

POUR

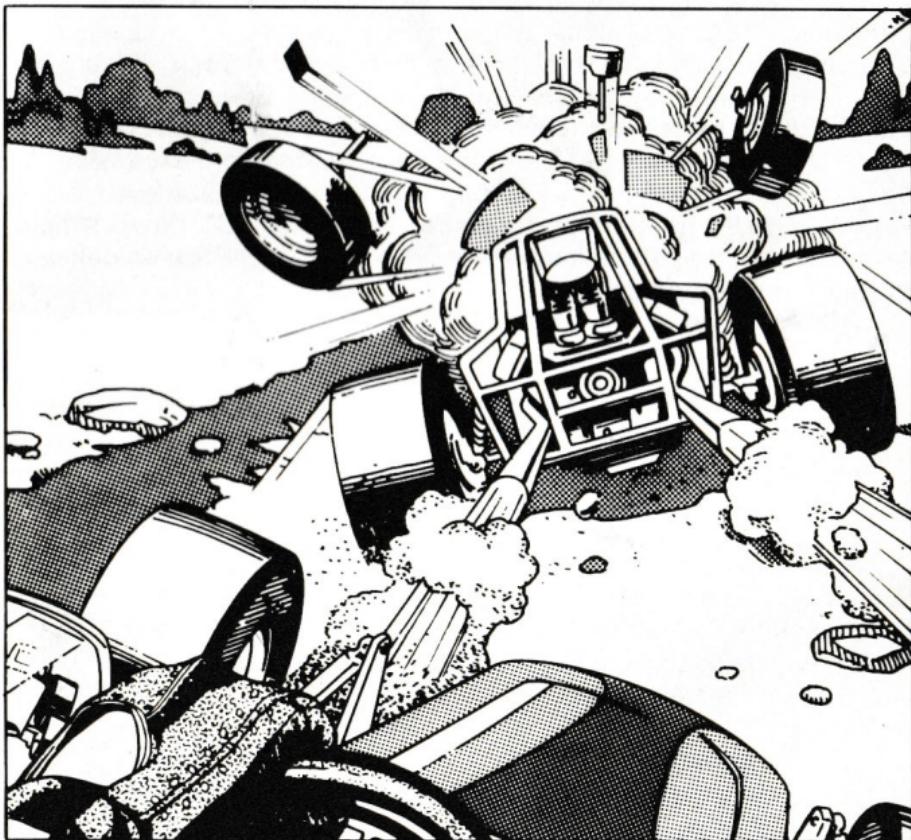
COLECOVISION®
& **ADAM™**
L'ORDINATEUR DOMESTIQUE

Guide N° 17342

GUIDE D'INSTRUCTION



Fonctionne avec: • Le Module d'expansion #2 de Coleco
• Les contrôleurs ColecoVision® • Les contrôleurs Super Action™



• Pour un ou deux joueurs

• Sélectionnez l'un des quatre
niveaux de difficulté

Importé par Coleco (Canada) Limitée

COLECO

DESCRIPTION DU JEU

BUMP 'N' JUMP^{MD} n'est pas un jeu de course automobile comme tant d'autres. La piste de course a pris un nouveau tournant! Elle combine l'action bondissante d'un derby, de démolition à la vitesse et la manœuvre précise d'un Grand Prix.

Dégagez-vous de l'encombrement de voitures, appuyez sur l'accélérateur jusqu'à ce que vous atteignez 220 m.p.h. et éloignez-vous de vos concurrents. Heurtez les voitures sur votre chemin pour qu'elles s'écrasent contre la bordure de la route. Sautez les étendues d'eau hasardeuses ou un compétiteur. Retombez sur les autres coureurs pour gagner des points supplémentaires et du même coup, les éliminer de la compétition.

Parcourez des routes à configuration différente, chacune avec ses propres dangers. Vous rouleriez sur des chemins à quatre voies, des chaussées étroites et des chemins irréguliers à deux voies. Attention aux dangereuses îles, aux tas de terre laissés sur le chemin par les camions à bascule ainsi qu'aux petits plans d'eau. Le Module d'expansion #2 de Coleco vous plonge dans l'action d'une véritable course automobile. Que vous soyez un coureur d'Indianapolis, classe 500, ou un simple débutant avec un permis temporaire, BUMP 'N' JUMP^{MD} a un défi à la mesure de votre compétence.

PRÉPARATION DU JEU

ASSUREZ-VOUS QUE LE COLECOVISION[®] OU ADAM^{MD} EST ÉTEINT AVANT D'INSÉRER OU DE RETIRER UNE CARTOUCHE.

Si vous utilisez le Module d'expansion #2, assemblez-le selon les directives du guide de l'utilisateur qui l'accompagne. Raccordez le Module à l'accès 1 de la console ColecoVision[®] ou du ADAM^{MD}. Raccordez un contrôleur à l'accès 2. Allumez l'appareil.

Jeu à un coureur

Le coureur utilise le Module d'expansion #2 ou un contrôleur manuel raccordé à l'accès 1.

Jeu à deux coureurs (en alternance)

Utilisez le Module d'expansion #2 à tour de rôle, sinon le coureur 1 utilise le contrôleur de l'accès 1 et le coureur 2 celui de l'accès 2.

NOTE: Si vous utilisez le Module d'expansion #2, il est recommandé d'utiliser le dispositif de pause pour arrêter le jeu pendant que l'autre coureur prend place au volant.

Le coureur 1 commence et la partie se joue à tour de rôle. Chaque tour dure jusqu'à l'élimination de la voiture de course ou après un parcours complet; c'est ensuite au tour de l'autre joueur.

Choisissez votre défi

Appuyez sur le bouton de réinitialisation (réinitialisation pour cartouche sur ADAM^{MD}) et l'affichage-titre apparaîtra sur l'écran de votre téléviseur. L'affichage des options de contrôleurs suivra peu après. Appuyez sur la touche appropriée du clavier pour enregistrer le type de contrôleur utilisé.

Apparaît ensuite l'affichage des options de jeu. Il présente une liste d'options permettant de sélectionner le nombre de joueurs et le niveau de difficulté.

Niveau 1: Le plus facile, conçu pour les conducteurs débutants avec permis.

Niveau 2: Présente plus de défi que le précédent. Les voitures sont plus difficiles à heurter.

Niveau 3: Encore plus difficile! Il vous faudra un oeil vigilant et des réflexes rapides!

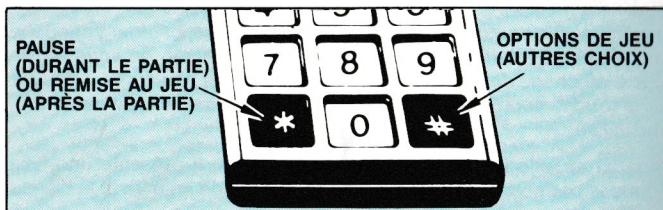
Niveau 4: Le plus grand de tous les défis!

Enregistrez votre choix en appuyant sur la touche numérique correspondante de l'un des claviers.

UTILISATION DES CONTRÔLEURS

Clavier

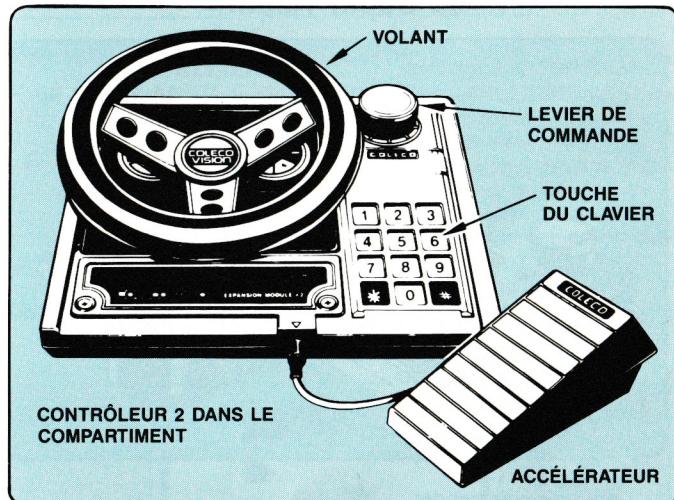
Avant le début de la course, utilisez les touches du clavier pour sélectionner le type de contrôleur, le nombre de coureurs et le niveau de difficulté. Après la partie, appuyez sur * pour rejouer la même option; appuyez sur # pour revenir à l'affichage des options de jeu et choisir un autre défi.



Caractéristique PAUSE

Pour interrompre l'action durant une partie, appuyez sur la touche *. L'affichage de jeu disparaît mais la chanson thème continue à jouer. Appuyez à nouveau sur * et l'affichage réapparaît où vous l'avez laissé. Profitez du bref délai avant le reprise du jeu pour analyser la situation.

Module d'Expansion #2

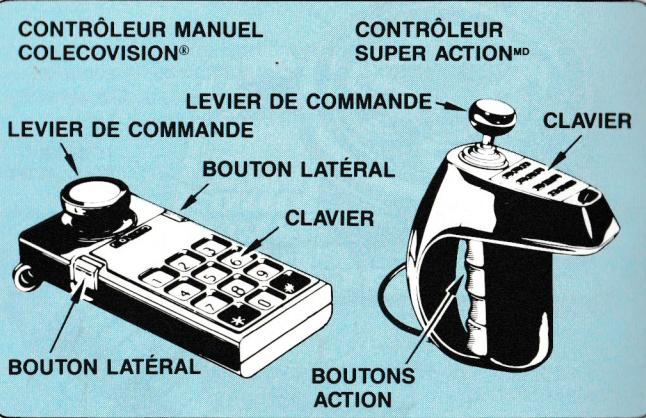


1. **Volant:** Tournez le volant dans le sens des aiguilles d'une montre pour déplacer votre voiture vers la droite et dans le sens inverse, pour la déplacer vers la gauche.



2. **Accélérateur:** Appuyez sur la pédale pour accélérer. Relâchez si vous désirez maintenir votre vitesse.
3. **Levier de commande (contrôleur ColecoVision®):** Poussez le levier de commande vers le haut (en l'éloignant de vous) ou vers le bas (vers vous) pour sauter.

Contrôleur ColecoVision® ou Super Action™



1. Levier de commande:

Poussez le levier vers la gauche ou la droite pour déplacer votre voiture dans la direction désirée. Poussez le levier vers le haut (en l'éloignant de vous) pour accélérer. Relâchez-le pour maintenir votre vitesse. Poussez le levier vers le bas (vers vous) pour réduire votre vitesse.

NOTE: Votre voiture garde sa vitesse jusqu'à ce qu'elle heurte un objet ou saute et c'est alors que sa vitesse varie.

2. Boutons latéraux (contrôleur standard):

Appuyez sur l'un des boutons pour sauter.

3. Boutons actions jaune et orange (contrôleur Super Action™):

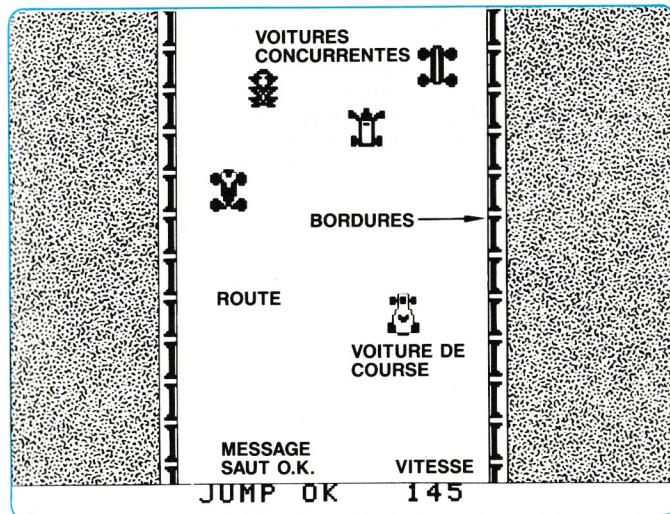
Appuyez sur l'un de ces boutons pour sauter.

NOTE: La roue d'accélération et les boutons mauve et bleu du contrôleur Super Action™ ne sont pas utilisés dans ce jeu.

RÈGLES DU JEU

Meilleurs voeux de la saison

BUMP 'N' JUMP™ compte 20 différents parcours. Pour compléter un parcours, vous devez parcourir sur un chemin hasardeux et périlleux. Chaque parcours commence sur la route et se termine à la pompe à essence pour faire le plein avant de parcourir la deuxième distance. Lorsque vous avez terminé le parcours 1, chaque parcours subséquent vous entraînera dans une saison différente: printemps, été, automne, hiver et ainsi de suite, dans cette séquence. La prochaine saison est annoncée sur l'affichage du pointage. Chaque parcours renferme ses dangers propres, tous plus difficiles que les précédents. Jusqu'à quelle saison vous rendrez-vous?



Joueurs, mettez vos moteurs en marche!

C'est un départ! Au début de la course, votre voiture rouge apparaît au bas et au centre de la route. La circulation est dense. Vos compétiteurs vous serrent à gauche et à droite. Plus loin sur le parcours, d'autres voitures vous devanceront et vous suivront. Poussez le levier vers le haut (en l'éloignant de vous) pour accélérer. Ramenez-le vers le bas (vers vous) pour ralentir votre voiture. Si vous utilisez un Module d'expansion #2, enfoncez la pédale d'accélération pour augmenter votre vitesse; relâchez pour ralentir. Maintenant que vous maîtrisez vos commandes, il est temps de mettre vos talents, votre stratégie et votre sang froid à l'épreuve pour compter des points et laisser vos adversaires dans un nuage de poussière!

Voitures tamponneuses

Éliminez vos concurrents en les heurtant; ils quitteront la route et vous gagnerez des points. Mais faites preuve de prudence! Lorsque vous heurtez une voiture, vous perdez de la vitesse. Si on vous frappe par derrière, votre voiture accélère, mais attention de ne pas quitter la route! Si vous longez la bordure de trop près, un adversaire peut vous heurter et . . . catastrophe . . .

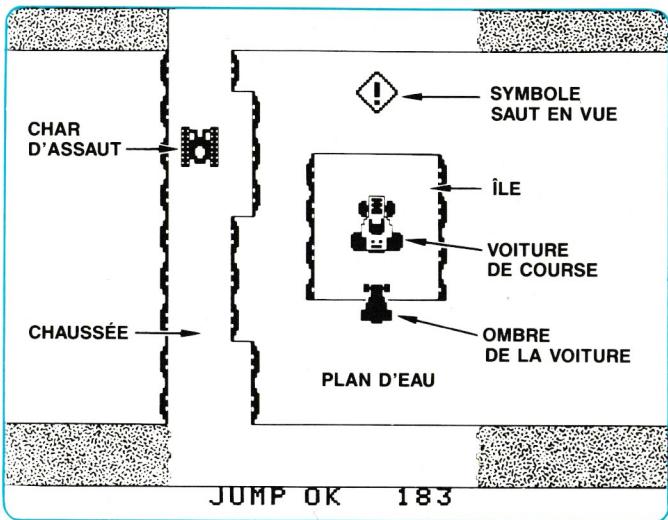
Conseil: Provoquez un carambolage en poussant les voitures concurrentes les unes sur les autres tout en demeurant bien en sécurité au centre de la route. Est-ce que nous vous induirions en l'erreur?

Sautez!

Si vous ne pouvez les heurter, sautez! Lorsque votre vitesse atteint 100 m.p.h. ou plus, votre voiture peut se transformer en un magnifique appareil aérien. Le signal "JUMP OK" (saut O.K.) indique que votre vitesse est suffisante. Appuyez sur l'un des boutons de saut et prenez votre envol! Si vous utilisez le Module d'expansion #2, poussez le levier de commande vers le haut ou le bas pour sauter.

Vous pouvez diriger votre voiture vers la gauche ou la droite, même au cours de son envolée. Retombez sur un adversaire pour l'éliminer et gagner des points sans pour autant endommager votre voiture. Votre voiture ralentit durant un saut ou lorsque vous retombez sur un concurrent. Assurez-vous donc d'augmenter votre vitesse en conséquence.

Conseil: Ramenez le levier vers vous ou relâchez la pédale d'accélération pour ralentir durant un saut — c'est parfois nécessaire!

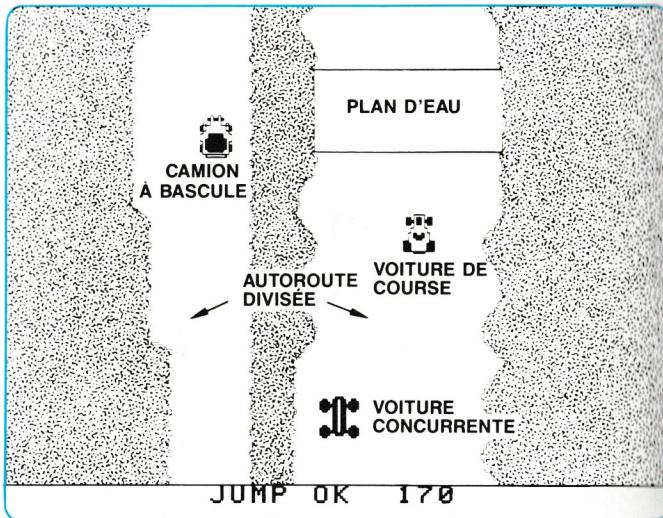


DANGERS DE LA ROUTE

Deux autres types de véhicules constituent un danger pour votre voiture. Des camions à bascule laissent tomber des tas de terre contre lesquels votre voiture peut s'écraser. Quant aux chars d'assaut lourds, ils heurtent avec une force plus grande que la vôtre ce qui peut entraîner de dangereux dérapages.

Parez au décollage!

Lorsque vous entendez le signal sonore et voyez le symbole de saut sur l'écran c'est qu'un plan d'eau vous attend plus loin. La seule façon de ne pas vous retrouver à l'eau c'est de sauter. Souvenez-vous que vous devez rouler à 100 m.p.h. ou plus. Volez au-dessus de l'eau et tentez d'atterrir sans accident sur la route.



Soyez alerte! Vous devrez parfois sauter d'île en île avant d'atteindre la route. Aussi, apprêtez-vous toujours à sauter dès votre atterrissage.

Ne courrez aucun risque

Surprise! Une prime supplémentaire, une récompense spéciale a été prévue pour celui qui fait preuve de prudence et d'adresse. Si vous traversez une saison sans éliminer une seule voiture concurrente, vous gagnez 50 000 points-primes.

Conseils: Si vous misez sur la prime, contournez les voitures avec prudence! Attention aux obstacles sur la route. Frappez-en un seul et c'est la collision.

La fin du parcours

Après l'élimination de toutes vos voitures rouges, votre pointage total apparaît sur l'affichage du pointage. Enfoncez le bouton de saut dans les cinq secondes qui suivent l'affichage pour continuer votre jeu. Si vous utilisez le Module d'expansion #2, poussez le levier de commande vers le haut ou le bas pour continuer votre jeu. Votre pointage revient à zéro et vous recevez cinq nouvelles voitures de course. Vous commencerez toutefois la course au début du parcours dans lequel vous avez eu votre dernière collision.

Si vous ne désirez pas poursuivre votre dernière course, appuyez sur * après le dernier affichage du jeu pour rejouer la même option. Appuyez sur # si vous désirez revenir à l'affichage des options de jeu et choisir un autre défi.

Réinitialisation

Le bouton de réinitialisation sur la console interrompt le jeu et vous ramène à l'affichage-titre. Effectuez aussi cette opération pour commencer une nouvelle partie ou en cas de mauvais fonctionnement du jeu.

POINTAGE

PLAYER 1 "JOUEUR 1"

6320 5 ← VOITURES RESTANTES
POINTAGE



YOU GOT 9 CARS
"VOUS AVEZ ÉLIMINÉ 9 VOITURES"

BONUS POINTS ARE
"VOS POINTS-PRIMES SONT"
 $300 \times 9 = 2700$

THE NEXT SEASON IS SPRING
"LE PRINTEMPS EST LA PROCHAINE SAISON"

INFORMATION



Pour compter des points, vous devez éliminer les voitures concurrentes en sautant par-dessus et en retombant sur elles, ou en les heurtant pour qu'elles s'écrasent contre la bordure.

ACTION	POINTS
Voiture concurrente éliminée	200-500
Sauter sur une îl.....	1 000
Parcours complété.....	Voitures éliminées X 300-500
Prime de conduite prudente	50 000

La distance parcourue sur la route vaut aussi des points. Une voiture de course en prime est remise après tous les 30 000 milles.

LE PLAISIR DE JOUER

Ce guide d'instruction vous présente les notions de base sur la manière de jouer au BUMP 'N' JUMP^{MD}, mais il ne s'agit là que d'un début. Vous découvrirez que cette cartouche offre une multitude de caractéristiques spéciales afin de vous assurer un jeu toujours plus excitant. Essayez de nouvelles techniques de jeu et amusez-vous!

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'œuvre 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'avec une brève description de la défectuosité à: Coleco (Canada) Limitée, 3700 St-Patrick, Montréal, Québec, Canada H4E 1A2 — Service à la clientèle — Électronique. S'il est prouvé que votre cartouche a été endommagée ou mal utilisée par l'acquéreur et de ce fait, n'est pas 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 pas 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 ou de vandalisme.

Cette garantie tient lieu de toute autre garantie expresse et, sauf pour la présente garantie 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, d'un changement ou d'une réparation non-autorisée ou de vandalisme. S'il est prouvé que la cartouche a été 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**
3700 St-Patrick
Montréal, Québec, Canada
H4E 1A2
Service à la clientèle — Électronique

BUMP 'N' JUMP^{MD} est une marque déposée de Data East USA, Inc.[®]

1982 Data East USA, Inc.

ColecoVision[®] est une marque déposée enregistrée de Coleco (Canada) Limitée. **ADAM^{MD}** est une marque déposée de Coleco (Canada) Limitée.

© 1983 Coleco (Canada) Limitée.

Emballage, Programmation et Audio-visuel © 1984 Coleco (Canada) Limitée.

© 1984 Coleco (Canada) Limitée. Tous droits réservés.

COLECO

Imprimé au Canada

Printed in Canada

COLECO

SERVICE POLICY

BUMLP™ is a trademark of Data East USA, Inc. © 1982 Data
 East USA, Inc.
 ColecoVision® is a registered trademark of Coleco (Canada) Limited. LIMTED 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) LIMITED.

If your cartridge requires service after expiration of the 90 DAY LIMTED 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) LIMITED. Coleco's service obligation does not apply to defects arising from abuse, misuse or alteration of the cartridge. If the cartridge is found to have been consumer damaged or abused, then you will be advised in advance of repair costs. Please allow 4 to 6 weeks for repair and return.

BUMLP™ is a trademark of Data East USA, Inc. © 1982 Data
 East USA, Inc.
 ColecoVision® is a registered trademark of Coleco (Canada) Limited. LIMTED 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) LIMITED.

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.

The warranty is made in lieu of any other express warranty, and expresses warranty being made.

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.

In connection with the repair or replacement of defective parts, Coleco will not obligate Coleco to bear the cost of transportation charges if it does not find that the consumer's claim is valid.

Coleco Service Station, and Coleco shall in no event be liable for incidental, consequential or any other damages. This warranty does not cover damage resulting from the use of unauthorized workmanship or repair or replacement of parts by persons other than Coleco.

Coleco's sole and exclusive liability for defects in material and costs.

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 in advance of repair is covered by the warranty, then you will be advised in advance of repair

— Electronics, 3700 St. Patrick, Montréal, Québec, Canada H4 1A2. Information of the problem to COLECO (CANADA) LIMITED, Customer Service Department, address, return it postage prepaid and insured with your name, address, proof of date of purchase and a brief description of your cartridge.

IF YOUR CARTRIDGE FAILS TO OPERATE PROPERLY DURING THE FIRST 90 DAYS AFTER PURCHASE, RETURN IT POSTAGE PREPAID AND INSURED WITH YOUR CARTRIDGE FAILS TO OPERATE PROPERLY DURING THE FIRST 90

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.

90-DAY LIMITED WARRANTY

This instruction guide provides the basic information you'll need to start playing BUMP 'N' JUMP™, but it is only the beginning! You'll find that this cartridge contains special features that make this game exciting every time you play. Experience different techniques—and enjoy the game!

THE FUN OF DISCOVERY

Points are also accumulated for distance traveled along the roadway. A bonus racer is awarded at every 30,000 points.

ACTION COMPLETED	POINTS
Safe driving bonus	50,000
300-500	
Pastern completed bonus	Cars eliminated X
Jumping onto an island	1000
Opponent car eliminated	200-500

To score points, you must eliminate opponent cars, either by jumping and landing on them or by bumping them into borders so they crash.

PLAYER 1	SCORE 6320	RACERS REMAINING 5 →
YOU GOT 9 CARS	BONUSES POINTS ARE	INFORMATION
THE NEXT SEASON IS SPRING		
300 X 9 = 2700		

SCORING

The Reset Button on the console stops the game and returns you to the Title Screen. It can be used to start a new game at any time or in the event of game malfunction.

Reset

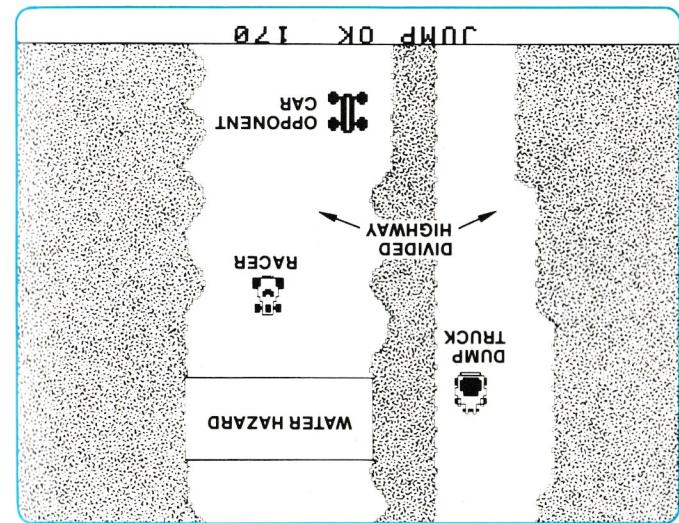
If you do not wish to continue your race, press * after the Game Over screen to replay your game. Your score remains to zero, and you receive five new racers, but you'll start the new competition at the beginning of the same part. Stick up or down to continue your game. If You are Using CollectorVisions® Expansion Module #2, push the Control CollectorVisions® Expansion Module #2, push the jump Button within five seconds to continue your game. Push the jump Button points appear on the scoring screen. Push the jump Button when all your red racers have been eliminated, your total racing tips: Swerve carefully around cars when you're going for the big points. Watch out for obstacles in the road. Hitting any of them means a sure smash-up!

The End Of The Road

Racing Tip: Swerve carefully around cars when you're eliminating any opponent cars, you get 50,000 bonus points! There's an extra bonus, a special award for safe and skillful driving. If you make it through a season without eliminating any opponent cars, you get 50,000 bonus points!

Playing it safe

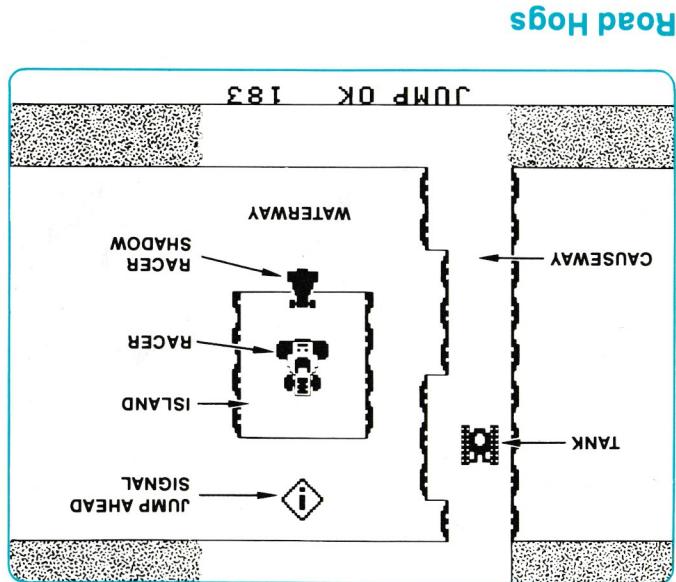
Stay alert, though! Sometimes it will take multiple jumps to reach the other side, as there may be one or more small islands between you and the roadway. Hop from island to island and be ready to jump when you land! If you don't make it, you lose a racer.



When you hear a beeping sound and see the jump Ahead signal on the screen, be warned that a waterway lies dead ahead! There's only one way to avoid ending up in the soup—jump! Remember, your racer must be going 100 mph or more. Sail over the water and try to land safely on the road on the other side.

Waterway to go!

Your racer can be steered left or right even while airborne. Land on an opponent to eliminate it and earn points, with no damage to your own car. As with bumping, your car slows down during a jump or when you land on a competitor, so be sure to get your speed up again!



Racing Tip: Pull back on the Control Stick or release the Foot Pedal to slow down during a jump—sometimes it's necessary! Your opponents by bumping their vehicles with your racer and forcing them off the road. They crash and earn points. But use caution! When you bump, you can lose speed. If you are hit from behind, your racer speeds up, but you can veer off course. If you drive too near a border, you can be bumped into it by an opponent car and . . . crash!

Module #2, Push the Control Stick Up or Down to Jump. If you can't bump 'em—jump 'em. When you speed racers 100 mph or more, your racer can turn into a magnificient flying machine. Jump over cars or any hazard in your path. The JUMP OK signal will let you know when you're moving fast enough. Press either Jump Button on the controller and it's up, up and away! If you are using ColecoVision® Expansion Module #2, Would we steer you wrong?

Racing Tip: Set up a chain reaction by bumping opponents into each other, while you stay safe in the center of the road! Eliminate your opponents by bumping their vehicles with your racer and forcing them off the road. They crash and earn points. But use caution! When you bump, you can lose speed. If you are hit from behind, your racer speeds up, but you can veer off course. If you drive too near a border, you can be bumped into it by an opponent car and . . . crash!

Bumper Cars

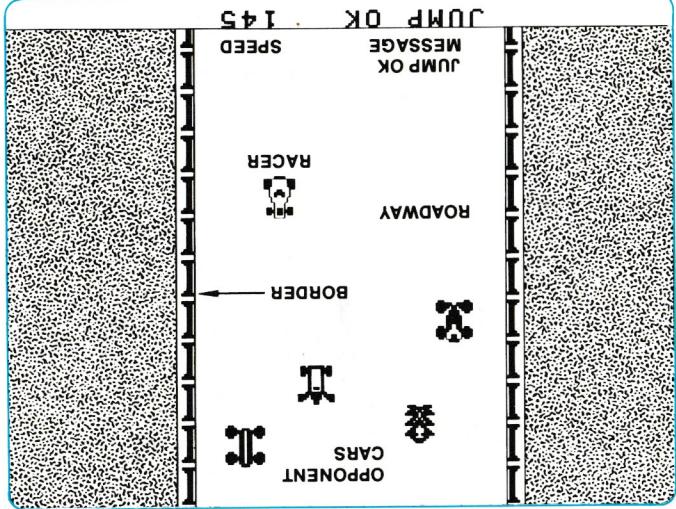
The race is on! As the game begins, your red racer is at the bottom center of the roadway. Traffic is heavy, with opponents on your left and right. More cars will appear ahead of you and behind you as you move down the road. Press the Control Stick up (away from you) and your speed increases. Pull it down (toward you) and your racer slows down. Press the Foot Pedal to increase speed; let up on the Pedal to decrease speed. Now that you have the feel of the controls, you're ready to use your skill, strategy and nerve to score points and leave the competition in the dust!

Players, start your engines!

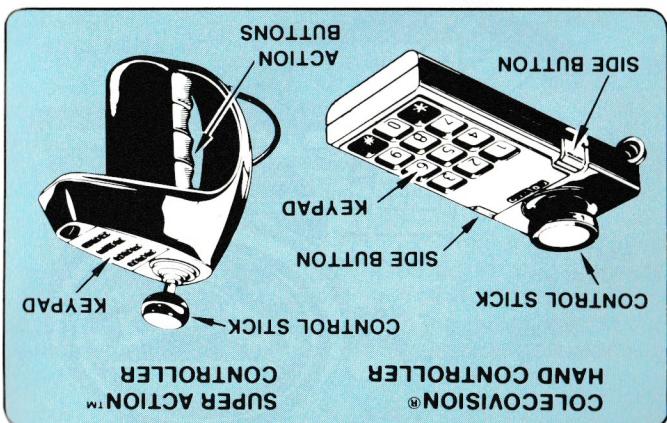
HERE'S HOW TO PLAY

Seasons Greetings

There are 20 different roadway patterns in BUMPER 'N' JUMPER. To complete a pattern, you must race through a tricky, treacherous course! Each pattern begins on the roadway and ends at the gas pump, where you refuel before the next leg of the race. When you've completed Pattern 1, each trip so far can you cruise through the year's previous seasons. How far can you cruise through the year?



When Using ColecoVision® or Super Action™ Controller:

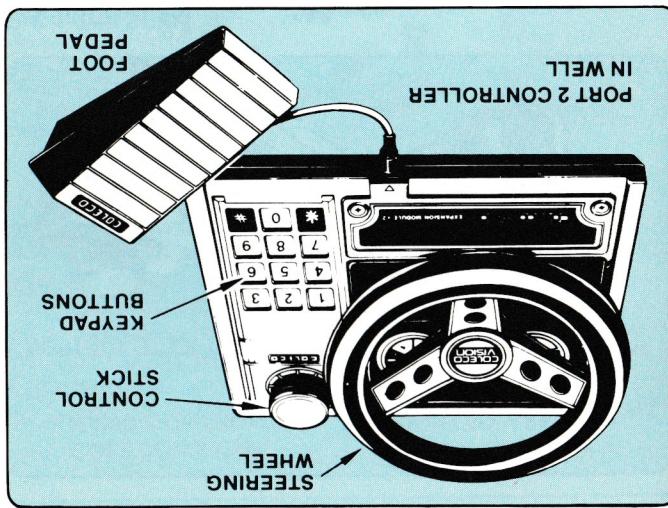


- 1. Control Stick:** Press the Control Stick left or right to move your racer in the selected direction. Press the Control Stick up (away from you) to increase your speed. Release it to maintain your present speed. Press the Control Stick down (toward you) to decrease your speed. Release it to maintain your present speed. Press the Control Stick up (away from you) to increase your speed. Release it to maintain your present speed. Press the Control Stick down (toward you) to decrease your speed. Release it to maintain your present speed.
 - 2. Side Buttons (Standard Controller):** Press either Side Button to jump. Press either Side Button to jump. Press either Side Button to jump.
 - 3. Yellow and Orange Buttons (Super Action Controller):** Press the Yellow or Orange Action Button to jump. Press the Yellow or Orange Action Button to jump. Press the Yellow or Orange Action Button to jump.
- NOTE:** On the Super Action™ Controller, the Speed Roller and Purple and Blue Action Buttons are not used.

- 3. Control Stick (Collection® Controller):** Press the Control Stick up (away from you) or down (toward you) to jump.
- 2. Foot Pedal:** Press the Foot Pedal to maintain current speed. Release the Foot Pedal to accelerate. Release



- 1. Steering Wheel:** Turn the wheel clockwise to move your racer to the right; turn the wheel counterclockwise to move it to the left.



When Using Expansion Module #2:

To pause the action during a game, press * on your controller. The game screen disappears and the theme song continues to play. When you press * again, the game screen reappears at the point at which you paused. There is a brief delay for you to size up the situation before play begins again.

PAUSE Feature



Before the race gets started, use keypad buttons to select the type of controller, the number of drivers and the skill option. After the game is over, press * to replay your game options. Press # to go back to the option screen to choose another challenge.

Keypad

USING YOUR CONTROLS

FOR

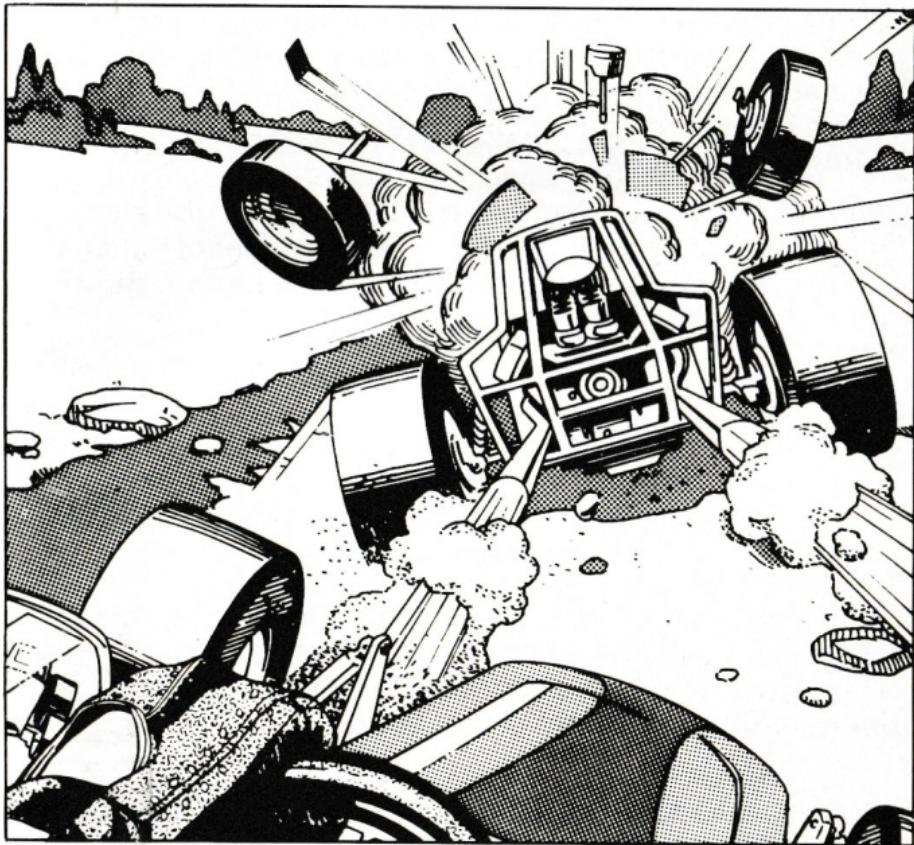
ColecoVision®
& ADAM™
FAMILY COMPUTER SYSTEM

Guide No. 17342

CARTRIDGE INSTRUCTIONS



- Use with:
- Coleco's Expansion Module #2
 - ColecoVision® Controllers • Super Action™ Controllers



- For One or Two Players
- Select from Four Skill Levels

Imported by Coleco (Canada) Limitée.

COLECO