

SMURF

® *Peyo*



INSTRUCCIONES DE JUEGO

CBS
ELECTRONICS

GARANTIZADO POR

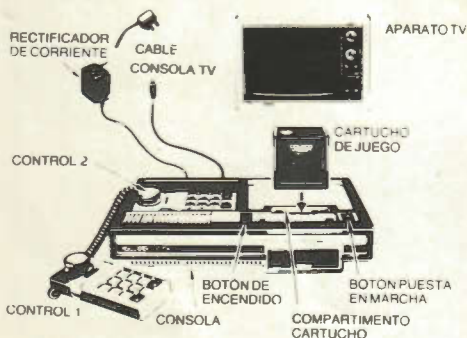
KENIA

SOCIEDAD ANONIMA

DESCRIPCION DEL JUEGO

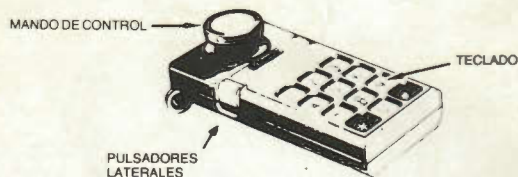
En el juego "RESCATE DE SMURF EN EL CASTILLO DE GARGAMEL", el traicionero Gargamel ha capturado a la amada de SMURF y la ha encerrado en su laboratorio. Para liberarla, el ágil SMURF tiene que correr, saltar y abrirse camino a través de bosques, campos y cavernas peligrosas. ¿Escápese de los fantasmales halcones, murciélagos y arañas que ha enviado Gargamel. Puede usted rescatar a la amada de SMURF?

PREPARANDOSE PARA JUGAR



- Asegúrese que la consola está conectada al TV. Asegúrese que el cable de red está enchufado a la consola. Enchufe la clavija a una toma de corriente de 220 Volt. (Corriente alterna)
- El televisor debe conectarse y el juego debe sintonizarse a un canal libre del televisor.
- Para jugar un solo jugador con SMURF® ponga el control de mano 1 en la toma posterior del compartimento de la consola donde se alojan. Para dos jugadores, utilice ambos controles.
- **ASEGURESE QUE EL EQUIPO CBS COLECOVISION ESTA DESCONECTADO (Interruptor en OFF) ANTES DE INTRODUCIR O QUITAR EL CARTUCHO.** Oprima el botón de encendido después de introducir el cartucho.

USO DE SUS CONTROLES



Utilización de los botones del teclado y mando de control para "RESCATE DE SMURF EN EL CASTILLO DE GARGAMEL"

- 1. TECLADO:** Los botones 1-8 del teclado le permiten escoger un juego optativo antes de empezar a jugar. Apretando el botón ★ después de un juego, le permite repetir el mismo juego; apretando el botón # después de un juego, le permite volver a la pantalla de los juegos optativos.
- 2. Mando de control:** Utilice la palanca de control para hacer correr, saltar o agacharse a Smurf.
- 3. Corriendo:** Empuje la palanca de control a la izquierda o la derecha para llevar a Smurf® en esa dirección.
- 4. Agachándose:** Empuje la palanca de control hacia abajo para hacer que Smurf se agache.
Saltando: Empuje la palanca de control hacia arriba para hacerle saltar los obstáculos. Empújela **IMEDIATAMENTE** hacia arriba después de saltar para asegurarse de que Smurf de un **gran** salto adelante. Si espera un poquito más, él dará un salto **pequeño** hacia adelante.

NOTA: Los pulsadores laterales no se utilizan para el RESCATE DE SMURF EN EL CASTILLO DE GARGAMEL®

INSTRUCCIONES DE JUEGO

La eleccion es suya

Apriete el botón de inicio de juego (reset) y aparecerá en su TV el título de (SMURF). Espere a que aparezcan en la pantalla la lista de opciones de juego. Seleccione uno apretando el botón del número correspondiente, en cualquier teclado de los mandos de control.

Las opciones de juego 1 y 5 son versiones fáciles pensadas especialmente para principiantes y niños muy jóvenes. No hay seres que atacan y no tienen que preocuparse por mantener el nivel de energía de Smurf alto. Cuando usted vaya mejorando el juego, pruebe con otro de los niveles más difíciles (opciones 2, 3, 4, 6, 7 u 8).

Han Capturado a Lady Smurf®

Después de haber escogido una opción de juego, aparece Smurf Han capturado a Lady Smurf y está atrapada en el castillo de Gargamel. Para salvarla, salga corriendo hacia el castillo de Gargamel que está muy lejos, a la derecha.

Lleve a Smurf a través de campos, bosques y cavernas para llegar hasta el espantoso castillo.

LA CASA DE SMURF



¡Halcones, arañas y murciélagos!

Los espantosos halcones, arañas y murciélagos adiestrados por el maléfico Gargamel tratan de detener a Smurf® en su deseo de llegar hacia su objetivo. Cuando estos seres aparecen, Smurf® tiene que escaullirse, saltar o huir para zafarse de ellos.

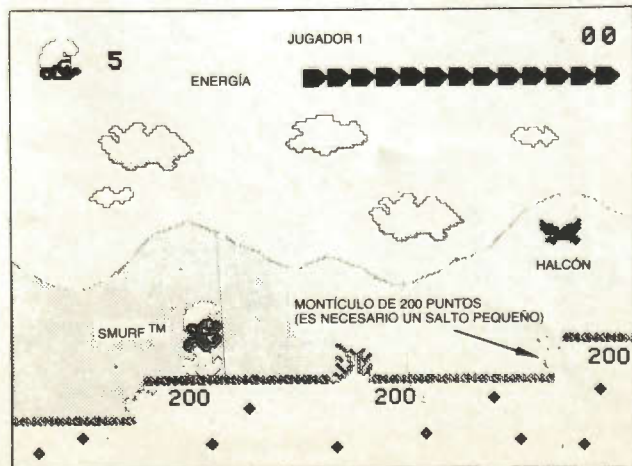
La aventura del viaje

Los ágiles pies de Smurf® tienen que hacerle salvar toda clase de peligros, tales como vallas, terraplenes, montículos, plantas espinosas y afiladas estalagmitas (en la caverna). Aprenda a dar los saltos del tamaño justo (grande e pequeño) para poder salvarlos todos.

Mientras Smurf® viaja hacia el castillo, consigue puntos cuando salta sobre cualquier obstáculo. Pero si retrocede hacia su casa, no los consigue.

Recuerde que si Smurf® se cae al saltar o es abatido por un ser atacante, queda eliminado. Entonces, otro Smurf tiene que iniciar el rescate.

EN EL CAMPO: ¡PELIGRO!



Mantenga la energía de Smurf®

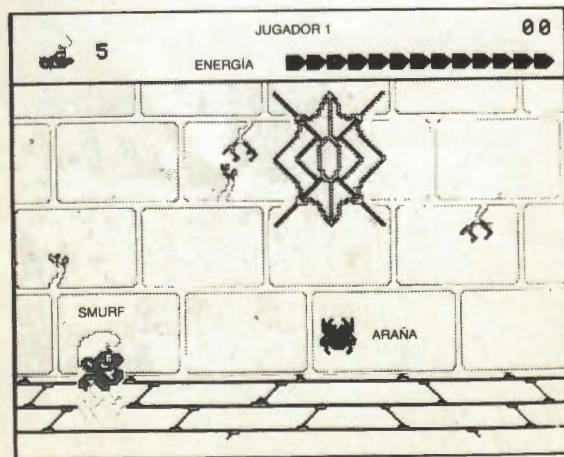
Vigile el indicador de energía en su pantalla. Le indicará que Smurf® se cansa y se desanima algunas veces, mientras viaja. Pero cuando Smurf® penetra en un campo nuevo (bosque, campo o caverna) o cuando entra en el castillo, se empieza sentir mejor y su nivel de energía vuelve hasta el máximo.

Acuerdese que la energía de Smurf® vuelve solamente cuando llega a un terreno NUEVO, pero no cuando va otra vez sobre el mismo terreno. Y cuando más deprisa va hacia el castillo mejor se siente y más energía consigue usted. Si se le agotan las energías a Smurf®, se cansa demasiado, y cae.

Liberando a la amada

Finalmente, Smurf llega al castillo de Gargamel®. Pero ¡que lugar tan siniestro! Las arañas acechan en la oscuridad, luego saltan sobre Smurf®. Puede ayudar a Smurf® a salir victorioso de este horripilante castillo?

DENTRO DEL CASTILLO DE GARGAMEL



Fin del juego y volver a empezar

El juego termina cuando todos sus Smurfs® han caído. En ese momento, la pantalla muestra su puntuación final.

Apriete el botón ★ para volver a jugar la misma opción de juego de Smurf®. Apriete el botón # para volver a la lista de opciones.

NOTA: El botón de carga de programa (reset) de la consola "limpia" el sistema. Puede utilizarse para empezar a jugar un nuevo juego en cualquier momento, y puede utilizarse también en caso de mal funcionamiento del juego.

PUNTUACION

Smurf®	Puntos marcados
Salto de vallas (bosques)	200
Salto de montículos, terraplenes y espinos (campo)	200-300
Salto de estalagmitas (caverna)	200-300
Salto sobre la calavera (castillo)	300
Rescate de Lady Smurf	10.000

Cada vez que Smurf® deja una nueva sección del campo, gana energía. Cuanto más deprisa termina Smurf® la sección del campo, ¡más puntos consigue!

Usted dispone de cinco Smurfs® para cada juego.

LA DIVERSION DE DESCUBRIR

Las instrucciones le proporcionarán la información básica que necesita para empezar a jugar con SMURF®; pero ¡eso es sólo el comienzo!. Se encontrará con que este cartucho está lleno de posibilidades para hacer que Smurf® sea más emocionante cada vez que usted juega. ¡Pruebe con diferentes técnicas y ¡disfrute del juego!

Cartuchos de juegos de video para CBS Coleco Vision Video Game System.

Smurf® es marca registrada de Peyo

CBS
ELECTRONICS

GARANTIZADO POR



CBS es marca registrada de CBS Inc.

Coleco Vision es marca registrada de Coleco Industries, Inc.

Producido por **KENIA FUEGUINA SOCIEDAD ANONIMA**
bajo licencia exclusiva de **CBS ELECTRONICS**,
en Río Grande, Territorio Nacional de Tierra del
Fuego, Antartida e Islas del Atlantico Sud