

A M S T R A D

OUTLAWS RELOADED

A la edad de ocho años Daniel fue secuestrado y separado de su familia por una banda de forajidos. Obligado a delinquir en beneficio de sus captores, tuvo una infancia intensa y peligrosa.

A pesar de su destino, Daniel era de corazón noble y sabía que lo que le obligaban a hacer no estaba bien. Una noche robó el arma del mismísimo jefe de la banda, una preciosa y brillante Colt y lo mató a sangre fría mientras dormía.

Daniel escapó como pudo esquivando ráfagas de balas y corriendo sin aliento. Malherido, anduvo sin rumbo hasta desplomarse.

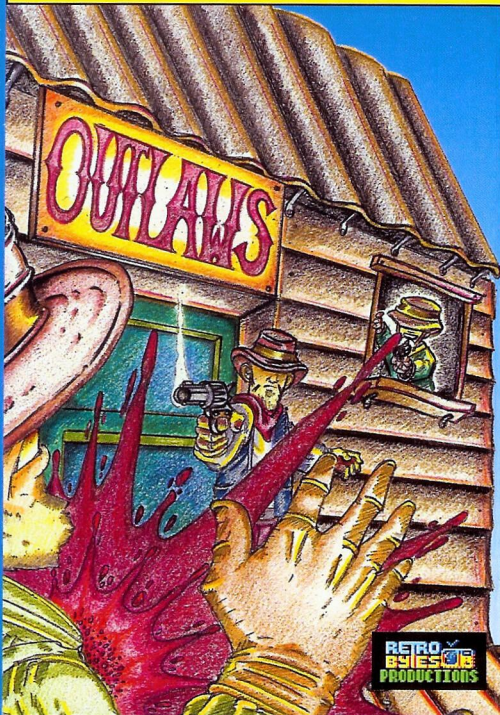
Un viejo hombre lo encontró inconsciente, lo recogió con su carreta y en su propia casa le curó las heridas. Daniel vivió con este buen hombre durante años. Él le enseñó a vivir en paz, a ganarse la vida por sus propios medios y sobre todo a manejar el revólver, su preciosa Colt, con maestría.

Lamentablemente el tiempo pasó y al cabo de unos años el viejo murió de un ataque al corazón mientras pescaba en el río. El joven Daniel, de nuevo solo, sintió que quería volver a su ciudad natal y reunirse con su verdadera familia.

Cuando llegó a Cowntury County su sorpresa fue ver que todo se encontraba en auténtica decadencia con pueblos sin ley ni orden. Las bandas se habían apoderado de todas las ciudades y minas de oro y habían asesinado a todo aquel que les hubiera plantado cara, incluida la familia de Daniel.

El pueblo necesitaba un héroe y él necesitaba venganza.

Lo llamaron Daniel Colt.



RETRO
BIYES
PRODUCTIONS

AMSTRAD
RB201701

OUTLAWS RELOADED

RETRO
BIYES
PRODUCTIONS

Cuando Daniel volvió a Cowntury County tras escapar de la banda de forajidos que lo había secuestrado cuando solo era un niño, encontró ciudades sin ley y descubrió que su familia había sido asesinada.

El pueblo necesitaba un héroe y él necesitaba venganza.

Guía a Daniel Colt a través de 9 niveles repletos de enemigos y balas y consigue restaurar la paz en el condado.



CÓMO JUGAR

Outlaws tiene 9 fases, una de entrenamiento y dos de bonus. Para acabar una fase deberás eliminar el número de enemigos indicado junto a la calavera del marcador. El juego empieza con 4 vidas, la vida actual y tres más representadas por estrellas.

Cada vez que te hieran perderás una vida y una de tus estrellas tendrá un agujero ensangrentado. Cuando pierdes todas las vidas el juego ha terminado.

Hay dos modos de movimiento en el juego dependiendo del estado del botón de disparo: Si se pulsa, Daniel permanecerá en su posición y sólo podrá apuntar con los botones de dirección.



ENEMIGOS

Diferentes enemigos se opondrán en tu camino. El número y comportamiento de los mismos variará a medida que superes más niveles. Intenta descubrir sus patrones de comportamiento para deshacerte de ellos más fácilmente.



CONTROLES

El juego puede ser controlado mediante teclado, joystick o gunstick. El teclado es redefinible. Las teclas por defecto son:

O izquierda / P derecha / Q arriba / A abajo
ESPACIO disparo / DELETE pausa / ESC salir

ELEMENTOS DESTRUIBLES

Hay diferentes elementos que los enemigos utilizarán para ocultarse y evitar su muerte. Todos ellos son destruibles. El número de disparos necesarios para ser destruidos varía de uno a otro. Destruyelos para alcanzar a los enemigos más fácilmente.



PREMIOS

Cuando los barriles son destruidos, si tienes suerte, puede que aparezca un regalo. Debes disparar contra ellos para recogerlos. Los barriles se encuentran en algunas de las fases de juego así como en todas las fases de bonus.



Dinero: Da 100\$



Elixir de la vida: Da una estrella

CRÉDITOS

Programa: Toni Ramírez
Gráficos: Alex Layunta (alxinho)
Música: Jose Antonio Martín

Ilustración: Alex Layunta

Este programa se ha realizado con CPCTelera.
Gracias a Fran Gallego y al resto de colaboradores.

<https://github.com/Ironaldo/cpctelera>

© Retrobytes Productions 2017



INSTRUCCIONES DE CARGA

AMSTRAD CPC 464 - 472

1. Rebobina la cinta hasta el principio.
2. Pulsa las teclas CONTROL e INTRO del teclado numérico a la vez, luego cualquier tecla y PLAY en el cassette.
3. El programa se cargará automáticamente

AMSTRAD CPC 664 - 6128

1. Teclae | TAPE y pulsa RETURN. (La | se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).

2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.

GUNSTICK

Ajusta los mandos de contraste y brillo de tu televisor o monitor hasta que el funcionamiento de tu pistola sea óptimo. El negro de fondo de la pantalla debe ser negro absolutamente y el resto de los colores brillantes.

La luz ambiental no debe reflejarse sobre la pantalla.

Asegúrate de que el programa está totalmente cargado antes de conectar la GunStick a la entrada de joystick de tu ordenador, pues si lo haces antes se pueden introducir datos que afecten a la carga del programa.

Pulsa disparo y comprueba que el indicador de luz de pilas se enciende.