

FOR
COLECO VISION®
& **ADAM** MD
L'ORDINATEUR DOMESTIQUE

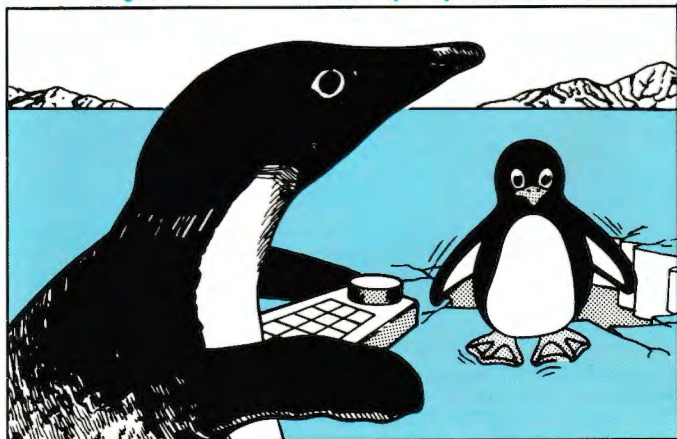
Guide N° 17344

Guide d'instruction

No. 2429 **ANTARCTIC MD*** **ADVENTURE**

*© 1984 par Komani Industry Co., Ltd.,
Tous droits réservés.

• Pour un joueur • Caractéristique spéciale d'"exercice"



Fonctionne avec les contrôleurs ColecoVision® ou Super Action MD.

Explorez les glaces de l'Antarctique dans cette folle expédition au pôle Sud dirigée par le pingouin, cet intrépide explorateur. Hâtez-vous de hisser les drapeaux de plusieurs nations aux postes de l'Antarctique. Bondissez au-dessus des crevasses dans la glace et au-dessus des trous dans la glace, et évitez les phoques curieux et enjoués tout au long de cet excitant voyage.

Importé par Coleco (Canada) Limitée

COLECO

VOTRE AVENTURE AU POLE SUD

...tter form has
sign in a form
given the type

...ability to restore
cal for machine-
and typographer
ce the invention
of slope charac-
gued and plagued
manufacturers for

...artistry and crafts-
man

WANTED

Fearless explorers for Ant-
arctic Adventure™! Must
be willing to travel. High
tolerance for cold a must.
Salary: all the fish you can
catch! Fringe benefits:
high adventure and lots of
fun! Apply Admiral Bird.

WANTED

...great deal
contributes

Photocomp
artistry and
set reprod
their great
of movab
terizing n
type des

Photoc

Joignez-vous à cette expédition polaire et venez aider un brave petit pingouin explorateur à se rendre le plus vite possible aux dix postes de l'Antarctique. Lutte contre la montre pour l'aider à devenir le premier pingouin à parcourir la calotte du pôle Sud.

Au cours de votre périple autour du pôle Sud, des crevasses apparaîtront dans la glace avec une soudaineté surprenante! Franchissez-les d'un bond et continuez votre route. Sautez par-dessus des trous dans la glace ou contournez-les en glissant. Attention! Des phoques curieux et enjoués peuvent surgir à tout moment et vous surprendre! Ramassez les drapeaux çà et là sur la glace et saisissez les poissons volants si vous désirez accumuler des points-primes!

PRÉPARATION DU JEU

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

Un joueur

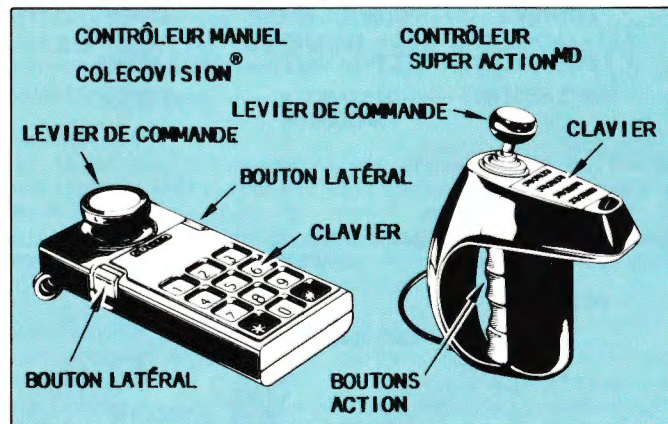
Rellez votre contrôleur à l'accès 1.

Marche à suivre

Insérez la cartouche; puis, mettez votre système de jeu en marche. Pressez le commutateur de réinitialisation.

L'affichage-titre apparaît sur l'écran de votre téléviseur; puis, vous verrez l'affichage des options de jeu. Appuyez sur une touche de votre clavier pour que commence votre aventure au pôle Sud. Si vous ne le faites pas, vous verrez apparaître l'affichage d'une partie d'entraînement. Utilisez cette image pour vous exercer à diriger le pingouin dans les champs de glace encombrés de neige. Lorsque vous vous sentez prêt à partir en explorateur, pressez une touche de votre clavier et votre aventure commence.

UTILISATION DES CONTRÔLEURS



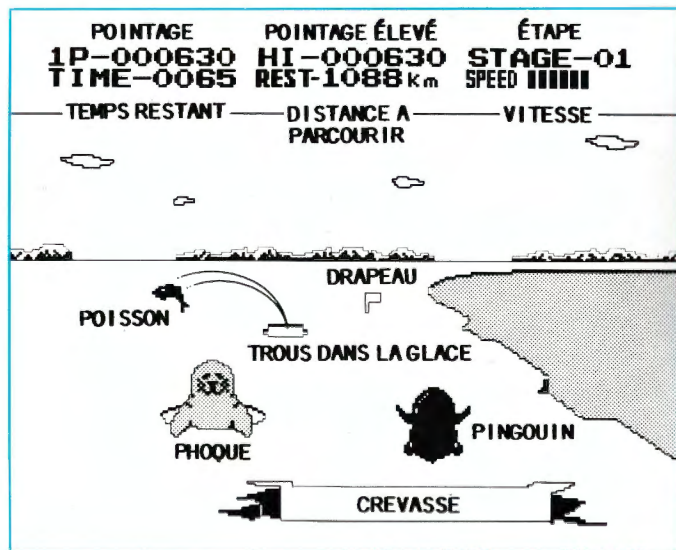
- 1. Levier de commande :** Poussez le levier de commande vers le haut (loin de vous) pour augmenter la vitesse du pingouin; poussez le levier de commande vers le bas (vers vous) pour ralentir sa course. Poussez le levier de commande vers la gauche ou la droite, pour déplacer le pingouin dans la direction choisie.
- 2. Boutons latéraux ou boutons action :** Pressez l'un des boutons latéraux, ou le bouton action jaune ou orange du contrôleur Super Action^{MD} pour faire bondir le pingouin par-dessus des crevasses, des trous dans la glace ou des phoques.

NOTE: Le clavier du contrôleur manuel ColecoVision[®] n'est pas utilisé pour le jeu ANTARCTIC ADVENTURE^{MD}. Les boutons action bleu et pourpre et la roue d'accélération du contrôleur Super Action^{MD} ne sont pas utilisés.

RÈGLES DU JEU

Le brave petit pingouin explorateur

Le pingouin explorateur doit faire le trajet d'un poste à un autre en évitant les obstacles avant que le compteur n'indique zéro. Si le compteur arrive à zéro avant que le pingouin n'ait pu atteindre un poste, la partie prend fin. Lorsqu'il ne reste que dix secondes de jeu, vous êtes prévenu par un signal sonore.



Le but premier de l'explorateur est d'atteindre le poste australien. Poussez le levier de commande pour qu'il se déplace rapidement. Lorsqu'il a atteint sa "vitesse de croisière", il la maintient jusqu'à ce qu'il glisse autour d'un trou dans la glace ou d'une crevasse, qu'il se heurte à un phoque ou tombe au fond d'une crevasse. Ramenez le levier de commande vers vous pour ralentir l'allure du pingouin.

Sur une mince couche de glace

Laissez-vous glisser au son de la "valse des patineurs" lorsque le pingouin s'élance vers un poste. Déplacez le levier de commande vers la gauche ou vers la droite pour que le pingouin se dandine autour des trous dans la glace, des crevasses ou des phoques. Attention! Ne vous attardez pas trop près des obstacles sinon le pingouin se met à glisser et perd un temps précieux!

Danse sur glace

Parfois, c'est plus facile pour le pingouin de sauter par-dessus les obstacles que de les contourner en glissant. Pressez soit un bouton latéral soit un bouton action jaune ou orange pour faire sauter le pingouin par-dessus un obstacle. Un saut réussi vous vaut 30 points-primés.

Un faux pas

Si le pingouin tombe dans une crevasse, il doit s'en sortir aussitôt. Pressez soit un bouton latéral soit un bouton action jaune ou orange pour faire sortir le pingouin du fond de la crevasse et le remettre sur la glace. Poussez le levier de commande loin de vous pour lui faire reprendre son expédition.

De plus en plus curieux

Les phoques enjoués sont curieux de voir le pingouin avancer sur les glaciers. À mesure que le pingouin se rapproche d'un poste, un phoque surgit fréquemment hors des trous percés dans la glace pour voir ce qui se passe! Poussez le levier de commande vers la gauche ou la droite pour contourner l'espiègle animal. Pressez soit un bouton latéral soit un bouton action jaune ou orange pour exécuter un saut audacieux par-dessus de cette créature curieuse. Essayez de sauter par-dessus les épaules du phoque puisqu'un saut frontal provoque d'ordinaire une collision. Un saut réussi vous fait gagner 30 points.

Saisissez le drapeau

Lors d'une expédition antérieure, des explorateurs ont éparpillé des drapeaux vert clair sur les glaciers du pôle Sud. Faites passer le pingouin au travers d'un drapeau et gagnez 500-points!

Poisson volant

L'exploration fait consommer beaucoup d'énergie et le pingouin a souvent très faim! Pendant qu'il traverse les glaciers à la course, des poissons sautent des trous d'eau, dans sa direction. Vous gagnez 300 points pour chaque poisson que le pingouin attrape.

Lorsque le pingouin parvient à un poste, il hisse le drapeau et salue. Vous pouvez alors vous féliciter; vous avez en effet l'étoffe d'un héros! Réchauffez-vous et continuez votre parcours! Il vous reste neuf autres postes à atteindre au cours du jeu ANTARCTIC ADVENTURE^{MD}.

Remise au jeu

Lorsque vous terminez une partie d'ANTARCTIC ADVENTURE^{MD}, pressez une touche de votre clavier pour en entreprendre une autre.

Réinitialisation

Presser le bouton de réinitialisation de la console ou d'ADAM^{MD} interrompt la partie et renvoie à l'affichage-titre. Pressez-le n'importe quand pour commencer une nouvelle partie, ou quand le jeu fonctionne mal.

POINTAGE

Lorsque le pingouin réussit à se rendre à un poste avant que le compteur n'arrive à zéro, vous gagnez 100 points-primés pour chaque seconde qui reste au compteur. Vous gagnez aussi des points-primés lorsque le pingouin saute par-dessus un obstacle, prend un drapeau ou attrape un poisson.

ACTION DU PINGOUIN

	POINTAGE
Prendre un drapeau.....	500 points
Attraper un poisson.....	300 points
Sauter par-dessus un obstacle.....	30 points

Votre aventure commence avec un pingouin explorateur; il n'est jamais éliminé du jeu. Cependant, sa course peut être ralentie par une chute dans une crevasse, par une glissade autour d'une surface glacée et par une collision. Chaque obstacle fait perdre des secondes d'exploration très précieuses. Si le temps est écoulé avant que le pingouin n'ait atteint un poste, la partie prend fin.

LE PLAISIR DE JOUER

Ce guide d'instruction présente les notions de base sur la manière de jouer au jeu Antarctic Adventure^{MD}, mais il ne s'agit là que d'un début. Vous découvrirez que cette cartouche offre une multitude de caractéristiques spéciales afin de faire de Antarctic Adventure^{MD} 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



Antarctic Adventure^{MD} est une marque déposée de Konami Industry Co., Ltd. Konami est une marque déposée enregistrée de Konami Industry. © 1984 Konami Industry Co., Ltd. Tous droits réservés.

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

Emballage, Programmation et Audio-visuel[®] 1984 par Coleco (Canada) Limitée. Tous droits réservés.

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

Imprimé au Canada

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

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

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

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

SERVICE POLICY

If your cartridge requires service after expiration of the 90 DAY LIMITED WARRANTY period, Coleco will service the cartridge and put it in working condition or replace it with a reconditioned unit (at our option) on receipt of your cartridge, postage prepaid and insured with your cheque in the amount of \$15.00 payable to COLECO (CANADA) 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

COLECO

Antarctic Adventure™ is a trademark of Konami Industry Co., Ltd. **Konami** is a registered trademark of Konami Industry © 1984 Konami Industry Co., Ltd. All Rights Reserved.

ColecoVision® is a registered trademark of Coleco (Canada) Limitee, Inc. **ADAM™** is a trademark of Coleco (Canada) Limitee, Inc. **Super Action™** is a trademark of Coleco (Canada) Limitee. All Rights Reserved.

Package, Program and Audiovisual © 1984 by Coleco (Canada) Limitee. All Rights Reserved.

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

Printed in Canada

Flying fish

Exploring burns up lots of energy and the penguin gets very hungry! As he races across the ice, fish leap up through ice holes toward him. Earn 300 points for each fish the penguin catches.

Ice station penguin

When the penguin reaches an ice station, he hoists the station's flag and salutes. Congratulate yourself—you're definitely hero material! Warm up and keep on truckin'! You've got nine more ice stations to reach on your ANTARCTIC ADVENTURE™!

Starting over

When you end one ANTARCTIC ADVENTURE™ game, press any Keypad Button to begin another!

Reset

The Reset Button on the console or the ADAM™ stops the game and returns you to the Title screen. It can be used at any time to start a new game, and can also be used in case of game malfunction.

SCORING

When the penguin completes a run into an ice station before the timer counts down to zero, you earn a bonus of 100 points for each second left on the timer. You also earn points when the penguin jumps over an obstacle, captures a flag or catches a fish.

PENGUIN ACTION

POINTS SCORED

Capturing a flag	500 points
Catching a fish	300 points
Jumping over an obstacle	30 points

You start your adventure with one penguin explorer; he is never eliminated from play. However, the penguin is slowed down by falls into ice cravasses, skitters around ice puddles or crevasses and collisions with seals. Each delay loses valuable exploration time. If time runs out before the penguin reaches an ice station, the game is over.

THE FUN OF DISCOVERY

This instruction guide provides the basic information you need to get started playing ANTARCTIC ADVENTURE™, but it is only the beginning! You will find that his cartridge is full of special features that make the 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.

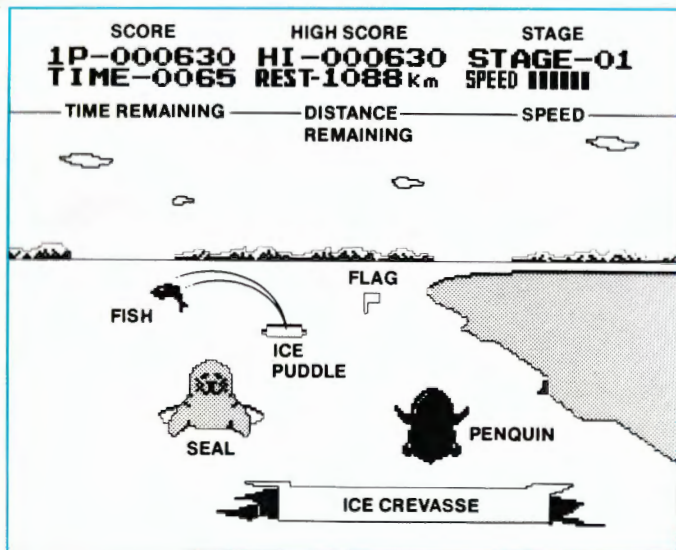
If your cartridge fails to operate properly DURING THE FIRST 90 DAYS AFTER PURCHASE, return it postage prepaid and insured with your name, address, proof of the date of purchase and a brief description of the problem to COLECO (CANADA) LIMITÉE, Customer Service - Electronics, 3700 St-Patrick, Montreal, 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.

HERE'S HOW TO PLAY

Plucky penguin explorer

The penguin explorer must make the run from one ice station to another, avoiding obstacles, before the timer counts down to zero. If the timer does reach zero before he arrives at a station, the game is over. When the penguin has just ten seconds of time left for his run, a warning alarm sounds!



The explorer's first goal is reaching the Australian Ice Station. Press the Control Stick up to make him move fast. Once he reaches his "cruising speed," he stays at that speed until he skitters around an ice puddle or crevasse, collides with a seal or falls into an ice crevasse. Press the Control Stick down to slow the penguin down.

On thin ice

Slide and glide to the "Skaters' Waltz" as the penguin speeds toward a station. Move the Control Stick left or right to make him waddle around ice puddles, ice crevasses or seals. Watch out—don't wander too close to the edges of the obstacles or the penguin skitters and loses valuable time!

Ice dancing

Sometimes it's easier for the penguin to jump over obstacles rather than slide around them. Press either Side Button or the Yellow or Orange Action Button to make the penguin jump over an obstacle. Earn 30 points for a successful jump.

Slip slidin' away

If the penguin falls into an ice crevasse, he must scamper out again. Press either Side Button or the Yellow or Orange Action Button to make the penguin jump out of the crevasse and back onto the ice. Press the Control Stick up to get him cruising again.

Curiouser and curiouser

Playful seals are curious about the penguin's progress over the ice fields. As the penguin moves toward an ice station, one of the seals pops up frequently through holes in the ice to see what's going on! Press the Control Stick left or right to glide around this mischievous fellow. Press either Side Button or the Yellow or Orange Action Button to make a daring jump over this curious critter. Try to make the jump over the seal's shoulders since a head-on jump usually guarantees a collision. Earn 30 points for a successful jump.

Capture the flag

Previous polar explorers have scattered bright green flags across the polar ice fields. Dart the penguin through a flag and earn 500 points!

YOUR SOUTH POLE ADVENTURE



Join a polar expedition as you help a spunky penguin explorer speed through ten Antarctic ice stations. Race against the clock to help him be the first penguin to circle the South Pole!

As you travel around the South Pole, ice crevasses appear with surprising suddenness! Leap over them and continue your adventure. Hop over ice puddles or glide around them. Watch out — playful, curious seals may pop up at any moment to surprise you! Capture the flags scattered over the ice and snap up the flying fish for extra points!

GETTING READY TO PLAY

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

One-Player Game

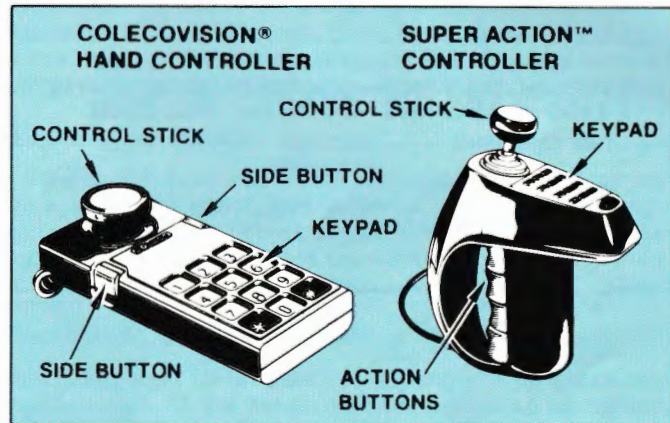
Use the **Port 1** Controller.

How to Start

Insert the cartridge; then turn on your game system. Press the Reset Switch. The title screen appears on your TV; then

the Game Select screen appears. Press **any** Keypad Button to start your polar adventure. If you don't press a Keypad Button, a Practice Run screen appears. Use this screen if you want to practice maneuvering the penguin across the snowy ice fields. When you're ready to start exploring, press **any** Keypad Button to start your adventure.

USING YOUR CONTROLS



- 1. Control Stick:** Press the Control Stick up (away from you) to increase the penguin's speed; press the Control Stick down (toward you) to slow the penguin down. Press the Control Stick left or right to make the penguin move in the selected direction.
- 2. Side Buttons or Action Buttons:** Press either Side Button or the Yellow or Orange Action Button on the Super Action™ Controller to make the penguin jump over ice crevasses, ice puddles or seals.

NOTE: The Keypad on the ColecoVision® hand controller is not used in ANTARCTIC ADVENTURE™. On the Super Action™ Controller, the Blue and Purple Action Buttons and the Speed Roller are not used.

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

Guide N° 17344

CARTRIDGE INSTRUCTIONS

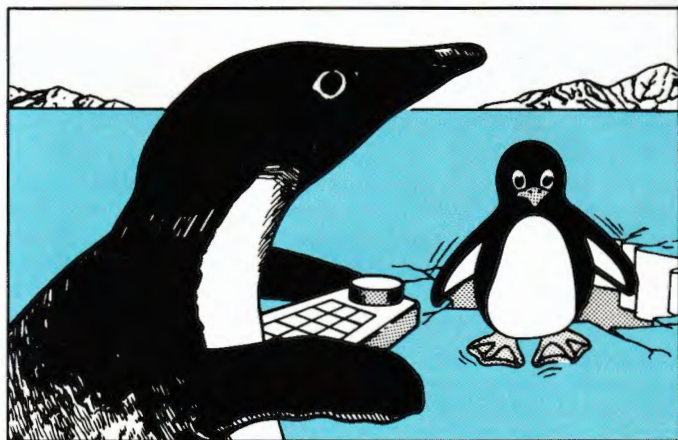
ANTARCTIC ADVENTURE™

No. 2429

TM*

* © 1984 by Konami Industry Co., Ltd., All Rights Reserved.

- For one player only
- Special "Practice Run" feature



Use your ColecoVision® controller or Super Action™ controllers.

Explore the icy Antarctic as you speed around the South Pole with an intrepid penguin explorer. Race against time as you try to raise flags of many nations at Antarctic ice stations. Leap ice crevasses, hop over ice puddles and dodge playful, curious seals on your exciting journey.

Imported by Coleco (Canada) Limited

COLECO