

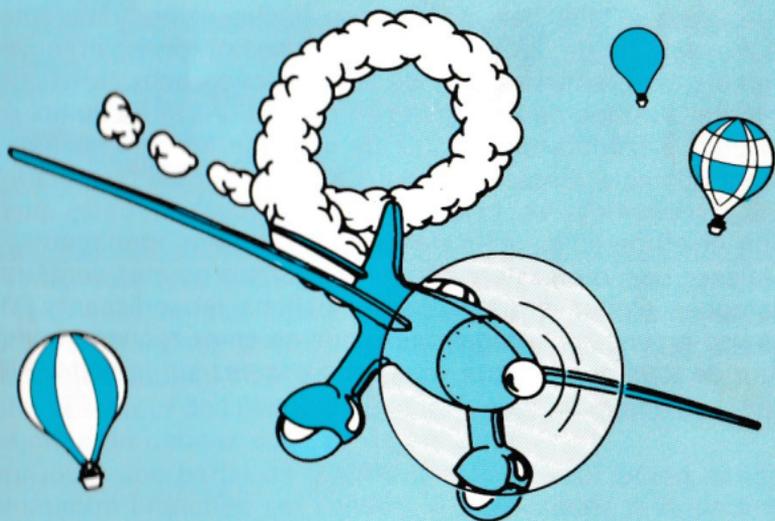
COLECO VISION^{MD}

Guide N° 98632

GUIDE D'INSTRUCTIONS



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



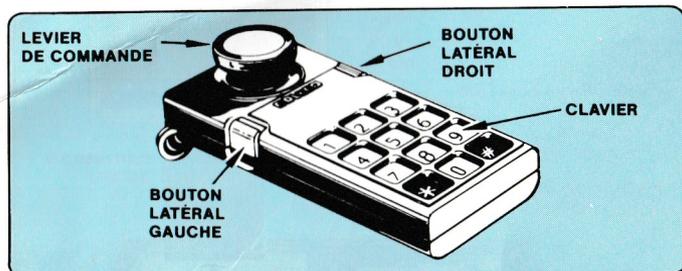
Recrée toute l'action du jeu d'arcade LOOPING^{MD}!

Importé par: Coleco (Canada) Limitée
4 000, Rue St-Ambroise, Montréal, (Québec)
H4C 2C8

COLECO

UTILISATION DES COMMANDES

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



- 1. Clavier:** Les touches 1 à 8 vous permettent de sélectionner une option de jeu. Après une partie, appuyez sur la touche * pour rejouer la même option de jeu et sur la touche # pour revenir à l'affichage des options de jeu.
- 2. Levier de commande:** Utilisez votre levier de commande comme s'il s'agissait de la commande d'un avion. Tirez-le vers vous et le nez de l'avion pointera vers le haut. Poussez-le vers l'avant et l'avion piquera du nez.



3. Boutons latéraux:

Droit

Appuyez sur ce bouton pour faire jaillir des tirs du nez de l'avion.

Gauche

Appuyez sur ce bouton pour passer à de hautes vitesses. Mais soyez prudent! Les boucles deviendront plus grandes en haute vitesse.

VOICI COMMENT JOUER

Remarque: Une partie à deux se joue à tour de rôle. Le joueur N° 1 joue le premier et chaque tour dure jusqu'à ce que l'avion du joueur soit éliminé.

Choisissez votre niveau de difficulté

Appuyez sur le bouton remise au jeu et le titre du jeu apparaîtra sur l'écran; l'affichage des huit options de jeu suivra peu après.

Le niveau 1 présente un jeu à action lente, spécialement conçu pour les débutants.

Le niveau 2, où le déroulement du jeu est plus rapide, s'adresse à un joueur de calibre supérieur.

Le niveau 3 se rapproche de la version originale du jeu d'arcade.

Le niveau 4 offre plus de défis que la version de type arcade.

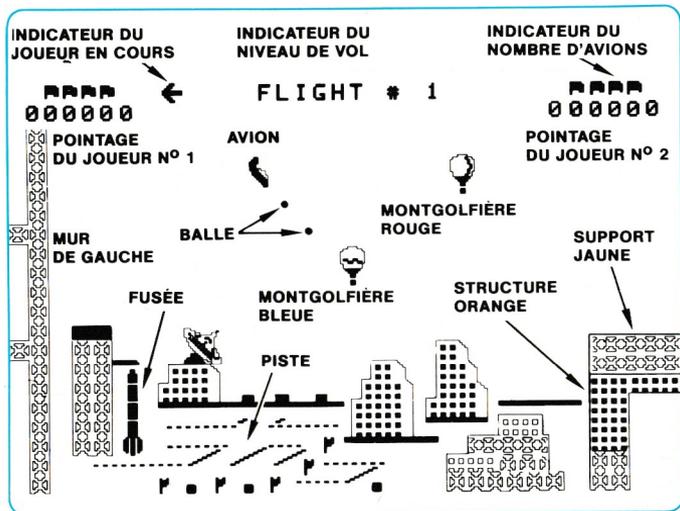
Sélectionnez-en une en appuyant sur la touche numérotée correspondante de l'un des claviers.

Sur la piste

Votre moteur vrombit, votre avion se déplace lentement le long de la piste. Tirez le levier vers vous pour que votre avion prenne son envol. Vous désirez effectuer un looping, ramenez simplement le levier vers vous. L'avion retombera brusquement vers le sol chaque fois qu'il heurtera la voûte du ciel. Sachez bien manoeuvrer votre levier de commande avant de vous attaquer aux choses plus sérieuses.

Tirez sur les montgolfières

Tout va bien? L'action du jeu commence à peine... Des montgolfières vous font obstacle. Tentez de les éviter: votre avion sera éliminé au moindre contact. Pointez le nez de votre avion vers l'objectif et tirez sur les montgolfières pour qu'elles éclatent! Vous rencontrerez deux types de montgolfières dont la valeur de pointage attribuée à chacune diffère.

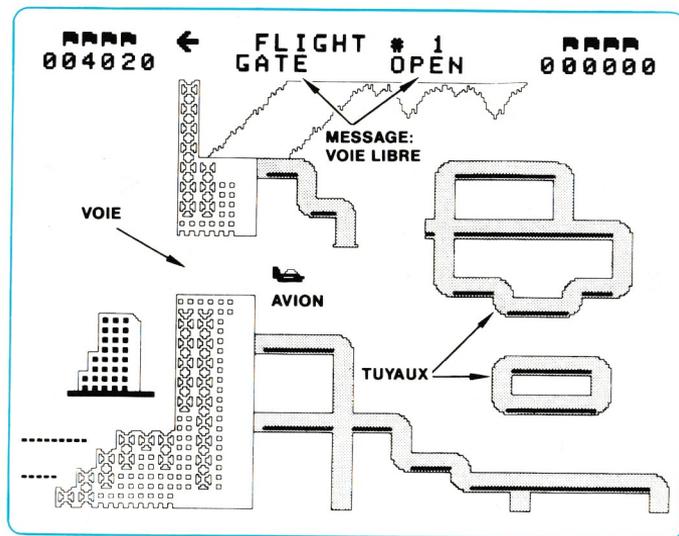


Ouvrez la barrière de la rampe de lancement

Vous voyez la fusée à gauche de l'aérodrome? Ajustez votre tir et tentez de la toucher pour ouvrir la barrière, (niveaux de difficulté 1, 2 et 3). Dans le niveau 4, vous devrez non seulement tirer sur cette fusée mais aussi sur celle cachée sous le support jaune. Un message apparaît sous l'indicateur du niveau de vol (1, 2, 3 ou 4): LA VOIE EST LIBRE ET BON VOL.

Dans le labyrinthe

Entrez dans le labyrinthe par la voie libre; vous entendrez alors votre avion "vrombir" une mélodie. La moindre pression exercée sur le levier de commande changera la direction de votre avion. Pilotez votre avion entre les tuyaux aussi longtemps que vous le pourrez et voyez votre pointage augmenter.

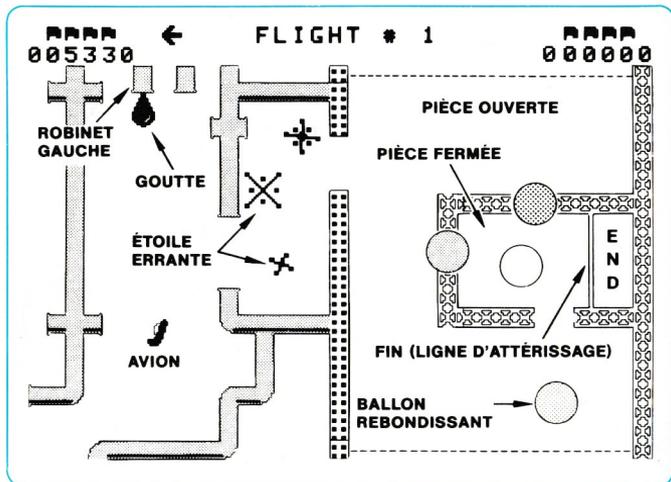


Gouttes vertes

Entamez votre prochaine mission de LOOPING^{MD}. La musique cesse de jouer. Au niveau de difficulté 4, une goutte verte jaillira du robinet gauche. La goutte ne doit pas vous toucher. Tirez sur les gouttes lorsqu'elles tombent et pilotez au travers tout en les évitant.

Brille, brille petit monstre!

La dangereuse étoile errante occupe la pièce vers laquelle vous vous dirigez. Les apparences sont trompeuses, cet amusant petit spécimen est mortel au toucher. Tentez de l'éliminer en tirant et poursuivez votre trajectoire.



Des ballons et encore des ballons ...

Vous êtes si prêt de la fin, vous pouvez presque y toucher. Vous devez cependant, avant de mettre FIN à ce périple, éviter ou détruire les ballons qui rebondissent dans la pièce fermée et dans la pièce ouverte. Il ne vous restera ensuite plus qu'à atterrir sur la piste FIN "END".

Encore une fois

Félicitations! Vous avez réussi à passer au travers de toutes ces épreuves. Prenez maintenant un second envol. Vous devrez alors tirer sur plus de fusées pour libérer la voie. Les gouttes verdâtres seront désormais présentes dans tous les niveaux de difficulté. Elles se mettront à jaillir du robinet gauche dès que vous quitterez le labyrinthe des tuyaux. À partir du niveau de difficulté 3, trois étoiles errantes occuperont la pièce du centre. Réussirez-vous à mettre FIN à cette mission?

Pour rejouer.

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

REMARQUE: La touche remise au jeu sur la console vous permet de recommencer une nouvelle partie. On l'utilise également dans le cas d'un mauvais fonctionnement du jeu.

POINTAGE

Si vous éliminez:

Pointage



une brique

150 points



une montgolfière bleue

200 points

une montgolfière rouge

500 points

une fusée

2 000 points



une goutte verdâtre

500 points

une étoile errante

1 000 points



un ballon rebondissant

500 points

Points accumulés pour un pilotage exceptionnel

Plus votre avion résistera longtemps aux mille et un obstacles du labyrinthe des tuyaux, plus de points vous accumulerez. Pour obtenir plus de points encore, appuyez sur la touche d'accélérateur pendant que votre avion se faufile entre les tuyaux. Vous recevrez cinq avions pour chaque niveau de vol. Chaque fois que vous atteindrez LA FIN, vous obtiendrez un avion en supplément.

LE PLAISIR DE JOUER AU LOOPING^{MD}

Ce guide d'instructions vous présente les notions de base sur la manière de jouer au LOOPING^{MD}. Ce n'est toutefois que le début d'une grande aventure. Vous aurez tout le loisir de découvrir au fil des parties, les nombreuses caractéristiques du jeu LOOPING^{MD}. En effet, vous constaterez que le 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

COLECO

LOOPING^{MD} est une marque déposée de Venture Line Inc. © 1982, Venture Line Inc.

Emballage, Programmation et Audio-Visuel © 1983, Coleco (Canada) Limitée, 4 000 St-Ambroise, Montréal (Québec) Canada H4C 2C8

Imprimé au Canada

COLECO

**LOOPING^{MD} is a trademark of Venture Line Inc. © 1982
Venture Line Inc.**

**Package, Program and Audiovisual © 1983 Coleco (Canada)
Limitée, 4000 St. Ambroise, Montreal, Quebec, Canada
H4C 2C8**

Printed in Canada

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) LIMITEE, Customer Service — Electronics, 4000 St. Ambroise, Montreal, Quebec, 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) 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.

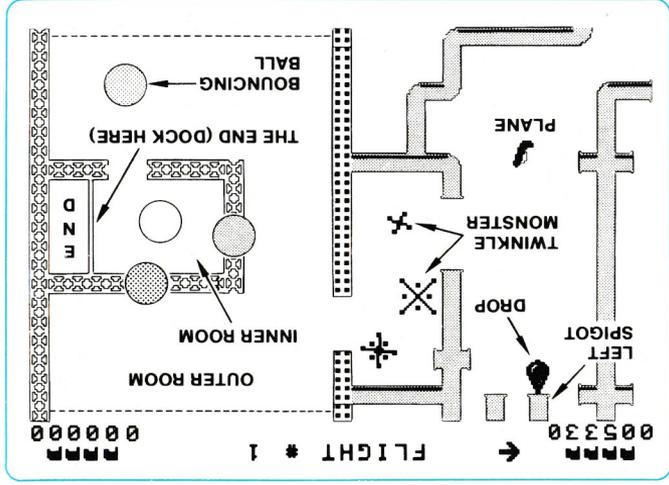
All returns must

be directed to:

**Coleco (Canada) Limitee
Customer Service — Electronics
4000 St. Ambroise
Montreal, Quebec,
Canada H4C 2C8**

Twinkle, twinkle, little monster.

A twinkling monster has taken control of the next room. Watch out! This funny fellow is deadly to the touch. Shoot it and keep flying.



Watch out for the bouncing ball.

You're so close, you can see The End. But you're not there yet! Balls bounce in the outer room and inner room where The End waits. Avoid or shoot the balls. Can you dock the plane at The End?

Second time around.

Congratulations! You've made it through. Now try a second flight. There are more rockets to hit before the maze gate opens. In all skills, green drops fall from the left spigot once you leave the pipe maze. And starting in Round 3, three twinkle monsters guard the middle room! Can you reach The End again?

Starting over.

Press * to replay the LOOPING™ Game Option that you have been playing. Or press # to go back to the Game Option screen to select a different game.

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 a game malfunction.

SCORING		Player Eliminates		Score
	Brick		Bouncing Ball	150 points
	Blue Balloon		Twinkle Monster	200 points
	Red Balloon		Green Drop	500 points
	Rocket		Rocket	2000 points
	500 points		500 points	500 points
	200 points		500 points	1000 points
	500 points		500 points	500 points

Flying Points

The longer your plane survives the pipe maze, the more points you earn. Earn still more points by pressing the accelerator button while your plane flies between the pipes.

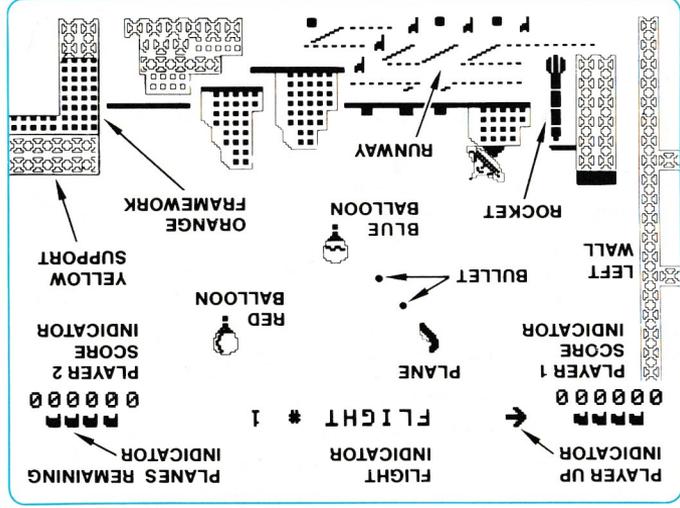
You get five flights in each skill level. Each time you reach The End, you earn a bonus flight!

THE FUN OF DISCOVERY

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

Popping balloons.

Moving pretty well? Now the fun really begins. Balloons rise off the ground to intercept you. If a balloon collides with your plane, you're eliminated. Aim carefully and pop the balloons with bullets! There are two types of balloons with different point values.

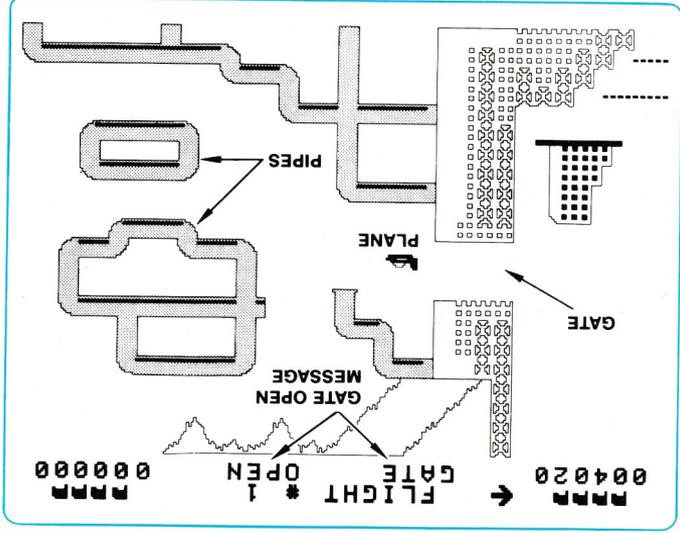


Open the gate.

See the rocket to the left of the runway? Shoot it to open the gate in Skills 1, 2 and 3. In Skill 4 you must shoot this rocket and one more hiding beneath a yellow support. A message appears beneath the Flight Indicator: Gate Open. Fly right, pilot!

Into the maze.

Enter the maze through the open gate and your engine sings sweet music. The slightest touch of the control stick changes as your plane's direction. Relax and fly between the pipes as long as you can. The longer your plane survives and the faster you go, the more points you get!

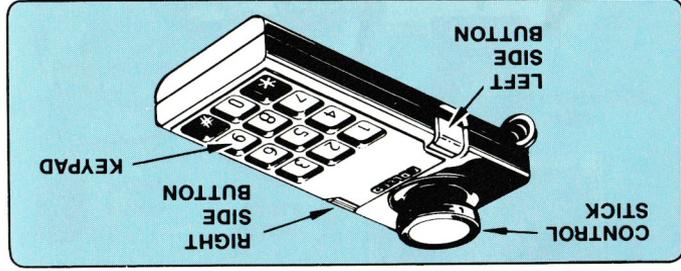


Green drops!

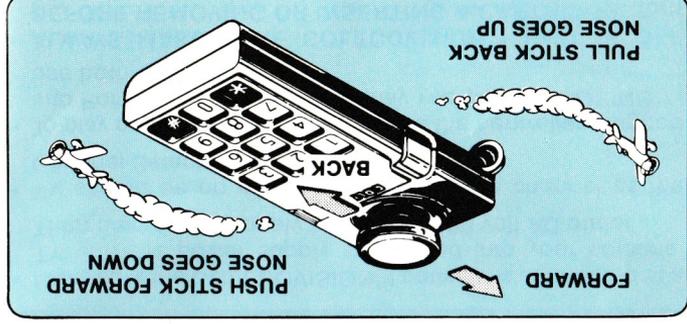
Slip into the next LOOPING™ room. Now the music stops. In Skill 4, a green drop forms at the mouth of the left spigot. Don't let it hit you! Shoot the drops as they fall and keep flying through.

USING YOUR CONTROLLERS

NOTE: For a one-player game, use the controller plugged into Port 1. 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 the Game Option you want to play. Pressing * after a game allows you to replay the same Game Option; pressing # after a game allows you to return to the Game Option screen.
- 2. Control Stick:** The control stick acts like an airplane control stick. Pull back on the stick and the nose of your plane goes up. Push forward on the stick and the nose goes down.



3. Side Buttons:

Right

Your plane fires bullets from its nose when this button is pressed.

Left

Your plane accelerates from low to high speed when this button is pressed. But be careful. When you accelerate, your loops get bigger!

HERE'S HOW TO PLAY

Choose your challenge.

Press the Reset Button. The Title screen appears on your TV. Wait for the Game Option screen to appear. It contains a list of game options, numbered 1-8.

Skill 1 is the easiest level, suitable for beginners.

Skill 2 action is faster than Skill 1, but not as demanding as the arcade game.

Skill 3 plays much like the arcade game.

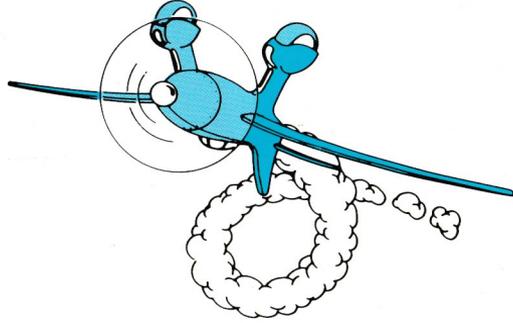
Skill 4 is more challenging than the arcade version!

Select a game option by pressing the corresponding number button on either controller keypad.

You're off!

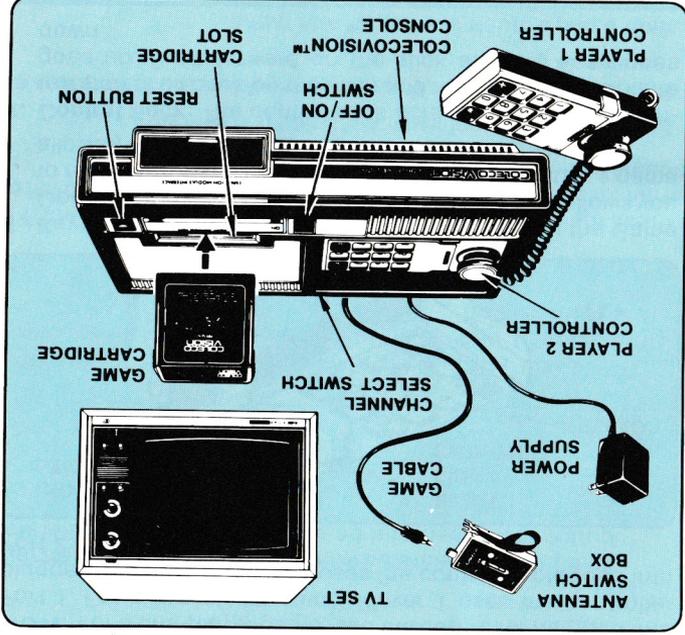
Your engine's buzzing, your plane taxis down the runway. Pull back on the control stick to rise off the ground. Want to make a loop? Hold the stick back. If your plane touches the top of the sky, it "bounces" straight back down. Get the feel of your plane before you get down to business.

GAME DESCRIPTION



Strap on your goggles, rev up the engines and take off! Your LOOPING™ plane soars over a world unlike any you've ever imagined. Fire bullets into a rocket station to open the gate. Beware of launched balloons! Test your flying accuracy and sense of direction by steering your plane through a maze of pipes. You survived? Stranger perils await. There are rooms full of green drops, twinkle monsters and bouncing balls. Can you outsmart them all and reach The End?

GETTING READY TO PLAY

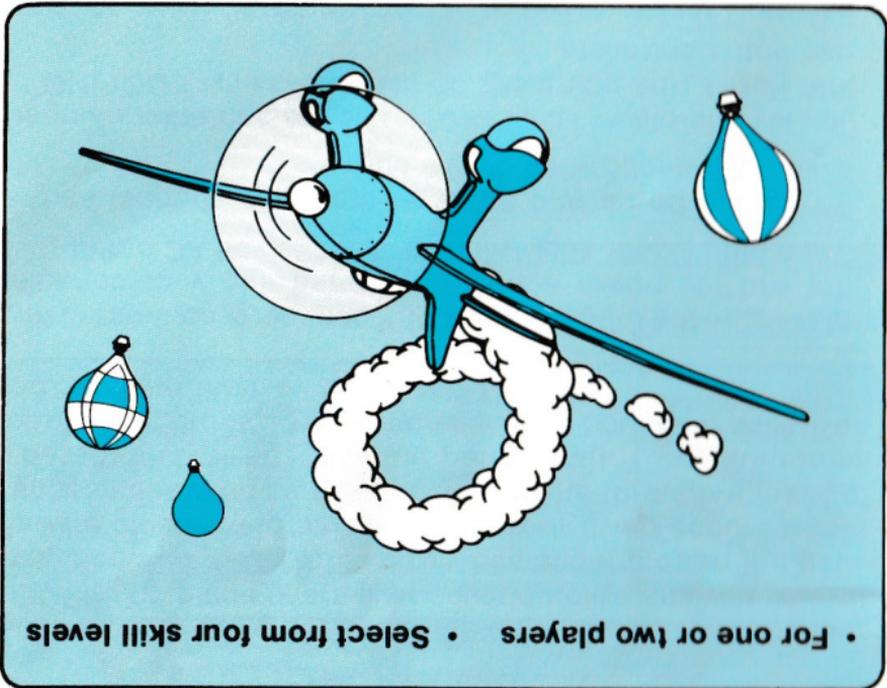


- Make sure the COLECOVISION™ console is connected to a TV and the power supply is plugged into your console. Then plug power supply into a 110/120 volt AC outlet.
- TV should be on and tuned to the same channel as the Channel Select Switch on the console.
- To play one-player LOOPING™, use the controller plugged into Port 1 (the rear jack). To play two-player LOOPING™, use both controllers.
- **ALWAYS MAKE SURE COLECOVISION™ UNIT IS OFF BEFORE REMOVING OR INSERTING A CARTRIDGE.** Turn Off/On Switch to On after cartridge is inserted.

CARTRIDGE INSTRUCTIONS



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



Plays like the LOOPING™ arcade game!

COLECO

Imported by: Coleco (Canada) Limitee
4000 St. Ambrose Street, Montreal, (Quebec)
H4C 2C8