

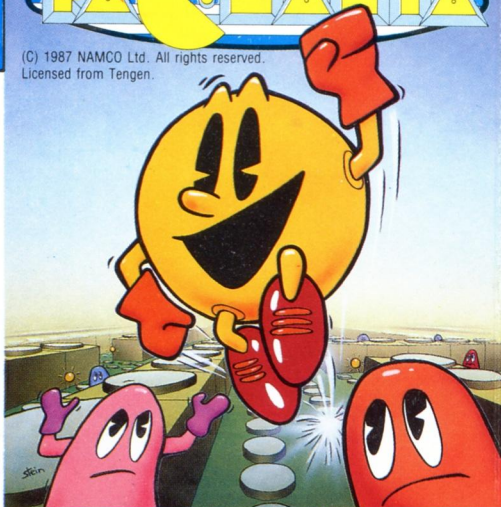
A M S T R A D

AMSTRAD
AMC - 647

PACMANIA



(C) 1987 NAMCO Ltd. All rights reserved.
Licensed from Tengen.



PAC-MANIA

SPECTRUM, AMSTRAD,
COMMODORE, MSX

INSTRUCCIONES

Pac Mania es un juego en el cual tú manejas al Pac-Man a través de un mundo de laberintos en tres dimensiones. Armado solamente con un único poder de SALTO, el Pac-Man se enfrentará a nuevos retos a medida que entre en los Mundos de la Ciudad de Block, el Parque de Pac-Man, la Tierra de Sandbox y en Jungly Steps.

Empieza el juego seleccionando el nivel 1, 2 ó 4: cuanto más alto sea el nivel, más difícil será el juego. Tu objetivo es comerte todos los puntos y píldoras de poder en los laberintos, al mismo tiempo que evitas a esos malditos fantasmas. El jefe fantasma Clyde ha reclutado dos nuevos talentos fantasmas: Sue y Funky, haciendo el viaje de Pac más problemático. Sin embargo, si te comes una píldora de poder, los fantasmas cambiarán temporalmente de color, dando a Pac la oportunidad de abrirse paso masticando y hacer puntos extra.

¡PAC-MAN ha vuelto!
Armado con un único poder de salto, PAC-MAN se enfrentará a nuevos retos a medida que entre en los mundos del BLOCK TOWN, EL PARQUE DE PACKMAN, LA TIERRA DE SANDBOX y en JONGLY STEPS.
Un fantástico juego para todos los PACMANIACOS.



Si eres lo suficientemente Pac-Maníaco para haber alcanzado el siguiente laberinto antes de quedarte sin vidas, ¡no desesperes! ¡Ahí también hay oportunidad de masticar!

INSTRUCCIONES DE CARGA

Commodore 64/128 (Cassette): SHIFT y RUN/STOP.

Spectrum 48/128 (Cassette): LOAD"" y pulsar ENTER.

Spectrum +3: LOAD"" o usa el cargador.

Amstrad 464/6128 (Cassette): Pulsa CTRL y el ENTER pequeño y PLAY en el cassette.

Amstrad 464/6128 (Disco): CPM.

MSX: BLOAD "CAS:", R

CONTROLES DE JUEGO (Todas las versiones)

TECLADO

Z: Izquierda.

X: Derecha.

O: Arriba.

K: Abajo.

Espacio: Saltar.

Shift Q: Abandonar juego.

Shift P: Pausa.

JOYSTICK

