

# WEST BANK

Verteidigen Sie die Schätze des berühmten Goldrausches, bewachen Sie die Reichtümer hinter der Fassade der West Bank. Entschlossene Feinde planen einen Angriff auf das Gold, blutdürstige Pistolenhelden möchten sich Zugang zur Beute erschließen. Achten Sie aber auf die unschuldigen und unbeteiligten Zuschauer – ein falscher Schuß und Ihr guter Ruf ist verloren. Halten Sie Ihre Augen offen und den Finger am Gewehr, denn das Gesetz des Wilden Westens wird immer noch von Waffen bestimmt.

## SPIELANLEITUNG

### SOFT CITY REICHT NACH SCHIESSPULVER

Eines der bekanntesten Gebäude dieser Goldrauschstadt im Wilden Westen ist die WEST BANK, der berühmte Standort des größten Schießgefechts südlich von Dakota. Jedermann träumt von den Reichtümern, die hinter der Bankfassade verborgen sind. Manche setzen ihr Leben aufs Spiel, um die Schätze an sich zu reißen. Nur mit der größten Selbstdisziplin können Sie Ihre Feinde abwehren und besiegen.

### DIE SPIELPERSONEN:

**GREEN JORDAN**, der Landwirt, der unermüdetlich Arbeitende, der seine Ersparnisse auf die Bank bringt. Ihn dürfen Sie nicht erschließen.

**JACK VICIOUS**, der schmarotzende Schwindler des Westens. Zögern Sie nicht – erschließen Sie ihn, sobald er sein Gesicht zeigt.

**DAISY**, die schöne Tochter des Stadtjuweliers. Sie trägt immer viel Geld auf sich – machen Sie ihr nie etwas an.

**ALFRED DALTON**, ein sehr übler Kunde. Schießen Sie ihn nieder, sobald er seine Pistole ergreift!

**BOWIE**, der Zwerg. Ein Lausbengel, der anderen gern einen Streich spielt. Durchlöchern Sie seine Hüte. Vorsicht: im untersten Hut kann eine Bombe versteckt sein, die Ihnen ein Leben kostet.

**JOE DALTON**, der Bruder von Alfred Dalton, der die gleichen üblen Familienmerkmale geerbt hat. Erschießen Sie ihn, sobald er zu seiner Pistole greift.

**MACEYHAM**, der blutdürstige Schurke. Alle zittern, wenn sie ihm begegnen. Zögern Sie nicht, sonst wird es zu spät sein – erschließen Sie ihn so schnell Sie können.

**JULIUS**, der Dandy. Er ist voller Überraschungen: vielleicht gibt er Ihnen einen Beutel Gold, vielleicht erschießt er Sie aber auch. Bei ihm ist höchste Vorsicht angebracht.

? Daneben gibt es noch eine neunte, mysteriöse Person. Warten Sie zunächst ab, was diese Person macht – dann merken Sie sie so schnell wie möglich aus!

### DER SPIELABLAUF:

Das Gebäude der WEST BANK hat 12 Türen. Ihre Aufgabe ist es, die hinter diesen Türen versteckten Gelddespositen zu erobern. Jeder Spieltag, wovon es je zwei pro Spiel gibt, ist in 9 Abschnitte unterteilt; die letzten zwei Abschnitte finden in der Nacht statt und sind äußerst gefährlich!

Jedesmal, wenn Sie angeschossen werden oder eine unschuldige Person erschließen, verlieren Sie eines Ihrer 3 Leben. Also Vorsicht!

Wenn Sie die Gelder hinter den ersten drei Türen außer Gefahr gebracht haben, gehen Sie nach links oder rechts zur nächsten Türgruppe. Dies kann aber nur dann erfolgen, wenn alle Türen geschlossen sind.

### BEWEGUNG IHRER SPIELPERSON:

Steuertasten: **O** links **P** rechts 1-2-3 Feuer

### DAS DUELL:

Zwischen jedem Spielabschnitt müssen Sie sich im Kampf gegen 3 gedungene Mörder behaupten. Beachten Sie die Zähluhr an der Oberseite des Bildschirms und feuern Sie, sobald Ihre Gegner zur Waffe greifen. Wenn Sie nicht schnell reagieren, wird es Ihnen ein Leben kosten.

### DAS ENDE:

Die Verteidigung der WEST BANK erfordert Stärke und Mut. Ihre Gegner werden es versuchen, die zwei Gefechtstage mit aller Kraft und List zu überleben. Was ist das Geheimnis nach dem zweiten Tag? Die Antwort schwebt in der Luft.

Diese Rätsel und Schätze können nur von entschlossenen und mutigen Spielern gelöst und erobert werden.

## LADLEANLEITUNG

### CBM 64/128

Kassette in den Kassetteneinleger einlegen. Gleichzeitig **SHIFT** und **RUN/STOP** drücken, dann die **PLAY** - Taste des Kassettengeräts. Das Programm wird automatisch eingeleitet und gestartet.

### AMSTRAD

**KASSETTE:** Kassette in das Kassettengerät einlegen. Gleichzeitig **CTRL** und die kleine **ENTER** - Taste drücken. Die **PLAY** - Taste des Kassetteneinlegers betätigen und anschließend eine beliebige Taste auf der Computertastatur drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

**DISKETTE:** Diskette in das Laufwerk einschieben, mit dem Etikett nach oben. **CPM** eingeben und **ENTER** drücken. Das Programm wird automatisch eingelesen und gestartet.

### SPECTRUM 48K

LOAD "" Tippen, dann **ENTER** drücken.

© 1987. Alle Rechte vorbehalten. Unerlaubtes Kopieren. Ausleihen oder Wiederverkauf jeder Art ist strengstens verboten.

Auftrag der Firma Gremlin Graphics Software Limited, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Tel: (0 742) 753423.

# WEST BANK

Protégez les fortunes accumulées pendant la fameuse ruée vers l'or, toutes les richesses dissimulées derrière les murs de la Banque de l'Ouest, la "West Bank". De véritables desperados méditent un raid sur l'or, des bandits assoiffés de sang tentent de pénétrer à coups de revolver jusqu'à vos trésors. Mais... attention aux innocents qui vous entourent – si vous en touchez un par erreur, votre réputation sera ternie à jamais. Ne perdez pas l'horizon de l'oeil, et soyez prêt à tirer, le doigt sur la détente – la loi de l'Ouest, c'est tout de même encore la loi du flingue!

## SOFT CITY, CA SENT LA POUDRE

Née de la ruée vers l'or, cette ville de l'Ouest compte parmi ses principaux établissements la fameuse WEST BANK, qui va causer le règlement de comptes le plus désespéré au sud du Dakota.

Tout le monde veut s'approprier les richesses que dissimulent les murs de la banque. Le seul remède? votre sang-froid.

## LES PERSONNAGES

**GREEN JORDAN**: c'est un fermier travailleur. Il se rend à la banque pour y déposer ses économies. Ne tirez pas sur lui.

**JACK VICIOUS**: une canaille et un pique-assiette. N'hésitez pas: tirez dessus chaque fois que vous le voyez.

**DAISY**: la ravissante fille du bijoutier de la ville, toujours pleine de fric ne lui faites jamais de mal.

**ALFRED DALTON**: une véritable crapule. Tirez dès qu'il sort son revolver!

**BOWIE**: le nain aime jouer des tours aux copains. Vous pouvez trouver ses chapeaux, mais attention: si le dernier dissimule une bombe, vous allez perdre une vie.

**JOE DALTON**: frère d'Alfred, dont il possède le caractère. Tirez dès qu'il sort son revolver.

**MACEYHAM**: une fripouille sanguinaire, qui fait trembler tout un chacun. Si vous hésitez à le descendre, c'est vous qui allez y passer!

**JULIUS**: le dandy. C'est un type à surprises: il vous donnera peut-être un sac d'or, mais il pourrait tout aussi bien vous tirer dessus. Allez-y doucement en ce qui le concerne.

? Le neuvième personnage est un mystère. Attendez de voir ce qu'il fait, puis descendez-le sans le plus brefs délais!

## LE PLAN DE JEU

Les bureaux de la WEST BANK ont douze portes. Vous devez vous procurer des dépôts de fonds à chaque porte. Les jours (deux par jeu) sont divisés en 9 périodes, dont les deux dernières sont nocturnes et extrêmement dangereuses!

Chaque fois qu'on vous tire dessus ou que vous tirez sur un innocent vous perdez une vie, et vous n'en avez que trois: alors, faites attention!

Lorsque vous avez reçu des dépôts aux trois premières portes, passez au groupe de portes suivant à gauche ou à droite. Vous ne pouvez le faire que quand toutes les portes sont fermées.

## POUR VOUS DEPLACER

**O** gauche **P** droite 1-2-3 coups de revolver.

## LE DUEL

Entre chaque période, vous avez un duel avec 3 tueurs à gages. Consultez le compteur à rebours en haut de l'écran, et ouvrez le feu dès qu'ils sortent leurs armes. Mais faites vite, sans quoi vous perdrez des vies.

## LA FIN

La défense de la WEST BANK, c'est pour les forts! Tous vont tenter de résister à un tir soutenu pendant deux journées entières. Quel est le mystère que cache la seconde journée? La réponse est dans le vent... Les secrets et les trésors n'ont été créés que pour des gagnants ayant la volonté et la détermination qu'il faut pour réussir.

## COMMENT CHARGER LE PROGRAMME

### CBM 64/128

**CASSETTE:** introduisez la cassette dans le magnétophone. Appuyez simultanément sur **SHIFT** et **RUN/STOP**. Appuyez sur la touche de lecture (**PLAY**) du magnétophone. Le programme se charge automatiquement.

### AMSTRAD

**CASSETTE:** introduisez la cassette dans le magnétophone. Appuyez simultanément sur **CONTROL (CTRL)** et sur la petite touche **ENTER**. Appuyez sur la touche de lecture (**PLAY**) du magnétophone puis frappez n'importe quelle touche du clavier. Le programme se charge et démarre automatiquement.

**DISQUETTE:** introduisez la disquette dans le lecteur. Tapez **CPM** et appuyez sur **ENTER**. Le programme se charge et démarre automatiquement.

### SPECTRUM 48K

Tapez **LOAD ""** et appuyez sur **ENTER**.

© 1987. Tous droits réservés. Il est strictement interdit de copier, louer ou revendre ce logiciel par quelque moyen que ce soit sans autorisation expresse préalable.

Gremlin Graphics Software Limited, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Tél: (0742) 753423 Anglettere.