

THE SMURFS TRAVEL THE WORLD

LOS PITUFOS
VIAJAN POR EL MUNDO

I PUFFI
A ZONZO PER IL MONDO



Distribué par :
INFOGRAMES
84, rue du 1er Mars 1943
69628 VILLEURBANNE CEDEX



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

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

INSTRUCTION
BOOKLET





NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

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 SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET HOUWELIJKE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTUD OP DIT ZEGEL. ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÄR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER. FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÄR DU KÖBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TÄRRA ENNEN KUINI OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.



WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

THE SMURFS TRAVEL THE WORLD

Summary



The Story 4

Controls 5

Starting the game 6

Score bar 8

Possible actions 10

Bonuses 12

Hints and Tricks 13

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

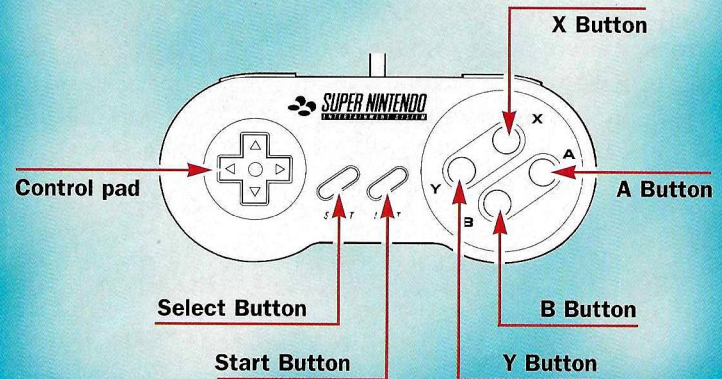
approach this sparkling object and want to touch it no matter what the cost! Catastrophemur! There is an accident and the Crystal breaks. Our two Smurfs find themselves teleported to countries far away from their delightful little village!

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

- **Control pad :**
Moves the cursor
Moves the cursor through the various menus
- **Start Button :**
To start the game
To confirm options
To pause
- **A Button :** To kick
- **B Button :** To jump
- **Y Button :** To move the main character faster.



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 Super Nintendo Entertainment System game console 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 Control pad 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

This menu allows you to change the following parameters :

- **Music** : you can keep it during the game (ON) or stop it (OFF).
- **Level** : You can choose from three levels of
- **Difficulty** : Easy, Medium, Hard.
- **Character** : You can choose between Inquisitive Smurf and Smurfette.



• Password

- Press left or right on the control pad to shift the cursor to the position of your choice.
- Press up or down on the control pad 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 BONUSSES.

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 Control pad.

Crouch

Press Down on the Control pad.



Jump

To jump, press the B Button. You can use the Control pad to jump in a particular direction.



To do a big jump

To do a big jump, get up to speed by pressing the Y Button, then, as soon as you want to jump press the B Button. You can also use the Control pad to jump in a particular direction.



Kick

To kick, press the A Button.

Knock out an enemy

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

Go up or down (creeper, rope, etc...)



To climb, you must catch a creeper by pressing Up or Down on the Control pad according to whether you want to go up or down.

To surf faster

Press up or down on the control pad.



Bonuses

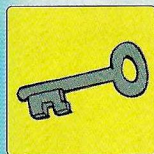


Heart

Each heart collected gives you an additional life point.

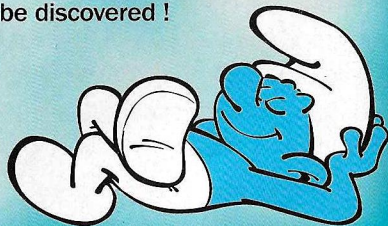
Smurf doll

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



Keys

A key is well hidden 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 come in useful...

EPILEPSY WARNING

Please read before using this video game or allowing your children to use it. Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games.

This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures. If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing. We advise that parents should monitor the use of video games by their children.

If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

LOS PITUFOS VIAJAN POR EL MUNDO

Índice



La Historia	16
Los Mandos de control	17
Iniciar el juego	18
El marcador	20
Las Acciones posibles	22
Los Bonus	24
Los Trucos y Astucias	25

La historia



El Pitufo Figón y la Pitufita penetran secretamente en el laboratorio del Gran Pitufo. Desean saber más sobre sus experimentos relativos al Cristal Mágico.

Dicen que este misterioso talismán tiene el poder de trans-

portar 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.

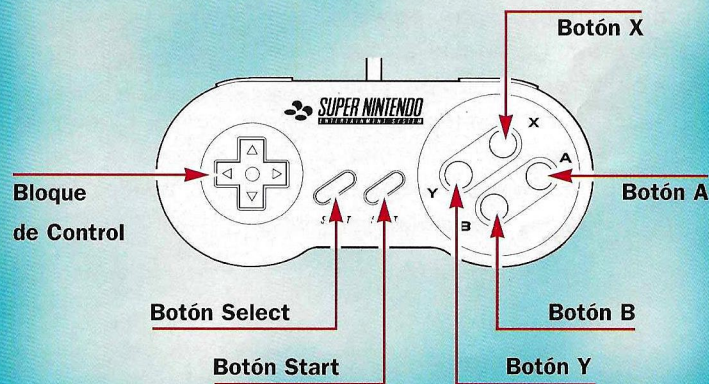
No será fácil regresar a casa. El pitufeo será largo y rico en aventuras. Recorrerán el mundo con un solo objetivo: recoger los fragmentos del cristal dispersos por los países que visiten. De este único modo, podrán reconstruir el Cristal Mágico del Gran Pitufo, el único que les permitirá invertir el 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!



Los mandos de control

- **Bloque de control :**
Desplazar el personaje principal
Desplazar el cursor por los diferentes menús
- **Botón Start :**
Empezar el juego
Confirmar las opciones
Hacer una pausa
- **Botón A :** Dar una patada
- **Botón B :** Saltar
- **Botón Y :** Desplazar más rápidamente el personaje principal.



Iniciar el juego



Para partir alrededor del mundo con el Pitufo Fisgón o con la Pitufita y sobre todo para recoger los preciosos cristales, los únicos que podrán llevarte de nuevo a la aldea, introduce el cartucho en la consola de juego Super Nintendo Entertainment System y coloca el interruptor en ON.

Verás aparecer sucesivamente las pantallas de copyrights, de elección 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 Bloque de Control. 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

Este menú te permite modificar los parámetros siguientes :

- **La música** : Puedes jugar con música (ON) o sin (OFF).
- **La dificultad** : Puedes elegir entre tres niveles de dificultad : Fácil, Medio, Difícil.
- **Los personajes** : Puedes elegir entre el Pitufo Fisgón o la Pitufita.

• Password (contraseña)

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



El marcador

El marcador te da las informaciones siguientes.

El Pitufo o la Pitufita



La cabeza del Pitufu o de la 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.

Por lo contrario, 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 mas adelante el apartado sobre los bonus.

Función pausa



Si deseas interrumpir momentáneamente el juego durante la partida, pitufa el Botón START. Pulsa de nuevo este Botón para reanudar la partida.



Las acciones posibles



Caminar

Para hacer caminar al personaje principal, utiliza las direcciones derecha o izquierda del Bloque de Control.

Agacharse

Utiliza la dirección abajo del Bloque de Control.



Saltar

Para saltar, pulsa el Botón B. Puedes dirigir este salto mediante el Bloque de Control.

Dar un gran salto

Para dar un gran salto, toma carrerilla pulsando el Botón Y y luego en cuanto desees saltar, pulsa el Botón B. Puedes dirigir también este salto utilizando el Bloque de Control.



Dar una patada

Para dar una patada, pulsa el Botón A.

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.



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 Bloque de Control según desees subir o bajar.

Acelerar estando en la tabla de surf

Utiliza la dirección arriba o abajo del bloque de control.



Los bonus



El corazón

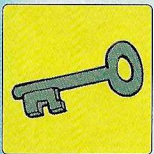
Recoger un corazón te da un punto de vida adicional.

La muñeca Pitufa

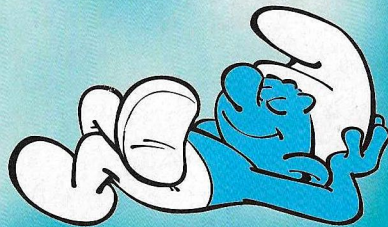
Unas cuantas muñecas pitufas estarán ingeniosamente disimuladas en algunos niveles, si consigues una, obtendrás una vida más.



Las llaves



Cada nivel de juego esconde una llave bien oculta. Si obtienes tres llaves, accederás a un cuadro de BONUS. Tienes varios por descubrir.



Los 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 ?

AVVERTENZA 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 pérdida 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 pérdida de 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.

Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de vídeo, interrumpa INMEDIAMENTE 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 de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de vídeo.

i PUFFI A ZONZO PER IL MONDO

Indice



La Storia	28
I comandi	29
Come iniziare il gioco	30
La barra dei punteggi	32
Le azioni possibili	34
I bonus	36
Alcuni consigli ed accorgimenti	37

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 certamente ad aiutarli a fare ritorno al loro villaggio... Allora : Buon puffo!



I comandi

• **Pulsantiera di controllo :**

Muovere il personaggio principale

Spostare il cursore nei vari menù

• **Pulsante Start :**

Iniziare il gioco

Confermare le opzioni

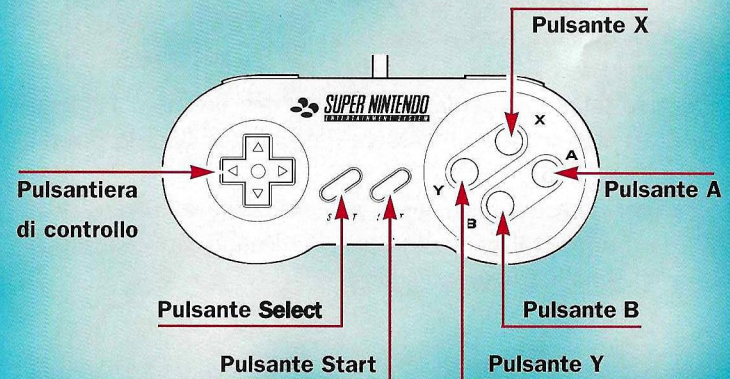
Fare una pausa



• **Pulsante A :** Sferrare un calcio

• **Pulsante B :** Saltare

• **Pulsante Y :** Permette di spostare il personaggio principale più rapidamente



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 del tuo Super Nintendo Entertainment System 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 pulsante Start.

Quando sei pronto per iniziare il gioco devi premere il pulsante Start. Per spostare il cursore nei menù utilizza la pulsantiera di controllo.

Se vuoi iniziare subito il gioco puoi selezionare PLAY (GIOCA) e premere il pulsante Start. Altrimenti puoi entrare in uno dei seguenti submenù:



• Opzioni

In questo menù puoi modificare i seguenti parametri :

- **Muslc (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)

- Devi premere sulla direzione destra o sinistra della pulsantiera di controllo per portare il cursore alla posizione voluta.
- Premendo l'alto o il basso della pulsantiera di controllo 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 pulsante START. Per ricominciare a giocare devi solamente premere ancora una volta il pulsante START.



Le azioni possibili



Camminare

Per far camminare il personaggio principale, devi utilizzare la direzione destra o sinistra sulla pulsantiera di controllo.

Abbassarsi

Devi agire sul basso della pulsantiera di controllo.

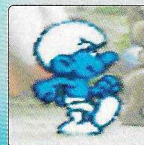


Saltare

Per saltare, devi premere il pulsante B. Puoi anche dare una direzione al salto servendoti della pulsantiera di controllo.

Compiere un gran salto

Per farlo, devi prendere slancio tenendo premuto il pulsante Y e quando vuoi spiccare il salto premi poi il pulsante B. Per dare una direzione al salto devi utilizzare la pulsantiera di controllo.



Sferrare un calcio

Premi il pulsante A.

Sconfiggere nemici

Durante questa avventura intorno al mondo incontrerai nemici di vario genere, per eliminarli, salta semplicemente sulla loro testa!

Salire e scendere (liana, corda, ecc...)



Per arrampicarsi occorre afferrare la liana saltando e poi agire in basso o in alto sulla pulsantiera di controllo, a seconda che tu voglia scendere o salire.

Acquistare velocità con il windsurf

Utilizzare la parte superiore e inferiore della "freccia multidirezionale".



I Bonus

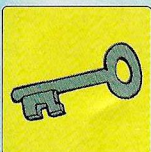


Il cuore

Raccogliendo un cuore guadagni un punto vita supplementare.

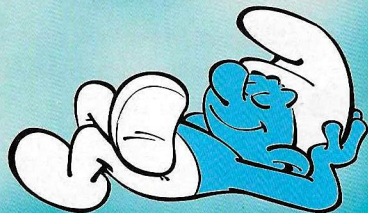
La bambola Puffa

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 scatenare 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?



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 della 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.

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.

Credits

•
PRODUCED BY
Bruno BONNELL

•
DEVELOPED BY
VIRTUAL STUDIO

•
EXECUTIVE PRODUCER
Edith PROTIERE

•
PRODUCTION ASSISTANT
Nadège de BERGEVIN

•
PRODUCTION UNIT
Xavier CUCUEL

•
SPECIAL THANKS TO
I.M.P.S. and all the Testing Department

