

PAC-LAND

Pac, le plus célèbre personnage de jeu d'ordinateur au monde, est de retour; il est maintenant la vedette de son propre dessin animé, Pac-Land, superbe développement du jeu d'arcade célèbre dans le monde entier.

Pac Man est un phénomène mondial. S'il y a des quantités d'imitations dans les salles de machines à sous et à la maison, il n'y a par contre qu'un seul Pac-Land.

Pac peut tenter quatre parcours très différents qui ont chacun tout le caractère et la complexité qui ont fait un tel succès du jeu d'arcade d'origine.

De son Ile natale, Pac décide d'aider une fée qui s'est perdue à retourner au Royaume des fées, Fairyland. Pour réussir, Pac doit traverser des villes, escalader des montagnes difficiles et traverser de dangereux ravins et des déserts.

Durant son périple, Pac est constamment menacé par ses tenaces ennemis, Blinky, Pinky, Inky et Clyde. Ces Fantômes opiniâtres habitent Pac-Land et efforcent tout ce qui est en leur pouvoir pour empêcher Pac de réussir.

Mais Pac a aussi des alliés. Il trouvera sur son chemin des pilules de puissance, et une fois qu'il les aura avalées les fantômes et peuvent être attrapés; seuls leurs yeux peuvent s'enfuir de l'écran, prêts à une rapide régénération.

Pac adore les fruits, et s'il peut se d'placer sur tout l'écran, il aura parfois à sauter pour avaler les fruits qui apparaissent.

Les dangers qu'il rencontrera sur sa route seront nombreux; dans les villes, faites attention aux bouches d'incendie et aux fantômes dans les voitures-bulles (Bubbles Cars). Il lui faudra également traverser des ravins, éviter les chutes de frons d'arbres et négocier avec précaution les plates-formes mouvantes. Faites également attention aux fantômes sur leurs engins volants lorsque Pac chevauche les nuages: Ils seront toujours à l'affût!

Lorsque vous réussirez à atteindre le Royaume des fées, la Reine vous offrira une paire de chaussures volantes qui rendra votre voyage de retour plus rapide. Mais ne vous endormez pas sur vos lauriers: Blinky, Pinky, Inky et Clyde continueront à vous pourchasser, et il y a une longue distance à parcourir.

Le jeu sera terminé lorsque vous aurez rejoint votre famille dans Pac Town.

Veuillez noter qu'il n'y a aucune séquence Fairyland (pays des Merveilles) sur le Spectrum, Amstrad et MSX dû à des restrictions de l'appareil.

INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT

ATARI ST - insérez la disquette et branchez. Le programme sera alors chargé et tournera.

AMIGA - insérez la disquette et branchez. Le programme sera alors chargé et tournera.

CBM avec DISQUETTE - tapez LOAD "0:*" , 8,1 , puis appuyez sur RETURN.

CMB CASSETTE - appuyez sur les touches SHIFT/RUN STOP.

SPECTRUM - LOAD "" et appuyez sur ENTER.

AMSTRAD CPC CASSETTE - appuyez en même temps sur la touche CTRL et la petite touche ENTER.

AMSTRAD CPC DISQUETTE - /CPM

MSX - taper LOAD "CAS;" , R.

COMMANDES

COMMODORE: O = a gauche, P = a droite, CTRL = sauter, F1 = generique, F3 = 1 joueur, F5 = 2 joueurs, F7 = pause

SPECTRUM; MSX & AMSTRAD: O = a gauche, P = gauche, P = a droite, Barre d'espacement = sauter

ATARI & AMIGA: O = a gauche, P = a droite, Barre d'espacement = sauter

TM and © 1984 by NAMCO Ltd.

Licensed to Grandslam Entertainments Ltd.

All rights reserved.