

## Spielanleitung



MINDSCAPE

Distributed by  
 MINDSCAPE GmbH  
 Daimler Str 11  
 41564 Kaarst  
 Deutschland

PRINTED IN JAPAN



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

PAL VERSION



MINDSCAPE

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

Pierre Le Chef is Out To Lunch is a trademark of Mindscape Int.  
Copyright © 1993 Mindscape Int. All rights reserved. Mindscape and its Logo are Trademarks of Mindscape Int.



(c) Copyright 1993 Mindscape International Ltd.

## ZUTATEN

Nährwertangaben.....	1
Einführung.....	2
Vorspeise.....	3
Das Hauptmenü.....	3
Vorbereitung.....	5
Der Spielbildschirm.....	6
Spielsteuerungen.....	7
Das Erfolgsrezept.....	8
Der Früchte-Bonus.....	12
Gewinne ein Leben!.....	13
Die Ebenen.....	13
Schlechter Speiseführer.....	15
Serviervorschläge.....	16

## NÄHRWERTANGABEN

Ein sehr bekömmliches Spiel entworfen von Steve Leney und programmiert von Jon Taylor, Jeff Gamon und Andy Kerridge. Die Grafiken wurden serviert von Steve Leney, Ian Faichnie, Gav Moore und Steve Wilding. Die Ebenen wurden von Paul Stevens, Mark Machin und Pog zubereitet. Die Musik wurde von Mark Knight zusammengemixt, das Handbuch von Richard Hewison gekocht und für die Hitze sorgte Richard Leinfellner.



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.



## EINFÜHRUNG

Pierre le Chef, exzentrischer jedoch weltberühmter Meister seines Fachs, reist um die Welt, um seine internationale Küche für die Reichen und Berühmten vorzubereiten. Heute hat Pierre jedoch ein Problem. Die Zutaten für seine gastronomischen Köstlichkeiten sind entwischt und auf der Flucht. Sie müssen pünktlich zum Nachtessen wieder eingefangen werden!

Um dies zu schaffen, muß Pierre 48 Ebenen in 6 verschiedenen Länder durchqueren. Jedes Land verleiht den Rezepten einen typischen Geschmack, aber Pierre hat absolut keine Zeit für Sehenswürdigkeiten und beeilt sich, seine fliehenden Feinschmeckerzutaten einzusammeln.

Aber Pierre muß nicht nur das Essen wieder einfangen, sondern auch Bakterien und Insekten vermeiden oder zerstören, die sonst seine Köstlichkeiten infizieren. Daneben muß er auch vor seinem maskierten und ewig in Schwarz gekleideten Erzrivalen, Le Chef Noir, auf der Hut sein, der furchtbar eifersüchtig auf Pierres internationalen Erfolg ist. Verärgert über die mangelnde Anerkennung, die man ihm zukommen läßt, hat er einen Plan ausgeheckt, um Pierres guten Ruf zu ruinieren, d. h. er will so viele der Zutaten, die Pierre eingefangen hat, wieder freilassen, wie er kann.

Schafft es Pierre, seine Zutaten rechtzeitig zurückzubekommen, oder bekommt Le Chef Noir das größere Stück des Kuchens ab?



## VORSPEISE

1. Vergewissere Dich, daß Dein Super Nintendo Entertainment System ausgeschaltet ist.
2. Lege die Kassette "OUT TO LUNCH" in den üblichen Schlitz ein.
3. Schalte Dein Super N.E.S. ein.
4. Das Mindscape-Logo sowie der Titel-Bildschirm erscheinen nun und die Musik fängt an zu spielen. Drücke auf die START-Taste, um zum Hauptmenü zu gelangen.

## HAUPTMENÜ



Hier siehst Du 5 Menü-Optionen. Mit den AUF- und AB-Steuerungen kannst Du den Cursor am linken Bildschirmrand zu der gewünschten Option bewegen. Gewählte Optionen werden mit einem großen Haken gekennzeichnet. Um eine Option zu wählen, plaziere den Cursor darauf und drücke entweder die A, B, X oder Y-Taste.

Nach der Wahl der Optionen, drücke auf START, um das Spiel zu beginnen.

### 1 oder 2 Spieler

Wenn Du alleine spielen möchtest, wähle ein Spiel für 1 Spieler



(1 Player). Willst Du aber mit einem Freund spielen, wähle ein Spiel für 2 Spieler (2 Players). In einem Spiel zu zweit wechseln sich die Spieler ab. Spieler 1 ist so lange an der Reihe, bis er entweder 1 Ebene beendet, keine Spielzeit mehr zur Verfügung oder keine Leben mehr hat. Danach kommt Spieler 2 zum Zug.

Die beiden Spieler können entweder einen Steuerblock teilen (wenn sie nur einen haben) oder jeder mit seinem eigenen spielen (falls zwei vorhanden sind).

### Fortgeschritten

Falls die Option "Advanced" eingestellt ist, werden die Schweiz und Griechenland ausgelassen und das Spiel beginnt auf den westindischen Inseln. Nur für Connaissseure empfohlen.

### Musik

Wenn Du den Cursor auf diese Option bewegst und entweder die A-, B-, X- oder Y-Taste drückst, wird zwischen Musik ein und Musik aus hin und her geschaltet. Du hörst dabei die Musik abklingen und wieder lauter werden.

### Namenseingabe

Wähle diese Option, um vor dem Spiel Deinen Namen, der nicht mehr als acht Buchstaben lang sein darf,

einzugeben. Erreichst Du eine hohe Punktezahl, wird der eingegebene Name automatisch auf einer Verdiensttabelle erscheinen.

Gehe mit den LEFT (links) und RIGHT (rechts) Steuerungen zu den verfügbaren Buchstaben. Gehe mit dem gelben Cursor zu dem gewünschten Buchstaben und bestätige Deine Wahl durch Drücken der A-, B-, X- oder Y-Taste. (Falls Du schneller durch die Buchstaben gehen willst, versuche es mit den Tasten in der oberen linken oder rechten Ecke des Steuerblockes.)

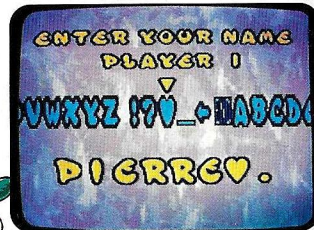
Hast Du einen Fehler gemacht, wähle aus den Buchstaben den Rückschrittpfeil, und der letzte Buchstabe wird gelöscht.

(Falls im Main Menu ein Spiel für zwei gewählt wurde, können beide Spieler ihren Namen eingeben. Beide Namen bleiben so lange gültig, bis Dein Super Nintendo ausgeschaltet wird.)

Um die Eingabe zu beenden, wähle den END-Buchstaben. Du kommst nun zurück zum Main Menu.

Um das Spiel zu beginnen, drücke auf START.

### VORBEREITUNG



4



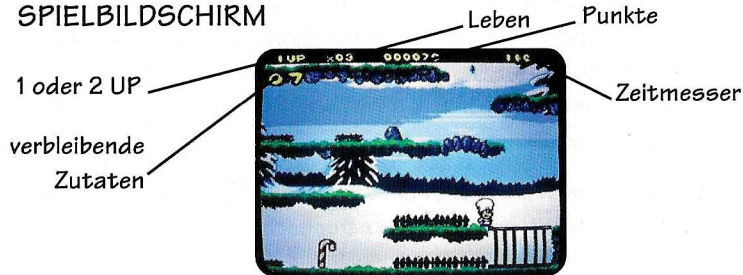
5



Auf dem nächsten Bildschirm wird Dir das Land vorgestellt, in dem sich Pierre augenblicklich befindet. Außerdem wird Dir die Nationalflagge dieses Landes sowie sein Gaststar gezeigt.

Auf dem nächsten Bildschirm siehst Du die aus Pierres Kühlschrank fliehenden Lebensmittel. Drücke zum Überspringen eines beliebigen Bildschirms auf START.

### SPIELBILDSCHIRM



### 1 oder 2 UP

Hier siehst Du, ob Du ein Spiel mit 1 oder 2 Spielern spielst.

### Leben

Zeigt an, wieviele Leben der aktuelle Spieler noch hat.

### Punkte

Zeigt Dir Deinen aktuellen Punktestand an. Du kannst Punkte machen, indem Du Lebensmittel einfängst, auf andere raufspringst oder sie zerstörst, oder wenn Du eine Ebene beendest. Es gibt noch andere Bonuspunkte zu holen, jedoch mußt Du selber herausfinden wie.



6

### Zeitmesser

Gibt Dir an, wieviel Zeit Dir für die Beendung der aktuellen Ebene noch bleibt.

Es gibt ein Countdown bis auf 0. Erreicht der Zeitmesser 0, verlierst Du ein Leben und mußt die Ebene nochmals beginnen. Wenn die Zeit langsam knapp wird, wirst Du von einer plötzlichen Änderung der Musik (falls Du sie eingeschaltet gelassen hast) darauf aufmerksam gemacht.

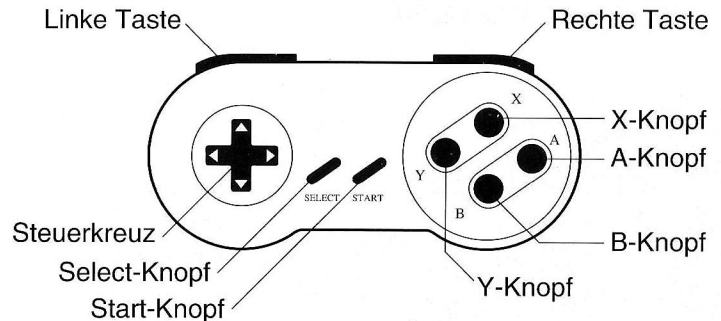
Versuche jede Ebene so schnell als möglich zu beenden, denn dadurch bekommst Du einen Zeitbonus. Dieser Bonus wird Dir von Nutzen sein, wenn Du alle Ebenen eines Landes beendet hast und zur Fruit Bonus- (Früchtebonus-) Ebene gelangst.

### verbleibende Zutaten

Diese große Zahl zeigt Dir an, wieviele Zutaten Du noch einsammeln und im Käfig einsperren mußt, bevor die Ausgangstür erscheint.

### SPIELSTEUERUNGEN

Du steuerst Pierre le Chef bei seinem Versuch, Zutaten in seinem Netz zu sammeln und sie in seinen Käfig zu werfen.



7



- Auf - Paßt die Flugbahn (Höhe) gewisser Waffen an, wenn sie (mit X-Taste) abgefeuert werden
- Ab - Niederkauern / Paßt die Flugbahn (Höhe) gewisser Waffen an, wenn sie (mit X-Taste) abgefeuert werden
- Links - Nach links bewegen
- Rechts - Nach rechts bewegen
- Taste A - Netz schwingen
- Taste B - Springen
- Taste X - Spezialwaffe
- Taste Y - Rennen, wenn nach links oder rechts bewegt wird
- Obere rechte Taste - Netz schwingen (gleich wie Taste A)
- Obere linke Taste - Spezialwaffe (gleich wie Taste B)
- Start - Pause ein/aus (auch Ebene verlassen)

## DAS ERFOLGSREZEPT



Um zur nächsten Ebene zu kommen, muß Pierre eine Mindestanzahl an Zutaten einfangen, bevor die Ausgangstür erscheint. Du mußt die Tür zuerst finden, bevor Du die Ebene beenden kannst. Pierre kann verschiedene Bewegungen ausführen:



8

## Gehen

Drücke einfach auf die Links- und Rechts-Steuerung, um ihn nach links oder rechts zu bewegen. Wenn Du auf die Y-Taste drückst, kann Pierre rennen.

Wenn Du auf DOWN drückst, kauert sich Pierre nieder. Dies ist besonders nützlich, wenn er sich hinter verschiedenen Dingen zu verstecken versucht. Pierre muß unbedingt vermeiden, mit beweglichen Hindernissen in Kontakt zu kommen, denn in den meisten Fällen wird er dadurch betäubt oder sogar ein Leben verlieren, wenn es sich um etwas Gefährlicheres handelt!

Pierre kann hingegen andere betäuben, indem er auf sie raufspringt oder Spezialwaffen einsetzt.

Normale Nahrungsmittel werden versuchen Pierre so gut als möglich aus dem Weg zu gehen, während ihn von Insekten gebissene oder von Bakterien infizierte Lebensmittel angreifen. (Infizierte, schlechte Lebensmittel erholen sich am Schluß und werden wieder normal.) Natürlich haben die Insekten und Bakterien auch Pierre im Visier, also halte Deine Augen offen!

## Fangen

Um die Zutaten einfangen zu können, muß Pierre zuerst sein treues Netz finden und aufheben.



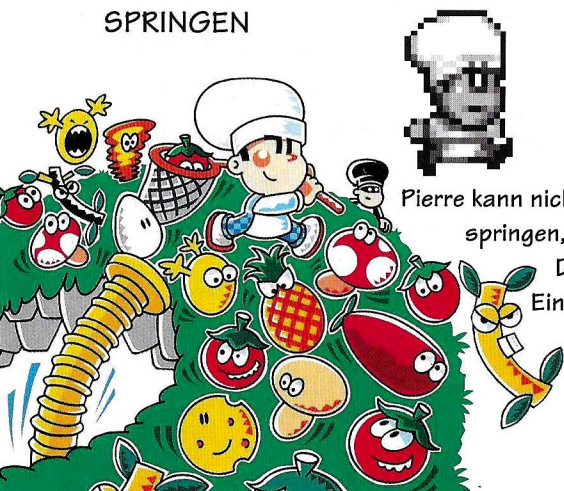
9

Durch Drücken der A-Taste kann Pierre sein Netz schwingen. Steht er nahe genug bei den Zutaten, kann er sie fangen. Er kann so viele einsammeln, wie er will, bevor er zum Käfig geht und seinen Beutesack leert. Wenn er jedoch betäubt wird, während er gefangene Lebensmittel bei sich trägt, können diese wieder entkommen und müssen wieder eingefangen werden. Denke daran, daß es einfacher ist, wenn Pierre die Lebensmittel zuerst betäubt, bevor er sie in seinem Netz zu fangen versucht.

### Deponieren

Um die eingefangenen Zutaten deponieren zu können, muß Pierre seinen Käfig finden und über ihn hinweggehen. Sind sie erst einmal im Käfig, bedeutet dies aber noch lange nicht, daß sie auch dort bleiben, denn Le Chef Noir kann den Käfig öffnen und die Lebensmittel wieder freilassen. Diese werden sich wieder aus dem Staub machen und auf magische Weise zu neuen Orten auf der aktuellen Ebene teleportiert. Du solltest die Käfigtür wieder schließen und versuchen, so viele Zutaten wie möglich wieder einzufangen.

### SPRINGEN



Pierre kann nicht nur über Spalten springen, sondern auch auf Dinge raufspringen. Einige werden dadurch

10



nur betäubt, andere dagegen können zerstört werden, wenn Du oft genug auf sie raufspringst. Paß auf, wenn Pierre auf einigen der größeren Sprungbrettern springt, denn er kann sich dabei den Kopf an der Decke anstoßen und für eine kurze Zeit bewusstlos werden. Und vergiß nicht, daß er in diesem Zustand einige oder sogar alle der gefangenen Zutaten verlieren kann.

### SAMMELGEGENSTÄNDE

#### Einsammeln

Einige der auf den Ebenen gefundenen Gegenstände können gesammelt werden. Bewege Pierre über die Gegenstände, um sie aufzuheben. Je nach dem, um welchen Gegenstand es sich handelt, bekommt Pierre einen Bonus oder einen besonderen Effekt. Versuche nach dem Aufheben eines Gegenstandes durch Drücken der X-Taste festzustellen, ob Du eine neue Waffe bekommen hast. Andere Sammelgegenstände haben sofortige oder dauernde Wirkung.

#### PAUSE

Durch Drücken der Start-Taste während des Spiels wird die Handlung unterbrochen. Du wirst auch die Option "Abort" (Abbrechen) sehen. Wenn Du die aktuelle Ebene abbrechen und nochmals beginnen willst, drücke so lange auf die linke oder rechte Steuerung, bis der Cursor auf Y (für Ja) zeigt, und drücke dann START, um Deine Wahl zu bestätigen. Du wirst Dein aktuelles Leben verlieren, aber die Ebene wird dafür zurückgesetzt, und Du kannst es nochmals versuchen. Wenn Du das Spiel nicht abbrechen willst, vergewissere Dich, daß der

11

Cursor auf N (für Nein) zeigt, und drücke dann auf START, um weiterzuspielen.

## DER FRÜCHTEBONUS

Zwischen jedem Land liegt eine Früchtebonus-Ebene. Hier muß Pierre in der Extrazeit, die er sich auf den Ebenen des gerade beendeten Landes erarbeitet hat, so viele Früchte wie möglich einsammeln.

Zuerst mußt Du aber am Hebel der Fruchtmaschine ziehen. Drücke dazu entweder die A-, B-, X- oder Y-Taste. Merke Dir die Reihenfolge, in der die Früchte auf der Maschine erscheinen, denn das könnte noch nützlich werden....



Während Pierre die Früchte von den Regalen nimmt, muß er den Einkaufswagen von links nach rechts stoßen, so daß er immer in Sicht bleibt. Bleibt der Einkaufswagen zurück (verschwindet am linken Bildschirmrand), ist die Bonusebene beendet, ungeachtet der Zeit, die Dir noch bleibt. Am Ende wird Dir angezeigt, wieviele Bonuspunkte Du gemacht hast.

Pierre geht dann weiter zur ersten Ebene des nächsten Landes.

12



## GEWINNE EIN LEBEN!

Jedesmal, wenn Pierre auf seiner gastronomischen Reise weitere 10000 Punkte erreicht hat, bekommt er ein Leben geschenkt.

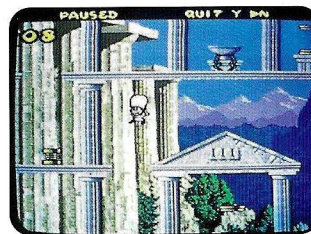
## DIE EBENEN

Pierre muß auf seiner Suche nach gutem Geschmack nicht weniger als sechs verschiedene Länder bereisen, einschließlich die Schweiz, Griechenland und die westindischen Inseln. Jedes Land hat seine eigenen Gefahren, die es auf 8 Ebenen zu überwinden gilt. Pierre muß sich also auf alles gefaßt machen!



### Die Schweiz

Ach, wie tut diese frische Schnee- und Alpenluft gut! Aber Pierre muß sich auf einen Kampf mit gefrorenen Lebensmitteln gefaßt machen!

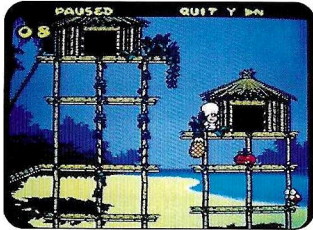


13



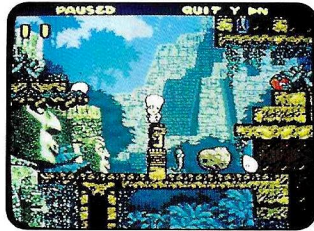
## Griechenland

In Athen gibts Olivenöl in Hülle und Fülle. Paß auf, daß Pierre nicht darauf ausutscht!



## Die westindischen Inseln

Herrlich, das Leben am Strand! Aber die Sonne verwandelt Dich bald schon in ein gebratenes Würstchen, und wenn Du dabei die Palme hoch gehst, bringt Dich das auch nicht viel weiter!

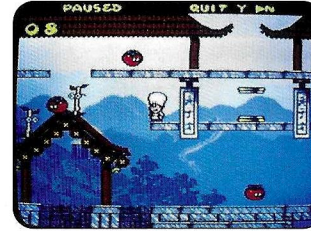


## Mexiko

Pierre erlebt eine gepfefferte Zeit in Mexiko. Schaffst Du es, die Ebene rechtzeitig zu beenden?



14



## China

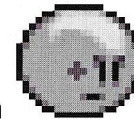
Aufgepaßt! Pierre könnte in China vor lauter Bambussprossen leicht in Verwirrung geraten.



## Frankreich

Wird sich unser furchtloser Chef durch dieses französische Finale aalen oder kann er mit seiner einheimischen Spezialität den Tag retten?

## SCHLECHTER SPEISEFÜHRER



## Salmonellen

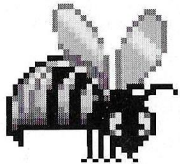
Ein Lebensmittel-Verderber! Vermeide sie um jeden Preis, denn sie sind bekannt für ihre verheerende Wirkung!

15



## Listeriose

Der Listeriose schlägt ein Kampf nicht auf den Magen, aber Du kannst es Dir nicht leisten, ein Leben zu verlieren, nur um dies selber zu erfahren!



## Wespen

Pierre ist allergisch auf Wespenstiche, also vermeide unter allen Umständen diesen fliegenden Feind.

## SERVIERVORSCHLÄGE

Versuche mit einer Feder einen neuen Schlag, da diese Dir neuen Schwung zu geben vermag.

Eine Melodie sagt Dir einen neuen Feind an, also handele schnell, damit Du diesen Tag überlebst.

Wenn Du nach oben schießen willst, benutze eine Feder zum Feuern.

Wenn Du eine Spalte überwinden willst, die zu groß scheint in der Weite, gelange mit zwei gleichzeitigen Bewegungen zur anderen Seite.

Wenn Pierre in einer Krise steckt, versuch einen Sprung und schon ist sie weg.

Willst Du Pierre den Tag versüßen, wirst Du alle Ebenen erforschen müssen.

