



PAC-IN-TIME

INSTRUCTION BOOKLET



Mindscape International
Priority House, Charles Avenue, Maltings Park, Burgess Hill,
West Sussex, RH15 9PQ

Mindscape GmbH
Daimler Strasse 11, 41564 Kaarst, Deutschland

Mindscape France
1 Rue Victor Hugo, 35000 Rennes, France

PAC-IN-TIME is a trademark of Namco Ltd. Pacman Characters: ©1980 Namco Ltd.
All rights reserved. © 1994 Licensed to Mindscape Int. Mindscape and its logo are registered
trademarks of Mindscape Int.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

namco™





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. RECHERCHEZ 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, WENN 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 QUIA CONSTRUCTIE BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LAZ BIJ HET KOPEN VAN SPELEN EN ACCESSOIRES ALTUUD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR 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 VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TAMAN TUOTTEEN LAADUN. TÄRKISTÄ AINA TAMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUUTA 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, GAMEPAK OR ACCESSORY.

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE, 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 BEIGELEGT 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.

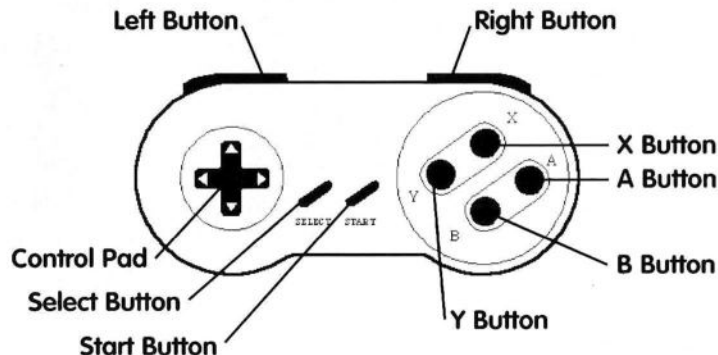
ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

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: LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDARNA 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.



Move Left (+X) View Left
Move Right (+X) View Right
(+X) View Up
(+X) View Down

L button
R button
L + R Button
Y Button
B Button
X Button
Start Button

Weapon/Tool Select.
Weapon/Tool Select.
Terminates game if paused.
One life of Pac-Man is taken away and you can start again from the beginning of the current area.
Action
Jump
(+ ← → ↑ ↓) View
Start/Pause

Pac-In-Time Scenario

The ferocious Ghost Witch has cast a spell on Pac-Man.

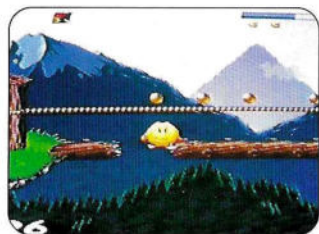
Pac-Man has been kidnapped by the ferocious Ghost Witch and taken from his happy family and tranquil life.

- 2 The ferocious Ghost Witch has cast a spell on Pac-Man that has sent him back in time to the year 1975, a year where our hero, Pac-Man, has never been heard of before.

Pac-Man wants to return to his happy family and tranquil life but the ferocious Ghost Witch has turned a once beautiful land and its inhabitants against him to ensure he does not escape. Commanding the mystical horde are the Ghost Witch's loyal ghosts who are Pac-Man's worst nightmare. The ghosts will do everything in their power to stop Pac-Man escaping.

In order to escape, break the spell and return to his beloved family, Pac-Man must travel through many hazardous lands to reach the Castle of the horrific Gum Monsters. Within the beast's lair stands the Portal of Time, Pac's only hope. However, before Pac can reveal the portal he must first defeat its guardian...

Levels



Mountains

Pac-Man finds himself lost in the mounts, amongst high peaks and jagged cliffs. As he descends into the valley he must watch for the myriad of creatures wandering the slopes and avoid the ghost's fiendish traps.



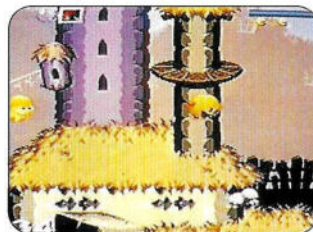
Forest

Pac-Man has arrived at the edge of a deep and malevolent forest, filled with dangers and traps. He must set off through the dense thicket of hundred-year-old trees and continue his quest.



Forgotten Palace

An eerie ruin overrun by vegetation blocks Pac-man's path. Fear grips Pac-Man's heart but he grits his teeth and plunges ahead, desperate to be reunited with his family.



The Village

Pac-Man's home village has been horridly transformed. Its natives are nasty and obey the ghosts. On the horizon rises the dark stain of the Gum Monster's castle.



The Castle

Pac-Man reaches the foot of this terrible castle. Within lurks the malevolent Gum Monster, guardian of the Portal of Time and servant of the ghost Witch. Knowing he must succeed, Pac-Man embarks on his final and most difficult trial. Home and loved ones lie beyond.

Enemies



Scoring



15 points



Gives you invincibility, 0 points, allows you to eat the Ghosts while special music is playing.



400 points



200 points



200 points



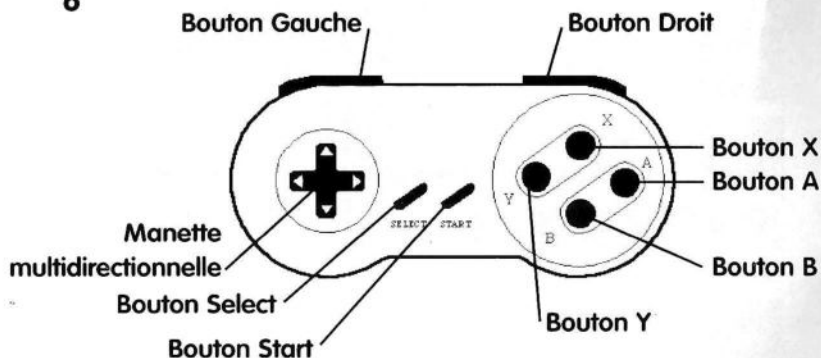
200 points



200 points



200 points



- ← Aller à gauche (+X) Regarder à gauche
- Aller à droite (+X) Regarder à droite
- ↑ (+X) Regarder vers le haut
- ↓ (+X) Regarder vers le bas

Bouton Gauche Choisir Arme/Outil.

Bouton Droit Choisir Arme/Outil.

Boutons G + D Termine le jeu lorsque celui-ci est interrompu. Vous perdez une vie et vous pouvez recommencez à jouer à partir de l'endroit où vous étiez arrivé la dernière fois.

Bouton Y Action

Bouton B Sauter

Bouton X (+ ← → ↑ ↓) Voir

Bouton Start Jouer/Pause

Scénario de Pac-In-Time

La méchante sorcière fantôme a jeté un sort à Pac-Man.

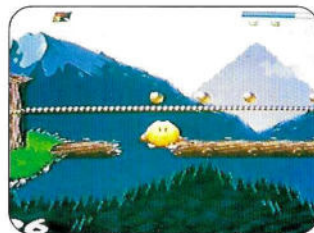
Pac-Man a été enlevé à sa gentille famille et à sa vie bien tranquille. La méchante sorcière fantôme lui a jeté un sort,

le ramenant dans le temps, en 1975 où notre héros fait figure de martien.

Pac-Man veut plus que tout revenir parmi les siens et retrouver sa vie paisible. Mais la méchante sorcière fantôme a complètement transformé un pays autrefois très joli et dressé ses habitants contre Pac-Man, afin que ce dernier ne puisse pas s'enfuir. Les loyaux sujets fantômes de la méchante Sorcière, qui sont le pire cauchemar de Pac-Man, commandent cette horde mystique. Les fantômes vont faire tout ce qui est en leur pouvoir pour l'empêcher de fuir.

Pour s'échapper, rompre le charme et retrouver sa famille bien-aimée, Pac-Man doit affronter maints dangers et atteindre le château des horribles monstres de gomme. Dans l'ancre de la Bête se trouve la porte du Temps, qui constitue le seul et unique espoir de Pac-Man. Cependant, avant d'ouvrir et de franchir la porte, notre héros doit en vaincre le Gardien ...

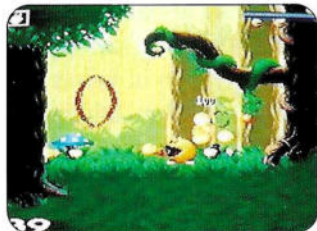
Niveaux



Les montagnes

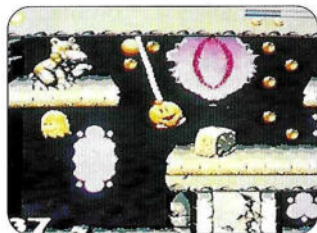
Pac-Man est perdu dans les montagnes, parmi des sommets très élevés et des crêtes en dent de scie. Alors

- 8 qu'il descend dans la vallée, il doit se garder des hordes de créatures qui hantent les contreforts des montagnes et éviter les pièges diaboliques des fantômes.



La forêt

Pac-Man est arrivé à la lisière d'une forêt dense et pleine de maléfices de dangers et de pièges. Il doit traverser cette jungle touffue composée d'arbres centenaires et continuer sa quête.



Le palais oublié

Des ruines sinistres envahies par la végétation empêchent la progression de Pac-Man. Une peur intense lui serre de coeur, mais il tient bon et continue d'avancer. L'espoir de revoir sa famille décuple sa volonté.



Le village

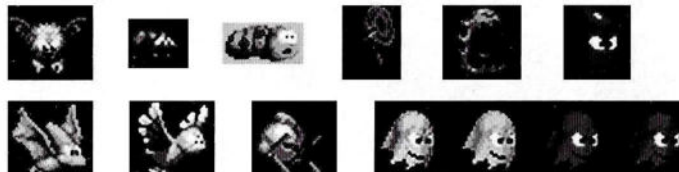
Le village de Pac-Man a changé du tout au tout, et pas en bien. Ses habitants sont devenus méchants et obéissent aux fantômes. Au loin, sur la ligne d'horizon, se détache la sinistre silhouette du château des Monstres de gomme.

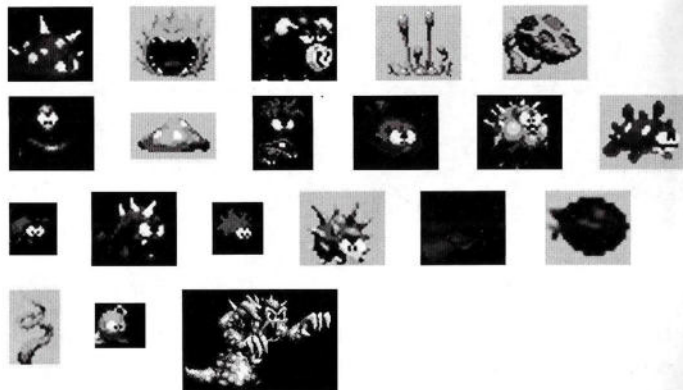


Le château

Pac-Man arrive au pied de ce terrible château, qui est aussi le repaire du malfaisant Monstre de gomme, gardien de la Porte du Temps et serviteur de la sorcière fantôme. Sachant qu'il doit le vaincre pour revenir chez lui et retrouver sa famille bien-aimée, Pac-Man se lance dans l'ultime et la plus difficile des épreuves.

Ennemis





Points



15 points



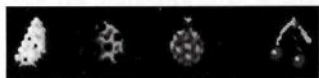
Pendant que la musique joue, cela vous rend invincible, ne vous rapporte aucun point et vous permet de croquer les fantômes.



400 points



200 points



200 points



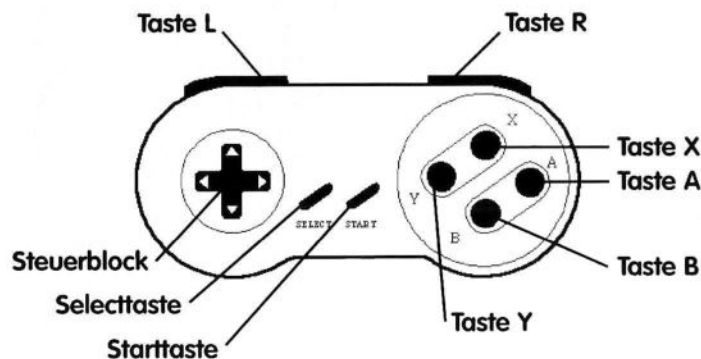
200 points



200 points



200 points



- ← Nach links bewegen (+X) Nach links schauen
- Nach rechts bewegen (+X) Nach rechts schauen
- ↑ (+X) Nach oben schauen
- ↓ (+X) Nach unten schauen

Taste L Waffe/Werkzeug wählen

Taste R Waffe/Werkzeug wählen

Taste L+R Beendet ein angehaltenes Spiel. Pac-Man verliert ein Leben, und Sie können wieder an derselben Stelle beginnen, an der Sie vorher aufgehört haben.

Taste Y Handlung

Taste B Sprung

Taste X (+ ← → ↑ ↓) Schauen

Starttaste Start/Pause

Pac-In-Time-Szenario

Die boshafte Geisterhexe hat Pac-Man verzaubert.

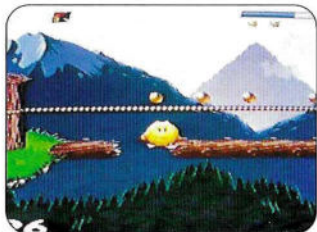
Pac-Man führte ein ruhiges, glückliches Leben mit seiner Familie. Doch das ist jetzt vorbei. Die boshafte Geisterhexe hat ihn gefangen. Mit Hilfe eines Zauberspruchs hat sie

ihn in das Jahr 1975 zurückversetzt, ein Jahr, in dem noch kein Mensch wußte, wer Pac-Man eigentlich ist.

Pac-Man will wieder zu seinem beschaulichen Dasein zurückkehren, aber die Hexe beherrscht das einstmals schöne Land und hat seine Bewohner gegen Pac-Man aufgebracht, damit sie ihn nicht entkommen lassen. Und an ihrer Spitze stehen Gespenster, die ihm das Leben zur Hölle machen. Sie wollen mit allen Mitteln seine Flucht verhindern.

Um den Zauber zu brechen und endlich zu seiner Familie zurückkehren zu können, muß Pac-Man viele gefährvolle Gebiete durchqueren, und zur Burg der gräßlichen Gum Monster vordringen. Dort steht das Tor der Zeit, Pac-Mans einzige Hoffnung. Bevor Pac-Man es jedoch erreichen kann, muß er mit dem Monster kämpfen, das das Zeittor bewacht, und es besiegen ...

Ebenen



Gebirge

Pac-Man hat sich zwischen hohen Berggipfeln und schroffen Hängen verirrt. Beim Abstieg ins Tal trifft er auf ganze Scharen von Kreaturen, die sich überall herumtreiben, und er muß den hinterhältigen Fallen der Gespenster ausweichen.



Wald

Pac-Man ist am Rand eines dichten, bedrohlichen Waldes voller Fallen und Gefahren angelangt. Er muß einen Weg durch das Dickicht von hundertjährigen Bäumen finden.



Verlassenes Schloß

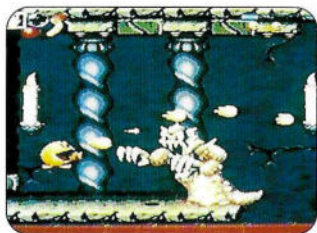
Eine schaurige, von Pflanzen überwucherte Ruine versperrt Pac-Man den Weg. Er wird von Panik erfaßt, aber er beißt die Zähne zusammen und kämpft sich weiter, um endlich mit seiner Familie vereint zu sein.



Das Dorf

Pac-Mans heimatliches Dorf hat sich grausam verändert. Die Einwohner sind bösartig und gehorchen den

Gespens Stern. Im Hintergrund ragt düster die Burg des Gum Monsters in den Himmel.



Die Burg

Endlich steht Pac-Man am Fuß der grausigen Burg. Das abscheuliche Gum Monster lauert darin, der Wächter des Tores, der Diener der Geisterhexe. Pac-Man weiß, daß er jetzt sein Bestes geben muß und daß dies sein letztes und schwierigstes Hindernis sein wird. Die Heimat und seine Lieben sind in greifbarer Nähe.

Feinde



Punkte



15 punkte



Verleiht Ihnen Unbesiegbarkeit, keine Punkte und ermöglicht Ihnen das Aufessen der Geister, während besondere Musik erklingt.



400 punkte



200 punkte



200 punkte



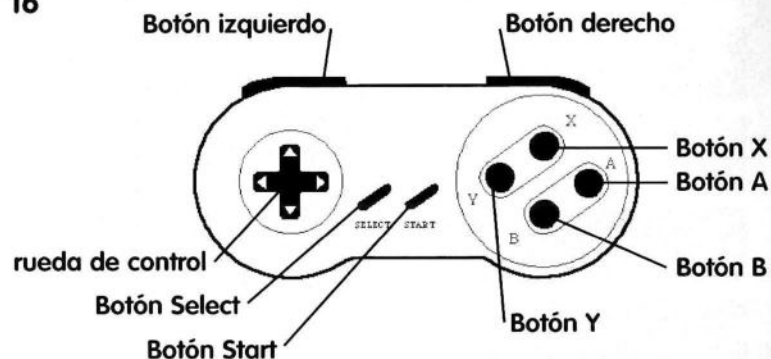
200 punkte



200 punkte



200 punkte



- ← Desplazarse a la izquierda; (+X) mirar a la izquierda
- Desplazarse a la derecha; (+X) mirar a la derecha
- ↑ (+X) Mirar arriba
- ↓ (+X) Mirar abajo

Botón izquierdo Seleccionar arma o herramienta.

Botón derecho Seleccionar arma o herramienta.

Botones izquierdo

+ derecho Termina el juego si ya estuviera detenido. Pac-Man pierde una vida y se puede volver a empezar desde el mismo lugar donde se hubiera detenido el juego.

Botón Y Acción

Botón B Salto

Botón X (+ ← → ↑ ↓) Mirar en la respectiva dirección

Botón Start Empezar/Pausa

Argumento de Pac-In-Time

Pac-Man, víctima de la maldición del brujo fantasma. El malvado brujo fantasma ha secuestrado a Pac-Man y lo

ha privado del calor de su familia y apacible vida hogareña. El brujo, con sus artes de magia, ha hecho retroceder en el tiempo al pobre Pac-Man hasta el año 1975, época remota de la historia de la que jamás ha oído hablar.

Pac-Man desea regresar con su familia y reanudar su tranquila vida de antaño; pero el malvado brujo fantasma, con sus oscuros poderes, ha puesto a toda la población en contra del pobre Pac-Man para imposibilitar su escapatoria. Al mando de la espectral horda, se encuentran los secuaces del brujo, los más fanáticos y persistentes fantasmas nunca vistos, quienes harán todo lo fantasmagóricamente posible para impedir la escapatoria de Pac-Man. Para poder huir, deshacer el hechizo y volver al seno de su familia, Pac-Man tiene que viajar por territorios en los que acechan peligros por doquier, hasta llegar al temible castillo de los monstruos de goma. En la guarida de la fiera, se alza el portal del tiempo, la única esperanza de escapatoria de Pac-Man. No obstante, antes de poder acceder a él, tiene que derrotar al guardián...

Niveles



La sierra

Pac-Man se encuentra perdido en el interior de una cade-

na montañosa de elevadas cimas y escarpados precipicios. En su descenso al valle, tendrá que esquivar la multitud de pequeñas criaturas que pueblan las laderas y procurar no caer en las trampas tendidas por los astutos fantasmas.



El bosque

Pac-Man ha llegado al confín de un oscuro y denso bosque, repleto de peligros y trampas. Tendrá que atravesar el vetusto bosque de árboles centenarios y llevar su misión a buen fin.



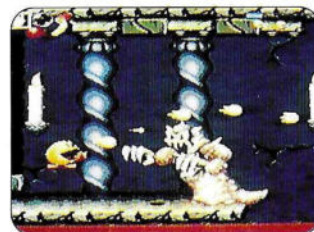
El palacio olvidado

Las lúgubres ruinas de un palacio oculto en la foresta se interponen en el camino de Pac-Man. Nuestro pobre amigo está aterrorizado, el temor le paraliza el corazón, pero el intenso deseo de reunirse con su familia triunfa sobre el temor y emprende de nuevo su camino.



El poblado

El pueblo natal de Pac-Man ha sufrido una siniestra transformación: sus habitantes se han convertido en seres malévolos a las órdenes de los fantasmas. En el horizonte, se distingue la sombra del castillo del monstruo de goma.

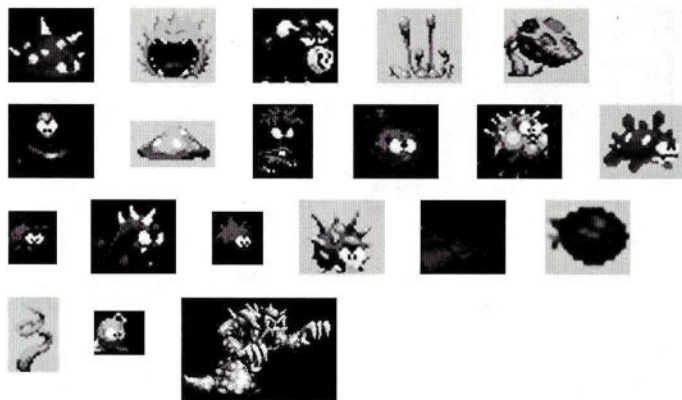


El castillo

Pac-Man llega al pie de la colina donde se erige el temible castillo. En su interior, le espera el pérfido monstruo de goma, guardián del portal del tiempo y lacayo del brujo fantasma. Consciente de que tiene que superar la prueba más dura de toda su vida: de su victoria depende el futuro de su hogar y su familia.

Enemigos





Puntuación



15 puntos



Proporciona poderes de indestructibilidad, cero puntos y permite comerse a los fantasmas al son de la música.



400 puntos



200 puntos



200 puntos



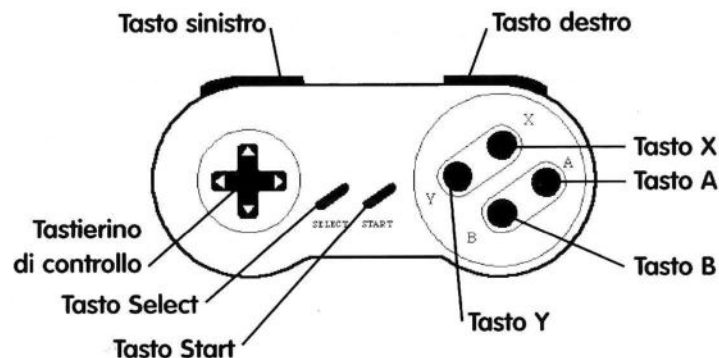
200 puntos



200 puntos



200 puntos



- ← Muove a sinistra (+X) Visiona a sinistra
- Muove a destra (+X) Visiona a destra
- ↑ Visiona in alto
- ↓ Visiona in basso

Tasto sinistro Selezione arma/strumento
Tasto destro Selezione arma/strumento
Tasto L+R Pone fine al gioco se era stato messo in pausa. Potete ricominciare dallo stesso punto dove avete terminato ma perdete una delle vite di Pac-Man.

Tasto Y Azione
Tasto B Salto
Tasto X (+ ← → ↑ ↓) Visiona
Tasto Start Avvio/Pausa

Contesto di Pac-in-Time

La spietata Strega Fantasma ha fatto un incantesimo ai danni di Pac-Man.

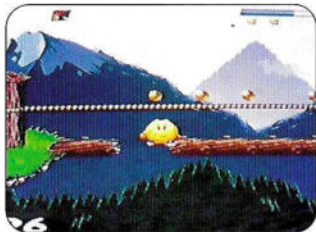
Pac-Man è stato rapito dalla spietata Strega Fantasma, forzato ad abbandonare la felice e tranquilla vita con la

sua famiglia. La spietata Strega Fantasma ha fatto un incantesimo che ha trasportato Pac-Man indietro nel tempo, all'anno 1975, un anno in cui nessuno ha mai sentito parlare del nostro eroe.

Pac-Man vuole ritornare alla sua felice e tranquilla vita in famiglia ma la spietata Strega Fantasma ha reso ostile nei suoi confronti una terra altrimenti meravigliosa ed i suoi abitanti, per assicurarsi che non possa scappare. Al comando dell'orda mistica ci sono i fedeli fantasmi della Strega Fantasma, che rappresentano il peggior nemico di Pac-Man. I fantasmi faranno tutto il possibile per impedire la fuga a Pac-Man.

Per scappare, rompere l'incantesimo e ritornare alla sua amata famiglia, Pac-Man deve viaggiare attraverso lande pericolose, per raggiungere il Castello dell'orrendo Mostro di Gomma. Nell'antro del mostro c'è la Porta del Tempo, che costituisce l'unica speranza per Pac-Man. Ma prima che Pac possa raggiungere e trovare la porta deve avere la meglio sul suo guardiano...

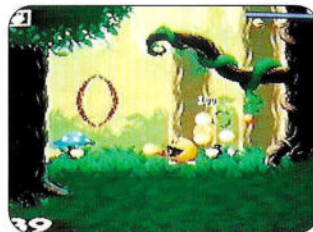
Livelli



Le montagne

Pac-Man si trova perduto sui monti, fra cime innevate e dirupi. Mentre discende a valle deve guardarsi dalla

miriade di creature che vagano per le montagne, e deve evitare le diaboliche trappole dei fantasmi.



La foresta

Pac-Man è giunto ai confini di una foresta profonda ed ostile, piena di pericoli e di trappole. Deve avventurarsi nel folto di alberi centenari e continuare la sua ricerca.



Il Palazzo Perduto

Lugubri rovine ricoperte dalla vegetazione bloccano la strada a Pac-Man. La paura gli fa provare una morsa al cuore, ma stringe i denti e prosegue, lo spinge la forza della disperazione e la volontà di ritornare alla sua famiglia.



Il Villaggio

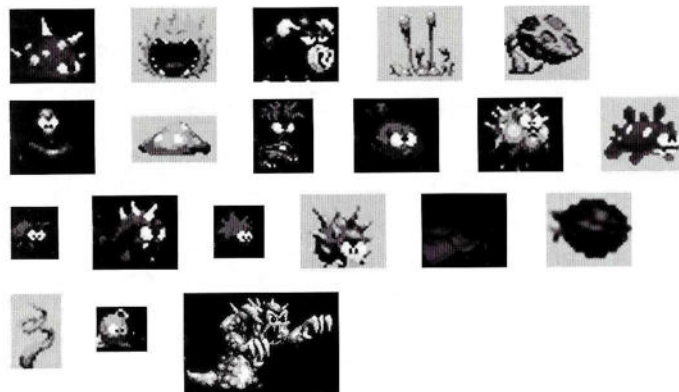
Il villaggio di Pac-Man ha subito un'orrenda trasformazione. Gli abitanti sono divenuti cattivi e obbediscono ai fantasmi. All'orizzonte si staglia la massa nera del castello del Mostro di Gomma.



Il Castello

Pac-Man raggiunge i piedi di questo terribile castello. All'interno si aggira il perfido Mostro di Gomma, guardiano della Porta del Tempo e servo della Strega Fantasma. Con la coscienza di doverne uscire vittorioso, Pac-Man si cimenta nella sua prova finale e più difficile. Ne va della sua casa e delle persone che ama.

Nemici



Punteggio



15 punti



Vi rende invincibili, non vi conferisce punti e vi permette di divorare i fantasmi quando si ode la musica.



400 punti



200 punti



200 punti



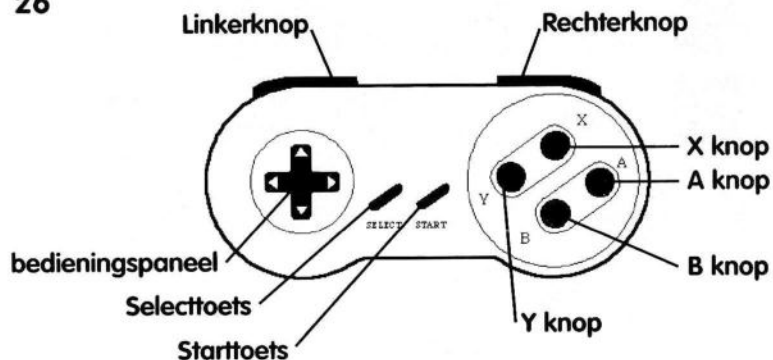
200 punti



200 punti



200 punti



- ← Ga naar links; (+X) kijk naar links
- Ga naar rechts; (+X) kijk naar rechts
- ↑ (+X) kijk omhoog
- ↓ (+X) kijk omlaag

Linkerknop	wapen/gereedschapselectie.
Rechterknop	wapen/gereedschapselectie.
Linker- + rechterknop	beëindigt een gepauzeerd spel. Pac-Man verliest een leven, en je begint weer vanaf dezelfde plaats waarop het spel gestaakt werd.
Y-knop	actie
B-knop	springen
X-knop	(+ ← → ↑ ↓) kijken
Starttoets	starten/pauzeren

Pac-In-Time-scenario

De meedogenloze Spookheks heeft Pac-Man betoverd.

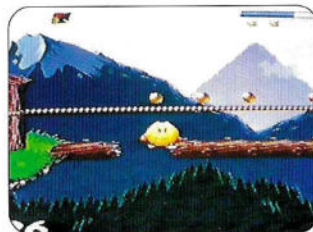
Pac-Man werd door de hardvochtige Spookheks ontvoerd en op wrede wijze uit zijn vrolijke familiekring en vrede

bestaan gerukt. Met haar toverspreuk werd Pac-Man teruggezet in het jaar 1975 waar men jammer genoeg nog nooit van onze held gehoord heeft.

Pac-Man wil niets liever dan terugkeren naar zijn gelukkig bestaan van voorheen, temidden van zijn gezin, maar de gewetenloze Spookheks heeft een eens mooi land met bewoners en al tegen hem opgehitst om te verzekeren dat hij haar niet kan ontsnappen. Aan het bevel van de boze-geestenhorde staan haar trouwe spoken die in Pac-Man's ergste nachtmerrie rondwaren. Deze spoken zullen alles in hun macht doen om Pac-Man's ontsnappingspogingen te beletten.

Wil Pac-Man ervandoor gaan, de ban verbreken en zijn geliefde familieleden ooit terugzien, dan moet hij talrijke onveilige landen doorkruisen om het Kasteel van de walgelijke Gommonsters te bereiken. In het hol van het beest bevindt zich de Tijdpoort, Pac's enige hoop. Voordat hij deze poort echter kan onthullen, moet de bewaker ervan eerst verslagen worden...

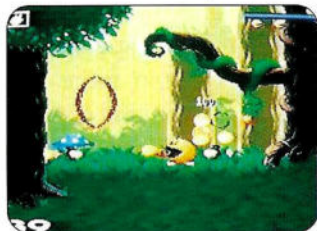
Niveaus



Bergen

Pac-Man raakt verdwaald in de bergen, tussen de hoge pieken en puntige steile rotsen. Tijdens zijn afdaling moet

hij uitkijken voor de talloze schepselen die er op de hellingen rondzwerven, en proberen de duivelse valstrikken van het spook te vermijden.



Het woud

Pac-Man bevindt zich aan de rand van een diep en onheilspellend woud vol gevaren en valstrikken. Hij moet zich een weg banen door het dichte struikgewas van de honderdjarige bomen om zijn queeste voort te kunnen zetten.



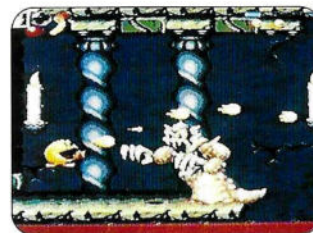
Het vergeten paleis

Pac-man's pad wordt versperd door een spookachtige, door plantendek overwoekerde ruïne. Het angstzweet breekt hem uit, maar omdat hij dolgraag met zijn gezin verenigd wil worden, bijt hij op zijn tanden en stort hij zich roekeloos in het gevaar.



Het dorp

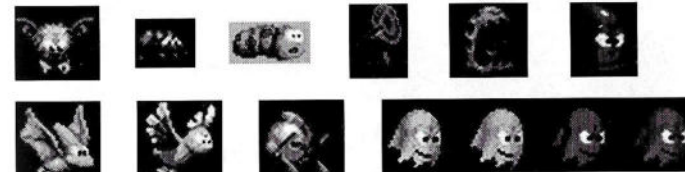
Pac-Man's geboortedorp heeft ondertussen een afschuwelijke gedaanteverwisseling ondergaan. De ingezetenen zijn kwaadaardig geworden en gehoorzamen de boze geesten. Aan de horizon doemt de duistere vlek van het Gommonster-kasteel op.

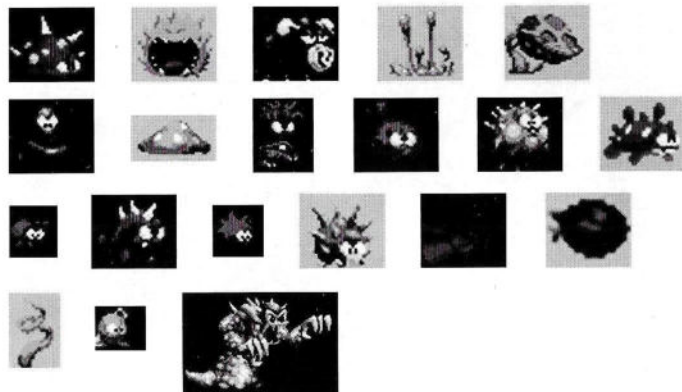


Het kasteel

Pac-Man bereikt de voet van dit gruwelijke kasteel waarin zich het boosaardige Gommonster, de bewaker van de Tijdpoort en dienaar van de Spookheks, schuilhoudt. In de wetenschap dat hij moet slagen, begint Pac-Man aan zijn laatste en moeilijkste opgave. Alles wat hem lief is, ligt in het verschiet.

Vijanden





Het scoren



15 punten



Geeft u onoverwinnelijkheid, geen punten, en je kunt de spoken opeten, terwijl je speciale muziek op de achtergrond hoort.



400 punten



200 punten



200 punten



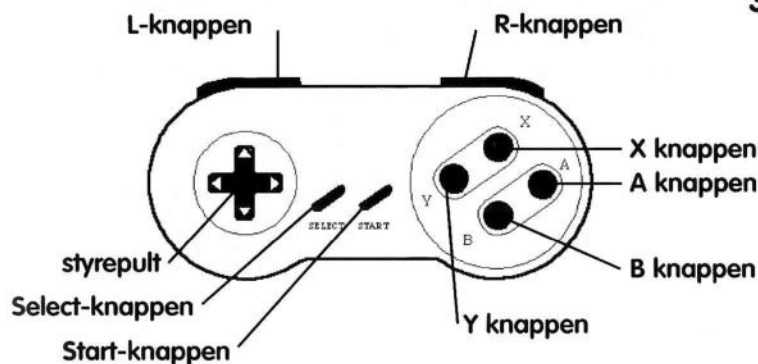
200 punten



200 punten



200 punten



- ← Gå mod venstre (+X) se til venstre
- gå mod højre (+X) se til højre
- ↑ (+X) kig opad
- ↓ (+X) kig nedad

L-knappen Valg af våben/værktøj

R-knappen Valg af våben/værktøj

L- og

R-knapperne Afslutter spillet ved pause. Et af Pac-Mans liv tages væk, og du kan begynde igen på det samme sted, hvor du befandt dig, da du stoppede.

Y-knappen Handling

B-knappen Hoppe

X-knappen (+ ← → ↑ ↓) Se

Start-knappen Start/pause

Scenariet til Pac i Tidens Dimension

Den grumme Pulverheks har forhekset Pac-Man.

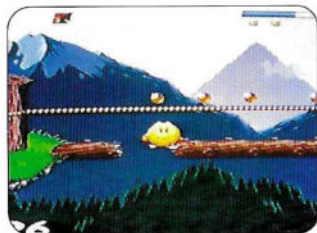
Pac-Man er blevet kidnappet af den grumme Pulverheks og taget bort fra sin familie og sin fredsommelige

tilværelse. Den grumme Pulverheks har forhekset ham, således at han er blevet transporteret tilbage i tiden til år 1975, og på det tidspunkt havde ingen endnu hørt om vores helt, Pac-Man.

Pac-Man vil tilbage til sit lykkelige familieliv og fredsommelige tilværelse, men den grumme Pulverheks har sørget for, at dette tidligere smukke landskab og dets beboere har vendt sig imod Pac-Man, så han ikke flygter. I spidsen for den mystiske skare står Pulverheksens trofaste spøgelser, som er Pac-Mans værste mareridt. Spøgelserne vil gøre alt, som står i deres magt, for at forhindre Pac-Man i at flygte.

For at kunne flygte, bryde fortryllelsen og vende tilbage til sin elskede familie skal Pac-Man rejse gennem mange farlige lande, hvorefter han vil komme slottet, hvor det forfærdelige Slimuhyre bor. Inde i uhyrets hule står Tidsporten, som er Pac-Mans eneste håb. Men før Pac-Man kan afsløre porten, skal han overvinde den vogter....

Niveauer



Bjerge

Pac-Man opdager, at han ikke kan finde vej i bjergene blandt høje tinder og forrevne klipper. Når han stiger ned i

dalen, skal han holde øjnene godt åbne for den vrimmel af væsner, som vandrer rundt på skråningerne, og undgå spøgelsesets djævelske fælder.



Skov

Pac-Man er kommet til udkanten af en tæt og ondsindet skov, som er fyldt med farer og fælder. Han er nødt til at gå fremad igennem det tætte buskads af ældgamle træer og fortsætte sin søgen.



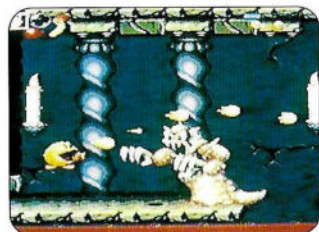
Det glemte slot

En uhyggelig ruin, som er overgroet af planter, blokerer Pac-Mans vej. Inderst inde er han meget bange, men han bider tænderne sammen og går videre, idet han er desperat for at være sammen med sin familie igen.



Landsbyen

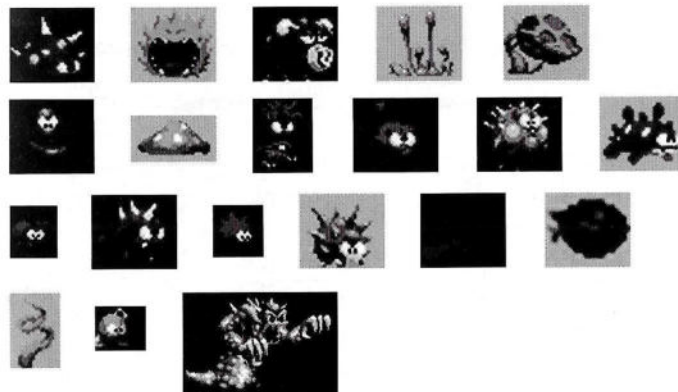
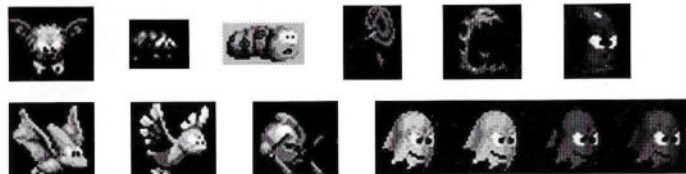
Den landsby, som Pac-Man kommer fra, er blevet rædsomt transformeret. De oprindelige indbyggere er lede og adlyder spøgelse. I det fjerne ses den mørke plet, som er Slimuhyrets slot.



Slottet

Pac-Man står nu ved foden af dette forfærdelige slot. Indenfor lurer det ondsksfulde Slimuhyre, som er vogter over Tidsporten og tjener til Pulverheksen. Idet Pac-Man er klar over, at det er nødt til at lykkes ham, går han i gang med sin sidste og vanskeligste prøve. Hans hjem og dem, han holder af, befinder sig på den anden side.

Fjender



Points



15 points



Dette gør dig uovervindelig, og nul points gør det muligt for dig at æde spøgelse, så længe de særlige toner lyder.



400 points



200 points



200 points



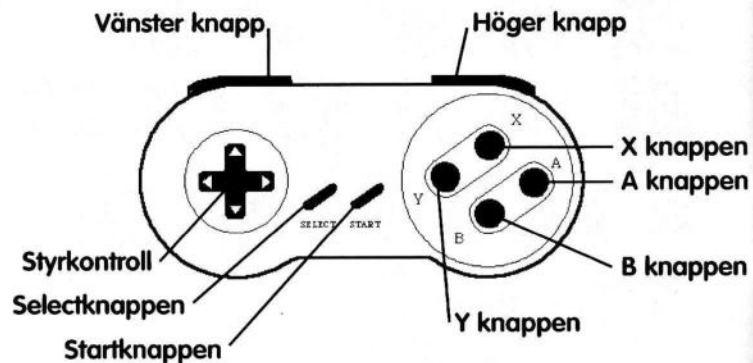
200 points



200 points



200 points



- ← Gå åt vänster (+X) Se åt vänster
- Gå åt höger (+X) Se åt höger
- ↑ (+X) Se uppåt
- ↓ (+X) Se nedåt

Vänster knapp Välj vapen/redskap

Höger knapp Välj vapen/redskap

Vänster och

höger knapp Avslutar om du gjort en paus i spelet. Du blir av med ett av Pac-Mans liv, och kan börja om på det ställe där du tidigare avslutade.

Y-knappen Handling

B-knappen Hoppa

X-knappen (+ ← → ↑ ↓) Titta

Startknappen Start/paus

Scenariot för Pac-In-Time

Den grymma vålnad som har förtrollat Pac-Man.

Pac-Man har kidnappats av den grymma häxvålnaden, och förts bort från sin familj och sitt fridfulla liv. Den

grymma häxvålnaden har förtrollat Pac-Man, och skickat honom bakåt i tiden till år 1975, ett år då man tidigare aldrig hört talas om vår hjälte.

Pac-Man vill återvända till sin familj och sitt fridfulla liv, men den grymma häxvålnaden har fått ett en gång vackert land och dess invånare att vända sig mot honom, för att se till att han inte rymmer. De mystiska horderna anföras av häxvålnadens lojala vålnader, som utgör Pac-Mans värsta mardrömmar. Vålnaderna gör allt de kan för att hindra Pac-Man från att rymma.

För att Pac-Man skall kunna rymma, bryta förtrollningen och återvända till sin älskade familj måste han färdas genom många riskfyllda länder, för att komma fram till de fasaväckande gummimonstrens borg. I bestens kula finns Tidens port, som är Pacs enda hopp. Innan Pac kan röja porten måste han emellertid först besegra dess väktare...

Nivåer



Bergen

Pac-Man finner sig vara uppe i bergen, bland de höga topparna och de ojämna klipporna. På sin väg ner i dalen måste han vara på sin vakt mot alla de oräkeliga varelser som befolkar slutningarna, samt undvika vålnadens djävulska fällor.



Skogen

Pac-Man har kommit till kanten av en djup och illvillig skog, fylld av faror och fällor. Han måste ta sig igenom denna täta skog, med dess hundraåriga träd, och fortsätta sitt sökande.



Det glömda palatset

En kuslig, övervuxen ruin spärrar Pac-Mans väg. Pac-Mans hjärta fylls av fruktan, men han biter ihop tänderna och störtar vidare, driven av en desperat önskan att återförenas med sin familj.



Byn

Pac-Mans hemby har förändrats på ett gräsligt sätt. Dess

invånare har blivit otrevliga och lyder vålnaderna. Och på horisonten ser man silhuetten av gummimonstrets borg resa sig.

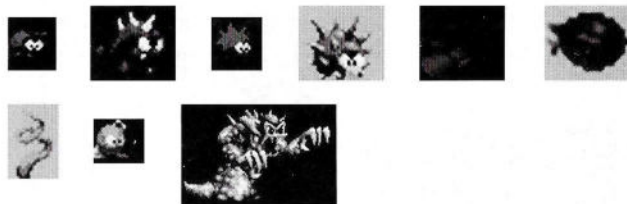


Borgen

Pac-Man kommer till denna hemska borgs murar. Därinne står det illvilliga gummimonstret på lur, som väktare av Tidens port och tjänare åt häxvålnaden. Pac-Man vet att nu måste han bara lyckas, och ger sig i kast med sin slutliga och svåraste prövning. Efter den hägrar hemmet och den älskade familjen.

Fiender





Samla poäng



15 poäng



Gör dig oövervinnelig, noll poäng, gör att du kan äta spökena när den speciella musiken spelas.



400 poäng



200 poäng



200 poäng



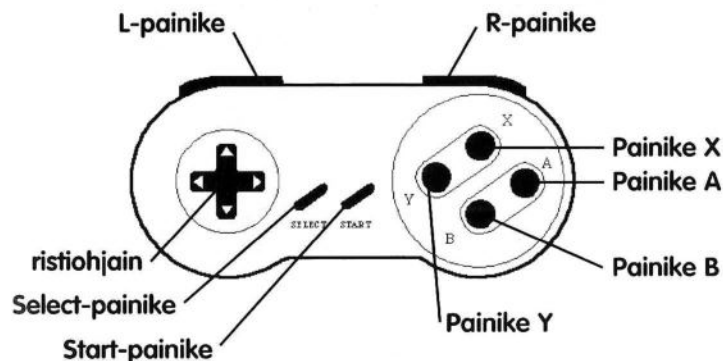
200 poäng



200 poäng



200 poäng



- ← Siirry vasempaan (+X) Katselu vasemmalle
- Siirry oikealle (+X) Katselu oikealle
- ↑ (+X) Katselu ylös
- ↓ (+X) Katselu alas

L-painike Aseen/välineen valinta

R-painike Aseen/välineen valinta

Painikkeet L+R Päättää pelin ollessasi taukotilassa. Pac-Man menettää yhden elämän, ja voit aloittaa uudelleen edellisestä pelinkeskeytyskohdastasi.

Painike Y Toiminta

Painike B Hyppy

Painike X (+ ← → ↑ ↓) Katselu

Start-painike Aloitus/Tauko

Pac-In-Time -skenaario

Julma haamunoita, Ghost Witch, on saanut Pac-Manin valtaansa.

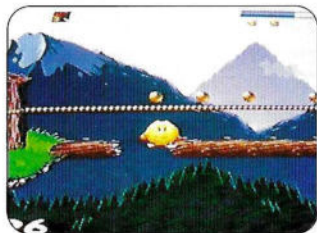
Julma Ghost Witch on siepannut Pac-Manin onnellisesta ja rauhallisesta elämästään perheensä parista. Julmana

aavenoitana hän on loihtinut Pac-Manin ajassa taaksepäin vuoteen 1975, jolloin sankaristamme Pac-Manista ei vielä oltu edes kuultukaan.

Pac-Man haluaa palata onnelliseen ja tyyneen perhe-elämäänsä, mutta julma Ghost Witch on käännäyttänyt aikoinaan niin kauniin maan asukkaat häntä vastaan estääkseen hänen pakenemisensa. Salaperäisen vihollislauman johdossa ovat Ghost Witchin uskolliset aaveet, jotka ovat Pac-Manin pahimpana painajaisena. Aaveet tekevät kaiken voitavansa estääkseen Pac-Mania pakenemasta.

Pystyäkseen pakenemaan, poistamaan taian voiman ja palaamaan rakkaan perheensä pariin Pac-Manin on matkettava monien vaarallisten maiden läpi päästäkseen hirvittävien Gum-hirviöiden linnaan. Pacin ainoa toivo on Ajan Portti hirviöiden pesässä. Ennenkuin Pac pääsee avaamaan portin, hänen on kuitenkin selvitävä sen vartijasta...

Tasot



Vuoret

Pac-Man havaitsee olevansa eksyksissä vuorilla, korkeiden vuorenhuippujen ja rosoisten kielekkeiden seassa. Laskeutuessaan laaksoon hänen on varottava

vuorten rinteillä vaeltelevia vihamielisiä käskyläisjoukkoja ja välteltävä vihollisaaveiden ansoja.



Metsä

Pac-Man on saapunut suuren, synkän, vaaroja ja ansoja täynnä olevan metsän laitaan. Hänen on löydettävä tiensä satavuotisen aarniometsän läpi jatkaakseen matkaansa.



Unohdettu palatsi

Kasviston peittämät aavemaiset rauniot osuvat Pac-Manin tielle. Pelko valtaa Pac-Manin mielen, mutta hän puree hammasta ja raivaa epätoivoisesti tietään päästäkseen jälleennäkemään perheensä.



Kylä

Pac-Manin kotikylä on muuttunut hirvittävästi. Sen

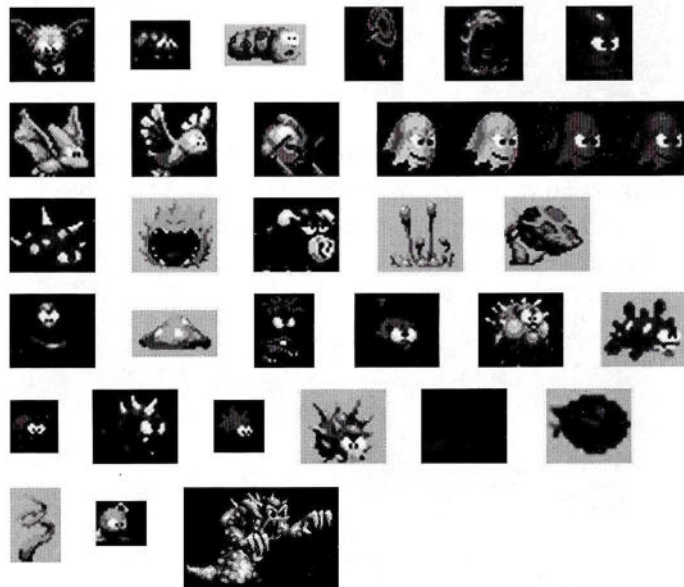
asukkaat ovat ilkeitä ja tottelevat aaveita. Taivaanrannasta kohoaa Gum-hirviöiden synkkä linna.



Linna

Pac-Man saapuu tämän kammottavan linnan juurelle. Tässä pahan pesässä väijyy ilkeä Gum-hirviö - Ajan Portin vartija ja Ghost Witchin palvelija. Tietoisena onnistumispakostaan Pac-Man aloittaa viimeisen ja vaikeimman koetuksensa. Koti ja rakkaimmat ovat lähellä.

Viholliset



15 pystyt



Tulet voittamattomaksi, pääset nollille ja pystyt syömään aaveet erikoismusiikin soidessa.



400 pystyt



200 pystyt



200 pystyt



200 pystyt



200 pystyt



200 pystyt