



# 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.



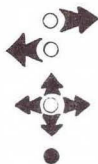
- der Revolver wird gezogen, nachdem der Barman den Startschuß gegeben hat
- das gegenwärtige Ziel
- wenn klopfende Herzen erscheinen, zeigen diese die Nervosität an

## 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!



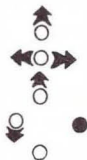
- Die Primlänge; dort kann man auch sehen, ein wie großes Stück ein Spieler jeweils abbeißt. Dann gut kauen!
- Ziffer zeigt an, wie oft man den Topf noch treffen muß.
- Nach dem Kauen wechselt die Anzeige. An der linken Balkengraphik kann man dann die Spuckstärke ablesen, die Zahlen rechts geben den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

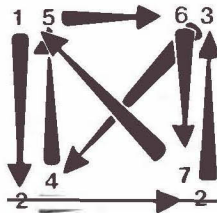


- Das rhythmisch wogende Euter gibt den Takt vor, in dem der Joystick bewegt werden muß.
- Inhalt der Milchkannen gibt an, wieviel Milch noch gemolken werden muß (bis sie voll sind).

## 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.



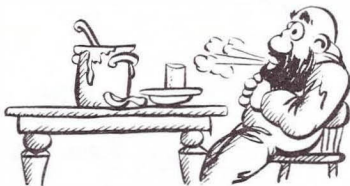
- Zuerst erscheint der Suppenlöffel, wobei man sehen kann, wieviel Suppe man gerade löffelt.
- Am Inhalt der Suppenschüssel erkennt man, wieviel man noch essen muß.
- Beim Schlucken erscheint ein Bauch, an dessen Dicke man erkennen kann, wieviel Luft man mit hinunterschluckt.

## 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!

## 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	@	C	Enter

### C 64

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



THE WINNER: \_\_\_\_\_

WESTERN  
GAMES

