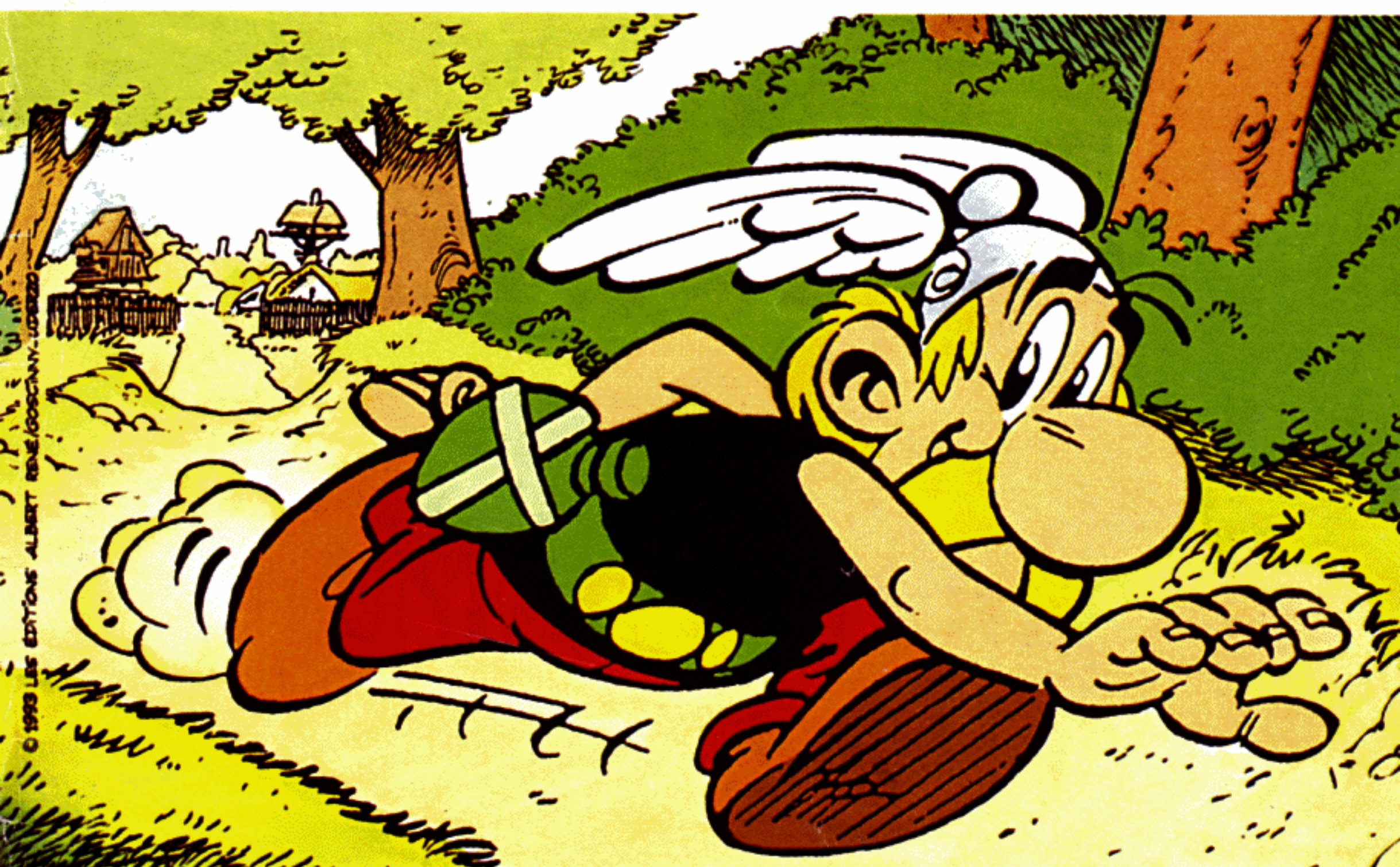


SNSP-XE-FAH

Astérix[®]



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING



TM

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 PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO®-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.



LICENSED BY



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

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

Astérix®

**UNE AVENTURE
D'ASTÉRIX LE GAULOIS**





L'HISTOIRE	7
LES COMMANDES	8
COMMENCER LE JEU	10
LA BARRE DES SCORES	12
LES ACTIONS POSSIBLES	14
LE CHARIOT	16
LES ENNEMIS	18
LES BONUS	22



L'HISTOIRE

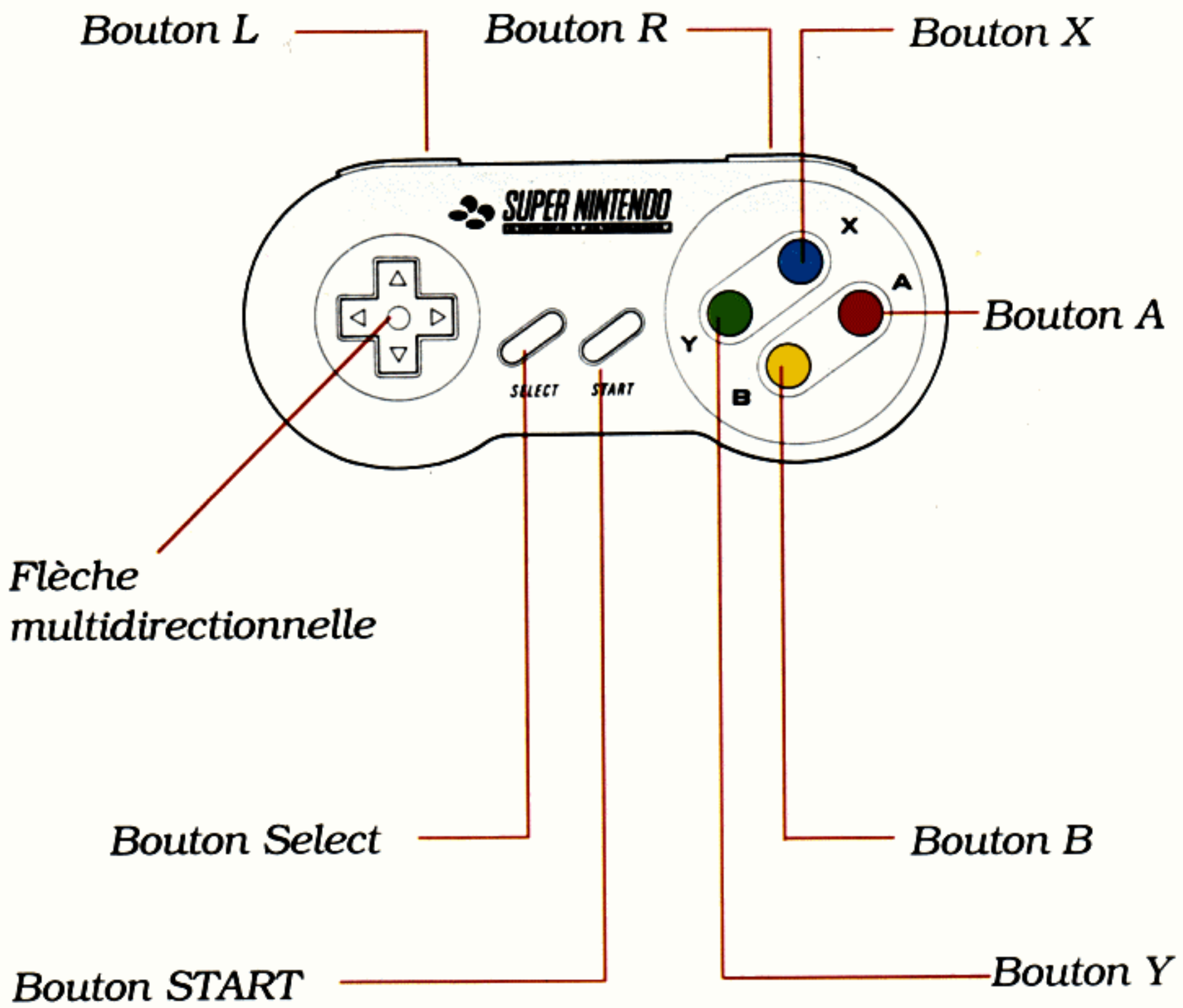


Nous sommes en 50 avant JC. Toute la Gaule est occupée par les Romains... Toute? Non! un village peuplé d'irréductibles Gaulois résiste encore et toujours à l'envahisseur. Ces Gaulois courageux, teigneux, têtus, ripailleurs, bagarreurs et rigolards n'ont qu'une peur, que le ciel leur tombe sur la tête.

Le calme du petit village d'irréductibles Gaulois est troublé par une nouvelle inquiétante: Obélix a été enlevé par une patrouille romaine. Le Conseil du village s'est réuni et Astérix s'est porté volontaire pour aller rechercher son ami.

Pour retrouver Obélix il vous faudra traverser la Gaule, parcourir l'Empire romain, fouiller les pyramides d'Egypte...tout en combattant les armées romaines et en évitant les pièges des espions de César.

LES COMMANDES





Flèche

multidirectionnelle: Déplacement d'Astérix,
déplacement du curseur dans le
menu d'options,
permet de "scroller" un tableau
vers le haut ou vers le bas pour
repérer des pièges sans déplacer
Astérix,
permet de déplacer le chariot.

Bouton B : Saut d'Astérix, valider les options.

Bouton A : Coup de poing, valider les options.

Bouton Y : Permet de courir, de faire de plus
grands sauts.

Bouton START : Commencer le jeu, valider les
options choisies, pause durant le
jeu.

Bouton Select : Déplacement du curseur dans le
menu.

Bouton L : Permet de faire "scroller" l'écran
vers la gauche sans avoir à dépla-
cer Astérix.

Bouton R : Permet de faire "scroller" l'écran
vers la droite.



Entrez dans le monde d'Astérix



Pour commencer votre poursuite introduisez la cartouche de jeu dans la console de jeu Super Nintendo Entertainment System et mettez l'interrupteur sur ON.

Vous verrez alors apparaître successivement les écrans de copyrights, du titre, du choix de la langue, de l'histoire et enfin du menu d'options. Pour passer de l'un à l'autre de ces écrans appuyez sur le Bouton Start.

Si vous n'appuyez sur aucun Bouton vous verrez alors défiler des extraits du jeu. Pour sortir, appuyez sur le Bouton Start.



Le menu d'options



Dans le menu d'options vous aurez le choix entre le mode 1 ou 2 joueurs.

Vous pourrez d'autre part sélectionner le niveau de difficulté: Facile, moyen, difficile. Ceci permettra aux Gaulois devenus experts d'affronter de nouveaux ennemis et des Romains beaucoup plus costauds.

Pour déplacer le curseur dans le menu d'options, utilisez la flèche multidirectionnelle.

Pour entrer dans le jeu appuyez sur le Bouton Start.



LA BARRE DES SCORES

La barre des scores se situe en haut de l'écran. Elle vous donne diverses informations:



Temps

Dès qu'Astérix commence sa recherche, son temps - qui s'affiche en haut à gauche de l'écran - diminue. Le temps qu'il lui reste lorsqu'il atteint son but est multiplié par 10 et ajouté à son score.

Sesterces

Vous devez, tout au long de votre chemin, collecter des sesterces. Lorsque vous en avez collecté 100, vous obtenez une vie supplémentaire.

Astérix

Le chiffre à côté de la tête d'Astérix vous donne le nombre de vies qu'il vous reste.



Les coeurs

Vous pouvez voir au maximum 5 coeurs s'afficher à l'écran. Chaque coeur correspond à un point de vie. Vous perdez ces points de vie lorsque vous êtes touché par des ennemis.

Vous pouvez par contre en collecter: ils sont cachés dans certains blocs.

Le score

Votre score dépend à la fois du nombre de Bonus collectés et du nombre d'ennemis assommés. Chaque fois que ce score atteint 100 000, vous obtenez une option CONTINUE* supplémentaire vous permettant de reprendre la partie au début du tableau que vous traversiez.

Fonction Pause

Si vous souhaitez interrompre momentanément le jeu au cours de la partie, appuyez sur le Bouton START. Appuyez à nouveau sur ce Bouton pour reprendre la partie.

** N'oubliez pas qu'une partie se termine dès qu'Astérix est à court de points de vie. Lorsque l'écran "Game over" apparaît, vous pouvez choisir CONTINUE ou FIN.*

Si vous choisissez CONTINUE vous vous retrouverez au début du tableau que vous traversiez. Le chiffre inscrit à côté de "crédits", vous donne le nombre de "CONTINUE" qu'il vous reste. Si vous choisissez FIN, vous recommencerez au tout début de la partie.

ACTIONS POSSIBLES



DEPLACEMENT NORMAL

Pour faire marcher Astérix, utilisez les directions droite et gauche de la flèche multidirectionnelle.

SPRINT

Astérix peut courir si vous appuyez en même temps sur le Bouton Y et sur la direction droite ou gauche de la flèche multidirectionnelle.

SAUT

Pour faire sauter Astérix appuyez sur le Bouton B. Vous pouvez diriger ce saut à l'aide de la flèche multidirectionnelle.

Pour sauter encore plus haut, appuyez en même temps sur le Bouton B et sur le Bouton Y.

NAGER

Si vous tombez dans l'eau, appuyez vite sur le Bouton B, et vous vous mettrez à nager. Appuyez régulièrement sur ce Bouton pour continuer à nager.

VOLER

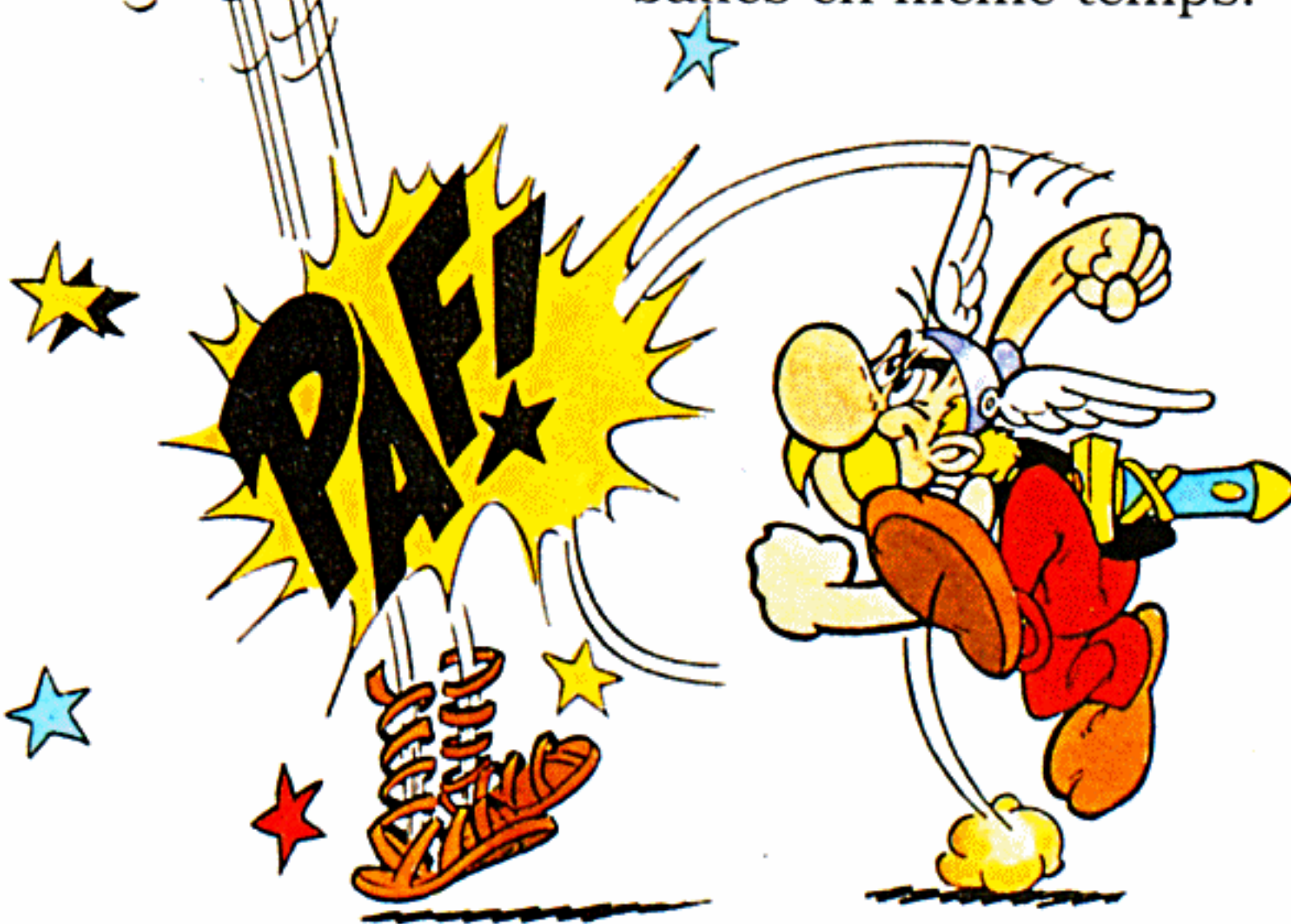
Dans des cas exceptionnels, vous pourrez voler au dessus des nuages...attention ceci n'est possible que si vous découvrez la potion de vol! Il vous faudra alors prendre votre élan, courir puis sauter et alors vous vous enverrez. Pour maintenir le vol appuyez régulièrement sur le bouton B.

Prenez garde à la chute car l'effet de la potion est temporaire.



COUP DE POING

Pour assommer les Romains ou tout autre ennemi, utilisez le Bouton A. Avec un peu d'entraînement vous arriverez même à courir et à donner des baffes en même temps.



SE BAISSER

Il sera parfois utile de se baisser afin d'éviter les projectiles lancés par vos ennemis. Ceci est possible en appuyant sur le bas de la flèche multidirectionnelle.

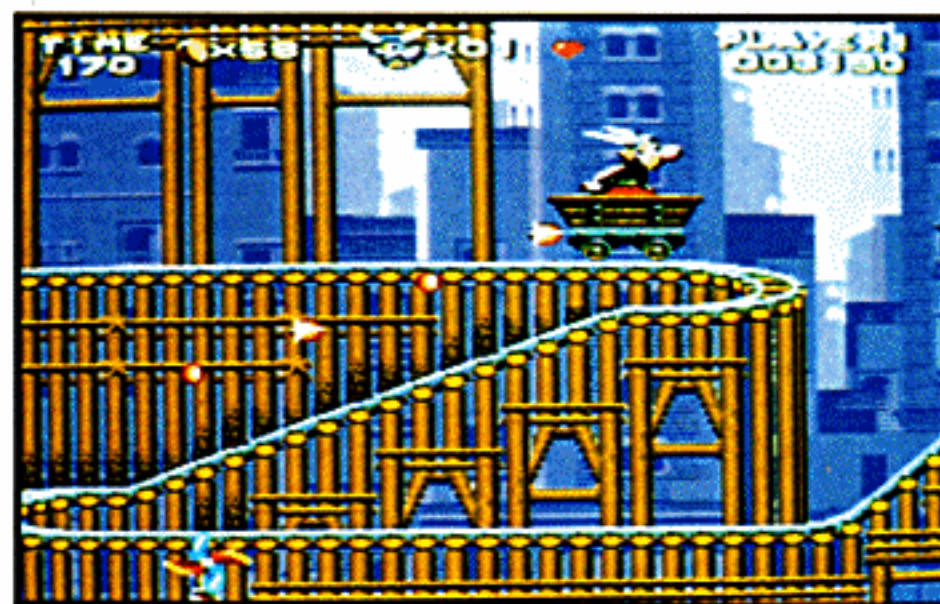
LE CHARIOT

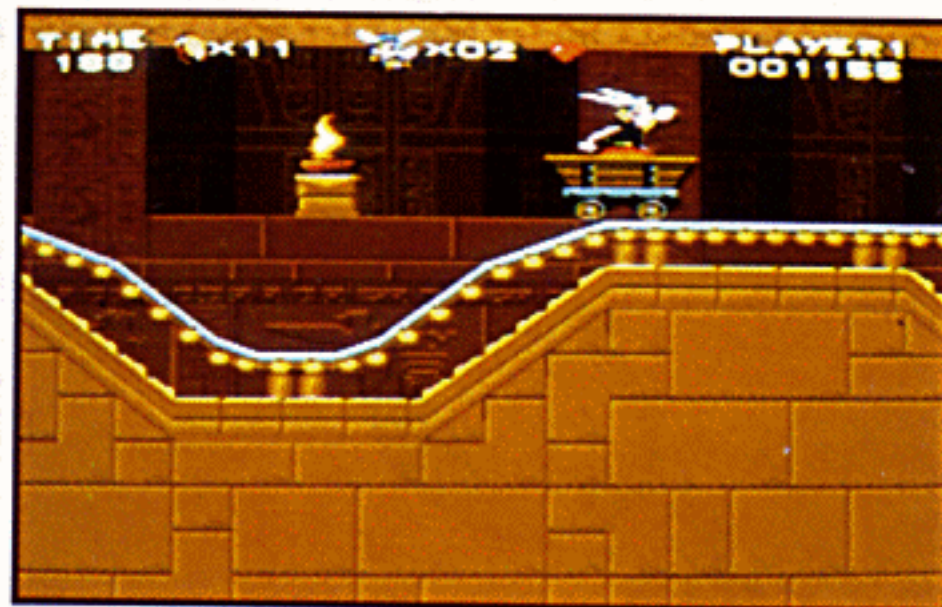
Vous aurez l'occasion, dans certains mondes, de pouvoir vous déplacer dans un chariot:

Pour y accéder, vous devez sauter dedans.

Pour le diriger, vous devez utiliser les flèches droite et gauche.

Maintenir l'une ou l'autre de ces directions vous permettra d'accélérer; changer de direction fera ralentir votre chariot puis vous fera aller dans la direction opposée.

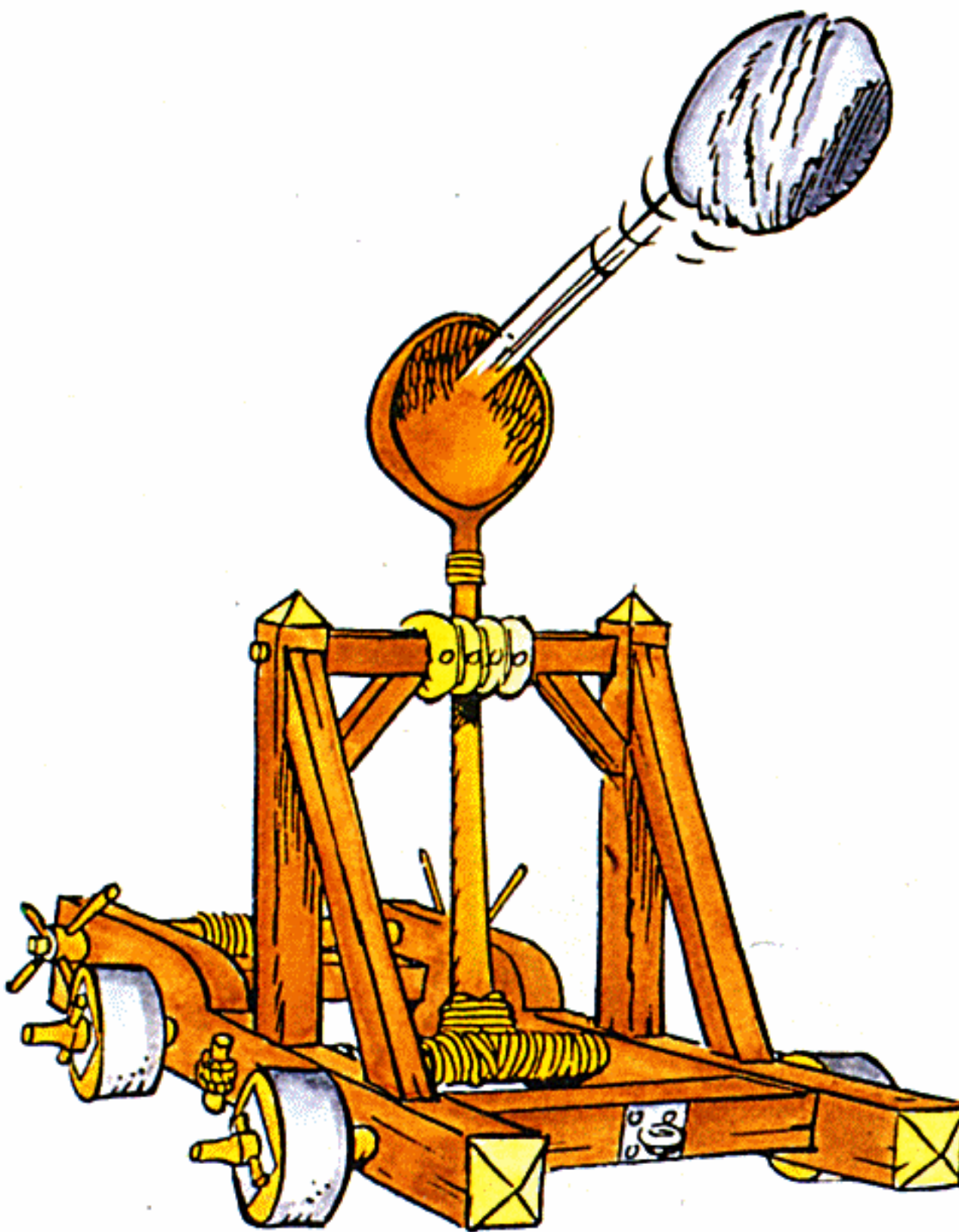




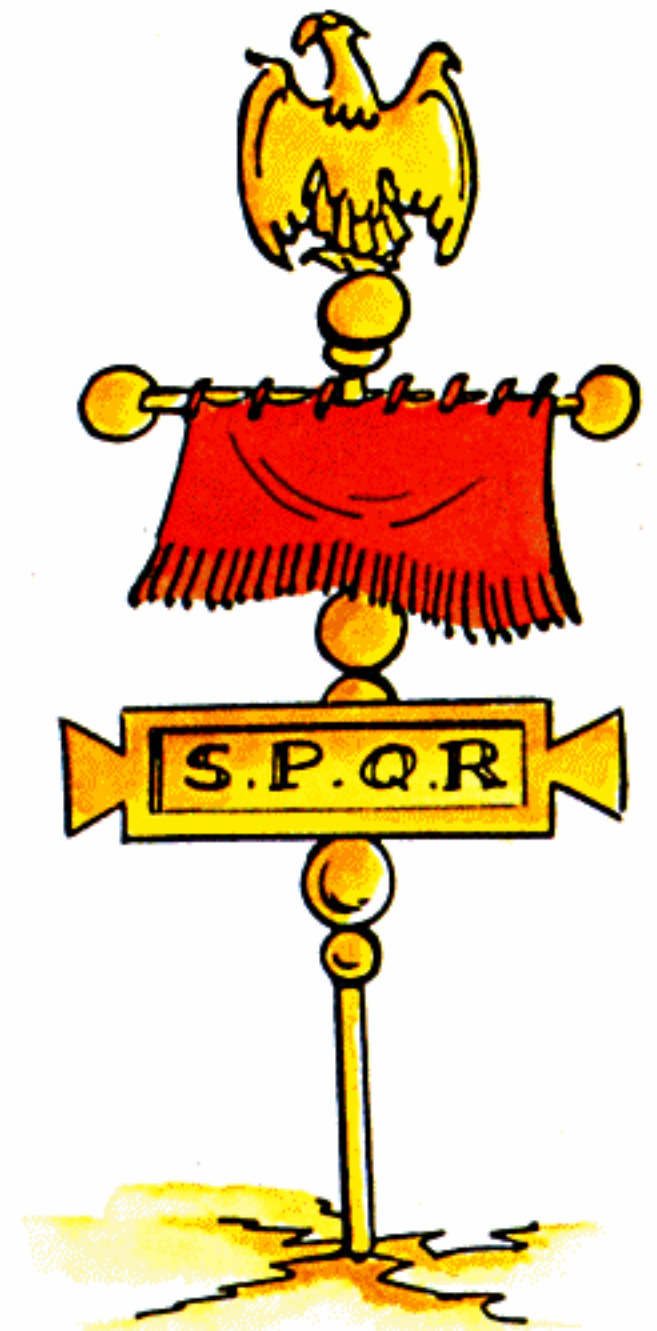
LES ENNEMIS

Vous allez devoir affronter tout au long de votre périlleux voyage des ennemis de toutes sortes.

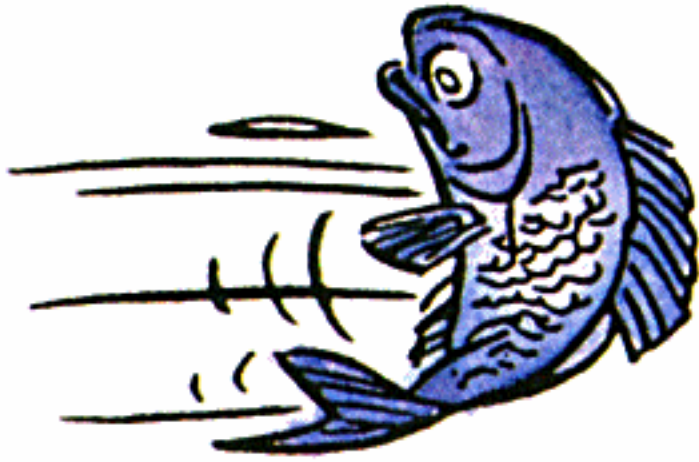
Quelques exemples d'ennemis:



La catapulte



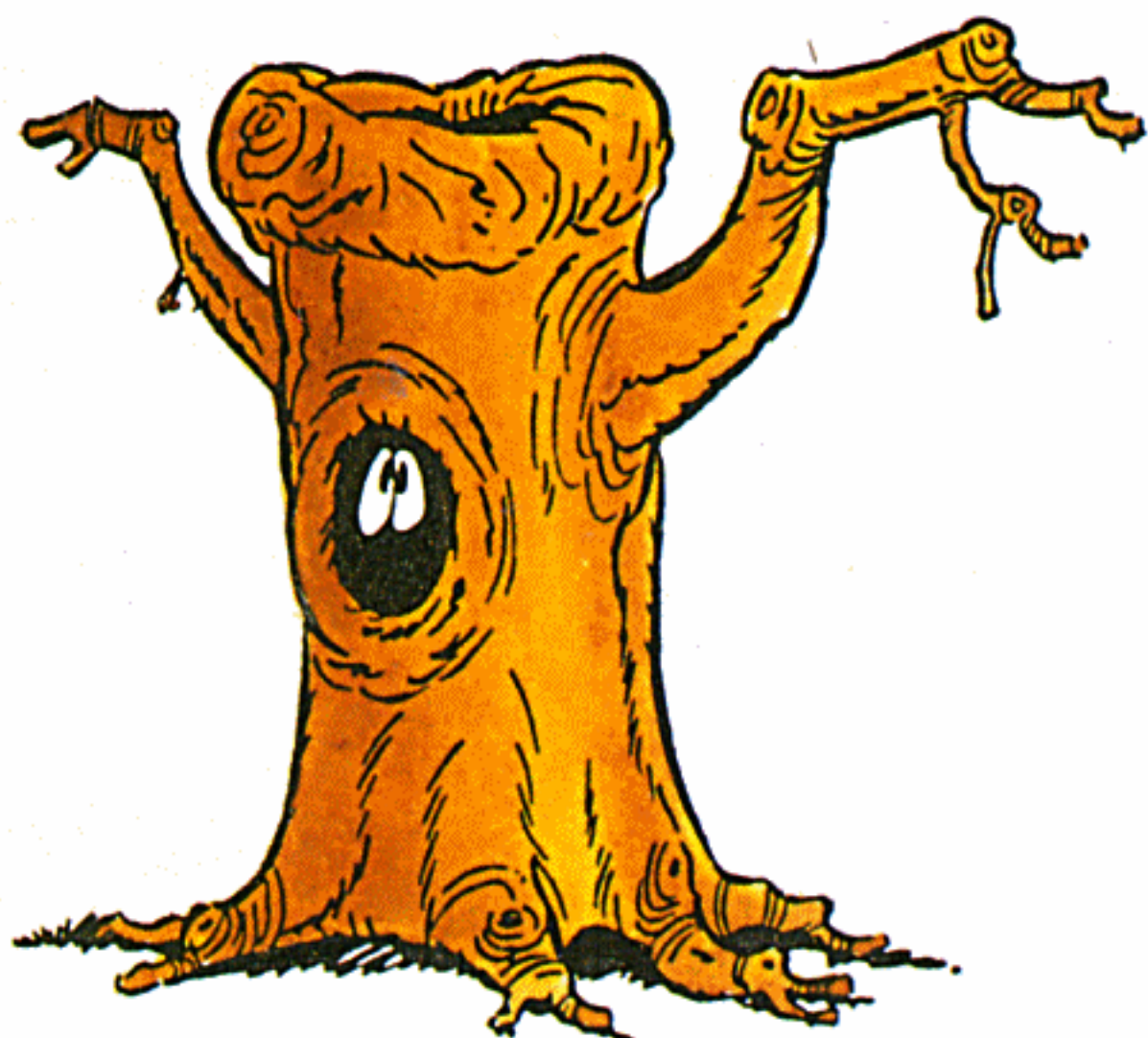
Symbole SPQR



Un poisson "pas frais"



Les Pirates



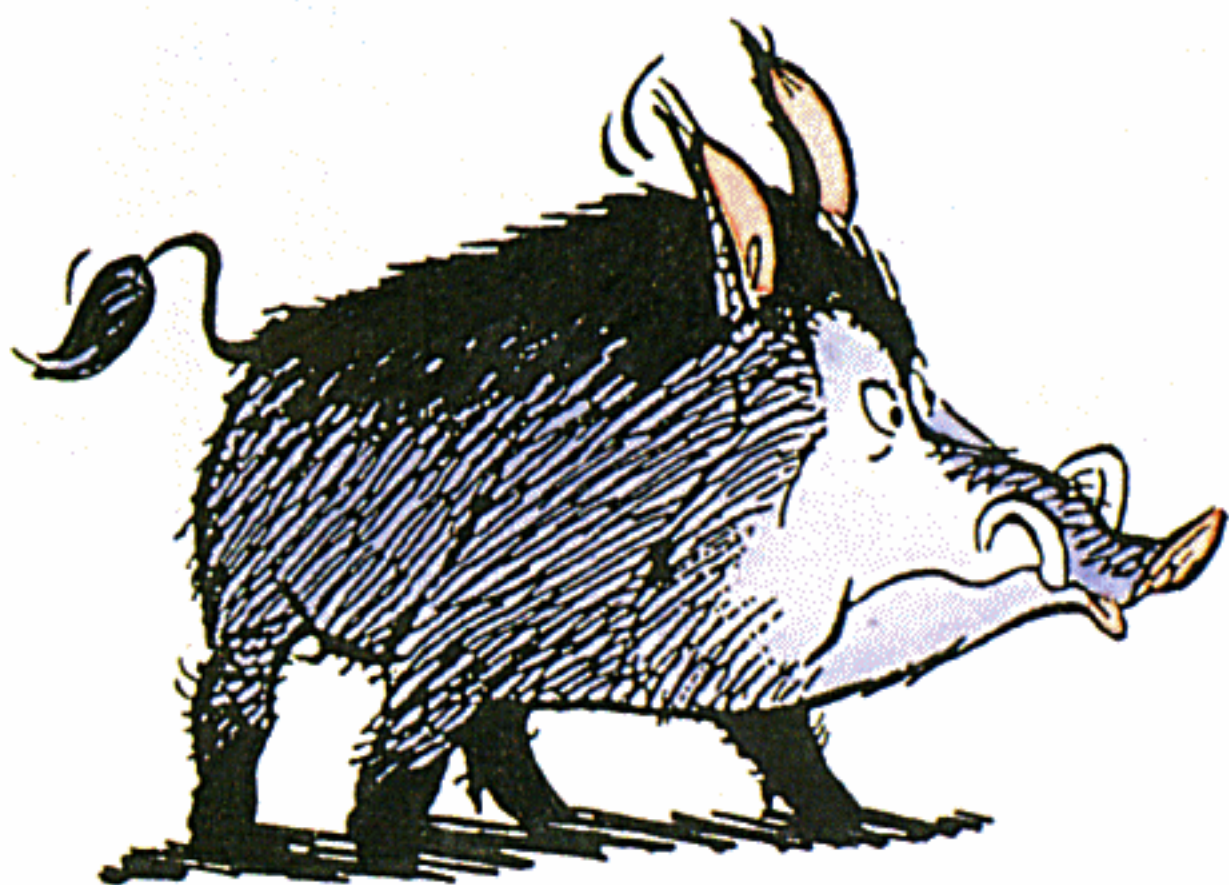
La souche



L'oiseau



Le hérisson



Le sanglier

Le centurion

Les Romains



Avant

Pour vous frayer un chemin, vous pouvez éviter ces ennemis ou tout simplement les assommer, ce qui vous permettra également de gagner des points. Prenez garde, vous rencontrerez encore bien d'autres ennemis qui tenteront de vous mettre en échec...

Faites attention, certains d'entre eux sont invincibles!



Après



LES BONUS

Tout au long de votre parcours vous allez pouvoir collecter des bonus qui vous permettront d'augmenter votre score et d'obtenir des vies supplémentaires.



Certains bonus sont visibles, d'autres sont cachés dans les blocs celtiques. Casser ces blocs vous permettra de les découvrir.

LAURIERS



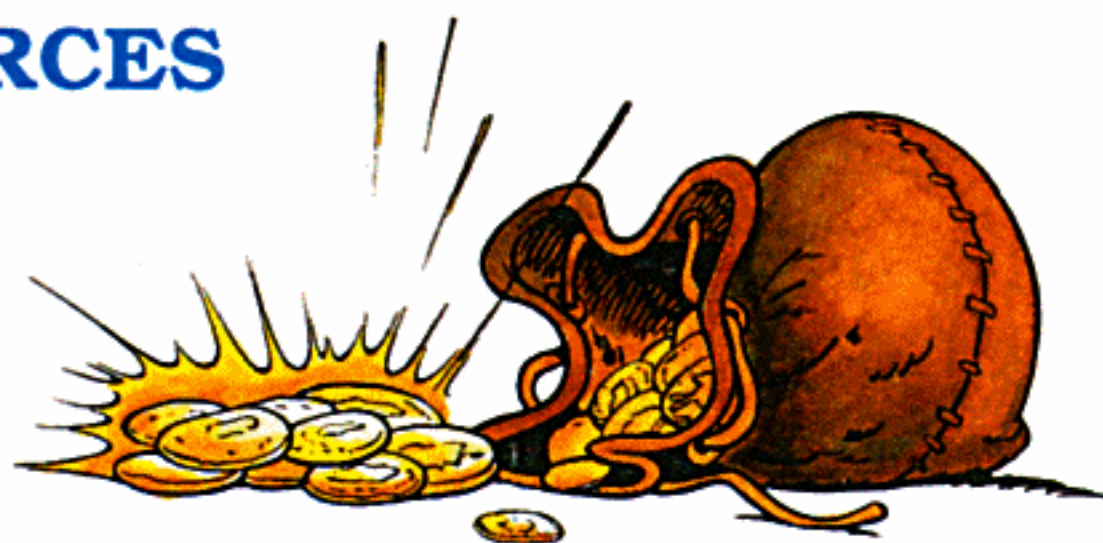
Récolter les Lauriers vous permet d'avoir une vie supplémentaire.

SERPE



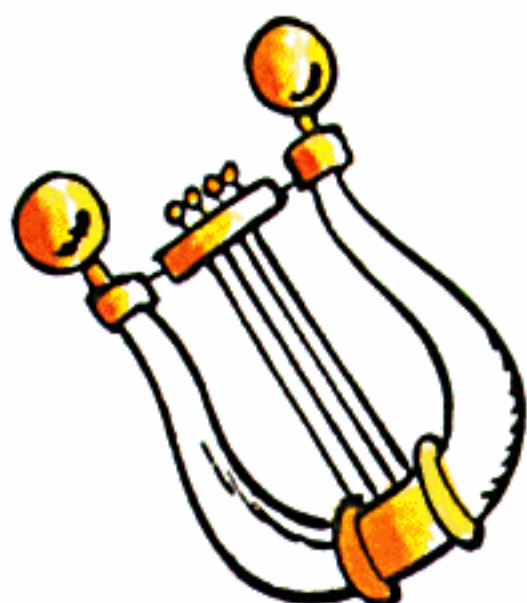
Ramassez une serpe et vous aurez gagné 25 sesterces.

SESTERCES

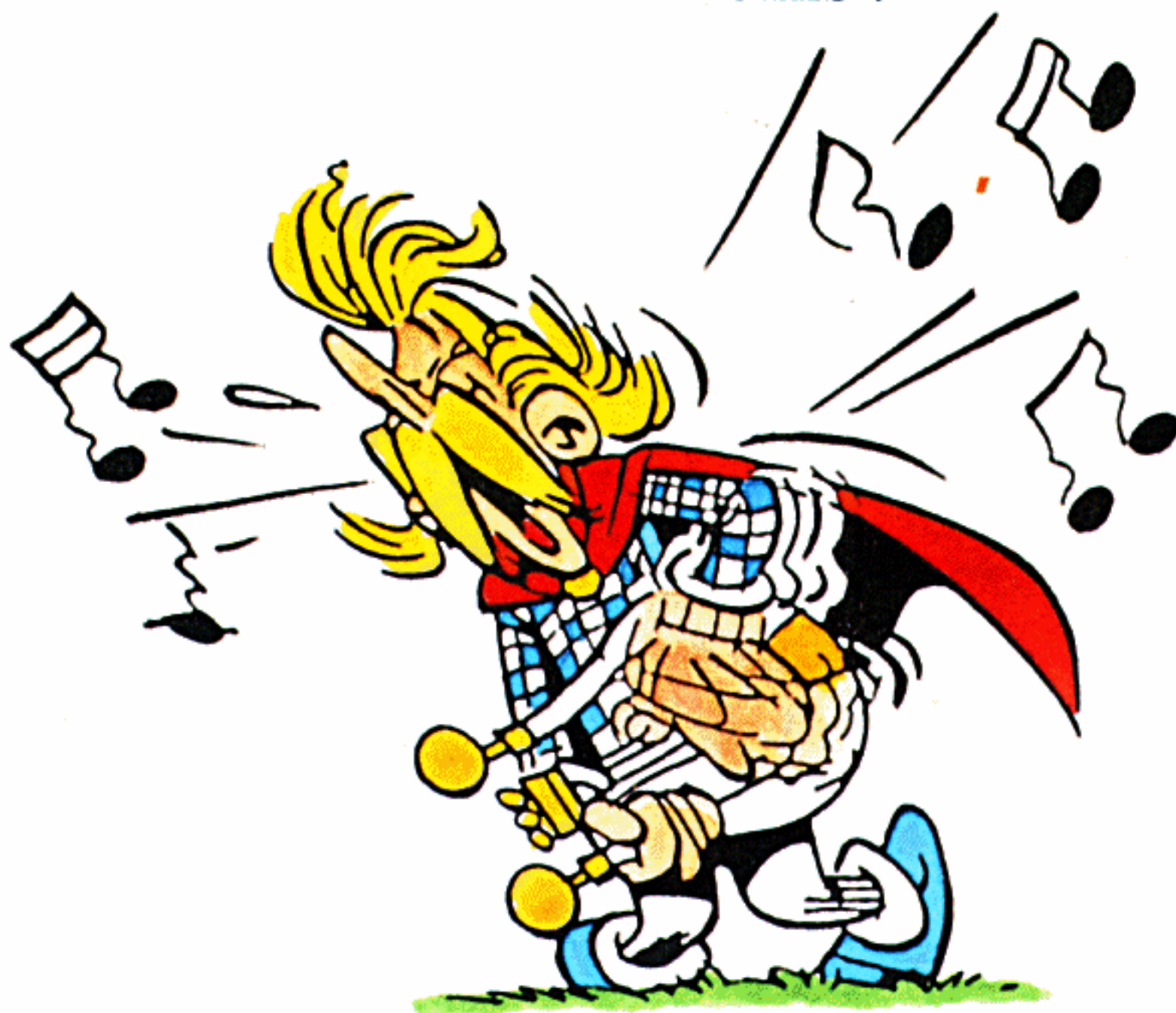


Tout au long de votre recherche vous pourrez collecter des sesterces. Collectez en 100 et vous aurez une vie supplémentaire.

LYRE



La lyre a des propriétés bien particulières : si vous la collectez, vous verrez apparaître Assuran-cetourix. Vous entendrez alors sa musique... qui arrêtera temporairement les mouvements de tous vos ennemis !



CHAUDRON VERT



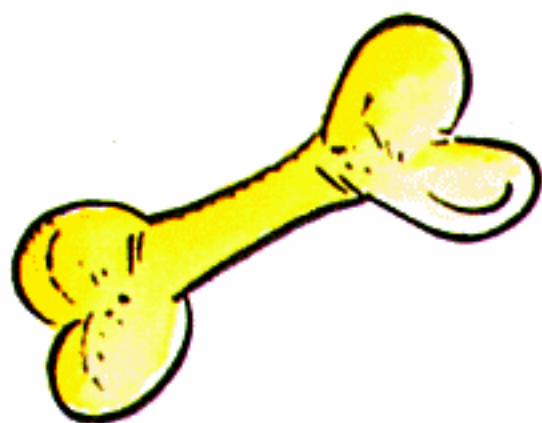
Le chaudron vert contient la potion de vol. Collectez le, vous vous sentirez alors devenir léger et vous aurez la possibilité extraordinaire de pouvoir voler.

CHAUDRON ROUGE

Le chaudron rouge contient de la potion magique qui vous rendra temporairement invincible et vous donnera un point de vie supplémentaire.



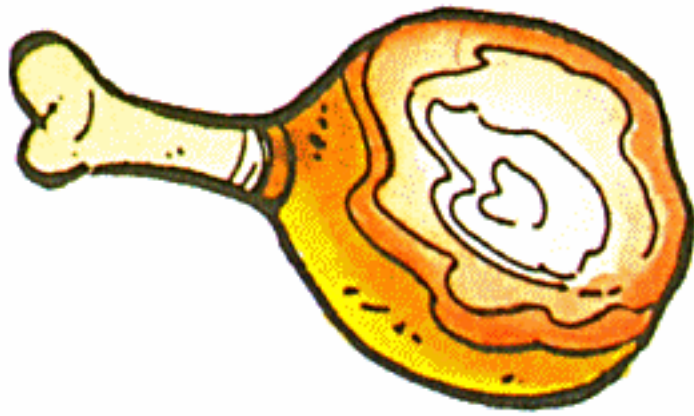
L'OS



Vous découvrirez dans certains bloc un os. Cet os attirera IDEFIX qui se précipitera pour aller le chercher... il en profitera alors pour mordre les personnages se trouvant sur son passage.



LA CUISSE DE SANGLIER RÔTI



Collecter une cuisse de sanglier rôti vous permettra de gagner un point de vie.

Votre voyage vous réserve bien des surprises, votre périple pourra parfois être long et difficile. Afin de reprendre courage pensez fort à Obélix.



Pour obtenir "Trucs et Astuces"
tapez **3615 INFOGRAMES** ou
téléphonez au **36.68.30.20**.

Astérix®



Grâce à ta boîte ASTERIX, découvre le PARC ASTERIX et viens t'amuser toute une journée.

Au Parc Astérix, on aime rire, s'amuser, prendre du bon temps. Nous te promettons une journée mémorable!

Un voyage en Gaule, c'est une vraie dose de potion magique!

Applaudis les dauphins, Voyage sur un tapis volant très remuant, Frisonne dans le Grand Huit, Acclame les gladiateurs des Arènes, et n'oublie pas de dire un grand bonjour à Obélix, Astérix et à tous leurs amis dans le village gaulois.

Le Parc Astérix se situe à 35km au nord de Paris sur l'autoroute A1 (Paris-Lille). L'accès est direct, c'est très simple!

Si tu veux connaître les horaires d'ouverture ou recevoir une brochure,

- ◆Compose sur ton minitel le: 3615 ASTERIX (rubrique Parc Astérix).
- ◆Téléphone (si tu es hors de France) au (33) 44.62.34.34 (si tu es en Province ou à Paris) au 36.68.30.10

Surtout viens bien avec ta boîte ASTERIX au Parc Astérix, une entrée gratuite pour une journée te sera offerte en échange*. Cette entrée est valable pour les saisons 1993 et 1994.

**Cette entrée est offerte par le Parc Astérix.*

Astérix®

**UN CADEAU DE BIENVENUE*
T'ATTEND SUR**

36 15
Astérix®



*Offre valable pour tout nouveau venu jusqu'au 15/08/1995.

© 1993 LES EDITIONS ALBERT RENE/GOSCINNY - UDERZO



GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

FRANCE, BELGIQUE et LUXEMBOURG

Cartouche Super Nintendo Entertainment System

INFOGRAMES S.A. garantit à l'acheteur, que la Cartouche Super Nintendo Entertainment System ne comporte aucun défaut de fabrication. Cette garantie est valable uniquement durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat.

Si un défaut couvert par la présente garantie apparaît durant cette période, Infogrames réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse. Pour bénéficier de cette garantie, retournez la cartouche accompagnée de votre preuve d'achat (avec la date d'achat) en port payé et en recommandé à :

INFOGRAMES

84, rue du 1er Mars 1943
69 628 VILLEURBANNE Cedex
FRANCE

Au delà de la période de garantie de 90 jours, Infogrames ne prendra en charge aucune réparation ni aucun remplacement de cartouche. Cette garantie n'est en aucun cas applicable si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage non approprié ou si elle a été modifiée après l'acquisition.

CREDITS

PROGRAMMED BY: Yannick TURBE and Vincent POURIEUX

DIRECTED BY: Stéphane BAUDET

DESIGNED BY: Jean-Jaques PONCET

GRAPHICS: Jean-Marc TORROELLA, Jérôme GUERY
and Xavier SCHON

MUSIC: Frédéric MENTZEN

PUBLISHER: Edith PROTIERE

TRANSLATION: Beate REITER-VIALLE

EXECUTIVE PRODUCER: Benoît De MAULMIN

PRODUCED BY: Bruno BONNELL

SPECIAL THANKS TO: Les Editions Albert René,
Didier Chanfray, Richard Bottet and all the testers.

© 1993 INFOGRAMES

© 1993 Les Editions Albert René

Distributed by S.E.P.C.
INFOGRAMES
84, rue du 1^{er} Mars 1943
69100 VILLEURBANNE



TM