

Pour
ColecoVision™

XONOX™

HI-RES VIDEO GAMES

ROBIN HOOD™

Vous êtes "ROBIN HOOD" en Angleterre médiévale et vous essayez d'entrer dans le château du Shériff de Nottingham. À l'intérieur du château, la jolie MARIAN est détenue captive et l'OR du Shériff est caché dans un coffre fort. Avant que vous puissiez entrer dans le château pour trouver l'OR et sauver MARIAN, vous devrez traverser la dangereuse forêt de Sherwood où les hommes du Shériff se préparent à vous dresser un embuscade. Si vous êtes très habile avec votre arc et vos flèches vous réussirez à vous rendre à l'entrée du château. Faites attention car il se trouve encore des hommes qui gardent l'entrée et vous devez traverser cette porte pour entrer dans le château. À l'intérieur du château derrière chaque porte se trouve un danger. SOYEZ PRUDENT!

MANUEL D'INSTRUCTION

Préparez-vous à jouer "ROBIN HOOD"

1. Installer votre jeu vidéo. Suivez les instructions du fabricant.
2. Toujours vous assurer que la prise de courant est fermée avant d'insérer ou de retirer votre cartouche XONOX de la console. La durée de votre jeu vidéo ainsi que celle de votre cartouche n'en sera que prolongée.
3. Vous pouvez maintenant établir le courant. S'il n'apparaît pas d'image sur votre écran, vérifiez les prises de votre console jusqu'à la T.V. et répétez les étapes 1, 2 et 4.
4. Pour un seul joueur, utilisez le joystick gauche et le bouton de tir. Pour deux joueurs, le premier joueur utilise le joystick gauche et le bouton de tir et le deuxième joueur utilise celui de droite.
5. Pour choisir les difficultés et le nombre de joueurs, conformez-vous aux instructions inscrites sur l'écran. Appuyez sur le clavier pour entrer votre sélection. Appuyez sur "REENCLENCHEMENT" (RESET) pour commencer un nouveau jeu.

NOTE: Vous aurez peut-être besoin d'ajuster le contrôle vertical sur votre télévision.



ROBIN HOOD Jeu vidéo

Vous, "ROBIN HOOD", êtes en Angleterre en période médiévale et essayez de réparer les injustices du méchant Shérif de Nottingham. Celui-ci impose des surtaxes aux pauvres et empile leur or dans son château. Le Shérif retient aussi

la jolie MARIAN contre sa volonté dans son château. Votre but sera de libérer MARIAN et aussi de subtiliser l'OR pour le répartir aux paysans. Pour ce faire vous devrez traverser la dangereuse forêt de Nottingham où les acolytes vous tendent une embuscade. Ensuite à la barrière du château vous devrez encore vous frayer un chemin jusqu'à l'intérieur du château. Vous vous battrez avec votre épée, des arcs et des flèches et, si vous pénétrez dans le château, vous devrez faire preuve de vitesse et d'astuce.

1. OBJECTIF DU JEU:

Vous devrez, afin de sauver la BELLE MARIANNE et de voler l'OR du Shérif, combattre tous les dangers de la Forêt de Sherwood et pénétrer dans le château du Shérif de Nottingham. Mais attention, vous devrez le faire le plus rapidement possible.

2. CONTRÔLE:

Utilisez votre clavier pour sélectionner le nombre de joueurs et les niveaux de difficultés pour chacun des joueurs. Le joueur No. 1 se sert du levier de commande de gauche et le joueur No. 2 de celui de droite. Pour arrêter momentanément le jeu, appuyez sur la touche #9 du clavier. Poussez le levier de commande pour recommencer.

3. INDICATION DU POINTAGE:

Le pointage est affiché au haut de chaque écran du jeu.

- a) le temps de chaque joueur est indiqué en haut et au milieu de l'écran.
- b) Le nombre de vies restantes est situé à droite de l'affichage du temps.

4. NIVEAUX DE DIFFICULTÉ:

Ce jeu vous offre quatre niveaux de difficulté. Chaque joueur peut commencer à un niveau différent. Il suffit pour cela, au début du jeu, de faire la sélection appropriée sur le clavier. Commencez au niveau Débutant (#1) et puis, lorsque vos compétences se sont améliorées, passez au niveau le plus élevé Expert (#4).

DEROULEMENT DU JEU

Ce jeu comporte cinq écrans différents: la sélection du nombre de joueur et du niveau de difficulté, l'embuscade dans la Forêt Sherwood, le Combat à l'épée dans la Prairie, l'Entrée au Château de Nottingham et la Recherche dans le Château.

ROBIN HOOD

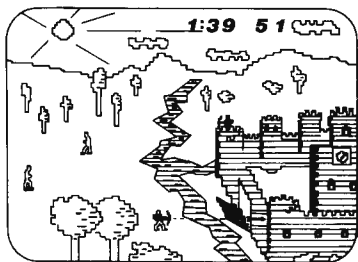
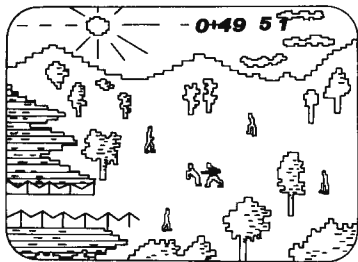
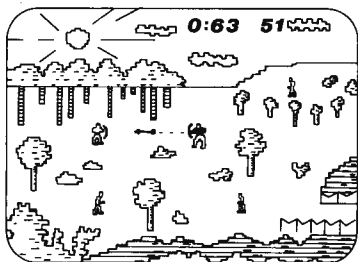
© 1983 XONOX
© 1983 COMPUTER MAGIC

SELECT 1 OR TWO PLAYERS

1

SKILL LEVEL 1-4

71



1. 1er écran: SELECTION DU NOMBRE DE JOUEURS ET DU NIVEAU DE DIFFICULTE

Une fois que votre jeu sera branché, le titre "ROBIN HOOD" apparaîtra sur l'écran. Vous devrez alors sélectionner, sur votre clavier, le nombre de joueurs (1 ou 2) et le niveau de difficulté (de 1 à 4).

2. 2ème écran: L'EMBUSCADE DANS LA FORET DE SHERWOOD

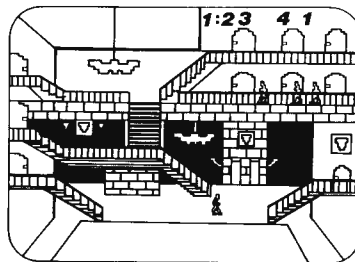
ROBIN se trouve à la lisière de la forêt Sherwood où les hommes du Sheriff sont cachés en embuscade. Avec son arc et ses flèches, ROBIN doit tuer quinze (15) archers afin de pouvoir continuer vers la droite, jusqu'au pont, et passer à l'écran suivant.

3. 3ème écran: LE COMBAT A L'EPEE DANS LA PRAIRIE

Dès que ROBIN a traversé le pont, il se retrouve face à face avec toute une section de soldats. Avant de pouvoir se déplacer vers le côté droit de l'écran, il doit tous les vaincre, et le plus rapidement possible, avec son épée. Dans cette scène seulement, ROBIN possède un nombre illimité de vies — Par conséquent, le temps est capital.

4. 4ème écran: L'ENTREE AU CHATEAU DE NOTTINGHAM

Lorsque ROBIN aura tué cinq (5) gardes de la tour faisant le guet sur les remparts, une cible secrète apparaîtra près du pont-levis. ROBIN devra tirer dans la cible afin d'abaisser le pont-levis et de pouvoir entrer dans le château. Attention aux gardes qui patrouillent devant l'entrée. Robin devra les tuer ou les éviter. Mais seuls les gardes de la tour comptent pour faire apparaître la cible.



5. 5ème écran — LA RECHERCHE DANS LE CHATEAU

Une fois dans le château, ROBIN doit chercher et trouver la BELLE MARIANNE et l'OR du Sheriff. Mais attention, à ce moment-là, il n'est plus armé. Il devra donc se dépêcher dans ses recherches et ouvrir les portes le plus rapidement possible. ROBIN sera évalué sur la rapidité de son parcours depuis la Forêt de Sherwood jusqu'au moment où il aura trouvé la BELLE MARIANNE ET l'OR du Sheriff.

Deroulement du jeu — 1 Er Écran

Durant cette phase de jeu, le (ou les) joueur(s) peut (ou peuvent) choisir le niveau de difficulté et/ou le nombre de joueurs qui joueront (voir niveau de difficulté). Quand 2 joueurs sont sélectionnés, le jeu alternera entre...le jouer #1 et le jouer #2.

Deroulement du jeu — 2 Ème Écran L'EMBUSCADE DANS LA FORET DE SHERWOOD

Vous êtes Robin. Afin de sauver la BELLE MARIANNE et de rendre aux paysans l'OR du Sheriff, vous devez traverser la profonde Forêt de Sherwood et pénétrer dans le château du Sheriff de Nottingham.

Lorsque vous êtes à l'orée de la forêt, vous êtes attaqué par les hommes du Sheriff. Ils vont essayer de le tuer avec leurs flèches ou de l'abattre avec leurs couteaux. Restez à l'écart des arbres où sont cachés ces quinze acolytes du Sheriff. Vous devrez tous les éliminer afin de pouvoir continuer votre chemin vers le pont, à droite de l'écran. ROBIN peut tirer ses flèches dans huit directions. Pour cela, utilisez votre levier de commande et votre Bouton de tir.

Il est quelquefois préférable de courir que de tirer du même endroit. Souvenez-vous que ROBIN ne peut pas nager.

Deroulement du jeu — 3 Ème Écran COMBAT A L'EPEE DANS LA PRAIRIE

Lorsque ROBIN traverse le pont, il se trouve face à face avec toute une section de soldate du shérif. Il doit tous les éliminer afin de pouvoir continuer son chemin.

Pour actionner l'épée de ROBIN, appuyez sur le bouton de tir, sur le côté de votre clavier. Pour la faire tourner, poussez en même temps votre levier de commande vers le haut. Pour pourfendre l'adversaire, poussez votre levier de commande vers la droite ou la gauche et appuyez sur le bouton de tir. Pour une petite estocade, tirez et poussez votre levier de commande vers le bas. Tous ces mouvements vous aideront à contrer les attaques des acolytes du Shérif.

Vous avez un nombre illimité de vies. Alors, ici, la vitesse compte. Pour être efficace, essayez de rester en ligne avec vos adversaires. Dès que vous les aurez tous éliminés, vous pourrez vous déplacer vers la droite jusqu'à l'entrée du château.

Deroulement du jeu — 4 Ème Écran L'ENTREE AU CHATEAU DE NOTTINGHAM

Lorsque ROBIN atteint le château, il aperçoit des gardes sur les remparts, sur les tours et devant l'entrée. Avec son arc et ses flèches, il doit tuer cinq (5) gardes de la tour. Il doit éviter ou tuer les autres gardes. Une fois qu'il aura tué les cinq gardes, une cible secrète apparaîtra près du pont-levis. Tirez-la afin que le pont-levis s'abaisse. Mais attention à l'eau. Robin ne sait pas nager. Dès que le pont-levis est descendu, ROBIN entre dans le château et commence à chercher la BELLE MARIANNE et l'OR du Shérif.

Deroulement du jeu — 5 Ème Écran LA RECHERCHE DANS LE CHATEAU

ROBIN apparaîtra dans le sous-sol du château. L'OR du Shérif est derrière une porte, la BELLE MARIANNE derrière une autre (Appuyez sur le bouton de tir pour ouvrir). Les acolytes du Shérif sont cachés derrière les autres portes. ROBIN doit trouver l'OR et la BELLE MARIANNE (un son spécial retentira à ce moment-là). Ne restez jamais devant une porte ouverte. Un soldat pourrait arriver et vous tuer avec un couteau.

Dans cette scène, ROBIN n'a plus d'arc ni d'épée. Il existe certaines astuces qui lui permettront de courir et d'éviter les acolytes du Shérif. Mais c'est à vous à les trouver. Ça fait partie du jeu. Ces stratégies spéciales vous permettront de réussir dans le dernier écran. Une fois que vous aurez trouvé la BELLE MARIANNE et l'OR, vous serez évalué selon la vitesse et la niveau de difficulté avec lequel vous avez joué.

Evaluations de ROBIN HOOD

DIFFICULTE	TEMPS	EVALUATION
1er niveau	3.00 ou moins	Compagnon Jr.
	3.01 à 3.15	Serf
	3.16 à 3.30	Polisseur d'épée
	3.31 et plus	Balayer d'écuris
2ème niveau	3.00 ou moins	Compagnon
	3.01 à 3.15	Compagnon Jr.
	3.16 à 3.30	Serf
	3.31 à 3.45	Polisseur d'épée
3ème niveau	3.46 et plus	Balayer d'écurie
	3.00 ou moins	Robin Jr.
	3.01 à 3.15	Compagnon
	3.16 à 3.30	Compagnon Jr.
4ème niveau	3.31 à 3.45	Serf
	3.46 à 4.00	Polisseur d'épée
	4.01 et plus	Balayer d'écurie
	3.00 ou moins	Robin Première Classe
	3.01 à 3.15	Robin deuxième classe
	3.16 à 3.30	Robin Jr.
	3.31 à 3.45	Compagnon
	3.46 à 4.00	Compagnon Jr.
	4.01 à 4.15	Serf
	4.16 à 4.30	Polisseur d'épée
	4.31 et plus	Balayer d'écurie

***Si vous perdez toutes vos vies, vous serez classé comme un Balayer d'écurie et ce, quel que soit le niveau de difficulté.

Garantie limitée de 90 jours

XONOX garantie à l'acheteur d'origine que la cartouche de jeu vidéo XONOX est exempte de toute défectuosité matérielle ou de fabrication. Si la cartouche s'avérait défectueuse dans les délais de garantie prévus XONOX s'engagera à réparer ou à remplacer sans aucun frais à la réception de la dite cartouche (affranchir suffisamment) et envoyée avec la carte d'enregistrement de garantie (si elle n'était pas déjà envoyée) ainsi qu'une preuve de la date d'achat. La cartouche, la carte d'enregistrement de garantie et la preuve d'achat doivent parvenir à notre comptoir de vente le plus près de chez vous, voir l'adresse à l'arrière de l'emballage.

Cette garantie se limite aux parties électroniques et mécaniques contenues dans la cartouche. Cette garantie ne s'applique pas si la cartouche fut modifiée, altérée ou fut l'objet d'accident, de négligence, d'usage excessif ainsi que de dommages subséquents à l'achat.

Les termes précédents constituent la seule garantie valable. Toutes garanties applicables, incluant les garanties du détaillant sont limitées à une période n'excédant pas 90 jours depuis la date d'achat. XONOX n'est pas lié par aucun spéciaux ou d'incidences et conséquences résultant d'un manquement à toute garantie expresse ou implicite reliant cette cartouche.

XONOX™

11311 K-tel Drive, Minnetonka, MN 55343.



Emballage, programme et l'audio-visuel © 1984 XONOX, une Division de K-tel International, 11311 K-tel Drive, Minnetonka, MN 55343. Règles due jeu © 1984 XONOX. XONOX™ et ROBIN HOOD™ sont des marques déposées de XONOX. ColecoVision™ est une marque déposée de Coleco Industries, Inc. Programmation du jeu effectuée par les créateurs chez Computer Magic.

Imprimé aux E.-U. Tous droits réservés.