

DESPERADO

SPECTRUM 48K/128K

El hombre avanzó cautelosamente, pegándose a la pared de la casa y sin hacer el más mínimo ruido. La calle principal del pueblo estaba desierta y todas las ventanas estaban cerradas. Pero el sheriff sabía, con la certeza que da la experiencia, que detrás de ellas atisbaban muchos pares de ojos ansiosos de no perderse el espectáculo. De pronto sus oídos captaron un levísimo ruido a otro lado de la ventana que estaba frente a él; una mano armada con un revolver acababa de apoyarse en el quicio de la ventana..

El sheriff se movió muy rápido. Con la mano izquierda agarró el ventanal y lo hizo caer bruscamente sobre la mano. Del otro lado se escuchó un aullido. Luego el sheriff tiró de la mano aprisionada con todas sus fuerzas, y un hombre atravesó la ventana cerrada, haciéndola astillas y cayendo en medio de la calle. Al momento alguien disparó desde el tejado de la casa acribillando al hombre que se revolcaba en medio de la calle. El sheriff saltó hacia la calle y disparó dos veces hacia arriba. Luego se refugió de nuevo junto a la pared. Mientras seguía avanzando, un cuerpo cayó desde el tejado con un ruido sordo.

Ahora sabía que los únicos bandidos que aún quedaban con vida estaban en el saloon. Desde una ventana atisbó el interior del edificio: había varios hombres que apuntaban sus armas hacia la puerta y una chica sentada en la barra con un vaso de whisky en la mano. El sheriff no dudó. Atravesó la ventana de un salto y rodó por el piso de madera disparando alocadamente mientras caía. Por un minuto el saloon se convirtió en un infierno de tiros y gritos. Luego el sheriff se irguió entre las mesas, con el revolver humeando en su diestra.

--Lo has hecho muy bien pequeño --dijo una voz desde la barra--. Has podido con todos. Pero aún te queda uno...

El sheriff la miró de reojo asombrado. La chica no se había movido durante la lucha.

--¿Quién?...

--El jefe, pequeño --respondió la muchacha--, el más peligroso.

El hombre miró nerviosamente a su alrededor. La mujer dejó caer el vaso. Antes de que éste hubiera llegado al suelo el extremo de un látigo se enrolló en el brazo armado del sheriff y un revólver apareció en la mano de la muchacha. El jefe de la banda acababa de hacer su aparición. El sheriff se volvió.

DISPARA A TODO LO QUE SE MUEVA

Sólo así tendrás una oportunidad de salir con vida, puesto que nada de lo aparezca en pantalla estará allí para darte los buenos días. El juego consta de cinco fases, cada una de las cuales nos enfrentará a un peligroso enemigo final. En la primera atravesaremos un típico pueblo del oeste, repleto de bandidos a cuya cabeza estará el temido caratapada. Luego cruzaremos la estación donde tras efectuar inacabables masacres nos encontraremos de bruces con una atractiva pero peligrosa damisela que hará maravillas con sus revólveres. Si somos lo bastante poco caballerosos como para cargárnosla, continuaremos nuestro camino por un desfiladero donde tribus enteras de indios nos confundirán con un pariente cercano del general Custer. Al final de esta fase habremos de acabar con un turbio y rico personaje especialista en el lanzamiento de bombas. En la cuarta fase nos subiremos a una balsa para atravesar un peligroso río lleno de caimanes, indios y otros enemigos. Si logramos acabar con Barbagris, último enemigo de esta fase llegaremos a la pradera donde encontraremos a un adversario muy joven y muy cargado de malas intenciones, que nos lanzará boomerangs.

Dispara a las estrellas para conseguir vidas extra y elude los disparos, bombas y enemigos que te atacarán por la espalda, y reserva tus energías para los enemigos finales de cada fase.

Y ahora respira hondo, apaga la radio y enciértrate en tu cuarto... Jamás te arrepentirás.

CARGAS DEL PROGRAMA

Rebobina la cinta, pulsa LOAD"" y ENTER, y pon en marcha tu reproductor.

En la cara A de la cinta está grabado el menú de opciones, y la cara B contiene las cinco fases de que consta el juego. Una vez que hayas cargado el menú, inserta la cinta por la cara B y rebobínala. El programa te dirá cuando hay que cargar la siguiente fase.

CONTROLES

Se puede manejar el juego con el teclado o con un joystick con interface tipo KEMPSTON o SINCLAIR. El teclado es totalmente redefinible.

	TECLADO	JOYSTICK
IZQUIERDA	O	←
DERECHA	P	→
ARRIBA	Q	↑
ABAJO	A	↓
DISPARO	M	FUEGO

EQUIPO DE DISEÑO

PROGRAMA: Juan Carlos García.

GRAFICOS: Julio Martín y Miguel Blanco.

MUSICA: Gominolas.

PROGRAMADO POR: Gonzalo Martín.

PANTALLA DE CARGA: Javier Cano.

CARATULA: Alfonso Azpiri.