ce monstre taquin"

Funky (Vert Clair)

"Le monstre athlétique bondissant"

Spunky (Noir)

"Le cousin de Funky"

Durante el desarrollo del juego, al aparecer una fruta o una pastilla verde o roja, usted escuchará una señal sonora que indica que "un premio se encuentra disponible". Esto le hará saber que estos valiosos artículos se encuentran disponibles, en caso de que usted esté tan compenetrado en el juego que no se dé cuenta de su presencia. El valor de estos artículos va de los 1.000 a los 10.000 puntos. Al comer una pastilla verde se logra velocidad adicional, la cual perdura hasta comer una pastilla de potencia roja o amarilla (momento en que su poder se agota), o hasta perder una vida.

Se incluyen dos funciones de "continuación" para permitir su avance sin tener que volver a empezar desde el principio. Es un muy buen método para que los fanáticos del Pac-Man aprendan y practiquen su estrategia sin tener que volver a comenzar el juego desde el principio. No obstante, al continuar, la puntuación vuelve a cero.

FANTASMAS

Clyde (Amarillo)

"Lento y distraído"

Pinky (Rosado)

"Lo desviará en la primera oportunidad"

Inky (Celeste)

"Impredecible colaborador de Clyde"

Blinky (Rojo)

" Súper rápido y muy loco"

Sue (Violeta)

"Cuidado con este monstruo juguetero"

Funky (Verde claro)

"El atlético monstruo saltarín"

Spunky (Negro)

"Primo de Funky"

Ghost Characteristics

1. *Clyde* pursuing ghost
2. *Pinky* ambushing ghost
3. *Inky* whimsical ghost
4. *Blinky* 'possem'
5. *Sue* follower or shadow
6. *Funky* cautious follower
7. *Spunky* shy follower

Merkmale der Gespenster

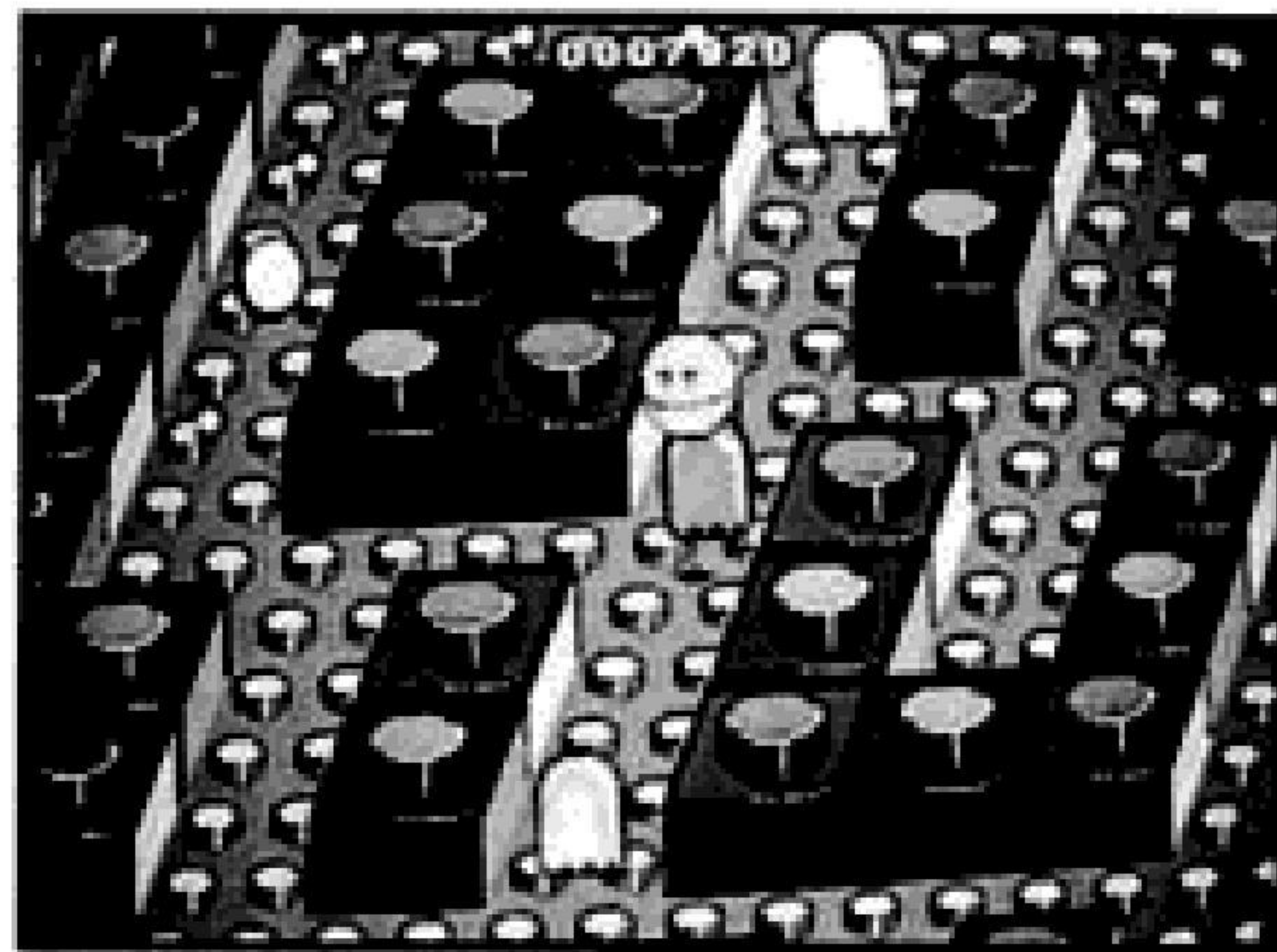
1. *Clyde* Verfolgender Geist
2. *Pinky* Geist im Hinterhalt
3. *Inky* Neckischer Geist
4. *Blinky* Stellt sich schlafend
5. *Sue* Verfolger oder Schatten
6. *Funky* Vorsichtiger Verfolger
7. *Spunky* Schüchterner Verfolger

Caractéristiques de fantômes

1. *Clyde* fantôme qui poursuit
2. *Pinky* fantôme qui tend des embuscades
3. *Inky* fantôme capricieux
4. *Blinky* 'possem'
5. *Sue* poursuivant ou ombre
6. *Funky* poursuivant prudent
7. *Spunky* poursuivant timide

Características de los fantasmas

1. *Clyde* fantasma que persigue
2. *Pinky* fantasma que ataca
3. *Inky* fantasma caprichoso
4. *Blinky* se hace el muerto
5. *Sue* seguidor o sombra
6. *Funky* seguidor cauteloso
7. *Spunky* seguidor tímido



TIPS AND HINTS

1. Use Pac-Man's bounce ability to leap out of tight situations.
2. Use the fast dot in conjunction with a power pill.
3. Some of the levels wrap-around; - use this to your advantage.
4. Beware of jumping ghosts!
5. Start on a higher level for extra bonus points.

HINWEISE UND TIPS

1. Benutze Pac-Mans Sprungkraft, um aus brenzlichen Situationen zu entkommen.
2. Gebrauche den Schnellen Punkt zusammen mit einer Kraftpille.
3. "Wrap-around" auf einigen Levels - nutze diesen vorteil.
4. Nimm Dich vor springenden Geistern in acht.
5. Wenn Du auf einem höheren Level startest, gibt's extra Bonuspunkte.

CONSEILS UTILES

1. Servez-vous des bonds de Pac-Man pour vous sortir des situations critiques.
2. Utilisez le point rapide conjointement avec une pilule d'énergie.
3. Certains de niveaux ont le téléport; profitez-en.
4. Attention aux fantômes sauteurs!
5. Commencez à un niveau supérieur pour gagner des points de bonus supplémentaires.

Reconocimientos

1. Utilice la habilidad de rebote del Pac-Man para salir de situaciones difíciles
2. Utilice el círculo rápido junto con la pastilla de potencia.
3. Algunos de los niveles hacen un bucle. Aprováchelo en propio beneficio.
4. ¡Tenga cuidado con los fantasmas que saltan!
5. Comience en un nivel superior para obtener puntos de premio adicionales.

WARNING: For owners of projection television. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.

WARNUNG: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojektoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb die wiederholte Projizierung von Videospielen auf Großbildschirmgeräten.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

ADVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante períodos prolongados los juegos de video en televisores de proyección de grandes pantallas.

HANDLING THE MEGA DRIVE CARTRIDGE

The Mega Drive Cartridge is intended exclusively for the SEGA MEGA DRIVE SYSTEM.

For Proper Usage

1. Do not get wet!
 2. Do not bend!
 3. Do not subject to any violent impact!
 4. Do not expose to any direct sunlight!
 5. Do not damage or disfigure!
 6. Do not place near any high temperature source!
 7. Do not expose to thinner, benzine, etc.!
- When wet, dry completely before using.
 - When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
 - After use, put it in its case.
 - Be sure to take an occasional recess during extended play.

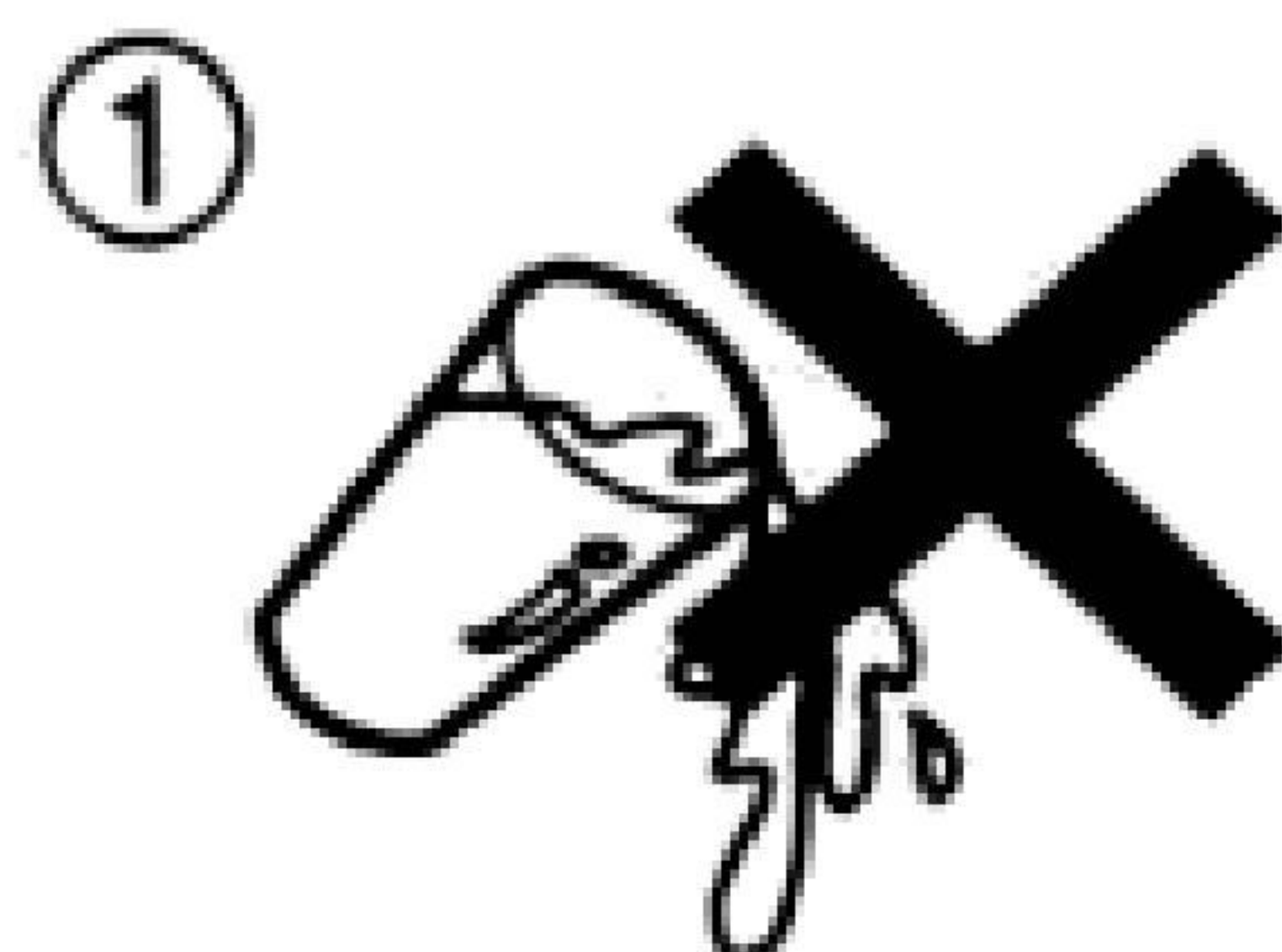


HANDHABUNG DER MEGA DRIVE KASSETTE

Die MEGA DRIVE KASSETTE ist ausschließlich zur Verwendung mit dem SEGA MEGA DRIVE SYSTEM bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

1. Vor Nässe schützen!
 2. Nicht knicken!
 3. Vor Gewalteinwirkungen schützen!
 4. Nicht direkt der Sonne aussetzen!
 5. Nicht beschädigen oder verunstalten!
 6. Vor Hitze schützen!
 7. Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!
- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
 - Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
 - Nach Gebrauch in die Hülle legen.
 - Legen Sie unbedingt bei längerem Spiel gelegentlich eine Ruhepause ein.



MANIPULATION DE LA CARTOUCHE MEGA DRIVE

La cartouche Mega Drive est conçue exclusivement pour le SEGA MEGA DRIVE SYSTEM.

Pour une utilisation appropriée

1. Ne pas la mouiller!
 2. Ne pas la plier!
 3. Ne pas la soumettre à des chocs violents!
 4. Ne pas l'exposer au soleil!
 5. Ne pas l'abîmer!
 6. Ne pas la laisser à proximité d'une source de chaleur!
 7. Ne pas la mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.!
- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
 - Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
 - Quand vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
 - N'oubliez pas de faire une pause au milieu d'une longue partie.

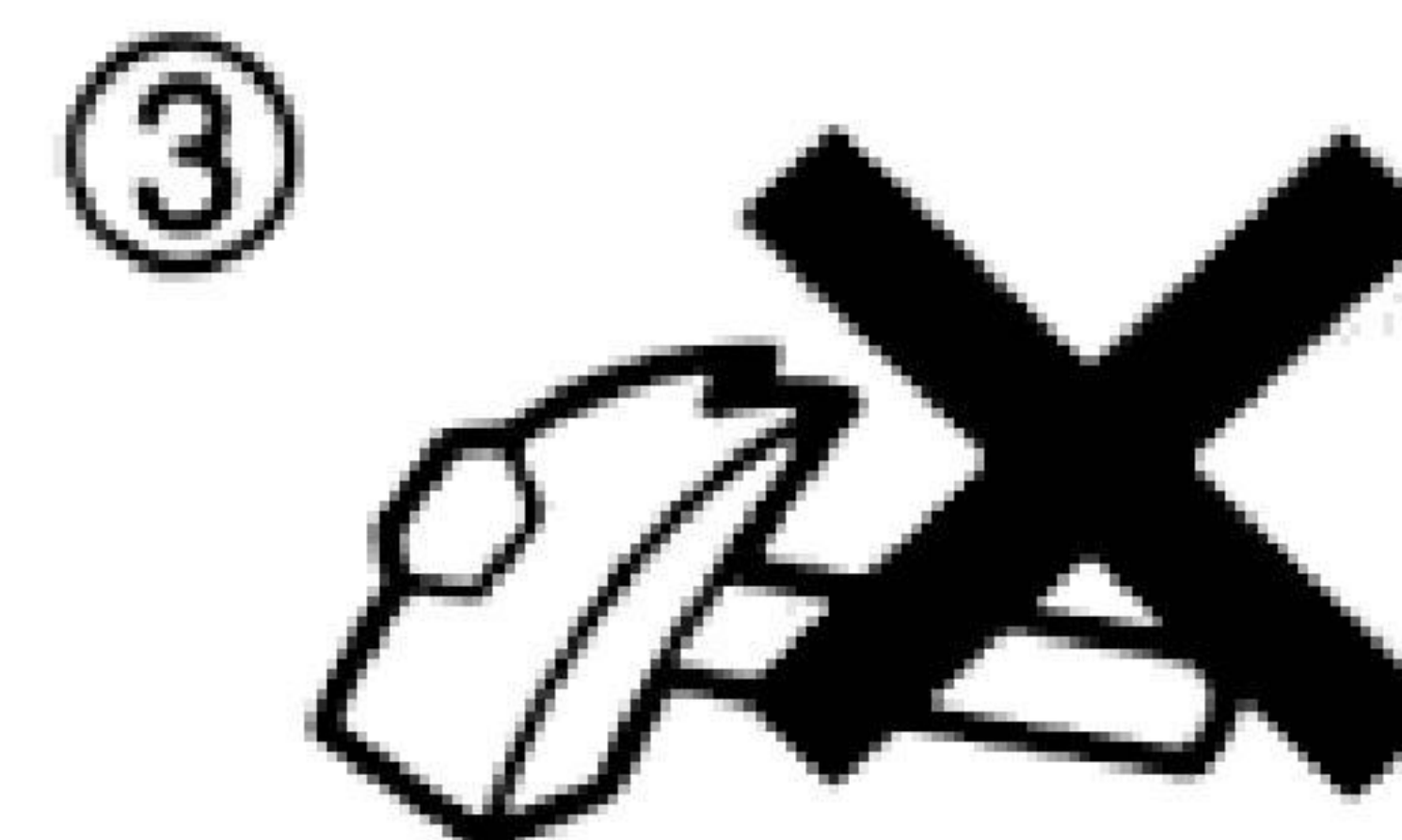


MANEJO DEL CARTUCHO MEGA DRIVE

El cartucho Mega Drive está diseñado únicamente para el MEGA DRIVE SYSTEM.

Para un mejor uso

1. ¡No mojarlo!
 2. ¡No doblarlo!
 3. ¡No darle golpes violentos!
 4. ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
 5. ¡No dañarlo ni rayarlo!
 6. ¡No exponerlo a altas temperaturas!
 7. ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!
- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
 - Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
 - Después de usarlo, colóquelo en su funda.
 - No olvide tomar un descanso ocasional cuando juegue mucho rato.



PRECAUZIONI RIGUARDO ALLA CARTUCCIA MEGA DRIVE

La cartuccia Mega Drive è destinata esclusivamente al "MEGA DRIVE SYSTEM" SEGA.

Per un uso appropriato

1. Non bagnarla!
 2. Non piegarla!
 3. Evitare i colpi violenti!
 4. Non esporla alla luce diretta del sole!
 5. Non danneggiarla o colpirla!
 6. Non lasciarla vicino a fonti di calore!
 7. Non bagnarla con benzina o altro!
- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
 - Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
 - Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
 - * Si consiglia di fare delle pause durante le partite lunghe.

HUR DU SKÖTER MEGA DRIVE KASSETTERNA

Kassetten Mega Drive är endast avsedd att användas tillsammans med SEGA MEGA DRIVE SYSTEM.

Försiktighetsåtgärder

1. Aktas för fukt och vatten!
 2. Får ej vikas!
 3. Får ej utsättas för stötar!
 4. Utsätt dem ej för starkt solljus!
 5. Öppna dem ej eller skada dem!
 6. Förvaras ej nära värmekälla!
 7. Använd inga lösningsmedel vid rengöring!
- Om fukt eller liknande hamna på kassetten så torka bort det innan användning.
 - Om kassetten blir smutsig – torka mjuk trasa fuktad med lite tvål/vatten.
 - Efter användandet: Sätt i kassetten i dess ask.
 - * Ta en paus då och om ni spelar länge.

HOE DE MEGA DRIVE CASSETTE BEHANDELEN

De Mega drive Cassette is uitsluitend bedoeld oor het SEGA MEGA DRIVE SYSTEM.

Voor Juist Gebruik

1. Niet nat maken!
 2. Niet buigen!
 3. Niet blootstellen aan plotselinge schokken!
 4. Niet blootstellen aan direct zonlicht!
 5. Niet beschadigen of vervormen!
 6. Niet in de buurt van een hete warmtebron plaatsen!
 7. Niet blootstellen aan verdunner, benzine, etc.!
- Bij vochtigheid: volledig droogwrijven voor gebruik.
 - Als de cassette vuil wordt: wrijf hem voorzichtig schoon met een zachte doek die in zeepwater gedompeld werd..
 - Na gebruik terug in de hoes stoppen.
 - * Denk eraan zo nu en dan een pauze te nemen als je lang speelt.

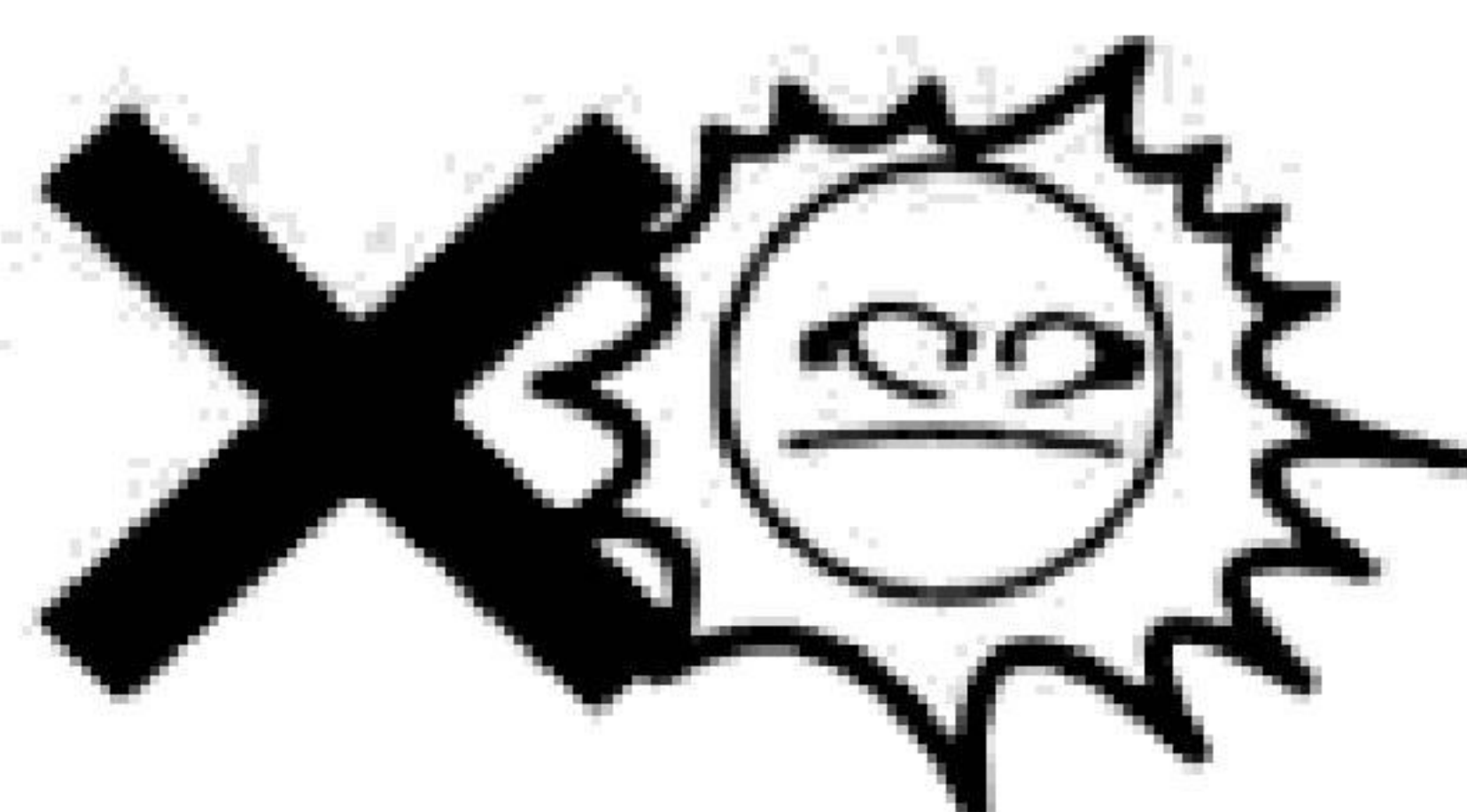
MEGA DRIVE CARTRIDGEN KÄSITTELY

Mega Drive Cartridge on tarkoitettu yksinomaan Sega Mega Drive Systeemiä varten.

Käytä sitä oikein.

1. Älä kastele!
 2. Älä taivuta!
 3. Älä iske rajusti!
 4. Älä jätä sitä välittömään auringonvaloon!
 5. Älä vahingoita tai turmele sitä!
 6. Älä pane lähelle kuumaa paikkaa!
 7. Älä jätä sitä bentsiinin, laimentimien, yms. vaikutukseen!
- Jos se kastuu, kuivaa se täysin ennen käyttöä.
 - Jos se ryöttyy, pyyhi se varovaisesti saippuavetten kostutetulla pehmeällä kankaalla..
 - Käytön jälkeen pane se omaan säilytyslaatikkoon.
 - * Pidä tauko silloin tällöin jatkuvasti pelatessasi.

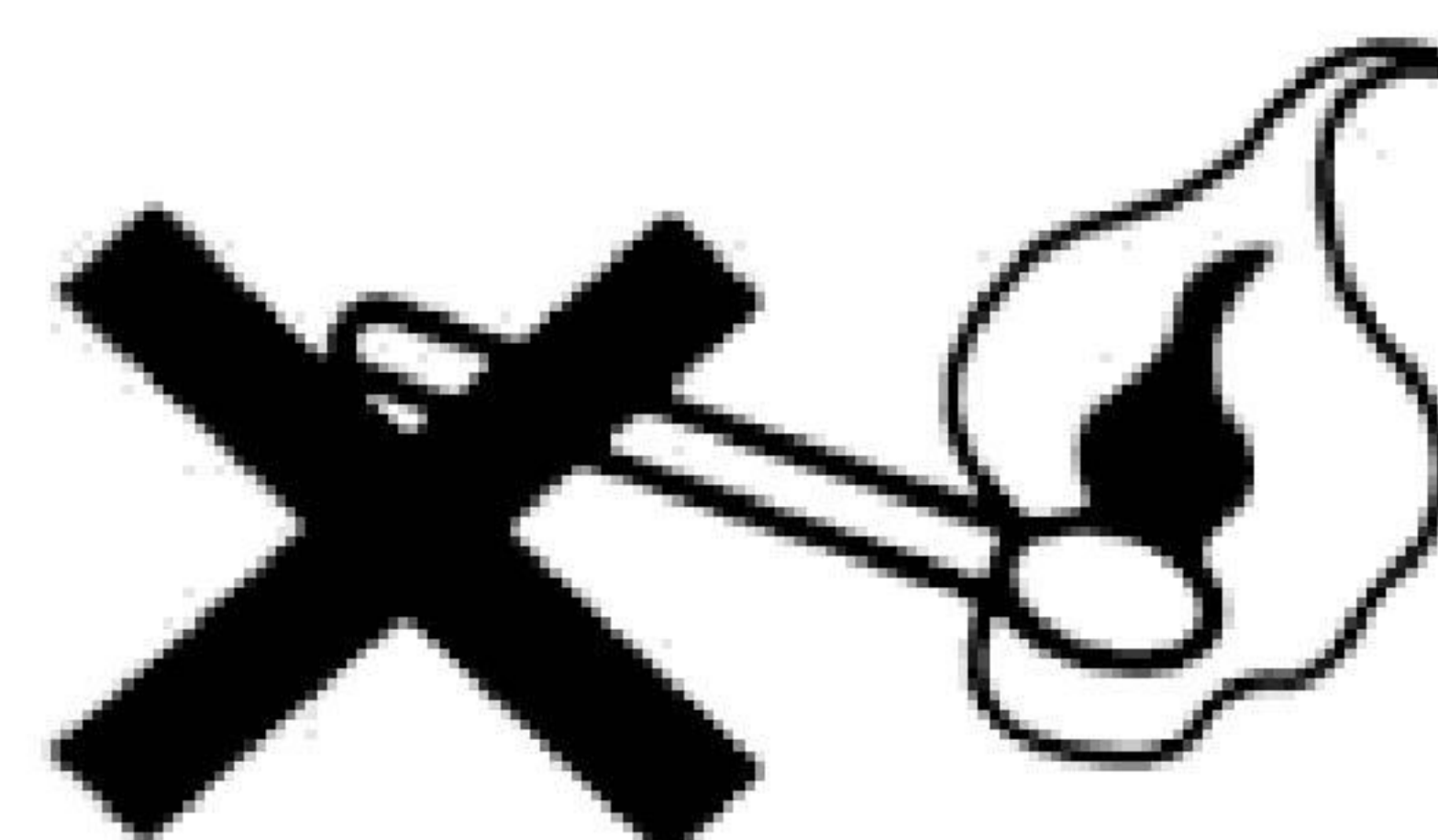
④



⑤



⑥



⑦



CREDITS

Programming & Graphics

Arti Haroutunian – Programmer

Lorin Nelson – Artwork

Sounds Paul Webb

Illustration, Graphic & Package Design Domark Software Ltd.

Thanks to Jeff Yonan, Bob Henderson, Mike Klug, Bill Hindorff

THIS **TENGEN** PRODUCT
is brought to you by



For all enquiries about this or any other Tengen or Domark game, please write or telephone our special customer support department at Ferry House, 51-57 Lacy Road, Putney, London SW15 1PR. Tel: 081 780 2224 (Between 1.30 and 4.30 pm)

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244;
Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302;
Singapore No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)