Nintendo

GAME BOY™

DMG - UF - FAH

les SCHTROUMPFS



INFOGRAMES

INSTRUCTION BOOKLET

MODE D'EMPLOI



Dit zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit een compleet en passend Game Boy Systeem waarborgt.

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système Game Boy.

LICENSED BY

Nintendo®

Nintendo®, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

Le Vieux Manuel



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 Game Boy est toujours hors tension avant d'insérer ou de retirer votre cartouche de jeu.

Le Vieux Manuel



Le Vieux Manuel



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 17

LES SEQUENCES SPECIALES 20

Le Vieux Manuel



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.

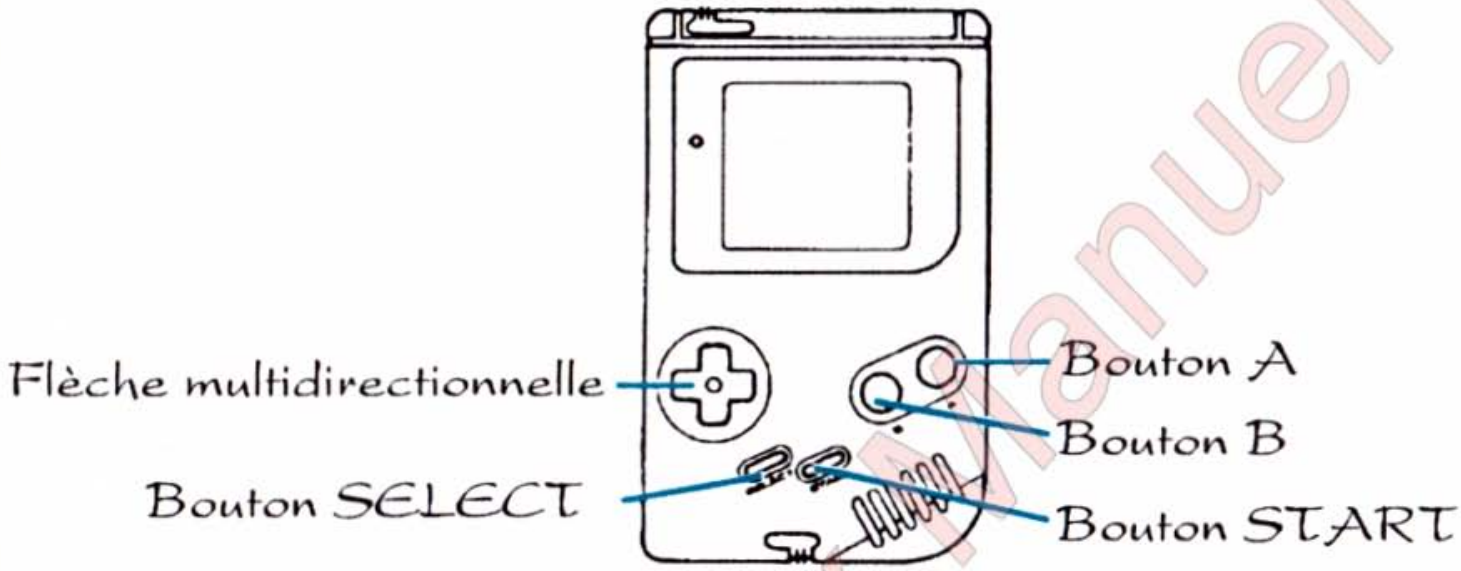
Pour mettre fin à ces disparitions et pour retrouver les Schtroumpfs disparus le Grand Schtroumpf a choisi le Schtroumpf Costaud.

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, puis schtroumpfer la lave du volcan, schtroumpfer les labyrinthes de la mine, schtroumpfer à dos de cigogne... et schtroumpfer Gargamel de son manoir !

Le vieux Manuel

LES COMMANDES





Flèche multidirectionnelle: .. Déplacement du curseur dans le menu
Déplacement du Schtroumpf
Permet de s'accroupir et 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

Le vieux manuel



ENTRER DANS L'UNIVERS SCHTROUMPF

Pour commencer à schtroumpfer, il faut d'abord insérer la cartouche de jeu dans la GameBoy 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.

Le Vieux Manuel

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 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.
- 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 au tout 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.

Le Vieux Manuel



LA BARRE DES SCORES

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

La feuille de salsepareille : Chaque fois que tu schtroumpfes 10 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.

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

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

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

Le Vieux Manuel

ACTIONS POSSIBLES

SPRINT



Le Schtroumpf peut courir si tu appuies en même temps sur le 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.

Le Vieux Manuel



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.



Le Vieux Manuel

RAMASSER UN OBJET

Il y a trois types d'objet 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 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.

Le vieux Manuel



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.

Le Vieux Manuel



La feuille de salsepareille :

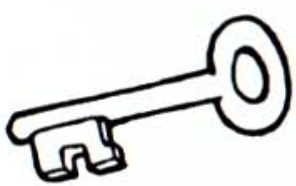
Si tu collectes 10 feuilles de salsepareille tu obtiendras une vie en plus.





Etoiles :

Dans chaque tableau, tu peux collecter un maximum de 5 étoiles. Si tu les récupères toutes tu pourras alors accéder aux tableaux 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 le serpent, le dragon et Gargamel.

Le Vieux Manuel



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 soin de prendre le chemin où tu trouveras le plus de bonus possible.

Il te faudra aussi te dépêcher d'arriver en haut du barrage en collectant un maximum de bonus avant que l'eau ne t'engloutisse...

Le Vieux Manuel

LES ENNEMIS



Gargamel



Bébé dragon



Serpent géant

Le Vieux Manuel



Cracoucass



Azraël



Schtroumpf Noir

Le vieux Manuel

Mouche BZZ





Moustique



Chenille



Plante carnivore



Le vieux Manuel



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 des troncs d'arbre. Dès que tu seras sur un tronc, il se mettra à avancer. Pour le diriger utilise la manette multidirectionnelle.

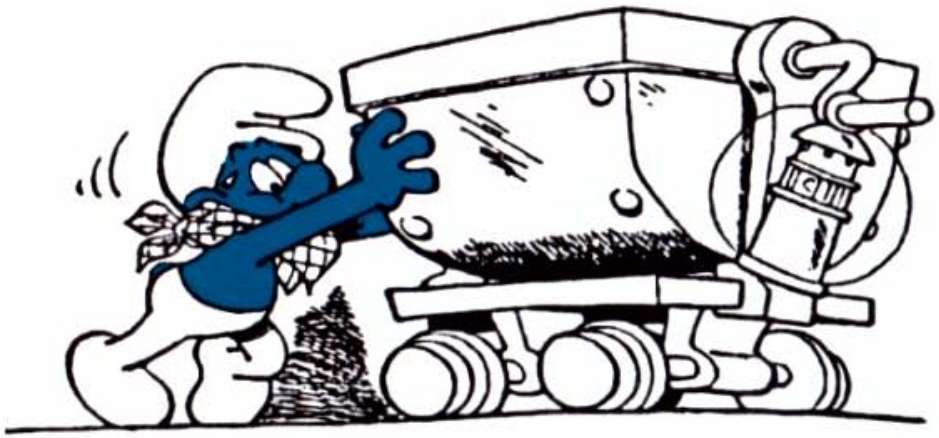


La cigogne

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, pour schtroumpfer les obstacles que tu risques de rencontrer.

Le vieux Manuel

La Mine : Après ton vol en cigogne, tu devras traverser la mine. Il te faudra monter dans le wagonnet et schtroumpfer la sortie. Utilise le Bouton A pour éviter les rochers et passer d'un rail à l'autre.





La luge : Après être ressorti des chaleurs de l'antre du volcan, 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... N'oublie pas, tous les Schtroumpfs comptent sur



Le Vieux Manuel

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



Le Vieux Manuel

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

FRANCE, BELGIQUE et LUXEMBOURG

Cartouche GAME BOY

INFOGRAMES S.A. garantit à l'acheteur, que la Cartouche Game Boy ne comporte aucun défaut de fabrication. Cette garantie est valable uniquement durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat.
Si un défaut couvert par la présente garantie apparaît durant cette période, Infogrames réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.
Pour bénéficier de cette garantie, retournez la cartouche accompagnée de votre preuve d'achat (avec la date d'achat) en port payé et en recommandé à :

INFOGRAMES
84, rue du 1er Mars 1943
69 628 VILLEURBANNE Cedex
FRANCE

Au delà de la période de garantie de 90 jours, Infogrames ne prendra en charge aucune réparation ni aucun remplacement de cartouche. Cette garantie n'est en aucun cas applicable si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage non approprié ou si elle a été modifiée après l'acquisition.

Le Vieux Manuel

Distribué par **INFOGRAMES**
84, rue du 1er Mars 1943
69628 VILLEURBANNE CEDEX

Printed in Japan
Imprimé au Japon