

INSTRUCTION MANUAL

THE SMURFS
DIE SCHLÜMPFE
les SCHTROUMPFES
LOS PITUFOS
i PUFFI
SMURFARNA
DE SMURFEN

SEGA

This game is licensed by
Sega Enterprises Ltd.
for play on the
SEGA MEGA DRIVE™ SYSTEM



MEGA DRIVE



MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

La cartouche Megadrive est conçue exclusivement pour le Sega Megadrive System. Pour une utilisation appropriée :

- 1 - Ne pas mouiller.
 - 2 - Ne pas plier.
 - 3 - Ne pas soumettre à des chocs violents.
 - 4 - Ne pas exposer au soleil.
 - 5 - Ne pas abîmer.
 - 6 - Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
 - 7 - Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.
- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
 - Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
 - Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
 - N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT : Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube d'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

MISE EN ROUTE

- 1 - Installez votre Sega Megadrive System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez la Manette de contrôle 1.
- 2 - Assurez-vous que l'alimentation est coupée. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
- 3 - Mettez l'alimentation sous tension. Peu après, l'écran de titre apparaît.
- 4 - Si l'écran de titre n'apparaît pas, coupez l'alimentation. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Rétablissez l'alimentation.

Important : Assurez-vous toujours que l'alimentation est coupée avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque : Ce jeu est pour un joueur.



LES SCHTROUMPS

L'HISTOIRE

Délivre les Schtroumpfs avant que Gargamel ne les schtroumpfe tous !
L'ignoble Gargamel a encore schtroumpfé !



Il vient de mettre au point un terrible stratagème pour enlever tous les Schtroumpfs !
4 d'entre eux ont déjà disparu. Le Schtroumpf farceur, le Schtroumpf à lunettes, le Schtroumpf gourmand, et ... la Schtroumpfette.



Le Schtroumpf costaud va partir à leur recherche à travers tout le pays Schtroumpf.

Cette mission sera périlleuse et dangereuse, il faudra être schtroumpf pour réussir!

LES COMMANDES

CONTROL PAD :.....	Déplacer le Schtroumpf
	Déplacer le curseur dans les menus
	Prendre et poser un objet
BOUTON A :	Accélérer, sauter plus haut
BOUTON B :	Sauter
	Grimper
BOUTON C :	Lancer un objet
BOUTON START :.....	Commencer le jeu
	Faire une pause
	Valider les options

Tu as la possibilité de changer la fonction de chacun des BOUTONS, ce qui est expliqué dans le chapitre "OPTION".

Les SCHTROUMPS

Entrez dans le monde des Schtroumpfs

Pour parcourir le monde Schtroumpf et affronter l'ignoble Gargamel, introduis la cartouche dans la console de jeu Mega Drive et mets l'interrupteur sur ON.

Tu verras alors apparaître successivement les écrans de copyrights, du choix de la langue et du menu de sélection. Pour schtroumpfer de l'un à l'autre de ces écrans, appuies sur le Bouton START.

Si tu n'appuies sur aucun Bouton, tu découvriras des extraits du jeu. Lorsque tu es prêt à commencer une partie, appuies sur START. Tu vois alors apparaître le menu de sélection. Déplace-toi dans ce menu avec le Control Pad et valide avec le Bouton B. Tu peux commencer une partie en validant JEU. Sinon, tu peux entrer dans le menu d'options ou sur l'écran PASSWORD (Mot de Passe).

Options

Ce menu te permet de modifier les paramètres suivants :

- Le niveau de difficulté : Facile, Moyen, Difficile. Cela permettra aux Schtroumpfs les plus costauds de prendre des risques encore plus schtroumpfs.



Les SCHTROUMPS

- Le choix de la fonction des BOUTONS.

Par défaut :

le BOUTON A te permet d'accélérer

le BOUTON B te permet de sauter

le BOUTON C te permet de lancer un objet

Tu peux modifier ce choix et avoir les caractéristiques suivantes :

le BOUTON A te permet de lancer un objet

le BOUTON B te permet d'accélérer

le BOUTON C te permet de sauter



- La musique : tu peux l'écouter ou la supprimer MARCHE / ARRET.
- Les tests : tu peux écouter chacune des musiques du jeu.
- Pour quitter ce menu d'options valide FIN

Password

- ◆ Appuies sur la direction droite ou gauche du CONTROL PAD pour déplacer le curseur sur la position désirée.
- ◆ Appuies sur la direction haut ou bas du CONTROL PAD pour sélectionner un des Schtroumpfs.
- ◆ Appuies sur START pour valider ton choix.

Tu as trois essais pour entrer un password.

Les SCHTROUMPFES

LA BARRE DES SCORES

La barre des scores te schtroumpfe diverses informations :

Le score : Ton score dépend à la fois du nombre de bonus collectés, du nombre d'ennemis assommés et du temps passé dans un tableau. Il est indiqué en haut à gauche.

Le temps : Dès que tu commences à parcourir un tableau, un compte à rebours commence. S'il reste du temps à la fin d'un tableau, il s'ajoute à ton score. Le temps est affiché en haut à droite de l'écran.

Le Schtroumpf : Le chiffre à côté de la tête de Schtroumpf, en bas à gauche, t'indique le nombre de vie qu'il te reste.

Les coeurs : Tu peux voir au maximum 4 coeurs s'afficher en bas à gauche de l'écran.

Chacun correspond à un point de vie. Tu perds ces points de vie lorsque tu es touché par un ennemi. Tu peux, par contre, en gagner en collectant des Framboises.

La feuille : Tu peux, au cours de ton périple, ramasser des feuilles de salsepareille. Dès que tu en as collecté 25, tu obtiens une vie supplémentaire. Elles sont représentées en bas à droite de l'écran.

Fonction Pause : Si tu souhaites interrompre momentanément le jeu au cours de la partie, schtroumpfes sur le Bouton **START**. Schtroumpfes à nouveau sur ce Bouton pour reprendre la partie.



Les SCHTROUMPFES

ACTIONS POSSIBLES

MARCHER

Pour faire marcher un Schtroumpf, utilise les directions droite ou gauche du **CONTROL PAD**.



COURIR

Le Schtroumpf peut courir si tu appuies sur le Bouton **A** lorsque tu marches.



SAUTER

Pour sauter, appuies sur le Bouton **B**. Tu peux diriger ce saut grâce au **CONTROL PAD**.

Pour schtroumpfer encore plus haut, appuies en même temps sur le Bouton **A** et sur le Bouton **B**.

SE BAISSER

Pour se baisser, appuies sur le bas du **CONTROL PAD**.

ASSOMMER UN ENNEMI

Dans cette aventure, tu vas rencontrer des ennemis de toutes sortes. Pour les schtroumpfer, saute sur leur tête !



Les SCHTROUMPS

Chacun des Schtroumpfs possède des qualités bien particulières qui lui seront indispensables pour éviter les nombreux pièges posés par Gargamel.



LE SCHTROUMPF COSTAUD

- ◆ Il peut GRIMPER à des lianes dans le marais. Pour cela, il faut attraper la liane en sautant et continuer constamment de sauter pour monter. Attention, les lianes sont souvent glissantes !
- ◆ Il peut RAMPER pour se faufiler dans des endroits très étroits. Il te faut alors utiliser le bas du CONTROL PAD que tu orienteras à droite ou à gauche.
- ◆ Il peut RAMASSER, DEPLACER et POSER des objets. Place-toi devant un objet, comme par exemple le trampoline, et baisse-toi. Tu le prendras automatiquement. Tu peux alors le déplacer. Si tu te baisses à nouveau, tu le poseras.



Les SCHTROUMPFES

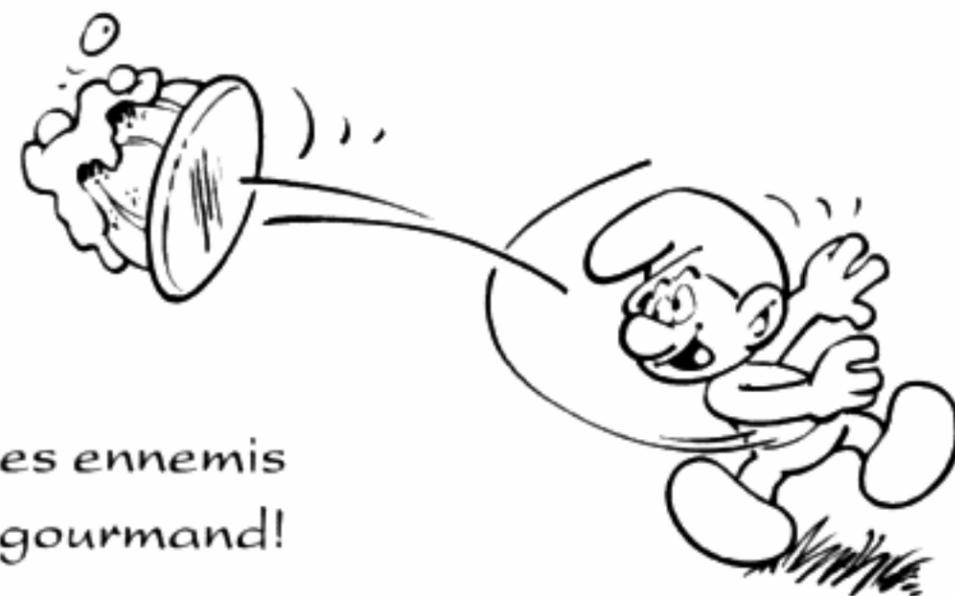


LE SCHTROUMPF FARCEUR

Comme de bien entendu, le Schtroumpf farceur ne se déplace jamais sans ses cadeaux explosifs ! Cela sera bien utile car il peut les lancer à tout moment (Bouton C) ou les poser (bas du CONTROL PAD). Une fois au sol, le cadeau explosera et cela lui permettra de traverser des passages apparemment infranchissables.

LE SCHTROUMPF A LUNETTES

Le Schtroumpf à lunettes te donnera beaucoup de lumière pour venir à bout de certains tableaux...



LE SCHTROUMPF GOURMAND

Qui aurait cru qu'un gâteau pourrait être utile pour vaincre des ennemis comme Azraël ? Encore une idée ingénieuse du Schtroumpf gourmand ! Appuies sur le Bouton C pour lancer les gâteaux !



les SCHTROUMPFES

LES BONUS

Tout au long de ton périple tu vas pouvoir schtroumpfer des bonus qui te permettront de te maintenir en forme !



Le Champignon : Certains bonus sont visibles, d'autres sont cachés dans les champignons. Saute dessus pour les faire apparaître !



La poupée Schtroumpf : N'oublie pas la poupée Schtroumpf, elle te donne une vie en plus.



La framboise : Récolter une framboise te donne un point de vie.



L'étoile : Au fil du jeu tu peux collecter des étoiles. Dès que tu en as 25, tu accèdes à un tableau Bonus.



La feuille de salsepareille : Si tu collectes 25 feuilles de salsepareille, tu obtiens une vie en plus.



TABLEAUX BONUS

Dès que tu as collecté 25 étoiles, tu peux accéder à un des deux tableaux Bonus suivants :

LA PROMENADE EN RADEAU

Sur la rivière sont éparpillés des bonus que tu pourras récupérer en te déplaçant sur ton radeau. Pour le déplacer, utilise le Control Pad.

LE VOYAGE EN CIGOGNE

Le ciel, le haut des montagnes sont schtroumpfés de Bonus. Grâce à la cigogne, tu vas pouvoir les récupérer ! A toi de la diriger avec précision, en utilisant le Control Pad, pour en collecter le plus possible !



SEQUENCES SPECIALES

LE CHARIOT

Après avoir parcouru les grottes, tu vas arriver dans l'ancienne mine d'or. Pour la parcourir, il te faudra diriger un chariot : Tu peux freiner grâce au **CONTROL PAD**. Par contre, pour changer de direction tu dois actionner des aiguillages. Pour cela, appuie sur le Bouton B lorsque tu passes à côté d'un interrupteur. Cette mine est un vrai labyrinthe, alors fais preuve d'observation et de réflexe pour schtroumpfer la sortie !

LA LUGE

Pour descendre la montagne rapidement, tu devras faire de la luge ! Tu la dirigeras à l'aide du **CONTROL PAD**. Grâce à ton âme de cascadeur, tu pourras sauter au-dessus des obstacles en appuyant sur le Bouton B.

Les SCHTROUMFES

Tu pourras schtroumpfer
Trucs et Astuces au 36 68 30 20
ou sur le 3615 INFOGRAMES.

* 2,19 F la minute.



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 :

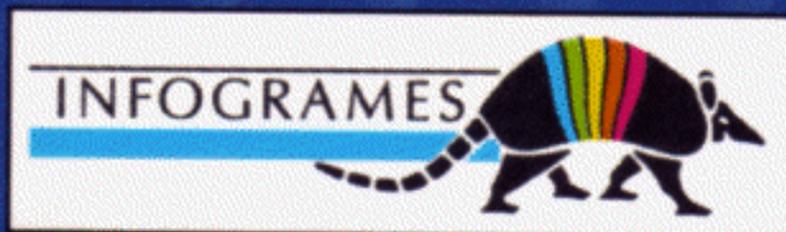
INFOGRAMES - 84, rue du 1er Mars 1943 - 69628 VILLEURBANNE Cedex - FRANCE

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.



les SCHTROUMPFES



ONLY FOR USE WITH PAL AND FRENCH SECAM MEGADRIVE™ SYSTEMS

672-2038-50

© *Puyo* 1994 Licensed through I.M.P.S. (Brussels) © INFOGRAMES 1994

INFOGRAMES and the logo INFOGRAMES are registered trademarks of INFOGRAMES S.A.

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan Nos. 1,632,396.

SEGA and MEGA DRIVE™ are trademarks of Sega Enterprises Ltd.