

**COLECO
VISION™**

Guide No. 099058

CARTRIDGE INSTRUCTIONS

TELEBUNNY

by **COLLECTORVISION
Games**



**Help the swift Bunny and the greedy Turtle
to get out of the maze!**

COLECO

INTRODUCTION

Telebunny is a one player game with two main characters, the swift Bunny and the greedy Turtle. Both of them are trapped in a fruit maze, so are some wicked snakes chasing after Bunny. Life is not so easy. All fruits are hidden under those red hearts scattering around. Turtle should be well fed with fruits before he gets out of the maze and advances to a brand new level.

GETTING STARTED

Make sure a handheld controller is plugged firmly into jack #1.
Insert cartridge into ColecoVision system.
Turn the ON/OFF switch to ON.

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.

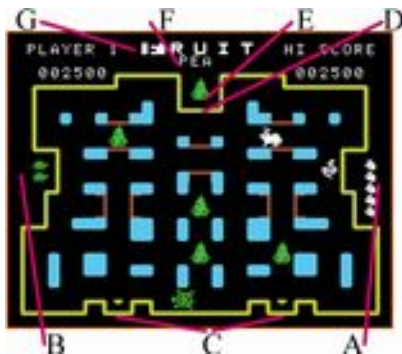
DESCRIPTION OF OBJECTIVE

Turtle and Bunny are messing about in a fruit maze. Only you can master over them through joystick. See, Bunny is busy leaping around to unveil whatever hidden under red hearts. It might be a broken heart, strawberry, carrot or the fruit displayed at the top of the screen. Turtle is rather choosy, he doesn't like carrot nor broken heart. The latter is fatal to him while a carrot should be reserved for Bunny. Those snakes are disgusting. They hang around Bunny. She's got to run for her life, or digging holes or passing through tunnels. Here comes the chance to take revenge! Quick, go and bite the carrot. Bunny turns to an alien. Now she's able to attack those snakes. But time is short, Bunny will return to her normal self pretty soon.

As Bunny is safe for a while from the hot pursuit, why not heed Turtle to enjoy some fruits? Press left button on your controller, the Turtle is under your control. Move him towards those juicy fruits, in particular strawberry. Watch out! Don't endanger Bunny's life as Turtle lingers on. Release the button if necessary. There are other useful features: a pond dug by Bunny can drown a snake as well as herself; it may quench the thirst of Turtle. A flying mosquito threatens Bunny's life. Release the button if necessary.

Turtle has to finish sufficient quantity of fruits in each maze before its name is spelt out. Once this happens, a gate will be opened. Move Turtle towards it and he can march to the next maze. Another splendid feast and crazy chase are waiting for him and his partner.

INDICATOR & OBJECTS ON THE SCREEN



A: Number of bunnies still surviving.

B: Number of turtles still surviving.

C: Outlet of snakes;

D: The only exit. A gate will be opened after a certain number of fruits has been consumed.

E: As this fruit is eaten, a higher level is accessed.

F: Name of the fruit. The exit door is opened when the whole word appears.

G: Indicate number of strawberries being eaten. A bonus page will be given when the color of the word "FRUIT" has been changed. It serves as a counter in the bonus page.

OBJECTS IN THE MAZE



Bunny

Good friend of Turtle. There are six of them in each game level. Control your joystick to move Bunny around. Tread on red hearts and whatever hidden underneath will be revealed. Beware: snakes are her deadly enemies. She may dig holes or change a broken heart or fruit to something else by pressing the right button of your controller.



Turtle

He needs to get out of the maze by consuming a certain amount of fruits. There are three of them in each game level. By then a gate will be opened at the top of the maze. Broken heart is fatal to Turtle. He loves strawberry and empties a pond whenever he meets it. He feels thirsty in game levels 3 and 6. Control his movement through joystick and left button.



Snake

It always runs after Bunny and has no interest in Turtle nor fruits at all. As a bunny turns to an alien, she will kill it, yet more will stream out from the bottom outlets.



Alien

As Bunny eats a carrot, she will turn to an alien. Take full revenge on snakes by eating them. But this change is only transient.



Mosquito

A terrible enemy for Bunny in levels 2, 3, 5 and 6. It hatches from an egg. Mosquito dashes to kill a bunny.



Red Heart

When a bunny goes across it, this will either be changed to a broken heart or fruit. Also it may automatically change to an egg or strawberry.



Broken Heart

It costs a turtle's life if he eats this. It may change to an egg or strawberry automatically. A snake may change a broken heart to a carrot or a red heart by crawling across it.



Strawberry

It appears only for a short period of time. If a turtle eats it, you will be one step closer to the bonus page. Concurrently, double score is rewarded if the turtle has eaten any fruit other than strawberry.



Mosquito Egg

A turtle should eat it before it hatches to a mosquito. When it appears, the motion of a turtle is speed up.



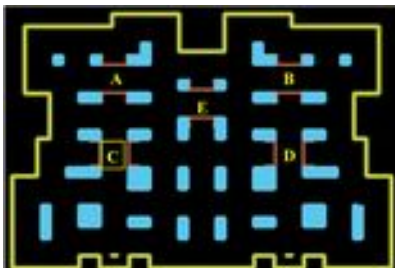
Pond

A pond is formed as a bunny digs a hole and water fills it up. Both snake and bunny will get drowned. In arcade level, the turtle needs water to quench his thirst.



Tunnel

Tunnels A and D are in pair. So are tunnels B and C. Very useful feature to get away from chasing snakes and mosquitoes. When a bunny is under bridge A, give a leftward push to the joystick and she will appear right under bridge D. Bunny will reappear at tunnel E after digging hole.





Joystick

For the bunny going upward, downward, leftward and rightward.

Joystick + left button

Signal the turtle to change his direction, unless his way is blocked. Also the trigger is stored and the appropriate movement will be executed if this cannot be taken immediately.

For example, as the turtle is going upward, he receives a downward signal. He will reverse his direction immediately if possible. Say another signal of turning left is on, and the turtle cannot change his direction at that moment. He will keep on going until he can turn left.

When the signal is on, an arrow will be displayed outside the left margin of the maze. Also the bunny is turned green.

Right button

For Digging Hole

A bunny can dig a hole in the maze simply with a press of the left button. After digging a hole, she will disappear from the hole and reappear under bridge E. She should not stand on bridges or run through tunnels as she digs hole. Neither should she stand on fruits.

For Destroying

Bunny should tread on a broken heart or fruit as the right button is pressed. A red heart will then be generated. However, mosquito egg cannot be destroyed in this way.

Key pad

* : pause

: reset



SKILL LEVEL

Level	Practice Only	Normal Play	Arcade Level
Egg/Mosquito	NO	YES	YES
Snake(s)	1	2	2
Turtle thirsty	NO	NO	YES

The twelve pages are distinguished by the following sequence of fruits: lime, pear, apple, lemon, peach, mango, grape, banana, papaya, tomato, cherry and orange.

The Dark Page

When you reach the highest page, it turns to a black maze. Everything will be the same except that only the frame and the bridges are visible.

The Bonus Page

There are five fruits and eight carrots in the maze for bunny and turtle to enjoy. They should finish these fruits within a fixed period of time. If the turtle eats the fruit outside the maze, a bonus 2000 will be added to your score. An extra bunny will be added to you. No bonus bunny if you've got six already. On the other hand, mosquitoes will be more severe after each bonus page.





SCORING

	Normal Page	Bonus Page
Turn Red Heart	50	-
Turn Broken Heart	80	-
Turtle recovered from thirst	200	-
Snake fallen into pond	200	-
Eat Fruit in maze	200	200
Eat Fruit outside maze	400	2000
Eat an Egg	300	-
Eat strawberry	400	-
Snake eaten by an alien	300	-
Eat a Carrot	150	200

The next high score to beat is shown on screen.



When mosquitoes are flying, don't stay at the bottom of the maze. They will catch you. In order to get away from their attacks, Bunny should keep on moving left or right, or make use of the pairing tunnels.

If you want to a get higher score, trap the snakes by making more water ponds or eat them by changing into an alien. Remember you cannot control Turtle once Bunny has been changed into an alien.

Program by Mass Tael, Ltd, ©1983 - All rights reserved.

Colecovision conversion by Claus Bækkel - www.mtxworld.dk

Special thanks to Andy Key.

Package ©2014 www.collectorvision.com

Box & manual by Vincent Godefroy - www.colecoboxart.com

**COLECO
VISION™**

Guide No. 099058F

MODE D'EMPLOI

TELEBUNNY

par **COLLECTORVISION
Games**



**Aidez Bunny la rapide et Turtle le gourmand
à sortir du labyrinthe !**

COLECO

INTRODUCTION

Telebunny est un jeu un joueur avec deux principaux personnages, Bunny la rapide et Turtle le gourmand. Tous les deux sont emprisonnés dans un labyrinthe avec des serpents qui poursuivent Bunny. La vie n'est pas si rose. Des fruits sont cachés sous des cœurs rouges disséminés un peu partout. Turtle doit être suffisamment nourri avant de pouvoir sortir du labyrinthe et atteindre un tout nouveau niveau.



Assurez-vous qu'un boîtier de contrôle est branché dans la prise n°1 de l'ordinateur de jeu.

Insérez la cassette dans l'ordinateur de jeu.

Poussez le bouton arrêt/marche ("OFF/ON") sur marche ("ON").

REMARQUE: Le bouton de remise en jeu ("RESET BUTTON") sur l'ordinateur de jeu efface le jeu. Il peut être utilisé pour commencer une nouvelle partie à n'importe quel moment et peut être aussi utilisé en cas de mauvais fonctionnement pour revenir au début de partie.



Turtle et Bunny s'amuse dans un labyrinthe contenant des fruits. Vous seul pouvez les maîtriser avec votre boîtier de contrôle. Bunny piaffe d'impatience de découvrir ce qu'il se cache sous les cœurs rouges. Cela peut être un cœur brisé, une fraise, une carotte ou un fruit comme celui qui s'affiche au haut de l'écran. Turtle est plutôt fine bouche, il n'aime pas les carottes ni les cœurs brisés. Ces derniers lui sont fatals tandis que les carottes sont réservées à Bunny. Les serpents tournent autour de Bunny. Elle doit s'enfuir, creuser un trou ou passer par un tunnel. Voici la chance de prendre sa revanche ! Vite, manger la

carotte. Bunny se transforme en alien. Maintenant elle peut s'attaquer aux serpents pendant un moment avant de retrouver sa forme initiale.

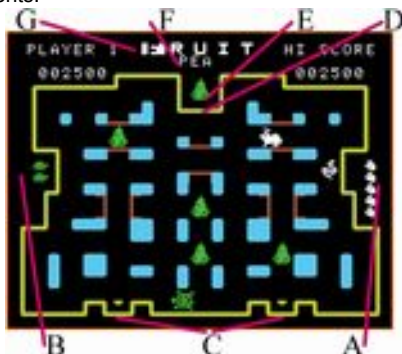
Alors que Bunny est momentanément à l'abri, pourquoi ne pas faire profiter Turtle des fruits ? Maintenez le bouton de gauche de votre boîtier appuyé pour contrôler Turtle. Dirigez-le vers ces fruits juteux, en particulier les fraises. Attention, ne mettez pas la vie de Bunny en danger en vous attardant avec Turtle. Relâchez le bouton si nécessaire. Il y a d'autres fonctionnalités utiles : les serpents (et elle-même) peuvent se noyer dans une mare creusée par Bunny; cette mare peut éteindre la soif de Turtle. Le moustique menace la vie de Bunny. Relâchez le bouton si nécessaire. La sortie est ouverte, menez-y Turtle pour passer au niveau suivant. Une nouvelle aventure s'offre à lui et à sa partenaire.

INDICATIONS & OBJETS A L'ECRAN

A: Nombre de Bunny restantes.

B: Nombre de Turtle restant.

C: Sortie des serpents.



D: L'unique sortie. Une porte s'ouvre quand un nombre suffisant de fruits ont été consommés.

E: Quand ce fruit est mangé, on a accès à un niveau plus élevé.

F: Nom du fruit. La porte de sortie s'ouvre quand s'affiche le mot entier.

G: Indique le nombre de fraises mangées. Un bonus est donné quand la couleur du mot "FRUIT" change. Cela sert de compteur pour le bonus.

OBJETS DANS LE LABYRINTHE



Bunny

Bonne amie de Turtle. Il y en a six par niveau. Déplacez-la à l'aide de votre boîtier. Marchez sur les cœurs rouges pour dévoiler ce qu'il se cache dessous. Attention, les serpents sont ses ennemis mortels. Elle peut creuser des trous ou changer un cœur brisé ou un fruit en autre chose quand vous pressez le bouton droit de votre boîtier de contrôle.



Turtle

Il a besoin de manger un certain nombre de fruits pour sortir du labyrinthe. Il y en a trois par niveau. Une porte s'ouvre alors en haut. Les cœurs brisés sont mortels pour Turtle. Il adore les fraises et assèche les mares qu'il rencontre. Il a soif dans les niveaux 3 et 6. Dirigez-le à l'aide du boîtier de contrôle et du bouton gauche.



Serpent

Toujours en chasse de Bunny, il ne s'occupe ni de Turtle ni des fruits. Quand Bunny devient un alien, elle peut le tuer, mais d'autres reviendront du bas de l'écran.



Alien

Quand Bunny mange une carotte, elle se transforme en alien. Vengez-vous des serpents en les mangeant. Mais cette transformation n'est que temporaire.



Moustique

Un terrible ennemi pour Bunny dans les niveaux 2, 3, 5 et 6. Aussitôt sorti de son œuf, il se précipite pour tuer Bunny.



Cœur rouge

Quand une Bunny passe dessus, il se change en cœur brisé ou en fruit. Il peut aussi se transformer en œuf ou en fraise.



Cœur Brisé

Si Turtle le mange, il meurt. Il peut se changer en œuf ou en fraise automatiquement. Un serpent peut le changer en carotte ou en cœur rouge.



Fraise

Elle n'apparaît qu'un instant. Si Turtle la mange, vous vous rapprochez du bonus. D'autre part, si Turtle mange un autre fruit que la fraise, vous recevez le double de points.



Œuf de Moustique

Il vaut mieux que Turtle le mange avant qu'il n'éclore. Quand il apparaît, les mouvements de Turtle sont plus rapides.



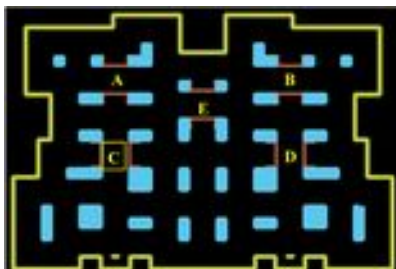
Mare

Une mare se forme quand Bunny creuse un trou qui se remplit d'eau. Bunny et les serpents peuvent s'y noyer. En niveau arcade, Turtle a besoin d'eau pour étancher sa soif.



Tunnel

Les tunnels A et D sont liés tout comme B et C. Ils sont très utiles pour se mettre à l'abri des serpents et des moustiques. Quand Bunny est sous le pont A, poussez le contrôleur à gauche et elle réapparaîtra sous le pont D. Bunny se retrouve dans le tunnel E après avoir creusé un trou.





Contrôleur

Pour diriger Bunny.

Contrôleur + bouton gauche

Demande à Turtle de changer de direction à moins que son chemin soit bloqué. L'ordre est enregistré et sera exécuté plus tard s'il n'est pas possible immédiatement.

Par exemple, si Turtle va vers le haut et qu'il reçoit l'ordre d'aller vers le bas, il changera de direction immédiatement si possible. S'il a préalablement reçu l'ordre d'aller à gauche et que ce n'était pas possible, il continuera jusqu'à ce qu'il puisse tourner à gauche.

Quand le signal est donné, une flèche s'affiche à gauche de l'écran et Bunny devient verte.

Bouton de droite

Pour creuser un trou

Bunny peut creuser un trou dans le labyrinthe simplement en pressant le bouton de gauche. Elle réapparaîtra sous le pont E. Elle ne peut pas faire de trou sur les ponts, sur les fruits ou dans les tunnels.

Pour détruire

Bunny doit marcher sur un cœur brisé ou un fruit en appuyant sur le bouton droit. Un cœur rouge sera alors généré. Les œufs de moustique ne peuvent être détruits de cette manière.

Pavé numérique

* : pause

: reset



Les douze niveaux présentent les séquences de fruits suivantes : citron vert, poire, pomme, citron, pêche, mangue, raisin, banane, papaye, tomate, cerise et orange.



Niveau	Entrainement	Normal	Arcade
Oeuf/Moustique	NON	OUI	OUI
Serpent(s)	1	2	2
Turtle assoiffé	NON	NON	OUI

Le niveau dans le noir

Quand vous atteignez le plus haut niveau, le labyrinthe devient noir. Rien ne change et seuls le cadre et les ponts sont visibles.

Le niveau bonus

Il y a cinq fruits et huit carottes dans le labyrinthe. Bunny et Turtle doivent les finir dans un laps de temps donné. Si Turtle mange le fruit au dehors du labyrinthe, un bonus de 2000 s'ajoute au score. Vous gagnerez une Bunny supplémentaire. Vous ne pouvez avoir plus de six Bunny. D'autre part, les moustiques deviennent plus virulents après chaque bonus.





	Normal	Bonus
Coeur rouge	50	-
Coeur brisé	80	-
Turtle étanche sa soif	200	-
Serpent dans la mare	200	-
Manger un fruit	200	200
Manger un fruit en dehors du labyrinthe	400	2000
Manger un oeuf	300	-
Manger une fraise	400	-
Serpent mangé par l'alien	300	-
Manger une carotte	150	200

Le record à battre est affiché à l'écran.



Avec les moustiques, ne restez pas au bas du labyrinthe sinon ils vous attraperont. Pour éviter leurs attaques, Bunny doit bouger sans cesse à droite ou à gauche, ou utiliser les tunnels.

Pour un score plus élevé, coincez les serpents à l'aide de mares d'eau ou mangez-les en vous transformant en alien.

Rappelez-vous que vous ne pouvez pas contrôler Turtle quand Bunny est changée en alien.

Programme par Mass Tael, Ltd, ©1983 – Tous droits réservés.
Conversion Colecovision par Claus Bækkel - www.mtxworld.dk
Remerciements à Andy Key.

Package ©2014 www.collectorvision.com

Boite & manuel par Vincent Godefroy - www.colecoboxart.com