Nintendo

GAME BOY™

DMG-RH-FRA

ROBIN HOOD

PRINCE OF THIEVES™



Instruction Booklet
Mode d'emploi



Dit zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit een compleet en passend Game Boy Systeem waarborgt.

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système Game Boy.

LICENSED BY

Nintendo®

Nintendo®, Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

Robin Hood: Prince of Thieves™, characters and all related indicia are trademarks of Morgan Creek Productions, Inc. © 1991 Morgan Creek Productions, Inc. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd. © 1991 Virgin Games, Inc. All rights reserved.

Developed by B.I.T.S. Licensed to Mindscape Int.

Le vieux Manuel

Table des Matières

Introduction 2
Les commandes 3
Comment se déplacer 4
Le menu Options 5
L'écran du joueur 6
L'inventaire 9
Le combat 12
Armes et protections 14
Des conseils utiles 16
Les personnages 18

Le Vieux Manuel

Introduction

ROBIN DES BOIS, PRINCE DES VOLEURS™

L'Angleterre est en plein bouleversement ! Le roi Richard Coeur de Lion est parti pour les croisades, et Robin des Bois est en prison. Bien vite le pays tombe sous la coupe du Shérif, soutenu par la Magie noire de Mortianna, la sorcière. Celui-ci doit être renversé pour que l'Angleterre retrouve son état d'origine.

Vous êtes Robin des Bois, sire de Locksley. Vous combattiez dans les Croisades quand votre ami Peter Dubois fut capturé et jeté dans un cachot pour avoir volé du pain. Incapable de rester insensible devant les interrogatoires brutaux que Peter doit subir, vous essayez d'assumer la responsabilité du délit. Maintenant, on vous a jeté en prison avec Peter, et vous attendez d'être interrogé à votre tour.

Vous devez délivrer votre ami et échapper au destin horrible qui vous attend tous les deux. Et ensuite, vous avez pour mission de sauver l'Angleterre !!!

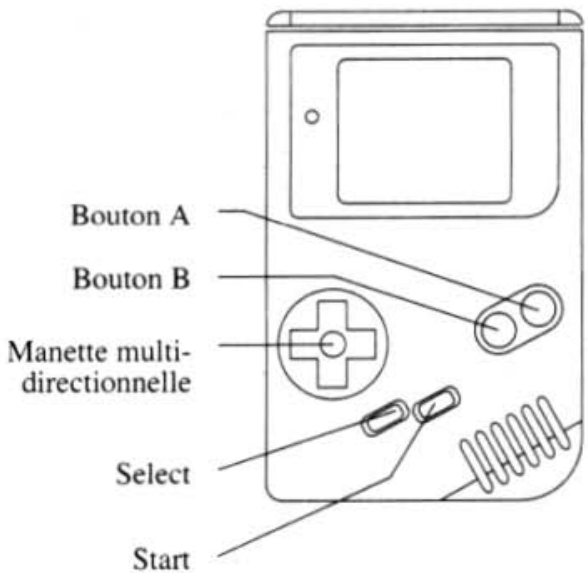
Le Vieux Manuel

Description du Jeu

Tout au long du jeu, des compagnons de voyage vous conduisent à travers des quêtes pour accomplir certaines tâches. Tenez compte de leurs conseils amicaux qui vous aideront à remplir vos missions : retrouver Marian (Maid Marian), venger la mort de votre père et vaincre les forces du Mal provoquant la chute d'une Angleterre jadis prospère.

Les commandes

Manette multidirectionnelle	Contrôle les déplacements.
Bouton Select	Appelle le menu Options.
Bouton Start	Interrompt le jeu (Pause).
Bouton A	Actionne la main droite. Commande les sauts pendant les duels ou la collecte d'objets.
Bouton B	Actionne la main gauche et efface le menu Options de l'écran. Commande les attaques pendant les combats ou les duels, ainsi que la collecte d'objets.



Le Vieux Manuel

Duels (Duelling)

Utilisez le bouton A pour sauter et le bouton B pour attaquer. En appuyant en même temps sur Haut de la manette multidirectionnelle et sur le bouton A, les personnages font un petit saut en l'air. En appuyant sur Bas et sur Gauche ou Droite, les personnages roulent dans la direction choisie.

Déplacements (Travelling)

Quand vous êtes à pied, vous pouvez aller en haut, en bas, à gauche ou à droite selon la direction choisie sur la manette multidirectionnelle.

Quand vous êtes à cheval, vous pouvez aller en avant ou en arrière, et utiliser le bouton A pour sauter par-dessus les obstacles.

Continuer à jouer (Continue Play)

Lorsque votre personnage a été vaincu, vous avez la possibilité de continuer le jeu trois fois. On vous demandera si vous voulez continuer.

Le vieux Manuel

Menu Options



Appuyez sur le bouton Select pour faire apparaître le Menu Options. Utilisez la manette multidirectionnelle pour vous positionner sur l'option désirée. Appuyez sur le bouton A pour confirmer l'option choisie.

Parler (Talk) - Robin des Bois parle à la personne à côté de laquelle il se trouve. Il doit être tout près de la personne à laquelle il veut parler. S'il rencontre d'autres personnages, eux aussi vont parler.

Regarder (Look) - Présente le décor dans lequel évolue Robin actuellement.

Prendre (Take) - Commande à Robin de prendre des objets visibles. Pour ramasser un objet, il doit se trouver tout à côté.

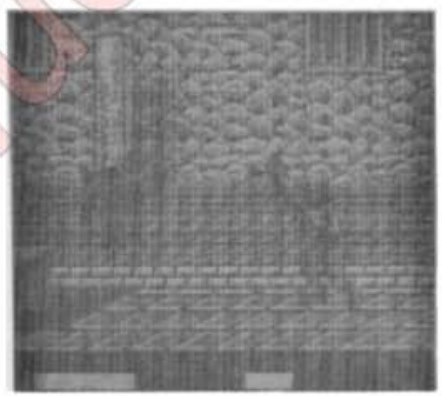
Chercher (Search) - Commande à Robin de rechercher tous les objets cachés qui se trouvent à proximité. D'autres personnages donnent souvent des indices sur l'emplacement des objets cachés.

Joueur (Player) - Permet l'affichage de l'écran du joueur (Player Screen).

Quitter (Exit) - Retour au jeu. En appuyant sur le bouton B, vous effacerez également ce menu et reviendrez au jeu.

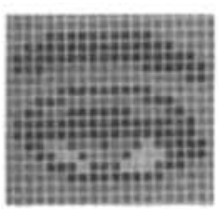
Le Vieux Manuel

L'écran du joueur (Player Screen)



Pour utiliser l'écran du joueur, déplacez la flèche au moyen de la manette multidirectionnelle.

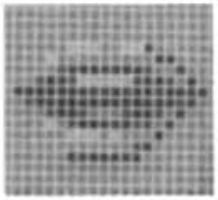
Le nom indiqué dans le coin supérieur droit de l'écran est celui du personnage que vous êtes en train de regarder. Pour afficher d'autres membres de votre bande, amenez la flèche sur l'une des deux flèches (<— —>) au centre de l'écran et appuyez sur le bouton A. Vous verrez le nom changer chaque fois que vous cliquez sur l'une des flèches.



Oeil (Eye)

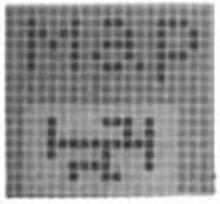
Pour voir un objet de votre inventaire, amenez la flèche sur cet objet et appuyez sur le bouton A. Ensuite, tout en gardant l'objet, amenez la flèche sur l'Oeil situé dans le carré supérieur gauche de la case du joueur, et appuyez à nouveau sur le bouton A. Vous obtiendrez alors une description de l'objet.

Le Vieux Manuel



Bouche (Mouth)

Pour boire ou manger un aliment figurant dans votre inventaire, amenez la flèche sur celui que vous voulez consommer, puis appuyez sur le bouton A. Amenez ensuite la flèche sur la Bouche située dans le carré supérieur droit de la case du joueur, et appuyez à nouveau sur le bouton A.



Carte (Map)

Amenez la flèche sur la carte et appuyez sur le bouton A pour voir la carte de votre environnement.



Prendre (Take)

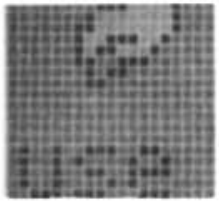
Pour prendre un objet visible, amenez la flèche sur l'icône Prendre (Take) et appuyez sur le bouton A. Robin ramassera alors l'objet visible le plus proche.



Déposer (Drop)

Pour déposer quelque chose dans votre inventaire, amenez la flèche sur l'objet que vous voulez utiliser et appuyez sur le bouton A. Amenez ensuite la flèche sur l'icône Déposer (Drop), et appuyez à nouveau sur le bouton A.

Le Vieux Manuel



Utiliser (Use)

Pour utiliser un objet de votre inventaire, amenez la flèche sur l'objet que vous voulez utiliser et appuyez sur le bouton A. Amenez ensuite la flèche sur le mot Utiliser (Use) situé dans le carré inférieur gauche de la case du joueur. Appuyez à nouveau sur le bouton A pour vous servir de l'objet. Votre personnage pourra utiliser automatiquement certains objets, comme les clés de porte, s'il les a en sa possession.

Pour donner un objet à l'un de vos compagnons, amenez la flèche sur l'objet en question et appuyez sur le bouton A. Puis amenez la flèche vers les deux flèches (<— —>) au centre de l'écran, et choisissez le personnage à qui vous destinez l'objet. Quand le nom de ce personnage apparaît, amenez la flèche soit sur son inventaire, soit sur l'une de ses cases de joueur, et appuyez sur le bouton A.

Pour porter un objet, amenez la flèche dessus dans votre inventaire. Appuyez sur le bouton A pour le prendre, puis dirigez-le sur la partie de votre corps qui le recevra. Appuyez à nouveau sur le bouton A pour lâcher l'article. Par exemple, vous porterez une armure sur votre poitrine.

Le Vieux Manuel

Inventaire/Ecran de Statistiques (Status Screen)

Pour y accéder, appuyez sur le bouton Select.

Votre inventaire se trouve dans la partie inférieure gauche de l'écran du joueur. Vous pouvez transporter six objets à la fois. Vous remarquerez la présence de six carrés où vous pourrez entreposer votre inventaire.

OR (Gold) représente le nombre de pièces d'or en votre possession.

CHARGE (Load) représente le poids total de votre inventaire.

FLECHE (Arrow) représente le nombre de flèches qu'il vous reste.

Les statistiques de votre personnage sont indiquées dans le coin supérieur droit de l'écran du joueur, sous son nom.

NIVEAU (Level) représente le niveau de votre personnage. A chaque augmentation de niveau, le personnage devient plus puissant et acquiert vingt-cinq points de dégâts.

Votre personnage commence au niveau 1. Vous obtenez des niveaux en gagnant de l'expérience.

Le vieux Manuel

EXP représente le nombre de points d'expérience en votre possession. A droite de celui-ci est indiqué le nombre total de points requis pour passer au niveau supérieur.

POINTS DE DEGATS indique votre "énergie". Quand vous êtes blessé, leur nombre diminue. Quand il tombe à zéro, votre personnage est vaincu.

ATTAQUE (Attack) représente vos moyens d'attaque. Le nombre de gauche correspond à l'objet tenu dans votre main gauche et le nombre de droite à l'objet tenu dans votre main droite. Si vous ne tenez rien, ce nombre est égal à zéro. Si vous tenez une arme, il représente l'étendue des dégâts que cette arme peut infliger à un ennemi.

DEFENSE (Defence) représente l'importance de la protection défensive que vous détenez. Ce nombre indique l'étendue des dégâts que cette armure peut encaisser. Si vous portez un bouclier, celui-ci encaissera un coup direct s'il est utilisé avec dextérité par votre personnage.

AGILITE (Agility) représente la vitesse et la précision des mouvements de votre personnage. Le nombre de droite désigne le maximum d'agilité de votre personnage, en fonction de sa fatigue et de sa faim. Le nombre de gauche désigne l'agilité réelle, après avoir soustrait les objets transportés.

Le vieux Manuel

Pour sortir de l'écran du joueur, vous pouvez soit amener la flèche sur le mot QUITTER (EXIT) au centre de l'écran et appuyer sur le bouton A, soit appuyer sur le bouton B à tout moment quand vous êtes sur cet écran.

Remarque : Vous ne pouvez quitter (Exit) l'écran du joueur que si l'icône des flèches est vide.

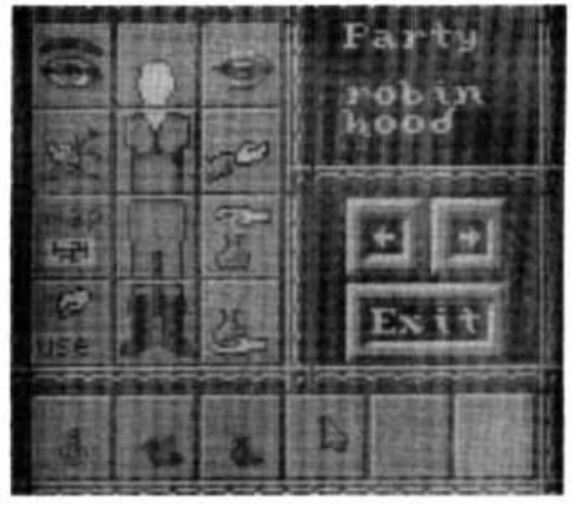
Le Vieux Manuel

Le combat

Combat au Niveau Principal

Ce combat se déroule au cours de la plus grande partie du jeu. Quand vous êtes au niveau normal de jeu, vous pouvez vous trouver nez à nez avec des chevaliers, ou d'autres adversaires ou créatures maléfiques. Votre bouton d'attaque dépend de quelle main vous tenez votre arme. Si c'est dans votre main droite, le bouton d'attaque est le bouton A. Si c'est dans votre main gauche, c'est le bouton B.

Pendant ce temps, vos points de dégâts apparaissent dans l'angle inférieur gauche de l'écran. Durant votre combat, vous voyez le signe + suivi d'un nombre. Celui-ci représente le nombre de points d'expérience que vous gagnez, quand vous attaquez vos adversaires.



Duel

Une autre forme de combat que vous expérimenterez est le duel. Il s'agit de la confrontation à l'épée de deux combattants.

Le vieux Manuel

Pour toucher votre adversaire, appuyez sur le bouton B. Pour faire un bond, appuyez sur le bouton A.

Pendant le duel, vous remarquerez la présence de deux compteurs de vie au bas de l'écran. Le vôtre est à gauche, celui de votre adversaire est à droite. Quand l'un des combattants est blessé, son compteur de vie diminue. La première personne dont le compteur de vie tombe à zéro est battue, et le duel est terminé.

Mêlée *(Choisir son arme avant une séquence de mêlée)*

La mêlée est un autre type de combat, qui se produit quand tous les partisans de Robin luttent contre un nombre important des hommes du Shérif. Le personnage que vous dirigez alors est celui indiqué par la flèche. Pour passer à un autre personnage, appuyez sur le bouton Start. Pour attaquer à l'épée, appuyez sur le bouton A. Pour tirer des flèches contre vos ennemis, placez l'arbalète dans votre main gauche, et actionnez le bouton B pour tirer. Souvenez-vous que Robin et ses hommes disposent d'un maximum de dix flèches par personne et par mêlée. Vous pouvez obtenir des flèches supplémentaires en ramassant des carquois.

Au bas de l'écran de mêlée se trouve un compteur de vie pour chacun de vos personnages. Le compteur indiqué par la flèche correspond au personnage que vous dirigez actuellement. Un personnage est battu quand son compteur de vie indique zéro.

Le Vieux Manuel

Armes et Protections

Armes et Protections

Vous trouverez ci-après une liste des armes, ainsi que des renseignements les concernant.

Nom de l'Arme	*Poids en Unités*	*Dégâts*
Couteau	2	2
Dague druidique	4	8
Poignard	4	6
Epée	6	8
Epée d'acier	8	10
Sabre à deux tranchants	10	12
Epée de Locksley	8	20
Boule et chaîne	40	25
Grand arc	3 (nécessite 2 mains)	Tire 1 flèche
Arc de Locksley	3 (nécessite 2 mains)	Tire 3 flèches
Bâton (gourdin)	4 (nécessite 2 mains)	3

Le Vieux Manuel

Remarque : Robin des Bois est extrêmement habile avec l'arc de Locksley. Il peut tirer rapidement trois flèches avec cette arme.

Boucliers

Les boucliers peuvent servir de protection pendant un combat de niveau principal. Un bouclier utilisé à temps pourra amortir un coup direct de l'ennemi. Pour l'utiliser, vous devez l'avoir en main. Voici quels sont les deux boucliers du jeu :

Bouclier	***Poids en Unités***
Bouclier	10
Bouclier de Locksley	4

Le Vieux Manuel

Des conseils utiles

Voici quelques points dont vous devez vous souvenir au cours du jeu :

Veillez à parler aux différents personnages. Certains vous donneront des renseignements sur l'emplacement des portes ou des objets cachés. D'autres vous poseront des questions ou vous donneront des informations complémentaires sur ce qu'il convient de faire ensuite. Soyez très prudents dans vos réponses. Dans bien des cas, il est impératif de donner la bonne réponse.

Ce jeu comporte plusieurs portes et objets cachés. Veillez à CHERCHER (SEARCH) partout où vous pensez que quelque chose peut être caché. Recherchez les briques disjointes, les trous recouverts, ou même les passages secrets.

Vous trouverez des coffres tout au long du jeu. Ils peuvent être ouverts de la même façon que les portes. Faites attention d'avoir une clef de coffre à votre portée au cas où l'un d'eux se trouverait sur votre route !

Souvenez-vous que Robin ne peut transporter que six objets, mais tous les gens de sa bande peuvent en faire autant. Il vaut mieux leur faire porter des objets plutôt que d'alourdir Robin, car ce dernier sera moins agile s'il est lourdement chargé.

Le vieux Manuel

Ramassez tous les carquois sur votre route. Vous devrez utiliser un grand nombre de flèches. Ramassez aussi toute la nourriture, toutes les potions, et tous les pansements que vous et vos gens pouvez transporter. Vous en aurez besoin pour vous refaire une santé.

Le Vieux Manuel

Personnages

Voici quelques-uns des principaux personnages que vous rencontrerez au cours de vos diverses aventures :

ROBIN DES BOIS : Prince des Voleurs - Robin de Locksley est votre principal personnage. Il est très adroit à l'arc et, de plus, c'est une redoutable fine lame. Vous le conduirez à travers des périples et des combats pour venger la mort de son père et libérer l'Angleterre de la funeste domination du Shérif.

LE SHERIF : Le Shérif de Nottingham. Pendant que Richard Coeur de Lion, Roi d'Angleterre, est parti en croisade, le Shérif prend l'Angleterre sous sa coupe et se livre au pillage.

GUY DE GISBORNE : L'un des plus sinistres ennemis de Robin. Principal acolyte du Shérif, il est responsable de la mort du père de Robin.

MARIAN : Marian Dubois du Manoir Dubois. Amie de Robin des Bois.

PETER DUBOIS : Frère de Marian et ami de Robin. Robin doit secourir Peter qui l'aidera dans ses périples.

Le Vieux Manuel

AZEEM : Un étranger proposant son aide à Robin des Bois. Ce dernier doit décider s'il peut faire confiance ou non à cet étranger et accepter les services qu'il lui propose.

LE BARON : Ce baron corrompu conspire avec le Shérif pour s'emparer de toute l'Angleterre.

PETIT JEAN (LITTLE JOHN) & WULF : Petit Jean et son fils. Font partie d'une bande de hors-la-loi campant dans la forêt de Sherwood.

WILL SCARLETT : Membre de la bande de Petit Jean. Ne fait pas confiance à Robin des Bois.

FRERE TUCK (FRIAR TUCK) : Un travailleur belliqueux. Il oeuvre pour le Shérif, mais ne lui est pas loyal.

MORTIANNA : La sorcière du Shérif. Elle met sa Magie Noire au service du Shérif pour l'aider à s'emparer de l'Angleterre.

Le vieux Manuel

0892

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Cartouches (Game Paks) pour le GAME BOY de Nintendo

BANDAI S.A. garantit cette cartouche pour le GAME BOY de Nintendo contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, BANDAI S.A. remplacera ou réparera gratuitement la cartouche Game Boy défectueuse. Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche Game Boy avec votre facture d'achat à votre revendeur local Nintendo ou expédiez-la en recommandé et en port payé à:

BANDAI S.A.
Attention : Nintendo S.A.V.
B.P. 797
95004 CERGY PONTOISE CEDEX
FRANCE

Vérifiez de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.
Les cartouches Game Boy retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de BANDAI S.A., soit réparées soit remplacées à la charge du client après acceptation préalable d'un devis.
Cette garantie ne jouera pas si cette cartouche Game Boy a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux Nintendo,
appelez le S.O.S. NINTENDO au 16 (1) 34.64.77.55.
Si vous avez un Minitel, **3615 NINTENDO,** 24h/24h - 7 jours/7.

Le Vieux Manuel

1291b

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Game Boy GAME PAKS (Cartouches)

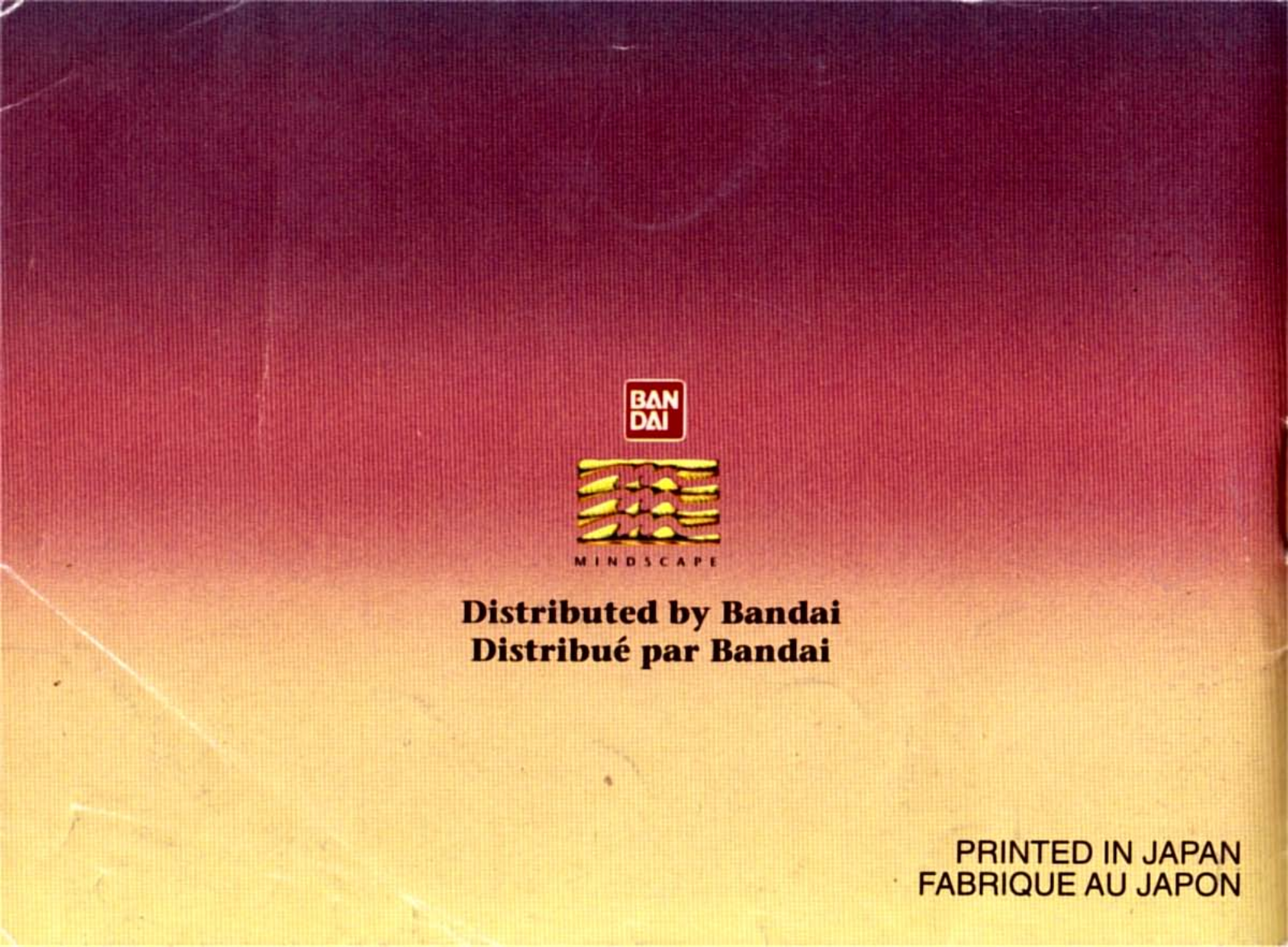
BANDAI B.V. ("BANDAI") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que le NINTENDO Game Pak ("CARTOUCHE") ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera, soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse. Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

BANDAI B.V.
Attention : Nintendo S.A.V.
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
Belgique
TEL: 02-478.90.48, ext 60/61

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI soit réparées soit remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie.
Pour connaître le montant qui vous sera facturé, vous pouvez consulter nos services au 02-478.90.48, ext. 60/61.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

Le Vieux Manuel



Distributed by Bandai
Distribué par Bandai

PRINTED IN JAPAN
FABRIQUE AU JAPON