

VENTURE™



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

CBS
ELECTRONICS

Video Game Cartridge for the ATARI® Video Computer System™
Video Spiel-Kassetten für ATARI® Video Computer System™
Cartouche de Jeux Video pour ATARI® Video Computer System™
Video Spelkassette voor ATARI® Video Computer System™
Cartuccia Video Gioco per ATARI® Video Computer System™
Cartuchos de Juegos video para ATARI® Video Computer System™

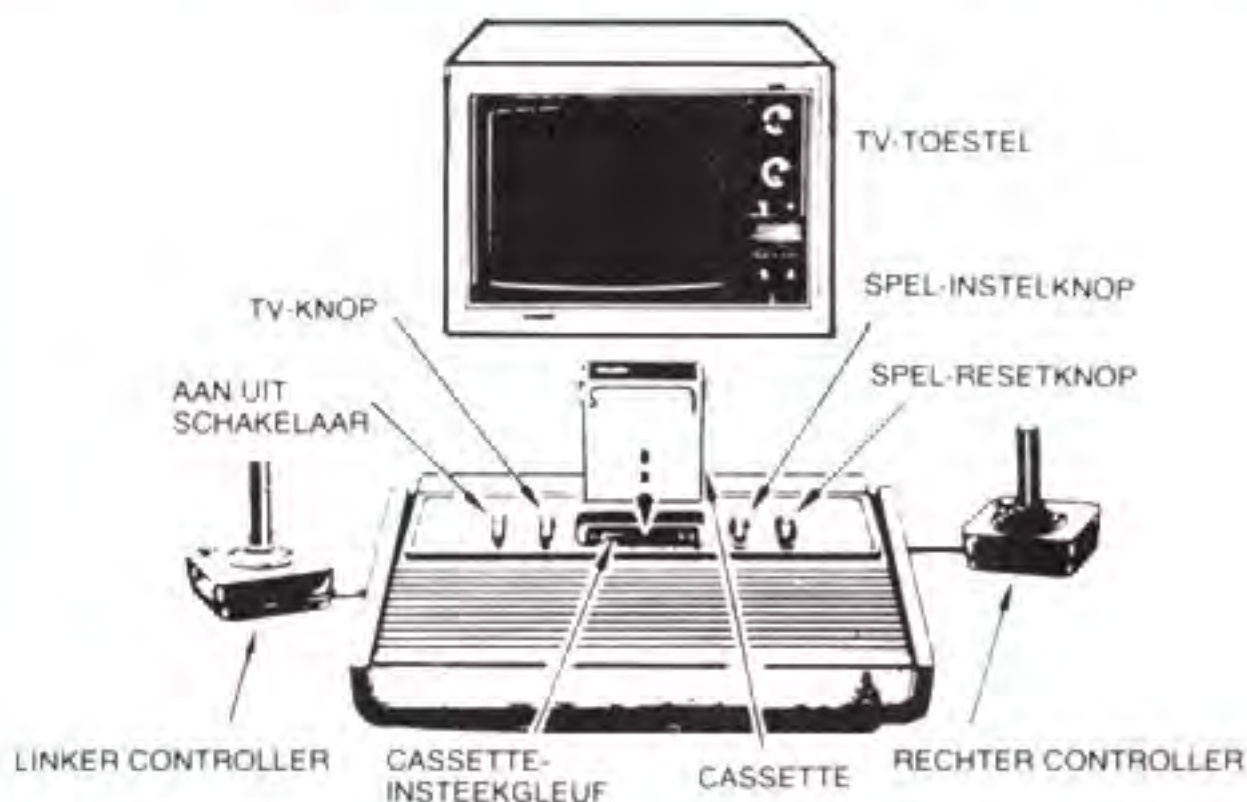
English Instructions	Page	3
Spielanleitung in Deutsch	Blatt	8
Mode d'emploi en Français	Page	13
Nederlandse gebruiksaanwijzing	Bladzijde	18
Istruzioni in Italiano	Pagina	23
Instrucciones en Español	Pagina	28

SPELBESCHRIJVING

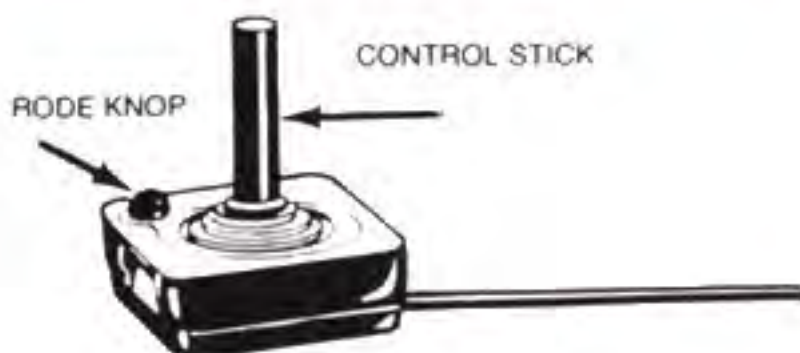
WINKY™ bevindt zich in onderaardse gewelven temidden van schatkamers, waarin zich onvoorstelbare kostbaarheden bevinden. Spoken zweven door de gangen en bewaken de ingang van de schatkamers. Eenmaal binnen moet WINKY™, slechts toegerust met pijl en boog, allerlei monsters bestrijden. Zal het hem gelukken? En juich niet te vroeg want nog belangrijker is: Zal het hem tijdig gelukken?

HET SPEELKLAAR MAKEN

- Overtuig U ervan, dat de Video spelcomputer™ op de TV is aangesloten en de stroom is ingeschakeld.
- Controleer of de controller in de LINKER aansluiting aan de achterzijde van de spelcomputer is bevestigd.
- Met de ON/OFF schakelaar op "OFF" steekt U de cassette in de gleuf, zoals hierboven aangegeven.
- **ZET DE ON/OFF SCHAKELAAR ALTIJD OP "OFF" BIJ HET UITHALEN OF INBRENGEN VAN EEN CASSETTE.**



GEBRUIK HANDCONTROLLER



1. Gebruik de linker controller en hou deze zo dat de rode knop zich linksboven bevindt.
2. Via de control stick kunt U WINKY™ in alle richtingen laten bewegen.
3. Via een druk op de rode knop kunt U WINKY™ een pijl laten afschieten in de richting, waarin de boog gericht is.

HET SPEL

STAP 1: Moeilijkheidsgraad

U kunt kiezen uit 4 moeilijkheidsgraden via de schakelaars op het console. (1 is de gemakkelijkste)

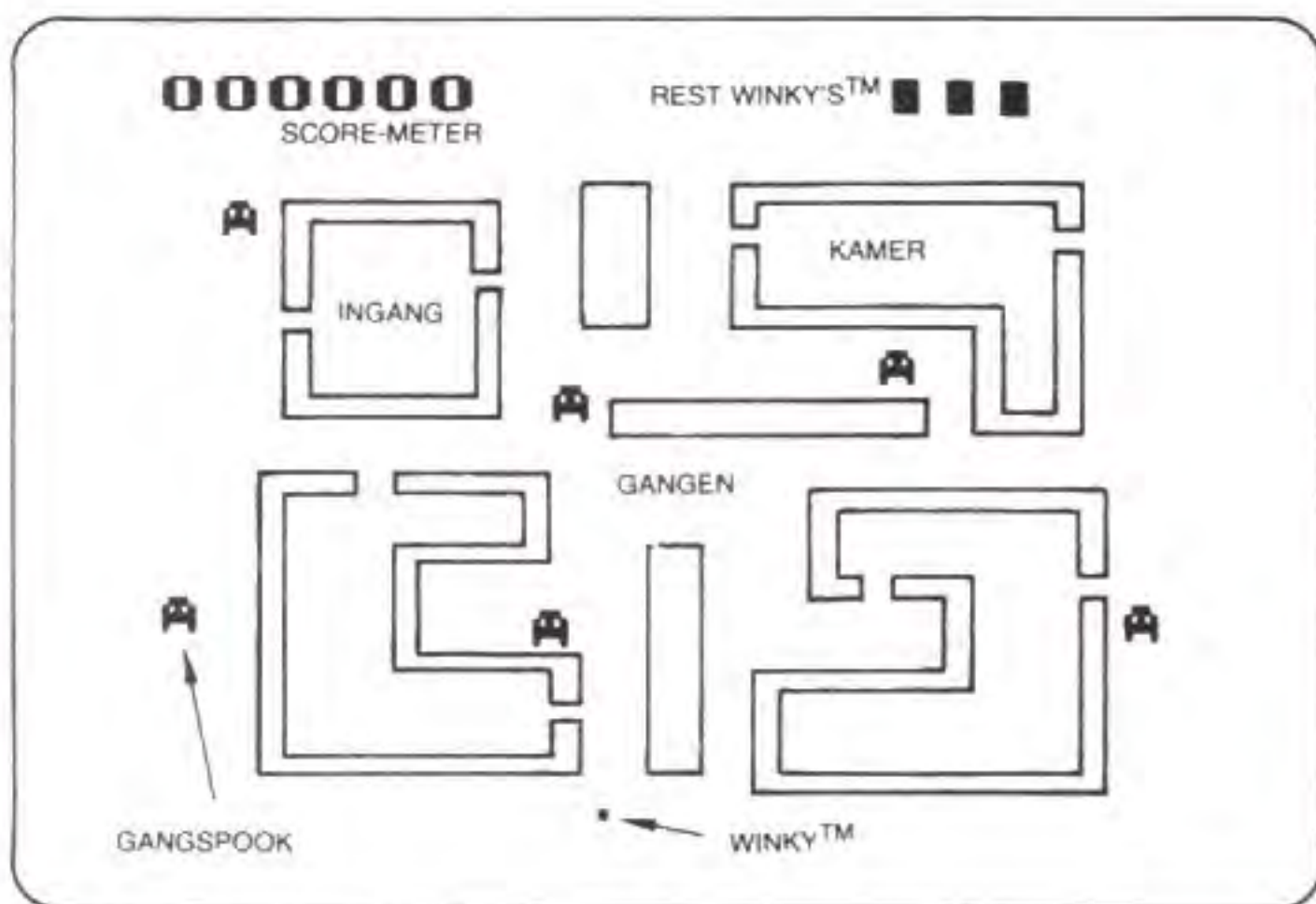
Moeilijkheidsgraad 1 Diff. left op B – Diff. right op B

Moeilijkheidsgraad 2 Diff. left op B – Diff. right op A

Moeilijkheidsgraad 3 Diff. left op A – Diff. right op B

Moeilijkheidsgraad 4 Diff. left op A – Diff. right op A

Daarna kunt U het spel starten via de GAME RESET schakelaar.



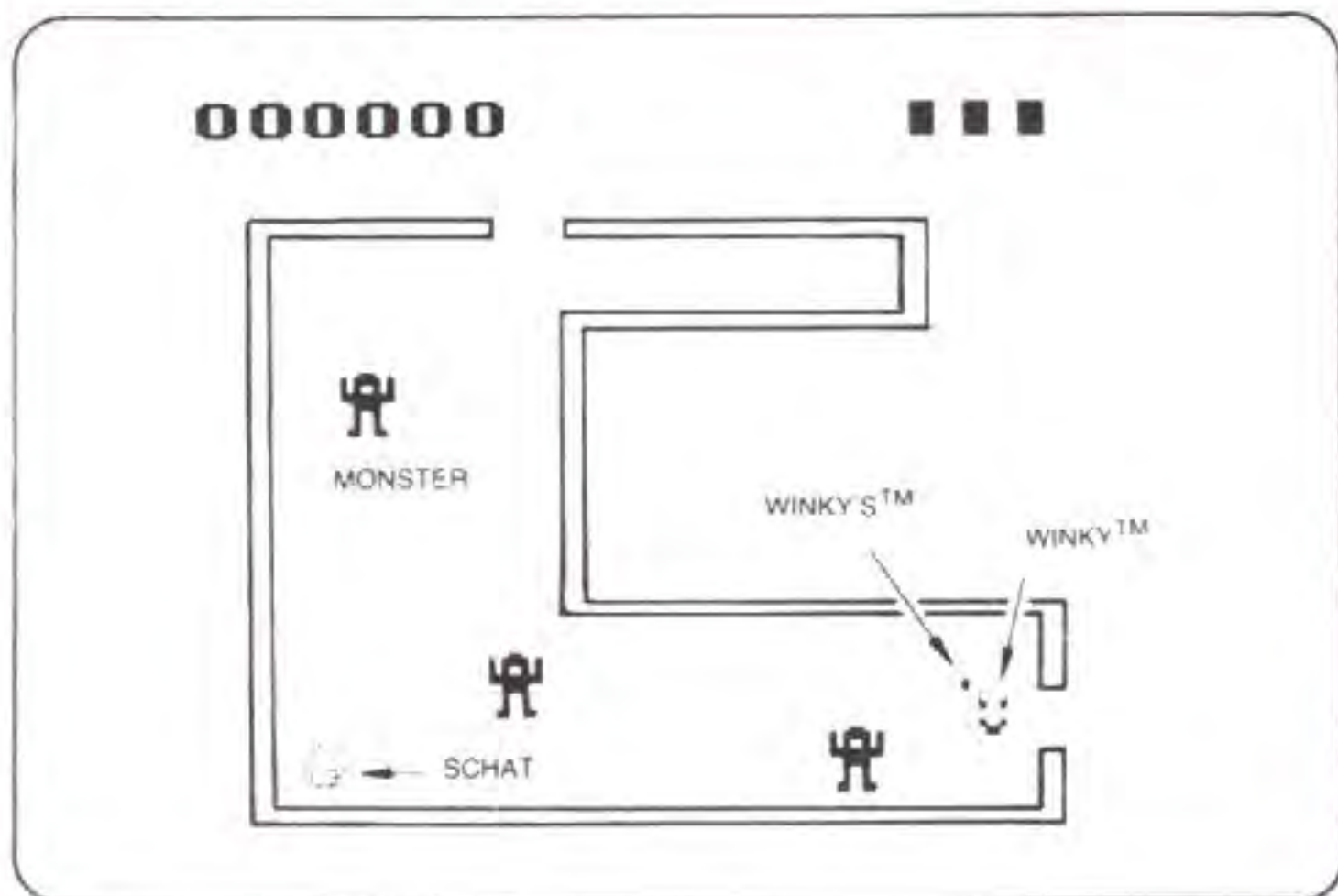
STAP 2: Op onderzoek

Vermomd als stip beweegt WINKY™ zich door de gangen op zoek naar een kameringang. Pas op voor de verraderlijke gangspoken. Pijlen doen hen niets, dus moet hij proberen ze te ontwijken.

STAP 3: In de kamers

WINKY™ is binnen in de kamer en hier wachten hem de schat maar ook gevaar. Monsters loeren op hem en één kamer heeft dodelijke muren. Eenmaal binnen kan WINKY™ zich verweren met zijn pijlen. Om punten te scoren moet hij eerst de schat bereiken. Raak daarna zoveel mogelijk monsters en de score schiet omhoog. Het aanraken van een monster, zowel dood als levend, betekent het einde voor WINKY™.

ATTENTIE: In de muurkamer heeft WINKY™ niets aan zijn pijlen. Door goed te timen moet hij hier de muren ontwijken.



STAP 4: Let op de tijd

Als WINKY™ te lang in een kamer blijft verschijnt er een gangspook, waaraan niet te ontkomen is. Als hij in een kamer de schat bereikt heeft kan hij niet meer terugkeren in deze kamer. Zolang hij de schat niet bereikt heeft kan hij een kamer in en uit gaan.

STAP 5: Steeds verder

Wanneer op een scherm de schatten uit iedere kamer veroverd zijn, verschijnt er een nieuwe serie kamers, waar nog grotere gevaren wachten. Speel door tot alle WINKY's™ op zijn.

DE SCORE

Voor iedere schat _____ 200 punten of meer
 Voor ieder monster _____ 100 punten of meer

Hoe verder WINKY™ doordringt in de gangen en kamers en schatten verovert en monsters vernietigt, des te meer punten verdient hij.

Bij het begin van het spel krijgt U 4 WINKY's™

ONTDEK DE MOGELIJKHEDEN

Dit instructieboekje verschaft U de basis informatie om het spel te kunnen spelen. Tijdens het spelen vallen er echter nog vele extra mogelijkheden te ontdekken. Experimenteer hiermee en geniet steeds meer van 't spel.

