



Distributed by  
INFOGRAMES  
82-84, rue du 1<sup>er</sup> Mars 1943  
69628 VILLEURBANNE CEDEX  
Internet: <http://www.infogrames.com>



© Peyo

1997 Licensed through I.M.P.S. (Brussels)

© INFOGRAMES MULTIMEDIA 1997

PRINTED IN JAPAN - IMPRIME AU JAPON

Nintendo

GAME BOY™

# THE SMURFS' NIGHTMARE



© Peyo



## INSTRUCTION BOOKLET

DMG-AU3P-EUR

LICENSED BY

**Nintendo**

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



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 GAME BOY 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. RECHERCHÉZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SYSTÈME GAME BOY.

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.

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 SISTEMA GAME BOY.

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

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

## TAKE CARE OF YOUR GAME CARTRIDGE

- When you have finished playing with "The SMURFS' NIGHTMARE" don't forget to put the cartridge back in its case.
- Do not expose the cartridge to water, dirt, excessive heat or cold. If your cartridge gets wet, be sure it is completely dry before you use it again.
- Don't try to take your cartridge apart.
- Don't bend it or expose it to violent shocks.
- To clean the cartridge, wipe it carefully with a cloth dampened with soapy water. Don't use paraffin, solvents, alcohol or other cleaning products.

# THE SMURFS' NIGHTMARE

## CONTENTS

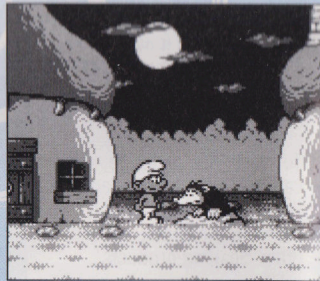
|                             |    |
|-----------------------------|----|
| Story . . . . .             | 4  |
| Controls . . . . .          | 5  |
| Options . . . . .           | 6  |
| Passwords . . . . .         | 7  |
| Bonuses . . . . .           | 8  |
| Score bar . . . . .         | 10 |
| Actions possible . . . . .  | 12 |
| Special sequences . . . . . | 14 |
| Hints and tips . . . . .    | 18 |





## STORY

**G**argamel has smurfed again! On an ominous night of the full moon, a dreadful spell has been cast over the Smurf village and all its inhabitants find themselves trapped in their worst nightmares... Only Hefty Smurf hasn't been affected, because he was smurfing in the woods when the terrible malediction fell on the village. Searching through Papa Smurf's laboratory, he finds a potion which allows him to plunge into the dreams of the Smurfs. It's the beginning of a tremendous voyage to the heart of their nightmares each one more weird than the last... The fate of the Smurfs lies in your hands, so get smurfing with your Game Boy right away!



## CONTROLS



### CONTROL PAD

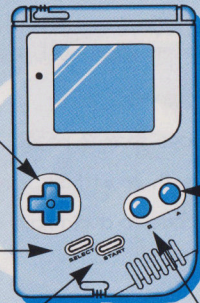
- Move the character around the screen
- Change an option.

### SELECT BUTTON

- Move the cursor in a menu

### START BUTTON

- Start a game
- Confirm options
- Pause on/off



### A BUTTON

- In a level: special action (operate a lever, etc.)
- In the Village: open a door, give an object or read a notice.

### B BUTTON

- Jump



## OPTIONS

**A**re you "Papa Smurf" or just an apprentice Smurf when it comes to video games? Whatever your level, the options menu will let you smurf the following options:

- **Difficulty level:** choose from 2 possibilities (Easy-Hard).
- **Music On/Off:** play with or without music.
- **Password:** enter the code to avoid having to start the game at the beginning.

To select the option you wish to change, move the cursor with the Select Button, then change the settings by using the A Button or the B Button.

## PASSWORD

**A**t the end of certain stages of your voyage to the heart of the Smurfs' nightmare, you will be given a password made up of 3 faces.

It will let you resume a game later at the point where the password was given to you.



To enter a password: select the "password" section from the options menu. Using Left/Right on the Control Pad, choose the face you wish to change. Then select the character you wish to see appear by pressing Up or Down on the Control Pad. Confirm the password by pressing the Start Button.







## BONUSES

Your path will be littered with evil spirits and extraordinary encounters, but also with many and varied bonuses:



### • THE SMALL FLASK OF RASPBERRY JUICE

You will find these flasks in all the levels. Each time you smurf one, you get 1 energy point.



### • THE BIG FLASK OF RASPBERRY JUICE

If you find one of these hidden flasks, a heart is added permanently to the energy bar and increases your chances of survival. For example, if you smurf one of these bonuses when the energy bar has 4 hearts, a 5th heart is added automatically.



### • THE BOTTLE OF NETTLE JUICE

The nettle juice multiplies the strength of the Smurf and makes him invincible for a few seconds, until the effect of the potion wears off.



### • THE FREEZING POTION

Some flasks contain a potion which immobilises all the enemies around you for a few seconds. Take advantage of this to smurf all the bonuses nearby.

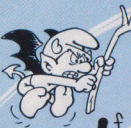


### • THE SARSAPARILLA LEAVES

Picking up sarsaparilla leaves will make your progress in the game easier, in two different ways:

- the height (and length) of the Smurf's jump varies according to the number of sarsaparilla leaves you have picked up: the more of them you have, the higher the Smurf jumps;
- if you succeed in collecting more than 40 sarsaparilla leaves in a level, you will be able to access a bonus stage.





# SCORE BAR

If you don't want to lose too often, you must keep an eye on the score bar! It gives you a lot of important information:



## 1- THE SCORE

The score changes according to the enemies you have smurfed and the bonuses you have picked up. If you obtain a good score, you will gain a life.

## 2- THE ENERGY BAR

This is made up of 4 hearts which represent your energy points. When you have no more energy points left and the Smurf gets hit, you lose a life.

## 3- THE SMURF'S HEAD

The number on the right of the Smurf's head indicates the number of lives you have left.



## 4- THE SARSAPARILLA GAUGE

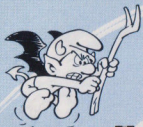
The level of the gauge smurfs according to the number of sarsaparilla leaves picked up. It indicates the maximum height that the Smurf can jump:

- from 0 to 15 sarsaparilla leaves picked up: normal jump
- from 16 to 31 sarsaparilla leaves picked up: normal jump x 1.5
- more than 31 sarsaparilla leaves picked up: normal jump x 2

## 5- THE OXYGEN GAUGE

This appears above the sarsaparilla gauge in the level of the Bottomless Well, which is located underwater. This gauge indicates the state of the Smurf's oxygen supply: as the Smurf progresses underwater, this oxygen supply decreases. The Smurf can obtain more oxygen by opening the parcels.





## ACTIONS POSSIBLE



- **WALK**

Press Left or Right on the Control Pad.



- **SWIM**

To move to the left or the right, use Left or Right on the Control Pad. To move up, press the B Button.



- **JUMP**

Press the B Button once to make a normal jump. When you have collected enough sarsaparilla leaves, you can jump higher by quickly pressing the B Button twice or three times.

- **OPEN A PARCEL**

Place yourself below the parcel and jump up against it.



- **DUCK DOWN**

Press Down on the Control Pad.



- **PUSH**

Place yourself near the object that you want to move and press Left or Right on the Control Pad.



- **FLY IN A SOAP BUBBLE**

To move the bubble containing the Smurf, use the Control Pad.



- **FLY WITH WINGS**

To move the Smurf, use the Control Pad.

- **TO TAKE OFF WITH THE ROCKET**

Press quickly and repeatedly the A Button. When you release the Button, the rocket will fall on the ground.



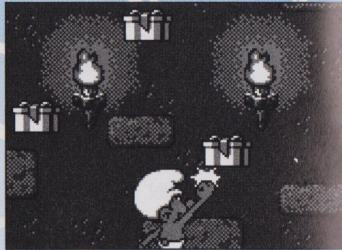


## SPECIAL SEQUENCES

### • THE BONUS STAGES

In these stages, the Smurf can top up his raspberry juice and lives if he opens the parcels. To punch a parcel, use the B Button.

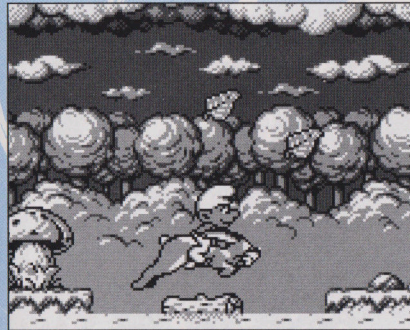
Don't stand still when the avalanche of parcels falls down towards the Smurf! A super-bonus is there for the taking if you open them all... but watch out, some parcels are booby-trapped!



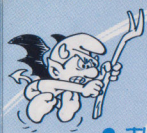
## SPECIAL SEQUENCES

### • THE RABBIT RIDE

In this level, Hefty Smurf rides a rabbit. You can make the rabbit run slower or faster by pressing Left and Right on the Control Pad. To make him jump an obstacle, press the B Button.







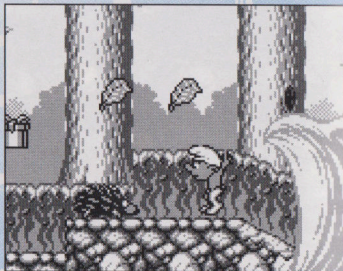
## SPECIAL SEQUENCES

### • THE BOTTOMLESS WELL

Here Hefty Smurf has to swim underwater. To make him move to the left or the right, press Left and Right on the Control Pad. To move up, press the B Button.

### • THE FLOOD WAVE

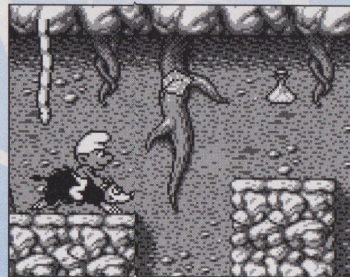
In this level, the Smurf is threatened by an enormous wave, released by the dam that has given way. Use the bonus springs cleverly and press Left and Right on the Control Pad to escape.

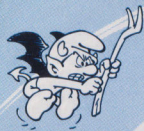


## SPECIAL SEQUENCES

### • THE MOLE'S BURROW

Hefty Smurf finds himself on the back of a mole moving through a tunnel under the ground. To slow down or accelerate the movement of the mole, use Left and Right on the Control Pad. To make him jump over an obstacle, press the B Button.





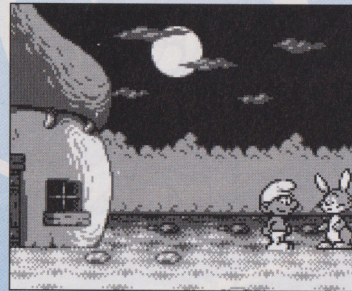
## HINTS AND TIPS

**T**o enter each house in the village, you must have the right key. You also need to have certain objects in order to access the special sequences: a carrot for the rabbit ride, a rope for the bottomless well, a hammer for the flood wave and a pair of glasses for the mole's burrow. You have to find these objects during your voyages inside the Smurfs' nightmare. To do this, you sometimes need to solve a little puzzle to get certain objects. Here are a few clues that might help you:

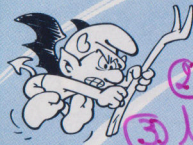
- The Dangerous Kitchen: jump on the strawberries in the right order to get the carrot.
- The Library of Fear: place the pawns on the right squares to unhook the rope.
- The Mysterious Planet: break the rock with the rocket and make the hammer appear.

- The Haunted Manor: operate the levers to release the pair of glasses.
- The Workbench Gone Mad: trigger the hook at the right time to recover the key.
- The Laboratory of Hell: jump on the test tubes to fetch the magic flask.

If you need other tips, remember to look at the notices spread around the Village...







① Brils - Potloods - lyesters.  
② bubbels - lyesters - brils.  
③ lyesters - babblers - potloods.



## CUIDADOS DEL CARTUCHO

- Cuando se haya acabado de jugar con el juego La Pesadilla de LOS PITUFOS, no olvidar volver a colocar el cartucho en su estuche.
- No exponer el cartucho al agua, a la suciedad, al calor excesivo y al frío intenso. Si el cartucho está mojado, no olvidar secarlo totalmente antes de utilizarlo.
- No tratar de desmontar el cartucho.
- No doblarlo ni someterlo a choques violentos.
- Para limpiar el cartucho, secarlo cuidadosamente con un paño empapado en agua jabonosa, no utilizar parafina, diluyente, alcohol o disolventes.

# LA PESADILLA DE LOS PITUFOS

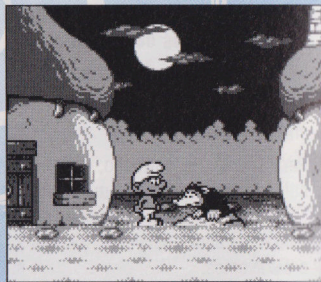
## ÍNDICE

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| La historia . . . . .               | 22 |
| Los mandos de control . . . . .     | 23 |
| Las opciones . . . . .              | 24 |
| Las contraseñas . . . . .           | 25 |
| Los bonus . . . . .                 | 26 |
| El marcador . . . . .               | 28 |
| Las acciones posibles . . . . .     | 30 |
| Las secuencias especiales . . . . . | 32 |
| Trucos y astucias . . . . .         | 36 |



## LA HISTORIA

¡Gargamel ha vuelto a pitufar! Una noche tenebrosa de luna llena, la aldea pitufa sufre un temible hechizo y todos sus habitantes caen prisioneros de sus peores pesadillas. Fortachón, que pitufaba en el bosque cuando el terrible maleficio alcanzó el pueblo, es el único que se ha salvado. Rebuscando en el laboratorio de Papá Pitufo descubre una pócima que le permite entrar en los sueños de los Pitufos. Aquí comienza un formidable viaje al corazón de las pesadillas más alucinantes que jamás hayas podido imaginar. El destino de los Pitufos está en tus manos. ¡Vamos! ¡Pitufa rápido tu Game Boy!



## LOS MANDOS DE CONTROL



### BLOQUE DE CONTROL

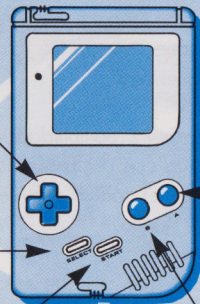
- Desplazar al personaje por la pantalla
- Modificar una opción

### BOTÓN SELECT

- Desplazar el cursor por el menú

### BOTÓN START

- Iniciar una partida
- Confirmar una elección
- Activar/desactivar la pausa



### BOTÓN A

- En cualquier nivel: acción especial (accionar una palanca, etc...)
- En el pueblo: abrir una puerta, dar un objeto o leer un cartel

### BOTÓN B

- Saltar



## LAS OPCIONES

¿Eres el Papá Pitufo de los videojuegos o todavía sólo un aprendiz de Pitufo? El menú de opciones responde a tus deseos permitiéndote pitufar los siguientes elementos:

- **Dificultad:** escoge entre 2 posibilidades (Fácil-Difícil).
- **Música On/Off:** juega con o sin música.
- **Contraseña:** introduce el código que te evita tener que comenzar siempre al principio del juego.

Para seleccionar la opción que desees modificar, desplaza el cursor mediante el Botón Select, luego elige la opción pulsando el Botón A o el Botón B.

## LAS CONTRASEÑAS

**A**l terminar determinadas etapas de tu viaje al corazón de las pesadillas de los Pitufos, obtendrás una contraseña formada por 3 caras.

Te permitirá reanudar en cualquier momento una partida desde el lugar donde hayas obtenido la contraseña.



Para introducir una contraseña elige la opción "contraseña" en el menú de opciones. Elige la cara que quieres modificar pulsando las flechas Izquierda y Derecha del Bloque de control. A continuación selecciona el personaje que quieras que aparezca pulsando las flechas Arriba y Abajo del Bloque de control. Confirma la contraseña pulsando el Botón Start.



## LOS BONUS

Tu camino estará sembrado de espíritus malignos y de hallazgos extraordinarios, pero también de muchos bonus diferentes:



### • EL FRASQUITO DE JUGO DE FRAMBUESA

Encontrarás estos frascos en todos los niveles. Cada vez que pitufes uno, ganarás un punto de energía.



### • LA GARRAFA DE NÉCTAR DE FRAMBUESA

Si encuentras uno de estas garrafas escondidas, tu marcador de energía te mostrará un corazón más, lo que aumentará tus posibilidades de sobrevivir. Por ejemplo, si pitufas uno de estos bonus cuando tu marcador de energía cuenta con 4 corazones, automáticamente se añadirá un 5º corazón.



### • LA PÓCIMA DE JUGO DE ORTIGA

La pócima de ortiga multiplica las fuerzas del Pitufito y lo hace invencible durante algunos segundos, hasta que el efecto de la pócima desaparece.



### • LA PÓCIÓN PARALIZADORA

Ciertos frascos contienen una pócima que inmoviliza durante algunos segundos a todos los enemigos que te rodean. Aprovecha para pitufar todos los bonus cercanos.



### • LAS HOJAS DE ZARZAPARRILLA

Recoger hojas de zarzaparrilla facilitará tu avance en el juego de dos formas diferentes:

- La amplitud del salto del Pitufito variará en función del número de hojas de zarzaparrilla que recojas. Así, cuantas más consigas, más alto podrá saltar el Pitufito.
- Si consigues recolectar más de 40 hojas de zarzaparrilla en un nivel, podrás acceder al cuadro de bonus.

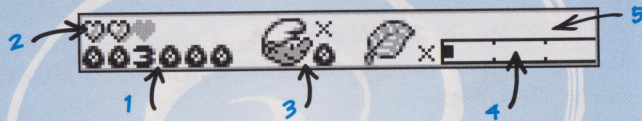






# EL MARCADOR

Si no quieres perder demasiado a menudo, tendrás que estar atento al marcador. Te irá dando numerosas indicaciones:



## 1- LA PUNTUACIÓN

Aumenta en función de los enemigos que hayas pitufado y de los bonus que recojas. Si has acumulado una buena puntuación ganarás una vida.

## 2- EL MARCADOR DE ENERGÍA

Está compuesto por 4 corazones que representan tus unidades de energía. Cuando no te queden unidades de energía y el Pitufo se deje vencer, pierdes una vida.

## 3- LA CABEZA DEL PITUFO

La cifra que aparece a su derecha indica el número de vidas que te quedan.

## 4- EL INDICADOR DE ZARZAPARRILLA

El nivel del indicador de zanahoria pitufa según la cantidad de hojas de zanahoria que hayas recogido. Indica la amplitud máxima de salto que el Pitufo puede dar:

- de 0 a 15 hojas de zanahoria recogidas: salto normal
- de 16 a 31 hojas de zanahoria recogidas: salto normal x 1,5
- más de 31 hojas de zanahoria recogidas: salto normal x 2

## 5- EL INDICADOR DE OXÍGENO

Aparece encima del indicador de zanahoria en el nivel del pozo hondo, que se desarrolla bajo el agua. Este indicador muestra el estado de la reserva de oxígeno del Pitufo. A medida que avanzas bajo el agua esta reserva de oxígeno disminuye. El Pitufo podrá recuperar el oxígeno abriendo los regalos.



# LAS ACCIONES POSIBLES

## ● CORRER

Pulsa las flechas Derecha o izquierda del Bloque de control.

## ● PITUFAR UN ENEMIGO

Salta sobre la cabeza del enemigo que quieres abatir.

## ● NADAR

Para desplazarse hacia la derecha o hacia la izquierda, pulsa las flechas del Bloque de control. Para ascender pulsa el Botón B.

## ● SALTAR

Pulsa una vez el Botón B para dar un salto normal. Cuando hayas recolectado bastantes hojas de zarzaparrilla podrás dar un "super salto" pulsando dos o tres veces seguidas el Botón B.

## ● ABRIR UN REGALO

Sitúate debajo del paquete y salta para darle un cabezazo.

## ● AGACHARSE

Pulsa la flecha Abajo del Bloque de control.

## ● EMPUJAR

Sitúate al lado del objeto que deseas mover y pulsa las flechas Derecha o Izquierda del Bloque de control.

## ● ACCIONAR UNA PALANCA

Pulsa el Botón A.

## ● VOLAR EN UNA POMPA DE JABÓN

Para dirigir la pompa en la que se encuentra el Pitufo utiliza las flechas del Bloque de control.

## ● VOLAR CON ALAS

Para dirigir al Pitufo utiliza las flechas del Bloque de control.

## ● DESPEGAR CON EL COHETE

Pulsa repetitivamente y muy rápidamente el Botón A. Cuando sueltas el Botón, el cohete cae a Tierra.



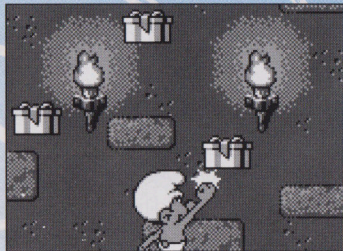


## LAS SECUENCIAS ESPECIALES

### • LOS CUADROS DE BONUS

En estos niveles, el Pitufo podrá recuperar todo el jugo de fram-buesa y todas las vidas si logra abrir los regalos. Para dar un puñetazo a un paquete, pulsa el Botón B.

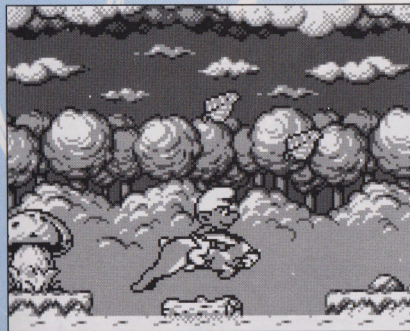
¡Y no te quedes parado ante la avalancha de paquetes que cae sobre el Pitufo!. Si consigues abrirlos todos, ganarás un super bonus, pero... ten mucho cuidado porque ¡algunos son paquetes bomba!



## LAS SECUENCIAS ESPECIALES

### • LA CARRERA DE CONEJOS

En este nivel, Fortachón cabalga sobre un conejo. Puedes acelerar o decelerar la marcha del conejo pulsando las flechas Derecha o Izquierda del Bloque de control. Para ayudarlo a franquear un obstáculo pulsa el Botón B.







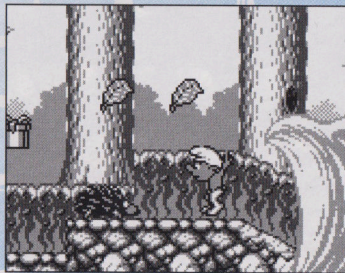
## LAS SECUENCIAS ESPECIALES

### • UN POZO MUY HONDO...

Aquí, Fortachón tendrá que nadar bajo el agua. Para desplazarlo hacia la derecha o la izquierda utiliza las flechas del Bloque de control. Para ascender en el agua pulsa el Botón B.

### • LA OLA DEVASTADORA

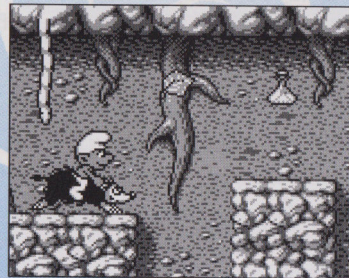
En este nivel, el Pitufo se encuentra amenazado por una enorme ola rompiente que se ha formado tras la ruptura de la presa. Para escapar, usa juiciosamente los bonus-muelle y las flechas del Bloque de control.



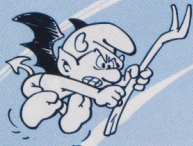
## LAS SECUENCIAS ESPECIALES

### • LA TOPERA

Fortachón se encuentra subido en un topo que avanza por un túnel bajo tierra. Para acelerar o decelerar la marcha del topo pulsa las flechas Derecha o Izquierda del Bloque de control. Para ayudarlo a franquear un obstáculo pulsa el Botón B.







## LA CARTUCCIA DEL GIOCO VA TRATTATA CON CURA!

- Quando hai finito di giocare con L'INCUBO DEI PUFFI, non dimenticare di riporre la cartuccia nella sua custodia.
- Non esporre la cartuccia all'azione dell'acqua o dello sporco, al calore eccessivo e al freddo intenso. Se la cartuccia si è bagnata, devi asciugarla accuratamente prima di utilizzarla.
- Non smontare la cartuccia.
- Non piegarla e non sottoporla a colpi violenti.
- Per pulirla, ripassala con un panno imbevuto d'acqua saponata, non utilizzare paraffina, diluenti, alcool o solventi.

# L'INCUBO DEI PUFFI

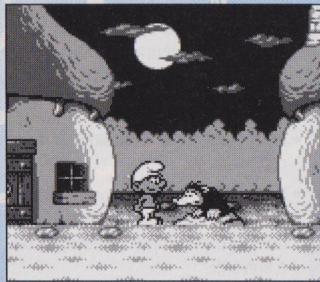
## INDICE

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| La storia . . . . .             | 40 |
| I comandi . . . . .             | 41 |
| Le opzioni . . . . .            | 42 |
| Le password . . . . .           | 43 |
| I bonus . . . . .               | 44 |
| La barra dei punteggi . . . . . | 46 |
| Le azioni possibili . . . . .   | 48 |
| Le sequenze speciali . . . . .  | 50 |
| Trucchi e astuzie . . . . .     | 54 |



## LA STORIA

**G**argamella ha puffato di nuovo! Durante una buia notte di luna piena, un temibile sortilegio è stato gettato sul villaggio Puffo ed ora tutti gli abitanti sono prigionieri dei loro incubi peggiori... Soltanto il Puffo forte non è stato raggiunto dal sortilegio. Infatti egli puffava nel bosco quando il terribile maleficio ha investito il villaggio. Rovistando nel laboratorio del Grande Puffo, il Puffo forte scopre una pozione che gli permette di immergersi nei sogni dei Puffi. È questo l'inizio di un bellissimo viaggio al centro degli incubi più deliranti... Il destino dei Puffi è nelle tue mani! Puffa subito con il tuo Game Boy!



## I COMANDI



### PULSANTIERA DI CONTROLLO

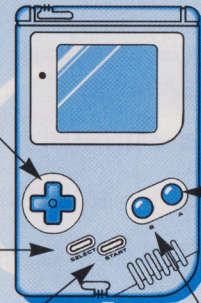
- Per spostare il personaggio sullo schermo
- Per modificare un'opzione

### PULSANTE SELECT

- Per spostare il cursore in un menù

### PULSANTE START

- Per iniziare il gioco
- Per confermare una scelta
- Per attivare/disattivare la pausa



### PULSANTE A

- In un livello di gioco: un'azione speciale (per azionare una leva,...).
- Nel villaggio: per aprire una porta, dare un oggetto o leggere un cartello.

### PULSANTE B

- Per saltare





## LE OPZIONI

**S**ei il "Grande Puffo" dei videogiochi o soltanto un apprendista Puffo? Il menù delle opzioni risponde alle tue aspettative e ti permette di puffare i seguenti elementi:

- **Difficulty (Livello di difficoltà):** scegli tra Easy (Facile) - Hard (Difficile).
- **Music On/Off:** hai la possibilità o meno di ascoltare la musica durante il gioco.
- **Password (Parola d'ordine):** immetti il codice per non dover ricominciare il gioco da capo.

Per selezionare l'opzione che vuoi modificare, sposta il cursore con il Pulsante Select, poi cambia i parametri premendo il Pulsante A o il Pulsante B.

## LE PASSWORD

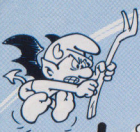


**A**lla fine di alcune tappe del tuo viaggio al centro degli incubi dei Puffi riceverai una password rappresentata da 3 volti.

La password ti permetterà di riprendere il gioco più tardi, nel punto in cui ti era stata data.



Per immettere la password: scegli la voce "password" nel menù delle opzioni. Utilizzando le direzioni Destra e Sinistra della Pulsantiera di controllo, scegli il volto che vuoi modificare. Poi seleziona il personaggio che vuoi visualizzare utilizzando le direzioni Su e Giù della Pulsantiera di controllo. Conferma la password premendo il Pulsante Start.



## I BONUS

La tua strada sarà disseminata di spiriti malefici e di incontri straordinari ma anche di molti tipi di bonus:



### • LA FIALA PICCOLA DI SUCCO DI LAMPONE

Troverai queste piccole fiale in tutti i livelli di gioco. Ogni volta che ne puffi una, vinci 1 punto di energia.



### • LA FIALA GRANDE DI SUCCO DI LAMPONE

Quando trovi una di queste fiale nascoste, un cuore verrà aggiunto definitivamente alla barra di energia aumentando così le tue possibilità di sopravvivenza. Ad esempio, se tu puffi uno di questi bonus quando nella barra di energia ci sono 4 cuori, questi diventeranno automaticamente 5.



### • LA BOTTIGLIA DI SUCCO D'ORTICA

Il succo d'ortica rinvigorisce le forze del Puffo e lo rende invincibile per alcuni secondi, fino a quando l'effetto della pozione scompare.



### • LA POZIONE IMMOBILIZZANTE

Alcune fiale contengono una pozione che immobilizza per alcuni secondi i nemici che hai intorno a te. Approfittane per puffare tutti i bonus disponibili.



### • LE FOGLIE DI SALSAPARIGLIA

Se raccogli le foglie di salsapariglia l'avanzamento nel gioco ti sarà facilitato in due modi diversi:

- L'ampiezza del salto del Puffo varia in funzione del numero di foglie di salsapariglia raccolte: più ne hai, più sarà alto il salto del Puffo.
- Quando riesci a raccogliere più di 40 foglie di salsapariglia in un livello di gioco, puoi accedere al livello bonus.







# LA BARRA DEI PUNTEGGI

**S**e non vuoi perdere troppo spesso, devi sempre tenere d'occhio la barra dei punteggi che ti fornisce in effetti molte indicazioni:



## 1- IL PUNTEGGIO

Aumenta in base al numero di nemici che hai puffato ed al numero di bonus raccolti. Secondo il numero di punti accumulati, quando ottieni un buon punteggio vinci una vita.

## 2- LA BARRA DI ENERGIA

È composta da 4 cuori che rappresentano i tuoi punti di energia. Quando non hai più punti di energia ed il Puffo si fa colpire, perdi una vita.

## 3- LA TESTA DEL PUFFO

Il numero a destra indica il numero di vite rimanenti.

## 4- L'INDICATORE DI SALSAPARIGLIA

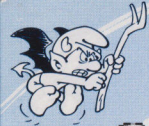
L'indicatore puffa in base al numero di foglie di salsapariglia raccolte ed indica l'ampiezza massima del salto che può essere realizzato dal Puffo:

- da 0 a 15 foglie di salsapariglia raccolte: salto normale
- da 16 a 31 foglie di salsapariglia raccolte: salto normale x 1,5
- più di 31 foglie di salsapariglia raccolte: salto normale x 2

## 5- L'INDICATORE DI OSSIGENO

Appare sopra l'indicatore di salsapariglia, nel livello del pozzo senza fondo nel quale il gioco si svolge sott'acqua. Questo indicatore segnala lo stato della riserva di ossigeno del Puffo che diminuisce in proporzione alla durata della permanenza sott'acqua. Per recuperare l'ossigeno, il Puffo deve aprire i pacchetti regalo.





# LE AZIONI POSSIBILI



## ● CAMMINARE

Utilizza le direzioni Destra e Sinistra della Pulsantiera di controllo.

## ● PUFFARE UN NEMICO

Salta sulla testa del nemico che vuoi neutralizzare.



## ● NUOTARE

Per spostarsi a destra o a sinistra, utilizza le direzioni della Pulsantiera di controllo. Per risalire, premi il Pulsante B.



## ● SALTARE

Premi una volta il Pulsante B per fare un salto normale. Dopo aver raccolto abbastanza foglie di salsapariglia, potrai fare un "super salto" premendo due o tre volte di seguito il Pulsante B.

## ● APRIRE UN PACCHETTO REGALO

Posizionati sotto il pacchetto regalo e salta per colpirlo con la testa.



## ● CHINARSI

Premi la direzione Giù della Pulsantiera di controllo.



## ● SPINGERE

Posizionati vicino all'oggetto da spostare e utilizza le direzioni Destra e Sinistra della Pulsantiera di controllo.

## ● AZIONARE UNA LEVA

Utilizza il Pulsante A.



## ● VOLARE IN UNA BOLLA DI SAPONE

Per dirigere la bolla nella quale si trova il Puffo, utilizza le direzioni della Pulsantiera di controllo.



## ● VOLARE CON LE ALI

Per spostare il Puffo, utilizza le direzioni della Pulsantiera di controllo.

## ● DECOLLARE CON IL RAZZO

Premi ripetitivamente e rapidamente il Pulsante A. Quando lo rilasci, il razzo ricadrà a terra.



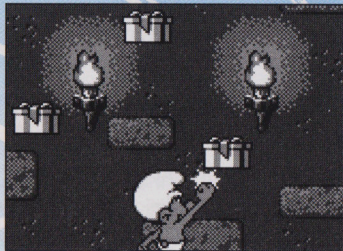




## LE SEQUENZE SPECIALI

### • I LIVELLI BONUS

In questi livelli, il Puffo potrà fare il pieno di succo di lampone e di vite, nel caso in cui apra i pacchetti regalo. Per prendere a pugni un pacchetto regalo, utilizza il Pulsante B.

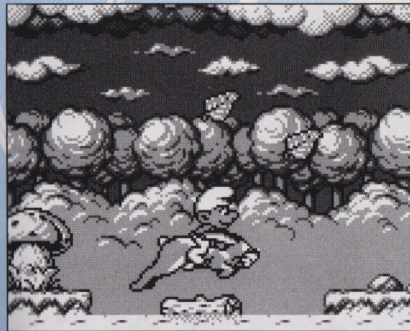


Non restare immobile di fronte alla valanga di pacchetti che cadono verso il Puffo! Se li apri tutti avrai alla fine un super bonus ... ma fai attenzione perché alcuni pacchetti sono esplosivi!

## LE SEQUENZE SPECIALI

### • LA CORSA A DORSO DEL CONIGLIO

In questo livello di gioco, il Puffo forte cavalca un coniglio. Per rallentare o accelerare la corsa del coniglio, utilizza le direzioni Destra e Sinistra della Pulsantiera di controllo. Per fargli saltare un ostacolo, premi il Pulsante B.





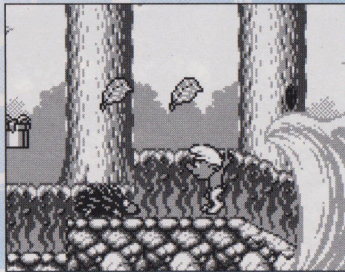
## LE SEQUENZE SPECIALI

### • IL POZZO SENZA FONDO

Il Puffo forte deve nuotare sott'acqua. Per spostarlo verso destra o sinistra, utilizza le direzioni della Pulsantiera di controllo. Per far risalire il Puffo, premi il Pulsante B.

### • L'ONDA DEFLAGRANTE

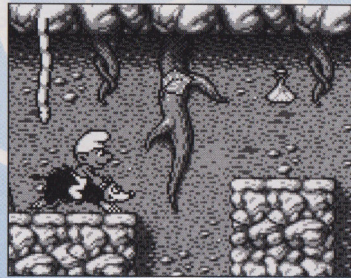
In questo livello di gioco, il Puffo è minacciato da un'enorme onda deflagrante, liberata dalla diga che ha ceduto. Per scappare, utilizza con prudenza i bonus a molla e le direzioni della Pulsantiera di controllo.



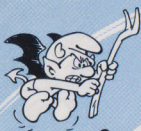
## LE SEQUENZE SPECIALI

### • LA TANA DELLA TALPA

Il Puffo forte si trova sul dorso di una talpa che corre in un tunnel sotterraneo. Per rallentare o accelerare la corsa della talpa, utilizza le direzioni Destra e Sinistra della Pulsantiera di controllo. Per fargli saltare un ostacolo, premi il Pulsante B.







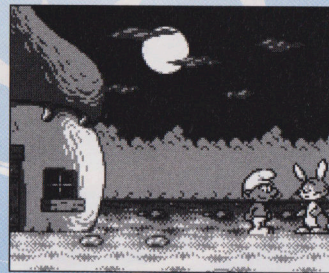
## TRUCCHI E ASTUZIE

**P**er entrare in ogni casa del villaggio bisogna avere la chiave giusta, così come per passare alle sequenze speciali bisogna possedere alcuni oggetti: una carota per la corsa a dorso del coniglio, una corda per il pozzo senza fondo, un martello per l'onda deflagrante e un paio di occhiali per la tana della talpa. Dovrai trovare questi oggetti durante i viaggi attraverso gli incubi dei Puffi. Per recuperare alcuni oggetti, dovrai a volte risolvere un piccolo enigma. Ecco alcune indicazioni che ti saranno di aiuto:

- La cucina del pericolo: indovina l'ordine in cui saltare sulle fragole in modo da liberare la carota.
- La biblioteca della paura: indovina quali sono le caselle giuste della scacchiera in cui posizionare i due pedoni in modo da sganciare la corda.
- Il pianeta misterioso: polverizza la pietra con il missile per liberare il martello.

- Il maniero stregato: utilizza le leve per aprire la gabbia e liberare il paio di occhiali.
- Il banco pazzo: aziona l'uncino al momento opportuno per recuperare la chiave.
- Il laboratorio infernale: salta sulle provette per avanzare fino ad arrivare ad afferrare l'ampolla magica.

Se vuoi conoscere altre astuzie, non ti dimenticare di leggere i cartelli disseminati nel villaggio...





# CREDITS

**Produced by**  
Bruno BONNELL

**Developed by**  
Fernando VELEZ  
Guillaume DUBAIL

**Design**  
Fernando VELEZ  
Guillaume DUBAIL

**Musics by**  
BIT MANAGERS

**Production Unit**  
Edith PROTIERE

**Producer**  
Lionel ARNAUD

**Publishing**  
Olivier LACHARD  
Patrick CHOUZENOUX  
& Publishing Dept.

**Thanks to**  
IMPS and  
INFOGRAMES' Testing Dept.







600 → create snow

