

VENTURE™, WINKY™ und Hallmonster™ sind
Warenzeichen von Exidy, Inc.

© 1981 Exidy Incorporated

WICHTIG

Fülle bitte die Garantie-Registrierkarte aus und sende diese an uns ausgefüllt zurück, da sonst bei der Bearbeitung von evtl. Reklamationen – bei Reparaturen oder Ersatzlieferungen – Verzögerungen entstehen könnten.

CBS
ELECTRONICS

aus dem Hause

ARXON Spiel + Freizeit GmbH, Klöcknerstraße 3, 6054 Rodgau 3



Spielanleitung



Für PAL (BRD) Color-
und Schwarz/weiß-TV-Geräte

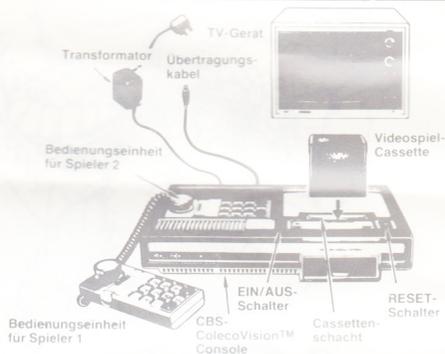
Videospiel-Cassette von CBS-ELECTRONICS
nur zum Abspielen auf dem CBS-ColecoVision™
Videospiel-Computer

CBS
ELECTRONICS

Spielbeschreibung

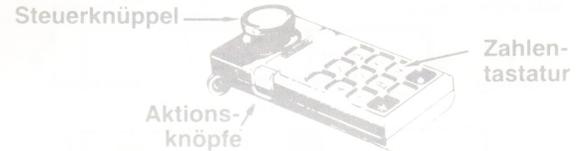
WINKY™ ist auf Schatzsuche in tiefen Verliesen, die vollgepackt sind mit unglaublichen Schätzen, die aber von schrecklichen Monstern bewacht werden. Auf seiner Suche ist er nur mit Pfeil und Bogen bewaffnet und die Monster sind ständig auf seiner Fährte. Begleite ihn durch die Schatzkammern und durch viele Abenteuer.

Vorbereitung zum Spiel



- Schließe die Console mit dem Übertragungskabel am TV-Gerät an.
- Schließe den Transformator an der Console an.
- Verbinde den Transformator mit einer 220 V-Steckdose.
- Schalte das TV-Gerät ein und stimme es auf Kanal 3 oder 4 im VHF-Bereich ab.
- **Achte stets darauf, daß die Console ausgeschaltet ist – auf "OFF" beim EIN/AUS-Schalter – bevor Du eine Cassette auswechselst!**

GEBRAUCH DER BEDIENUNGSEINHEITEN



BEACHTÉ: Wenn Du allein spielst, dann benutze die Bedienungseinheit aus Fach 1. Bei zwei Spielern benutzt Spieler 1 die Bedienungseinheit aus Fach 1 und Spieler 2 die aus Fach 2.

Gebrauch der Aktionsknöpfe und des Steuerknüppels für VENTURE™

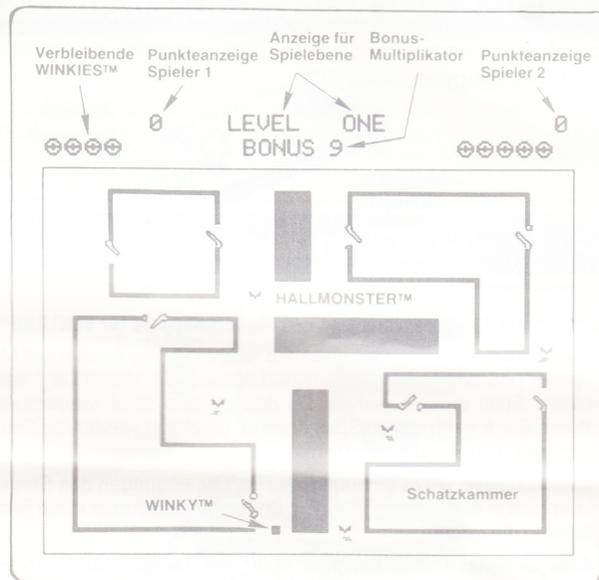
- 1. Zahlentastatur:** Mit den Knöpfen 1-8 kannst Du die Anzahl der Mitspieler und den Schwierigkeitsgrad auswählen. Wenn Du * nach einem Spiel drückst, kannst Du das gleiche Spiel wiederholen. Wenn Du # nach einem Spiel drückst, erscheint wieder die Spielauswahl-Tabelle auf dem Bildschirm.
- 2. Steuerknüppel:** WINKY™ folgt exakt den Bewegungen des Steuerknüppels in alle Richtungen. Sein Bogen schießt immer in die Richtung, in die er geht.
- 3. Aktionsknöpfe:** Durch Drücken einer der beiden Aktionsknöpfe schießt WINKY™ einen Pfeil ab.

So wird gespielt

BEACHTÉ: Bei 2 Spielern wird abwechselnd gespielt. Spieler 1 beginnt und ist so lange an der Reihe, bis sein WINKY™ von den Monstern erwischt wird.

Schritt 1: Der Anfang . . .

Drücke den "Reset"-Schalter und der Cassettentitel erscheint auf dem Bildschirm. Nach kurzer Zeit kommt die Spielauswahl-Tabelle. Sie enthält eine Liste von Spielmöglichkeiten von 1-8 numeriert. Schwierigkeitsgrade von 1-4 sind für einen Spieler und Schwierigkeitsgrade 5-8 sind für 2 Spieler. Suche Dein Spiel aus und drücke den entsprechenden Knopf auf einer der Bedienungseinheiten.



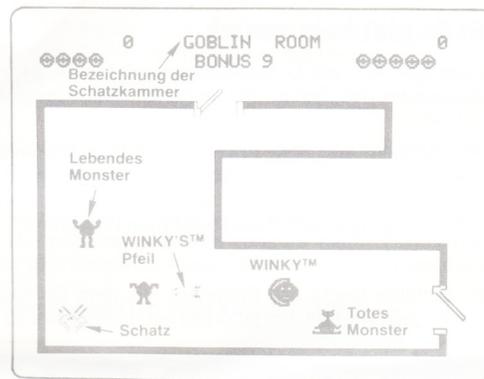
HALLMONSTER™-Schatzkammern

Schritt 2: Abstieg in die Verliese

Nachdem Du Dein Spiel ausgewählt hast, erscheinen die 36 Fragezeichen. Jedese Fragezeichen wird später durch den Schatz ersetzt, den Du geborgen hast. Anschließend erscheint WINKY™ in der ersten Ebene des Verlieses.

Schritt 3: Der Entdecker

Während WINKY™ noch in der Halle ist, erscheint er nur als kleiner Punkt. Achte auf die gefährlichen Hallmonster™, die ihn suchen. WINKY™ kann hier noch nicht auf sie schießen. Er kann nur vor ihnen fortlaufen.



ROOM SCENE

Schritt 4: Immer auf der Hut ...

Führe WINKY™ in eine der Schatzkammern, um den Schatz herauszuholen. Jede Schatzkammer wird von anderen Monstern bewacht. Schieße Pfeile auf sie, um Punkte zu erzielen. Aber Achtung – wenn WINKY™ eines der Monster berührt – egal ob tot oder lebendig – ist er aus dem Spiel.

ERWARTE DAS UNMÖGLICHE! In einigen Schatzkammern können die Monster zu verschiedenen Zeiten auftauchen und verschwinden. Im Cyclops-Raum beherrschen die Cyclopen sogar die Kraft der Teleportation. Im Wall-Raum gibt es anstelle von Monstern bewegliche und elektrisch geladene Wände. Hier brauchst Du schon eine ruhige Hand und gute Timing, um WINKY™ den Schatz herausholen zu lassen. WINKY'S™ Pfeile können den Mauern nichts anhaben.

Schritt 5: Bleib' nicht zu lange!

Versuche, sehr schnell die Monster zu vernichten und den Schatz zu bergen. Wenn WINKY™ zu lange in einem Raum bleibt, kommt ein Hallmonster™ hinein und vernichtet ihn. Gegen die Hallmonster™ helfen keine Waffen. Nachdem WINKY™ einen Schatz erwischt hat, kann er in einen anderen Raum gehen.

Schritt 6: Es gibt kein zurück

Gehe auf einer Ebene in alle Schatzkammern. Wenn Du einmal aus einer Schatzkammer den Schatz herausgeholt hast, kannst Du nie mehr hineingehen.

Wenn Du alle Schätze aus einer Ebene geholt hast, kommst Du in eine tiefere Ebene mit noch gefährlicheren Abenteuern. Um das gleiche Spiel zu wiederholen, drücke *. Wenn Du # nach einem Spiel drückst, erscheint die Spielwahl-Tabelle auf dem Bildschirm.

BEACHTE:

Der "Reset"-Schalter löscht alle Eingaben aus dem Computer. Er kann auch eingesetzt werden, um jederzeit ein neues Spiel zu beginnen oder bei einer Fehlfunktion.

Punkte

Ebene	Monster	Schätze
Eins	100	200
Zwei	200	400
Drei	300	600
Vier	400	800
Fünf	500	1.000
Sechs	600	1.200
Sieben	700	1.400
Acht	800	1.600
Neun	900	1.800

Der Bonus-Multiplikator am oberen Bildschirmrand beginnt mit dem Wert 9 und verringert sich langsam während des Spieles. Wenn Du eine Ebene durchgespielt hast, werden die dort erzielten Punkte mit dem Multiplikator multipliziert und zu Deinem Punktestand addiert.

Je tiefer Du in die Verliese kommst, desto mehr Punkte bekommst Du für die Schätze und die Monster.

Nach jeweils 20.000 Punkten erhältst Du einen Bonus-WINKY™. Wenn Du während des Spielverlaufs einen Bonus-WINKY™ bekommst, wird die ganze Aktion für einen kurzen Augenblick gestoppt.

Jeder Spieler erhält pro Spiel 5 WINKIES™.

Spaß am Entdecken

Diese kleine Anleitung vermittelt Dir nur die Grundkenntnisse, um VENTURE™ spielen zu können. Du wirst schnell herausfinden, daß in dieser Cassette so viele Details stecken, daß jedes Spiel eine neue Herausforderung und neuen Spaß bringt. Probiere die unterschiedlichsten Techniken aus – und viel Spaß!

