

**COLECO
VISION** MD

Guide N° 56694

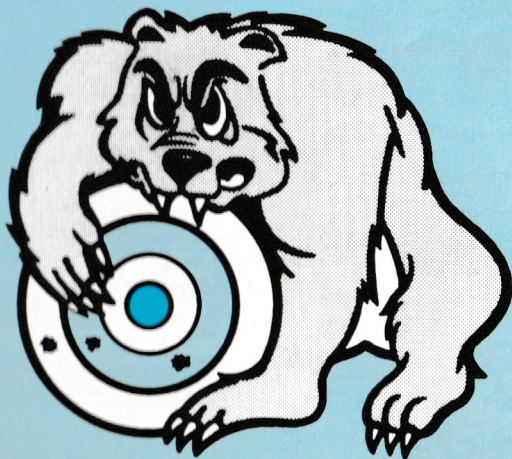
GUIDE D'INSTRUCTIONS

L'authentique

CARNIVAL[®]

DE SEGA[®]

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



Recrée toute l'action du véritable jeu d'arcade
CARNIVAL[®]!

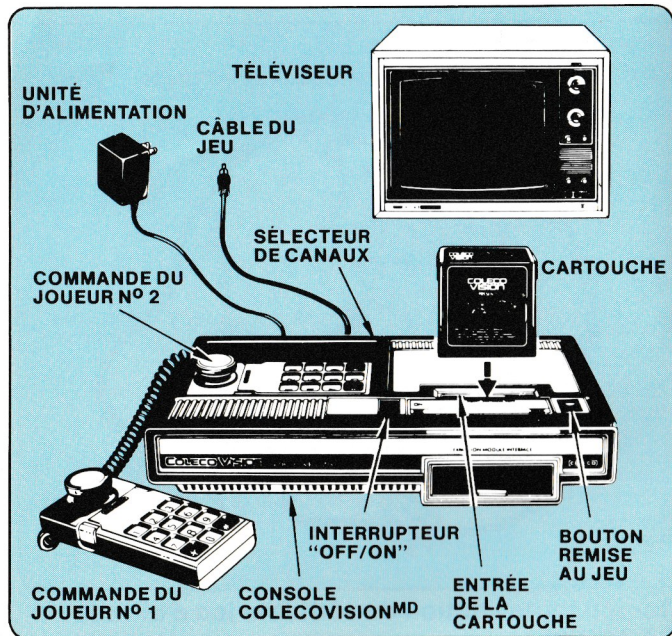
Importé par: COLECO (CANADA) LIMITÉE
4000 St-Ambroise, Montréal, (Québec), Canada H4C 2C8

COLECO

DESCRIPTION DU JEU

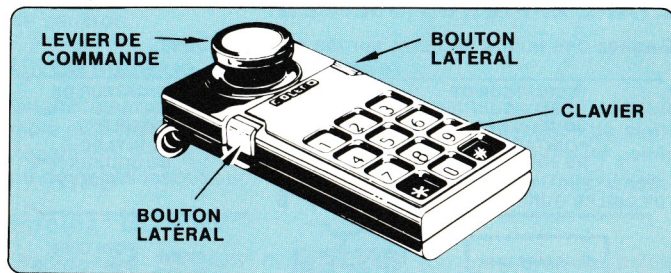
Venez tenter votre chance et mesurer votre habileté au tir avec l'excitant jeu Carnival®. Les effets musicaux et sonores recréent toute l'atmosphère d'une ancienne galerie de tir. Marquez des points grâce à vos qualités de bon tireur et à votre choix judicieux des cibles. Méfiez-vous cependant des canards mangeurs de balles! Éliminez toutes les cibles de la galerie et vous aurez la chance de surmonter un défi de taille: l'ours.

PRÉPARATION DU JEU



- Assurez-vous que la console COLECOVISION^{MD} est branchée sur le téléviseur et que l'unité d'alimentation est branchée sur la console. Branchez ensuite l'unité d'alimentation sur une prise 110/120 volts CA.
- Votre téléviseur doit être allumé et syntonisé au même canal que celui du sélecteur de canaux situé sur la console.
- **ASSUREZ-VOUS TOUJOURS QUE L'INTERRUPTEUR DU COLECOVISION^{MD} EST À LA POSITION "OFF" AVANT D'INSÉRER OU DE RETIRER LA CARTOUCHE.** Mettez le commutateur "OFF/ON" à la position "ON" après avoir inséré la cartouche.

UTILISATION DES COMMANDES



NOTE: Pour jouer à un seul joueur, utilisez la commande branchée sur l'entrée 1 (fiche arrière de la console). Pour une partie à deux joueurs, le joueur N°1 utilise la commande de l'entrée 1 et le joueur N°2, celle de l'entrée 2.

1. **Clavier:** Les touches 1 à 8 du clavier vous permettent de choisir une option de jeu avant que vous ne commenciez à jouer.
2. **Levier de commande:** Manoeuvrez votre levier de commande vers la gauche ou la droite pour déplacer votre fusil dans la direction désirée.
3. **Boutons latéraux:** Appuyez sur l'un des boutons pour faire feu.

RÈGLES DU JEU

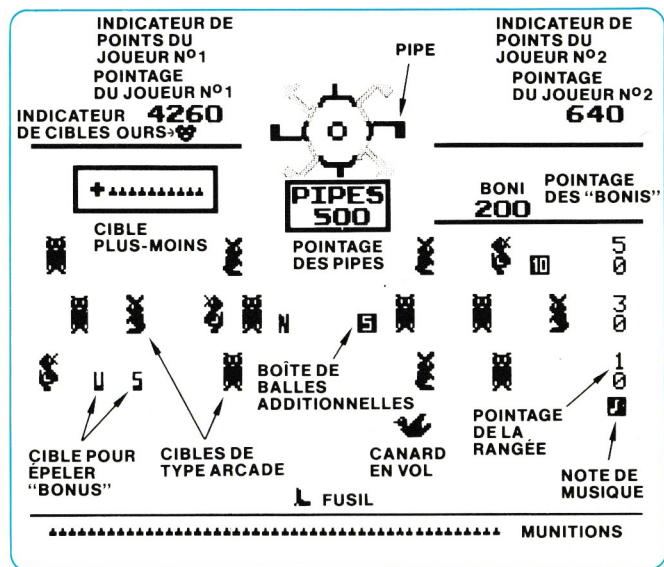
NOTE: Une partie à deux joueurs se joue à tour de rôle. Le joueur N°1 joue le premier. Le tour de chaque joueur se termine lorsqu'il a réussi les affichages de la galerie et des ours ou lorsqu'il a épuisé ses munitions.

ÉTAPE 1: Choisissez vos options

Appuyez sur le bouton remise au jeu et le titre du jeu apparaîtra sur votre téléviseur. L'affichage des huit options de jeu suivra. Choisissez-en une en appuyant sur la touche numérotée correspondante de l'un des claviers; le première galerie de cibles apparaîtra sur l'écran aussitôt après.

ÉTAPE 2: Prêt, en joue. FEU!

Gagnez des points en tirant sur les cibles mobiles.



STRATÉGIE

Canards mangeurs de balles

Gare aux canards! Un canard peut fort bien quitter la rangée du bas et dévorer une dizaine de vos balles d'un seul coup.

Pipes

Abattez les pipes en vous assurant d'en viser les fourneaux. Alignez-vous bien. Chaque coup raté diminue le pointage apparaissant sous la roue. Frappez une pipe de même couleur deux fois d'affilée et gagnez quatre fois la valeur du pointage de cette dernière.

Conseils de stratégie: Tentez de frapper les pipes au début de la partie. Mais attention! La présence de pipes sur la roue lorsque vous tentez d'abattre une cible mobile peut faire surgir une volée de canards.

Un de manqué, dix de gagnés!

Gagnez des points ou des balles supplémentaires en frappant la cible plus-moins. Faites toutefois attention. La présence du signe négatif une fois la cible touchée, indique que le nombre de points ou de balles inscrit sur l'écran sera soustrait de votre pointage.

Épelez "BONUS"

Épelez le mot "BONUS" dans l'ordre et vous gagnerez des points supplémentaires; le total des points à gagner apparaît sous le mot, à droite. Il importe de frapper chaque lettre dans l'ordre d'épellation, autrement vous perdez la chance de gagner les points de la cible "BONUS".

Conseils de stratégie: Plus vous aurez frappé de cibles mobiles avant de toucher la lettre "B", plus vous gagnerez de points lorsque vous épellerez le mot "BONUS".

Approvisionnement en balles

Vous voyez votre réserve de balles doucement s'écouler, remédiez à la situation et tentez de viser le "5" et le "10" pour gagner cinq ou dix tirs additionnels.

Hâtez-vous! Dans les niveaux de difficulté 2, 3 et 4, plus vous tardez à frapper les cibles, plus elles se déplacent rapidement.

Musique

Frapper la note apparaissant sous les pointages, à droite pour faire jouer ou arrêter la musique.

Touchez l'ours!

Éliminez d'abord toutes les cibles et les pipes de la galerie; vos balles restantes seront comptées comme des points rajoutés à votre pointage. Tentez ensuite de toucher l'ours; vous gagnez des points supplémentaires pour chaque coup réussi. Soyez vif! L'ours change de direction et se déplace de plus en plus vite d'un coup à l'autre.

Lorsque vous aurez éliminé l'ours, passez à une autre rangée et tentez d'en éliminer les cibles. Vous obtiendrez ensuite la chance de tirer un autre ours. La deuxième rangée affiche deux ours et la troisième, trois.

Fin

Éliminez toutes les cibles mobiles, les pipes et les ours pour passer au niveau difficulté suivant. Chaque joueur termine son jeu lorsqu'il a épuisé ses munitions.

Appuyez sur la touche * pour rejouer la même option de jeu ou sur la touche # pour revenir à l'affichage des options de jeu.

NOTE: Le bouton remise au jeu sur la console vous permet de jouer une nouvelle partie. On l'utilise également dans le cas d'un mauvais fonctionnement du jeu.



POINTAGE

# DE LA RANGÉE	PIPES	RANGÉES ARCADE (de bas en haut)	LETTRES "BONUS"	MUNITIONS
1	500	10, 30, 50	200	60
2	600	20, 40, 60	300	48
3	700	30, 50, 70	400	48
4	800	40, 60, 80	500	48
5 et plus	900	50, 70, 90	600	48

Frappez deux pipes de même couleur deux fois d'affilée et gagnez quatre fois la valeur du pointage de la pipe.

Éliminez toutes les cibles d'une rangée et obtenez 50 points pour chacune des balles restant dans votre approvisionnement.

Chaque ours touché vaut 50 points.

LE PLAISIR DE JOUER

Ce guide d'instructions vous présente de façon succincte les notions de base sur la manière de jouer au CARNIVAL®. Vous aurez tout le loisir de découvrir, au fil des parties, les nombreuses caractéristiques de la galerie de tir CARNIVAL®. En effet, vous constaterez que ce jeu se révèle de plus en plus passionnant d'une fois à l'autre. Planifiez vos stratégies 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'une brève description de la défectuosité à: Coleco (Canada) Limitée, 4000 St-Ambroise, Montréal, Québec, Canada H4C 2C8 — Service à la clientèle — Électronique. Si votre cartouche est prouvée avoir été endommagée ou mal utilisée

par l'acquéreur, et par conséquent n'est plus couverte par la garantie, vous serez avisé d'avance des frais de réparation.

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

Cette garantie n'impose 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, 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, changement ou d'une réparation non-autorisée, ou de vandalisme. Si la cartouche est prouvée être endommagée ou mal utilisée, vous serez avisé d'avance des frais de réparation. Veuillez allouer 4 à 6 semaines pour la réparation et le retour.

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



CARNIVAL® et SEGA® sont des marques déposées de Sega Enterprises Inc. ©1980, Sega Enterprises Inc.

Emballage, programmation et audio-visuel ©1982, Coleco (Canada) Limitée Montréal (Québec), Canada H4C 2C8

Imprime au Canada

Printed in Canada



Customer Service — Electronics
4000 St. Ambroise
Montréal, Québec,
Canada H4C 2C8

CARNIVAL® and Sega® are trademarks of Sega Enterprises Inc.
©1980 Sega Enterprises, Inc.
Package, Program and Audiovisual ©1982 Coleco (Canada)
Limitée, Montréal, Québec, Canada H4C 2C8

If your cartridge is found to be factory defective during the first 90 days, it will be repaired or replaced at no cost to you. If the cartridge is found to have been consumer damaged or abused and therefore not covered by the warranty, then you will be advised in advance of repair costs. Coleco's sole and exclusive liability for defects in material and workmanship shall be limited to repair or replacement at its authorized Coleco Service Station, and Coleco shall in no event be liable for incidental, consequential contingent or any other damages. This warranty does not obligate Coleco to bear the cost of transportation charges in connection with the repair or replacement of defective parts. This warranty is invalid if the damage or defect is caused by accident, act of God, consumer abuse, unauthorized alteration or repair, vandalism or misuse. The warranty is made in lieu of any other express warranty, and except for the foregoing warranty which is exclusive, there is no other express warranty being made. Please read the Owner's Manual carefully before using the product. If a malfunction occurs, please refer to the troubleshooting checklist in the Owner's Manual for your video system.

SERVICE POLICY

If your cartridge requires service after expiration of the 90 DAY LIMITED WARRANTY period, Coleco will service the cartridge and put it in working condition or replace it with a reconditioned unit (at our option) on receipt of your cartridge, postage prepaid and insured with your cheque in the amount of \$15.00 payable to COLECO (CANADA) LIMITED. Coleco's service obligation does not apply to defects arising from abuse, misuse or alteration of the cartridge. If the cartridge is found to have been consumer damaged or abused, then you will be advised in advance of repair costs.



The Sound of Music

Hit the music target, located just below the row scores at right, to turn off or turn on the carnival music.

Bear Up!

Clear the gallery of all moving targets and pipes and your remaining bullets are credited to your score as points. Then you move on to the Bear rack. Each time you hit the bear, it earns extra points. But be quick! Whenever you hit the bear, it changes direction and moves faster.

After the bear leaves the screen, you move on to the next Gallery rack. Each time you complete a Gallery rack, you earn a Bear rack. The second Bear rack has two bears and the third Bear rack has three!

The End

Clear the rack of all moving targets and pipes, then complete the Bear rack to move on to the next higher level of game play. Each player's game ends when that player fires the last bullet.

To replay the CARNIVAL™ Game Option that you have been playing, press *. To go back to the Game Option screen, press #.

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

SCORING				
RACK	#	PIPES	ROWS (Bottom to Top)	BONUS LETTERS
1	500	10, 30, 50	200	60
2	600	20, 40, 60	300	48
3	700	30, 50, 70	400	48
4	800	40, 60, 80	500	48
5 & Up	900	50, 70, 90	600	48
ARCADE				INITIAL BULLET SUPPLY

Hit two pipes of the same color with two consecutive shots to get four times the pipe score value.

After you clear a Gallery rack, 50 points are added to your score for each bullet remaining in your bullet supply. Each time you hit the bear, you receive 50 points.

THE FUN OF DISCOVERY

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

90-DAY LIMITED WARRANTY

Coloco 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, 4000 St. Ambroise, Montreal, Quebec, Canada H4C 2C8.

HERE'S HOW TO PLAY

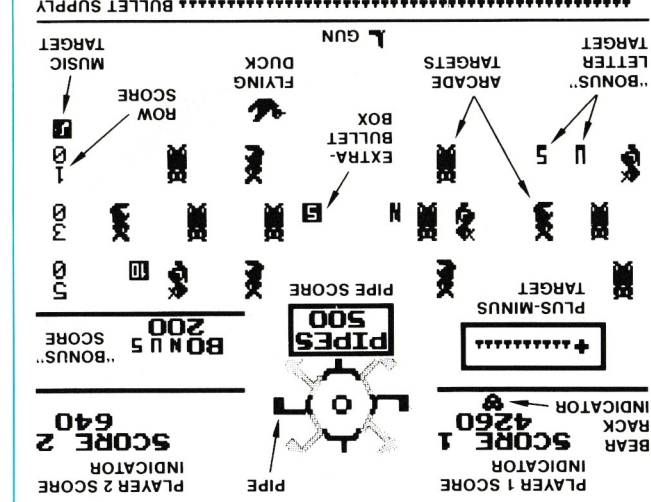
NOTE: If you are playing a two-player game, players take turns. Player 1 goes first, and each turn lasts until the player runs out of bullets or completes one Gallery rack followed by one Bear rack.

STEP 1: The choice is yours.

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

STEP 2: Fire away!

After you select a Game Option, your first Gallery rack appears. Score points by firing at the moving targets.



Ducks Bite the Bullets

Watch out! A surviving duck may fly down from the bottom row and eat ten of your bullets.

Pipe Dreams

Knock out the pipes by aiming for their bowls. But be accurate. The pipe value shown below the wheel decreases with every shot that misses a pipe. Hit the same color pipes with two consecutive shots and you get four times the pipe score value for the second pipe.

Special Strategy: Knock out the pipes early in the game. If any pipes remain on the wheel while you are hitting the moving targets, ducks, ducks, and more ducks start coming out!

Win Some — Lose Some

Score extra points or bullets by hitting the Plus-Minus target at left. But look out! If the minus sign is on when the target is hit, the points or bullets shown are subtracted from your total.

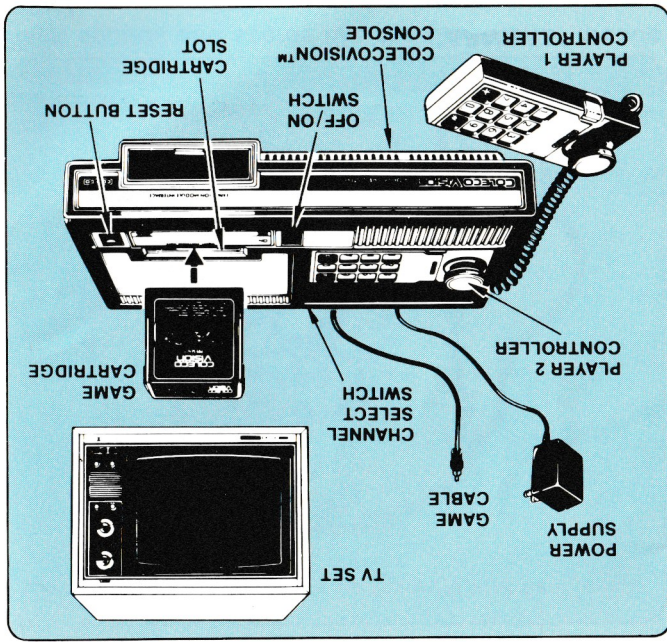
BONUS Spell

Spell the word "BONUS" in the correct order and you win the bonus points shown below the word at right. But keep sharp! Hitting a letter out of order cancels the chance to win the bonus points.

Stockpiling

If your bullet supply is running low, aim for the "5" and "10" boxes in the target rows to stock up on five or ten extra bullets.

Beware: In Skills 2, 3 and 4, the longer you take to knock out all the targets, the faster the targets will move!



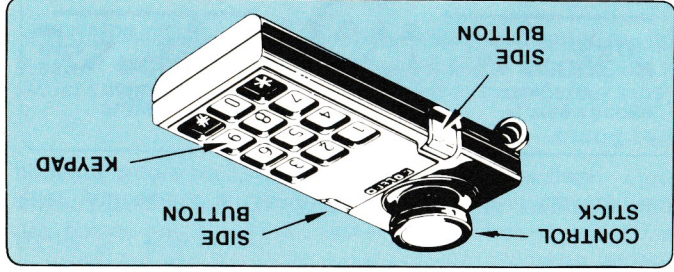
GETTING READY TO PLAY

Hurry! Hurry! Step right up and prove your skill at hitting targets in this challenging carnival shooting gallery. Authentic carnival music and gallery sounds set the mood as you build up your score with good aim and a careful choice of targets. But watch out for the bullet-eating ducks! Once you clear the gallery, you get a chance at hitting a special bear target for extra points.

GAME DESCRIPTION

- Make sure the COLECOVISION™ console is connected to your TV. Make sure power supply is plugged into the console. Then plug power supply into a 110/120 volt AC outlet.
- TV should be on and tuned to same channel as the Channel Select switch on the console.
- **ALWAYS MAKE SURE COLECOVISION™ UNIT IS OFF BEFORE INSERTING OR REMOVING A CARTRIDGE.** Turn Off/On switch to **On** after cartridge has been inserted.

USING YOUR CONTROLLERS



- NOTE:** For a one-player game, use the controller plugged into Port 1 (the rear jack). For a two-player game, Player 1 uses the controller plugged into Port 1; Player 2 uses the controller plugged into Port 2.
1. **Keypad:** Keypad Buttons 1-8 allow you to select a Game Option before beginning to play.
 2. **Control Stick:** Pushing the Control Stick left or right moves the gun in the direction selected.
 3. **Side Buttons:** Pressing either Side Button fires the gun.

COLECO
VISIONTM

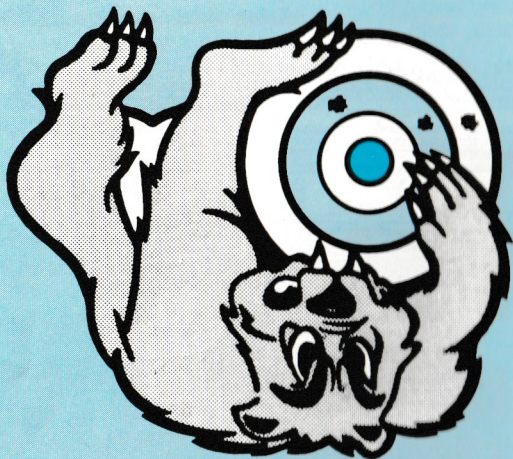
CARTRIDGE INSTRUCTIONS

The Official

CARNIVAL[®]

by SEGA[®]

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



Plays, sounds and scores like the CARNIVAL[®] arcade game!

COLECO

Imported by: COLECO (CANADA) LIMITEE
4000 St. Ambroise, Montreal, (Quebec), Canada H4C 2C8