

INSTRUCCIONES DEL JUEGO "CRACK-MAN"

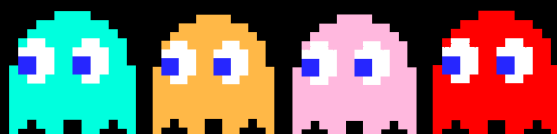
FUNCIONAMIENTO DEL JUEGO.

EL OBJETIVO DEL JUEGO ES COMER TODOS LOS PUNTOS QUE HAY EN UN LABERINTO, CUIDÁNDOSE DE CUATRO FANTASMAS QUE A SU VEZ LE ANDAN PERSIGUIENDO, EN CASO DE ALCANZARLO, REDUCEN A CRACKMAN COMO SI FUERA UN GLOBO QUE SE DESINFLA Y PIERDE UNA DE SUS 3 VIDAS QUE TIENE. UNA VEZ ALCANZANDO TODAS LAS MONEDAS EL JUGADOR GANA.

ÁSIMISMO, A MEDIDA DE QUE EL JUGADOR AVANCE DE NIVEL, LA VELOCIDAD DE LOS FANTASMAS AUMENTA, MIENTRAS QUE LA VELOCIDAD DEL JUGADOR DISMINUYE. EL JUEGO CONSTA DE TRES NIVELES POR CADA UNO DE LOS MODOS DE JUEGO, POR LO QUE EL ULTIMO NIVEL, EL NÚMERO DE FANTASMAS AUMENTA.

ICONOS

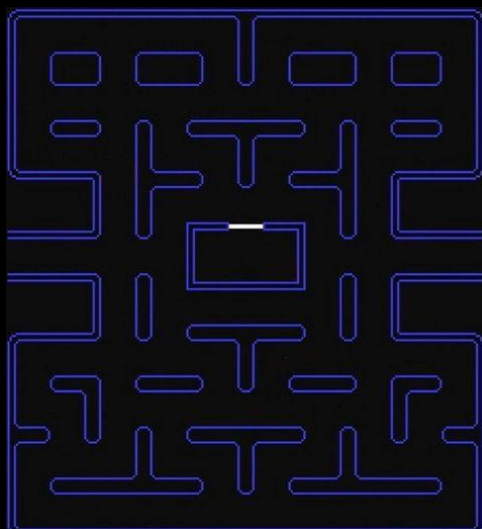
ENEMIGOS DE CRACK-MAN



JUGADORES



TABLERO DEL JUEGO

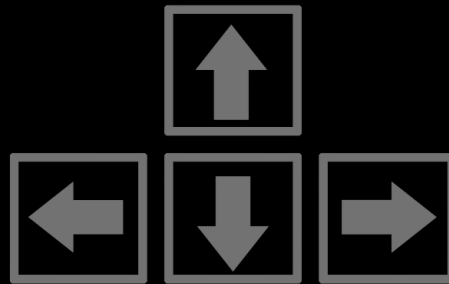


MONEDAS



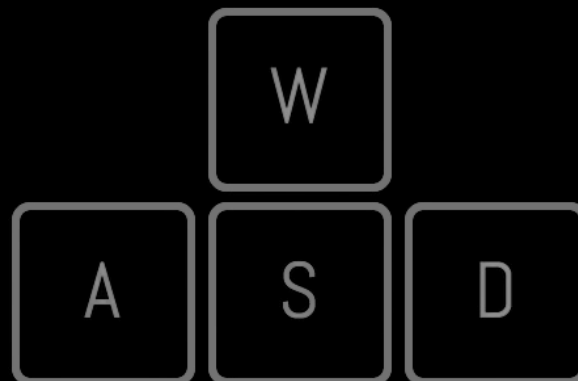
MODALIDAD DE JUEGO.

EN LA MODALIDAD DE UN SOLO JUGADOR PARA PODER MOVER A CRACKMAN SE UTILIZAN SOLAMENTE LAS FLECHAS DEL TECLADO CON LA FINALIDAD DE MOVER A CRACKMAN POR TODO EL LABERINTO A RECOGER LAS MONEDAS ANTES DE QUE ALGÚN FANTASMA LO ARRINCONE Y PIERDAS SUS 3 VIDAS AL SER ATRAPADO.



CONTROLES PARA UN SOLO JUGADOR.

EN LA MODALIDAD DE 2 JUGADORES, 2 CRACKMAN SE UNIRÁN PARA JUNTAR LAS MONEDAS DE TODO EL MAPA PARA PODER GANAR LA PARTIDA, EL SEGUNDO JUGADOR SE TENDRÁ QUE MOVER CON LAS TECLAS A, S,D,W



CONTROLES PARA EL SEGUNDO JUGADOR.