Nintendo

ME BOY™

- E
mit Sc
Abwische
Verdünner, Spi

DMG-AUFP-NC

DIE SCHLÜMPFE
REISEN UM DIE WELT

SPIELANLEITUN

INFOGRAMES

LICENSED BY

Nintendo®

Original Nintendo Qualitäts-Siegel ™

Nintendo®, GAME BOY™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo GAME BOY-System paßt.

DIE SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT

GIB GUT AUF DEINE SPIELKASSETTE ACHT

- Wenn Du nicht mehr mit den Schlümpfen spielst, vergiß nicht, die Kassette in ihre Schachtel zu legen.
- Vermeide, daß die Spielkassette mit Wasser oder Schmutz in Berührung kommt oder starker Hitze oder Kälte ausgesetzt wird. Sollte die Kassette trotzdem naß werden, muß sie vor Gebrauch getrocknet werden.
- Versuche nicht, die Kassette zu zerlegen oder zu biegen.
- Schütze sie vor Stößen.
- Um die Kassette zu reinigen, verwende ein mit Seifenwasser angefeuchtetes Tuch zum Abwischen. Verwende niemals Paraffin, Verdünner, Spiritus oder dergleichen!

INHALT

DIE GESCHICHTE 4

DIE STEUERUNG 5

ES KANN LOSGEHEN! 6

OPTIONEN 7

DIE SCOREANZEIGE 8

MÖGLICHE HANDLUNGEN 10

DIE BONI 11

TIPS UND TRICKS 12

DIE SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT

DIE GESCHICHTE

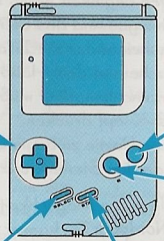
Der Neugierschlumpf und Schlumpfine dringen heimlich ins Laboratorium des Großen Schlumpfs ein, um etwas mehr über seine Versuche mit dem Zauberkristall zu erschlumpfen. Durch ein Mißgeschick zerbricht der Kristall... und die beiden Schlümpfe werden durch die Zeit und in unterschiedliche Länder versetzt. Das Schauspiel, das sich ihnen bietet, ist erschreckend: Die Erde ist von der Umweltverschmutzung verwüstet, und der Müll breitet sich auf unserem wundervollen Planeten aus. Eine derartige Zerstörung der Umwelt können die beiden Freunde nicht hinnehmen, und sie beschließen, die Erde von den umweltschädigenden Abfällen zu säubern. Das ist aber noch nicht alles; sie müssen auch die 21 Kristalle wieder einsammeln, die auf viele Länder verstreut wurden, um den Zauberkristall des Großen Schlumpfs wieder zusammenzusetzen, mit dem sie wieder in ihre Zeit und in ihr schlumpfiges Dorf zurückkehren können...

DIE SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT

DIE STEUERUNG

STEUERKREUZ

- Den Cursor im Menü bewegen
- Den Schlumpf oder Schlumpfine bewegen
- Sich bücken
- Eine Liane hochklettern
- Von einer Liane runterklettern



A-KNOPF

- Springen
- Die Optionen bestätigen

B-KNOPF

- Einen Fußtritt geben

SELECT-KNOPF

- Gewisse Optionen bestätigen

START-KNOPF

- Das Spiel beginnen
- Die Optionen bestätigen
- Pause während des Spiels

DIE SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT

ES KANN LOSGEHEN!

Wenn du zu schlumpfen beginnen willst, mußt du zuerst die Spielkassette in den Game Boy einlegen und das Gerät einschalten.
Nun erscheinen nacheinander die Bildschirme mit dem Copyright, der Auswahl der Sprache und dem Hauptmenü. Um von einem zum nächsten Bildschirm überzuschlumpfen, muß man den Start- oder Select-Knopf, den A- oder B-Knopf drücken.
Wenn du bereit bist, eine Partie zu beginnen, drücke den Start-Knopf. Nun erscheint das Hauptmenü. Verwende das Steuerkreuz, um etwas anzuwählen.

Du hast die Wahl zwischen den folgenden Möglichkeiten:

- **AFRICA (Afrika) / NORTH POLE (Nordpol):** Du kannst wählen, in welcher "Welt" du das Spiel beginnst. Bestätige mit dem A-Knopf.
- **PASSWORT (PASSWORD)**
- **LEVEL**
- **MUSIC (ON / OFF):** Du kannst die Musik ein- bzw. ausschalten.

DIE SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT

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, indem du den Start- oder Select-Knopf, den A- oder B-Knopf drückst. Nun erscheint eine Kombination von vier Buchstaben. Der erste Buchstabe von links blinkt. Um ihn auszuwechseln, drücke das Steuerkreuz nach oben oder nach unten. Um von einem Buchstaben zum nächsten überzugehen, drücke das Steuerkreuz nach rechts oder nach links. Zur Bestätigung der eingestellten Kombination drücke den Start-Knopf.

LEVEL

Wenn du in dieses Menü gehst, hast du die Wahl zwischen zwei Schwierigkeitsgraden:

- Leicht oder • Schwer.

Um vom leichten zum schwierigen Niveau überzugehen, drücke den Start-Knopf, den A- oder B-Knopf. Schließlich hast du die Wahl, die Welt mit dem Schlumpf oder mit Schlumpfine zu bereisen: Um den einen oder die andere auszuwählen, Drücke das Steuerkreuz nach rechts oder nach links. Bestätige deine Wahl mit dem Start-Knopf.

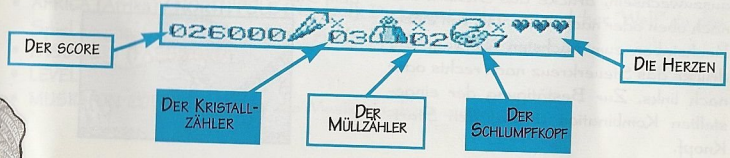
DIE SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT

PAUSE

Wenn du eine Partie kurz unterbrechen willst, schlumpfe auf den Start-Knopf. Wenn du weiterspielen willst, drücke noch mal auf den Start-Knopf.

DIE SCOREANZEIGE

Die Scoreanzeige befindet sich unten auf dem Spielbildschirm. Sie schlumpft dir folgende Informationen:



DIE SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT

DER SCORE

Dein Spielstand steht links unten auf dem Bildschirm. Er hängt sowohl von der Menge der gesammelten Abfälle als auch von der Anzahl der bezwungenen Feinde ab.

Der Kristallzähler

Er steht rechts neben dem Score. Die Zahl rechts neben dem Kristall gibt die Anzahl der Kristalle an, die du noch sammeln mußt, bevor du den Level verläßt.

Der Müllzähler

Er befindet sich rechts vom Kristallzähler und gibt die Menge der gesammelten Abfälle an. Wenn der Zähler 65 erreicht, bekommst du ein zusätzliches Leben.

Der Schlumpfkopf

Er befindet sich rechts vom Müllzähler. Die Zahl rechts neben dem Schlumpfkopf gibt die Zahl der verfügbaren Leben an.

Die Herzen

Sie befinden sich rechts von der Anzahl der Leben, die du noch hast, und geben deine Lebenspunkte an. Du kannst höchstens vier davon haben.

DIE SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT

MÖGLICHE HANDLUNGEN

GEHEN: Drücke das Steuerkreuz nach rechts oder nach links.

SICH BÜCKEN: Drücke das Steuerkreuz nach unten.

FUSSTRITT: Verwende den B-Knopf.

SPRINGEN: Drücke den A-Knopf.

SCHWIMMEN: Drücke das Steuerkreuz nach rechts oder nach links.

RASCH AN DIE OBERFLÄCHE GEHEN: Drücke mehrmals den A-Knopf.

EINE LIANE HOCHKLETTERN: Drücke das Steuerkreuz nach oben.

VON EINER LIANE RUNTERKLETTERN: Drücke das Steuerkreuz nach unten.

FEINDE ÜBERWÄLTIGEN: Du mußt auf sie draufspringen.

DIE SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT

ABFÄLLE UND BONI

Bei deiner Reise mußt du die Erde vom Müll freischlumpfen. Du kannst folgende Abfälle sammeln:

- Plastiktüten
- Apfelreste
- Alte Schuhe
- Altes Pergamentpapier

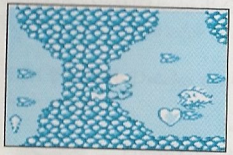
Wenn du von diesen Abfällen 65 gesammelt hast, so bekommst du ein zusätzliches Leben.

DAS HERZ

Dein Weg wird beschwerlich sein. Du wirst also viel Energie brauchen, um weiterzukommen. Darum kannst du im Laufe deines Abenteuers Herzen sammeln, die dir zusätzliche Energiepunkte einschlumpfen werden.

DIE SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT

TIPS UND TRICKS

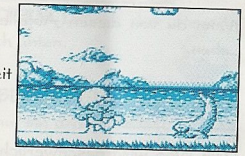


ASIEN

Wenn dir ein Kristall im zweiten Level von Asien fehlt, hast du dich vielleicht nicht genug umgesehen. Wer weiß, vielleicht ist irgendwo ein Geheimgang...

NORDPOL

Ausgerechnet Fußballer können hier ihre Geschicklichkeit unter Beweis stellen. Warum wohl?



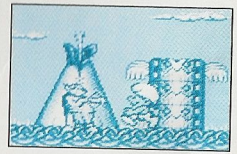
DIE SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT

AFRIKA

Von Baum zu Baum zu springen ist geradezu halsbrecherisch. Vielleicht ist es da besser, ab und zu mal abzuwarten; vielleicht "kommt ein Vogel geflogen"...

NORDAMERIKA

Halte dich fest, und flieg in den Himmel hinein, in den dritten Level.



Paß gut auf, die Kristalle sind nämlich gut versteckt. Bedenke auch, daß Leute und sogar Tiere diese bei sich haben können.

DIE SCHLÜMPFE
REISEN UM DIE WELT

CREDITS

Produced by

Bruno BONNELL

Developed by

VIRTUAL STUDIO

Design

Vincent PELISSON

Production Team

Edith PROTIERE
Nadège de BERGEVIN

Production Unit

Xavier CUCUEL

Special thanks to

Thierry CULLIFORD
and IMPS
and all the play testing department