

COMMODORE



TM and (C) 1984 NAMCO Ltd.

COMMODORE
COC - 443

PAC-LAND



PAC, el personaje de ordenador más famoso del mundo, está aquí de nuevo. Hay muchas imitaciones, pero sólo hay un PAC-LAND. Esta es la soberbia conversión de la internacionalmente famosa máquina.

PAC-LAND

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX

Pac, el personaje de ordenador más famoso en el mundo, está aquí de nuevo; ahora como estrella en su propia aventura de dibujos animados. Una soberbia conversión del internacionalmente famoso juego de monedas.

Pac-Man es un fenómeno muy extendido por el mundo. Hay muchísimos imitadores en los juegos de salón y los de casa, pero sólo hay un Pac-Land.

Hay cuatro viajes muy diferentes que Pac puede intentar, dando interés y complejidad a un juego que hace de las máquinas de salón un gran éxito.

Instalado en su isla, Pac decide ayudar a un hada perdida a volver al País de las Hadas. Para tener éxito, Pac tiene que pasar a través de ciudades, avanzar a través de escarpadas montañas, cruzar peligrosos barrancos y cruzar a través de desiertos.

A lo largo de la aventura, Pac es molestado por sus implacables enemigos; Blinky, Pinky, Inky y Clyde. Estos persistentes fantasmas viven en Pac-Land y harán cualquier cosa que esté en su poder para impedir que Pac tenga éxito.

Pac también tiene aliados. Las píldoras de poder están listas y esperando, y cuando son comidas los fantasmas se vuelven azules y pueden ser capturados. Los fantasmas dejan sus ojos flotando en la pantalla listos para una rápida regeneración.

Pac tiene adicción a la fruta, y aunque se puede mover alrededor de toda la pantalla, a lo mejor puede que tenga que saltar para morder las frutas que

aparecen.

Los peligros en su camino son numerosos. En la ciudad ten cuidado con las bocas de incendios y los fantasmas en coche. Los barrancos deben de ser cruzados, y los troncos que caen y las plataformas móviles salvados cuidadosamente. También ten cuidado con los fantasmas cuando despegan en su nave y Pac está en las nubes. ¡No son tontos!

Si tienes éxito y llegas al País de las Hadas, la Reina te dará como recompensa un par de zapatos voladores. Estos acelerarán tu viaje de regreso, pero no te confíes porque Blinky, Inky y Clyde continuarán persiguiéndote y hay un largo camino.

La partida acaba cuando te has reunido con tu familia en Pac-Town.

NOTA: No hay secuencia del País de las Hadas en el Spectrum, Amstrad y MSX debido a las limitaciones del ordenador.

INSTRUCCIONES DE CARGA

CBM Cassette: Pulsa SHIFT RUN/STOP.

Spectrum: LOAD "" y pulsa ENTER.

Amstrad CPC cassette: Pulsa las teclas CTRL y el ENTER pequeño al mismo tiempo.

MSX: Teclea LOAD "CAS:"R

Atari ST y Amiga: Mete el disco, enciende el ordenador. El programa se cargará y funcionará.

Amstrad CPC disco: Teclea CPM.

TECLAS DE CONTROL

CBM: O: izquierda; P: derecha; CTRL: salto; F1: créditos; F3: 1 jugador; F5: 2 jugadores; F7: pausa.

Spectrum, MSX y Amstrad: Pulsa 1 ó 2 para empezar; ENTER: créditos; O: izquierda; P: derecha; Espacio: salto.

Atari ST y Amiga: O: izquierda; P: derecha; Espacio: salto.

CONSEJOS

Para alcanzar la velocidad máxima mueve el joystick o la tecla dos veces en la dirección requerida. Sujeta el joystick o la tecla en esa posición para mantener la velocidad.

La energía de Pac disminuirá y, una vez que haya alcanzado cero, los monstruos irán a por él.

Si saltas en los objetos y por encima de ellos, se pueden generar frutas y vidas extra.

Si saltas desde un trampolín con movimientos repetidos a izquierda y derecha con el joystick o con las teclas, mantendrás a Pac en el aire.

© Grandslam Entertainments Ltd.