

PANTERA ROSA

Otra vez la Pantera Rosa está sin blanca debido a su excesivo tren de vida: ¡a buscar trabajo! "Mayordomo" podría ser una buena cosa, perfecta para vivir en casas confortables y robar las pertenencias del señor por la noche. ¡Cinco robos serán suficientes! Entonces será el momento de pagarse una vacaciones en el sur, y recobrar así del duro trabajo. ¿Duro trabajo? Ah sí, cuando empezó a trabajar, la Pantera Rosa no sabía que sus señores eran sonámbulos. Ahora tiene que conducir a su jefe por toda la casa para que le deje robar tranquilo, pero eso sí, sin despertarle. ¡Pero el inspector Clouseau tampoco anda ocioso! Durante años ha intentado pillar desprevenida a la Pantera Rosa. Por eso cuando pudo se coló en la casa. ¿Cómo podrá la Pantera Rosa conseguir su objetivo, con toda esta confusión, sin que la atrape el inspector? Pero no importa, tiene unos cuantos trucos escondidos en la manga...

El Juego: Lo primero que tiene que hacer la Pantera Rosa es decidir a dónde va:

- a buscar un trabajo (aquí podrá elegir un jefe)
- a los grandes almacenes (para trabajar con el jefe más rico, la Pantera Rosa necesitará de la mejor apariencia. Si tiene suficiente dinero, podrá comprar corbatas y sombreros para su trabajo).

Una vez equipada, se presentará. Conseguirá entrar en la casa del más rico, si ha tenido éxito en las incursiones... ejem, en las visitas anteriores.

Dependiendo de las casas necesitarás :

- Casa 0: nada
- Casa 1: sombrero
- Casa 2: reloj de oro
- Casa 3: referencias (un poquito exageradas)
- Casa 4: coche.

Haz lo que puedas, la Pantera Rosa sabrá apreciarlo.

Dirección del sonámbulo :

1. Si la Pantera Rosa está de pie en posición defensiva de cara al sonámbulo (fuego y dirección), este último cambiará de dirección cuando choque con la Pantera Rosa.
2. Si quieres que el sonámbulo cambie de dirección (de frente/de espaldas) la Pantera Rosa tiene que mirar en la dirección deseada y hacer sonar la campana.

La Pantera Rosa podrá hacer uso de sus trucos: podrá inflar algunos objetos, como por ejemplo, una réplica en plástico de sí misma, que hará cambiar de dirección al sonámbulo y atraerá la atención del inspector. Para dirigir al sonámbulo a distancia, la Pantera Rosa distribuirá catapultas y tablas con las cuales guiar al sonámbulo de forma segura, evitando los obstáculos. Las otras opciones... ¡ya las verás !

Cómo controlar a la Pantera Rosa

Movimientos:

arriba
|
izquierda ---- o ---- derecha
|
abajo

inflar objetos:	presiona el botón de fuego 3 veces 3 x * / o
redireccionamiento del sonámbulo:	joystick a izquierda / - * - derecha pulsando fuego
llamar al menú de selección:	joystick hacia abajo * pulsando fuego :
activar objeto:	joystick hacia arriba : pulsando fuego *
control en el menú de selección: lista de objetos (cíclica):	joystick a izquierda / - o - derecha
seleccionar campana	joystick abajo o activar : fuego * :
regresar al juego:	joystick arriba pulsando fuego *

cara de		PINK	bolsa de		panteras
<u>la pantera</u>	<u>Bocadillo</u>	<u>PANTHER</u>	<u>dinero</u>	<u>puntos</u>	<u>de pie</u>
a.	b.	c.	d.	e.	f.

Los indicadores:

- La Pantera Rosa te indica lo cansada que está. Mantenla despierta. (¡Pero no despiertes a nadie más!)
- La Pantera Rosa está pensando (¡increíble!) ¡Selecciona el objeto a hinchar!
- Título: esto te recordará que estás jugando con la PANTERA ROSA (¡Nunca lo olvides!)
- Bolsa del dinero: cuando esté llena, la Pantera Rosa habrá realizado ya suficiente trabajo.
- e/f) Puntuación actual y cantidad de intentos que todavía puedes realizar.

© 1987 Micro – Partner

(D) DRO SOFT, S. A. – Francisco Remiro, 5 – 7 Telef. (91) 246 38 02
28028 –Madrid

OFFSET ALG, S. A. / San Raimundo, 31 / 28 039 Madrid