

SMURF

TM Peyo



**CARTRIDGE INSTRUCTIONS
SPIELANLEITUNG IN DEUTSCH
MODE D'EMPLOI EN FRANÇAIS
SPELINSTRUKTIES
ISTRUZIONI PER LA CARTUCCIA
INSTRUCCIONES DE JUEGO**

CBS
ELECTRONICS

Video Game Cartridge for the ATARI® Video Computer System™
Video Spiel-Kassetten für ATARI® Video Computer System™
Cartouche de Jeux Video pour ATARI® Video Computer System™
Video Spelkassette voor ATARI® Video Computer System™
Cartuccia Video Gioco per ATARI® Video Computer System™
Cartuchos de Juegos video para ATARI® Video Computer System™

English Instructions	Page	3
Spielanleitung in Deutsch	Blatt	9
Mode d'emploi en Français	Page	15
Nederlandse gebruiksaanwijzing	Bladzijde	21
Istruzioni in Italiano	Pagina	27
Instrucciones en Español	Pagina	33

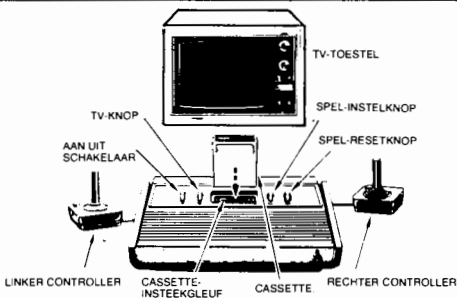
ATARI® and Video Computer System™ are trademarks of ATARI®, Inc.
© 1983 CBS Inc. Smurf™. Smurfette™ and Gargamel™ © 1982 Peyo

SPELBSCHRIJVING

MUSEUM.NL

De verraderlijke Gargamel™ heeft de Smurfette™ gevangen en haar opgesloten in zijn naargeestige laboratorium. Aan onze lichtvoetige Smurf™ de taak haar te bevrijden uit de klauwen van Gargamel™. Rennend, springend en bukkend moet hij zijn weg zien te vinden door bossen, velden en een gevaarlijke grot. Haviken, vleermuizen, spinnen en slangen worden door Gargamel™ op hem afgestuurd. Zal het hem gelukken alle gevaren te trotseren en de Smurfette™ tijdig te bevrijden?

HET SPEELKLAAR MAKEN

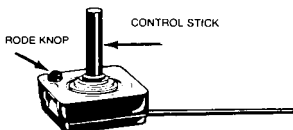


- Overtuig u ervan, dat de Video spelcomputer™ op de TV is aangesloten en de stroom is ingeschakeld.
- Controleer of de controllers in de LINKER en de RECHTER aansluiting aan de achterzijde van de spelcomputer zijn bevestigd.
- Met de ON/OFF schakelaar op 'OFF' steekt u de cassette in de gleuf, zoals hierboven aangegeven.
- Linker en rechter moeilijkheidsknoppen instellen, B is eenvoudig.

SCHAKEL DE ON/OFF SCHAKELAAR ALTIJD OP 'OFF' BIJ HET UITHALEN OF INBRENGEN VAN EEN CASSETTE.

GEBRUIK VAN DE CONTROLLERS

MUSEUM.NL



ATTENTIE: Wanneer het spel met één speler gespeeld wordt gebruikt u de linker handcontroller. Indien het spel met twee spelers gespeeld wordt gebruikt speler 1 de linker en speler 2 de rechter controller.

Met de controlestick kunt u Smurf™ laten rennen, bukken en springen.

Rennen: Beweeg de controlestick naar links of rechts.

Bukken: Om Smurf™ te laten bukken trekt u de controlestick naar u toe.

Springen: Als Smurf™ stilstaat en u drukt de controlestick naar voren springt hij op dezelfde plaats. Naar voren drukken tijdens het lopen laat hem een sprong voorwaarts maken. Tweemaal snel achtereen naar voren drukken laat Smurf™ een grote sprong voorwaarts maken.

De Rode Knop: Druk deze in op de controller van speler 1 om een nieuw spel te beginnen.

Keuze

Bij het begin van het spel verschijnt er bovenaan op het scherm "skill 1" en één Smurf™ hoofd. Via de Game Select knop op uw console kunt u een moeilijkheidsgraad van 1 tot 4 kiezen te spelen door één of twee spelers (één of twee Smurf™ hoofden). Daarna drukt u op de rode knop van de handcontroller om te beginnen.

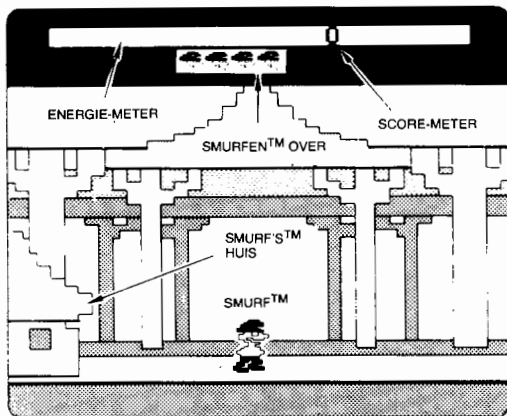
ATTENTIE: Bij een spel met 2 spelers begint speler 1 en zodra hij af is gaat speler 2 starten.

Op weg

De eerste Smurf™ verschijnt naast zijn paddestoelenhuisje in het bos en gaat op weg om zijn Smurfette™ te redden uit de klauwen van Gargamel™. Er wacht hem een gevaarlijke reis door bossen, velden en over bergen. Ook donkere grotten moet hij passeren op zijn weg naar Gargamel's™ kasteel. Gevaren loeren overal op Smurf™ in de vorm van haviken, slangen, vleermuizen en harige spinnen. Hekken verdwijnen en verdwijnen plotseling. ("Skill 1" is het gemakkelijkst, hier zijn geen beesten die Smurf™ proberen te pakken).

Smurf™ kan teruglopen om gevaar te ontlopen en Gargamel's™ duistere awanten te ontwijken. Maar let op! De beesten kunnen hem volgen. Het nemen van een hindernis levert slechts éénmaal punten op. Laat Smurf™ ook op de juiste manier lopen, bukken of springen om te overleven.

WAAR IS SMURFETTE™



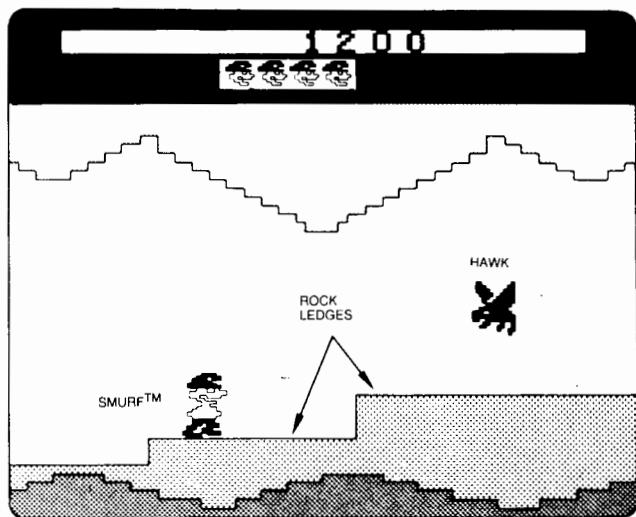
ATARI

Lichtvoetig en snel MUSEUM.NL

Lichtvoetig en snel is onze Smurf™ op weg. Springen en bukken om haviken en vleermuizen te ontwijken. Recht omhoog springend, grote en kleine sprongen nemend over hekken en stromen. Als hij valt of geraakt wordt door een beest is het gebeurd met hem en komt een volgende Smurf™ om te trachten Smurfette™ te bevrijden.

Let op de energiemeter bovenaan het scherm. Als de reis te lang duurt raakt Smurf™ vermoeid en stopt als de energie op is. Iedere keer als hij een nieuw stuk (bossen, velden, bergen) betreedt, voelt hij zich beter en is de energie terug.

IT'S A ROCKY RESCUE JOURNEY!

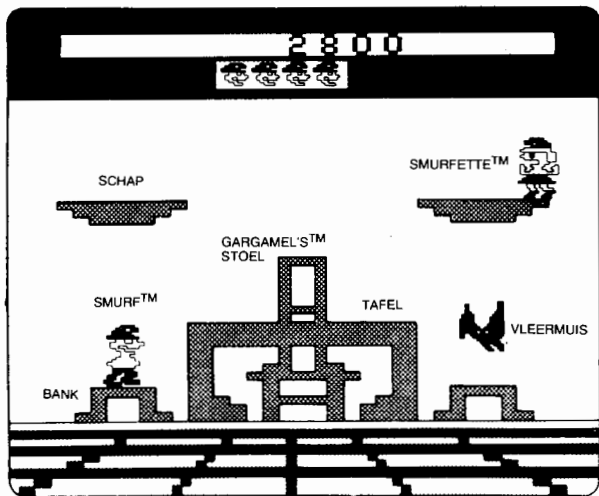


ATARI

Gargamel's™ spookachtige kasteel

Dichter en dichter komt hij bij Gargamel's™ kasteel. Nog een paar sprongen en hij is binnen. Maar de moeilijkheden zijn nog niet over. Hoe groot lijken de tafels en de stoelen! Hoog op een schap staat de moedige Smurfette™. Ze wordt bewaakt door Gargamel's™ lievelingsvleermuis. (Soms kan het gebeuren dat Gargamel's™ Smurfette™ een moment onzichtbaar maakt). Help Smurf™ om met een uiterste krachtsinspanning te proberen haar te redden.

Gargamel's™ spook laboratorium



DE SCORE



Springen over hekken, de stroom,
rotsen en andere obstakels
Bevrijden van Smurfette™

400 punten
1000 punten

Na iedere behaalde 10.000 punten een EXTRA (bonus) Smurf™.

Om het spel opnieuw te spelen drukt u de rode knop op de controller in. Voor een andere spelkeuze gebruikt u de Game Reset- en de Game Selectknoppen op het console. Als de keuze gemaakt is start u weer via de rode knop.

Deze gebruiksaanwijzing bevat de basisinformatie om het spel te kunnen spelen. Het is echter slechts een begin. U zult ontdekken dat er in dit spel nog vele speciale mogelijkheden zitten. Experimenteer met verschillende technieken en u geniet steeds meer van dit spel.







ATARI
MUSEUM.NL

CBS
ELECTRONICS