

GUNFRIGHT

EL GOBERNADOR DE ROCA NEGRA: “¡¡Escuchadme todos!! Parece que tenemos un nuevo sheriff en la ciudad que se ha dedicado a borrar de ella a la veloz y terrible banda de Pepe Pistola, y esto es algo que jamás se había visto en el Oeste. Su nombre es Sheriff tiro rápido.

Mientras, en la oficina del sheriff:

“Telegrama. Todos lloran y gritan en ciudad salvaje. Malvados cierran tiendas y atacan tiendas. Esperan ayuda sheriff contra gentuza. Fin.”

El sheriff tiro rápido entra en acción y en un abrir y cerrar de ojos está lejos, con su fiel caballo Punto.

-Oye – susurró el caballo -: no esperaba nada bueno de la banda. Los gallos salían corriendo del pueblo, nada bueno se avecinaba, un grito, un lamento, un disparo y un asalto fueron la encantadora recepción al bonito pueblo de Kinsfolk. Sí, un grito cruel, o cobarde, o de recién nacido le hizo ver dónde habían ido a caer, con todas las vacas sueltas por el pueblo desde que llegaron los disparadores de Pepe Pistolas, pero sin un alma humana por la calle.

-Bueno – se le ocurrió pensar al sheriff tiro rápido – si diesen una recompensa, pues me hacía rico para toda mi vida, porque lo que es seguro es que acabo con estos tipos.

¡A por ellos, tiro rápido!

CÓDIGO DE GUNFRIGHT

1. Sus seis súper tiradores de la banda de Pepe Pistolas serán reemplazados cada vez que se vacíe la habitación.
2. Los precios de las balas pueden variar mientras dure su mandato en Roca Negra. Tendrá que pagarlos según el precio que tengan cuando recargue.
3. Durante el duelo, cualquier lugareño puede ser disparado (sin querer) por usted o por los bandidos, y el sheriff habrá de cargar con las responsabilidades.
4. Usted debe recoger su salario para poder comprar munición.
5. Los bandidos deben ser disparados en cuanto los vea, aunque los Muy Buscados o los de la Banda querían ir por el camino más corto.
6. El pueblo de Townsfolk será el camino más rápido para llegar hasta los malvados.
7. El caballo Punto del sheriff debe ser usado para perseguir a cualquiera de los bandidos que tienen veloces caballos.
8. Las recompensas pueden ser cobradas por cualquiera de los bandidos detenidos durante el duelo.
9. Hay puntos especiales por cada pantalla puesta a disposición de la justicia.
10. En el duelo rápido tenga cuidado con los Criminales Desenfundadores, rápidos y peligrosos seguidores de McGrawn el Rápido, el más veloz del Oeste.
11. Esté atento al telégrafo y no pierda el contacto con el resto del pueblo.

CONTROLES

a) MODO DE LUCHA CON PISTOLAS

X, V o N	El sheriff gira a la izquierda.
C, B o M	El sheriff gira a la derecha.
A, S, D o F	El sheriff anda.
I – O	El sheriff desenfunda o dispara.

CAPS SHIFT / BREAK SPACE	El juego se detiene.
Z / SIMBOL SHIFT	Se cambia el ángulo de visión.
b) MODO DE DUELO RÁPIDO	
X, V o N	El sheriff se mueve a la izquierda.
C, B o M	El sheriff se mueve a la derecha.
Q, W, E, R, T...	El sheriff se mueve hacia arriba.
A, S, D, F, G...	El sheriff se mueve hacia abajo.
0 – 9	El sheriff dispara.
CAPS SHIFT / BREAK SPACE	Detener el juego.

También puede controlar completamente a su aventurero con el Kempston interface, el Cursor o el Interface Sinclair II.

CARGA: Conecte el EAR de su Spectrum al de su grabadora. Asegúrese de que el MIC está desconectado. Coloque la cinta en la grabadora y rebóinela hasta el principio. Teclee LOAD “GUN” o simplemente LOAD “”. Apriete el PLAY de la grabadora. El juego se cargará en poco tiempo y en la pantalla aparecerá un mensaje. Si la carga sale mal, rebobine la cinta , ajuste el volumen de la grabadora e inténtelo de nuevo.