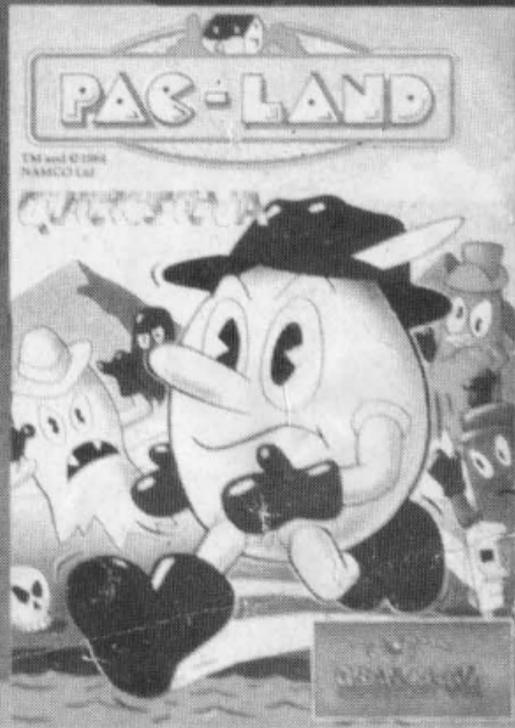
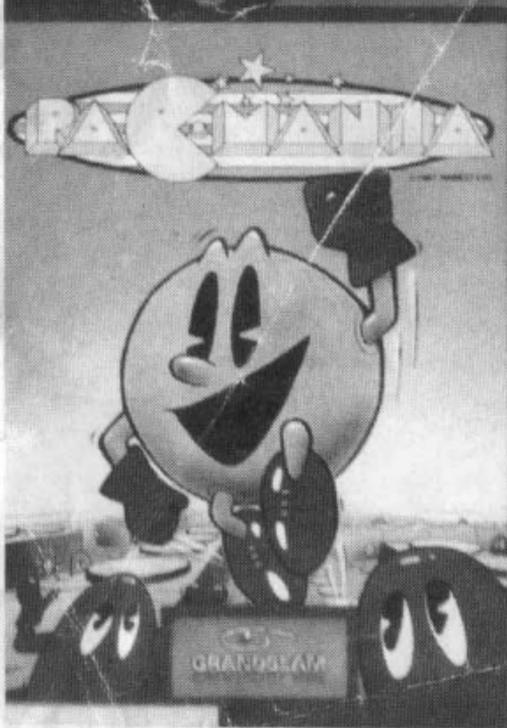


MICRO CLUB



PAC-LAND

AMSTRAD DISCO

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 intrínseca 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 pildoras 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

Amstrad CPC disco: Teclea CPM.

TECLAS DE CONTROL

Spectrum, MSX y Amstrad: Pulsa 1 ó 2 para empezar; ENTER: créditos; 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.

© 1984 NAMCO LTD.

PAC-MANIA

AMSTRAD

INSTRUCCIONES

Pac Manía es un juego en el cual tú manejas al Pac-Man a través de un mundo de laberintos en tres dimensiones. Armado solamente con un único poder de SALTO, el Pac-Man se enfrentará a nuevos retos a medida que entre en los Mundos de la Ciudad de Block, el Parque de Pac-Man, la Tierra de Sandbox y en Jungly Steps.

Empieza el juego seleccionándolo el nivel 1, 2 ó 4, cuanto más alto sea el nivel, más difícil será el juego. Tu objetivo es comerte todos los puntos y píldoras de poder en los laberintos, al mismo tiempo que evitas a esos malditos fantasmas. El jefe fantasma Clyde ha reclutado dos nuevos talentos fantasmas: Sue y Funky, haciendo el viaje de Pac más problemático. Sin embargo, si te comes una píldora de poder, los fantasmas cambiarán temporalmente de color, dando a Pac la oportunidad de abrirse paso masticando y hacer puntos extra.

Si eres lo suficientemente Pac-Maníaco para haber alcanzado el siguiente laberinto antes de quedarte sin vidas, ¡no desesperes! ¡Ahí también hay oportunidad de masticar!

INSTRUCCIONES DE CARGA

Amstrad 464/6128 (Disco): CPM.

CONTROLES DE JUEGO (Todas las versiones)

Teclado

Z: Izquierda.

X: Derecha.

O: Arriba.

K: Abajo.

Espacio: Saltar.

Shift Q: Abandonar juego.

Shift P: Pausa.

Joystick

Arriba

Abajo

Salto

Derecha

Izquierda

© 1987 NAMCO LTD.

© 1989 GRANDSLAM ENTERTAINMENTS