Guide No. 56520

COLECO VISION™

CARTRIDGE INSTRUCTIONS

SMURF™

Rescue in Gargamel's™ Castle

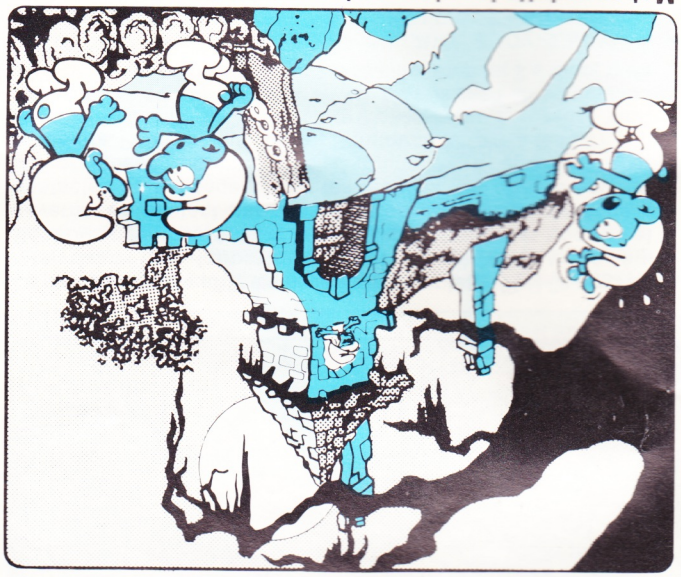
- For one or two players
- Select from four skill levels

Features TV's delightful Smurfs™ in an adventurous rescue game.

COLECO

Imported by: Coleco (Canada) Limitée
4000 St. Ambroise, Montreal, Quebec, Canada H4C 2C8

Met en vedette les charmants personnages Schtroumpfs[MD] dans une dangereuse aventure.



- Pour 1 ou 2 joueurs
- Choisissez l'un des quatre niveaux de difficulté

AU CHÂTEAU DE GARGAMEL[MD]

SCHTROUMPF[MD]

GUIDE D'INSTRUCTIONS POUR LA CARTOUCHE

COLECO VISION[MD]

Guide No 56520

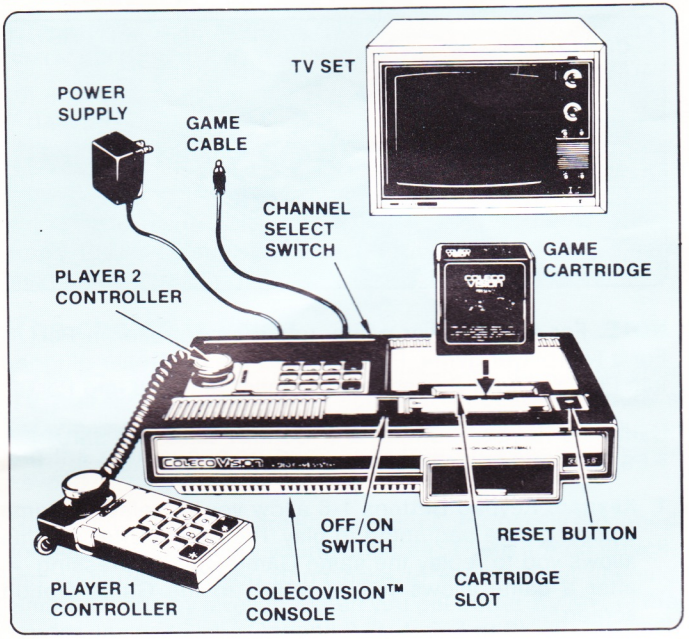
COLECO

IMPORTÉ PAR: Coleco (Canada) Limitée
4000 St-Ambroise, Montréal, Québec, Canada H4C 2C8

GAME DESCRIPTION

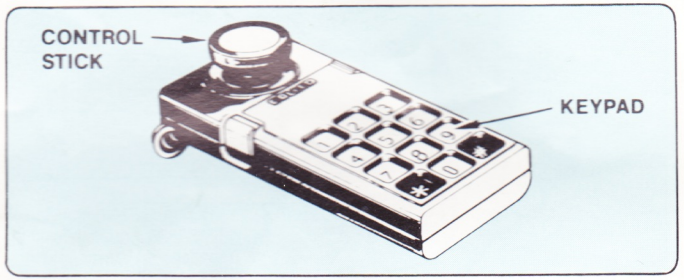
In Coleco's SMURF™ RESCUE IN GARGAMEL'S™ CASTLE, treacherous Gargamel™ has captured Smurfette™ and has trapped her in his lab. To free her, nimble-footed Smurf™ must run, jump and duck his way through dangerous woods, fields and cavern. Dodge the spooky hawks, bats and spiders sent by Gargamel™. Can you rescue Smurfette™ and save the day?

GETTING READY TO PLAY



- Make sure the COLECOVISION™ console is connected to TV. Make sure power supply is plugged into console. Then plug power supply into a 110/120 volt AC outlet.
- TV should be on and tuned to same channel as the Channel Select switch on the console.
- To play one-player SMURF™ RESCUE IN GARGAMEL'S™ CASTLE, use the controller in Port 1 (the rear jack). To play the two-player game, use both controllers.
- **ALWAYS MAKE SURE COLECOVISION™ UNIT IS OFF BEFORE INSERTING OR REMOVING A CARTRIDGE.** Turn **Off/On** switch to **On** after cartridge is inserted.

USING YOUR CONTROLLERS



NOTE: For a one-player game, use the controller in Port 1. For a two-player game, Player 1 uses the controller plugged into Port 1. Player 2 uses the controller plugged into Port 2.

Using the Keypad Buttons and Control Stick for SMURF™ RESCUE IN GARGAMEL'S™ CASTLE

1. Keypad: Keypad Buttons 1-8 allow you to select a Game Option before beginning to play. Pressing * after a game allows you to replay the same Game Option; pressing # after a game allows you to return to the Game Option screen.

2. Control Stick: Use the Control Stick to make Smurf™ run, duck and jump.

   Running:
   Push the Control Stick left or right to move Smurf™ in that direction.

   Ducking:
   Push the Control Stick down to make Smurf™ duck.

   Jumping:
   Push the Control Stick up when Smurf™ stands still to make him jump in place. Push it up again IMMEDIATELY after jumping to make Smurf™ take a **large** jump forward. If you wait just a little bit longer, he makes a **small** jump forward. If he jumps while running, he makes a small jump — but don't wait too long, or he will jump in place!

NOTE: The Side Buttons are not used for COLECO'S SMURF™ RESCUE IN GARGAMEL'S™ CASTLE.

HERE'S HOW TO PLAY

NOTE: If you are playing a two-player game, players take turns. Player 1 begins, and each turn lasts until the player's next Smurf™ falls.

The choice is yours.

Press the Reset Button. The title screen will appear on your TV. Wait for the Game Option screen to appear. It contains a list of game play options, numbered 1-8. Select one by pressing the corresponding number button on either controller keypad.

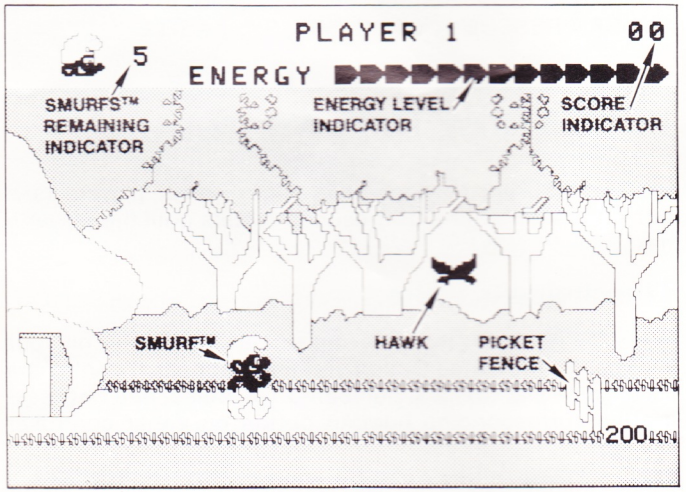
Game Options 1 and 5 are easy versions, especially designed for beginners and very young children. There are no attacking creatures and you don't have to worry about keeping Smurf's™ energy level up. When you get better, try one of the harder games (Game Options 2, 3, 4, 6, 7 or 8).

SMURFETTE™ HAS BEEN CAPTURED!!!

After you select a Game Option, Smurf™ appears. Smurfette™ has been captured and is trapped in Gargamel's™ castle. To save her, off you go to Gargamel's™ castle, far, faraway to the right.

Move Smurf™ through fields, woods and cavern to get to the spooky castle.

SMURF™ AT HOME



Hawks, spiders and bats!

Scary hawks, spiders and bats, trained by evil Gargamel™, try to stop Smurf™ from getting to Smurfette™. When these creatures appear, Smurf™ must duck, jump or run away to avoid them.

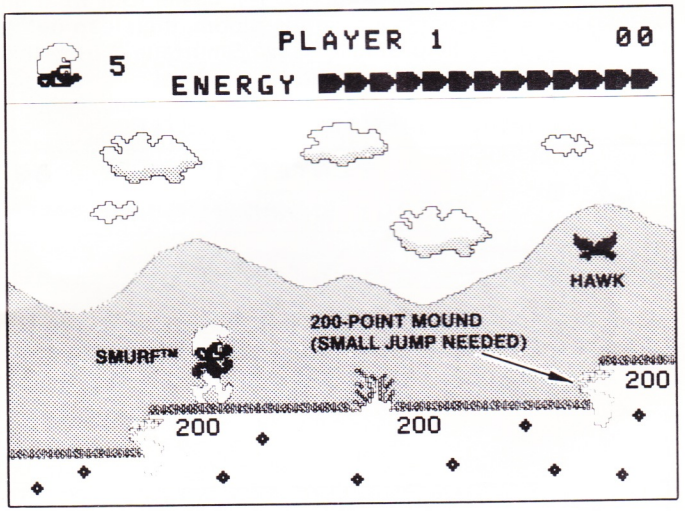
The ups and downs of the journey.

Smurf's™ nimble feet must take him past all sorts of dangers, such as fences, bluffs, mounds, spiky grasses and sharp stalagmites (in the cavern). Learn to take just the right size jumps (big or small) to make it past all of them.

While Smurf™ is traveling toward the castle, you get points when he jumps over any obstacle. But if he's running back toward the house, you get no points for the jumps.

Remember, if Smurf™ falls down after jumping or is knocked down by an attacking creature, he is eliminated. Then, another Smurf™ must try to rescue Smurfette™.

IN THE FIELDS: DANGER EVERYWHERE!



Keep Smurf's™ energy up!

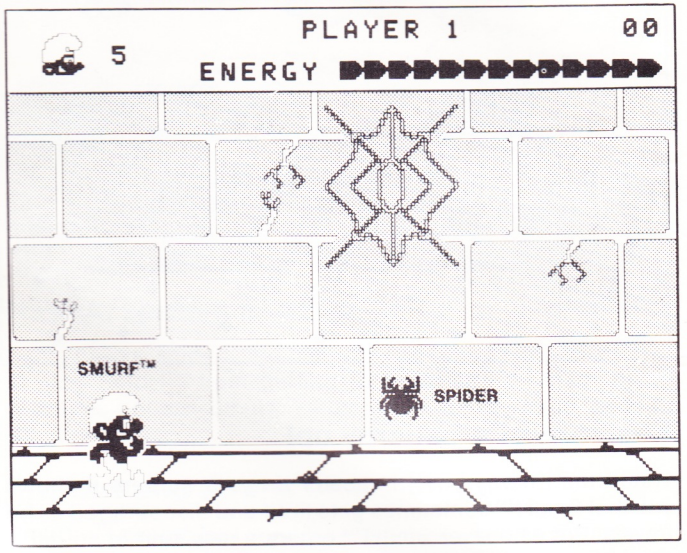
Watch the Energy Level Indicator on your screen. It shows you that Smurf™ sometimes gets tired and discouraged as he travels. But whenever Smurf™ enters a new kind of countryside (field, woods or cavern) or when he enters the castle, he starts feeling better and his energy level goes right back up to the top!

Keep in mind that Smurf's™ energy comes back up only when he comes to NEW land, not when he travels over the same old ground again. And the faster he moves toward the castle and Smurfette™, the better he feels and the more Energy Bonus points YOU get! If Smurf™ runs out of energy, he gets too tired and falls.

Smurfing™ Smurfette™ free!

Finally, Smurf™ reaches Gargamel's™, castle. But what an awful place it is! Spiders lurk in the gloom, then leap out at Smurf™. Can you help Smurf™ save Smurfette™ from this creepy castle? Try to jump up and set her free!

INSIDE GARGAMEL'S™ CASTLE



Game End and Starting Again

The game ends when all your Smurfs™ have fallen. At that time, the screen displays your final score.

To replay the same Game Option that you have been playing, press *. Or you can go back to the Game Option screen by pressing #.

NOTE: The Reset Button on the console "clears" the computer. It can be used to start a new game and can also be used in the event of game malfunction.

SCORING

Smurf™ Action	Points Scored
Jumping fences (woods)	200
Jumping mounds, bluffs and spiky grasses (fields)	200-300
Jumping stalagmites (cavern)	200-300
Jumping onto the skull (castle)	300
Rescuing Smurfette™	10,000

Each time Smurf™ leaves a new section of countryside, you score Energy Bonus points. The faster Smurf™ finishes the section of countryside, the more points you get!

You get five Smurfs™ per game.

THE FUN OF DISCOVERY

This instruction booklet will provide the basic information you need to get started playing SMURF™ RESCUE IN GARGAMEL'S™ CASTLE, but it is only the beginning! You'll find that this cartridge is full of special features to make SMURF™ RESCUE IN GARGAMEL'S™ CASTLE exciting every time you play. Experiment with different techniques — and enjoy the game.

90 DAY LIMITED WARRANTY

Coleco warrants to the original consumer in Canada that each video game cartridge it manufactures shall be free from factory defects in material and workmanship for 90 days from the date of purchase under normal in-house use.

If your cartridge fails to operate properly DURING THE FIRST 90 DAYS AFTER PURCHASE, return it postage prepaid and insured with your name, address, proof of the date of purchase and a brief description of the problem to Coleco (Canada) Limitée, Customer Service, 4000 St. Ambroise, Montreal, Quebec, Canada H4C 2C8 — Electronics. If your cartridge is found to be factory defective during the first 90 days, it will be repaired or replaced at no cost to you. If the cartridge is found to have been consumer damaged or abused and therefore not covered by the warranty, then you will be advised in advance of repair costs.

Coleco's sole and exclusive liability for defects in material and workmanship shall be limited to repair or replacement at its authorized Coleco Service Station, and Coleco shall in no event be liable for incidental, consequential contingent or any other damages. This warranty does not obligate Coleco to bear the cost of transportation charges in connection with the repair or replacement of defective parts.

This warranty is invalid if the damage or defect is caused by accident, act of God, consumer abuse, unauthorized alteration or repair, vandalism or misuse.

The warranty is made in lieu of any other express warranty, and except for the foregoing warranty which is exclusive, there is no other express warranty being made.

Please read the Owner's Manual carefully before using the product. If a malfunction occurs, please refer to the troubleshooting checklist in the Owner's Manual for your video system.

SERVICE POLICY

If your cartridge requires service after expiration of the 90 Day Limited Warranty period, Coleco will service the cartridge and put it in working condition or replace it with a reconditioned unit (at our option) on receipt of your cartridge, postage prepaid and insured with your cheque in the amount of $15.00 payable to Coleco (Canada) Limitée.

Coleco's service obligation does not apply to defects arising from abuse, misuse or alternation of the cartridge. If the cartridge is found to have been consumer damaged or abused, then you will be advised in advance or repair costs.

Please allow 4 to 6 weeks for repair and return.

All returns must
be directed to: **Coleco (Canada) Limitée**
Customer Service - Electronics
4000 St. Ambroise
Montreal, Quebec, Canada
H4C 2C8

Smurf™, Smurfette™ and Gargamel™ are the trademarks of Peyo, © 1982.

Licensed by Wallace Berrie & Co., Van Nuys, CA.

Package, Program and Audiovisual © 1982, Coleco (Canada) Limitée

COLECO

Imported by: Coleco (Canada) Limitée
4000 St. Ambroise, Montreal, Quebec, Canada
H4C 2C8

Printed in Canada

Imprimé au Canada

Importé par: Coleco (Canada) limitée
4000 St-Ambroise, Montréal, Québec, Canada
H4C 2C8

COLECO

Emballage, Programmation et audio-visuel © 1982,
Coleco (Canada) Limitée

Sous licence de Wallace Berrie & Co., Van Nuys, CA.

Schtroumpf^MD, Schtroumpfette^MD et Gargamel^MD sont des marques déposées de Peyo, © 1982

GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

Coleco garantit au premier acquéreur au Canada que chaque cartouche de jeu vidéo est exempte de tous défauts de fabrication et de main-d'oeuvre pour les 90 jours suivant la date d'achat lors d'une utilisation normale à la maison.

Si votre cartouche ne fonctionne pas correctement durant les 90 jours suivant la date d'achat, renvoyez-la port payé d'avance et assurée avec votre nom, adresse, endroit et date d'achat ainsi qu'une brève description de la défectuosité à : Coleco (Canada) Limitée, 4000 St-Ambroise, Montréal, Québec, Canada H4C 2C8 — Service à la clientèle — Électronique. Si votre cartouche est prouvée avoir été endommagée ou mal utilisée par l'acquéreur, et par conséquent n'est plus couverte par la garantie, vous serez avisé d'avance des frais de réparation.

La seule et exclusive responsabilité de Coleco, relative aux défauts de matériaux et aux vices de fabrication, se limite à la réparation ou au remplacement dans un atelier de réparation Coleco autorisé et, en aucun cas, Coleco ne sera responsable des dommages accidentels, indirects, fortuits ou de tous autres dommages.

Cette garantie n'impose à Coleco l'obligation d'assumer les frais de transport en rapport avec la réparation ou le remplacement de pièces défectueuses.

Cette garantie est invalidée si la cartouche a subi des dommages ou si le défaut découle d'un accident, d'une cause naturelle, d'abus ou de négligence de l'usager, d'une installation défectueuse, d'un changement ou d'une réparation non-autorisée, de vandalisme.

Cette garantie tient lieu de toute autre garantie expresse et, sauf pour la garantie ci-dessous donnée qui est unique, il n'existe aucune autre garantie expresse qui soit émise.

Veuillez lire attentivement le guide du joueur avant d'utiliser le produit. S'il ne fonctionne pas correctement, veuillez vous référer à la liste de vérification du guide de dépannage se trouvant dans votre guide du joueur pour votre système de jeu vidéo.

SERVICE À LA CLIENTÈLE

Si votre cartouche devient défectueuse après 90 jours de garantie limitée, Coleco réparera ou remplacera la cartouche sur réception de votre cartouche, port payé d'avance et assurée avec votre chèque au montant de $15.00 payable à Coleco (Canada) Limitée.

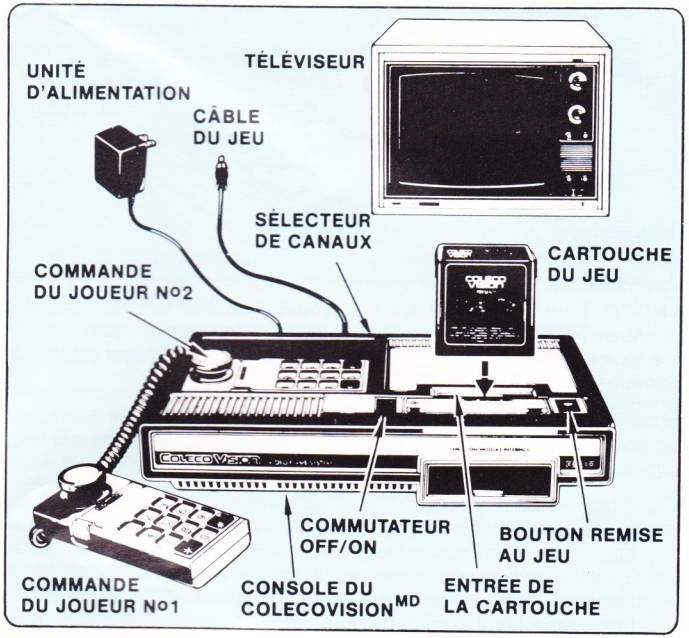
Ce service de Coleco devient nul si votre cartouche a subi des dommages ou si le défaut découle d'un accident, d'une cause naturelle, changement ou d'une réparation non-autorisé, ou de vandalisme. Si la cartouche est prouvée être endommagée ou mal utilisée, vous serez avisé d'avance des frais de réparation. Veuillez allouer 4 à 6 semaines pour la réparation et le retour.

Retournez à: **Coleco (Canada) Limitée**
4000 St-Ambroise
Montréal, Québec, Canada
H4C 2C8
Service à la clientèle — Electronique

DESCRIPTION DU JEU

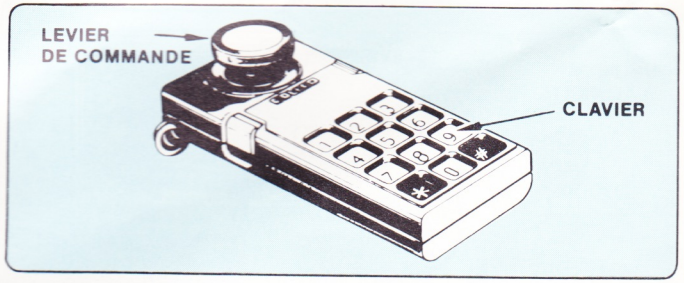
Le perfide Gargamel[MD] a enlevé Schtroumpfette[MD] et l'a emprisonnée dans son laboratoire. Pour la délivrer, votre agile Schtroumpf[MD] doit franchir la forêt impénétrable, les champs et la caverne, en sautant par-dessus et en passant en dessous des obstacles du paysage. Evitez les faucons, les chauves-souris et les araignées lugubres que Gargamel[MD] a envoyés à votre rencontre. Pourrez-vous sauver Schtroumpfette[MD] à temps?

PRÉPARATION DU JEU



- Assurez-vous que la console du COLECOVISION[MD] est branchée au téléviseur et que l'unité d'alimentation est branchée à la console. Ensuite branchez l'unité d'alimentation à une prise murale CA 110/120 volts.
- Le téléviseur doit être allumé et syntonisé au même canal que le sélecteur de canaux se trouvant sur la console.
- Pour jouer à 1 seul joueur au SCHTROUMPF[MD], utilisez la commande de l'entrée Nº1 (fiche vers l'arrière de la console). Pour jouer à 2 joueurs, utilisez les deux commandes.
- **ASSUREZ-VOUS QUE LE COLECOVISION[MD] EST TOUJOURS À OFF AVANT DE RETIRER OU D'INSÉRER LA CARTOUCHE.** Placez le commutateur **Off/On** à **On** après avoir inséré la cartouche.

UTILISATION DES COMMANDES



NOTE: Pour une partie à 1 seul joueur, utilisez la commande de l'entrée N° 1. Pour une partie à 2 joueurs, le premier joueur utilise la commande de l'entrée N° 1 et le deuxième joueur utilise la commande de l'entrée N° 2.

UTILISATION DES TOUCHES DU CLAVIER ET DU LEVIER DE COMMANDE POUR LA CARTOUCHE SCHTROUMPF[MD], AU CHÂTEAU DE GARGAMEL[MD].

1. **Clavier:** Les touches 1 à 8 du clavier vous permettent de choisir une option de jeu avant de commencer à jouer. Si vous appuyez sur la touche * après une partie, ceci vous permet de jouer de nouveau la même option de jeu. Si vous appuyez sur la touche # après une partie, ceci vous permet de retourner à l'affichage d'options de jeu.

2. **Levier de commande:** Utilisez le levier de commande pour faire courir, s'accroupir et sauter votre Schtroumpf[MD].

   Courir:
   Poussez le levier de commande soit à gauche ou à droite pour faire avancer votre Schtroumpf[MD] dans la direction désirée.

   S'accroupir:
   Poussez le levier de commande vers le bas pour que votre Schtroumpf[MD] s'accroupisse.

   Sauter:
   Lorsque votre Schtroumpf[MD] est debout, poussez le levier de commande vers le haut pour le faire sauter sur place. Puis, poussez de nouveau le levier vers le haut IMMÉDIATEMENT après son saut pour qu'il effectue un grand saut vers l'avant. Si vous attendez un peu, il fera un petit saut vers l'avant. S'il saute lorsqu'il court, il effectuera un petit saut - mais n'attendez pas trop longtemps car il sautera sur place!

NOTE: Les boutons latéraux ne sont pas utilisés pour la cartouche Coleco Schtroumpf[MD], au château de Gargamel[MD].

RÈGLES DU JEU

NOTE: Si vous jouez une partie à 2 joueurs, vous jouez à tour de rôle. Le joueur N°1 joue le premier, et chaque tour dure jusqu'à ce que le Schtroumpf[MD] tombe.

C'est votre choix

Appuyez sur la touche remise au jeu. Le titre du jeu apparaîtra sur l'écran de votre téléviseur. Attendez que l'affichage d'options de jeu apparaisse. Il contient une liste d'options de jeu numérotées de 1 à 8. Choisissez-en une en appuyant sur la touche numérique correspondante du clavier de l'une des commandes.

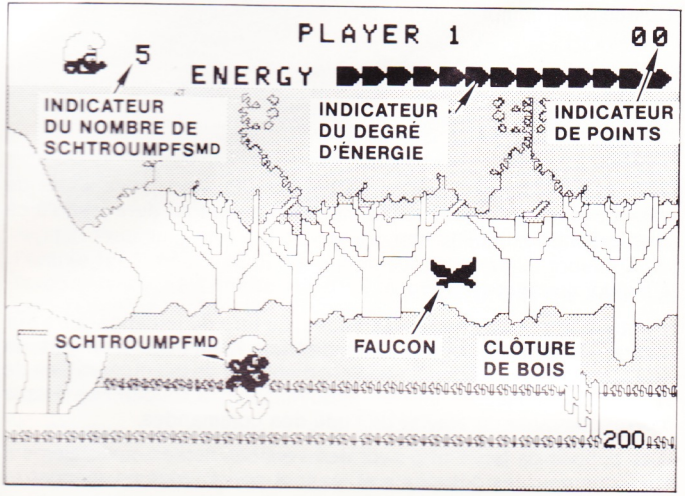
Les options de jeu 1 et 5 sont des versions faciles, spécialement conçues pour les débutants et les tout-petits. Vous ne rencontrerez aucune créature horrible. Soyez sans crainte, votre Schtroumpf[MD] ne requiert pas un regain d'énergie. Lorsque vous serez plus habile, essayez un jeu plus difficile (options de jeu 2, 3, 4, 6, 7 ou 8).

ON A CAPTURÉ SCHTROUMPFETTE[MD]!!!

Une fois que vous avez choisi une option de jeu, le Schtroumpf[MD] apparaît sur l'écran. Schtroumpfette[MD] a été enlevée et Gargamel[MD] la garde prisonnière dans son château. Pour la délivrer, rendez-vous au château de Gargamel[MD] qui se trouve loin, très très loin vers la droite de l'écran.

Pour atteindre le lugubre château, dirigez votre Schtroumpf[MD] à travers la forêt, les champs et la caverne.

SCHTROUMPF[MD] CHEZ LUI



Faucons, araignées et chauves-souris!

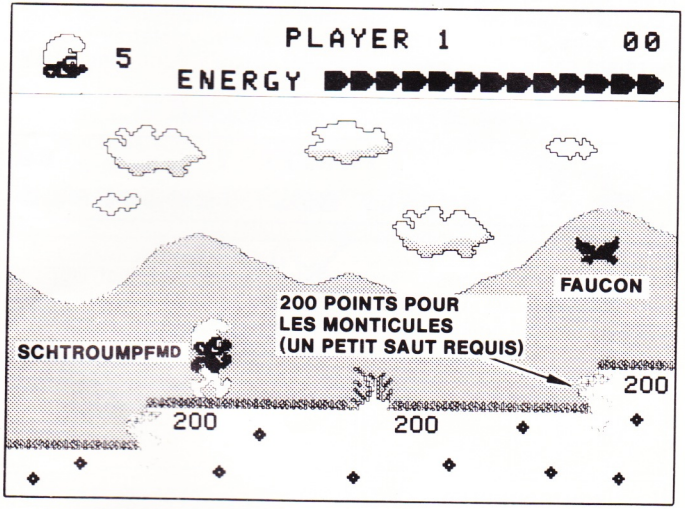
De terrifiants faucons, araignées et chauves-souris, envoyés par le méchant Gargamel[MD], tentent de décourager votre Schtroumpf[MD] de secourir Schtroumpfette[MD]. Lorsque ces créatures surviennent, votre Schtroumpf[MD] doit s'accroupir, sauter ou s'enfuir pour les éviter.

Les hauts et les bas d'une journée!

Votre agile Schtroumpf[MD] doit surmonter toutes sortes d'obstacles, tels que des clôtures, des buttes escarpées, des monticules, de l'herbe piquante, des stalagmites pointus (dans la caverne). Apprenez à faire des sauts (petits ou grands) afin d'éviter tous ces obstacles.

Pendant que votre Schtroumpf[MD] se dirige vers le château, vous obtenez des points en sautant par-dessus les obstacles. Mais quand il rebrousse chemin, il ne reçoit aucun point pour les sauts qu'il effectue. Attention! Si votre Schtroumpf[MD] tombe après un saut ou s'il se fait heurter pas une créature, il sera éliminé. Alors, un autre Schtroumpf[MD] doit tenter de secourir Schtroumpfette[MD].

À TRAVERS LES CHAMPS: ATTENTION! DANGER!



Garder votre schtroumpf[MD] en pleine forme!

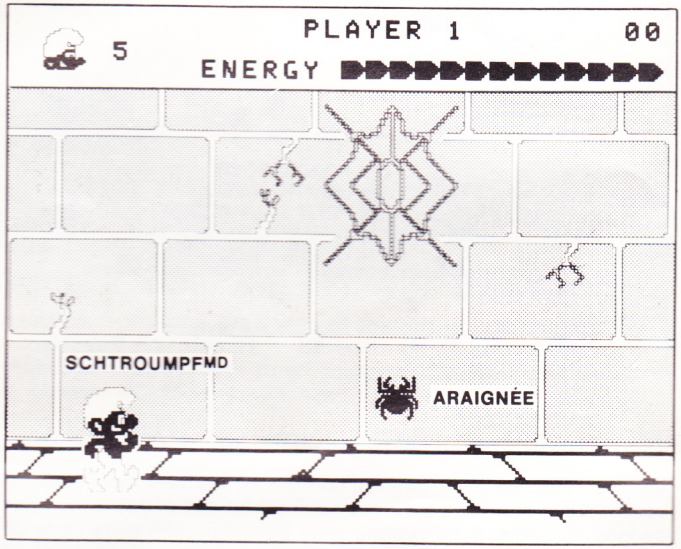
Vérifiez l'indicateur du degré d'énergie se trouvant sur l'écran. Il vous indique que votre Schtroumpf[MD] est fatigué et découragé par ce long parcours. Mais lorsque votre Schtroumpf[MD] entre dans un nouveau paysage (champ, forêt, caverne) ou dans le château, il commence à se sentir mieux et obtient un regain d'énergie. Vous vous apercevrez que l'indicateur revient au degré d'énergie initial.

N'oubliez pas que votre Schtroumpf[MD] obtient un regain d'énergie seulement s'il arrive dans un nouveau paysage, et non pas lorsqu'il revient au même paysage. Plus vite il arrivera au château et près de Schtroumpfette[MD], mieux il se sentira et plus de points bonis il obtiendra pour l'énergie restante! Si votre Schtroumpf[MD] manque d'énergie, il se fatigue et tombe.

Aller Schtroumpfer Schtroumpfette!

Votre Schtroumpf[MD] arrive finalement au château de Gargamel[MD], mais quel horrible endroit! Des araignées se cachent dans l'obscurité, puis bondissent sur votre Schtroumpf[MD]. Pouvez-vous aider votre Schtroumpf[MD] à délivrer Schtroumpfette[MD] de ce terrifiant château? Essayez de sauter jusqu'à Schtroumpfette[MD] pour la sauver!

DANS LE CHÂTEAU DE GARGAMEL[MD]



Fin d'une partie et début d'une nouvelle

La partie se termine quand tous vos Schtroumpfs[MD] sont tombés. Votre pointage final sera alors affiché.

Pour recommencer à jouer la même option de jeu, appuyez sur la touche ✳. Ou, retournez à l'affichage d'options de jeu en appuyant sur la touche #.

NOTE: Le bouton remise au jeu se trouvant sur la console vous permet de recommencer à jouer. Vous pouvez l'utiliser pour commencer en tout temps une nouvelle partie et dans le cas où le jeu serait défectueux.

POINTAGE

Schtroumpf[MD] en action	Points
Sauter par-dessus les clôtures (dans la forêt)	200
Sauter par-dessus les monticules, les buttes escarpées et l'herbe piquante (dans les champs)	200-300
Sauter par-dessus les stalagmites (dans la caverne)	200-300
Sauter jusqu'au sommet (du château)	300
Sauver Schtroumpfette[MD]	10,000

Chaque fois que votre Schtroumpf[MD] termine une étape du paysage, vous obtenez des points bonis pour l'énergie restante. Plus votre Schtroumpf[MD] termine rapidement une étape du paysage, plus vous obtenez de points!

Vous recevez cinq Schtroumpfs[MD] par partie.

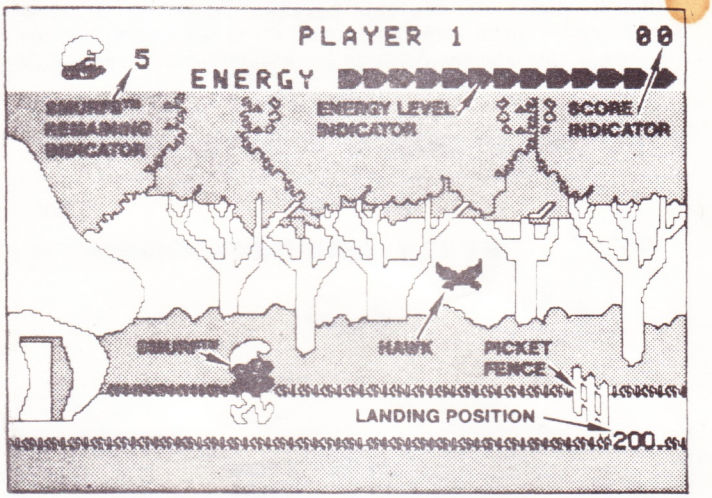
LE PLAISIR DE JOUER

Ce guide d'instructions n'est qu'un bref aperçu sur la manière de jouer au SCHTROUMPF[MD] — AVENTURE AU CHÂTEAU DE GARGAMEL[MD]. Cependant, ce n'est pas tout. Cette cartouche est remplie de caractéristiques spéciales qui rendront votre jeu plus excitant d'une fois à l'autre. Essayez de nouvelles stratégies de jeu et amusez-vous!

NOTE TO CUSTOMER - IMPORTANT: Please substitute pages 6 & 7 in the book with these revised pages.

Move Smurf™ through fields, woods and cavern to get to the spooky castle.

SMURF™ AT HOME



Hawks, spiders and bats!

Scary hawks, spiders and bats, trained by evil Gargamel™, try to stop Smurf™ from getting to Smurfette™. When these creatures appear, Smurf™ must duck, jump or run away to avoid them.

The ups and downs of the journey.

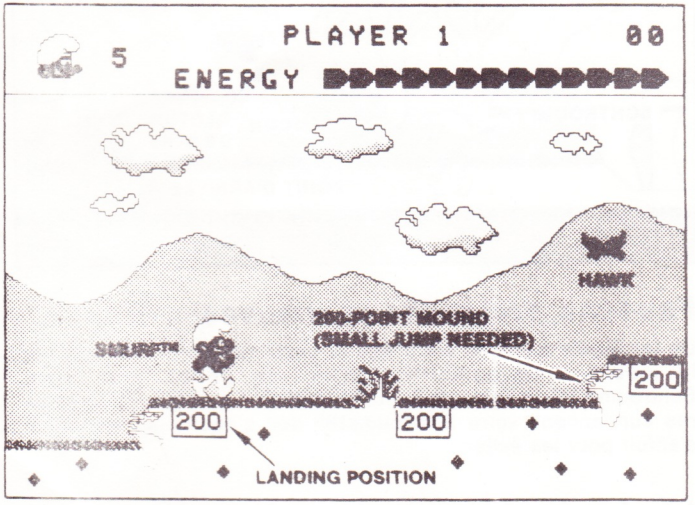
Smurf's™ nimble feet must take him past all sorts of dangers, such as fences, bluffs, mounds, spiky grasses and sharp stalagmites (in the cavern). Learn to take just the right size jumps (big or small) to make it past all of them.

While Smurf™ is traveling toward the castle, you get points when he jumps over any obstacle. **But make sure you reach the landing positions. If you fall short, you do not get any points.**

If Smurf™ is running back toward the house, you get no points for the jumps, and you get no points until you reach new territory.

Remember, if Smurf™ falls down after jumping or is knocked down by an attacking creature, he is eliminated. Then, another Smurf™ must try to rescue Smurfette™.

IN THE FIELDS: DANGER EVERYWHERE!



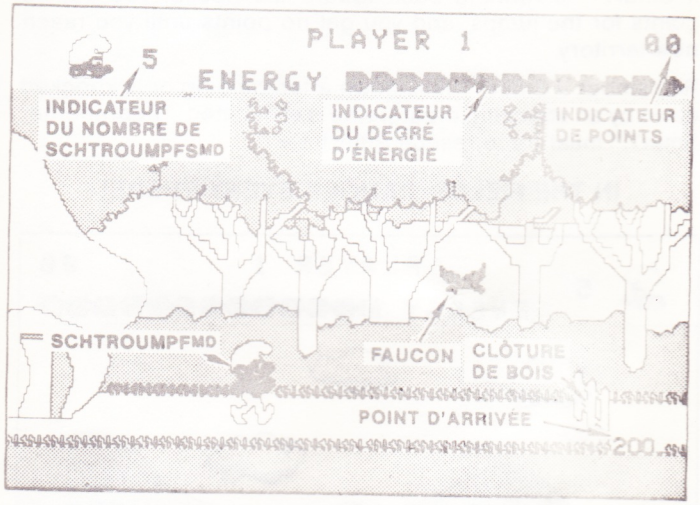
Keep Smurf's™ energy up!

Watch the Energy Level Indicator on your screen. It shows you that Smurf™ sometimes gets tired and discouraged as he travels. But whenever Smurf™ enters a new kind of countryside (field, woods or cavern) or when he enters the castle, he starts feeling better and his energy level goes right back up to the top!

NOTE AU CLIENT - IMPORTANT: Veuillez utiliser ces pages 6 & 7 au lieu de celles du guide.

Pour atteindre le lugubre château, dirigez votre Schtroumpf[MD] à travers la forêt, les champs et la caverne.

SCHTROUMPF[MD] CHEZ LUI



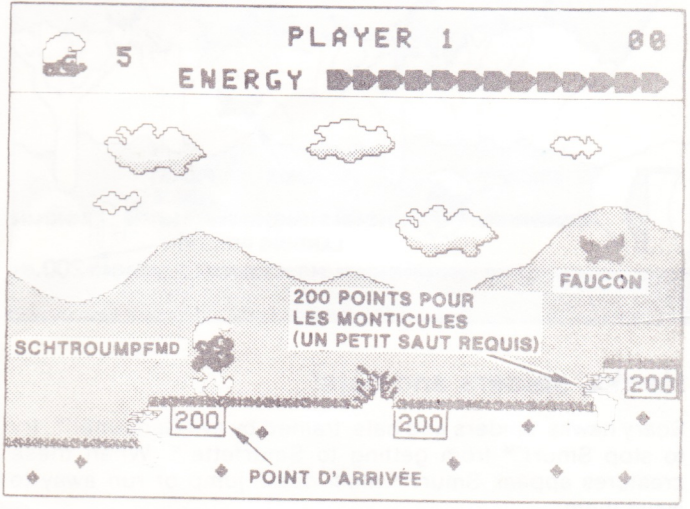
Faucons, araignées et chauves-souris!

De terrifiants faucons, araignées et chauves-souris, envoyés par le méchant Gargamel[MD], tentent de décourager votre Schtroumpf[MD] de secourir Schtroumpfette[MD]. Lorsque ces créatures surviennent, votre Schtroumpf[MD] doit s'accroupir, sauter ou s'enfuir pour les éviter.

Les hauts et les bas d'une journée!

Votre agile Schtroumpf[MD] doit surmonter toutes sortes d'obstacles, tels que des clôtures, des buttes escarpées, des monticules, de l'herbe piquante, des stalagmites pointus (dans la caverne). Apprenez à faire des sauts (petits ou grands) afin d'éviter tous ces obstacles. Pendant que votre Schtroumpf[MD] se dirige vers le château, vous obtenez des points en sautant par-dessus les obstacles. Mais assurez-vous de retomber sur les bons points d'arrivée. Si vous n'atteignez pas les points d'arrivée, vous n'obtiendrez aucun point. Mais si votre Schtroumpf[MD] rebrousse chemin, vous ne recevrez aucun point pour les sauts qu'il effectue, sauf s'il atteint un nouveau paysage. Attention! Si votre Schtroumpf[MD] tombe après un saut ou s'il se fait heurter par une créature, il sera éliminé. Alors un autre Schtroumpf[MD] tentera de secourir Schtroumpfette[MD]

À TRAVERS LES CHAMPS: ATTENTION! DANGER!



Garder votre Schtroumpf[MD] en pleine forme!

Vérifiez l'indicateur du degré d'énergie se trouvant sur l'écran. Il vous indique que votre Schtroumpf[MD] est fatigué et découragé par ce long parcours. Mais lorsque votre Schtroumpf[MD] entre dans un nouveau paysage (champ, forêt, caverne) ou dans le château, il commence à se sentir mieux et obtient un regain d'énergie. Vous vous apercevrez que l'indicateur revient au degré d'énergie initial.