

©1987 NAMCO LTD.

C64 screen shot



Spectrum screen shot

Amstrad screen shot

¡Vuelve Pac-Man y en 3D!

Armado solamente con su fuerza demoledora, Pac-Man se enfrentará a los peligros de Block Town, el parque Pack-Man, la Tierra de Sandbox y la jungla, así como a esos fantasmas que todos conocen.

**CONTIENE INSTRUCCIONES
EN EL INTERIOR**

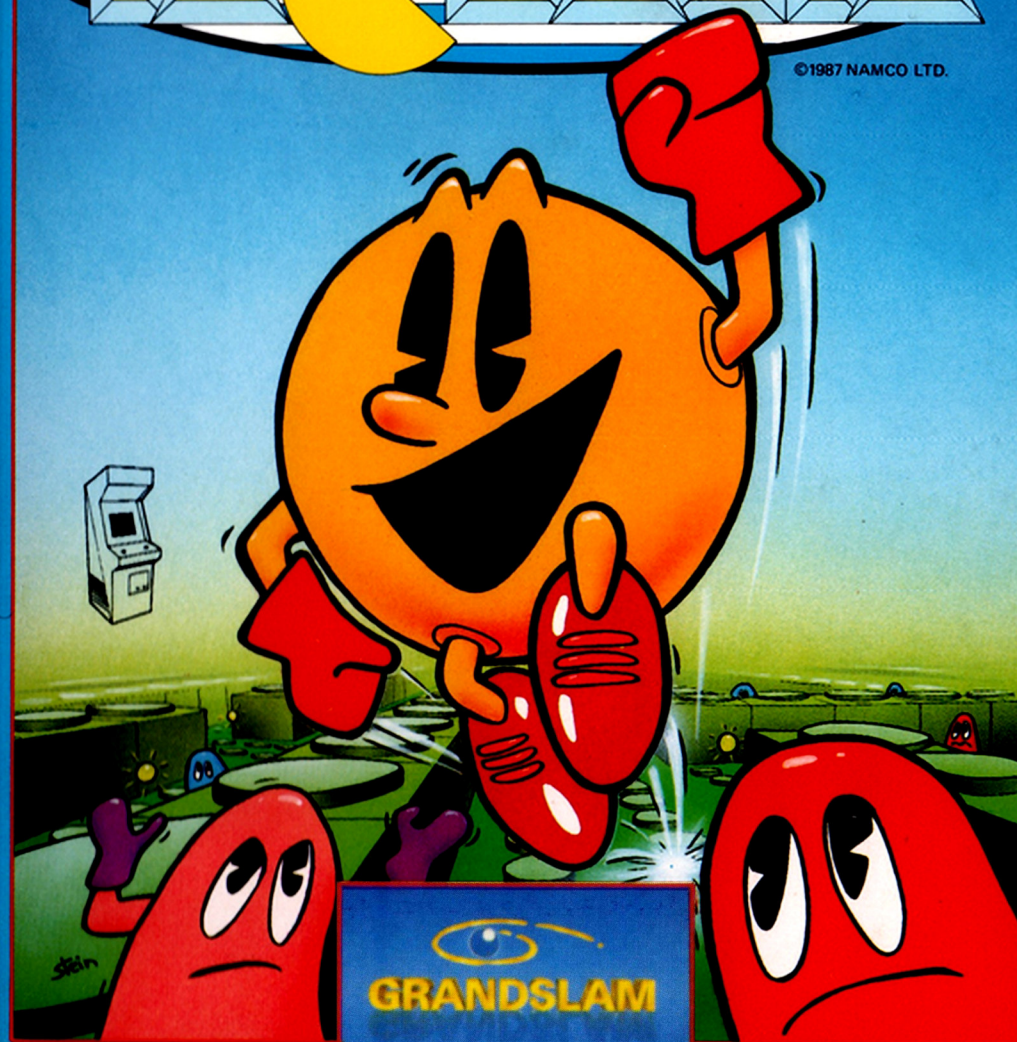


ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Silva, 6 - 28013 Madrid
Tfnos. 241 94 24 - 241 96 25
Télex: 22690 ZAFIR E
Fax: 542 14 10



**C64/128
CASSETTE**

©1987 NAMCO LTD.



GRANDSLAM

FOLLETO DE INSTRUCCIONES

Publicado por Grandslam Entertainments LTD.

Se prohíbe la publicación, copia o distribución no autorizada.

(c) 1987 NAMCO LTD. Todos los derechos reservados. Licencia de Fengen.

(c) 1988 Grandslam Entertainments Ltd.

12-18 Paul Street

London ED21 4JS

Pac-Mania es un juego de un jugador en el que puedes manejar a Pac-Man por un mundo de laberintos 3-D. Armado con el único poder BOUNCE, Pac afronta nuevos retos cuando entra a los mundos de Ciudad de Bloque, el Parque de Pac-Man, Tierra de la caja de arena y Paso a la Selva.

Empieza el juego eligiendo el nivel 1, 2 ó 4 cuanto más alto sea el nivel más difícil es el juego. Tu objetivo es comerte todos los puntos y píldoras de poder en los laberintos mientras, al mismo tiempo, evitas a esos fastidiosos fantasmas. El jefe de los fantasmas, Clyde, ha reclutado el talento de dos nuevos fantasmas, Sue y Funky, haciendo el viaje de Pac aún más difícil. Sin embargo, cómete una píldora de poder y los fantasmas temporalmente cambiarán de color dando a Pac la oportunidad de marcar su camino hacia puntos extra.

También Pac tiene la ayuda de dos "artículos especiales", una píldora de poder verde y otra roja. La píldora VERDE aumenta temporalmente la velocidad y la ROSA concede puntos dobles, La FRUTA también puede aparecer y cuando es comida añadirá puntos extra a tu puntuación.

Si tu eres un Pac-Mania suficiente para haber alcanzado el siguiente mundo de laberintos antes de que se acaben las vidas, no desesperes pues tienes la opción de seguir mascando!!.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Commodore 64/128 (Cassette)

SHIFT y RUN/STOP

Spectrum 48/128 (Cassette)
LOAD " " y presiona ENTER

Spectrum +3
LOAD " "

Amstrad 464/6128 (Cassette)
Presiona CTRL y ENTER

Amstrad 464/6128 (Disco)
1 CPM

Atari ST y Amiga
Introduce el disco y reajusta el computador

MSX
BLOAD "CAS:", R

CONTROLES DEL JUEGO (Todas las versiones) TECLADO

Z	— Izquierda
X	— Derecha
O	— Arriba
X	— Abajo
Espacio	— Salto
Cambio Q	— Retirarse
Cambio P	— Pausa

JOYSTICK

Arriba
↑
Izquierda ← Salto → Derecha
↓
Abajo