

Venture® et Winky sont des marques déposées appartenant à Exidy Incorporated Ltd © 1981 Exidy Incorporated.

Fabriqué au Royaume-Uni.

Conception, programme, réalisation du logiciel © 1983 Coleco Industries Inc. New York 12010. Licencié exclusif Coleco Industries Inc. © "1983 CBS Toys a Division of CBS Inc."

La location de cette cassette est strictement interdite. Son utilisation est limitée aux représentations privées et gratuites effectuées exclusivement dans un cercle de famille et toute forme de représentation publique directe ou indirecte de cette cassette, notamment par le biais de sa location, est strictement interdite conformément aux dispositions de l'article 41 de la loi numéro 57-298 du 11 mars 1957 sur la propriété littéraire et artistique.

**CBS**  
ELECTRONICS

Idéal Loisirs/CBS Electronics. Boîte Postale 50016 Paris Nord II  
95945 Roissy-Charles de Gaulle Cedex

2L1984



## NOTICE D'INSTRUCTIONS

Pour système T.V. SECAM.

Pour un ou deux joueurs.



4 niveaux de difficulté.

Exclusif! Le vrai jeu en cassette chez vous.

Cassette CBS ELECTRONICS pour l'ordinateur de jeu  
CBS ColecoVision™

**CBS**  
ELECTRONICS

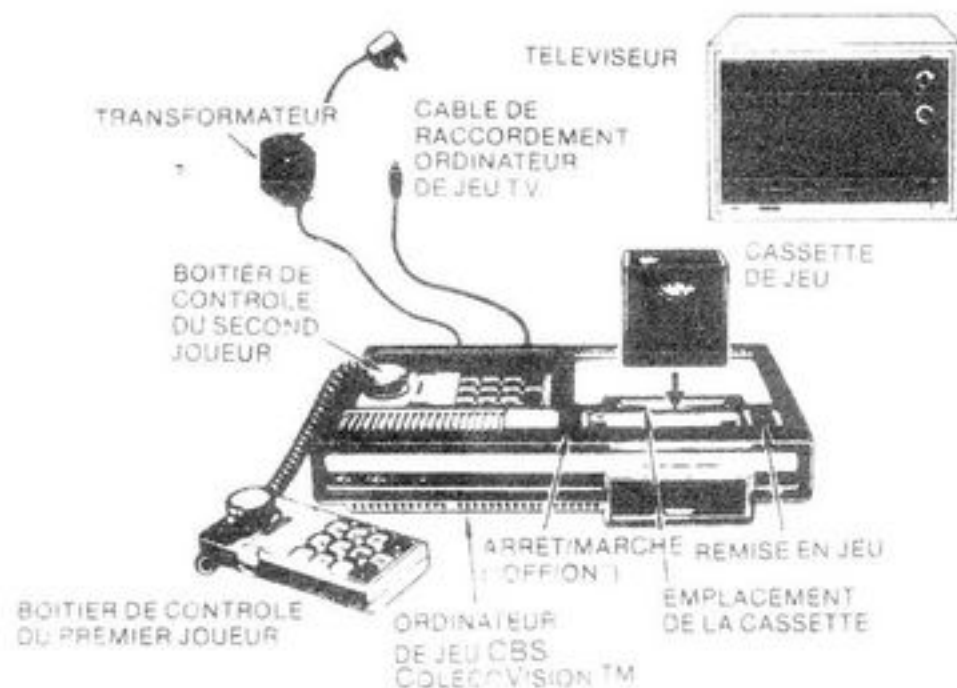
© 1983 CBS Inc

## LE JEU

Dans un donjon, il y a d'incroyables trésors, protégés par de terribles monstres. Ayant pour seule arme un arc et des flèches, Winky l'aventurier va devoir s'approprier les fabuleuses richesses de chaque chambre après avoir détruit leurs gardiens.

Guidez ce héros intrépide à travers les couloirs obscurs où rôdent les fantômes meurtriers et les pièces hantées par des créatures infernales toujours différentes...!

## COMMENT INSTALLER VOTRE ORDINATEUR DE JEU



- Assurez-vous que l'ordinateur de jeu CBS ColecoVision™ est branché sur le téléviseur et sur le transformateur, puis branchez le transformateur sur le secteur.
- Pour jouer seul, branchez le boîtier de contrôle dans la prise n° 1 de l'ordinateur de jeu. Pour deux joueurs utilisez les deux boîtiers de contrôle.
- Assurez-vous toujours que l'ordinateur de jeu CBS ColecoVision™ est éteint ('OFF') avant d'introduire ou d'enlever une cassette. Poussez le bouton arrêt/marche ('OFF/ON') sur marche ('ON') après avoir introduit la cassette.

## COMMENT UTILISER VOS BOITIERS DE CONTROLE



**REMARQUE** : Pour jouer seul, utilisez le boîtier de contrôle branché sur la prise n° 1. Pour deux joueurs, le deuxième joueur utilise le boîtier de contrôle branché sur la prise n° 2.

**Comment utiliser les touches de votre clavier et le levier de direction pour Venture®?**

1. **Clavier digital** : les touches du clavier de 1 à 8 permettent de sélectionner un niveau de difficulté avant de commencer à jouer. En appuyant sur \* après une partie, vous reprogrammez le même niveau de difficulté et en appuyant sur # vous pouvez programmer un autre niveau.
2. **Levier de direction** : en poussant le levier de direction dans n'importe laquelle des huit directions possibles, vous ferez aller Winky dans la direction choisie. Vous ferez également pointer son arc dans la même direction.
3. **Pulseurs latéraux** : en appuyant sur l'un des deux pulseurs latéraux, vous tirez une flèche.

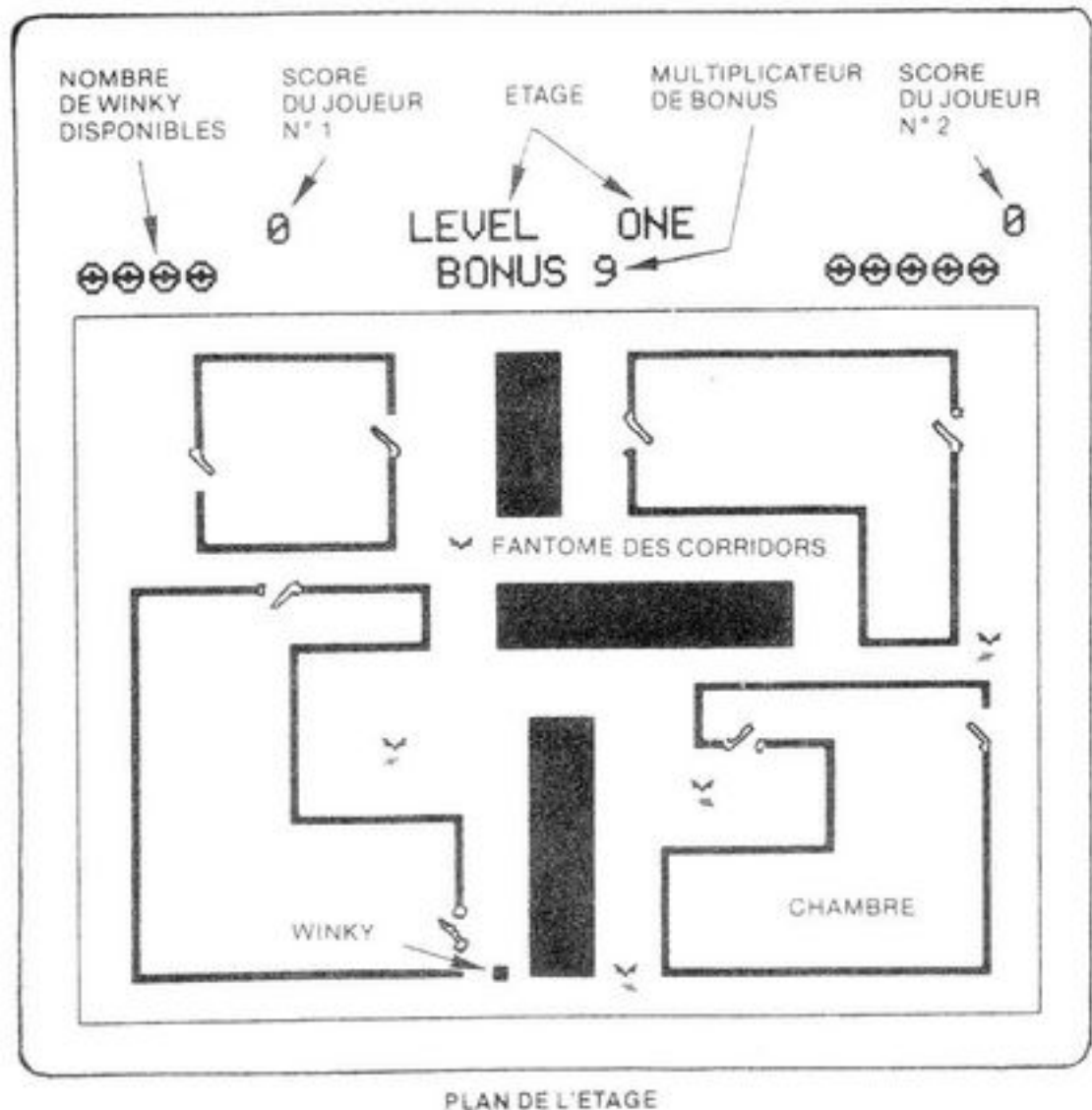
## COMMENT JOUER

**INSTRUCTIONS PAR ÉTAPE :**

**REMARQUE** : si vous jouez à deux, les joueurs interviennent à tour de rôle. Le premier commence et joue jusqu'à ce que Winky soit éliminé.

### 1<sup>re</sup> étape : A vous de décider!

Appuyez sur le bouton de remise en jeu ('RESET BUTTON'). Le nom du jeu de VENTURE® apparaît sur l'écran de votre T.V. Attendez que l'écran d'options de niveaux de difficulté apparaisse. Il propose une série d'options numérotées de 1 à 8. Sélectionnez-en une en appuyant sur la touche correspondante de votre clavier.



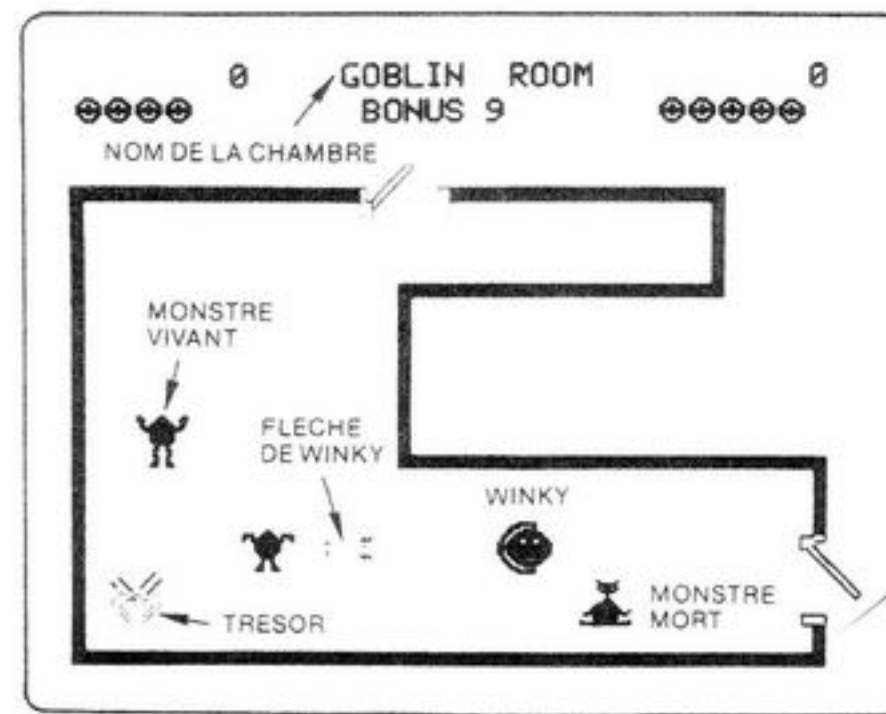
PLAN DE L'ETAGE

## 2<sup>e</sup> étape : Descente au donjon!

Après avoir sélectionné un niveau de difficulté, l'écran de la salle des trésors apparaît. Les points d'interrogation sont remplacés par les trésors au fur et à mesure que vous les gagnez. Puis apparaît le premier étage du donjon. Winky est en bas, au milieu du couloir.

## 3<sup>e</sup> étape : Les Fantômes!

Quand Winky est dans le couloir, il apparaît sous la forme d'un petit point. Attention aux fantômes perfides qui le recherchent. Il doit absolument les éviter!



PLAN DE LA CHAMBRE

## 4<sup>e</sup> étape : La chasse!

Guidez Winky dans l'une des chambres du donjon pour qu'il s'empare du trésor qui se trouve à l'intérieur. Mais chaque pièce est infestée de monstres. Tirez-leur des flèches pour les tuer et marquer des points. Attention! Si Winky entre en contact avec l'un de ces monstres, mort ou vivant, il est éliminé.

Prévoyez l'imprévisible! Dans certaines chambres, les monstres peuvent apparaître ou disparaître. Dans la chambre des Cyclopes, les monstres peuvent même se téléporter d'un endroit à un autre!

La pièce "des murs" possède des parois mobiles qui risquent de vous écraser. Winky doit rapidement passer entre ces murs pour prendre le trésor de cette chambre et ses flèches ne peuvent rien contre les murs!

## 5<sup>e</sup> étape : Vite!

Emportez chaque trésor et éliminez les monstres rapidement. Si Winky reste dans une chambre trop longtemps, un monstre du couloir apparaît, traverse les murs, et le dévore. Après vous être emparé d'un trésor, passez dans une autre chambre où de nouveaux dangers vous attendent!

## 6<sup>e</sup> étape : Pas de retour possible!

Pénétrez dans toutes les chambres de l'étage. Une fois que vous vous êtes emparé d'un trésor et que vous avez quitté la pièce, vous ne pouvez plus y retourner. Quand vous avez pris tous les trésors d'un étage, vous vous retrouvez à un autre étage du donjon où les trésors sont encore plus difficiles à atteindre.

## Fin de jeu et reprogrammation du jeu.

Pour rejouer à VENTURE® au même niveau de difficulté que celui auquel vous venez de jouer, appuyer sur \*. Pour revenir à l'écran de choix des niveaux de difficulté, appuyez sur #.

**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 en début de partie.

## LES POINTS

ETAGE	LES MONSTRES	LES TRESORS
Un	100	200
Deux	200	400
Trois	300	600
Quatre	400	800
Cinq	500	1 000
Six	600	1 200
Sept	700	1 400
Huit	800	1 600
Neuf	900	1 800

Le multiplicateur de bonus en haut de l'écran commence à 9 et décroît lentement pendant le jeu. Quand vous avez pris tous les trésors d'un étage, les points que vous avez gagnés sont multipliés par le multiplicateur de bonus et ajoutés à votre score.

Plus vous vous aventurerez dans le donjon, plus vous gagnerez de points pour chaque trésor pris ou chaque monstre tué.

Des Winky supplémentaires sont attribués aux joueurs qui sont arrivés aux multiples de 20 000 points (l'action cesse un instant quand un Winky supplémentaire est attribué en cours de jeu).

Chaque joueur a droit à 5 Winky par partie.

## DECOUVREZ TOUJOURS PLUS

Cette notice d'instructions vous donne les indications de base qui vous permettent de commencer à jouer à VENTURE®. Mais ce n'est que le début! En jouant, vous découvrirez des "trucs" qui rendront le jeu encore plus amusant : vous en avez encore beaucoup à découvrir!



**COLECOBOX Art**

[www.colecoboxart.com](http://www.colecoboxart.com)