

REGRESO AL CPC

AMSTRAD CPC 464

INSTRUCCIONES DE CARGA

Pulsa CTRL y la tecla pequeña ENTER. Pulsa PLAY en el cassette. Sigue las instrucciones de pantalla.

HISTORIA

Año 2015. Eres Morty McFry. Tu computadora personal en color modelo CPC 464 se ha estropeado y en la época en la que te encuentras todas las piezas de reemplazo para ella se han agotado.

Por suerte, tienes una máquina del tiempo a tu alcance completamente operativa. Decides viajar 30 años atrás en el tiempo y regresar a una década en la que abundan los componentes electrónicos necesarios para su reparación.

CONTROLES

Mover hacia arriba: Cursor Arriba.

Mover hacia abajo: Cursor Abajo.

Aceptar: Barra espaciadora.

Compatible con Joystick.

EL JUEGO

Para que tu aventura culmine con éxito deberás recoger de manera ininterrumpida todos los objetos que encuentres a tu paso (a excepción del almanaque deportivo). Para superar un nivel de juego es necesario recuperar diez artículos. Cada nivel superior supone un reto aún mayor que el anterior.

Tu vehículo dispone de una barra de energía que disminuirá si se recoge el almanaque deportivo o al abandonar el resto de objetos. Si se agota la barra de energía, se acabará el juego. Cada objeto tiene asignada una puntuación diferente. Prioriza la recuperación de aquellos que te aportan una recompensa mayor y entra en el ranking de las mejores puntuaciones.

¡Pisa a fondo el acelerador y alcanza los 140 km/h!

AUTOR

Antonio Corpas Cuenca