



Pacman's Abenteuerreise

Der kleine gelbe Pacman geht auf eine Abenteuerreise. Pacman ist ein gewöhnlicher gelber Punkt, unauffällig lebt er vor sich hin. Doch innerlich will er mehr erleben. Als er eines Tages ein Tor zu einer anderen Dimension entdeckt, ist seine Abenteuerlust kaum zu stoppen. Mutig wie er ist und ohne groß zu überlegen geht er einfach drauf los....Die Reise beginnt....

Dort wird er einiges Erleben und besiegen müssen, um ans Ziel zu gelangen. Dabei brauch er deine Hilfe! Er ist bereit sich jeden Gegner zu stellen und ihn fertig zu machen! Hilf ihn dabei seine Stärken optimal einzusetzen. Auf der Reise wirst du jemanden begegnen, der dir helfen könnte. Achte auf seine Worte....

Steuerung:

Um den Pacman zu bewegen verwendet man die Tastatur. Pfeil nach links ← = rückwärts laufen, Pfeil nach rechts → = vorwärts laufen, Pfeil nach unten = runter laufen und Pfeil nach oben = hoch laufen. Den Zauber der schützenden Rüstung aktiviert man mit der Leertaste.

Um den Gegner zu besiegen, verwendet man die Tasten A, W, S, D.

A= Angreifen von links; W= Angreifen von oben; S= Angreifen von unten; D= Angreifen von rechts.

Spielverlauf und Tipps:

Um ans Ziel zu gelangen muss Pacman alle Spielfelder durchlaufen. Dabei hilft dir der Story Teller, lauf auf ihn zu und er wird dir helfen. Achte darauf was er dir zu sagen hat, es wird dir und somit auch Pacman weiter helfen. Sammle alle Münzen ein die du findest, diese werden im Spielverlauf nützlich sein, um dir im Shop Mana oder Lebenspunkte zu kaufen. Diese brauchst du dringend um den Endgegner zu besiegen. Denn der hat es in sich. Desto mehr Gegner du besiegst desto mehr Münzen Mana und Leben kannst du sammeln. Durchlaufe auch jeden Checkpoint, damit du nicht immer ganz von vorne

anfangen musst. Wenn du geschickt bist wirst du wirst du das Ziel erreichen, aber zum Schluss wird es nochmal Spannend, ob Pacman mit deiner Hilfe den Endgegner besiegen wird.

Orientierung:

Story Teller:



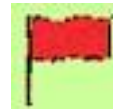
Münzen:



Mana:



Checkpoint:



Leben (hp):



Gegner:



Falle:

