



**ocean**

© 1999 MITCHELL CORP.

# **PANG SCENARIO**

The balloons are coming! But you're not worried - you're the fearless Pang! You'll need to use every inch of your arcade skills to guide the intrepid adventurer through umpteen countries, shooting balloons as you go. But watch out! Although some creatures are only too willing to help you out, others may give you more than you bargained for!

## **SET UP/LOADING**

Set-up the machine, insert your paddle controller and ROM cartridge as described in the computer user manual. Switch the machine on. The game will load automatically.

## **CONTROLS**

This is a one or two player game controlled by paddle controller only.

Player 1 - Joypad 1, Fire Button 1

Player 2 - Joypad 2, Fire Button 2

**464/6128 plus** - keyboard option available from main menu.

Player two may join the game at any time by pressing the fire button.

To pause the game press the pause key or P on your keyboard.

## **GAMEPLAY**

Guide the fearless Pang through a grand total of 17 countries, as he hunts and shoots balloons.

Balloons appear in four different sizes. When a balloon is shot it will continually divide itself into half until it reaches its smallest size. When you shoot the smallest balloons they, finally, disappear. After you have destroyed all of the balloons you can move to the next level.

On your travels you will discover different objects such as birds, robots and crabs - but watch out, not all of them will help you. For example, some of them may stop you from firing. So be careful out there!

You can also collect the following items:

**HARPOON** - Destroys the balloons and any blocks in the way. It will disappear as soon as it touches anything.

**DOUBLE HARPOON** - Allows you to shoot two wires at the same time.

**POWER HARPOON** - Will stay on-screen for a few seconds. It destroys balloons and blocks.

**VULCAN MISSILE** - Will destroy the balloons but not the blocks. You may shoot continuously. If you move underneath the balloons you can shoot them all.

**DYNAMITE** - Makes all the balloons split into their smallest size.

**CLOCK** - Stops the balloons from moving for a few seconds.

**HOURGLASS** - Slows the balloons down.

## **STATUS AND SCORING**

At the bottom of the screen you will see:

Lives remaining, Score, Object used, High Score, and the name of the City you are visiting.

### **SCORING**

VERY BIG BALLOON	100 POINTS
BIG BALLOON	200 POINTS
SMALL BALLOON	300 POINTS
VERY SMALL BALLOON	400 POINTS

If you continuously shoot the same size balloons you will receive bonus points.

Bonus points are also awarded for remaining time at the end of every level.

## HINTS AND TIPS

- \* Don't hit the very big balloons together.
- \* Choose the best object to use for each level.
- \* Find the extra lives in the different levels.
- \* Don't kill the crab - it will help you.

## PANG

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide.

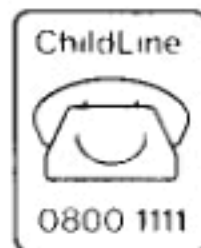
## CREDITS

©1989 Mitchell Corp.

Conversion by Arc Developments

Produced by D.C. Ward

©1990 Ocean Software Ltd.



Childline is the free national helpline for children and young people in trouble or danger. It provides a confidential counselling service for any child with any problem, 24 hours a day, every day of the year. Childline listens, comforts and protects.

# **PANG SCENARIO**

Les ballons arrivent! Mais cela ne vous inquiète pas, puisque vous êtes l'intrépide Pang! Il vous faudra toute votre habileté pour guider le courageux aventurier à travers de nombreux pays, tirant sur les ballons tout au long du chemin. Mais attention! Bien que certaines créatures ne demandent pas mieux que de vous aider, d'autres vous réservent quelques surprises!

## **CONFIGURATION/CHARGEMENT**

Préparez la machine, introduisez votre palette de jeu et votre cartouche ROM comme expliqué dans le manuel de l'utilisateur de votre ordinateur. Le jeu se charge ensuite automatiquement.

## **COMMANDES**

Ce jeu est prévu pour un ou deux joueurs se servant uniquement de la palette de jeu.

Joueur 1 - Palette de jeu 1, Bouton de jeu 1

Joueur 2 - Palette de jeu 2, Bouton de jeu 2

**464/6128 plus** - clavier en option à partir du menu principal.

Le deuxième joueur peut entrer dans le jeu à n'importe quel moment en appuyant sur le bouton de feu. Pour arrêter le jeu momentanément, appuyez sur la touche de pause ou sur le P du clavier.

## **DEROULEMENT DU JEU**

Guidez l'intrépide Pang à travers un total de 17 pays, tout en l'aidant à chasser et tirer sur les ballons. Il y a des ballons de quatre tailles différentes. Lorsqu'un ballon est atteint, il se divise à chaque fois en deux jusqu'à ce qu'il arrive à la plus petite taille. Les plus petits ballons, eux, disparaissent lorsqu'ils passent au niveau suivant.

Sur votre chemin vous découvrirez divers sujets tels que des oiseaux, des robots et des crabes - mais faites attention, car ils ne vous aideront pas tous. Certains, par exemple, pourraient vous empêcher de tirer. Soyez donc très attentif!

Vous pouvez aussi prendre les objets suivants:

**HARPON** - Détruit les ballons et autres obstacles. Il disparaît dès qu'il touche quelque chose.

**HARPON DOUBLE** - Vous permet de tirer deux fois en même temps.

**HARPON ELECTRIQUE** - Paraît sur l'écran pendant quelques secondes. Détruit les ballons et les obstacles.

**MISSILE VULCAN** - Détruit les ballons mais pas les obstacles. Vous pouvez tirer sans arrêt. Si vous passez sous les ballons vous pouvez les atteindre tous.

**DYNAMITE** - Divise tous les ballons en leur plus petite taille.

**PENDULE** - Arrête le mouvement des ballons pendant quelques secondes.

**SABLIER** - Ralentit les ballons.

## **POSITION ET SCORES**

En bas de l'écran vous pourrez voir:

Vies restantes, score, sujets utilisés, score, élevé, et le nom de la ville que vous traversez.

## **ALLOCATION DES POINTS**

TRES GROS BALLON	100 points
GROS BALLON	200 points
PETIT BALLON	300 points
TRES PETIT BALLON	400 points

Si vous tirez plusieurs fois à la suite sur des ballons de même taille vous recevrez des points en prime. Des points sont également donnés en plus s'il vous reste du temps à la fin de chaque niveau.

## **QUELQUES CONSEILS**

- \* Ne tirez pas sur plusieurs gros ballons en même temps.
- \* Choisissez l'objet convenant le mieux à chaque niveau.
- \* Cherchez les vies en plus aux divers niveaux.
- \* Ne tuez pas le crabe - il vous aidera.

## **PANG**

Le code de programme du jeu, sa représentation visuelle et ses graphiques sont la propriété d'Ocean Software Limited et ne peuvent pas être reproduits, entreposés, loués ou diffusés sous aucune forme sans la permission par écrit d'Ocean Software Limited. Tous droits réservés mondialement.

## **GENERIQUE**

© 1989 Mitchell Corp.

Conversion par Arc Developments

Produit par D.C. Ward

©1990 Ocean Software Ltd.

# **PANG SZENARIO**

Die Ballons kommen! Doch Du hast keine Angst - Du bist der furchtlose Pang! Du brauchst Deine ganze Geschicklichkeit und Deinen ganzen Mut, um den Abenteurer durch 17 Landschaften zu führen, wo er die Ballons abwehren muß. Aber Vorsicht! Obwohl einige Wesen Dir gerne helfen, geben Dir andere vielleicht mehr, als Du wolltest!

## **SPIEL STARTEN**

Bereiten Sie Ihr Gerät vor, schließen Sie das Joypad an, und stecken Sie das Modul ein, wie in der Anleitung beschrieben. Schalten Sie das Gerät ein. Das Spiel beginnt automatisch.

## **STEUERUNG**

Dies ist ein Spiel für eine oder Zwei Personen, das mit dem Joypad gesteuert wird.

Spieler 1, Joypad 1, Feuertaste 1

Spieler 2, Joypad 2, Feuertaste 2

**Beim 464 und beim 6128 Plus** können Sie im Hauptmenü auf Tastatursteuerung umschalten.

Der zweite Spieler kann sich durch Drücken der Feuertaste jederzeit in das laufende Spiel einschalten.

Mit der Pausen-Taste oder 'P' auf der Tastatur schalten Sie die Spielpause ein und aus.

## **SPIELABLAUF**

Führen Sie den furchtlosen Pang durch nicht weniger als 17 Landschaften, während er die Ballons bekämpft. Diese gibt es in vier unterschiedlichen Größen. Ein Ballon teilt sich bei jedem Treffer in zwei kleinere auf, bis er die kleinste Größe erreicht hat. Diese kleinsten Ballons können Sie mit Ihren Treffern ganz vernichten. Haben Sie alle Ballons zerstört, wechseln Sie in den nächsten Abschnitt. Auf Ihrem Weg werden Sie verschiedene Objekte finden, beispielsweise Vögel, Roboter und Krebse - passen Sie auf: nicht alle helfen Ihnen. Einige können Sie beim Schießen behindern. Darum seien Sie vorsichtig da draußen!

Die folgenden Objekte können Sie mitnehmen:

**HARPUNE** - Zerstört Ballons und auch Blöcke, die den Weg versperren. Sie verschwindet, wenn Sie von irgendetwas berührt wird.

**DOPPEL-HARPUNE** - Hiermit schießen Sie zwei Leinen gleichzeitig ab.

**POWER-HARPUNE** - Sie bleibt einen Augenblick auf dem Bildschirm stehen und zerstört Ballons und Blöcke.

**VULKAN-RAKETE** - Sie zerstört Ballons, aber keine Blöcke. Dafür hat Sie Dauerfeuer. Wenn Sie unter die Ballons gehen, können Sie sie alle zerstören.

**DYNAMIT** - Sprengt alle Ballons in die kleinste Größe.

**UHR** - Hält die Bewegung der Ballons für ein paar Sekunden an.

**STUNDENGLAS** - Verlangsamt die Ballons

## **ANZEIGEN UND PUNKTEWERTUNG**

Am unteren Bildschirmrand sehen Sie die verbleibenden Leben, Ihre Punktezahl, die mitgeführten Objekte, die bisher höchste Punktezahl, und den Namen der Stadt, in der Sie sich gerade befinden.

## **WERTUNG**

Sehr großer Ballon	100 Punkte
Großer Ballon	200 Punkte
kleiner Ballon	300 Punkte
Sehr kleiner Ballon	400 Punkte

Wenn Sie mehrere Ballons der gleichen Größe hintereinander zerstören, erhalten Sie Bonus-Punkte. Auch die am Ende des Abschnittes verbleibende Zeit wird mit Bonus-Punkten belohnt.

## **TIPS UND TRICKS**

- \* Zerschießen Sie nicht zu viele große Ballons.
- \* Wählen Sie für jeden Abschnitt die richtige Waffe aus.
- \* Finden Sie die zusätzlichen Leben in den Abschnitten.
- \* Lassen Sie den Krebs am Leben - er wird Ihnen helfen.

## **PANG**

Programmcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Copyright von Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited weder vervielfältigt noch verliehen oder in irgendeiner Form übertragen werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

## **DANKSAGUNGEN**

©1989 Mitchell Corp.  
Konvertierung Art Developements  
Deutsche Anleitung von Gunnar Binder

Produziert von Paul Finnegan und D.C. Ward  
©1990 Ocean Software Limited

# PANG

## SCENARIO

I palloni sono in arrivo! Ma tu non te ne fai un baffo: sei l'impavido Pang! Dovrai ricorrere a tutte le tue abilità nei giochi elettronici per guidare l'intrepido avventuriero attraverso decine e decine di paesi, sparando ai palloni durante il percorso. Ma fai attenzione! Malgrado alcune creature siano disposte a prestarti aiuto, altre possono avere ben altre intenzioni!

## PREDISPOSIZIONE/CARICAMENTO

Prepara la macchina, inserisci il dispositivo di comando e la cartuccia ROM seguendo le istruzioni sul manuale del computer. Accendi il computer. Il gioco si carica automaticamente.

## COMANDI

E' un gioco per uno o due giocatori, comandato esclusivamente dall'apposito dispositivo di comando.

Giocatore 1 - Dispositivo di comandi 1, Pulsanti di fuoco 1

Giocatore 2 - Dispositivo di comandi 2, Pulsanti di fuoco 2

**464/6128 plus:** l'opzione della tastiera è disponibile dal menù principale.

Il secondo giocatore può unirsi al gioco in qualsiasi momento premendo il pulsante di fuoco.

Per arrestare temporaneamente il gioco, premi il tasto di pausa o la lettera P sulla tastiera.

## **ESECUZIONE DEL GIOCO**

Guida l'intrepido Pang attraverso un totale di 17 paesi nella sua imperterrita caccia ai palloni. I palloni appaiono in quattro dimensioni diverse. Quando spari a un pallone, questo continuerà a dimezzarsi, fino a raggiungere la dimensione più piccola. Quando spari ai palloni più piccoli, questi palloni scompariranno finalmente dal video. Una volta distrutti tutti i palloni, dovrai passare al livello successivo. Durante il viaggio troverai diversi oggetti, come uccelli, robot e granchi: fai attenzione, non tutti sono disposti a darti una mano. Per esempio, alcuni possono impedirti di sparare. Stai bene in guardia!

Puoi anche raccogliere i seguenti oggetti:

**ARPIONE** - Distrugge i palloni e i blocchi che ti intralciano il passo. Scomparirà non appena viene a contatto con qualcosa.

**DOPPIO ARPIONE** - Ti consente di sparare a due fili contemporaneamente.

**ARPIONE MOTORIZZATO** - Rimane a video per qualche secondo. Distrugge i palloni e i blocchi.

**MISSILE VULCAN** - Distrugge i palloni, ma non i blocchi. Potrai sparare in continuazione. Se ti sposti sotto i palloni, potrai sparare a tutti i palloni.

**DINAMITE** - Dimezza tutti i palloni fino alla dimensioni più piccola.

**OROLOGIO** - Arresta il movimento dei palloni per qualche secondo.

**CLESSIDRA** - Rallenta il movimento del pallone.

## **POSIZIONE E PUNTEGGIO**

A fondo video appaiono:

Le vite rimaste, il punteggio, l'oggetto utilizzato, il punteggio più alto e il nome della città in cui ti trovi.

## **PUNTEGGIO**

PALLONE MOLTO GRANDE	100 PUNTI
PALLONE GRANDE	200 PUNTI
PALLONE PICCOLO	300 PUNTI
PALLONE MOLTO PICCOLO	400 PUNTI

Se continui a sparare a palloni della stessa dimensione, riceverai punti supplementari. Riceverai punti supplementari anche per il tempo eventualmente rimasto a disposizione al termine di ogni livello.

## **CONSIGLI E SUGGERIMENTI**

- \* Non sparare a più di un pallone molto grande per volta.
- \* Scegli l'oggetto migliore da utilizzare in ogni livello.
- \* Trova le vite supplementari nei diversi livelli.
- \* Non uccidere il granchio: ti sarà d'aiuto.

## **PANG**

La codificazione del programma, la rappresentazione grafica e i disegni sono il copyright della Ocean Software Limited e non possono essere riprodotti, memorizzati, noleggiati o trasmessi in alcuna forma senza il consenso per iscritto della Ocean Software Limited. Tutti i diritti riservati in tutto il mondo.

## **RICONOSCIMENTI**

©1989 Mitchell Corp.  
Consersione: Arc Developments  
Produzione: D.C. Ward  
©1990 Ocean Software Ltd.

# **PANG ESCENARIO**

Los globos están llegando! Pero no te preocupes -tú eres el audaz Pang! Tendrás que usar toda tu destreza para guiar al intrépido aventurero a través de infinitos países, disparando globos a medida que avanzas. Pero ten cuidado! Aunque algunas criaturas están sólo dispuestas a ayudarte, otras pueden ser peores de lo que te esperabas!

## **CONFIGURACION/CARGA**

Configura el ordenador, inserta tu joypad y cartucho ROM como se describe en el manual de instrucciones del ordenador. Enciende el ordenador. El juego se cargará automáticamente.

## **CONTROLES**

Este es un juego para uno o dos jugadores que se controla con el joypad solamente.

Jugador 1 - Joypad 1, Pulsador de disparo 1

Jugador 2 - Joypad 2, Pulsador de disparo 2

**464/6128 plus** - la opción de teclado está disponible en el menú principal.

El segundo jugador puede incorporarse al juego en cualquier momento presionando el pulsador de disparo.

Para detener el juego, pulsa la tecla de pausa o P en tu teclado.

## DESCRIPCION DEL JUEGO

Guía al audaz Pang a través de un total de 17 países a medida que persigue y dispara globos. Los globos aparecen en cuatro tamaños diferentes. Cuando un globo es golpeado, éste se partirá en dos sucesivamente hasta que llegue a su tamaño más pequeño. Cuando dispires a los globos más pequeños, éstos desaparecerán finalmente. Después de que hayas destruido todos los globos, puedes pasar al siguiente nivel. En tus viajes descubrirás distintos objetos como pájaros, robots y cangrejos - pero cuidado!, no todos ellos te ayudarán. Por ejemplo, algunos de ellos pueden impedirte que dispires. Por tanto ten cuidado ahí!

También puedes recoger los siguientes objetos:

**ARPON** - Destruye los globos y cualquier bloque que haya en el camino. Desaparecerá en cuanto toque algo.

**DOBLE ARPON** - Te permite disparar dos cables al mismo tiempo.

**ARPON DE ENERGIA** - Estará en pantalla por unos segundos. Destruye globos y bloques.

**MISIL VOLCAN** - Destruye los globos pero no los bloques. Puedes disparar sin parar. Si te mueves por debajo de los globos, puedes dispararlos a todos.

**DINAMITA** - Hace que los globos se dividan hasta la parte más pequeña.

**RELOJ** - Impide que los globos se muevan durante unos cuantos segundos.

**RELOJ DE ARENA** - Reduce la velocidad de los globos.

## POSICION Y PUNTUACION

En la parte inferior de la pantalla verás:

Las Vidas que te quedan, la Puntuación, los Objetos usados, la Máxima Puntuación, y el nombre de la Ciudad que estás visitando.

## **PUNTUACION**

GLOBO MUY GRANDE	100 PUNTOS
GLOBO GRANDE	200 PUNTOS
GLOBO PEQUEÑO	300 PUNTOS
GLOBO MUY PEQUEÑO	400 PUNTOS

Si disparas a globos del mismo tamaño continuamente, recibirás puntos extra. También se dan puntos extra por el tiempo que queda al final de cada nivel.

## **ADVERTENCIAS**

- \* No golpees los globos muy grandes juntos.
- \* Elige el mejor objeto que usar en cada nivel.
- \* Descubre las vidas extra en los distintos niveles.
- \* No mates al cangrejo - te ayudará.

## **PANG**

El código del programa, la representación gráfica y el trabajo artístico son propiedad de Ocean Software Limited y no pueden ser reproducidos, almacenados, alquilados o publicados de ninguna forma sin la autorización formal de Ocean Software Limited. Todos los derechos reservados a nivel mundial.

## **CREDITOS**

©1989 Mitchell Corp.  
Adaptación de Arc Developments  
Producción de D.C. Ward  
© 1990 Ocean Software Ltd.

