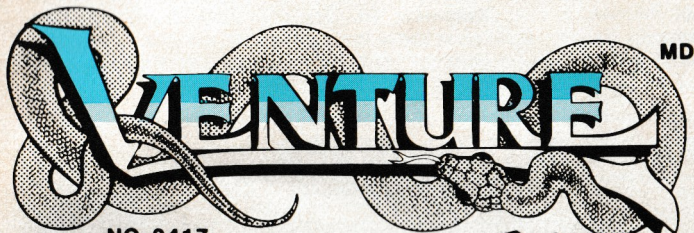


**COLECO
VISION** MD

Guide N° 56516

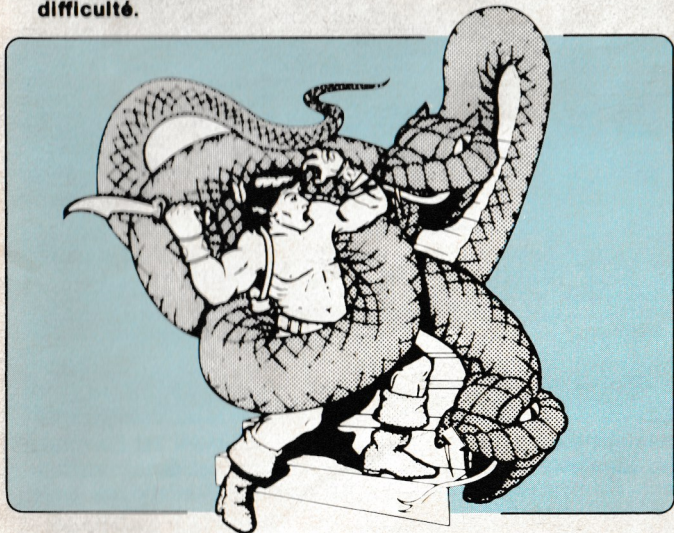
DIRECTIVES POUR LA CARTOUCHE



NO. 2417

- Pour un ou deux joueurs.
- Choisissez l'un des quatre niveaux de difficulté.

D' **ENTY** MD



**Fonctionne, émet des sons et enregistre les points
comme le jeu d'arcade Venture^{MD}.**

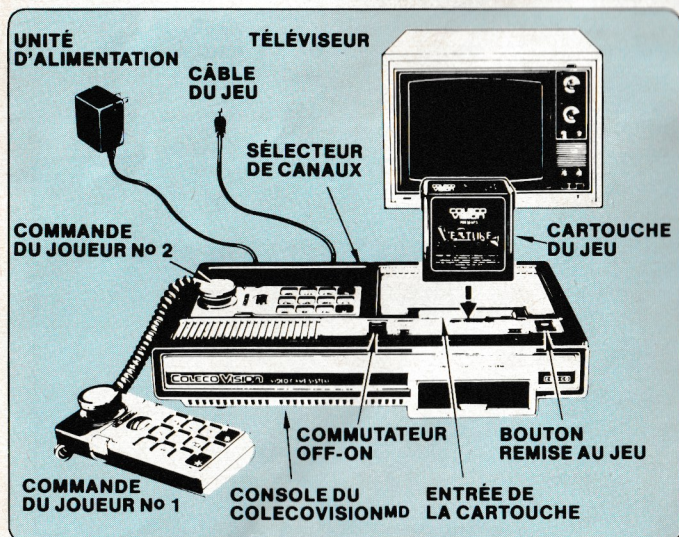
Importé par : COLECO (Canada) Limitée
4000 St-Ambroise, Montréal, Québec, Canada H4C 2C8

COLECO

DESCRIPTION DU JEU

Winky^{MD} se trouve au fond d'un donjon rempli de trésors incroyables gardés par des créatures horribles. Muni d'un arc et de flèches, il doit combattre les monstres pour s'emparer des trésors cachés. Guidez-le dans les cellules du donjon... mais ne vous attardez pas à compter votre trésor avant d'être sorti sain et sauf.

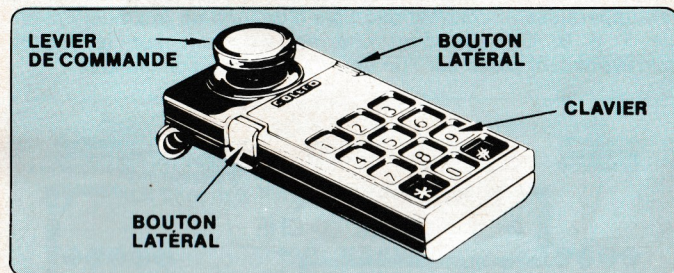
PRÉPARATION DU JEU



- Assurez-vous que la console du ColecoVision^{MD} est branchée au téléviseur et que l'unité d'alimentation est branchée à la console. Ensuite, branchez l'unité d'alimentation sur une prise murale 110/120 volts.
- Votre téléviseur doit être allumé et syntonisé au même canal que le sélecteur de canaux situé sur la console.

- Pour jouer à 1 joueur au Venture^{MD}, utilisez la commande branchée sur l'entrée 1 (fiche située à l'arrière de la console). Pour jouer à 2 joueurs au Venture^{MD}, utilisez les 2 commandes.
- Assurez-vous toujours que le ColecoVision^{MD} est à OFF avant d'enlever ou d'insérer la cartouche. Mettez le commutateur OFF/ON à ON après avoir inséré la cartouche.

UTILISATION DES COMMANDES



NOTE: Pour jouer à 1 joueur, utilisez la commande branchée sur l'entrée 1. Pour jouer à 2 joueurs, le joueur n° 1 utilise la commande branchée sur l'entrée 1 et le joueur n° 2 utilise la commande branchée sur l'entrée 2.

UTILISATION DES BOUTONS ET DU LEVIER DE COMMANDE POUR LA VENTURE^{MD}

- CLAVIER:** Les boutons 1 à 8 du clavier vous permettent de choisir une option de jeu avant de commencer à jouer. En appuyant sur la touche * après un jeu vous pouvez jouer à nouveau la même option de jeu; en appuyant sur la touche # après un jeu, vous pouvez retourner à l'affichage d'option de jeu.
- LEVIER DE COMMANDE:** Pour faire avancer Winky^{MD} dans la direction désirée, poussez le levier de commande vers une des huit directions. Et il se tourne dans la direction voulue.
- BOUTONS LATÉRAUX:** En appuyant sur l'un des boutons latéraux, Winky^{MD} lance une flèche.

RÈGLES DU JEU

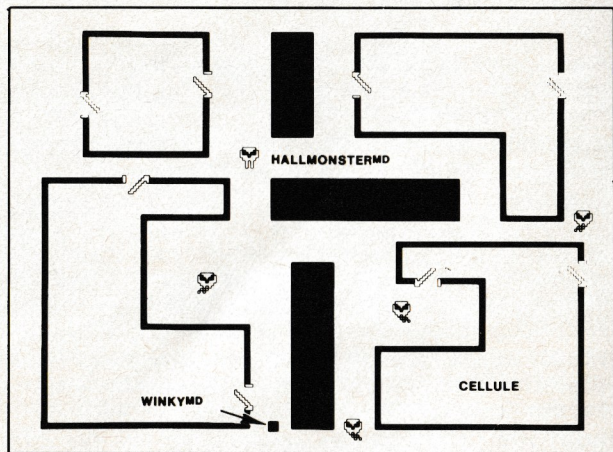
NOTE: Si vous jouez une partie à 2 joueurs, les joueurs jouent à tour de rôle. Le joueur n° 1 commence et chaque tour dure jusqu'à ce que le WinkyMD du joueur soit éliminé.

ÉTAPE 1. Choisissez

Appuyez sur le bouton remise au jeu. Le titre du jeu apparaîtra sur l'écran de votre téléviseur. Attendez que l'affichage de l'option de jeu apparaisse. Il contient une liste d'options de jeu, numérotées de 1 à 8. Choisissez-en une en appuyant sur le bouton correspondant placé sur l'un des claviers des commandes.

INDICATEUR DU NOMBRE DE WINKYMD 0
INDICATEUR DU POINTAGE DU JOUEUR N° 1
INDICATEUR DE NIVEAUX
MULTIPLI-CATEUR DE BONI
INDICATEUR DU POINTAGE DU JOUEUR N° 2 0

LEVEL BONUS 9 ONE



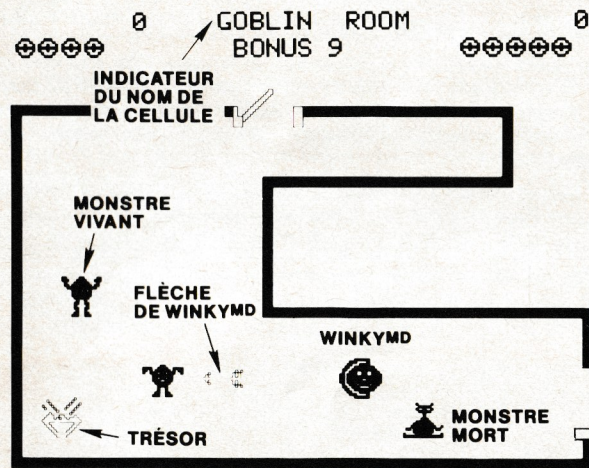
VUE DU COULOIR

ÉTAPE 2. Au fond du donjon

Après avoir choisi une option de jeu, l'affichage de tous les trésors apparaît. Des points d'interrogation trouvés sur l'affichage sont remplacés par des trésors à mesure que vous les gagnez. Puis, WinkyMD apparaît au premier niveau du donjon.

ÉTAPE 3. Le temps d'explorer

Pendant que WinkyMD se trouve dans le couloir, il apparaît sous forme d'un petit point. Attention au HallmonsterMD gardien du trésor, qui guette WinkyMD. WinkyMD ne peut éliminer les HallmonstersMD, il doit essayer de les éviter!



VUE DE LA CELLULE

ÉTAPE 4. Cherchez et capturez

Déplacez WinkyMD dans une des cellules du donjon pour capturer le trésor. Mais chaque cellule est remplie de monstres! Lancez-leur des flèches pour obtenir des points supplémentaires. Mais soyez prudent — si WinkyMD frôle un monstre, mort ou vivant, il est éliminé.

Prévoyez l'imprévu! Dans certaines cellules, les monstres peuvent apparaître et disparaître à tout moment. Le cyclope peut se téléporter d'un endroit à l'autre dans sa cellule!

La cellule de murs possède des murs mobiles mortels au lieu de monstres. Winky^{MD} doit se faufiler entre ses murs pour atteindre le trésor. N'oubliez pas que les flèches de Winky^{MD} n'ont aucun effet sur les murs!

ÉTAPE 5. Ne séjournez pas trop longtemps.

Essayez de capturer le trésor et d'éliminer les monstres rapidement. Si Winky^{MD} passe trop de temps dans une cellule, un Hallmonster^{MD} bondit et le poursuit! Une fois que vous avez capturé le trésor vous continuez vers la victoire dans une autre cellule.

ÉTAPE 6. Aucun retour en arrière.

Entrez dans toutes les cellules sur un niveau. Une fois que vous vous êtes emparé du trésor et quittez la cellule, vous ne pouvez plus y revenir. Une fois tous les trésors emparés sur un niveau, descendez plus bas dans le donjon vers des aventures encore plus dangereuses.

Pour recommencer à jouer sur la même option de jeu au Venture^{MD}, appuyez sur la touche *. Ou vous pouvez retourner à l'affichage d'option de jeu en appuyant sur la touche #.

NOTE: Le bouton remise au jeu vous permet de recommencer à jouer. Vous pouvez l'utiliser pour commencer en tout temps une nouvelle partie et dans le cas où le jeu serait défectueux.

POINTAGE		
NIVEAU	MONSTRES	TRÉSORS
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 boni placé au haut de l'écran indique en commençant une valeur boni de 9 et peu à peu diminue au cours de la partie. Lorsque vous avez complété un niveau, les points que vous avez accumulés sur ce niveau seront multipliés par le multiplicateur de boni et ajoutés à votre pointage.

Plus vous vous enfoncez dans le donjon, plus de points vous obtenez pour chaque trésor ou monstre.

Les Winky^{MD} bonis sont accordés aux joueurs dont le pointage atteint 20 000 points. (Toute action cesse pendant un moment lorsque le Winky^{MD} boni est accordé au cours de la partie).

Chaque joueur reçoit cinq Winky^{MD} par partie.

LE PLAISIR DE JOUER

Ce guide d'instructions n'est qu'un bref aperçu sur la manière de jouer au Venture^{MD}, cependant, ce n'est pas tout. Cette cartouche est remplie de caractéristiques spéciales qui rendront votre Venture^{MD} plus excitant d'une fois à l'autre. Essayez de nouvelles stratégies de jeu et amusez-vous!

GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

Coleco garantit au premier acquéreur au Canada que chaque cartouche de jeu vidéo est exempte de tous défauts de fabrication et de main-d'oeuvre pour les 90 jours suivant la date d'achat lors d'une utilisation normale à la maison.

Si votre cartouche ne fonctionne pas correctement durant les 90 jours suivant la date d'achat, renvoyez-la port payé d'avance et assurée avec votre nom, adresse, endroit et date d'achat ainsi qu'une brève description de la défectuosité à : Coleco (Canada) Limitée, 4000 St-Ambroise, Montréal, Québec, Canada H4C 2C8 — Service à la clientèle — Electronique. Si votre cartouche est prouvée avoir été endommagée ou mal utilisée par l'acquéreur, et par conséquent n'est plus couverte par la garantie, vous serez avisé d'avance des frais de réparation.

La seule et exclusive responsabilité de Coleco, relative aux défauts de matériaux et aux vices de fabrication, se limite à la réparation ou au remplacement dans un atelier de réparation Coleco autorisé et, en aucun cas, Coleco ne sera responsable des dommages accidentels, indirects, fortuits ou de tous autres dommages.

Cette garantie n'impose à Coleco l'obligation d'assumer les frais de transport en rapport avec la réparation ou le remplacement de pièces défectueuses.

Cette garantie est invalidée si la cartouche a subi des dommages ou si le défaut découle d'un accident, d'une cause naturelle, d'abus ou de négligence de l'utilisateur, d'une installation défectueuse, d'un changement ou d'une réparation non-autorisée, de vandalisme.

Cette garantie tient lieu de toute autre garantie expresse et, sauf pour la garantie ci-dessous donnée qui est unique, il n'existe aucune autre garantie expresse qui soit émise.

Veuillez lire attentivement le guide du joueur avant d'utiliser le produit. S'il ne fonctionne pas correctement, veuillez vous référer à la liste de vérification du guide de dépannage se trouvant dans votre guide du joueur pour votre système de jeu vidéo.

SERVICE À LA CLIENTÈLE

Si votre cartouche devient défectueuse après 90 jours de garantie limitée, Coleco réparera ou remplacera la cartouche sur réception de votre cartouche, port payé d'avance et assurée avec votre chèque au montant de \$15.00 payable à Coleco (Canada) Limitée.

Ce service de Coleco devient nul si votre cartouche a subi des dommages ou si le défaut découle d'un accident, d'une cause naturelle, changement ou d'une réparation non-autorisée, ou de vandalisme. Si la cartouche est prouvée être endommagée ou mal utilisée, vous serez avisé d'avance des frais de réparation. Veuillez allouer 4 à 6 semaines pour la réparation et le retour.

Retournez à : **Coleco (Canada) Limitée**
4000 St-Ambroise
Montréal, Québec, Canada
H4C 2C8
Service à la clientèle — Électronique



VENTURE^{MD}, Winky^{MD} and Hallmonster^{MD} sont des marques déposées d'Exidy, Inc. © 1981 Exidy Incorporated.

Emballage, programmation et audio-visuel
© 1982, Coleco (Canada) Limitée, 4000 St-Ambroise,
Montréal, Québec, Canada H4C 2C8

Imprimé au Canada

The warranty is made in lieu of any other express warranty, and except for the foregoing warranty which is exclusive, there is no other express warranty being made. Please read the Owner's Manual carefully before using the product. If a malfunction occurs, please refer to the troubleshooting checklist in the Owner's Manual for your video system.

SERVICE POLICY

If your cartridge requires service after expiration of the 90 Day Limited Warranty period, Coleco will service the cartridge and put it in working condition or replace it with a reconditioned unit (at our option) on receipt of your cartridge, postage prepaid and insured with your cheque in the amount of \$15.00 payable to Coleco (Canada) Limited. Coleco's service obligation does not apply to defects arising from abuse, misuse or alteration of the cartridge. If the cartridge is found to have been consumer damaged or abused, then you will be advised in advance of repair costs.

Please allow 4 to 6 weeks for repair and return.

All returns must be directed to: **Coleco (Canada) Limitée**
Customer Service - Electronics
4000 St. Ambroise
Montréal, Québec, Canada
H4C 2C8



VENTURETM, WinkyTM and HallmonsterTM are trademarks of Exidy, Inc.
© 1981 Exidy Incorporated

Package, Program and Audiovisual © 1982, Coleco (Canada) Limitée,
4000 St. Ambroise, Montréal, Québec, Canada H4C 2C8

Printed in Canada

EXPECT THE UNEXPECTED! In some rooms, monsters may appear or disappear at special times. In the Cyclops Room, the cyclopes even "teleport" from place to place!

The Wall Room has deadly moving walls instead of monsters. Winky™ must squeeze past the walls to get the treasure. Remember, Winky's™ arrows cannot harm the walls!

STEP 5: Don't overstay your welcome.

Try to capture the treasure and eliminate the monsters quickly. If Winky™ stays in the room too long, a Hallmonster™ appears and tracks him down. After you seize the treasure, you can go on to victory in another room!

STEP 6: There's no turning back.

Enter all the rooms on a level. Once you have seized the treasure and left the room, you may never return. When you have captured all the treasures on a level, descend deeper into the dungeon to even more dangerous adventures. To replay the VENTURE™ Game Option that you have been playing, press *. To go back to the Game Option screen, press #.

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.

SCORING		
LEVEL	MONSTERS	TREASURES
One	100	200
Two	200	400
Three	300	600
Four	400	800
Five	500	1000
Six	600	1200
Seven	700	1400
Eight	800	1600
Nine	900	1800

score.

The Bonus Multiplier at the top of the screen starts out at a value of 9 and slowly decreases as you play. When you have completed a level, the points you have earned for that level are multiplied by the Bonus Multiplier and added to your score. The farther into the dungeon you venture, the more points you gain for each treasure or monster.

Bonus Winkies™ are awarded to players at multiples of 20,000 points. (All action ceases for a moment when a bonus Winky™ is awarded during play.)

Each player receives five Winkies™ per game.

THE FUN OF DISCOVERY

This instruction booklet will provide the basic information you need to get started playing VENTURE™, but it is only the beginning! You'll find that this cartridge is full of special features to make VENTURE™ exciting every time you play. Experiment with different techniques — and enjoy the game!

90 DAY LIMITED WARRANTY

Coleco warrants to the original consumer in Canada that each video game cartridge it manufactures shall be free from factory defects in material and workmanship for 90 days from the date of purchase under normal in-house use.

If your cartridge fails to operate properly DURING THE FIRST 90 DAYS AFTER PURCHASE, return it postage prepaid and insured with your name, address, proof of the date of purchase and a brief description of the problem to Coleco (Canada) Limited, Customer Service, 4000 St. Ambroise, Montreal, Quebec, Canada H4C 2C8 — Electronics. If your cartridge is found to be factory defective during the first 90 days, it will be repaired or replaced at no cost to you. If the cartridge is found to have been consumer damaged or abused and therefore not covered by the warranty, then you will be advised in advance of repair costs.

Coleco's sole and exclusive liability for defects in material and workmanship shall be limited to repair or replacement at its authorized Coleco Service Station, and Coleco shall in no event be liable for incidental, consequential, contingent or any other damages. This warranty does not obligate Coleco to bear the cost of transportation charges in connection with the repair or replacement of defective parts.

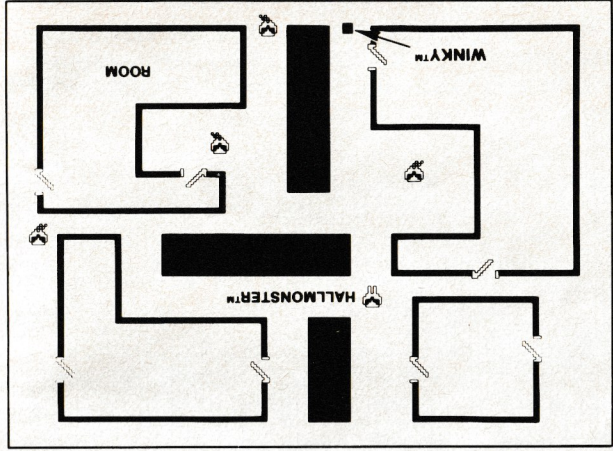
This warranty is invalid if the damage or defect is caused by accident, act of God, consumer abuse, unauthorized alteration or repair, vandalism or misuse.

HERE'S HOW TO PLAY

NOTE: If you are playing a two-player game, players take turns. Player 1 goes first, and each turn lasts until the player's Winky™ is eliminated.

STEP 1: The choice is yours.

Press the Reset Button. The title screen will appear on your TV. Wait for the Game Option screen to appear. It contains a list of game play options, numbered 1-8. Select one by pressing the corresponding number button on either controller keypad.



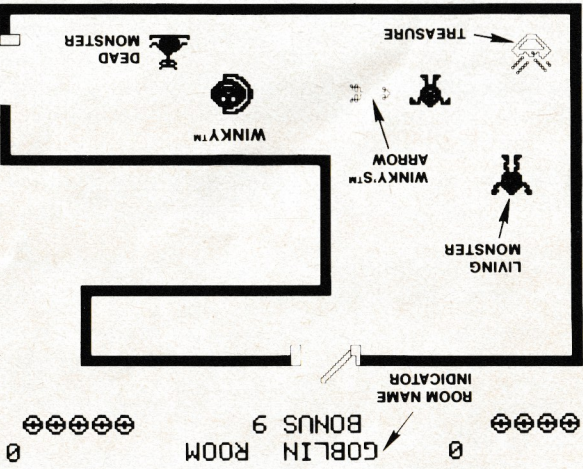
HALLWAY SCENE

STEP 2: Down to the dungeon.

After you select your game, the treasure block screen appears. Question marks in the screen are replaced with treasures as you earn them. Next, Winky™ appears in the first level of the dungeon.

STEP 3: Time to explore.

While Winky™ is in the hallway, he appears as a small dot. Beware of the treacherous Hallmonsters™ that search for him. Winky™ can't eliminate the Hallmonsters™, so he must try to avoid them!



ROOM SCENE

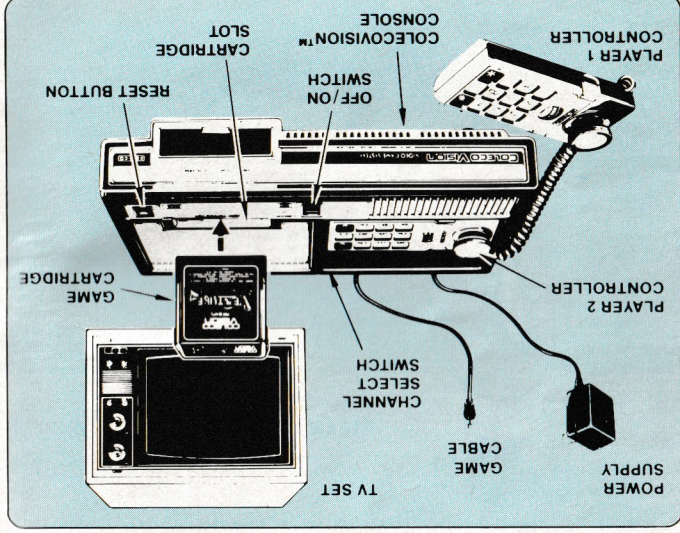
STEP 4: Search and seizure.

Move Winky™ into one of the dungeon rooms to capture the treasure within. But each room is infested with monsters. Fire arrows at them for points. Just be careful — if Winky™ even touches a monster, living or dead, he will be eliminated.

GAME DESCRIPTION

Winky™ has climbed deep inside a dungeon laden with incredible treasures, but guarded by terrible monsters. Equipped with only bow and arrows, he seeks the treasures as the monsters close in. Guide him through the dungeon rooms . . . but don't stop to count your treasure until you're through!

GETTING READY TO PLAY

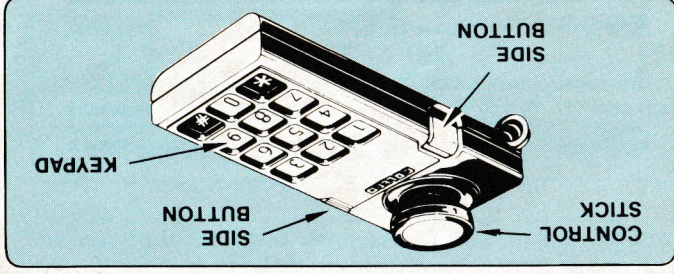


- Make sure the COLECOVISION™ console is connected to TV and power supply is plugged into console. Then plug power supply into a 110/120 volt AC outlet.
- TV should be on and tuned to the same channel as the Channel Select switch on the console.

2

USING YOUR CONTROLLERS

- To play one-player VENTURE™, use the controller plugged into Port 1 (the rear jack). To play two-player VENTURE™, use both controllers.
- **ALWAYS MAKE SURE COLECOVISION™ UNIT IS OFF BEFORE INSERTING OR REMOVING A CARTRIDGE.** Turn Off/On switch to **On** after cartridge is inserted.



NOTE: For a one-player game, use the controller plugged into Port 1. For a two-player game, Player 1 uses the controller plugged into Port 1; Player 2 uses the controller plugged into Port 2.

Using the Buttons and Control Stick for VENTURE™.

1. **KEYPAD:** Keypad buttons 1-8 allow you to select a Game Option before beginning to play. Pressing * after a game allows you to replay the same Game Option; pressing # after a game allows you to return to the Game Option screen.

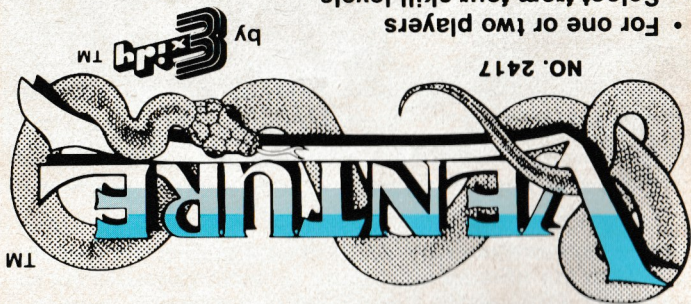
2. **CONTROL STICK:** Pushing the Control Stick in any of its eight directions causes Winky™ to move in that direction. It also points his bow in the same direction.

3. **SIDE BUTTONS:** Pressing either Side Button causes Winky™ to fire an arrow.

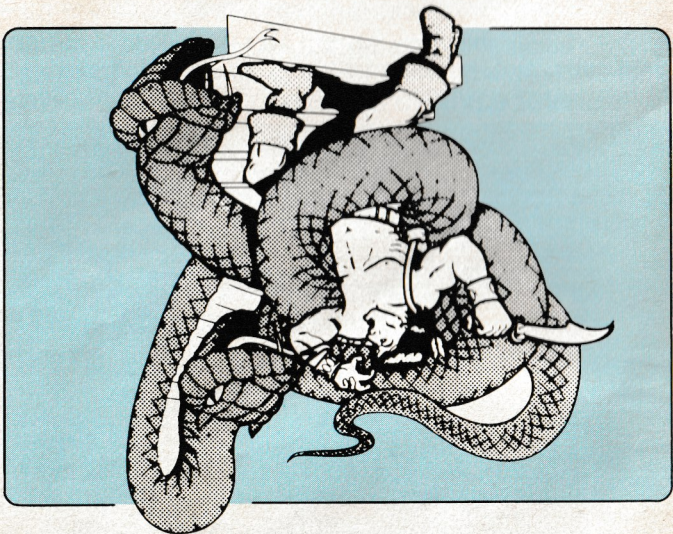
3

CARTRIDGE INSTRUCTIONS

COLECO
VISIONTM



- For one or two players
- Select from four skill levels



Plays, sounds and scores like the VENTURETM arcade game!

Imported by : COLECO (Canada) Limitée
4000 St. Ambroise, Montreal, Quebec, Canada H4C 2C8

COLECO