

## **PAC-LAND**

Pac, 's werelds beroemdste computer karakter aller tijden, is weer terug en speelt de hoofdrol in zijn avontuur. Pac-Land is een ultimrende conversie van de internationaal beroemde speelautomaat.

Pac Man is een wereldwijd fenomeen. Er bestaan talloze imitaties van, zowel in de speelhallen als thuis. Er is echter slechts één Pac-Land.

Pac kan vier zeer verschillende tochten ondernemen, waardoor de atmosfeer en de complexiteit van het spel die de speelautomaat tot zo'n succes maakten goed worden nagebootst.

Pac is vastbesloten om een verdwaalde engel te helpen bij het terugvinden van haar eigen sprookjesland. Pac moet steden passeren, zich door onherbergzame heuvels worstelen, gevaarlijke ravijnen oversteken en door woestijnen trekken om zijn doel te bereiken.

Tijdens het gehele avontuur wordt Pac dwarsgezet door zijn niet-aflatende vijanden Blinky, Pinky, Inky en Clyde. Deze in Pac-Land wonende geesten zijn echte volhoudertjes. Ze zullen alles in het werk stellen om te voorkomen dat Pac zijn taak volbrengt.

Pac heeft echter ook bondgenoten. Hier en der liggen krachtpijlen klaar. Zodra Pac zo'n pil heeft gegeten kunnen de, van angst bevende, geesten worden gevangen. Hierna ontmachten hun ogen het scherm om snel weer opnieuw tot leven te worden gewekt.

Pac is verslaafd aan fruit. Hoewel hij zich over het hele scherm kan bewegen, moet hij soms opspringen om in de verschijnende kersen, appels en andere vruchten te kunnen blijven.

Zijn pad wordt doorkruist door talloze gevaren. Pas in de stad op voor brandkranen en geesten in hun "belletjes-jes-auto's". Er moeten ravijnen worden overgestoken en vallende boomstammen worden ontweken. Op bewegende platformen moet zorgvuldig worden gemanoeuvreed. Kijk ook uit voor de geest die met hun vliegtuigjes opstijgen wanneer Pac de wolken berijdt. Ze zijn niet van gisteren!

Wanneer u erin slaagt om Sprookjesland te bereiken, biedt de Koninging u als beloning een paar geveugelde schoenen aan. Deze versnellen uw terugreis. Wordt echter niet zelfingenomen want Blinky, Pinky, Inky en Clyde blijven u achtervolgen en het is nog een hele afstand.

Het spel is afgelopen wanneer u weer bij uw familie in Pacstad bent aangekomen.

**ATARI ST** - Stop de diskette in de diskdrive en klik twee maal op PAC.PRG. Het programma zal nu worden geladen en vanzelf starten.

**AMIGA** - Stop de diskette in de diskdrive en zet de computer aan. Het programma zal nu worden geladen en vanzelf starten.

**COMMODORE 64 (diskette)** - Load "Ø:"\*,8,1 en druk op RETURN.

**COMMODORE 64 (cassette)** - Druk op de toetsen SHIFT en RUN/STOP.

**ATARI ST** - < = Links, > = Rechts, SPATIEBALK = Springen, Muis of zelf te definiëren toetsen.

**AMIGA** - < = Links, > = Rechts, SPATIEBALK = Springen, Muis of zelf te definiëren toetsen.

**COMMODORE 64 (Diskette/Cassette)** - 0 = Links, P = Rechts, CTRL = Springen, F1 = titelscherm, F3 = 1 speler, F5 = 2 spelers, F7 = Pauze