



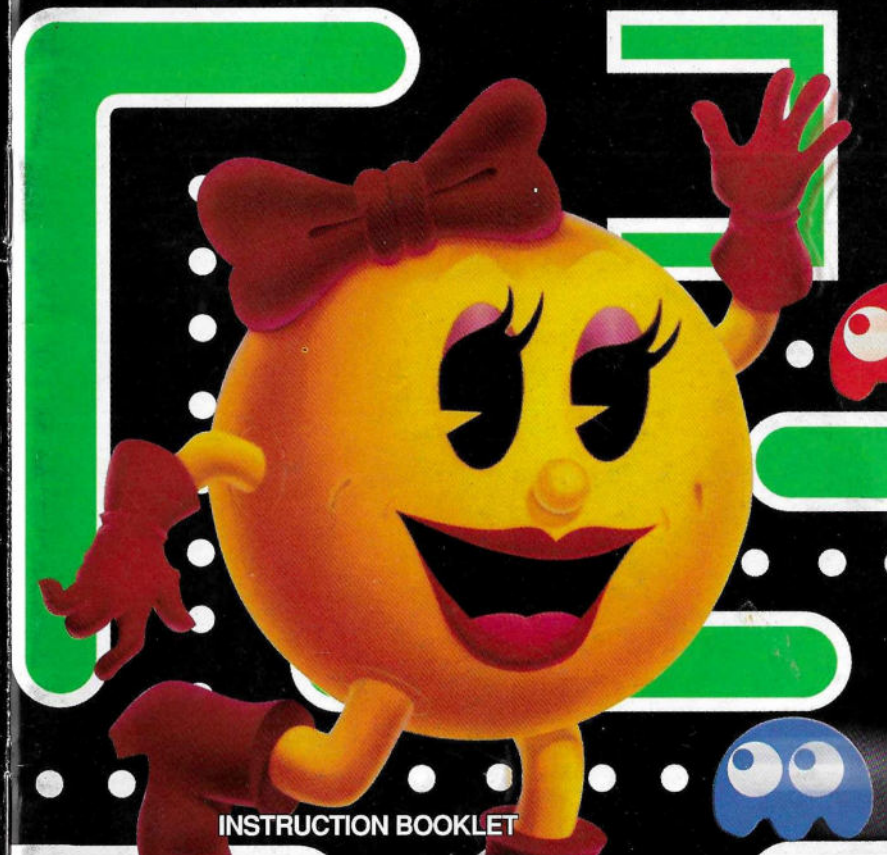
T•HQ INTERNATIONAL LTD
4 THE PARADE
EPSOM SURREY, KT18 5DH

MS. PAC MAN™ ©1982 NAMCO, LTD. ALL RIGHTS RESERVED. MS. PAC MAN IS A TRADEMARK OF NAMCO, LTD. MANUFACTURED AND SOLD UNDER LICENSE BY NAMCO HOLDING CORP. WILLIAMS IS A REGISTERED TRADEMARK OF WILLIAMS ELECTRONICS GAMES, INC. USED BY PERMISSION. SUPER NES VERSION DEVELOPED BY DIGITAL ECLIPSE SOFTWARE, INC.

PRINTED IN USA

SNSP-AN8P-EUR

Ms. PAC-MAN™



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM™



MIDWAY

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHÉZ CE SCAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WEIN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTUUD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STAR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER. FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN, TÄRKISTÄ AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGTE SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELKASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÅS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

TABLE OF CONTENTS

GETTING STARTED.....	3
GAME PLAY.....	5
GAME OPTIONS.....	7
SCORING.....	11
HIGH SCORES.....	12
CREDITS.....	13
WARRANTY.....	14

GETTING STARTED

1. Turn the power OFF on your Super NES.

WARNING: Never try to insert or remove a Game Pak when the power is ON.

2. Make sure a controller is plugged into the #1 port on the Super NES system.
3. Insert the Game Pak into the slot on the Super NES. Press firmly to lock the Game Pak in place.
4. Turn the power switch ON.
5. When you see the Ms. Pac Man™ Title Screen, press START to begin the game.

3

GETTING STARTED

CONGRATULATIONS on your purchase of Ms. Pac-Man™! This sensational arcade hit is ready for play on your Super NES!

Ms. Pac-Man gets to run around in 36 unique, mind-boggling mazes, some small enough to fit on one screen; some so big you'll have to scroll around; some that are mighty strange; and some that are straight out of the arcades!

Whether you're a beginner or expert, Ms Pac-Man™ will have you running ragged. There's even a Pac Booster Button to really let her shake-off those pesky ghosts.

Play Ms. Pac-Man™ by yourself or take turns with a friend. Better yet, two can play at the same time: one as the divine Ms. Pac-Man™; the other as the original Pac-Man™!

4

GAME PLAY

Ms. Pac-Man™ is for one or two players.

Use the Control Pad to maneuver Ms. Pac-Man™ around the maze.

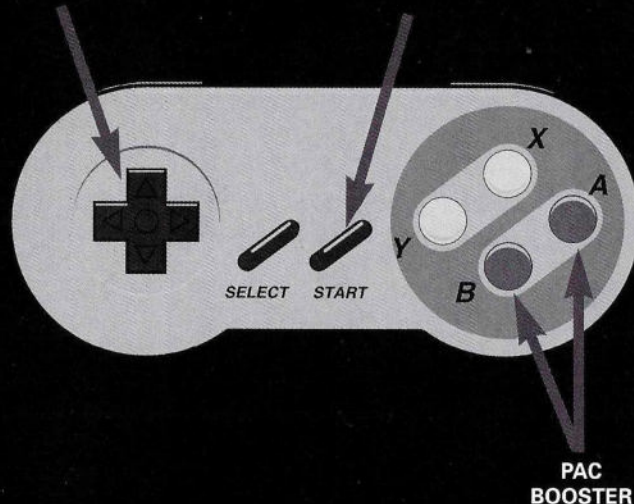
A and B are used to control the Pac Booster, if it is turned on.

START pauses the game. When paused, the word "PAUSE" will appear in the ghost box. You can then perform the following special function:

Press Up on the Control Pad to view the dots and ghosts at the top of the playfield. Press Down on the Control Pad to view the bottom of the playfield.

MANEUVER
MS. PAC-MAN™

PAUSE



GAME OPTIONS

To get to the Option Screen, press START. Select game options using the Control Pad. To change option settings, use A or B. Here are all the options:

GAME TYPE



1 PLAYER:

You are on your own as Ms. Pac-Man™.



2 PLAYER ALTERNATING:

You and a friend take turns as Ms. Pac-Man™.



2 PLAYER COMPETITIVE:

You and a friend can play at the same time. Player 1 is Ms. Pac-Man™, Player 2 is Pac-Man™. When one player dies, both go back to the starting point. If one player eats an energizer, the other becomes weak and cannot eat dots or ghosts. To get back to normal, the weakened player must wait until the opponent's energizer wears off, or eat another energizer.

GAME OPTIONS



2 PLAYER COOPERATIVE:

Same as competitive, except you cannot become weak and a total score is displayed.

NOTE: When Pac-Man™ and Ms. Pan-Man™ bounce into one another, they get sent off in the opposite direction at high speed until they hit a wall!

GAME DIFFICULTY

NORMAL, EASY, HARD and CRAZY: Controls the speed of the players and the speed of the ghosts.

GAME OPTIONS

PAC BOOSTER

Gives you extra speed to outrun those pesky ghosts! Speed streaks are displayed behind Ms. Pac-Man™ and Pac-Man™ when the Pac Booster is turned on.

OFF: No Pac Booster.

USE A or B: With this option you can press the A Button to turn on the Pac Booster and then press the A Button again, to turn it off. Or, hold down the B Button as you need it!

ALWAYS ON: The Pac Booster is always on.



GAME OPTIONS

MAZE SELECTION

ARCADE: Four mazes from the original arcade game.

MINI: Smaller mazes to cut down on vertical scrolling.

BIG: Extra big mazes.

STRANGE: Many different mazes; some are really strange!

There are 36 entirely different mazes in the game. Can you find them all?

STARTING LEVEL

Allows you to begin on any level from one through seven. On the higher levels, the ghosts move faster and you will see new mazes!

SCORING

EXTRA LIVES

You get an extra life at 10,000 points. Additional extra lives are available at 50,000, 100,000 and 300,000 points, but only if you select the mini, big or strange mazes.

You get an extra life at 10,000 points. Additional extra lives are available at 50,000, 100,000 and 300,000 points, but only if you select the mini, big or strange mazes.

FRUITS

Eat the bouncing fruits for bonus points. If you select the strange mazes, strange fruits will appear starting at level 8. Some of these aren't fruits at all, but they are worth big bonus points just the same!

Eat the bouncing fruits for bonus points. If you select the strange mazes, strange fruits will appear starting at level 8. Some of these aren't fruits at all, but they are worth big bonus points just the same!



HIGH SCORES

[illegible]

CREDITS

DIGITAL ECLIPSE SOFTWARE TEAM

PROGRAMMING: MATT SCHNEIDER
GRAPHICS: MIKE BAZZELL
MATT SCHNEIDER
MUSIC/SOUNDS: MATT SCHNEIDER
PRODUCER: ANDREW AYRE
THANKS TO: DAN FILNER
LAWRENCE HILER
JEFF VAVASOUR

WILLIAMS ENTERTAINMENT TEAM

DIRECTOR OF PRODUCT DEVELOPMENT: BILL HINDORFF
TEST SUPERVISOR: MIKE KRUSE
MAIN TESTERS: TODD PAPY
PABLO BUITRAGO
ADDITIONAL TESTING: THOMAS ADKINS
ROB REININGER
PRINT AND DESIGN PRODUCTION: DEBBIE AUSTIN, ROBERT SHEPHERD,
SHAWN MURPHY, DAVE YOUNG,
JON MONGELLUZZO
THANKS TO: BRIAN FRITTS

WARRANTY

Black Pearl Software warrants to the original purchaser of this Black Pearl Software product that the medium on which the computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This Black Pearl software is sold "as is", without express or implied warranty of any kind, and Black Pearl Software is not liable for any losses or damage of any kind resulting from use of this program. Black Pearl Software agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any Black Pearl Software product, postage paid, with proof of purchase, at its Customer Service Centre. Replacement of the Game Pak, free of charge to the original purchaser is the full extent of our liability. Please mail to Black Pearl Software, 4 The Parade, Epsom, Surrey, KT18 5DH. Please allow 28 days from dispatch for return of your Game Pak.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the Black Pearl Software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING OR OBLIGATE BLACK PEARL SOFTWARE. ANY IMPLIED WARRANTIES OF APPLICABILITY TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL BLACK PEARL SOFTWARE BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS BLACK PEARL SOFTWARE PRODUCT. THIS IN NO WAY AFFECTS YOUR STATUTORY RIGHTS.

This computer program and its associated documentation and materials are protected by both National and International copyright law. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, hiring, lending, broadcasting and public performances are prohibited without express written permission of Black Pearl Software.

BLACK PEARL SOFTWARE
c/o T+HQ International Ltd
4 The Parade
Epsom
Surrey KT18 5DH

TABLE DES MATIERES

PREPARATION.....3

LE JEU.....5

OPTIONS CONCERNANT

LE JEU.....7

SCORE.....11

SCORES ELEVES.....12

REMERCIEMENTS.....13

WARRANTY.....14

PREPARATION

1. Mettre l'interrupteur de puissance en position OFF (fermé) sur le Super NES.

WARNING: Never try to insert or remove a Game Pak when the power is ON.

2. S'assurer qu'un contrôleur est branché dans le port #1 de l'appareil Super NES.
3. Introduire le jeu dans la fente du Super NES. Appuyer fermement pour bien faire entrer le jeu.
4. Mettre l'interrupteur de puissance en position ON (ouvert).
5. Quand l'écran titre Ms. PacMan apparaît, appuyer sur START (DEMARRAGE) pour commencer la partie.

PREPARATION

FELICITATIONS d'avoir acheté Ms. Pac-Man. Ce succès d'arcade sensationnel est prêt à l'utilisation sur le Super NES.

Ms. Pac-Man court à travers 36 labyrinthes compliqués et uniques, certains assez petits pour être contenus sur un écran, d'autres si grands qu'ils exigent le défilement de l'écran, certains très étranges et certains exactement comme ceux des arcades.

Que l'on soit débutant ou expert, Ms. Pac-Man nous coupe toujours le souffle. Il y a même une touche Pac Booster (renforcement) qui lui permet de se débarrasser de ces vilains fantômes.

Ms. Pac-Man peut se jouer seul ou à deux, chacun à tour de rôle. Et, encore mieux, deux personnes peuvent jouer en même temps: l'une étant la divine Ms. Pac-Man, l'autre le Pac-Man original.



LE JEU

Ms. Pac-Man peut se jouer seul ou à deux.

On se sert du Control Pad (Clavier de commande) pour faire courir Ms. Pac-Man dans les labyrinthes.

A et B servent à contrôler le Pac Booster (renforcement) s'il est utilisé.

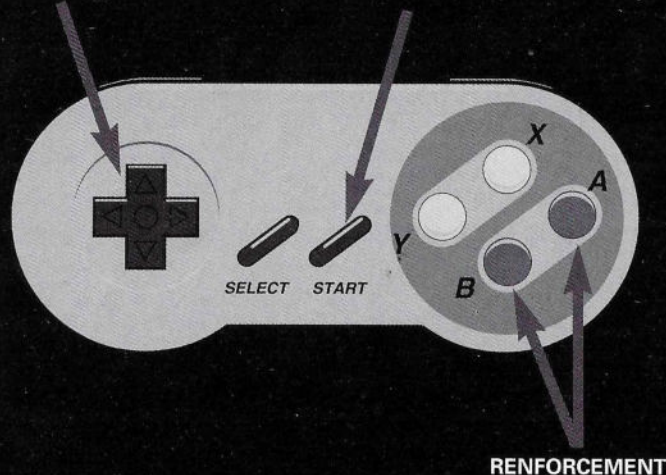
START (DEMARRAGE) fait arrêter temporairement le jeu. Lorsqu'il est à l'arrêt, le mot "PAUSE" apparaît dans la boîte aux fantômes. L'action spéciale suivante peut alors être exécutée:

On peut appuyer sur UP (HAUT) sur le Clavier de commande pour voir les pointillés et les fantômes qui se trouvent en haut de la zone de jeu; ou sur DOWN (BAS) sur le Clavier de commande pour voir le bas de la zone de jeu.

LE JEU

POUR MANOEUVRER
MS. PAC-Man

PAUSE



OPTIONS

Appuyer sur START (DEMARRAGE) pour aller à l'écran des options. Se servir du Clavier de commande pour choisir l'option voulue. Pour changer d'options, se servir de A ou de B. Voici toutes les options:

GENRE DE JEU



1 JOUEUR:

Le joueur est Ms. Pac-Man.



2 JOUEURS A TOUR DE ROLE:

Chacun des deux joueurs est Ms. Pac-Man à tour de rôle.



3 COMPETITION ENTRE 2 JOUEURS:

Deux personnes peuvent jouer en même temps. Le Joueur 1 est Ms. Pac-

Man, le Joueur 2 est Pac-Man. Quand l'un d'eux meurt, les deux joueurs retournent au point de départ. Si un joueur avale un "donneur d'énergie", l'autre s'affaiblit et ne peut plus avaler les pointillés ou les fantômes. Pour retrouver immédiatement son état normal, le joueur affaibli peut attendre que l'action du donneur d'énergie de son adversaire soit terminée, ou il peut avaler un autre donneur d'énergie.

OPTIONS



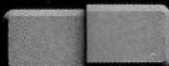
2 COOPERATION ENTRE 2 JOUEURS: PAREIL QUE POUR LA COMPÉTITION,

SAUF QUE L'ON NE PEUT PAS S'AFFAIBLIR ET QUE LE SCORE TOTAL EST AFFICHÉ.

NOTE: LORSQUE PAC-MAN ET MS. PAC-MAN SE RENTRENT DEDANS, ILS SONT RENVOYÉS DANS LA DIRECTION OPPOSÉE EN GRANDE VITESSE JUSQU'À CE QU'ILS SE COGNENT DANS UN MUR.

DIFFICULTE DU JEU

NORMALE, FACILE, DIFFICILE ET FOLLE: CETTE FONCTION CONTRÔLE LA VITESSE DES JOUEURS ET DES FANTÔMES.



OPTIONS

PAC BOOSTER (RENFORCEMENT)

- La vitesse est augmentée pour pouvoir échapper à ces vilains fantômes. Des traînées de vitesse sont visualisées derrière Ms. Pac-Man et Pac-Man quand le Pac Booster est en marche.

En position OFF, le Pac Booster ne fonctionne pas.

A ou B: la touche A met le Pac Booster en marche, et l'arrête quand on appuie à nouveau dessus; ou bien, on peut maintenir la touche B déprimée selon le besoin.

ALWAYS ON (TOUJOURS EN MARCHÉ): Le Pac Booster est toujours en marche.



OPTIONS

CHOIX ENTRE LABYRINTHES

ARCADE: le jeu d'arcade original contenait 4 labyrinthes.

MINI: labyrinthes réduits pour éviter de devoir faire défiler l'écran.

BIG (GRAND): labyrinthes extra-grands.

ETRANGE: nombreux labyrinthes différents; certains sont vraiment étranges.

Il y a 36 labyrinthes entièrement différents dans le jeu. Peut-on les trouver tous?

NIVEAU DE DEPART

Permet de commencer à n'importe quel niveau, de un à sept. Aux niveaux plus élevés, les fantômes courent plus vite et de nouveaux labyrinthes apparaissent.

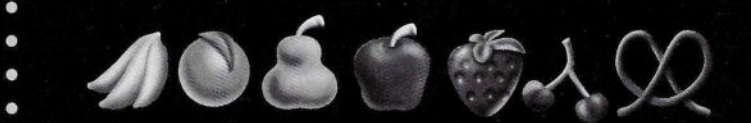
SCORE

• VIES SUPPLEMENTAIRES

- L'on gagne une vie supplémentaire tous les 10.000
- points. D'autres vies supplémentaires sont
- accordées aux niveaux de 50.000 points, 100.000
- points et 300.000 points, mais seulement si les
- labyrinthes Mini, Big (Grand) ou Etrange sont
- choisis.

FRUITS

- L'on gagne des points de bonus en mangeant les
- fruits. Si les labyrinthes étranges sont choisis, des
- fruits étranges commenceront à apparaître au
- niveau 8. Certains ne sont pas des fruits du tout,
- mais ils donnent quand même de nombreux
- points de bonus.



SCORES ELEVES

[illegible]

INHALTSVERZEICHNIS

DER SPIELAUFBAU.....3

DER SPIELVERLAUF.....5

WAHLMÖGLICHKEITEN FÜR

DAS SPIEL.....7

DAS ERZIELEN VON PUNKTEN..11

HOHE PUNKTZAHLN.....12

NACHSPANN.....13

GARANTIE.....14

DER SPIELAUFBAU

1. Schalten Sie den Strom an Ihrem Super NES aus [OFF].

ACHTUNG: Versuchen Sie nie, eine Game Pak Kassette einzulegen oder zu entfernen, wenn der Strom eingeschaltet [ON] ist!

2. Vergewissern Sie sich, daß ein Steuergerät mit der Anschlußbuchse Nr. 1 an dem Super NES System verbunden ist.
3. Legen Sie die Game Pak Kassette in den Schlitz am Super NES. Drücken Sie fest zu, um das Game Pak sicher zu platzieren.
4. Schalten Sie den Stromschalter ein [ON].
5. Wenn Sie den Bildschirm mit dem Titel Ms. Pac-Man™ sehen, drücken Sie die START-Taste, um mit dem Spiel zu beginnen.

DER SPIELAUFBAU

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH zum Kauf von Ms. Pac-Man™! Dieser sensationelle Spielhallen-Hit kann jetzt auf Ihrem Super NES gespielt werden!

Ms. Pac-Man läuft in 36 einzigartigen, wahnsinnigen Irrgärten herum, von denen einige so klein sind, daß sie auf einen Bildschirm passen; andere sind so groß, daß Sie herumschrollen müssen; einige sind ziemlich sonderbar, und ein paar andere sind direkt von der Spielhallen-Ausführung übernommen!

Egal ob Sie ein Neuling oder ein Experte sind, Ms. Pac-Man™ wird Sie total groggy machen! Es gibt sogar eine Taste für das Pac-Hilfstriebwerk, mit der Ms. Pac-Man diese verdammten Geister wirklich abschütteln kann.

Spielen Sie Ms. Pac-Man™ alleine oder wechseln Sie sich mit einem Freund ab. Noch besser: es können auch zwei gleichzeitig spielen, einer als die göttliche Ms. Pac-Man™, der andere als der originale Pac-Man™!

DER SPIELVERLAUF

Ms. Pac-Man™ ist für einen oder zwei Spieler.

Benutzen Sie die Richtungskontrolle, um Ms. Pac-Man™ durch den Irrgarten zu manövrieren.

Die A- und B-Tasten werden verwendet, um das Pac-Hilfstriebwerk zu steuern, wenn es eingeschaltet ist.

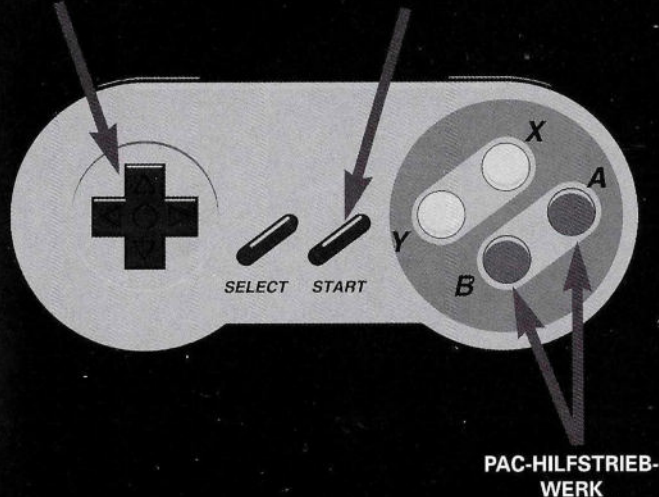
Die START-Taste unterbricht das Spiel. Wenn das Spiel unterbrochen ist, erscheint das Wort "PAUSE" in dem Geisterkasten. Sie können dann die folgenden Spezialfunktionen einstellen:

Drücken Sie auf der Richtungskontrolle nach oben, um die Punkte und Geister am oberen Rand des Spielfelds zu sehen. Drücken Sie die Richtungskontrolle nach unten, um den unteren Teil des Spielfelds zu sehen.

DER SPIELVERLAUF

MS. PAC-MAN™
MANÖVRIEREN

PAUSE/UNTERBRECHUNG



PAC-HILFSTRIEB-
WERK

WAHLMÖGLICHKEITEN FÜR DAS SPIEL

Drücken Sie die START-Taste, um zu dem Bildschirm mit den Wahlmöglichkeiten zu gelangen. Suchen Sie Wahlmöglichkeiten mit Hilfe der Richtungskontrolle aus. Um die Einstellungen der Wahlmöglichkeiten zu ändern, benutzen Sie die A-Taste oder B-Taste. Hier sind alle Wahlmöglichkeiten:

SPIELART [GAME TYPE]



1 Spieler [1 PLAYER]:

Sie spielen allein als Ms. Pac-Man™.



2 Spieler abwechselnd [2 PLAYER ALTERNATING]:

Sie und ein Freund wechseln sich als Ms. Pac-Man™ ab.



2 Spieler konkurrierend [2 PLAYER COMPETITIVE]:

Sie und ein Freund können zur selben Zeit spielen. Spieler 1 ist Ms. Pac-Man™, Spieler 2 ist Pac-Man™. Wenn ein Spieler stirbt, gehen beide an den Ausgangspunkt zurück. Wenn ein Spieler ein Energie-Paket ißt, wird der andere schwächer und kann keine Punkte oder Geister aufessen. Um sofort zum Normalzustand zurückzugelangen, kann der geschwächte Spieler warten, bis das Energie-Paket des Gegenspielers verbraucht ist, oder selbst ein anderes Energie-Paket essen.

WAHLMÖGLICHKEITEN FÜR DAS SPIEL



2 SPIELER ZUSAMMENARBEITEND [2 PLAYER COOPERATIVE]:

Dies ist genau wie die vorangegangene, konkurrierende Spielart [COMPETITIVE], außer daß Sie nicht schwach werden können und eine Gesamt-Punktzahl angezeigt wird.

HINWEIS: Wenn Pac-Man™ und Ms. Pac-Man™ aufeinanderprallen, dann werden sie mit hoher Geschwindigkeit in die entgegengesetzte Richtung geschleudert, bis sie auf eine Mauer treffen!

SCHWIERIGKEITSGRAD DES SPIELS [GAME DIFFICULTY]

"Normal" [NORMAL], "Einfach" [EASY], "Schwierig" [HARD] und "Wahnsinnig" [CRAZY]: Diese Einstellung reguliert die Geschwindigkeit der Spieler und der Geister.

WAHLMÖGLICHKEITEN FÜR DAS SPIEL

PAC-HILFSTRIEBWERK [PAC BOOSTER]

- Das gibt Ihnen extra Geschwindigkeit, um schneller zu laufen als diese verdammten Geister!
- Ein Schweif erscheint hinter Ms. Pac-Man™ und Pac-Man™, wenn das Pac-Hilfstriebwerk angeschaltet ist.

Aus [OFF]: Ohne Pac-Hilfstriebwerk

- A-Taste oder B-Taste drücken [USE A or B]: Mit dieser Wahlmöglichkeit können Sie die A-Taste drücken, um das Pac-Hilfstriebwerk anzuschalten, und die A-Taste erneut drücken, um es wieder abzuschalten. Oder Sie können die B-Taste niedergedrückt halten, so lange wie Sie das Pac-Hilfstriebwerk benötigen!



Immer eingeschaltet [ALWAYS ON]: Das Pac-Hilfstriebwerk ist ständig eingeschaltet.

WAHLMÖGLICHKEITEN FÜR DAS SPIEL

IRRGARTEN-AUSWAHL [MAZE SELECTION]

Spielhalle [ARCADE]: Vier Irrgärten aus dem originalen Spielhallen-Spiel.

Mini [MINI]: Kleinere Irrgärten, um das vertikale Scrollen gering zu halten.

Groß [BIG]: Besonders große Irrgärten.

Seltsam [STRANGE]: Viele merkwürdige Irrgärten; einige sind wirklich sonderbar!

Es gibt insgesamt 36 völlig verschiedene Irrgärten im Spiel. Können Sie sie alle finden?

ANFANGSNIVEAU [STARTING LEVEL]

Dies erlaubt es Ihnen, auf jedem Niveau von eins bis sieben zu beginnen. Auf den höheren Ebenen bewegen sich die Geister schneller und Sie werden neue Irrgärten sehen!

DAS ERZIELEN VON PUNKTEN

EXTRA-LEBEN [EXTRA LIVES]

Sie bekommen ein zusätzliches Leben, wenn Sie 10 000 Punkte erreichen. Weitere Extra-Leben sind bei 50 000, 100 000 und 300 000 Punkten verfügbar, aber nur, wenn Sie die "Mini", die "Großen" oder die "Seltsamen" Irrgärten ausgesucht haben.

FRÜCHTE [FRUIT]

Essen Sie die herumhüpfenden Früchte, um Bonus-Punkte zu sammeln. Wenn Sie die "Seltsamen" Irrgärten ausgewählt haben, dann werden ab dem Niveau 8 ganz seltsame Früchte erscheinen. Einige davon sind überhaupt kein Obst, aber sie sind trotzdem eine Menge Bonus-Punkte wert!



HOHE PUNKTZAHLN

[illegible]