INSTRUCTION MANUAL

Astérix

AND THE GREAT RESCUE

SEGA

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:

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 35cm 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.**

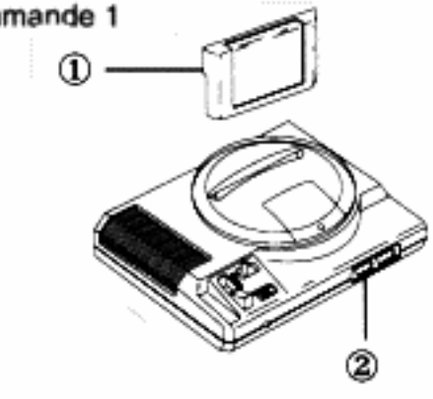
Mise en route

1. Installez votre Sega Mega Drive/ Genesis System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'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 joueurs uniquement.

① Cartouche Sega
② Bloc de commande 1



La grande epopee d'asterix

Nous sommes en 50 avant Jésus-Christ. Toute la Gaule est occupée par les Romains... Toute? Non! Un village peuplé d'irréductibles Gaulois résiste encore et toujours à l'envahisseur. Et la vie n'est pas facile pour les garnisons de légionnaires romains des camps retranchés de Babaorum, Aquarium, Laudanum et Petitbonum...

Rome met alors au point un plan rusé afin d'affaiblir la force des Gaulois et de vaincre leur résistance. Ce projet ignoble consiste à enlever le druide Panoramix, indispensable aux Gaulois pour leur fournir la potion magique, cette fameuse potion qui leur donne une force surhumaine.

Ainsi, une cohorte de soldats romains d'élite est envoyée dans la forêt qui avoisine le village pour tendre un piège à Panoramix. Dès qu'ils l'aperçoivent, ils l'emmènent, le bâillonnent et le ligotent. Idéfix, le brave petit chien d'Obélix, tente de suivre la trace mais il est également capturé par ces Romains sans scrupules.

Ce terrible fait arrive rapidement aux oreilles du petit village gaulois.

Le chef Abraracourcix est furieux et prend immédiatement une décision. Astérix et son compagnon Obélix seront chargés d'aller sauver leurs compatriotes. Et leur recherche commence...

Le problème à résoudre

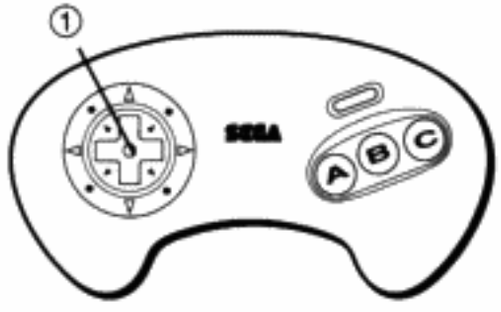
En tant qu'Astérix ou Obélix, vous devez aller à Rome pour retrouver les deux captifs, Panoramix et Idéfix. C'est à vous de vous battre et de vous frayer un chemin parmi six niveaux éreintants, allant d'un village gaulois à une galère romaine, pour aboutir finalement à Rome même.

Aux commandes!

① **Bouton directionnel (Bouton D)**

- Appuyer vers le haut ou vers le bas pour déplacer la flèche dans les menus d'écrans et vers la gauche ou vers la droite pour modifier les réponses.

- Appuyez pour choisir Astérix ou Obélix sur l'écran de sélection de personnage (Select Character screen).
- Appuyer vers le bas pour se replier sur les bras et les genoux.
- Appuyer vers le bas et vers la gauche ou vers la droite pour ramper.
- Appuyer vers le haut et maintenir enfoncé, puis appuyer sur le bouton C pour sélectionner une arme spéciale.



② Bouton d'allumage Start

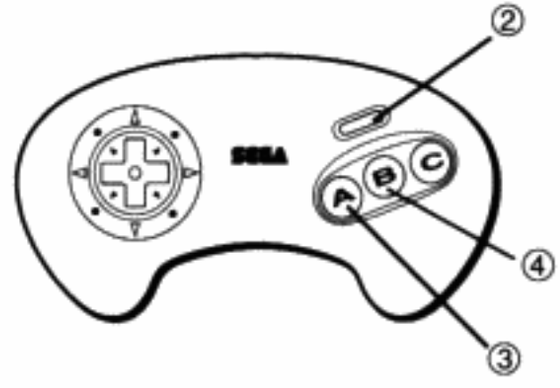
- Enfoncer pour faire défiler les écrans sans action et pour sélectionner les menus d'écrans.
- Appuyer pour mettre le jeu en pause; appuyer à nouveau pour continuer la partie.

③ Bouton A

- Appuyer pour sauter.
- Appuyer pour faire défiler les pages d'écrans sans action et pour effectuer les sélections dans les menus d'écrans.

④ Bouton B

- Appuyer pour frapper.
- Appuyer pour faire défiler les pages d'écrans sans action et pour effectuer les sélections dans les menus d'écrans.



⑤ Bouton C

- Appuyer tout en maintenant le bouton D enfoncé pour sélectionner une arme spéciale; appuyer à nouveau pour utiliser l'arme.
- Appuyer pour faire défiler les pages d'écrans sans action et pour effectuer les sélections dans les menus d'écrans.

Remarque: Les fonctions des boutons A, B et C sont interchangeables par le biais de l'écran des Options.

Comment démarrer

Après le logo Sega et deux avertissements légaux, vous verrez apparaître une sélection de langues. Vous pouvez choisir entre l'anglais, le français, l'allemand, l'espagnol et l'italien. Appuyez sur le bouton D vers le haut ou vers le bas pour marquer la langue de votre choix puis sur le bouton A, B ou C ou sur le bouton Start pour passer à l'écran titre.

Sélectionnez Start pour partir directement vers Rome ou Options pour jeter un coup d'oeil aux règles du jeu ou pour continuer une partie commencée auparavant en donnant le mot de passe. Si vous attendez, une partie de démonstration va débuter. Appuyez sur la touche Start pour revenir à l'écran de titre (Title screen).

Options

Cet écran vous offre plusieurs possibilités de jeu. Utilisez le bouton D pour déplacer le curseur vers le haut ou vers le bas dans le menu.

Difficulté: Vous avez le choix entre trois degrés de difficulté: Facile, Normal et Dur. Appuyez sur le bouton D vers la gauche ou vers la droite pour modifier la réponse. N'oubliez pas que plus le niveau est difficile, plus les ennemis sont nombreux et forts.

Contrôle: Appuyez sur le bouton D vers la gauche ou vers la droite pour modifier les fonctions des boutons A, B et C. Si vous ne sélectionnez aucun type de contrôle, l'ordinateur appliquera les réglages par défaut assignés dans la partie "Prise de Contrôle".

Mot de passe: A la fin de chaque niveau, vous allez recevoir un mot de passe. Si vous souhaitez arrêter temporairement la partie, cela vous permettra de continuer par la suite à partir du moment où vous avez gagné le mot de passe.

Appuyez tout d'abord sur le Bouton A, B ou C ou sur le Bouton Start. Une flèche va apparaître sous une lettre du mot de passe. Appuyez sur le bouton D vers le haut ou vers le bas pour faire défiler l'alphabet, et vers la gauche ou vers la droite pour vous déplacer vers la lettre que vous souhaitez modifier. Lorsque tout votre mot de passe est ainsi entré, appuyez sur le bouton A, B ou C ou sur le bouton Start pour revenir au menu.

Test sonore: Appuyez sur le bouton A, B ou C ou sur le bouton Start. Deux flèches vont apparaître sous la mention BGM (musique de fonds) ou sous SFX (effets de son). Appuyez sur le bouton D vers le haut ou vers le bas pour changer le numéro de la piste que vous souhaitez entendre; et vers la gauche ou vers la droite pour alterner entre BGM et SFX. Les boutons A, B, C ou Start vous permettent de revenir au menu.

SORTIE (EXIT): Lorsque vous avez défini les options, déplacez la flèche vers SORTIE et appuyez sur le bouton A, B ou C ou sur le bouton Start pour revenir à la page d'écran titre.

Votre enquête Commence

Lorsque vous choisissez Start dans la page de titre, vous verrez apparaître une carte et une histoire sur l'écran. Vous pouvez soit attendre quelques secondes, soit appuyer sur le bouton A, B ou C ou Start pour faire défiler ces écrans jusqu'au menu de sélection du personnage. Avant que vous ne pénétriez pour la première fois dans une pièce ou lorsque vous choisissez de continuer la partie (voyez en page 44), on vous demande si vous souhaitez jouer le rôle d'Astérix ou d'Obélix. Appuyez sur le bouton D vers la gauche ou vers la droite pour choisir entre les deux puis sur le bouton A, B, C ou Start pour faire démarrer l'action.

Se maintenir en bonne santé et rester vivant

Votre enquête vous emmène parmi six niveaux différents. Chacun contient jusqu'à quatre Huttes de chacune trois Pièces. Au départ, vous avez trois vies (le nombre de vies restantes est indiqué dans le coin inférieur gauche de l'écran). En tant qu'Astérix ou Obélix, vous pénétrez dans chaque pièce avec un bagage de points de Santé, signalés par trois petites barres dans la partie supérieure gauche de l'écran. Vos points de santé s'épuisent à mesure que vous êtes blessé. Lorsqu'il ne vous reste plus de points de santé, vous perdez une vie et vous êtes ramené à l'entrée de la pièce où vous vous trouviez. Vous parvenez à quitter une pièce avec succès quand Astérix découvre une bouteille de potion magique revigorante et la boit ou quand Obélix dévore un sanglier. Mais il ne s'agit pas de traîner car le temps est limité pour chaque pièce et vous en verrez le décompte sur la partie supérieure droite de l'écran. Si le minuteur atteint zéro et que la mention "temps épuisé" apparaît à l'écran, vous perdez une vie et vous revenez à l'entrée de la pièce.

① Points de santé.

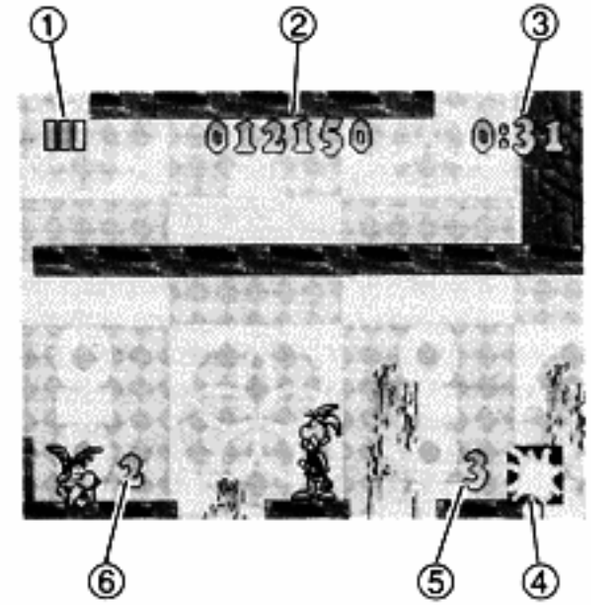
② Résultat.

③ Temps restant.

④ Arme spéciale.

⑤ Utilisation restante de l'arme.

⑥ Vies restantes.



Pour récolter des points

Vous recevez des points lorsque vous anéantissez des ennemis ou que vous prenez des objets (voir page 38). De plus, votre résultat reçoit un sérieux coup de pouce lorsque vous terminez un niveau ou lorsqu'il vous reste du temps disponible; plus vite vous sortez de la pièce, plus votre bonus temps sera important. le score total sera indiqué au centre, dans le haut de l'écran.

Armes spéciales

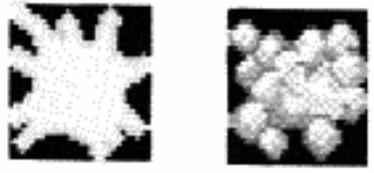
Vous pouvez vous équiper d'armes spéciales qui permettent de vous sortir de situations périlleuses. Vous recevez des armes spéciales chaque fois que vous buvez une des bouteilles de potion magique qui se trouvent sur votre chemin. Pour passer en revue les armes spéciales disponibles, dirigez le bouton D vers le haut et appuyez sur le bouton C. Chaque arme est représentée par une icône séparée dans le coin inférieur gauche. Le chiffre situé à côté de l'icône indique combien de fois l'arme peut être utilisée. Pour employer une arme spéciale, appuyez sur le bouton C dès que son icône s'inscrit à l'écran.

Il y a quatre armes spéciales:

① **La boule de feu** est un bon outil pour vaincre les ennemis à distance et pour faire exploser des murs.

② **Le bloc de glace** vous permet de poser des passerelles?? lorsqu'il ne semble pas y avoir d'autre issue.

① ②



③ **Le déguisement** vous rend invisible aux yeux de l'ennemi — les Romains continuent à marcher comme si de rien n'était.

④ **La lévitation** vous permet de défier la loi de la gravité en flottant dans les airs. Utilisez le bouton D pour vous diriger.

③ ④

Objets à prendre pour se sortir d'embarras

Au cours de votre recherche, vous trouverez des atouts qui vous aideront tout au long du chemin.

① **Les pièces de monnaie** valent chacune 50 points.

② **Un sac d'argent** vous donne 100 points.

③ **Un casque** vaut 500 points

④ **Un poulet** vous donne deux points santé.

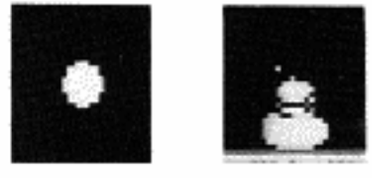
⑤ **Le calice** vous permet de retrouver tous vos points santé.

⑥ **La faucille** vous rend momentanément invulnérable.

⑦ **La bombe** ouvre l'accès au Mode d'Attitude Mega, en vous faisant courir plus vite et frapper plus fort dans un éclat d'énergie surhumaine.

⑧ **La vie supplémentaire** vous donne une vie additionnelle.

① ②



③

④

⑤

⑥

⑦

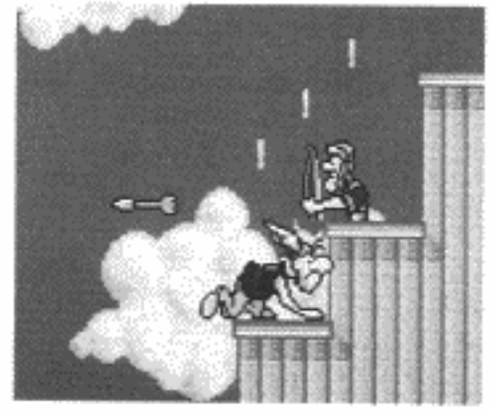
⑧

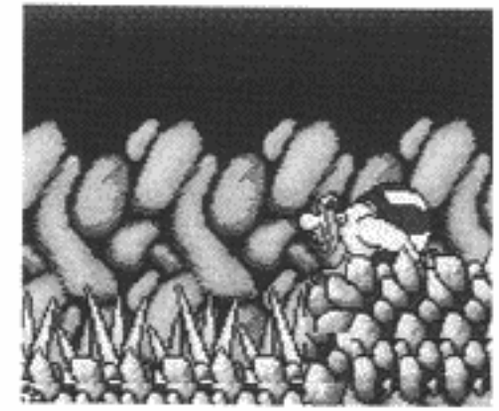
La route vers Rome

Vous devez franchir six niveaux dans votre marche à la rescousse de Panoramix et Idéfix.

1. **Le village gaulois**

2. **Un camp romain**



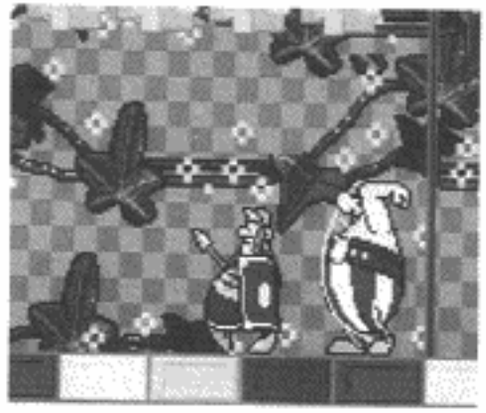


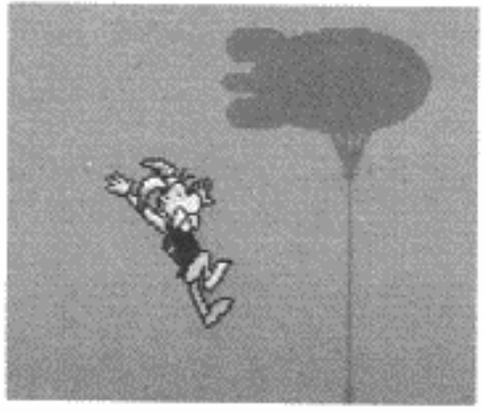
3. **La forêt**

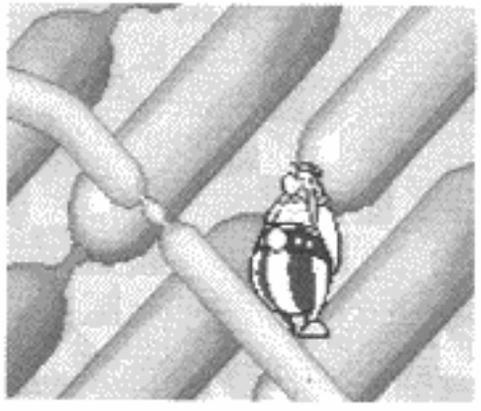
4. **L'Allemagne**

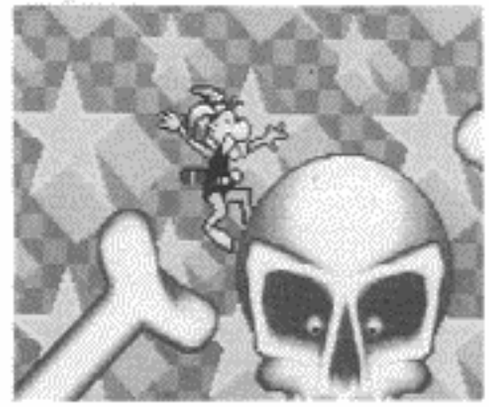
5. **Une galère romaine**

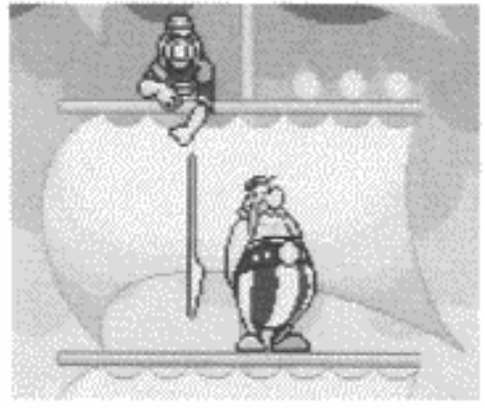
6. **Rome**

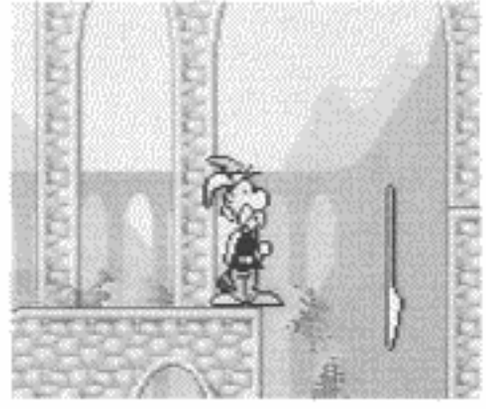


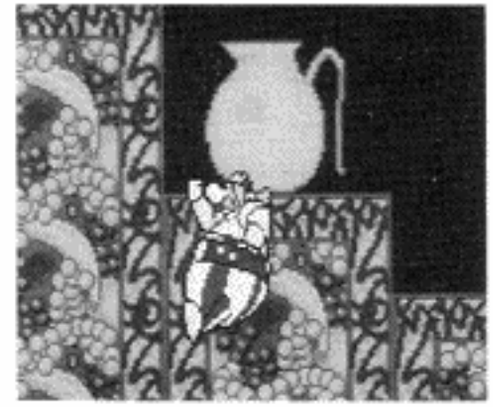












Fin du jeu/Continuer

Si vous perdez une vie, vous revenez au début de la pièce où vous vous trouviez. Si vous avez épuisé toutes vos vies ou s'il ne vous reste plus de points santé et que vous subissez un dommage, l'écran de poursuite de partie (Continue screen) apparaît. Cet écran vous indique le nombre de crédits perdus. Au début du jeu, vous bénéficiez de trois crédits et vous en perdez un chaque fois que vos vies sont épuisées. S'il vous reste des crédits, vous pouvez presser la bouton D vers la gauche pour sélectionner Exit ou vers la droite pour sélectionner Continue et reprendre ainsi la partie à l'entrée de la pièce dans laquelle vous vous trouviez. Si vous avez contrairement épuisé tous vos crédits, votre personnage se dirige automatiquement vers la gauche.

Lorsque vous mettez fin à une partie, les mots "Game Over" s'affichent et vous êtes ramené à l'écran de titre. Si vous avez enregistré l'un des cinq meilleurs scores, vous verrez d'abord apparaître l'écran de scores élevés (High Scores screen). Entrez alors vos initiales en procédant comme suit: parcourez les lettres de l'alphabet à l'aide de la bouton D — pression vers le haut ou le bas — et sélectionnez ensuite les caractères voulus au moyen des touches A, B ou C ou de la touche Start. Dès que vous avez entré trois initiales, appuyéz à nouveau sur l'une de ces touches pour aller à l'écran de titre.

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.

Patents: U.S. Nos. 4,442,486 / 4,454,594 / 4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

672-1479-50

© 1993 SEGA ENTERPRISES LTD. Printed in Japan