



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

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



● 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.



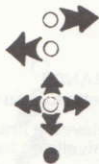
- on sort le revolver quand le barman a donné le coup de départ
- le but présent
- l'apparition de coeurs battants montre la nervosité

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.



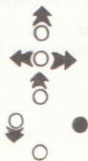
- Longueur du chique: là on peut même voir comment est gros le morceau qu'un joueur arrache chaque fois; alors, chiquez bien!
- Le chiffre montre combien de fois il faut atteindre le pot
- Après avoir fini de chiquer, l'indication change. Sur le graphique à gauche on peut lire la puissance du crachat,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

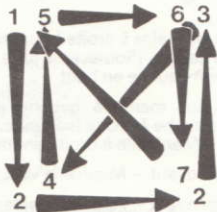
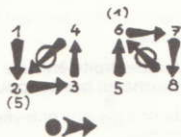


- Le pis, palpitant rythmiquement, donne la cadence pour les mouvements de la manivelle
- Le contenu des gamelles indique combien de lait il faut encore traire (jusqu'à qu'elles sont pleines)

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.

Compétition-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!

Keyboard - Control

AMIGA / ATARI ST

	UP	DOWN	LEFT	RIGHT	› FIRE ‹
Player 1	Q	A	Y	U	Space
Player 2	↑	↓	←	→	Enter

SCHNEIDER CPC (AMSTRAD)

	UP	DOWN	LEFT	RIGHT	› FIRE ‹
Player 1	Q	A	E	R	Space
Player 2	O	L	@	£	Enter

C 64

	UP	DOWN	LEFT	RIGHT	› FIRE ‹
Player 1	RUN/STOP	COMMODORE	1	2	CTRL
Player 2	↑	=	,	/	↕ CRSR ↕

THE WINNER:



**WESTERN
GAMES**



WESTERN GAMES

Schön, dich zu sehen, Fremder. Es versprach ja ein öder, langweiliger Tag in unserem kleinen Städtchen zu werden; aber nun, wo du hier bist, mach' ich mir darum keine Sorgen mehr. Warum? Nun, bei uns hier im Westen muß jeder, der neu in der Stadt ist, ein paar kleine Proben bestehen und zeigen, daß er ein echter Kerl ist. Diese Probe gibt es bei uns schon, solange ich hier lebe. Yeah, wir alle hier haben schon mitgespielt. Und unser Bester, MacSlow, das alte Haus, tritt gegen dich an.

Was denn, du lachst? Warte, bis du ihn gesehen hast. Oder noch besser, bring doch einen Freund mit, dann lassen wir euch gleich gegeneinander antreten.

Okay, genug geredet. Hepp, ab in den Saloon drüben, die anderen warten schon . . .

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

Dieses Programm ist urheberrechtlich geschützt und darf nur privat genutzt werden. Gewerbliche Nutzung, Verleih, Tauschgeschäfte, Rückkauf, Kopierung bzw. Vervielfältigung sind untersagt. Zuwiderhandlung wird zivilrechtlich und strafrechtlich verfolgt.



● Gegenwärtige Kraft
eines Spielers

● Allgemeiner Kraft-
anzeiger

Armdrücken

STEUERUNG

(geht auch über Tastatur):

1. Kraft sammeln

Dies geschieht, indem man den Joystick immer dann nach unten drückt, wenn der Arm im mittleren Anzeigefeld sich in einer möglichst „starken“ Phase befindet.

2. Abstützen

Feuerknopf drücken.



TOTTLES KOMMENTAR:

Let's go. Der lange Fred macht den Schiedsrichter und paßt auf, daß keiner von euch sich mit dem anderen Arm abstützt. Leider nickt er manchmal kurz ein, also aufgepaßt!

Ach ja, und kurz bevor man gewinnt, kann es helfen, wenn man rattelt, wie wir hier Westen sagen.



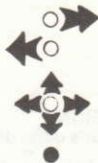
- der Revolver wird gezogen, nachdem der Barman den Startschuß gegeben hat
- das gegenwärtige Ziel
- wenn klopfende Herzen erscheinen, zeigen diese die Nervosität an

Bierschießen

STEUERUNG

(wenn kein Joystick, dann Tastatur):

1. Ziehen:
Player 1 zieht Joystick nach rechts
Player 2 zieht Joystick nach links
2. Zielen:
Das Fadenkreuz wird gesteuert
3. Schießen:
Feuerknopf drücken



TOTTLES KOMMENTAR:

Nur nicht nervös werden, sonst bekommt ihr noch ganz zittrige Händchen. Ah ja, es gibt da noch einen alten Westmann-Trick: Abwarten, bis der andere – nervös, wie er ist –, danebengeschossen hat, und dann in aller Ruhe durchziehen. Laßt euch aber nicht zuviel Zeit, wir wollen heute schließlich alle noch feiern.

Du hast übrigens erst gewonnen, wenn du alle 5 Ziele schneller zerschossen hast als dein Gegner! Bist du also 4 mal der Schnellere, schaffst aber nicht das fünfte Ziel, geht's von vorne los!



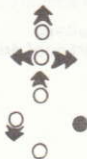
- Die Primlänge; dort kann man auch sehen, ein wie großes Stück ein Spieler jeweils abbeißt. Dann gut kauen!
- Ziffer zeigt an, wie oft man den Topf noch treffen muß.
- Nach dem Kauen wechselt die Anzeige. An der linken Balkengraphik kann man dann die Spuckstärke ablesen, die Zahlen rechts geben den Spuckwinkel an.

Priemspucken

STEUERUNG

(wie wär's denn diesmal über Tastatur)?:

1. Arm heben und abbeißen – Joystick nach oben
2. kauen – Joystick nach links und rechts
3. Kauen beenden – Joystick nach oben
4. Spuckwinkel bestimmen – Joystick nach unten
Spuckstärke bestimmen – Feuerknopf drücken
5. spucken – Feuerknopf loslassen.



TOTTLES KOMMENTAR:

Na, ihr werdet doch wohl alle regelmäßige Kautabak nehmen, oder? – Was denn, ihr habt das noch nie probiert? Na, dann laßt euch von eurem guten alten Sam ein paar Tips geben: Also, die größte Gefahr beim Priem ist, daß man ihn verschluckt – schmeckt übel, also laßt es! Ihr müßt also darauf achten, daß ihr nicht zuviel auf einmal vom Priem abbeißt. Oder nicht zu lange kaut, aber auch nicht zu kurz! Also, Kinder: Kauen, bis der ganze Priem gut durch ist. Ihr könnt ja mal versuchen, den Gegner zu treffen. Im Gesicht macht sich's besonders gut . . .



● Anzahl der Biere, die man dem Klavierspieler austun kann

● Schwierigkeitsstufe des gegenwärtigen Tanzes

Tanzen

STEUERUNG

(auch über Tastatur, falls vorhanden):

1. Ausgangsstellung – Joystick in Ruheposition
2. Rechtes Bein angewinkelt gehoben – Joystick links unten
3. Rechtes Bein gestreckt gehoben – Joystick links unten und Feuerknopf drücken
4. Linkes Bein angewinkelt gehoben – Joystick rechts unten
5. Linkes Bein gestreckt gehoben – Joystick rechts unten und Feuerknopf drücken
6. Jacke aufmachen (= Rock heben) – Joystick nach oben
7. Hände nach rechts in Schulterhöhe heben, Hüfte nach links (= Reck heben und rechts) – Joystick nach links oben
8. Hände nach links in Schulterhöhe heben, Hüfte nach rechts (Rock heben und links) – Joystick nach rechts oben
9. Nach vorne beugen – Joystick nach unten
10. Nach vorne beugen – nur Feuerknopf drücken



TOTTLES KOMMENTAR:

Ganz einfache Kiste. Ihr müßt nur dem Mädchen nachtanzen – aber im Takt. Unsere Jungs hier sind ziemlich verwöhnt, und wenn das mit euch nicht so klappt, werden sie immer unruhiger, bis Joe der Klavierspieler dann wieder eins über die Mütze kriegt. Na, und Joe spielt dann erst weiter, wenn der von euch, der den Tanz verbockt hat, ihm ein neues Bier ausgibt.

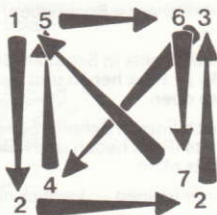
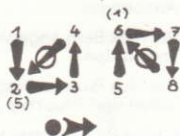


- Das rhythmisch wogende Euter gibt den Takt vor, in dem der Joystick bewegt werden muß.
- Inhalt der Milchkannen gibt an, wieviel Milch noch gemolken werden muß (bis sie voll sind).

Kuhmelken

STEUERUNG
(Tastatur?):

1. Melken:
Joystick bitte rhythmisch wogend in der durch die Zahlen vorgegebenen Reihenfolge bewegen.
2. Konkurrenten anstoßen:
Joystick nach rechts und Feuerknopf drücken.



TOTTLES KOMMENTAR:

Heh, heh, heh! Es ist natürlich ganz einfach, den anderen mal eben den Ellenbogen spüren zu lassen. Paßt aber bloß auf, daß der Schiedsrichter nichts mitbekommt.



- Zuerst erscheint der Suppenlöffel, wobei man sehen kann, wieviel Suppe man gerade löffelt.
- Am Inhalt der Suppenschüssel erkennt man, wieviel man noch essen muß.
- Beim Schlucken erscheint ein Bauch, an dessen Dicke man erkennen kann, wieviel Luft man mit hinunterschluckt.

Wettessen

STEUERUNG

(. . .):

1. Löffel eintunken – Joystick nach unten
2. Löffel ausbalancieren – Joystick links/rechts
3. Schlürfen
4. Kauen – Joystick links/rechts
5. Schlucken – Joystick nach unten und Feuerknopf drücken
6. Trinken – Joystick nach oben (nur möglich vor „Löffel eintunken“)



TOTTLES KOMMENTAR:

Jungs, eßt ordentlich! Wenn ihr alles ohne zu kauen einfach 'runterschluckt, müßt ihr doch nur rülpsen; und das kostet euch Zeit, außerdem sind das schlechte Manieren. Ach ja, und trinkt zwischendurch immer mal wieder, dann rutscht es nämlich besser. Haut rein, Bohnen sind was Feines!