

Astérix

AND THE SECRET MISSION



SEGA

EPILEPSY WARNING

PLEASE READ BEFORE
USING YOUR SEGA
VIDEO GAME SYSTEM OR
ALLOWING YOUR
CHILDREN TO USE THE
SYSTEM

A very small percentage of people have a condition that causes them to experience an epileptic seizure or altered consciousness when exposed to certain light patterns or flashing lights, including those that appear on a television screen and while playing games. Such people may have no medical history of seizures or epilepsy. Please take the following precautions to minimize any risk:

EPILEPSIE-WARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE
HINWEISE, BEVOR
SIE IHR SEGA
VIDEOSPIEL-SYSTEM
BENUTZEN ODER IHRE
KINDER DAMIT SPIELEN
LASSEN.

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn diese bestimmten Lichteffekten oder Blitzlichtern ausgesetzt sind, wie sie u.a. bei der Wiedergabe von Videospiele auf einem Fernsehbildschirm erzeugt werden. Es können auch Personen davon betroffen sein, die zuvor keine Anfälle oder Epilepsie gehabt haben. Bitte treffen Sie folgende Vorsichtsmaßnahmen, um jegliches Risiko minimal zu halten:

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

VEUILLEZ LIRE LES
RECOMMANDATIONS
SUIVANTES AVANT TOUTE
UTILISATION D'UN JEU
VIDÉO SEGA PAR VOUS-
MÊME OU VOTRE
ENFANT.

Un très faible pourcentage de personnes sont plus particulièrement sensibles au phénomène épileptique (crise et/ou perte de conscience) lorsqu'ils sont exposés à certains effets stroboscopiques notamment ceux pouvant apparaître sur les écrans de télévision lors de l'utilisation de 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. Veuillez prendre les précautions suivantes afin de minimiser un quelconque risque:

ADVERTENCIA A EPILEPTICOS

LEA ESTA ADVERTENCIA ANTES DE UTILIZAR SU SISTEMA DE JUEGO DE VIDEO SEGA O PERMITIR QUE SUS HIJOS LO UTILICEN.

Un porcentaje muy pequeño de personas sufre ataques epilépticos o su conocimiento se altera cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes, incluyendo aquellos que aparecen en pantallas de televisión y en juegos de vídeo. Es posible que estas personas no tengan un historial médico de ataques o epilepsia. Tome las precauciones siguientes para reducir al mínimo cualquier riesgo.

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

PER FAVORE, LEGGETE QUANTO SEGUE PRIMA DI UTILIZZARE O DI PERMETTERE AI VOSTRI FIGLI DI UTILIZZARE IL SISTEMA PER VIDEO GIOCHI SEGA

Una esigua percentuale di persone soffre di un disturbo che induce in tali soggetti il verificarsi di attacchi epilettici o di alterazione dei sensi a seguito dell'esposizione a particolari configurazioni di luci o di luci intermittenti, comprese quelle che appaiono su uno schermo televisivo e durante l'utilizzo di un video gioco. È possibile che tali persone non abbiano avuto in precedenza esperienze di crisi o di epilessia. Per rendere minima ogni possibilità di rischio, prendete per favore le seguenti precauzioni:

EPILEPSI-VARNING

LÄS DETTA INNAN DU BÖRJAR SPELA SEGAS TV-SPEL ELLER INNAN DU LÅTER DINA BARN BÖRJA SPELA

En mycket liten grupp människor lider av en åkomma som gör att de kan drabbas av epilepsi-anfall eller medvetande-förändringar när de utsätts för vissa belysningsmönster eller blinkande ljus, inklusive sådana som förekommer på en TV-skärm eller i TV-spel. Detta kan inträffa även hos personer som aldrig tidigare har drabbats av några anfall eller lidit av epilepsi. Följ nedanstående råd för att minska riskerna:

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

DOORLEZEN VOORDAT U UW SEGA VIDEO GAME SYSTEEM IN GEBRUIK NEEMT OF HET DOOR UW KINDEREN LAAT GEBRUIKEN

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of een verandering in het bewustzijn ondergaan wanneer zij worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten, waaronder die van TV-beelden en videospelletjes. Dit kan gebeuren zonder dat men ooit eerder plotselinge aanvallen of epilepsie heeft gehad. Neem de volgende voorzorgsmaatregelen in acht, teneinde elk risico zoveel mogelijk te beperken:

Prior to use

- **If you or anyone in your family has ever had an epileptic condition or has experienced altered consciousness when exposed to flickering light, consult your doctor prior to playing.**
- **Sit at least 2.5 m (8 ft) away from the television screen.**
- If you are tired or have not had much sleep, rest and commence playing only after you are fully rested.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Use the game on as small a television screen as possible (preferably 14" or smaller).

During use

- Rest for at least 10 minutes per hour while playing a video game.
- **Parents should supervise their children's use of video games. If you or your child experiences any of the following symptoms while playing a video game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement or convulsions IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.**

Vor der Benutzung

- **Falls Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder an Epilepsie leiden oder durch die Einwirkung von flimmerndem Licht Bewußtseinsstörungen gehabt haben, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.**
- **Sitzen Sie mindestens 2,5 m vom Fernsehbildschirm entfernt.**
- Wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben, ruhen Sie sich aus, und beginnen Sie erst mit dem Spiel, wenn Sie vollkommen ausgeruht sind.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm (vorzugsweise 35 cm oder kleiner).

Während der Benutzung

- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospieles mindestens 10 Minuten pro Stunde aus.
- **Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospiele beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospieles Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.**

Avant toute utilisation

- **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.**
- **Tenez-vous à une distance d'au moins 2,5 mètres de l'écran de télévision.**
- Si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil, ne commencez à jouer qu'après être entièrement reposé.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce suffisamment éclairée.
- Utilisez les jeux vidéo sur un écran de télévision aussi petit que possible (de préférence 35 cm ou plus petit).

Pendant l'utilisation

- Reposez-vous au moins 10 minutes toutes les heures.
- **Parents: nous vous conseillons de surveiller vos enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez le moindre symptôme suivant: 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 votre médecin.**

Antes de utilizar el juego

- Si usted o cualquier miembro de su familia padece de epilepsia o ha sufrido alteraciones en su conocimiento al exponerse a luces parpadeantes, consulte a su médico antes de jugar.
- Siéntese a 2,5 metros o más de la pantalla del televisor.
- Si usted está cansado o no ha dormido lo necesario, descanse y empiece a jugar solamente después de restablecerse completamente.
- Asegúrese de que la sala donde juegue esté bien iluminada.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible (preferentemente de 14" o menos).

Durante la utilización del juego

- Descanse un mínimo de 10 minutos cada hora mientras utiliza un juego de video.
- Los padres deben supervisar el uso que sus hijos hacen de los juegos de video. Si al jugar un juego de video usted o sus hijos presentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida de conciencia, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, interrumpa **INMEDIAMENTE** la utilización del sistema y consulte a un médico.

Prima dell'uso

- Nel caso voi o altri componenti della vostra famiglia abbiate sofferto di epilessia o abbiate provato fenomeni di alterazione dei sensi a seguito dell'esposizione a luce lampeggiante, consultate il vostro medico prima di giocare.
- Sedetevi ad almeno 2,5 m di distanza dallo schermo del televisore.
- Se vi sentite stanchi o non avete dormito abbastanza, riposatevi ed incominciate a giocare solo quando vi sentirete completamente in forma.
- Accertatevi che la stanza in cui state giocando sia ben illuminata.
- Utilizzate il gioco su uno schermo televisivo che sia il più piccolo possibile (preferibilmente 14 pollici o meno).

Durante l'uso

- Durante l'utilizzo dei video giochi riposate almeno 10 minuti ogni ora.
- I genitori dovrebbero controllare l'uso dei video giochi da parte dei figli. Nel caso durante l'utilizzo di un video gioco, capiti a voi o ai vostri figli di avvertire uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, alterazione della vista, contrazioni involontarie degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, perdita dell'orientamento, qualsiasi movimento involuntario o convulsioni, interrompete **INMEDIAMENTE** l'utilizzo e consultate un medico.

Innan du börjar spela

- Om du eller någon i din familj någonsin har drabbats av epileptiska anfall eller har känt av medvetandeförändringar på grund av blinkande ljus bör du rådfråga en läkare innan du börjar spela TV-spel.
- Sitt minst 2,5 m från TV-skärmen.
- Om du är trött eller har sovit dåligt, så vila en stund och börja inte spela förrän du är helt utvilad igen.
- Se till att rummet du spelar i är ordentligt upplyst.
- Spela på en så liten TV-skärm som möjligt (helst på högst 14 tum).

Under spelets gång

- Ta en paus på minst 10 minuter varje timme medan du spelar TV-spel.
- Föräldrar bör hålla ett öga på sina barn medan de spelar TV-spel. Om du eller ditt barn känner av något av följande symptom under spelets gång, så stäng **OMEDELBART** av apparaten och kontakta läkare: yrsel, synförändringar, ögon- eller muskelryckningar, förlorad sinnesnärvaro, desorientering, ofrivilliga kroppsrörelser eller krampryckningar.

Vóór gebruik

- Indien u of iemand in uw familie ooit een aanval van epilepsie heeft gehad of een verandering in het bewustzijn heeft ondergaan tengevolge van blootstelling aan knipperende lichten, raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.
- Ga op een afstand van minstens 2,5 m van het TV-scherm zitten.
- Indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad, rust dan eerst goed uit alvorens u begint te spelen.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm (bij voorkeur 14 inch of kleiner).

Tijdens gebruik

- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 minuten rusten.
- Ouders moeten toezicht houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij u zelf of bij uw kind tijdens het spelen van videospelletjes 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, reflexbewegingen of stuiptrekkingen.

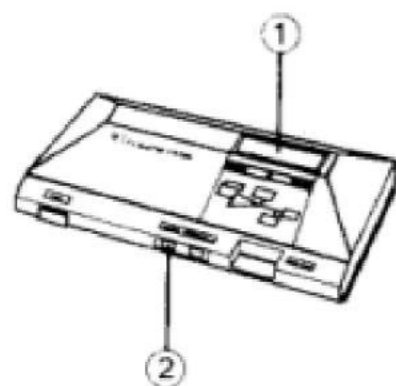
STARTING UP

1. Set up your Sega Master System or Master System II as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the Power Base.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure that the power switch is turned OFF when inserting or removing your Cartridge.

Note: This game is for one or two players.

- ① Master Cartridge
- ② Control Pad 1



VORBEREITUNG

1. Schließen Sie Ihr Sega Master System- oder Master System II-Gerät wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Control Pad 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf OFF gestellt ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein (Netzschalter auf ON). Kurz darauf erscheint automatisch der Titelschirm.
4. Falls das Titelbild nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus (Netzschalter auf OFF). Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie dann den Netzschalter wieder auf ON.

Wichtig: Den Netzschalter vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets auf OFF stellen.

Hinweis: Dieses Spiel kann von einer oder zwei Personen gespielt werden.

- ① Spielkassette
- ② Control Pad 1

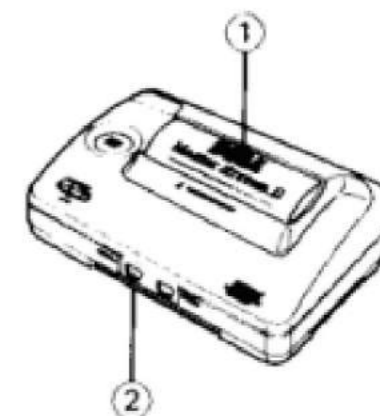
MISE EN ROUTE

1. Installez votre Sega Master System / Master System II de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez la Manette de contrôle 1.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important : Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque : Ce jeu est pour un ou deux joueurs.

- ① Cartouche principale
- ② Manette de contrôle 1



INICIO

1. Prepare su sistema Sega Master System o Master System II como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el mando de control 1.
2. Asegúrese de que el interruptor de alimentación esté en la posición OFF. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Ponga el interruptor de alimentación en ON. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, ponga en OFF el interruptor de alimentación. Asegúrese de que su sistema esté adecuadamente preparado y el cartucho correctamente insertado. Entonces, vuelva a poner en ON el interruptor de alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que el interruptor de alimentación esté en OFF antes de insertar o de sacar el cartucho.

Nota: Este juego es para uno o dos jugadores.

- ① Cartucho Master
- ② Mando de control 1

PREPARATIVI

1. Montare il vostro sistema Sega Master o Master II come descritto in questo manuale di istruzioni. Collegare il Control Pad 1.
2. Assicurarsi che l'interruttore di alimentazione sia spento (OFF). Quindi inserire la cartuccia Sega nella console.
3. Attivare l'interruttore di alimentazione (ON). In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'interruttore di alimentazione (OFF). Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivare di nuovo l'interruttore di alimentazione (ON).

Importante: Assicurarsi sempre che l'interruttore di alimentazione sia spento (OFF) prima di inserire la cartuccia o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco è per uno o due giocatori.

- ① Cartuccia Master
- ② Control Pad 1

FÖRBEREDELSE FÖR SPELSTART

1. Koppla ihop Sega Master System eller Master System II på det sätt som beskrivs i dess bruksanvisning. Koppla in Kontrollplatta 1.
2. Kontrollera att strömbrytaren är ifrånslagen. Sätt sedan i Segakassetten i konsollen.
3. Slå till strömbrytaren. Efter ett par sekunder tänds titelbilden på bildskärmen.
4. Om titelbilden inte tänds så slå ifrån strömbrytaren igen. Kontrollera att systemet är ihopkopplat på rätt sätt och att kassetten sitter i ordentligt. Slå sedan till strömbrytaren igen.

Viktigt: Kontrollera alltid att strömbrytaren är ifrånslagen innan du sätter i eller tar ut en kassett ur speldatorn.

OBS! Detta spel är avsett för en eller två spelare.

- ① Master-spelkassett
- ② Kontrollplatta 1

STARTEN

1. Sluit je Sega Master System of Master System II aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit bedieningsblok 1 aan.
2. Zet het Sega System UIT. Stop nu de Sega cassette erin.
3. Zet het Sega System AAN. Na een moment zie je het titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je het Sega Systeem weer UIT zetten. Controleer of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet het daarna weer AAN.

Let op: Zorg ervoor dat het Sega Systeem altijd UIT staat als je er een cassette instopt of uithaalt.

N.B.: Dit is een spel voor één of twee spelers.

- ① Hoofdcassette
- ② Bedieningsblok 1

ASTERIX AND THE SECRET MISSION

It's 50 B.C. Gaul is overrun by the Roman hordes. But the flame of resistance burns on in one small village, where Asterix, Obelix and their cronies live under the rule of Chief Vitalstatistix. They withstand the powerful Romans by drinking the magic potion that Getafix the Druid brews to give them superhuman strength.

But a problem has arisen: There is a cold going around. This is because the magic potion has run out. If Caesar hears about this, he'll know that the time is ripe to order an invasion to snuff out that last rebel flame. Getafix has to make an antidote before the news reaches Rome. But he needs special medicinal plants from all around the country. And that's where Asterix and Obelix come in.

ASTERIX UND DER GEHEIMAUFRAG

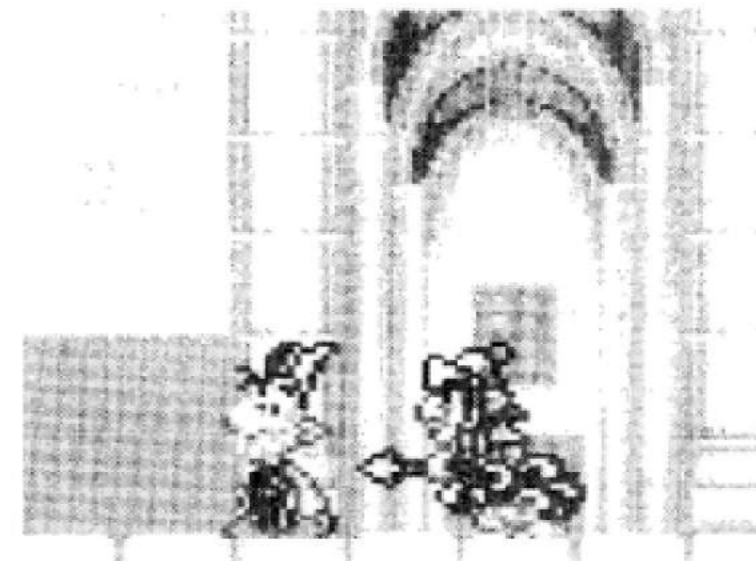
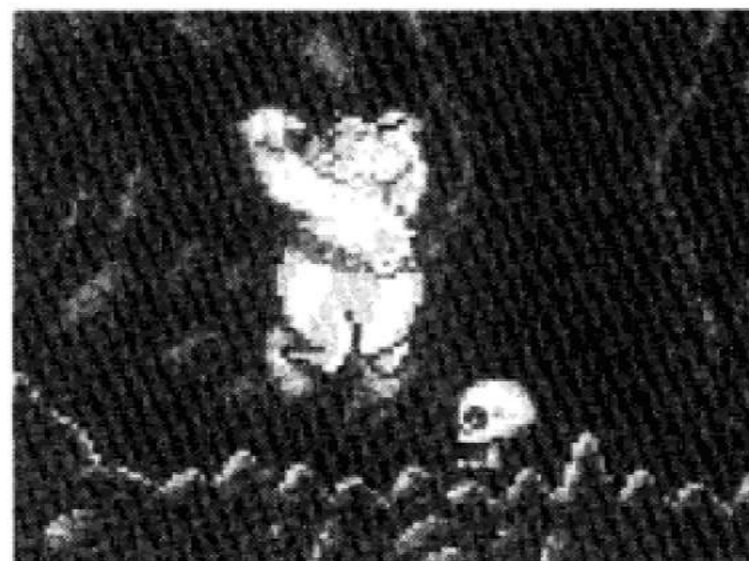
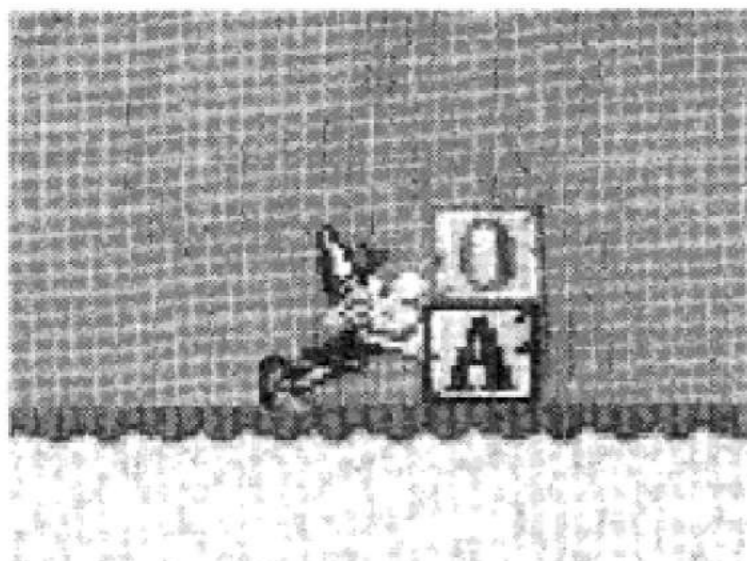
Es ist das Jahr 50 v.Chr. Gallien wird von den römischen Horden überrannt. Doch in einem kleinen Dorf, wo Asterix, Obelix und ihre Kumpel unter der Obhut des Häuptlings Majestix leben, lodert die Flamme des Widerstands weiter. Sie halten den mächtigen Römern stand, indem sie den von Miraculix, dem Druiden, gebrauten Zaubertrank trinken, der ihnen übermenschliche Kraft verleiht.

Doch da gibt es ein Problem: Ein Schnupfen ist im Umlauf, weil der Zaubertrank alle ist. Wenn Caesar davon erfährt, weiß er, daß die Zeit für eine Invasion reif ist, um die letzte Rebellenflamme auszublases. Miraculix muß ein Gegenmittel brauen, bevor die Nachricht Rom erreicht. Doch er benötigt spezielle Heilkräuter aus dem ganzen Land. Daher müssen wieder einmal Asterix und Obelix einspringen.

ASTÉRIX ET LA MISSION SECRÈTE

An 50 avant J.-C. La Gaule est occupée par les troupes romaines. Cependant, il reste un foyer de résistance dans un petit village gaulois. Astérix, Obélix et leurs fidèles compagnons y vivent sous la houlette de leur chef, Abraracourcix. Nos Gaulois parviennent à tenir tête aux farouches Romains grâce à la potion magique préparée par Panoramix, le druide. Cette potion leur donne des forces surhumaines.

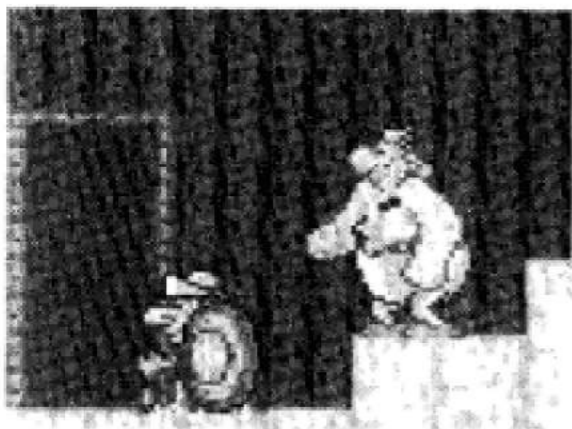
Hélas, soudain, un rhume. C'est le signe qu'il n'y a plus de potion magique. Que César vienne à l'apprendre et il saura vite que l'heure a sonné de venir étouffer la flamme rebelle. Panoramix doit donc vite préparer un antidote avant que la nouvelle ne parvienne aux oreilles romaines. Pour cela, il lui faut certaines plantes médicinales qui poussent aux quatre coins du pays. Astérix et Obélix sont chargés de les chercher.



ASTERIX Y LA MISIÓN SECRETA

Es el año 50 A.C. La Galia está invadida por las hordas romanas. Pero la llama de la resistencia se mantiene viva en una pequeña aldea, donde Asterix, Obelix y sus compinches viven bajo el gobierno del jefe Abraracurcix. Ellos resisten a los poderosos romanos bebiendo la poción mágica que Panoramix el druida elabora para darles una fuerza sobrehumana.

Pero ha surgido un problema: Hay catarro en la aldea. Esto se debe a que la poción mágica se ha agotado. Si el César oye hablar de esto sabrá que ha llegado el momento oportuno para ordenar una invasión y apagar esa última llama rebelde. Es necesario que Panoramix haga un antídoto antes de que la noticia llegue a Roma. Pero necesita plantas medicinales especiales de todo el país. Y aquí es donde Asterix y Obelix entran en juego.



ASTERIX E LA MISSIONE SEGRETA

Ci troviamo nel 50 a.C. La Gallia è invasa dalle truppe Romane. Ma la fiamma della resistenza è ancora accesa in un piccolo villaggio, dove, sotto l'autorità del capo Abraracurcix, vivono Asterix, Obelix ed i loro cari amici. Questi riescono a resistere alla potenza dei Romani bevendo la pozione magica, che il druido Panoramix prepara per dar loro una forza sovrumana.

Ma è sorto un problema: c'è un epidemia di raffreddore. Ciò accade perché la pozione magica è finita. Se Cesare ne verrà a conoscenza, saprà che è giunto il momento per ordinare un'invasione e soffocare l'ultima fiamma di ribellione. Panoramix deve preparare un antidoto prima che la notizia arrivi a Roma. Ha bisogno però di speciali piante medicinali che si trovano sparse per la regione. Ed è a questo punto che entrano in gioco Asterix ed Obelix.

ASTERIX PÅ HEMLIGT UPPDRAG

Det är år 50 f.Kr. Gallien är belägrat av den romerska armén. Men fortfarande brinner motståndets låga i en liten by där Asterix, Obelix och deras vänner bor, och där det är hövdingen Majestix som styr. De har lyckats hålla tillbaka de mäktiga romarna genom att dricka en trolldryck som druiden Miraculix kokat ihop åt dem och som ger dem övermänsklig styrka.

Men nu har det uppstått ett problem: En förkylningsepidemi härjar som värst, och det beror på att trolldrycken har tagit slut. Om Caesar får nys om saken vet han att det äntligen är dags att invadera byn och kväsa den allra sista motståndshärden. Miraculix måste hinna laga till ett motgift innan nyheterna når fram till Rom. Men han behöver speciella medicinalväxter från alla möjliga olika håll runtom i landet. Och det är där Asterix och Obelix kommer in i bilden.

ASTERIX EN DE GEHEIME MISSIE

We schrijven het jaar 50 v.C. Gallië is overrompeld door de Romeinse hordes. In één dorpje wordt echter nog verzet geboden. Daar wonen Asterix, Obelix en hun metgezellen onder het bestuur van opperhoofd Vitalstatistix. Door het innemen van de toverdrank die door Getafix de Druïde wordt gebrouwen om hen bovenmenselijke kracht te geven, kunnen ze de Romeinen weerstaan.

Er is echter een probleem ontstaan: iedereen heeft last van verkoudheid. Dat komt omdat de toverdrank is opgebraakt. Als Caesar daarachter zou komen, weet hij dat de tijd rijp is om opdracht te geven tot een invasie en op die manier ook de laatste verzetshaard te blussen. Voordat het nieuws Rome kan bereiken, moet Getafix een tegengif bereiden. Daarvoor heeft hij echter bijzondere geneeskrachtige planten nodig, die over het hele land verspreid zijn. En dat is nu precies een karweitje dat door Asterix en Obelix opgeknapt kan worden.

It's up to you to scan the land for six magic herbs. The terrain is hostile, and the Romans as fierce as they are devious. Only you can save Gaul from Roman invasion.

MISSION HERBS

Asterix and Obelix set off on two different courses in search of the elusive herbs. You can choose which of these crusaders you want to play. Each faces six perilous Rounds and legions of Roman soldiers. There is one medicinal plant hidden in each Round. Your mission is to find them all.

Ihre Aufgabe ist es, das Land nach sechs magischen Kräutern abzusuchen. Die Gegend ist feindselig, und die Römer sind nicht nur grimmig, sondern auch hinterhältig. Nur Sie können Gallien vor der römischen Invasion retten.

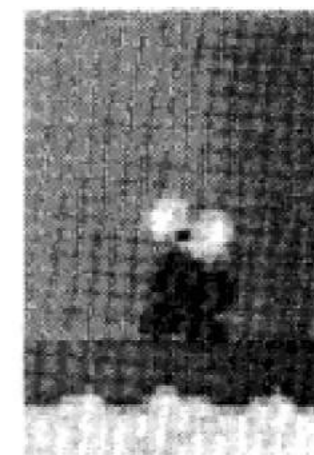
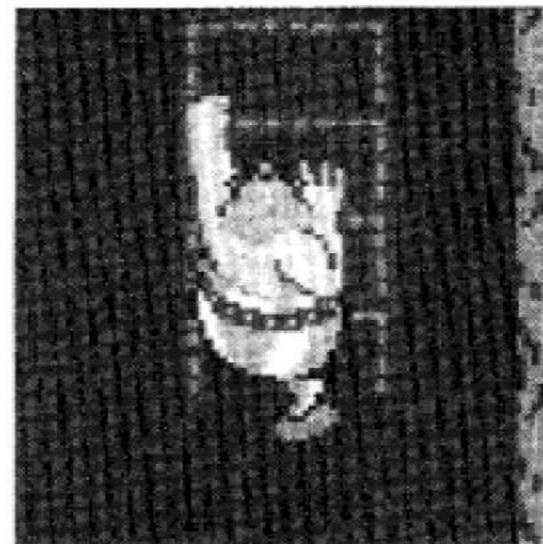
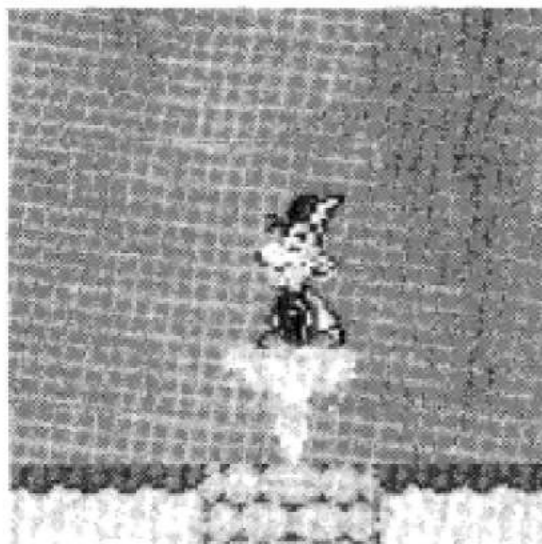
HEILKRÄUTER

Asterix und Obelix begeben sich auf zwei verschiedenen Wegen auf die Suche nach den begehrten Kräutern. Sie können einen dieser beiden Kämpfer als Ihre Spielfigur wählen. Sechs gefährvolle Runden und Legionen von römischen Soldaten warten auf jeden der beiden. In jeder Runde ist eine Heilpflanze versteckt. Ihre Aufgabe ist es, alle Pflanzen zu finden.

A vous de trouver les six herbes magiques. Le terrain est hostile, les Romains, cruels et sournois. Vous seul(e) pourrez sauver la Gaule de l'invasion romaine.

À LA RECHERCHE DES HERBES CACHÉES

Astérix et Obélix partent chacun de leur côté chercher les herbes rares. Choisissez lequel de ces deux personnages vous voulez être. Chacun d'eux devra surmonter six périlleuses étapes et affronter les légions romaines. Une plante médicinale est cachée à chaque étape. Votre mission est de trouver les six.



De usted depende explorar la tierra para encontrar las seis hierbas mágicas. El terreno es hostil, y los romanos son tan fieros como enrevesados. Sólo usted podrá salvar la Galia de la invasión romana.

HIERBAS DE LA MISIÓN

Asterix y Obelix parten siguiendo dos caminos diferentes en busca de unas hierbas muy difíciles de encontrar. Usted podrá elegir el personaje con el que desee jugar. Cada uno tendrá que hacer frente a seis peligrosas rondas y a legiones de soldados romanos. En cada ronda se encuentra escondida una planta medicinal. Su misión consiste en encontrar todas ellas.

È tuo compito setacciare la regione alla ricerca di sei erbe magiche. Il territorio è ostile ed i Romani sono tanto feroci quanto infidi. Solo tu puoi salvare la Gallia dall'invasione dei Romani.

LA MISSIONE DELLE ERBE

Asterix e Obelix partono su due diversi percorsi alla ricerca delle inafferrabili erbe. Puoi scegliere con quali di questi due crociati desideri giocare. Ciascuno affronta sei pericolosi Round con diverse legioni di soldati Romani. In ciascun Round è nascosta una pianta medicinale. La tua missione consiste nel trovarle tutte.

Nu måste du leta land och rike kring efter de sex magiska örterna. Det är fientlig terräng, och romarna är både stridslystna och sluga. Det är bara du som kan rädda Gallien från en romersk invasion.

UPPDRAG ÖRTER

Asterix och Obelix ger sig iväg åt varsitt håll på jakt efter de sällsynta örterna. Du kan välja vilken av de båda upptäcktsjägarna du vill vara. Var och en av dem måste ta sig igenom sex farofyllda omgångar och möta legioner av romerska soldater. Det finns en ört gömd i varje omgång. Ditt uppdrag är att hitta allihop.

Nu is het aan jou om het hele land te doorzoeken op zes toverkruiden. Hiervoor moet je door vijandig gebied. De Romeinen zijn boosaardig en sluw. Jij bent de enige die Gallië nog kan redden van een Romeinse invasie.

MISSIE "KRUIDEN"

Asterix en Obelix gaan elk een verschillende kant uit om de kruiden te zoeken die zo moeilijk te bemachtigen zijn. Je kunt kiezen, welke van deze twee gedreven helden je wilt spelen. Iedere held moet zes levensgevaarlijke rondes spelen en ziet zich daarbij geconfronteerd met legioenen Romeinse soldaten. In elke ronde zit één geneeskrachtige plant verborgen. Jouw missie is deze planten allemaal te bemachtigen.

TAKE CONTROL

Whether you are Asterix or Obelix, there are certain button controls that you will need to know to get you on your way.

① Directional Button (D-Button)

- Press to move left and right.
- Press down to duck.
- Press up to climb ladders, vines etc.
- Press up to enter doorways.

② Button 1

- Press to punch.
- Press to speed through pregame screens or make selections in menus.

③ Button 2

- Press to jump.
- Press to speed through pregame screens or make selections in menus.

SPIELSTEUERUNG

Egal, ob Sie Asterix oder Obelix sind: Sie müssen bestimmte Tastenfunktionen kennen, um sich auf den Weg machen zu können.

① Richtungstaste

- Nach links oder rechts drücken, um sich in diese Richtung zu bewegen.
- Nach unten drücken, um sich zu ducken.
- Nach oben drücken, um Leitern, Lianen usw. zu erklimmen.
- Nach oben drücken, um in Eingänge hineinzugehen.

② Taste 1

- Drücken, um Fausthiebe auszuführen.
- Dient zum schnellen Durchlaufen der Einleitungsbildschirme oder zur Wahl von Menüpunkten.

③ Taste 2

- Drücken, um hochzuspringen.
- Dient zum schnellen Durchlaufen der Einleitungsbildschirme oder zur Wahl von Menüpunkten.

AUX COMMANDES !

Que vous soyez Astérix ou Obélix, vous devez connaître les commandes de la manette pour vous sortir d'affaire.

① Bouton de direction (Bouton D)

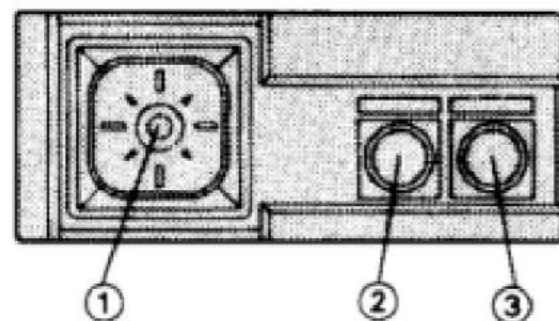
- Appuyez sur les côtés pour vous déplacer à gauche ou à droite.
- Appuyez en bas pour vous accroupir.
- Appuyez en haut pour grimper aux échelles, aux vignes, etc.
- Appuyez en haut pour franchir les portes.

② Bouton 1

- Appuyez dessus pour donner des coups de poing.
- Appuyez dessus pour passer d'un écran à l'autre avant le début du jeu et pour sélectionner les options dans les menus.

③ Bouton 2

- Appuyez dessus pour sauter.
- Appuyez dessus pour passer d'un écran à l'autre avant le début du jeu et pour sélectionner les options dans les menus.



TOMA DE CONTROL

Tanto si usted es Asterix como si es Obelix, hay ciertos botones de control que necesitará conocer para andar el camino.

① Botón direccional (botón D)

- Presiónelo para moverse hacia la izquierda y hacia la derecha.
- Presiónelo hacia abajo para agacharse.
- Presiónelo hacia arriba para subir escaleras, enredaderas, etc.
- Presiónelo hacia arriba para entrar por puertas.

② Botón 1

- Presiónelo para lanzar puñetazos.
- Presiónelo para pasar rápidamente por las pantallas previas al juego o para hacer selecciones en los menús.

③ Botón 2

- Presiónelo para saltar.
- Presiónelo para pasar rápidamente por las pantallas previas al juego o para hacer selecciones en los menús.

AI COMANDI

Sia che tu giochi nel ruolo di Asterix che in quello di Obelix, ci sono alcuni comandi da azionare con i pulsanti che dovrai conoscere per poter procedere lungo la tua strada.

① Pulsante di Direzione (Pulsante-D)

- Premilo per spostarti a sinistra e a destra.
- Premilo in giù per abbassarti.
- Premilo in su per arrampicarti su scale, piante rampicanti, ecc.
- Premilo in su per entrare dalle porte.

② Pulsante 1

- Premilo per tirare un pugno.
- Premilo per accelerare gli schermi che precedono il gioco o per effettuare le selezioni nei menu.

③ Pulsante 2

- Premilo per saltare.
- Premilo per accelerare gli schermi che precedono il gioco o per effettuare le selezioni nei menu.

TA KONTROLL

Oavsett om du är Asterix eller Obelix måste du veta hur knappkontrollerna fungerar för att kunna ta dig fram.

① Riktningknappen (D-knappen)

- Tryck knappen åt vänster eller höger för att röra dig i de riktningarna.
- Tryck knappen nedåt för att ducka.
- Tryck knappen uppåt för att klättra uppför stegar, vinrankor, osv.
- Tryck knappen uppåt för att gå genom dörrvalv.

② Knapp 1

- Tryck på knappen för att slå med knytnäven.
- Tryck på knappen för att snabba på skärmarna innan själva spelet börjar och för att göra inställningar på menyerna.

③ Knapp 2

- Tryck på knappen för att hoppa.
- Tryck på knappen för att snabba på skärmarna innan själva spelet börjar och för att göra inställningar på menyerna.

NEEM DE LEIDING IN HANDEN

Ongeacht of je nu Asterix of Obelix speelt, moet je vertrouwd zijn met bepaalde toetsbewegingen om aan je zoektocht te kunnen beginnen.

① Richtingstoets (R-toets)

- Indrukken om naar links en rechts te gaan.
- Omlaag drukken om te bukken.
- Omhoog drukken om langs ladders, klimplanten e.d. omhoog te klimmen.
- Omhoog drukken om ergens naar binnen te gaan.

② Toets 1

- Indrukken om te slaan.
- Indrukken om snel de inleidende schermen van het spel te doorlopen of om keuzes te maken in de menu's.

③ Toets 2

- Indrukken om te springen.
- Indrukken om snel de inleidende schermen van het spel te doorlopen of om keuzes te maken in de menu's.

In addition, Asterix and Obelix have their own individual controls that access special skills.

ASTERIX

D-Button

- Press left or right to push objects.
- Press to surf on water jets.

Button 1

- Hold down then press the D-Button left or right to run.
- Press midjump to punch downwards.

Button 2

- Press midjump to perform a double jump.
- Press to jump on and squash an enemy.

Außerdem gibt es noch individuelle Tastenfunktionen für Asterix und Obelix, mit denen ihre speziellen Fähigkeiten abgerufen werden können.

ASTERIX

Richtungstaste

- Nach links oder rechts drücken, um Gegenstände zu schieben.
- Drücken, um auf Wasserstrahlen zu surfen.

Taste 1

- Gedrückt halten und dann die Richtungstaste nach links oder rechts drücken, um in diese Richtung zu rennen.
- Im Sprung drücken, um einen Abwärts-Fausthieb auszuführen.

Taste 2

- Im Sprung drücken, um einen Doppelsprung auszuführen.
- Drücken, um auf einen Gegner zu springen und ihn zu zerquetschen.

Astérix et Obélix disposent chacun de leurs propres commandes qui leur donnent des capacités spéciales.

ASTÉRIX

Bouton D

- Appuyez sur la gauche ou la droite pour pousser les objets.
- Appuyez dessus pour faire du surf sur les jets d'eau.

Bouton 1

- Tout en maintenant ce bouton enfoncé, appuyez sur la gauche ou la droite du bouton D pour courir.
- Appuyez dessus au cours d'un saut pour donner un coup de poing vers le bas.

Bouton 2

- Appuyez dessus au cours d'un saut pour faire un double saut.
- Appuyez dessus pour sauter sur un ennemi et l'écraser.

Además, Asterix y Obelix tienen sus propios controles individuales que dan acceso a habilidades especiales.

ASTERIX

Botón D

- Presiónelo hacia la izquierda o hacia la derecha para empujar objetos.
- Presiónelo para desplazarse sobre chorros de agua.

Botón 1

- Manténgalo presionado y luego presione el botón D hacia la izquierda o hacia la derecha para correr.
- Presiónelo en medio de un salto para lanzar puñetazos hacia abajo.

Botón 2

- Presiónelo en medio de un salto para realizar un salto doble.
- Presiónelo para ponerse encima de un enemigo de un salto y aplastarlo.

Oltre a ciò, Asterix e Obelix hanno alcuni comandi caratteristici che permettono di usufruire delle loro speciali doti.

ASTERIX

Pulsante-D

- Premilo a sinistra o a destra per spingere gli oggetti.
- Premilo per cavalcare le onde in acqua.

Pulsante 1

- Tienilo premuto e premi il Pulsante-D a sinistra o a destra per correre.
- Premilo durante un salto per colpire con un pugno verso il basso.

Pulsante 2

- Premilo durante un salto per effettuare un salto doppio.
- Premilo per saltare sul nemico e schiacciarlo.

Dessutom har både Asterix och Obelix sina egna kontroller för sina olika specialiteter.

ASTERIX

D-knappen

- Tryck knappen åt vänster eller höger för att knuffa på föremål.
- Tryck på knappen för att rida på vattenstrålar.

Knapp 1

- Håll knappen intryckt och tryck sedan D-knappen åt vänster eller höger för att springa.
- Tryck på knappen mitt i ett hopp för att slå ett slag nedåt.

Knapp 2

- Tryck på knappen mitt i ett hopp för att utföra ett dubbelhopp.
- Tryck på knappen för att hoppa på och platta till en fiende.

Bovendien hebben Asterix en Obelix ieder hun eigen toetsbewegingen waarmee je gebruik kunt maken van hun bijzondere vaardigheden.

ASTERIX

R-toets

- Naar links of naar rechts drukken om tegen voorwerpen te duwen.
- Indrukken om op waterstralen te surfen.

Toets 1

- Ingedrukt houden en daarna de R-toets naar links of naar rechts drukken om te rennen.
- Tijdens het springen indrukken om omlaag te slaan.

Toets 2

- Tijdens het springen indrukken om een dubbele sprong te maken.
- Indrukken om op een vijand te springen en deze te verpletteren.

OBELIX

D-Button

- Press down to slide down slopes or burrow into tunnels.

Button 1

- Press midjump to kick.

Button 2

- Press to headbutt overhead objects.
- Press repeatedly to swim underwater.

OBELIX

Richtungstaste

- Nach unten drücken, um Hänge herunterzurutschen oder in Tunnel hineinzukriechen.

Taste 1

- Im Sprung drücken, um einen Tritt auszuführen.

Taste 2

- Drücken, um mit dem Kopf nach Gegenständen zu stoßen, die sich oberhalb befinden.
- Mehrmals drücken, um unter Wasser zu schwimmen.

OBÉLIX

Bouton D

- Appuyez sur le bas du bouton pour glisser dans les descentes ou creuser dans les tunnels.

Bouton 1

- Appuyez dessus au cours d'un saut pour donner des coups de pied.

Bouton 2

- Appuyez dessus pour donner des coups de tête aux objets au-dessus.
- Appuyez dessus plusieurs fois pour nager sous l'eau.

OBELIX

Botón D

- Presiónelo hacia abajo para bajar deslizando por pendientes o cavar túneles.

Botón 1

- Presiónelo en medio de un salto para dar patadas.

Botón 2

- Presiónelo para dar con la cabeza contra objetos elevados.
- Presiónelo repetidamente para bucear.

OBELIX

Pulsante-D

- Premilo in giù per scivolare lungo le discese o per frugare nelle gallerie.

Pulsante 1

- Premilo durante un salto per tirare un calcio.

Pulsante 2

- Premilo per colpire con la testa gli oggetti in aria.
- Premilo ripetutamente per nuotare sott'acqua.

OBELIX

D-knappen

- Tryck knappen nedåt för att glida nerför sluttningar eller gräva ner dig i tunnlar.

Knapp 1

- Tryck på knappen mitt i ett hopp för att sparka.

Knapp 2

- Tryck på knappen för att skalla föremål över huvudet.
- Tryck upprepade gånger på knappen för att simma under vattnet.

OBELIX

R-toets

- Omlaag drukken om een helling af te glijden of om een tunnel in te gaan.

Toets 1

- Tijdens het springen indrukken om te trappen.

Toets 2

- Indrukken om met je hoofd tegen voorwerpen te rammen die zich boven je bevinden.
- Met herhaling indrukken om onder water te zwemmen.

GETTING STARTED

After you switch the power on, two legal notices appear. These are followed by the unveiling of the Title screen with walkthroughs by Asterix and some other characters from the game. If you wait, a game demonstration begins or you are shown some Asterix story scenes. To return to the Title screen press Button 1 or 2. Then press Button 1 or 2 to move to the Language and Game Mode Select screen.

First, choose between French, English and German, denoted by the flags at the top of the screen. Press the D-Button left or right until the language of your choice is flashing. Then press Button 1 or 2 to enter your decision.

Below the flags are two pictures: one of Asterix and another of him with his pal Obelix. After you have selected your language, the frame of one of these pictures will flash. Use the D-Button to choose a one-player or two-player game. Then press Button 1 or 2 to enter your decision.



SPIELSTART

Nach dem Einschalten der des Gerätes erscheinen zunächst zwei juristische Hinweise. Dann öffnet sich der Vorhang des Titelbildschirms zum ersten Auftritt von Asterix und einigen anderen Spielfiguren. Wenn Sie einen Moment warten, beginnt eine Spieldemonstration, oder es werden einige Asterix-Spielszenen gezeigt. Um auf den Titelbildschirm zurückzuschalten, drücken Sie die Taste 1 oder 2. Durch erneutes Drücken der Taste 1 oder 2 können Sie auf den Sprachwahl-Bildschirm (Language) und den Spielmoduswahl-Bildschirm (Game Mode Select) weiterschalten.

Sie haben die Wahl zwischen den Sprachen Französisch, Englisch und Deutsch, die durch die Flaggen am oberen Bildschirmrand symbolisiert werden. Drücken Sie die Richtungstaste nach links oder rechts, bis die gewünschte Flagge blinkt. Bestätigen Sie anschließend Ihre Wahl durch Drücken der Taste 1 oder 2.

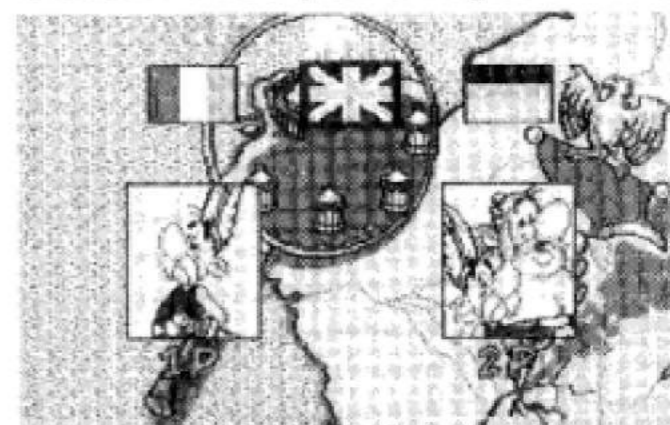
Unter den Flaggen befinden sich zwei Bilder: das eine zeigt Asterix allein, während das andere Asterix zusammen mit seinem Kumpel Obelix zeigt. Nachdem Sie Ihre Sprache gewählt haben, beginnt der Rahmen eines dieser Bilder zu blinken. Wählen Sie mit Hilfe der Richtungstaste das gewünschte Bild, um sich für den Ein-Spieler- oder Zwei-Spieler-Modus zu entscheiden. Drücken Sie anschließend die Taste 1 oder 2, um Ihre Wahl zu bestätigen.

POUR COMMENCER À JOUER

Lorsque vous mettez l'appareil en marche, deux notifications légales apparaissent, suivies par l'écran d'accueil sur lequel Astérix et certains autres personnages du jeu se déplacent. Si vous ne faites rien, vous pourrez voir une démonstration du jeu ou certaines scènes de l'histoire d'Astérix. Pour revenir à l'écran d'accueil, appuyez sur le bouton 1 ou 2. Appuyez ensuite à nouveau sur le bouton 1 ou 2 pour faire apparaître l'écran de sélection de la langue et du mode de jeu.

Choisissez le français, l'anglais ou l'allemand en sélectionnant le drapeau correspondant en haut de l'écran. Appuyez sur la gauche ou la droite du bouton D jusqu'à ce que la langue de votre choix clignote. Appuyez ensuite sur le bouton 1 ou 2 pour enregistrer votre choix.

Sous les drapeaux, vous voyez deux images : la première est celle d'Astérix seul, la seconde celle d'Astérix avec Obélix. Ces images vous indiquent le nombre de joueurs. Une fois que vous avez choisi la langue, le cadre de l'une de ces images clignote. Utilisez le bouton D pour choisir de jouer seul ou de jouer à deux. Appuyez ensuite sur le bouton 1 ou 2 pour enregistrer votre choix.



PUESTA EN FUNCIONAMIENTO

Después de conectar la alimentación aparecerán dos avisos legales. Tras éstos aparecerá la pantalla del título con Asterix y algunos otros personajes del juego. Si usted espera comenzará una demostración del juego o aparecerán algunas escenas de la historia de Asterix. Para volver a la pantalla del título presione el botón 1 o 2. Luego pulse el botón 1 o el 2 para pasar a la pantalla de selección de idioma y modo de juego.

Primero, elija entre francés, inglés o alemán, indicados por las banderas de la parte superior de la pantalla. Presione el botón D hacia la izquierda o hacia la derecha hasta que el idioma que usted elija parpadee. Luego presione el botón 1 o el 2 para establecer su decisión.

Debajo de las banderas hay dos imágenes: una es de Asterix y la otra de él y de su amigo Obelix. Después de haber seleccionado el idioma, el marco de una de estas imágenes parpadeará. Utilice el botón D para elegir un juego de un jugador o de dos jugadores. Luego presione el botón 1 o el 2 para establecer su decisión.

PER INCOMINCIARE

Dopo aver acceso il sistema, appariranno due avvisi di carattere legale. Questi saranno seguiti dall'apparizione dello schermo del Titolo con la passeggiata di Asterix e di alcuni dei personaggi del gioco. Se aspetterai, incomincerà una partita di dimostrazione o verranno presentate alcune scene della storia di Asterix. Per tornare allo schermo del Titolo, premi il Pulsante 1 o 2. Quindi premi il Pulsante 1 o 2 per spostarti allo schermo di selezione della lingua e della modalità di gioco.

Per prima cosa, scegli in quale lingua preferisci leggere i messaggi scegliendo fra il francese, l'inglese ed il tedesco, rappresentati dalle bandiere sulla parte alta dello schermo. Premi il Pulsante-D a sinistra o a destra finché non lampeggerà la lingua che desideri scegliere. Quindi premi il Pulsante 1 o 2 per confermare la tua decisione.

Sotto le bandiere vi sono due figure: una raffigura Asterix e l'altra mostra Asterix insieme al suo amico Obelix. Dopo aver selezionato la lingua, lampeggerà il bordo di una di queste due figure. Usa il Pulsante-D per scegliere una partita con un giocatore o con due giocatori. Quindi premi il Pulsante 1 o 2 per confermare la tua decisione.

SPELSTART

När du slår på strömmen visas två varningsmeddelanden. Därefter går ridån upp för titelskärmen, och Asterix och ett par av de andra figurerna som förekommer i spelet passerar förbi. Om du väntar en stund börjar en demonstration av spelet eller också visas några scener ur berättelserna om Asterix. Om du vill hoppa tillbaks till titelskärmen så tryck på knapp 1 eller 2. Tryck sedan på knapp 1 eller 2 för att hoppa till inställningsskärmen för språk och spelsätt.

Välj först mellan språken franska, engelska och tyska med hjälp av flaggorna längst upp på skärmen. Tryck D-knappen åt vänster eller höger tills flaggan för det språk du vill använda blinkar. Tryck sedan på knapp 1 eller 2 för att välja det språket.

Under flaggorna finns två bilder: den ena föreställer Asterix och den andra bilden Asterix tillsammans med sin kamrat Obelix. När du har valt språk börjar ramen runt en av de här två bilderna att blinka. Välj spel för en eller två spelare med D-knappen. Tryck sedan på knapp 1 eller 2 för att mata in ditt val.

BEGINNEN

Na inschakeling van het apparaat verschijnen er twee juridische mededelingen. Daarna wordt het titelscherm getoond waarbij je Asterix en enkele andere figuren uit het spel over het scherm ziet lopen. Als je wacht, begint er een demonstratie van het spel of zie je enkele Asterix-verhaalschermen. Om naar het titelscherm terug te keren, druk je op toets 1 of 2. Druk daarna op toets 1 of 2 om over te gaan naar het keuzescherm voor de gewenste taal en speelwijze.

Je begint met het kiezen van één van de talen die door de vlaggetjes boven op het scherm worden aangegeven: Frans, Engels of Duits. Druk de R-toets naar links of naar rechts totdat de taal van jouw keuze knippert. Druk daarna op toets 1 of 2 om je keuze te bevestigen.

Onder de vlaggetjes zie je twee afbeeldingen: één van Asterix en één van hem met zijn makker Obelix. Nadat je de gewenste taal hebt gekozen, zal het kader van één van deze afbeeldingen knippen. Gebruik de R-toets om te kiezen tussen het spelen met één speler of met twee spelers. Druk daarna op toets 1 of 2 om je keuze te bevestigen.

ALONE OR TOGETHER

After you have chosen your language and game mode, the Character Select screen appears. For a one-player game, this determines which character you set out as; for a two-player game it decides whether Asterix or Obelix goes first. Press the D-Button left or right until the frame of the character of your choice is flashing, then press Button 1 or 2 to begin.

In one-player games, after you successfully complete a Round, you can change characters.

In a two-player game, each time Asterix or Obelix loses a life, the game will switch back to the other character. So in effect, you are following the progress of the two characters in parallel.

ALLEIN ODER ZU ZWEIT

Nachdem Sie Sprache und Spielmodus gewählt haben, erscheint der Spielfigurenwahl-Bildschirm (Character Select). Im Ein-Spieler-Modus bestimmen Sie, mit welcher Spielfigur Sie das Spiel beginnen, während Sie im Zwei-Spieler-Modus die Wahl haben, ob zuerst Asterix oder Obelix drankommt. Drücken Sie die Richtungstaste nach links oder rechts, bis der Rahmen mit der gewünschten Spielfigur blinkt. Drücken Sie anschließend die Taste 1 oder 2, um das Spiel zu beginnen.

Wenn Sie im Ein-Spieler-Modus eine Runde erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie die Spielfigur wechseln.

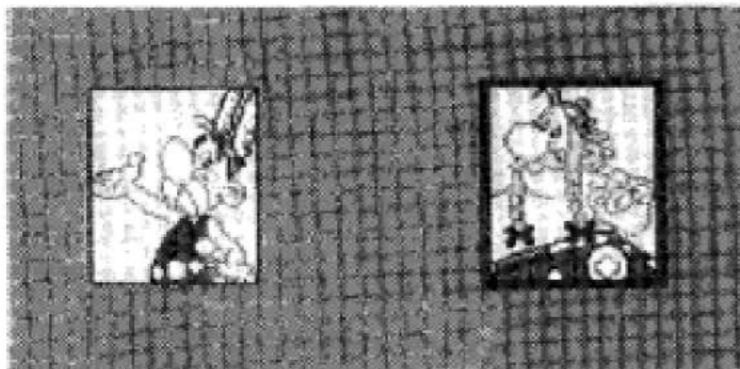
Jedesmal, wenn im Zwei-Spieler-Modus Asterix oder Obelix ein Leben verliert, schaltet das Spiel auf die andere Spielfigur um, so daß Sie praktisch den Fortschritt der beiden Spielfiguren parallel verfolgen.

SEUL OU À DEUX

Lorsque vous avez choisi la langue et le mode de jeu, vous voyez apparaître l'écran de sélection des personnages. Si vous jouez seul, cet écran vous permet de choisir le personnage que vous voulez être. Si vous jouez à deux, il vous permet de décider qui d'Astérix ou d'Obélix jouera en premier. Appuyez sur la gauche ou la droite du bouton D pour faire clignoter le cadre du personnage de votre choix, puis sur le bouton 1 ou 2 pour commencer.

Si vous jouez seul, vous avez la possibilité de changer de personnage après chaque étape.

Si vous jouez à deux, à chaque fois qu'Astérix ou Obélix perd une vie, c'est au tour de l'autre personnage de jouer. Vous suivez donc, parallèlement, le chemin des deux personnages.



SOLO O JUNTO

Después de haber elegido su idioma y el modo de juego, la pantalla de selección de personajes aparecerá. Para un juego de un jugador, esto determinará cuál va a ser el personaje con el que usted va a partir; para un juego de dos jugadores, esto decidirá si va a partir primero Asterix u Obelix. Presione el botón D hacia la izquierda o hacia la derecha hasta que parpadee el marco del personaje que usted haya elegido, y luego presione el botón 1 o el 2 para empezar.

En los juegos de un jugador, después de haber terminado con éxito una ronda, usted podrá cambiar personajes.

En un juego de dos jugadores, cada vez que Asterix u Obelix pierda una vida, el juego cambiará al otro personaje. De hecho, usted estará siguiendo paralelamente el progreso de los dos personajes.

DA SOLI O INSIEME

Dopo aver scelto la lingua e la modalità di gioco, apparirà lo schermo per la selezione dei personaggi. Per una partita ad un solo giocatore, si determina qui con quale personaggio giocherai; per una partita a due giocatori si decide invece se incomincerà Asterix oppure Obelix. Premi il Pulsante-D a sinistra o a destra finché il bordo della figura del personaggio che vuoi scegliere non lampeggerà, quindi premi il Pulsante 1 o 2 per incominciare.

Nelle partite ad un giocatore, dopo aver concluso con successo un Round, potrai cambiare personaggio.

Nelle partite a due giocatori, ogni volta che Asterix od Obelix perdono una vita, il gioco ritornerà all'altro personaggio. Potrete praticamente seguire il progredire dei due personaggi in parallelo.

ENSAM ELLER TILLSAMMANS

När du väl har valt språk och spelsätt länds figurvalsskärmen. Om du spelar ensam används skärmen för att välja vilken figur du vill vara. I spel med två spelare används skärmen för att bestämma vem av Asterix och Obelix som ska ge sig iväg först. Tryck D-knappen åt vänster eller höger tills ramen runt den figur du vill välja börjar blinka, och tryck sedan på knapp 1 eller 2 för att mata in ditt val.

Om du spelar ensam kan du byta figur när du framgångsrikt avverkat en omgång.

Vid spel med två spelare växlar handlingen till den andra figuren varje gång Asterix eller Obelix blir av med ett liv. Så i själva verket kan du följa med i handlingen för båda figurerna parallellt.

ALLEEN OF MET ZIJN TWEEËN

Nadat je de gewenste taal en speelwijze hebt gekozen, verschijnt het keuzescherf voor de gewenste spelfiguur. Wanneer je voor spelen met één speler hebt gekozen, is dit de spelfiguur in wiens rol je op reis gaat. Wanneer je voor spelen met twee spelers hebt gekozen, is dit de spelfiguur die het eerst mag vertrekken: Asterix of Obelix. Druk de R-toets naar links of naar rechts totdat het kader van de gewenste spelfiguur knippert. Druk daarna op toets 1 of 2 om te beginnen.

Wanneer je voor spelen met één speler hebt gekozen en een ronde met succes hebt voltooid, mag je van spelfiguur veranderen.

Wanneer je voor spelen met twee spelers hebt gekozen, zal er elke keer wanneer Asterix of Obelix een leven verliest, worden teruggeschakeld naar de andere spelfiguur. Dat houdt dus in, dat je de vooruitgang van beide spelfiguren naast elkaar bijhoudt.

After you have selected a one- or two-player game, there is a short skit with Getafix, Asterix and Obelix. Either wait a few seconds for this to finish or press Button 1 or 2 to set off on your quest.

Note: Even in a two-player game, only Control Pad 1 is used.

Nachdem Sie den Ein- oder Zwei-Spieler-Modus gewählt haben, erscheint ein kurzer Sketch mit Miraculix, Asterix und Obelix. Sie können entweder die paar Sekunden warten, bis der Sketch zu Ende ist, oder die Taste 1 oder 2 drücken, um sofort mit Ihrer Suche zu beginnen.

Hinweis: Auch im Zwei-Spieler-Modus wird nur Control Pad 1 benutzt.

Après que vous avez choisi de jouer à un ou à deux, Panoramix, Astérix et Obélix vous présentent une courte saynète qui dure quelques secondes. Regardez-la ou appuyez sur le bouton 1 ou 2 pour commencer directement à jouer.

Remarque : Même si vous jouez à deux, seule la manette 1 peut être utilisée pour ce jeu.

Después de que usted haya seleccionado un juego de uno o dos jugadores habrá una breve parodia con Panoramix, Asterix y Obelix. Espere unos pocos segundos hasta que se acabe esto o presione el botón 1 o 2 para partir en su búsqueda.

Nota: A pesar de que en un juego participen dos jugadores, sólo se utilizará el mando de control 1.

Dopo aver scelto se giocare una partita ad uno o a due giocatori, vi sarà una breve scenetta con Panoramix, Asterix e Obelix. Potrai aspettare alcuni secondi lasciando che finisca, o premere il Pulsante 1 o 2 per partire alla ricerca.

Nota: Anche nella modalità a due giocatori viene utilizzato solo il Control Pad 1.

När du har ställt in spel för en eller två spelare visas en kort sketch med Miraculix, Asterix och Obelix. Antingen vänta i ett par sekunder tills sketchen är färdig eller tryck på knapp 1 eller 2 för att ge dig iväg på ditt uppdrag med en gång.

Observera: Även vid spel med två spelare används bara kontrollplatta 1.

Nadat je voor het spelen met één of twee spelers hebt gekozen, volgt er een korte parodie met Getafix, Asterix en Obelix. Je kunt enkele seconden wachten totdat deze is geëindigd of je kunt op toets 1 of 2 drukken om aan je zoektocht te beginnen.

Opmerking: Zelfs bij het spelen met twee spelers wordt uitsluitend gebruikgemaakt van bedieningsblok 1.

PICKING UP POINTS AND EATING UP ITEMS

On your way, you score points by destroying enemies, completing rounds within prescribed time limits and picking up certain items.

Your route is punctuated with Item Containers. Break them open and take the item inside. Other items are hidden in rocks.

SAMMELN VON PUNKTEN UND GEGENSTÄNDEN

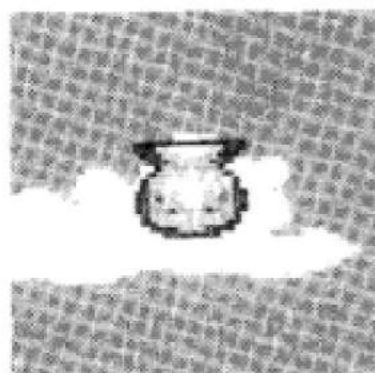
Auf Ihrem Weg können Sie Punkte erzielen, indem Sie Gegner ausschalten, Runden innerhalb der vorgegebenen Zeit vollenden und bestimmte Gegenstände aufsammeln.

Entlang Ihrer Route finden Sie zahlreiche Gegenstandsbehälter. Brechen Sie den Behälter auf und nehmen Sie den darin befindlichen Gegenstand heraus. Andere Gegenstände sind in Felsen versteckt.

GAGNEZ DES POINTS ET MANGEZ DES OBJETS

Sur votre route, vous gagnerez des points en détruisant vos ennemis, en terminant les étapes dans les temps fixés et en ramassant certains objets.

Votre chemin est parsemé de pots contenant des objets. Cassez-les et prenez l'objet à l'intérieur. D'autres objets sont cachés sous des pierres.



TOMA DE PUNTOS Y CONSUMO DE ARTÍCULOS

En su caminar, usted ganará puntos destruyendo enemigos, terminando rondas dentro de los límites de tiempo especificados y tomando ciertos artículos.

A lo largo de su ruta se encuentran recipientes de artículos. Ábralos y tome los artículos del interior. Otros artículos se encuentran escondidos en rocas.

PER RACCOGLIERE PUNTI E MANGIARE QUALCOSA

Lungo il percorso, totalizzerai punti battendo i nemici, completando i round nel tempo prefissato e raccogliendo alcuni oggetti.

Il percorso è disseminato di portaoggetti. Aprili rompendoli e prendi l'oggetto contenuto. Altri oggetti sono nascosti nelle rocce.

SAMLA POÄNG OCH KÄKA DIG MÄTT

På vägen får du poäng när du slår ihjäl fiender, när du klarar av en omgång innan tiden rinner ut, och genom att plocka upp vissa föremål.

Här och där längs vägen finns det behållare med föremål i. Slå sönder behållarna och ta föremålet inuti. Andra föremål finns gömda inuti klippblock.

HET BEHALEN VAN PUNTEN EN HET OPETEN VAN VOORWERPEN

Onderweg kun je punten behalen door het vernietigen van vijanden, door het voltooien van rondes binnen de voorgeschreven tijdlimiet, en door het oppakken van bepaalde voorwerpen.

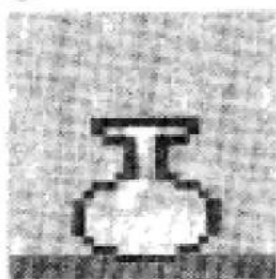
Je weg wordt onderbroken door houders met voorwerpen erin. Breek deze houders open en pak het voorwerp dat zich daarin bevindt. Ook zitten er voorwerpen verborgen in rotsblokken.

- ① **Potion** gives Asterix the power to smash rocks during a round.
- ② **Map** is essential for Asterix to exit the first Round.
- ③ **Coins** are worth 50 points.
- ④ **Meat** adds one Heart to your Heart Gauge.
- ⑤ **Glasses** restore your Heart Gauge to full capacity.
- ⑥ **1-UP** gives you one more life.
- ⑦ **Bones** are worth 50 points (also see "Bonus Rounds," page 32).
- ⑧ There is an Item that adds to the capacity of your Heart Gauge. Can you find it when it appears?

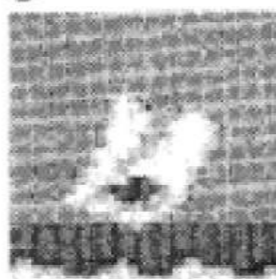
- ① **Dieser Trank** verleiht Asterix während einer Runde die Kraft, Felsen zu zertrümmern.
- ② **Diese Landkarte** benötigt Asterix unbedingt, um den Ausgang der ersten Runde zu finden.
- ③ **Münzen** sind 50 Punkte wert.
- ④ **Fleisch** erhöht Ihren Herz-Vorrat um ein Herz.
- ⑤ **Gläser** stellen Ihren vollen Herz-Vorrat wieder her.
- ⑥ **1-UP** verschafft Ihnen ein zusätzliches Leben.
- ⑦ **Knochen** sind 50 Punkte wert. (Siehe auch "Bonus-Runden" auf Seite 32.)
- ⑧ Es gibt einen Gegenstand, der die Kapazität Ihres Herz-Vorrats erhöht. Können Sie ihn finden, wenn er auftaucht?

- ① **Potion** : elle donne à Astérix le pouvoir de casser les pierres au cours d'une étape.
- ② **Carte** : elle seule pourra permettre à Astérix de venir à bout de la première étape.
- ③ **Pièces** : elles valent 50 points.
- ④ **Viande** : elle ajoute un coeur à votre cardiomètre.
- ⑤ **Verres** : ils redonnent à votre cardiomètre sa pleine capacité.
- ⑥ **1-UP** : il vous donne une vie supplémentaire.
- ⑦ **Os** : ils valent 50 points (voir aussi "Les étapes de bonne fortune", à la page 32).
- ⑧ il y a un objet qui renforce la capacité de votre cardiomètre. Pouvez-vous le trouver lorsqu'il apparaît ?

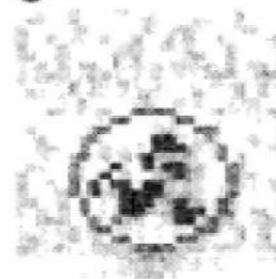
①



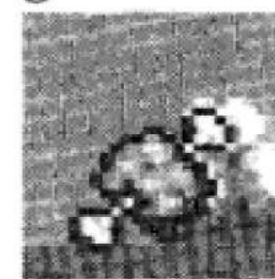
②



③

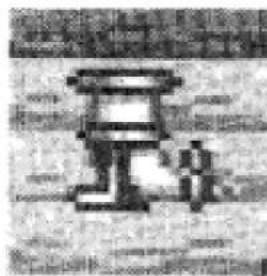


④



- (1) La **poción** le da a Asterix la fuerza para romper rocas durante una ronda.
- (2) El **mapa** es esencial para que Asterix pueda salir de la primera ronda.
- (3) Las **monedas** valen 50 puntos.
- (4) La **carne** añade un corazón a su medidor de corazones.
- (5) Las **copas** reponen su medidor de corazones a la máxima capacidad.
- (6) **1-UP** le ofrece una vida más.
- (7) Los **huesos** valen 50 puntos (consulte también "Rondas de puntos extra" en la página 33).
- (8) Hay un artículo que aumenta la capacidad de su medidor de corazones. ¿Podrá encontrarlo cuando aparezca?

⑤



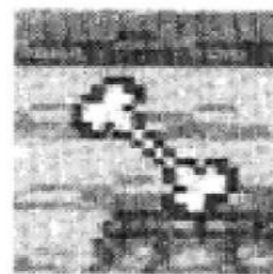
- (1) **Pozione:** per tutto il round dà ad Asterix il potere di spaccare le rocce.
- (2) **Mappa:** è essenziale per Asterix per poter uscire dal primo round.
- (3) **Monete:** valgono 50 punti.
- (4) **Carne:** aggiunge un Cuore al Livello di Cuori.
- (5) **Bicchieri:** riportano il Livello di Cuori al massimo.
- (6) **1-UP:** ti dà una vita in più.
- (7) **Ossi:** valgono 50 punti (vedi anche "Round di Bonus", a pagina 33).
- (8) C'è poi un oggetto che si aggiunge alla capacità del tuo Livello di Cuori. Riesci a trovarlo quando appare?

⑥



- (1) **Trolldryck** gör Asterix så stark att han kan slå sönder klippblock i den omgången.
- (2) **Kartan** är helt nödvändig för att Asterix ska kunna klara sig igenom den första omgången.
- (3) **Mynt** är värda 50 poäng.
- (4) **Kött** ökar på hjärtmätaren med ett hjärta.
- (5) **Glas** återställer hjärtmätaren till toppläget.
- (6) **1-UP** ger dig ett extraliv.
- (7) **Ben** är värda 50 poäng (se även avsnittet "Bonus-omgångar" på sidan 33).
- (8) Det finns ytterligare ett föremål som ökar på din hjärtmätare. Kan du hitta föremålet när det dyker upp?

⑦



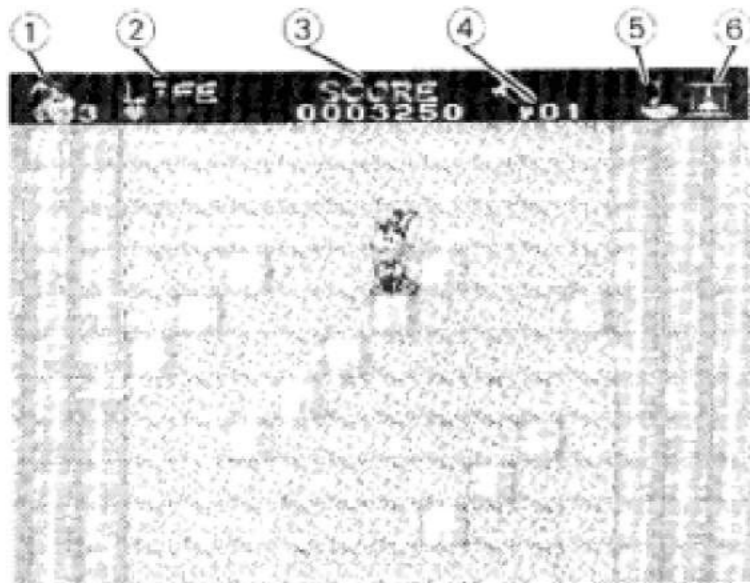
- (1) **Toverdrank:** deze geeft Asterix de kracht om tijdens het spelen van een ronde rotsblokken kapot te slaan.
- (2) **Landkaart:** deze is voor Asterix van groot belang om de uitweg uit de eerste ronde te kunnen vinden.
- (3) **Munten:** deze zijn 50 punten waard.
- (4) **Vlees:** hiermee wordt er één hart aan jouw hartmeter toegevoegd.
- (5) **Glazen:** hiermee wordt jouw hartmeter weer volledig op peil gebracht.
- (6) **1-UP:** deze geeft je er één leven bij.
- (7) **Botten:** deze zijn 50 punten waard (zie ook "BONUS-RONDES" op blz. 33).
- (8) Er bestaat een voorwerp dat de capaciteit van jouw hartmeter kan vergroten. Kun je dit vinden wanneer het verschijnt?

⑧



SCREEN INDICATORS

- ① You can see a picture of either Asterix or Obelix, depending who is in action, and the number of Lives remaining. (You start out with three.)
- ② Each Life comprises three Hearts. Boost your Heart Gauge by picking up Items; it is depleted when you sustain damage.
- ③ This indicator shows the score you have accumulated so far.
- ④ This shows you the number of Bones you have collected.
- ⑤ If Asterix has picked up such Items as Potion or Map, they are displayed here.
- ⑥ Keep an eye on the egg timer to see how much time you have left.



BILDSCHIRMANZEIGEN

- ① Je nachdem, welche der Spielfiguren gerade aktiv ist, sehen Sie hier entweder ein Bild von Asterix oder Obelix und die Anzahl der verbleibenden Leben. (Sie beginnen mit drei Leben.)
- ② Jedes Leben besteht aus drei Herzen. Erhöhen Sie Ihren Vorrat an Herzen, indem Sie Gegenstände aufsammeln; wenn Sie Schaden erleiden, schrumpft der Vorrat zusammen.
- ③ Diese Anzeige gibt Aufschluß über den vorläufigen Punktestand.
- ④ Hier wird die Anzahl der aufgesammelten Knochen angezeigt.
- ⑤ Falls Asterix solche Gegenstände wie Trank oder Landkarte an sich genommen hat, werden diese hier angezeigt.
- ⑥ Behalten Sie die Eieruhr im Auge, um festzustellen, wieviel Zeit Sie noch übrig haben.

LES INDICATEURS DE L'ÉCRAN

- ① Cet indicateur indique qui d'Astérix ou d'Obélix joue ainsi que le nombre de vies restantes. (Vous commencez avec trois vies.)
- ② Chaque vie comporte trois coeurs. Augmentez la capacité de votre cardiomètre en ramassant des objets. La capacité de votre cardiomètre diminue lorsque vous subissez des dommages.
- ③ Cet indicateur indique votre score actuel.
- ④ Cet indicateur indique le nombre d'os que vous avez ramassés.
- ⑤ Cet indicateur indique les objets, tels que la potion ou la carte, ramassés par Astérix.
- ⑥ Gardez l'oeil sur le sablier. Il vous indique combien de temps il vous reste.

INDICADORES DE LA PANTALLA

- ① Usted podrá ver una imagen de Asterix o de Obelix, depende de quién esté en acción, y el número de vidas restante. (Usted empezará con tres vidas.)
- ② Cada vida consta de tres corazones. Refuerce su medidor de corazones tomando artículos; éste se vaciará cuando usted sufra daños.
- ③ Este indicador muestra la puntuación acumulada hasta ahora.
- ④ Esto le muestra el número de huesos recogidos.
- ⑤ Si Asterix ha tomado artículos como la poción o el mapa, éstos se mostrarán aquí.
- ⑥ Observe el temporizador de huevo para ver el tiempo que le queda.

INDICAZIONI SULLO SCHERMO

- ① Puoi vedere la figura di Asterix o di Obelix, a seconda di chi è in azione ed il numero di Vite rimanenti. (Incominci con tre Vite.)
- ② Ogni vita comprende tre Cuori. Aumenta il Livello di Cuori raccogliendo oggetti; il livello si svuota quando subisci dei danni.
- ③ Questo indicatore mostra il punteggio accumulato fino a quell'istante.
- ④ Questo mostra il numero di Ossa che hai raccolto.
- ⑤ Se Asterix ha raccolto alcuni oggetti come la Pozione o la Mappa, questi appaiono qui.
- ⑥ Tieni d'occhio la clessidra per vedere quanto tempo ti rimane.

SYMBOLER PÅ SKÄRMEN

- ① Här visas en bild på antingen Asterix eller Obelix, beroende på vem av dem som är i farten, och det antal liv du har kvar. (Du har tre liv till att börja med.)
- ② Varje liv består av tre hjärtan. Fyll på hjärtmätaren genom att plocka upp vissa föremål. Hjärtan försvinner när du blir skadad.
- ③ Här visas hur många poäng du samlat ihop hittills.
- ④ Här visas hur många ben du lyckats samla ihop.
- ⑤ Om Asterix har lyckats hitta sådana föremål som trolldryck eller kartor visas de här.
- ⑥ Håll ett öga på timglasets för att se hur lång tid du har kvar.

AANDUIDINGEN OP HET SCHERM

- ① Hier zie je een afbeelding van Asterix of Obelix, al naar gelang wie van beide er in actie is, en het resterende aantal levens. (Je begint er met drie.)
- ② Elk leven bevat drie harten. Verhoog de capaciteit van jouw hartmeter door het oppakken van voorwerpen. Wanneer je schade oploopt, is de hartmeter uitgeput.
- ③ Dit is het totale aantal punten dat je tot dusver hebt behaald.
- ④ Dit is het aantal botten dat je hebt verzameld.
- ⑤ Indien Asterix voorwerpen zoals de toverdrank of de landkaart heeft opgepakt, worden deze hier aangegeven.
- ⑥ Houd de zandloper in de gaten om te zien hoeveel tijd je nog overhebt.

SIX STAGES TO SALVATION

Asterix and Obelix have different courses to follow, but their objective is the same: to collect the six medicinal plants and save the village from the Romans!

	Asterix		Obelix
A1	Prairie		Prairie O1
A2	River		Forest O2
		Select Character	
		A? O?	
A3	Cave		Cave O3
		A? O?	
A4	Sea Ship 2		Sea Bed Ship 1 Sea Ship 2 O4
		A? O?	
A5	Snow Ice		Desert 1 O5 Desert 2 Ruins
		A? O?	
A6	Temple 1 Temple 2 Temple 3		Temple 1 O6 Temple 2 Temple 3

SECHS ETAPPEN BIS ZUR RETTUNG

Asterix und Obelix müssen verschiedene Wege gehen, doch sie haben das gleiche Ziel, die sechs Heilpflanzen zu finden und das Dorf vor den Römern zu retten!

	Asterix		Obelix
A1	Prärie		Prärie O1
A2	Fluß		Wald O2
		Spielfigur wählen	
		A? O?	
A3	Höhle		Höhle O3
		A? O?	
A4	Meer Schiff 2		Meeresgrund Schiff 1 Meer Schiff 2 O4
		A? O?	
A5	Schnee Eis		Wüste 1 O5 Wüste 2 Ruinen
		A? O?	
A6	Tempel 1 Tempel 2 Tempel 3		Tempel 1 O6 Tempel 2 Tempel 3

LES SIX ÉTAPES VERS LE SALUT

Astérix et Obélix ont des itinéraires différents, mais leur objectif est le même : trouver les plantes médicinales et sauver leur village !

	Astérix		Obélix
A1	Prairie		Prairie O1
A2	Rivière		Forêt O2
		Choisissez un personnage	
		A? O?	
A3	Grotte		Grotte O3
		A? O?	
A4	Mer Bateau 2		Fond de la mer Bateau 1 Mer Bateau 2 O4
		A? O?	
A5	Neige Glace		Désert 1 O5 Désert 2 Ruines
		A? O?	
A6	Temple 1 Temple 2 Temple 3		Temple 1 O6 Temple 2 Temple 3

SEIS ETAPAS HASTA LA SALVACIÓN

Asterix y Obelix tienen que seguir caminos diferentes, pero su objetivo es el mismo: recoger las seis plantas medicinales y salvar la aldea de los romanos.

	Asterix	Obelix
A1	Pradera	Pradera O1
A2	Río	Bosque O2
	Selección de personaje	
	A? O?	
A3	Cueva	Cueva O3
	A? O?	
A4	Mar Barco 2	Fondo del mar Barco 1 Mar Barco 2 O4
	A? O?	
A5	Nieve Hielo	Desierto 1 Desierto 2 Ruinas O5
	A? O?	
A6	Templo 1 Templo 2 Templo 3	Templo 1 Templo 2 Templo 3 O6

SEI SCENARI PER LA SALVEZZA

Asterix e Obelix devono seguire percorsi diversi, ma il loro obiettivo è lo stesso: raccogliere le sei piante medicinali e salvare il villaggio dai Romani!

	Asterix	Obelix
A1	Prateria	Prateria O1
A2	Fiume	Foresta O2
	Selezione del personaggio	
	A? O?	
A3	Caverna	Caverna O3
	A? O?	
A4	Mare Nave 2	Fondo del mare Nave 1 Mare Nave 2 O4
	A? O?	
A5	Neve Ghiaccio	Deserto 1 Deserto 2 Rovine O5
	A? O?	
A6	Tempio 1 Tempio 2 Tempio 3	Tempio 1 Tempio 2 Tempio 3 O6

SEX STEG MOT RÄDDNINGEN

Asterix och Obelix tar sig fram längs olika vägar men har båda samma mål i sikte: att samla ihop de sex örterna och rädda byn från romarna!

	Asterix	Obelix
A1	Prärie	Prärie O1
A2	Flod	Skog O2
	Välj figur	
	A? O?	
A3	Grotta	Grotta O3
	A? O?	
A4	Hav Skepp 2	Havs-botten Skepp 1 Hav Skepp 2 O4
	A? O?	
A5	Snö Is	Öken 1 Öken 2 Ruiner O5
	A? O?	
A6	Tempel 1 Tempel 2 Tempel 3	Tempel 1 Tempel 2 Tempel 3 O6

ZES SCÈNES OP WEG NAAR DE REDDING

Asterix en Obelix volgen ieder een andere route, maar hun doel is hetzelfde: de zes geneeskrachtige planten verzamelen en het dorp behoeden voor de Romeinen!

	Asterix	Obelix
A1	Prairie	Prairie O1
A2	Rivier	Bos O2
	Kies spelfiguur	
	A? O?	
A3	Grot	Grot O3
	A? O?	
A4	Zee Schip 2	Zee-bodem Schip 1 Zee Schip 2 O4
	A? O?	
A5	Sneeuw IJs	Woestijn 1 Woestijn 2 Ruïnes O5
	A? O?	
A6	Tempel 1 Tempel 2 Tempel 3	Tempel 1 Tempel 2 Tempel 3 O6

BONUS ROUNDS

In addition to the six rounds, there are a couple of Bonus Rounds. If you are fortunate enough to come across one, Dogmatix, Obelix's pet dog, has a limited time to grab all the Items that he can to gain extra points. However, to enter a Bonus Round the number of Bones you have must be a multiple of four.

Use the D-Button and Button 2 to steer Dogmatix around the screen. Bones are worth 50 points, Coins 100, Meat 200, Glasses 300 and 1-UP 500. In addition, there is a 5,000-point bonus for a perfect round.

BONUS-RUNDEN

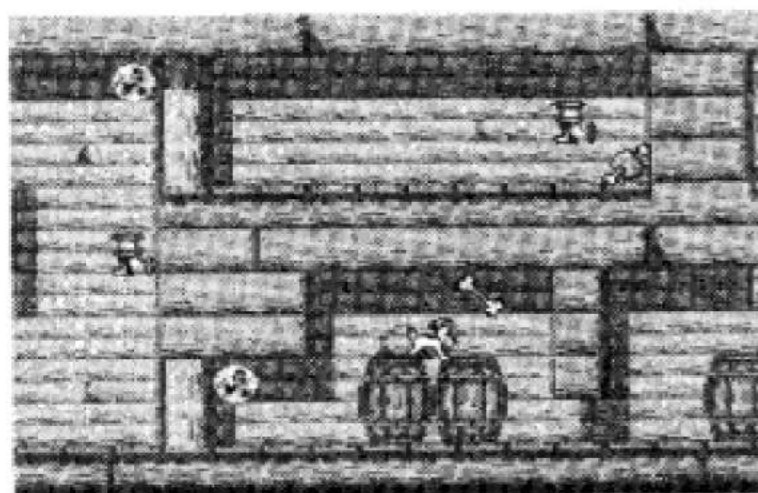
Außer den sechs Runden gibt es noch eine Reihe von Bonus-Runden. Wenn Sie das Glück haben, eine dieser Bonus-Runden zu erwischen, erhält Idefix, Obelix' kleiner Hund, die Gelegenheit, innerhalb einer begrenzten Zeit möglichst viele Gegenstände zu schnappen, um zusätzliche Punkte zu gewinnen. Um eine Bonus-Runde zu erhalten, muß jedoch die Anzahl der Knochen, die Sie haben, durch vier teilbar sein.

Benutzen Sie die Richtungstaste und die Taste 2, um Idefix über den Bildschirm zu steuern. Knochen bringen 50 Punkte, Münzen 100, Fleisch 200, Gläser 300 und 1-UPs 500. Darüber hinaus gibt es einen 5 000-Punkte-Bonus für eine perfekte Runde.

LES ÉTAPES DE BONNE FORTUNE

Les étapes de bonne fortune viennent s'ajouter aux six étapes de base du jeu. Si vous avez la chance d'y être admis, Idéfix, le chien d'Obélix a un temps limité pour ramasser autant d'objets qu'il peut. Ceci permet de gagner des points supplémentaires. Pour être admis à une étape de bonne fortune, le nombre d'os que vous possédez doit être un multiple de quatre.

Utilisez le bouton D et le bouton 2 pour diriger Idéfix sur l'écran. Les os valent 50 points, les pièces 100, la viande 200, les verres 300 et les 1-UP 500. Si vous ramassez tous les objets, vous gagnez un bonus de 5 000 points.



RONDAS DE PUNTOS EXTRA

Además de las seis rondas, existen también dos rondas de puntos extra. Si usted tiene la suerte de encontrar una de ellas, Idefix, el perrito de Obelix, tendrá un tiempo limitado para atrapar todos los artículos que pueda para ganar puntos extra. Sin embargo, para entrar en una ronda de puntos extra, el número de huesos que usted tenga deberá ser múltiplo de cuatro.

Utilice el botón D y el botón 2 para dirigir a Idefix por la pantalla. Los huesos valen 50 puntos, las monedas 100, la carne 200, las gafas 300 y 1-UP 500. Además, hay 5.000 puntos extra por una ronda perfecta.

ROUND DI BONUS

In aggiunta ai sei round, vi sono un paio di Round di Bonus. Se sei abbastanza fortunato da imbatterti in uno di questi round, Idefix, il cagnolino di Obelix, avrà a disposizione un tempo fissato per raccogliere quanti più oggetti può per guadagnare altri punti. Per entrare in un Round di Bonus, però, il numero di Ossa che hai preso deve essere un multiplo di quattro.

Usa il Pulsante-D ed il Pulsante 2 per guidare Idefix in giro per lo schermo. Le Ossa valgono 50 punti, le Monete 100, la Carne 200, i Bicchieri 300 e gli 1-UP 500. In più, vi è un bonus di 5.000 punti per una perfetta esecuzione del round.

BONUSOMGÅNGAR

Förutom de vanliga sex omgångarna finns det ett antal bonusomgångar. Om du har turen att ramla på en sådan har Obelix hund Idefix en kort stund på sig att samla ihop så många föremål han hinner för att tjäna extrapoäng. Men för att komma in på en bonusomgång måste det antal ben du samlat på dig vara jämnt delbart med fyra.

Använd D-knappen och knapp 2 för att styra runt Idefix på skärmen. Ben är värda 50 poäng, mynt 100, kött 200, glas 300 och 1-UP 500. Dessutom finns det en speciell bonus på 5 000 poäng om du klarar av omgången perfekt.

BONUSRONDES

Naast de zes rondes zijn er nog de zogenaamde bonusrondes. Als je het geluk hebt in een bonusronde te belanden, krijgt Dogmatix, de lievelingshond van Obelix, de kans om binnen een bepaalde tijd zoveel mogelijk voorwerpen bij elkaar te krijgen. Om echter in een bonusronde te kunnen belanden, moet het aantal botten dat je in je bezit hebt, een veelvoud van vier zijn.

Verplaats Dogmatix over het scherm door gebruikmaking van de R-toets en toets 2. Botten zijn 50 punten waard, munten 100, vlees 200, glazen 300 en 1-UP 500. Daarnaast bestaat er nog een bonus van 5 000 punten voor een perfecte ronde.

GAME OVER/CONTINUE

You start out with three Lives. You lose a life each time your Heart Gauge hits zero. When all your Lives are gone and your Heart Gauge empties again, the Game Over screen appears.

Three scores are shown. Hi-Score is the top score for a game since the session started, and 1P-Score and 2P-Score are the performance of players one and two, respectively. The latter will, of course, be zero during one-player games.

You are offered the choice of Continue and Restart. If you choose Restart, you go back to the Title screen. If you select Continue, you reenter the game at the beginning of the Round in which you left off.

SPIELENDEN/SPIELFORTSETZUNG

Sie beginnen das Spiel mit drei Leben. Jedesmal, wenn Ihr Herz-Vorrat zur Neige geht, verlieren Sie ein Leben. Wenn Sie alle Leben verloren haben und Ihr Herz-Vorrat wieder aufgebraucht ist, erscheint der Spielende-Bildschirm (Game Over).

Es gibt drei Punktestand-Anzeigen. Hi-Score ist der Höchstpunktestand für ein Spiel seit Beginn der Sitzung, während 1P-Score und 2P-Score jeweils die Leistung des Spielers eins und zwei anzeigen. Im Ein-Spieler-Modus zeigt die letztere natürlich Null an.

Sie haben die Wahl zwischen Fortsetzung (Continue) und Neustart (Restart). Wenn Sie Restart wählen, wird auf den Titelbildschirm zurückgeschaltet. Wenn Sie Continue wählen, setzen Sie das Spiel ab dem Anfang der Runde fort, in der Sie aufgehört haben.

GAME OVER/CONTINUE

Vous commencez le jeu avec trois vies. A chaque fois que votre cardiomètre est à zéro, vous perdez une vie. Lorsque vous n'avez plus de vies et que votre cardiomètre est vide, l'écran Game Over, apparaît.

L'écran indique trois scores. Hi-Score est le meilleur résultat des jeux joués jusqu'ici. 1P-Score et 2P-Score sont respectivement le score du joueur 1 et le score du joueur 2. Si vous jouez seul, le score du joueur 2 est nul.

Sur l'écran Game Over, vous pouvez choisir de continuer à jouer ou de recommencer. Si vous choisissez Restart, vous vous retrouvez à l'écran d'accueil. Si vous choisissez "Continue" vous entrez à nouveau dans le jeu à l'étape que vous venez de quitter.

FIN DEL JUEGO/CONTINUACIÓN

Usted empezará el juego con tres vidas. Usted perderá una vida cada vez que el medidor de corazones llegue a cero. Cuando se le acaben todas las vidas y su medidor de corazones se vacíe de nuevo, la pantalla de fin de juego aparecerá.

Se muestran tres puntuaciones. La puntuación alta es la puntuación máxima por un juego desde que comenzó la sesión, y las puntuaciones 1P y 2P son, respectivamente, las puntuaciones de los jugadores uno y dos. La puntuación del segundo jugador, por supuesto, será cero en los juegos de un solo jugador.

Usted podrá elegir entre continuar o reiniciar un juego. Si elige reiniciar, usted volverá a la pantalla del título. Si usted selecciona continuar, usted volverá a entrar en el juego al comienzo de la ronda que abandonó.

FINE DEL GIOCO O CONTINUAZIONE

Quando incominci hai a disposizione tre Vite. Perdi una Vita ogni volta che il Livello di Cuori tocca lo zero. Quando sono finite tutte le Vite a disposizione ed il Livello di Cuori si svuota di nuovo, appare lo schermo della Fine del Gioco.

Vengono mostrati tre punteggi. Lo Hi-Score rappresenta il punteggio più alto ottenuto nelle partite giocate dall'inizio della sessione di gioco, 1P-Score e 2P-Score rappresentano rispettivamente il livello delle performance del giocatore 1 e 2. Il secondo sarà naturalmente pari a zero nelle partite ad un solo giocatore.

Ti verrà offerta la possibilità di Continuare (Continue) o di Ricominciare (Restart). Se scegli Restart, tornerai allo schermo del Titolo. Se selezioni Continue rientrerai in gioco all'inizio del round nel quale hai smesso.

SPELET SLUT/ FORTSÄTTNING

Du börjar med tre liv. Varje gång hjärtmätaren går i botten blir du av med ett liv. När alla dina liv är slut och hjärtmätaren blir tom igen tänds Game Over-skärmen.

På skärmen visas tre olika poängtal. Hi-Score är den högsta poängen hittills sedan spelomgången började, och 1P-Score och 2P-Score är resultaten för spelare ett respektive spelare två. Vid spel med bara en spelare blir den sistnämnda poängen förstas noll.

Nu har du möjlighet att fortsätta (Continue) eller börja om (Restart). Om du väljer Restart hoppar du tillbaka till titelskärmen. Om du väljer Continue kommer du in i spelet igen i början av den omgång där du befann dig senast.

SPEL VOORBIJ/VERDER SPELEN

Je begint met drie levens. Elke keer wanneer jouw hartmeter uitgeput raakt, verlies je een leven. Wanneer al jouw levens op zijn en jouw hartmeter opnieuw uitgeput is, verschijnt het scherm "Spel voorbij".

Er worden drie scores aangegeven. Hi-Score is het hoogste aantal punten dat sinds het begin van het spel is behaald. 1P-Score en 2P-Score is het aantal punten dat respectievelijk door speler 1 en speler 2 is behaald. Bij het spelen met één speler zal 2P-Score uiteraard nul bedragen.

Je kunt kiezen tussen verder spelen (Continue) en opnieuw beginnen (Restart). Als je kiest voor opnieuw beginnen, ga je terug naar het titelscherm. Als je kiest voor verder spelen, speel je weer verder vanaf het begin van de ronde waarin je was opgehouden.

LOOK OUT FOR ...

- ... levers that serve as keys to open up new directions.
- ... that last unsmashed rock that could be hiding something vital.
- ... death from above, be it Roman or rock.
- ... good solid surfaces — but not for long!
- ... time-consuming alleys leading to items of dubious value.

ACHTEN SIE AUF...

- ... Hebel, die als Schlüssel dienen, um neue Richtungen zugänglich zu machen.
- ... den letzten unzertrümmerten Felsen, der einen lebenswichtigen Gegenstand enthalten könnte.
- ... tödliche Gefahr von oben, sei es ein Römer oder ein Felsen.
- ... gute, feste Oberflächen — aber nicht so lange!
- ... zeitraubende Gassen, die zu Gegenständen von zweifelhaftem Wert führen.

FAITES ATTENTION ...

- ... aux leviers qui servent de clé et vous ouvrent de nouvelles directions ;
- ... à cette dernière pierre qui n'a pas été cassée et qui peut dissimuler quelque chose d'important ;
- ... à la mort venant d'en haut, qu'elle soit romaine ou par les pierres ;
- ... aux bonnes surfaces solides, mais qui ne le restent pas très longtemps ;
- ... aux chemins qui demandent du temps pour ne mener qu'à des objets sans valeur.

OJO CON...

- ... palancas que sirven como llaves para abrir nuevas direcciones.
- ... la última roca sin romper que podría esconder algo vital.
- ... la muerte que viene de arriba, bien causada por un romano o por una roca.
- ... superficies bien sólidas —pero no por mucho tiempo—.
- ... callejones en los que se pierde tiempo y llevan a artículos de dudoso valor.

FAI ATTENZIONE...

- ... alle leve che permettono di aprire il passaggio verso nuove direzioni.
- ... a quella roccia che non hai spaccato, perché potrebbe nascondere al suo interno qualcosa di vitale.
- ... alla morte che viene dall'alto, sia che si tratti di Romani che di rocce.
- ... alle superfici ben solide, ma non per lungo tempo!
- ... ai sentieri che ti fanno consumare tempo e ti portano ad oggetti di valore incerto.

HÅLL ÖGONEN ÖPPNA EFTER ...

- ... hävarmar som fungerar som nycklar som öppnar upp nya riktningar.
- ... det där sista hela klippblocket som skulle kunna innehålla något livsviktigt.
- ... ond, bråd död uppifrån, såväl i form av romare som av klippblock.
- ... fina, stadiga ytor — som inte håller i längden!
- ... tidsödande passager som leder till föremål av tveksamt värde.

KIJK UIT VOOR...

- ... hefbomen die als sleutels dienen om toegang tot nieuwe terreinen te verkrijgen.
- ... die laatste nog niet kapotgeslagen steen waarin misschien iets heel belangrijks verborgen zit.
- ... de dood die van boven komt, ongeacht of het een Romein is of een rotsblok.
- ... oppervlakken die stevig zijn — maar niet lang meer!
- ... tijdrovende doorgangen die naar voorwerpen van dubieuze waarde leiden.

HANDLING THIS CARTRIDGE

This cartridge is intended exclusively for the Sega System.

FOR PROPER USAGE

- ① Do not immerse in water!
- ② Do not bend!
- ③ Do not subject to any violent impact!
- ④ Do not expose to direct sunlight!
- ⑤ Do not damage or disfigure!
- ⑥ Do not place near any high temperature source!
- ⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.
- Be sure to take an occasional recess during extended play.

WARNING: For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.



HANDHABUNG DER KASSETTE

Diese Kasette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega-System bestimmt.

VORSICHTSMASSNAHMEN

- ① Vor Nässe schützen!
- ② Nicht knicken!
- ③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
- ④ Nicht direkt der Sonne aussetzen!
- ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
- ⑥ Vor Hitze schützen!
- ⑦ Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.
- Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojektoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb wiederholte oder übermäßig lange Projizierung von Videospiele auf Großbildschirmgeräten.



MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

La cartouche est conçue exclusivement pour le Sega System.

POUR UNE UTILISATION APPROPRIÉE

- ① Ne pas mouiller.
- ② Ne pas plier.
- ③ Ne pas soumettre à des chocs violents.
- ④ Ne pas exposer au soleil.
- ⑤ Ne pas abîmer.
- ⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
- ⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
- N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT : Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube d'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

ATTENTION! Cet avertissement ne concerne en aucun cas les téléviseurs classiques.

MANEJO DEL CARTUCHO

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega System.

PARA UN MEJOR USO

- ① ¡No mojarlo!
- ② ¡No doblarlo!
- ③ ¡No darle golpes violentos!
- ④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
- ⑤ ¡No dañarlo ni rayarlo!
- ⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
- ⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.
- Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

AVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante períodos prolongados los juegos de video en televisores de proyección de grandes pantallas.

USO DELLA CARTUCCIA

Questa cartuccia è progettata esclusivamente per il sistema Sega.

PER UN USO APPROPRIATO

- ① Non bagnarla!
- ② Non piegarla!
- ③ Evitare i colpi violenti!
- ④ Non esporla alla luce diretta del sole!
- ⑤ Non danneggiarla o deformarla!
- ⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
- ⑦ Non esporla a solventi, benzina, ecc.!

- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
- Giocando a lungo, fare una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per i proprietari di televisori a proiezione. Fotogrammi o immagini ferme possono causare danni permanenti al tubo d'immagine o lasciare tracce di fosforo sul tubo a raggi catodici. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.



HANtering AV SPELKASSETTEN

Denna spelkassett går bara att använda i Segas speldator.

HANTERA KASSETTEN FÖRSIKTIGT

- ① Undvik att spilla vatten på den!
- ② Försök inte böja eller bryta den!
- ③ Utsätt den inte för våld eller kraftiga stötar!
- ④ Lägg den inte direkt i solen!
- ⑤ Försök inte öppna den eller ta sönder den!
- ⑥ Lägg den inte vid ett element eller på andra varma platser!
- ⑦ Låt den inte komma i kontakt med thinner, bensin eller andra lösningsmedel.

- Om kassetten råkar bli blöt så torka av den ordentligt innan du använder den igen.
- Om kassetten blir smutsig så torka rent den med en mjuk trasa doppad i vatten med lite diskmedel i.
- Lägg tillbaka kassetten i sin ask när du spelat färdigt.
- Spela inte för länge åt gången, utan ta en paus då och då.

WARNING: Gäller dig som har en projektor-TV. Stillbilder kan orsaka permanenta skador på bildröret eller fosforfläckar på bildskärmen. Undvik att spela TV-spel på en projektor-TV i storformat för ofta eller för länge.



BEHANDELING VAN DE CASSETTE

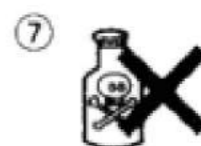
Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega System.

VOOR JUIST GEBRUIK

- ① Maak hem niet nat!
- ② Buig hem niet!
- ③ Stel hem niet bloot aan hevige schokken!
- ④ Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
- ⑤ Beschadig of verbuig hem niet!
- ⑥ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen.
- ⑦ Maak hem niet schoon met verdunner, benzine, enz.

- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
- Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
- Bewaar hem in zijn doos.
- Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectie-televisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de katodestraalbuis halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld-projectie-televisies.



SEGA

Printed in Japan

672-1581-50



We use recycled paper
Wir verwenden Recyclingpapier
Nous utilisons du papier recyclé
Usamos papel reciclado.
Utilizziamo carta riciclata.
Wij gebruiken kringlooppapier
Vi använder returpapper.
Käytämme palautettavaa paperia.