



PAL VERSION

SPIELANLEITUNG



Nintendo of Europe GmbH  
Nintendo Center, 63760 Großostheim, Deutschland

PRINTED IN JAPAN



**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM™

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

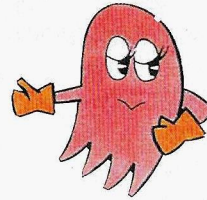


*Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Super Nintendo Entertainment System paßt.*

Wir freuen uns, daß Du Dich für die PAC-MAN 2\* Spielkassette für Dein Super Nintendo Entertainment System™ entschieden hast.

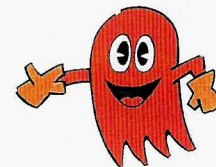
Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen gut auf.

™ AND © ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.  
\* PAC-MAN 2 IS A TRADEMARK OF NAMCO LTD. NAMCO IS A TRADEMARK OF NAMCO LTD.  
© 1994 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED. LICENSED FROM NAMCO LTD. TO NINTENDO CO., LTD.



## INHALT

<b>WILLKOMMEN IN DER PAC-WELT!</b> .....	<b>1</b>
<b>„PAC“ ES AN!</b> .....	<b>2</b>
<b>CONTROLLER-FUNKTIONEN</b> .....	<b>2</b>
<b>DER SPIEL-SCREEN</b> .....	<b>3</b>
<b>DIE GEGENSTAND-/PASSWORT-ANZEIGE</b> .	<b>3</b>
<b>DIE PAC-LAND-KARTE</b> .....	<b>4</b>
<b>PAC-MANS MISSIONEN</b> .....	<b>4</b>
<b>DIE CHARAKTERE</b> .....	<b>5</b>
<b>GEGENSTÄNDE</b> .....	<b>6</b>
<b>DIE ACTION-STAGES</b> .....	<b>7</b>
<b>PAC-MANS TIPS</b> .....	<b>9</b>
<b>DIE KLASSIKER!</b> .....	<b>10</b>
<b>PASSWORT- UND NAMENSEINGABE</b> .....	<b>11</b>



## WILLKOMMEN IN DER PAC-WELT!

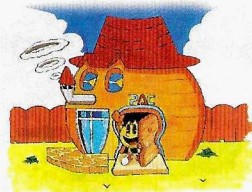


Du bist dabei, das Zeichentrick-Universum eines der erfolgreichsten Videospiele-Helden aller Zeiten zu betreten: Pac-Man! In der Pac-Welt kann sich Pac-Man frei bewegen und jede Ecke und jeden Winkel seines verrückten

Zeichentricklands erforschen. Auf seinem Weg erwarten ihn haarsträubende Abenteuer und jede Menge Ärger! Der Höhepunkt dieses interaktiven Abenteuers ist der Kampf gegen die Geister-Hexe von Netor, um den Kids in Pac-City die gestohlenen Kaugummis zurückzubringen.

Im Gegensatz zu konventionellen Videospiele lässt sich Pac-Man in diesem Abenteuer nicht direkt kontrollieren. Unter Verwendung von Namcos neuentwickelter Character Guidance Interface™\*\* (CGI™\*\*) hat Pac-Man einen eigenen Willen mit all seinen Launen erhalten. Lerne Euch gegenseitig kennen und werdet die besten Freunde. Ein Lernmodus wird Dir helfen, Pac-Man kennenzulernen.

Bist Du bereit für Dein erstes interaktives Pac-Man-Abenteuer?

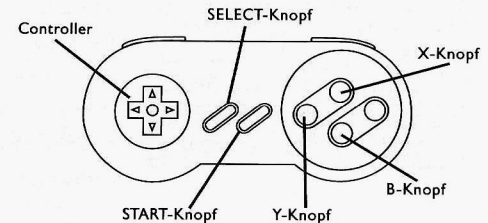


\*\* CGI is a trademark of Namco Ltd.

## „PAC“ ES AN!

1. Stecke „PAC MAN 2 – THE NEW ADVENTURES“-Spielkassette korrekt in Dein Super Nintendo und schalte es an.
2. Nach ein paar Sekunden erscheint das Titelbild.

## CONTROLLER-FUNKTIONEN



**(B-Knopf)** SPANNE DAMIT DIE SCHLEUDER. LASS LOS, UM ZU SCHIESSEN.

**(Y-Knopf)** IN ZUSAMMENHANG MIT DEM STEUERKREUZ SIEHT PAC-MAN IN DIE GEWÜNSCHTE RICHTUNG. DAMIT WIRD AUCH PAC-MANS GEHRICHTUNG GEÄNDERT.

**(X-Knopf)** SCHIESST EINEN POWER DROP.

**(Steuerkreuz)** BEWEGT DEN CURSOR, DAS FADENKREUZ UND ZEIGT DIE RICHTUNG AN.

**(Start-Knopf)** RUFT DIE GEGENSTAND-/PASSWORT-ANZEIGE AUF.

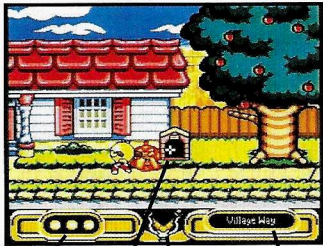
**(Select-Knopf)** RUFT DIE PAC-LANDKARTE AUF.

**Tips** – Spanne mit dem B-Knopf die Steinschleuder, ziele mit dem Fadenkreuz und lasse den B-Knopf los, um zu schießen. Vorsicht – spanne das Gummi vollständig, sonst schießt Du nicht weit genug! Außer Gegenstände zu treffen, kannst Du mit der Steinschleuder auch Pac-Mans Aufmerksamkeit wecken. Triff ihn oder bringe ihn zum Springen!

## DER SPIEL-SCREEN



Positioniere den Cursor irgendwo auf dem Spiel-Screen und sage Pac-Man, wo er hinschauen soll (Y-Knopf) oder schieße mit der Steinschleuder (drücke den B-Knopf und lasse ihn wieder los). Pac-Man wird auf diese Aktionen reagieren!



Power-Drop  
Cursor  
Steinschleuder  
Gebietsname

Wenn Pac-Man zu tief in der Tinte sitzt, kommt er nicht mehr auf die Beine! In solch einer Situation nimmst Du das Spiel wieder an der gleichen Stelle auf, an der er umgekippt ist. Die Anzahl der Versuche ist unbegrenzt!

## DIE GEGENSTAND-/PASSWORT-ANZEIGE

Mit dem Start-Knopf erhältst Du eine Beschreibung der Gegenstände. Bewege den Cursor mit dem Steuerkreuz auf einen Gegenstand. Pac-Mans aktuelle Gegenstände sind erleuchtet. Das Paßwort Deines momentanen Spielstands findest Du am unteren Bildschirmrand. Drücke erneut Start, um zum Spiel zurückzugelangen.

## DIE PAC-LAND-KARTE



Der Select-Knopf entfaltet die Pac-Land-Karte. Drücke ihn erneut, um weiterzuspielen.

## PAC-MANS MISSIONEN

### Die Übungsstage (Überspringe sie mit Start)

Hier findet eine kleine Einführung im Garten der Pac-Familie statt. Wenn Du das Spiel startest, erklärt Dir Pac-Man, was Du alles machen kannst. Folge einfach seinen Anweisungen!

### Die erste Mission: „Jagen und Sammeln“

Pac-Man macht sich auf zur Farm, um die Milch für das kleine Pac-Baby zu besorgen. Vorsicht! Der Farmer täuscht seinen Schlaf nur vor. Finde die Milch und bringe sie nach Hause.

### Die zweite Mission: Geburtstagsüberraschung

Auf geht's zur Bergspitze, denn Ms. Pac-Man möchte Lucy zu ihrem Geburtstag ein paar Blumen schenken. Das Panorama ist atemberaubend und Pac-Man vergißt beinahe, wofür er überhaupt gekommen ist. Achte auf eine Liane in den Bäumen, um eine Abkürzung für den Rückweg zu finden.



### Die dritte Mission: Rock'n'Roll

Die Geister haben sich Juniors Gitarre geschnappt und mit in die Stadt verschleppt! Die kleinen Biester sind große Verwandlungskünstler! Sieh Dir deshalb jede Person gut an, die Du triffst. Finde das Instrument und bringe es nach Hause. Junior wird Dir seinen neuesten Hit vorspielen!

### Die endgültige Mission: Besiege die Geister-Hexe

Nachdem Pac-Man die letzte Aufgabe mit Bravour gelöst hat, kann er das gesamte Pac-Land erkunden. Allerdings hat die Geister-Hexe von Netor den Kids von Pac-City sämtliche Kaugummis weggeschnappt! Hol sie Dir zurück!

## DIE CHARAKTERE

Die Pac-Familie

Pac-Man

Ms. Pac-Man

Pac-Junior

Pac-Baby

Lucy

Chomp-Chomp der Familien-Hund



### Tiere, Geister & so weiter

Die Geister-Hexe von Netor

Die Plage-Geister (Inky, Plinky, Blinky und Clyde)

Das Kaugummi-Monster

Gizmo, der Straßenkater

Bull-Dog

Cassie, die Kuh

Vel-Crow, die Krähe



### Leute

George, der verrückte Autofahrer

Ron, der Restaurantbesitzer

Farmer Fred

Dottie, der Supermarkt-Verkäufer

Pablo, der Maler

Horace, der Hot Dog-Verkäufer

Dan und Veronica, zwei Kids aus Pac-City

Ted and Jed, die Gauner

Rick, der Seilbahnfahrer

Nick, der Zugführer

Howard, der Ballon-Verkäufer

Dennis, der Türknaller

## GEGENSTÄNDE

Pac-Man kann auf seiner Reise haufenweise Gegenstände einsammeln. Allerdings braucht er Deine Hilfe, ansonsten läuft er einfach an ihnen vorbei. Halte Deine Augen nach den folgenden Gegenständen offen und richte Pac-Mans Aufmerksamkeit auf sie!

### Power Drops

Mehr als drei davon kannst Du nicht mit Dir rumtragen. Du benötigst sie, wenn die kleinen Plage-Geister auftauchen. Schieße einfach einen Power-Drop auf Pac-Man und schon erscheint er im neuesten Super-Helden-Look! Nach jeder gelösten Aufgabe wird sein Power Drop-Vorrat aufgefrischt. Allerdings lassen sich die Power Drops auch woanders finden. Schieß doch einfach mal in die Bäume!



### ID-Karte

ID-Karten sind nur schwer zu finden, dennoch benötigt Pac-Man drei davon, um das Fabriktor zu öffnen!

**Tip:** Einer der Geister besitzt eine ID-Karte.

### Spielkassetten

Nur wenn Pac-Man drei Ms. Pac-Man-Spielkassetten besitzt, kann er den Ms. Pac-Man-Automaten in der Spielhalle benutzen.

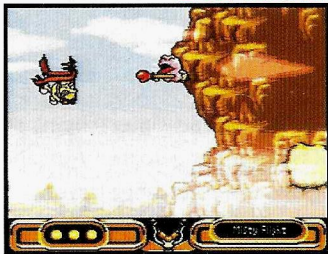
### Freikarte zur Seilbahn

Am Anfang Deiner zweiten Mission bekommst Du von Ms. Pac-Man eine Freikarte für die Seilbahn. Ohne sie kommst Du nicht auf die Bergspitze!

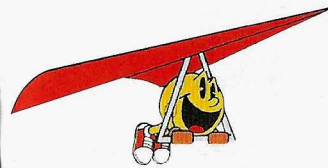
### Freikarte für die Eisenbahn

In seiner dritten Mission erhält Pac-Man noch zusätzlich eine Bahnkarte, um mit der Eisenbahn in die City zu fahren.

## DIE ACTION STAGES



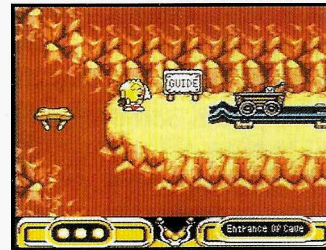
Nachdem Pac-Man und Du nun gute Freunde sind, probier doch mal die beiden Action-Stages in der Mitte von Pac-Land aus. Hier sind blitzschnelle Reaktionen angesagt, um Pac-Man außer Gefahr zu bringen!



### Das Hang Gliding-Abenteuer

Halte Dich gut fest, denn Pac-Man versucht sich im Hang Gliding. Achte auf Hindernisse und folgendes:

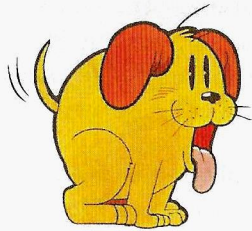
1. Der Y-Knopf bringt den Glider nach oben. Schieße auf Pac-Man, damit er wieder runter fliegt.
2. Sollten die kleinen Plage-Geister Pac-Man ärgern, benutze Deine Steinschleuder!



### Das Minenfahrt-Abenteuer

Whoa, was für eine wilde Minenfahrt! Achte auf die Felsvorsprünge!

1. Drücke den Y-Knopf, um Deine Lore zu beschleunigen. Nach einer Weile fährt sie wieder mit normaler Geschwindigkeit.
2. Schieße auf Pac-Man, wenn ein Hindernis in Sicht ist. Er springt dann hoch.
3. Auch hier machen die Geister Pac-Man zu schaffen. Schieße sie aus den Schächten!



## PAC-MANSTIPS

### Schieße auf alles, was Du siehst!

Laß mit Deiner Steinschleuder nichts aus. Solltest Du mal nicht weiterkommen oder Pac-Man feststecken, hast Du

bestimmt etwas übersehen.

### Die „Look“-Funktion ist wichtig!

Denke immer daran, daß Du neben der Steinschleuder auch die Möglichkeit besitzt, Pac-Mans Aufmerksamkeit mit der „Look“-Funktion zu steuern. Drücke den Y-Knopf zusammen mit den Steuerkreuz nach oben, unten, rechts oder links. Du hast Pac-Man sicher schon nach links oder rechts sehen lassen, um seine Laufrichtung zu ändern. Er kann aber auch nach unten und nach oben sehen!

### Schieße auch auf Pac-Man!

Wenn sich etwas außerhalb von Pac-Mans Reichweite befindet, dann bringst Du ihn mit einem gezielten Schuß zum Springen!

### Achte gut auf Pac-Mans Launen!

Sollte Pac-Man mal nicht auf Dich hören, dann ist das ein sicheres Zeichen von schlechter Laune. Es ist dann sehr schwer, ihn zu irgendetwas zu überreden. Etwas EBbares verbessert sein Laune. Probiere verschiedene Sachen aus und versuche, Pac-Mans Stimmungsbarometer über das ganze Abenteuer hinweg hoch zu halten.



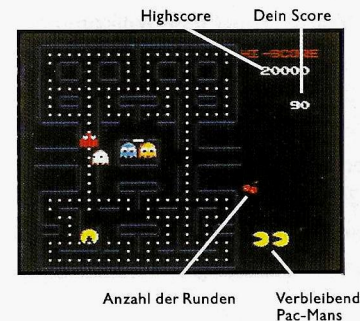
### Verscheuche Geister mit Super Pac-Man

Verschieße einen Power Drop, sobald sich Geister zeigen. Wenn Pac-Man ihn verschluckt, verwandelt er sich in Super Pac-Man und stürzt sich auf die Geister!

Mit dem Y-Knopf bestimmst Du Super Pac-Mans Richtung. Erreichen die Geister den Bildschirmrand verwandeln Sie sich in irgendetwas. Sieh Dich aufmerksam um!

Kippt Pac-Man nach hinten weg und wird ohnmächtig, endet das Abenteuer. Wenn Du ihn schnell genug mit der Steinschleuder triffst, wacht er vielleicht auf. Triffst Du ihn allerdings zu oft, kann es passieren, daß er wütend und äußerst unkooperativ wird!

## DIE KLASSIKER!



In Pac-Man 2 kannst Du auch die original Pac-Man- und Ms. Pac-Man-Spiele spielen (die Spielregeln sind bei beiden identisch). Je nach Score kannst Du Dir einen zusätzlichen Power Drop verdienen.



1. Wenn das Bild wechselt, drücke den Start-Knopf, um das Spiel zu beginnen. Du startest mit drei Versuchen.
2. Bewege Pac-Man oder Ms. Pac-Man mit dem Steuerkreuz nach oben, unten, rechts oder links. Verschlucke alle Drops auf dem Bildschirm. Erst dann erreichst Du die nächste Stage.

3. Fängt Dich ein Geist, verlierst Du einen Versuch. Bleibt Dir keiner mehr übrig, ist das Spiel vorbei.

4. Alle 10.000 Punkte erhältst Du ein zusätzliches Leben.

#### **Starte zum Gegenangriff mit Power-Drops**

Die großen Drops sind Power-Drops. Futter Pac-Man oder Ms. Pac-Man einen davon, werden sie für kurze Zeit unverwundbar und können Geister verspeisen.

#### **Flüchte durch die Warp-Tunnel**

Wenn es eng wird, bieten die Warp-Tunnel eine willkommene Fluchtmöglichkeit.

### **PASSWORT- UND NAMENSEINGABE**

Gehörst Du zu den fünf besten Spielern, darfst Du Deinen Namen eintragen. Wähle die Buchstaben mit links und rechts auf dem Steuerkreuz. Bestätige Deine Wahl mit dem B-Knopf. Mit dem richtigen Paßwort kannst Du auch gleich das Original Pac-Man spielen!

## GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefonnummer 0130-5806 an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH  
Nintendo Center  
63760 Großostheim

(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fermündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-5806).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +  
Vertriebs Ges.m.b.H.  
Ziegeleistraße 31  
A-5027 Salzburg  
Tel.: A-0662-881476

Waldmeier AG  
Auf dem Wolf 30  
CH-4052 Basel  
Tel.: CH-061-3118818

## PFLEGE UND WARTUNG

- ▶ Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch grob behandelt oder erschüttert werden.
- ▶ Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, könnten Störungen auftreten.
- ▶ Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- ▶ Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!