

SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL-VERSION

TECMAGIK™

DISTRIBUTOR: ALLAN DEUTSCHLAND GMBH
 ROSEN STRASSE 7, 8033-1 MÜNCHEN, GERMANY.

DIESES SPIEL WURDE MIT GENEHMIGUNG VON MIRISCH-GEOFFREY-D-F
 HERGESTELLT. © 1993 MIRISCH-GEOFFREY-D-F. LIZ. VON MGM L&M.
 ALLE RECHTE VORBEHALTEN. © 1993 LANCE INVESTMENTS LTD. TECMAGIK
 IST EIN WARENZEICHEN DER LANCE INVESTMENTS LTD.
 ALLE RECHTE VORBEHALTEN. TECMAGIK (ENTERTAINMENTS) LTD.,
 1 NORLAND PLACE, LONDON W11 4QG.

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

DIESES SPIEL WURDE MIT GENEHMIGUNG VON MIRISCH-GEOFFREY-D.F. HERGESTELLT. © 1993 MIRISCH-GEOFFREY-D.F. LIZ. VON MGM L&M. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. © 1993 LANCE INVESTMENTS LTD. TECMAGIK IST EIN WARENZEICHEN DER LANCE INVESTMENTS LTD. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. TECMAGIK (ENTERTAINMENTS) LTD., 1 NORLAND PLACE, LONDON W11 4QG.

LICENSED BY



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



DIESES QUALITÄTS SIEGEL 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.

INHALT

Groß, rosarot und gutaussehend!	2
Vorbereitung	3
Spielbeginn	3
Wahl der Optionen	4
Steuerknöpfe	5
Der Große Pinksby (The Great Pinksby)	6
Die große Leinwand	7
Pinks Trickkiste	8
Symbole und Zollschranken	8
Filmkulissen	10
Beschränkte Garantie	12

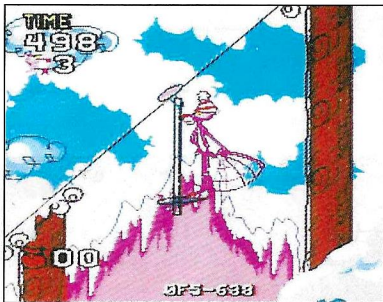


GROSS, ROSAROT UND GUTAUSSEHEND!

Jeder träumt davon, ein Filmstar zu sein, vor allem der rosarote Panther. Gerade ist er in Hollywood eingetroffen, um dort für eine große Filmrolle vorzusprechen, die ihn berühmt machen soll.

An seinem ersten Tag bei MGM vermasselt der rosarote Panther eine Szene mit dem leicht aufbrausenden Inspektor Clouseau. Clouseau, der diese Schmach nicht so einfach hinnehmen kann, macht sich auf, die Aussichten des rosaroten Panthers auf Ruhm zu durchkreuzen.

Unser einfallsreicher Panther jagt über das Außengelände der Studios, wobei er dem Bombardement randalierender Cowboystiefel, verrückter Eichhörnchen und überreifer Truthahnfüllungen ausgesetzt ist. Er wehrt sich mit seinem Insektenspray voller "Pink" und einigen nützlichen Gegenständen aus der Trickkiste. In jeder Filmkulisse von Pinkinhood über Pink Chill bis zu Cat on a Hot Pink Roof, in die er gerät, richtet er ein heilloses Durcheinander an. Doch wird er je seinen großen Durchbruch haben?



VORBEREITUNG

1. Bauen Sie Ihr Super-NES-System auf und achten Sie darauf, daß der Netzschalter des Steuerdecks auf OFF (AUS) steht.
2. Schließen Sie einen Controller in Buchse # 1 an.
3. Schieben Sie den Game Pak "Der rosarote Panther auf dem Weg nach Hollywood" in den oberen Teil des Steuerdecks. Drücken Sie es ganz nach unten.
4. Schalten Sie Ihren Fernseher ein und schieben Sie den Netzschalter des Steuerdecks in die **ON**-Stellung (**EIN**).
5. Hello Hollywood! Hier kommt der rosarote Panther!
Achtung: Reset-Schalter nach vorn schieben, um das Spiel wieder von vorn zu beginnen.

SPIELBEGINN

Holen Sie sich zunächst eine große Schüssel Popcorn. Und nun machen Sie sich bereit für einen Tag im Kino mit dem rosaroten Panther.

Wenn Sie das Spiel einschalten, dann können Sie den rosaroten Panther in drei verschiedenen Spiel-Demos beobachten. In jedem Demo führt der rosarote Panther ein "Kunststück" vor, mit dem er seinen Feinden eins auswischen oder seinen Standort verändern kann.

Wenn Sie spielbereit sind, folgen Sie einfach folgenden Anweisungen:

1. Drücken Sie den Startknopf auf dem Controller, um in den Titel-Schirm zu gelangen.
2. Drücken Sie den Startknopf erneut, um das Hauptmenü aufzurufen.
3. Drücken Sie Start, um die Filmkarriere des rosaroten Panthers in Gang zu setzen,

ODER

drücken Sie das Steuerkreuz nach unten, um den Abdruck der Pfote des rosaroten Panthers auf "Optionen" zu bewegen, und drücken Sie Start. Sie gelangen jetzt in den Options-Schirm.

WAHL DER OPTIONEN

Ganz gleich, ob Sie ein Anfänger oder Experte sind, mit dem Options-Schirm können Sie die Spielvorgaben so verändern, daß das Spiel einfacher oder schwieriger wird. Sie können auch die Musik-Vorgabe verändern.

UM FOLGENDES ZU TUN:	DIESE KNÖPFE DRÜCKEN
Wahl einer Option	Selektionsknopf oder Steuerkreuz nach oben/unten
Veränderung einer Vorgabe	Startknopf (oder A , B , X oder Y)

LEBEN

Der rosarote Panther ist kein simpler streunender Kater. Er ist eher ein schmucker "Lebekater". Anstelle der gewöhnlichen neun Leben können Sie ihn mit eleganten 3, 4 oder 5 Leben ausstatten. Je mehr Leben Sie haben, umso größer sind Ihre Chancen, im Spiel zu bleiben.

ZUSÄTZLICHES LEBEN

Bei jeweils 25 000, 50 000 oder 100 000 Punkten erhalten Sie ein weiteres Leben. In dem Maße, wie Sie die Statisten und Bühnenrequisiten abservieren, die sich entschlossen an die Fersen des rosaroten Panthers gehéftet haben, um ihn an die Wand zu spielen und seine Filmkarriere zu beenden, wächst Ihr Punktstand.

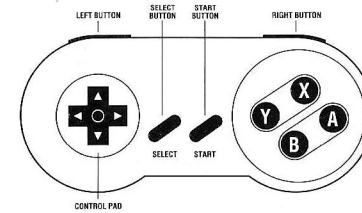
MUSIK

Die Lieblingsmelodie des rosaroten Panthers (das rosarote-Panther-Thema, was sonst) begleitet ihn überallhin. Sie können die Musik je nach ihrem Tonsystem auf Stereo oder Mono einstellen. Sie können die Musik aber auch abstellen, wenn Sie leise sein müssen.

START

Wählen Sie diese Option und drücken Sie den Startknopf oder **A**, **B**, **X** oder **Y**, um zu Beginn der Eskapaden des rosaroten Panthers auf das Außengelände der Studios zu laufen.

STEUERKNÖPFE



UM FOLGENDES ZU TUN:

Nach rechts/links bewegen

Rennen

Ducken

Durchgang oder Tür betreten

Spraydose drücken

Springen

Seil oder Strick hinauf- oder hinabklettern dann

Von Seil oder Strick abspringen

Auswahl verschiedener Symbole

Hin- und herschalten zwischen Symbolarten und Symbolanzahl

Symbol an der Zollschanke fallenlassen

Wahl eines Tricks aus der Kiste

Anwendung eines Tricks

Spiel unterbrechen/
wiederaufnehmen

DIESE KNÖPFE DRÜCKEN

Steuerkreuz recht/links

Steuerkreuz + Y-Knopf

Steuerkreuz nach unten

Steuerkreuz nach oben

A-Knopf

B-Knopf

B-Knopf + Steuerkreuz nach oben, um an das Seil/den Strick zu springen, **Steuerkreuz** nach oben/unten

B-Knopf

L-Knopf

R-Knopf

X-Knopf

Selektionsknopf

X-Knopf

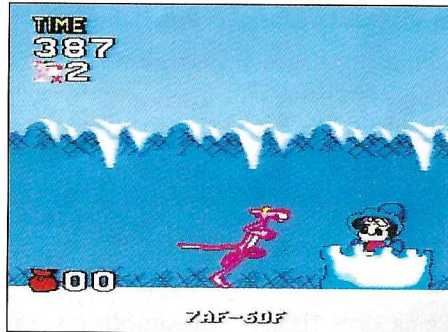
Startknopf

DER GROSSE PINKSBY

Das Spiel beginnt mit einem stark verkleinerten, aber ganz und gar coolen rosaroten Panther in einem übergroßen Haus voller geheimer Gänge. Sie müssen die "Hintertüren" zu anderen Filmkulissen finden und dabei den riesigen knurrenden Mäusen aus dem Weg gehen.

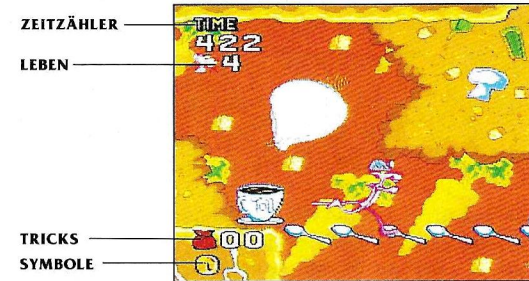
Um die einzelnen Szenen durchzustehen, müssen Sie schon alle Mätzchen und Streiche nutzen, die der rosarote Panther auf Lager hat:

- Springen Sie mißmutige Darsteller an und "schubsen" Sie sie einfach weg.
- Verpassen Sie ihnen eine ordentliche Portion "Pink" aus der Spraydose.
- Klettern Sie flugs Stricke und Seile hinauf.
- Finden Sie Türen, die Sie an andere Stellen in der Szene versetzen.
- Schnappen Sie sich sämtliche in der Luft herumschwebende und auf den Kulissen liegende Symbole und Tricks. Der rosarote Panther wird sie brauchen können, wenn er nicht für immer "ausgeblendet" werden will. Auf den Seiten 8 und 9 erfahren Sie, wie diese zu verwenden sind.



DIE GROSSE LEINWAND

Spielt Der rosarote Panther erst einmal die Hauptrolle, kann er so richtig aus sich herausgehen! Lassen Sie die Zählanzeigen nicht aus den Augen, damit Sie sehen können, mit welchem Trick er als Nächstes aufwarten könnte.



ZEITZÄHLER

Der Regisseur gibt Ihnen nur wenig Zeit, um jede Szene zu absolvieren. Der Zeit zählt rückwärts ab 300. Erreicht sie Null, sind Sie ein vergessener Star.

LEBEN

Wenn Sie noch 4 oder 5 Leben haben, setzen Sie alles auf eine Karte. Haben Sie nur noch eins, dann sollten Sie kein Risiko eingehen, denn wenn Sie das verlieren, bekommt Clouseau die Hauptrolle.

TRICKS

Holen Sie einen Ihrer Tricks aus der Kiste, und die anderen Darsteller dürfen gespannt sein (siehe S. 8). Sie werden feststellen, daß in den Szenen überall Tricks verstreut sind. Der Zähler zeigt an, wieviele sich in der Trickkiste befinden.

SYMBOLE

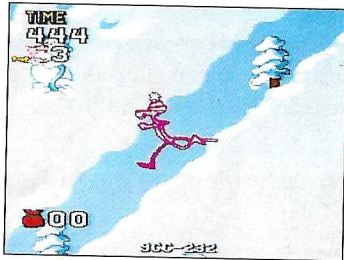
Sie können fünf verschiedene Arten von Symbolen sammeln, die Sie an den Zollschraken verwenden können (siehe S. 9). Mit dem **R-Knopf** können Sie zwischen der Art der Symbole, die Sie haben, und der Zahl von jedem Typ hin- und herschalten.

DIE TRICKKISTE DES ROSAROTEN PANTHERS

Die Trickkiste hinter den Kulissen macht den rosaroten Panther zu einer Art Zauberer. Sammeln Sie nur immer Tricks ein, wenn Sie welche sehen. Die Trickkiste auf der großen Leinwand übernimmt das Zählen der Tricks für Sie.

Drücken Sie den Selektionsknopf, um einen Trick auszuwählen. Drücken Sie dann den **X-Knopf** und beobachten Sie, wie der rosarote Panther den Trick aus dem Nichts hervorzaubert. Mit den Tricks, die gerade solange existieren, daß sie ihre Aufgabe erfüllen können, lassen sich zahllose böse Feinde abwehren:

- **Bremslicht** Läßt Feinde sofort erstarren.
- **Preßlufthammer** Rammt Feinde einfach weg - für immer!
- **Fliegenklatsche** Erschlägt lästige Angreifer!
- **Bowlingkugel** Wirft sie um wie Kegel.
- **Weißer Hund** Beißt die Bösewichter.
- **Detonator** Bei dem Trick gehen sie krachen.
- **Vorschlaghammer** Ein Muß für jeden aufstrebenden Star!



SYMBOLE UND ZOLLSCHRANKEN

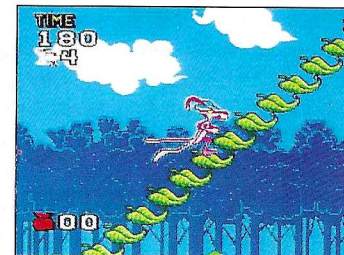
Besser falsch verbunden als gar nicht, wie einige Szenenabschnitte, zwischen denen keine Verbindung besteht. Sie werden feststellen, daß der rosarote Panther an einigen Stellen zwar noch Abschnitte zu absolvieren

hat, aber keine Möglichkeit, dorthin zu gelangen. An dieser Stelle kommen die im Hintergrund verstreut liegenden Symbole und Zollschranken sehr gelegen.

Sie können 5 Arten von Symbolen aufgreifen. Jedes Symbol erzeugt eine andere Wirkung, wenn Sie es bei einer Zollschranke abliefern (dazu **X-Knopf** drücken).

- **Brücke** Bildet eine Brücke zwischen zwei Abschnitten.
- **Treppe** Baut eine Treppe zwischen einem tiefer- und einem höhergelegenen Abschnitt.
- **Haken** Hebt Sie mit einem Lasthaken in die Höhe. Springen Sie ab, wenn Sie den gewünschten Abschnitt erreicht haben.
- **Schirm** Damit schweben Sie in einer unsichtbaren Brise auf einen höheren Abschnitt. Springen Sie, um sich vom Schirm zu lösen.
- **Fliegender Teppich** Gleitet nach oben. Drücken Sie das Steuerkreuz nach links oder rechts, um den Teppich zu lenken.
Gute Reise!

Die große Leinwand zeigt Ihnen an, welche Symbole Sie besitzen. Das Symbol, das blinkt, benutzen Sie als nächstes. Drücken Sie den **L-Knopf**, um ein anderes Symbol zu wählen. Drücken Sie den **R-Knopf**, um festzustellen, wieviele Symbole Ihnen noch von jeder Art verbleiben. (Um die Symbole zu sehen, den **R-Knopf** noch einmal drücken.) Achten Sie darauf, daß Sie alle Symbole verbrauchen, da Sie diese nicht von Szene zu Szene mitnehmen können.



FILMKULISSEN

HONEY, I SHRUNK THE PINK

Suchen Sie die Eingänge zu anderen Abschnitten in einem Raum der Riesen. Sehen Sie sich vor den Mega-Mäusen und einem gigantischen Inspektor Clouseau vor!

REFRIGERATOR

Schlüpfen Sie durch die Eismaschine in einen unheimlichen Kühlschrank, in dem es von fliegenden Oliven, Flaschenverschlüssen, Zitronenscheiben und anderen heimtückischen Speiseresten nur so wimmelt.

STUFFING BATTLE

Spielen Sie Höhlenforscher in einem von absonderlichen Besteckteilen und nervösen Füllungskugeln bevölkerten Truthahn. Noch immer hungrig? Zwängen Sie sich an verschiedenen Gemüsesorten, Zwiebeln und Karotten vorbei, aber Vorsicht vor dem spitzen Gabelbein!

PINK LEMONADE

Tauchen Sie ein in einen kühlen, hohen Krug voll Limonade. Paddeln Sie wie ein Hund durch dieses leckere Aquarium mit drolligen Fischen und Zitronenscheiben. Lassen Sie sich nicht von der Strömung davonschwemmen, sonst werden Sie von den saugenden Strohhalmen wieder am Anfang der Szene abgesetzt.

PINK CHILL

In Gefrierschrank des rosaroten Panthers gibt es einen Skilift, im Hinterhalt liegende Eskimos und bewaffnete Schneemänner. Da hat doch garantiert Clouseau seine eiskalte Hand im Spiel. Fahren Sie mit dem Lift nach oben und rutschen Sie dann die ganze Strecke wieder hinunter. Gehen Sie dabei verschneiten Bäumen und Eiszapfen aus dem Weg.

PINKINHOOD

Schlüpfen Sie wie ein Bücherwurm in den Sherwood Forest. Der rosarote Panther muß sich einen Weg durch ein Gewirr aus Zweigen, Bogenschützen, aufdringlichen Eichhörnchen und einem rastlosen Adler zu einem Schloß bahnen, wo ihn der offene Kampf mit Clouseau erwartet, der eine Rüstung trägt.

CAT ON A HOT PINK ROOF

Springen Sie von Dach zu Dach und sogar in die Wolken. Sehen Sie sich vor zuckenden Blitzen, fauchenden Katzen und Charles Lindbergh Clouseau vor.

PINK BEARD

Kumpel ahoi! Der rosarote Panther, der unter Wasser nach Luft schnappt und dabei versucht, Quallen, Krabben und Haien auszuweichen, läuft lila an. Fisch und Meeresfrüchte hat er noch nie gemocht! An Bord des Schiffes versuchen Piraten und Krabben, den rosaroten Panther am Besteigen des Mastes und an der Flucht zu hindern.

JUNGLE PINK

Der rosarote Panther landet mitten im Regenwald, in dem es gewaltige Wasserfälle und jede Menge Dinosaurier, Schimpansen und Alligatoren gibt. Prägen Sie sich die Karten gut ein, damit Sie herausfinden, wohin die Türen der Hütte führen.

PINK RANGER

Der rosarote Panther steigt ein in den Lieblingswestern der Nation, der von Laufplanken über schmutzige Cowboystiefel bis zu umherfliegendem Besenkraut alles zu bieten hat. Wenn Sie hoch genug klettern, dann können Sie auf die fliegenden Kühe aufspringen. In der Goldmine wirbelt der rosarote Panther auf einem Förderkarren durch ein Labyrinth unterirdischer Gänge. Der Sasparilla-Saloon ist eine wilde und verworrene Welt voller dahinrasender Flaschen und tanzender Stühle.

POLTER PINK

Bedrohliche Bäume, Geister und Kandelaber machen dieses Spukhaus zum Heuler! Werfen Sie einen Blick ins Verbrecheralbum und lernen Sie das Fürchten... äh, Kämpfen. In diese gruselige Szene gelangen Sie nur, wenn Sie die Ebenen davor absolviert haben.

PINKENSTEIN

Betreten Sie durch einen der Bögen die Nischen des Schlosses, in denen Möchtegern-Frankensteins und kampflustige Fledermäuse den schwer geprüften rosaroten Panther hetzen und jagen. Unser akrobatischer Panther muß sich auf Plattformen durch ein vertikales Labyrinth bewegen, um den Fässern mit blubberndem Schlamm zu entgehen!

SAFE ROOMS

Irgendwo gibt es ganz spezielle Geheimräume, in denen fallende Safes aufspringen, aus denen sich Energiezufuhren und andere gute Sachen ergießen. Können Sie herausfinden, wie man dorthin gelangt?

BESCHRÄNKTE GARANTIE

TecMagik Inc. garantiert dem Erstverbraucher und -käufer für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Datum des Kaufs, daß dieser TecMagik Game Pak keine Material- oder Verarbeitungsmängel aufweist. Der Game Pak wird verkauft "wie die Ware liegt und steht" ohne ausdrückliche oder stillschweigende Mängelhaftung irgendeiner Art, und TecMagik haftet nicht für aus der Verwendung dieses Game Pak gegebenenfalls entstehende Verluste oder Schäden. TecMagik ist bereit, für einen Zeitraum von 90 Tagen Game Paks, freigemacht und mit Nachweis des Kaufdatums versehen, an seinem Standort: TecMagik (Entertainment) Ltd., 1 Norland Place, London W11 4QG, Tel.: +44 71-243-2878, nach eigener Wahl kostenlos zu reparieren oder zu ersetzen.

Diese Garantie erstreckt sich nicht auf die normale Abnutzung. Diese Garantie gilt nicht für Mängel des Game Pak, die durch Fahrlässigkeit, Unfall, unsachgemäße Verwendung, Veränderungen, Eingriffe in den Game Pak oder andere, nicht mit Material- oder Verarbeitungsmängeln in Verbindung stehende Ursachen hervorgerufen wurden.

GARANTIEBESCHRÄNKUNGEN

Diese Garantie gilt anstelle aller anderen Garantien, und es sind keinerlei andere Zusicherungen oder Ansprüche für TecMagik Inc. verbindlich. Sämtliche für diesen Game Pak geltenden stillschweigenden Mängelhaftungen, einschließlich der Gewährleistung der handelsüblichen Qualität und der Eignung für einen bestimmten Zweck, sind auf 90 Tage ab Datum des Kauf beschränkt. In keinem Fall ist TecMagik Inc. schadenersatzpflichtig für Folgeschäden oder beiläufig entstandene Schäden, die sich aus dem Besitz, der Verwendung oder einer Funktionsstörung dieses Game Pak ergeben. Einige Staaten lassen Beschränkungen der Dauer von stillschweigenden Mängelhaftungen oder Ausschlüssen oder Beschränkungen des Schadenersatzes bei Folge- oder beiläufig entstandenen Schäden nicht zu, daher treffen die vorstehenden Beschränkungen oder Ausschlüsse für Sie gegebenenfalls nicht zu. Diese Garantie gewährt Ihnen spezielle Rechtsansprüche. Sie haben gegebenenfalls weitere Rechte, die sich von Staat zu Staat unterscheiden können.