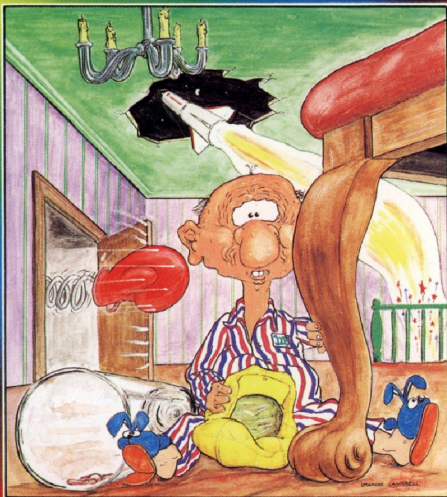


SENSATIONAL SOFTWARE FROM  
**MIKRO-GEN**



**PYJAMARAMA**

**MSX**

RAM  
64KB

## **PYJAMARAMA**

Welcome to the nightmare world of Wally Week.

Even Wallys have to sleep -the trouble is, being a Wally nightmares are more troublesome than you would think...

Sweet dreams, Wally? NO CHANCE.

Being a Wally, nightmares are more common than pleasant dreams, and the one you have entered is the worst ever. Not only are you still looking and acting like a Wally you can't even sleep like normal people, and you are having the Daddy of all nightmares. OK Wally, don't just lie there suffering in your nightmare do something about it.

Well how would you normally wake yourself up? That's right, with an alarm clock, wind it up and your nightmare is over. Parts of your nightmare may repeat themselves, repeat themselves, repeat themselves. Of course, being a nightmare and you being a Wally things ain't gonna be that easy..

For a start everything suddenly seems larger than life, so even everyday objects somehow present difficulties. And being a Wally, you may find it even harder to release yourself from your predicament. Parts of your nightmare may repeat themselves, repeat themselves, repeat themselves.

You may be totally incapable of working out what order to collect things, use them, or even what you need to use. Can't help you there, Wally, but if you want to wake up

you've got to keep trying. Parts of your nightmare may repeat themselves, repeat themselves, repeat themselves.

Go straighten your cap, tighten your pyjama cord, slip into your slippers and get moving.

Wally really is in trouble this time. He has fallen asleep and in his nightmare everything is enlarged to many times its normal size. To release himself from torment he must find the alarm clock and wind it up.

This is nowhere near as simple as it may sound because many objects are needed to achieve different tasks which will become apparent as the game progresses.

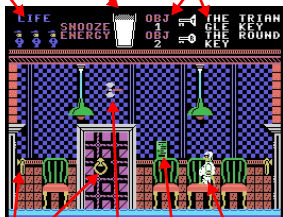
In many cases a particular object will be needed in order to collect or use another one to satisfy a certain task. A seemingly impossible action may merely require a different approach or object.

Only two objects can be carried at one time. To change an object, pass over the one required and it will be exchanged automatically (to avoid exchange, jump over the unwanted object). In some cases, the order in which the objects are collected in the inventory is important. It is advisable to leave the one you plan to use as the second object.

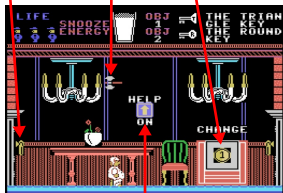
There are many rooms in the house and a wide variety of "distractions" to overcome. Keys will be required to open some doors, to open others, just jump at the handle.

Even though you are asleep, energy is also a factor in this game. At the top of the screen you will see a glass of milk with "Snooze Energy". A short while after the start of the programme this will begin to decrease when your are hit by an enemy object. To replenish this lost energy there are items of food in the house, which will appear singly, and in different locations. When your Snooze Energy has run out 3 times, losing 3 lives, you will have to start the game again.

lives energy inventory (two objects)



handles enemy object recollectable object Wally

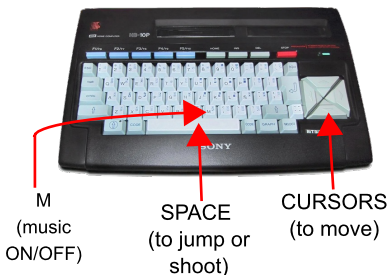


## Recollectable Objects

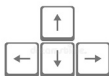
|                                                                                     |                   |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|
|    | DRIVING LICENCE   |
|    | THE CROSS         |
|    | CRISTAL ORB       |
|    | THE POWERPACK     |
|    | THE BEACHBALL     |
|    | MAGNET            |
|    | THE DOOR HANDLE   |
|    | THE POUNDCOIN     |
|    | THE FUEL CAN      |
|   | THE BOX KEY       |
|  | THE SHARPSCISSORS |
|  | WATER BUCKET      |
|  | THE CRASHHELMET   |
|  | LIBRARY TICKET    |
|  | THE PLANTPOT      |
|  | THE LASERGAN      |
|  | HAMMER            |

|                                                                                     |                   |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|
|    | IGNITION KEY      |
|    | THE SWORD         |
|    | SQUARE KEY        |
|    | THE TRIANGLE KEY  |
|    | THE MOON CRYSTAL  |
|    | THE CLOCKKEY      |
|    | CONVEYOR CONTROL  |
|    | LIBRARY BOOK      |
|    | THE PENNY         |
|   | THE TOWEL         |
|  | JOYSTICK          |
|  | COOKING BOWL      |
|  | FIRE EXTINGUISHER |
|  | THE ROUNDKEY      |
|  | THE RADIO         |

## CONTROLS



LEFT (to  
move to)



RIGHT (to  
move to)

Or Joystick to move / FIRE to jump or  
shoot

## Hardware requirements:

an MSX-1 with 64 kB of RAM memory.

## Notes:

This game is the MSX conversion/remake of Mikro-Gen's game "Pyjamarama", released in 1984 for ZX Spectrum, Commodore 64 and Amstrad CPC machines.

## Credits:

*Code:* fregarni

*Graphics:* fregarni

*Music/FX:* fregarni

[fregarni.itch.io](https://fregarni.itch.io)

# FUSION-C

Developed with MSX Fusion-C.

## **PYJAMARAMA**

Bienvenido al mundo de  
pesadilla de Wally Week..

Incluso Wally tiene que dormir; el problema es que las pesadillas de Wally son más problemáticas de lo que piensas.

¿Dulces sueños, Wally? NINGUNA  
POSIBILIDAD.

Al ser Wally, las pesadillas son más comunes que los sueños placenteros, y en el que has entrado es el peor de todos. No sólo sigues luciendo y actuando como un Wally, sino que ni siquiera puedes dormir como la gente normal, y estás teniendo al PADRE de todas las pesadillas. Está bien, Wally, no te quedes ahí sufriendo en tu pesadilla, haz algo al respecto.

Bueno, ¿cómo te despertarías normalmente? Así es, con un despertador, dale cuerda y se acaba tu pesadilla. Partes de tu pesadilla pueden repetirse, repetirse, repetirse. Por supuesto, al ser una pesadilla y tú ser un Wally, las cosas no serán tan fáciles.

Para empezar, de repente todo parece más grande que en la vida real, por lo que incluso los objetos cotidianos presentan dificultades. Y al ser un Wally, puede que te resulte aún más difícil liberarse de su situación. Partes de tu pesadilla pueden repetirse, repetirse, repetirse.

Es posible que seas totalmente incapaz de determinar en qué orden recolectar las cosas, usarlas o incluso qué necesitas usar. No puedo ayudarte en eso, Wally, pero si quieres despertar tienes que seguir intentándolo. Partes de tu pesadilla pueden repetirse, repetirse, repetirse.

Ve a enderezar tu gorro, aprieta el cordón del pijama, ponte las pantuflas y muévete.

Wally realmente está en problemas esta vez. Se ha quedado dormido y en su pesadilla todo se ha ampliado muchas veces su tamaño normal. Para liberarse del tormento deberá encontrar el despertador y darle cuerda. Esto no es tan simple como puede parecer porque se necesitan muchos objetos para lograr diferentes tareas que se harán evidentes a medida que avanza el juego.

En muchos casos será necesario un objeto determinado para poder recolectar o utilizar otro para satisfacer una determinada tarea. Una acción aparentemente imposible puede simplemente requerir un enfoque u objetivo diferente. Sólo se pueden transportar dos objetos a la vez. Para cambiar un objeto, pasa por encima del requerido y se intercambiará automáticamente (para evitar el

intercambio, salta por encima del objeto no deseado). En algunos casos es importante el orden en el que se tienen recolectados los objetos dentro del inventario. Siendo recomendable dejar como segundo objeto aquel que se piensa utilizar.

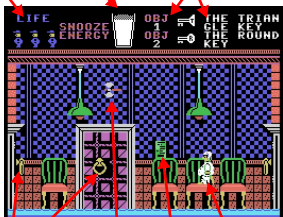
Hay muchas habitaciones en la casa y una gran variedad de "distracciones" que superar. Se necesitarán llaves para abrir algunas puertas, para abrir otras, simplemente salta a la manija/picaporte.

Aunque estés dormido, la energía también es un factor en este juego. En la parte superior de la pantalla verás un vaso de leche con "Snooze Energy". Disminuirá si te golpea un objeto enemigo. Para reponer esta energía perdida hay elementos de comida en la casa que aparecerán en diferentes lugares. Cuando tu Snooze Energy se haya agotado 3 veces, perdiendo 3 vidas, tendrás que comenzar el juego nuevamente.



energia

inventario (dos  
↑ objetos)

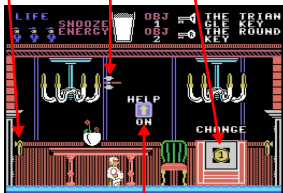


puerta de  
acceso

objeto  
enemigo

Wally

objeto  
recolectable



interruptor

## Objetos recolectables



LICENCIA DE CONDUCIR



LA CRUZ



ORBE DE CRISTAL



LA BATERÍA



LA PELOTA DE PLAYA



IMÁN



LA MANIJA DE LA PUERTA



LA LIBRA (MONEDA)



BOTE DE COMBUSTIBLE



LA LLAVE DE LA CAJA



LAS TIJERAS



CUBO DE AGUA



EL CASCO



CARNÉ DE BIBLIOTECA



LA MACETA



PISTOLA RAYOS LÁSER



MARTILLO



LLAVE DE IGNICIÓN



LA ESPADA



LLAVE CUADRADA



LA LLAVE TRIÁNGULAR



EL CRISTAL LUNAR



LA LLAVE DEL DESPERTADOR



CONTROL REMOTO



LIBRO DE LA BIBLIOTECA



EL PENIQUE



LA TOALLA



PALANCA DE JUEGOS



TAZÓN



EXTINTOR DE INCENDIOS



LA LLAVE REDONDA



LA RADIO

## CONTROLES

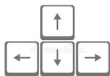


M  
(música  
activada /  
desactivada)

SPACE  
(saltar o  
disparar)

CURSORES  
(desplazarse)

IZQUIERDA  
(moverse a  
izquierda)



DERECHA  
(moverse a  
derecha)

O Joystick para desplazarse /  
DISPARO para saltar o disparar

## **Requisitos hardware:**

un MSX-1 con 64 kB de memoria RAM.

## **Notas:**

Este juego es la conversión/*remake* para MSX del juego "Pyjamarama" de Mikro-Gen, lanzado en 1984 para máquinas ZX Spectrum, Commodore 64 y Amstrad CPC.

## **Créditos:**

*Código:* fregarni

*Gráficos:* fregarni

*Música/FX:* fregarni

[fregarni.itch.io](https://fregarni.itch.io)

# **FUSION-C**

Desarrollado con MSX Fusion-C.