

SNSP-XE-FAH

# Astérix



© 1993 LES ÉDITIONS ALBERT RENE GOSWAMI / L'ÉTOILE

Distributed by S.E.P.C.  
 INFOGRAMES  
 84, rue du 1<sup>er</sup> Mars 1943  
 69100 VILLEURBANNE



TM

© INFOGRAMES 1993 - © LES ÉDITIONS ALBERT RENE 1993 - PRINTED IN JAPAN  
 \*IMPRIME AU JAPON



**SUPER NINTENDO**  
 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.



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. RECHERCHER 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 ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

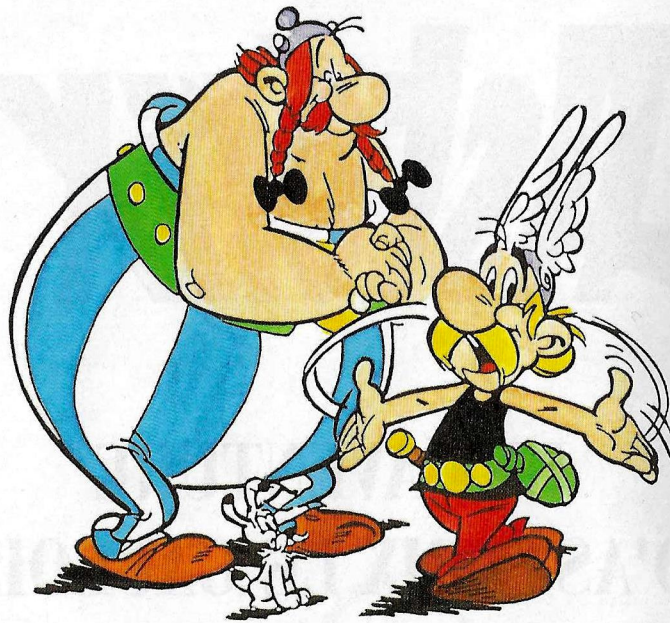
LICENSED BY

**Nintendo®**

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

# Astérix®

## UNE AVENTURE D'ASTERIX LE GAULOIS



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



## L'HISTOIRE

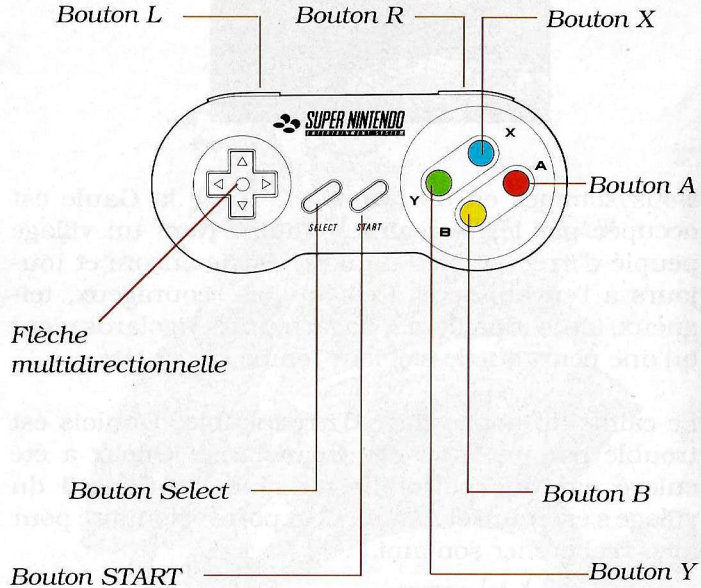


Nous sommes en 50 avant JC. Toute la Gaule est occupée par les Romains... Toute? Non! un village peuplé d'irréductibles Gaulois résiste encore et toujours à l'envahisseur. Ces Gaulois courageux, teigneux, têtus, ripailleurs, bagarreurs et rigolards n'ont qu'une peur, que le ciel leur tombe sur la tête.

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 déplacer Astérix.

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

## Entrez dans le monde d'Astérix

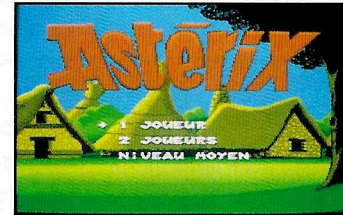


Pour commencer votre poursuite introduisez la cartouche de jeu dans la console de jeu Super Nintendo Entertainment System et mettez l'interrupteur sur ON.

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 mettez 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 envolerez. Pour maintenir le vol appuyez régulièrement sur le bouton B.

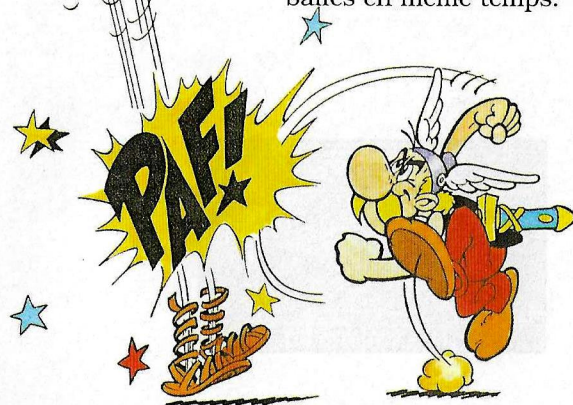
Prenez garde à la chute car l'effet de la potion est temporaire.



## 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

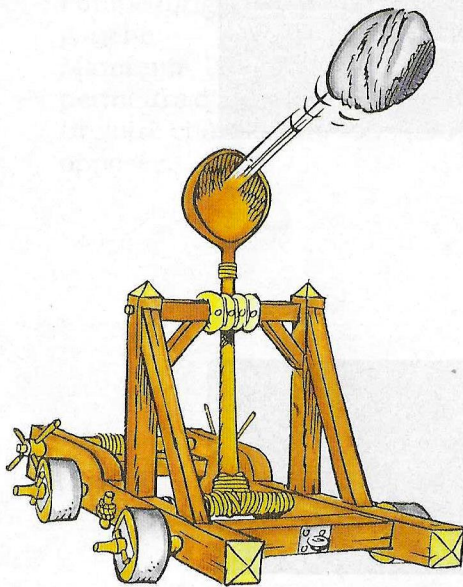
Vous aurez l'occasion, dans certains mondes, de pouvoir vous déplacer dans un chariot:  
 Pour y accéder, vous devez sauter dedans.  
 Pour le diriger, vous devez utiliser les flèches droite et gauche.  
 Maintenir l'une ou l'autre de ces directions vous permettra d'accélérer; changer de direction fera ralentir votre chariot puis vous fera aller dans la direction opposée.



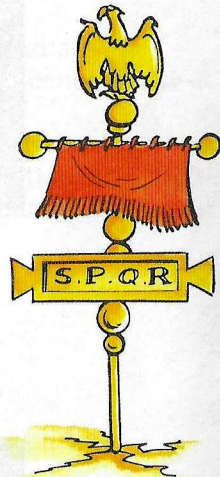
## LES ENNEMIS

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

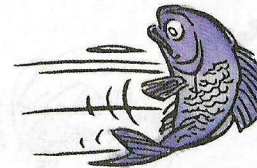
Quelques exemples d'ennemis:



**La catapulte**



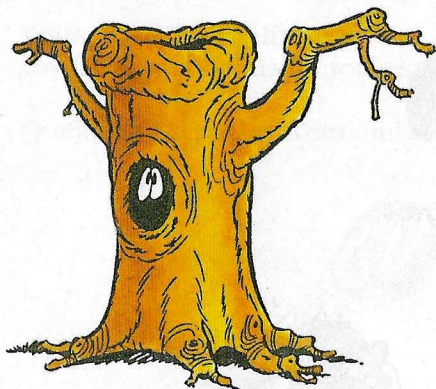
**Symbole SPQR**



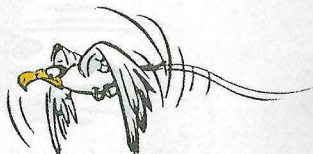
**Un poisson "pas frais"**



**Les Pirates**



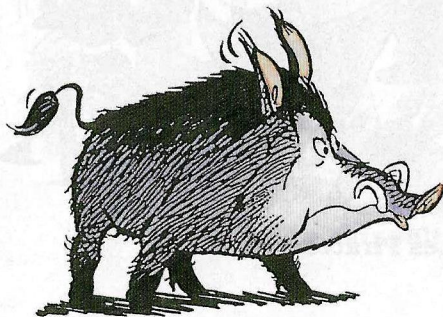
**La souche**



**L'oiseau**

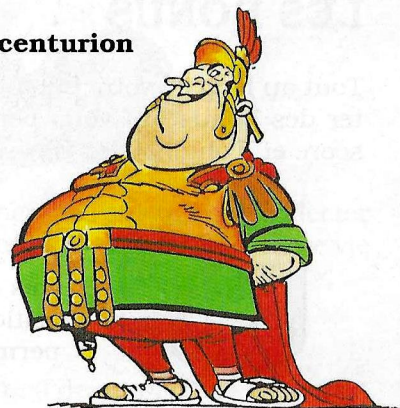


**Le hérisson**



**Le sanglier**

**Le centurion**



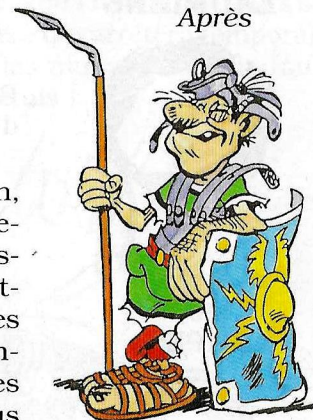
**Les Romains**



**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...

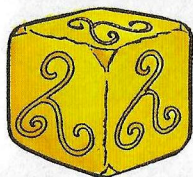
**Après**



Faites attention, certains d'entre eux sont invincibles!

## 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



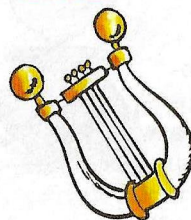
Ramassez une serpe et vous aurez gagné 25 sesterces.

## 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 Assurancetourix. Vous entendrez alors sa musique... qui arrêtera temporairement les mouvements de tous vos ennemis !



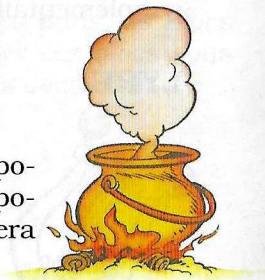
## CHAUDRON VERT



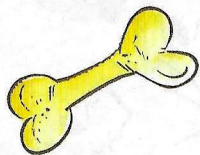
Le chaudron vert contient la potion de vol. Collectez le, vous vous sentirez alors devenir léger et vous aurez la possibilité extraordinaire de pouvoir voler.

## CHAUDRON ROUGE

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



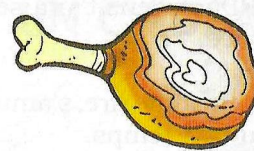
## L'OS



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.

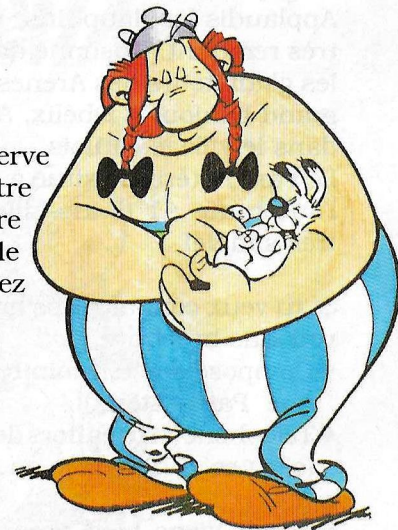


## LA CUISSE DE SANGLIER RÔTI



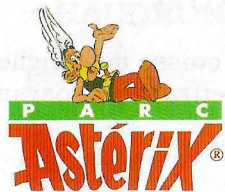
Collecter une cuisse de sanglier rôti vous permettra de gagner un point de vie.

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 INFOGRAMMES** 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, Frissonne 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**

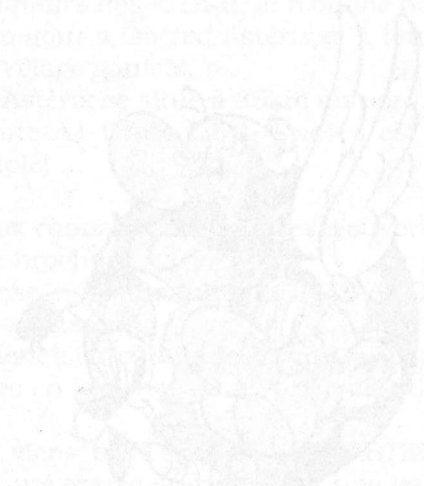
**36 15  
Astérix**®

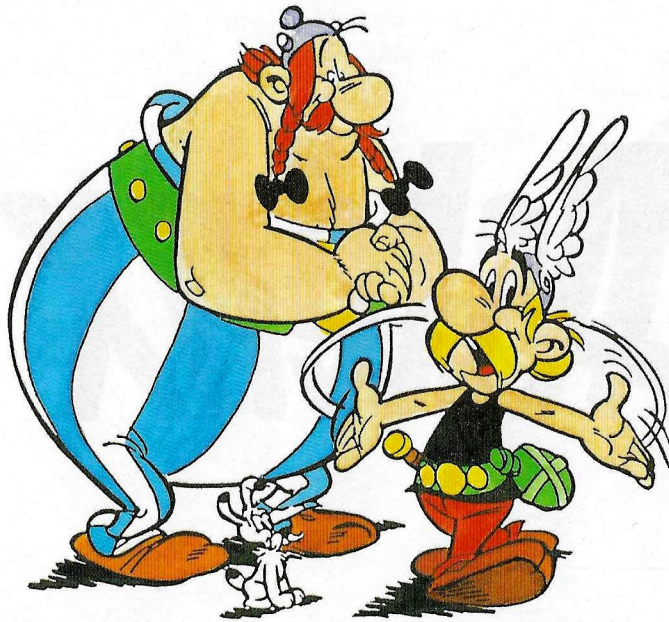


\*Offre valable pour tout nouveau venu jusqu'au 15/08/1995.

© 1993 LES EDITIONS ALBERT RENE/GOSCINNY - UDERZO

**Astérix®**





**HET VERHAAL ..... 33**

**DE INSTRUCTIES ..... 34**

**HET SPEL STARTEN ..... 36**

**DE SCOREBALK ..... 38**

**DE MOGELIJKE ACTIES ..... 40**

**DE WAGEN ..... 42**

**DE VIJANDEN ..... 44**

**DE BONUSSSEN ..... 48**



## HET VERHAAL

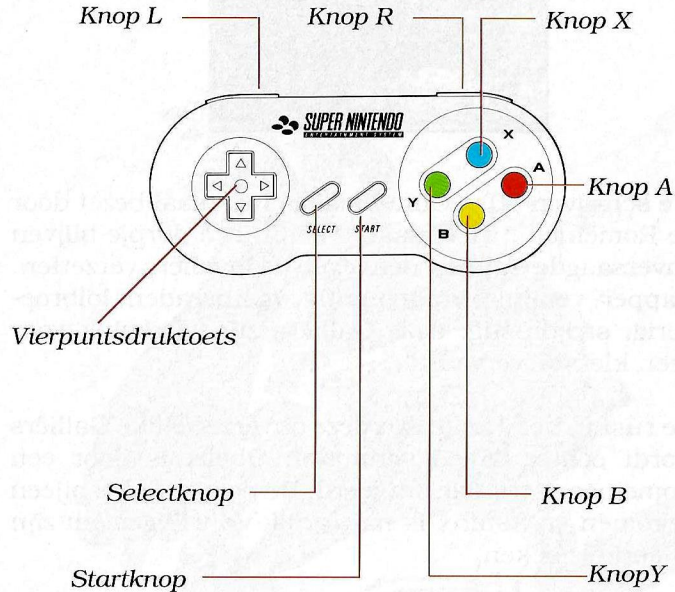


We schrijven 50 v. Chr. Gallië is helemaal bezet door de Romeinen... Helemaal? Nee! In één dorpje blijven onversaagde Galliërs zich tegen de invallers verzetten. Dapper, venijnig, vraatzuchtig, vastberaden, lolbroekerig, strijdlustig: deze Galliërs zijn werkelijk voor geen kleintje vervaard....

De rust in het dorpje van deze onverzettelijke Galliërs wordt echter wreed verstoord: Obelix is door een Romeinse patrouille ontvoerd. De dorpsraad is bijeen gekomen en Asterix is natuurlijk vrijwilliger om zijn vriend te zoeken.

Om Obelix terug te vinden moet je heel Gallië doortrekken, het Romeinse Rijk doorkruisen, Egyptische piramides doorzoeken... en tegelijkertijd de Romeinse legers van het lijf houden en de vallen van de spionnen van Caesar ontwijken.

## DE INSTRUCTIES



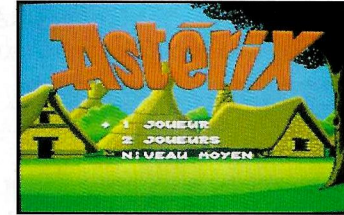
- Vierpuntsdruктоets** ..... Asterix verplaatsen, de cursor in het optiemenu verplaatsen, een scherm naar boven of beneden "scrollen" om de vallen te vinden zonder Asterix te verplaatsen, de wagen verplaatsen.
- Knop B** ..... Asterix laten springen, opties invoeren.
- Knop A** ..... Een vuistslag uitdelen, opties invoeren.
- Knop Y** ..... Rennen, nog grotere sprongen maken.
- Startknop** ..... Het spel beginnen, de gekozen opties invoeren, pauze tijdens het spel.
- Selectknop** ..... De cursor in het menu verplaatsen.
- Knop L** ..... Het scherm naar links "scrollen" zonder Asterix te verplaatsen.
- Knop R** ..... Het scherm naar rechts "scrollen".

## Welkom in de wereld van Asterix!



De spelcassette in de Super Nintendo Entertainment System console steken en de schakelaar op ON zetten. Je ziet dan achtereenvolgens de schermen met de copyrights, de titel, de taalkeuze, het verhaal en tenslotte het optiemenu. Met de Startknop kan je van het ene naar het andere scherm gaan. Als je geen enkele knop indrukt kom je meteen in het demonstratiescherm terecht. Met de Startknop kun je dit scherm verlaten.

## Het optiemenu:



In het optiemenu kan je opgeven of je met 1 of 2 spelers wilt spelen. Je kunt tevens uit verschillende moeilijkheidsgraden kiezen: EASY (Eenvoudig), MEDIUM (Gemiddeld), DIFFICULT (Moeilijk). Hierdoor kunnen de door ervaring wijzer geworden Galliërs nieuwe vijanden aan en nog sterkere Romeinen het hoofd bieden. De Vierpuntsdruktoets gebruiken om de cursor in het menu te verplaatsen. Het spel beginnen door op de Startknop te drukken.

## DE SCOREBALK

De scorebalk wordt boven in het scherm aangegeven. De balk geeft de volgende informatie:



### Tijd

Zodra Asterix zijn zoektocht begint, loopt de tijd links boven in het scherm af. De tijd die hem rest als hij zijn doel heeft bereikt wordt met 10 vermenigvuldigd en bij zijn score opgeteld.

### Sestertiën

Tijdens de hele omzwerving kan je sestertiën verzamelen. Als je er 100 hebt krijg je een extra leven.

### Asterix

Het getal naast het hoofd van Asterix geeft je het aantal resterende levens.

## Harten

Maximaal worden 5 harten op het scherm aangegeven. Elk hart staat voor een levenspunt. Je verliest deze levenspunten als je door een vijand wordt geraakt. Je kan ze echter ook terugwinnen: de harten zitten in sommige blokken verstopt.

## Score

De score is afhankelijk van het aantal verdiende bonussen en gevloerde vijanden. Telkens als je de score 100.000 bereikt krijg je een extra CONTINUE\* mogelijkheid waarmee je het spel kunt hervatten aan het begin van het niveau waar je op dat moment was.

## Pauzefunctie

Als je het spel tijdelijk wilt onderbreken, op de Startknop drukken. De Startknop opnieuw indrukken om het spel te hervatten.

\* *Vergeet niet dat het spel is afgelopen zodra Asterix geen levenspunten meer heeft. Als "Game over" op het scherm verschijnt, kan je kiezen uit CONTINUE (doorspelen) of END (eind).*

*Als je CONTINUE kiest kom je terug aan het begin van het niveau waar je was. Het getal naast "tegoed" geeft het aantal keren aan dat je kunt doorspelen. Als je END kiest begin je het spel helemaal van voren af aan.*

## MOGELIJKE ACTIES



### NORMAAL VERPLAATSEN

Om Asterix te laten lopen de rechter en linker richting van de Vierpuntsdruktoets gebruiken.

### SPRINTEN

Je kan Asterix laten rennen door gelijktijdig Knop Y en de linker of rechter richting van de Vierpuntsdruktoets in te drukken.

### SPRINGEN

Om Asterix te laten springen Knop B indrukken en met de Vierpuntsdruktoets de richting van de sprong bepalen.  
Om nog hoger te springen tegelijkertijd Knop Y indrukken.

### ZWEMMEN

Als je in het water valt moet je vlug op Knop B drukken om te zwemmen. Knop B regelmatig indrukken om door te blijven zwemmen.

## VLIEGEN

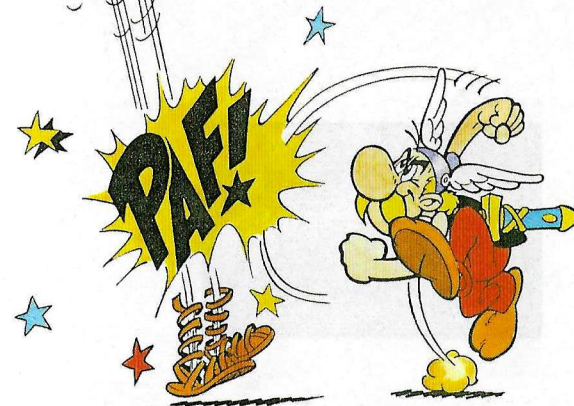
In uitzonderlijke gevallen kan je vliegen en je boven de wolken verheffen... Opgeliet: dit is alleen mogelijk als je de vlieg-toverdrank ontdekt! Je moet dan een aanloop nemen, rennen vervolgens omhoogspringen om weg te vliegen. Om te blijven vliegen, regelmatig op Knop B drukken.

Van een grote hoogte val je hard: de toverdrank werkt maar tijdelijk!



### VUISTSLAG

Om Romeinen of andere vijanden te vloeren Knop A gebruiken. Als je een beetje handig bent, kan je zelfs tegelijkertijd rennen en vijanden neerslaan.

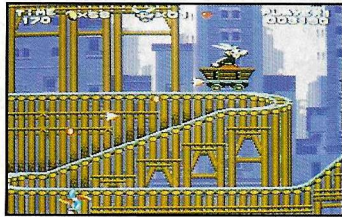


### BUKKEN

Het is soms heel nuttig je te kunnen bukken om vijandelijke projectielen te ontwijken. Bukken doe je door op het onderste gedeelte van de Vierpuntsdruktoets te drukken.

## DE WAGEN

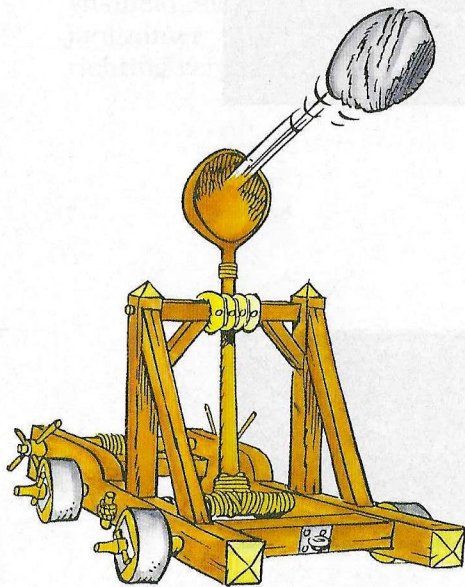
In sommige contreien kan je je per wagen verplaatsen. Je moet er echter wel eerst inspringen. Om te sturen de rechter en linker pijlen gebruiken. Als je één van deze richtingen vasthoudt verhoog je je snelheid, als je van richting verandert gaat de wagen langzamer rijden om uiteindelijk in tegengestelde richting verder te gaan.



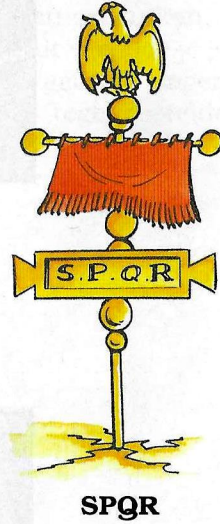
## DE VIJANDEN

Tijdens heel deze lange en gevaarlijke tocht kom je voor de meest onvermoede vijanden te staan. Maar pas op: sommige zijn onoverwinnelijk!

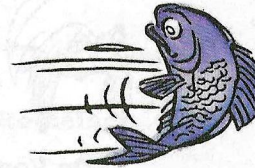
Zie hier enkele vijanden:



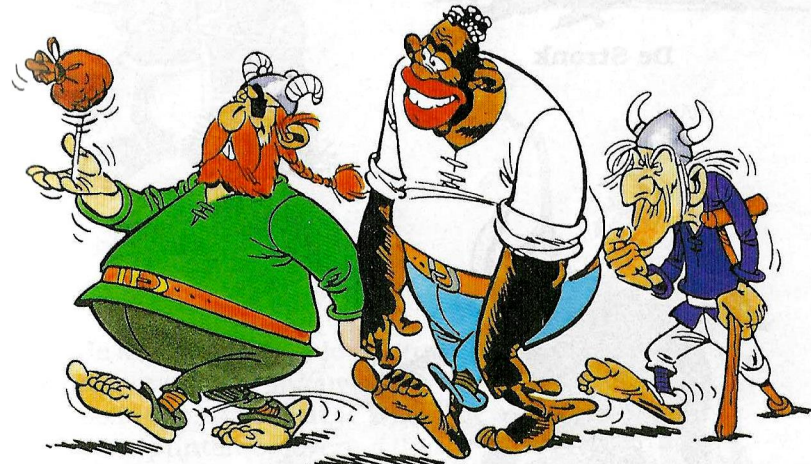
**De Katapult**



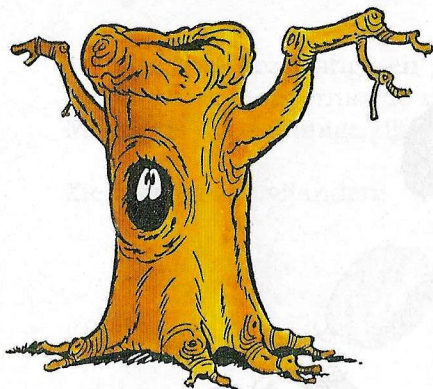
**SPQR**



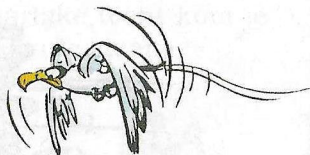
**De Vis**



**De Piraten**



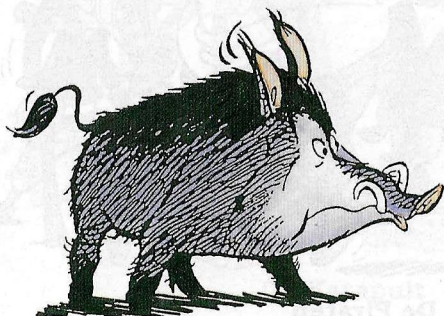
**De Stronk**



**De Vogel**



**De Egel**



**Het Everzwijn**

**De Centurio**



**De Romeinen**



**Voor**

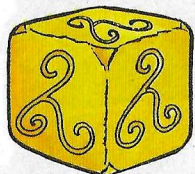


**Na**

Je kunt deze vijanden natuurlijk ontwijken maar je kan ze ook neerslaan, wat je ook nog eens punten oplevert. Maar pas op, je zult er onderweg nog veel meer tegenkomen en je avontuur loopt door deze ontmoetingen het risico een voortijdig einde te krijgen.

## DE BONUSSEN

Tijdens de tocht kan je bonussen sprokkelen, waarmee je je score kunt verbeteren en extra levens kunt verdienen.



Enkele bonussen zijn zichtbaar, andere zijn verborgen in Keltische blokken; om deze laatste te vinden moet je eerst de blokken openbreken.

## DE LAUWEREN



Als je lauweren plukt krijg je een extra leven.

## HET SNOEIMES



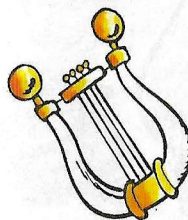
Met elk snoeimes dat je opraapt verdienen je 25 sestertiën.

## DE SESTERTIËN



Tijdens je lange zoektocht kan je sestertiën bijeen-scharrelen. Als je er 100 hebt krijg je een extra leven.

## DE LIER



De lier heeft heel bijzondere eigenschappen: als je deze opraapt zie je Assurancetourix verschijnen. Deze brengt dan een lied ten gehore... dat al je vijanden tijdelijk tot stilstand brengt!



## DE GROENE KETEL



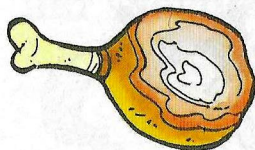
De groene ketel bevat de toverdrank om te vliegen. Als je deze drinkt voel je je licht worden en heb je het unieke en benijdenswaardige vermogen te kunnen vliegen.

## DE RODE KETEL

De rode ketel bevat de toverdrank die je tijdelijk onoverwinnelijk maakt en je een extra levenspunt geeft.



## DE GEROOSTERDE ZWIJNEBOUT

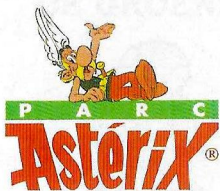


Een geroosterde zwijnebout geeft je een extra levenspunt.



Tijdens je tocht kom je voor talloze verrassingen te staan en het kan een lange en gevaarlijke aangelegenheid worden. Om moeilijke momenten het hoofd te bieden moet je maar heel sterk aan Obélix denken...

**Astérix**®



Met je ASTERIX doos kan je het PARK ASTERIX komen ontdekken en een hele dag lang volop plezier beleven.

In het Park Asterix wordt heel wat afgelachen en het leven van de amusante kant bekeken. Wij

beloven je dan ook een onvergetelijke dag!  
Een reis naar Gallië is een fikse teug toverdrank!

Fratsen van de dolfijnen, wankel evenwicht op een vliegend tapijt, huiveren in een super-achtbaan, staande ovatie voor de gladiatoren in de arena, en natuurlijk een persoonlijk woordje van Obelix, Asterix en alle andere vrienden uit het Gallische dorpje.

Het Park Asterix ligt op 35 km ten noorden van Parijs aan de autosnelweg A1 (Lille-Parijs). Een direkte afslag, eenvoudiger kan niet!

Voor de openingstijden of een folder kan je op onderstaand nummer terecht:

**Telefoon** (33) 44 62 34 34

En vergeet vooral je ASTÉRIX doos niet, die je recht geeft op een gratis toegangskaartje. Dit aanbod is geldig voor het seizoen 1993 en 1994.

*\*De toegangskaartje is aangeboden door ASTERIX PARK.*

**Astérix**®

### 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 INFOGRAMMES

© 1993 Les Editions Albert René

## **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.

## **90 DAGEN GARANTIE**

### **Super Nintendo Entertainment System Cartridge**

INFOGRAMES garandeert aan de eerste consument - koper / gebruiker dat dit Super NES Cartridge gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal Infogrames het Super NES Cartridge kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Super NES Cartridge voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

**INFOGRAMES**

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

Deze garantie geldt niet als het Super NES Cartridge beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Super NES Cartridge zijn aangebracht na de aanschaf.