

MEGA DRIVE

INSTRUCTION MANUAL

THE SMURFS
TRAVEL THE WORLD

DIE SCHLÜMPFE
REISEN UM DIE WELT

LES SCHTROUMPFS
AUTOUR DU MONDE

LOS PITUFOS
VIAJAN POR EL MUNDO

I PUFFI
A ZONZO PER IL MONDO

SMURFARNA
RESER RUNT JORDEN

DE SMURFEN
VERKENNEN DE WERELD

SEGA

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



ENGLISH 9

DEUTSCH 19

FRANÇAIS 29

ESPAÑOL 39

ITALIANO 49

SVENSKA 59

NEDERLANDS 69

EPSY WARNING

read before using this
game or allowing your
to use it. Some people
eptible to epileptic sei-
loss of consciousness
osed to certain flash-
es or light patterns in
life. Such people may
seizure while watching
television images or
certain video games.
may happen even if the
has no medical history
ever or has never had any
seizures. If you or
one in your family has ever
symptoms related to epi-
(seizures or loss of
ciousness) when exposed
ashing lights, consult your
prior to playing. We advi-
parents should monitor
use of video games by their
ren.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À 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.

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen. Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen.

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo video gioco. Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita di conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici. Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare. Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli.



ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este juego de vídeo o permitir que sus hijos lo utilicen. Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdidas del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de vídeo. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos. Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdidas del conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar. Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de vídeo.

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

Doorlezen voordat u dit videospel in gebruik neemt of het door uw kinderen laat gebruiken. Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijkse leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videospelletjes kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad. Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen. Wij raden ouders aan om toezicht te houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen.

EPILEPSIVARNING

Läs igenom nedanstående v
ning innan du börjar använ
detta TV-spelsystem eller lå
du låter dina barn börja spela.
del människor kan drabbas
epileptiska anfall eller förl
medvetandet när de utsätts
vissa blinkande ljus el
ljusmönster i vardagsliv
Sådana personer kan drabb
av anfall medan de ser på vi
sorters bilder på TV eller med
de spelar vissa TV-spel. De
kan inträffa även om person
ifråga aldrig tidigare har lidit
epilepsi eller drabbats av nå
epileptiska anfall. Om du el
någon i din familj någonsin h
känt av epilepsirelaterade sym
tom (anfall eller medvetandef
luster) på grund av blinkan
ljus, bör du rådfråga en läk
innan du börjar spela. Vi rekv
menderar att föräldrar håller
öga på sina barn medan de s
lar TV-spel.

...or your child experience
...the following symptoms:
...ss, blurred vision, eye or
...twitches, loss of con-
...ness, disorientation, any
...tary movement or convul-
...while playing a video game,
...DIATELY discontinue use
...consult your doctor.

...RECAUTIONS TO TAKE
DURING USE
...not stand too close to the
...een. Sit a good distance
...y from the television
...een, as far away as the
...gth of the cable allows.
...erably play the game on a
...all television screen.
...id playing if you are tired or
...e not had much sleep.
...Be sure that the room in
...ich you are playing is well lit.
...t for at least 10 to 15
...utes per hour while playing
...eo game.

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.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- 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 vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez 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.

Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel, und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompetene l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.



Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida del conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de video, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutes cada hora, mientras utiliza un juego de video.

Indien u bij uzelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videospel een van de volgende symptomen constateert, moet u het ONMIDDELLIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onwillekeurige bewegingen of stuiptrekkingen.

VOORZORGSMAATREGELEN BIJ GEBRUIK

- Ga niet te dicht bij het beeldscherm staan. Ga op ruime afstand van het TV-scherm zitten, zover de lengte van de kabel dit toelaat.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm.
- Ga niet spelen, indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 à 15 minuten rusten.

Om du eller ditt barn sk
känna av något av följa
symptom medan du eller
net spelar TV-spel, så s
OMEDELBART spela och
takta läkare: yrsel, ögonf
mer, ögon- eller muskelr
ningar, förlust av medve
det, disorientering, ofrivil
rörelser eller kramprych
gar.

FÖRSIKTIGHETSÅTGÄR
MEDAN DU SPELAR

- Stå inte för nära TV-skärm
Sitt så långt bort från
skärmen som kabeln till
- Spela helst på en litten
skärm.
- Undvik att spela om d
trött eller har sovit dåligt
- Se till att rummet du spe
är ordentligt upplyst.
- Ta en paus på minst 10
minuter varje timme nä
spelar TV-spel.

THE SMURFS TRAVEL THE WORLD



SUMMARY

The Story 11

Controls 12

Starting The Game .. 13

Score Bar 15

Possible Actions 16

Bonuses 17

Hints and Tricks 17

HANDLING THIS CARTRIDGE



This Cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive System.
For proper usage:

- Do not immerse in water!
- Do not bend!
- Do not subject to any violent impact!
- Do not expose to direct sunlight!
- Do not damage or disfigure!
- Do not place near any high temperature source!
- Do not expose to thinner, benzine, etc.!
- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.
- Be sure to take an occasional recess during extended play.

WARNING : For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark the phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.

STARTING UP

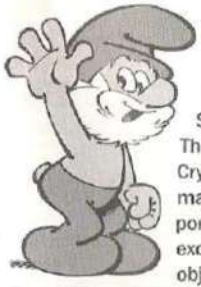
- Set up your Sega Mega Drive System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
- Make sure the power is off. Then insert the Sega cartridge into the console.
- Turn the power on, in a few moments, the Title screen appears.
- If the Title screen doesn't appear, turn the power off. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power on again.

Important : Always make sure that the System is turned off when inserting or removing your Mega Drive Cartridge.

Note : This game is for one player.

THE SMURFS TRAVEL THE WORLD

THE STORY



Inquisitive Smurf sneaks into Papa Smurf's laboratory with Smurfette. They want to learn more about the Magic Crystal experiments. This mysterious talisman has the power, so it is said, to teleport through time and space. Our two excited friends approach this sparkling object and want to touch it no matter what the cost! Catastrosmurf!

There is an accident and the Crystal breaks. Our two Smurfs find themselves teleported to countries far away from their delightful little village!

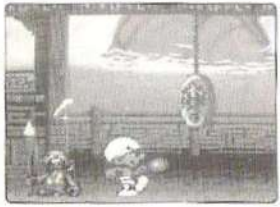
Getting them home again will not be easy! The smurfing will be long and exciting. They travel the world with but one purpose: to collect the fragments of crystal scattered in each country they visit.

They will then be able to put Papa Smurf's Magic Crystal back together, which is the only way they will be able to reverse the process which sent them to the other side of the world...

Will they succeed?

Luckily you are here and will certainly be able to help them return to the village...

Get Smurfing!



CONTROLS



Directional Button :	• Moves the main character. • Moves the cursor through the various menus.
Start Button :	• To start the game. • To confirm options. • To pause.
BUTTON A :	• To move the main character faster.
BUTTON B :	• To jump.
BUTTON C :	• To kick.

THE SMURFS TRAVEL THE WORLD

STARTING THE GAME



To set off around the world with Inquisitive Smurf and Smurfette and above all to collect all the precious crystals which are the only way you can get back to the village, insert the cartridge into the MEGADRIVE game system and turn the switch to **ON.**

You will then see the copyright, language choice and selection menu screens displayed in turn.

To smurf from one screen to the next, press the Start Button.

When you are ready to begin a game press the Start Button. Use the Directional Button to move around the menu. If you want to start a game by selecting PLAY, press the Start Button. If not you can enter one of the following sub-menus:

- ☆ OPTIONS
- ☆ PASSWORD



☆ OPTIONS

This menu allows you to change the following parmeters:

Music: You can keep it ON during the game or turn it OFF.



Level: You can choose from three levels of difficulty: Easy, Medium, Hard.

Character: You can choose between Inquisitive Smurf and Smurfette.

☆ PASSWORD



If you have played before and a password was given to you during a previous game, choose this option. It will allow you to start the game at a later stage so you won't have to start from the beginning. Confirm the PASSWORD option by pressing the Start Button.

- Press left or right on the Directional Button to shift the cursor to the position of your choice.
- Press up or down on the Directional Button to select one of the Smurfs.
- Press START to confirm your choice.

SCORE BAR

The score bar gives you the following information:



SMURF OR SMURFETTE:
The Smurf or Smurfette's head is located at the top left of the game screen. The figure to the right of the main character's head shows you how many lives you have left.



HEARTS:
These appear on the top left of the screen beneath the main character's head and shows how many life points you have. You can have a maximum of four.
Each heart equals one life point. You lose life points when you are hit by an enemy. On the other hand, you can win life points back by collecting the hearts which are scattered around or hidden in all the levels.



CRYSTAL COUNTER:
This is at the top right of the screen. The figure to the right of the crystal counter tells you how many crystals you will have to collect before you can move to the next level.



KEY:
When you find a key, it is displayed in the centre of the screen then disappears until you obtain another key. To smurf more about keys, refer to the Paragraph describing the BONUSES.



PAUSE FUNCTION:
If you want to stop playing for a short while during a game, smurf the START Button. Press this Button again to restart the game.

POSSIBLE ACTIONS



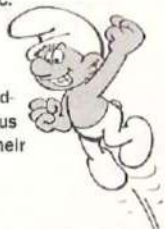
WALK: To make the main character walk, press Left or Right on the Directional Button.



CROUCH: Press Down on the Directional Button.



KICK: To kick, press Button C.



KNOCK OUT AN ENEMY: In this round-the-world adventure you will meet various enemies, to eliminate them, jump on their heads!



JUMP: To jump, press Button B. You can use the Directional Button to jump in a particular direction.

TO DO A BIG JUMP: To do a big jump, get up to speed by pressing Button A, then, as soon as you want to jump press Button B. You can also use the Directional Button to jump in a particular direction.

GO UP OR GO DOWN (CREEPER/ROPE ETC.): To climb, you must catch a creeper by pressing Up or Down on the Directional Button according to whether you want to go up or down.



TO SURF FASTER:
Press Up or Down on the Directional Button.



THE SMURFS TRAVEL THE WORLD

BONUSES



HEART: Each heart collected gives you an additional life point.



SMURF DOLL: A few Smurf dolls are very well hidden in some levels, if you collect one you win an extra life.



KEYS: There is a well-hidden key in each game level. There are three keys per world (1 world = 3 levels). If you obtain three keys you gain access to a BONUS stage. There are several of them to be discovered!

HINTS AND TRICKS

- ☆ Don't forget that a kick is very useful in many levels and will sometimes enable you to uncover crystals hidden in unexpected places.
- ☆ In a North American level you can cling on to a bird's feet. This is very useful when looking for crystals.
- ☆ If you see a totem, remember that although it may bring you a bonus it could also bring down the wrath of the gods.
- ☆ Flying on a flamingo's back is sometimes a good way to make life easier!
- ☆ Watch out for wasps. If a wasp follows you, there must be a good reason! A little logic and you'll see why!
- ☆ A bird in this game will throw things at you. They may well come in useful.



THE SMURFS TRAVEL THE WORLD

DIE SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT



INHALT

Die Geschichte 21

Die Steuerung 22

Es kann losgehen! 23

Die Score-Anzeige 25

Mögliche Handlungen .. 26

Die Boni 27

Tips und Tricks 27

HANDHABUNG DER KASSETTE



Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Mega Drive bestimmt.
Vorsichtsmaßnahmen:

- Vor Nässe schützen!
- Nicht biegen!
- Vor Gewalteinwirkungen schützen!
- Nicht direktem Sonnenlicht aussetzen!
- Nicht beschädigen!
- Vor Hitze schützen!
- Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!
- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.
- Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG : Besitzer von Projektionsfernsehgeräten werden darauf hingewiesen, daß Standbilder oder unbewegliche Grafiken bleibende Beschädigungen der Bildröhre verursachen oder sich in die Phosphorbeschichtung der Kathodenstrahlröhre einbrennen können. Vermeiden Sie daher wiederholte oder übermäßig lange Wiedergabe von Videospielen auf Großbild-Projektionsfernsehgeräten.

VORBEREITUNG

- Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive System wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Control Pad 1 an.
- Vergewissern Sie sich, daß das Gerät ausgeschaltet ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
- Schalten Sie das Gerät ein. Kurz darauf erscheint der Titelbildschirm.
- Falls das Titelbild nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus. Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Schalten Sie das Gerät wieder ein.

Wichtig : Das Gerät vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets ausschalten.

Hinweis : Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.

DIE SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT

DIE GESCHICHTE



Der Neugierschlumpf und Schlumpfine dringen heimlich in Papa Schlumpfs Laboratorium ein. Sie möchten unbedingt mehr über seine Versuche mit dem Zauberkristall schlumpfen.

Dieser Talisman besitzt die Macht, jemanden durch Zeit und Raum zu transportieren. Unsere beiden Freunde nähern sich aufgeregt diesem glitzernden Ding und wollen es unbedingt angreifen! Ach, was für ein Mißgeschick! Der Kristall zerbricht in tausend Stücke... und die beiden Schlümpfe werden flugs in ferne Länder versetzt.

Der Weg zurück ins schlumpfige Dorf ist abenteuerlich. Auf ihrer langen, abwechslungsreichen Reise haben sie nur ein Ziel vor Augen: wohin auch immer das Schicksal sie verschlägt, die Bruchstücke des Kristalls einzusammeln.
So können Sie Papa Schlumpfs Kristall wieder zusammensetzen, um den Zauber zu brechen, der sie so weit fort geführt hat.

Werden sie es schaffen?
Gut, daß Du da bist, um ihnen zu helfen.
Viel Schlumpf!



DIE STEUERUNG



RICHTUNGSTASTE :	• Die Hauptfigur bewegen • Den Cursor in den Menüs bewegen
START-TASTE :	• Das Spiel beginnen • Die Optionen bestätigen • Pause während des Spiels
TASTE A :	• Schneller gehen
TASTE B :	• Springen
TASTE C :	• Einen Fußtritt geben

ES KANN LOSGEHEN!



Um die Reise um die Welt mit dem Neugierschlumpf oder Schlumpfine anzutreten und alle wertvollen Kristalle zu sammeln, die einzig und allein die Kraft haben, Euch ins Schlumpfdorf zurückzubringen, stekke die Spielkassette in die MEGADRIVE Konsole, und stelle den Schalter auf **ON**.

Nun erscheinen nacheinander die Bildschirme mit dem Copyright, der Auswahl der Sprache und dem Hauptmenü. **Um von einem zum nächsten Bildschirm überzuschlumpfen, drücke die Start-Taste.**

Wenn Du bereit bist, eine Partie zu beginnen, drücke die Start-Taste. Verwende die Richtungstaste, um im Menü etwas anzuwählen. Wähle START, um eine Partie zu beginnen. Ansonsten hast Du die Wahl zwischen den folgenden Möglichkeiten:

☆ OPTIONEN
☆ PASSWORT



☆ OPTIONEN

In diesem Menü kannst Du folgende Einstellungen vornehmen :

Die Musik: Du kannst sie ein- (ON) oder ausschalten (OFF).

Der Schwierigkeitsgrad (LEVEL): Du hast die Wahl zwischen LEICHT, MITTEL und SCHWIERIG.



Die Figur: Du kannst zwischen dem Neugierschlumpf und Schlumpfine wählen.

☆ PASSWORT



Wenn Du schon gespielt hast und dir in einer früheren Partie ein Paßwort gegeben wurde, dann wähle diese Option. So kannst Du eine angefangene Partie fortsetzen und brauchst nicht wieder ganz von vorne zu beginnen. Bestätige die Option PASSWORT mit der Start-Taste.

- Drücke die Richtungstaste nach rechts oder nach links, um den Cursor auf die gewünschte Stelle zu setzen.
- Drücke die Richtungstaste nach oben oder nach unten, um einen der Schlümpfe auszuwählen.
- Drücke auf START, um Deine Wahl zu bestätigen.

DIE SCOREANZEIGE

Die Scoreanzeige schlumpft dir folgende Informationen:



DER SCHLUMPF ODER DIE SCHLUMPFINE:
Der Kopf des Schlumpfs oder von Schlumpfine befindet sich links oben auf dem Bildschirm. Die Zahl rechts neben dem Schlumpfkopf gibt die Zahl der verfügbaren Leben an.



DIE HERZEN:
Sie befinden sich links oben auf dem Bildschirm, unter dem Schlumpfkopf und geben deine Lebenspunkte an. Du kannst höchstens vier davon haben. Jedes Herz stellt einen Lebenspunkt dar. Diese Lebenspunkte verlierst Du, wenn Du von Feinden getroffen wirst. Du kannst Dir hingegen neue Lebenspunkte holen, indem Du die verstreuten oder versteckten Herzen einsammelst.



DER KRISTALLZÄHLER:
Er steht rechts oben auf dem Bildschirm. Die Zahl rechts neben dem Kristall gibt die Anzahl der Kristalle an, die Du noch sammeln mußt, bevor Du den Level verläßt.



DER SCHLÜSSEL: Wenn Du einen Schlüssel findest, erscheint er in der Mitte des Bildschirms und verschwindet, bis Du einen neuen Schlüssel bekommst. Wenn Du mehr über diesen Schlüssel schlumpfen willst, lies weiter unten im Absatz über die BONI nach.



PAUSE:
Wenn Du eine Partie kurz unterbrechen willst, schlumpfe auf die Start-Taste. Zum Weiterspielen drücke noch mal auf die Start-Taste.

MÖGLICHE HANDLUNGEN



GEHEN:
Drücke die Richtungstaste nach rechts oder nach links.



SICH BÜCKEN:
Drücke die Richtungstaste nach unten.



FUSSTRITT:
Verwende Taste C.



FEINDE ÜBERWÄLTIGEN:
Auf dieser abenteuerlichen Reise wirst du einigen ungemütlichen Gestalten begegnen. Um sie zu überwältigen, gibt es nur eins: Du mußt auf sie draufspringen.



SPRINGEN:
Drücke Taste B. Mit der Richtungstaste kannst Du den Sprung steuern.

GROSSER SPRUNG:
Nimm Anlauf mit Taste A, und wenn Du sprungbereit bist, Taste B. Auch diesen Sprung kannst mit der Richtungstaste steuern.



HINAUF- ODER HERUNTERKLETTERN (LIANE, SEIL, USW.): Zum Klettern mußt Du zuerst springen, um die Liane zu erwischen, und dann die Richtungstaste nach oben bzw. nach unten drükken je nachdem, ob Du hinauf oder hinunter willst.



SCHNELLER SURFEN:
Drücke die Richtungstaste nach oben oder nach unten.

DIE SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT

DIE BONI



DAS HERZ: Wenn Du ein Herz aufhebst, erhältst Du einen zusätzlichen Lebenspunkt.



DIE SCHLUMPFPUPPE: In einigen Levels sind Schlumpfpuppen gut versteckt. Wenn Du eine findest, bekommst du ein Extra-Leben.



DIE SCHLÜSSEL: In jedem Spiellevel ist ein Schlüssel versteckt. Pro Welt gibt es drei Schlüssel (1 Welt = 3 Levels). Wenn Du drei Schlüssel beisammen hast, kommst Du in einen der Bonuslevels.

TIPS UND TRICKS

- ☆ In zahlreichen Levels ist es manchmal ganz gut, mal mit dem Fuß zu treten. Wer weiß, vielleicht ist da ein Kristall an einem ausgefallenen Ort versteckt. In Nordamerika kannst Du dich von den Vögeln tragen lassen. Dadurch werden manche Kristalle erst erreichbar.
- ☆ Wenn Du einen Totempfahl siehst, bedenke, daß da zwar wohl ein Kristall dahinterstecken kann, daß er aber womöglich auch den Zorn der Götter erweckt.
- ☆ Auf dem Rücken eines Flamingos zu fliegen, kann Dir das Leben erleichtern.
- ☆ Beobachte die Wespen gut. Wenn Dich eine verfolgt, hat das ganz bestimmt einen Grund! Mit ein bißchen Grips wirst Du schon dahinterkommen.
- ☆ Ein Papagei wird mit Steinen auf Dich werfen; aber vielleicht ist das ausnahmsweise gut gemeint...



Les SCHTROUMPFS AUTOUR DU MONDE



SOMMAIRE

L' histoire 31

Les commandes 32

Commencer le jeu . . . 33

Barre des scores 35

Actions possibles . . . 36

Les bonus 37

Trucs et astuces 37

MANIPULATION DE LA CASSETTE

La cartouche Megadrive est conçue exclusivement pour le Sega Megadrive System.



Pour une utilisation appropriée :

- Ne pas mouiller.
- Ne pas plier.
- Ne pas soumettre à des chocs violents.
- Ne pas exposer au soleil.
- Ne pas abîmer.
- Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
- 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

- Installez votre Sega Megadrive System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez la Manette de contrôle 1.
- Assurez-vous que l'alimentation est coupée. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
- Mettez l'alimentation sous tension. Peu après, l'écran de titre apparaît.
- 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.

L'HISTOIRE



Le Schtroumpf curieux *(Le schtroumpf apprenti)* accompagné de la Schtroumpfette pénètre en secret dans le laboratoire du Grand Schtroumpf.

Ils veulent en savoir davantage sur ses expérimentations concernant le Cristal Magique. Ce mystérieux talisman a le pouvoir, dit-on, de téléporter dans le temps et l'espace.

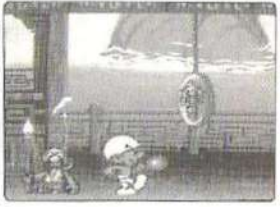
Nos deux amis s'approchent fébrilement de cet objet étincelant et veulent à tout prix le toucher ! Catashtroumpf ! Un incident survient, le Cristal se brise. Voilà nos deux Schtroumpfs téléportés dans des contrées du monde bien éloignées de leur charmant petit village !

Retourner chez eux ne sera pas facile ! La schtroumpfe sera longue et riche !

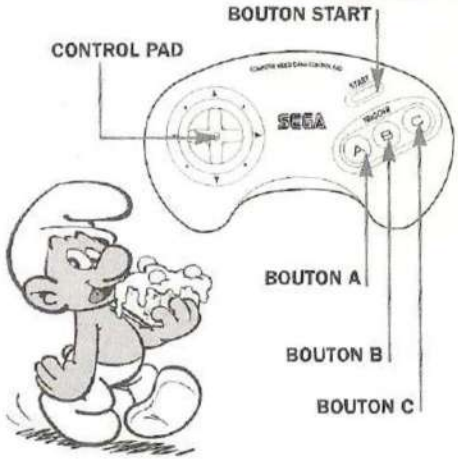
Ils parcourront le monde et n'auront qu'un but : collecter les fragments du cristal dispersés dans chaque contrée traversée. De cette façon ils pourront reconstituer le Cristal Magique du Grand Schtroumpf qui, seul, leur permettra d'inverser le processus qui les a conduits à l'autre bout de la planète

Y parviendront-ils ? Heureusement, vous êtes là et vous pourrez certainement les aider à retourner au village...

Bon Schtroumpfe !



LES COMMANDES



CONTROL PAD :	• Déplacer le personnage principal. • Déplacer le curseur dans les différents menus.
BOUTON A :	• Déplacer plus rapidement le personnage principal.
BOUTON B :	• Sauter.
BOUTON C :	• Donner un coup de pied.
BOUTON START :	• Commencer le jeu. • Faire une pause. • Valider les options.

ENTREZ DANS LE MONDE DES SCHTROUMPFS

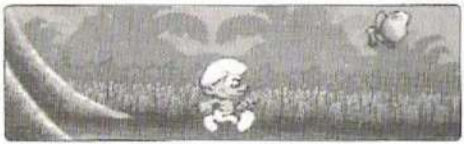


Pour partir autour du monde avec le Schtroumpf curieux ou la Schtroumpfette et surtout pour collecter tous les précieux cristaux qui, seuls, pourront vous ramener au village, introduisez la cartouche dans la console de jeu MEGADRIVE et mettez l'interrupteur sur ON.

Vous verrez successivement apparaître les écrans de copyrights, de choix de la langue puis le menu de sélection. **Pour schtroumpfer de l'un à l'autre de ces écrans, appuyez sur le Bouton Start.**

Lorsque vous êtes prêt à commencer une partie appuyez sur le Bouton Start. Vous verrez alors apparaître le menu de sélection. Déplacez-vous dans ce menu avec le Control pad. Vous pouvez commencer une partie en choisissant JEU, pour ce faire appuyez sur le Bouton START. Sinon vous pouvez entrer dans l'un des sous-menus suivants :

- ☆ OPTIONS
- ☆ MOT DE PASSE (PASSWORD).



☆ OPTIONS

Ce menu vous permet de modifier les paramètres suivants :

La musique :
vous pouvez la conserver pendant le jeu (ON) ou la supprimer (OFF).



La difficulté : Vous avez le choix entre trois niveaux de difficulté :
Facile, Moyen, Difficile.

Le personnage :
Vous pourrez choisir entre le Schtroumpf ou la Schtroumpfette.

☆ PASSWORD



Si vous avez déjà joué et qu'un un mot de passe vous a été donné dans une partie précédente, choisissez cette option. Cela vous permettra de commencer une partie plus loin dans le jeu et vous ne recommencerez donc pas depuis le début. Validez l'option PASSWORD en appuyant sur le Bouton Start.

- Appuyez sur la direction droite ou gauche du Control Pad pour déplacer le curseur sur la position désirée.
- Appuyez sur la direction haut ou bas du Control Pad pour sélectionner un des Schtroumpfs.
- Appuyez sur START pour valider votre choix.

LA BARRE DES SCORES

La barre des scores vous donne les informations suivantes :



LE SCHTROUMPF OU LA SCHTROUMPFETTE

La tête du Schtroumpf ou de la Schtroumpfette se situe en haut à gauche de l'écran de jeu. Le chiffre à droite de la tête de l'un ou de l'autre personnage vous indique le nombre de vies qu'il vous reste.



LES COEURS

Ils apparaissent en haut à gauche de l'écran sous la tête du personnage principal et représentent le nombre de points de vie dont vous disposez. Vous pouvez en avoir un maximum de quatre. Chaque coeur correspond à un point de vie. Vous perdez ces points de vie lorsque vous êtes touché par un ennemi. Par contre, vous pouvez gagner de nouveau des points de vie en collectant des coeurs qui seront dispersés ou cachés dans tous les tableaux.



LE COMPTEUR DE CRISTAUX

Il se situe en haut à droite de l'écran de jeu. Le chiffre à droite du compteur de cristaux vous indique le nombre de cristaux que vous aurez à collecter avant que pouvoir passer au niveau suivant.



LA CLEF

Lorsque vous avez trouvé une clef, elle s'affiche au centre de l'écran de jeu puis disparaît jusqu'à obtention d'une nouvelle clef. Pour en schtroumpfer davantage sur la clef, référez-vous au paragraphe consacré aux DIFFERENTS BONUS.



FONCTION PAUSE

Si vous souhaitez interrompre momentanément le jeu en cours de partie, schtroumpfez sur le Bouton START. Appuyez de nouveau sur ce Bouton pour reprendre la partie.

LES ACTIONS POSSIBLES



MARCHER : Pour faire marcher le personnage principal, utilisez les directions droite ou gauche du Control pad.



SE BAISSER : Utilisez le bas du Control pad.



DONNER UN COUP DE PIED : Pour donner un coup de pied, appuyez sur le Bouton C.

ASSOMMER UN ENNEMI :
Dans cette aventure autour du monde, vous rencontrerez des ennemis divers, pour les éliminer, sautez sur leur tête !





SAUTER : Appuyez sur le Bouton B

FAIRE UN GRAND SAUT :
Pour faire un grand saut, prenez de l'élan en appuyant sur le Bouton A puis dès que vous voulez sauter, appuyez sur le Bouton B. Vous pouvez aussi diriger ce saut en utilisant le Control pad.

MONTER ET DESCENDRE (LIANE / CORDE, ETC...) :
Pour grimper et descendre, il faut attraper la liane en sautant puis utiliser le haut ou le bas du Control Pad selon que vous désirez monter ou descendre.



PRENDRE DE LA VITESSE AVEC LE SURF :
Utilisez le haut et le bas du Control Pad.



LES BONUS



LE COEUR : Collecter un coeur vous donne un point de vie.



LA POUPEE SCHTROUMPF : Quelques poupées schtroumpfs seront bien dissimulées dans certains tableaux, si vous en collectez une, vous gagnez une vie supplémentaire.



LES CLEFS : Chaque tableau de jeu recèle une clef bien cachée. Il y a trois clefs par monde (1 monde = 3 tableaux). Si vous obtenez trois clefs, vous accéderez à un tableau BONUS. Il y en a plusieurs à découvrir !

TRUCS ET ASTUCES

☆ N'oubliez-pas que le coup de pied est très utile dans de nombreux tableaux et qu'il vous permettra parfois de dévoiler des cristaux cachés dans des endroits insolites.

☆ Vous pourrez, dans un tableau de l'Amérique du Nord, vous accrocher aux pattes d'un oiseau. Ce sera bien utile pour aller récupérer des cristaux.

☆ Si vous voyez un totem sur votre parcours, pensez-bien qu'il peut vous apporter des bonus mais qu'il peut aussi déclencher la colère des dieux. Soyez vigilant !

☆ Voler à dos de flamand est parfois un bon moyen de se simplifier la vie !

☆ Observez bien les guêpes de l'essaim. Si elle vous suivent, c'est qu'elles ont une bonne raison ! Un peu de logique et vous comprendrez !

☆ Un oiseau de ce jeu vous lancera des projectiles, ne croyez-vous pas qu'il puisse vous être utile ?



LOS PITUFOS VIAJAN POR EL MUNDO



ÍNDICE

Historia 41

Mandos de control 42

Iniciar el juego 43

Marcador 45

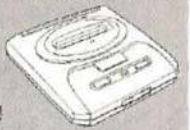
Acciones posibles 46

Bonus 47

Trucos y astucias 47

MANEJO DEL CARTUCHO

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega Mega Drive. Para un mejor uso



- ¡No mojarlo!
- ¡No doblarlo!
- ¡No darle golpes violentos!
- ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
- ¡No dañarlo ni rayarlo!
- ¡No exponerlo a altas temperaturas!
- ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!
- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.
- Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

Aviso : Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No utilice repetidamente ni durante períodos prolongados los juegos de vídeo en televisores de proyección de gran pantalla.

INICIO

- Prepare su sistema Sega Mega Drive como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el mando de control 1.
- Asegúrese que la alimentación esté desconectada. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
- Conecte la alimentación. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
- Si no aparece la pantalla del título, desconecte la alimentación. Asegúrese que su sistema esté adecuadamente preparado y el cartucho correctamente insertado. Entonces, vuelva a conectar la alimentación.

Importante: Asegúrese siempre que la alimentación de la consola esté desactivada antes de insertar o de sacar el cartucho Mega Drive.

Nota: Este juego es para un jugador.

LOS PITUFOS VIAJAN POR EL MUNDO



HISTORIA

Pitufo Fisgón y Pitufita penetran secretamente en el laboratorio de Papa Pitufo. Desean saber más sobre sus experimentos relativos al Cristal mágico. Dicen que este misterioso talismán tiene el poder de transportar en el tiempo y en el espacio.

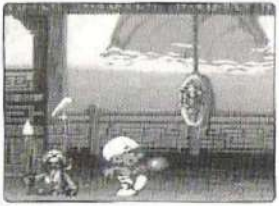
Atraídos por él, nuestros dos amigos se acercan excitados a este objeto reluciente, con el único deseo de tocarlo. ¡Cataplum!. El Cristal se ha roto y nuestros dos Pitufos son transportados a otros países muy lejos de su encantadora aldea.

No será fácil regresar a casa. El pitufeo será largo y rico en aventuras. Recorrerán el mundo con un solo objetivo: recoger los fragmentos del cristal dispersos por los países que visiten.

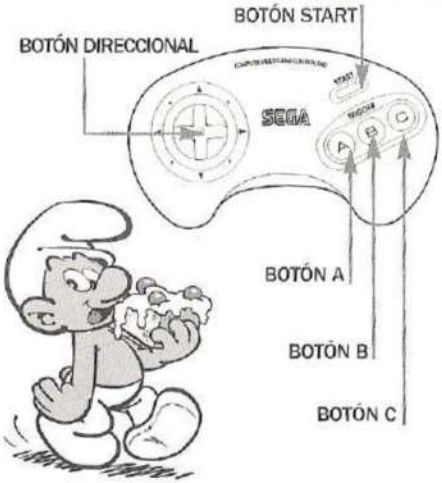
De este único modo, podrán reconstruir el Cristal mágico de Papa Pitufo, el único que les permitirá invertir el proceso que les ha llevado al otro extremo del planeta...

¿Lo lograrán realmente?. Afortunadamente aquí estás tú para ayudarles a volver a la aldea...

¡Buen pitufeo!.



MANDOS DE CONTROL



BOTÓN DIRECCIONAL:	• Para desplazar el personaje principal • Para desplazar el cursor por los diferentes menús
BOTÓN A:	• Para desplazar más rápidamente el personaje principal.
BOTÓN B:	• Para saltar
BOTÓN C:	• Para dar una patada
BOTÓN START:	• Para empezar el juego • Para confirmar las opciones • Para hacer una pausa

LOS PITUFOS VIAJAN POR EL MUNDO

INICIAR EL JUEGO



Para partir alrededor del mundo con Pitufo Fisgón o con Pitufita y sobre todo para recoger los preciosos cristales, lo único que podrá llevarlos de nuevo a la aldea, introduce el cartucho en la consola de juego MEGADRIVE y coloca el interruptor en ON.

Verás aparecer sucesivamente las pantallas de copyrights, de selección de idioma y luego el menú de selección. Para pitufar de una pantalla a otra, pulsa el Botón Start. **Cuando estés listo para empezar una partida, pulsa el Botón Start.**

Desplázate por el Menú con el Botón Direccional. Puedes empezar una partida eligiendo la opción JUEGO, para ello pulsa el botón Start. Si no, puedes entrar en uno de los submenús siguientes:

- ☆ OPCIONES
- ☆ CLAVE (PASSWORD)



☆ OPCIONES

Este menú te permite modificar los parámetros siguientes:

Música:
Puedes jugar con música (ON) o sin (OFF).



Dificultad: Puedes elegir entre tres niveles de dificultad: Fácil, Medio, Difícil.

Personajes:
Puedes elegir entre Pitufo Fisgón o Pitufita.

☆ PASSWORD (CLAVE)



Si ya has jugado anteriormente una partida y se te ha dado una clave, elige esta opción. Esto te permitirá reanudar una partida más avanzada en el juego, sin tener que empezar desde el principio. Confirma la opción PASSWORD pulsando el Botón Start.

- Pulsa en la dirección derecha o izquierda del Botón Direccional para desplazar el cursor hacia la posición deseada.
- Pulsa en la dirección arriba o abajo del Botón Direccional para seleccionar uno de los Pitufos.
- Pulsa START para confirmar tu elección.

MARCADOR

El marcador te da las informaciones siguientes:



EL PITUFO O PITUFITA:
La cabeza del Pitufo o de Pitufita se sitúa en la parte superior izquierda de la pantalla de juego. La cifra a la derecha de la cabeza del personaje principal te indica el número de vidas que te quedan.



LOS CORAZONES:
Aparecen en la parte superior izquierda de la pantalla bajo la cabeza del personaje principal y representan el número de puntos de vida de que dispones. Puedes tener un máximo de cuatro. Cada corazón corresponde a un punto de vida. Pierdes un punto de vida cada vez que un enemigo u obstáculo te vence. Pero, puedes ganar de nuevo puntos de vida recogiendo los corazones que estarán dispersados u ocultos en todos los cuadros.



EL CONTADOR DE CRISTALES:
Se sitúa en la parte superior derecha de la pantalla de juego. La cifra a la derecha del contador de cristales te indica el número de cristales que te quedan por recoger antes de poder pasar al siguiente nivel.



LA LLAVE:
Cuando te encuentres una llave, ésta aparecerá en el centro de la pantalla de juego y luego desaparecerá hasta obtener una nueva llave. Para pitufar más sobre la llave, consulta más adelante el apartado sobre los bonus.



FUNCIÓN PAUSA:
Si deseas interumpir momentáneamente el juego durante la partida, pitufa el Botón START. Pulsa de nuevo este Botón para reanudar la partida.

LOS PITUFOS VIAJAN POR EL MUNDO

ACCIONES POSIBLES



CAMINAR: Para hacer caminar al personaje principal, utiliza las direcciones derecha o izquierda del Botón Direccional.



AGACHARSE: Utiliza la dirección abajo del Botón Direccional.



DAR UNA PATADA: Para dar una patada, pulsa el Botón C.



DAR UN GOLPE EN LA CABEZA:
En esta aventura alrededor del mundo, te encontrarás con enemigos diversos. Para deshacerte de ellos, salta sobre su cabeza.



SALTAR: Para saltar, pulsa el Botón B. Puedes dirigir este salto mediante el Botón Direccional.

DAR UN GRAN SALTO: Para dar un gran salto, toma carrerilla pulsando el Botón A y luego en cuanto desees saltar, pulsa el Botón B. Puedes dirigir también este salto utilizando el Botón Direccional.

SUBIR Y BAJAR (LIANA/CUERDA, ETC...): Para subir o bajar por una liana/cuerda, tienes que atrapar la liana saltando y luego utilizar la dirección arriba o abajo del Botón Direccional según desees subir o bajar.



ACELERAR ESTANDO EN LA TABLA DE SURF: Utiliza en la dirección arriba o abajo del Botón Direccional.



BONUS



EL CORAZÓN: Recoger un corazón te da un punto de vida adicional.



LA MUÑECA PITUFA: Unas cuantas muñecas pitufas estarán ingeniosamente disimuladas en algunos niveles, si consigues una, obtendrás una vida más.



LAS LLAVES: Cada nivel de juego esconde una llave bien oculta. Cada mundo tiene tres llaves (1 mundo = 3 niveles). Si obtienes tres llaves, accederás a un cuadro de BONUS. Tienes varios por descubrir.

TRUCOS Y ASTUCIAS

☆ En algunos niveles, dar una patada puede resultar muy útil y puede permitirte descubrir a veces cristales ocultos en lugares insólitos.

☆ En un cuadro de Norteamérica, podrás engancharte a las patas de un ave rapaz. Esto te puede ayudar a encontrar cristales.

☆ Si ves un tótem, recuerda que puede aportarte algún bonus pero que también puede desencadenar la cólera de los dioses.

☆ Volar montado en un flamenco puede ser un buen medio para viajar.

☆ Observa atentamente las avispas del enjambre. Si una avispa te persigue, sus razones tendrá. Con un poco de lógica, seguro que lo entenderás.

☆ Llegarás a un punto en que un pájaro te lanzará proyectiles ¿no crees que puedes sacarle algún partido?



LOS PITUFOS VIAJAN POR EL MUNDO

I PUFFI
A ZONZO PER IL MONDO

INDICE



La Storia 51
I comandi 52
Come iniziare il gioco 53
La barra dei punteggi 55
Le azioni possibili .. 56
I bonus 57
Alcuni consigli ed accorgimenti 57

USO DELLA CARTUCCIA

Questa cartuccia è progettata esclusivamente per il sistema Sega Mega Drive.



Per un uso appropriato

- Non bagnarla!
- Non piegarla!
- Evitare i colpi violenti!
- Non esporla alla luce diretta del sole!
- Non danneggiarla o deformarla!
- Non lasciarla vicino a fonti di calore!
- Non esporla a solventi, benzina, ecc.!
- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
- Giocando a lungo, fare una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE : Per i proprietari di televisori a proiezione. Fotogrammi o immagini ferme possono causare danni permanenti al tubo d'immagine o lasciare tracce di fosforo sul tubo a raggi catodici. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

PREPARATIVI

- Montare il vostro sistema Sega Mega Drive come descritto in questo manuale di istruzioni. Collegare il Control Pad 1.
- Assicurarsi che l'apparecchio sia spento. Quindi inserire la cartuccia Sega nella consolle.
- Accendere l'apparecchio. In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.
- Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'apparecchio. Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi accendere di nuovo l'apparecchio.

Importante : Assicurarsi sempre che l'apparecchio sia spento prima di inserire la cartuccia Mega Drive o quando la si toglie.

Nota : Questo gioco è per un solo giocatore.

LA STORIA

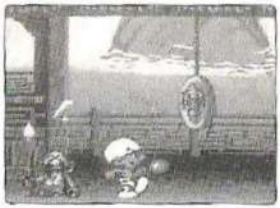


Il Puffo curioso, accompagnato dalla Puffetta, penetra in tutta segretezza nel laboratorio del Grande Puffo. Vogliono avere più notizie sui suoi esperimenti a proposito di un Cristallo Magico. Gira infatti la voce che questo misterioso talismano abbia la facoltà di teletrasportare nel tempo e nello spazio.

I nostri due amici si avvicinano eccitati all'oggetto sfavillante e vogliono toccarlo a tutti i costi! Ma patapuff! Si verifica un incidente inatteso: il Cristallo va in pezzi. E i nostri due Puffi vengono teletrasportati in paesi del mondo molto lontani dal loro piccolo e delizioso villaggio!

Ritornarvi non sarà facile! La puffa sarà lunga e difficile! Dovranno girare per il mondo con un unico obiettivo: raccogliere i frammenti del cristallo disseminati in ognuno dei paesi che attraverseranno.
In questo modo potranno ricomporre il Cristallo Magico del Grande Puffo e solo così potranno invertire il processo che li ha condotti all'altro capo del pianeta...

Ce la faranno? Per fortuna ci sei tu! E tu riuscirai certamete ad aiutarli a fare ritorno al loro villaggio...
Allora: **Buon puffo!**



I COMANDI



TASTO DIREZIONALE :	• muovere il personaggio principale. • spostare il cursore nei vari menù.
TASTO START :	• iniziare il gioco. • confermare le opzioni. • fare una pausa.
TASTO A :	• permette di spostare il personaggio prinpale più rapidamente.
TASTO B :	• saltare.
TASTO C :	• sferrare un calcio.

COME INIZIARE IL GIOCO



Per iniziare il tuo viaggio intorno al mondo con il Puffo curioso o la Puffetta e soprattutto per raccogliere i preziosi frammenti del cristallo, che ti permettono di arrivare al villaggio dei Puffi, devi introdurre la cartuccia nell'apparecchio della tua consolle MEGADRIVE e portare l'interruttore su **ON**.

Vedrai comparire in successione le schermate con i copyright, con la scelta della lingua e poi il menù di selezione. **Per puffare da una all'altra, devi premere il tasto Start.**

Quando sei pronto per iniziare il gioco devi premere il tasto Start. Per spostare il cursore nei menù utilizza il Tasto Direzionale. Se vuoi iniziare subito il gioco puoi selezionare PLAY (GIOCA) e premere il tasto Start. Altrimenti puoi entrare in uno dei seguenti submenù:

- ☆ OPTIONS
- ☆ PASSWORD



☆ OPTIONS (OPZIONI)

In questo menù puoi modificare i seguenti parametri:

Music (musica) :
puoi ascoltarla durante il gioco (ON) oppure disattivarla (OFF).



Level (Difficoltà) :
puoi scegliere fra tre livelli di difficoltà: Facile, Medio, Difficile

Il personaggio :
puoi scegliere di giocare con il Puffo curioso o con la Puffetta.

☆ PASSWORD



Parola d'ordine: Se avevi già giocato e in una delle sessioni di gioco precedenti avevi ricevuto una parola d'ordine, seleziona questa opzione. Potrai così cominciare il gioco in un punto più avanzato ed evitare di partire dall'inizio. Per confermare l'opzione PASSWORD devi premere il tasto Start.

- Devi premere sulla direzione destra o sinistra del tasto direzionale per portare il cursore alla posizione voluta.
- Premendo l'alto o il basso del tasto direzionale puoi selezionare uno dei Puffi.
- Premendo su START puoi confermare la tua scelta.

LA BARRA DEI PUNTEGGI

La barra dei punteggi ti dà le seguenti informazioni :



IL PUFFO O LA PUFFETTA :
La testa del Puffo o della Puffetta è visualizzata sullo schermo del gioco in alto a sinistra. Il numero che compare a destra della testa del Puffo o della Puffetta ti segnala il numero di vite che ti rimangono.



I CUORI :
Sono visualizzati sullo schermo in alto a sinistra, sotto la testa del personaggio principale e rappresentano il numero di punti vita di cui disponi. Puoi averne al massimo quattro.
Ogni cuore corrisponde ad un punto vita. Perdi un punto vita quando vieni colpito da un nemico, invece puoi guadagnarne uno raccogliendo i cuori che sono sparsi o nascosti nei vari livelli del gioco.



IL CONTACRISTALLI :
È visualizzato sullo schermo in alto a destra. Il numero a destra del contacristalli ti segnala il numero di cristalli che devi ancora raccogliere prima di potere passare al livello successivo.



LA CHIAVE :
Quando avrai trovato una chiave, essa verrà visualizzata al centro dello schermo di gioco per poi scomparire fino a quando ne avrai trovata un'altra. Per puffarne di più sulle chiavi, consulta il paragrafo dedicato ai BONUS.



FUNZIONE PAUSA :
Se desideri interrompere per un po' il gioco in corso, puffa il tasto START. Per ricominciare a giocare devi solamente premere ancora una volta il tasto START.

LE AZIONI POSSIBILI



CAMMINARE : per far camminare il personaggio principale, devi utilizzare la direzione destra o sinistra sul Tasto Direzionale.



ABBASSARSI : devi agire sul basso del Tasto Direzionale.



SFERRARE UN CALCIO : premi il tasto C.



SCONFIGGERE NEMICI : durante questa avventura intorno al mondo incontrerai nemici di vario genere, per eliminarli, salta semplicemente sulla loro testa!



SALTARE : per saltare, devi premere il tasto B. Puoi anche dare una direzione al salto servendoti del Tasto Direzionale.

COMPIERE UN GRAN SALTO : per farlo, devi prendere slancio tenendo premuto il tasto A e quando vuoi spiccare il salto premi poi il tasto B. Per dare una direzione al salto devi utilizzare il Tasto Direzionale.



SALIRE E SCENDERE (LIANA/CORDA, ECC.) : per arrampicarsi occorre afferrare la liana saltando e poi agire in basso o in alto sul Tasto Direzionale, a seconda che tu voglia scendere o salire.

ACQUISTARE VELOCITÀ CON IL SURF
Utilizzare la parte superiore e inferiore del tasto direzionale.



E AZIONI POSSIBILI

re il personaggio
one destra o sini-

basso del Tasto

tasto C.





SALTARE : per saltare, devi premere il tasto B. Puoi anche dare una direzione al salto servendoti del Tasto Direzionale.

COMPIERE UN GRAN SALTO : per farlo, devi prendere slancio tenendo premuto il tasto A e quando vuoi spiccare il salto premi poi il tasto B. Per dare una direzione al salto devi utilizzare il Tasto Direzionale.



SALIRE E SCENDERE (LIANA/CORDA, ECC.) : per arrampicarsi occorre afferrare la liana saltando e poi agire in basso o in alto sul Tasto Direzionale, a seconda che tu voglia scendere o salire.

ACQUISTARE VELOCITÀ CON IL SURF
Utilizzare la parte superiore e inferiore del tasto direzionale.



I BONUS



IL CUORE : raccogliendo un cuore guadagni un punto vita supplementare.



LA BAMBOLA PUFFA : In alcuni livelli del gioco ci sono, ben camuffate, delle bambole puffe, se ne trovi una, guadagni una vita supplementare.



LE CHIAVI : in ogni livello del gioco vi è una chiave ben nascosta. Per ogni mondo ci sono tre chiavi (1 mondo = 3 livelli). Se riuscirai a conquistare tre chiavi avrai accesso ad un livello di BONUS. Ce ne sono diversi da scoprire!

ALCUNI CONSIGLI ED ACCORGIMENTI

☆Ricordati che in molti livelli del gioco ti sarà molto utile sferrare calci, e qualche volta potrai con un calcio scoprire anche frammenti di cristallo nascosti in angoli insoliti.

☆In un livello dell'America del Nord potrai anche avvicinarti alle zampe di un uccello. Ti servirà molto per recuperare dei cristalli.

☆Se vedi un totem, fai attenzione, perché potrebbe portarti dei punti premio ma anche scagliarti la collera degli dei.

☆Volare su un fenicottero è talvolta un bel modo per rendere la vita più facile!

☆Osserva bene le vespe dello sciame. Se una vespa ti segue, avrà pure una ragione, non ti pare? Un po' di logica e allora capirai.

☆Un uccello di questo gioco ti lancerà dei proiettili, non pensi che potrebbero servirti?



SMURFARNA RESER RUNT JORDEN

INNEHÅLL



Bakgrund 60

Beskrivnning av ontrollerna 61

Börja spela 63

Statusrad 65

Handlingar 66

Bonus 67

Råd och tips 67

FÖRBEREDELSER FÖR SPELSTART



- Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas spelmodul.
- Kontrollera att strömbrytaren har slagits ifrån. Sätt sedan i spelkassetten i spelmodulen.
- Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrik-scenen på bildskärmen.
- Slå ifrån strömbrytaren när rubrikscenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå igen till strömbrytaren.

VARNING: Gäller dig som har en projektor-TV. Stillbilder kan orsaka permanenta skador på bildröret eller fosforfläckar på bildskärmen. Undvik att spela TV-spel på en projektor-TV i storformat för ofta eller för länge.

HANTERING AV SPELKASSETTEN

- Om kassetten råkar blib löt så torka av den ordentligt innan du använder den igen.
- Om kassetten blir smutsig så torka rent den med en mjuk trasa doppad i vatten med lite diskmedel i.
- Lägg tillbaka kassetten i sin ask när du spelat färdigt.
- Spela inte för länge åt gången, utan ta en paus då och då.

Viktigt ! Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts i/tas ut ur spelmodulen.

OBS ! Detta spel kan bara spelas av en spelare.

SMURFARNA RESER RUNT JORDEN

BAKGRUND

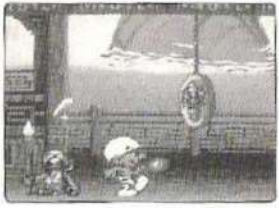


Nyfikensmurfen och Smurfan tar sig i hemlighet in i Gammelsmurfens laboratorium. De vill veta mer om hans experiment med den Magiska kristallen. Det sägs att denna mystiska talisman har förmågan att transportera en genom tid och rum. Våra två vänner vet inte till sig av nyfikenhet och närmar sig det gnistrande föremålet för att till varje pris vidröra det! Men då händer något oväntat.

Katasmurf! Kristallen splittras och går i bitar. Våra två smurfar transporteras genom tiden och skickas iväg till olika delar av världen, tusentals mil från smurfarnas söta lilla by!

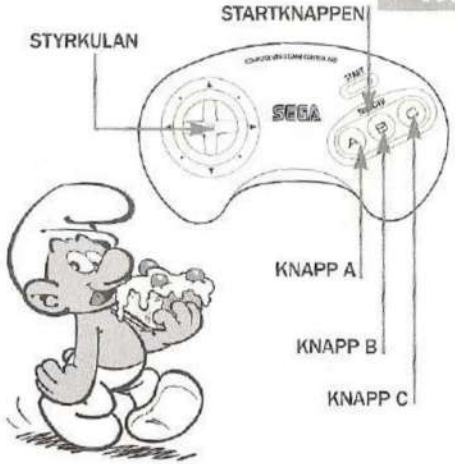
Vägen tillbaka hem kommer inte att bli lätt! En lång och strapatsrik smurfa väntar dem! Under deras färd till världens alla hörn har de bara ett mål för ögonen: leta reda på kristallbitarna som ligger utspridda i länderna de reser igenom och på så vis rekonstruera Gammelsmurfens magiska kristall.

Det är nämligen deras enda möjlighet att kasta om förloppet som har skickat iväg dem till andra ändan av jordklotet.



Kommer de att lyckas? Som tur är kan du säkert hjälpa dem så att de kan återvända till sin lilla by...
Lycklig smurfa!

BESKRIVNING AV KONTROLLERNA



STYRKULAN :	• För att flytta huvudpersonen. • För att flytta markören i de olika menyerna.
STARTKNAPPEN :	• För att börja spela. • Bekräfta val i menyerna. • Göra en paus under spelets gång.
KNAPP A :	• För att förflytta sig snabbare medhuvudpersonen.
KNAPP B :	• För att hoppa.
KNAPP C :	• För att ge en spark.

BÖRJA SPELA



Innan du ger dig iväg på din resa runt jorden med Nyfikensmurfen eller Smurfan och framför allt för att kunna leta rätt på de värdefulla kristallbitarna - er enda chans att komma tillbaka till den lilla byn - måste du först sätta i kassetten i spelkonsolen MEGADRIVE och sätta apparaten i läge **ON**.

Följande bildskärmar visas då i tur och ordning: copyrightskärmen, menyn för val av språk och huvudmenyn. **För att smurfa mellan bildskärmarna trycker du på Startknappen.**

För att börja spela trycker du också på Startknappen. Förflytta dig i menyn med hjälp av Styrkulan. Du kan börja en spelomgång genom att bekräfta PLAY (SPEL). I så fall ska du trycka på Startknappen. Du kan också gå in i en av följande menyer:

☆ OPTIONS
☆ PASSWORD



☆ OPTIONS (SPELALTERNATIV)

Med hjälp av denna meny kan du välja:

Music (Musik) :
Du kan spela med musik eller utan musik med hjälp av ON/OFF.



Level (Svårighetsgrad) : Du kan välja mellan tre olika svårighetsgrader: lätt, medelsvår, svår.

Person :
Du kan välja att spela med Nyfikensmurfen eller Smurfan.

☆ PASSWORD (Lösenord)



Om du redan har spelat och har fått ett lösenord i en tidigare spelomgång ska du välja den här skärmen. Den ger dig möjlighet att börja spelet där du sist lämnade det, utan att behöva börja om från början. Bekräfta ditt val av PASSWORD genom att trycka på Startknappen.

- Tryck på styrkulans högra eller vänstra pil för att förflytta markören till önskat läge.
- Tryck på styrkulans övre eller nedre pil för att välja en av Smurfarna.
- Tryck på START för att bekräfta ditt val.

STATUSRAD

Statusraden ger dig följande information:



SMURFEN ELLER SMURFAN :
Smurfens eller Smurfans huvud visas längst upp till vänster på skärmen. Siffran till höger om huvudpersonen anger hur många liv du har kvar.



HJÄRTAN :
Visas längst upp till vänster på skärmen under huvudpersonens huvud och motsvarar antalet livspoäng du förfogar över. Det maximala antalet är fyra.
Varje hjärta motsvarar ett livspoäng. Du förlorar dem om du träffas av en fiende. Men du kan vinna nya genom att samla på dig hjärtan som ligger utspridda eller gömda i de olika spelnivåerna.



KRISTALLBITSRÄKNAREN :
Visas längst upp till höger på skärmen. Siffran till höger om kristallbitsräknaren anger hur många kristallbitar du måste samla på dig för att gå vidare till nästa spelnivå.



NYCKELN :
När du lyckats hitta en nyckel visas den i mitten på skärmen och försvinner sedan tills du hittar en ny nyckel. För närmare smurfation om nycklarna ska du gå till stycket som handlar om olika BONUS.



SPELPAUS :
Om du vill göra en paus under spelets gång smurfar du på Startknappen. När du sedan vill börja spela igen, trycker du på samma knapp igen.

SMURFARNA RESER RUNT JORDEN

HANDLINGAR



GÅ: För att förflytta huvudpersonen använder du höger eller vänster på Styrkulan.



HUKA SIG: Använd ner på Styrkulan.



GE EN SPARK: För att ge en spark trycker du på Knapp C.



BEKÄMPA EN FIENDE: På din resa runt jorden kommer du att möta fiender av alla de slag. För att förgöra dem hoppar du på deras huvud!



HOPPA:
För att hoppa trycker du på Knapp B. Du kan välja åt vilket håll du vill hoppa med hjälp av Styrkulan.

STORT HOPP: Du tar sats genom att trycka på Knapp A och sedan hoppar du genom att trycka på Knapp B. Du väljer håll genom att använda Styrkulan.



KLÄTTRA UPP ELLER NER (LIAN / REP, OSV...): För att klättra måste du först få tag på lianen genom att hoppa och sedan använder du upp eller ner på Styrkulan beroende på om du vill klättra upp eller ner.



FÖR ATT SURFA SNABBARE: Använd opp eller ner på Styrkulan.

BONUS



HJÄRTAT : När du samlar på dig ett hjärta får du ett extra livspoäng.



SMURFDOCKAN : Några smurfdockor ligger väl gömda i vissa spelnivåer. Om du samlar på dig en docka får du ett extra liv.



NYCKLARNA : I varje spelnivå ligger en nyckel väl gömd. I varje värld finns tre nycklar (1 värld = 3 spelnivåer). Om du lyckas samla på dig tre nycklar får du tillträde till en BONUS-nivå. Det finns flera stycken som väntar på att bli upptäckta!

RÅD OCH TIPS

☆Glöm inte att i många av spelnivåerna kan en spark vara mycket effektiv. Genom att sparka kan du ibland upptäcka kristallbitar som gömts på de mest överraskande ställen.

☆I en spelnivå i Nordamerika kan du hänga dig fast i en fågels ben. Ett bra hjälpmedel i jakten på kristallbitarna.

☆Om du får syn på en totempåle ska du veta att den kan ge dig bonus men att den också riskerar att utlösa gudarnas vrede.

☆En flygtur på flamingons rygg är ibland ett bra sätt att göra det enkelt för sig!

☆Håll ögonen på getingarna! Om en geting följer efter dig är det inte utan anledning. Är du lite klurig förstår du säkert varför...

☆En fågel i spelet kommer att kasta olika föremål på dig. De kanske kan vara till hjälp.Tänk efter!



DE SMURFEN VERKENNEN DE WERELD

INHOUD



Het verhaal 71

De besturing 72

Treed binnen in de Smurfenwereld 73

De scorebalk 75

Mogelijke handelingen 76

De bonussen 77

Trucs en handige tips 77

BEHANDELING VAN DE CASSETTE



Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive System.
Voor juist gebruik:
- Maak haar niet nat!
- Buig haar niet!
- Stel haar niet bloot aan hevige schokken!
- Stel haar niet bloot aan direct zonlicht!
- Beschadig of verbuig haar niet!
- Stel haar niet bloot aan hoge temperaturen.
- Maak haar niet schoon met verdunner, benzine, enz.
- Maak haar eerst droog als ze nat is geworden.
- Maak haar schoon met een zachte vochtige doek als ze vuil is geworden.
- Bewaar haar in haar doos.
- Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

WAARSCHUWING : Voor eigenaars van projectietelevisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de katodestraalbuis halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospelen op grootbeeld-projectietelevisies.

STARTEN

- Sluit je Sega Mega Drive aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit bedieningsblok 1 aan.
- Zet de Mega Drive uit. Stop nu de Sega cassette erin.
- Zet de Mega Drive aan. Na een moment zie je het titelscherm.
- Als je geen titelscherm ziet, moet je de Mega Drive weer uitzetten. Controleer of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet haar daarna weer aan.

Let op : Zorg ervoor dat de Mega Drive altijd uit staat als je er een cassette instopt of uithaalt.

N.B : Dit is een spel voor één speler.

DE SMURFEN VERKENNEN DE WERELD

HET VERHAAL



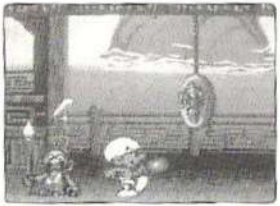
De Nieuwsgierige Smurf en de Smurfin dringen onopgemerkt het laboratorium van de Grote Smurf binnen om meer te smurfen over zijn experimenten met het Toverkristal.
Dit geheimzinnig wondermiddel zou de kracht hebben om door de tijd en de ruimte heen te smurfen. Opgewonden naderen onze twee vrienden het schitterende voorwerp en willen het kost wat kost aanraken.

Maar o ramp ! Er gebeurt een ongeluk en het kristal breekt, zodat de twee nieuwsgierige smurfen door de tijd heen worden vervoerd naar verschillende landen... ver weg van hun vertrouwde dorpje!

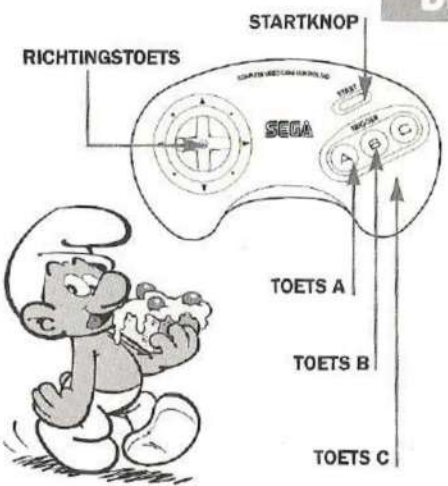
Terugkeren zal niet eenvoudig zijn. Zij doorkruisen de hele wereld met slechts één doel voor ogen: de verspreide stukjes kristal in de bezochte streken opnieuw verzamelen !

Op deze manier zullen zij het Toverkristal kunnen herstellen voor de Grote Smurf, de enige oplossing om het proces dat hen aan de andere kant van de wereld heeft gebracht, ongedaan te maken.

Zullen zij nog terugkeren? Gelukkig ben jij er nog en kan je hen helpen de weg naar hun charmante dorpje terug te vinden... **veel smurf**



DE BESTURING



RICHTINGSTOETS :	• het hoofdpersonage verplaatsen • de cursor verplaatsen in de verschillende menu's
STARTKNOP :	• het spel beginnen • de keuzes bevestigen • een pauze inlassen
TOETS A :	• het hoofdpersonage sneller verplaatsen
TOETS B :	• springen
TOETS C :	• een schop geven

DE SMURFEN VERKENNEN DE WERELD

TREED BINNEN IN DE SMURFENWERELD



Om samen met de Nieuwsgierige Smurf of de Smurfin een reis rond de wereld te maken en vooral om de stukjes kristal te verzamelen die jullie terug zullen brengen naar het dorp, volstaat het de cassette in de console van de Megadrive te steken en het toestel aan te zetten.

Je zal achtereenvolgens de copyright-schermen zien verschijnen, het scherm voor de taalkeuze en het selectiemenu.

Door op de Startknop te drukken kan je van het ene scherm naar het andere smurfen, en je eerste spelbeurt starten.

Je zal het selectiemenu dan zien verschijnen. Met behulp van de richtingstoets kan je je in het menu verplaatsen. Een spelbeurt kan je beginnen door PLAY (SPEEL) te kiezen en op de Startknop te drukken, of je kan je verplaatsen naar een van de volgende submenu's.

- ☆ OPTIES
- ☆ PASSWORD



☆ OPTIES

Dit menu laat toe de volgende elementen aan te passen:

MUSIC (MUZIEK) :
Je kan de muziek gedurende het spel behouden (ON) of weghalen (OFF).



LEVEL (MOEILIJKHEIDSGRAAD) :
Je hebt de keuze tussen drie moeilijkheidsgraden: gemakkelijk, matig, moeilijk.

HET PERSONAGE :
Je mag kiezen tussen de Nieuwsgierige Smurf en de Smurfin.

☆ PASSWORD (PASWOORD)



Deze optie kan je kiezen wanneer je reeds gespeeld hebt en een paswoord gekregen hebt bij een vorige spelbeurt. Hierdoor kan je verder in het spel starten en hoef je het spel dus niet helemaal opnieuw te beginnen. Bevestig de optie PASWOORD en druk op de Startknop.

- De cursor op de gewenste positie plaatsen door de rechter of linker richting van de richtingstoets in te drukken.
- Een van de Smurfen kiezen door de bovenste of onderste richting van de richtingstoets in te drukken.
- START indrukken om je keuze te bevestigen.

DE SCOREBALK

De scorebalk geeft je de volgende informatie:



DE SMURF OF DE SMURFIN :
het hoofd van de Smurf of de Smurfin bevindt zich links boven het scherm. Het cijfer rechts van het hoofd geeft het aantal levens dat je nog rest, aan.



DE HARTJES :
de hartjes verschijnen links boven het scherm, onder het hoofd van het hoofdpersonage, en geven het aantal levenspunten aan waarover je beschikt. Je mag er maximum vier bezitten. Elk hart stemt overeen met één levenspunt. Deze levenspunten verlies je wanneer je door een vijand geraakt wordt. Anderzijds kan je levenspunten winnen door hartjes te verzamelen die verspreid en verborgen zitten in alle taferelen.



DE KRISTALTELLER :
de kristalteller bevindt zich rechts boven het scherm. Het cijfer rechts van de kristalteller geeft het aantal kristallen aan die je moet verzamelen vooraleer je naar een volgend niveau mag overschakelen.



DE SLEUTEL :
Wanneer je een sleutel hebt gevonden, verschijnt die in het midden van het scherm, waarop hij opnieuw verdwijnt, tot je een nieuwe sleutel verworven hebt. Om meer te weten te komen over de sleutel, smurf dan de paragraaf die handelt over de VERSCHILLENDE BONUSSEN.



PAUZE :
wanneer je even wil pauzeren gedurende een spelbeurt, smurf dan op de Startknop. Druk deze toets opnieuw in om het spel te hernemen.

MOGELIJKE HANDELINGEN



STAPPEN: om het hoofdpersonage te laten stappen, druk dan links of rechts van de richtingstoets.



ZICH BUKKEN: druk de richtingstoets onderaan in.



EEN SCHOP GEVEN: druk toets C in.



EEN VIJAND UITSCHAKELEN: om de verschillende vijanden, die je in dit wereldwijd avontuur zal ontmoeten, uit te schakelen, spring je op hun hoofd.



SPRINGEN: druk toets B in.

EEN GROTE SPRONG MAKEN: om een grote sprong te maken druk je eerst toets A in om een aanloop te nemen, en vervolgens toets B, wanneer je daadwerkelijk wil springen. De richting van deze sprong kan je bepalen door middel van de richtingstoets.



STIJGEN EN DALEN (EEN LIAAN, EEN KOORD,...): om te klimmen moet je de liaan al springend vastgrijpen en vervolgens de richtingstoets onder- of bovenaan indrukken, al naargelang je omhoog of omlaag wil gaan.



SNELHEID NEMEN MET DE SURF:
Gebruik de richtingen omhoog en omlaag van de richtingstoets.

DE BONUSSEN



HET HART : een hart verzamelen betekent één levenspunt méér.



HET SMURFEPOPPETJE : in bepaalde scènes zullen er enkele smurfepoppetjes goed verborgen zijn. Indien je er één vindt, win je een leven.



DE SLEUTELS : elk niveau bevat een goed verborgen sleutel. Drie niveau's vormen samen één wereld. Er zijn dus drie sleutels per wereld. Indien je drie sleutels gevonden hebt, krijg je toegang tot een BONUS-niveau, waarvan er meerdere in het spel zijn.

TRUCS EN HANDIGE TIPS

☆Vergeet niet dat een schop geven zeer nuttig kan zijn in verschillende niveau's en dat deze beweging verborgen kristallen in vreemde plaatsen kan onthullen.

☆In het niveau van Noord-Amerika kan je je bijvoorbeeld vasthaken aan de poten van een vogel. Ook dit kan je verborgen stukjes kristal opleveren !

☆Wanneer je een totempaal ziet, realiseer je dan goed dat hij je bonuspunten kan opleveren, maar ook dat hij boze krachten kan losmaken... wees voorzichtig !

☆Meevliegen op de rug van een flamingo kan je het leven misschien eenvoudiger maken !

☆Hou de wespen goed in de gaten: wanneer zij je volgen, zullen ze wel een goede reden hebben ! Met een klein beetje logica kan het niet moeilijk zijn...

☆Een vogel zal in het spel verschillende voorwerpen laten vallen. Zij kunnen je misschien van dienst zijn ?



CREDITS

PRODUCED BY :
Bruno Bonnell

DEVELOPED BY :
Virtual Studio

DESIGN :
Vincent Pelisson

EXECUTIVE PRODUCER :
Edith Protière

PRODUCTION ASSISTANT :
Nadège de Bergevin

PRODUCTION UNIT :
Xavier Cucuel

© Peyo - 1996
Licensed through I.M.P.S. (Brussels)

© 1996 INFOGRAMES

ONLY FOR USE WITH PAL AND FRENCH SECAM MEGADRIVE™ SYSTEMS

672-3064-50

INFOGRAMES and the logo INFOGRAMES are registrated 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.

© Peko - 1998

Licensed through I.M.P.S. (Brussels)