



THE SMURFS  
DIE SCHLÜMPFE  
LES SCHRUMPFS  
LOS PITUFOS  
I PUFFI  
SMURFARNA  
DE SMURFEN

SEGA™  
GAME GEAR™

INFOGRAMES





# les SCHTROUMPS

## MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

Cette cartouche est conçue exclusivement pour le Sega Game Gear 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.

## MISE EN ROUTE

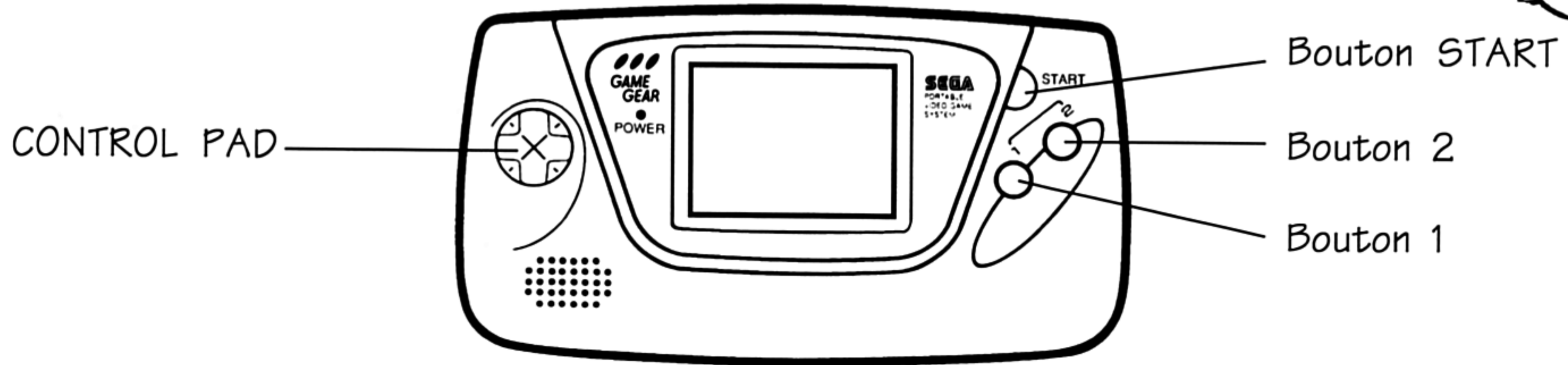
- 1 - Installez votre Sega Game Gear System de la manière décrite dans le mode d'emploi.
- 2 - Vérifiez que la console est éteinte (OFF). Insérez ensuite la cartouche "les Schtroumpfs" dans la console Game Gear.
- 3 - Allumez la console (ON). Après quelques secondes l'écran Sega, puis l'écran titre apparaissent.

**IMPORTANT !** Si l'écran sega n'apparaît pas, éteignez la console (OFF). Vérifiez que votre Sega Game Gear est correctement branchée et que la cartouche est à sa place. Allumez à nouveau la console. Vérifiez toujours que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer la cartouche les Schtroumpfs.

Remarque: ce jeu est pour un joueur uniquement.

# LES COMMANDES

La route va être longue pour délivrer tous les Schtroumpfs; alors avant de commencer à jouer, prends le temps de t'habituer à l'usage et aux fonctions des boutons de commande.



**CONTROL PAD:** Pour se déplacer d'un choix à l'autre sur les écrans de sélection

Gauche Droite : Pour se déplacer vers la gauche et la droite

Bas : Pour s'accroupir, ramasser ou poser un objet

Haut : Pour grimper

**Bouton Start:** Pour commencer le jeu. Pour faire une pause ; appuyez de nouveau pour reprendre la partie

**Bouton 1**

Pour courir

Pour lancer un objet

Pour valider vos choix dans les écrans d'options

**Bouton 2**

Pour sauter

Pour valider vos choix dans les écrans de décisions



## L'HISTOIRE

Gargamel a encore schtroumpfé !

L'ignoble Gargamel vient de mettre au point un terrible stratagème pour enlever tous les Schtroumpfs. 3 d'entre eux ont déjà disparu : Le Schtroumpf farceur, le Schtroumpf à lunettes et la Schtroumpfette.



Le Schtroumpf costaud va partir à leur recherche à travers tout le pays Schtroumpf. Cette mission sera périlleuse et dangereuse ! Il devra affronter des ennemis de toutes sortes, entre autres le cracoucass, un serpent, des Schtroumpfs noirs, Azraël et... Gargamel. Seuls les plus schtroumpfs réussiront...

## POUR COMMENCER




Lorsque tu allumes la console, le logo SEGA apparaît.


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, appuie sur le Bouton START. Lorsque tu es prêt à commencer une partie appuie sur le bouton START. Tu verras alors apparaître le menu de sélection. Déplace-toi dans ce menu avec le Control pad. Tu peux commencer une partie en validant JEU. Sinon tu peux entrer dans le menu d'options.

## LES OPTIONS

Pour passer d'une ligne à l'autre utilise le control pad. Pour modifier un paramètre utilise aussi ce bouton ou les boutons 1 ou 2. Pour valider, utilise START.

 Tu as le choix entre trois niveaux de difficulté. Facile, Moyen, Dur. Ceci permet aux Schtroumpfs les plus courageux 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, sans avoir à recommencer au tout début. Valide l'option password avec les boutons 1 ou 2. Une lettre se met alors à clignoter. Pour la changer, appuie sur les flèches haut ou bas du control pad. Pour passer d'une lettre à l'autre, utilise les directions droite ou gauche du control pad. Appuie sur START pour valider les 4 lettres choisies.



## LA BARRE DE SCORE

La barre de score te schtroumpfe diverses informations :

**La tête du Schtroumpf :** Le chiffre en face de la tête du Schtroumpf indique le nombre de vies qu'il te reste.

**Les points de vie :** Tu peux posséder au maximum 4 points de vie. Ils sont représentés par des barres rouges en haut à gauche de l'écran. Ils se récupèrent principalement en schtroumpfant des framboises.

**La feuille de salsepareille :** Chaque fois que tu schtroumpfes 25 feuilles de salsepareille, tu gagnes une vie. Elle se situe en bas à gauche de l'écran.

**Le temps :** Il est indiqué en bas à droite de l'écran. Si tu ne termines pas un niveau dans le temps imparti, tu perds alors une vie.

**Le score :** Le score apparaît à la fin d'un tableau. Il dépend à la fois du nombre de bonus collectés et du nombre d'ennemis assommés.

Si, alors que tu es en train de jouer, tu te mets en mode pause, tu verras apparaître le score ainsi que le nombre d'étoiles collectées.

# ACTIONS POSSIBLES

## SPRINT

Le Schtroumpf peut courir si tu appuies en même temps sur le Bouton 1 et les directions droite ou gauche du control pad.



## SAUT

Pour faire sauter le Schtroumpf appuie sur le Bouton 2. Tu peux diriger ce saut grâce au control Pad.

## GRIMPER

Si tu appuies en haut alors que tu viens de sauter, tu pourras t'agripper aux lianes situées dans le marais.





## ASSOMMER UN ENNEMI

Dans cette longue 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.



## 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 automatiquement l'objet. Tu peux alors te déplacer tout en le transportant. Si tu te baisses à nouveau, tu poseras l'objet. Si tu souhaites le lancer appuies sur le bouton 1.

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





# LES BONUS

Au cours de ce long et dangereux périple dans le monde Schtroumpf tu vas pouvoir collecter des bonus qui te permettront d'augmenter ton score et d'obtenir des vies et points de vie supplémentaires.



**Les champignons :** Certains bonus sont visibles, d'autres sont cachés dans les champignons. Il faut sauter dessus pour les faire apparaître.

**Les framboises :** Récolter une framboise te donne un point de vie.



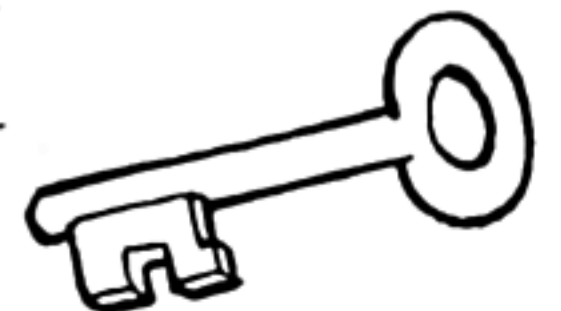
**Les poupées Schtroumpf :** N'oublie pas la poupée Schtroumpf, elle te donne une vie en plus.

**Les feuilles de Salsepareille :** Si tu collectes 25 feuilles de salsepareille, tu obtiendras une vie en plus.



**Les étoiles :** Dans chaque tableau, tu peux collecter un maximum de 5 étoiles. Si tu les récupères toutes, tu pourras alors accéder à un des tableaux Bonus.

**La clé :** Tu devras, tout au long du jeu, trouver des clés, éléments indispensables pour délivrer les Schtroumpfs prisonniers. Sois vigilant car chacune d'elles est détenue par le Serpent, le Dragon et Gargamel.





## LES SEQUENCES SPECIALES

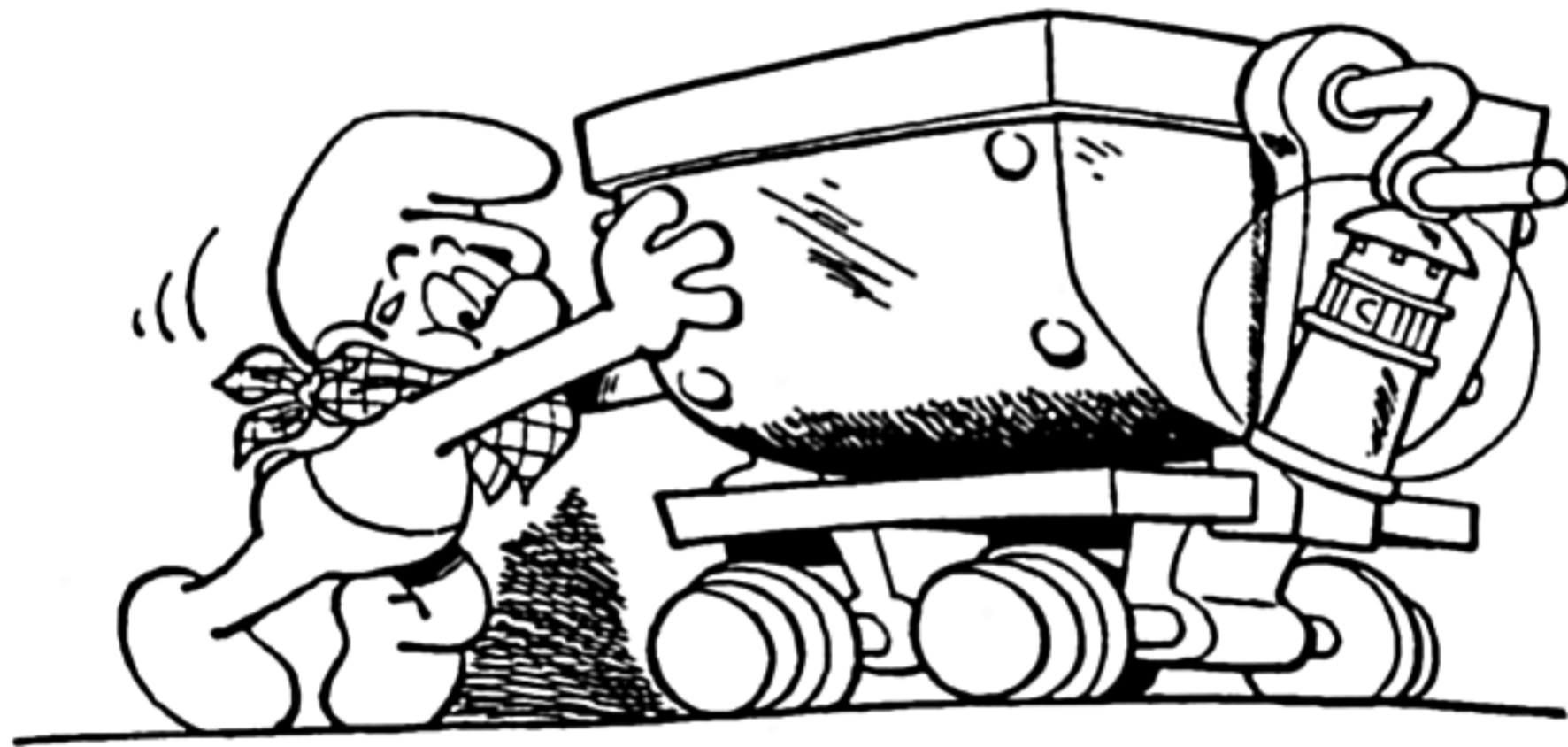
### Le radeau sur la rivière Schtroumpf

Au cours de ce long périple, il te faudra traverser des lieux dangereux, comme la rivière Schtroumpf. Pour la parcourir, tu devras emprunter des troncs d'arbre. Dès que tu seras sur un tronc, il se mettra à avancer. Pour le diriger, utilise le control pad.



### La cigogne

lorsque tu atteindras le sommet de la montagne, tu pourras schtroumpfer à dos de cigogne. Grâce à elle, tu pourras rapidement traverser les montagnes enneigées. Une fois installé sur la cigogne, tu dirigeras son vol avec le control pad. En appuyant sur le bouton 1 ou 2 tu pourras faire bouger son bec pour vaincre les ennemis.



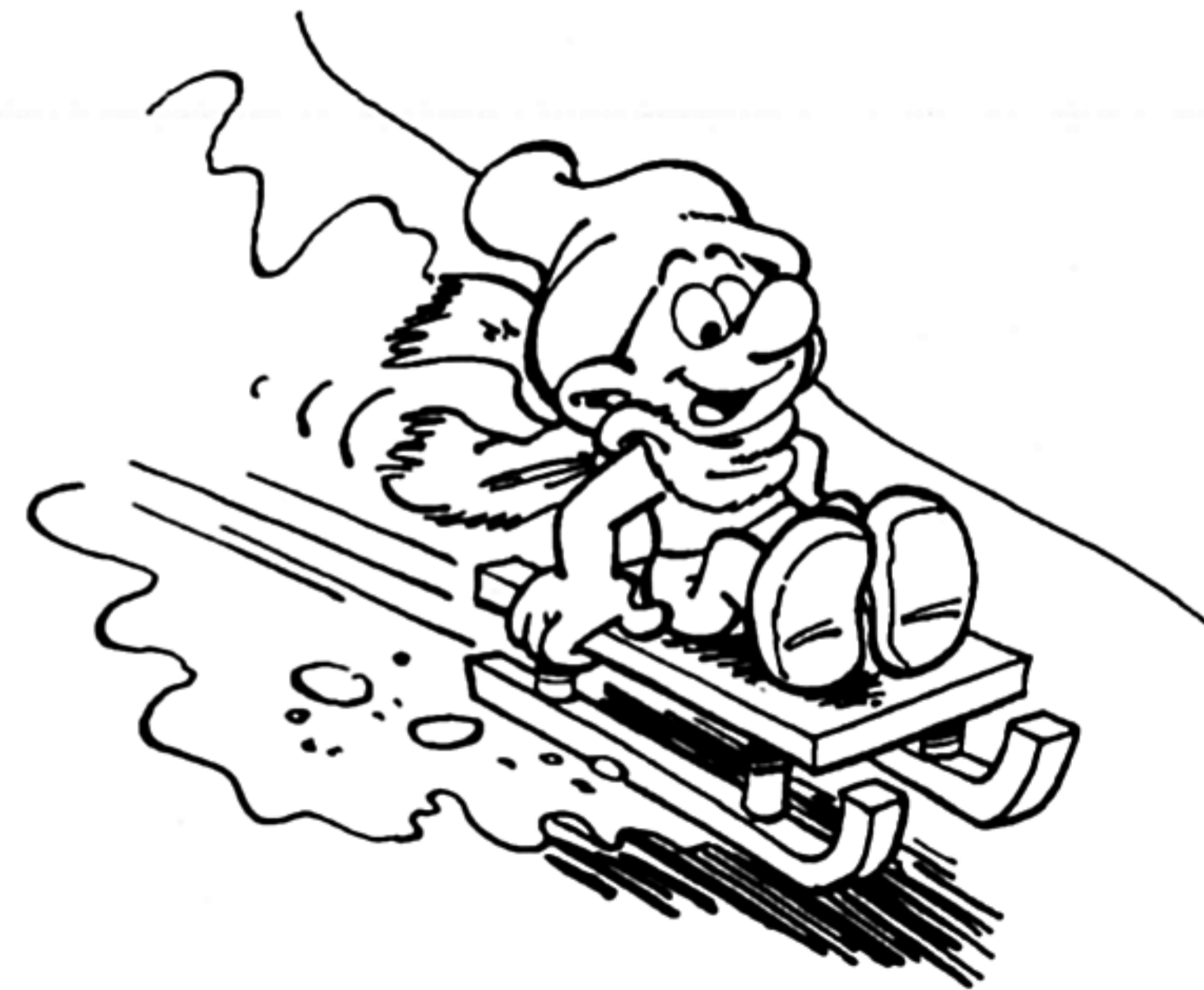
## La mine

Après le vol en cigogne, tu devras traverser la mine. Il te faudra monter dans un wagonnet et schtroumpfer la sortie. Appuie sur le bouton 2 pour passer d'un rail à l'autre.



## La luge

Après être ressorti des chaleurs du volcan, tu pourras te servir d'une 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 accélèreras 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 BONUS GAME

Si tu collectes toutes les étoiles d'un tableau, tu pourras avoir des émotions fortes dans les bonus Game : il te faudra alors être très rapide pour collecter un maximum de Bonus et éviter les obstacles. Tu pourras t'envoler dans une bulle en prenant garde aux papillons qui se trouvent sur ton chemin.

Tu devras te promener sur des champignons très glissants en évitant, bien entendu, de tomber! Il te faudra aussi te dépêcher d'arriver en haut du barrage avant que l'eau ne t'engloutisse...



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 une 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.



**SEGA™**  
**PRINTED IN JAPAN**

Patents:  
U.S. Nos. 4,442,486/4, 454, 594/4,462, 076;  
Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276;  
Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155;  
Japan No. 82-205605 (Pending)

© *Pew* - 1994 Licensed through I.M.P.S. (Brussels) - © INFOGRAMES 1994  
INFOGRAMES and the logo INFOGRAMES are registered trademarks of  
INFOGRAMES S.A.  
This game is licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the  
SEGA GAME GEAR SYSTEM.  
"SEGA" and "GAME GEAR" are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.