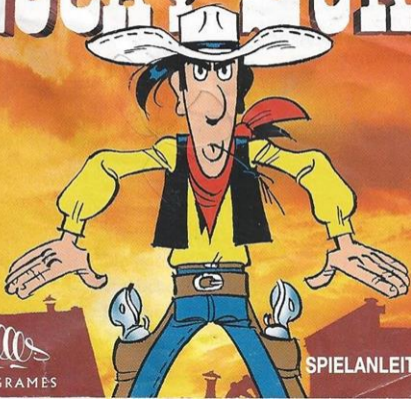


Nintendo

DMG-ALLP-NOE

GAME BOY™

# LUCY LUKE



*Infogrames*

INFOGRAMES

SPIELANLEITUNG

LICENSED BY

**Nintendo**

Nintendo®, GAME BOY™, 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 Nintendo GAME BOY System paßt.



INFOGRAMES

## GIB GUT AUF DEINE SPIELKASSETTE ACHT

- Wenn Du nicht mehr mit den Lucky Luke spielst, vergiß nicht, die Kasette in ihre Schachtel zu legen.
- Vermeide, daß die Spielkasette mit Wasser oder Schmutz in Berührung kommt oder starker Hitze oder Kälte ausgesetzt wird. Sollte die Kasette trotzdem naß werden, muß sie vor Gebrauch getrocknet werden.
- Versuche nicht, die Kasette zu zerlegen oder zu biegen.
- Schütze sie vor Stößen.
- Um die Kasette zu reinigen, verwende ein mit Seifenwasser angefeuchtetes Tuch zum Abwischen. Verwende niemals Paraffin, Verdünner, Spiritus oder dergleichen!

# LUCKY LUKE



## INHALT

Die Geschichte .....	4
Die Steuerung .....	5
Optionen .....	6
Paßwörter .....	7
Score-Anzeige .....	8
Die Boni .....	10
Mögliche Handlungen .....	12
Die Spezialsequenzen .....	14
Tips und Tricks .....	16



# LUCKY LUKE

## Die Geschichte

Das Leben als Rächer der Gerechten im Wilden Westen ist voller Mühen und Gefahren! Der "singende Draht" bringt Lucky Luke erneut den Beweis: ein Telegramm teilt ihm den massiven Ausbruch von Sträflingen mit... Unter ihnen befinden sich die Berühmtheiten Billy the Kid, Pat Poker und Jesse James, aber auch die gefährlichen Daltons! Unser einsamer Cowboy hat keine Minute zu verlieren und macht sich im Galopp auf ihre Verfolgung. Er muß diese Desperados unbedingt hinter Schloß und Riegel bringen, bevor sie im ganzen Wilden Westen Verwirrung stiften...

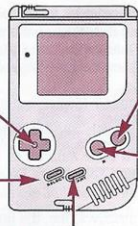


# LUCKY LUKE



## Die Steuerung

- **Steuerkreuz:**
  - Die Figur am Bildschirm bewegen
  - eine Option ändern
  - einen Gegenstand ablegen
- **Select-Knopf:**
  - Cursor in einem Menü bewegen
  - einen Gegenstand ablegen



- **A-Knopf:**
  - Schuß oder Fausthieb
- **B-Knopf:**
  - Springen
  - Dynamit legen
- **Start-Knopf:**
  - Spiel beginnen
  - Wahl bestätigen
  - Pause einlegen, weiterspielen



# LUCKY LUKE

## Die Optionen

**B**ist Du eher ein "Papoose" oder ein "Großer Häuptling" der Videospiele? Ist Dir das Schweigen der Wüste lieber als die mitreißenden Rhythmen des "Square dance"? Dann wird das Optionsmenü Deinen Erwartungen entsprechen, denn Du kannst damit folgende Einstellungen vornehmen:

- **Level:** Wähle unter 3 Möglichkeiten (Leicht-Mittel-Schwer).
- **Musik Ein/Aus:** Spiele mit oder ohne Musik.
- **Paßwort:** Gib den Code ein, mit dem Du beim nächsten Mal an der Stelle weiterspielen kannst, wo Du aufgehört hast.

Um die Option auszuwählen, die Du ändern möchtest, bewege den Cursor mit dem Select-Knopf, und ändere dann die Einstellungen mit den Richtungen Links/Rechts des Steuerkreuzes.



# LUCKY LUKE



## Die Paßwörter

**A**m Ende bestimmter Etappen wird Dir ein Paßwort gegeben, das aus 5 Gesichtern besteht. Präge es Dir gut ein, denn Du kannst es nicht in den Kolben Deines Colts ritzen! Mit diesem Paßwort kannst Du später ein Spiel wieder an der Stelle beginnen, wo Dir dieses Paßwort gegeben wurde.



Eingabe eines Paßwortes: Wähle die Rubrik "Paßwort" im Optionsmenü. Wähle mit den Richtungen Links/Rechts des Steuerkreuzes das Gesicht, das Du ändern möchtest. Gehe dann mit den Richtungen Auf/Ab des Steuerkreuzes auf die Figur, die erscheinen soll. Bestätige das Paßwort mit dem Start-Knopf.



# LUCKY LUKE

## Die Score-Anzeige

Wenn Du dem Totengräber nicht allzu oft begegnen möchtest, mußt Du die Score-Anzeige stets im Auge behalten! Sie enthält nämlich zahlreiche Angaben:



### • LUCKY LUKES KOPF

Die Zahl rechts daneben gibt Dir an, wieviele Leben Du noch hast.

### • DIE ENERGIELEISTE

Sie besteht aus 4 Herzen, die Deine Energiepunkte darstellen. Wenn Du keine Energiepunkte mehr hast und Lucky Luke getroffen wird, verlierst Du ein Leben.

# LUCKY LUKE



### • DIE REVOLVERTROMMEL

Sie enthält 6 Kugeln und mit jedem Schuß verschwindet eine Kugel. Die Zahl rechts neben dem Zeichen sagt Dir, wieviele Trommeln Lucky Luke besitzt. Achtung, paß gut auf Deine Munitionsreserven auf, da Dir im Spiel nur eine begrenzte Anzahl zur Verfügung steht!

### • DIE DYNAMITSTÄBE

Die Zahl rechts daneben gibt an, wieviele Dynamitstäbe Lucky Luke bei sich hat. Gehe sparsam damit um, denn Du wirst nicht in jedem Bild welche finden!

### • DIE TASCHE DES PONY EXPRESS

Wenn Du einen Gegenstand aufhebst, wird er hier sichtbar sein, solange Du ihn nicht verwendet hast.



## Die Boni

Auf Deinem Weg wirst Du "Kojoten" aller Art antreffen, aber auch verschiedenste Boni:

### **DIE EXTRA-HERZEN**

2 Boni in Form von großen Herzen sind im Spiel versteckt. Wenn Du eines dieser Extra-Herzen findest, kommt es endgültig zur Energieleiste hinzu und erhöht Deine Überlebenschancen. Finde einen solchen Bonus und die Energieleiste wird 4 statt 5 Einheiten enthalten.

### **DIE HERZEN**

Du wirst auch Herzen finden, die in allen Levels versteckt sind. Jedesmal, wenn Du eines sammelst, gewinnst Du 1 Energiepunkt.

### **DIE REVOLVERTROMMELN**

Es gibt zwei Möglichkeiten, sie sich zu beschaffen: entweder Du entwaffnest bestimmte Feinde, oder Du entdeckst Munitionsverstecke.

### **DIE DYNAMITSTÄBE**

Wenn Du die Dynamitladungen finden möchtest, mußt Du die Level genauestens durchsuchen. Sie können Dir äußerst nützliche Dienste erweisen: eine Öffnung sprengen, um einen versteckten Bonus zu finden, einen Feind schnell unschädlich machen.

### **DIE SHERIFFSTERNE**

Um in einen Bonuslevel zu gelangen, mußt Du die 5 Sterne entdecken, die im Level versteckt sind. Wenn Du weniger als 5 sammelst, kommen diese zu Deinem Score hinzu.

### **DER SCORE**

Die Punktezahl werden am Ende jedes Levels zusammengezählt und angezeigt. Sie steigt je nach Anzahl der Feinde, die Du ausgeschaltet hast oder der Boni, die Du gesammelt hast. Wenn Du ein gutes Ergebnis erzielt hast, gewinnst Du ein Leben oder ein "WEITER", je nach Anzahl der Gesamtpunkte.





# LUCKY LUKE

## Mögliche Handlungen

### • LAUFEN

Drücke das Steuerkreuz nach rechts oder nach links.

### • SPRINGEN

Drücke den B-Knopf.

### • SICH BÜCKEN

Drücke das Steuerkreuz nach unten.

### • TREPPENSTEIGEN

Drücke das Steuerkreuz nach links oder nach rechts und gleichzeitig nach oben.



# LUCKY LUKE



### • SCHUSS / FAUSTHIEB

- Um einen Schuß abzugeben, drücke den A-Knopf.
- Für mehrere Schüsse hintereinander halte den A-Knopf gedrückt.
- Wähle die Schußrichtung mit dem Steuerkreuz.
- Wenn Du keine Munition mehr hast, löst ein Druck auf den A-Knopf einen Faustschlag aus.

### • EINEN DYNAMITSTAB LEGEN

Bücke Dich, um einen Dynamitstab zu legen, und drücke den B-Knopf, um die Lunte zu zünden.

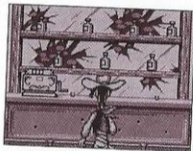
### • EINEN GEGENSTAND ABLEGEN

Gehe zur Stelle, an der Du den Gegenstand ablegen möchtest und bücke Dich.



# LUCKY LUKE

## Die Spezialsequenzen

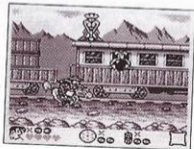


### • DER BONUSLEVEL

Lucky Luke kann sich während des Spiels mehrmals im Präzisionsschießen üben. Zittere nicht vor den leeren Flaschen, die vor Dir aufgestellt sind: Richte das Visier mit dem Steuerkreuz richtig aus, und schieße im richtigen Augenblick. Du erhältst ein zusätzliches Leben... wenn Du eine fehlerlose Leistung bringst!

### • DER ZUG

In diesem Level reitet Lucky Luke mit Jolly Jumper neben dem Zug her. Du kannst schneller oder langsamer galoppieren, indem Du das Steuerkreuz nach links bzw. nach rechts drückst. Um über ein Hindernis zu springen, drücke den B-Knopf.

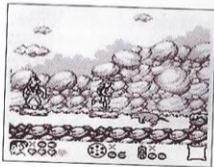


# LUCKY LUKE



### • DIE STROMSCHNELLEN

Lucky Luke muß auf einem Baumstamm inmitten eines tosenden Wildwassers das Gleichgewicht halten. Um das Tempo zu verlangsamen oder zu beschleunigen, drücke das Steuerkreuz nach links bzw. nach rechts.



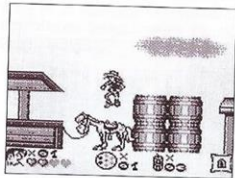




## Tips und Tricks

In manchen Levels wird Lucky Luke an einem bestimmten Ort blockiert sein. Es ist unmöglich weiterzukommen, wenn Du nicht den Gegenstand findest, mit dem Du das Rätsel lösen kannst. Hier einige Hinweise:

- **Mexikanisches Dorf:** Ein kleiner Stock kann große Dienste erweisen.
- **Painful Gulch:** Jolly Jumper verläßt den Pferdestall nie ohne Hufeisen...
- **Saloon:** Nur mit vier Assen kannst Du Pat Poker schlagen...



- **Steppe:** Mit dem Wunderheilmittel von Doktor Doxey wachsen nicht nur die Haare besser...
- **Ranch:** Was passiert, wenn ein Stier ein rotes Tuch sieht?
- **Cheyenne-Gebirge:** Der Königsadler hat zwei Flügel, der Totempfahl auch...
- **Zuchthaus:** Rantanplan vergift oft, wo er sie vergraben hat...





## Credits

*Produced by:* Bruno BONNELL

*Developed by:* Fernando VELEZ  
Guillaume DUBAIL

*Music:* Bit Managers

*Executive Producer:* Edith PROTIERE

*Production Assistant:* Lionel ARNAUD





INFOGRAMES

Vertrieb:  
INFOGRAMES  
84, rue du 1er Mars 1943  
69628 VILLEURBANNE CEDEX

©1996 - INFOGRAMES MULTIMEDIA  
©LUCKY LUKE LICENSING  
PRINTED IN JAPAN