

LE LLAMABAN TRINIDAD

“El Niño”, también conocido como "La Mano Izquierda del Diablo", era un malhumorado cuatrero de gatillo fácil y pocas palabras. Escapaba después de un golpe cuando se cruzó en su camino la carreta de un pobre infeliz, que cometió el error de aceptar el puesto de sheriff en un pueblucho fronterizo. Como buen forajido le atrató, dejándole en calzoncillos, pero también aprovechó para suplantarle en su cargo de agente de la ley. Era un modo de esperar tranquilamente al resto de la banda, dispersa tras la reciente huida, y quizás encontrar nuevas oportunidades para ejercer el oficio.

Aquel rincón del oeste era un asco, pero tranquilo, como decía con frecuencia el ayudante del Sheriff. Todo dependía de si estabas dispuesto a aceptar la ley del ricachón local que ejercía de alcalde, El “Major” Harriman, empeñado en quedarse con las tierras de los colonos que vivían al sur. Harriman hostigaba a aquellas piadosas gentes ayudado por sus secuaces y por la banda de Mezcal, un mexicano simplón y malvado, que de vez en cuando cruzaba la frontera para ganar unos dólares haciendo el trabajo más sucio.

Poco después de que “El Niño” comenzase a hacerse pasar por sheriff, llegó al pueblo arrastrado por su caballo en una especie de parihuelas mugrientas el vagabundo de su hermano menor, Trinidad, conocido como "La Mano Derecha del Diablo". Tenía una habilidad sobrenatural con el revólver, y era un bala perdida que no parecía dispuesto a cumplir con la voluntad de su padre: continuar con la tradición familiar y ser un forajido famoso. Para sorpresa de El Niño, este decidió ayudar a los colonos –que recomendaban la poligamia entre los suyos–, después de conocer a dos jóvenes y cariñosas hermanas de la comunidad. Gracias a su astucia, Trinidad convenció a su hermano para dirigirse al valle del sur ocupándose de los secuaces de Harriman y Mezcal, y echar una mano a los colonos, como buen sheriff. A la vez El Niño pensó que debía dar ejemplo a su apestoso hermano robando caballos, comiendo, bebiendo y rapiñando todas las monedas que encontrase por el camino, como los buenos ladrones que quiso hacer de ellos su padre. De ese modo El Niño ofrecería un buen ejemplo al bala perdida de Trinidad.

“La Mano Derecha del Diablo”, consciente de su letal don, siempre seguirá de cerca a su hermano por si requiriese su ayuda.

En el juego encarnaremos a “El Niño”. La puntuación es el ejemplo que “El Niño” ofrece a Trinidad. Acabar con pistoleros y otros secuaces, comer, beber y robar monedas o caballos sumará \$\$\$\$. Trinidad se ocupará de los pistoleros que le ataquen en su camino, pero si ayuda a su hermano mayor no será buen ejemplo para que lleve una vida ordenada de cuatrero, y restará \$\$\$\$. La fama de rápido de Trinidad intimidará a sus enemigos, aunque desenfunden no se atreverán a dispararle, pero si se le acercan pueden endosarle un navajazo; consejo: mejor dejarles fuera de combate lo antes posible. En cuanto a El Niño, algunos enemigos nos encañonarán (ojo, pueden dispararnos), otros no disponen de armas, pero son tan letales como las bestias que nos atacarán por el camino. La aventura será un éxito cuando El Niño alcance una puntuación suficientemente alta como para convencer a Trinidad de que siente la cabeza (8000\$\$\$) y tanto Mezcal como Harriman reciban su merecido. Ambos adversarios finales son bastante duros de pelar y tendremos que usar las armas varias veces antes de vencerles; también ellos pueden dispararnos si nos situamos a su alcance. Trinidad no dejará de pensar en las cariñosas hermanas que le invitaron a formar parte de la comunidad (¿le harán sentar la cabeza?). Fracasaremos si “El Niño” se despeña, o cualquiera de los dos hermanos son alcanzados por las alimañas del camino o los esbirros del Major Harriman en cinco ocasiones.

CONTROLES

1.- Teclado

O.- Izquierda

P.- Derecha

Q.- Salto

ESPACIO.- (disparo “El Niño”)

A.- (disparo Trinidad, solo si es necesario; cuidado, es muy rápido...)

2.- Kempston Joystick (Abajo-disparo Trinidad)

3.- Sinclair Joystick (Abajo-disparo Trinidad)