

SNSP-ALYP-FAH

LUCKY LUKE



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

Colles

INFOGRAMES

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

WAARSCHUWING: LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.



LICENSED BY



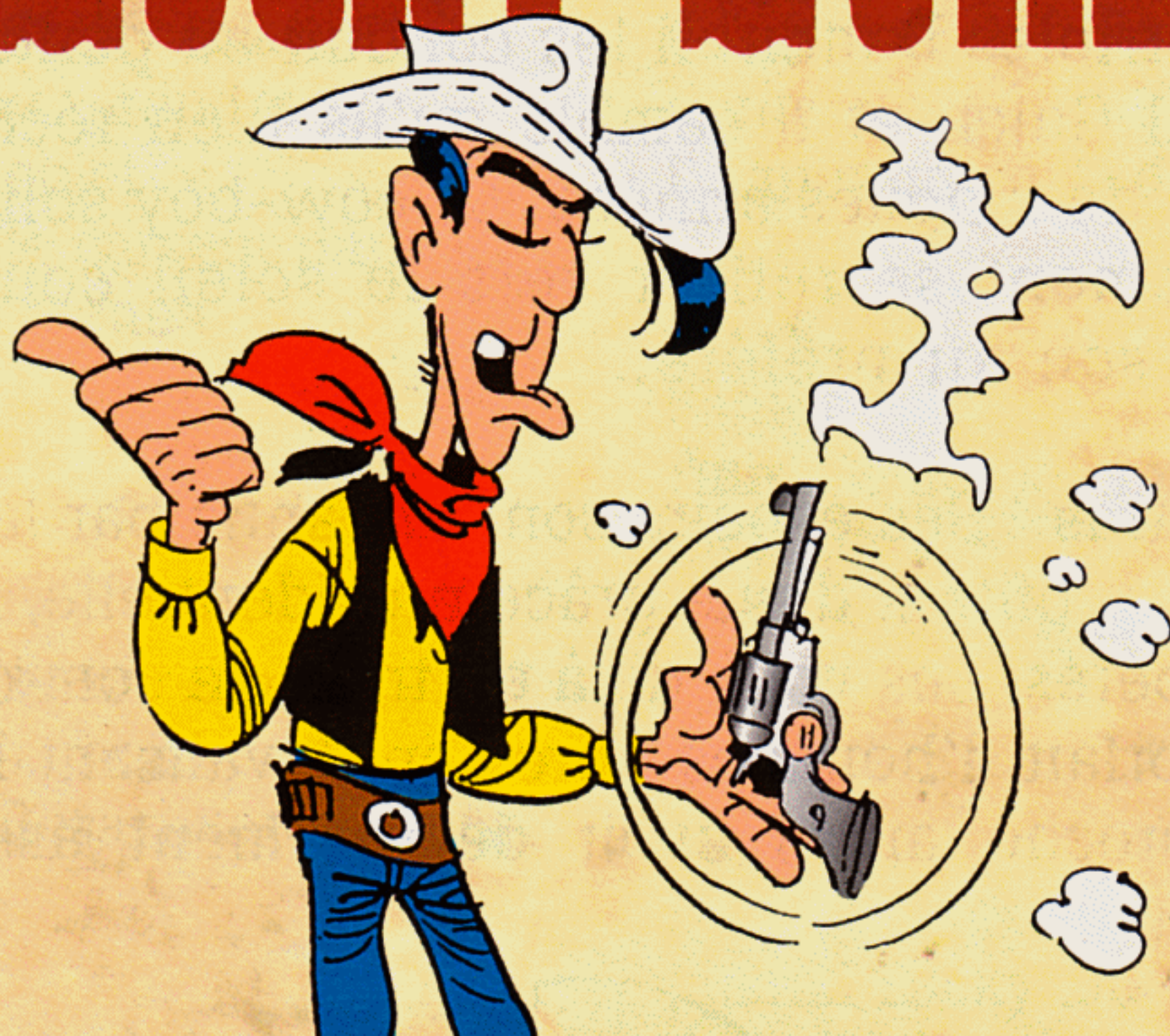
NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL. ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SOMMAIRE

LUCKY LUKE



ON L'APPELLE LUCKY LUKE	4
LES COMMANDES	5
MISE EN ROUTE	6
LA BARRE DES SCORES	8
OBJETS BONUS	9
LES ACTIONS DE LUCKY LUKE	10
LES TABLEAUX BONUS	12
LES SEQUENCES SPECIALES	15





On l'appelle Lucky Luke

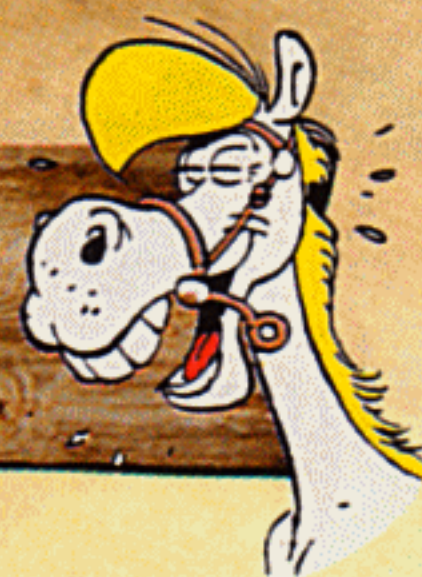
Lucky Luke croit enfin avoir débarrassé le Far West des terribles Dalton. Il les conduit au pénitencier de Painful Gulch et il semble qu'ils n'en réchapperont pas avant de longues années. Le cow-boy solitaire peut tranquillement se retirer vers le soleil couchant en sifflotant son air préféré...

Mais patatras ! Ses espoirs sont anéantis par la nouvelle qui court : profitant d'une grâce présidentielle, les Dalton ont été libérés. Les voilà déjà en train de commettre leur premier forfait d'hommes libres en dévalisant la banque la plus proche après avoir délicatement assommé le directeur !



Plus une minute à perdre ! Il faut remettre les plus dangereux bandits du Far West à l'ombre avant qu'ils ne continuent de semer la panique sur leur passage.

Les Commandes



Manette Multidirectionnelle

- Déplacer Lucky Luke
- S'accroupir, prendre ou poser un objet
- Déplacer le curseur dans les différents menus
- Se hisser

Bouton START

- Commencer une partie
- Valider un choix
- Activer / Désactiver la pause

Bouton Y

- Permet d'aller plus vite

Bouton A

- Poser une charge de dynamite
- Donner un coup de pied

Bouton B

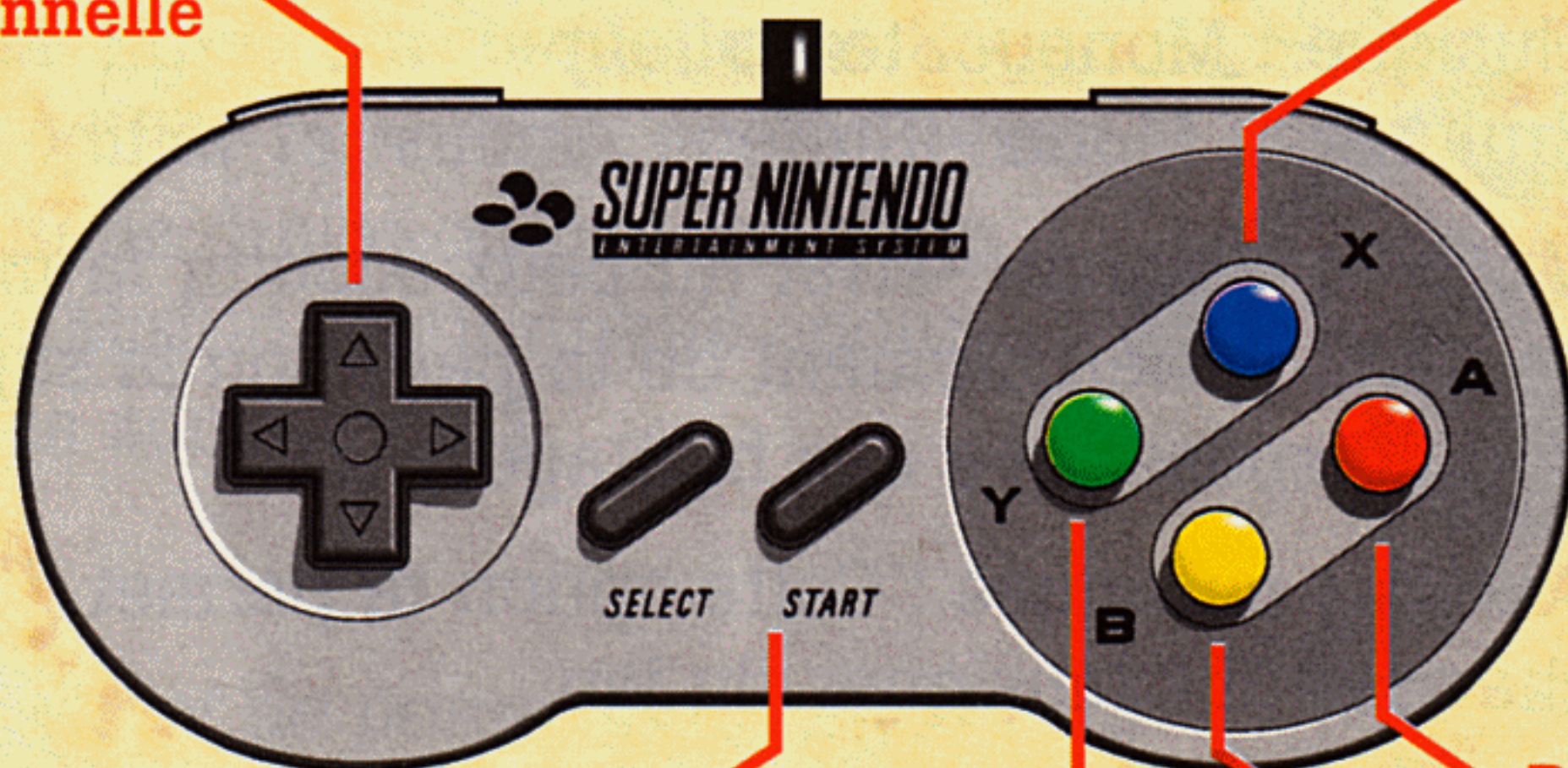
- Sauter
- Faire défiler les bulles de dialogues
- Valider la langue choisie

Bouton X

- Tirer
- Donner un coup de poing (quand Lucky Luke n'a plus de balles).
- Sélectionner la langue choisie

Manette multi-directionnelle

Bouton X



Bouton START

Bouton Y

Bouton A

Bouton B

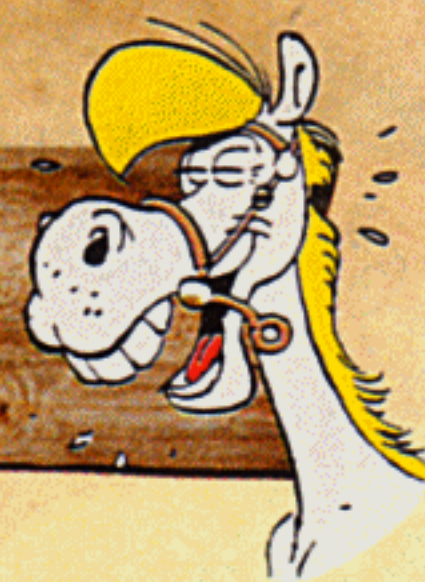


Mise en route

- A.** Branche ta console Super Nintendo.
- B.** Assure-toi que la manette N°1 est branchée correctement.
- C.** Assure-toi que ta console est hors tension avant d'insérer ta cartouche Lucky Luke, puis insère celle-ci dans la console.
- D.** Mets sous tension. Tu verras ensuite apparaître successivement les écrans de COPYRIGHT, de choix de la langue, le logo INFOGRAMES puis l'écran de présentation du jeu. Pour passer de l'un à l'autre de ces écrans, appuie sur le Bouton START jusqu'à obtention du MENU DE SELECTION qui offre deux possibilités :
 - **JEU** : Si tu valides cette option, une partie commence.
 - **OPTIONS** : Appuie sur le Bouton Start pour voir les options dont tu disposes et qui sont les suivantes:
 - 1-** Niveau : Tu as le choix entre deux niveaux de difficulté : Facile - Difficile
 - 2-** Musique : Mono - Stéréo
Bruitage : Mono - Stéréo
 - 3-** Musique : Marche-arrêt (tu peux écouter la musique pendant le déroulement de ta partie ou la supprimer et ne disposer que des bruitages).
 - 4-** Test des musiques : Cette option te permet d'écouter chacune des musiques du jeu.
 - 5-** Mot de passe : Cela te permet d'entrer un mot de passe (voir paragraphe suivant).



Mise en route



QU'EST-CE QU'UN MOT DE PASSE ?

A l'issue de certaines étapes de ta chevauchée, un mot de passe composé de quatre sommes d'argent te sera donné. Mémorise-le bien car il te permettra de recommencer une partie à l'endroit même où il t'aura été indiqué et non au tout début du jeu.

WANTED MOT DE PASSE		
	JOE	9000\$
	JACK	4000\$
	WILLIAM	1300\$
	AVERELL	0001\$

COMMENT ENTRER UN MOT DE PASSE DANS LE JEU LUCKY LUKE ?

Pour entrer un mot de passe : choisis la rubrique "mot de passe" dans le menu des options.

A l'aide des directions haut et bas de la Manette Multidirectionnelle, choisis la ligne sur laquelle tu souhaites modifier la somme en \$. Utilise les directions droite ou gauche de la Manette Multidirectionnelle pour changer la somme en \$.

- Valide le mot de passe en appuyant sur le Bouton Start.





La Barre des scores



Le Visage de Lucky Luke : Il se situe en haut à gauche de l'écran de jeu sur un panneau de bois composé de quatre morceaux. A chaque fois que Lucky Luke est touché par un ennemi ou par l'explosion d'une charge de dynamite, son visage change d'expression et l'un des quatre morceaux composant le panneau de bois se brise. Lorsque Lucky Luke est touché quatre fois, tu perds une vie.

Le chiffre à droite du visage de Lucky Luke t'indique le nombre de vies qu'il te reste.



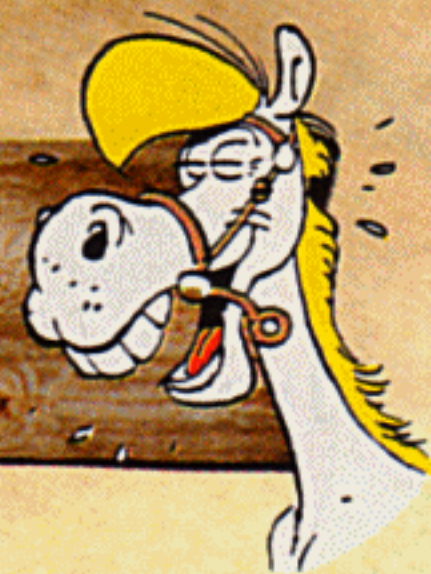
Le Barillet : Il se trouve à droite du visage de Lucky Luke. Le chiffre à droite du barillet indique le nombre de barillets dont tu disposes. Chaque barillet te permet de tirer 6 fois.



La Charge de dynamite : Elle se situe à droite du barillet. Le chiffre à droite de l'icône dynamite indique le nombre de charges dont tu disposes.

Les objets : Lors de ton aventure au Far West, tu pourras collecter des objets qui te seront très utiles et qui figureront en haut à droite de l'écran de jeu : Une partition, des clefs, des pièces de monnaie, des morceaux de tuyaux, des pépites d'or, de la nitroglycérine, des morceaux de bois, une planche de bois, une corde, des morceaux de totem, etc.

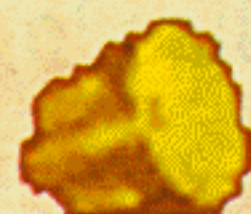
Objets Bonus



La tête de Lucky Luke : Cet objet te permet de gagner une vie supplémentaire.



La charge de dynamite : Ce bonus crédite ta barre des scores d'une charge supplémentaire.



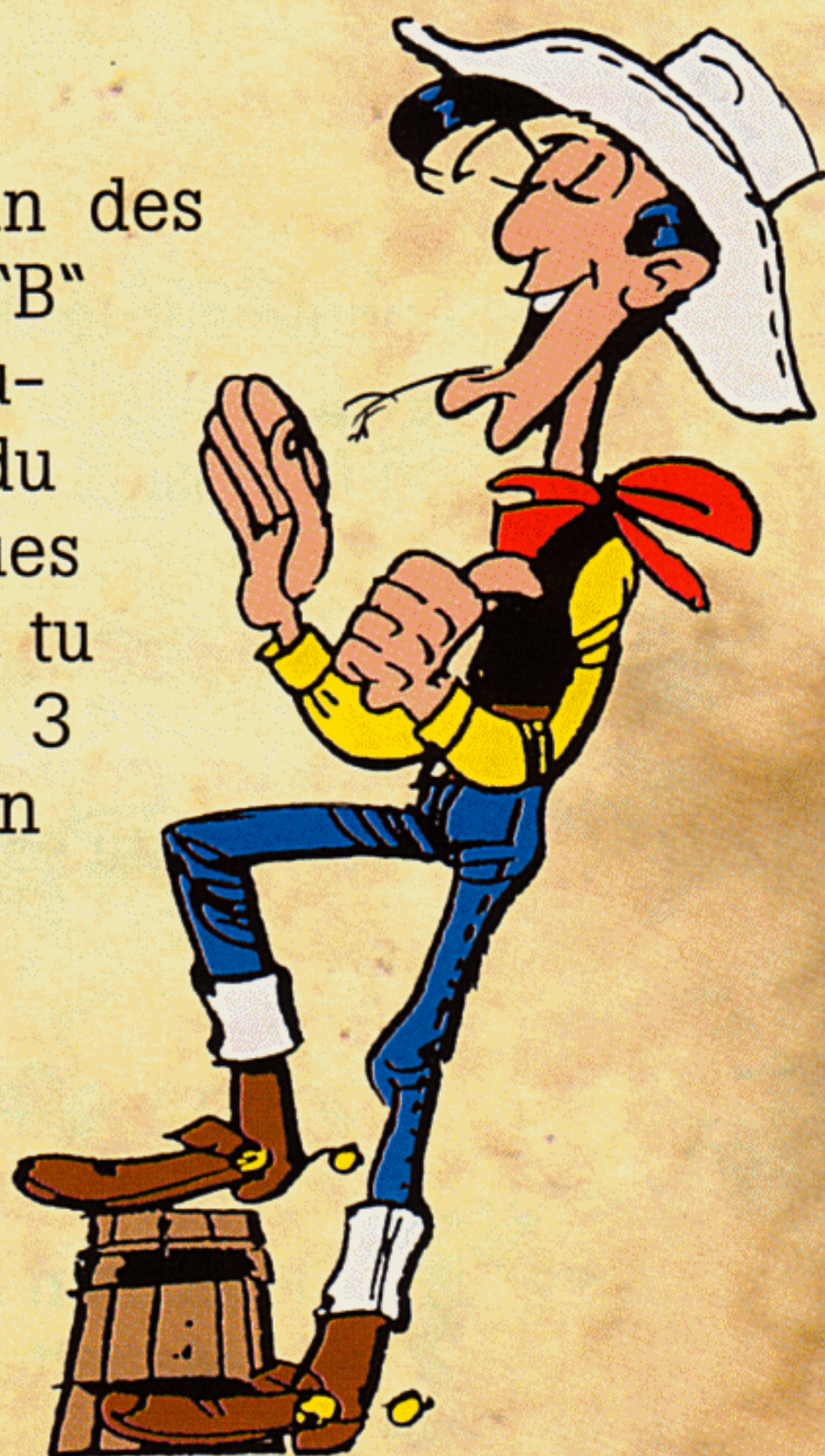
Le barillet : Ce bonus crédite ta barre des scores d'un barillet de six balles supplémentaires.



L'étoile : Ce bonus te permet de gagner un point de vie.



Icône Bonus : Dans chacun des tableaux de jeu, une icône "B" (comme Bonus) est astucieusement cachée. A la fin du tableau dans lequel tu évolues et si tu as trouvé cette icône, tu pourras jouer dans l'un des 3 tableaux bonus présents afin de te refaire une santé...





Les Actions



- **Marcher à droite / à gauche** : Utilise la droite ou la gauche de la Manette Multidirectionnelle.

- **Courir** : Appuie sur le Bouton Y et les directions droite ou gauche de la Manette Multidirectionnelle.



- **S'accroupir, prendre ou poser un objet** : Utilise le bas de la Manette Multidirectionnelle.

- **Se hisser sur un bâtiment / une plate-forme** : Appuie sur le haut de la Manette Multidirectionnelle.



- **Poser une charge de dynamite** : Appuie sur le Bouton A.

- **Poser une charge de dynamite et la faire exploser plus tard** : Appuie sur le Bouton A puis sur la droite de la Manette Multidirectionnelle pour déterminer le temps qui se passera avant son explosion (de 1 à 5 secondes).



- **Faire un petit saut** : Appuie sur le Bouton B.

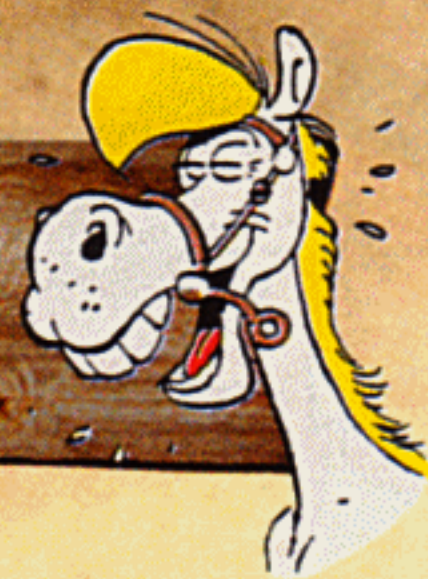
- **Faire un grand saut** : Cours puis appuie sur le Bouton B dès que tu souhaites sauter.

- **Tirer droit devant soi** : Appuie sur le Bouton X.



- **Tirer droit derrière soi** : Appuie sur le Bouton X puis sur la gauche de la Manette Multidirectionnelle.

Les Actions



- **Tirer en l'air** : Appuie sur le Bouton X puis sur le haut de la Manette Multidirectionnelle.
- **Tirer en diagonale vers le haut** : Appuie sur le bouton X puis sur la diagonale (haut) de la manette multidirectionnelle.
- **Tirer en diagonale vers le bas** : Appuie sur la bouton X puis sur la diagonale (bas) de la manette multidirectionnelle.

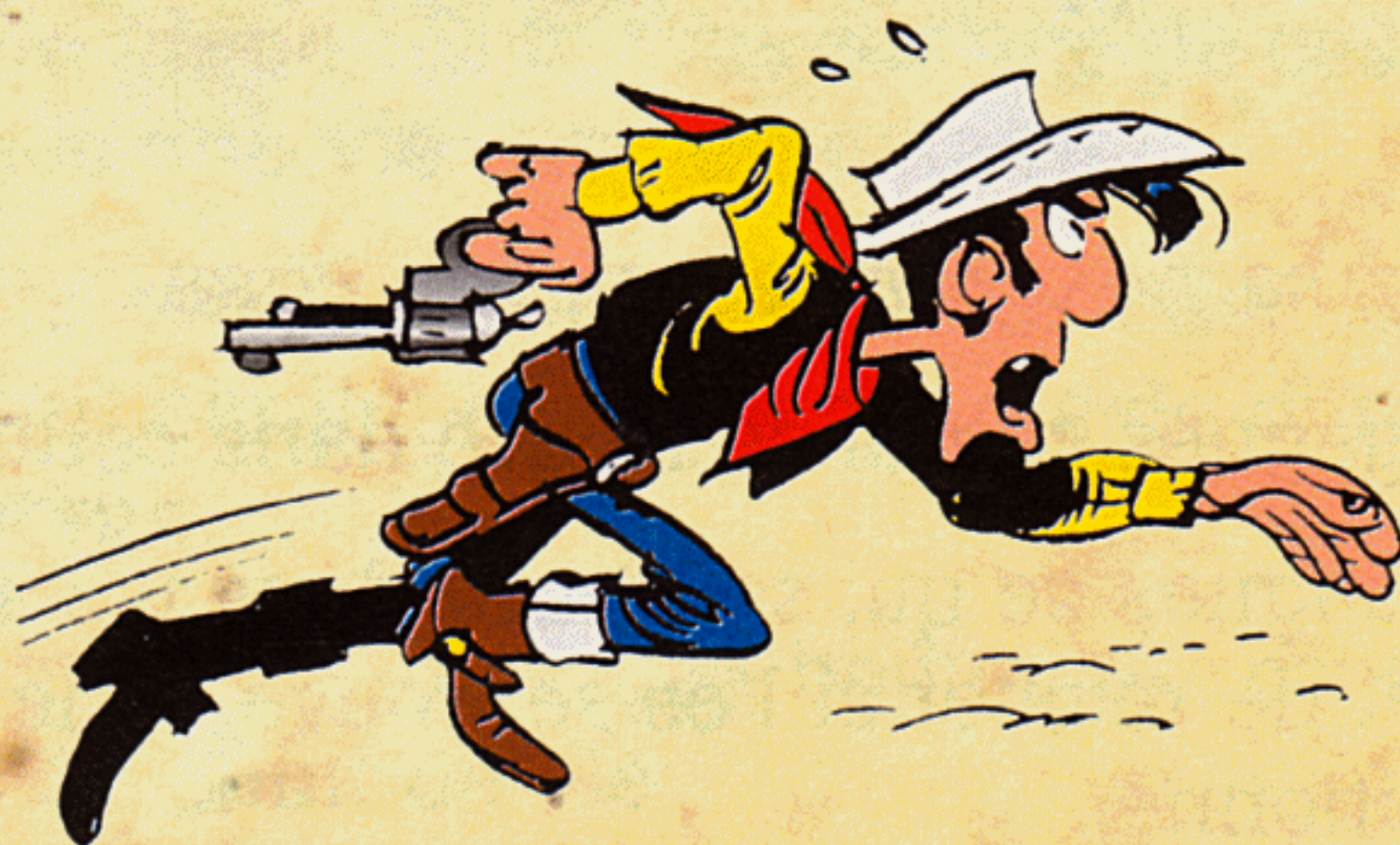


- **Tirer accroupi** : Baisse-toi puis appuie sur le Bouton X.

- **Donner un coup de poing** : Appuie sur le Bouton X dès que tu n'as plus de munitions et tu pourras donner des coups de poing.



- **Donner un coup de pied** : Appuie sur le bouton A
- **Actionner un interrupteur** : Tire sur un interrupteur pour l'actionner.





Les tableaux Bonus

A. LA LOTERIE

La chance va-t-elle être au rendez-vous ? C'est bien ce que se demande Lucky Luke. Pour le savoir, actionne la roue !

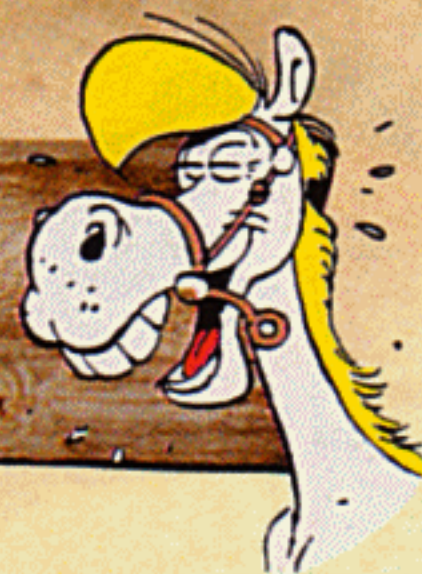


- *Avant de faire tourner la roue, place l'os sur la case de ton choix en appuyant sur le Bouton A.*
- *Puis fais tourner la roue en appuyant sur le Bouton B.*
- *Pour l'arrêter, appuie de nouveau sur le Bouton B.*

Un curseur se positionne sur une case :

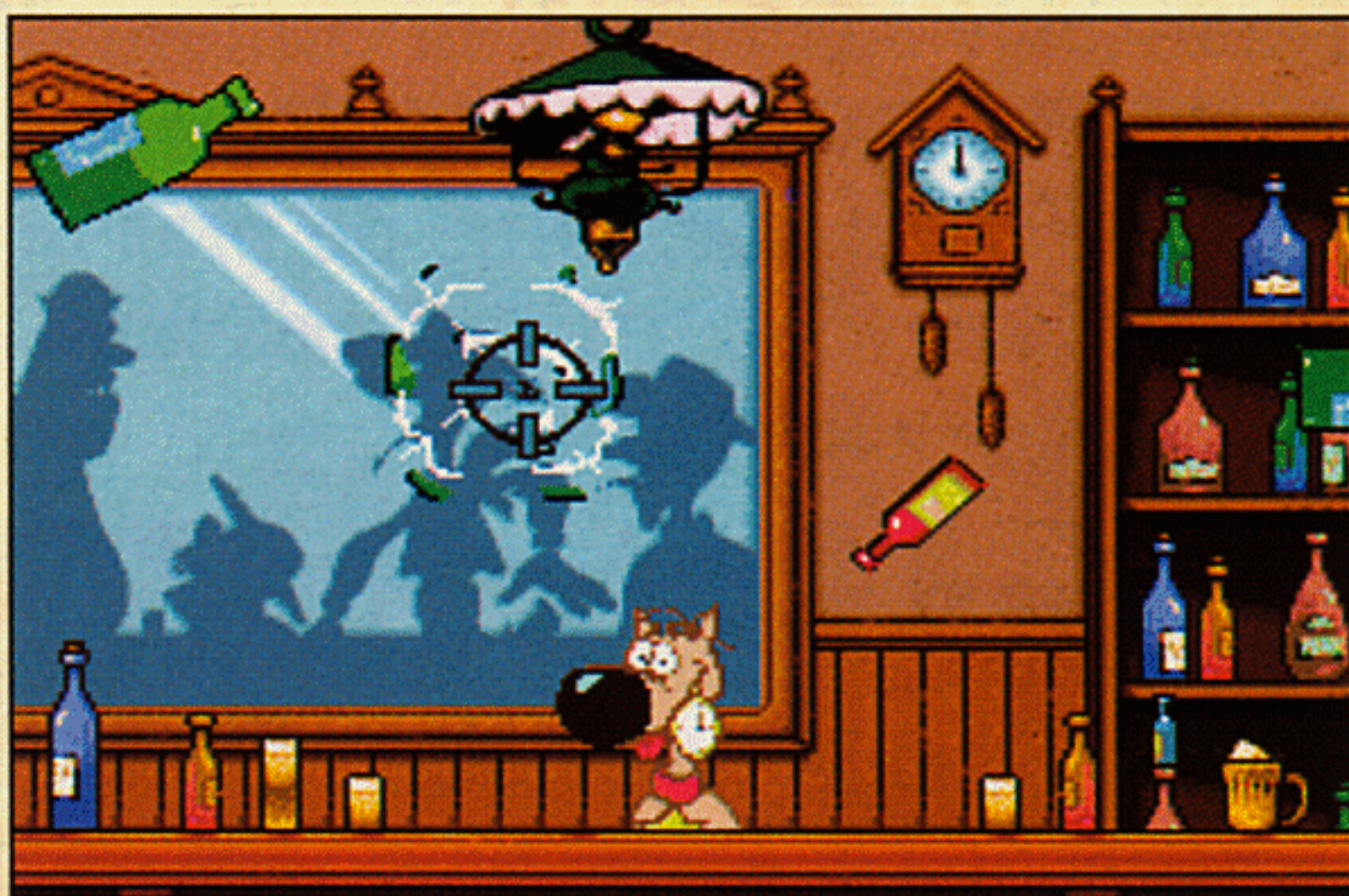
- 1-** Tu gagnes ce qui se trouve dans cette case
- 2-** Tu gagnes ce qui se trouve dans la case et tu as le droit de rejouer si l'os se trouve où le curseur s'est positionné.

Les tableaux Bonus



B. LE TIR DE BOUTEILLES

Un bar et des bouteilles, jusque là, rien d'inhabituel... Mais quand toutes ces bouteilles sont jetées de l'arrière d'un comptoir, tu comprends rapidement que l'on veut te mettre au défi :



celui de prouver que tu es le meilleur tireur de l'Ouest !

- *Faire bouger le viseur : Appuie sur les différentes directions de la Manette Multidirectionnelle.*
- *Tirer : Appuie sur le Bouton X.*

Qu'est-ce que cela rapporte exactement ?

- **Bouteille bleue** : Si tu tires sur une de ces bouteilles, tu gagnes une vie supplémentaire.
- **Bouteille rouge** : Deux bouteilles brisées et te voilà muni d'un barillet et d'une charge de dynamite supplémentaire.
- **Bouteille verte** : Trois bouteilles cassées et tu gagnes un point de vie .



Les tableaux Bonus

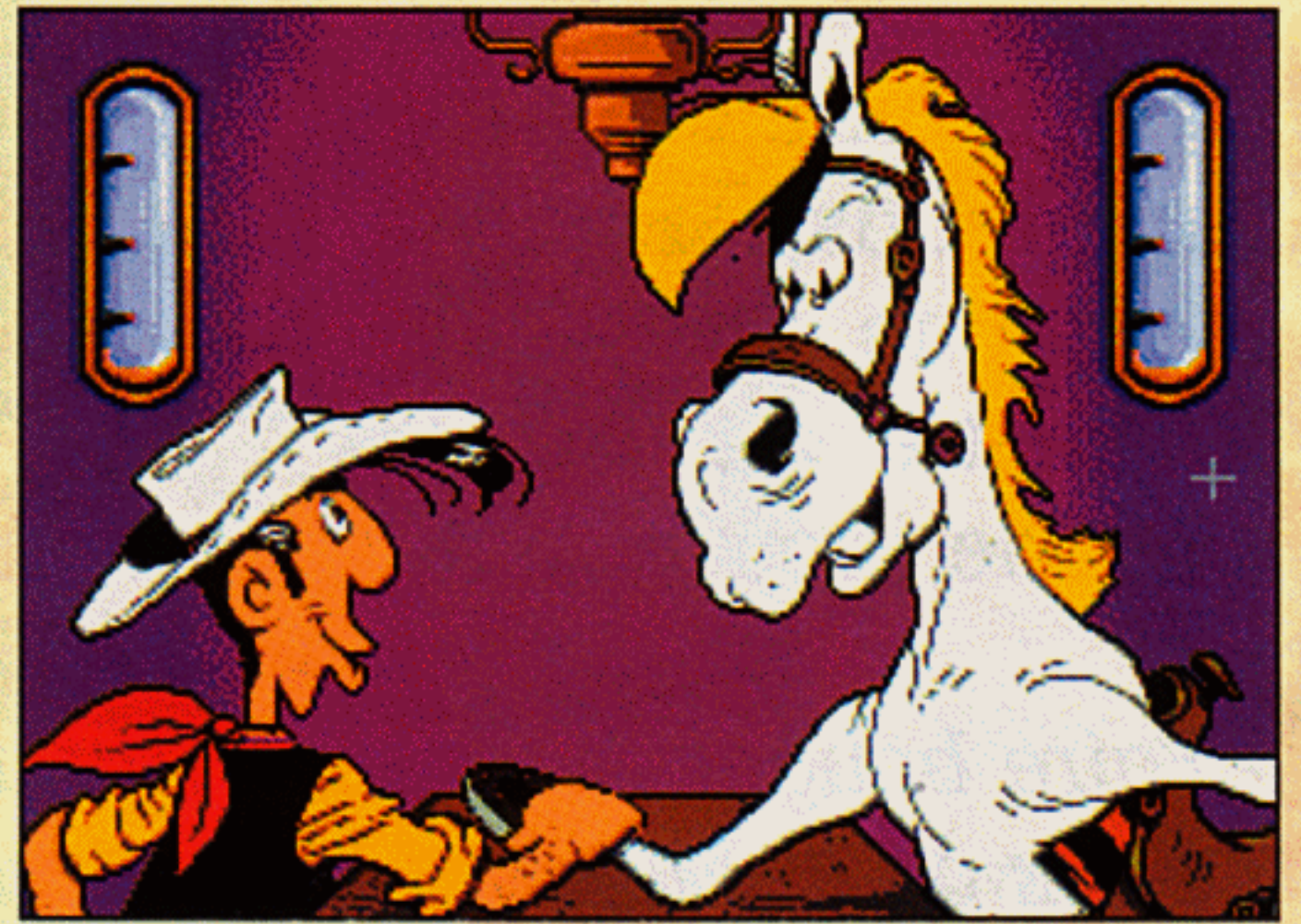
C. LE BRAS DE FER

Sacré Jolly Jumper ! Non content d'être le meilleur cheval de l'Ouest, il veut aussi montrer à Lucky Luke de quoi il est capable dans une partie de bras de fer.

Réagis Lucky, ne te laisse pas faire et lis attentivement ces conseils :

1- Il faut faire monter le niveau de la jauge. En effet plus le niveau de ta jauge est élevé, plus ta force est importante.

2- Il faut toujours garder un oeil sur le niveau de la jauge de Jolly Jumper.

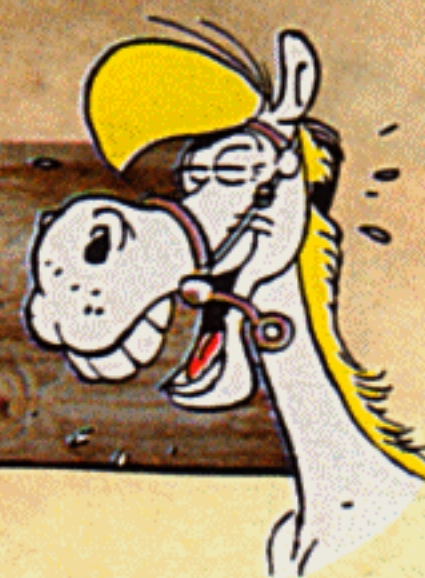


3- Si le niveau de ta jauge est supérieur à celui de Jolly Jumper, c'est le moment de valider ta force.

4- Tu obtiendras la victoire lorsque la patte de Jolly Jumper sera plaquée contre la table.

- *Faire Monter le niveau de la jauge à 4 crans : Appuie rapidement sur les Boutons A et B (l'un après l'autre).*
- *Valider ta force : Appuie sur le Bouton Y. Tu ne peux valider ta force que lorsque le niveau de la jauge atteint un cran complet.*

Les séquences spéciales



A. LE CANYON

Dans ce tableau, Lucky Luke chevauche Jolly Jumper et poursuit les Dalton qui lui jettent bon nombre de dynamites. Des pierres tombent du haut du canyon et des buissons entravent la progression de Lucky Luke. Comment éviter tous ces dangers ?

- *Diriger le cheval : Utilise la gauche ou la droite de la Manette Multidirectionnelle*
- *Tirer sur des objets : Utilise le Bouton X quand le contour du viseur est fixe.*



B. LA TORNADE

Voilà Lucky Luke qui se retrouve poursuivi par une tornade dévastatrice qui entraîne tout sur son passage... Voici comment lutter :

- *Se déplacer sur la gauche / la droite : Utilise la gauche ou la droite de la Manette Multidirectionnelle.*
- *Tirer : Utilise le Bouton X.*

C. LA RIVIÈRE

Te voilà parti pour le Pénitencier de Red Rock junction ! Prendre la rivière est un raccourci qui peut-être dangereux. Voici ce que tu peux faire pour t'en sortir :

- *Tirer sur des obstacles : Appuie sur le Bouton X.*



Avertissement sur l'épilepsie

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.



PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO



- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

INFOGRAMES garantit à l'acheteur initial de ce produit INFOGRAMES que le support sur lequel est enregistré le programme informatique est exempt de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication pour un période de quatre vingt dix (90) jours à compter de la date d'achat. Ce logiciel INFOGRAMES est vendu "tel quel" sans aucune garantie expresse ou implicite, et INFOGRAMES n'est responsable d'aucune perte ni aucun dommage résultant de l'utilisation de ce programme. Pour une période de quatre vingt dix (90) jours, INFOGRAMES, accepte de réparer ou de remplacer, à sa discrétion, gratuitement, tout logiciel INFOGRAMES, qui aura été retourné au Service Clientèle, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat. Le remplacement gratuit de la cartouche à l'acheteur initial représente toute l'étendue de notre responsabilité.

Veuillez-vous adresser à : **INFOGRAMES - 84, rue du 1^{er} Mars 1943 - 69628 Villeurbanne Cedex - FRANCE**

Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut du produit logiciel INFOGRAMES résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins. Ce programme ainsi que la documentation et le matériel qui l'accompagnent sont protégés par les lois nationales et internationales sur le copyright. Le stockage dans un système de récupération, la reproduction, la traduction, la location, le prêt, la diffusion, et la représentation publique sont strictement interdits sans l'autorisation écrite et expresse d'INFOGRAMES.





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

Sébastien Mayorgas
and Testing department

Béatė Reiter

Béatrice Rodriguez
and Translation department

Patrick Chouzenoux

Olivier Lachard

and Publishing department



TOOL PROGRAMMERS

Hung Huynh
Vincent Pourieux
Yannick Turbé



GRAPHICS

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



DESIGN

Vannara Ty



MUSIC & SOUND

L'éoscène
Emmanuel Régis





Collos
INFOGRAMES

© 1997 - INFOGRAMES MULTIMEDIA

Distribué par : INFOGRAMES - 84, rue du 1^{er} Mars 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX - FRANCE