

Autores: André ROCQUES
Louis-Marie ROCQUES
Gráficos: Jean-Christophe CHARTER
Yves PIEROG
Coralie GRANGEOT
Música: Olivier HAUTECLOQUE

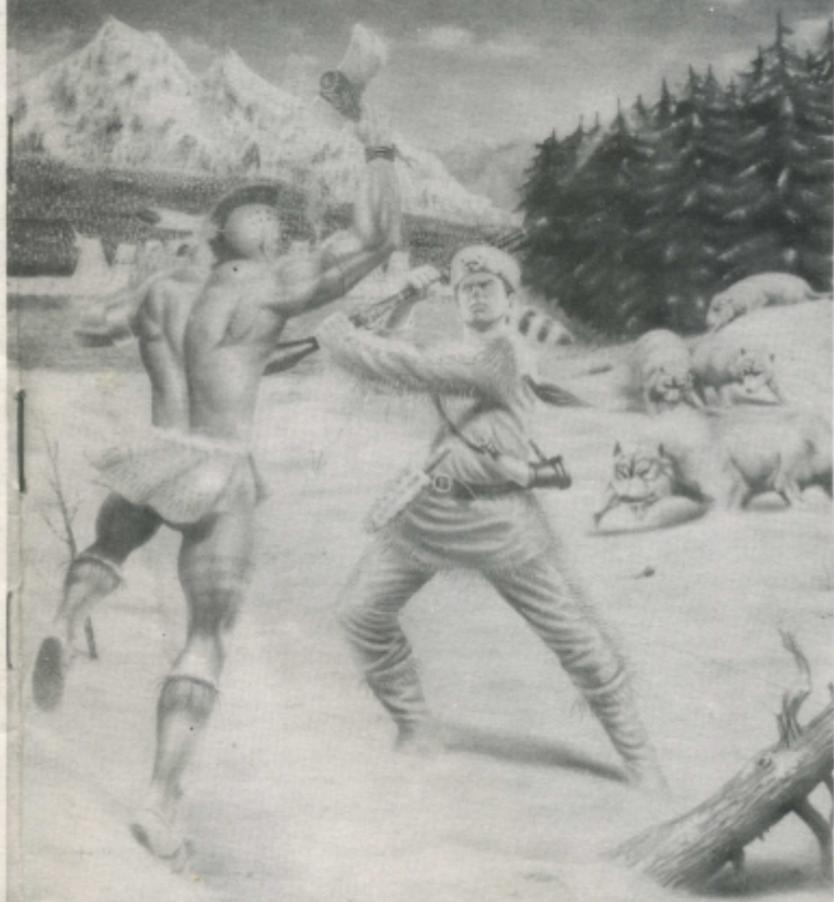


Distribuido por



Marqués de Monteagudo, 22, bajo
28028 MADRID

COLORADO



«El invierno de 1.800 había sido muy duro. Con las primeras luces de la primavera, San Luis salió por fin de su entorpecimiento. Las grandes naves que habían remontando el Misisipi, flotaban de nuevo a lo largo del muelle.

No tenía ni una moneda en el bolsillo. Me había gastado todo mi dinero en las tabernas del pueblo. Era el momento de volver a marcharse hacia el oeste a cazar castores, para vender después sus pieles a mi socio de entonces, el platero Schwartzbauer. Para estos viajes, sólo llevaba lo necesario: un gran puñal, una sólida hacha y mi legendaria «Betty», mi fusil con culata de arce. Schwartzbauer me pagó una canoa y partí en una brumosa mañana de abril.

Cuando remontaba tranquilamente el río del Sur de la Plata, escuché de pronto gritos en la orilla. Puede ver entre los árboles un grupo de pawnees que estaba amenazando a un viejo indio. Tomé a mi fiel «Betty» y accioné el gatillo. Una vez más, mi disparo había sido certero. El jefe pawnee cayó al suelo; los demás guerreros, asustados por la «vara que escupe fuego» huyeron. Me precipité sobre el viejo. Era un gran jefe cheyenne, puesto que, los viejos indios, según la costumbre, cuando sentían aproximarse a la muerte, desafiaban a sus enemigos en su territorio atándose a una estaca.

El hombre se estaba muriendo. Le habían alcanzado tres veces. Me tendió un pergamino y con voz débil dijo:

— Voy a mantener unidos los Bienaventurados Territorios de las Cazas eternas.

Toma esta carta, ella te conducirá a una región misteriosa. Si te muestras fuerte y respetuoso al mismo tiempo que valeroso y prudente, inteligente y compasivo, descubrirás el secreto de nuestra tribu: la mina de oro de Pocahontas. Te pertenecerá puesto que la habrás merecido...

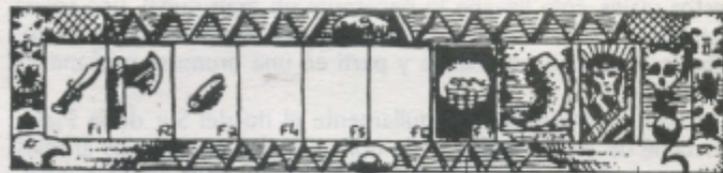
Con estas últimas palabras, el anciano expiró. Le cavé una sepultura y después continué el trayecto en mi canoa.

Durante varios días, seguí el curso del agua según las indicaciones precisas del pergamino. Al amanecer del séptimo día de viaje, entré por fin en el territorio mencionado en la carta.

No sospechaba entonces las aventuras que me esperaban...

Extracto de las «MEMORIAS DE UN TRAMPERO» de David O'Brian.

PANEL DE CONTROL



Iconos de los objetos.

Icono
Coger/Dejar.

Nivel
de
pólvora.

Nivel
de
puntos
de vida.

—**ICONOS:** sólo puede llevar seis objetos como máximo. Pulsando las teclas de función correspondientes (teclas F1 a F6), podrás utilizar directamente determinados objetos.

Así puedes:

- Seleccionar un arma (fusil, hacha o puñal).
- Beber una poción (aumentar el nivel de puntos de vida).
- Cambiar el cuerno de pólvora (aumentar el nivel de pólvora).
- Ver un pergamino (manteniendo la tecla pulsada para leer).
- Utilizar objetos específicos (gran recipiente de pólvora, bola de plata).

—**PARA DEJAR UN OBJETO:** pulsa la tecla F7 y después selecciona el objeto que deseas dejar.

—**TECLA ESC:** tecla de pausa.

EL PERSONAJE

Se juega con teclado o joystick.

Para el teclado, utiliza el bloque numérico (cifras de 1 a 9 para las direcciones correspondientes) y la tecla shift como botón de fuego.

— **MOVIMIENTOS:** son posibles 6 direcciones: derecha, izquierda y las 4 diagonales.

— **ESCALAR:** para subir o bajar la falda de una montaña, utiliza las dos direcciones arriba y abajo.

— **DESCRIPCION DE LOS COMANDOS CON EL BOTON DE FUEGO (o shift).**

Recargar el fusil
(si está
seleccionado).

Salto de longitud.

Lanzar un explosivo.

Media vuelta.

Signo de paz si nos ha
seleccionado ningún
arma, en caso contrario
golpe de combate alto.

Recoger un objeto.

Agacharse.

Golpe de combate bajo.
suivant l'arme

—**CANOA:** para seguir el río y pasar a modo arcade, entra en la canoa y después pulsa la flecha a la derecha.

VENDEDOR

Puedes cambiar cosas con Mac Biggle, el buhonero.

Una vez que haya abierto su tienda, colócate delante de él, y un menú de intercambios aparecerá en la pantalla.

Para realizar un intercambio, pulsa el botón de fuego.

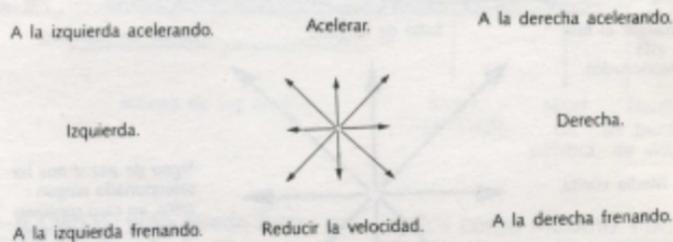
Para salir, sube a la parte superior de la pantalla.

PARA GRABAR

En determinados lugares bien definidos se propone automáticamente grabar la partida. Para ello deberás realizarlo durante el vivac directamente en el disquete del juego.

EL JUEGO

COMANDOS DE LA CANOA (sin botón de fuego o sin shift):



—**COMBATES**: para disparar a un enemigo, utiliza el botón de fuego (o shift) al mismo tiempo que una de las direcciones a la derecha o izquierda.

—**ATRACAR**: aborda sin vacilación las orillas del río. Podrás descender entonces de la canoa utilizando el botón de fuego con la posición hacia arriba.

—**CARTA**: podrás seguir la evolución del recorrido en la carta, lo que te permitirá quizás evitar las terribles cascadas.

DETALLES TECNICOS

—**PARA GARGAR EL JUEGO**:

- PC: después de cargar MS-DOS, inserta el disquete A en la unidad A y teclaea COLO.
- ATARI: pulsa dos veces sobre el icono COLO.PRG.
- AMIGA: inserta el disquete antes de encender el ordenador.

—**INSTALACION EN DISCO DURO (en PC)**

Crema un subdirectorio en el que deberás copiar todos los ficheros del (los) disquete (s) del juego.

Cuando inicies el juego desde este subdirectorio, deja el disquete A en la unidad.