

BUFFALO BILL's

Lanzamiento de cuchillos:

El propósito de esta modalidad es lanzar tus cuchillos a la diana sin alcanzar a tu ayudante. Cuanto más te aproximes a tu ayudante, más puntos obtienes. Pero vigila esos cuchillos o ella podría terminar con problemas.

Tiro al blanco:

Tiro a los blancos en el momento en que salgan, pero no dispires a las damas o a la gente inocente de detrás del Sheriff o perderás puntos, ¡y mucho más aún, si mandan a un pelotón! con el Joystick, la carga es automática. La parte 2 del tiro al blanco consiste en disparar a botellas lanzadas al aire, demostrar tu puntería y dar a las botellas antes de que lleguen al suelo.

Doma del potro:

Para seguir sentado en el caballo coloca el joystick en dirección contraria a las flechas luminosas que apuntan al icono. No permitas que las flechas lleguen al final, o de lo contrario caerías dentro. Observa cómo tu marcador aumenta cuanto más tiempo permaneces encima.

Rescate de la dilligencia:

En esta escena, el indio ha asaltado la última dilligencia y sus ocupantes están en peligro de muerte. El joystick controla la acción, muévelo de izquierda a derecha. Para hacer que el caballo corra hacia la dilligencia mueve el joystick arriba y abajo para esquivar el equipaje. Una vez que llegues junto a la dilligencia presiona el botón de fuego para subir a ella. Lucha con el indio, mueve el joystick diagonalmente hacia arriba para golpear la cabeza, y diagonalmente hacia abajo para golpear el estómago. El movimiento de derecha a izquierda te mueve hacia el indio, o te separa de él. El movimiento hacia la izquierda y la presión del botón del fuego bloquea los puñetazos del indio. Tu misión está cronometrada, ya que el tiempo es la esencia de la misma.

Tiro con lazo:

La puerta está abierta y la ternera ha salido. Siguela, utilizando tu movilidad e inteligencia, desliza el lazo sobre la cabeza de la ternera y párala en el menor tiempo. Utiliza el joystick para moverte hacia delante, hacia detrás, arriba y abajo. Cuando estés suficientemente cerca de la ternera oprime el botón de fuego para lanzar el lazo y mueve el joystick a la izquierda para frenarla.

Monta del toro:

La idea es seguir al novillo y cuando estés suficientemente cerca, saltar sobre él y cogerle por los cuernos. Utiliza toda tu fuerza y ventajas para desequilibrarlo y hacerle caer al suelo. Utiliza el joystick para controlar los movimientos de tu caballo. Acércate lo más que puedas como en el tiro con lazo y hazte con sus cuernos, presionando el botón de fuego. Desequillbralo moviendo el joystick de izquierda a derecha hasta que caiga al suelo. También en esta ocasión la prueba está cronometrada.

Instrucciones para CBM64

Cassette: Presiona shift y run/stop a la vez.

Disco: Coloca el disco en el drive y tecla Load "*", 8.1 el juego se cargará automáticamente.

Controles: Joystick

Instrucciones para Spectrum

Carga

Disco : Aprieta (ENTER) o la opción de carga, o en BASIC + 3 teclea LOAD «DISK» (ENTER).

Cassette: LOAD presiona (ENTER). El cassette tiene tanto la versión 48 K como 128 K.

Pantalla de menú

H: Marcas altas.

R: Redefinir teclas.

Teclas 1-4: N.º de jugadores.

Eventos:

Teclas 1-6: Selecciona evento (S/N).

Nivel:

Teclas 1-3: 1-Fácil/2-Medio/3-Difícil.

Teclas 1-4: cada jugador puede seleccionar o Joystick, o teclado. (Recuerda parar el cassette antes de que la pantalla de menú se haya cargado y el texto desaparezca de la pantalla) (para el cassette antes de que cada evento se cargue, e intenta recordar dónde se encontraba el contador de la cinta en caso de error de carga). Si quieres volver a jugar, antes de haber terminado todos los eventos, rebobina la cara correspondiente y presiona PLAY. Habrá una pausa antes de cargar el primer evento.

Instrucciones para AMSTRAD cassette:

Presiona CTRL y ENTER a la vez.

Presiona PLAY y cualquier tecla.

Carga automáticamente hasta el menú.