

GUNSLINGER™

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128: DISK (1)

Type **LOAD** " * ",8,1 and press **RETURN** after inserting GUNSLINGER disk side A. Leave disk in drive during play. (For CBM 128, hold down the Commodore key while turning on the computer and load as per CBM 64 in 64k mode).

Note: To format a disk for saving games, insert a blank disk into drive and close the door. When **READY** appears on the screen, type **OPEN 15,8,15,"NO-SAVE,XX":LOAD"\$",8** and press **RETURN**. Once the disk is formatted **READY** appears again.

(Remove save-game disk from disk drive and load as (1)).

CBM 64/128: CASSETTE

Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together then press **PLAY** on the cassette recorder. Follow screen prompts. There is no save game facility on cassette.

SPECTRUM: CASSETTE

Type **LOAD**"" and press **ENTER**. Press **PLAY** on your cassette recorder.

AMSTRAD: CASSETTE

Press **CTRL** and small **ENTER**, then press **PLAY** on your cassette recorder.

AMSTRAD: DISK

Type **RUN"DISK** and press **ENTER**. Game will load and run automatically.

GUNSLINGER™

INSTRUCTIONS POUR CHARGER

CBM 64/128: DISQUE (1)

Tapez **LOAD** " * ",8,1 et appuyez sur **RETURN** après avoir inséré le disque

Gunslinger côté A. Ne retirez pas le disque pendant le jeu (pour le CBM 128, appuyez sur la touche Commodore pendant que vous allumez l'ordinateur et chargez de la même manière que CBM 64 en mode 64K).

N.B. Pour créer un disque pour que les jeux ne s'effacent pas, insérez un disque vierge dans le lecteur de disquettes et fermez la porte. Quand **READY** apparait

GAME CONTROLS AND INDICATORS

Play GUNSLINGER using the keyboard only, joystick only, or a combination of the two. You can enter commands when you see the flashing cursor, (CBM and Amstrad) or just the cursor (Spectrum). If you do not see the cursor, scroll the game text by pressing the **SPACEBAR** or joystick button.

KEYBOARD: Type commands into the computer and press **RETURN** (CBM), **ENTER** (Spectrum/Amstrad). Use the **INST DEL** (CBM), **DELETE** (Spectrum), **DEL** (Amstrad) key to correct any errors before pressing **RETURN**. You may use some abbreviations such as **U** (Up), **D** (Down), **N** (North), **S** (South), **E** (East), **W** (West), and **INV** (Inventory).

JOYSTICK: The joystick moves the on-screen arrow. Use the arrow to highlight the words listed in the command menu on the right side of the screen. Press the joystick button to print those commands on-screen; highlight **CR** at the bottom of the command menu and press the joystick button (or press **RETURN** (CBM), **ENTER** (Spectrum/Amstrad) to enter the commands. Use the **INST DEL** (CBM), **DELETE** (Spectrum), **DEL** (Amstrad) key to correct any errors before pressing **RETURN** (CBM), **ENTER** (Spectrum/Amstrad).

When you print a Verb on-screen, the command menu moves to Nouns. Print a Noun and it moves to Prepositions. Print a Preposition and it moves back to Nouns. You can also use the joystick to change the command menu; highlight the menu name at the bottom of the command screen and press the joystick button until you see the one you need. To scroll through the choices in any word list, highlight the up or down arrow at the bottom of the command screen and press the joystick button.

COMBINING THE KEYBOARD AND JOYSTICK: There are several ways to combine use of the keyboard and joystick in GUNSLINGER. For example, you can use the joystick (with the compass) to move quickly in any direction and the Keyboard to type commands such as **GETKEG**. Another alternative is to highlight the Verbs with the joystick and type in the Nouns. If you prefer to use the keyboard exclusively, you can still use the joystick to scan the menus to help determine which words to use when typing commands.

COMPASS: To bring the compass into view, move the on-screen arrow into the area just to the left of the command screen. Highlight a direction (N, S, E, W) and press the joystick button. The command is automatically entered.

sur l'écran, tapez **OPEN 15,8,15,"NO-SAVE,XX":LOAD"\$",8** et appuyez sur **RETURN**. Quand le disque est créé, **READY** reparaitra.

(Retirez ce disque sauve-jeu du lecteur de disquettes et chargez comme dans (1)).

CBM 64/128: CASSETTE

Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** en même temps et puis appuyez sur **PLAY** du lecteur de cassettes.

Suivez les instructions sur l'écran. Il n'y a pas de possibilité de sauver des jeux sur cassette.

SPECTRUM: CASSETTE

Tapez **LOAD**"" et appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** de votre lecteur de cassettes.

AMSTRAD: CASSETTE

Appuyez sur **CTRL** et small **ENTER**, puis appuyez sur **PLAY** de votre lecteur de cassette.

AMSTRAD: DISQUE

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

SAVE A GAME: Type **SAVE** or highlight the **SAVE** command with the joystick. You're prompted to **INSERT SAVE DISK AND TYPE A LETTER** or **INSERT CASSETTE PRESS PLAY AND RECORD THEN TYPE A LETTER**. (Keep a list of your saved games). After saving a game, re-insert the game disk or cassette and continue play.

CAUTION: Never save a game on the GUNSLINGER game disk.

TO LOAD A SAVED GAME: Type **LOAD** or highlight the **RESTORE** command with the joystick. Follow the prompts.

When "The perils of the West have overcome you", you're prompted **WOULD YOU LIKE TO (L)OAD A SAVED GAME, (R)ESTART, or (Q)UIT**. Make your selection and follow the prompts.

HINTS

- Remember to save the game frequently; it's fairly easy to be Overcome by the Perils of the West!
- It's a good idea to make a map to keep track of your progress.
- There is a use for every item you find in the adventure. Some are more important than others. You can't **GET** everything; you may have to figure out alternative ways to obtain or use items.
- If you encounter a dishonest character in Dawson, remember this is The West; compromise is unheard of (it may even get you into trouble).
- Having been influenced by Western Ways, the Indians 'round these parts are vain.
- A horse can make the difference in a life-or-death situation, if you know when and where to leave it behind.

CREDITS

Game Developed by Imagination Development Systems.
Programmed by Allen Adham.
Documentation by Kathi B. Tremblay and Amy R. Margowsky.
Translation by Paragon.

© 1987 IntelliCreations Inc.
Gunslinger is a trademark of IntelliCreations Inc.
Datasoft is a registered trademark of IntelliCreations Inc. All rights reserved.

CONTROLES DU JEU

Vous pouvez jouer à Gunslinger en utilisant seulement le clavier, seulement le joystick, ou les deux ensemble. Vous pouvez faire des commandes quand vous verrez le curseur clignotant (CBM et Amstrad) ou seulement le curseur (Spectrum). Si vous ne voyez pas le curseur, faites défiler le texte du jeu en appuyant sur **LA BARRE D'ESPACEMENT** ou le bouton de joystick.

CLAVIER: Tapez les commandes et appuyez sur **RETURN** (CBM) ou **ENTER** (Spectrum/Amstrad). Utilisez la touche **INST DEL** (CBM) **DELETE** (Spectrum) **DEL** (Amstrad) pour corriger des erreurs avant d'appuyer sur **RETURN**. Vous pouvez vous servir d'abréviations comme **U** (vers le haut), **D** (vers le bas), **N** (vers le nord), **S** (vers le sud), **E** (vers l'est), **W** (vers l'ouest), et **INV** (inventaire).

JOYSTICK: Le joystick fait déplacer la flèche sur l'écran. Utilisez la flèche pour mettre en relief les mots dans la liste de commandes sur l'écran à droite. Appuyez sur le bouton de joystick pour faire écrire ces commandes sur l'écran: Faites mettre en relief **CR** au bout de la liste des commandes, et appuyez sur le bouton de joystick (ou appuyez sur **RETURN** (CBM), **ENTER** (Spectrum/Amstrad) pour entrer les commandes. Utilisez la touche **INST DEL** (CBM), **DELETE** (Spectrum), **DEL** (Amstrad) pour corriger des erreurs avant d'appuyer sur **RETURN** (CBM), **ENTER** (Spectrum/Amstrad).

Quand vous entrez un verbe sur l'écran, le menu de commandes change de verbes aux noms. Entrez un nom et il changera aux prépositions. Entrez une préposition et il reviendra aux noms. En plus vous pouvez utiliser le joystick pour changer le menu de commandes; faites mettre en relief le nom de menu au bout de l'écran de commandes et appuyez sur le bouton de joystick jusqu'à ce que vous voyiez celui dont vous avez besoin. Pour faire défiler les mots dans une liste quelconque, faites mettre en relief la flèche ↑ ou ↓ au bout de l'écran de commandes et appuyez sur le bouton de joystick.

BOUSSOLE: Pour voir la boussole, faites déplacer la flèche sur l'écran dans la région juste à gauche de l'écran de commandes, mettez en relief une direction (N, S, E, W) et appuyez sur le bouton de joystick. La commande est entrée automatiquement.

POUR UNE COMBINAISON DE JOYSTICK ET CLAVIER: Il y a plusieurs manières dont vous pouvez utiliser le clavier et le joystick en même temps dans GUNSLINGER. Par exemple vous pouvez utiliser le joystick (avec la boussole) pour vous déplacer rapidement dans une direction quelconque, et le clavier pour taper des commandes comme GET KEG, autrement vous pourriez mettre les verbes en relief avec le joystick et taper les noms. Si vous préférez n'utiliser que le clavier, vous pouvez toujours vous servir du joystick pour défiler les menus, pour savoir quels mots vous devez utiliser quand vous tapez les commandes.

GUNSLINGER™

LADEANWEISUNG

C64/128 DISKETTE:

Legen Sie die GUNSLINGER Diskette mit der Seite A nach oben ein und tippen Sie **LOAD** "X", 8,1. Falls Sie einen 128er haben, legen Sie erst die Diskette ein, drücken die "Commodore"-Taste herunter und schalten dann (bei weiterhin gedrückter-Taste) den Computer ein. Lassen Sie die Diskette während des gesamten Spiels im Laufwerk.

Um Spiele abzuspeichern zu können, müssen Sie folgendes tun: Legen Sie eine Leerdiskette in das Laufwerk ein und formatieren Sie sie wie folgt: **OPEN 15,8,15,"NO-SAVE,XX-LOAD"** \$. Drücken Sie dann die **RETURN**-Taste. Wenn die Diskette formatiert ist, meldet sich der Computer mit **READY**. Entfernen Sie die gerade formatierte Diskette, legen wieder die GUNSLINGER-Diskette ein und laden das Spiel wie oben beschrieben.

C64/128: KASSETTE

Drücken Sie gleichzeitig die Tasten **SHIFT** und **RUN/STOP** herunter. Betätigen Sie dann die **PLAY**-Taste des Datenrekorders und folgen dann den Bildschirmanweisungen. Das Abspeichern von Spielen ist hier nicht möglich.

SPECTRUM: KASSETTE

Tippen Sie **LOAD** und drücken dann die **ENTER**-Taste. Drücken Sie dann die **PLAY**-Taste des Datenrekorders.

SCHNEIDER CPC: KASSETTE

Drücken Sie die **CTRL**- und die kleine **ENTER**-Taste herunter. Drücken Sie dann die **PLAY**-Taste des Datenrekorders.

SCHNEIDER CPC: DISKETTE

Tippen **RUN** DISK und drücken die **ENTER**-Taste. Das Spiel lädt und startet automatisch.

POUR SAUVER UN JEU: Tapez **SAVE** ou mettez en relief la commande **SAVE** avec le joystick. On vous demande de **INSERT SAVE DISK AND TYPE A LETTER**, ou **INSERT CASSETTE, PRESS PLAY AND RECORD THEN TYPE A LETTER** (maintenez une liste de vos jeux sauves). Après avoir sauvé un jeu, reinsérez le disque ou la cassette de jeu et continuez à jouer.

AVERTISSEMENT: Il ne faut jamais sauver un jeu sur le disque du jeu Gunslinger!

POUR CHARGER UN JEU SAUVE: Tapez **LOAD** ou mettez en relief la commande **RESTORE** avec le joystick. Suivez les instructions sur l'écran.

Quand "The perils of the West have overcome you", on vous demande **WOULD YOU LIKE TO (L)OAD A SAVED GAME, (R)ESTART, OR (Q)UIT**. Faites votre sélection et suivez les instructions sur l'écran.

AVIS

- Il vaut mieux sauver les jeux assez fréquemment car c'est quand même difficile de supprimer les dangers de l'ouest!
- C'est une bonne idée de faire une carte pour suivre votre progrès.

STEUERUNG UND ANZEIGEN:

Sie können GUNSLINGER entweder mit Tastatur oder Joystick spielen. Eine Kombination ist ebenfalls möglich. Sie können Befehle eingeben, sobald der blinkende Cursor (C64 und Schneider) oder der einfache Cursor (Spectrum) sichtbar wird. Sollte kein Cursor zu sehen sein, scrollen Sie den Text mit **LEERTASTE** oder Feuerknopf weiter.

TASTATUR: Tippen Sie Ihre Befehle ein und drücken **RETURN** (C64) bzw **ENTER** (Schneider/Spectrum). Tippfehler können jedoch nur vor Drücken der **RETURN**- bzw. **ENTER**-Taste, mit der **INST DEL**-Taste (C64) bzw. der **DELETE**-Taste (Spectrum) bzw. der **DEL**-Taste (Schneider) korrigiert werden. Folgende Abkürzungen sind erlaubt: **U** (Up) herauf, hoch; **D** (Down) herunter; **N** (North) Norden; **S** (South) Süden; **E** (East) Osten; **W** (West) Westen; **INV** (Inventory) Angabe aller mitgeführten Dinge.

JOYSTICK: Mit dem Joystick können Sie den auf dem Bildschirm sichtbaren Pfeil bewegen, mit dem Sie die auf der rechten Bildschirmseite im Befehlsmenü aufgelisteten Wörter anwählen können. Drücken Sie den Feuerknopf, um die gewählten Wörter auf dem Bildschirm auszugeben.

Drücken Sie die **RETURN**-Taste (C64) bzw. **ENTER**-Taste (Spectrum), bzw. wählen Sie **CR** (Schneider) am unteren Rand des Befehlsmenüs an und drücken den Feuerknopf, um den Befehl dann einzugeben. Tippfehler können, wie oben beschrieben, korrigiert werden.

Wenn Sie ein Verb (Tätigkeitswort) auf dem Bildschirm ausgeben, geht das Befehlsmenü weiter zu den Substantiven (Hauptwörtern), und nach entsprechender Eingabe zu den Präpositionen (Verhältniswörtern), und dann nach entsprechender Eingabe wieder zu den Substantiven (Hauptwörtern). Sie können die einzelnen Bereiche des Befehlsmenüs ebenfalls mit dem Joystick anwählen: Wählen Sie dazu den gewünschten Menüteil am unteren Rand des Befehlsbildschirms mit dem Joystick an und halten den Feuerknopf solange heruntergedrückt, bis Sie das gewünschte Wort gefunden haben. Um sich alle Wörter in einer Befehlsliste anzusehen, halten Sie den aufwärts oder abwärts zeigenden Pfeil an und drücken den Feuerknopf.

KOMPAS: Um die Kompaßfunktion zu aktivieren, bewegen Sie den Pfeil auf die linke Seite des Befehlsbildschirms, wählen eine der vier Himmelsrichtungen (N, S, E, W) an und drücken den Feuerknopf. Der Befehl ist damit automatisch eingegeben.

KOMBINIEREN VON TASTATUR UND JOYSTICK: Es gibt mehrere Arten, Tastatur und Joystick bei GUNSLINGER zu kombinieren. Sie können beispielsweise den Joystick (mit Kompaßfunktion) benutzen, um schnelle Richtungswechsel vorzunehmen, und mit der Tastatur die Befehle eingeben. Eine andere Möglichkeit ist, die Verben mit dem Joystick anzuwählen, und die Substantive einzutippen. Falls Sie ausschließlich mit der Tastatur arbeiten möchten, können Sie den Joystick immer noch dazu benutzen, die einzelnen Menüs nach den gewünschten Befehlswörtern zu durchsuchen.

• Chaque article que vous trouvez vous sera utile: quelques - uns sont plus importants que d'autres. Ce n'est pas toujours possible de **GET** des articles: quelquefois il faut trouver un autre moyen.

• Si vous rencontrez un personnage malhonnête a Dawson, rappelez - vous que vous êtes dans l'ouest! Il ne faut jamais compromettre (Cela pourrait même vous créer des ennuis).

• Les Indiens par ici ont été influencé par les coutumes de l'ouest, et ils sont vains.

• Un cheval peut signifier la différence entre la vie et la mort, si vous saviez quand il faut vous en débarrasser.

CREDITS

Jeu développé par Imagination Development Systems.
Programme de Allen Adham
Graphiques de Alvin Pastrana
Documentation de Kati B. Tremblay et Amy R. Margowsky.
Traduction de Paragon.

© 1987 IntelliCreations Inc.
Gunslinger est une marque déposée d'IntelliCreations Inc.
Datsoft est une marque déposée d'IntelliCreations Inc. Tous Droits Réservés.

ABSPERICHERN EINES SPIELS: Tippen Sie **SAVE** oder wählen Sie mit dem Joystick das **SAVE**-Kommando im Befehlsmenü an. Sie werden dann vom Computer aufgefordert, die zu diesem Zweck vorbereitete Diskette (**INSERT SAVE DISK AND TYPE A LETTER**) der Kasette (**PRESS PLAY AND RECORD THEN TYPE A LETTER**) einzulegen und einen beliebigen Buchstaben einzutippen. Unter diesem Buchstaben findet der Computer dieses Spiel später wieder.

WICHTIG: Versuchen Sie **NIEMALS**, ein Spiel auf der Original-diskette abzuspeichern.

EIN ABGESPEICHERTES SPIEL WIEDER LADEN: Tippen Sie **LOAD** oder wählen Sie das **RESTORE**-Kommando im Befehlsmenü an und folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

Wenn die Meldung "The perils of the West have overcome you" (in etwas die Gefahren des Westens haben Sie übermannt) erscheint, werden Sie gefragt, ob Sie ein bereits abgespeichertes Spiel wieder laden möchten (**LOAD A SAVED GAME**, noch einmal von vorne anfangen möchten (**RESTART**, oder nicht mehr weiterspielen möchten (**QUIT**). Treffen Sie Ihre Wahl und folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

ZUM SCHLUß NOCH EIN PAAR HINWEISE

- Speichern Sie Ihre Spielstände häufiger ab: denn die Gefahren des Westens sind tückischer als Sie glauben.
- Es wäre nicht unklug, sich Karten zu zeichnen.
- Alle Gegenstände in diesem Spiel haben eine Bedeutung; jedoch sind manche wichtiger als andere...
- Sie können alles (1) nehmen (GET), aber Sie müssen teilweise selber herausfinden, wie.
- Wenn Sie sich plötzlich einem unehrlichen Charakter gegenüber schon, vergessen Sie nicht, daß dies der Wilde Westen ist und Kompromisse hier unbekannt sind, (selbst wenn es dadurch Schwierigkeiten geben sollte...)
- Durch die rüden Sitten beeinflusst, taugen die Indiander in dieser Gegend auch nicht viel.
- Ein Pferd kann so manche brenzlige Situation beeinflussen: man muß nur wissen, wann und wo man es zurücklassen sollte.

CREDITS

Dieses Spiel wurde von Imagination Development Systems entwickelt.
Programmierung: Allen Adham
Grafik: Alvin Pastrana
Dokumentation: Kati B. Tremblay und Amy R. Margowsky

©1987 Gunslinger ist ein Warenzeichen von IntelliCreations Inc.
Datsoft ist ein eingetragenes Warenzeichen von IntelliCreations Inc. Alle Rechte vorbehalten.