

WEST BANK

AMSTRAD

Defend the spoils of the famous gold rush, guard the riches hidden behind the walls of the West Bank. Desperate characters plan and scheme their way to the gold, bloodthirsty gunmen try to blast their way to instant fortune but watch out for the innocent bystanders – a stray shot will harm your reputation for ever. Keep a keen eye on the horizon and your trigger finger poised for action – the law of the West is still the law of the gun.



Gremlin Graphics Software Ltd., Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Tel: (0742) 753423 Telex: 547274

© 1987. All rights reserved. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.

GREMLIN

5 013658 010289

AMSTRAD

WEST BANK

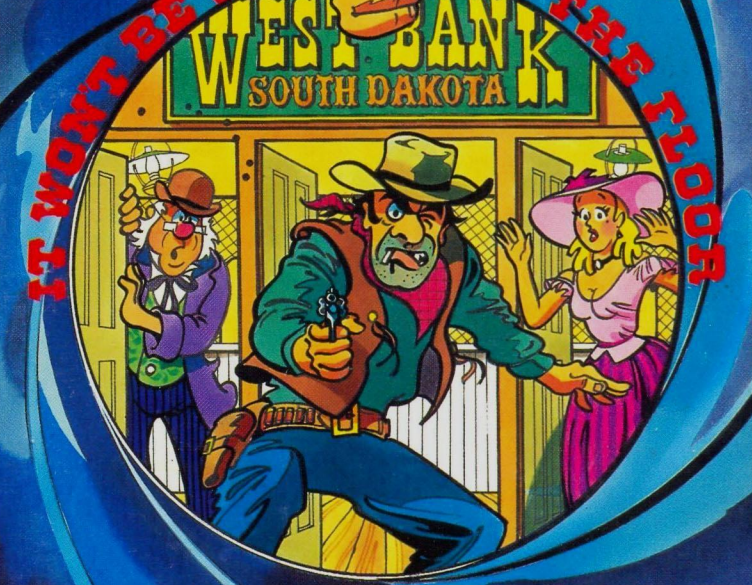
GREMLIN

AMSTRAD

GREMLIN

AMSTRAD

WEST BANK



IF YOU'RE QUICK ON THE DRAW

WEST BANK

INSTRUCTIONS TO PLAY

SOFT CITY SMELLS OF GUNPOWDER
Born with the gold rush which swept the West, it has among its most famous establishments the WEST BANK, an institution which leads to the most desperate shoot out south of Dakota.

Everyone longs for the riches hidden behind the bank walls. Your self-control is the only charm which can prevent it.

THE CHARACTERS:

GREEN JORDAN, the farmer, the untiring worker who goes to the bank to put in his savings. You should not shoot him.

JACK VISCIOUS, the sponging swindler of the West.

DAISY, the beautiful daughter of the City jeweller, always loaded with money – never hurt her.

ALFRED DALTON, a real baddie. Shoot as soon as he takes out his gun!

BOWIE, the dwarf. He is a constant practical joker. Make holes in his hats but take care that the bottom hat doesn't conceal a bomb or you will lose a life.

JOE DALTON, Alfred Dalton's brother, it runs in the family, shoot as soon as he takes out his gun.

MACKYHAM, the bloodthirsty villain. Everyone trembles when they come up against him. Don't hesitate if it might be too late, shoot as quickly as you can.

JULIUS, the dandy. He is a box of surprises; he may give you a bag of gold or he might shoot you. Take things very carefully with this one.

? There is a ninth mystery character. Wait and see what he does then eliminate him as soon as you can!

THE GAME PLAN:

The offices of WEST BANK have 12 doors. Your job is to obtain money deposits from each of them. The days, of

which there are two to each game, are divided into 9 stages; the last two are at night and are extremely dangerous! You will lose lives each time you are shot or shoot at an innocent person and you only have 3 so be careful!

When deposits have been received from the first three doors, move left or right to the next set of doors. This can only be done when all doors are closed.

HOW TO MOVE:

Control keys: O left P right 1-2-3 shots

THE DUEL:

Between each stage there is a duel to be fought with 3 paid assassins. Watch the countdown meter at the top and open fire against them as they draw their guns. Be sure to be quick or you will lose lives.

THE END:

Defence of WEST BANK is a venture for strong people. They will all try to withstand continuous shooting for two whole days. What is the mystery behind the second day? The answer is floating in the air.

The secrets of the treasures were invented only for winners with the will and determination to succeed.

HOW TO LOAD:

CBM 64/128

Insert cassette into cassette unit. Press **SHIFT & RUN/STOP** simultaneously. Press **PLAY** on cassette unit.

The program will load automatically.

SPECTRUM 48K

Type LOAD " " Press ENTER

AMSTRAD

CASSETTE Insert cassette into cassette unit. Press **CONTROL (CTRL)** and small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit and then press any key. The program will load and run automatically.

DISK Insert the disk into disk drive, label side up. Type **!CPM** and press **ENTER**. The program will load and run automatically.

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, blindtrotzige 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.

SPEL ANLEITUNG:

SOFT CITY RICHT NACH SCHUSSPULVER
Eines der bekanntesten Gebäude dieses Goldrauschardt im Wilden Westen ist die WEST BANK, der berühmte Standort des großen Schießgeländes südlich von Dakota. Jedermann räumt von den Reichthümern, 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 abwetzen und besiegen.

DIE SPELPERSONEN:

GREEN JORDAN, der Landwirt, der unermüdlich Arbeitende, der seine Ersparnisse auf die Bank bringt. Ihr drittes Sie nicht erschließen.
JACK VICIOUS, der schmutzrende Schwindler des Westens. Zögern Sie nicht – erschließen Sie ihn sobald es sein Gesicht zeigt!

DALSY, die schöne Tochter des Stadtjuweliers. Sie trägt immer viel Geld auf sich – machen Sie ihr nie etwas an.
ALFRED DALTON, ein sehr blöder Kunde. Erschließen Sie ihn nieder, sobald er seine Pistole ergreift!

BOWIE, der Zwerger. Ein Lausengeißel, der anderen gern einen Streich spielt. Durchlöchern Sie seine Hinter-Vorsicht, um unersüßten Hut kann eine Bombe verpackt sein, die Ihnen ein Leben kostet.
JOE DALTON, der Bruder von Alfred. Dabei, der die WEST BANK zu einem Spielort hat. Erschließen Sie ihn, sobald er zu seiner Pistole greift.
MACKEYHAM, der blindtrotzige Schürke. Alle zittern, wenn sie ihn begegnen. Zögern Sie nicht, sonst wird es zu spät sein – erschließen Sie ihn so schnell sie können. Verliedicht gibt er Ihnen einen Beutel Gold, verliedicht erschließt er Sie aber auch. Bei ihm ist höchste Vorsicht angebracht.

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

DER SPIELAUFBAU:

Das Gebäude der WEST BANK hat 12 Türen. Ihre Aufgabe ist es, die hinter diesen Türen versteckten Golddepotiten 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!

Jedemmal, wenn Sie eingeschossen 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 zu nächsten Türgruppen. Dies kann aber nur dann erfolgen, wenn alle Türen geschlossen sind.

BEWEGUNG IHRES SPELPERSONEN:

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

DAS DUEL:

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

DAS ENDE:

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

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

LADENANLEITUNG

CBM 64/128

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

AMSTRAD

KASSETTE:

Kassette in das Kassettengerät einlegen, Gleichzeitig **CTRL** und die kleine **ENTER**-Taste drücken. Die **PLAY**-Taste des Kassettengeräts drücken. Die Anzeige des Computersatzes drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

DISKETTE:

Diskette in das Laufwerk einschubsen, mit dem Eckert 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. Unierlaubtes Kopieren, Analeihen oder Wiedereverkäufe jeder Art ist strengstens verboten.

Antrag der Firma Gremlin Graphics Software Limited,

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

Tel: (0)142 753423.

WEST BANK

Protéguez 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 POUDE

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 réajustement 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. Daley, la ravissante fille du bijoutier de la ville, toujours pleine de lui, ne lui faites jamais de mal.

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

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

JOE DALTON: frère D'Alfred, dont il possède le

caractère. Il est très sûr, qu'il soit son frère ou non.

MACKEYHAM, une tripouille sanguinaire, qui fait remonter tout un chacun. Si vous hésitez à le descendre,

JULIUS, qui ne dit pas son type à surprise, il vous donnez 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 brés délais!

LE BUREAU DE JEU

Les bureaux de la WEST BANK ont douze portes. Vous devez vous procurer des dépôts de fonds à chaque porte. Les deux dernières sont nocturnes et extrêmement dangereuses!

Chargez vous qu'il 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 heurs à régler. Consultez le compteur de la gauche de l'écran, et si vous êtes en retard, ils sortiront leurs armes. Mais allez 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 porte? La réponse est dans le vent... Les secrets et les trésors in orrisibles crés que pour des péagants ébran la volonté et la détermination qu'il faut pour résister.

COMMENT CHARGER LE PROGRAMME

CBM 64/128

CASSETTE: introduisez la cassette dans le lecteur de cassette. 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** 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 automatiquement.

DISKETTE: 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. Tel: (0)142 753423 Angleterre.