

SCHTROUMPFES



MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING



LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE



Nintendo and Nintendo
Entertainment System™ are
trademarks of Nintendo



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

This game is licensed by Nintendo® for play on THE NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™



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



PRECAUTIONS D'EMPLOI

1. Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner, ou de le laisser tomber. Ne le démontez pas.
2. Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager le jeu.
3. Ne le nettoyez pas avec du benzène, des solvants à peinture, de l'alcool ou d'autres produits similaires.
4. Assurez-vous que votre console Nintendo Entertainment System est toujours hors tension avant d'insérer ou de retirer votre cartouche de jeu.

Les SCHTROUMPFES



Les SCHTROUMPFES

L'HISTOIRE	6
LES COMMANDES	7
COMMENCER LE JEU	8
LES OPTIONS	9
LA BARRE DES SCORES	10
LES ACTIONS POSSIBLES	11
LES BONUS	14
LES ENNEMIS	16
LES SEQUENCES SPECIALES	19



les SCHTROUMPFES

L'HISTOIRE

Schtroumpfe qui peut!

L'affreux sorcier Gargamel a décidé de schtroumpfer TOUS les Schtroumpfs! Trois d'entre eux ont déjà été enlevés : le Schtroumpf à lunettes, le Schtroumpf farceur et... la Schtroumpfette.

Pour mettre fin à ces disparitions et pour retrouver les Schtroumpfs disparus le grand Schtroumpf a choisi le Schtroumpf costaud.

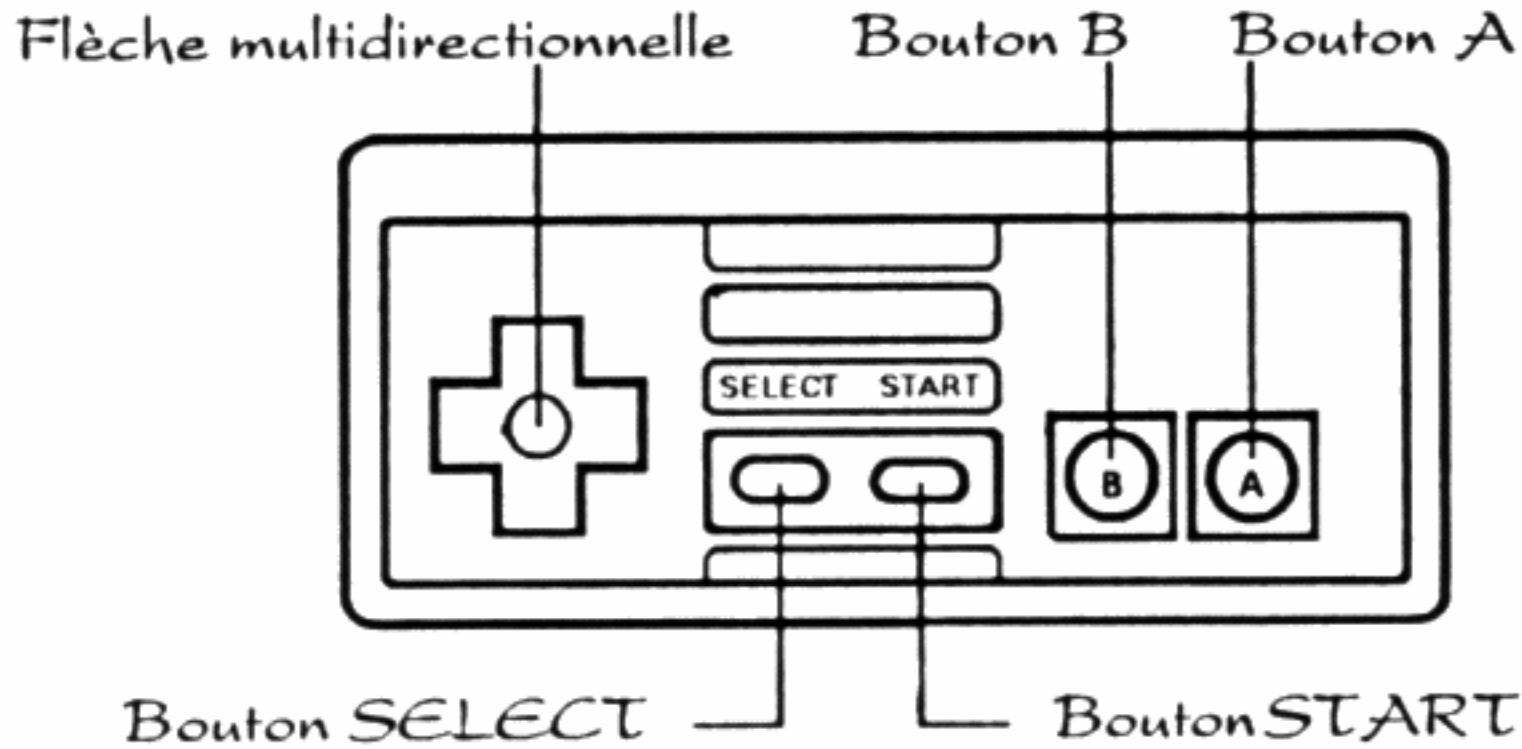
Il lui faudra être schtroumpf car les dangers seront schtroumpfs!

Il devra schtroumpfer la rivière avant de schtroumpfer la montagne à pied et en luge, schtroumpfer les labyrinthes de la mine, schtroumpfer à dos de cigogne... et schtroumpfer Gargamel de son manoir!



Les SCHTROUMPS

LES COMMANDES



- Flèche multidirectionnelle** : Déplacement du curseur dans le menu
Déplacement du Schtroumpf
Permet de s'accroupir
Permet de ramasser un objet
- Bouton A** : Sauter - Valider les options
- Bouton B** : Courir - Jeter un objet
- Bouton Start** : Commencer le jeu - Valider les options
Pause durant le jeu
- Bouton Select** : Déplacement du curseur dans le menu



Les SCHTROUMPFES

ENTRER DANS L'UNIVERS SCHTROUMPF

Pour commencer à schtroumpfer, il faut d'abord insérer la cartouche de jeu dans la Nintendo Entertainment System et mettre l'appareil sous tension.

Apparaîtront alors successivement les écrans de copyrights, du choix de la langue et du menu principal. Pour passer de l'un à l'autre de ces écrans, il faut appuyer sur le bouton START.





FONCTION PAUSE

Si tu souhaites interrompre momentanément une partie, pour aller schtroumpfer par exemple, schtroumpfe sur le Bouton START. Schtroumpfe à nouveau sur ce Bouton pour reprendre la partie.



LES OPTIONS

Schtroumpfe la flèche multidirectionnelle ou le Bouton Select pour déplacer le curseur dans le menu. Pour valider tes choix, schtroumpfe sur les Bouton A ou B.

-  Tu as d'autre part le choix entre 3 niveaux de difficulté : Facile, Moyen, Dur. Ceci permet aux Schtroumpfs costauds d'affronter encore plus de difficultés.
-  Tu peux choisir de jouer avec ou sans la musique composée par le Schtroumpf musicien.
-  Cette musique peut être en mode mono ou stéréo.
-  Password : Si tu as déjà joué et que tu as un mot de passe, choisis cette option. Cela te permettra de commencer une partie plus loin dans le jeu et tu ne recommenceras pas tout depuis le début. Valide l'option PASSWORD en appuyant sur le Bouton A. La première lettre, à droite, clignote. Pour changer cette lettre appuie sur les flèches haut et bas de la manette multidirectionnelle. Pour passer d'une lettre à l'autre utilise les flèches droite et gauche de la manette multidirectionnelle. Appuie sur START pour valider les quatre lettres choisies.



Les SCHTROUMPS

LA BARRE DES SCORES

La barre des score se situe en haut de l'écran. Elle te schtroumpfe diverses informations:

Le nombre de vies : Le chiffre en face de la tête du Schtroumpf t'indique le nombre de vies qu'il te reste.

Les coeurs : Les coeurs qui s'affichent à l'écran représentent le nombre de points de vie que tu possèdes. Tu peux en avoir jusqu'à quatre. Ils se récupèrent principalement en schtroumpfant des framboises.

Le temps : Dès que le Schtroumpf démarre, son temps - qui s'affiche en haut à droite de l'écran - diminue. Le temps qu'il reste, une fois le but atteint, est multiplié par 10 et ajouté au score.

La feuille de salsepareille : Chaque fois que tu schtroumpfes 25 feuilles de salsepareille, tu gagnes une vie.



Le score : Ton score dépend à la fois du nombre de Bonus collectés et du nombre d'ennemis assommés. Pour voir ton score affiché à l'écran, appuie sur le Bouton START (Pause).

Les SCHTROUMPS

ACTIONS POSSIBLES

SPRINT

Le Schtroumpf peut courir, si tu appuies en même temps sur la Bouton B et la direction droite ou gauche de la flèche multidirectionnelle.



SAUT

Pour faire sauter le Schtroumpf, appuie sur le Bouton A. Tu peux diriger ce saut à l'aide de la flèche multidirectionnelle.



GRIMPER

Si tu appuies sur la flèche haut, alors que tu viens de sauter, tu pourras grimper aux lianes situées dans le marais.





ASSOMMER UN ENNEMI

Dans cette aventure tu vas rencontrer des ennemis de toutes sortes. Pour les schtroumpfer, la seule solution sera de sauter sur leur tête.

RECOLTER DES BONUS

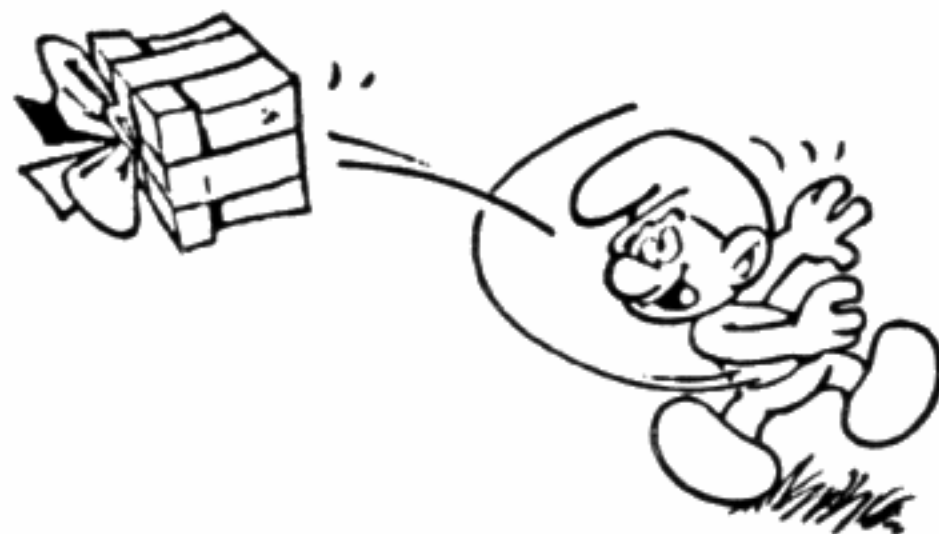
Pour faire apparaître les bonus cachés dans les champignons, il te faudra leur sauter dessus.



Les SCHTROUMPS

RAMASSER UN OBJET

Il y a trois types d'objets que tu peux collecter : des cadeaux explosifs, des trampolines et des clefs. Chacun de ces objets te sera utile : tu pourras les schtroumpfer sur tes ennemis, t'en servir pour te déplacer ou pour délivrer les Schtroumpfs prisonniers.



Pour ramasser un objet, il faut se mettre sur l'objet et se baisser. Tu prendras alors automatiquement l'objet.

Tu peux alors te déplacer tout en transportant l'objet.

Si tu te baisses à nouveau, tu poseras l'objet.

Si tu souhaites le lancer, appuie sur le Bouton B.

Attention, si tu es touché par un ennemi, l'objet que tu transportes tombera automatiquement par terre.

Les SCHTROUMPS

LES BONUS

Tout au long de ton parcours tu vas pouvoir schtroumpfer des bonus qui te permettront d'augmenter ton score et d'obtenir des vies supplémentaires.



Champignons : Certains bonus sont visibles, d'autres sont cachés dans les champignons. Pour les faire apparaître, il faut sauter sur les champignons.

Ouvrir un champignon te rapporte 50 points.



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



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



Les SCHTROUMPFS



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



Etoiles : Dans chaque tableau, tu peux collecter un maximum de 5 étoiles. Si tu les récupères toutes, tu pourras alors accéder aux tableaux de bonus.



La clé : Tu devras tout au long du jeu trouver des clés, indispensables pour délivrer les Schtroumpfs prisonniers. Pour les récupérer, il te faudra être schtroumpf, car chacune d'elles est détenue par Azraël, le dragon et Gargamel.



LES ENNEMIS



Gargamel



Bébé dragon

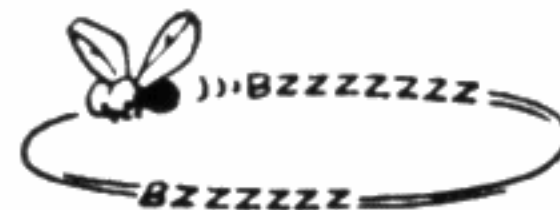


Azraël

Les SCHTROUMPF'S



Cracoucass



Mouche BZZ



Moustique



Plante
carnivore



Schtroumpf Noir

BONUS GAME

Si tu récupères toutes les étoiles d'un tableau, tu pourras découvrir des bonus games où tu auras la chance de collecter de nombreux bonus.

Il te faudra mener des actions diverses comme t'envoler dans une bulle en prenant garde aux papillons qui se trouvent sur ton chemin.

Tu pourras aussi te promener sur des champignons glissants en prenant de soin d'emprunter le chemin où tu trouveras le plus de bonus possible.



Les SCHTROUMPFES

SEQUENCES SPECIALES

Le radeau sur la rivière Schtroumpf

Au cours de ton chemin, il te faudra traverser des paysages divers comme, par exemple, la rivière Schtroumpf.

Pour la parcourir tu pourras emprunter le radeau Schtroumpf. Pour le diriger, utilise le haut et bas de la flèche multidirectionnelle.

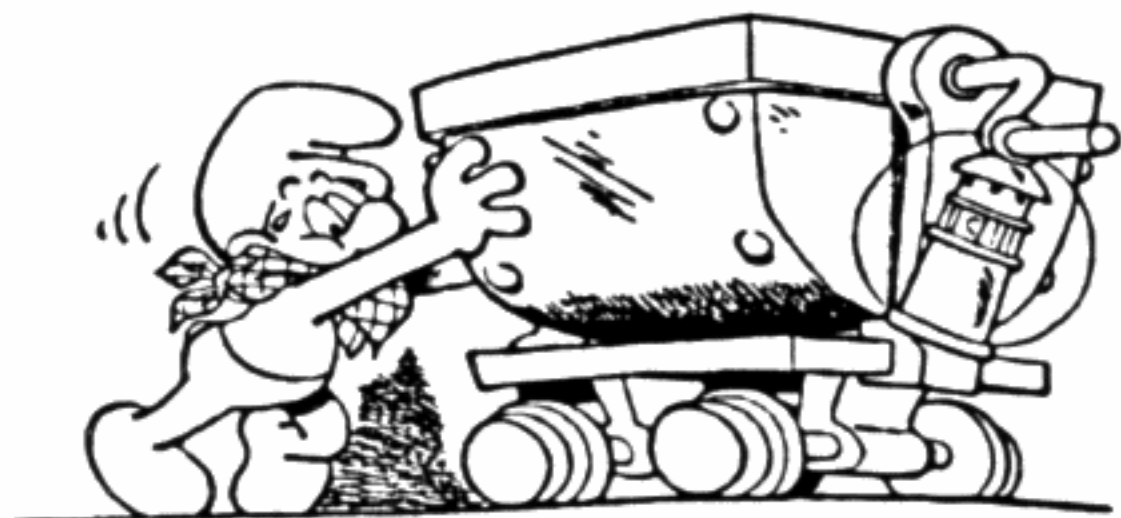


La cigogne

Lorsque tu atteindras le sommet de la montagne, tu pourras schtroumpfer sur le dos de la cigogne. Grâce à elle tu pourras traverser rapidement toutes les montagnes enneigées. Une fois assis sur la cigogne, tu dirigeras son vol avec la flèche multidirectionnelle. Sers toi de son long bec, en activant le Bouton A ou B, pour schtroumpfer les obstacles que tu risques de rencontrer.



Les SCHTROUMPFES



LA MINE

Après ton vol en cigogne, tu devras traverser la mine. Il te faudra monter dans le wagonnet et schtroumpfer la sortie. Pour sauter d'une voie à l'autre, utilise le Bouton A.

LA LUGE

Tu pourras te servir de la luge pour redescendre de la montagne. Cette descente sera d'autant plus difficile que tu ne pourras diriger ni la luge, ni le schtroumpf et que tu accéléreras automatiquement lorsque tu passeras sur une pastille S.

Toute ton action sera concentrée dans le saut !

Prends donc bien garde à tout ce qui se trouve sur ton

chemin et méfie-toi de ne pas prendre trop de vitesse, il pourrait t'arriver malheur !

Un accident est si vite schtroumpfé...



les SCHTROUMPF'S

N'oublie pas, tous les Schtroumpf comptent sur toi pour retrouver les schtroumpfs disparus et schtroumpfer une bonne leçon à Gargamel !

Bon Schtroumpf !



Tu pourras schtroumpfer
Trucs et Astuces au
36.68.30.20 ou sur le
3615 INFOGRAMES*

*2,19 F. la minute.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A 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.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- 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 vidéos sur un écran de petite taille.
- Evitez 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.



ATTENTION
A NE PAS UTILISER SUR UN
RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR



Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

Distributed by INFOGRAMES
84, rue du 1er Mars 1943
69628 VILLEURBANNE CEDEX



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

IMPRIME AU JAPON
PRINTED IN JAPAN