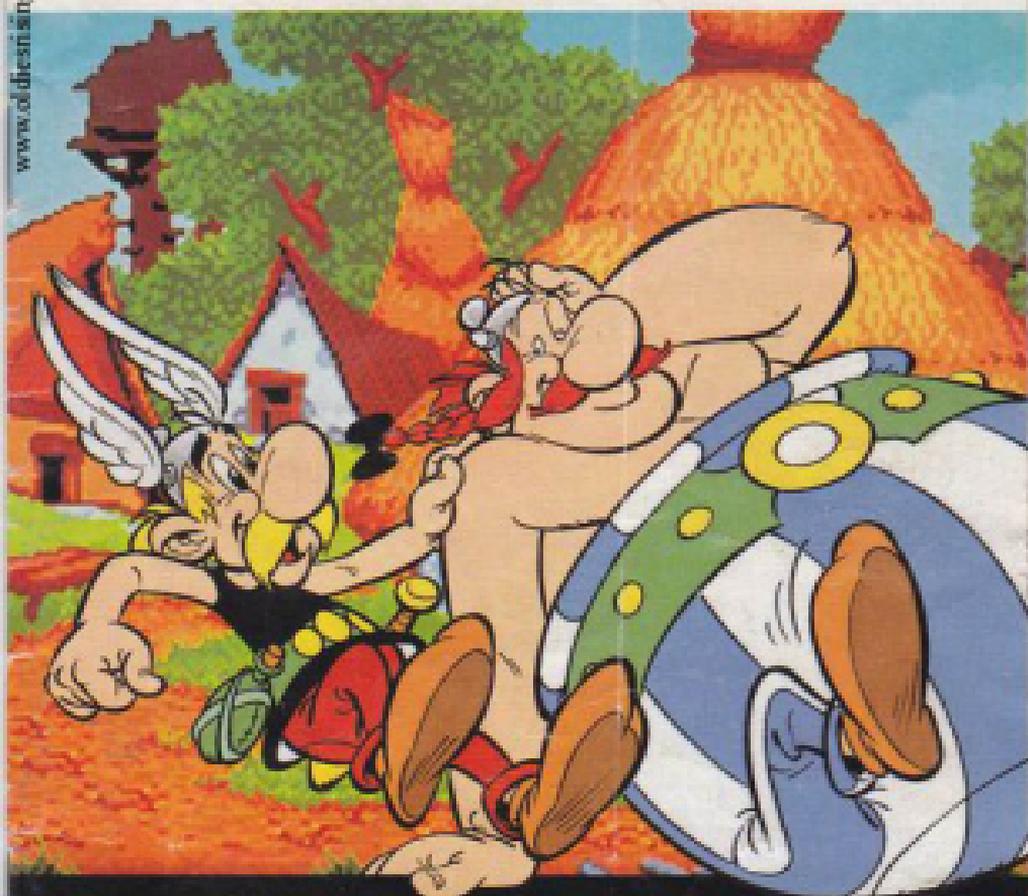


Astérix & OBÉLIX

www.editionsing.com



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING



www.editionsing.com

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO[®], LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

WAARSCHUWING: LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUCT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO[®]-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN



LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO[®], SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM[™], THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

CE SIGILLI 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 SIGILLI LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZIGEL WAARSCHUWT U DAT DIT PRODUCT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET GUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOOG KWALITEITSEN VOLDORT. LET BIJ HET KOOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZIGEL, ZODAT U VERDEREND NUT VAN HEN GED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.



L'HISTOIRE	4
LES COMMANDES	5
COMMENCER LE JEU	6
LES OPTIONS	6
LA BARRE DES SCORES	7
LES ACTIONS POSSIBLES	8
LES BONUS.....	9
LES SEQUENCES SPÉCIALES	10

L'HISTOIRE

César est depuis toujours excédé à l'idée qu'un village gaulois puisse lui résister. Pour mettre fin aux troubles causés par ces irréductibles gaulois, il a décidé de faire construire une immense palissade autour de leur village: ils ne pourront alors plus sortir! La paix pourra enfin régner sur tout son Empire.

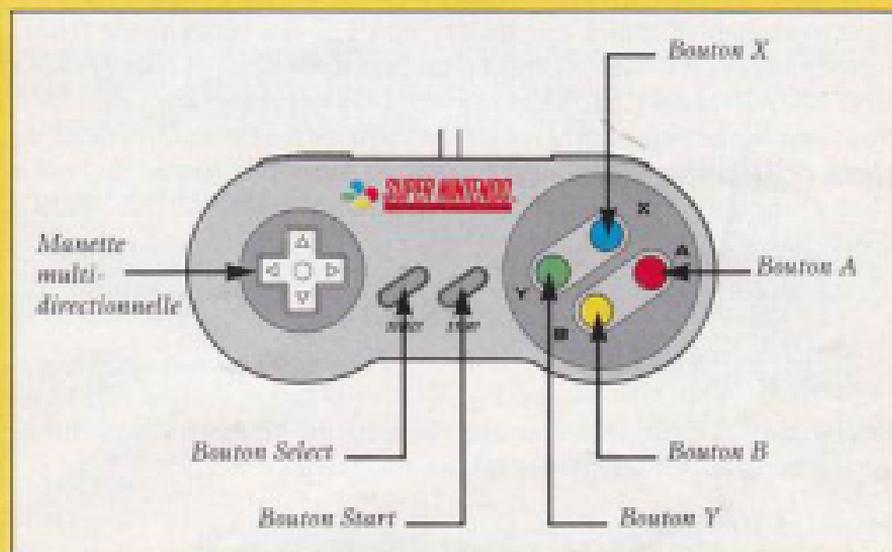
Mais César a oublié un détail: ces Gaulois sont vraiment irréductibles.

La palissade construite, il est convenu qu'Astérix et Obélix partent à travers tout l'empire afin d'y semer le désordre.

Pour prouver à César que les Gaulois sont libres d'aller où bon leur semble, ils rapporteront un souvenir de chaque pays traversé.



LES COMMANDES



Manette

multidirectionnelle :Déplacer Obélix ou Astérix
 Déplacer le curseur dans les menus

Bouton B :Sauter

Bouton A :Coup de poing ou super coup de poing

Bouton Y :Courir

Bouton START :Commencer le jeu
 Faire une pause
 Valider les options



COMMENCER LE JEU

Pour parcourir l'Empire romain et ramener des souvenirs à César, introduisez la cartouche d'Obélix dans la console SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM et mettez l'interrupteur sur ON.

Vous verrez alors apparaître successivement les écrans de Copyright, de choix de la langue et de présentation du jeu. Pour passer de l'un à l'autre, appuyez sur Start jusqu'à obtention du MENU DE SELECTION qui offre trois possibilités :

- **MODE 1 JOUEUR**
- **MODE 2 JOUEURS**
- **OPTIONS**

Déplacez-vous dans ce menu avec la manette multidirectionnelle et appuyez sur le Bouton B pour valider votre choix.

MODE 1 JOUEUR

Si vous validez cette option, vous jouerez avec Obélix ou Astérix.

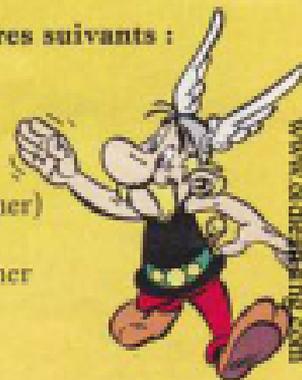
MODE 2 JOUEURS

Si ce choix est validé vous jouerez avec Astérix et Obélix.

OPTIONS

Ce menu vous permet de modifier les paramètres suivants :

- Le niveau de difficulté : facile-moyen-difficile
- Joueur 1 : choix du personnage
- Joueur 2 : choix du personnage
- Musique : mono-stéréo
- Musique : on/off (tu peux l'écouter ou la supprimer)
- Mot de passe : à voir ci-dessous
- Retour : pour sortir du menu d'options et retourner au menu de sélection



MOT DE PASSE

Appuyez sur la direction droite ou gauche de la manette multidirectionnelle pour déplacer le curseur sur la position désirée.

Appuyez sur la direction haut ou bas de la manette multi-directionnelle pour sélectionner un des personnages.

Appuyez sur START pour valider votre choix.

LA BARRE DES SCORES

LA TÊTE D'ASTÉRIX :

Le chiffre au dessous de la tête d'Astérix vous indique le nombre de vies qu'il vous reste.

LA TÊTE D'OBÉLIX :

Le chiffre au dessous de la tête d'Obélix, vous indique le nombre de vies qu'il vous reste.



LA BARRE D'ÉNERGIE :

Elle apparaît sous le score. Lorsqu'elle est vide, vous perdez une vie.

LE SCORE :

Il se situe à côté d'Obélix ou d'Astérix. Il dépend à la fois du nombre de bonus collectés, du nombre d'ennemis éliminés et du temps passé dans un tableau.

LE TEMPS :

Dès qu'Astérix et Obélix partent un compte à rebours commence. Le temps qu'il reste lorsque Astérix et Obélix ont atteint leur but est multiplié par 100 et ajouté au score.



FONCTION PAUSE : Si vous souhaitez interrompre momentanément le jeu au cours de la partie, appuyez sur le Bouton START. Pour reprendre la partie, appuyez à nouveau sur ce bouton.

ACTIONS POSSIBLES



MARCHER

Pour marcher, utilisez les directions droite ou gauche de la manette multidirectionnelle.

COURIR

Pour courir, appuyez sur le Bouton Y et les directions droite ou gauche de la manette multidirectionnelle.



SE BAISSER

Pour vous baisser, appuyez sur le bas de la manette multidirectionnelle.

SAUTER

Pour sauter, appuyez sur le Bouton B.

DONNER UN COUP DE POING

Pour donner un coup de poing, appuyez sur le Bouton A.

DONNER UN SUPER COUP DE POING

Pour donner un super coup de poing, maintenez le Bouton A enfoncé, puis relâchez-le au moment de frapper.



MONTER OU DESCENDRE A L'ECHELLE

Pour monter ou descendre, utilisez les directions haut et bas de la manette multidirectionnelle.

DESCENDRE D'UNE PLATE-FORME

Pour descendre d'une plateforme, baissez-vous et appuyez sur le Bouton B.



LES BONUS

Tout au long de votre parcours, vous allez pouvoir reprendre de l'énergie en collectant de la nourriture locale. Attention, certains de ces bonus sont cachés dans des blocs qu'il vous faudra casser.



Récolter l'un des bonus suivants :



CUISSE DE SANGLIER, PASTÈQUE, POISSON, FRUIT, MORCEAU DE GRUYÈRE, vous donne de l'énergie supplémentaire.



LES PIÈCES D'OR : 50 pièces d'or collectées donnent une vie supplémentaire.



1UP : Cette indication signifie que vous avez gagné une vie supplémentaire.



LA GOURDE DE POTION MAGIQUE : elle permet à Astérix de frapper automatiquement les ennemis et vous rend invincible pendant quelques secondes.



LE ROTI DE SANGLIER : Il permet à Obélix de frapper automatiquement les ennemis et vous rend invincible pendant quelques secondes.



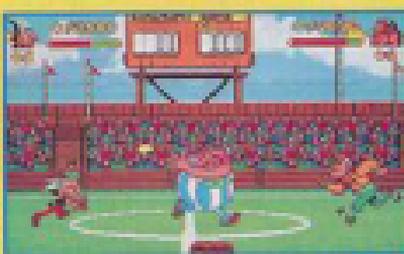
L'ÉTOILE : Au fil du jeu, vous pouvez collecter des étoiles. Il y en a 10 par tableau. Si vous trouvez les 10 cachées dans chacun des tableaux, vous accédez à un tableau BONUS.

TABLEAUX BONUS :

Il y a 16 tableaux bonus à découvrir dans ce jeu !

SEQUENCES SPECIALES

CHEZ LES BRETONS :



Vous commencerez votre voyage par la Grande Bretagne où il vous faudra venir en aide à l'équipe de rugby, emprisonnée dans la Tour de Londres. Les portes sont très solides et un bon coup de poing sera nécessaire pour les ouvrir. Pour ensuite vous assurer du succès de l'équipe, vous participerez au match de rugby !

Les Romains disposent au départ de 4 points en mode facile, 6 points en mode normal et 9 points en mode difficile. Le but du jeu est de marquer et transformer 1 essai en mode facile, 2 essais en mode normal et 3 essais en mode difficile.

Pour le match, vous devrez utiliser les commandes suivantes :

- La Manette multidirectionnelle** à droite ou à gauche (pour courir vers la droite ou vers la gauche).
- La Manette multidirectionnelle vers le bas** pour éviter un adversaire en se baissant
- Le Bouton B** pour éviter un adversaire en sautant.
- Le Bouton A** pour passer le ballon d'Obélix à Astérix et vice-versa.

L'HELVETIE :

Le banquier Zurix a disparu, partez donc en Helvétie pour le retrouver. Zurix parle très souvent de l'inviolabilité de ses coffres qui peuvent être une cachette sûre. Comment les ouvrir alors ? Peut-être qu'un tonneau de poudre pourrait venir à bout de ces solides coffres en pierre?



EN GRECE : (AUX JEUX OLYMPIQUES)

Affronter des athlètes de tous les pays amuserait beaucoup Obélix et Astérix, cependant il va falloir se préparer rapidement car les athlètes romains ont déjà commencé un entraînement intensif. Alors pas un instant à perdre.....



Vous devez participer à trois épreuves, pour chacune d'elle, vous disposez de trois essais. Pour finir vainqueur, vous devez remporter deux des trois épreuves au moins.

LA COURSE A PIED : pour courir, il vous faudra appuyer de façon répétitive sur le Bouton Y.

LA COURSE DE HAIES : courez en appuyant de manière répétitive sur le Bouton Y et sautez les haies en appuyant sur le Bouton B.

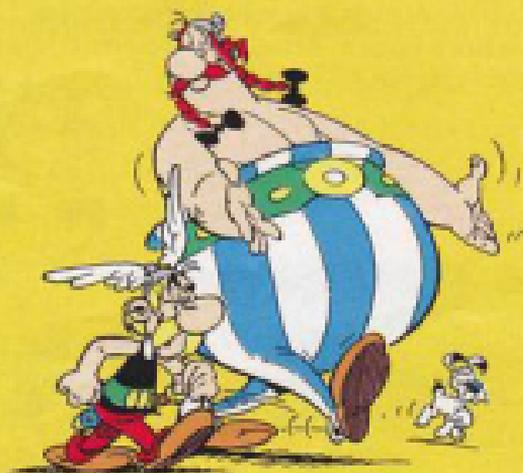
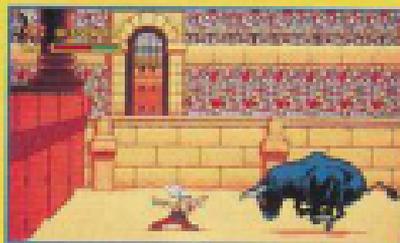
POUR LANCER LE JAVELOT : pour courir avec le javelot, appuyez sur le Bouton Y de façon répétitive. Plus vous courez vite et plus vous augmentez la puissance du "lancer" de javelot. Pour freiner, il vous faudra maintenir le Bouton B jusqu'à l'arrêt complet. L'angle du "lancer" apparaît alors à l'écran. Relâchez le Bouton B lorsque vous aurez choisi un angle, le javelot est ensuite lancé.



EN HISPANIE :

Soupalognon y Crouton, le fier et terrible chef espagnol a été enlevé pour participer à une corrida. Mais les Romains lui ont fait boire un terrible poison et le combat semble perdu d'avance. Pas de temps à perdre, rejoignez l'Espagne et prenez sa place dans l'arène.

LA CORRIDA : vous pouvez courir en vous servant des directions de la manette multidirectionnelle. Pour accélérer appuyez de façon répétitive sur le Bouton Y. Une jauge à l'écran vous indiquera votre vitesse. Pour vous mettre à l'abri des attaques du taureau, appuyez sur le Bouton B pour sauter derrière le refuge qui vous éloigne de l'arène et vous protège du taureau.



REJOINS-NOUS VITE SUR

36 15
Astérix®



AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou sursauts, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran, jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le confort de recadrage.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.





Distribué par :
INFOGRAMES
84, rue du 1er Mars 1943
69628 VILLEURBANNE CEDEX

