

A M S T R A D

BLOODY PAWS



retro
GAMER



AMSTRAD
AXEL19001

BLOODY PAWS



Sales a la calle, tu ferocidad no tiene límites cuando buscas a la persona amada, pero aún te queda mucho camino por recorrer. ¿No sientes en el viento su llamada? Tu desesperación aumenta, no la encuentras, estás agotado pero no quieres parar, sigues el olor de su perfume... aunque también hay un raro olor junto a este. Seguro que está cerca y que tiemble quien se ha atrevido a hacerte enfadar...

Sales a la calle, tu ferocidad no tiene límites cuando buscas a la persona amada, pero aún te queda mucho camino por recorrer. ¿No sientes en el viento su llamada? Tu desesperación aumenta, no la encuentras, estás agotado pero no quieres parar, sigues el olor de su perfume... aunque también hay un raro olor junto a este. Seguro que está cerca y que tiemble quien se ha atrevido a hacerte enfadar...

Una vez cargado el juego aparecerá una introducción a la historia del protagonista. Puedes jugar con joystick o teclado. Las teclas correspondientes al control del teclado

P - DERECHA	O - IZQUIERDA
Q - ARRIBA	A - ABAJO
ESPACIO - GOLPEA	
J - MÚSICA ON/OFF	K - PAUSA

Para jugar a la segunda carga de la cara B debes introducir la contraseña que se te dará al terminar el juego de la

EQUIPO DE DISEÑO

PROGRAMA	JUAN CARLOS SÁNCHEZ
GRÁFICOS	MAD & MATAMOROS
MÚSICA	MCKLAIN
PORTADA	ISMAEL GONZÁLEZ GRANERO
PRODUCCIÓN	S*T*A*R
EDICIÓN	AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A

©1990/2019 Juan Carlos Sánchez / Mad&Matamoros
Dep. Legal: B-32938-1990

«En 1990 presentamos el juego **Bloody Paws** en su versión ZX Spectrum a la compañía Mar Entertainment. Se interesaron por el proyecto y recibimos el encargo de hacer una conversión urgente para sistemas MSX como condición para que la versión Spectrum fuera comercializada a través de GLL Software.

Seis meses después y ya con encargos para programar otros juegos para GLL Software, y con el desarrollo de **Bloody Paws** para MSX en paralelo, desestimamos continuar con las condiciones que Mar Entertainment nos había condicionado a través de un contrato verbal. El contrato se canceló sin ningún problema y volvimos a nuestras casas. Meses después GLL Software publicaba el original de ZX Spectrum sin nuestro permiso ni consentimiento. Nosotros mismos habíamos registrado el código del juego el Registro General de la Propiedad Intelectual de Barcelona, de modo que **Bloody Paws** siempre ha sido y es de nuestra propiedad. Entonces ¿por qué no demandamos o pedimos explicaciones a GLL Software o a Mar Entertainment? Éramos jóvenes, eran otros tiempos y pensamos que era mejor dejarlo correr.

De esta manera la versión inédita del **Bloody Paws** para MSX que habíamos preparado y que servía como condición para que la versión Spectrum se comercializara permaneció durante años guardada en un cajón de mi casa.

Hoy en día soy consciente de que los usuarios de MSX se merecen más que una conversión directa de Spectrum pero en ese lejano 1990 el standard MSX no acababa de consolidarse en España como lo habían hecho otros sistemas y en el mercado dominado por las compañías nacionales de software se imponía más la cantidad de

juegos publicados que no la calidad de los mismos. En 2005, quince años después, y animado por S*T*A*R de Matra Computer Automations, publicamos la versión MSX en cassette en una edición limitada de coleccionista.

Por si fuera poco, ya en 2019 encontré perdidos por casa unos discos de 3" de Amstrad CPC; en uno de ellos se podía leer **BLOODY CPC** en la etiqueta. ¡Entonces recordé que también estuvimos trabajando en la versión Amstrad!

La versión Amstrad estaba casi terminada pero incompleta. Comentándolo de nuevo con S*T*A*R me animé a rematar el juego. Temía no recordar cómo programar en ensamblador o que no podría reconocer mi propio código después de veintinueve años pero una vez me senté delante del ordenador se hizo la magia. Pero si conseguía terminar el juego ¿qué se podría hacer con él? Es cuando entra en escena Retrogamer, y pensamos que sería toda una satisfacción ofrecer **Bloody Paws** en sus tres versiones en exclusiva a sus suscriptores. Con la extraordinaria ayuda del músico McKlaln le añadimos melodías a la versión Amstrad y cerramos el círculo.

Aquí teneis, pues, el juego original para Spectrum, el original de MSX tal y como se diseñó y construyó en su día sin ninguna modificación posterior, y la versión Amstrad terminada tal y como debería haber salido en su momento, considerado como lo que es: un desarrollo que se hizo hace casi treinta años y que se recupera desde el pasado. Espero que lo disfruteis tanto como yo trayéndolos de vuelta.»

Atentamente, Juan Carlos Sánchez.

INSTRUCCIONES DE CARGA

AMSTRAD CPC 464 - 472

1. Rebobina la cinta hasta el principio.
2. Pulsa las teclas **CONTROL** e **INTRO** del teclado numérico simultáneamente. Luego **ENTER** (**INTRO**) y **PLAY** en el cassette.
3. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 664-6128

1. Tecllea **ITAPE** y pulsa **RETURN**. (La **I** se consigue presionando **SHIFT** (**MAYS**) y **@** simultáneamente).
2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.

INFORMACIÓN

Esta producción en estado físico es obra de Matra Computer Automations. Si tienes un videojuego creado por ti, sea del sistema que sea, y no sabes cómo traspasar la barrera de lo digital ponte en contacto con matracorp@gmail.com para hacer tu sueño realidad.

Visita www.matranet.net para descubrir un nuevo mundo de conocimiento y excitación.