

namcot

10
パックランド
取扱説明書



PAC-LAND

NPL-4500

このたびはナムコット・ゲームカセット「バックランド」をお求め頂きまして誠にありがとうございます。プレイの前にお読み頂きますとより楽しく遊ぶ事ができます。ころばぬ先の杖がわり？

ものはためし。ぜひ御一読を……。

目次

- | | |
|-------------------|---------|
| 1 使用上の注意 | P ① |
| 2 操作の方法 | P ②~P ③ |
| 3 遊び方 | P ④~P ⑥ |
| 4 登場キャラクター | P ⑦ |
| 5 必勝テクニック | P ⑧~P ⑨ |

パックランドは、1984年にナムコが発表したリアルアニメーションゲームです。大ブームを起こしたご存じパックマン。アメリカでは彼を主人公にしたTVアニメが放映され大好評でした。子供から大人まで、親しみ易いキャラクターは万国共通。日本では、不思議な事が当たり前の国、パックランドで大活躍。行く手に何が待っているか。ワクワク、ドキドキ。冒険旅行のはじまり、はじまり。

1

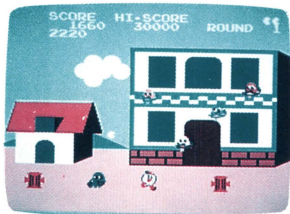
使用上の注意

- カセットを交換する時は必ず電源を切ってください。
- 精密機械ですので、極端な温度条件下の使用や保管、強いショック等はさけてください。また、絶対に分解はしないでください。
- 端子部に触れたり、水にぬらしたりしないようご注意ください。

2

操作の方法

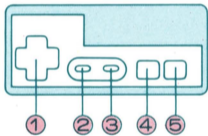
■バックランドのゲーム進行



迷子の妖精をフェアリーの国に送り届けるため、バックマンは冒険旅行に出かけます。街を出て、森を抜け、山を越えて…行く手を阻むモンスターをこらしめて RUN & JUMP!! 無事妖精を送り届けると

パックマンは、空を飛んで帰ることができます。帰り道もご用心。モンスターが狙っています。家に着いたら、1トリップ終了。次のトリップはどんなかな？

■コントローラーの操作



- ①パックマンのジャンプに使用。
- ②使用しません。
- ③ゲームスタート、中断に使用。
- ④パックマンの左への移動に使用。
- ⑤パックマンの右への移動に使用。

- START ボタンを押すとゲームが始まります。
- ゲームの途中でSTART ボタンを押すと、一時中断。もう一度押せば、ゲームは再開されます。
- リセットボタンを押しても最高得点は消えません。

3

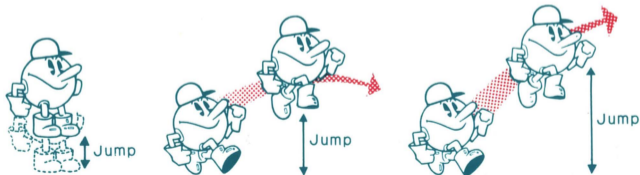
遊び方

■多彩なRUN & JUMP

パックランドは3つのボタンの操作が決め手。数多くのRUN & JUMPパターンができるのです。ダッシュ、急停止、空中姿勢コントロール etc。一見単純そうですが、どうして中々奥深いのです。いくつか紹介しますので、よく理解して体で覚えて下さい。

●スピード&ジャンプ

パックマンは、④か⑤のボタンを続けてたたけば、それぞれの方向に



速く走ります。①のジャンプボタンでジャンプします。この時走るスピードが速ければ速い程、高く遠くジャンプ!

●急停止

パックマンが走っている時、逆方向移動ボタンをたたくと、素早く停止。



●移動物を利用してジャンプ

雲、上下する丸太、などに乗ってジャンプします。



雲の上に乗ってジャンプ

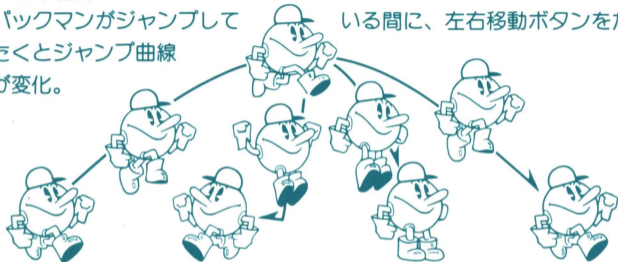


1番左の丸太に乗ってジャンプ

●空中制御

パックマンがジャンプして
たくとジャンプ曲線
が変化。

いる間に、左右移動ボタンをた



右移動ボタン
を叩く。

左移動ボタンを
叩くと逆戻りで
走り出す。

JUMP中にボタン
を叩かないとその
まま着地します。

右移動ボタンを叩く
と着地と同時に走り
出します。

■ミス

パックマンは、モンスターの頭上に飛び乗る事ができます。でも、モンスターにぶつかったり、攻撃をよけられないとミスになります。

4

登場キャラクター

飛行機、UFO、ホッパーに乗って登場する、モンスター達。

名前 (色)	性格
クライド (オレンジ)	モンスターの親分。
ピンキー (ピンク)	クライドの片腕。
プリンキー (レッド)	気弱でノロノロした奴。
インキー (スカイブルー)	根暗で陰険な奴。



スー(バイオレット)



ナゾの女性
モンスター
乗物には、
乗らない。

小モンスター



モンスター
の乗った飛
行機から
落下。

5

必勝テクニック

■パワーエサで大反撃

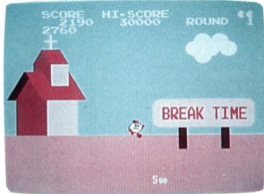
パワーエサを食べるとモンスター達はいじけて逃げ出します。追いかけていじけモンスター(青く変色)をたて続けにやっつけましょう。200→400→800→1600→3200!! と得点もパワーアップ。うまくモンスターをおびき寄せましょう。

■フルーツターゲットをパクリ!

フルーツを食べればパックマンは、元気百倍。得点がどんどん上がります。

■中継点に着いたらJUMP!

“BREAK TIME”の看板が見えたら、勢いよくJUMP!!
なんと空中ポーズの種類でボーナス得点が、もらえます。



不思議な事が当たり前のバックランド。意地悪で愉快なモンスター達や、かわいい妖精と一緒にバックマンは、様々な不思議に出会います。ちよっぴり、お教えしましょう。

★不思議その1……………ヘルメットはボンネット！

バックマンのかぶっている帽子がヘルメットになれば、小モンスターなんかへっちゃらです。なにしろ、頭で受けとめられ、得点になってしまうのですから。出現のヒントは、消火栓。

★不思議その2……………風船は行きには出ません。

トリップの帰り道にのみ風船出現。全部で6個。そのうち1つは、高得点。切株やサボテンがミソですよ。

★不思議その3……………誰も知らない秘密の花。

ゲームに花をそえます。その秘密とは……ないしょです。プレイしながら解きあかして下さい。

★この他にも不思議がいっぱい。たっぴりとお楽しみ下さい。

NAMCOT

「遊び」をクリエイトする
株式会社 ナムコ

〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 ナムコット係 ☎03(756)7651

●故障等のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

株ナムコ・横浜サービスセンター

〒222 神奈川県横浜市港北区榑町2-1-60 ☎045(543)6701(代)

©1984 1985 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED