

# Western Games





# WESTERN GAMES

C'est bien de te voir étranger. La journée s'annonçait ennuyante dans notre petite ville, mais maintenant que tu es là je ne me fais plus de souci. Pourquoi? Bon, chez nous ici dans l'Quest chaque nouveau venu dans la ville doit supérer quelques petites épreuves et démontrer qu'il est un vrai mec. Ces épreuves existent déjà depuis que suis ici. Et oui, nous tous ici nous avons déjà participé au jeu. Et notre premier, MacSlow, la veille maison, se battre avec toi.

Quoi, tu ris? Attend quand tu l'auras vu. Ou encore mieux, ammène un copain avec toi et puis nous vous ferons battre l'un contre l'autre.

Okay, on a parlé assez. Viens, on s'en va au saloon de l'autre côté, les autres attendent déjà . . .

Idea and Realization: Rolf Lakämper

Programmed by: Oliver F. Rauch, Rolf Lakämper, Axel Walsleben, Frank Hartmann, Jörg „Prenzman“ Prenzing, Ulrich „Frusty“ Schulz, Gerold „Meep“ Behlow, Holger P. Krekel, Holger Gehrman.

Graphics by: Bettina Wiedner, Hartwig Nieder-Gassel

Sound by: Arno Schröder, Olaf Hartmann, Rolf Lakämper

Thanks to: Thomas „Lui“ Brendel, Bernhard Morell, Marion Morell, Michael Eves, Draku, T.H. und die sieben Zwerge, Michael „Holzfäller“ Oelze, Renate Mustermann

A Product of Magic Bytes



● force actuelle d'un joueur

● Indicateur général de force

## Bras de fere

COMMANDE  
(même par le clavier):

1. Rassembler ses forces

Cela se passe en mouvant la manivelle toujours vers le bas quand le bras dans le champ d'indication moyen se trouve dans une possible phase «puissante».



2. Se soutenir

Appuyer sur le bouton du «feu».



COMMENTAIRE DE TOTTLES:

Let's go. Le long Fred est le juge et fait attention à que aucun de vous ne s'aide avec l'autre bras. Malheureusement quelques fois il s'endort, donc attention! Ah, et juste avant de gagner, il peut être un aide si vous «ballotez», comme nous disons ici dans l'Quest.



● on sort le revolver quand le barman a donné le coup de départ

● le but présent

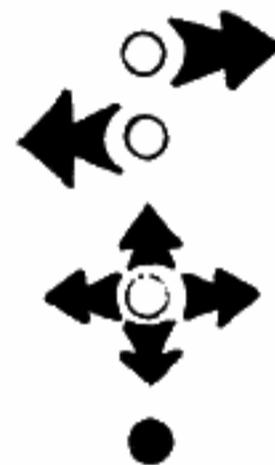
● l'apparition de coeurs battants montre la nervosité

## Tirer a la biere

### COMMANDE

(s'il n'y a pas de manivelle, alors le clavier):

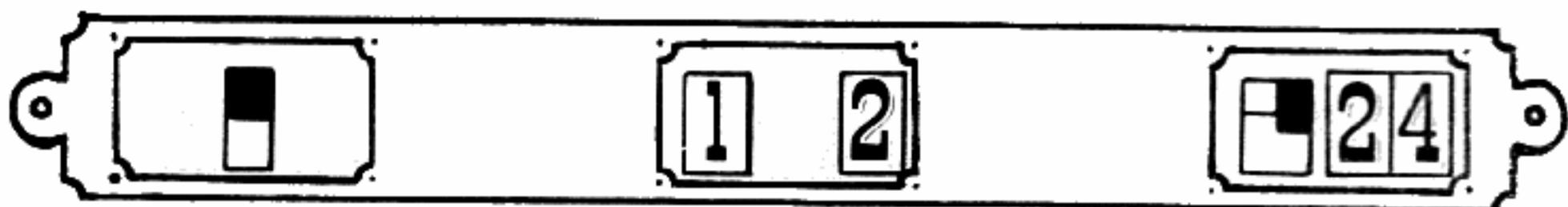
1. Sortir:  
Joueur 1 tire la manivelle à droite  
Joueur 2 tire la manivelle à gauche
2. Viser:  
– le réticule est guidé
3. Tirer:  
Appuyez sur le bouton du «feu»



### COMMENTAIRE DE TOTTLES:

Surtout pas de nervosité, autrement vous aurez encore les mains tremblotantes. Il y a encore un vieux truc des hommes des l'Quest: attendez jusque l'autre – si nerveux qu'il est – a tiré à côté et alors, de toute tranquillité, tirez vous mêmes. Mais ne prenez pas trop votre temps, parce que enfin ce soir nous voulons encore faire la fête.

A propos, tu auras gagné quand tu auras criblé tous les 5 buts plus vite que ton adversaire! Donc si tu est le plus vite pour 4 fois, mais tu n'emportes pas le 5e but, ça recommence du début.



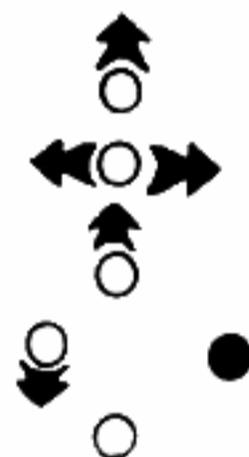
- Longueur du chique: là on peut même voir comment est gros le morceau qu'un joueur arrache chaque fois; alors, chiquez bien!
- Le chiffre montre combien de fois il faut atteindre le pot
- Après avoir fini de chiquer, l'indication change. Sur le graphique à gauche on peut lire la puissance du crachat, les chiffres à droite donnent l'angle du crachat.

## Cracher le chique

### COMMANDE

(et si cette fois on essaierait avec le clavier?):

1. Soulevez le bras et arrachez le morceau – Manivelle en haut
2. Chiquer – Manivelle vite à gauche et à droite
3. Arrêtez de chiquer – Manivelle en haut
4. décidez l'angle du crachat – Manivelle en bas  
décidez la puissance du crachat – appuyer sur le bouton du «feu»
5. Crachez – lâcher le bouton du «feu»



### COMMENTAIRE DE TOTTLES:

Alors, vous chiquez régulièrement n'est-ce-pas? Quoi, vous ne l'avez jamais essayé? Bon, alors laissez que votre vieux Sam vous donne quelques petits conseils: donc, le plus grand danger c'est d'avaler le chique – c'est dégoûtant, donc évitez! Il faut que vous faites attention à ne pas arracher un trop gros morceau de chique. Ou alors à ne pas chiquer trop longtemps ou trop brièvement! Bon, les gars: chiquez jusqu'à que le chique est bien mâché.

Vous pouvez même essayer à atteindre votre adversaire. Sur le visage c'est particulièrement bien . . . .



● Quantité de bières qu'on peut payer au pianiste

● Degré de difficulté des bals présents

## Danser

### COMMANDE

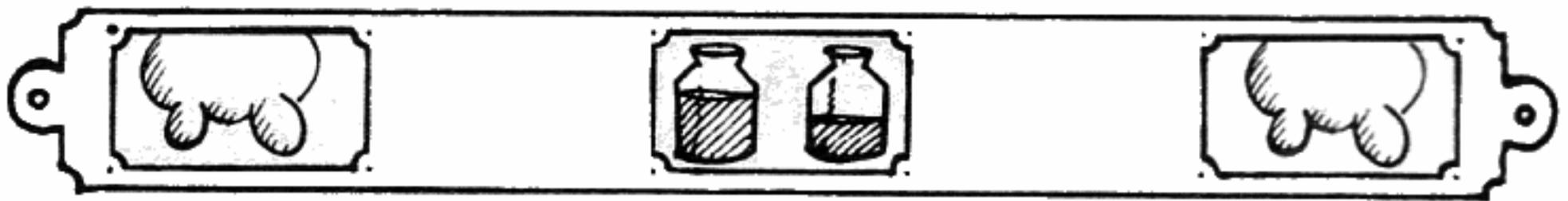
(même avec clavier, s'il est disponible):

1. Position de départ – Manivelle en position de repos
2. Jambe droite énélevée à angle – Manivelle à gauche en bas
3. Jambe droite énélevée allongée – Manivelle à gauche en bas et appuyez sur le bouton du feu
4. Jambe gauche énélevée à angle – Manivelle à droite en bas
5. Jambe gauche énélevée allongée – Manivelle à droite en bas et appuyez sur le bouton du «feu»
6. Ouvrir la veste (= soulever la jupe) Manivelle en haut
7. Soulever les mains à droite à l'hauteur des épaules, hanche à gauche (Soulever la jupe et à droite) – Manivelle à gauche en haut
8. Soulever les mains à gauche à l'hauteur des épaules, hanche à droite (soulever la jupe et à gauche) – Manivelle à droite en haut
9. Se plier en avant – Manivelle vers le bas
10. Se plier en avant – Appuyez seulement sur le bouton du «feu».



### COMMENTAIRE DE TOTTLES:

Trop facile. Il faut seulement danser après la fille. – mais en cadence. Nos gars sont très gâtés et si avec vous ça ne marche pas, ils deviennent de plus nerveux et Joe le pianiste va en attrapper encore une sur la casquette. Joe continuera à jouer seulement quand un entre vous, celui qui à raté, lui paye une autre bière.



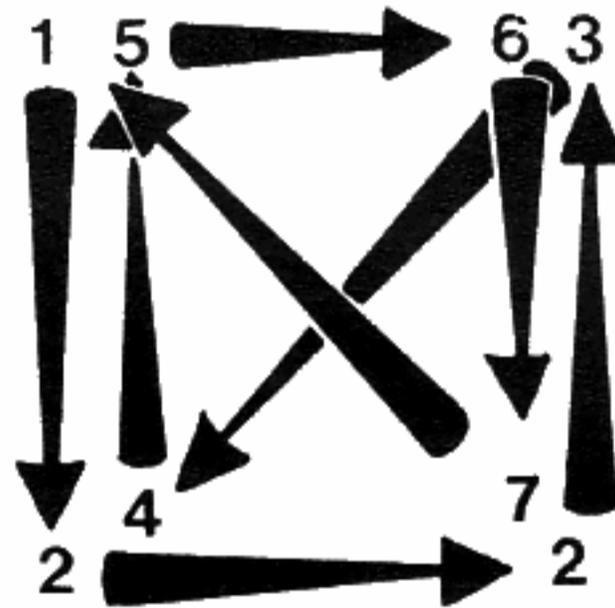
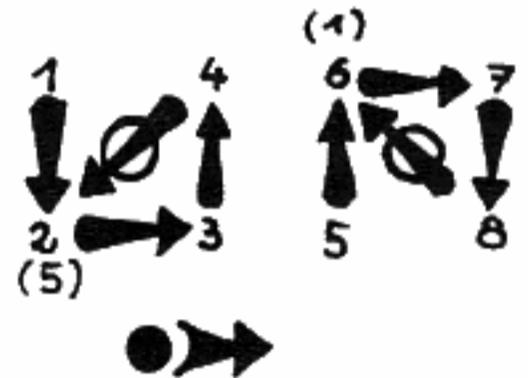
- Le pis, palpitant rythmiquement, donne la cadence pour les mouvements de la manivelle

- Le contenu des gamelles indique combien de lait il faut encore traire (jusqu'à qu'elles sont pleines)

## Traite

### COMMANDE (Clavier?):

1. Traire:  
Mouvoir la manivelle rythmiquement s.v.p. dans la succession donnée par les chiffres
2. Heurter les concurrents:  
Manivelle à droite et appuyez sur le bouton du FEU



### COMMENTAIRE DE TOTTLES:

Eh, Eh, Eh! Il est naturellement très facile de faire sentir le coude aux autres. Mais faites attention à que le juge ne pige à rien...



● Premièrement la cuillère apparaît, de façon qu'on peut voir combien de soupe on est en train de puiser

● Du contenu de la boule de soupe on reconnaît combien il faut encore manger

● En avalant on voit un ventre dont la grosseur indique combien d'air on avale avec.

## Competition-Bouffe

COMMANDE  
(...):

1. Tremper la cuillère – Manivelle en bas
2. Tenir en équilibre la cuillère – Manivelle à gauche/à droite
3. Siroter
4. Mâcher – Manivelle à gauche/à droite
5. Avaler – Manivelle en bas et appuyer sur le bouton «Feu»
6. Boire – Manivelle en haut  
(possible seulement avant «Tremper la cuillère»)



COMMENTAIRE DE TOTTLES:

Mangez comme il faut garçons! Si vous avalez tout sans mâcher, vous finirez seulement par roter, et cela vous coûte du temps et en outre ce sont des mauvaises manières. Ah oui, et bevez de temps en temps, à savoir ça descend mieux. Bouffez bien, les fèves sont super!

## **CONTROLE CLAVIER**

### **AMIGA / ATARI ST**

	HAUT	BAS	GAUCHE	DROITE	FIRE
Joueur 1	Q	A	Y	U	Space
Joueur 2	↑	↓	←	→	Enter

### **SCHNEIDER CPC (AMSTRAD)**

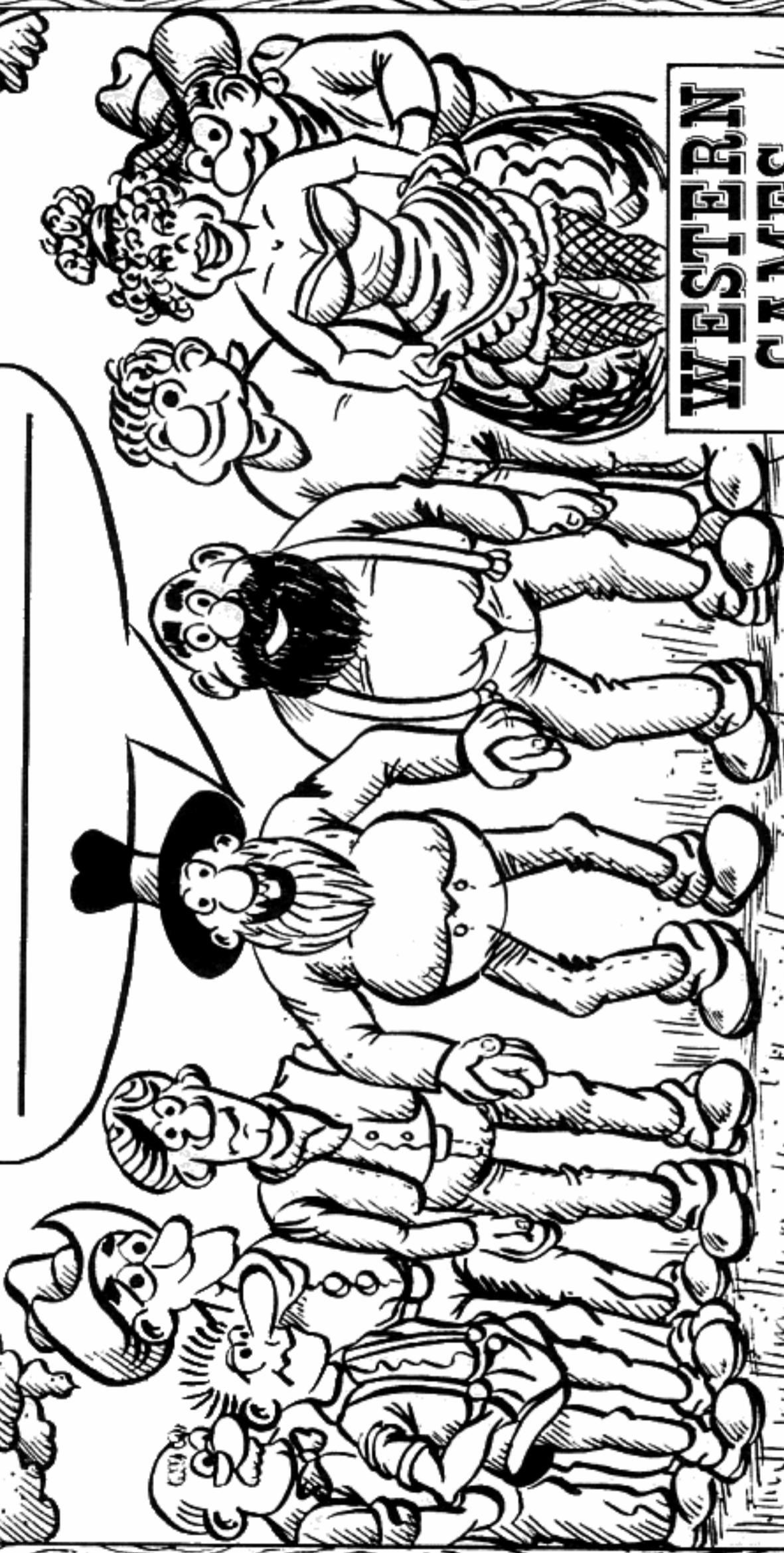
	HAUT	BAS	GAUCHE	DROITE	FIRE
Joueur 1	Q	A	E	R	Space
Joueur 2	O	L	@	£	Enter

### **C 64**

	HAUT	BAS	GAUCHE	DROITE	FIRE
Joueur 1	RUN/STOP	COMMODORE	1	2	CTRL
Joueur 2	↑	=	,	/	▲ CRSR ▼

**THE WINNER:**

**WESTERN  
GAMES**



*Illustration by ... will ...*