

SNSP-ALYP-NOE

# LUCKY LUKE



**SUPER NINTENDO**<sup>TM</sup>  
ENTERTAINMENT SYSTEM

**PAL VERSION**

**SPIELANLEITUNG**



**INFOGRAMES**

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

LICENSED BY



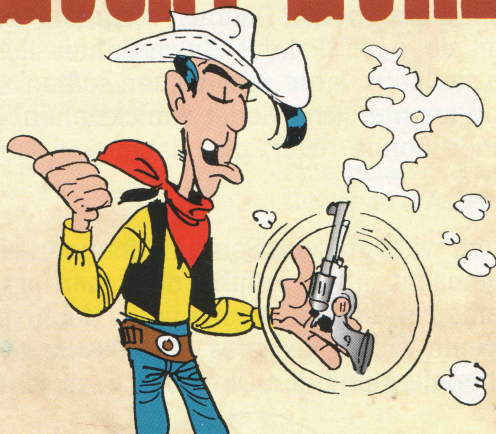
NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

# INHALT

# LUCKY LUKE



<b>EIN COWBOY NAMENS LUCKY LUKE. . . . .</b>	<b>4</b>
<b>DIE STEUERUNG . . . . .</b>	<b>5</b>
<b>STARTEN DES SPIELS . . . . .</b>	<b>6</b>
<b>DIE SCORE-ANZEIGE . . . . .</b>	<b>8</b>
<b>DIE BONI . . . . .</b>	<b>9</b>
<b>LUCKY LUKES HANDLUNGEN . . . . .</b>	<b>10</b>
<b>DIE BONUSLEVELS . . . . .</b>	<b>12</b>
<b>DIE SPEZIALESEQUENZEN . . . . .</b>	<b>15</b>

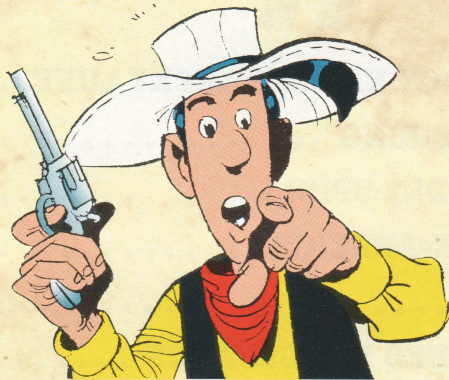




## Ein Cowboy namens Lucky Luke

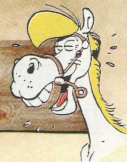
**L**ucky Luke glaubte, der Wilde Westen würde endlich von den Untaten der Daltons verschont bleiben: Er brachte sie nach Painful Gulch hinter Schloss und Riegel, wo sie lange Jahre schmachten sollten. Der einsame Cowboy konnte sich wieder zurückziehen, gegen die untergehende Sonne reiten und dabei sein Lieblingslied pfeifen...

Zu schön, um wahr zu sein! Seine Hoffnungen wurden jäh zunichte gemacht, als er erfuhr, dass man sie aufgrund eines Präsidentenerlasses begnadigte. Kaum auf freiem Fuß fällt ihnen nichts Besseres ein, als die nächstbeste Bank zu überfallen und den Direktor k.o. zu schlagen.



Worauf wartest Du noch? Es gilt, die gefährlichsten Banditen des Wilden Westens wieder einzufangen, bevor sie weiter ihr Unwesen treiben.

# Steuerung



## Steuerkreuz

- Lucky Luke bewegen
- Sich bücken, ein Ding nehmen oder ablegen
- Den Cursor in den Menüs bewegen
- Sich hochziehen

## START-Knopf

- Spiel starten
- Wahl bestätigen
- Pause / weiterspielen

## Y-Knopf

- Schneller laufen

## A-Knopf

- Dynamit legen
- Fußtritt

## B-Knopf

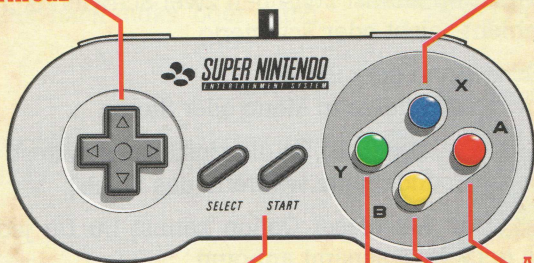
- Springen
- Sprechblasen ablaufen lassen
- Gewählte Sprache bestätigen

## X-Knopf

- Schießen
- Faustschlag (wenn Lucky Luke keine Kugeln mehr hat)
- Sprache wählen

Steuerkreuz

X-Knopf



START-Knopf

Y-Knopf

A-Knopf

B-Knopf



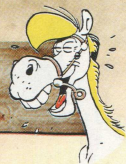


## Starten des Spiels

- A.** Schließe Deine Super Nintendo-Spielkonsole an das Stromnetz an.
- B.** Vergewissere Dich, dass der Controller Nr.1 angeschlossen ist.
- C.** Vergewissere Dich, dass die Konsole ausgeschaltet ist. Dann lege das Spielmodul ein.
- D.** Schalte die Konsole ein. Es erscheinen der Reihe nach die Bildschirme mit dem COPYRIGHT, der Wahl der Sprache, dem INFOGRAMMES Logo sowie die Einleitung. Um jeweils zum nächsten Bildschirm zu schalten, drücke den Startknopf, bis das Hauptmenü mit folgenden Wahlmöglichkeiten erscheint:
  - **SPIEL:** Wenn Du diese Option bestätigst, beginnt das Spiel.
  - **OPTIONEN:** Drücke den Start-Knopf, um zu sehen, welche Optionen Du einstellen kannst:
    - 1-** Niveau: Du kannst zwischen zwei Schwierigkeitsgraden wählen: Leicht oder Schwierig
    - 2-** Musik: Mono oder Stereo  
SFX: Soundeffekte in Mono oder Stereo
    - 3-** Musik: Ein/Aus (Falls Du die Musik ausschaltest, hörst Du nur die Soundeffekte während des Spiels).
    - 4-** Musiktest: Mit dieser Option kannst Du Dir jede Musik aus dem Spiel separat anhören.
    - 5-** Passwort: Hier kannst Du ein Passwort eingeben (siehe nächste Seite).







# Starten des Spiels



## WAS IST EIN PASSWORT?

Nach gewissen Etappen erhältst Du ein Passwort in Gestalt von 4 Geldbeträgen. Merke es Dir gut, denn damit kannst Du an der betreffenden Stelle weiterspielen, anstatt das nächste Mal wieder ganz von vorne anzufangen.

WANTED PASSWORT	
	JOE 9000\$
	JACK 4000\$
	WILLIAM 1300\$
	AVERELL 0001\$

## WIE WIRD EIN PASSWORT EINGEGEBEN?

Wähle "Passwort" im Menü "Optionen".

Wähle mit dem Steuerkreuz Auf/Ab die Zeile, deren Dollarbetrag Du ändern möchtest. Drücke dazu das Steuerkreuz nach links oder nach rechts.

- Bestätige das Passwort mit dem Start-Knopf.





# Die Score-Anzeige



**Lucky Lukes Gesicht:** Es erscheint während des Spiels oben links auf dem Bildschirm auf einer vierteiligen Holztafel. Jedesmal wenn Lucky Luke getroffen wird, ändert sich Lucky Lukes Gesichtsausdruck und einer der vier Teile zerbricht. Wird Lucky Luke viermal getroffen, verlierst Du ein Leben.

Die Zahl rechts neben Lucky Lukes Gesicht zeigt an, wieviele Leben Dir noch bleiben.



**Die Revolvertrommel:** Sie befindet sich rechts neben der Lebensanzeige. Die Zahl rechts neben der Revolvertrommel zeigt an, wieviel Munition Du noch hast. Jede Revolvertrommel hat 6 Schuss.



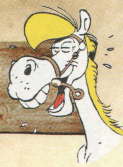
**Das Dynamit:** Es befindet sich rechts neben der Revolvertrommel. Die Zahl rechts neben dem Dynamit zeigt an, wieviele Stangen Du zur Verfügung hast.

**Die Gegenstände:** Während Deines Abenteuers im Wilden Westen, kannst Du nützliche Dinge sammeln, die oben rechts auf dem Bildschirm erscheinen: ein Notenblatt, Schlüssel, Geldstücke, Rohrstücke, Goldnuggets, TNT, Holzscheite, ein Brett, ein Seil, Teile des Totempfahls, usw.





# Die Boni



**Lucky Luke Kopf:** Damit bekommst Du ein Extraleben.



**Das Dynamit:** Fügt in der Score-Anzeige eine Dynamitstange hinzu.



**Die Revolvertrommel:** Fügt in der Score-Anzeige ein Magazin mit sechs neuen Kugeln hinzu.



**Der Stern:** Schenkt Dir einen Lebenspunkt.



**Bonus-Symbol:** In jedem Spiellevel versteckt sich ein B (wie Bonus). Solltest Du es finden, kannst Du nach bewältigtem Spiellevel in einem der 3 Bonuslevels neue Reserven tanken...





# Lucky Lukes Handlungen



- **Nach links oder rechts gehen:** Drücke das Steuerkreuz nach links oder nach rechts.

- **Laufen:** Gehe bei gedrücktem Y-Knopf nach links oder nach rechts.



- **Sich bücken, ein Ding nehmen oder ablegen:** Drücke das Steuerkreuz nach unten.

- **Sich an einem Gebäude / einer Plattform hochziehen:** Drücke das Steuerkreuz nach oben.



- **Dynamit legen:** Drücke den A-Knopf.

- **Dynamit legen + Zeitzündung:** Drücke den A-Knopf und dann das Steuerkreuz nach rechts, um die Zeit bis zur Zündung zu bestimmen (1 - 5 Sekunden).



- **Kleiner Sprung:** Drücke den B-Knopf.
- **Großer Sprung:** Laufe und drücke den B-Knopf, sobald Du springen willst.

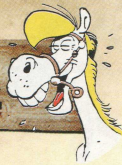
- **Geradeaus schießen:** Drücke den X-Knopf.



- **Gerade nach rückwärts schießen:** Drücke den X-Knopf und dann das Steuerkreuz nach links.



# Lucky Lukes Handlungen



- **Nach oben schießen:** Drücke den X-Knopf und dann das Steuerkreuz nach oben.
- **Diagonal nach oben schießen:** Drücke den X-Knopf und dann das Steuerkreuz diagonal nach oben.
- **Diagonal nach unten schießen:** Drücke den X-Knopf und dann das Steuerkreuz diagonal nach unten.



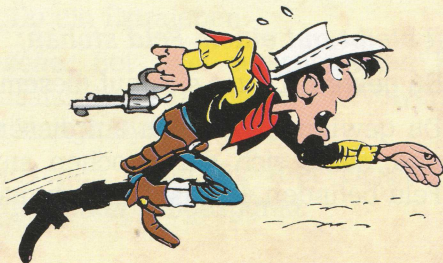
- **Aus der Hocke schießen:** Bücke Dich und drücke den X-Knopf.

- **Fausthieb:** Sobald Du keine Munition mehr hast, kannst Du mit dem X-Knopf zuschlagen.



- **Fußtritt:** Drücke den A-Knopf.

- **Einen Schalter betätigen:** Du brauchst nur darauf zu schießen.





# Die Bonuslevels

## A. DIE LOTTERIE

Ist das Glück Dir hold? Um es zu erfahren, dreh das Rad!



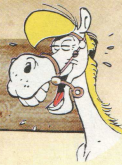
- Zuvor lege den Knochen auf das gewünschte Feld und drücke den A-Knopf.
- Dann dreh das Glücksrad mit dem B-Knopf.
- Drücke erneut den B-Knopf, um es anzuhalten.

### **Der Pfeil bleibt auf einem Feld stehen:**

- 1- Du gewinnst, was sich auf diesem Feld befindet.
- 2- Du gewinnst, was sich auf diesem Feld befindet, und, sollte sich der Knochen auf dem richtigen Feld befinden, kannst Du noch mal spielen.

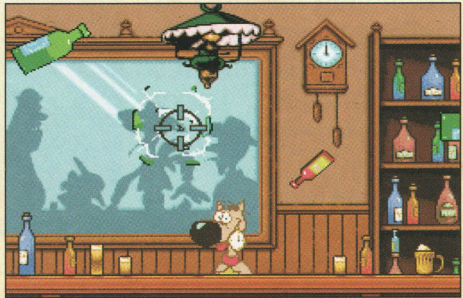


# Die Bonuslevels



## B. FLASCHENSCHIESSEN

Eine Bar und ein paar Flaschen... Naja, ist ja nichts dabei! Aber wenn die Flaschen hinter der Theke hochgeworfen werden, wird das ganze schon schwieriger. Beweise, dass Du der beste Schütze des Wilden Westens bist!



- *Zielen:* Benutze das Steuerkreuz.
- *Schießen:* Drücke den X-Knopf.

### **Und was springt dabei raus?**

- **Blaue Flasche:** Falls Du eine dieser Flaschen triffst, gewinnst Du ein Extraleben.
- **Rote Flasche:** Bei zwei zerschossenen Flaschen gibt es zusätzliche Munition: ein Revolvermagazin oder eine Stange Dynamit.
- **Grüne Flasche:** Wenn Du drei Flaschen triffst, gewinnst Du einen Lebenspunkt.

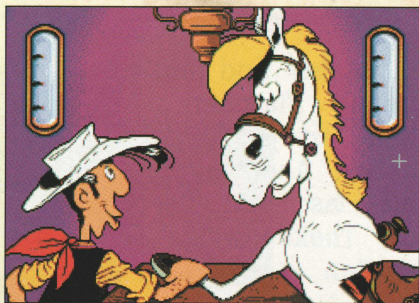


## Die Bonuslevels

### C. ARMDRÜCKEN

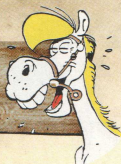
Jolly Jumper, der ist vielleicht ein sonderbarer Gaul! Er nimmt's auch gern mit Lucky Luke im Armdrücken auf.

Lass Dich nicht unterkriegen, Lucky, und nimm Dir diese Ratschläge zu Herzen:



- 1- Es gilt, den Pegel des Kraftmessers in die Höhe zu treiben.
  - 2- Behalte auch Jolly Jumpers Kraftmesser stets im Auge.
  - 3- Sobald Dein Pegel höher ist als der Jolly Jumpers, ist das der geeignete Augenblick, zuzudrücken.
  - 4- Du hast gewonnen, wenn Du Jolly Jumpers Huf auf den Tisch gedrückt hast.
- *Den Pegel anheben (höchstens 4 Stufen): Drücke schnell abwechselnd den A- und den B-Knopf.*
  - *Zudrücken: Benutze den Y-Knopf. Du kannst jedoch nur zudrücken, falls der Pegel auf einem Strich oder ganz oben steht.*

# Die Spezialsequenzen



## A. DER CANYON

In diesem Level verfolgt Lucky Luke mit Jolly Jumper die Daltons, die Dynamitstangen hinter sich werfen. Hüte Dich vor Steinschlag und weiche den Büschen aus.

- *Das Pferde lenken:*  
Drücke das Steuerkreuz nach links oder nach rechts.
- *Auf Dinge schießen:*  
Drücke den X-Knopf, wenn das Fadenkreuz nicht mehr blinkt.



## B. DER TORNADO

Wie das nur ausgehen wird? Lucky Luke wird von einer verheerenden Windhose verfolgt... Jetzt nur keinen Fehltritt machen!

- *Nach links/rechts ausweichen:* Drücke das Steuerkreuz nach links oder rechts.
- *Schießen:* Drücke den X-Knopf.

## C. DER FLUSS

Und auf geht's zum Gefängnis von Red Rock Junction! Die Abkürzung über den Fluss scheint jedoch ziemlich riskant. Du kannst den Hindernissen nicht nur ausweichen, sondern sie auch zerschießen:

- *Auf Hindernisse schießen:*  
Drücke den X-Knopf.



# Credits

★ **PRODUCED BY**  
Bruno Bonnell

★ **PRODUCTION TEAM**  
Nadège de Bergevin  
Edith Protière

★ **PROGRAMMED BY**  
Alexandre Bacquart  
Bertrand Félicité  
Emmanuel Régis

★ **THANKS TO**  
Rodolphe Furykiewicz  
Axel Neefs  
and Lucky Luke Licensing

★ **TOOL PROGRAMMERS**  
Hung Huynh  
Vincent Pourieux  
Yannick Turbé

Sébastien Mayorgas  
and Testing department  
Beate Reiter  
Béatrice Rodriguez  
and Translation department

★ **GRAPHICS**  
Loïc Barrier  
Philippe Brolles  
Pascal Casolari  
Mathieu Reydellet  
Jean-Marc Toroella

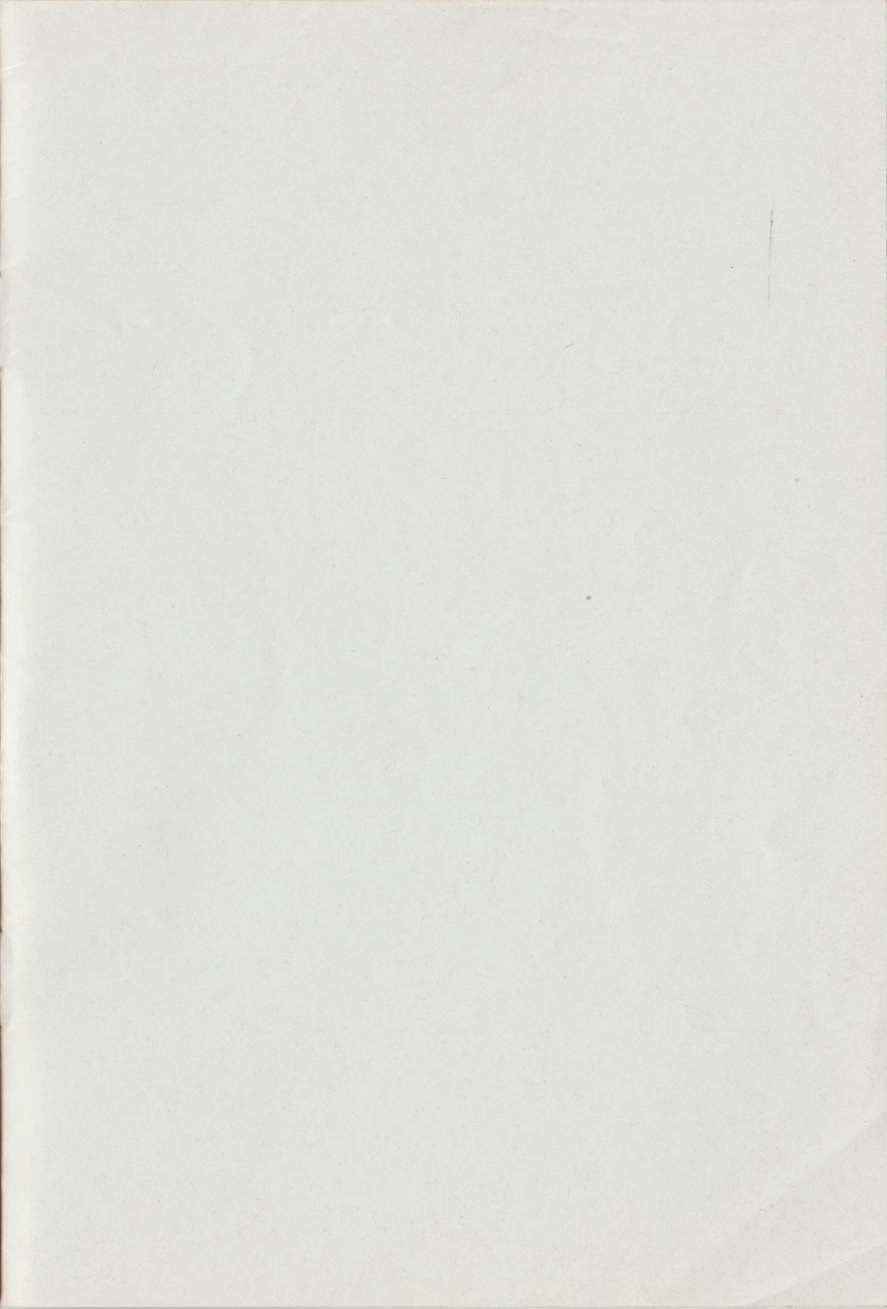
Patrick Chouzenoux  
Olivier Lachard  
and Publishing department

★ **DESIGN**  
Vannara Ty

★ **MUSIC & SOUND**  
L'éoscène  
Emmanuel Régis







1950  
1951  
1952  
1953  
1954  
1955  
1956  
1957  
1958  
1959  
1960

Alexander Parkhurst  
Bertram Tolson  
Catharine Burt

1961  
1962  
1963  
1964  
1965  
1966  
1967  
1968  
1969  
1970

1971  
1972  
1973  
1974  
1975  
1976  
1977  
1978  
1979  
1980

1981  
1982  
1983  
1984  
1985  
1986  
1987  
1988  
1989  
1990

1991  
1992  
1993  
1994  
1995  
1996  
1997  
1998  
1999  
2000

1950  
1951  
1952  
1953  
1954  
1955  
1956  
1957  
1958  
1959  
1960

1961  
1962  
1963  
1964  
1965  
1966  
1967  
1968  
1969  
1970

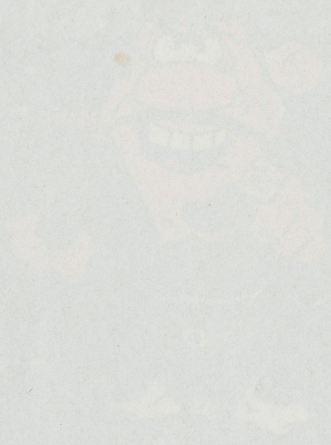
1971  
1972  
1973  
1974  
1975  
1976  
1977  
1978  
1979  
1980

1981  
1982  
1983  
1984  
1985  
1986  
1987  
1988  
1989  
1990

1991  
1992  
1993  
1994  
1995  
1996  
1997  
1998  
1999  
2000

2001  
2002  
2003  
2004  
2005  
2006  
2007  
2008  
2009  
2010

2011  
2012  
2013  
2014  
2015  
2016  
2017  
2018  
2019  
2020



© 1997  
WORLDWIDE



Infos

INFOGRAMES

© 1997 - INFOGRAMES MULTIMEDIA

Vertrieb : INFOGRAMES - 84, rue du 1<sup>er</sup> Mars 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX - FRANCE