

Schtroumpf[®], Schtroumpfette[®], et Gargamel[®] sont des marques déposées appartenant à Peyo[©] - Belokapi 1983.

Fabriqué au Royaume-Uni.

Conception, programme, réalisation du logiciel[©] 1983 Coleco Industries Inc. New York 12010. Licencié exclusif Coleco Industries Inc. [©] "1983 CBS Toys a Division of CBS Inc."

La location de cette cassette est strictement interdite. Son utilisation est limitée aux représentations privées et gratuites effectuées exclusivement dans un cercle de famille et toute forme de représentation publique directe ou indirecte de cette cassette, notamment par le biais de sa location, est strictement interdite conformément aux dispositions de l'article 41 de la loi numéro 57-298 du 11 mars 1957 sur la propriété littéraire et artistique.

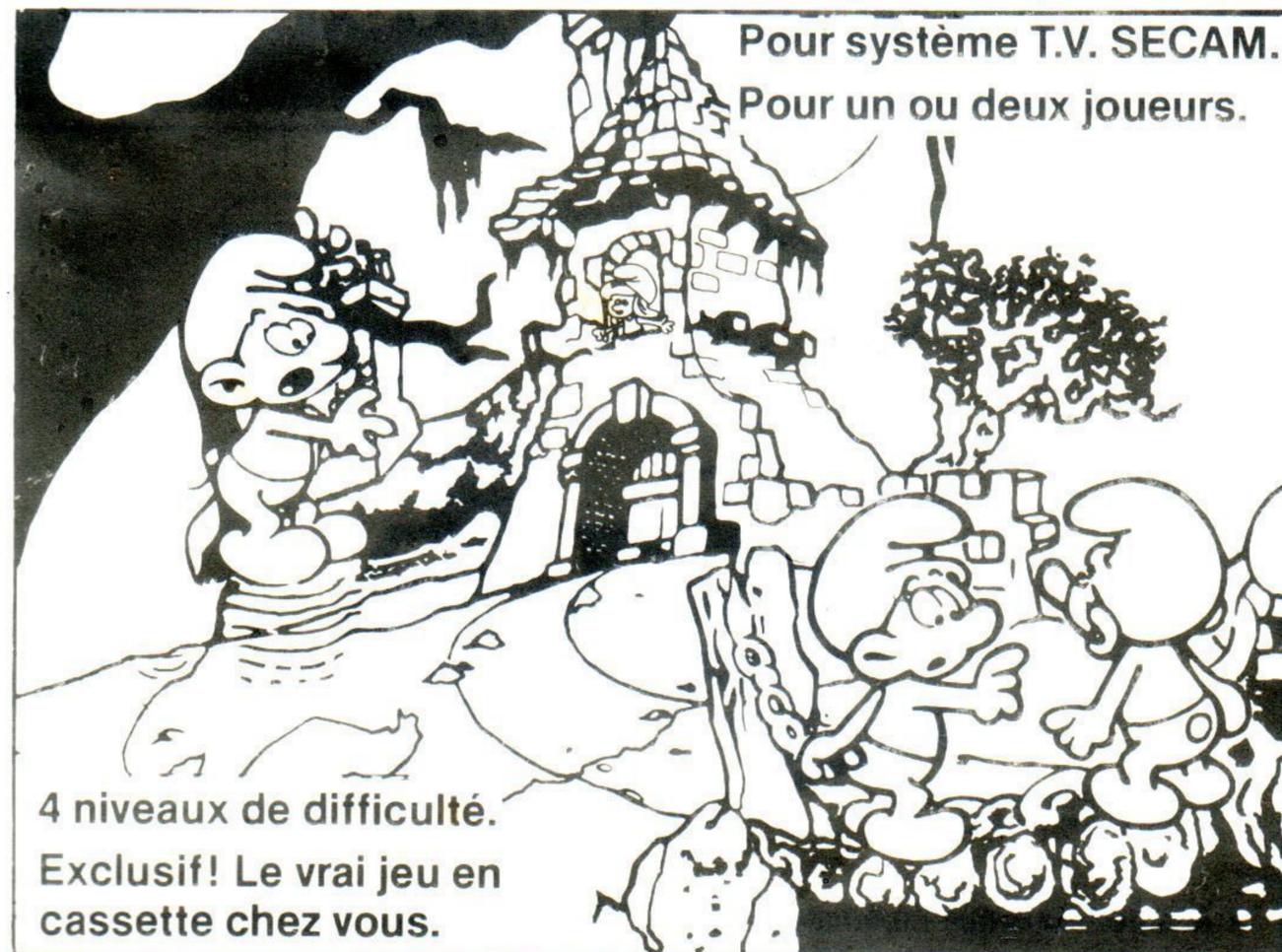
CBS
ELECTRONICS

Idéal Loisirs/CBS Electronics. Boîte Postale 50016 Paris Nord II
95945 Roissy-Charles de Gaulle Cedex

SCHTROUMPFS[®]

(Peyo-Belokapi)

NOTICE D'INSTRUCTIONS



Pour système T.V. SECAM.
Pour un ou deux joueurs.

4 niveaux de difficulté.
Exclusif! Le vrai jeu en
cassette chez vous.

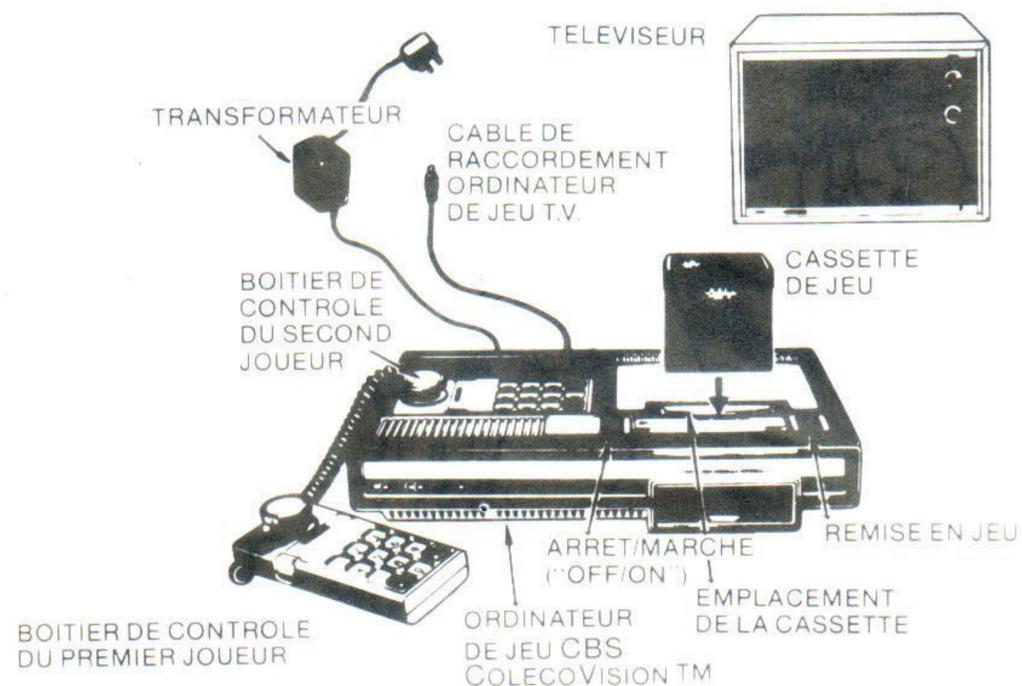
Cassette CBSELECTRONICS pour l'ordinateur de jeu
CBS ColecoVision[™]

CBS
ELECTRONICS

LE JEU

La petite Schtroumpfette[®] a été enlevée par l'ignoble sorcier Gargamel[®] qui la retient prisonnière dans son château. Pour la délivrer, le petit Schtroumpf[®] va devoir affronter les pires dangers à travers la campagne, les bois et les cavernes, et éviter des corbeaux, des chauve-souris et des araignées envoyés par Gargamel[®].

COMMENT INSTALLER VOTRE ORDINATEUR DE JEU



- Assurez-vous que l'ordinateur de jeu CBS ColecoVision[™] est branché sur le téléviseur et sur le transformateur, puis branchez le transformateur sur le secteur.
- Pour jouer seul, branchez le boîtier de contrôle dans la prise n° 1 de l'ordinateur de jeu. Pour deux joueurs utilisez les deux boîtiers de contrôle.
- **Assurez-vous toujours que l'ordinateur de jeu CBS ColecoVision[™] est éteint ('OFF')** avant d'introduire ou d'enlever une cassette. Poussez le bouton arrêt/marche ('OFF/ON') sur marche ('ON') après avoir introduit la cassette.

COMMENT UTILISER VOS BOITIERS DE COMMANDE



REMARQUE : pour jouer seul, utilisez le boîtier de commande branché sur la prise n° 1. Pour deux joueurs, le deuxième joueur utilise le boîtier de contrôle branché sur la prise n° 2.

1. **Clavier digital :** les touches du clavier de 1 à 8 permettent de sélectionner un niveau de difficulté avant de commencer à jouer. En appuyant sur * après une partie, vous reprogrammez le même niveau de difficulté et en appuyant sur # vous pouvez programmer un autre niveau.
2. **Levier de direction :** utilisez le levier de direction pour que le Schtroumpf[®] marche, saute ou se plaque au sol. Poussez le levier de direction à gauche ou à droite pour guider le petit Schtroumpf[®] dans la direction choisie. Poussez-le vers le bas pour que le petit Schtroumpf[®] se baisse. Poussez le levier de direction vers le haut quand le petit Schtroumpf[®] est debout pour le faire sauter sur place. Poussez-le immédiatement une seconde fois pour que le petit Schtroumpf[®] fasse un grand saut en avant. Si vous attendez un peu plus, il fait un petit saut. S'il saute en courant, il effectuera un petit saut, mais n'attendez pas trop longtemps ou il sautera sur place!

REMARQUE : les pulseurs latéraux ne sont pas utilisés avec la cassette Schtroumpfs[®].

COMMENT JOUER

INSTRUCTIONS PAR ETAPE :

REMARQUE : si vous jouez à deux, les joueurs interviennent à tour de rôle. Le premier commence et joue jusqu'à ce que le petit Schtroumpf® soit éliminé. Le second joueur joue à son tour.

1^{re} étape : A vous de décider!

Appuyez sur le bouton de remise en jeu ("RESET BUTTON"). Attendez que l'écran d'options de niveaux de difficulté apparaisse. Il propose une série d'options numérotées de 1 à 8. Sélectionnez-en une en appuyant sur la touche correspondante de votre clavier.

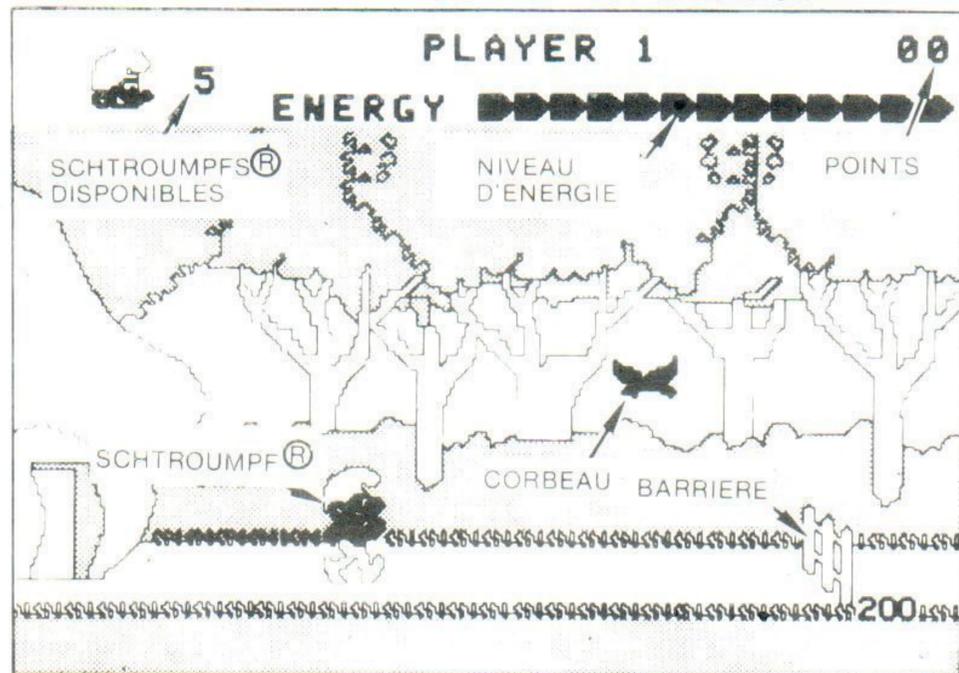
Les niveaux de difficulté de 1 à 4 sont pour un seul joueur et de 5 à 8 pour deux joueurs. Les niveaux 1 et 5 sont pour les débutants et les très jeunes enfants.

Il n'y a pas de bête qui attaque le petit Schtroumpf® et vous n'avez pas à vous inquiéter pour lui garder son énergie à son plus haut niveau. Quand vous serez entraîné, essayez un niveau plus difficile (2, 3, 4, 6, 7 ou 8)

2^e étape : La petite Schtroumpfette® a été capturée!

Après avoir sélectionné un niveau de difficulté, le petit Schtroumpf® apparaît. La petite Schtroumpfette® est prisonnière de Gargamel®. Pour la sauver, vous devez rejoindre son terrible château, qui se trouve loin, très loin vers la droite.

LE PETIT SCHTROUMPF® EST CHEZ LUI.



Guidez le petit Schtroumpf® à travers champs, bois et cavernes pour arriver au château.

3^e étape : Corbeaux, chauve-souris et araignées!

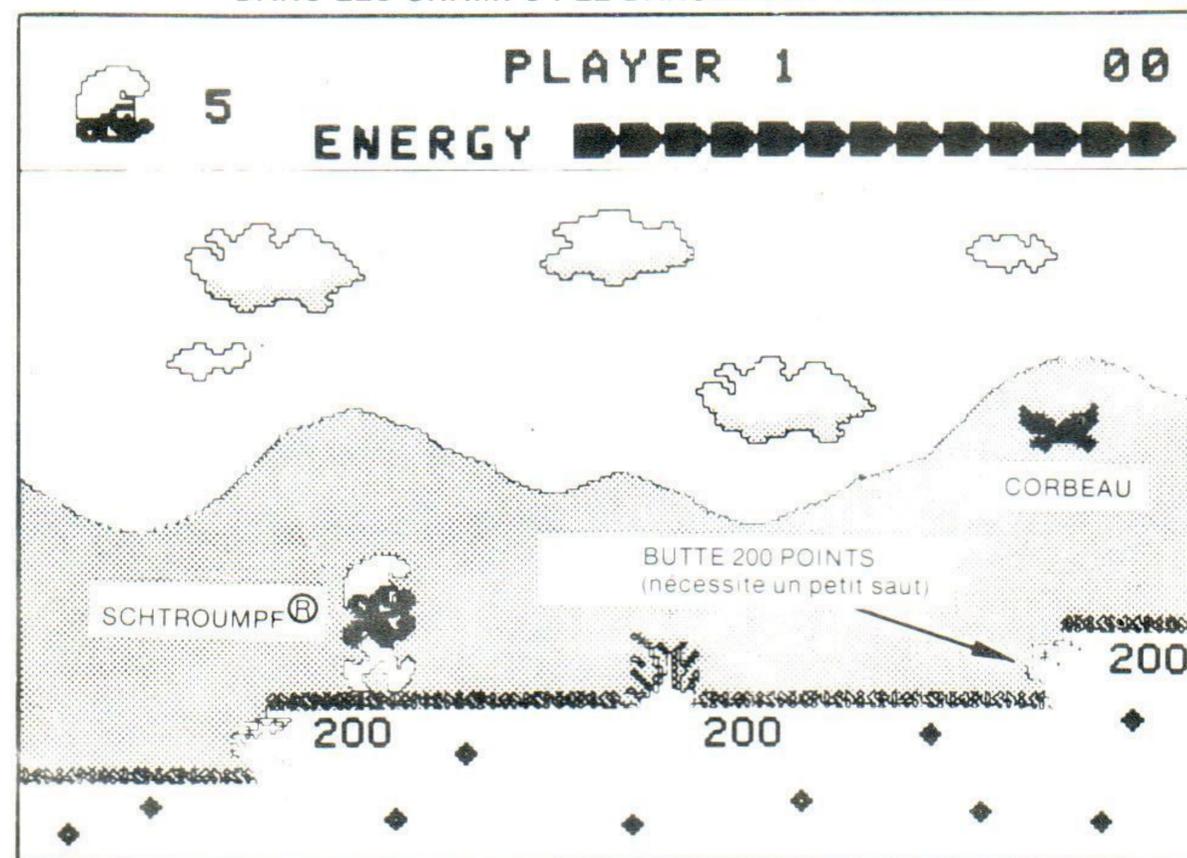
D'effrayants corbeaux, araignées et chauve-souris dressés par Gargamel® essaient de ralentir le petit Schtroumpf® dans sa course. Quand ces créatures apparaissent, le petit Schtroumpf® doit baisser la tête, sauter ou fuir pour les éviter.

4^e étape : Les hauts et les bas du voyage!

Le petit Schtroumpf® va devoir sauter par dessus les barrières, les buttes, les escarpements, les touffes d'herbe et les stalagmites des cavernes. Apprenez à faire des petits ou des grands sauts selon la taille de l'obstacle à franchir.

A chaque obstacle passé, le petit Schtroumpf® marque des points. Calculez bien la longueur de votre saut, sinon gare à la chute! (Passer une butte, par exemple, rapporte 200 points). Si, effrayé par les dangers, le petit Schtroumpf® repart en arrière, les obstacles qu'il franchira ne lui rapporteront aucun point. Votre Schtroumpf® sera éliminé s'il trébuche sur un obstacle ou s'il est touché par un animal. Un autre Schtroumpf® devra alors tenter sa chance.

DANS LES CHAMPS : LE DANGER EST PARTOUT.



5^e étape : De l'énergie!

L'indicateur orange, en haut de votre écran, indique le niveau d'énergie qui baisse au fur et à mesure que le petit Schtroumpf® progresse.

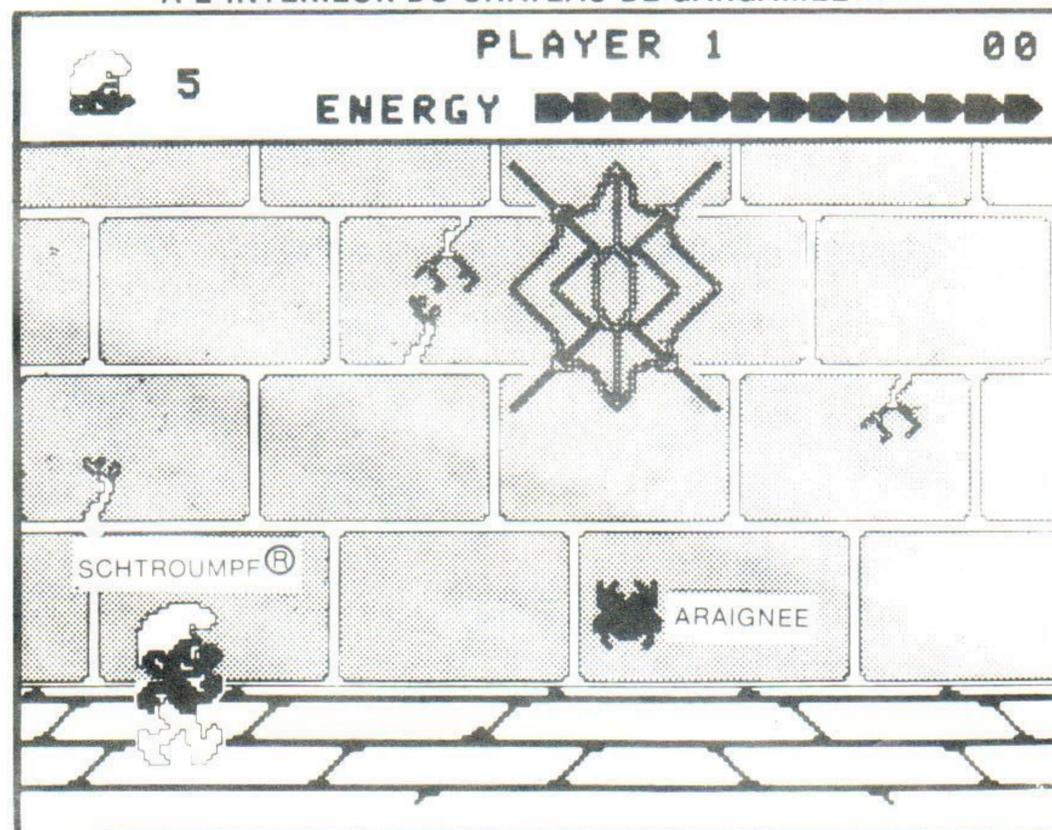
A chaque changement de décor, le petit personnage se sent ragaillardi et son énergie remonte à son plus haut niveau. Plus il se rapproche du but, mieux il se sent, et plus il emmagasine d'énergie.

Si, par contre, il est trop fatigué, l'énergie chute, le petit Schtroumpf® tombe et la partie est perdue.

6^e étape : La petite Schtroumpfette® est enfin libre!

Finalement, le petit Schtroumpf® atteint le château de Gargamel®. Mais quel horrible endroit! Des araignées tapies dans l'ombre sautent sur le petit Schtroumpf®. Essayez de sauter encore plus haut!

A L'INTERIEUR DU CHATEAU DE GARGAMEL®



Fin de jeu et reprogrammation du jeu.

La partie prend fin quand tous vos petits Schtroumpfs® sont tombés. A ce moment, l'écran vous indique votre score final.

Pour rejouer aux SCHTROUMPFS® au même niveau de difficulté que celui auquel vous venez de jouer, appuyer sur * . Pour revenir à l'écran de choix des niveaux de difficulté, appuyez sur # .

REMARQUE : Le bouton de remise en jeu ("RESET BUTTON") sur l'ordinateur de jeu efface le jeu. Il peut être utilisé pour commencer une nouvelle partie à n'importe quel moment et peut être aussi utilisé en cas de mauvais fonctionnement pour revenir en début de partie.

LES POINTS

Les actions du petit Schtroumpf®	200
Saut de barrière (forêt)	200
Saut de buttes, escarpements et buissons (champs)	200/300
Saut de stalagmites (cavernes)	200/300
Saut au-dessus des têtes de mort (château)	300
Sauvetage de la petite Schtroumpfette®	10 000

Chaque fois que le petit Schtroumpf® quitte une nouvelle partie du paysage, vous marquerez des points d'énergie. Plus vite le petit Schtroumpf® quittera le paysage, plus vous obtiendrez de points!

DECOUVREZ TOUJOURS PLUS

Cette notice d'instructions vous donne les indications de base qui vous permettent de commencer à jouer aux SCHTROUMPFS®. Mais ce n'est que le début! En jouant, vous découvrirez des "trucs" qui rendront le jeu encore plus amusant : vous en avez encore beaucoup à découvrir!

COLECOBOX Art
www.colecoboxart.com