

THE SMURFS
DIE SCHLIMPF
Les SHTROUMPFs
LOS PITUFOS
I PUFFI
SMURFARNA
DE SMURFEN

SEGA™
GAME GEAR™

INFOGRADES





LOS PITUFOS

MANIPULACION DE ESTE CARTUCHO

Este cartucho debe utilizarse solamente en el sistema Game Gear de Sega.

Para emplearlo correctamente

- 1 - ¡No lo meta en agua!
 - 2 - ¡No lo doble!
 - 3 - ¡No lo golpee con fuerza!
 - 4 - ¡No lo exponga a la luz directa del sol!
 - 5 - ¡No lo estrope ni desfigure!
 - 6 - ¡No lo ponga cerca de fuentes de calor!
 - 7 - ¡No lo exponga a los diluyentes de pintura, bencina, etc.!
- Cuando esté mojado, séquelo completamente antes de utilizarlo.
 - Cuando se ensucie, límpielo cuidadosamente con un paño suave humedecido en agua con jabón.
 - Póngalo en su caja después de utilizarlo.
 - No se olvide de descansar de vez en cuando cuando utilice el juego durante mucho tiempo.

PUESTA EN FUNCIONAMIENTO

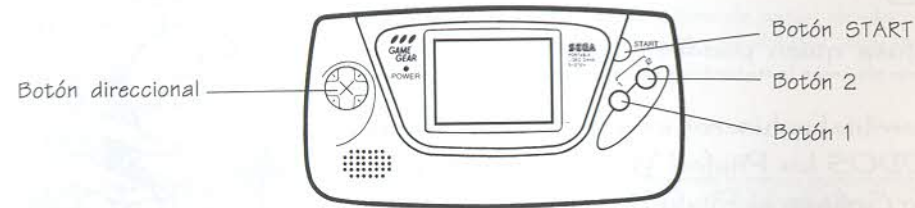
- 1 - Prepare su sistema Sega Game Gear como se indica en el manual de instrucciones.
- 2 - Asegúrese de que la alimentación esté desconectada y luego introduzca este cartucho en la unidad Game Gear.
- 3 - Conecte la alimentación y, una vez transcurridos varios segundos, aparece la pantalla del título.
- 4 - Si no aparece la pantalla del título, desconecte la alimentación. Asegúrese de que su sistema esté bien preparado y de que el cartucho esté bien introducido. Luego, vuelva a conectar la alimentación.

Importante: Antes de introducir o extraer el cartucho Sega, cerciórese de que la alimentación esté desconectada.

Nota: Este juego es para un jugador solamente.

CONTROLES

El camino será largo para liberar a todos los Pitufos, por lo tanto, antes de empezar a jugar, tómate tiempo para habituarte al manejo y a las funciones de los mandos de control.



Botón direccional: Para desplazarse de una opción a otra en las pantallas de selección

Izquierda/Derecha: Para desplazarse hacia la izquierda y hacia la derecha

Abajo: Para agacharse, coger o dejar un objeto

Arriba: Para trepar

Botón Start: Comenzar el juego
Pausa durante el juego

Botón 1
Correr
Tirar un objeto
Confirmar las opciones

Botón 2
Saltar
Confirmar las opciones



HISTORIA

¡Pitúfase quien pueda!

¡El horrible hechicero Gargamel ha decidido pitufar a **TODOS** los Pitufos! Ya se ha llevado a tres: el Pitufo Gafitas, el Pitufo Bromista... y la Pitufita.

El Pitufo forzudo saldrá en su búsqueda por todo el país Pitufo. Esta misión será arriesgada y peligrosa. Tendrá que afrontar toda clase de enemigos, entre otros al Ketekasko, una serpiente, los Pitufos negros, Azrael, y... Gargamel. Sólo triunfarán los más pitufos...






PARA EMPEZAR



Cuando enciendas la consola, aparecerá el logo **SEGA**. Entonces, verás aparecer sucesivamente las pantallas de derechos de autor, de elección del idioma y del menú de selección. En este menú puedes desplazarte con el botón direccional. Si deseas empezar una partida, selecciona **JUEGO**. Si no, puedes entrar en el menú de opciones.

LAS OPCIONES

Para pasar de una línea a otra, utiliza el botón direccional. Para modificar un parámetro, utiliza también el botón direccional o los botones 1 ó 2. Para confirmarlo, utiliza **START**.

-  Puedes elegir entre 3 niveles de dificultad: Fácil, Medio, Chungo. Este permite a los Pitufos Forzudos afrontar todavía más dificultades.
-  Puedes elegir jugar con o sin la música compuesta por el Pitufo Músico.
-  Password: Si ya has jugado y tienes una contraseña, elige esta opción. Esto te permitirá empezar una partida en un lugar más avanzado del juego, sin tener que volver a empezar **DESDE** el principio. Confirma la opción **PASSWORD** pulsando el Botón 1. La primera letra de la izquierda destella. Para cambiar esta letra, pulsa las flechas arriba y abajo del bloque de control. Para pasar de una letra a otra, utiliza las flechas izquierda y derecha del bloque de control. Pulsa **START** para confirmar las cuatro letras elegidas.



MARCADOR

El marcador te pitufa varias informaciones:

La cabeza del Pitufito: La cifra que aparece frente a la cabeza del Pitufito te indica el número de vidas que te quedan.

Los puntos de vida: Las barras rojas en la parte superior de la pantalla, a la izquierda, representan los puntos de vida. Puedes obtener un máximo de 4. Principalmente se recuperan pitufando frambuesas.

La hoja de zarzaparrilla: Cada vez que pitufas 25 hojas de zarzaparrilla ganas una vida.

El tiempo: Se indica en la parte inferior de la pantalla, a la derecha. Si no terminas un nivel en el tiempo establecido, pierdes una vida.

Score: Tu puntuación aparece al final de un nivel. Depende a la vez del número de puntos suplementarios obtenidos y del número de enemigos vencidos.

Si, mientras estás jugando, te pones en modo pausa, verás aparecer el tu puntuación así como el número de estrellas obtenidas.

POSIBLES ACCIONES

SPRINT

Si pulsas al mismo tiempo el Botón 1 y la dirección derecha o izquierda del bloque de control, el Pitufito puede correr.



SALTO

Para hacer saltar al Pitufito, pulsa el Botón 2. Puedes dirigir el salto con el bloque de control.

TREPAR

Si pulsas la flecha arriba después de saltar, podrás trepar a las lianas de la marisma.





ELIMINAR UN ENEMIGO

En esta aventura te vas a encontrar enemigos de todas clases. Para pitufarlos, la única solución es saltar encima de su cabeza.

RECOGER BONOS

Para hacer aparecer los bonos ocultos entre las setas, tendrás que saltar encima de ellas.

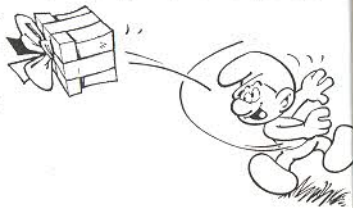


COGER UN OBJETO

Puedes coger tres tipos de objetos: regalos explosivos, trampolines y llaves. Todos ellos te serán útiles: podrás pitufarlos sobre tus enemigos, usarlos para desplazarte o para liberar a los Pitufos prisioneros.

Para recoger un objeto has de ponerte encima del objeto y agacharte. Cogerás el objeto automáticamente. Entonces puedes desplazarte transportando el objeto. Si vuelves a bajarte, soltarás el objeto. Si quieres tirarlo, pulsa el Botón 1.

Atención: si te toca un enemigo, el objeto que transportas se caerá automáticamente al suelo.



BONUS

Durante todo el recorrido puedes pitufar Bonus que te permitirán aumentar tu puntuación y conseguir vidas suplementarias.



Setas: Algunos bonos son visibles, otros están ocultos entre las setas. Para que aparezcan, hay que saltar sobre las setas.

La Frambuesa: Si recoges una frambuesa ganas un punto de vida.



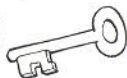
La muñeca Pitufo: No olvides la muñeca Pitufo que te da una vida más.

La hoja de zarzaparrilla: Si recoges 25 hojas de zarzaparrilla obtendrás una vida más.



Estrellas: En cada nivel puedes recoger un máximo de 5 estrellas. Si las recuperas todas, podrás acceder a las fases de Bonus.

La llave: A lo largo de todo el juego tendrás que hallar las llaves, indispensables para liberar a los Pitufos prisioneros. Para recuperarlas tendrás que pitufarte, ya que cada una está guardada por la serpiente, el dragón y Gargamel.



SECUENCIAS ESPECIALES



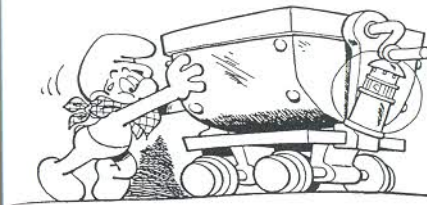
El río Pitufo

A lo largo de tu camino tendrás que atravesar diferentes paisajes, como, por ejemplo, el río Pitufo. Para recorrerlo podrás servirte de troncos de árbol. En cuanto estés encima de un tronco, éste se pondrá en movimiento. Para dirigirlo, utiliza el bloque de control.



La cigüeña

Cuando llegues a la cima de la montaña podrás pitufar a lomos de la cigüeña. Gracias a ella podrás atravesar rápidamente todas las montañas nevadas. Una vez sentado sobre la cigüeña, dirigirás su vuelo con el grupo de control. Sírvelte de su largo pico, pulsando el Botón 1 o 2, para pitufar los enemigos que te puedes encontrar.



La mina

Tras el vuelo en cigüeña tendrás que atravesar la mina. Habrás de montar en la vagoneta y pitufar la salida. Pulsa el Botón 2 para pasar de una vía a una otra. ¡Presta atención!



El trineo

Después de salir de los calores del antro del volcán, podrás utilizar el trineo para descender de la montaña. Este descenso será muy difícil porque no podrás dirigir ni el trineo ni el pitufo y además acelerarás automáticamente cuando pases por una pastilla S. ¡Toda tu acción se concentrará en el salto! Por tanto, ten mucho cuidado con todo lo que encuentres en tu camino y no se te ocurra coger demasiada velocidad, podría tener malas consecuencias. Un accidente se pitufa con mucha rapidez.





FASES DE BONUS

Cuando has pitufado todas las estrellas de un nivel, podrás descubrir fases de Bonus en los que podrás recoger muchos bonos.

Tendrás que realizar diferentes acciones, como volar en una burbuja, sin perder de vista a las mariposas que encuentres en tu camino.

También podrás pasearte sobre resbaladizas setas, teniendo cuidado de seguir el camino en el que hallarás el mayor número posible de Bonus.

Tendrás también que darte prisa en llegar a lo alto del embalse, recogiendo el máximo de Bonus antes de que se te trague el agua.



¡No olvides que todos los Pitufos cuentan contigo para encontrar a los desaparecidos y pitufar una buena lección a Gargamel!
¡Buen pitufo!



INFOGRAMES garantiza al comprador original de este producto de ningún INFOGRAMES, por un periodo de noventa (90) días a partir de la fecha de compra, que el medio en que el programa de computador ha sido grabado está libre de defectos de material y mano de obra. Este software de INFOGRAMES se vende "tal cual" (as is), sin garantía expresa o implícita de ningún tipo, y INFOGRAMES no se hace responsable de cualesquiera pérdidas o daños puedan derivarse de la utilización de este programa. INFOGRAMES acepta durante un periodo de noventa (90) días, reparar o sustituir (según crea conveniente) de forma gratuita y con gastos de envío pagados, cualquier producto software de INFOGRAMES con recibo de compra fechado, dirigido a su Centro de Servicio al Usuario. La reposición del cartucho de forma gratuita al comprador original es nuestra máxima responsabilidad.

Por favor, envíelo por correo a

INFOGRAMES - 84 rue du 1er Mars 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX FRANCE.

Esta garantía no se aplica al uso o desgaste normal. Esta garantía no será aplicable y será nula en caso de que el defecto en el producto software de INFOGRAMES se deba al abuso, utilización indebida, mal uso o negligencia.

Este programa de computador, sus materiales y documentación relativa están protegidos por la legislación nacional e internacional con derechos de autor. Está prohibido su almacenaje en un sistema de extracción, reproducción, traducción, alquiler, préstamo, difusión y demostraciones publicas sin una autorización expresa por escrito de INFOGRAMES.



SEGATM
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)

© *Play* - 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.