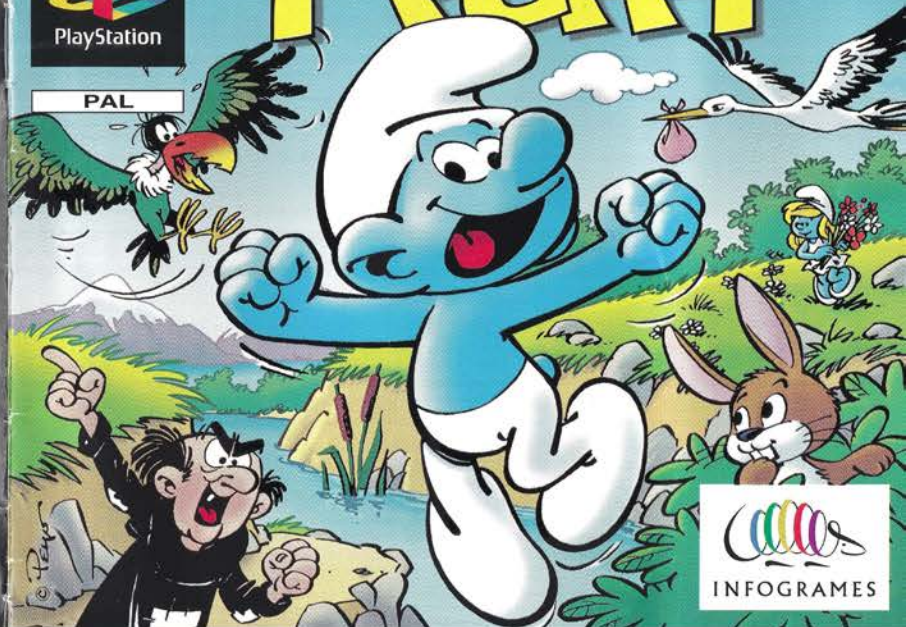




PlayStation

PAL

# i RUFFI



INFOGRAMES

# PlayStation®

© Peyo - 1999

Licensed through I.M.P.S. (Brussels)  
www.artsurf.com

SLES-01749

PS and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.  
3546430004340

## Precauzioni

Questo dischetto contiene software per la console PlayStation®9. Non utilizzare mai questo dischetto su altre macchine poiché potrebbe danneggiarsi. ● Questo dischetto inoltre è adatto solamente ai requisiti tecnici della PlayStation®9 in versione europea e non può essere quindi utilizzato su altre versioni della PlayStation®9. ● Per un uso corretto, leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation®9. ● Inserire il dischetto con la parte stampata rivolta verso l'alto. ● Non toccare la superficie del dischetto ma afferrarlo dai lati. ● Mantenere pulito ed evitare di graffiarlo. Se sporco, pulirlo delicatamente con un panno morbido. ● Non esporre il dischetto alla luce diretta del sole, a umidità eccessiva e non lasciarlo vicino a fonti di calore. ● Non provare mai ad utilizzare un dischetto incrinato, piegato o riparato con adesivo poiché potrebbe causare errori di funzionamento.

## Per la salute.

● Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo. ● Non giocare se si è stanchi o si è dormito poco. ● Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. ● Ai soggetti sofferenti di epilessia va ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

## PIRATERIA

La riproduzione non autorizzata di una parte o dell'intero gioco e l'utilizzo non autorizzato di marchi registrati costituiscono un reato punibile dalla legge. La PIRATERIA lede sia i consumatori che i legittimi sviluppatori, editori e dettaglianti. Se sospettate che questo gioco sia stato copiato illegalmente o venite a conoscenza di informazioni riguardanti copie illegali di un prodotto, chiamate il numero del servizio clienti indicato sul retro di questo manuale.

Il numero telefonico del Servizio Clienti (Customer Service No.) si trova sul retro di questo manuale

© *Peep* - 1999 - Licensed through I.M.P.S. (Brussels) - [www.smurf.com](http://www.smurf.com)

© 1999 INFOGRAMES. All rights reserved. For home use only. Unauthorised copying, adaption, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by INFOGRAMES. Developed by H.E.I.K.I.A.M.E.



1  
Player



Memory Card  
1 block

SLES-01749

# Indice

COME LANCIARE IL GIOCO .....	4
L'IDEA DEL GIOCO .....	5
C'ERA UNA VOLTA.....	6
DESCRIZIONE DEL GIOCO .....	8
I MENU .....	10
COME SALVARE .....	11
ICONE E OGGETTI .....	12
COME CONTROLLARE FORZUTO .....	14
RICONOSCIMENTI .....	16

## Servizio clienti e hot line

In caso di necessità.

contatta pure il punto di vendita dove hai acquistato il prodotto o il nostro servizio clienti:

Per telefono: Hotline: 33 472 53 32 00

Fax: 33 472 53 32 50

Via posta: INFOGRAMES FRANCE

Servizio Clienti

4 rue des Draperies - Les Coteaux de Saône

69532 Saint Cyr au Mont d'Or Cedex FRANCIA

Via email: [support@infogames.fr](mailto:support@infogames.fr)

Internet: <http://www.infogames.com>



*InfoGames*

## Come lanciare il gioco

1. Installa la Console seguendo le istruzioni riportate nel relativo manuale di istruzioni.
2. Prima di inserire o rimuovere un disco, verifica che la Console sia spenta (OFF).
3. Inserisci il disco "I Puffi" e chiudi il Coperchio.
4. Inserisci la MEMORY CARD (Scheda di Memoria) nell'Ingresso MEMORY CARD (Scheda di Memoria) 1. se vuoi caricare una partita già salvata o salvarne una nuova. Prima di iniziare a giocare, verifica che sulla MEMORY CARD (Scheda di Memoria) i blocchi di memoria liberi siano sufficienti.
5. Inserisci il Controller nell'Ingresso Controller 1 e con il Tasto POWER (accensione) (ON) accendi la Console.

È fortemente sconsigliato inserire e togliere delle periferiche o delle MEMORY CARD (Schede di Memoria) finché la Console è accesa.

## L'idea del gioco



Questo prodotto è rivolto principalmente a giocatori molto piccoli (dai 4 anni in su). Permette ai bambini di familiarizzare con i meccanismi di guida di un personaggio e con l'uso del Controller.



Il gioco si svolge in 2 parti, nelle quali la difficoltà aumenta in modo progressivo, per non scoraggiare il bambino e permettergli di giocare autonomamente.

Lo sviluppo della prima parte ("È uno scherzo") permette anche ai più piccoli di divertirsi e di fare dei progressi nel controllare i movimenti di un personaggio dei videogame.

La seconda parte ("Non è uno scherzo") è il seguito della storia: si rivolge a bambini un po' più grandi e richiede il compimento delle seguenti missioni: liberare i Puffi e affrontare dei nemici, proprio come nei giochi dei fratelli maggiori!

**Anche i piccoli hanno finalmente il loro videogame!**

# C'era una volta



**È** notte. una cicogna sta sorvolando il villaggio dei Puffi e tiene nel becco uno strano fagotto.

Si avvicina sempre più al villaggio, si ferma davanti a una casetta, lascia il fagotto, bussa alla porta e riprende il volo...

La mattina successiva, Forzuto si sveglia e vede davanti alla sua porta un misterioso pacchetto. Lo apre e... si trova faccia a faccia con Baby Puffo. La notizia corre veloce per l'intero villaggio e tutti i Puffi vogliono subito ammirare il pupo.

Forzuto va allora a cercare dei giocattoli e qualcosa di adatto al piccolino.

## Nel frattempo...

Gargamella, nella sua sete di vendetta, trova nel libro di magia la formula per invocare un esercito di piccoli servitori. Qualche Abracadabra più tardi, ha di fronte a sé una sorprendente truppa di piccole mostri servili, feroci e molto scioche.

Fiero di questa obbediente truppa in miniatura, che, come il suo padrone, detesta i Puffi, Gargamella dà l'ordine di andare a catturarli...



Poco più tardi, il lattante e altri 9 Puffi vengono tenuti prigionieri in posti molto lontani tra loro, in modo da attirare e sparpagliare gli altri Puffi, che sicuramente proveranno a liberarli.



Di ritorno al villaggio, Forzuto viene subito informato del rapimento e decide di andare lui stesso a cercare i suoi amici e di dare una bella lezione a Gargamella.

L'avventura comincia...



# Descrizione del gioco



## È uno scherzo

Questo episodio si svolge su 7 livelli ad accesso diretto da una schermata di selezione. Essi sono delle divertenti passeggiate, che permettono di esplorare il villaggio dei Puffi a piedi, con gli sci, volando su una libellula e di prendere confidenza col gioco. Ogni scena può

venire indefinitamente reiterata senza correre alcun rischio di perdere il proprio personaggio, ma anzi ottenendo dei bonus per la cura di Baby Puffo.

Il bambino può scegliere diversi scenari nel menu "È uno scherzo"

- Il villaggio, dove il bambino incontra altri Puffi e lancia dei regali esplosivi
- Il bambino va a spasso nella foresta e incontra Puffetta e un tenero coniglietto
- La discesa con gli sci, dove il giocatore corre giù per il pendio e fa le capriole
- La gara con la talpa, a cavallo della libellula
- L'esplorazione di una miniera
- Un percorso tra i ghiacci
- Il castello, infestato da buffi fantasmi

A seconda del livello di gioco, il bambino può prendersi cura di Baby Puffo dandogli i sonagli o i biberon trovati nei vari livelli.

Per accedere a Baby Puffo, premi il tasto **SELECT** (selezione) nel menu "È uno scherzo".



## Non è uno scherzo



Questa seconda parte vede Forzuto protagonista di un gioco di piattaforme composto da 10 livelli e 2 livelli bonus. Forzuto deve salvare Baby Puffo e i suoi 9 amici, rapiti dalle ignobili creature di Gargamella.

Le ambientazioni sono quelle dell'universo delle avventure dei

Puffi: la foresta, le grotte, la montagna, la neve, il ghiaccio, la miniera, il castello in rovina... e tante altre sorprese!

Il passaggio da un livello all'altro si effettua con una mappa che si svela via via. Alla fine di un livello, il giocatore accede a quello successivo, pur potendo ritornare a un livello già concluso.

A ogni passaggio, il giocatore libera un Puffo dalle grinfie di Gargamella.



Forzuto raccoglie dei bonus, rappresentati da dolciumi e torte, e quarti di luna (3 quarti di luna per livello, cioè un totale di 30 quarti di luna nel gioco) che danno accesso a una grande sorpresa finale. Il bambino può tornare indietro a tutti gli scenari per raccogliere i quarti di luna che gli mancano.

# Descrizione dei menu

In tutti i menu, compaiono delle indicazioni a video per aiutarti a selezionare e confermare i dati scelti: i tasti direzionali selezionano un'opzione e il tasto **X** la convalida.

All'inizio del gioco, ti verrà chiesto di selezionare la lingua nella quale vuoi giocare.

## Poi, il Menu principale ti propone:

- Nuova partita: potrai scegliere tra "È uno scherzo" o "Non è uno scherzo".
- Carica partita: lancerai il gioco a partire da un livello già salvato, sulla MEMORY CARD (Scheda di Memoria).

## Le opzioni di gioco comprendono:

- Impostazione dello schermo
- Impostazione dell'audio (Musica ed effetti sonori)
- Scelta dei controlli
- Vedere i Riconoscimenti

Il giocatore può accedere in qualsiasi momento al menu Pausa, premendo il tasto **START** (avvio), e poi:

- Regolare gli effetti sonori
- Regolare la musica
- Uscire dal livello e accedere alla schermata di selezione del livello.



# Come salvare

## Per fare un salvataggio:

Poiché nell'episodio "È uno scherzo" è impossibile perdere, il salvataggio sulla MEMORY CARD (Scheda di Memoria) potrà essere fatto soltanto nella seconda parte: "Non è uno scherzo".

Alla fine di ogni livello, il giocatore arriverà automaticamente alla schermata di selezione del livello. Potrà allora salvare:

- Premendo il tasto **SELECT** (selezione), comparirà una schermata di salvataggio.
- Seleziona la MEMORY CARD (Scheda di Memoria) e premi il tasto **X** per confermare.
- Scegli: un blocco libero sulla MEMORY CARD (Scheda di Memoria); oppure sovrascrivi una partita salvata precedente.
- Premi il tasto **START** (avvio) per tornare al gioco.

## Per lanciare una partita già salvata:

- Nel menu principale del gioco, seleziona "Carica partita" e conferma premendo il tasto **X**.
- Scegli la MEMORY CARD (Scheda di Memoria) da cui desideri caricare e premi il tasto **X**.
- Scegli la partita salvata e premi il tasto **X**.
- Quando compare "caricamento riuscito", premi il tasto **START** (avvio) per iniziare a giocare.



# Icone e oggetti

## 1. "È uno scherzo"

Baby Puffo:

→ In basso sullo schermo compaiono:



un sonaglietto  
per farlo  
giocare



un cuscino per  
farlo dormire



una saponetta  
per lavarlo



un biberon  
per farlo  
mangiare

Il numero dei sonaglietti e dei biberon trovati durante il gioco viene specificato. Il cuscino e la saponetta sono invece sempre disponibili.

- Per utilizzare una delle 4 funzioni, premi uno dei seguenti tasti: X Δ O □ a seconda del suggerimento che vedi sullo schermo.
- All'interno della bolla, Baby Puffo dice di che cosa ha bisogno.
- Accanto al pupo troverai un massimo di 5 cubi impilati, che vanno dal rosso (molto scontento) al giallo chiaro (per un felicissimo Baby Puffo). Sai cosa fare!
- Puoi tornare al gioco in qualsiasi momento: basta premere il tasto SELECT.

*Se il piccolo è felice, oppure scontento,  
di sicuro te lo dimostrerà!*

## 2. "Non è uno scherzo"

Tasto Δ - per far comparire l'interfaccia di gioco o la barra dei punteggi.



numero  
di vite

punti vita  
(5 cuori - 1 vita)

30 quarti di luna  
raccolti -  
un appuntamento  
con Puffetta

bonus raccolti:  
100 bonus -  
una vita  
supplementare



## Come giocare con Forzuto

↑  
Spostarsi verso l'alto usando i fiori-ventilatori

↔  
Spostarsi a destra e a sinistra

↓  
Abbassarsi

△  
Mostrare le informazioni del giocatore (vite, ecc.)

□  
Tasto AZIONE Boost, capriola

○  
Lanciare un pacco regalo  
Nutrire, lavare, far divertire e addormentare Baby Puffo

×  
Salto e Doppio salto

SELECT  
Accedere a Baby Puffo nella sezione 'È uno scherzo'

START  
Mettere il gioco in PAUSA

## Come interagire con Forzuto mentre corre

↑  
Spostarsi verso l'alto

↔  
Spostarsi a destra e a sinistra

△  
Mostrare le informazioni del giocatore (vite, ecc.)

×  
Saltare

START  
Mettere il gioco in PAUSA



# Riconoscimenti

BRUNO BONNELL PRESENTS

© Peyo 1999

All rights to the SMURFS characters and to the additional characters and the names likenesses designs logos audio and visual representations and any kind of adaptation or interpretation of such characters and trade marks copyrights designs design-right patents and other intellectual property rights belong to or shall accrue to STUDIO PEYO s.a.

## HELIOGAME TEAM

**PRODUCER:** RAPHAEL COLANTONIO

**LEAD PROGRAMMER:**

OLIVIER LHERMITE

**PROGRAMMERS:**

CYRIL MEYNIER

JEAN-CHRISTOPHE CAPDEVILA

MICKAEL POINTIER

**ADDITIONAL PROGRAMMING:**

VITAL POURPRIX

DAVID TOROU

DENIS DUFOUR

FULBERT BOUSSATON

ZAPPY

DENIS ROUSSEL

JEAN-LUC THOMASSEY

VINCENT TERAILLON

SEBASTIEN MAMETZ

STEPHANE POUYET

**LEAD DESIGNER:** MARC ALBINET

**DESIGNERS:**

JIJJI PONCET

RAPHAEL COLANTONIO

**LEVEL EDITING AND SCRIPT CODING:**

MARCO MELE

JIJJI PONCET

PIERRE BRACCONI

**3D ARTISTS:**

PIERRE BRACCONI

DANIEL BALAGE

OLIVIER ENSELME-TRICHARD

FRANCOIS BEUDIN

JEAN MARIE GODEAU

**3D CHARACTER MODELERS:**

FRANCOIS DELNORD

FRANCOIS BEUDIN

**3D CHARACTER ANIMATION:**

JEAN-CHRISTOPHE SERME

FRANCOIS DELNORD

**ADDITIONAL ART:**

JIJJI PONCET

YANN LE PON

ARCHI

CHRISTOPHE ANTON

**SOUND FX:**

CHRISTOPHE CARRIER

**TESTING:**

FREDERICK CAPUANO

**EXECUTIVE PRODUCTION:**

HELIOGAME

MUSTAPHA AILANE

JEROME ROUCH

DOMENICO SPANO

PASCAL STRADELLA

**SPECIAL THANKS:**

BENEDICTE PEYRUSSE

OLIVIER GODINO

ALEXIS MADINIER

FLORENCE HENRY

## INFOGRAMES TEAM

**VP OF I.HEROES LABEL:**

CATHERINE SIMON

**PRODUCER:**

SANDRINE THIERRY

NORBERT CELLIER

**DESIGN STUDIO:**

PATRICK CHOUZENOUX

SYLVIE COMBET

OLIVIER LACHARD

MICHEL MEGOZ

SOPHIE MELIET

EMMANUELLE TAHMAZIAN

BEATRICE VRDOLJAK

**TRANSLATION:**

BEATE REITER

BEATRICE RODRIGUEZ

MONIKA STEINHAUER

**TECHNICAL SUPPORT GROUP:**

EMMANUELLE PERIGAULT-VIGIER

REBECCA PERNERED

**QA TEST MANAGER:** OLIVIER ROBIN

ALPHA TEST MANAGER:  
DOMINIQUE MOREL

ALPHA TEST COORDINATOR:  
EMMANUEL DESMARIS

BETA TEST COORDINATOR:  
BRUNO TRUBIA

SPECIAL THANKS:  
JEAN-PHILIPPE AGATI  
YOLANDA ALONSO  
LIONEL ARNAUD  
PASCAL CASOLARI  
RICHARD COURTOIS  
MAUD FAVIER  
FABIENNE FOURNET  
CHRISTOPHE GOMEZ  
BERYL GONNARD  
RALPH LAEMMCE  
SYLVIANE PIVOT  
FLORENCE POINSIGNON  
NICOLAS POTHIER  
EDITH PROTIERE  
NOELE RIGOT

### VERY SPECIAL THANKS

ERIC BAPTIZAT, ALIX BERAUD,  
ANNE-CHRISTINE GASC

CINEMATICS: PRAXINOS

CINEMATICS STORY BOARDING:  
ALAIN MIGNOT

VOICE RECORDING: HIFI-GENIE

LOADING SCREENS: GUILHEM BEC,  
ANGELIQUE CESANO

MUSICS: PIGGY PIE

## Customer Service Numbers

• Australia	1902 262 662	Call charged at \$1.50 per minute. Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
• Österreich	0900 970 111*	*Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/Sek. Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.
• Belgique/België/Belgien	011 280 996	Veillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.
• Danmark	+45 33 26 68 20	Åben Man-Tors 16.00-19.00 Du bedes ringe til dette kundeservicenummer for support til din PlayStation.
• Suomi	0600 411911	"4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21" Soita näihin asiakaspalvelunumeroihin vain PlayStation-laitteistotukea varten
• France	01 40 88 04 88	Veillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.
• Deutschland	01805 / 766 977	Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.
• Greece	(00 301) 6777701	Παρακαλούμε να καλείτε αυτά τα τηλέφωνα εξ ηρέτης της Πελατών μόνο για τεχνική υ οστήριξη για την κονσόλα PlayStation
• Ireland	(01) 4054022	Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
• Italia	167 520 523	Chiamare i numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation.
• Nederland	0495 544 562	Wij verzoeken u deze klantenservicenummers alleen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.
• New Zealand	(09) 415 2446	Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
• Norge	2336 6600	
• Portugal	(01) 318 7450	Por favor, contacte os seguintes números do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente se tiver alguma dúvida ou problema com qualquer produto de hardware PlayStation
• España	902 102 102	Por favor, llama a los siguientes números de nuestro Servicio de Atención al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.
• Sverige	587 610 00	Vänligen ring följande kundtjänstnummer enbart om problem uppstår på PlayStation programvara.
• Schweiz/Suisse	0900 55 20 55	Ein Anruf kostet Fr. 1. -/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen
• UK	0990 99 88 77	Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support