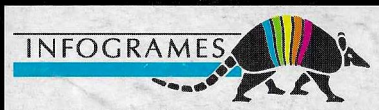


Astérix & OBÉLIX



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



SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM™

INSTRUCTION
BOOKLET



LICENSED BY



Nintendo

Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland
 Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
 Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar deze informatie
 Behåll denna information / Behold denne information / Pidä tämä tieto

NINTENDO ©, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

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

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASSEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU 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 HOOG KwaliteitsEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEM VAN SPELEN EN ACCESSOIRES ALTUD OP DIT ZEGEL. ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN, TÄRKYSTÄ AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ. MUUTA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.



WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

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.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELCASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

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.

OBS : LÅS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

Asterix & OBELIX



THE STORY	4
COMMANDS	5
TO START THE GAME	6
OPTIONS	6
THE SCORE BAR	7
POSSIBLE ACTIONS	8
BONUSES	9
SPECIAL SEQUENCES	10

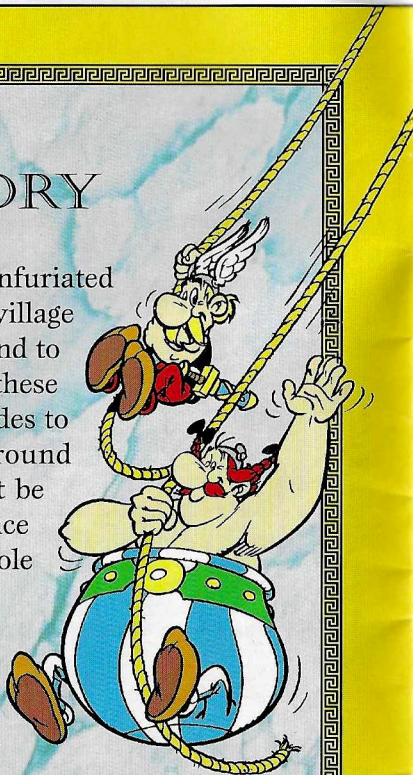
THE STORY

Caesar has always been infuriated by the idea that a Gaulish village can resist him. To put an end to the problems caused by these indomitable Gauls, he decides to have a palisade built around their village: so they won't be able to get out! At last peace would reign over his whole Empire.

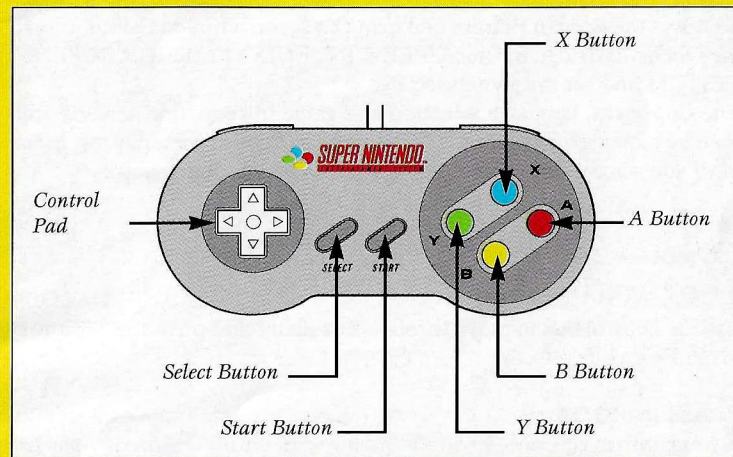
But Caesar has forgotten one minor detail - these Gauls are truly indomitable.

Once the palisade is built, it is agreed that Asterix and Obelix will travel the entire Empire to spread unrest.

To prove to Caesar that the Gauls are free to go wherever they wish, they will bring back a souvenir from each country visited.



COMMANDS



Control pad:moves Obelix or Asterix
 moves the cursor through the menus

B Button:jump

A Button:punch or super punch

Y Button:run

START Button:to start the game
 to pause
 to confirm options



TO START THE GAME

To travel the Roman Empire and bring back souvenirs to Caesar, insert the Obelix cartridge in the SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM and set the switch to ON.

The Copyright, language selection and game introduction screens will then be displayed in that order. To move to the next screen, press Start until you obtain the selection menu which offers three choices:

- **START 1 PLAYER**
- **START 2 PLAYERS**
- **OPTIONS**

Use the control pad to move through this menu and press the B Button to confirm your selection.

PLAYER MODE

If you confirm this option, you will play with either Obelix or Asterix.

PLAYER MODE

If this option is confirmed you will play with Asterix and Obelix.

OPTIONS

This menu allows you to change the following parameters:

- Difficulty level: easy-medium-hard
- Player 1: character selection
- Player 2: character selection
- Music: Mono/Stereo
- Music: On/Off
- Password: see next page
- Return: to leave the option menu and return to the selection menu.



PASSWORD

Press the right or left direction on the control pad to move the cursor to the desired position.

Press the up or down direction on the control pad to select one of the characters.

Press START to confirm your selection.

THE SCORE BAR

ASTERIX' HEAD:

The figure below Asterix' head tells you how many lives you have left.

OBELIX' HEAD:

The figure below Obelix' head tells you how many lives you have left.



ENERGY BAR:

This appears beneath the score. When it is empty, you lose a life.

SCORE:

This is next to Obelix or Asterix. It depends on the number of bonuses collected, the number of enemies hit and the time spent in a scene.

TIME:

As soon as Asterix or Obelix set out, a countdown starts. The time left when Asterix or Obelix reach the end of a level is multiplied by 100 and added to the score.



PAUSE: If you want to stop playing for a moment in the middle of a game, press the START Button. To go back to the game, press this Button once more.

POSSIBLE ACTIONS



WALK To walk, use the right and left directions on the control pad.

RUN To run, press the Y Button and the right and left directions on the control pad.

DUCK To duck, press down on the control pad.

JUMP To jump, press the B Button.

PUNCH To throw a punch, press the A Button.

SUPER PUNCH To throw a super punch, keep the A Button pressed then release at the moment you deliver the blow.

CLIMB UP OR DOWN A LADDER To climb up or down a ladder, use the up or down directions on the control pad.

GET OFF A PLATFORM To get down from a platform, duck and press the B Button.



BONUSES

Throughout your travels you will be able to recharge your energy by collecting local food. But take care, some of these bonuses are hidden in blocks which you will have to break.



Collecting one of the following bonuses: **LEG OF BOAR, WATERMELON, FISH, FRUIT, CHEESE** will give you additional energy.



GOLD COINS: collecting 50 gold coins gives you an extra life.



1 UP: this sign means you have won an extra life.



GOURD OF MAGIC POTION: enables Asterix to hit his enemies automatically and makes you invincible for a few seconds.



ROAST BOAR: enables Obelix to hit his enemies automatically and makes you invincible for a few seconds.



STARS: You can collect stars throughout the game. There are 10 per level. If you find all ten hidden in a level you access a BONUS stage.

BONUS STAGES

There are 16 bonus stages to be discovered in this game!

SPECIAL SEQUENCES

IN BRITAIN



You will start your journey in Great Britain where you must come to the rescue of the rugby team imprisoned in the Tower of London. The doors are really solid and a hard punch will be needed to open them.

Then, to make sure the team wins, you will take part in a rugby match!

The Romans start with 4 points in easy mode, 6 points in normal mode and 9 points in difficult mode. The aim of the game is to score and convert 1 try in easy mode, 2 tries in normal mode and 3 tries in difficult mode.

Use the following commands for the match:

Control pad right or left to run to the right or left.

Control pad downwards to avoid an opponent by ducking.

B Button to avoid an opponent by jumping.

A Button to pass the ball from Obelix to Asterix or vice-versa.

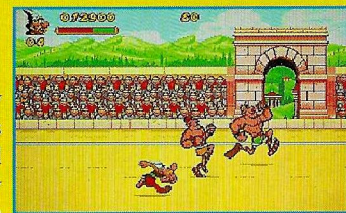
IN SWITZERLAND

Zurix, the banker, has disappeared, so travel to Helvetia to find him. Zurix often talks about how secure his safes were which could be the ideal hiding place. So how can you open them? Perhaps a barrel of gun-powder could destroy these solid stone coffers?



IN GREECE

(AT THE OLYMPIC GAMES)



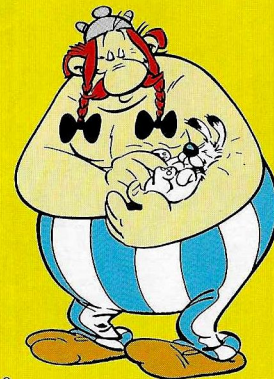
Obelix and Asterix would really enjoy competing against athletes from all over the world, but they will have to prepare themselves quickly because the Roman athletes have already started intensive training. There's not a moment to lose ...

You have to compete in three events and you can have three attempts at each of them. To be champion, you must win at least two out of three events.

THE RUNNING EVENT: To run, press the Y Button repeatedly.

THE HURDLES: Run by pressing the Y Button repeatedly and jump the hurdles by pressing the B Button.

THE JAVELIN: To run with the javelin, press the Y Button repeatedly. The faster you run the more powerful your throw will be. To stop, hold down the B Button until you stand still. The angle of your throw will then appear on the screen. Release the B Button when you have chosen your angle and the javelin will then be thrown.

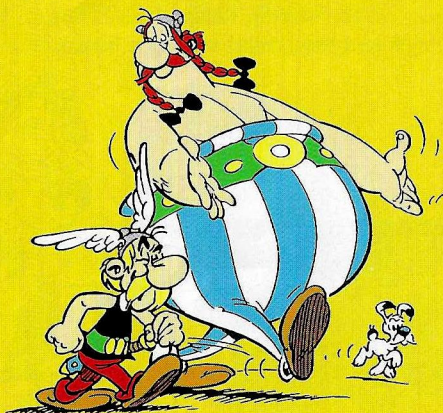
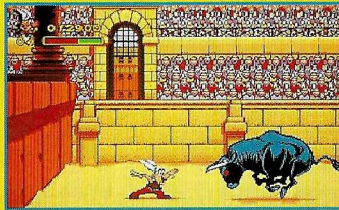


IN SPAIN

Huevos y Bacon, the proud and terrible Spanish chief has been kidnapped in order to take part in a bullfight. But the Romans have made him drink a horrible potion and the fight seems lost from the start. There's not a minute to lose, go to Spain and take his place in the arena.

THE BULLFIGHT

You can use the directions on the control pad to run. To accelerate press the Y Button repeatedly. You will see a gage on the screen indicating your speed. To keep away from the charging bull, press the B Button to jump behind the refuge and protect yourself from the bull.



LA HISTORIA	14
LOS COMANDOS.....	15
INICIAR EL JUEGO.....	16
OPCIONES	16
MARCADOR.....	17
ACCIONES POSIBLES	18
BONUS.....	19
SECUENCIAS ESPECIALES.....	20

LA HISTORIA

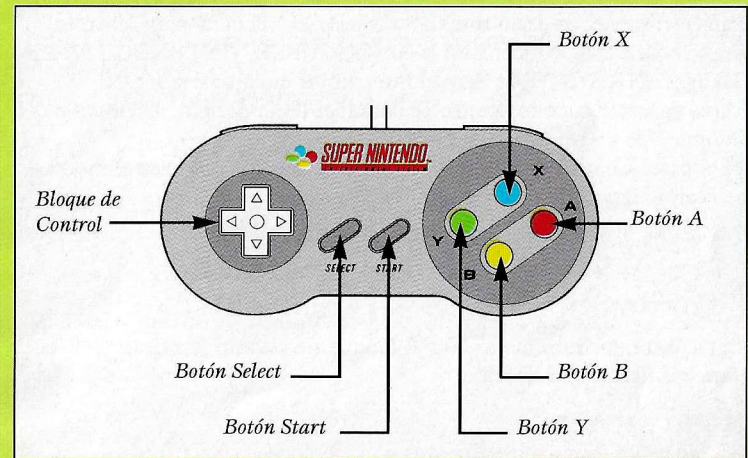
Desde siempre, César ha rechazado la idea que un pueblo galo se le pueda resistir. Para poner fin a los problemas causados por estos irreductibles galos, ha decidido hacer construir una enorme empalizada alrededor del pueblo: ¡ya no podrán salir!. Por fin podrá reinar la paz en todo su Imperio.

Pero César se ha olvidado de un detalle: estos galos son realmente irreductibles.

Una vez construida la empalizada, han acordado que Astérix y Obélix recorran todo el Imperio para sembrar el desorden. Para demostrarle al César que los galos son libres de ir donde les plazca, le traerán un recuerdo de cada uno de los países que recorran.



LOS COMANDOS



Bloque de control:desplazar Obélix o Astérix
desplazar el cursor en los menús

Botón B:saltar

Botón A:puñetazo o superpuñetazo

Botón Y:correr

Botón START:iniciar el juego
hacer una pausa
confirmar las opciones



INICIAR EL JUEGO

Para recorrer el Imperio romano y traerle los recuerdos al César, introduce el cartucho de Obélix en la consola SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM y pon el interruptor en la posición ON.

Verás aparecer sucesivamente las pantallas de Copyright, de elección del idioma y de presentación del juego.

Para pasar de una a otra, pulsa START hasta que aparezca el menú de selección, que ofrece tres posibilidades:

- **START 1 PLAYER (INICIAR 1 JUGADOR)**
- **START 2 PLAYERS (INICIAR 2 JUGADORES)**
- **OPTIONS (OPCIONES)**

Desplázate por este menú con el bloque de control y pulsa el botón B para confirmar tu selección.

MODO 1 JUGADOR

Si confirmas esta opción, jugarás con Obélix o Astérix.

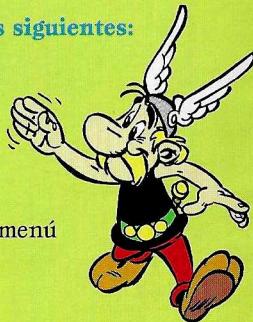
MODO 2 JUGADORES

Si confirmas esta opción, jugarás con Obélix y Astérix.

OPCIONES

Este menú te permite modificar los parámetros siguientes:

- El nivel de dificultad: fácil-medio-chungo
- Jugador 1 : selección del personaje
- Jugador 2 : selección del personaje
- Música: mono-estéreo
- Música: on/off (puedes oírla o suprimirla)
- Contraseña: ver más adelante
- Salir: para salir del menú de opciones y volver al menú de selección



CONTRASEÑA

Pulsa la dirección derecha o izquierda del bloque de control para desplazar el cursor hasta la posición deseada.

Pulsa la dirección arriba o abajo del bloque de control para seleccionar uno de los personajes.

Pulsa START para confirmar tu selección.

MARCADOR

LA CABEZA DE ASTÉRIX:

La cifra debajo de la cabeza de Astérix indica el número de vidas que te quedan.

LA CABEZA DE OBÉLIX:

La cifra debajo de la cabeza de Obélix indica el número de vidas que te quedan.



LA BARRA DE ENERGÍA:

Aparece bajo la puntuación. Cuando se vacía pierdes una vida.

LA PUNTUACIÓN:

Está al lado de Obélix o de Astérix. Depende del número de bonus recogidos, del número de enemigos eliminados y del tiempo pasado en un cuadro.

EL TIEMPO:

La cuenta atrás empieza a partir del momento en que Astérix u Obélix sale. El tiempo que queda cuando Astérix u Obélix haya logrado su objetivo (fin de un nivel) se multiplica por 100 y se suma a la puntuación.



FUNCIÓN DE PAUSA: Si deseas interrumpir momentáneamente el juego durante la partida, pulsa el Botón START. Para reanudar la partida, vuelve a pulsar este botón.

ACCIONES POSIBLES



ANDAR

Para andar, utiliza las direcciones derecha o izquierda del bloque de control.

CORRER

Para correr, pulsa el Botón Y y las direcciones derecha o izquierda del bloque de control.

AGACHARSE

Para agacharte, pulsa la parte inferior del bloque de control.

SALTAR

Para saltar, pulsa el Botón B.

DAR UN PUÑETAZO

Para dar un puñetazo, pulsa el Botón A.

DAR UN SUPER PUÑETAZO

Para dar un superpuñetazo, mantén apretado el Botón A y suéltalo en el momento de golpear.

SUBIR O BAJAR LA ESCALERA

Para subir o bajar, utiliza las direcciones arriba y abajo del bloque de control.

BAJAR DE UNA PLATAFORMA

Para bajar de una plataforma, agáchate y pulsa el Botón B.

BONUS

Durante todo el recorrido podrás recuperar energía recogiendo alimentos locales. ¡Atención!, algunos de estos bonus están ocultos en bloques que tendrás que romper.



Recoger uno de los bonus siguientes:

PATA DE JABALI, SANDIA, PESCADO, FRUTA, TROZO DE GRUYERE, te proporciona energía suplementaria.



LAS MONEDAS DE ORO: 50 monedas de oro recogidas dan una vida suplementaria.



1UP: Esta indicación significa que has ganado una vida suplementaria.



LA CANTIMPLORA DE POCION MAGICA: permite a Astérix golpear automáticamente a los enemigos y te hace invencible durante unos segundos.



UN JABALI ASADO: Le permite a Obélix golpear automáticamente a los enemigos y te hace invencible durante unos segundos.



LA ESTRELLA: Durante el juego puedes recoger estrellas. Hay 10 estrellas ocultas en cada cuadro. Si encuentras todas las estrellas en cada uno de los cuadros accederás a un cuadro de BONUS.

FASES DE BONUS

En el juego hay 16 fases de bonus por descubrir.

SECUENCIAS ESPECIALES

EN BRETAÑA



Comenzarás tu viaje por Gran Bretaña, donde tendrás que ayudar al equipo de rugby, que está prisionero en la Torre de Londres. Las puertas son más que robustas y será necesario un buen puñetazo para abrirlas. Después, para asegurarte del triunfo del equipo, ¡tendrás que participar en el partido de rugby!

Los Romanos disponen al principio de 4 puntos en modo fácil, 6 puntos en modo normal y 9 puntos en modo difícil. El objetivo del juego es marcar y transformar 1 ensayo en modo fácil, 2 ensayos en modo normal y 3 ensayos en modo difícil.

Para el partido de rugby tendrás que utilizar los siguientes comandos:

El bloque de control a derecha o a izquierda (para correr hacia la derecha o hacia la izquierda)

El bloque de control hacia abajo para evitar a un adversario agachándote.

El Botón B para esquivar a un adversario saltando.

El Botón A para pasar el balón de Obélix a Astérix y viceversa.

EN HELVECIA

El banquero Zurix ha desaparecido, así que tienes que ir a Helvecia a buscarlo. Zurix habla mucho de la inviolabilidad de sus cajas fuertes que pueden ser un escondrijo seguro. ¿Cómo abrirlas? ¿Quizá un barril de pólvora pueda acabar con estos robustos cofres de piedra?



EN GRECIA

(EN LOS JUEGOS OLIMPICOS)

A Obélix y Astérix les divertirá mucho enfrentarse a atletas de todos los países; sin embargo, van a tener que prepararse rápidamente, porque los atletas romanos ya han iniciado un entrenamiento intensivo. No hay que perder ni un minuto.

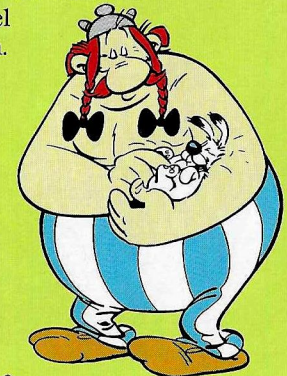
Tendrás que participar en tres pruebas, para cada una de las cuales dispones de tres ensayos. Para salir vencedor deberás vencer al menos en tres pruebas.



LA CARRERA PEDESTRE: Para correr, tendrás que pulsar repetidamente el Botón Y.

LA CARRERA DE OBSTACULOS: Corre pulsando repetidamente el Botón Y y salta los obstáculos pulsando el Botón B.

EL LANZAMIENTO DE JABALINA: Para correr con la jabalina pulsa repetidamente el Botón Y. Cuanto más aprisa corras más aumentarás la potencia del "lanzador" de jabalina. Para frenar tendrás que mantener apretado el Botón B hasta parar por completo. Entonces aparece en la pantalla el ángulo del "lanzador". Cuando hayas elegido un ángulo, suelta el Botón B y entonces se lanzará la jabalina.

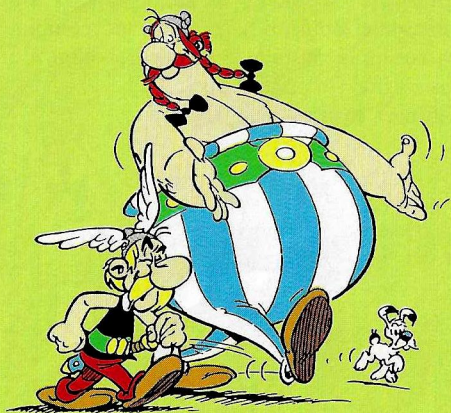
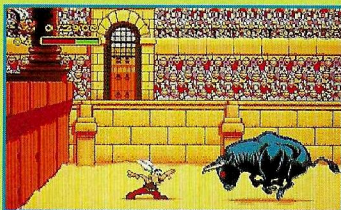


EN HISPANIA

A Sopalajo de Arriérez y Torrezno, el fiero y terrible jefe español se lo han llevado para que toree en una corrida. Pero los Romanos le han hecho beber un terrible veneno y la batalla parece perdida. No hay tiempo que perder, vuelve a España y ocupa su puesto en la arena.

LA CORRIDA

Puedes correr utilizando las direcciones del bloque de control. Para acelerar, pulsa repetidamente el Botón Y. Una barra de la pantalla te indicará la velocidad que llevas. Para protegerte de las embestidas del toro, pulsa el Botón B para saltar detrás del burladero que te aleja del ruedo y te protege del toro.



LA STORIA.....	24
I COMANDI	25
COMO COMINCIARE	26
OPZIONI	26
BARRA DEI PUNTEGGI	27
AZIONI POSSIBILI	28
I BONUS.....	29
SEQUENZE SPECIALI	30

LA STORIA

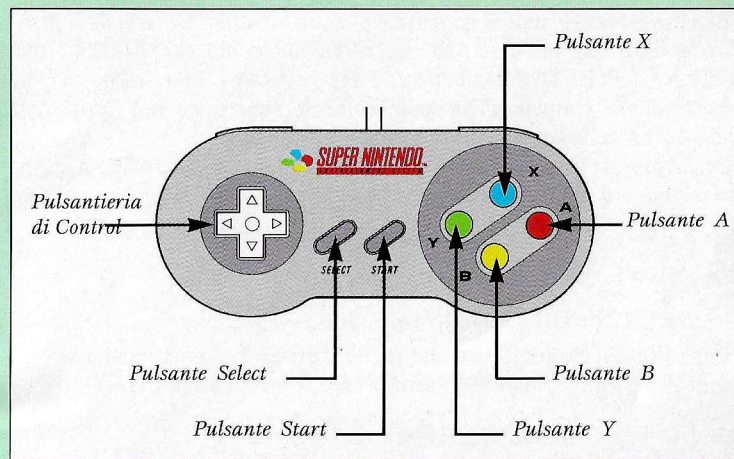
Cesare va su tutte le furie all'idea che un villaggio gallico possa opporgli resistenza. Per porre fine ai guai che gli procurano quegli irriducibili Galli, decide allora di fare costruire una gigantesca palizzata intorno al loro villaggio: così non potranno più uscirne e finalmente la pace regnerà nel suo impero!

Ma Cesare ha dimenticato un piccolo dettaglio: i Galli sono veramente irriducibili.

Non appena la palizzata è costruita, Asterix e Obelix decidono di attraversare tutto l'impero per gettarvi lo scompiglio. E per dimostrare a Cesare che i Galli sono liberi di andare dove pare loro porteranno un ricordo da ogni paese attraversato.



I COMANDI



Pulsantiera di controllo:serve a spostare Obelix o Asterix per spostare il cursore lungo i menù

Pulsante B:per saltare

Pulsante A:per sferrare un pugno o un superpugno

Pulsante Y:per correre

Pulsante START:per iniziare il gioco
per fare una pausa
per confermare le opzioni



COME COMINCIARE

Per attraversare l'Impero romano e portare ricordi a Cesare, devi inserire la cartuccia del gioco Obelix nell'apparecchio del SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM e portare l'interruttore su ON. Vedrai allora comparire in successione le schermate del Copyright, della scelta della lingua e di presentazione del gioco.

Per passare da una videata all'altra, devi premere su Start fino a quando compare il menù di selezione che ti offre tre possibilità:

- **START 1 PLAYER (MODO 1 GIOCATORE)**
- **START 2 PLAYERS (MODO 2 GIOCATORI)**
- **OPTIONS (OPZIONI)**

Per spostare il cursore in questo menù, devi utilizzare la pulsantiera di controllo e premere poi il Pulsante B per confermare la tua scelta.

MODO 1 GIOCATORE

Se scegli questa opzione puoi giocare con Obelix oppure Asterix.

MODO 2 GIOCATORI

Scegliendo questa opzione puoi giocare con Asterix e Obelix.

OPZIONI

In questo menù puoi modificare i seguenti parametri:

- Difficulty (livello di difficoltà):
easy (facile) -medium (medio) -hard (difficile)
- Player 1 (Giocatore 1): scelta del personaggio
- Player 2 (Giocatore 2): scelta del personaggio
- Musica: mono/stereo
- Musica: on/off (puoi ascoltarla oppure disattivarla)
- Parola d'ordine (password): vedi più avanti
- Return (Ritorno): per uscire dal menù delle opzioni e ritornare al menù di selezione



PAROLA D'ORDINE (PASSWORD)

Utilizza le direzioni destra o sinistra della pulsantiera di controllo per portare il cursore nella posizione desiderata.

Utilizza le direzioni alto o basso con la pulsantiera di controllo per selezionare uno dei personaggi.

Utilizza START per confermare la tua scelta.

BARRA DEI PUNTEGGI

LA TESTA DI ASTERIX:

Il numero che compare sotto la testa di Asterix ti indica il numero di vite che ti restano.

LA TESTA DI OBELIX:

Il numero che compare sotto la testa di Obelix ti segnala il numero di vite che ti restano.



LA BARRA DELL'ENERGIA:

E' visualizzata sotto il punteggio. Quando è vuota perdi una vita.

IL TEMPO:

Dal momento in cui Asterix oppure Obelix partono per il loro viaggio inizia un conto alla rovescia. Il tempo che rimane quando Asterix oppure Obelix hanno raggiunto la fine del livello viene moltiplicato per 100 e aggiunto al punteggio.

IL PUNTEGGIO:

E' visualizzato a fianco di Obelix oppure Asterix. Dipende sia dal numero di Bonus che avrai raccolto che dal numero di nemici che riesci ad eliminare e dal tempo che impieghi in un livello del gioco.



PAUSA: Se vuoi interrompere per un po' il gioco devi premere il Pulsante START. Per riprendere il gioco devi premere nuovamente su START.

AZIONI POSSIBILI



CAMMINARE

Per camminare utilizza le direzioni destra o sinistra della pulsantiera di controllo.

CORRERE

Per correre, devi premere il Pulsante Y e utilizzare le direzioni destra o sinistra sulla pulsantiera di controllo.

CHINARSI

Per abbassarti, devi utilizzare la pulsantiera di controllo in basso.

SALTARE

Per saltare, premi il Pulsante B.

SFERRARE UN PUGNO

Per sferrare un pugno, premi il Pulsante A.

SFERRARE UN SUPERPUGNO

Per sferrare un pugno micidiale, devi tenere premuto il Pulsante A e rilasciarlo al momento del colpo.

SALIRE O SCENDERE

Per muoverti su una scala devi utilizzare le direzioni alto e basso sulla pulsantiera di controllo.

SCENDERE DA UNA PIATTAFORMA

Per scendere da una piattaforma devi abbassarti e premere il Pulsante B.

I BONUS

Lungo il tuo percorso potrai riprendere energia raccogliendo cibi e alimenti del posto. Attenzione: alcuni di questi bonus sono nascosti in blocchi che devono prima essere rotti.



Cerca di raccogliere uno dei seguenti bonus: **COSCIOTTO DI CINGHIALE, ANGIURIA, PESCE, FRUTTA, PEZZO DI FORMAGGIO.** Ti daranno energia supplementare.



LE MONETE D'ORO: se ne raccogli 50 ottieni una vita supplementare.



1UP: questa segnalazione ti indica che hai vinto una vita supplementare.



LA BORRACCIA DI POZIONE MAGICA: permette ad Asterix di battere automaticamente i nemici e ti rende invincibile per alcuni secondi.



L'ARROSTO DI CINGHIALE: permette ad Obelix di battere automaticamente i nemici e ti rende invincibile per alcuni secondi.



LA STELLA: durante l'intero gioco puoi anche raccogliere delle stelle. Ce ne sono 10 in ogni livello del gioco. Se riesci a trovarle tutte e dieci in un livello, passerai ad un livello di BONUS.

LIVELLI DI BONUS

In questo gioco vi sono ben 16 livelli di bonus da scoprire!

SEQUENZE SPECIALI

PRESSO I BRITANNI



Inizierai il tuo viaggio nella Grande Bretagna dove ti toccherà aiutare una squadra di rugby che viene tenuta prigioniera nella Torre di Londra. Le porte sono molto massicce e per aprirle dovrai sferrare un bel pugno. Per garantire il successo della squadra dovrai poi partecipare alla partita di rugby!

All'inizio i Romani dispongono di 4 punti nel modo facile, di 6 punti nel modo normale e di 9 punti nel livello difficile. Lo scopo del gioco è di segnare mete e precisamente devi marcare 1 meta nel livello facile, 2 mete nel livello medio e 3 nel livello difficile.

Durante l'incontro di rugby devi utilizzare i seguenti comandi:

La pulsantiera di controllo a destra o a sinistra (per correre a destra o sinistra).

La pulsantiera di controllo in basso per eludere un avversario abbassandoti.

Il Pulsante B per eludere un avversario saltando.

Il Pulsante A per passare la palla da Obelix ad Asterix e viceversa.

PRESSO GLI ELVEZI

Zurix, il banchiere, è scomparso. Devi quindi recarti in Elvezia per ritrovarlo. Zurix aveva spesso menzionato l'inviolabilità delle sue casseforti che possono essere un nascondiglio molto sicuro. Come fare per aprirle? Forse un barilotto di polveri riuscirà a scassinare quelle pesanti casseforti in pietra?



IN GRECIA

(AI GIOCHI OLIMPICI)



Affrontare atleti da tutti i Paesi sarà certamente un bel divertimento per Obelix ed Asterix. Però bisogna prepararsi in fretta, perché gli atleti romani hanno già iniziato ad allenarsi intensamente. Non devi perder tempo, allora...

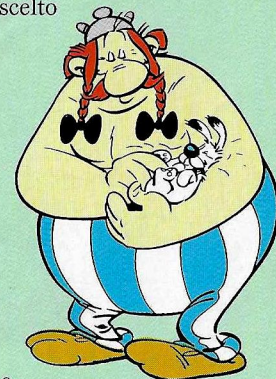
Devi partecipare a tre gare, durante ognuna hai tre tentativi. Per vincere devi superare almeno due delle tre gare.

CORSA: per correre devi premere ripetutamente il Pulsante Y.

CORSA AD OSTACOLI: per correre devi premere ripetutamente il Pulsante Y e per saltare gli ostacoli utilizza il Pulsante B.

LANCIO DEL GIAVELLOTTO: per correre con il giavelotto devi premere il Pulsante Y ripetutamente. Più velocemente correrai e più potente sarà il lancio del tuo giavelotto. Per fermarti devi tenere premuto il Pulsante B fino all'arresto completo. Sullo schermo compare allora l'angolo di lancio che daresti al tuo giavelotto.

Rilasciando il Pulsante B dopo che avrai scelto l'angolo, il giavelotto viene lanciato.

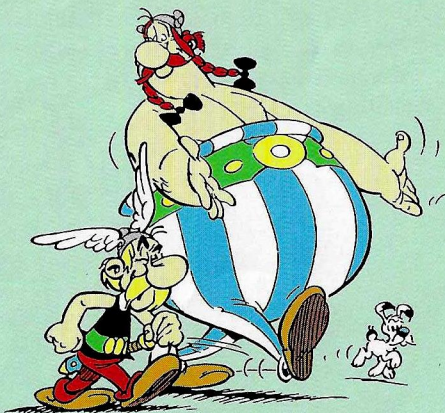
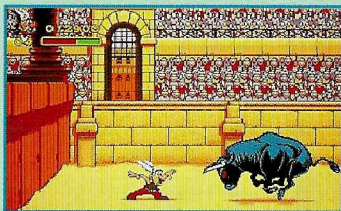


IN IBERIA

Salsadipeperon y Monton, il tremendo e fiero capo iberico, è stato rapito e costretto a partecipare ad una corrida. Ma i Romani gli hanno fatto bere una terribile pozione e la lotta sembra già persa in partenza. Non perdere tempo, devi recarti subito in Spagna per prendere il suo posto nell'arena.

LA CORRIDA

Per correre utilizza le direzioni sulla pulsantiera di controllo. Per accelerare devi premere ripetutamente il Pulsante Y. Sullo schermo viene visualizzata la tua velocità. Per correre al riparo dagli attacchi del toro, premi il Pulsante B, lascerai così l'arena saltando dietro al rifugio che ti tiene al sicuro dal toro..



CREDITS

Programmed by: Isidro Gilabert

Graphics: Nicolas Pothier, David Hamblin
Jean-Marc Toroella, Barry Hutchinson
Pascal Casolari,
Sergio Palacios

Sound: Alberto Jose Gonzalez

Design: Vincent Pelisson

Additional work: Philippe Agripnidis,
Emmanuel Régis

Direction and realisation: Stéphane Baudet

Executive Producer: Edith Protière

Production: Bruno Bonnell

Thanks to: Les Editions Albert René,
all the testing department