

POUR

COLECO VISION[®]
& **ADAM^{MD}**

L'ORDINATEUR DOMESTIQUE

Guide N° 17342

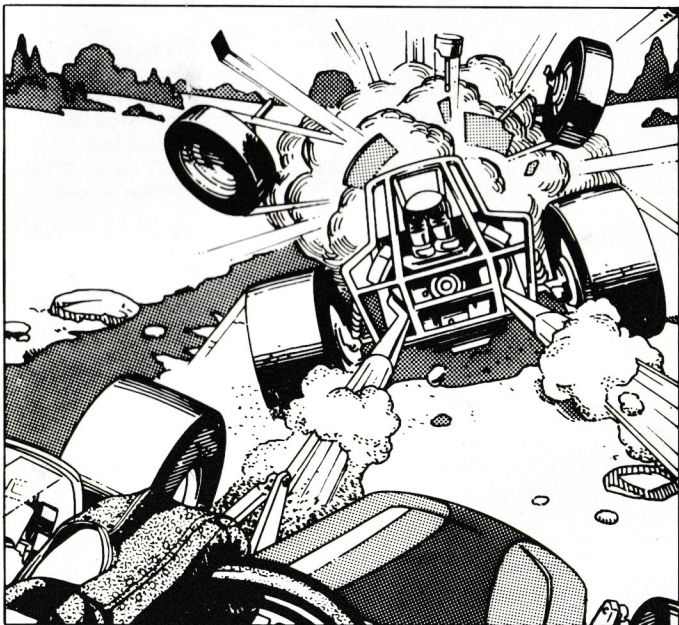
GUIDE D'INSTRUCTION

Bump'n'Jump^{MD}

N° 2440

Fonctionne avec: • Le Module d'expansion #2 de Coleco

• Les contrôleurs ColecoVision[®] • Les contrôleurs Super Action^{MD}



• 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. Retombes 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 roulez 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.

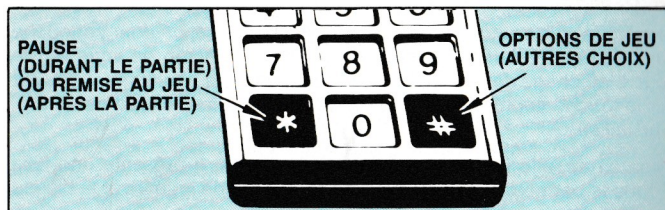
- Niveau 1:** Le plus facile, conçu pour les conducteurs débutants avec permis.
- Niveau 2:** Présente plus de défi que le précédent. Les voitures sont plus difficiles à heurter.
- Niveau 3:** Encore plus difficile! Il vous faudra un œil vigilant et des réflexes rapides!
- Niveau 4:** Le plus grand de tous les défis!

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

UTILISATION DES CONTRÔLEURS

Clavier

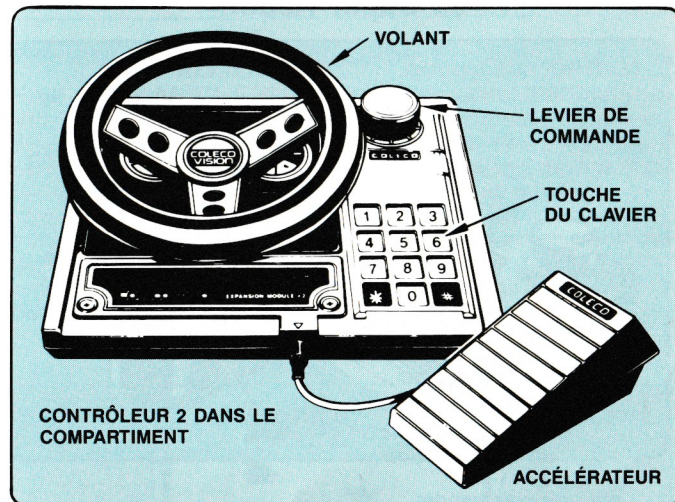
Avant le début de la course, utilisez les touches du clavier pour sélectionner le type de contrôleur, le nombre de coureurs et le niveau de difficulté. Après la partie, appuyez sur * pour rejouer la même option; appuyez sur # pour revenir à l'affichage des options de jeu et choisir un autre défi.



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

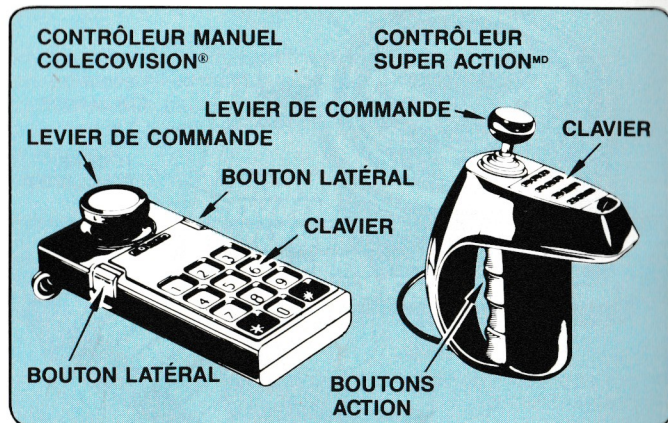


1. **Volant:** Tournez le volant dans le sens des aiguilles d'une montre pour déplacer votre voiture vers la droite et dans le sens inverse, pour la déplacer vers la gauche.



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™):

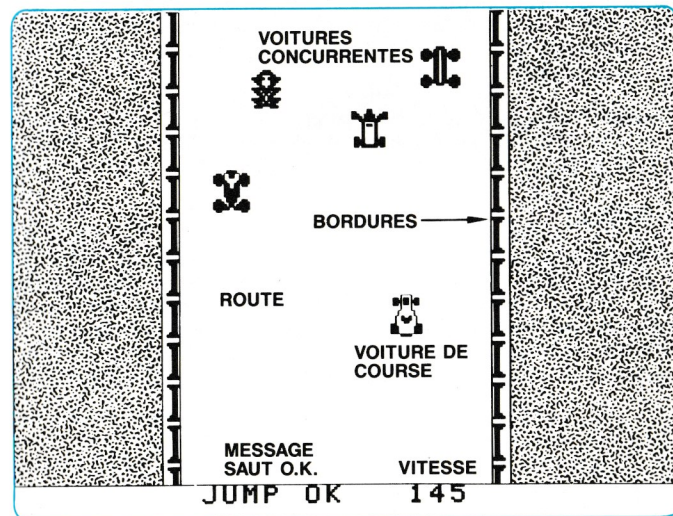
Appuyez sur l'un de ces boutons pour sauter.

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 vœux 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...

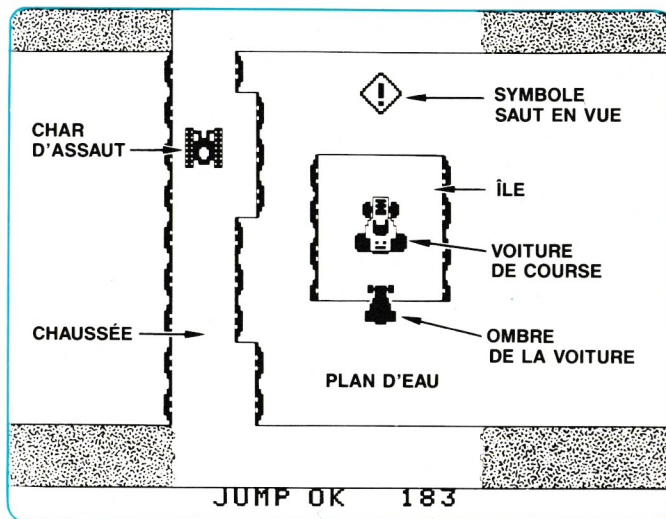
Conseil: Provoquez un carambolage en poussant les voitures concurrentes les unes sur les autres tout en demeurant bien en sécurité au centre de la route. Est-ce que nous vous indurions en l'erreur?

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!

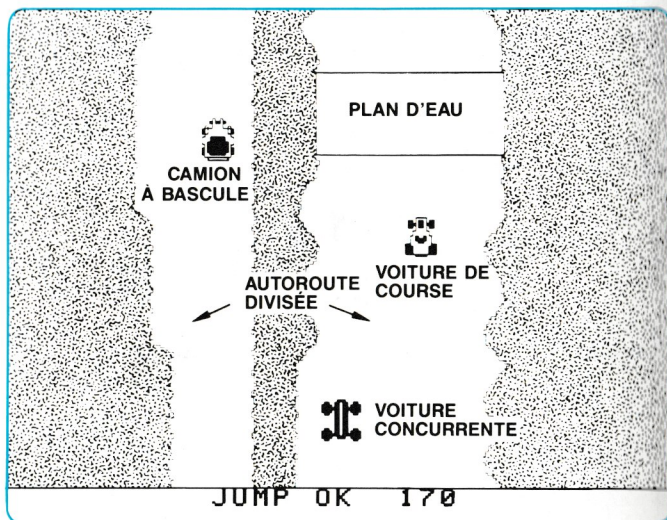


DANGERS DE LA ROUTE

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 courez 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-primés.

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
6320
POINTAGE

"JOUEUR 1"
5 ← **VOITURES RESTANTES**



YOU GOT 9 CARS
"VOUS AVEZ ÉLIMINÉ 9 VOITURES"
BONUS POINTS ARE
"VOS POINTS-PRIMES SONT"
300 X 9 = 2700

INFORMATION

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

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

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

POINTS

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' JUMPTM, 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'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'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'utilisateur, 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

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) LIMITEE.

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.

All returns must be directed to:

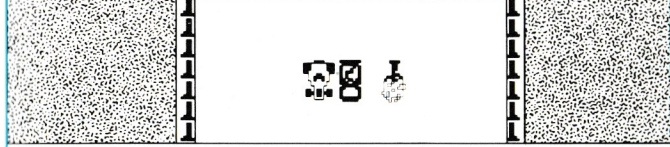
Coleco (Canada) Limitee
Customer Service — Electronics
3700 St-Patrick
Montreal, Quebec
Canada H4E 1A2

BUMP 'N' JUMP™ is a trademark of Data East USA, Inc. © 1982 Data East USA, Inc.
ColecoVision® is a registered trademark of Coleco (Canada) Limitee. **ADAM™** is a trademark of Coleco (Canada) Limitee © 1983 Coleco (Canada) Limitee.
Package, Program and Audiovisual © 1984 Coleco (Canada) Limitee.

© 1984 Coleco (Canada) Limitee. All Rights Reserved.

SCORING

PLAYER 1
6320 SCORE
5 → RACERS REMAINING



YOU GOT 9 CARS
BONUS INFORMATION
BONUS POINTS ARE
300 X 9 = 2700
THE NEXT SEASON IS SPRING

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

ACTION COMPLETED

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

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

THE FUN OF DISCOVERY

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. 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) LIMITED, Customer Service — Electronics, 3700 St-Patrick, Montreal, Quebec, Canada H4E 1A2. 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.

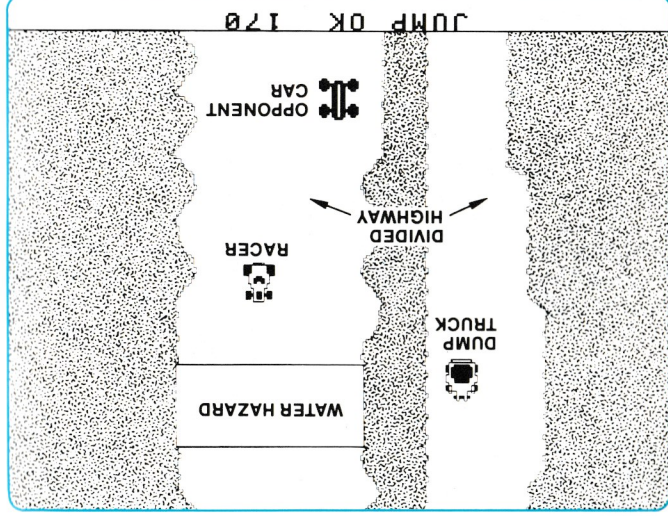
This warranty is invalid if the damage or defect is caused by accident, act of God, consumer abuse, unauthorized alteration or repair, vandalism or misuse.

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.

Waterway to go!

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.



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.

Playing it safe

Surprise! There's an extra bonus, a special reward for safe and skillful driving. If you make it through a season without eliminating **any** opponent cars, you get 50,000 bonus points!

Racing Tip: Sverve **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

When all your red racers have been eliminated, your total points appear on the scoring screen. Push the Jump Button within five seconds to continue your game. If you are using ColecoVision® Expansion Module #2, push the Control Stick up or down to continue your game. Your score re- turns to zero, and you receive five new racers, but you'll start the new competition at the beginning of the same pattern you were in when your last racer crashed. If you do not wish to continue your last race, press * after the Game Over screen to replay your game option. Press # to return to the Game Option screen and choose another challenge.

Reset

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

Players, start your engines!

The race is on! As the game begins, your red racer is at the bottom center of the roadway. Traffic is heavy, with opponent cars 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. If you are using ColecoVision® Expansion Module #2, press **down on the Foot Pedal to increase speed; let up on the pedal to decrease speed**. Now that you have the feel of your controls, you're ready to use your skill, strategy and nerve to score points and leave the competition in the dust!

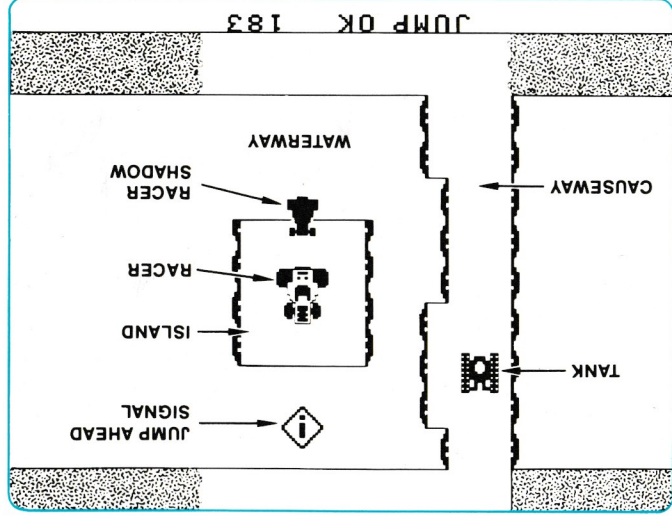
Bumper Cars

Eliminate your opponents by bumping their vehicles with your racer and forcing them off the road. They crash and you 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! **Racing Tip:** Set up a chain reaction by bumping opponent cars into each other, while you stay safe in the center of the road! Would we steer you wrong?

Jump to it!

If you can't bump 'em—jump 'em. When your speed reaches 100 mph or more, your racer can turn into a magnificent 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, push the Control Stick up or down to jump.

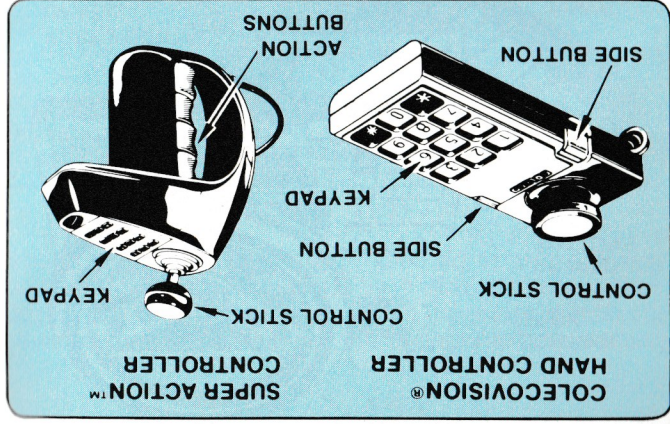
Your racer can be steered left or right even while airborne. Land on an opponent to eliminate it and earn points, with no damage to your own car. As with bumping, your car slows down during a jump or when you land on a competitor, so be sure to get your speed up again! **Racing Tip:** Pull back on the Control Stick or release the Foot Pedal to slow down during a jump—sometimes it's necessary!



Road Hogs

In addition to opponent cars, there are two other types of vehicles on the road that pose a hazard to your racer. Dump trucks drop loads of dirt in your path, causing your racer to crash. Heavy, lumbering tanks knock you farther than you bump them, and can send you into a dangerous skid!

When Using ColecoVision® or Super Action™ Controller:

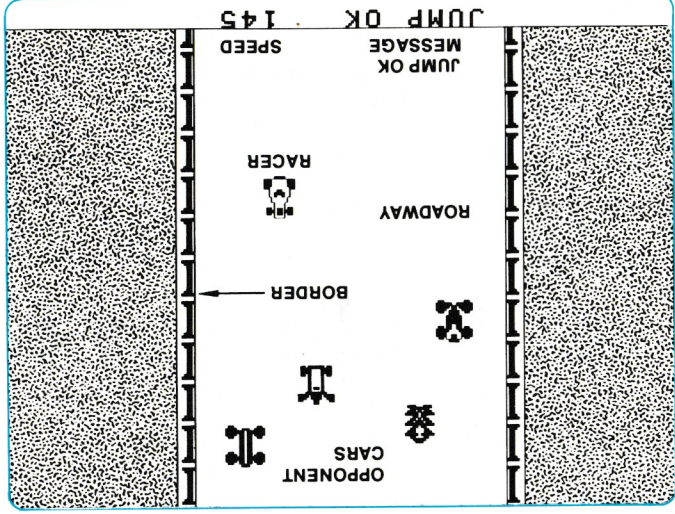


- 1. Control Stick:** Press the Control Stick left or right to move your racer in the selected direction. Press the Control Stick up (away from you) to increase your speed. Release it to maintain your present speed. Press the Control Stick down (toward you) to decrease to a minimum speed.
NOTE: Your racer will coast at the same speed until it bumps an object or jumps. It then changes speed.
- 2. Side Buttons (Standard Controller):** Press either Side Button to jump.
- 3. Yellow and Orange Action Buttons (Super Action™ Controller):** 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.

HERE'S HOW TO PLAY

Seasons Greetings

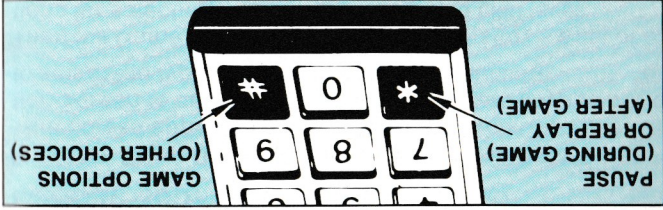
There are 20 different roadway patterns in BUMP 'N' JUMP™. To complete a pattern, you must race through a tricky, treacherous course! Each pattern begins on the road-way and ends at the gas pump, where you refuel before the next leg of the race. When you've concluded Pattern 1, each successive pattern takes you through a season of the year: spring, summer, fall, winter and so on. The upcoming season is indicated on the scoring screen. Every pattern contains different hazards, each more difficult than previous ones. How far can you cruise through the year?



USING YOUR CONTROLS

Keypad

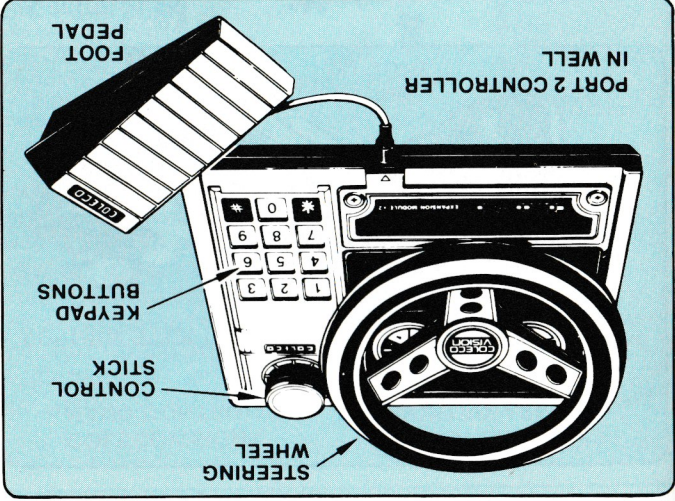
Before the race gets started, use keypad buttons to select the type of controller, the number of drivers and the skill option. After the game is over, press * to replay your game option; press # to go back to the option screen to choose another challenge.



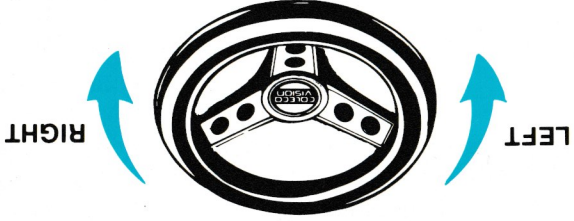
PAUSE Feature

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.

When Using Expansion Module #2:



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



2. Foot Pedal: Press the Foot Pedal to accelerate. Release the Foot Pedal to maintain current speed.

3. Control Stick (ColecoVision® Controller): Press the Control Stick up (away from you) or down (toward you) to jump.

GAME DESCRIPTION

BUMP 'N' JUMP™ is no ordinary driving game! There are new twists in this road race that combines the bumper-bouncing action of a demolition derby with the speed and skillful maneuvering of a Grand Prix.

Maneuver your way out of a tight spot, then put the pedal to the metal, step up to 220 mph and pull away from the pack. Bump into other cars on the roadway to send them crashing. Jump to clear water hazards or to vault over an opponent. Land on other racers to earn points and eliminate them from the competition.

Race through all kinds of roadways, each with its own set of hazards. You'll travel over wide four-lanes, narrow causeways and oddly jagged two-lanes. Watch out for dangerous centers islands, dirt piles dropped by the dump trucks and small water hazards.

Coleco's Expansion Module #2 driving unit gives you the feel of a real road race. Whether you're a driver of Indianapolis 500 class, or a beginner with a learner's permit, BUMP 'N' JUMP™ has a challenge to fit your driving skill.

GETTING READY TO PLAY

MAKE SURE THE COLECOVISION® OR ADAM™ IS OFF BEFORE INSERTING OR REMOVING A CARTRIDGE.

If you are using Expansion Module #2, assemble it as shown in its owner's manual. Connect the module to Port 1 of the ColecoVision® console or ADAM™. Connect a hand controller to Port 2. Turn power ON.

One-Driver Game

Driver uses Expansion Module #2 or a hand controller connected to Port 1.

Two-Driver Game (Alternating Drivers)

Drivers take turns using Expansion Module #2; or Driver 1 uses a hand controller connected to Port 1 and Driver 2 uses a controller connected to Port 2.

NOTE: If you are using Expansion Module #2, it is useful to use Pause to freeze the game until the new player has settled into the equipment.

Driver 1 goes first and drivers take turns. Each turn lasts until a racer is wrecked or a roadway pattern is completed. Play then shifts to the next driver.

Choose Your Challenge

Press the Reset Button (Cartridge Reset on ADAM™) and the Title Screen appears on your TV. Wait for the Controller Option Screen to appear. Press the appropriate keypad button to select the type of controller you will be using.

Then the Game Option Screen appears. It shows a list of options for selecting number of players and skill level:

Skill 1 is the easiest, just right for beginning drivers with permits.

Skill 2 is harder. Opponent cars are harder to bump — no leisurely Sunday drive!

Skill 3 is even harder! You'll need sharp eyes and quick reactions!

Skill 4 is the toughest challenge of all!

Make your choice by pressing the corresponding number button on either controller keypad.

FOR
COLECO VISION®
& **ADAM™**
FAMILY COMPUTER SYSTEM

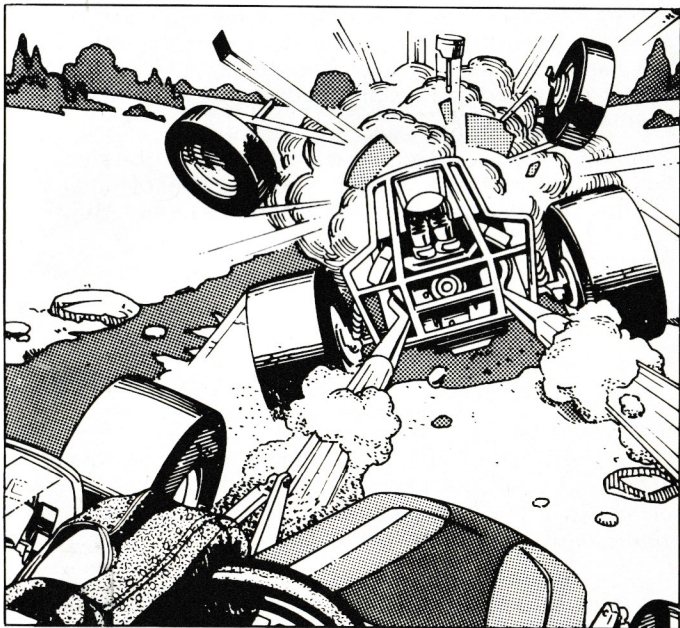
Guide No. 17342

CARTRIDGE INSTRUCTIONS

Bumper'n'Jump™

No. 2440

- 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