

## **INSTRUCCIONES BLOODY PAWS**

Los primeros rayos del sol de la mañana entraron por la ventana abierta de su habitación, despertándole. Medio dormido, alargó la mano por encima de la cama deshecha, buscando sentir el suave tacto de su perfumada piel sobre su mano. Avanzando a tientas sobre las sábanas, al tiempo que murmuraba dulces palabras, las que más le gustaban, recorrió toda la longitud de la cama sin hallarla. Abrió los ojos, y miró a su alrededor por toda la habitación. Su ropa seguía donde la había dejado la noche anterior, pero ella había desaparecido. Bloody se levantó y salió del dormitorio. Avanzó por el pasillo, llamándola ; pero no contestó nadie. Se dirigió a la cocina, sólo para encontrarla vacía.

- ¿Por qué no me dijo que hoy se levantaría tan pronto ?

Esto no es propio de ella, pensó.

Una agradable fragancia flotaba en el aire. Bloody la reconoció enseguida. Era el perfume que le había comprado para celebrar el aniversario de su boda. Ella se lo había insinuado días antes y él había ido a comprarlo rápidamente.

Era muy caro, pero, ¿qué era el dinero comparado con la felicidad y amor que existía entre ellos ?

Al entregárselo fingió sorpresa. Luego se roció con él y lo celebraron juntos.

Sin saber por qué, se dirigió al cuarto de baño, donde descubrió el frasco hecho pedazos. De pronto, una corriente de aire cerró la puerta con un fuerte golpe. La abrió y salió. La puerta de la entrada estaba abierta, forzada. Alguien había entrado y se había llevado a su amada Samantha. Eso explicaba el frasco roto en el suelo.

Cada vez más furioso atravesó la puerta y, bajando las escaleras, llegó a la calle. Notó algo. Un dulce y familiar aroma le llegó desde el este. Ahora podría buscarla y lo haría. No se detendría hasta encontrarla y a quien se había atrevido a hacerle esto. Y cuando le encontrase...

### **INSTRUCCIONES DE CARGA**

SPECTRUM: LOAD"" o utilizar la opción CARGADOR en caso de poseer un Spectrum+2 o Spectrum+3.

AMSTRAD: RUN" DISC.  
RUN" en caso de cinta.

MSX: RUN "CAS:

PCW: Autoarranque.  
PC, ATARI y AMIGA: Autoarranque.

### **INSTRUCCIONES**

Una vez cargado el juego aparecerá una introducción a la historia del protagonista. Luego un menú de opciones nos ofrecerá cuatro posibilidades. Pulsando las teclas de 1 a 4 seleccionaremos Teclado, Joystick Kempston, o Joystick Sinclair y la opción de comenzar. Las teclas de control son:

P-Derecha.

O-Izquierda.  
Q-Arriba.  
A-Abajo.  
Barra espaciadora-Dispora.  
H-Pausa  
T-Abortar partida.

Las teclas de abortar partida y pausa las mismas para las opciones de Joystick.

GRAFICOS CREADOS POR MAD AND MATAMOROS.  
PROGRAMADO POR JUAN CARLOS SANCHEZ.  
DISTRIBUIDO POR G. LL. SOFTWARE.