

Pour
ColecoVision™

XONOX™

HI-RES VIDEO GAMES

Sir LANCELOT™

MANUEL D'INSTRUCTION

ACCLAMEZ
SIR
LANCELOT!

Vous avez relevé le défi d'une considérable aventure. Cette ancienne et mystique terre fut prise par des vilains monstres qui terrorisent la contrée. Armé de votre lance et chevauchant votre cheval ailé Pegasus vous devez sauver une jeune fille gardée prisonnière dans un château par un dragon crachant le feu. Sur le chemin du château vous rencontrez de méchantes créatures volantes que tenteront de vous arrêter. Vous devez les vaincre pour pouvoir atteindre le château et faire face au dragon. Si vous réussissez à le vaincre, vous aurez droit à de nouvelles aventures avec des créatures qui sont encore plus maléfiques et des dragons encore plus dévastateurs qui ne manqueront pas de mettre à l'épreuve vos nerfs et l'habilité de Sir Lancelot. RÉUSSISSEZ BIEN!

Préparez-vous à jouer "SIR LANCELOT"

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. Pour prolonger la vie de votre XONOX Double-End, utiliser le couvercle protecteur pour l'extrémité qui n'est pas utilisée.
4. Branchez les deux joysticks. Pour un joueur seulement, utilisez le joystick de gauche. Pour 2 joueurs, le joueur #1 utilise le joystick de gauche et le joueur #2 utilise celui de droite.
5. Choisissez les options de jeu suivant les instructions de l'écran et en appuyant sur le bouton approprié du clavier. La remise à zéro de la console débute le jeu en commençant par le thème. Le bouton # revient de la console du jeu à l'écran option de jeu.
6. Pour en profiter pleinement, lire les instructions du manuel.
7. Pour débiter ou recommencer une partie presser "Game Reset" et bougez votre joystick pour commencer.



SIR LANCELOT Jeu vidéo

Vous êtes "Sir Lancelot". Monté sur votre cheval ailé Pegasus, vous devez sauver une jeune fille gardée prisonnière dans un château par un dragon qui crache le feu. Comme vous débutez votre mission, un

groupe de méchantes créatures vont essayer d'anéantir vos efforts mais avec votre lance magique, une conduite prudente et Pegasus, vous pouvez triompher. Vous accumulez des points pour chaque créature que vous détruisez et une fois qu'il n'en reste plus vous vous dirigez vers le château pour affronter le dragon. Le dragon rusé est dans le donjon au dessus d'une mare de lave meurtrière d'où vous devez éviter son souffle enflammé lors de votre combat contre la mort. Le feu ne peut pas vous tuer, mais il paralysera temporairement Pegasus et il ne pourra pas se servir de ses ailes. Tuez le dragon avec votre lance et sauvez le jeune fille. Une fois le dragon détruit, vous ferez face à de nouvelles créatures gardant un autre château, et celles-ci auront eu vent de vos exploits et elles seront donc plus difficile à vaincre, de même que le dragon qui leur succèdera.

1. OBJECTIF DU JEU:

Vous rendre jusqu'au château, tuer le dragon, sauver la jeune fille et recommencer une nouvelle aventure — des points vous sont accordés quand vous détruisez des créatures — le plus haut pointage gagne.

2. CONTRÔLE:

Pour un ou deux joueurs. Utilisez les joysticks pour contrôler le vol de Sir Lancelot et Pegasus. Les boutons de tir font aller les ailes.

3. INDICATION DE POINTAGE:

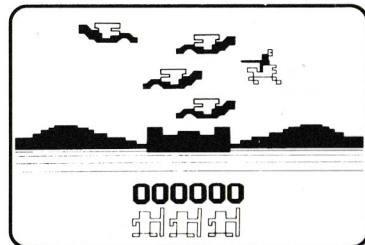
Votre score apparaîtra en haut de l'écran (option pour un ou deux joueurs). En haut (Up) indique quel joueur est enregistré. En bas de l'écran, le nombre de survivants.

4. NIVEAUX DE DIFFICULTÉ:

- a) Après avoir réussi à tuer les méchantes créatures volantes à l'extérieur du château ainsi que le dragon gardant la jeune fille à l'intérieur, vous avancerez automatiquement à un niveau plus difficile.
- b) Si vous voulez vous exercer à un certain niveau de créatures et de dragon, vous devez sélectionner le niveau en pressant sur la prise option de jeu approprié sur votre clavier quand le jeu commence.

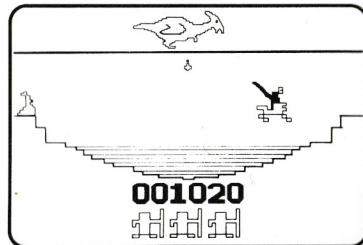
DÉROULEMENT DU JEU:

Il y a 8 écrans différents dans la partie, chacun avec des créatures différentes et de plus en plus difficiles à vaincre pour SIR LANCELOT.



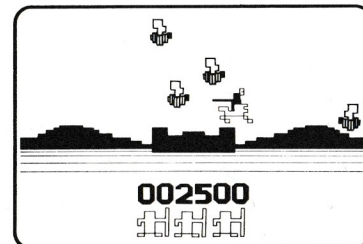
1. Écran 1 — LES SERPENTS VOLANTS

Malgré que SIR LANCELOT débute sa mission pour sauver la première fille Carolyn retenue captive à l'intérieur du château vous devez vaincre tous les serpents volants en vous servant de votre lance pour les couper. Ce sont des créatures primitives car elles se déplacent horizontalement. Tuez toutes les créatures et vous pourrez affronter le premier dragon.



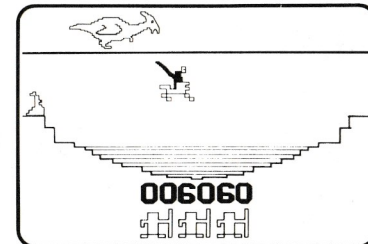
2. Écran 2 — LE VIEUX DRAGON

Vous êtes arrivé au cachot du château et vous voyez la prisonnière en détresse, Carolyn. Un vieux dragon, garde la caverne pour empêcher Carolyn de s'évader. Vous devez vaincre le dragon pour la sauver. Faites attention au feu qu'il crache car il paralysera Pegasus, vous devez faire vite car la coulée de lave vous emportera avec la jeune fille.



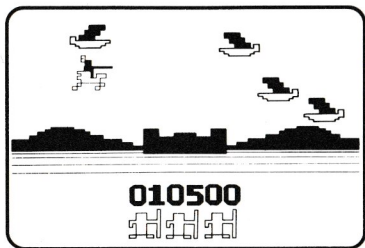
3. Écran 3 — LES MONSTRUEUSES ABEILLES

Vous avez réussi votre première mission, mais il se trouve d'autres jeunes filles en danger. Ces dangereuses créatures ne sont pas des abeilles ordinaires, elles sont plus grosses et beaucoup plus intelligentes que les créatures de votre première mission. Elles connaissent vos pouvoirs et vont essayer de changer de direction pour vous attaquer quand vous ne vous y attendez pas. Détruisez les abeilles et dirigez-vous vers le château pour sauver Sarah.



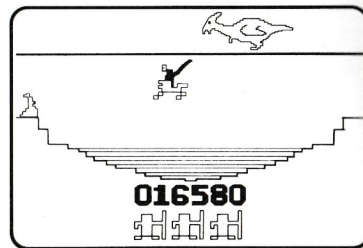
4. Écran 4 — LE JEUNE DRAGON GROK

Contrairement au vieux dragon que vous avez rencontré dans le premier château, le jeune Grok est beaucoup plus vite dans ses vols et il crache le feu plus souvent et avec plus de puissance. Vous devrez donc voler très vite et synchroniser les attaques avec votre lance sinon vous serez paralysé et tomberez dans la coulée de lave. Vous devez sauver la pauvre Sarah de cette vilaine créature.



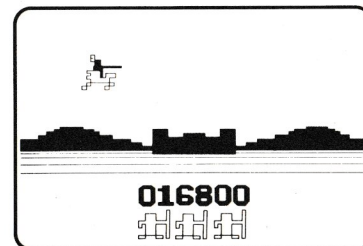
5. Écran 5 — LES MEURTRIERS DRAGONS VOLANTS

Plus difficile que les autres missions, le château est encerclé par un groupe de dragons volants. Ils ne changent pas seulement de direction comme les abeilles ils peuvent aussi se baisser et se relever pour éviter votre attaque. Pour réussir vous devrez voler prudemment et contrôler votre joystick pour vous rendre au château et sauver Lauren.



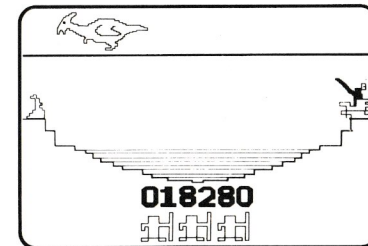
6. Écran 6 — JAREK LE RAPIDE

Le très vite dragon crachant le feu ne vous donnera aucune chance. Vous devrez être très vite sinon Jarek vous enviera avec Pegasus nager dans la lave bouillante, vous pouvez réussir à sauver Lauren si vous pouvez esquiver le feu de Jarek en vous servant de votre joystick.



7. Écran 7 — LES INVINCIBLES INVISIBLES

L'habileté de combattant de SIR LANCELOT sera mise à l'épreuve par ces créatures dont seul les yeux sont visibles. Elles volent très vite, elles tournent et plongent et ne veulent pas que vous réussiez votre mission. Vous pouvez réussir mais vous devrez être plus intelligent qu'elles.



8. Écran 8 — L'HORRIBLE HANEK

Hanek vole extrêmement vite, il tourne et crache du feu à une vitesse incroyable. Tous les efforts humainement possible seulement, permettront à SIR LANCELOT de vaincre Hanek. Vous devrez voler, tourner habilement pour suivre Hanek dans ses manœuvres. Si vous devez réussir à sauver la jolie Charla de son sort. Si vous réussissez vraiment vous continuerez votre mission mais vers quoi?

DÉROULEMENT DU JEU — Écran 1, 3, 5, 7

À L'EXTÉRIEUR DES CHÂTEAUX

Quand la partie débute, SIR LANCELOT doit sauver le terrain en détruisant les vilaines bêtes volantes et sauver les jeunes filles de leurs ravisseurs, les dragons. Chacun des châteaux durant vos missions seront successivement entourés par des créatures volantes de plus en plus dangereuses qui essaieront d'empêcher SIR LANCELOT d'atteindre le château pour sauver la jeune fille en détresse.

BATAILLE ET CONTRÔLE

Utilisez le bouton de tir pour contrôler les ailes du cheval de SIR LANCELOT, PEGASUS et utilisez le joystick pour vous diriger et contrôler la lance de SIR LANCELOT dans les attaques contre ces bêtes. Pour maintenir la bataille le joueur doit pousser régulièrement le bouton de tir pour faire aller les ailes de PEGASUS. La fréquence des mouvements de ses ailes vous permettent de monter, baisser et plonger. Bouger le joystick vers la gauche ou la droite combiné aux mouvements des ailes, vous permettra

de voler horizontalement. Bouger le joystick vers le haut ou vers le bas vous permettra de vous élever ou de plonger. Renversez la direction pendant que vous volez horizontalement vous arrêtera momentanément. Pegasus ne peut pas tourner de haut en bas donc les boucles et les vols inversés sont impossible autrement SIR LANCELOT tomberait.

COMBAT

Pour que SIR LANCELOT puisse éliminer toutes ces créatures du chemin qui le mènera au château, il devra se servir de sa lance pour les détruire. Tandis que le jeu devient de plus en plus difficile à travers les écrans 1, 3, 5, et 7 les mêmes bases de combat s'appliqueront. Les différences se retrouveront dans la vitesse des attaques et dans les niveaux de vol. Grâce à l'arme de SIR LANCELOT la lance, une collision planifiée se résulte à la destruction des créatures. Si seulement un des combattants fait face au point de collision, il gagne. Si les deux combattants se font face, le plus grand gagne. Si les deux sont de la même grandeur, c'est un jeu nul, aucun de SIR LANCELOT ou de la bête ne sera défait. Si ni l'un ni l'autre ne se font face, c'est encore un jeu nul. Quand il se produit un jeu nul, les deux combattants se retrouvent éloignés l'un de l'autre.

DÉROULEMENT DU JEU — Écran 2, 4, 6, 8

LA PISCINE DE LAVE À L'INTÉRIEUR DU CHÂTEAU

Après avoir défilé les créatures à l'extérieur du château SIR LANCELOT se retrouve à l'intérieur où un dragon détient captive une jeune fille. Chaque jeune fille dans les écrans consécutifs portent des robes de différentes couleurs. Chaque arène de combat à un rebord où SIR LANCELOT débute et peut se reposer, et chacune est gardée par une suite de dragon de plus en plus difficile à vaincre. Ne prenez pas trop votre temps car la lave monte dans la piscine et entrainera la jeune fille ainsi que SIR LANCELOT si vous ne pouvez tuer rapidement le dragon.

COMBAT DU DRAGON

En utilisant vos niveaux de vol vous devez vaincre les dragons en pointant votre lance vers les ventres mous des monstres. Le dragon rusé volera et se retournera pour vous cracher du feu et assommer Pegasus. Vous devez diriger votre lance dans son ventre mou — touchez-le ailleurs et vous serez vaincu. Vous devez donc voler prudemment. Vous devez être vite pour éviter le feu des dragons. Dans les écrans consécutifs vous retrouvez des dragons plus rapides dont les ventres sont de plus en plus durs. Dans les derniers écrans un tir direct dans le milieu du ventre est nécessaire pour une victoire. Une fois le dragon tué, le mur magique et le dragon vont disparaître. Vous sauvez la jeune fille, et avancerez dans une mission plus difficile. RÉUSSISSEZ BIEN!

POINTAGE

En bataillant contre les gardes du château, SIR LANCELOT gagne des points en tuant les créatures et a droit à des bonus en les tuant rapidement (en l'espace d'une seconde pour tuer une créature après l'autre).

ÉCRAN 1 — LES SERPENTS VOLANTS

Tuer un serpent	250 points
1ère tuerie rapide	1,000 points
2e tuerie rapide	2,000 points
3e tuerie rapide	5,000 points

En bataillant contre les dragons, des points sont accordés à SIR LANCELOT pour chaque seconde et demi qu'il reste vivant, pour tuer les dragons et un bonus pour tuer les dragons et avoir le temps de sauver les demoiselles.

ÉCRAN 2 — LE VIEUX DRAGON

Survivre 1½ seconde	10 points
Tuer le vieux dragon	2,500 points
Sauver Carolyn	10,000 points

ÉCRAN 3 — LES MONSTRUEUSES ABEILLES

Tuer une abeille	750 points
1ère tuerie rapide	1,750 points
2e tuerie rapide	4,000 points
3e tuerie rapide	10,000 points

ÉCRAN 4 — LE JEUNE DRAGON GROK

Survivre 1½ seconde	20 points
Tuer le jeune GROK	5,000 points
Sauver SARAH	20,000 points

ÉCRAN 5 — LES MEURTRIERS DRAGONS VOLANTS

Tuer le dragon volant	1,500 points
1ère tuerie rapide	3,500 points
2e tuerie rapide	6,000 points
3e tuerie rapide	15,000 points

ÉCRAN 6— JAREK LE RAPIDE

Survivre 1½seconde	30 points
Tuer JAREK	7,500 points
Sauver LAUREN	40,000 points

ÉCRAN 7 — LES INVINCIBLES INVISIBLES

Tuer un invincible	3,000 points
1ère tuerie rapide	5,000 points
2e tuerie rapide	8,000 points
3e tuerie rapide	20,000 points

ÉCRAN 8 — L'HORRIBLE HANEK

Survivre 1½ seconde	40 points
Tuer HANEK	10,000 points
Sauver CHARLA	80,000 points

VIE(S) EN BONIS

Pour chaque 100,000 points accumulés SIR LANCELOT reçoit une vie en bonis jusqu'à un maximum de 6 vies extra en n'importe quel temps.

Garantie limitée de 90 jours

XONOX garantit 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 contenu 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 subéquents 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 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™