

A M S T R A D

TARZANETE

De la boca... abojete



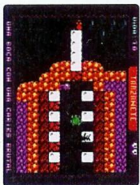
RETRO
Makes

AMSTRAD
CT202501

TARZANETE



Tarzanete mide poco más de un centímetro, y eso siempre le ha dado disgustos. Sin ir más lejos, esta misma mañana andaba haciendo parkour (extremo) por la cabeza de un hipi cuando se cruzó con un piojo que le dio un susto de muerte. Tropezó con tan mala suerte que cayó directo a la boca y fue engullido sin que nadie se enterara de su desdicha.



TARZANETE

De la boca... abojete

INSTRUCCIONES DE CARGA

ANSTRAD 464

1. Rewebina la cinta pal principio ya puede ser con un boli y paciencia o con el botón destinado a tal efecto (REW, que le llaman en algún sistema moderno).
2. Prieta las teclas CONTROL e INTRO a la vez con cuidao de que no te pille un calambre, que tenemos una edad. Busca el PLAY en el cassette y dale hasta el fondo.
3. Presiona la llave ANY (si no la encuentras podría estar en el fondo del mal, matarile-rile-rile) o cualquier tecla.

(NO...) CONTROLES (...MIS SENTIDOS)

Q = Saltar

Si tienes dinero también puedes usar un ñostic, un yoistik o como se escriba, eso que es un mando, vamos.

A = Agacharse

O = Izquierda

P = Derecha

ESPACIO = Disparo

NOTA: En realidad Tarzanete ni dispara ni se agacha porque es pacifista y bajito, en ese orden. Pero lo he puesto igual porque así parece que hace más cosas. Pero no es así.

HISTORIA

Tarzanete mide poco más de un centímetro, y eso siempre le ha dado disgustos.

Sin ir más lejos, esta misma mañana andaba haciendo parkour (extremo) por la cabeza de un hipi cuando se cruzó con un piojo que le dio un susto de muerte. Tropezó con tan mala suerte que cayó directo a la boca y fue engullido sin que nadie se enterara de su desdicha.

Ahora se encuentra dentro de un cuerpo humano y debe encontrar la salida. Un cigarro enorme impide que vuelva por donde ha entrado (y es que Tarzanete si algo tiene es que es sano sanote y pasa de ahumarse con nicotina y/o alquitranes).

Su destino está más lejos. En una parte donde no suele tocar el sol. Abajo, muy abajo, cuerpo adentro. En el Ohio, el hojaladre, el O.G.T., el burejolculo... Debe ser digerido y usar cualquier cosa que encuentre para llegar al legendario Agujero y volver a casa pa la hora de cenar.

Acompáñalo para que logre cruzar la Frontera Final y sea libre de nuevo para hacer el Bien por el mundo.



ENEMIGOS (MIOS)

VIRUS

Ni desarrollado en laboratorios por complots en sitios exóticos ni nada de eso. Es un virus de los de toda la vida. Pero si te pillas molesta, eso sí.



GASES DE MAL ALIENTO

El bocadillo de atún con gruyere y ajo que se ha metido esta mañana el colega junto al cigarro en ayunas es una combinación letal.



GLÓBULO ROJO

Estos corpúsculos tienen la función de defender el organismo de cuerpos extraños. Y para cuerpo extraño el tuyo, así que ojo con ellos.



CACA

Vamos a ver, que si te persigue un zurullo con patas corriendo no hace falta que te diga que lo evites ¿no?



TECNOLOGÍA PU(N)TERA

FX S.S.S. (STATIC SCROLL SYSTEM)

“Tarzanete: de la boca al ojete” incorpora un sistema de pantallas fijas una a una que mejora la calidad visual al evitar desplazamientos borrosos y molestos del fondo y permite que te centres en el gamepayo.

FX MULTICOLOR ACTION

El juego está hecho con colores. Varios colores.

SISTEMA MONOLOAD

Todo el contenido y toda la acción con una sola carga. ¿No te explota el cerebro pensar cómo hemos conseguido meter tanta información en un solo caset a una cara? Flipas.

FX O.G.T.

La tecnología O.G.T. (Original Graphic Text) ofrece una brillante rasterización de textos en pantalla A TODO COLOR (creo que lo del color ya lo hemos puesto antes pero por si acaso). No dudes en leerlos para saber qué estás haciendo (no confundir con hacienda) en cada memento.

EQUIPO (EL "A" NO ESTABA, PUES ÉSTE:)

DIRECCIÓN Jaume Bitterhoff

PROGRAMACIÓN Jaume Bitterhoff

MAPEADO Jaume Bitterhoff

GRÁFICOS Jaume Bitterhoff

MÚSICA Jaume Bitterhoff

SFX Jaume Bitterhoff

DISEÑO Jaume Bitterhoff

MARKETING Jaume Bitterhoff

RRHH Jaume Bitterhoff

PORTADA Jaume Bitterhoff

MAQUETACIÓN Jaume Bitterhoff

CAFÉ No tomo, gracias.

AGRADECIMIENTOS

Ara en serio, tengo que agradecer a los cracks, fieras, monstruos, mastodontes, sigmas de los *Mojon Twins* por crear la Pestecera MK1 y dejar que un anciano como yo logre crear un juego completo para Amstrad CPC. A ellos y a todos los frikazos que lurkan por el canal de Telegram de Mojon Twins MK1/2 Engine users, por los consejos y la ayuda que me han prestado hasta poder terminar esta maravilla de la ingeniería del siglo XXI.



Powered by LA PESTECERA MK1 de los Mojon Twins. El código fuente del juego está bajo licencia Creative Commons 3.0 “by-nc-ca” inclusive (esta última palabra sobra pero es un gran final, así como de listos).



RETRO
Makes

©2024