

CBS
ELECTRONICS

ANTARCTIC ADVENTURE™



CARTRIDGE INSTRUCTIONS
SPIELANLEITUNG IN DEUTSCH
MODE D'EMPLOI EN FRANÇAIS
SPELINSTRUKTIES
ISTRUZIONI PER LA CARTUCCIA

CBS
ELECTRONICS

Video Game Cartridge for CBS ColecoVision Video Game System
 Video Spiel-Kassetten für CBS ColecoVision Video Game System
 Cartouche de Jeux Video pour CBS ColecoVision Video Game System
 Video Spelkassette voor CBS ColecoVision Video Game System
 Cartuccia Video Gioco per CBS ColecoVision Video Game System

English Instructions	Page	3
Spielanleitung in Deutsch	Blatt	8
Mode d'emploi en Français	Page	13
Nederlandse gebruiksaanwijzing	Bladzijde	19
Istruzioni in Italiano	Pagina	25

CBS is a trademark of CBS Inc.
 ColecoVision®, ADAM™ & Super Action™
 are trademarks of Coleco Industries, Inc.
 © 1984 CBS Inc. ANTARCTIC ADVENTURE™
 is a trademark of Konami Industry Co., Ltd.
 Printed in Holland

GAME DESCRIPTION



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

One-Player Game

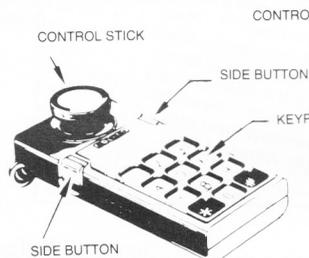
Use the **Port 1** Controller.

How to Start

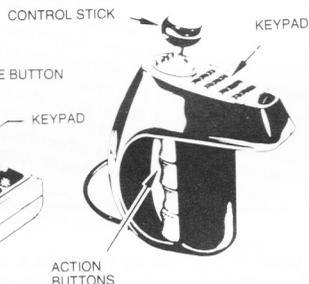
Insert the cartridge; then turn on your game system. Press the Reset Switch. The title screen appears on your TV; then the Game Select screen appears. Press **any** Keypad Button to start your polar adventure. If you don't press a Keypad Button, a Practice Run Screen appears. Use this screen if you want to practice manoeuvring 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

CBS COLECOVISION® HAND CONTROLLER



SUPER ACTION™ CONTROLLER



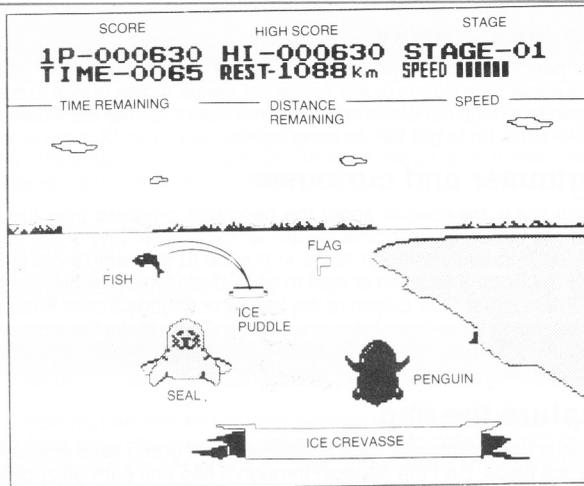
- Control Stick:** Press the Control Stick up (away from you) to increase the penguin's speed; press the Control Stick down (toward you) to slow the penguin down. Press the Control Stick left or right to make the penguin move in the selected direction.
- Side Buttons or Action Buttons:** Press either 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.

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!

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

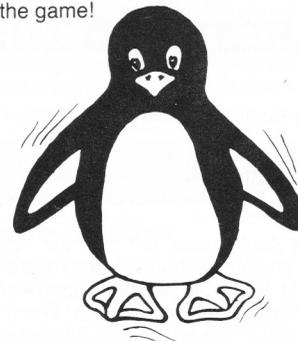
When the penguin completes a run into an ice station before the timer counts down to zero, you earn a bonus of 100 points for each second left on the timer. You also earn points when the penguin jumps over an obstacle, captures a flag or catches a fish.

PENGUIN ACTION	POINTS SCORED
Capturing a flag.....	500 points
Catching a fish	300 points
Jumping over an obstacle	30 points

THE FUN OF DISCOVERY

You start your adventure with one penguin explorer: he is never eliminated from play. However, the penguin is slowed down by falls into ice crevasses, 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.

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 this cartridge is full of special features that make the game exciting every time you play. Experiment with different techniques – and enjoy the game!



SPIELBESCHREIBUNG



Werden Sie Teilnehmer an einer Polar-Expedition und helfen Sie einem mutigen Pinguin-Forscher bei seinem Rennen durch zehn antarktische Eisstationen. Es ist ein Rennen gegen die Uhr, damit er der erste Pinguin wird, der den Südpol umkreist hat.

Während Sie am Südpol herumreisen, tun sich Eisspalten ganz plötzlich auf! Springen Sie darüber und setzen Sie Ihr Abenteuer fort. Hopfen Sie über Tümpel oder gleiten Sie um sie herum. Aber passen Sie gut auf – neugierige, verspielte Seehunde können jederzeit auftauchen, um Sie zu überraschen. Nehmen Sie die Fahnen auf, die über dem Eis verstreut sind, und fangen Sie die fliegenden Fische, um Bonuspunkte zu bekommen.

VORBEREITUNG ZUM SPIEL

Ein Spieler

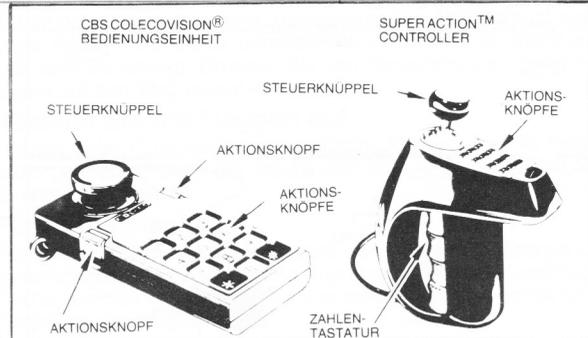
Benutzen Sie die Bedienungseinheit aus Fach 1.

Der Anfang

Setzen Sie die Cassette ein und schalten Sie Ihr Gerät an. Drücken Sie den Reset-Schalter. Das Titelbild erscheint zuerst, dann die Spielwahltabelle.

Drücken Sie eine Zahlentaste, um Ihr Polar-Abenteuer zu beginnen. Wenn Sie keine Zahlentaste drücken, erscheint ein Übungsbild. Benutzen Sie dieses Bild, wenn Sie sich darin üben wollen, den Pinguin über die schnellbedeckten Eisfelder zu führen. Wenn Sie für Ihre Entdeckungsreise bereit sind, drücken Sie eine Zahlentaste, um Ihr Abenteuer zu beginnen.

GEBRAUCH DER BEDIENUNGSEINHEITEN



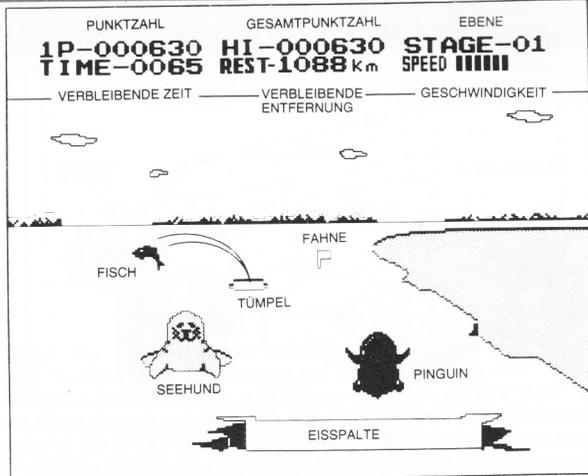
- 1. Steuerknüppel:** Drücken Sie den Steuerknüppel nach oben (von Ihnen weg), um die Geschwindigkeit des Pinguins zu erhöhen; drücken Sie den Steuerknüppel nach unten (zu Ihnen), um den Pinguin zu verlangsamen. Drücken Sie den Steuerknüppel nach links oder rechts, um den Pinguin in die gewünschte Richtung zu bewegen.
- 2. Aktionsknöpfe:** Drücken Sie einen Aktionsknopf auf der Standard-Bedienungseinheit oder den gelben bzw. orangefarbenen Aktionsknopf auf dem Standard Action™-Controller, damit der Pinguin über Eisspalten, -Tümpel oder Seehunde springt.

Beachten Sie: Bei ANTARCTIC ADVENTURE™ wird die Zahlentastatur der Standardbedienungseinheit nicht benutzt. Beim Super Action™-Controller werden weder die blauen oder lilafarbenen Aktionsknöpfe, noch der Speed Roller benutzt.

SO WIRD GESPIELT

Der mutige Pinguin-Forscher

Der Pinguin-Forscher muß von einer Eisstation zur nächsten rennen und gleichzeitig Hindernissen ausweichen, bevor die Zeitanzeige auf Null sinkt. Wenn Sie doch Null erreicht, ist das Spiel zu Ende. Vor Ablauf der letzten zehn Sekunden hören Sie einen Warnton!



Das erste Ziel des Forschers ist die australische Eisstation. Drücken Sie den Steuerknüppel nach oben, um ihn schneller zu bewegen. Wenn der seine normale Geschwindigkeit erreicht hat, bleibt er dabei, bis er an einem Tümpel oder einer Eisspalte ausrutscht, mit einem Seehund zusammenstößt oder in eine Eisspalte fällt. Drücken Sie den Steuerknüppel nach unten, um den Pinguin zu verlangsamen.

Auf dünnem Eis

Rutschen und gleiten Sie zur "Skaters' Waltz"-Melodie, während der Pinguin zu einer Eisstation rennt. Bewegen Sie den Steuerknüppel nach links oder rechts, damit er um Eistümpel, -spalten oder Seehunde watschelt. Aber Vorsicht – gehen Sie nicht zu nah an die Hindernisse heran, sonst rutscht der Pinguin aus und verliert wertvolle Zeit!

Eistanz

Manchmal ist es leichter für den Pinguin, über Hindernisse zu springen als um sie herum zu gleiten. Drücken Sie einen Aktionsknopf auf der Standard-Bedienungseinheit oder den gelben bzw. den orangefarbenen Aktionsknopf auf dem Super Action™-Controller, damit der Pinguin über ein Hindernis springt. Sie bekommen 30 Punkte für einen erfolgreichen Sprung.

Ganz schön rutschig!

Wenn der Pinguin in eine Eisspalte fällt, muß er wieder herauskommen. Drücken Sie einen Aktionsknopf auf der Standard-Bedienungseinheit oder den gelben bzw. orangefarbenen Aktionsknopf auf dem Super Action™-Controller, damit der Pinguin aus der Eisspalte und zurück aufs Eis springt. Drücken Sie den Steuerknüppel, damit er sich wieder auf den Weg macht.

Nehmen Sie die Flaggen auf

Frühere Polar-Forscher haben knallgrüne Fahnen über die Polar-Eisfelder gestreut. Führen Sie den Pinguin über eine Flagge und Sie bekommen 500 Punkte!

Fliegende Fische

Für seine Entdeckungsreise braucht der Pinguin viel Energie und er bekommt großen Hunger! Während er über das Eis rennt, springen ihm Fische aus Eislöchern entgegen. Sie bekommen 300 Punkte für jeden Fisch, den der Pinguin fängt.

Eisstation Pinguin

Wenn der Pinguin eine Eisstation erreicht hat, hißt er die Stationsflagge und salutiert. Gratulieren Sie sich – Sie haben es geschafft! Wärmen Sie sich auf und rennen Sie weiter! Sie müssen noch neun Eisstationen in ANTARCTIC ADVENTURE™ erreichen.

Neubeginn

Wenn Sie ein ANTARCTIC ADVENTURE™-Spiel beendet haben, drücken Sie eine Zahlentaste, um das nächste Spiel zu beginnen.

Reset

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

PUNKTE

Wenn der Pinguin eine Eisstation erreicht, bevor die Zeitanzeige auf Null steht, bekommen Sie 100 Punkte für jede Sekunde, die auf der Uhr bleibt. Sie bekommen auch Punkte, wenn der Pinguin über ein Hindernis springt, eine Fahne aufnimmt oder einen Fisch fängt.

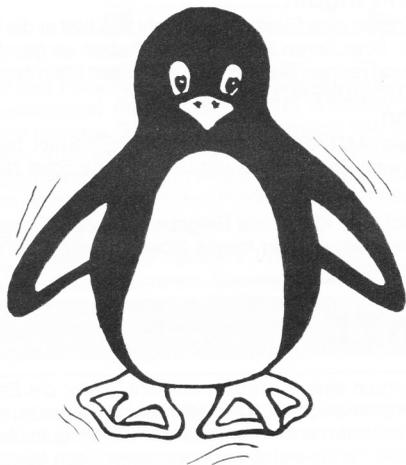
Pinguin-Aktion

	Punkte
Fahne aufnehmen	500 Punkte
Fisch fangen	300 Punkte
Hindernis überspringen	30 Punkte

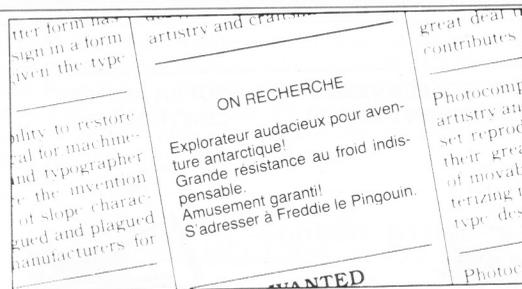
SPAß AM ENTDECKEN

Am Anfang des Spiels haben Sie einen Pinguin-Forscher. Er kann nicht vernichtet werden. Aber er wird aufgehalten durch Fälle in Eis-spalten, Ausrutscher an Tümpeln oder Eisspalten und Zusammen-stößen mit Seehunden. Jede Verzögerung kostet wertvolle For-schungszeit. Wenn die Zeit zu Ende geht, bevor der Pinguin an eine Eisstation kommt, ist das Spiel zu Ende.

Diese kleine Anleitung vermittelt Ihnen nur die Grundkenntnisse, um ANTARCTIC ADVENTURE™ spielen zu können. Sie werden schnell herausfinden, daß in dieser Cassette so viele Besonderheiten stecken, daß jedes Spiel eine neue Herausforderung und neuen Spaß bringt. Probieren Sie die unterschiedlichsten Techniken aus – und viel Spaß!



LE JEU



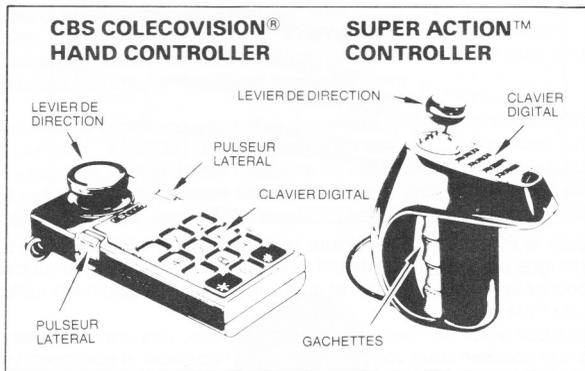
Freddie le Pinguin doit effectuer une tournée de vérification de tous les refuges polaires du continent Antarctique. Tel Scott et Amundsen, parcourez la calotte glaciaire et soyez le premier pinguin à boucler le tour du Pôle Sud.

Tandis que vous parcourez le désert de glace, des crevasses se découvrent soudain sous vos pattes. Sautez l'obstacle et continuez votre glissade. Evitez les plaques de verglas ou bondissez à l'aide de vos petites ailes. Même chose pour les phoques qui sortent des trous d'eau. Ramassez les fanions verts qui balisent la piste et attrapez les poissons au vol pour augmenter votre score.

PREPAREZ-VOUS A JOUER

Freddie le Pinguin doit se déplacer d'une station polaire à l'autre, en évitant les obstacles, avant que le temps limite ne soit atteint. Si Freddie n'arrive pas à atteindre son but la partie s'achève. Vous serez prévenu de l'imminence du danger dix secondes avant la fin par un petit signal sonore.

COMMENT UTILISER VOS BOITIERS DE CONTROLE



1. Levier de direction

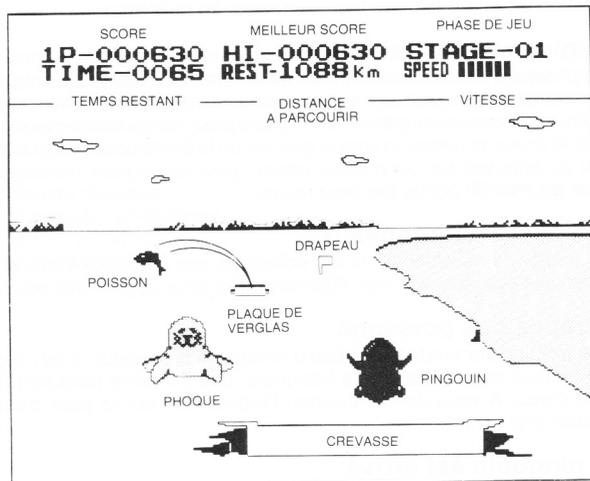
Poussez le levier de direction devant vous pour faire accélérer le pingouin; tirez le levier vers vous pour le faire ralentir. Orientez le levier vers la gauche ou vers la droite pour diriger le pingouin dans la direction correspondante.

2. Pulseurs latéraux

Appuyez sur l'un des deux pulseurs ou la gâchette jaune ou orange du Super Controller™ pour faire sauter le pingouin par-dessus les crevasses, les mares glacées ou les phoques.

COMMENT JOUER

Le premier objectif de Freddie est d'atteindre la station australienne. Poussez la poignée de jeu pour le faire avancer plus vite. Une fois sa "vitesse de croisière" atteinte, le pingouin maintient cette vitesse à moins qu'il ne soit obligé d'éviter une mare glacée, qu'il entre en collision avec un phoque ou qu'il tombe dans une crevasse. Ramenez le levier vers vous pour faire ralentir le pingouin.



Sur la glace

Glissez et dérapez au rythme de la "Valse des Patineurs" en faisant avancer le pingouin vers sa destination. Poussez la poignée de jeu de gauche à droite pour le faire slalomer autour des mares glacées, des crevasses et des phoques. Mais attention! Ne vous aventurez pas trop près des obstacles, sinon le pingouin trébuchera et perdra un temps précieux.

Danse sur glace

Parfois il est plus facile pour le pingouin de sauter par-dessus des obstacles que de les contourner. Appuyez sur l'un des deux pulseurs latéraux ou sur la gâchette jaune ou orange pour faire sauter Freddie par-dessus les obstacles. Vous gagnez 30 points par saut réussi.

Dérapage incontrôlé

Quand Freddie tombe dans une crevasse, il ne peut s'en échapper qu'en appuyant sur un des deux pulseurs latéraux. Poussez le levier de direction en avant pour lui faire reprendre de la vitesse.

De plus en plus curieux

Les phoques joueurs sont curieux de connaître l'identité de l'intru qui vient troubler leur quiétude. Au fur et à mesure de la progression du pingouin, les phoques surgissent de la glace pour voir ce qui se passe! Dirigez le levier de direction vers la gauche ou la droite pour éviter la collision ou appuyez sur un pulseur latéral, pour leur sauter par-dessus. Vous gagnez 30 points par saut réussi.

Ramassez les drapeaux

Les explorateurs précédents ont éparpillés des drapeaux verts vifs à travers les étendus polaires. Ramassez-les pour gagner des points!

Attrapez des poissons

L'exploration demande beaucoup d'énergie et un pingouin a de l'appétit! Lorsqu'il court à travers la banquise, des poissons jaillissent des trous d'eau. A vous de les attraper! Gagnez 300 points pour chaque poisson pris au vol.

Le pingouin est arrivé

Quand le pingouin est parvenu à la station, il hisse le drapeau du pays propriétaire des lieux. Réchauffez-vous un instant et repartez à l'aventure! Vous avez encore neuf autres stations à rallier pour réussir votre mission.

Pour rejouer

Quand vous avez terminé, appuyez sur n'importe quelle touche pour commencer une autre partie!

Remise à zéro

Le bouton RESET de la console CBS ColecoVision™ ou de la chaîne Micro-Informatique ADAM™ arrête la partie et vous ramène au titre du jeu et ceci à n'importe quel moment pour recommencer une partie, ou dans le cas d'un mauvais fonctionnement du jeu.

SCORE

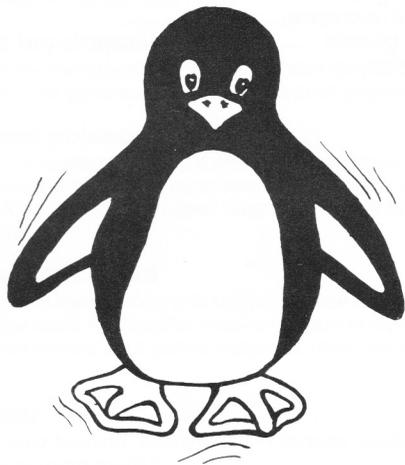
Quand le pingouin achève sa course entre deux stations avant la fin du temps limite, vous gagnez un bonus de 100 points pour chaque seconde restant au chronomètre. Vous gagnez également des points quand le pingouin saute par-dessus un obstacle, ramasse un drapeau ou attrape un poisson.

Action du pingouin	Points attribués
Ramassage d'un drapeau	500
Capture d'un poisson	300
Saut d'obstacles	30

DECOUVREZ TOUJOURS PLUS

Vous commencerez votre aventure avec un seul pingouin explorateur: il n'est jamais éliminé par ses chutes. Cependant, le pingouin peut être ralenti par les crevasses, les dérapages et les collisions avec les phoques. Chaque retard lui fait perdre un temps précieux. Si le temps limite est écoulé avant que le pingouin atteigne une station, la partie est terminée.

Cette notice d'instructions vous donne toutes les indications de base dont vous avez besoin pour commencer votre aventure antarctique. C'est seulement le début! Vous découvrirez que cette cartouche est remplie de petits trucs qui rendent le jeu passionnant chaque fois que vous y jouez. Essayez-vous à différentes techniques et amusez-vous bien avec ce jeu!



Word lid van een poolexpeditie en assisteer een pinguïn ontdekker op zijn reis langs 10 ijzige antarctische stations. Het wordt een race tegen de klok om je pinguïn eerste te laten worden in de ronde van de Zuidpool!

Tijdens je Zuidpoolreis komen er plotseling spleten in het ijs. Spring eroverheen. Wip ook over de wakken of ga eromheen. Maar kijk uit! Er kunnen speelse nieuwsgierige zeehonden te voorschijn springen, die je willen verrassen. Verzamel de vlaggen, die op het ijs staan en vang de vliegende vissen en je krijgt extra punten!

HET SPEELKLAAR MAKEN

LET EROP DAT DE SCHAKELAAR VAN DE CBS COLECOVISION® SPELCOMPUTER ALTIJD OP "OFF" STAAT BIJ HET INBRENGEN OF UITHALEN VAN EEN SPELCASSETTE.

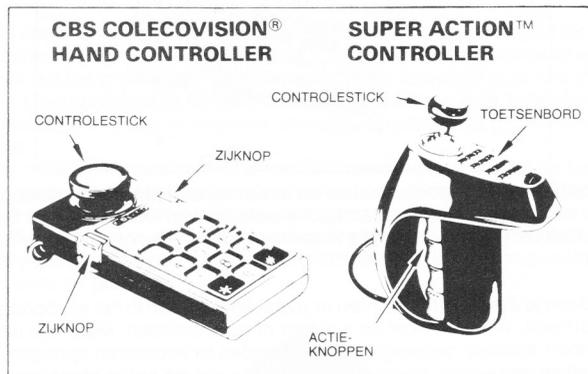
Spel voor één speler

Gebruik de controller uit vak 1.

Het begin

Zet de cassette in de computer en zet de computer aan. Het titelscherm verschijnt nu op de TV. Daarna komt het spelkeuzescherm. Druk op een van de vakjes van het toetsenbord om het pool-avontuur te beginnen. Als je niet op een vakje drukt, komt er een oefenscherm en kun je met je pinguïn oefenen op de besneeuwde ijsvlakten. Als je klaar bent met oefenen druk je op een van de vakjes en gaat het echte avontuur beginnen.

GEBRUIK VAN DE CONTROLLERS



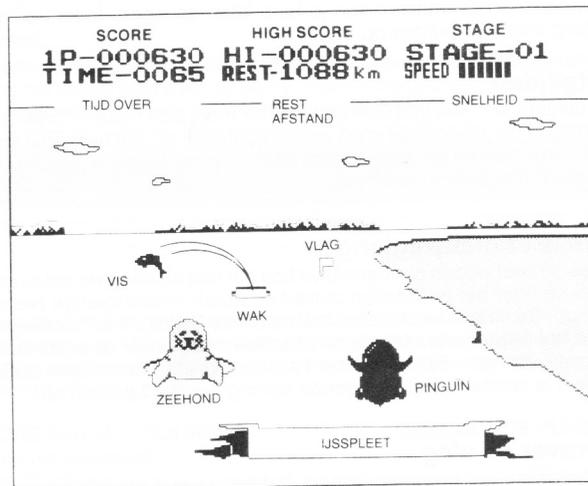
- 1. Controlestick:** Door de controlestick naar voren te drukken gaat de pinguïn sneller. Trek de controlestick naar achteren en hij gaat langzamer. Indien je de controlestick naar links of rechts beweegt zal de pinguïn in de aangegeven richting gaan.
- 2. Zij- en actieknoppen:** Door een van de zijknoppen of de gele of oranjeknop van de superactiecontroller in te drukken kun je je pinguïn over allerlei obstakels laten springen.

ATTENTIE: Bij het spel ANTARCTIC ADVENTURE™ worden het toetsenbord van de handcontrollers en de actieknoppen blauw en paars van de superactiecontrollers niet gebruikt.

HET SPELEN

De pinguïn ontdekkingsreiziger

De pinguïn-ontdekker maakt zijn reis van het ene poolstation naar het andere. Hij moet de obstakels op zijn weg ontwijken en ook de tijdmetr in de gaten houden. Als de tijdmetr op 0 komt vóór hij het station bereikt heeft, is de reis afgelopen. 10 seconden vóór het verstrijken van de tijd hoor je een alarmsignaal.



Het eerste doel van je pinguïn ontdekker is het bereiken van het Australische poolstation. Druk de controlestick naar voren om snelheid te krijgen. Als je eenmaal de "kruissnelheid" bereikt hebt blijft de pinguïn op deze snelheid totdat hij om een wak of spleet in het ijs heen moet, in botsing komt met een zeehond of in een ijsspleet valt. Door de controlestick naar achteren te trekken vermindert de snelheid van je pinguïn.

Op glad ijs

Op de tonen van de "schaatsenrijderswals" glijdt en glibbert je pinguïn naar een station. Door de controlestick naar links of rechts te bewegen kun je de ontdekker langs wakken, ijsspleten en zeehonden loodsen. Laat je pinguïn niet te dicht bij de obstakels komen, want dan gaat hij uitglijden en verlies je kostbare tijd.

Ijdsansen

Soms is het gemakkelijker voor je pinguïn om over obstakels te springen dan eromheen te gaan. Door de zijknoppen of de gele/oranje actieknoppen in te drukken kun je hem laten springen. Iedere gelukke sprong levert 30 punten op.

Uitglijden

Je pinguïn is in een ijsspleet gevallen en moet zich redden. Druk op de zijknop of de gele/oranje knop van de controller en laat hem eruit springen. Druk daarna de controlestick naar voren en breng je pinguïn weer zo gauw mogelijk op snelheid.

Wie is er nieuwsgierig?

Speelse zeehonden zijn benieuwd hoe het met de reis over het ijs gaat! Op weg naar het poolstation duiken er steeds nieuwsgierige zeehonden op. Ga naar links of rechts met de controlestick om ze te ontwijken. Je kunt ook proberen met de zij- of actieknoppen over de pottenkijkers heen te springen. Spring wel op 't juiste moment, want bij een botsing verlies je kostbare tijd. Een goede sprong levert 30 punten op.

Verover de vlag

Voorgaande ontdekkingsreizigers hebben overal groene vlaggen in het poolgebied achtergelaten. Leid je pinguïn naar een vlag en verdien 500 punten!

Vliegende vissen

Ontdekken maakt hongerig en hongerig is je pinguïn! Tijdens de race over het ijs springen er vissen uit gaten in het ijs. Probeer ze te pakken. Iedere gevangen vis levert 300 punten op.

Het doel

Je pinguïn heeft het eerste poolstation bereikt en hijst de vlag en groet. Gefeliciteerd, je bent uit 't echte ontdekkershout gesneden. Rust echter niet te lang op je lauweren, want er zijn nog 9 andere poolstations, die je moet vinden op je ontdekkingsreis door de ANTARCTIC.

Opnieuw

Wanneer je ANTARCTIC ADVERTURE™, zodra het over is, opnieuw wilt spelen moet je op één van de vakjes van het toetsenbord drukken.

Reset

Met de RESET knop op het console kun je een spel onderbreken en komt het titelscherm weer op de TV. Deze knop gebruik je als je een ander spel wilt spelen en ook bij een eventuele storing.

DE SCORE

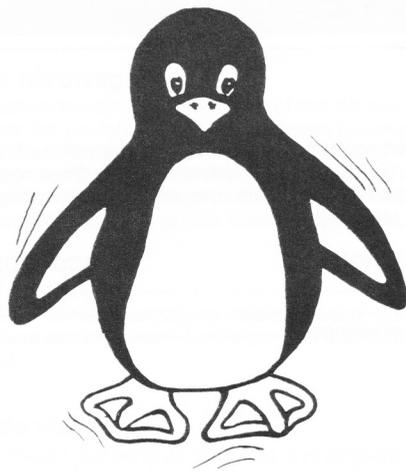
Als je pinguïn een poolstation bereikt vóór de tijdmetr op 0 staat krijg je een bonus van 100 punten voor iedere seconde die je nog over hebt. Punten krijg je ook als je pinguïn over een obstakel springt, een vlag verovert of een vis vangt.

ACTIE VAN JE PINGUÏN	GESCOORDE PUNTEN
een vlag veroveren	500 punten
een vis vangen	300 punten
over een obstakel springen	30 punten

HET ONTDEKKEN

Bij het begin van het ANTARCTIC ADVENTURE™ krijg je één pinguïn ontdekker, die NIET verloren kan gaan tijdens een spel. Wel kan hij tijd verliezen door in ijsspleten te vallen, uit te glijden of tegen zeehonden op te botsen. Je hebt geleerd dat tijd kostbaar is. Als de tijdmeteter op 0 komt vóór je een poolstation bereikt, is het spel uit.

Dit instructieboekje geeft je de basisinformatie om ANTARCTIC ADVENTURE™ te kunnen spelen, maar het is slechts een begin! Bij het spelen van het spel kun je steeds nieuwe mogelijkheden ontdekken, die het spel spannend houden. Experimenteer met verschillende technieken en je geniet iedere keer meer van dit spel.



DESCRIZIONE DEL GIOCO



Unitevi ad una spedizione polare ed aiutate un coraggioso pinguino esploratore ad attraversare dieci postazioni antartiche. Correte contro il tempo per aiutarlo ad essere il primo pinguino che attraversa il Polo Sud!

Mentre viaggiate intorno al Polo Sud, vi compariranno crepacci con incredibile sorpresa! Saltateli e continuate la vostra avventura. Saltate le pozze ghiacciate o girategli intorno. Fate attenzione, delle curiose e giocherellone foche possono comparire in qualsiasi momento ed impedirvi di catturare le bandiere sparse sul ghiaccio e i pesci volanti che vi danno punti extra!

COME PREPARARSI A GIOCARE

Gioco per un giocatore

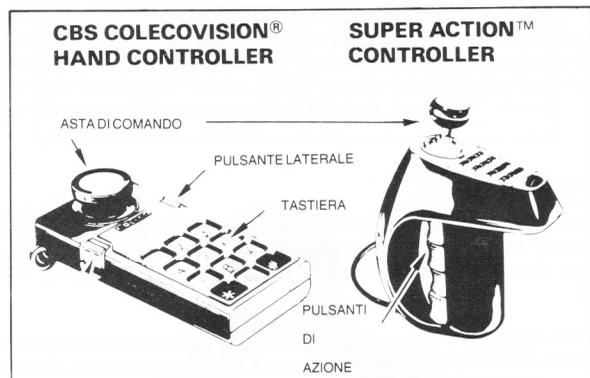
Usate il comando alla presa 1 (Port 1)

Come cominciare

Inserite la cartuccia e quindi accendete il vostro apparecchio. Premete l'interruttore Reset (Azzeramento). Sul vostro televisore comparirà lo schermo con il titolo; poi comparirà lo schermo delle selezioni di gioco

(Game Select). Premete un tasto qualsiasi della tastiera per iniziare la vostra avventura polare. Se non premete nessun tasto della tastiera, comparirà uno schermo per una prova di allenamento. Usate questo schema se volete fare pratica nel manovrare il pinguino attraverso le innevate distese di ghiaccio. Quando sarete pronti ad iniziare l'esplorazione, premete un tasto qualsiasi della tastiera ed iniziate l'avventura.

COME USARE I VOSTRI COMANDI



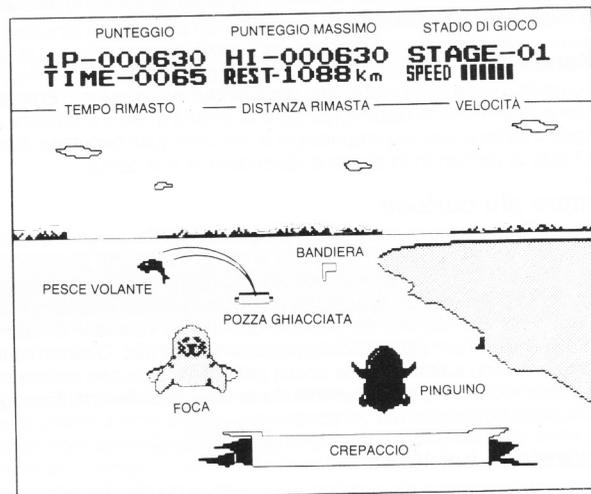
- 1. Asta di comando:** per aumentare la velocità del pinguino spingete l'asta di comando in avanti (lontana da voi); per rallentare il pinguino spostatela verso il basso (verso di voi). Spostate l'asta a destra o sinistra per far muovere il pinguino nella direzione desiderata.
- 2. Pulsanti laterali o Pulsanti di azione:** premete uno qualsiasi dei pulsanti laterali o dei pulsanti di azione giallo o arancione sul comando Super Action™ per far saltare il pinguino oltre i crepacci, le pozze ghiacciate e le foche.

NOTA: nell'ANTARTIC ADVENTURE™ (Avventura Antartica) la tastiera del comando CBS ColecoVision® non viene utilizzata. Sul comando Super Action™ non vengono utilizzati i pulsanti blu e viola e la sfera della velocità.

ECCO COME SI GIOCA

L'audace pinguino esploratore

Il pinguino esploratore deve correre da una postazione all'altra evitando ostacoli, prima che il segnatempo arrivi a zero. Se il segnatempo arriva a zero prima che lui raggiunga un'altra postazione, la partita è finita. Quando rimangono ancora dieci secondi alla fine del gioco suonerà un allarme acustico!



Il primo obiettivo dell'esploratore è quello di raggiungere la Postazione Australiana. Spingete in avanti l'asta di comando per farlo muovere velocemente. Una volta raggiunta la sua velocità di crociera la manterrà fino a che scivolerà intorno ad una pozza di ghiaccio, o ad un crepaccio, urterà una foca o cadrà dentro ad un crepaccio. Spostate l'asta di comando in basso verso di voi per far rallentare il pinguino.

Sul ghiaccio fine

Scivolote e volteggiate al suono del "Valzer del pattinatore" quando il pinguino avanza verso una postazione. Spostate l'asta di comando a destra e a sinistra per dirigere il pinguino attorno alle pozze di ghiaccio, alle foche o ai crepacci. Fate attenzione a non far passare il pinguino troppo vicino al bordo degli ostacoli altrimenti scivolerà perdendo del tempo prezioso!

Danza sul Ghiaccio!

A volte per il pinguino è più facile saltare gli ostacoli piuttosto che aggirarli. Premete uno qualsiasi dei pulsanti laterali o i pulsanti di azione giallo o arancione ed il pinguino salterà sopra ed oltre l'ostacolo. Ogni salto riuscito vi farà guadagnare 30 punti.

Saltare via

Se il pinguino cade in un crepaccio, deve saltarne subito fuori. Premete uno dei pulsanti laterali oppure i pulsanti di azione giallo o arancione ed il pinguino salterà fuori dal crepaccio e si ritroverà sulla banchina. Spingete l'asta di comando in avanti e riprenderà la sua corsa.

Sempre più curiose

Le allegre foche sono curiose circa i progressi fatti dal pinguino nell'attraversare i ghiacci. Come il pinguino si dirige verso una postazione, per vedere cosa succede, una foca sbucherà dai buchi nel ghiaccio! Spostate l'asta di comando a destra o a sinistra per schivare la curiosa creatura. Premete sia uno dei pulsanti laterali che i pulsanti di azione giallo o arancione per saltare coraggiosamente l'intruso. Quando saltate cercate di farlo saltando sulla spalla della foca, dato che saltare sopra la testa significa quasi sicuramente entrare in collisione. Per ogni salto riuscito guadagnerete 30 punti.

Catturate la bandiera

I precedenti esploratori del polo hanno lasciato sulle distese polari delle bandiere verdi. Fate passare il pinguino su queste bandiere e guadagnerete 500 punti ciascuna!

I pesci volanti

L'esplorazione fa consumare parecchie energie ed il pinguino diventa veramente affamato! Durante la sua corsa sui ghiacci, dei pesci volanti saltano verso di lui da buchi nel ghiaccio. Per ogni pesce volante che il pinguino cattura guadagnerete 300 punti.

Il pinguino alla postazione polare

Quando il pinguino raggiunge una postazione polare, alza la bandiera e saluta. Congratulatevi con voi stessi, avete certamente la stoffa dell'eroe! Scaldatevi e riprendete la corsa! Nella vostra ANTARTIC ADVENTURE™ avete ancora ben nove postazioni da raggiungere.

Ricominciare daccapo

Quando finite un gioco completo della ANTARTIC ADVENTURE™, premete un qualsiasi tasto della tastiera per ricominciare un altro!

Reset (Azzeramento)

Il pulsante Reset sulla consolle o su ADAM™ interrompe il gioco e vi riporta allo schermo del titolo. Può essere utilizzato in qualsiasi momento per iniziare un nuovo gioco e può anche essere usato nel caso si verifici un errato funzionamento del gioco.

PUNTEGGIO

Quando il pinguino completa la corsa ad una postazione prima che il segnatempo arrivi a zero, guadagnate un punteggio premio di 100 punti per ogni secondo rimasto nel segnatempo. Guadagnate punti anche quando il pinguino salta oltre gli ostacoli, cattura una bandiera o prende un pesce.

AZIONE DEL PINGUINO

PUNTI VINTI

Cattura di una bandiera	500 punti
Catture di un pesce	300 punti
Salto di un ostacolo	30 punti

IL PIACERE DELLA SCOPERTA

Iniziate la vostra avventura con un pinguino esploratore; non viene mai eliminato dal gioco. Comunque, il pinguino viene rallentato dalle cadute nei crepacci, dalle scivolate intorno alle pozze di ghiaccio o dalle collisioni con le foche. Ogni volta che ciò avviene il pinguino perde del tempo prezioso per l'esplorazione. Se il tempo scade prima che il pinguino raggiunga una postazione polare, il gioco termina.

Questo manuale di istruzioni fornisce le informazioni base per iniziare a giocare con ANTARCTIC ADVENTURE™, ma è soltanto l'inizio! Vi renderete conto che questa cartuccia è piena di caratteristiche speciali che rendono il gioco sempre più affascinante. Sperimentate le varie tecniche di gioco e buon divertimento!

