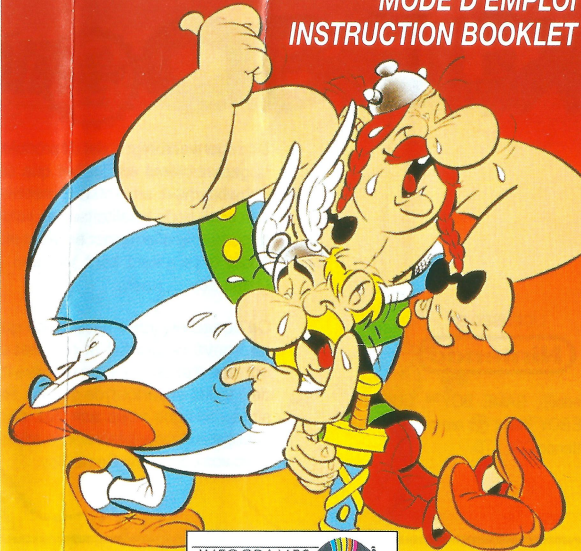


Distribué par :
INFOGRAMES
84, rue du 1er Mars 1943
69628 VILLEURBANNES CEDEX



PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

Nintendo
GAME BOYTM



MODE D'EMPLOI
INSTRUCTION BOOKLET



DMG-AXOP-FAH

Asterix & Obelix



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 altijd op dit zegel, zodat u verzekerd bent van een goed werkend Game Boy-Systeem.

LICENSED BY



Nintendo®, GAME BOY™, SUPER GAMEBOY™ and  are trademarks of Nintendo CO., LTD.

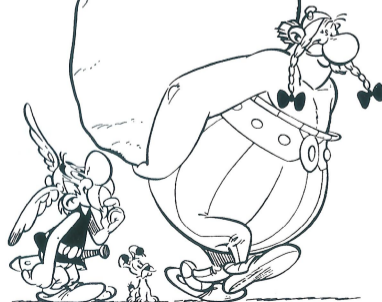
Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec votre Système Game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



Astérix & OBÉLIX

FRANCAIS ..3

NEDERLANDS13



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 convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'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 cordon de raccordement.
- 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.

PRENEZ SOIN DE VOTRE CARTOUCHE OBELIX



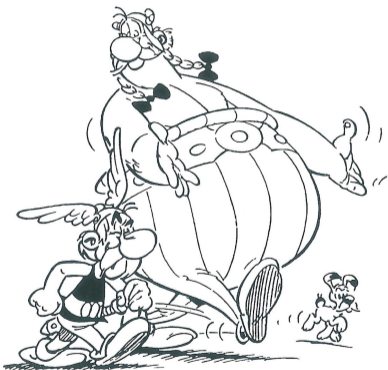
Quand vous avez terminé de jouer avec le jeu OBELIX n'oubliez pas de mettre la cartouche dans son étui.

- N'exposez pas la cartouche à l'eau, à la saleté, à la chaleur excessive ou au froid intense. Si votre cartouche est mouillée, n'oubliez pas de la sécher complètement avant de l'utiliser.
- N'essayez pas de démonter votre cartouche.
- Ne la pliez pas et ne la soumettez pas à des chocs violents.
- Pour nettoyer la cartouche, essuyez-la soigneusement avec un chiffon imbibé d'eau savonneuse. N'utilisez pas de paraffine, diluant, alcool ou solvants.



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 pour les garder prisonniers ! La paix pourra enfin régner sur tout son Empire. Mais César a oublié un détail : la bravoure d'Astérix et Obélix. La palissade construite, il est convenu qu'Astérix et Obélix partiront 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 ont fait le pari de lui rapporter un souvenir de chaque pays traversé.



COMMENCER LE JEU

Insérez la cartouche Astérix et OBELIX dans la Game Boy ou la Super Game Boy et mettez l'appareil sous tension. L'écran NINTENDO va alors apparaître pour ensuite laisser place à l'écran titre. En appuyant sur START vous accédez à un menu où vous pourrez choisir la langue dans laquelle vous souhaitez voir apparaître les textes du jeu. Choisissez une langue avec la flèche multidirectionnelle et validez avec le Bouton START. L'histoire vous est alors résumée. Pour accéder à l'écran suivant utilisez le Bouton START. Après la présentation de l'histoire, vous pourrez accéder au menu d'option ou commencer le jeu. Faites votre choix en utilisant la flèche multidirectionnelle et en validant avec le Bouton START.

OPTIONS

Utilisez les directions haut et bas pour passer

d'une option à l'autre, puis les directions droite et gauche pour choisir leur caractéristique. Validez ensuite avec le Bouton Start.

- Vous pouvez choisir le niveau de difficulté: Facile, Moyen, Dur. Plus le niveau de difficulté sera difficile plus vous rencontrerez de pièges tendus par les armées de César.
- Vous pouvez choisir de jouer avec ou sans musique : ON / OFF.

"CONTINUES"

N'oubliez pas qu'une partie se termine lorsque vous êtes à court de point de vie. Pour continuer la partie à partir du tableau où vous avez perdu il vous faut auparavant avoir crédité des "CONTINUES". 1 crédit vous est alloué tous les 50 000 points. Il est donc astucieux de collecter un maximum de bonus et d'assommer un maximum de Romains.



JEU

Si vous décidez de commencer le jeu, vous devrez avant d'entrer dans le premier tableau, choisir de jouer avec OBELIX ou avec ASTERIX. Utilisez les directions droite et gauche de la flèche multidirectionnelle pour choisir le personnage. Validez avec START.

LA BARRE DES SCORES

Elle se situe en bas de l'écran, et vous permet d'avoir diverses informations :

Le Score : Il dépend à la fois du nombre de bonus collectés et du nombre d'ennemis assommés.

Le temps : Dès qu'Astérix ou Obélix partent, le temps qui s'affiche en bas à gauche de l'écran diminue. Le temps qu'il reste lorsque Astérix ou Obélix a atteint son but est multiplié par 10 et ajouté au score.

Le nombre d'étoiles : Les trois premiers tableaux de chaque monde contiennent chacun 10 étoiles.

Si vous collectez ces 10 étoiles, vous accédez alors à un tableau bonus. Il y a 12 tableaux bonus à découvrir.

Le nombre de pièces d'or : Dès que vous avez collecté 50 pièces d'or vous obtenez une vie supplémentaire.

La barre d'énergie : Elle contient 8 réserves que vous épuiserez lorsque vous serez heurté par un ennemi ou que vous remplirez en collectant les bonus.

Le nombre de vie : Le chiffre à côté du visage d'Astérix ou d'Obélix (selon si vous avez choisi l'un ou l'autre) vous donne le nombre de vies qu'il vous reste.

LA PAUSE

Si vous souhaitez interrompre momentanément le jeu, appuyez sur le Bouton Start. Vous verrez alors apparaître le mot pause dans la barre des scores. Appuyez à nouveau sur le Bouton Start pour reprendre la partie.

LES ACTIONS POSSIBLES

Pour courir : appuyez deux fois de suite et maintenez la direction gauche ou droite de la flèche multidirectionnelle.

Le saut : pour sauter appuyez sur le Bouton A.

Le coup de poing : pour donner un coup de poing appuyez sur le Bouton B...

Le super coup de poing : pour donner un super coup de poing, maintenez le Bouton B appuyé, puis relâchez-le lorsque votre ennemi est tout près de vous.

Pour se baisser : appuyez sur le bas de la flèche multidirectionnelle.

Pour descendre et monter à l'échelle : utilisez les directions haut et bas de la flèche multidirectionnelle.

LES BONUS

Tout au long de votre parcours vous allez pouvoir reprendre de l'énergie en collectant de la nourriture locale : des cuisses de sanglier, du fromage, de la pastèque ou des poulets rôtis.

Attention certains de ces bonus sont cachés dans des blocs.



L'ÉPOPÉE D'ASTÉRIX ET D'OBÉLIX :

CHEZ LES BRETONS

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

Les Romains disposent au départ de 4 points en mode facile, 9 points en mode normal et 14 points en mode difficile. Le but du jeu est de marquer et de transformer un essai, en mode facile, 2 essais, en mode normal et 3 essais en mode dur. A chaque fois que le joueur est intercepté par un joueur il perd un point de vie.

EN HELVETIE

Le banquier Zurix a disparu, vous devez donc vous diriger en Helvétie pour le retrouver.

Zurix a souvent mentionné l'inviolabilité de ses coffres ce qui pourrait être une merveilleuse cachette. Mais un tonneau de poudre ne viendrait-il pas à bout de ces solides coffres en pierre?

AUX JEUX OLYMPIQUES

Affronter des athlètes de tous les pays et tout spécialement des athlètes romains amuserait certainement nos héros. Alors pas un instant à perdre, il vous faut parvenir en Grèce et participer aux jeux Olympiques.

Vous devrez participer à trois épreuves, vous avez pour chacune d'elle trois essais. Pour finir vainqueur vous devez gagner au moins deux des trois épreuves.

La course à pied : Pour courir, il vous faudra appuyer de façon répétitive sur le Bouton B.

Le saut de Haie : Vous courrez en appuyant de manière répétitive sur le Bouton B et vous sauterez les haies en appuyant sur le Bouton A.

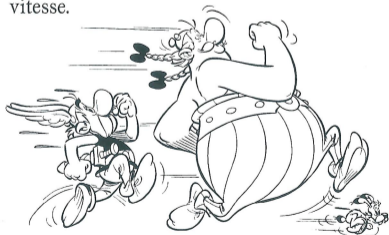
Le lancé de javelot : Pour courir avec le javelot appuyez sur B. Appuyer répétitivement sur B vous permettra de courir et d'augmenter la puissance du lancé du javelot. Pour freiner, il vous faudra maintenir le Bouton A jusqu'à l'arrêt complet. L'angle du lancé apparaît alors dans la barre des scores. Relâchez le Bouton A lorsque vous avez choisi un angle. Pour freiner appuyer sur le Bouton A, vous verrez alors apparaître à l'écran l'angle que souhaitez donner au javelot. Tant que vous n'avez pas lâché le Bouton A l'angle s'aggrandit. Pour lancer le javelot lâchez le Bouton A.

EN HISPANIE

Soupalognon y crouton, le terrible et fier chef espagnol a été enlevé et emmené à Hispalis pour

participer à une corrida. Malheureusement les Romains lui ont fait boire une terrible potion et le combat semble perdu d'avance. Pas une minute à perdre rejoignez l'Espagne et prenez sa place dans l'arène.

La corrida : Vous pourrez courir en vous servant des directions de la flèche multidirectionnelle. Dans ce cas présent, pour accélérer vous utiliserez le Bouton B; Vous verrez une jauge à l'écran qui vous indiquera votre vitesse.





INFOGRAMES garantit à l'acheteur initial de ce produit INFOGRAMES que le support sur lequel est enregistré le programme informatique est exempt de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication pour un période de quatre vingt dix (90) jours à compter de la date d'achat. Ce logiciel INFOGRAMES est vendu "tel quel" sans aucune garantie expresse ou implicite, et INFOGRAMES n'est responsable d'aucune perte ni aucun dommage résultant de l'utilisation de ce programme. Pour une période de quatre vingt dix (90) jours, INFOGRAMES, accepte de réparer ou de remplacer, à sa discrétion, gratuitement, tout logiciel INFOGRAMES, qui aura été retourné au Service Clientèle, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat. Le remplacement gratuit de la cartouche à l'acheteur initial représente toute l'étendue de notre responsabilité.



Veuillez-vous adresser à :

INFOGRAMES

84, rue du 1er Mars 1943 - 69628 Villeurbanne Cedex - FRANCE

Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut du produit logiciel INFOGRAMES résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins. Ce programme ainsi que la documentation et le matériel qui l'accompagnent sont protégés par les lois nationales et internationales sur le copyright. Le stockage dans un système de récupération, la reproduction, la traduction, la location, le prêt, la diffusion, et la représentation publique sont strictement interdits sans l'autorisation écrite et expresse d'INFOGRAMES.



Astérix & OBÉLIX



WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

Doorlezen voordat u dit videogame-systeem in gebruik neemt of het door uw kinderen laat gebruiken. Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijkse leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videospelletjes kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad. Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen. Wij raden ouders aan om toezicht te houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij uzelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videospel één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onwillekeurige bewegingen of stuiptrekkingen.

VOORZORGSMAATREGELEN BIJ GEBRUIK

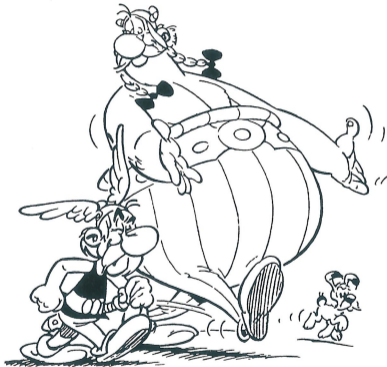
- Ga niet te dicht bij het beeldscherm staan. Ga op ruime afstand van het TV-scherm zitten, zover de lengte van de kabel dit toelaat.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm.
- Ga niet spelen, indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 à 15 minuten rusten.

DE OBELIX CASSETTE ZORGVULDIG BEHANDELEN

- Na het spelen met OBELIX, de cassette weer in de houder plaatsen.
- De cassette niet aan water, vuil, overmatige hitte of intense kou blootstellen. Een eventueel nat geworden cassette eerst goed laten drogen alvorens deze weer te gebruiken.
- Nooit proberen de cassette uit elkaar te halen.
- De cassette niet buigen en van heftige schokken vrijwaren.
- De cassette door middel van een doek met water en zeep reinigen. Nooit parafine, oplos- en verdunningsmiddelen of alcohol gebruiken.

HET VERHAAL

Julius Caesar heeft nooit kunnen leven met het idee dat een klein Gallisch dorpje hem het hoofd kon bieden. Om de onverzettelijke Galliërs tot inkeer te brengen, heeft hij zelfs een gigantische omheining om het dorp laten bouwen om hen gevangen te houden! Eindelijk kan er vrede over het hele Romeinse Rijk heersen. Maar Caesar heeft een klein detail over het hoofd gezien: de bravoure van Asterix en Obelix. Na de bouw van de omheining wordt afgesproken dat Asterix en Obelix het hele rijk door zullen trekken om de zaak op stelten te zetten. En om Caesar te bewijzen dat de Galliërs kunnen gaan en staan waar ze willen, hebben ze besloten uit elk land een souvenir voor hem mee te brengen.



START VAN HET SPEL

De cassette van Asterix en OBELIX in de Game Boy of de Super Game Boy doen en het apparaat aanzetten. Na het NINTENDO scherm verschijnt het titelscherm.

Door Start in te drukken kom je in een menu waar je de taal van de teksten kunt kiezen. Met de vierpuntsdruktoets een taal kiezen en bevestigen met Start. Je krijgt een samenvatting van het verhaal te zien. Met Start kan je naar het volgende scherm gaan. Na de samenvatting is het mogelijk naar het optiemenu te gaan of het spel te beginnen. Met de vierpuntsdruktoets een keuze maken en bevestigen met Start.

OPTIES

De pijlen "omhoog" en "omlaag" gebruiken om van de ene optie naar de andere te gaan, en met

de linker en rechter pijlen de instelling kiezen. Vervolgens met Start bevestigen.

- Je kunt de moeilijkheidsgraad instellen: Eenvoudig (Easy), Middelmatig (Medium), Moeilijk (Hard). Hoe hoger de moeilijkheidsgraad, hoe meer vallen het leger van Caesar voor je in petto heeft.
- Je kunt met of zonder muziek spelen: ON / OFF.

CONTINUES

Vergeet niet dat het spel afgelopen is als je geen levenspunten meer hebt. Om het spel verder te spelen op het niveau waar je hebt verloren, moet je CONTINUE's verzamelen. Je krijgt 1 krediet per 50 000 punten. Je moet daarom nodig zoveel mogelijk bonussen verzamelen en natuurlijk een maximaal aantal Romeinen uitschakelen.

SPEL

Alvorens het spel te beginnen en het eerste niveau te spelen, moet je kiezen of je met OBE-LIX of ASTERIX op avontuur wilt. Met de linker en rechter pijlen van de vierpuntsdruktoets je held kiezen en met Start bevestigen.

DE SCOREBALK

De scorebalk verschijnt onder in het scherm en geeft diverse informatie:

De score: De score hangt van het aantal verzamelde bonussen en het aantal uitgeschakelde vijanden af.

De tijd: De tijd - die links onder in het scherm wordt aangegeven - begint te lopen zodra Asterix of Obelix vertrekt. De tijd die overblijft als Asterix of Obelix het doel heeft bereikt, wordt met 10 vermenigvuldigd en bij de score geteld.

Het aantal sterren: De eerste drie niveaus

van elke wereld bevatten elk 10 sterren. Als je deze 10 sterren weet te vinden, kom je in een bonusniveau. Er zijn 12 bonusniveaus die je kunt spelen.

Het aantal goudstukken: Je krijgt een extra leven zodra je 50 goudstukken hebt verzameld.

De energiebalk: De energiebalk heeft 8 reserves die je verbruikt als je door een vijand wordt geraakt of die je weer aanvult door bonussen te verzamelen.

Het aantal levens: Het getal naast het gezicht van Asterix of Obelix (afhankelijk van je keuze) geeft het aantal resterende levens aan.

DE PAUZE

Om het spel tijdelijk te onderbreken, Start indrukken. Je ziet dan het woord pauze in de scorebalk verschijnen. Je kunt het spel verder spelen door opnieuw Start in te drukken.

ACTIES

Om te rennen, twee maal de linker of rechter pijl van de vierpuntsdruktoets indrukken en vasthouden.

Springen: knop A indrukken om te springen.

Vuistslag: knop B indrukken om een vuistslag uit te delen.

Supervuistslag: voor een supervuistslag, knop B ingedrukt houden en loslaten als de vijand vlak voor je staat.

Bukken: de pijl "omlaag" van de vierpuntsdruktoets indrukken.

Langs de ladder omhoog en omlaag klimmen: de bovenste en onderste pijlen van de vierpuntsdruktoets gebruiken.

DE BONUSSEN

Tijdens je omzwervingen kan je weer energie opdoen door plaatselijke specialiteiten te verzamelen: zwijnebout, kaas, watermeloen of geroosterde kip.

Pas op: enkele van deze bonussen zijn in blokken verstopt.



HET AVONTUUR VAN ASTERIX EN OBELIX

BIJ DE BRITTEN

Je begint de reis in Groot-Brittannië, waar je het rugbyteam moet bevrijden dat in de Toren van Londinium is opgesloten. De deuren zijn behoorlijk stevig en je hebt dan ook een sterke vuist nodig om ze open te slaan. De Romeinen beschikken bij de start over 4 punten in de eenvoudige speelwijze, over 9 punten in de normale speelwijze en over 14 punten in de moeilijke speelwijze. Het doel van het spel is te scoren door 1 try om te zetten in de eenvoudige speelwijze, 2 try's in de normale speelwijze en 3 try's in de moeilijke speelwijze. Telkens als de speler wordt gestopt door een andere, verliest hij een levenspunt!

BIJ DE HELVETIËRS

De bankier Zurix is verdwenen en je moet dus

naar Helvetië gaan om hem terug te vinden. Zurix heeft het vaak over de onschendbaarheid van zijn kluisen gehad en dit kon wel eens een perfecte schuilplaats zijn. Kunnen deze sterke stenen kluisen met een ton kruit worden geopend?

BIJ DE OLYMPISCHE SPELEN

Onze helden zullen het vast wel spannend vinden hun krachten te meten met atleten uit alle landen en met name de Romeinse atleten eens geducht op de proef te stellen. Je hebt geen moment te verliezen: op naar Griekenland om aan de Olympische Spelen deel te nemen. Je moet aan drie onderdelen meedoen. Per onderdeel heb je recht op drie kansen. Je moet minstens twee van de drie wedstrijden winnen om tot winnaar uitgeroepen te worden.

Wedloop: om te rennen, knop B herhaaldelijk indrukken.

Hordenloop: om te rennen, knop B herhaaldelijk indrukken en knop A indrukken om de horden te nemen.

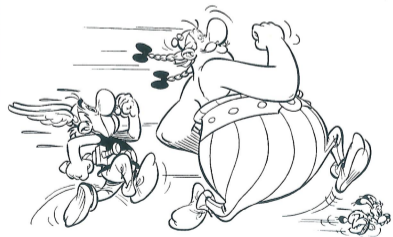
Speerwerpen: Toets herhaaldelijk indrukken om te rennen en de kracht waarmee je de speer gooit te vergroten. Om te stoppen, knop A ingedrukt houden tot de complete stilstand. De hoek waaronder wordt geworpen verschijnt in de scorebalk. Knop A loslaten zodra je de goede hoek hebt bereikt.

IN HISPANIA

Paella y Peseta, de gevreesde en trotse Spaanse chef, is ontvoerd en naar Hispalis gebracht om aan een stieregevecht deel te nemen. De Romeinen hebben hem echter een verschrikkelijke drank te drinken gegeven en het gevecht lijkt dan ook bij voorbaat verloren.

Geen moment te verliezen: snel naar Spanje om zijn plaats in de arena in te nemen.

Het stieregevecht: Je kunt rennen door de pijlen van de vierpuntsdruktoets te gebruiken. Om hier te versnellen, knop B gebruiken: de snelheidsmeter op het scherm geeft je snelheid aan.





CREDITS

Programmed by: Ricardo Fernandez , Daniel Lopez.

Graphics: Ruben Gomez, Sergio Palacios, Alberto Plequezuelos.

Sound: Alberto Jose Gonzalez.

Direction & design: Stéphane Baudet, Ruben Gomez.

Executive Producer: Edith Protière.

Production: Bruno Bonnell.

Thanks to: Isidro Gilabert et Nicolas Pothier.



© 1995 INFOGRAMES MULTIMEDIA - © 1995 LES EDITIONS ALBERT RENE/GOSCINNY - UDERZO

Zet het Game Boy Game Pak patroon op juiste wijze in de Super Game Boy adaptor. Steek vervolgens de Super Game Boy in het Super NES speeltoestel en zet de spanningsschakelaar van de Super NES in de ON stand. Voor meer bijzonderheden aangaande de bediening, lees uw gebruiksaanwijzingen voor de Super Game Boy en/of de Super NES.

Insérer soigneusement le Game Boy Game Pak dans le Super Game Boy. Insérer ensuite le Super Game Boy dans le Super NES et mettre l'interrupteur de marche/arrêt du Super NES sur la position marche (ON). Pour le plus amples informations d'utilisation, voir le mode d'emploi du Super Game Boy et/ou du Super NES.