

Story

Pac - die weltberühmteste Computerfigur ist wieder da! Sie spielt den Helden in ihrem eigenen Abenteurgame "Pac-Land", einer erstklassigen Adaption der international bekannten Münzversion.

Pac Man ist in aller Welt ein Begriff. Trotz der unzähligen Nachbildungen in Spielhallen und auf Heimkonsolen gibt es jedoch nur ein Pac-Land.

Pac muß vier äußerst unterschiedliche Reisen überstehen, die in ihrem Verlauf so originell und komplex sind wie das ursprüngliche Spiel, das in Spielhallen zu einem solch durchschlagenden Erfolg geworden ist.

Ausgangspunkt ist seine Heimatinsel. Pac entschließt sich, einer Fee, die sich verirrt hat, dabei zu helfen, den Weg ins Märchenland zurückzufinden. Seine Reise führt ihn durch Städte, rauhes Gebirge, gefährliche Schluchten und tückische Wüsten

Pacs Feinde - Blinky, Pinky, Inky und Clyde - legen ihm dabei unermüdlich Steine in den Weg. Diese hartnäckigen Geister leben in Pac-Land und sie werden mit allen Mitteln zu verhindern versuchen, daß Pac sein Ziel erreicht.

Pac hat aber auch Verbündete. Mit seinen Kraftpillen, die stets griffbereit sind, kann er die Geister zum Zittern bringen und sie zeitweilig lähmen. Sie entschwinden dem Bildschirm, um sich jedoch in Windeseile wieder zu regenerieren.

Pac ist im übrigen obstsüchtig und obwohl er sich auf der gesamten Bildschirmfläche bewegen kann, springt er von Zeit zu Zeit hoch um an die verlockenden Kirschen, Äpfel und anderen auftauchenden Früchte heranzukommen.

Unzählige Gefahren lauern Pac auf seinem Weg auf. In der Stadt heißt es Vorsicht vor den Feuerhydranten und Geistern in Blasen-

autos. Schluchten müssen überwunden und herabfallenden Stämmen sowie sich bewegenden Untergründen ausgewichen werden. Aufgepaßt auch bei den Geistern, die den Himmel einfach einstecken, wenn Pac auf den Wolken reitet - die lassen sich nicht so leicht reinlegen!

Wenn es dir gelingt, bis ins Märchenland vorzudringen, wird dich die Königin mit einem Paar fliegenden Schuhen belohnen. Diese bringen dich schneller wieder nach Hause. Nimm dich jedoch trotz deines bisherigen Erfolges in acht - Blinky, Pinky, Inky und Clyde sind noch immer hinter dir her, und dein Weg nach Hause ist lang.

Das Spiel ist vorbei, wenn du wieder bei deiner Familie in Pacstadt ankommst.

Ladeanleitung

CBM-Cassette - Shift/RunStop drücken

Bedienung

über Tastatur oder Joystick in Port 2

F1 - Vorspann
F3 - 1 Spieler
F5 - 2 Spieler
F7 - Pause
O - links
P - rechts
CTRL - springen

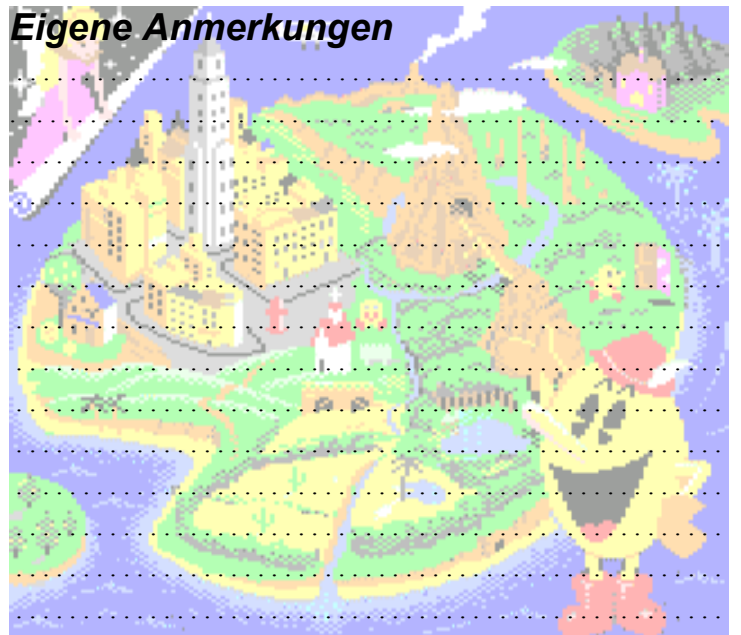
Tips und Tricks

Für maximale Geschwindigkeit wird der Joystick-Hebel oder die Taste zweimal in die gewünschte Richtung bewegt. Dann Joystick oder Taste dort halten

Pacs Energien schwinden allmählich, und wenn sie auf dem Nullpunkt angelangt sind, kennen die Monster kein Mitleid!

Wenn es Pac gelingt auf Objekte draufzuspringen, gibt es zur Belohnung Obst und zusätzliche Lebenspunkte.

Eigene Anmerkungen



TM and Copyright 1984 by NAMCO LTD.

Licensed to Argus Press Software Ltd.
All rights reserved.