

# PAC-IN-TIME

INSTRUCTION BOOKLET



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

Mindscape GmbH  
Daimler Strasse 11, 41564 Kaarst, Deutschland

Mindscape France  
1 Rue Victor Hugo, 35000 Rennes, France

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

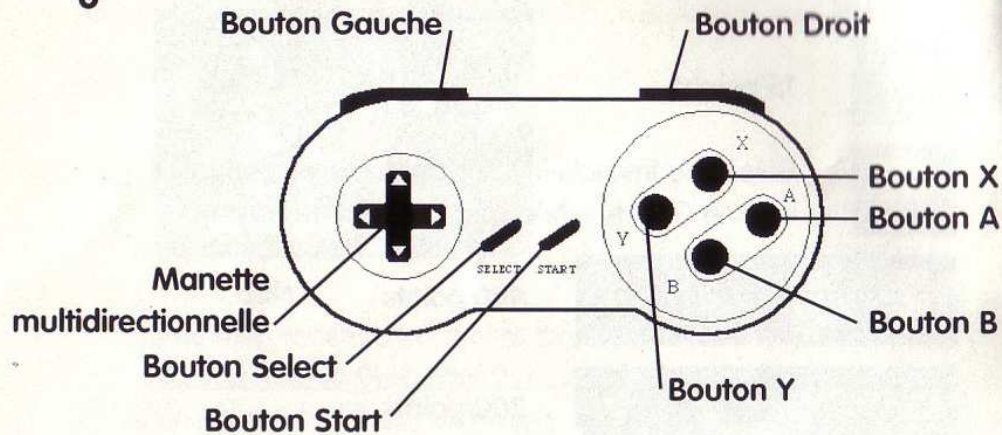
PRINTED IN JAPAN  
IMPRIME AU JAPON



**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

**namco**<sup>TM</sup>





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

**Bouton Gauche** Choisir Arme/Outil.

**Bouton Droit** Choisir Arme/Outil.

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

**Bouton Y** Action

**Bouton B** Sauter

**Bouton X** (+ ← → ↑ ↓) Voir

**Bouton Start** Jouer/Pause

## Scénario de Pac-In-Time

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

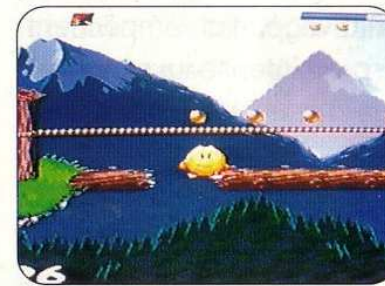
Pac-Man a été enlevé à sa gentille famille et à sa vie bien tranquille. La méchante sorcière fantôme lui a jeté un sort,

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

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

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

## Niveaux



### Les montagnes

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

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



### La forêt

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



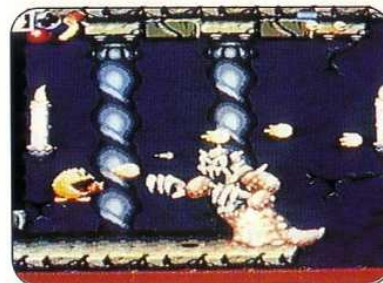
### Le palais oublié

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



### Le village

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



### Le château

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

### Ennemis

