



TM

**SEGA**<sup>TM</sup> **TECMAGIK**<sup>TM</sup>

*Thank you for buying a Tecmagik product.  
Congratulations on becoming an owner of the Master  
System conversion of the arcade classic PACMANIA.*

## **THE STORY SO FAR .....**

Pac-Man the munching arcade hero is back. After a relaxing vacation in Tahiti our little round friend returns to find some big changes and not just a few surprises.

A new craze is sweeping across Pacworld - PACMANIA - and it looks like Pac-Man had better take some action fast! Clyde, the leader of those pesky ghosts has recruited the talents of two new ghosts, Sue and Funky whose fiendish tricks are sure to keep Pac-Man on his toes . If this is not enough to contend with the whole of Pacworld has completely changed. Now there's Block Town, Pac-Man's Park, Sandbox land, Jungly Steps and a secret land that's full of food but not always that easy to find !

Pac-Man has a challenge ahead but, not all the surprises are unpleasant ones. You will soon discover new special powers that allow Pacman to jump and change direction in mid air as well as now being able to leap over those ghastly ghosts! As usual there are power pills that drain all the power from Clyde and his crew leaving Pac-Man free to manoeuvre without ghostly interruptions. Now there are new power pills that turbo boost our little round friend into high speed mode or double his points with every munch.

With new Pacmania 'super powers ups' the odds are evened. Pacman in PACMANIA enters a new bright and colourful 3D playing field. Pac-Man is ready to play to the crowd using his added speed and cunning to outwit his formidable creepy opposition and get on with his favourite hobby... eating!

## **LOADING THE GAME**

Place your cartridge in the Master System.  
Have a Control pad plugged into Control Port 1.

Turn on your Master System

After the opening credits, press START at either the Pacmania title screen or the high score screen.

Highlight your desired starting level by pressing the up and down arrows on control pad.

Press start when you are ready to play the highlighted level.

Get off to a running start !

Pacman will be travelling to the left as you begin the game.

## **PLAYERS CONTROLS**

Use the control pad to travel up, down , left or right at any intersection.

Pressing either button will cause Pacman to jump. (Pacman cannot jump over walls).

## THE DISPLAY

The number of Pacmen remaining is shown on the lower left of the screen . When your last Pacman dies the game is over.

If your score is within the TOP 8, you can enter your initials in the High Score Table. Press up and down on the control to select your initials and press any button to advance to the next letter.

At any time you may press the pause button to pause the game. Pressing the pause button will reactivate the game.

Press the reset button to go back into the high score screen.

## PLAYING PACMANIA

Pacmania is a one player game in which you must manoeuvre Pacman through a world of 3D mazes.

Use your fire button to activate Pacman's unique BOUNCE power as you guide him through the four lands of Block Town, Pac-Man's Park, Sandbox and Jungly Steps.

There is a fifth SECRET LEVEL unique to Master System players . We could tell you where..... but, it is up to you to discover it.

Your objective is to eat all the pills on each level and you

must avoid the ghosts at all costs or lose a life. Eating the large yellow power pills will help you, munch on one and watch those ghosts shiver! While they are blue you have a chance to defeat them, once they change back again - run for it !

In addition to the yellow power pills you have the help of 3 other special pills. The first is a green power pill which will increase your speed ( but only for a limited time). The second is a red power pill which doubles all your points (only for a limited time). The third is magic items which appear on screen and should be eaten quickly for bonus points on your score.

Each yellow dot Pacman eats is worth 60 points.

If you eat a yellow power pill and then eat the blue ghosts each ghost you eat before your special power pill runs out is worth twice as much as the one before.

If you eat 1 ghost you gain 200 points the next ghost you eat gives you 400 points , the next 800 points and so on.

Just look at the extra points you can gain from eating the magic items.

Corn	= 1,000
Strawberry	= 2,000
Apple	= 3,000
Cherry, Ice cream II	= 4,000
Banana, Ice cream, Cup I, Burger	= 5,000

Peach, Cup II, Candy = 6,000  
Bell = 7,000

Don't forget if you find that secret world there is a bonus of further points to collect.

If those ghastly ghosts take all of your three lives the 'Game Over' message will appear. If you have scored enough points you will be invited to enter your name in the High Score List. If you have not scored enough the high score list will appear automatically showing you how many points you have to gain to be a Pacmania champion next time you play.

The loading screen will then be displayed.

Press fire to call up the select screen and have another go or simply sit back and watch the Master System demonstrate Pacmania for you.

## DEVELOPMENT CREDITS

Pacmania was converted for the Master System by:  
Steve Lamb, Dan Duncalf, Simon Freeman, Jeff Gamon and Muffy Vashele at Tecmagik Inc, Menlo Park, California, U.S.A.  
August - October 1990

Pacmania © 1991 Tengen Inc. All rights reserved. Namco Ltd.

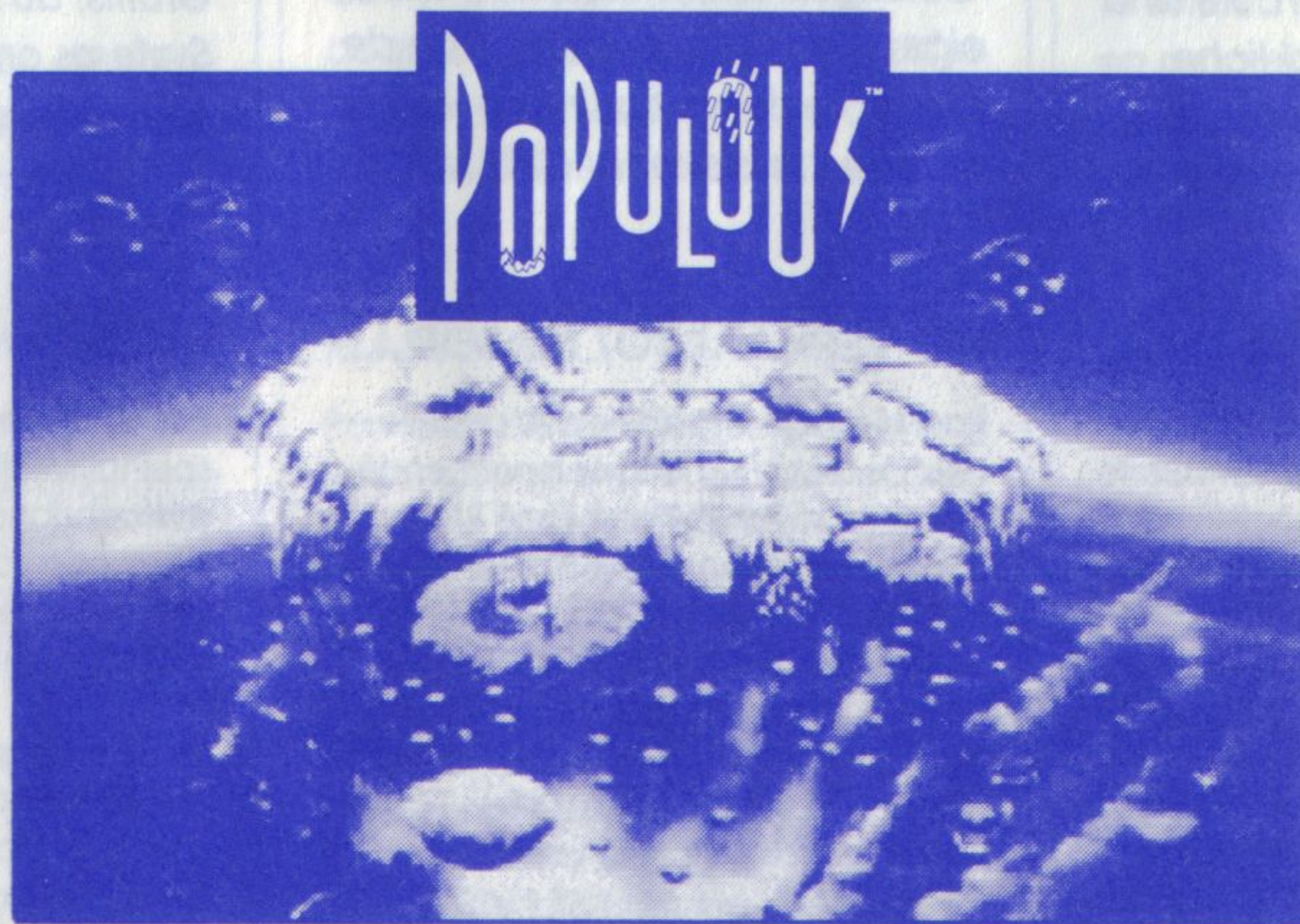
"Tecmagik" is a trademark of Lance Investment Limited.

## WARRANTY

Tecmagik cartridges are manufactured and shipped under the strictest quality control standards. If this product proves to be defective in materials or workmanship it will be replaced. The warranty does not apply to the software program itself which is provided "as is". This warranty does not affect the statutory rights of the consumer. This manual is provided "as is".

Note: Tecmagik will not be liable for any injury, loss or damage, direct or consequential, arising out of improper use of, or the inability to use, this product.

# ANOTHER GREAT GAME FROM TECMAGIK FOR THE SEGA MASTER SYSTEM



Winner of over 25 International Awards including "GAME OF THE DECADE", Populous transforms you from mere mortal to supreme being with power to control the forces of nature and your armies of followers against evil in a universe of 5,000\* selectable worlds.

**POPULOUS - POWER OF THE GODS AT THE PUSH OF A BUTTON.**

*\*4,500 unique to Tecmagik's Master System version.*

*Wir danken ihnen für den kauf dieses Tecmagik-Produkts.*

*Herzlichen Glückwunsch. Sie sind nun der hoffentlich glückliche Besitzer der Master System-Version des Arcade-Klassikers PACMANIA*

### **WAS BISHER GESCHAH ...**

Pac-Man, der kauende Held ist wieder da. Nach einem erholsamen Urlaub in Tahiti kommt unser freundlicher, rundlicher Freund zurück und findet einige große Veränderungen und nicht wenige Überraschungen vor.

Eine neue Modewelle ist über Pacworld hereingebrochen - PACMANIA - und es sieht aus, als ob Pac-Man schnell in Aktion treten sollte! Clyde, der Anführer der nervtötenden Gespenster, hat zwei neue Rekruten angeworben, Sue und Funky, deren teuflische Tricks Pac-Man in Atem halten. Und damit noch nicht genug: die gesamte Pacworld hat sich total verändert. Nun gibt es Block Town,

*Dank u voor het kopen van een Tecmagik produkt.*

*Gelukgewenst met het feit dat u eigenaar bent geworden van de Master Systeem conversie van de arcade klassieker PACMANIA.*

### **HET VERHAAL TOT NU TOE ....**

Pac-Man, de knabbelende arcade-held, is terug. Na een ontspannende vakantie in Tahiti, keert onze kleine ronde held terug om er achter te komen dat er paar grote veranderingen en nogal wat verrassingen hebben plaatsgevonden.

Er is een nieuwe rage in de Pac-wereld - PACMANIA - en het ziet er naar uit dat Pac-Man maar beter snel tot actie over kan gaan! Clyde, de leider van die irritante geesten, heeft de talenten van twee nieuwe geesten geworven. De duivelse trucjes van Sue en Funky zorgen dan Pac-Man alert moet blijven. En alsof dit al

*Tack så mycket för köpet av Tecmagik Produkten.*

*Grattis, du är nu ägare av Master Systems omvandlade av spelhallsklassikern PACMANIA.*

### **HISTORIEN HITTILLS...**

Pac-Man den mumsande spelhallshjälten är tillbaka. Efter en avslappnande semester i Tahiti, våran lilla runda vän återvänder och upptäcker stora förändringar och massor av överraskningar.

En ny mani sveper nu över Pac-världen -PACMANIA - och det ser ut som Pac-Man måste handla snabbt! Clyde, ledaren av dessa ihärdiga spökena har värvat två nya begåvade spöken, Sue och Funky och deras ondskefulla trix är tillräckligt för att hålla Pac-Man på allerten. Om det inte är tillräckligt att nöja sig med så har Pac-världen ändrats totalt. Nu finns det Block Town, Pac-Man's Park,

*Nous vous remercions d'avoir fait confiance à Tecmagik en achetant ce Produit.*

*Félicitations à l'occasion de votre acquisition de la conversion Master System du classique d'arcade PACMANIA.*

### **L'HISTOIRE JUSQU'À PRESENT...**

Pac-Man le héros d'arcade grignotant est de retour. De retour de ses vacances reposantes à Tahiti notre petit ami rond trouve de grands changements et plus que quelques surprises.

Une nouvelle folie déferle dans Pacworld - la PACMANIA - et on dirait que Pac-Man ferait mieux d'agir vite! Clyde, le chef de cette bande de sales fantômes a recruté les talents de deux nouveaux fantômes, Sue et Funky dont les farces diaboliques ne manqueront pas de maintenir Pac-Man sur ses gardes. Et comme si cela ne suffisait pas, Pacworld a également

*Grazie per aver scelto un prodotto Tecmagik.*

*Congratulazioni per aver acquistato la conversione Master System del classico da sala giochi PACMANIA.*

### **RIASSUNTO...**

Pac-Man il simpatico mangiatore è tornato. Dopo una piacevole vacanza a Tahiti, il nostro amico rotondetto è tornato, trovando grossi cambiamenti e non poche sorprese.

Una nuova follia imperversa nel mondo di Pac - la PACMANIA - e pare proprio che Pac-Man si debba dar da fare alla svelta! Clyde, il capo di quei pestiferi fantasmi, ha reclutato due nuovi talenti, Sue e Funky, i cui trucchi diabolici senza dubbio terranno Pac-Man sulle spine. Come se questo non fosse abbastanza, l'intero mondo di Pac è cambiato. Adesso ci sono la Città di Cubi (Block Town), il Parco di Pac-Man (Pac-Man's Park), la Terra

*Gracias por comprar un Producto Tecmagik.*

*Te felicito por haberte convertido en propietario de la conversión del Sistema Maestro de la clásica arcada de PACMANIA.*

### **LA HISTORIA HASTA AHORA...**

Pac-man el héroe comilón de arcada, ha vuelto. Después de unas vacaciones relajantes en Tahiti, nuestro redondo amiguito ha regresado para encontrarse con grandes cambios y no pocas sorpresas.

Una nueva manía está pasando a través del mundo de Pac - PACMANIA - y parece que lo mejor es, que Pac-Man empiece a actuar rápidamente. Clyde, el líder de esos malditos fantasmas, ha reclutado los talentos de dos nuevos fantasmas, Sue y Funky, que con sus trucos diabólicos están seguros de poder mantener a Pac-Man siempre en guardia. Por si

Pac-Mans Park, Sandbox Land, Jungly Steps und ein verborgenes Land, das voller Nahrung steckt, aber nicht immer leicht zu finden ist!

Pac-Man steht eine schwierige Aufgabe bevor, doch nicht alle Überraschungen sind unangenehm. Recht bald werden Sie neue, spezielle Kräfte entdecken, die Pac-Man befähigen, mitten im Sprung die Richtung zu wechseln oder einfach über diese gräßlichen Gespenster zu springen. Wie gewohnt gibt es Powerpillen, die Clyde und seine Mannschaft aller Kräfte berauben, damit sich Pac-Man frei von allen gespenstischen Einmischungen bewegen kann. Nun gibt es zusätzlich noch Powerpillen, die unserem kleinen rundlichen Freund einen Turboantrieb geben, mit dessen Hilfe er sich in Hochgeschwindigkeits-Modus begeben oder seine Punkte mit jedem Biß verdoppeln kann.

Nun sind die Chancen für beide Seiten in PACMANIA gleich. Pac-Man betrifft eine neue, strahlende und bunte 3D-Spielwelt. Pac-Man ist bereit, der Menge mit seiner Schlauheit und

niet genoeg is, is de gehele Pac-wereld veranderd. Er is nu Block Town (Blokkenstad), Pac-Man's Park, Sandbox Land (Zandkistland), Jungly Steps (Jungle-trappen) en een geheim land dat vol zit met eten maar dat niet altijd gemakkelijk is te vinden.

Dit is een uitdaging voor Pac-Man maar niet alle verrassingen zijn onplezierig. Je zult snel nieuwe speciale vermogens ontdekken, waarmee Pacman kan springen en midden in de lucht van richting kan veranderen. Ook kan hij nu over die vreselijke geesten heen springen! Zoals gewoonlijk zijn er krachtpillen die alle kracht aan Clyde en zijn bende onttrekken, zodat Pac-Man vrij kan manoeuvreren zonder geestige onderbrekingen. Er zijn nu nieuwe krachtpillen die een turbo-oppepper geven aan onze kleine ronde vriend zodat hij met hoge snelheid beweegt of zijn punten bij iedere hap verdubbelt.

Met de nieuwe 'super versterkingen' in Pacmania wordt de strijd gelijk. Pac-Man in PACMANIA gaat een

Sandbox Land, Jungly Steps och ett hemligt land som är fullt med mat men inte alltid så lätt att hitta!

Pac-Man har en utmaning framför sig, men inte alla överraskningar är otrevliga. Det kommer du snart att upptäcka med nya superkrafter som gör att Pac-Man kan hoppa och ändra riktning i luften så väl som att kunna hoppa över alla dessa hemska spöken! Som vanligt så finns det kraft piller som suger ut all kraft från Clyde och hans besättning och lämnar Pac-Man fri att manövrera utan spökliga avbrott. Nu finns det också nya kraft piller som snabbar upp våran lilla vän in till hög hastighet eller för att dubbla hans poäng med varje munsbite.

Med det nya Pacmania 'Super power ups' är oddsen utjämnade. I PACMANIA stiger Pac-Man in i ett nytt ljus och färg glatt 3D spel fält. Pac-Man är redo att spela för publiken genom att använda hans adderade snabbhet och list för att överlista sina otroligt kusliga motståndare så att han kan ängna sig åt sin favorit hobby....att äta!



subi une transformation totale. Maintenant il y a Block Town, Pac-Man's Park, Sandbox Land, Jungly Steps et un pays secret plein de nourriture mais pas toujours facile à trouver!

Pac-Man fait face à un défi mais toutes les surprises ne sont pas désagréables. Vous allez bientôt découvrir de nouveaux pouvoirs spéciaux qui permettent à Pacman de sauter et de changer de direction en l'air ainsi que de bondir sur ces horribles fantômes! Comme d'habitude, il y a des pilules de puissance qui épuisent toute la force de Clyde et de ses acolytes permettant à Pac-Man de manoeuvrer librement sans interruptions fantomatiques. Il y a maintenant de nouvelles pilules de puissance qui agissent comme un turbo sur notre petit ami rond et lui permettent de circuler à grande vitesse ou de doubler ses points à chaque grignotement.

Avec les nouveaux 'super power ups' de Pacmania, l'avantage est à égalité. Avec PACMANIA, Pacman pénètre

delle Fosse di Sabbia (Sandbox Land), gli Scalini Boscosi (Jungly Steps) e una landa segreta piena di denaro, che non è sempre facile da trovare!

Di sicuro Pac-Man ha il suo da fare, ma non tutte le sorprese sono spiacevoli. Scoprirai presto i nuovi poteri speciali che permettono a Pacman di saltare e cambiare direzione a mezz'aria, come pure di saltare quegli sgradevoli fantasmi! Come sempre, ci sono le pillole di energia che succhiano il potere a Clyde e ai suoi tirapiedi, lasciando libero Pac-Man di manovrare senza "spettrali interruzioni". In più, adesso ci sono delle nuove pillole turbo che spingono il nostro eroe in modulo ad alta velocità, oppure raddoppiano i suoi punti ad ogni boccone.

Con i nuovi 'super energizzanti', le possibilità si sono equilibrate. In PACMANIA, Pac-Man fa il suo ingresso in un campo di gioco a 3D luminoso e colorato. Pac-Man è pronto ad esibirsi con la sua nuova supervelocità e astuzia, per spiazzare i formidabili avversari e proseguire nel suo passatempo preferito....mangiare!

fuera poco, el contenido de todo el mundo de Pac ha cambiado completamente. Ahora existe Block Town (Pueblo de Bloques), Pac-Man's Park (Parque de Pac-Man), Sandbox Land (Tierra de Arena), Jungly Steps (Pasos Selváticos) y una tierra secreta repleta de comida, pero no siempre fácil de encontrar.

Pac-Man tiene ante sí un gran desafío. Pero no todas las sorpresas son desagradables. Pronto descubrirás los nuevos poderes especiales que le permiten a Pac-Man saltar y cambiar de dirección en el aire, además de, ahora poder saltar por encima de esos horribles fantasmas. Como siempre hay pastillas de poder, que agotan todo el poder de Clyde y su tripulación, dejando a Pac-Man libre para maniobrar sin interrupciones fantasmales. Ahora hay unas nuevas pastillas de poder que turbo-empujan a nuestro redondo amiguito a un módulo de mayor velocidad, o duplican sus puntos con cada comilona.

Con los nuevos super poderes de Pacmania, tus oportunidades serán

erhöhten Geschwindigkeit zum Vergnügen aufzuspielen und seine gruseligen Gegenspieler zu übertrumpfen, damit er seiner eigentlichen Leidenschaft frönen kann: dem Essen.

## LADANWEISUNG

Modul ins Master System eingeben.  
Steuervorrichtung ist in  
Anschlußöffnung 1 angeschlossen.

Master System einschalten.

Nach der Titelsequenz START drücken,  
entweder auf dem Pacmania-  
Titelschirm oder auf dem High Score-  
Schirm.

Heben Sie durch Drücken der Hoch-  
und Runter-Pfeile auf der  
Steuervorrichtung den gewünschten  
Start-Level hervor.

Drücken Sie START, wenn Sie bereit  
sind, auf dem hervorgehobenen Level  
zu spielen.

nieuw licht en kleurrijk  
driedimensionaal speelveld binnen.  
Pac-Man is gereed om de  
toeschouwers te plezieren met zijn  
extra snelheid en sluwheid, om zo zijn  
reusachtige en griezelige  
tegenstanders te verschalken en  
verder te gaan met zijn favoriete  
hobby ... eten!

## LADEN VAN HET SPEL

Duw uw cassette in het Master  
systeem.  
Sluit een Control pad (Regelblokje)  
aan op Stuurpoort 1.

Zet uw Master systeem aan.

Na de openingstitels, drukt u op START  
op het Pacmania titelscherm of  
het hoge score-scherm.

Laat het gewenste beginniveau  
oplichten door op de omhoog- en  
omlaagpijltes op het Regelblokje te  
drukken.

Druk op start wanneer u klaar bent om  
het oplichtende niveau te spelen.  
Zorg dat u een vliegende start krijgt!

## ATT LADDA SPELET.

Placera din kassett i Master Systemet.  
Koppla in din kontroll dyna in i 'Control  
Port 1'.

Sätt på ditt Master System.

Efter inlednings orden tryck på START  
antingen på titel skärmen eller på den  
stora poäng skärmen.

Framhäv din önskade start nivå genom  
att trycka på upp / ned pilarna på din  
kontroll dyna.

Tryck på START när du är redo att spela  
den framhävda nivån.

Ge dig av i en springande start!

dans un nouveau terrain de jeu en couleurs et en 3D. Pac-Man est prêt à jouer devant la foule, utilisant sa nouvelle vitesse et sa nouvelle ruse pour dominer ses adversaires formidables et terrifiants et pour s'adonner à son passe-temps favori ... manger!

## CHARGEMENT DU JEU

Mettez votre cartouche dans le Master system.

Branchez le dispositif de contrôle dans la Sortie 1.

Mettez votre Master System en marche.

Après le générique d'ouverture, appuyez sur START soit pendant l'écran de titre Pacmania soit pendant l'écran des meilleurs scores.

Mettez en valeur le niveau de départ que vous désirez en appuyant sur les flèches "haut" et "bas" du dispositif de contrôle.

## CARICAMENTO

Inserisci la cartuccia nel Master System.

Collega la piastra di Controllo alla Porta 1.

Accendi il Master System

Dopo i titoli di testa, premi START/AVVIO sullo schermo "titolo"2 o sulla schermo punteggio elevato.

Evidenzia il livello di apertura che desideri, manovrando le frecce su e giù sul controllo.

Quando sei pronto ad eseguire il livello evidenziato, premi START/AVVIO e via di corsa!

más favorables. Pacman en PACMANIA, entra en un nuevo, brillante y colorido campo de juego de 3 dimensiones. Pac-Man está listo para jugar frente al mundo, utilizando su velocidad adicional y astucia para superar a su formidable y horripilante oposición, y así poder seguir con su pasatiempo favorito .... comer.

## ISTRUCCIONES DE CARGA

Coloca el cartucho en el Sistema Maestro.

Ten el tablero de Control enchufado en la Toma de Control 1.

Enciende tu Sistema Maestro.

Después de los créditos de entrada, presiona START (empezar), en la pantalla de título de Pacmania o en la pantalla de puntuaciones más altas.

Subraya el nivel deseado para empezar, presionando las flechas de arriba y abajo que hay en el tablero de Control.

Das Spiel startet sofort!

Pac-Man bewegt sich bei Spielbeginn nach links.

## STEUERUNG

Mit Hilfe der Steuervorrichtung können Sie auf jeder Kreuzung hoch, runter, nach links oder rechts gehen.

Wird einer der Knöpfe gedrückt, so führt Pac-Man einen Sprung aus (er kann nicht über Mauern springen).

## DIE ANZEIGEN

Die Zahl der noch verbleibenden Pac-Mans wird in der unteren linken Ecke des Bildschirms gezeigt. Wenn Ihr letzter Pac-Man stirbt, ist das Spiel vorbei.

Wenn sich Ihr Punktestand unter den ersten acht befindet, können Sie Ihre Initialen auf der High Score-Tafel eintragen. Drücken Sie Hoch und Runter auf der Steuervorrichtung, um Ihre Anfangsbuchstaben zu wählen und drücken Sie einen der Knöpfe, um

Pac-Man zal zich naar links bewegen wanneer het spel begint.

## SPELREGELING

Gebruik het regelblokje om omhoog, omlaag, naar links of rechts te gaan op een kruispunt.

Een druk op één van de knoppen zal Pacman laten springen. (Pacman kan niet over muren springen).

## HET BEELDSCHERM

Het aantal resterende Pacmannetjes staat linksonder op het scherm aangegeven. Wanneer uw laatste Pacman sterft is het spel afgelopen.

Als uw puntentotaal de TOP 8 haalt, kunt u uw initialen invullen in de High Score Table (Hoge score lijst). Druk op omhoog of omlaag op het regelblokje om uw initialen te kiezen en druk op een willekeurige knop om naar de volgende letter te gaan.

Pacman kommer att flytta sig åt vänster när du startar spelet.

## SPELARNAS KONTROLLER

Använd kontroll dynan att flytta upp, ner, höger eller vänster i vilken korsning du vill.

Du kan trycka på vilken knapp som helst för att få Pacman att hoppa. (Pacman kan inte hoppa över väggarna).

## TV SKÄRMEN

Antalet Pacmän du har kvar kan du se i det nedersta vänstra hörnet av rutan. När din sista Pacman dör är spelet över.

Om dina poäng är inom 'TOP 8' så kan du trycka in dina initialer i den stora poäng skärmen. Tryck upp och ned på kontroll dynan för att välja dina initialer och tryck på vilken knapp som helst för att flytta till nästa bokstav.

Appuyez sur start quand vous êtes prêt à jouer au niveau mis en valeur.

Allez-y!

Pacman avancera sur la gauche quand vous commencerez le jeu.

## CONTROLES DES JOUEURS

Utilisez le dispositif de contrôle pour avancer vers le haut, le bas, la gauche ou la droite à une intersection.

En appuyant sur l'un des boutons vous ferez sauter Pacman (Pacman ne peut pas sauter par dessus les murs)

## L'AFFICHAGE

Le nombre de Pacmans qu'il vous reste est indiqué en bas à gauche de l'écran. Quand votre dernier Pacman est mort, la partie est terminée.

Si votre score se situe parmi les 8 MEILLEURS, vous pouvez introduire vos initiales sur le Tableau des Meilleurs Scores. Appuyez sur le haut ou sur le bas sur le dispositif de contrôle pour sélectionner vos initiales et appuyez sur n'importe quel bouton pour passer

Come inizi a giocare, Pacman viaggia verso sinistra.

## CONTROLLI

Per andare su, giù, a sinistra o a destra in ogni intersezione, usa la piastra di controllo.

Premendo uno dei bottoni, Pacman salta (Pacman non può saltare i muri).

## LO SCHERMO

Il numero di Pacman rimanenti appare sulla parte inferiore sinistra dello schermo. Quando anche l'ultimo Pacman muore, il gioco termina.

Se il punteggio risulta tra i PRIMI 8 (TOP 8), puoi scrivere le tue iniziali sulla Tabella Punteggio Elevato. Per selezionare le tue iniziali, manovra su e giù sul controllo, poi premi uno dei bottoni per proseguire alla lettera seguente.

Presiona start, cuando estés listo para jugar en el nivel subrayado.

¡ Empieza a correr !

Pacman estará moviéndose hacia la izquierda cuando comience el juego.

## CONTROLES DEL JUGADOR

Utiliza el tablero de control para moverte hacia arriba, abajo, izquierda y derecha en cualquier intersección.

Al presionar cualquier botón harás que Pacman salte. (Pacman no puede saltar por encima de paredes).

## LA PRESENTACION

El número de Pacmen que te quedan aparece en la base izquierda de la pantalla. Cuando tu último Pacman muere, el juego termina.

Si tu puntuación está entre las 8 mejores, podrás entrar tus iniciales en la tabla de puntuación alta. Presiona arriba y abajo en el tablero de control para elegir tus iniciales, y cualquier botón para pasar a la siguiente letra.

zum nächsten Buchstaben zu gelangen.

Sie können jederzeit den Pausenknopf drücken, um das Spiel anzuhalten. Wird der Pausenknopf erneut gedrückt, so wird das Spiel fortgesetzt.

Drücken Sie den Reset-Knopf, um auf den High Score-Schirm zurückzukehren.

## SPIELANLEITUNG

PACMANIA ist ein Spiel für einen Spieler, in dem Pac-Man durch eine Serie von 3D-Labyrinthen geführt werden muß.

Mit dem Feuerknopf aktivieren Sie Pac-Mans einzigartige Sprungkraft, während Sie ihn durch die vier Welten von Block Town, Pac-Mans Park, Sandbox Land und Jungly Steps geleiten.

Für Master System-Spieler gibt es einen verborgenen, fünften Level. Wir könnten Ihnen natürlich sagen, wo es zu finden ist, aber wir wollen Ihnen die Entdeckerfreude nicht nehmen.

Op ieder gewenst moment kunt u op de pauzetoets duwen om het spel te onderbreken. Een volgende druk op de pauzetoets zal het spel verder laten gaan.

Druk op de Reset-toets om terug te gaan naar het High Score scherm.

## HET SPELEN VAN PACMANIA

Pacmania is een spel voor één speler waarin u Pacman door een wereld met driedimensionale doolhoven moet manoeuvreren.

Gebruik uw vuurknop om Pacman's unieke BOUNCE (Stuiter) kracht in werking te stellen wanneer u hem door de vier landen van Block Town, Pac-Man's Park, Sandbox en Jungle Steps leidt.

Er is een vijfde SECRET LEVEL (Geheim niveau) dat uniek is voor spelers van het Master systeem. We zouden u kunnen vertellen waar het is

Vid vilken tidpunkt som helst så kan du stoppa spelet genom att trycka på paus knappen. Trycker du på paus knappen igen så fortsätter spelet där det slutade.

Tryck på Reset knappen för att gå tillbaka till den stora poäng skärmen.

## ATT SPELA PACMANIA

Pacmania är ett enmans spel i vilket du manövrerar Pacman igenom en värld av 3D labyrinter.

Använd eld knappen för att aktivera Pacmans unika 'studs' kraft när du leder honom genom de fyra landen Block Town, Pac-man's Park, Sandbox och Jungly Steps.

Det finns en femte HEMLIG NIVÅ unik för Master System spelare. Vi skulle kunna tala om vart .....men, det är upp till dig att upptäcka det.

Detta mål är att äta alla 'piller' på varje plan och du måste undvika spöket till

à la lettre suivante.

A tout moment, vous pouvez appuyer sur le bouton de pause pour interrompre la partie. En appuyant de nouveau sur le bouton de pause vous pourrez reprendre votre partie.

Appuyez sur le bouton Reset pour retourner à l'écran des Meilleurs Scores.

## POUR JOUER A PACMANIA

Pacmania est un jeu à un joueur dans lequel vous devez diriger Pacman dans un monde de labyrinthes en 3D.

Utilisez le bouton de tir pour activer l'extraordinaire puissance de BOND de Pacman tandis que vous le guidez dans les quatre pays de Block Town, Pac-Man's Park, Sandbox et Jungly Steps.

Il y a un cinquième NIVEAU SECRET unique aux joueurs de Master System. Nous pourrions vous dire où ... mais c'est à vous de le découvrir.

Quando vuoi sospendere il gioco, puoi premere il bottone di pausa in qualsiasi momento. Premendolo di nuovo, riprendi a giocare.

Per tornare sullo schermo di punteggio elevato, premi il Bottone Reset.

## IL GIOCO

Pacmania è un gioco per un solo giocatore, in cui devi manovrare Pacman in un mondo di labirinti tridimensionali (3D).

Usa il bottone di fire per attivare il suo inconfondibile potere di RIMBALZO (BOUNCE), mentre lo guidi nei quattro paesaggi di Block Town, Pac-Man's Park, Sandbox e Jungly Steps.

Inoltre, c'è anche un quinto LIVELLO SEGRETO, esclusivo del Master System. Potremmo anche dirti dove si trova.....ma è meglio se lo scopri da solo.

En cualquier momento puedes presionar el botón de pause (pausa), para parar el juego. Al presionar este mismo botón otra vez, el juego continúa.

Presiona el botón de reset para volver a la pantalla de puntuaciones más altas.

## JUGANDO A PACMANIA

Pacmanía es un juego para un sólo jugador, en el que debes maniobrar a Pacman por un laberinto de 3 dimensiones.

Utiliza el botón de fuego para activar el poder único de BOUNCE (rebote) de Pacman, mientras lo guías a través de las 4 tierras de Block Town, Pac-Man's Park, Sandbox y Jungly Steps.

Hay un quinto nivel secreto, único para los jugadores del Sistema Maestro. Te diríamos donde se encuentra ... pero, es asunto tuyo el descubrirlo.

Pac-Man muß alle Pillen auf jedem Level essen und unbedingt den Gespenstern ausweichen, andernfalls verliert Pac-Man eines seiner Leben. Die großen, gelben Powerpillen sollten Ihnen dabei helfen: Lassen Sie Pac-Man eine davon kauen und beobachten Sie, wie die Gespenster zu zittern anfangen. Solange sie noch blau sind, hat Pac-Man eine Chance, sie zu besiegen. Ändern sie ihre Farbe wieder, dann nichts wie weg!

Zusätzlich zu den gelben Powerpillen haben Sie die Unterstützung von drei weiteren Spezialpillen. Die erste ist eine grüne Powerpille, die Pac-Mans Geschwindigkeit erhöht (aber nur für eine begrenzte Zeit). Die zweite ist eine rote Powerpille, die alle Ihre Punkte verdoppelt (auch nur für eine begrenzte Zeit). Die dritte ist eine Pille für magische Gegenstände, die auf dem Schirm auftauchen und schnell gegessen werden sollten, damit Sie Ihre Bonuspunkte erhalten.

Jeder gelbe Punkt, den Pac-Man verzehrt, ist 60 Punkte wert.

..... maar, we laten het aan jou over om het te ontdekken.

Je doel is om alle pillen te eten op ieder niveau en u moet tot elke prijs de geesten vermijden of u verliest een leven. Het eten van de grote gele krachtpillen zal u helpen. Zie hoe de geesten verschrompelen als u er een opeet! Zolang ze blauw zijn hebt u een kans om ze te verslaan, maar ga op de vlucht als ze weer terugveranderen!

Behalve de gele krachtpillen, zijn er drie andere speciale pillen die u kunnen helpen. De eerste is een groene krachtpil die uw snelheid zal verhogen (maar slechts voor beperkte tijd). De tweede is een rode krachtpil die al uw punten verdubbelt (slechts voor een beperkte tijd). De derde vorm van hulp bestaat uit magische objecten die op het scherm verschijnen en die u snel moet opeten voor bonuspunten bij uw puntentotaal.

Elke gele stip die Pacman eet is 60 punten waard.

varje pris eller mista ett liv. Att äta dom stora gula styrke 'pillrena' kommer att hjälpa dig, mumsa en av dom och se spökerna skaka! Medan dom är blå så har du en chans att besegra dom, när dom ändrar sig igen så är det bäst att skynda på!

Förutom dom gula styrke 'pillrena' så har du hjälp av tre andra speciella 'piller'. Det första är ett grönt 'piller' som ökar din fart (men bara för en kort tid). Det andra är ett rött 'piller' som dubblar dina poäng (för en kort tid). Det tredje är magiska föremål som syns på skärmen dessa ska ätas snabbt för att få bonus poäng.

Varje gul prick som Pacman äter är värd 60 poäng.

Om du äter ett gult 'piller' och sedan äter ett blått spöke så är varje spöke du äter innan ditt speciella styrke piller slutar att verka värt dubbelt så mycket än det innan.

Om du äter ett spöke vinner du 200 poäng nästa spöke du äter får du 400 poäng, nästa 800 poäng osv.



Votre objectif est de manger toutes les pilules à chaque niveau mais vous devez éviter à tout prix les fantômes et essayez de ne pas perdre une vie. Manger une grosse pilule jaune vous aidera, grignotez-en une et regardez les fantômes trembler! Tant qu'ils sont bleus vous avez une chance de les vaincre, quand ils changent de nouveau - foncez!

En plus des pilules de puissance jaunes, vous disposez de l'aide de 3 autres pilules spéciales. La première est une pilule verte qui augmentera votre vitesse (mais seulement pour un temps limité). La seconde est une pilule de puissance rouge qui double tous vos points (seulement pour un temps limité). La troisième est constituée d'articles magiques qui apparaissent sur l'écran et devraient être vite mangés pour obtenir des points de bonus.

Chaque point jaune que Pacman mange vaut 60 points.

Si vous mangez une pilule de puissance jaune puis les fantômes bleus, chaque fantôme que vous

Il tuo obiettivo è di ingoiare tutte le pillole in ogni livello, evitando a tutti i costi i fantasmi se non vuoi perdere una vita. Ingoiando le grosse pillole di energia gialle aiuta moltissimo; mangiane una e vedi gli spettri che tremano! Quando questi diventano blu, hai la possibilità di batterli, ma quando ritornano al colore originale - scappa!

Oltre alle pillole gialle, ci sono altre 3 pillole speciali che ti aiutano. La prima è una pillola verde che aumenta la tua velocità (ma solo per un breve periodo). La seconda è una pillola rossa che raddoppia tutti i tuoi punti (ma solo per un breve periodo). La terza, sono oggetti magici che appaiono sullo schermo e che devono essere ingoiati alla svelta per ottenere punti premio.

Ogni punto giallo che Pacman ingoia, vale 60 punti.

Se ingoi una pillola gialla e poi mangi gli spettri blu, ogni spettro mangiato prima che si esaurisca il potere della pillola vale il doppio del precedente.

Tu objetivo es comer todas las pastillas, en cada nivel, evitando a los fantasmas a toda costa para no perder vidas. El comer una de las pastillas grandes amarillas de poder te ayudará, mastica una, y verás a los fantasmas temblar. Mientras ellos están azules, tu tienes la oportunidad de derrotarlos, antes de que ellos cambien de nuevo.  
¡ Corre a por ello !

Además de las pastillas de poder amarillas, cuentas con la ayuda de otras tres pastillas especiales. La primera, es una pastilla de poder verde, la cual aumenta tu velocidad (pero sólo por un tiempo limitado). La segunda, es una pastilla de poder roja, la cual duplica todos tus puntos (sólo por un tiempo limitado). La tercera, es una serie de artículos mágicos que aparecen en la pantalla, y que deben ser comidos rápidamente, para obtener puntos adicionales en tu marcador.

Cada punto amarillo que se come Pacman vale 60 puntos.

Wenn Pac-Man eine gelbe Powerpille und dann ein blaues Gespenst verzehrt, so ist ein blaues Gespenst, das verzehrt wird, bevor die Zeitbegrenzung der Pille abläuft, doppelt so viel wert wie das vorherige.

Wird ein Gespenst verzehrt, so erhalten Sie 200 Punkte, für das nächste 400, dann 800 usw.

Die folgenden Bonuspunkte können Sie bei Verzehr der magischen Gegenstände erwerben:

Mais	= 1.000
Erdbeere	= 2.000
Apfel	= 3.000
Kirsche, Eis II	= 4.000
Banane, Eis, Tasse I,	
Burger	= 5.000
Pfirsich, Tasse II,	
Bonbons	= 6.000
Glocke	= 7.000

Denken Sie daran, daß in der verborgenen Welt weitere Bonuspunkte gesammelt werden können.

Wenn die schrecklichen Gespenster

Als u een gele krachtpil eet en vervolgens de blauwe geesten eet, is iedere geest die u eet voordat de werking van de speciale krachtpil ophoudt tweemaal zoveel waard als de vorige.

Als u één geest eet, krijgt u 200 punten, bij de volgende geest krijgt u 400 punten en bij de volgende geest 800 punten, enzovoorts.

Kijk maar eens hoeveel extra punten u wint door de magische objecten te eten:

Mais	= 1000
Aardbei	= 2000
Appel	= 3000
Kers, Ijs II	= 4000
Banaan, Ijs, Kopje 1,	
Hamburger	= 5000
Perzik, Kopje II,	
Snoep	= 6000
Klok	= 7000

Vergeet niet dat er een bonus van extra punten is als u die geheime wereld vindt.

Als die vreselijke geesten al uw drie

Här är dom extra poängen du kan vinna genom att äta dom magiska föremålen.

Majs	=1000
Jordgubbe	=2000
Äpple	=3000
Körsbär, Glass II	=4000
Banan, Glass, Kopp I,	
Hamburgare	=5000
Persika, Kopp II,	
Godis	=6000
Klocka	=7000

Glöm inte att om du hittar den hemliga världen så finns det mera bonus poäng att hämta.

Om dessa hemska spöken tar alla dina tre liv så kommer meddelandet 'Game Over' upp på skärmen. Om du har tillräckligt med poäng så blir du erbjuden att fylla i ditt namn i den höga poäng listan.

Om du inte har tillräckligt med poäng så kommer den höga poäng listan upp automatiskt för att visa hur många poäng du behöver för att bli en 'Pacmania champion' nästa gång du spelar.

mangez avant que le pouvoir de votre pilule jaune ne s'épuise vaut deux fois plus de points que le précédent.

Si vous mangez un fantôme vous obtenez 200 points. Le fantôme que vous mangez ensuite vous donne 400 points, le suivant 800 points et ainsi de suite.

Regardez les points supplémentaires que vous pouvez obtenir quand vous mangez les articles magiques

Maïs	= 1000
Fraise	= 2000
Pomme	= 3000
Cerise, Glace II	= 4000
Banane, Glace, Coupe I, Burger	= 5000
Pêche, Coupe II, Bonbon	= 6000
Cloche	= 7000

N'oubliez pas que si vous trouvez ce monde secret il y a des bonus et des points supplémentaires à ramasser.

Si ces affreux fantômes prennent vos trois vies le message 'Game Over' apparaîtra. Si vous avez marqué assez

Cioè, se mangi 1 fantasma ottieni 200 punti, il prossimo che mangi ne procura 400, il prossimo ancora 800, e così via.

E adesso guarda quanti altri punti puoi fare mangiando gli oggetti magici

Granturco	= 1000
Fragola	= 2000
Mela	= 3000
Ciliegia, Gelato II	= 4000
Banana, Gelato, 1 Tazza, Amburgher	= 5000
Pesca, Tazza II, Torrone	= 6000
Campana	= 7000

E non dimenticare che, se trovi quel mondo segreto, ci sono altri punti premio da raccogliere.

Se quei brutti fantasmi si prendono tutte e tre le tue vite, appare il messaggio 'Game Over' (Fine del Gioco). Se hai ottenuto abbastanza punti, vieni invitato a scrivere il tuo nome sulla tabella del Punteggio Elevato. Se non hai abbastanza punti, la tabella appare automaticamente indicando quanti punti devi ottenere la

Si te comes la pastilla amarilla de poder, y después te comes a los fantasmas azules, cada fantasma que te comas antes de que se acabe el poder especial de la pastilla, vale el doble que el fantasma anterior.

Si te comes 1 fantasma, obtienes 200 puntos, el siguiente fantasma que te comas te dá, 400 puntos, el siguiente 800 puntos, y así sucesivamente.

Hecha una mirada a los puntos extras que puedes conseguir al comer los artículos mágicos.

Piña de maiz	= 1,000
Fresa	= 2,000
Manzana	= 3,000
Cereza, Helado II	= 4,000
Plátano, Helado, Taza I, Hamburguesa	= 5,000
Melocotón, Taza II, Caramelo	= 6,000
Campana	= 7,000

No olvides que si encuentras la tierra secreta, entonces tendrás puntos extras para reunir.

Si los horribles fantasmas toman las

Pac-Mans drei Leben fortgenommen haben, so erscheint die Nachricht »Game Over« auf dem Bildschirm. Ist Ihr Punktestand hoch genug, so werden Sie aufgefordert, Ihren Namen auf der High Score-Tafel einzutragen. Haben Sie nicht genügend Punkte erzielt, so wird die High Score-Tafel automatisch gezeigt, zusammen mit der noch fehlenden Punktezahl, die Sie beim nächsten Spiel erreichen müssen, um ein PACMANIA-Champion zu werden.

Dann wird der Lade-Schirm gezeigt.

Drücken Sie Feuer, um den Wahl-Bildschirm erscheinen zu lassen und versuchen Sie Ihr Glück noch einmal. Oder lehnen Sie sich zurück und schauen Sie zu, wie Master System Ihnen PACMANIA vorspielt.

## MITARBEITERVERZEICHNIS

Pacmania wurde für das Master System umgewandelt von: Steve Lamb, Dan Duncalf, Simon Freeman, Jeff Gamon und Muffy Vashele von Tecmagik Inc. Menio

levens hebben afgenomen, verschijnt de 'Game Over' (Einde Spel) boodschap op het scherm. Als u genoeg punten hebt verzameld, wordt u gevraagd om uw naam in de High Score List in te vullen. Als u niet genoeg punten hebt gescoord, verschijnt de High Score List automatisch om te laten zien hoeveel punten u nodig hebt om een Pacmania kampioen te worden wanneer u de volgende keer speelt.

Vervolgens verschijnt het laad-scherm.

Druk op vuren om het keuzescherm te doen verschijnen en doe een nieuwe poging of ontspan eenvoudig en kijk hoe het Master System een demonstratie geeft van Pacmania.

## VERANTWOORDING VAN ONTWIKKELING

De conversie voor Pacmania voor het Master System werd uitgevoerd door: Steve Lamb, Dan Duncalf, Simon Freeman, Jeff Gamon en Muffy Vashele bij

Laddnings skärmen kommer då sedan upp.

Tryck ned 'fire' för att få fram index skärmen och gör ett nytt försök eller luta dig tillbaka och låt Master System demonstrera spelet för dig.

## UTVECKLINGS ERKÄNNANDE

Pacmania var översatt för Master System:  
Steve Lamb, Dan Duncalf, Simon Freeman, Jeff Gamon och Muffy Vashele i Tecmagik Inc, Menio Park,

de points vous serez invité à introduire votre nom sur la Liste des Meilleurs Scores. Si vous n'avez pas marqué suffisamment de points, la liste des meilleurs scores apparaîtra automatiquement pour vous montrer combien il vous faut de points pour devenir un champion de Pacmania la prochaine fois que vous jouerez.

L'écran de chargement apparaîtra ensuite.

Appuyez sur tir pour appeler l'écran de sélection et essayez de nouveau ou contentez-vous de regarder le Master System faire une démonstration de Pacmania.

## GENERIQUE DE PRODUCTION

Pacmania a été converti pour le Master System par:  
Steve Lamb, Dan Duncalf, Simon Freeman, Jeff Gamon et Muffy Vashele à Tecmagik Inc, Menio Park, Californie, USA. Août - Octobre 1990.

prossima volta per diventare un campione di Pacmania.

Subito dopo appare lo schermo di caricamento.

Premi FUOCO per richiamare lo schermo di selezione e fare un'altra partita, oppure rilassati e osserva la dimostrazione offerta da Master System.

## TITOLI

Pacmania è stato convertito dal Master System da:  
Steve Lamb, Dan Duncalf, Simon Freeman, Jeff Gamon and Muffy Vashele presso la Tecmagik Inc, Menio Park, California, USA, nel periodo Agosto-Ottobre 1990

tres vidas que tienes, el juego termina (aparece un mensaje de 'Game Over'). Si has conseguido puntos suficientes, entonces serás invitado a entrar tu nombre en la lista de puntuaciones más altas. Si no has conseguido puntos suficientes, la lista de puntuaciones más altas aparece automáticamente, mostrándote la cantidad de puntos que debes lograr para ser el campeón de Pacmania la próxima vez que juegues.

La pantalla de carga aparecerá seguidamente.

Presiona el botón de fuego, para colocarte en la pantalla de selección y así poder volver a jugar, o simplemente mirar como el Sistema Maestro te demuestra Pacmania.

## CREDITOS DE DESARROLLO

Pacmania ha sido convertido para el Sistema Maestro por:  
Steve Lamb, Dan Duncalf, Simon Freeman, Jeff Gamon y Muffy Vashele en Tecmagik inc, Menio Park, California, U.S.A. Entre Agosto y Septiembre de 1990.

Park, Kalifornien, USA, August bis Oktober 1990.

PACMANIA © 1991 Tengen Inc. Alle Rechte vorbehalten. Namco Ltd.

## GARANTIEERKLÄRUNG

Tecmagik-Module werden unter den strengsten Qualitätskontrollen hergestellt und verschifft. Sollten bei diesem Produkt Material- oder Herstellungsfehler auftreten, so wird das Produkt ersetzt. Diese Garantie erstreckt sich nicht auf das Software-Programm selbst, das ohne Mängelgarantie angeboten wird. Diese Garantie beeinträchtigt nicht die gesetzlichen Rechte des Käufers. Das Handbuch wird ohne Gewähr angeboten.

Anmerkung: Tecmagik haftet nicht für Verletzungen, Verlust oder Schäden, direkt oder indirekt, die aus dem unsachgemäßen Gebrauch dieses Produktes entstehen.

Tecmagik Inc., Menlo Park, California, V.S. augustus - oktober 1990.

Pacmania c1991 Tengen Inc. Alle rechten voorbehouden. Namco Ltd.

"Tecmagik" is een handelsmerk van Lance Investment Limited.

## GARANTIE

Tecmagik cassettes worden vervaardigd en verscheept onder de strengste kwaliteitscontrole-normen. Als dit produkt mankementen vertoont in materiaal of uitvoering, zal het worden vervangen. De garantie heeft geen betrekking op het software programma zelf, dat wordt geleverd "zoals het is". Deze garantie heeft geen invloed op de statutaire rechten van de klant. Deze handleiding wordt geleverd "zoals hij is".

N.B.: Tecmagik zal niet aansprakelijk zijn voor enige verwondingen, verlies of schade, direkt of indirekt, die een gevolg zijn van onjuist gebruik van het produkt of van een onvermogen om dit produkt te gebruiken.

California, U.S.A.

Pacmania c1991 Tengen Inc. Alla rättigheter reserverade. Namco Ltd.

'Tecmagik' är ett varumärke av Lance Investment Ltd

## GARANTI

Tecmagik kassetter är tillverkade och transporterade under striktaste kvalitetskontroll. Om denna produkt är defekt på något vis på grund av material eller yrkesskicklighet så kan den bli ersatt. Garantin är inte gällande för mjukvaran i sig själv. Denna garanti är icke gällande för den lagstadgade rättigheten av kunden. Manualen är given som den är.

Note: Tecmagik är inte ansvarig för skada, förlust eller skadegörelse riktad eller direkt härhörande av oanständig användning och oförmågen att använda denna produkt.

Pacmania © 1991 Tengen Inc. Tous droits réservés. Namco Ltd.

"Tecmagik" est une marque déposée de Lance Investment Limited.

## GARANTIE

Les cartouches Tecmagik sont fabriquées et expédiées selon des standards de contrôle de qualité très stricts. Si ce produit s'avère défectueux dans le matériau ou la fabrication, il sera remplacé. La garantie ne s'applique pas au programme logiciel qui est fourni "tel quel". Cette garantie n'affecte pas les droits statutaires du consommateur. Ce manuel est fourni "tel quel".

Remarque: Tecmagik ne sera pas tenu responsable de blessures, pertes ou dommages, directs ou consécutifs, résultant de l'utilisation incorrecte, ou de l'incapacité d'utilisation de ce produit.

Pacmania è un © 1991 della Tengen Inc. Tutti i diritti riservati alla Namco Ltd.

"Tecmagik" è un marchio depositato della Lance Investment Limited.

## GARANZIA

Le cartucce Tecmagik sono prodotte e distribuite secondo le più stringenti norme di controllo qualità. Qualora il prodotto si rivelasse difettoso nei materiali o nella lavorazione, verrà immediatamente sostituito. La garanzia non si applica al programma di software che viene fornito "così com'è".

La presente garanzia non influisce sui diritti statuari del consumatore.

Il presente manuale viene fornito nella forma attuale.

Avviso: La Tecmagik non è responsabile per qualsivoglia infortunio, perdita o danno, sia diretti o conseguenti, dovuti ad uso improprio o incapacità ad usare il prodotto stesso.

Pacmanía c1991 Tengen Inc. Todos los derechos reservados. Namco Ltd.

"Tecmagik" es una marca registrada de Lance Investment Limited.

## GARANTIA

Los cartuchos Tecmagik son fabricados y distribuidos bajo los más estrictos controles estandards de calidad. Si este producto prueba estar defectuoso, en material o trabajo humano, se le será reemplazado. La garantía no es aplicable al programa en si mismo , suministrado "tal cual". Esta garantía no afecta los derechos legales del consumidor. Este manual está suministrado "tal cual".

Nota : Tecmagik no se hará responsable por ningun daño, pérdida o avería, directa o consecuente, debida al uso impropio de, o inabilidad de utilización de este producto.

**THIS GAME IS LICENSED BY  
SEGA ENTERPRISES LTD. FOR PLAY ON THE**

**SEGA™**

**MASTER SYSTEM.**

**Sega is a trademark of Sega Enterprises Ltd.**

**PRINTED IN JAPAN.**

**TECMAGIK**

**TECMAGIK LTD.,(UK), WARWICK HOUSE, SPRING ROAD,  
HALL GREEN, BIRMINGHAM B11 3EA.  
TECMAGIK INC. (USA) 3000 SAND HILL ROAD, BUILDING 2,  
SUITE 180, MENIO PARK, CALIFORNIA, 94025 (USA).  
TECMAGIK IS A TRADEMARK OF LANCE INVESTMENTS.  
ALL RIGHTS RESERVED.**

**TM NAMCO ©1991 TENGEN, INC.  
ALL RIGHTS RESERVED. UNAUTHORISED COPYING,  
LENDING OR RESALE BY ANY MEANS  
STRICTLY PROHIBITED**