

# GUNS MOKE™

## LOADING

### SPECTRUM 48/128K, +2 Cassettes:

Type **LOAD** et appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes.

### AMSTRAD CPC Cassettes:

Press **CTRL** and small **ENTER** keys. Press **PLAY** on the cassette recorder.

**MSX 64K:** Type **RUN**"CAS". Press **PLAY** on the cassette recorder.

On side A is the options menu, and on side B are the five phases of the game. Once you have loaded the menu, turn the tape over, rewind, and load in the phases when the instructions on the screen prompt you to do so.

### CBM 64/128 Cassettes:

Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together. Press **PLAY** on the cassette recorder. Follow screen prompts.

### CBM 64/128 Disk:

Type **LOAD**"",8,1 and press **RETURN**. Game will load and run automatically.

**AMSTRAD CPC Disk:** Type **RUN**"DISK and press **ENTER**. Game will load and run automatically.

### SPECTRUM +3 Disk:

Turn on computer. Insert disk and game will load and run automatically.

## THE STORY

The man crept forward cautiously, hugging the walls of the house, trying not to make the slightest noise. Main Street was empty, and all the windows were shuttered. But the Sheriff knew, with the certainty which only experience gives, that behind those shutters, many eyes were peering out, unwilling to miss the show. Suddenly, his ears caught a slight rustle beyond the window in front of him; a hand holding a revolver had just been deposited on the windowsill. The Sheriff moved at the speed of lightning, grabbed the window, and slammed it down on the hand. A scream resounded in the still air. The Sheriff reached in and pulled with all his might at the imprisoned hand; a man flew through the closed window, smashing it to smithereens, and landed in the middle of the street. Instantly, shots rang out from the roof of the house, hitting the man who was writhing in the street. The Sheriff jumped out into the street, shot upwards twice, and jumped back to safety against the wall. Seconds later, a body fell from the roof with a dull thud.

The Sheriff knew that the only bandits still alive were holed up in the saloon. He looked in through a window, and saw various men pointing their guns towards the door, and a girl sitting at the bar with a glass of whisky in her hand. The Sheriff did not hesitate for a moment: he jumped through the window, and rolled along the wooden floor, shooting wildly. For a long minute, the saloon became a living hell of shots and screams. Then the Sheriff stood up, his gun still smoking.

"Well done, kid," said a voice from the bar, "you have got rid of all of them... except one." The Sheriff glanced around him, hardly believing what he was hearing. The girl had hardly moved throughout the whole firefight. "Who?...?" "The boss, kid," said the girl, "the most dangerous one." The Sheriff looked nervously around the saloon. The girl dropped a glass. Before it could even reach the floor, the business end of a whip had wrapped itself around the Sheriff's arms, and a gun appeared in the girl's hand. The boss of the gang had just put in an appearance. The Sheriff turned around...

## SHOOT ANYTHING THAT MOVES.

That will be the only way you can come out alive, since nobody that appears on screen does so to say "good morning". The game consists of five phases; in each one of which you will have to fight a dangerous enemy. In the first phase, you will have to cross a typical Western town, full of bandits headed by The Masked One. Then you have to go to the railroad station, where after causing all sorts of havoc, you shall find yourself facing an attractive but dangerous dame who does wonders with guns. If you are man enough to kill her, you can continue into a canyon where tribes of Indians will mistake you for a close relative of General Custer. At the end of this phase, you shall have to get rid of a strange but rich character, whose speciality is throwing bombs. In the fourth phase, you must navigate dangerous rapids on a wooden raft, avoiding the alligators, Indians, and other enemies. If you get rid of Greybeard, last enemy in this phase, you will reach a meadow where you will have to face a determined young rascal who throws boomerangs at you. Shoot the stars to get extra lives, and watch out for attack from the rear. Now breathe deeply, turn off the radio, and lock yourself in your room. The fun has just begun...

## CONTROLS Spectrum/Amstrad/MSX

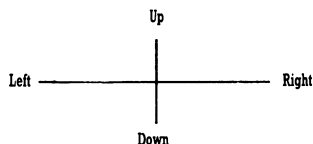
The game can be played with a redefinable Keyboard or Joystick.

### KEYBOARD

Left - **Q**, Right - **P**, Up - **O**, Down - **A**, Fire - **M**.

### JOYSTICK

(CBM 64/128 also for Joystick)



### FIRE - Fire

CAPCOM USA Inc © 1987. All rights reserved.  
Conversions Spectrum/Amstrad/MSX by TopoSoft.

Manufactured and distributed under license from CAPCOM USA Inc by GO! Media Holdings Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Telephone: 021 356 3388.

Copyright subsists on this program. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring, leasing, renting and selling under any exchange or repurchase scheme in any manner is strictly prohibited.

## LE CHARGEMENT

### SPECTRUM 48/128K, +2 Cassettes:

Tapez **LOAD** et appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes.

### AMSTRAD CPC Cassettes:

Appuyez sur **CTRL** et la petite touche **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes.

### MSX 64K:

Tapez **RUN**"CAS". Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes.

Sur la face A se trouve le menu d'options et sur la face B les cinq phases de jeu. Une fois que vous avez chargé le menu, retournez la bande, rebobinez et chargez les phases quand les instructions sur écran vous le demandent.

### CBM 64/128 Cassettes:

Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** en même temps. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes. Suivez les incitations d'écran.

### CBM 64/128 Disque:

Tapez **LOAD**"",8,1 et appuyez sur **RETURN**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

### AMSTRAD CPC Disque:

Tapez **RUN**"DISK et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

### SPECTRUM +3 Disque:

Allumez l'ordinateur. Introduisez le disque et le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

## L'HISTOIRE

L'homme se glissait prudemment en avant, embrassait les murs de la maison, essayant de ne pas faire le moindre bruit. La rue principale était vide et tous les volets étaient fermés. Le Sheriff savait cependant, avec la certitude que seule l'expérience peut fournir, que derrière ces volets, d'innombrables yeux le scrutaient, ne voulant pas rater le show. Soudain, il entendit un léger bruissement au-delà de la fenêtre se trouvant devant lui; une main tenant un revolver venait d'être déposée sur le bord de la fenêtre. Le Sheriff se déplaça à la vitesse de l'éclair, agrippa la fenêtre et la claqua violemment sur la main. Un hurlement déchira la tranquillité de l'air. Le Sheriff atteignit la main emprisonnée et la tira de toute ses forces; un homme vola à travers la fenêtre, la brisant en mille morceaux, et atterrit au milieu de la rue. À l'instant même, des coups de feu retentirent du toit de la maison, atteignant l'homme qui se tordait de douleur dans la rue. Le Sheriff sauta au milieu de la rue, tira vers le haut deux fois et sauta de nouveau en sécurité contre le mur. Quelques secondes plus tard, un corps tomba du toit dans un bruit sourd. Le Sheriff savait que les seuls bandits qui restaient encore vivants se trouvaient dans le salon. Il jeta un regard à travers la fenêtre et vit plusieurs hommes viser la porte avec leurs pistolets et une fille assise au bar avec un verre de whisky dans la main. Le Sheriff n'a pas hésité une seconde: il sauta par la fenêtre et se roula par terre, tirant furieusement. Pendant une longue minute, le salon devint un enfer vivant de coups de feu et de hurlements. Puis le Sheriff se releva, son pistolet fumant encore.

"Bravo, petit", dit une voix du bar, "tu les as tous eu... sauf un". Le Sheriff jeta un regard tout autour de lui, n'en croyant pas ses oreilles. Le fille n'avait presque pas bougé pendant toute la bataille. "Qui?...?" "Le patron, petit" dit la fille, "la plus dangereuse d'entre tous." Le Sheriff regarda nerveusement tout autour du salon. La fille laisse tomber un verre. Avant même qu'il n'atteigne le sol, le bout opérant d'un fouet s'était enroulé autour des bras du Sheriff et un pistolet apparut à la main de la fille. Le patron venait de faire une entrée. Le Sheriff se retourne...

## TIREZ SUR TOUT CE QUI BOUGE

Ce sera le seul moyen d'en sortir vivant, vu que personne n'apparaît sur l'écran pour dire "bonjour". Le jeu consiste en cinq phases et dans chacune d'elle, vous aurez à combattre un ennemi dangereux. Dans la première phase, vous aurez à traverser une ville Western typique, pleine de bandits dirigés par Le Masqué. Puis vous devrez aller à la gare ferroviaire où après avoir causé toute sorte de dégâts, vous serez confronté par une dame attirante mais dangereuse qui fait des miracles avec les pistolets. Si vous êtes assez homme pour la tuer, vous pourrez progresser à un canyon où des tribus d'Indiens vous prendront pour une proche parent du General Custer. À la fin de cette phase, vous aurez à vous débarrasser d'un caractère étrange mais riche dont la spécialité est de jeter des bombes. Dans la quatrième phase, vous devez descendre des rapides dangereux sur un radeau en bois, évitant les alligators, les Indiens et autres ennemis. Si vous vous débarrassez de Barbegrisse, le dernier ennemi de cette phase, vous attendrez un pré où vous devrez affronter une jeune vaurien plein de détermination qui lance des boomerangs à vous. Abattez les étoiles pour gagner des points supplémentaires et méfiez-vous des attaques par l'arrière.

À présent, inspirez profondément, éteignez la radio et enfermez-vous dans votre chambre. Le fête vient de commencer...

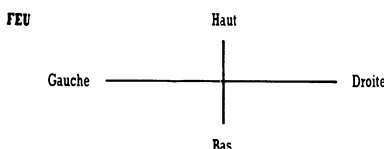
## LES COMMANDES Spectrum/Amstrad/MSX

Le jeu peut se jouer avec un clavier redefinissable ou un manche a balai.

### Clavier

Gauche - **Q**, Droite - **P**, Haut - **O**, Bas - **A**, Feu - **M**.

**Manche à balai (CBM 64/128 également pour manche à balai)**



### FEU - Feu

© CAPCOM 1987. Tous droits réservés. Conversion Spectrum Amstrad MSX par TopoSoft.  
Fabriqué et distribué sous licence de CAPCOM USA INC., par Inc  
GO! Media Holdings Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.  
Le copyright subsiste sur ce programme. Toute émission, diffusion, représentation publique, copie ou re-enregistrement, location, location à bail et vente sous tout système d'échange ou de re-achat et sous toute forme, non autorisés, strictement interdits.

## LADÉANWEISUNG

### SPECTRUM 48/128K, +2 Kassettes:

Tippen Sie **LOAD** et drücken Sie **ENTER**. Drücken Sie **PLAY** auf dem Kassettenrekorder.

### AMSTRAD CPC Kassettes:

Drücken Sie **CTRL** und die kleine **ENTER**-Taste. Drücken Sie **PLAY** auf dem Kassettenrekorder.

### MSX 64K:

Tippen Sie **RUN**"CAS". Drücken Sie **PLAY** auf dem Kassettenrekorder.

Auf Seite A befindet sich die Möglichenauswahl und auf Seite B die fünf Phasen des Spieles. Wenn Sie einmal das Programm geladen haben, drehen Sie das Band um, spulen Sie zurück und laden Sie in den Phasen, in denen die Anweisungen auf dem Bildschirm Sie dazu auffordern

### CBM 64/128 Kassettes:

Drücken Sie die **SHIFT**- und **RUN/STOP**-Tasten gleichzeitig. Drücken Sie **PLAY** auf dem Kassettenrekorder. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

### CBM 64/128 Diskette:

Tippen Sie **LOAD**"",8,1 und drücken Sie **RETURN**. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

### AMSTRAD CPC Diskette:

Tippen Sie **RUN**"DISK und drücken Sie **ENTER**. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

### SPECTRUM +3 Diskette:

Schalten Sie den Computer an. Legen Sie die Diskette ein und das Spiel lädt und läuft automatisch.

## DIE GESCHICHTE

Der Mann kroch vorsichtig, sich an den Hausmauern entlangstehend, vorwärts und versuchte, nicht das geringste Geräusch zu verursachen. Die Hauptstraße war wie ausgestorben und alle Fensterläden waren verriegelt. Aber der Sheriff wußte mit einer Sicherheit, die nur auf Erfahrung beruhen konnte, daß hinter diesen Läden viele Augen nach außen spähten, um bloß nicht die zu erwartende Show zu verpassen. Plötzlich drang ein leises Geräusch unter dem Fenster vor ihm an seine Ohren; jemand hatte seine Hand, die einen Revolver hielt, auf das Fensterbrett gelegt. Der Sheriff bewegte sich blitzschnell, packte das Fenster und rißes auf die Hand herunter. Ein Schrei zerriß die Stille. Der Sheriff griff zu und zog mit aller Kraft an der eingeklemmten Hand; ein Mann flog durch die Fensterscheibe, die in tausend Stücke zersprang und landete auf der Straßennitte. Plötzlich gingen Schüsse vom Dach des Hauses aus, die den Mann, der sich auf der Straße krümmte, trafen. Der Sheriff sprang auf die Straße, schoß zweimal nach oben und sprang in den Schutz der Wand zurück. Sekunden später fiel ein Körper mit einem dumpfen Aufschlag vom Dach.

Der Sheriff wußte, daß die einzigen Banditen, die immer noch am Leben waren, sich im Saloon aufhielten. Er schaute durch ein Fenster nach innen und sah mehrere Männer, die ihre Gewehre auf die Tür gerichtet hatten und ein Mädchen, das mit einem Glas Whisky in der Hand an der Bar saß. Der Sheriff zogerte keinen Augenblick. Er sprang durch das Fenster und rollte sich wild um sich schießend, auf dem Holzboden ab. Für eine lange Minute wurde der Saloon zu einer lebendigen Hölle aus Schüssen und Schreien. Dann stand der Sheriff auf, sein Gewehr rauchte immer noch.

"Gut gemacht, Kumpel", sagte eine Stimme an der Bar, "du bist alle losgeworden... außer einem." Der Sheriff blickte um sich und traute kaum seinen Ohren. Das Mädchen hatte sich während des Feuergechts fast gar nicht bewegt. "Wer?...?" "Der Boss, Kumpel", sagte das Mädchen, "der gefährlichste von allen." Der Sheriff blickte sich nervös im Saloon um. Das Mädchen ließ das Glas fallen. Bevor es überhaupt den Boden berühren konnte, schlang sich ein Peitschennende um die Arme des Sheriffs und ein Gewehr erschien in der Hand des Mädchens. Der Boss der Bande war gerade auf der Bildfläche erschienen. Der Sheriff drehte sich um...

## FEUERN SIE AUF ALLES WAS SICH BEWEGT

Dies ist Ihre einzige Chance zu überleben, da niemand, der auf dem Bildschirm erscheint, "Guten Morgen" zu sagen pflegt. Das Spiel besteht aus fünf Phasen; in jeder müssen Sie einen gefährlichen Feind bekämpfen. In der ersten Phase müssen Sie eine typische Westernstadt durchqueren, die voller Banditen ist und von dem "Maskierten" angeführt wird. Dann müssen Sie zum Bahnhof gehen, wo Sie nach Verursachung einer verheerenden Verwüstung eine attraktive, aber gefährliche Dame antreffen, die Wunder mit ihren Gewehren vollbringt. Wenn Sie Mann genug sind, sie zu töten, können Sie in einen Canyon weitergehen, wo Indianerstämme den Fehler machen, Sie für einen engen Verwandten von General Custer zu halten. Am Ende dieser Phase werden Sie sich eines seltsamen, aber fähigen Typen entledigen müssen, dessen Spezialität es ist, Bomben zu werfen. In der vierten Phase müssen Sie ein Holzfloß durch gefährliche Stromschnellen navigieren, wobei Sie Alligatoren, Indianer und andere Feinde vermeiden sollten. Wenn Sie "Graubart", den letzten Feind in dieser Phase losgeworden sind, erreichen Sie eine Wiese, wo Sie einem jungen Gauner entgegenzutreten müssen, der Sie mit Bumerangs bewirft. Schießen Sie Sterne, um extra Leben zu erhalten und achten Sie auf Angriffe aus dem Hinterhalt.

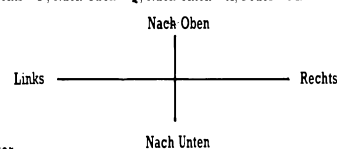
Atmen Sie tief, schalten Sie das Radio aus und schließen Sie sich in Ihrem Zimmer ein. Der Spaß fängt gerade erst an...

## STEUERUNGEN Spectrum/Amstrad/MSX

Das Spiel kann mit einer neu festlegbaren Tastatur oder Joystick gespielt werden.

### Tastatur

Links - **O**, Rechts - **P**, Nach Oben - **Q**, Nach Unten - **A**, Feuer - **M**.



### FEUER - Feuer

CAPCOM USA Inc © 1987. Alle Rechte vorbehalten. Umänderungen von Spectrum Amstrad MSX durch TopoSoft.

Hergestellt und verteilt unter der Lizenz von CAPCOM USA Inc durch  
GO! Media Holdings Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.  
Dieses Programm unterliegt dem Copyrightgesetz. Unermächtigtes Senden, Verbreiten, öffentliches Vorführen, Kopieren oder Wiederaufnahmen, Mieten, Leasen, Vermieten und Verkaufen unter jeglichem Austausch, oder auf welchem Wiedererwerbweg auch immer, ist strengstens verboten.