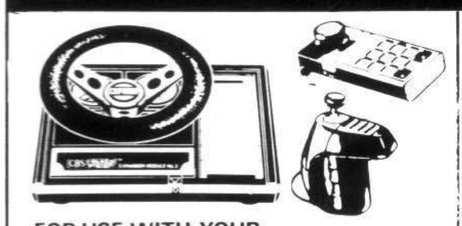
CBS
ELECTRONICS

60-244001-71

2L2454

Bump'n'Jump™



FOR USE WITH YOUR
EXANSION MODULE 2,
CBS COLECOVISION™ CONTROLLERS
OR SUPER ACTION™ CONTROLLERS

CARTRIDGE INSTRUCTIONS
SPIELANLEITUNG IN DEUTSCH
MODE D'EMPLOI EN FRANÇAIS
SPELINSTRUKTIES
ISTRUZIONI PER LA CARTUCCIA

CBS
ELECTRONICS

Video Game Cartridge for CBS ColecoVision Video Game System
Video Spiel-Kassetten für CBS ColecoVision Video Game System
Cartouche de Jeux Video pour CBS ColecoVision Video Game System
Video Spelkassette voor CBS ColecoVision Video Game System
Cartuccia Video Giocco per CBS ColecoVision Video Game System

English Instructions	Page	3
Spielanleitung in Deutsch	Blatt	12
Mode d'emploi en Français	Page	23
Nederlandse gebruiksaanwijzing	Bladzijde	31
Istruzioni in Italiano	Pagina	40

CBS is a trademark of CBS Inc.
ColecoVision®, ADAM™ & Super Action™
are trademarks of Coleco Industries, Inc.
© 1983 CBS Inc. BUMP 'N' JUMP™
© 1982 Data East USA, Inc.
Printed in Holland

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 skilful manœuvring of a Grand Prix.

Manœuvre 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 twolanes. Watch out for dangerous centre islands, dirt piles dropped by the dump trucks and small water hazards.

CBS ColecoVision 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

If you are using Expansion Module 2, assemble it as shown in its owner's manual. Connect the module to Port 1 of the CBS 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!

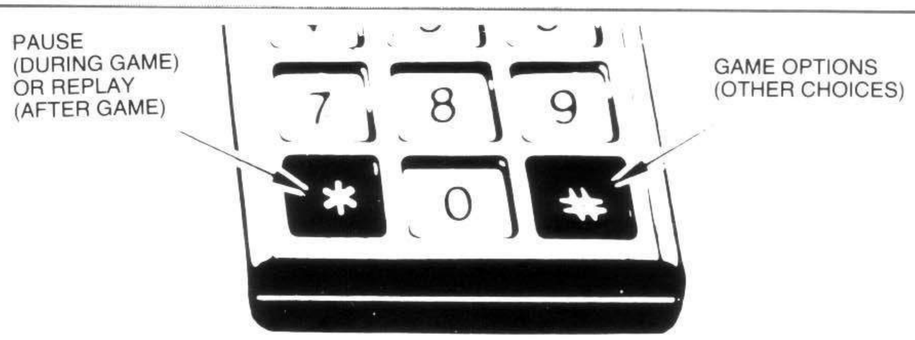
Skill 4 is the toughest challenge of all!

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

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.

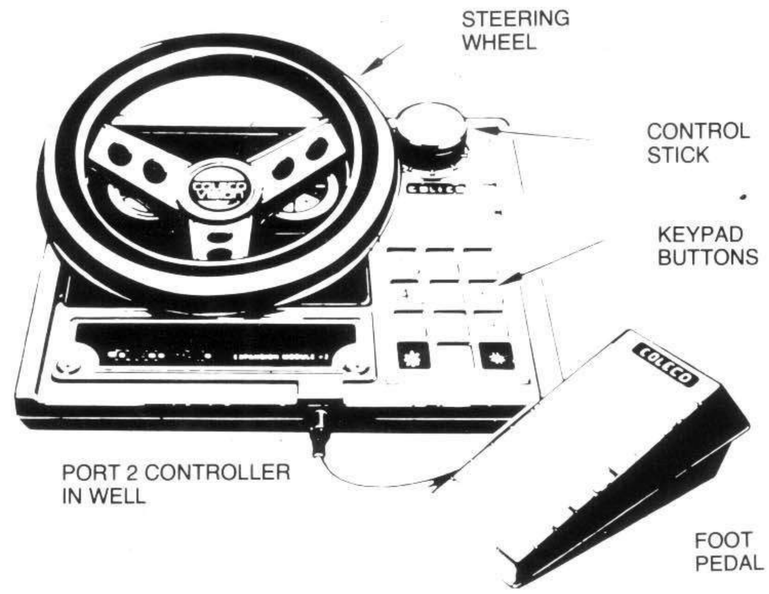
USING YOUR CONTROLS



PAUSE Feature

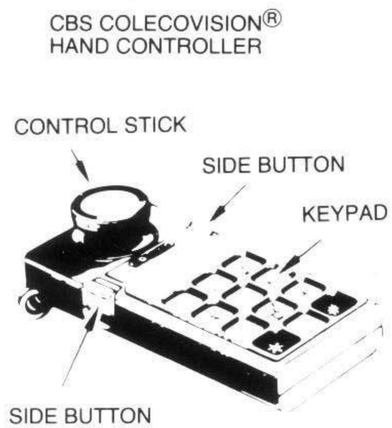
To pause the action during a game, press ★ on your controller. The game screen disappears and the theme song continues to play. When you press ★ again, the game screen reappears at the point at which you paused. There is a brief delay for you to size up the situation before play begins again.

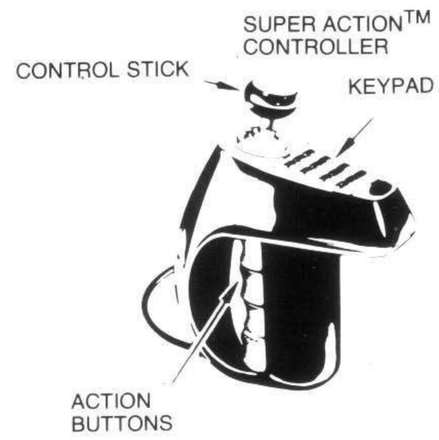
When using CBS Expansion Module 2:



1. **Steering Wheel:** Turn the wheel clockwise to move your racer to the right; turn the wheel counterclockwise to move to the left.
2. **Foot Pedal:** Press the Foot Pedal to accelerate. Release the Foot Pedal to maintain current speed.
3. **Control Stick (CBS ColecoVision® Controller):** Press the Control Stick up (away from you) or down (toward you) to jump.

When using CBS 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.

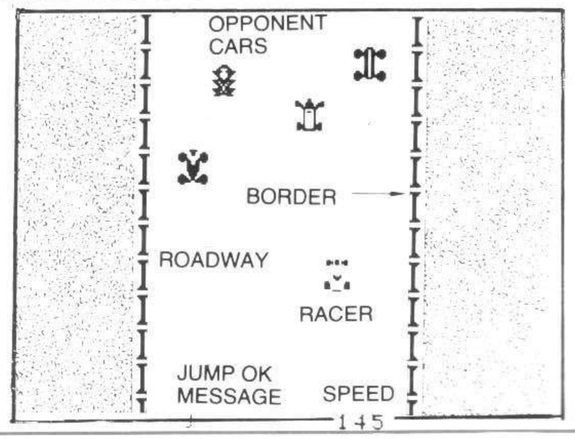
3. **Yellow and Orange Action Buttons (Super Action™ Controller):**
   Press the Yellow or Orange Action Button to jump.

   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 roadway 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, autumn, 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?



Players, start your engines!

The race is on! As the game begins, your red racer is at the bottom centre 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 CBS 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 by an opponent car and... crash!

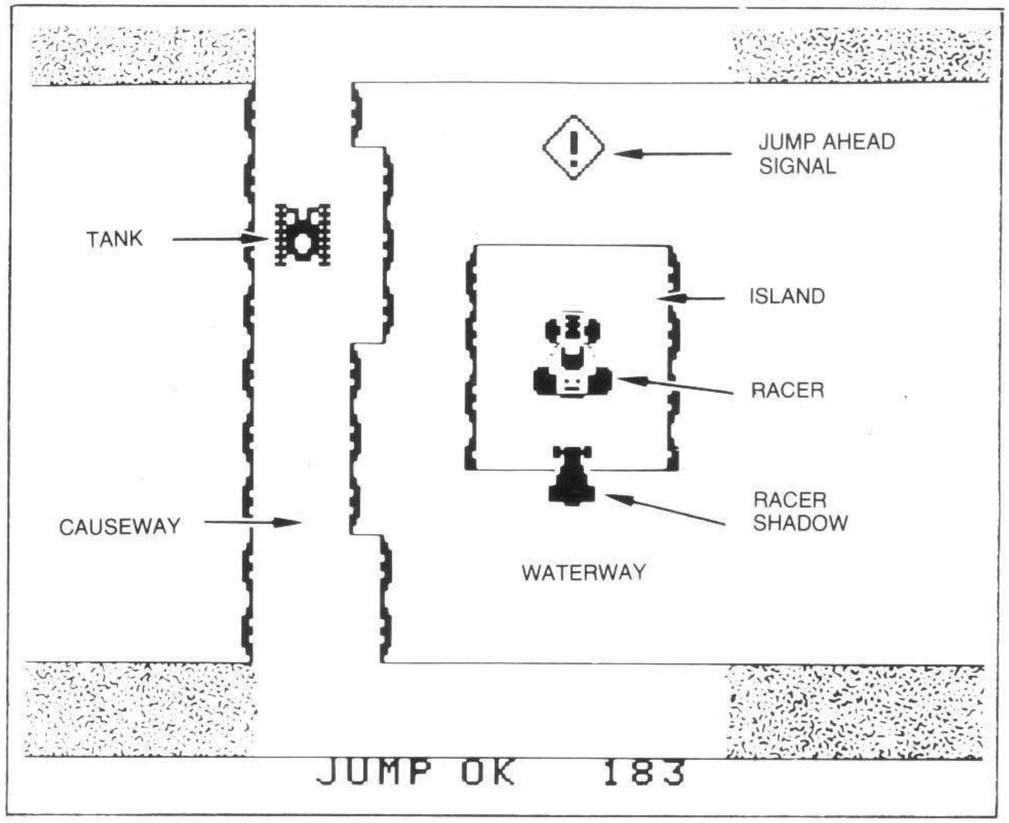
Racing Tip: Set up a chain reaction by bumping opponent cars into each other, while you stay safe in the centre of the road! Would we steer you wrong?

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 CBS 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!

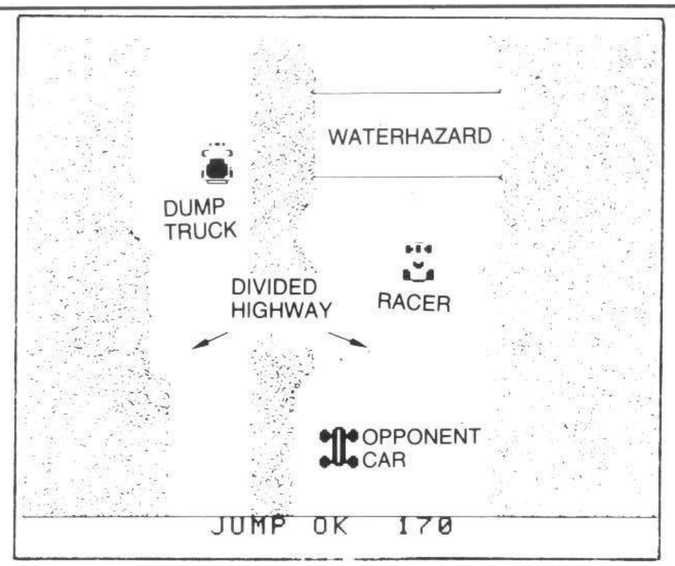


Road Hogs

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!

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 skilful driving. If you make it through a season without eliminating **any** opponent cars, you get 50.000 bonus points!

Racing Tip: 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

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 CBS ColecoVision® Expansion Module 2, push the Control Stick up or down to continue your game.** Your score returns 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 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.

SCORING



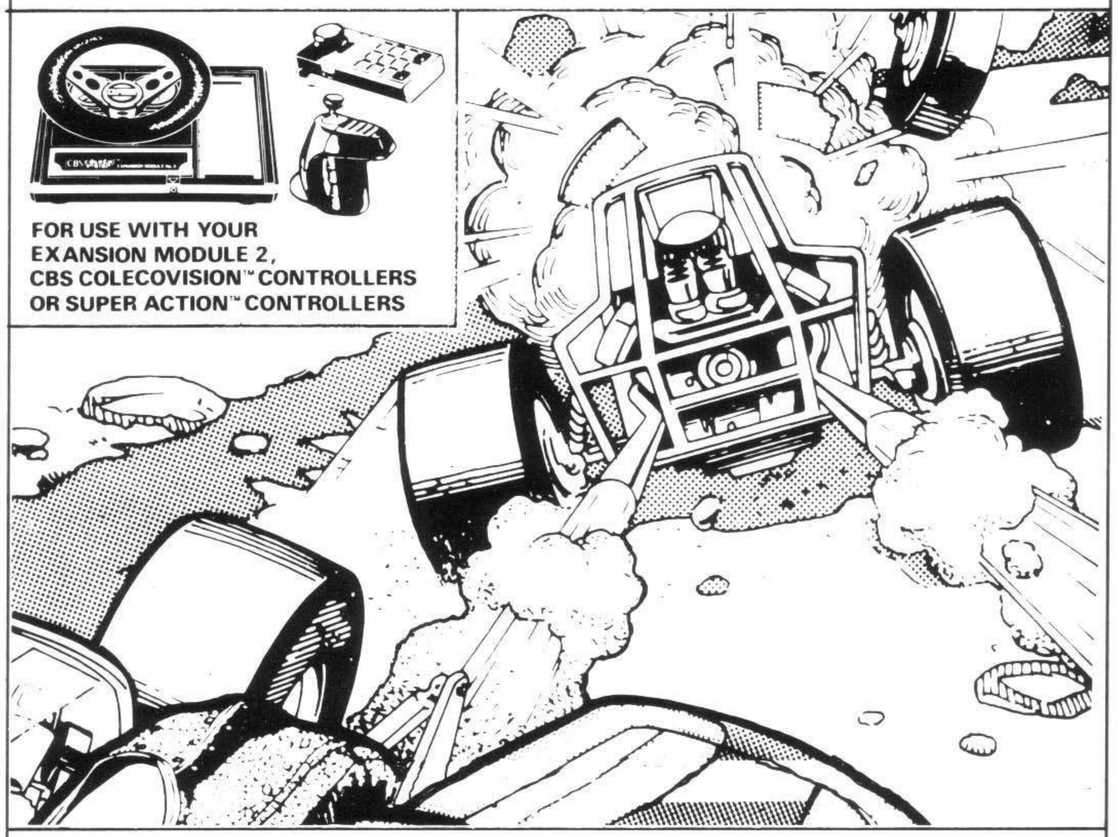
To score points, you must eliminate opponent cars, either by jumping and landing on them or by bumping them into borders so they crash.

ACTION COMPLETED	POINTS
Opponent car eliminated	200-500
Jumping onto an island	1000
Safe driving bonus	50.000
Pattern completed bonus	Cars eliminated x 300-500

Points are also accumulated for distance travelled 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!



SPIELBESCHREIBUNG

BUMP 'N' JUMP ist kein normales Spiel! Es gibt neue Feinheiten in diesem Rennen, die die Angriffsaktionen eines Demolition Derbys mit der Geschwindigkeit und geschicktes Manövrieren eines Grand Prix kombinieren.
Manövrieren Sie aus einer gefährlichen Situation, geben Sie Gas, beschleunigen Sie auf 220 Meilen pro Stunde und setzen Sie sich von der Menge ab. Rammen Sie gegen andere Wagen auf der Straße, damit sie ins Schleudern kommen. Springen Sie über Seen oder gegnerische Wagen. Landen Sie auf anderen Wagen, um Punkte zu bekommen und Ihre Gegner sind aus dem Rennen.
Fahren Sie bei Höchstgeschwindigkeit auf allen Straßenarten – alle haben ihre besonderen Gefahren. Sie fahren über breite, vierspurige Straßen, schmale Dämme und Zick-Zack-Strecken mit nur zwei Spuren. Achten Sie auf gefährliche Verkehrsinseln, von Müllfahrzeugen fallengelassene Dreckhaufen und kleine Wassergräben. Ausbaumodul 2 gibt Ihnen das Feeling von einem richtigen Straßenrennen. Ob Sie ein Fahrer der Indianapolis 500er Klasse oder ein Anfänger sind, hat BUMP 'N' JUMP die Herausforderung für Ihre Fahrkünste.

VORBEREITUNG ZUM SPIEL

Achten Sie darauf, daß die Console oder ADAM™ ausgeschaltet ist – EIN/AUS-Schalter auf "OFF" – bevor Sie eine Cassette einstecken oder auswechseln.

Wenn Sie Ausbaumodul 2 benutzen, schließen Sie es wie in der Anleitung gezeigt an. Schließen Sie das Modul an Fach 1 der Console oder von ADAM™. Schließen Sie eine Bedienungseinheit an Fach 2. Schalten Sie auf ON.

Ein Spieler
Der Fahrer benutzt Ausbaumodul 2 oder eine Bedienungseinheit, die an Fach 1 angeschlossen ist.

Zwei Spieler (spielen abwechselnd)

Die Spieler spielen abwechselnd mit Ausbaumodul 2; oder Spieler 1 benutzt die Bedienungseinheit aus Fach 1 und Spieler 2 benutzt die Bedienungseinheit aus Fach 2.

Beachten Sie: Wenn Sie Ausbaumodul 2 benutzen, können Sie ★ drücken, um das Spiel zu unterbrechen, bis der nächste Spieler am Gerät sitzt.
Spieler 1 beginnt, und die Spieler spielen abwechselnd. Jeder ist so lange dran, bis ein Rennwagen vernichtet oder eine Strecke beendet wird. Dann kommt der nächste Spieler.

Wählen Sie Ihre Herausforderung

Drücken Sie RESET (Cartridge Reset auf ADAM™) und das Titelbild erscheint auf Ihrem Bildschirm. Warten Sie, bis Controller Option erscheint. Drücken Sie dann die entsprechende Zahlentaste, um die Art der Bedienungseinheit zu wählen, die Sie benutzen wollen. Dann erscheint die Spielwahl-Tabelle. Sie zeigt Ihnen eine Auswahl von Spielern und Schwierigkeitsgraden:

Skill 1 ist die leichteste Version, für Anfänger.

Skill 2 ist schwieriger. Die gegnerischen Wagen sind schwerer zu treffen – keine gemütliche Sonntagsfahrt!

Skill 3 ist noch schwieriger! Sie brauchen ein gutes Auge und schnelle Reaktionen!

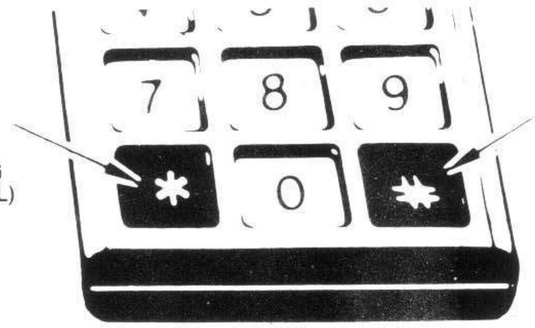
Skill 4 hat die größte Herausforderung!

Wählen Sie durch Drücken der entsprechenden Zahlentaste auf der Bedienungseinheit.

Zahlentastatur

Bevor das Rennen beginnt, benutzen Sie die Zahlentasten, um die Art der Bedienungseinheit, die Anzahl der Fahrer und den Schwierigkeitsgrad auszuwählen. Am Ende des Spiels drücken Sie ★, um das Spiel zu wiederholen. Drücken Sie #, und die Spielwahl-Tabelle erscheint, Sie können dann eine neue Herausforderung wählen.

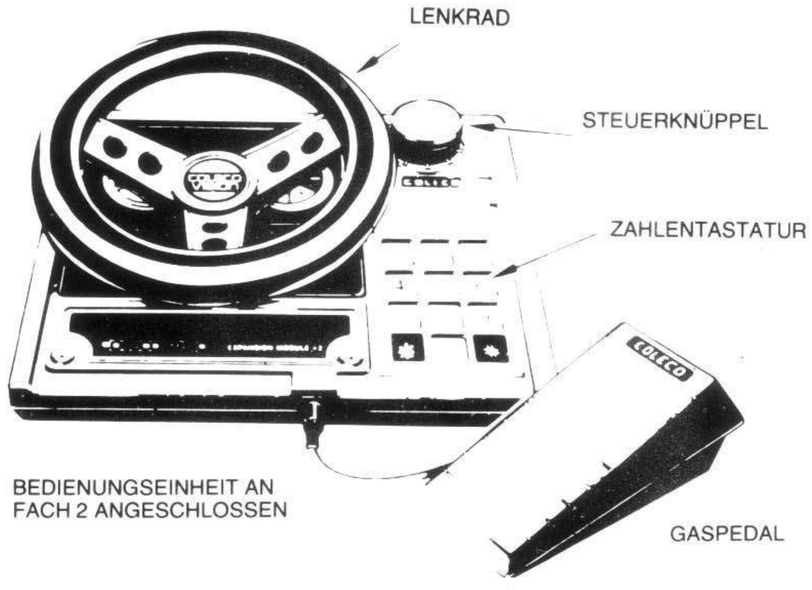
GEBRAUCH DER BEDIENUNGSEINHEITEN



Pause

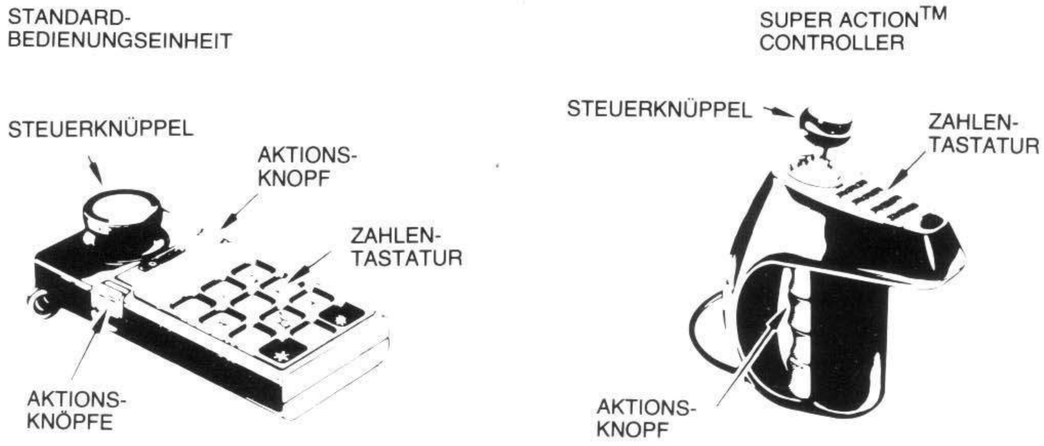
Um das Spiel zu unterbrechen, drücken Sie ★ auf Ihrer Bedienungseinheit. Das Bild verschwindet und die Musik spielt. Wenn Sie ★ nochmals drücken, wird das Spiel dort wieder aufgenommen, wo es unterbrochen wurde. Es gibt eine kleine Verzögerung, und Sie können die Situation einschätzen, bevor das Spiel weitergeht.

Beim Gebrauch des Ausbaumoduls 2:



1. **Lenkrad:** Drehen Sie das Lenkrad im Uhrzeigersinn, um Ihren Rennwagen nach rechts zu lenken; drehen Sie das Lenkrad gegen den Uhrzeigersinn, um ihn nach links zu lenken.
2. **Gaspedal:** Zum Beschleunigen drücken Sie das Gaspedal. Lassen Sie es los, um Ihre jetzige Geschwindigkeit beizubehalten.
3. **Steuerknüppel: (Standard-Bedienungseinheit):** Drücken Sie den Steuerknüppel nach oben (von sich weg) oder nach unten (zu sich), um einen Sprung zu machen.

Beim Gebrauch der Standardbedienungseinheit oder des Super Action™ Controllers:



1. **Steuerknüppel:** Drücken Sie den Steuerknüppel nach links oder rechts, um Ihren Rennwagen in die gewünschte Richtung zu bewegen. Drücken Sie den Steuerknüppel nach oben (von sich weg), um zu beschleunigen. Lassen Sie ihn los, um Ihre jetzige Geschwindigkeit beizubehalten. Drücken Sie den Steuerknüppel nach unten (zu sich), um Ihre Geschwindigkeit auf ein Minimum zu reduzieren.

2. **Aktionsknöpfe (Standard-Bedienungseinheit):** Drücken Sie einen Aktionsknopf, um einen Sprung zu machen.

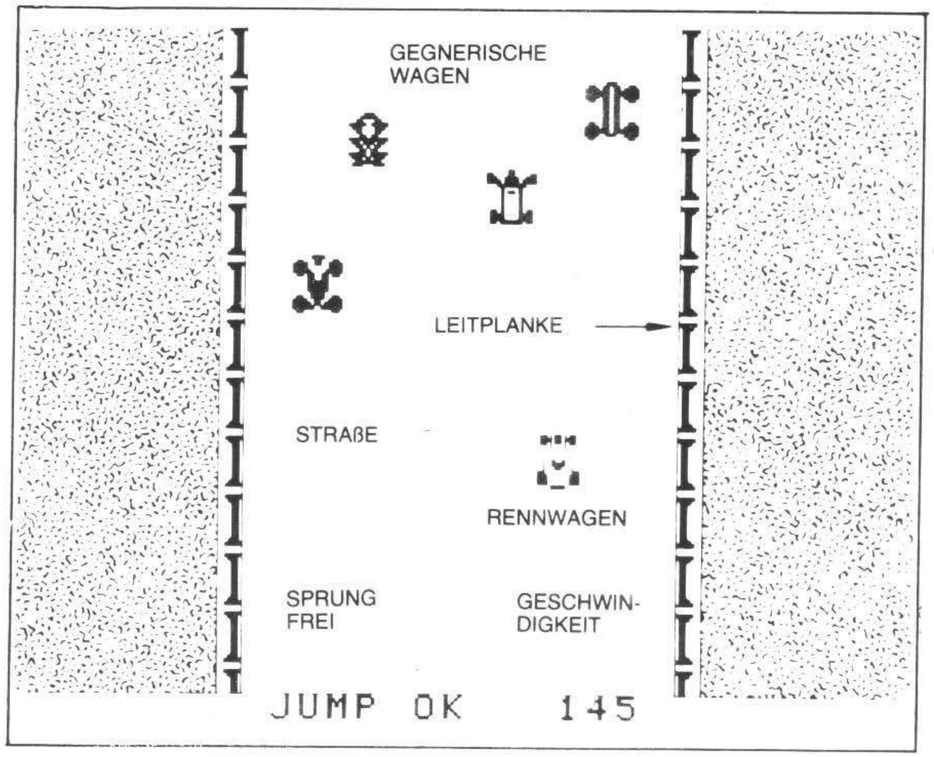
3. **Gelber und orangefarbener Aktionsknopf (Super Action™ Controller):** Drücken Sie den gelben oder orangefarbenen Aktionsknopf, um einen Sprung zu machen.

Beachten Sie: Beim Super Action™ Controller werden der Geschwindigkeitsregler, der lilafarbene und der blaue Aktionsknopf nicht benutzt.

SO WIRD GESPIELT

Spieler, starten Sie Ihre Motoren!

Das Rennen hat begonnen! Wenn das Spiel beginnt, befindet sich Ihr roter Rennwagen auf der unteren Mitte der Straße. Der Verkehr ist dicht, mit gegnerischen Wagen links und rechts von Ihnen. Weitere Wagen erscheinen vor und hinter Ihnen, während Sie die Straße entlangfahren. Drücken Sie den Steuerknüppel nach oben (weg von Ihnen), und Sie beschleunigen.



Ein Saison-Geschäft

Es gibt 20 verschiedene Rennstrecken in BUMP 'N' JUMP. Um eine Strecke zu beenden, müssen Sie einige Gefahren überstehen! Jede Strecke beginnt auf der Rennbahn und endet an der Tankstelle, wo Sie vor der nächsten Etappe wieder auftanken. Wenn Sie Strecke 1 beendet haben, bringt Sie jede darauffolgende Strecke durch eine Jahreszeit: Sommer, Herbst, Winter und so weiter. Die kommende Jahreszeit wird auf dem Bildschirm angezeigt. Jede Strecke hat verschiedene Gefahren und jede ist schwieriger als die vorherige. Wie weit kommen Sie durch das Jahr?

Drücken Sie ihn nach unten (zu sich) und Ihre Rennwagen verlangsamt sich. **Wenn Sie Ausbaumodul 2 benutzen, lassen Sie das Gaspedal los, um langsamer zu fahren.** Wenn Sie mit den Bedienungseinheiten gut zurechtkommen, sind Sie bereit, Ihre Fahrkünste, Taktiken und Nerven einzusetzen, um Punkte zu bekommen und Ihre Gegner in einer Staubwolke hinter sich zu lassen!

Bumper-Wagen

Vernichten Sie die gegnerischen Wagen, indem Sie sie mit Ihrem Rennwagen von der Straße stoßen. Sie knallen gegen die Leitplanke, und Sie bekommen Punkte. Aber Vorsicht! Wenn Sie mit einem anderen Wagen zusammenstoßen, können Sie an Geschwindigkeit **verlieren.** Wenn Sie von hinten gestoßen werden, wird Ihr Rennwagen schneller, aber Sie können von der Strecke abkommen. Wenn Sie zu nahe an eine Leitplanke kommen, könnten Sie verunglücken!

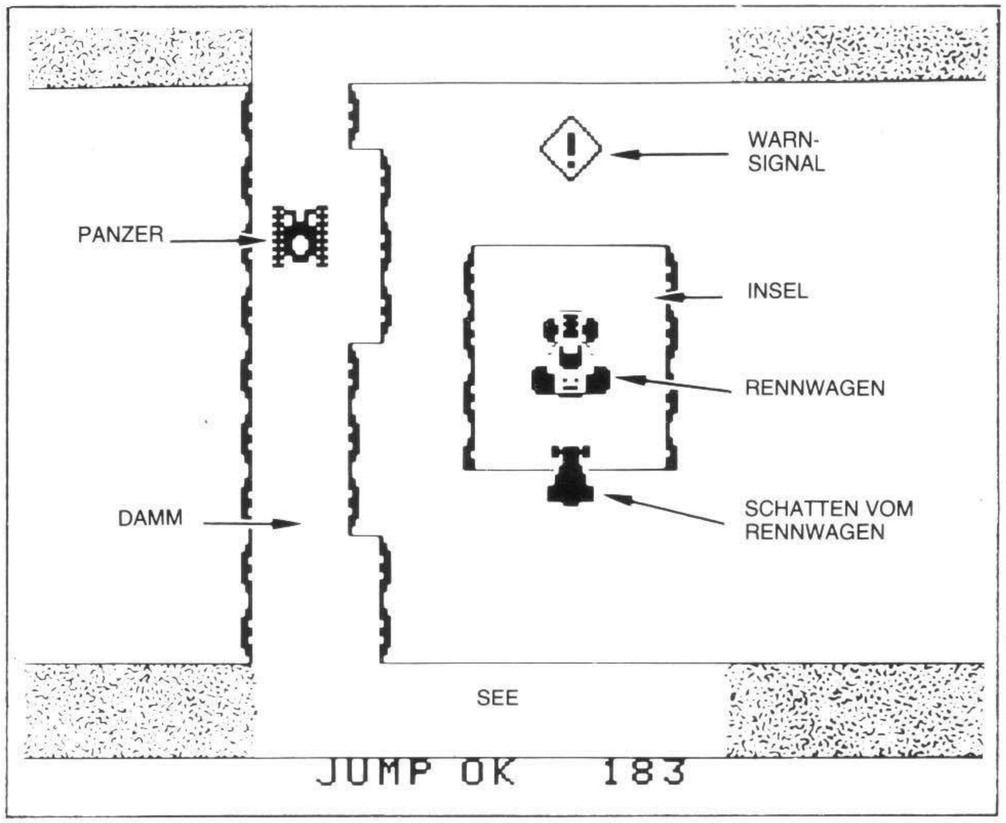
Renn-Hinweis: Verursachen Sie eine Kettenreaktion, indem Sie gegnerische Wagen gegeneinander schubsen, während Sie mitten auf der Straße sicher bleiben!

Auf geht's!

Wenn Sie nicht dagegen fahren können, springen Sie darüber. Wenn Ihre Geschwindigkeit 100 Meilen pro Stunde oder mehr erreicht hat, kann sich Ihr Rennwagen in eine tolle fliegende Maschine verwandeln. Springen Sie über Wagen oder andere Hindernisse. JUMP OK zeigt Ihnen, wann Sie schnell genug fahren. Drücken Sie einen Aktionsknopf und los geht's! **Wenn Sie Ausbaumodul 2 benutzen, drücken Sie den Steuerknüppel nach oben oder unten, um einen Sprung zu machen.**

Ihr Rennwagen kann nach links oder rechts, sogar wenn er in der Luft ist. Landen Sie auf einem gegnerischen Wagen, um ihn zu vernichten und Punkte zu bekommen, ohne Ihren eigenen Wagen zu beschädigen. Wie beim Stoßen verlangsamt sich Ihr Wagen während eines Sprunges oder wenn Sie auf einem gegnerischen Wagen landen, also müssen Sie gleich wieder beschleunigen!

Renn-Hinweis: Drücken Sie den Steuerknüppel nach unten oder lassen Sie das Gaspedal los, um während eines Spiels langsamer zu fahren – manchmal ist es notwendig!

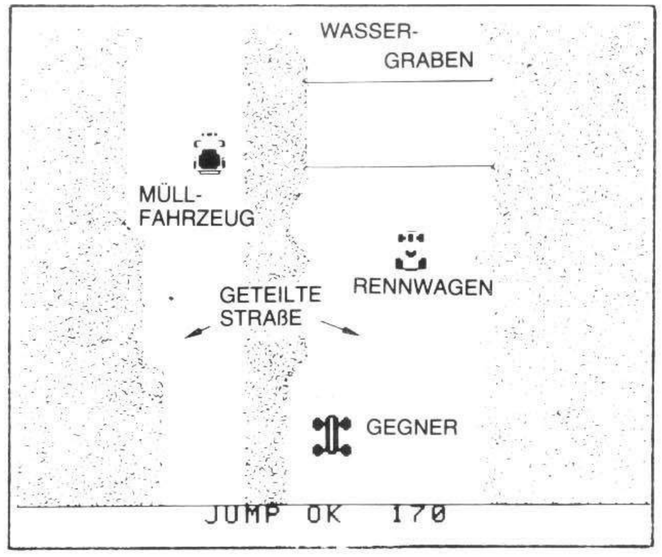


Die Rücksichtslosen

Abgesehen von gegnerischen Wagen, gibt es noch zwei Fahrzeugarten auf der Straße, die eine Gefahr für Ihren Rennwagen darstellen. Müllfahrzeuge lassen Dreck auf die Straße fallen, so daß ein Unfall unvermeidlich ist. Schwere, langsam fahrende Panzer sind Hindernisse, die Sie gefährlich ins Schleudern bringen können.

Wasser, Wasser überall

Wenn Sie einen Piep-Ton hören und das Warnsignal auf dem Bildschirm sehen, wissen Sie, daß ein See vor Ihnen liegt! Es gibt nur eine Möglichkeit, nicht in der Suppe zu landen – springen! Vergessen Sie nicht, daß Ihr Rennwagen 100 Meilen pro Stunde oder mehr fahren muß. Segeln Sie über das Wasser und versuchen Sie, auf der Straße auf der anderen Seite sicher zu landen.



Aber bleiben Sie wachsam! Manchmal müssen Sie mehrmals springen, um die andere Seite zu erreichen, da eine oder mehrere kleine Inseln zwischen Ihnen und der Straße liegen. Hopsen Sie von einer Insel zur nächsten und seien Sie zum Springen bereit, wenn Sie landen! Wenn Sie es nicht schaffen, verlieren Sie einen Rennwagen.

Sichergehen

Überraschung! Es gibt einen Extra-Bonus, eine besondere Belohnung für sicheres und geschicktes Fahren. Wenn Sie eine Saison hinter sich bringen, ohne einen gegnerischen Wagen zu vernichten, bekommen Sie 50.000 Bonus-Punkte!

Renn-Hinweis: Fahren Sie **vorsichtig** um Wagen herum, wenn Sie hohe Punkte bekommen wollen. Achten Sie auf Hindernisse auf der Straße. Wenn Sie eins treffen, ist es das Ende für Ihren Rennwagen!

Das Spiel ist aus!

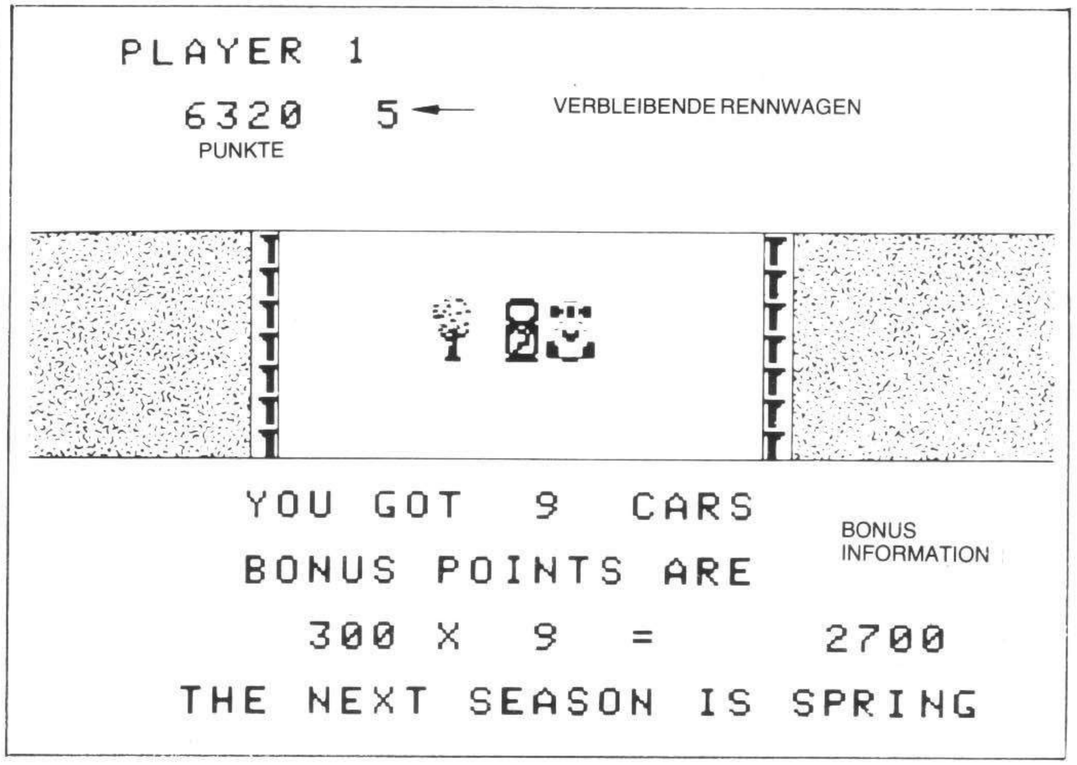
Wenn alle Ihre roten Rennwagen vernichtet wurden, erscheint Ihre Gesamtpunktzahl auf dem Bildschirm. Drücken Sie einen Aktionsknopf innerhalb fünf Sekunden, um das Spiel fortzusetzen. **Wenn Sie Ausbaumodul 2 benutzen, drücken Sie den Steuerknüppel nach oben oder unten, um das Spiel fortzusetzen.** Ihre Punktzahl ist dann wieder null und sie bekommen fünf neue Rennwagen, aber Sie fangen das neue Rennen dort wieder an, wo Ihr letzter Wagen verunglückt ist.

Wenn Sie Ihr letztes Rennen nicht fortsetzen wollen, drücken Sie ★ nach "Game Over", um dasselbe Spiel zu wiederholen. Wenn Sie # drücken, erscheint die Spielwahl-Tabelle und Sie können eine neue Herausforderung wählen.

Punkte

Um Punkte zu bekommen, müssen Sie gegnerische Wagen vernichten. Entweder springen Sie hoch und landen darauf oder Sie stoßen dagegen, damit sie gegen die Leitplanke knallen.

PUNKTE

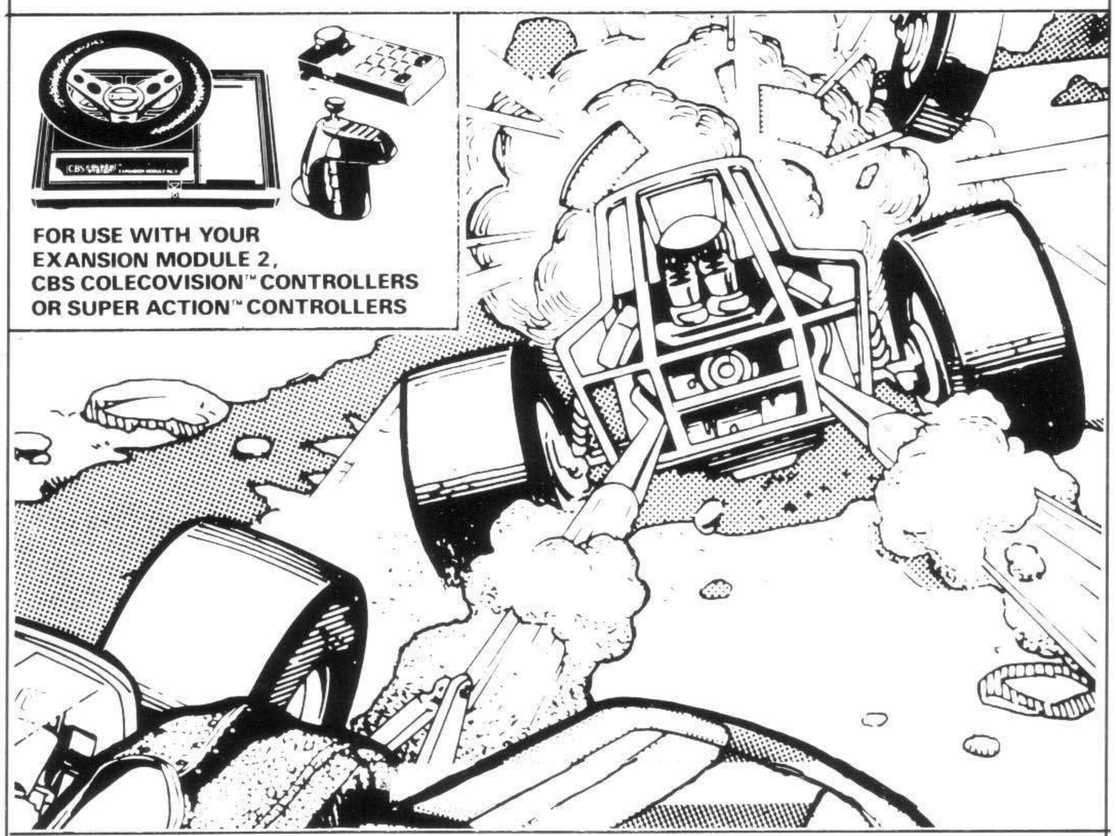


Aktion beendet	Punkte
Gegnerische Wagen vernichtet	200-500
Auf eine Insel gesprungen	1000
Bonus für beendete Strecke	Vernichtete Wagen x 300-500
Bonus für sicheres Fahren	50.000

Sie bekommen auch Punkte für zurückgelegte Meilen. Sie bekommen einen Bonus-Rennwagen für jeweils 30.000 Punkte.

SPAß AM ENTDECKEN

Diese kleine Anleitung vermittelt Ihnen nur die Grundkenntnisse, um BUMP 'N' JUMP spielen zu können. Sie werden schnell herausfinden, daß in dieser Cassette so viele Details stecken, daß jedes Spiel eine neue Herausforderung und neuen Spaß bringt. Probieren Sie die unterschiedlichen Techniken aus – und viel Spaß!



LE JEU

BUMP 'N' JUMP™, un jeu pas ordinaire!
Lancé à toute allure dans une course infernale où tous les coups sont permis, votre bolide saute par-dessus les autres voitures ou les tamponne pour les envoyer s'écraser sur les bords de piste.
Le compteur bloqué à 400 km/h, laissez les autres sur place, si un inconscient vous bloque le passage, rentrez lui dedans. Si un téméraire vous rattrape, faites lui une queue de poisson.
Sautez par-dessus les obstacles qui surgissent au milieu de la chaussée. Prenez votre envol et bondissez pour éviter les parties de voies inondées, les effondrements et les décrochements de route. Profitez de votre atterissage pour écrabouiller l'un de vos concurrents. Les saisons changent au fil de la course mais été comme hiver les dangers restent toujours aussi présents. Le Module de Pilotage vous permettra d'avoir chaque course bien en main. Que vous soyez un vétéran de la conduite ou un débutant timide, BUMP 'N' JUMP™ aura toujours une course faite pour vous.

PREPAREZ-VOUS A JOUER

ASSUREZ-VOUS QUE VOTRE CONSOLE CBS COLECOVISION™ OU VOTRE CHAINE MICRO INFORMATIQUE ADAM™ EST ETEINTE AVANT DE PLACER VOTRE CASSETTE.

Si vous utilisez le Module de Pilotage n° 2 reportez-vous à la notice de mise en place qui l'accompagne.
Si vous utilisez le boîtier de contrôle STANDARD, branchez celui-ci dans la prise N° 1. Placez la cassette, mettez le contact.

Pour deux joueurs: (en alternance).
Chacun prend son tour quand le Module de Pilotage est utilisé, si ce n'est pas le cas, le joueur 1 utilisera le boîtier N° 1 tandis que le joueur 2 se servira du boîtier N° 2.

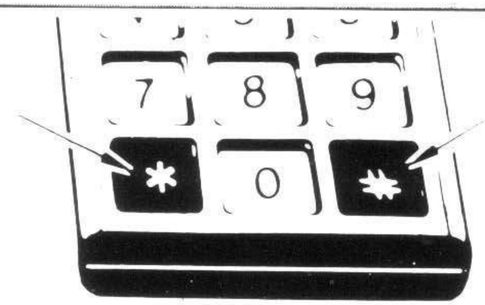
Note: Si vous utilisez le Module de Pilotage, il sera bon d'utiliser la touche pause au moment du changement de joueur.

Choisissez votre jeu

Appuyer sur la touche Reset, le titre du jeu apparait suivit de l'option – Boîtier Standard/Module de Pilotage. Appuyer sur la touche correspondant à votre choix. L'écran des options de niveaux apparait ensuite. 4 forces vous sont proposées:

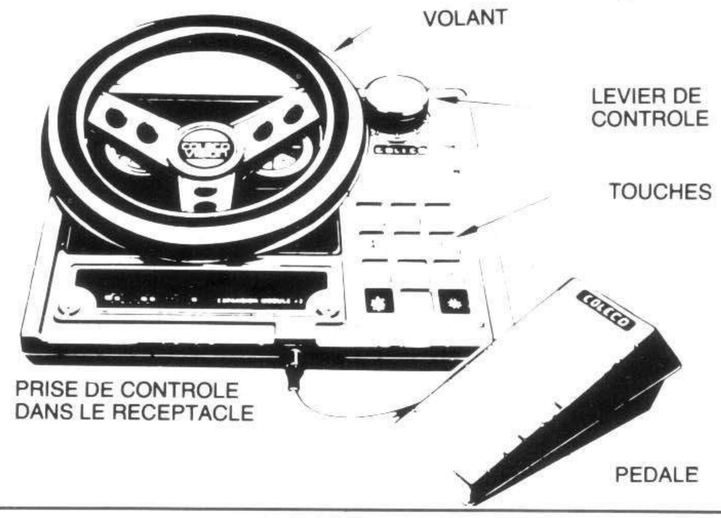
Force 1: la plus simple, parfaite pour les novices.
Force 2: déjà plus difficile, demande un peu d'expérience.
Force 3: pas facile du tout, n'espérez pas en venir à bout aisément.
Force 4: impossible de trouver plus difficile.

COMMENT UTILISER VOS BOITIERS DE CONTROLE



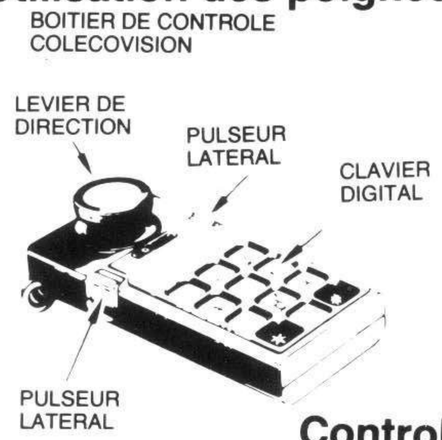
Pause:
Pour arrêter une action en cours, appuyez sur la touche ★.
L'image disparaît et une musique retentit.
Si vous appuyez de nouveau sur ★, le jeu repartira à l'endroit où vous l'avez laissé.

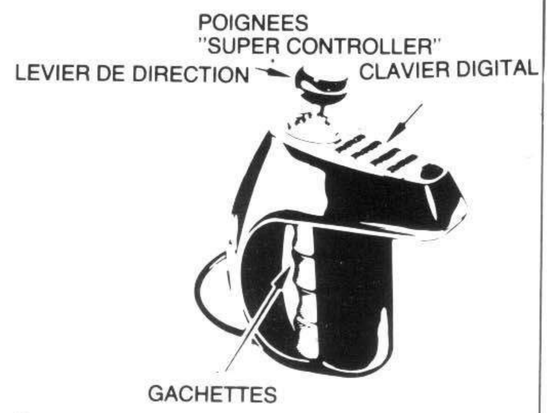
Utilisation des Modules de Pilotage



1. Volant: tourner le volant à droite et à gauche pour diriger votre bolide dans la direction voulue.
2. Accélérateur: appuyez ou relachez l'accélérateur pour allez plus vite ou pour ralentir.
3. Levier de contrôle: pousser le levier en avant ou tirez-le en arrière pour bondir (avec le Module 2 seulement).

Utilisation des poignées





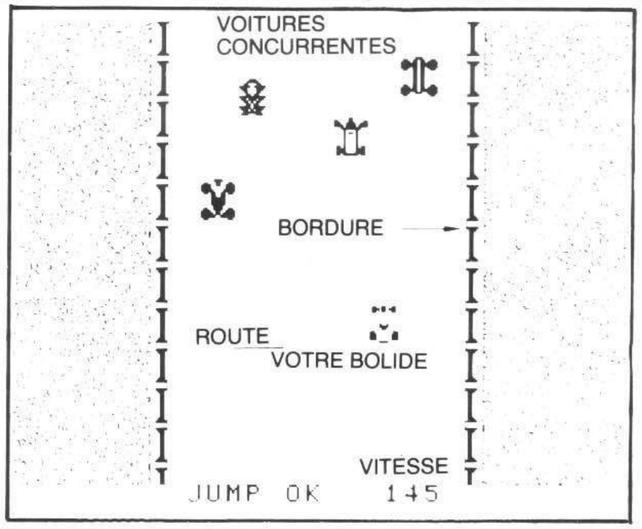
Control Stick:

1. Levier de direction: poussez le levier à droite ou à gauche pour aller dans la direction voulue. Poussez le levier en avant pour accélérer et en arrière pour ralentir.
2. Sur les boîtiers de contrôle: appuyez sur un pulseur latéral pour sauter.
3. Sur les Super Controllers™: appuyez sur les gachettes jaunes ou oranges pour sauter.

COMMENT JOUER

Les quatre saisons

Il y a 20 parcours différents au cours de BUMP 'N' JUMP™. Pour arriver à la fin de chaque parcours, il faut déployer des trésors d'adresse et de réflexe. A la fin de chaque parcours, votre voiture s'arrête à la pompe le temps de faire le plein. Chaque parcours correspond à une saison, quatre parcours représentent donc une année complète de course. Chaque parcours est différent de ceux passés ou à venir. C'est pourquoi il ne faudra pas vous fier à des paysages qui vous sembleront parfois familiers. Combien de temps tiendrez-vous?



Coureurs, contact!

La course est lancée! Au début du jeu, votre bolide rouge est au centre de l'écran. La circulation est très dense à gauche comme à droite. De nouveaux bolides apparaissent encore devant et derrière vous pendant toute la course.
Appuyez et poussez le levier de contrôle pour accélérer, tirez-le vers vous pour ralentir.
Si vous utilisez le Module de Pilotage ColecoVision™, appuyez sur la pédale pour accélérer, relachez la pression pour ralentir.
Maintenant que vous avez tous les contrôles bien en main, vous êtes prêt pour la course.

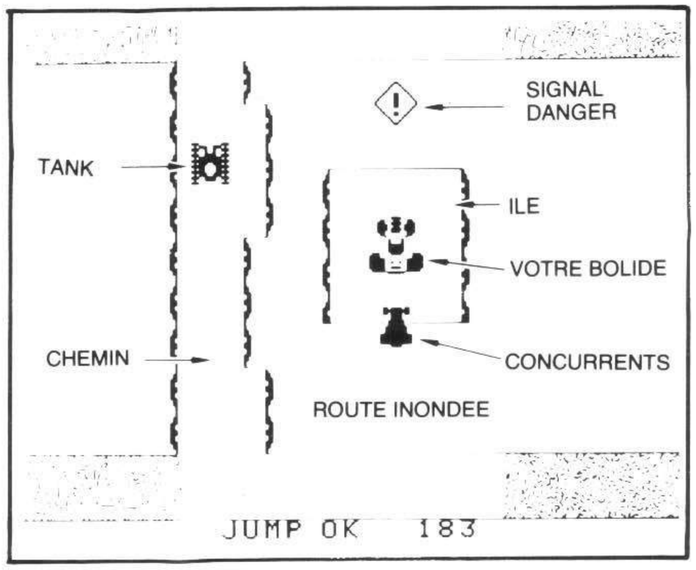
Stock-car

Eliminez vos concurrents en jouant les auto-tamponneuses! Envoyez-les buter contre les bords de piste et gagnez des points. Mais, soyez prudent! A chaque collision, vous perdez de la vitesse. Si vous recevez un choc à l'arrière, votre bolide sera propulsé en avant, ou... éjecté sur le bas côté. Si vous conduisez trop près du bord, vous risquez de vous faire rentrer dedans par un concurrent et... de finir en pièces détachées!
Stratégie: Déclenchez une réaction en chaine, un véritable carambolage et restez à l'abri au centre de la piste!

Sautez par-dessus!

Auto-tamponneuse ou bolide casse-cou?
Dès que vous atteignez les 100 km/h, vous pouvez transformer votre voiture en machine, volante, passez par-dessus les voitures, et évitez toutes les mauvaises surprises de la route!

Le signal "Jump OK" (saut possible) vous indique quand la vitesse requise est atteinte.
Appuyez sur le pulseur latéral du boîtier de contrôle **et si vous jouez avec le Module de Pilotage ColecoVision™, poussez le levier de contrôle vers le haut ou vers le bas.**
Pendant le "vol" votre bolide peut être dirigé à gauche ou à droite. Si vous repérez un concurrent par trop agressif, posez vous directement sur lui pour l'écraser. Méfiez-vous tout de même car ce genre d'acrobaties fait dévier votre trajectoire... gare à la sortie de route.
Attention aussi à la perte de vitesse qui intervient lors des tamponnages et des sauts que vous effectuez.

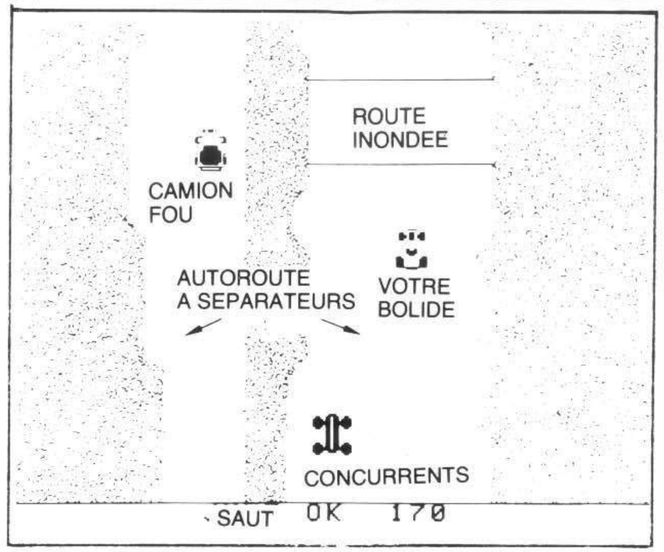


Le tout pour le tout!

En plus des concurrents qui vous talonnent, deux autres types de véhicules vous tendent des pièges.
Des camions-benne déchargent sur la route des déchets de toutes sortes, qu'il faut à tout prix éviter. Pire encore, des tanks aussi lents qu'ils sont solides encombrent la route. Inutile d'essayer de les pousser à coup de pare-choc.
Une seule solution évitez-les par la voie normale ou par celle des airs.

Route inondée à traverser

Un "bip" sonore rententit, le signal de dangers apparait: route inondée, danger mortel!
Une seule solution pour éviter l'issue fatale: sauter!
N'oubliez pas qu'il faut être à 160 km/h! Planez au-dessus de l'eau et atterissez en douceur sur l'autre berge.



Restez sur le qui-vive! Quelque fois, plusieurs sauts sont nécessaires pour atteindre l'autre rive. Un ou plusieurs ilôts parsèment la route, passez de l'un à l'autre et préparez-vous à sauter de nouveau!
Si vous ratez votre coup, vous perdez un véhicule de votre écurie.

Jouez la sécurité!

Bonne surprise! Des bonus récompensent votre conduite prudente et avisée! Si vous faites le parcours sans eliminer un seul concurrent, vous empochez 50.000 points supplémentaires!
Stratégie: contournez prudemment chaque bolide si vous désirez remporter le gros lot. Attention aux obstacles sur la route! Une seule collision et le bonus devient malus.

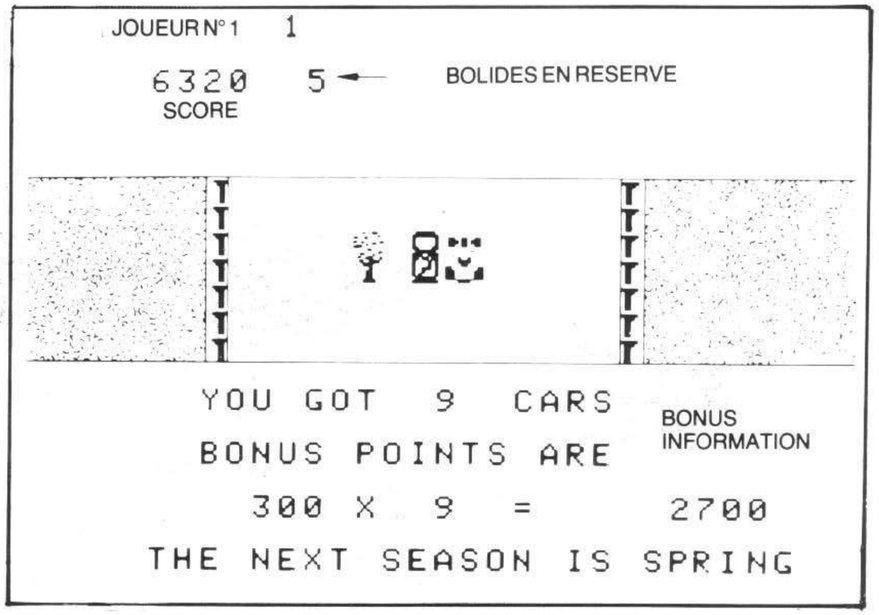
Au bout de la route!

Quand toute votre écurie de course a été éliminée, le score total apparait sur l'écran. Pour continuer la course, appuyez sur le bouton de saut avant 5 secondes pour repartir. Si vous utilisez le Module de Pilotage ColecoVision™, poussez le levier de contrôle vers le haut ou vers le bas pour continuer le jeu. Votre score revient à zéro et vous recevez 5 nouveaux bolides. La nouvelle compétition démarre au dernier niveau atteint lors de la course précédente.
Si vous désirez changer de niveau, appuyez sur ★ après l'apparition de l'écran "fin de jeu". Appuyez sur # pour faire apparaître "l'écran des Options" et choisir une nouvelle compétition.

Reset

Le bouton Reset de la console arrête le jeu et vous renvoie à l'écran de départ. Il peut être utilisé pour démarrer un nouveau jeu ou pour corriger tout mauvais fonctionnement.

SCORES

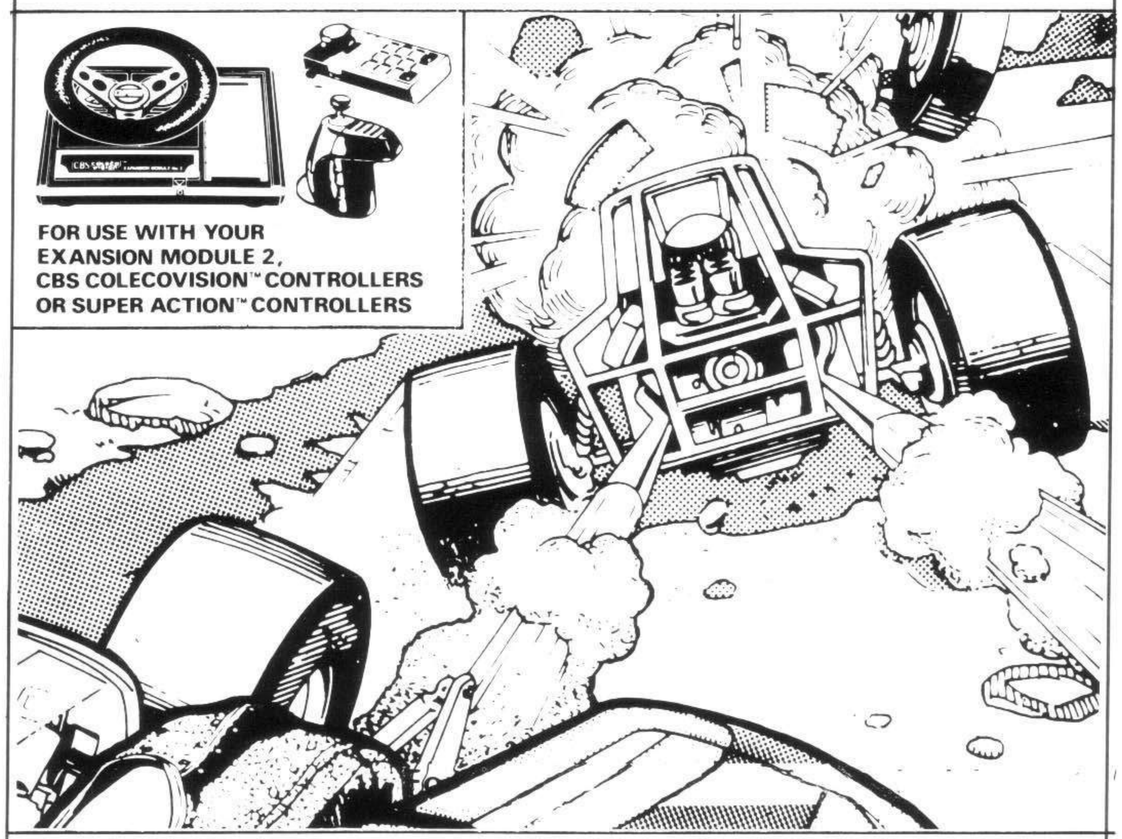


ACTION	POINTS
Concurrent éliminé	200-500
Sauter sur une île	1000
Phase de jeu parcouru	300-500
Concurrents éliminés	300-500
Conduite prudente	50.000

Vous gagnez un bolide supplémentaire à chaque tranche de 30.000 points.

DECOUVREZ TOUJOURS PLUS

Cette notice d'instructions vous donne les indications de base qui vous permettent de commencer à jouer à BUMP 'N' JUMP™. Mais ce n'est que le début! En jouant, vous découvrirez des "trucs" qui rendront le jeu encore plus amusant: vous en avez encore beaucoup à découvrir!



SPELBESCHRIJVING

BUMP 'N' JUMP™ is geen gewoon racespel. Aan de ene kant is er bij dit spel het ruige rammen van bumper tegen bumper van de bekende stockcar-race en aan de andere kant de snelheid en rijkunst die bij een Grand Prix wedstrijd vereist zijn.

Probeer uit een kluwen van botsende auto's te komen. Dan gas op de plank en wegwezen met een snelheid van 220 mijlen per uur. Ram concurrenten er uit. Spring over de waterobstakels en andere wagens. Probeer bovenop andere auto's terecht te komen. Een concurrent minder en meer punten.

De race gaat over verschillende wegen met elk zijn eigen moeilijkheden. De race gaat over 4-baans wegen, smallere verbindingswegen en vreemd kronkelende weggetjes. Kijk uit voor vluchtheuvels, hopen vuil die gedumpt worden door trucks en voor het water.

Met het uitbreidingsmodule II van CBS ColecoVision krijg je het gevoel met een echte race bezig te zijn. Of je nu een formule één coureur bent of een beginner met een oefenvergunning, BUMP 'N' JUMP™ is een uitdaging voor beiden.

HET SPEELKLAAR MAKEN

Bij gebruik van Module II sluit je deze aan zoals aangegeven in de handleiding, dus de stekker van het module in vak 1 van het console en de stekker van een handcontroller in vak 2. Zet dan de spelcomputer aan.

Spel voor een coureur
De rijder gebruikt module II of de controller uit vak 2.

Spel voor twee coureurs (om beurten)
De rijders gebruiken om beurten het module II. Met handcontrollers gebruikt rijder 1 de controller uit vak 1 en rijder 2 de andere.

ATTENTIE: Bij gebruik van module II is het raadzaam de pauze-mogelijkheid te gebruiken bij het wisselen van rijders. Het spel staat dan stil en de rijder kan de situatie rustig overzien.

Rijder 1 is eerst en daarna de andere. Een beurt is om, op het moment dat de racewagen crasht of de rijder het eind van het wegennet haalt zonder te verongelukken. Volgende rijder is dan aan de beurt.

Coureurs, start de motoren!

De race begint en je rode racer bevindt zich onderaan op het scherm midden op de weg. Er is een druk verkeer van medeweggebruikers links en rechts van je en als je gaat rijden, komen er nog meer voor en achter je. Controlestick naar voren en je krijgt snelheid, naar achter en je snelheid wordt minder. **(Bij Module II gebeurt dit door het indrukken en omhoog laten komen van het gaspedaal.)** Doe ervaring op, ontwikkel een taktiek en hou je hoofd koel. Ga punten scoren en laat de concurrentie achter je!

Botsauto's

Probeer je tegenstanders kwijt te raken door er tegenop te botsen en ze van de weg te drukken. Ze verongelukken en je krijgt er punten bij. Maar let wel op. Door een botsing verlies je snelheid. Als een andere auto je van achteren raakt, krijg je meer snelheid en kun je uit de koers raken. Als je vlak naast de rand rijdt kun je er tegenaan gedrukt worden door een tegenstander en BANG! weg ben je!
Een **Racetip:** Probeer een kettingbotsing te veroorzaken door enkele tegenstanders tegen elkaar te laten botsen en dan tegen de zijkant, terwijl je zelf veilig in 't midden blijft. Alle middelen zijn geoorloofd!

Laagvliegers!

Bij een snelheid van 100 mijlen of hoger kun je je racer veranderen in een laagvlieger. Als je je tegenstanders niet uit kunt schakelen door botsingen, spring je er gewoon overheen of er bovenop. Ook spring je over de obstakels die je op je weg tegenkomt. Het signaal **"JUMP OK"** links onder op het scherm geeft aan dat je kunt springen. Druk op de zij- of juiste actieknoppen en omhoog ga je. **Bij Module II moet je de controlestick naar voren of naar achteren bewegen.**

Ook tijdens een sprong kun je je racecar naar links of naar rechts laten gaan. Als je tijdens de landing bovenop een ander terechtkomt, vernietig je hem, krijgt punten en zelf loop je geen schrammetje op. Evenals met botsen, vermindert je snelheid tijdens een sprong en ook als je op een ander terechtkomt. Probeer zo vlug mogelijk de juiste snelheid weer terug te krijgen.

Een **Racetip:** Trek de controlestick naar achteren of laat het gaspedaal los tijdens een sprong. Dit kan soms je redding zijn!

Maak je keuze

De schakelaar is op ON en het titelscherm verschijnt op de TV. Daarna komt het scherm met de verschillende bedieningsmogelijkheden. Kies door het indrukken van het juiste cijfervakje met welke controller je spelen wilt.

Daarna komt het scherm met de moeilijkheidsgraden. Het geeft een aantal mogelijkheden wat betreft het aantal spelers en de skill.

Skill 1 is gemakkelijk en geschikt voor rijders die net hun rijbewijs hebben.

Skill 2 is moeilijker en beslist niet voor zondagsrijders.

Skill 3 is moeilijk. Routine en snelle actie is vereist.

Skill 4 is alleen voor de zeer ervaren coureurs.

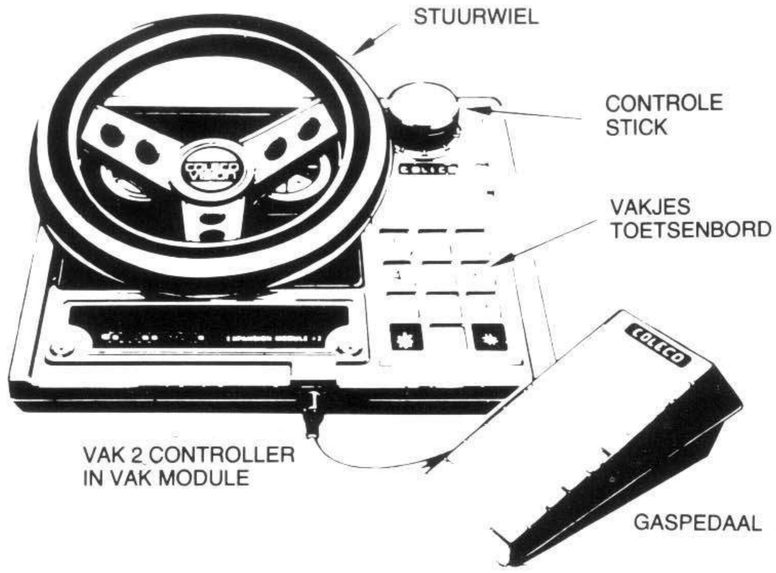
Maak je keus door het betreffende vakje van het toetsenbord in te drukken.

GEBRUIK VAN DE CONTROLLERS

Toetsenbord
Voordat de race begint, kies je met de vakjes op het toetsenbord de controller, waarmee je gaat spelen, het aantal coureurs en de moeilijkheidsgraad. Na afloop van een spel druk je vakje ★ in en je kunt opnieuw spelen. Met vakje # kun je opnieuw een keus maken.

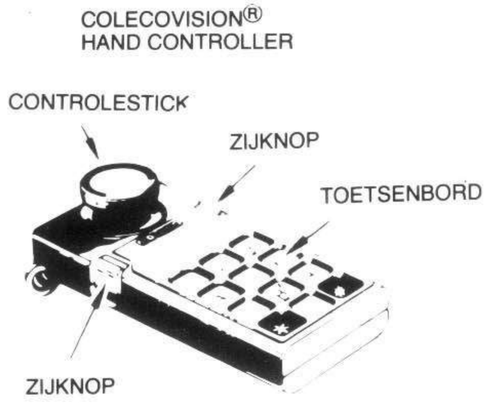
PAUZE Mogelijkheid
Als je tijdens een spel wilt pauzeren druk je vakje # in en het spel verdwijnt van het scherm. De muziek gaat door. Weer het vakje # indrukken, brengt het spel terug op het scherm. Je krijgt een paar seconden om je te oriënteren en dan gaat de actie beginnen op het punt waar je gestopt bent.

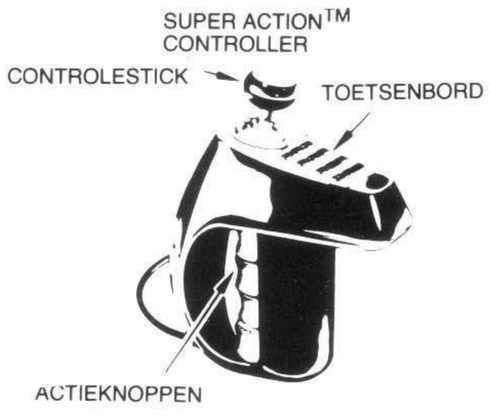
Bij gebruik van Module II



1. **Stuurwiel:** Draai je stuurwiel met de wijzers van de klok mee en je racer gaat naar rechts. Draai het stuurwiel de andere kant op en je racer zal naar links gaan.
2. **Gaspedaal:** Met het indrukken van het gaspedaal kun je je racer sneller laten gaan. Laat het gaspedaal opkomen en je snelheid wordt minder.
3. **Controlestick:** (bij de controllers). Door de controlestick naar voren te duwen of naar achteren te trekken kun je je racer laten springen.

Bij gebruik van de Super Action™ Controllers





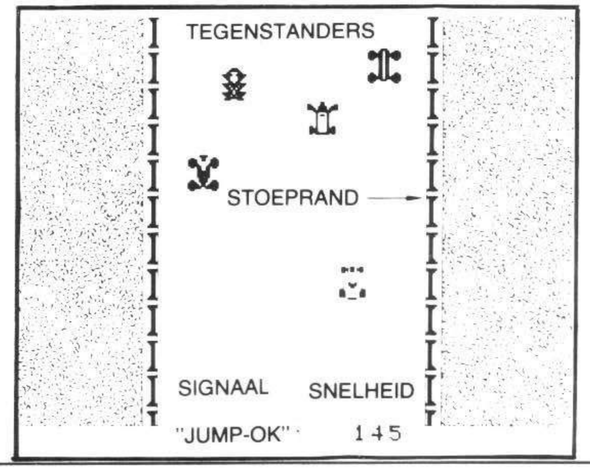
1. **Controlestick:**
   Druk de controlestick naar links of rechts om je racer in die richting te laten gaan. Druk de controlestick naar voren om harder te gaan. Als je de controlestick loslaat, blijft je snelheid hetzelfde. Trek de stick naar achteren en je snelheid wordt minder.

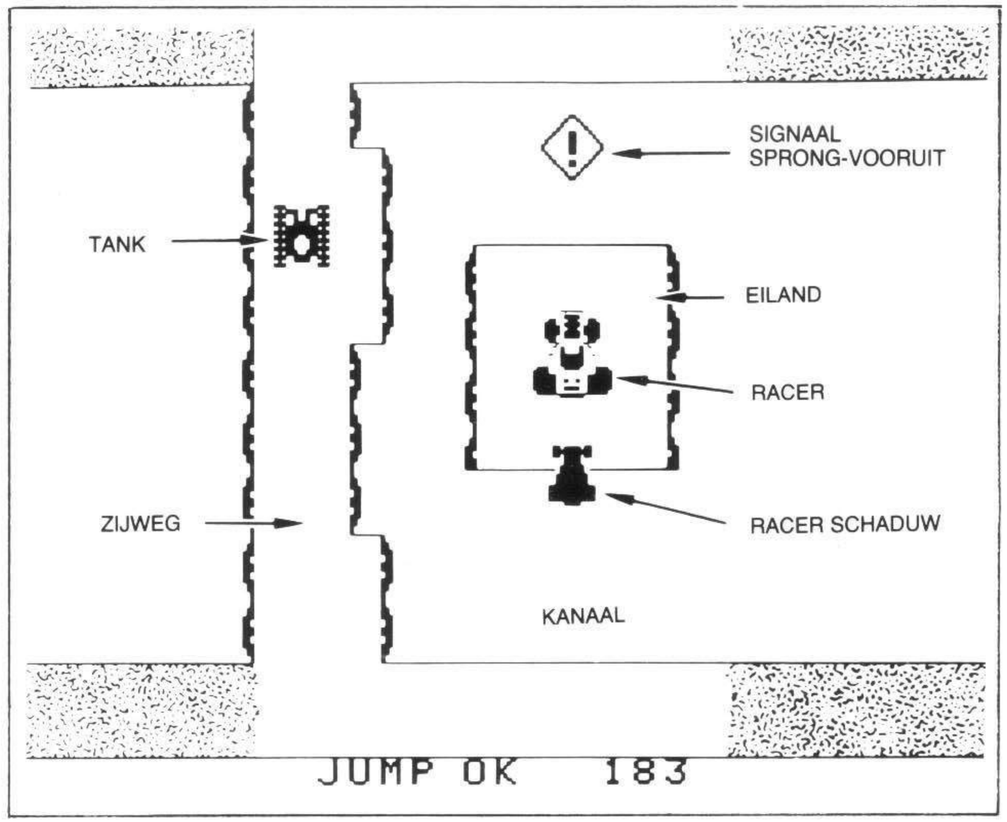
   ATTENTIE: Je racer houdt dezelfde snelheid tot hij ergens tegenaan botst of tot je hem laat springen. Dan krijg je een andere snelheid.
2. **Zijknoppen (bij de standaard controller):**
   Door het indrukken van deze knoppen laat je je racer springen.
3. **Actieknoppen (bij de Super Action™ Controllers):**
   Druk de GELE of ORANJE actieknop in en je racer springt. De paarse en blauwe knop worden bij dit spel niet gebruikt.

HET SPELEN

Geniet van ieder seizoen

Er zijn 20 verschillende wegtrajecten in BUMP 'N' JUMP™. Ieder traject heeft weer andere verrassingen voor je in petto. Een traject begint op de weg en eindigt bij de bezinepomp, waar verdiende punten bijgetankt worden voor je naar de volgende gaat. Ieder traject neemt je mee door een seizoen: voorjaar, zomer, herfst en winter en dan weer voorjaar enz. Het seizoen waar je aan begint wordt vermeld op het scorescherm. Ieder traject heeft zijn eigen moeilijkheden en hoe verder je komt hoe moeilijker het wordt. Succes op je tocht door de seizoenen!



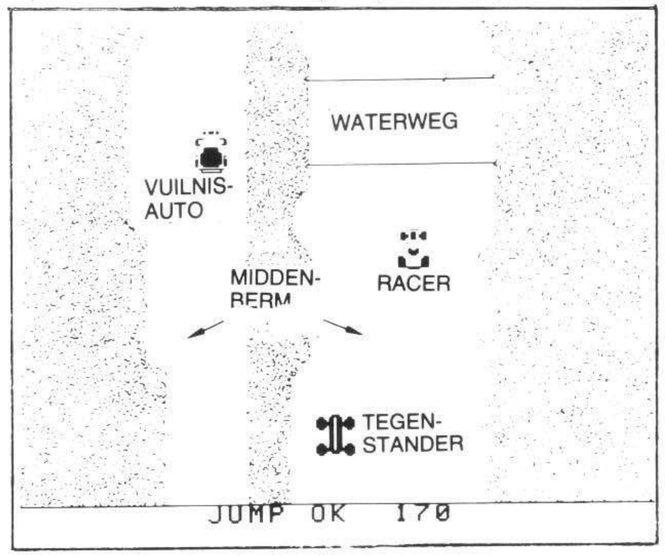


Wegpiraten

Naast je medeweggebruikers zijn er nog twee soorten voertuigen op de weg, die een gevaar voor je betekenen. Vuilniswagens dumpen hopen afval op de weg, waardoor je kunt verongelukken. Er zijn ook zware tanks. Als je daar tegenaan botst, word je verder weggeslingerd dan bij een gewone botsing. Dit kan erg gevaarlijk zijn als je dicht bij een rand zit.

Kanaal oversteek

Je hoort een piepgeluid en ziet het signaal "SPRONG VOORUIT" op het scherm verschijnen als waarschuwing dat er een kanaal pal voor je is. Er is maar één mogelijkheid om een nat pak te voorkomen en dat is SPRINGEN! Hou er rekening mee dat je racer MINSTENS 100 mijlen moet gaan om te kunnen springen. Reageer op het juiste moment en je komt veilig aan de overkant.



Uiterste concentratie is wel vereist bij het springen. Soms moet je meerdere sprongen direct achter elkaar maken, omdat je via één of meer kleine eilanden aan de overkant moet zien te komen. Spring van eiland naar eiland, en zorg dat je na de laatste landing weer zo snel mogelijk sprongereed bent. Een verkeerde taxatie tijdens het springen laat je kopje onder gaan en je bent verloren.

Veilig verkeer

Je zult het niet geloven na wat hiervoor allemaal verteld is, maar veilig rijden levert een speciale beloning op. Als je door een seizoentraject komt zonder ook maar EEN ENKELE tegenstander te vernietigen, krijg je een bonus van 50 000 punten!

Een **Racetip:** Gebruik je stuurmanskunst en ontwijk alle tegenstanders als je bovenstaande jackpot wilt verdienen.

Het eind van de rit

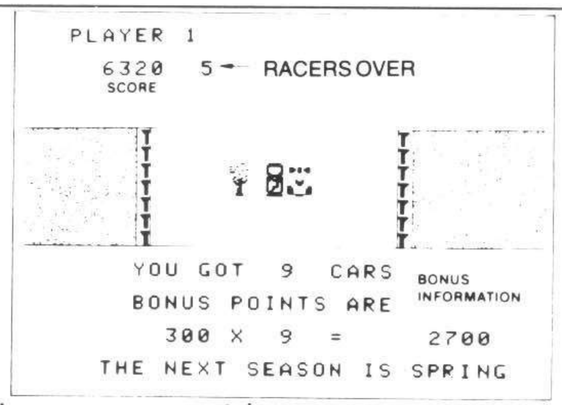
Zodra al je rode racecars vernietigd zijn, verschijnt je totale score op het scherm. Druk binnen VIJF seconden op de sprongknop en je kunt weer verder met het spel. **Bij Module II moet je de controlestick naar voren of naar achteren bewegen.** De score gaat naar 0 en je krijgt 5 nieuwe racers. Je begint nu weer aan 't begin van 't traject, waarop je laatste racer verongelukt is.

Als je de race niet op dit punt wilt vervolgen, druk je op vakje ★ na het "game over" scherm en je krijgt het eerste traject weer voor een geheel nieuwe race. Om een andere spelmogelijkheid te kiezen, gebruik je vakje #.

Reset

Met de RESET knop op het console stop je een spel en krijg je het titelscherm weer op de TV. Deze knop gebruik je als je een ander spel wilt spelen en ook bij een eventuele storing.

DE SCORE



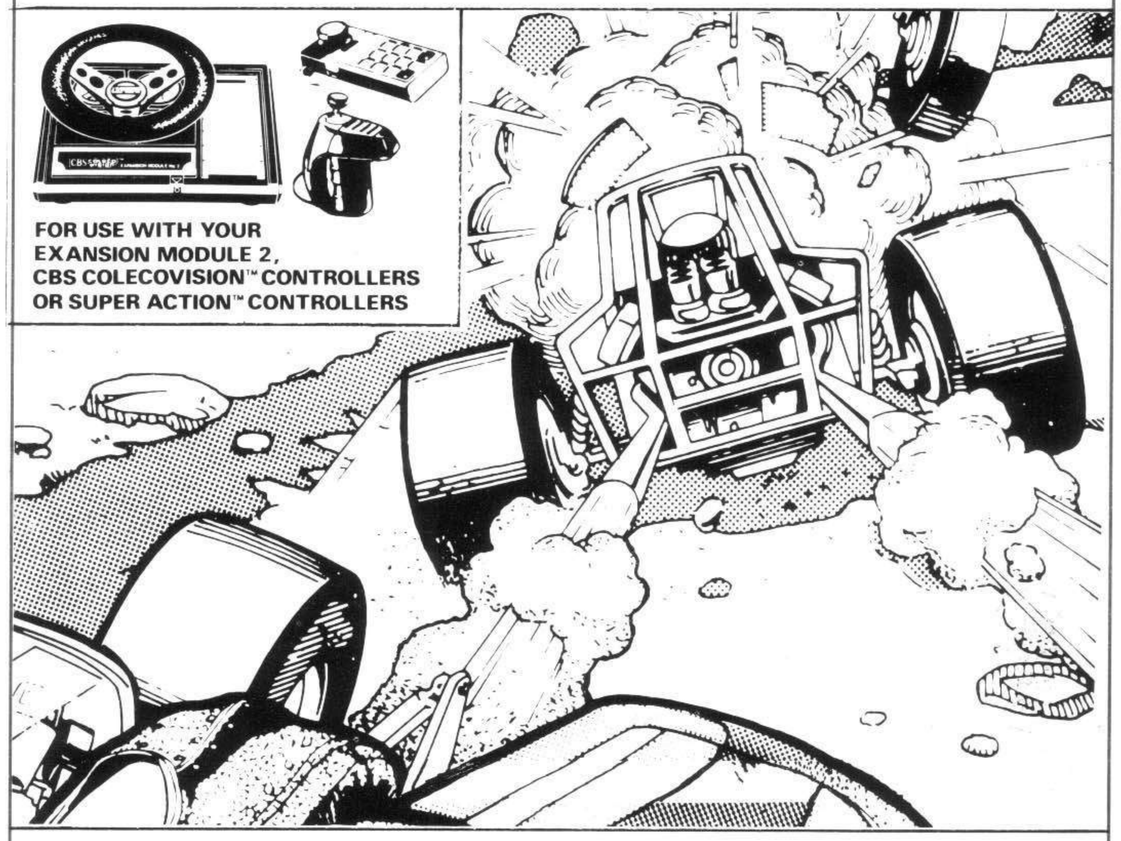
Om punten te scoren moet je tegenstanders vernietigen. Dit kun je doen door ze via botsingen tegen de zijkant te drukken of door er bovenop te landen.

VERRICHTE ACTIE	PUNTEN
Tegenstander vernietigd	200 tot 500 punten
Sprong op een eiland	1000 punten
Traject afgelegd	aantal vernietigde cars x 300 tot 500
Veilige rijder bonus	50 000 punten

Je krijgt ook punten voor de afstand die je afgelegd hebt. Voor iedere 30 000 punten die je haalt, krijg je een EXTRA racer.

HET ONTDEKKEN

Dit instructieboekje geeft je de basisinformatie om het spel BUMP 'N' JUMP™ te kunnen spelen. Het is echter slechts een begin. Je zult ontdekken dat er nog allerlei speciale mogelijkheden zijn. Experimenteer met verschillende technieken en je zult iedere keer weer genieten van dit BUMP 'N' JUMP™ spel.



DESCRIZIONE DEL GIOCO

BUMP 'N' JUMP™ non è il solito gioco di corse automobilistiche. In questa corsa ci sono nuovi tipi di curve che si combinano con gli scontri ed i salti di un derby di demolizione e la velocità ed abilità di guida di un Grand Prix.
Manovrate fuori da una strettoia, poi via a tavoletta fino a 220 miglia all'ora e staccatevi dal gruppo. Urtate le altre vetture sul percorso e fatele andare fuori strada. Saltate per evitare pozze d'acqua o per sorpassare un concorrente. Atterrate su altri corridori eliminandoli dalla gara e guadagnando punti.
Correte su tutti i tipi di percorsi, ognuno con i suoi particolari pericoli. Vi troverete a correre su larghe piste a quattro corsie, piccole strade e contorte strade a due corsie. Fate attenzione agli spartitraffico in mezzo alla strada, ai mucchi di terra scaricati dai camion ed alle pozze d'acqua.
L'unità di guida CBS ColecoVision® Expansion Module 2 vi da la sensazione della vera corsa su strada. Sia che voi siate un pilota della classe per le 500 miglia di Indianapolis o un principiante con il foglio rosa, troverete in BUMP 'N' JUMP una sfida adatta alle vostre capacità di guida.

COME PREPARARSI A GIOCARE

ASSICURATEVI CHE L'APPARECCHIO CBS COLECOVISION® O ADAM™ SIA SPENTO PRIMA DI INSERIRE O TOGLIERE LA CARTUCCIA.
Se usate l'Espansion Module 2 (Modulo di espansione 2), montatelo come è indicato sul suo libretto di istruzioni. Collegate il modulo alla presa 1 (Port 1) della consolle CBS ColecoVision® o all'ADAM. Collegate un comando manuale alla presa 2 (Port 2). Accendete l'apparecchio (ON).

Gioco per un solo pilota
Il pilota può usare il Modulo di espansione o un comando manuale collegati alla presa 1.

Piloti accendete i motori!

La corsa ha inizio! All'inizio del gioco, la vostra auto rossa si trova in basso in centro alla pista. C'è molto traffico con le auto degli altri concorrenti alla vostra destra ed alla sinistra.
Mentre procedete lungo la strada altre macchine compariranno davanti e dietro di voi. Spostate l'asta di comando in avanti (lontana da voi) per aumentare la velocità; spostatela in basso (verso di voi) per rallentare.
Se usate il Modulo di espandione 2 CBS ColecoVision®, spingete il comando a pedale per accelerare e rilasciate per rallentare.
Ora che avete preso confidenza con i comandi siete pronti ad usare la vostra abilità, la strategia e la vostra calma per raccogliere punti e far mangiare la polvere ai vostri avversari!

Automobili da scontro

Eliminate i vostro avversari urtandoli con la vostra vettura e forzandoli ad uscire di strada. Loro si distruggeranno e voi guadagnerete punti. Fate però attenzione, quando urtate le altre vetture, la vostra macchina perde velocità. Se venite urtati da dietro, la vostra auto riprende velocità ma può essere spinta fuori percorso. Se state guidando troppo vicino al margine della pista, potreste essere urtato da un avversario ed essere distrutti!
Consiglio di gara: Cercate di causare una reazione a catena urtando con le auto avversarie altre auto mentre voi cercherete di rimanere al sicuro in mezzo alla pista! Non vogliamo dirigervi male!

Saltateli!

Se non potete urtarli, saltateli! Quando la vostra vettura raggiunge la velocità di 100 miglia all'ora si trasforma in una meravigliosa macchina volante. Saltate le altre macchine e qualsiasi altro ostacolo che incontrate davanti a voi. Il segnale JUMP OK (OK per il salto) vi comunicherà quando state andando abbastanza forte per saltare. Premete uno dei pulsanti per saltare sul vostro comando e via! Se state usando il Modulo di espansione 2 CBS ColecoVision® saltate spostando l'asta di comando in alto o in basso.
La vostra macchina può essere diretta a destra o sinistra anche mentre sta volando. Atterrate su un avversario per eliminarlo e guadagnare punti senza assolutamente danneggiare la vostra macchina. Come dopo un urto, saltando, la vostra macchina perde velocità e così pure quando atterra su un avversario, quindi assicuratevi di riprendere velocità!

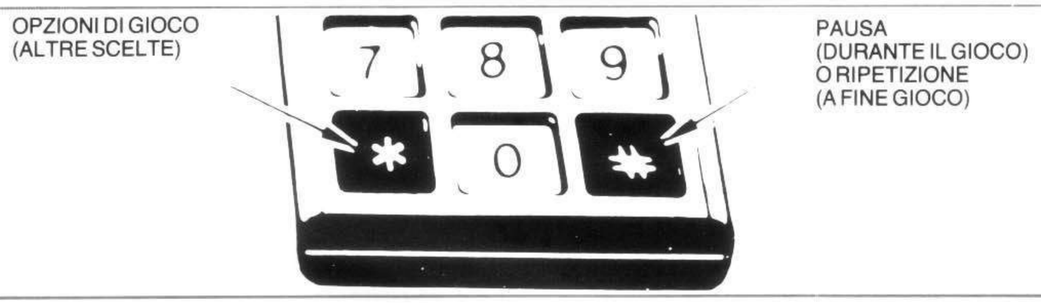
Consiglio di gara: Durante il salto rilasciate l'asta di comando o il comando a pedale, alcune volte è necessario!

Gioco per due piloti (Guida a turni)
I piloti giocano guidando a turno usando il Modulo di espansione 2; oppure il Pilota 1 usa un comando manuale collegato alla presa 1 ed il Pilota 2 usa un comando collegato alla presa 2.
NOTA: Se usate il Modulo di espansione 2 è consigliabile usare la pausa per fermare il gioco per il tempo necessario al pilota di prendere posto ai comandi.
Il Pilota 1 parte per primo ed i piloti si alternano alla guida. Ogni turno dura fino a che il corridore è eliminato o fino a che un percorso è completato. Il gioco quindi passa all'altro pilota.

Scegliete la difficolta

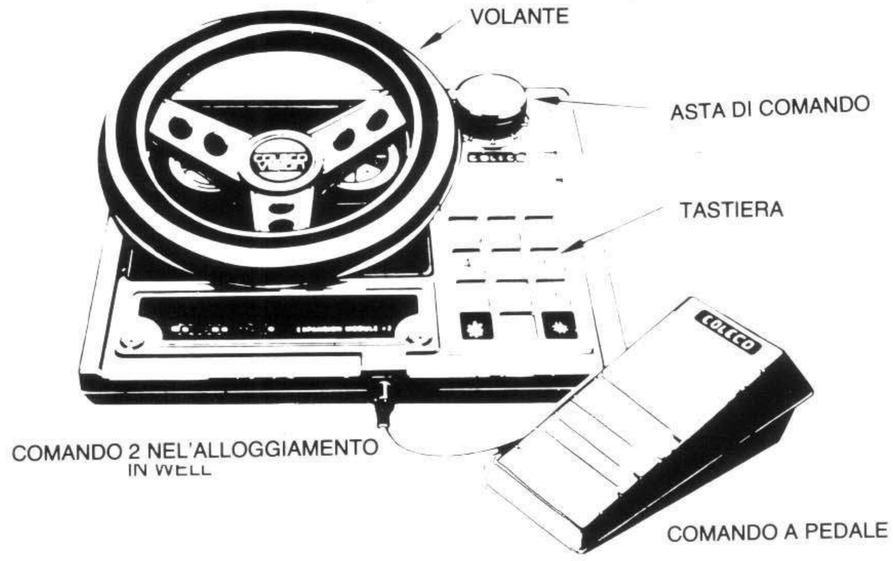
Premete il pulsante Reset (Cartridge Reset su ADAM™) e sul vostro televisore comparirà lo schermo del titolo. Attendete che compaia lo schermo delle Opzioni dei comandi.
Premete il corrispondente tasto della tastiera per selezionare il tipo di comando che userete.
Ora comparirà lo schermo delle Opzioni di Gioco che indica una lista di opzioni per la selezione del numero dei giocatori e del livello di difficoltà:
Difficoltà 1 è la più facile, adatta ai guidatori principianti neopatentati.
Difficoltà 2 è più difficile. Le macchine degli avversari sono più difficili da urtare – non adatta ad autisti della Domenica!
Difficoltà 3 ancora più difficile! Avete bisogno di una vista acuta e riflessi pronti!
Difficoltà 4 è la sfida più difficile di tutte!
Fate la vostra selezione premendo il tasto con il numero corrispondente su una tastiera qualsiasi.
Tastiera
Prima che la corsa inizi, usate i tasti della tastiera per selezionare il tipo di comando, il numero dei piloti e le opzioni di gioco. Alla fine del gioco premete il tasto con il simbolo ★ per rigiocare con le stesse opzioni; premete altrimenti il tasto con il simbolo # per tornare allo schermo delle opzioni e scegliere una sfida differente.

COME USARE I VOSTRI COMANDI



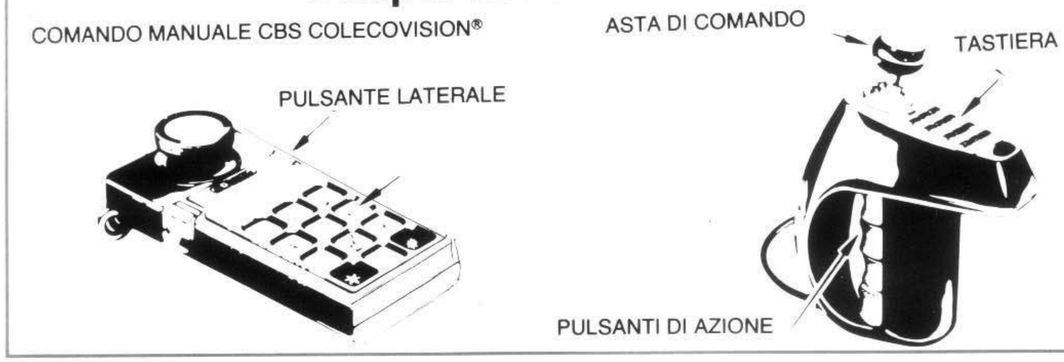
Funzione PAUSA
Per interrompere l'azione durante il gioco premete il tasto con il simbolo ★ sul vostro comando. Lo schermo del gioco scomparirà ed il motivo musicale del gioco continuerà a suonare. Quando viene premuto ancora il tasto ★, ricomparirà lo schermo del gioco al punto esatto in cui era stato interrotto. Prima che il gioco inizi, ci sarà un breve intervallo per darvi la possibilità di riprendere la concentrazione.

Se usate il modulo di espansione 2 della CBS:



1. **Volante:** Girate il volante in senso orario per far girare la vostra auto a destra, giratelo in senso antiorario per farla girare a sinistra.
2. **Comando a pedale:** Premete sul pedale per accelerare e rilasciate il pedale per mantenere la velocità costante.
3. **Asta di comando:** (Comando CBS ColecoVision®) Spingete l'asta di comando in avanti (lontano da voi) o in basso (verso di voi) per saltare.

Se usate il comando CBS ColecoVision® o super action:



1. **Asta di comando:**
   Spostate l'asta di comando a destra o a sinistra per far girare la vostra macchina nella direzione voluta. Spostate l'asta in avanti (lontana da voi) per aumentare la velocità; rilasciate l'asta per mantenere la velocità costante. Spostate l'asta in basso (verso di voi) per diminuire la velocità fino al minimo.

   NOTA: La vostra auto procederà alla stessa velocità fino a che urterà un oggetto o farà un salto, quindi cambierà velocità.

2. **Pulsanti laterali** (comando standard):
   Premete uno qualsiasi dei pulsanti laterali per saltare.

3. **Pulsanti di azione giallo e arancione** (Comando Super Action™):
   Premete il pulsante d'azione giallo o arancione per saltare.

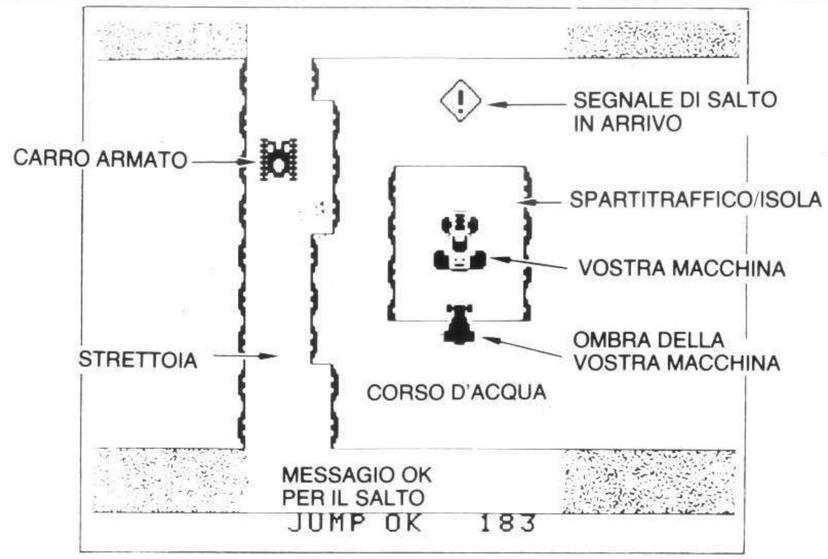
   NOTA: Sul comando Super Action™ la sfera di velocità ed i pulsanti d'azione blu e viola non vengono utilizzati.

ECCO COME SI GIOCA

Attraverso le stagioni

In BUMP 'N' JUMP™ ci sono 20 tipi diversi di percorsi. Per completare un percorso dovete correre attraverso un tracciato insidioso e pericoloso! Ogni percorso inizia con una strada e termina ad una stazione di rifornimento dove dovrete riempire i serbatoi prima di iniziare un'altra fase della corsa. Dopo aver terminato il percorso 1, ogni percorso successivo vi condurrà attraverso una stagione dell'anno: primavera, estate, autunno, inverno e così via. La stagione in arrivo sarà indicata sul tabellone del punteggio. Ogni percorso contiene delle difficoltà diverse, ed ognuno è sempre più difficile del precedente. Per quanto tempo durante l'anno e le sue stagioni riuscirete a correre?



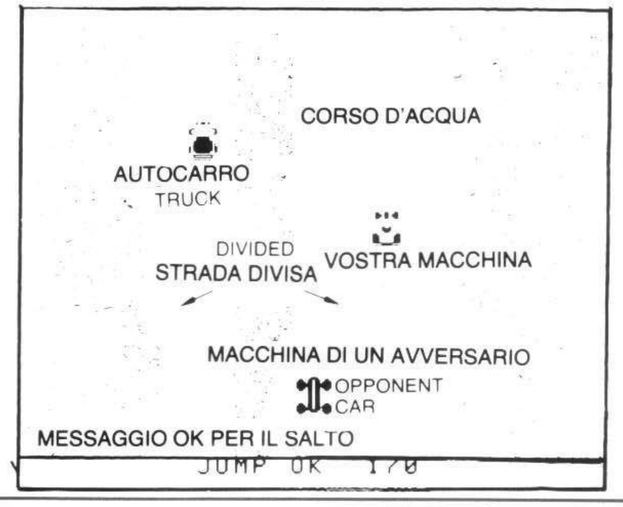


Sorprese della strada

Oltre alle macchine degli avversari ci sono altri due tipi di veicoli sulla strada che rappresentano un pericolo per la vostra macchina. Autocarri scaricano lungo il vostro percorso dei mucchi di terra che, se urtati vi manderanno in pezzi. Lenti e pesanti carri armati, se urtati, vi faranno rimbalzare lontano e vi potrebbero far fare una pericolosa sbandata!

Corso d'acqua in arrivo!

Quando sentite un suono d'allarme e vedete il segnale "Jump Ahead" (Salto in arrivo) comparire sullo schermo, fate attenzione perchè sta arrivando un corso d'acqua. C'è soltanto un modo per evitare di farsi un bagno – saltare! Ricordate che la vostra macchina deve andare ad una velocità di 100 miglia all'ora o più per saltare. Spiccate il salto e cercate di atterrare sani e salvi sulla strada della riva opposta.



Per guadagnare punti dovete eliminare macchine degli avversari sia saltando su di loro che urtandole e spingendole contro i bordi della strada distruggendole.

Azione completata	Punti
Automobile avversaria eliminata	200-500
Salto su un'isola	1000
Premio per percorso completato	Auto eliminate x 300+500
Premio per guida sicura	50.000

Vengono anche accumulati punti in base alla distanza percorsa lungo la strada. Viena data una vettura premio ogni 30.000 punti.

IL PIACERE DELLA SCOPERTA

Questo manuale di istruzioni fornisce le informazioni base che vi necessitano per iniziare a giocare BUMP 'N' JUMP™, ma non è che l'inizio!
Vi renderete conto che questa cartuccia contiene tali caratteristiche speciali da rendere il gioco sempre più entusiasmente, ogni volta che lo si gioca.
Sperimentate tutte le differenti tecniche e buon divertimento!

State attenti! Certe volte sono necessari dei salti multipli per raggiungere l'altra sponda dato che potete trovare delle piccole isole tra voi e la strada. Saltate da isola e siate sempre pronti a risaltare quando atterrate! Se non ce la fate perdete una macchina.

Andate sul sicuro

Sorpresa! C'è un premio speciale, un riconoscimento extra per una guida sicura ed abile. Se riuscirete ad attraversare una intera stagione senza eliminare nessun avversario, otterrete 50.000 punti in premio!
Consiglio di gara: se siete alla ricerca di un punteggio alto, sterzate attentamente evitando le macchine. Fate però attenzione anche agli ostacoli sulla strada, colpirne uno causerebbe un vero incidente fatale!

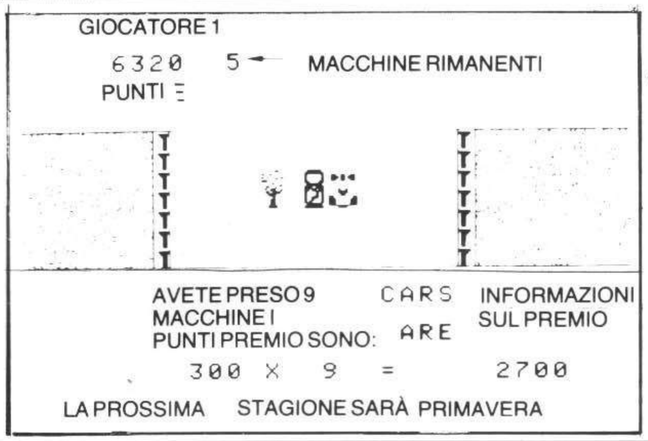
La fine della strada

Quando tutte le vostre rosse macchine sono state eliminate, sul tabellone del punteggio compariranno i punti da voi totalizzati. Premete il pulsante per il salto entro cinque secondi e potrete continuare il gioco. Se state usando il Modulo di espansione 2 CBS ColecoVision, per continuare a giocare, spostate l'asta di comando in alto o in basso. Il vostro punteggio tornerà a zero e riceverete cinque nuove macchine rosse, ma comincerete la nuova gara all'inizio dello stesso percorso in cui vi trovavate nel momento in cui avete distrutto la vostra ultima macchina. Se non intendete continuare la corsa, premete il simbolo ★ dopo la comparsa dello schermo Game Over (Fine del gioco) e potrete iniziare il gioco di nuovo con le stesse opzioni. Premete il tasto # per tornare allo schermo delle Opzioni di gioco e scegliere una sfida diversa.

Reset (Azzeramento)

Il pulsante Reset sulla consolle interrompe il gioco e vi riporta allo schermo del titolo. Può essere usato per iniziare un nuovo gioco in qualsiasi momento oppure nel caso si verifichi qualche errore di funzionamento.

PUNTEGGIO



COLECO Box Art

www.colecoboxart.com