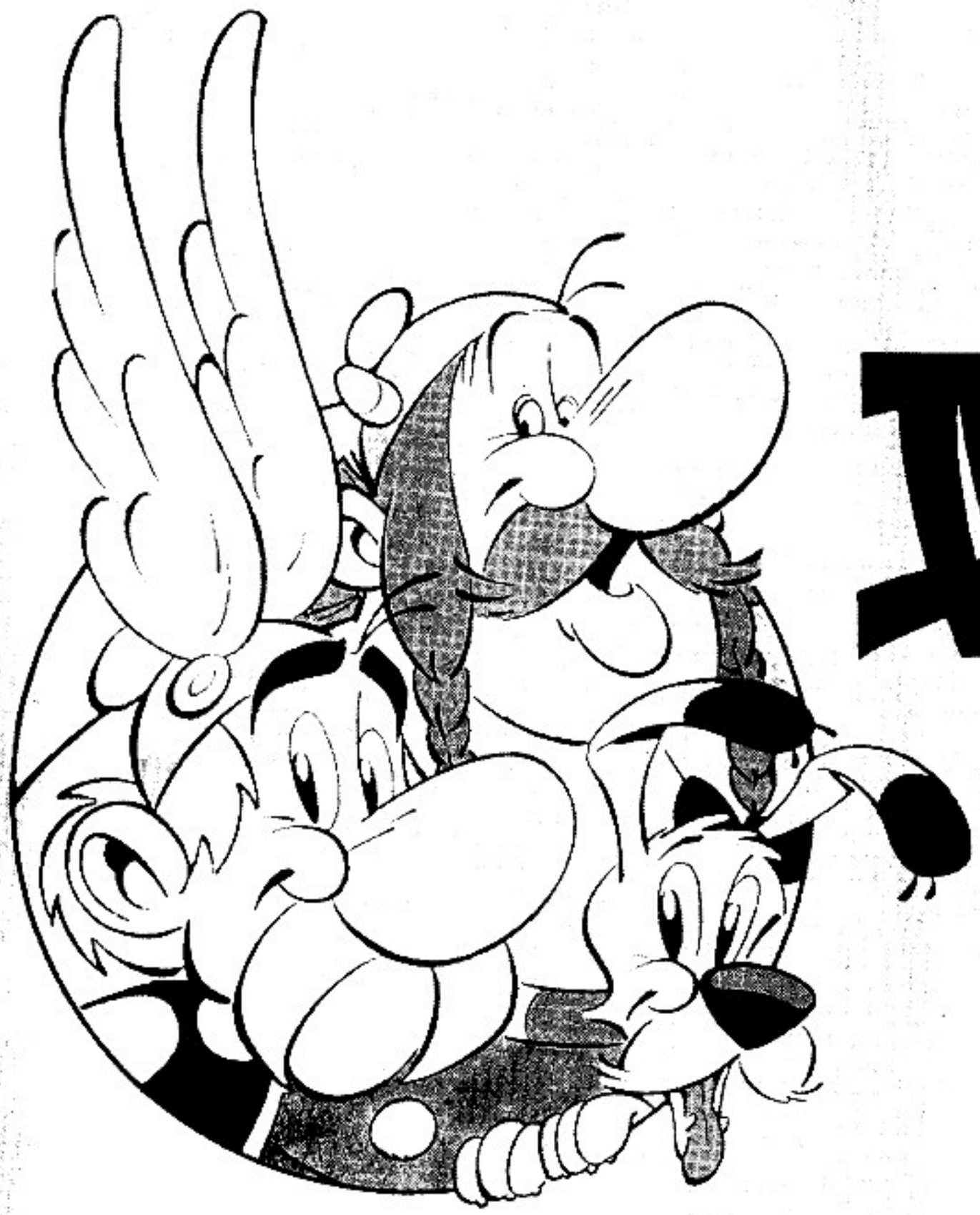


Astérix®

SEGA

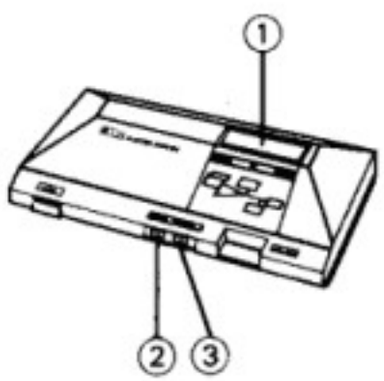
Starting Up

1. Set up your Sega Master System or Master System II as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1. For two-player games, plug in Control Pad 2 also.
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 Sega Cartridge
② Control Pad 1
③ Control Pad 2



Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Master System- oder Master System II-Gerät wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Steuerpult 1 an. Wenn zwei Personen an dem Spiel teilnehmen, schließen Sie auch Steuerpult 2 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 Titelbildschirm.
4. Falls der Titelbildschirm 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) Sega-Spielkassette
(2) Steuerpult 1
(3) Steuerpult 2

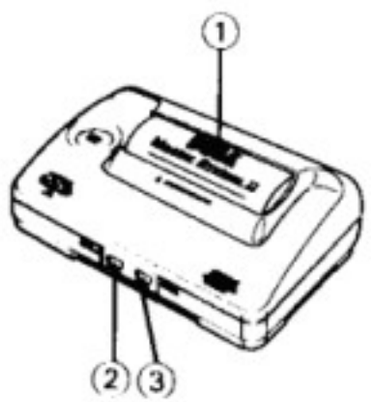
Mise en route

1. Installez votre Sega Master System ou Master System II de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1. Pour jouer à deux, branchez le bloc de commande 2 aussi.
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 ou deux joueurs.

(1) Cartouche Sega
(2) Bloc de commande 1
(3) Bloc de commande 2



Inicio

1. Prepare su sistema Sega Master System o Master System II como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el controlador 1. Para juegos de dos jugadores, conecte también el controlador 2.
2. Asegúrese de que el interruptor de alimentación está 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 el OFF el interruptor de alimentación. Asegúrese de que el cartucho esté 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 Sega
② Controlador 1
③ Controlador 2

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Master System o Master System II come descritto nel manuale di istruzioni. Collegare la pulsantiera di controllo 1. Per giocchi di due giocatori, collegare anche la pulsantiera di controllo 2.
2. Assicurarsi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserire la cartuccia Sega nella console.
3. Attivare l'alimentazione (ON). In breve tempo appare lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'apparecchio (OFF). Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivare di nuovo l'alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che l'apparecchio sia spento (OFF) prima di inserire la cartuccia Sega o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco è per uno o due giocatoi.

① Cartuccia Sega
② Pulsantiera di controllo 1
③ Pulsantiera di controllo 2

Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas speldator Master System eller Master System II. Anslut styrplatta 1. Anslut också en kontakt till styrplatta 2 om du vill spela ett spel för två spelare.
2. Kontrollera att strömbrytaren står i frånslaget läge. Sätt sedan i Segas spelkassett i speldatorn.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrikscenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren om rubrikscenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå till strömbrytaren igen.

Viktigt! Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts i/tas ut ur speldatorn.

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

① Segas spelkassett
② Styrplatta 1
③ Styrplatta 2

Starten

1. Sluit je Sega Master System of Master System II aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit controller 1 aan. Sluit tevens controller 2 aan indien er 2 spelers zijn.
2. Zet de Sega System UIT. Stop nu de Sega Cassette erin.
3. Zet de Sega System AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Sega System weer UIT zetten. Kijk goed na of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer AAN.

Let op: Zorg ervoor dat de Sega System altijd UIT staat als je een cassette erin stopt of eruit haalt.

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

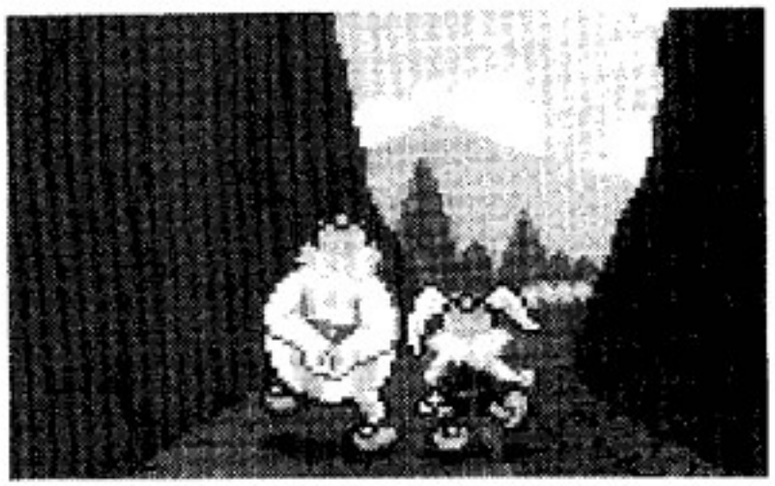
① Sega Cassette
② Controller 1
③ Controller 2

Stop the Tyrant!

The year is 50 B.C. Gaul is entirely occupied by the Romans. Well, not entirely... One small village of indomitable Gauls still holds out against the invaders. And life is not easy for the Roman legionnaires who garrison the fortified camps surrounding the village...

A magic potion concocted by the druid Getafix makes the villagers invincible. Thanks to Getafix and his chemical genius, the villagers have been able to resist numerous attempts by the legionnaires to take over the village. Well aware of Getafix's special talent, Caesar decides that the village doesn't stand a chance without him and his potion. A small group of Caesar's best soldiers snatch Getafix as the druid takes a stroll just outside the village.

The villagers are at a loss. Their potion supply dwindling, they have to find Getafix or become just another part of the Roman Empire. Vitalstatistix, the village chief, immediately orders Asterix and his boar-loving companion Obelix to find Getafix and bring him back at any cost. Won't you join them and help save the village?



Stoppen Sie den Tyrannen!

Das Jahr ist 50 v.Chr. Ganz Gallien ist von den Römern besetzt. Nun... nicht ganz besetzt. Denn da ist immer noch das kleine obstinate Dorf an der Küste, das sich die Invasoren vom Leib hält. Und das Leben ist nicht ganz leicht für die römischen Legionäre, die die Lager rund um das Dorf bemannen...

Der Zaubertrank des Druiden Miraculix macht die Dorfbewohner unbesiegbar, und deshalb erlebten die Römer noch immer eine böse Niederlage, wenn sie versuchten, das Dorf zu besetzen. Aber Caesar hat von dem speziellen Talent des Miraculix gehört und einen Plan geschmiedet. Eine Gruppe besonders starker Legionäre hat Miraculix aufgelauert und ihn entführt, als er zum Mistelnsammeln das Dorf verließ. Und ohne Miraculix ist das Schicksal des Dorfes besiegelt.

Die Dorfbewohner sind besorgt. Ihr Vorrat an Zaubertrank wird immer kleiner, und sie müssen ein Teil des römischen Reichs werden. Majestix, der Bürgermeister, schickt sofort Asterix und seinen wildschweinessenden Freund Obelix los, um Miraculix zurückzubringen. Wollen Sie nicht Asterix und Obelix helfen, das tapfere gallische Dorf zu retten?

Arrêtez le tyran!

En l'an 50 avant Jésus-Christ, la Gaule est entièrement occupée par les Romains. En fait, pas entièrement... un petit village de Gaulois irréductibles continue à lutter contre les envahisseurs. La vie est dure pour les légionnaires romains qui se trouvent dans les camps fortifiés autour du village...

Une potion magique concoctée par le druide Panoramix rend les villageois invincibles. Grâce à Panoramix et son génie, les villageois ont pu résisté aux nombreuses attaques des légionnaires. Connaissant le talent de Panoramix, César pense que le village serait perdu sans le druide et sa potion. Un petit groupe des meilleurs soldats de César enlève Panoramix alors qu'il se promène hors du village.

Les villageois sont inquiets. Les réserves de potion diminuent et ils doivent retrouver Panoramix rapidement s'ils ne veulent pas faire partie de l'empire romain. Abraracourcix, le chef du village, ordonne à Astérix et à Obélix, son compagnon dévoreur de sanglier, de trouver Panoramix et de le ramener à n'importe quel prix. Voulez-vous les aider à sauver le village?

¡Fuera el tirano!

Estamos en el año 50 antes de Cristo. Las Galias se encuentran completamente ocupadas por los romanos. Bueno, no del todo... Una pequeña aldea de los indomables galos todavía hace frente a los invasores. Y la vida no es fácil para los legionarios romanos que se encuentran de guarnición en los campos fortificados que rodean la aldea...

Una poción mágica preparada por el druida Panoramix convierte en invencibles a los aldeanos. Gracias a Panoramix y a sus conocimientos de química, los aldeanos han podido resistir numerosos intentos de captura por parte de los legionarios. Conociendo bien el talento especial de Panoramix, César decidió que no tendría ninguna oportunidad de hacerse con la aldea mientras existiese Panoramix y su poción. Un grupo de los mejores soldados de César raptaron a Panoramix mientras el druida se encontraba de paseo fuera de la aldea.

Los aldeanos se encuentran perdidos. Como el suministro de poción está menguando, tendrán que rescatar a Panoramix o pasar a formar parte del Imperio Romano. Vitalstatistix, el jefe de la aldea, ordenó inmediatamente a Asterix y su compañero, el devorador de jabalíes, Obelix que buscasen a Panoramix y lo trajesen de vuelta a toda costa. ¿Por qué no se une a ellos y salva la aldea?

Fermate il tiranno!

Nell'anno 50 A.C., la Gallia è interamente occupata dai romani. A dire il vero, non proprio interamente... Un piccolo villaggio di galli indomabili mantiene ancora la sua libertà. E la vita non è facile per i legionari romani che presidiano le fortezze che circondano il villaggio...

Una pozione magica inventata dal druido Panoramix rende gli abitanti del piccolo villaggio invincibili. Grazie a Panoramix e al suo genio chimico, gli abitanti del villaggio sono stati in grado di resistere ai numerosi tentativi di occupazione da parte dei legionari. Ben conscio del talento speciale di Panoramix, Cesare pensa che il villaggio non abbia nessuna possibilità di resistergli senza il druido e la sua pozione. Un piccolo gruppo dei migliori soldati di Cesare rapisce Panoramix mentre sta facendo una passeggiata fuori del villaggio.

Gli abitanti del villaggio sono persi. La loro scorta di pozione magica diminuisce, essi devono trovare Panoramix o diventare parte dell'Impero Romano. Abraracourcix, il capo del villaggio, ordina immediatamente ad Asterix e al suo compagno Obelix di trovare Panoramix e riportarlo al villaggio a tutti i costi. Non volete unirvi a loro per aiutarli a salvare il villaggio?

Stoppa tyrannen!

Det är år 50 f. kr. och hela Gallien är ockuperat av romarna. Men, inte riktigt hela... En liten by av oövervinnerliga galler håller fortfarande stånd mot invasionsstyrkorna och gör livet surt för de romerska legionärer i garnisonerna i de befästa lägren som omringar byn...

En trolldryck som kokats ihop av druiden Miraculix gör byinnevånarna oövervinnerliga. Tack vare Miraculix och hans kemiska geni har byinnevånarna lyckats stå emot legionärernas många försök ta över byn. Caesar är väl medveten om Miraculix speciella talang och övertygad om att byn inte har en chans utan honom och hans trolldryck. En liten grupp av Caesars bästa soldater rövar bort Miraculix när han går på en promenad utanför byn.

Byborna står handfallna. Deras förråd av trolldryck minskar snabbt och de måste försöka hitta Miraculix eller sluta som bara ännu en del av det romerska riket. Byhövdingen, Majestix, ger Asterix och hans vildsvinsälskande vän Obelix i uppdrag att hitta Miraculix och ta honom tillbaka till byn, till varje pris. Varför inte följa med dem och hjälpa dem att rädda byn?

Stop de Tiran!

Je bent in het jaar 50 voor Christus. Gallië is geheel bezet door de Romeinen. Alhoewel, niet helemaal... Eén klein dorpje met onoverwinnelijke Galliërs weet stand te houden tegen de indringers. En het leven is niet makkelijk voor de Romeinse legioensoldaten die in hun versterkte kampen zitten en het dorp omsingelen...

Een magische drank, gebrouwen door de druïde Panoramix, maakt de inwoners van het dorp onoverwinnelijk. Dankzij Panoramix en zijn talenten voor de chemie hebben de dorpsbewoners talrijke pogingen van de legioen-soldaten, om het dorp over te nemen, kunnen afslaan. Goed op de hoogte van de gave van Panoramix, besluit Caesar dat het dorp geen schijn van kans heeft om weerstand te bieden zonder het magische drankje. Een kleine groep van Caesars beste soldaten grijpt Panoramix, op het moment dat de druïde net buiten het dorp een wandeling maakt.

De dorpsbewoners kampen met een groot verlies. De hoeveelheid magische drank neemt snel af. Zij moeten Panoramix dus snel vinden, anders zullen zij gewoon een deel worden van het Romeinse Rijk. Abraracourcix, het dorpshoofd, stuurt meteen Asterix en zijn makker Obelix, die erg veel van wilde zwijnen houdt, er op uit om Panoramix koste wat het kost terug te brengen. Wil jij ze helpen om het dorp te redden?

Take Control

① D-Button

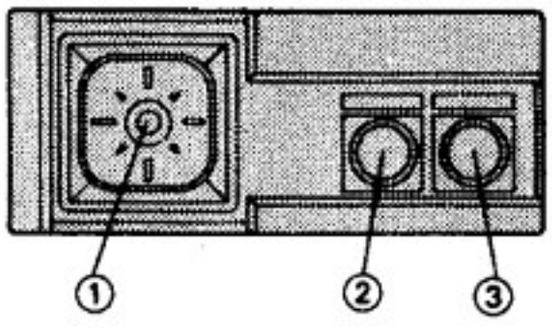
- Press left or right to make your character move in either direction (on land or underwater).
- Press up to grab onto a rope or vine.
- Press down to descend a rope or vine, or to enter a special pipe or large vat.
- Press left in Round VI to make the plank move slower, or right to speed it up.

② Button 1

- Press to start the game.
- Press to punch.

③ Button 2

- Press to start the game.
- Press to jump. Press and hold for a higher jump.
- Press repeatedly while underwater to rise toward the surface.



Spielsteurerung

① Richtungstaste

- Nach links oder rechts drücken, um die Spielfigur in die jeweilige Richtung zu bewegen (auf Land oder unter Wasser).
- Nach oben drücken, um ein Seil oder eine Rebe zu greifen.
- Nach unten drücken, um an einem Seil oder einer Rebe herunterzuklettern, oder um auf einer Röhre oder einem Faß zu kriechen.
- Nach links in Runde VI drücken, um die Planke langsamer zu machen, oder nach rechts, um sie schneller zu machen.

② Taste 1

- Zum Spielstart drücken.
- Zum Zuschlagen drücken.

③ Taste 2

- Zum Spielstart drücken.
- Zum Springen drücken. Drücken und gedrückt halten, um noch höher zu springen.
- Unter Wasser wiederholt drücken, um zur Oberfläche zu schwimmen.

Aux commandes

① Touche directionnelle (Touche D)

- Appuyez vers la gauche ou la droite pour déplacer le personnage dans l'une de ces directions (sur terre ou sous l'eau).
- Appuyez vers le haut pour que le personnage s'accroche à une corde ou à une branche.
- Appuyez vers le bas pour descendre le long d'une corde ou d'une branche ou pour pénétrer dans un tuyau spécial ou une grande cuve.
- Appuyez vers la gauche pendant le round VI pour que la planche ralentisse ou vers la droite pour qu'elle avance plus vite.

② Touche 1

- Appuyez pour commencer la partie.
- Appuyez pour frapper.

③ Touche 2

- Appuyez pour commencer la partie.
- Appuyez pour sauter. Maintenez la touche enfoncée pour sauter plus haut.
- Appuyez de façon répétée, sous l'eau, pour remonter vers la surface.

Toma de control

① Botón direccional (Botón D)

- Presiónelo hacia la izquierda o la derecha para hacer que su personaje se mueva en tal sentido (en tierra o bajo el agua).
- Presiónelo hacia arriba para subir por una cuerda o una enredadera.
- Presiónelo hacia abajo para descender por una cuerda o una enredadera, o para entrar en un tubo especial o en una cuba grande.
- Presiónelo hacia la izquierda en la Ronda VI para hacer que la tabla se mueva con mayor lentitud, o hacia la derecha para que se mueva con mayor velocidad.

② Botón 1

- Presiónelo para iniciar el juego.
- Presiónelo para lanzar un golpe.

③ Botón 2

- Presiónelo para iniciar el juego.
- Presiónelo para saltar. Manténgalo presionado para saltar a mayor altura.
- Presiónelo repetidamente mientras se encuentre bajo el agua para salir a la superficie.

Presa dei comandi

① Tasto di direzione (Tasto D)

- Premerlo a sinistra o destra per fare muovere il vostro personaggio in una delle due direzioni (su terra o sott'acqua).
- Premerlo in alto per arrampicarsi su una fune o su una vite.
- Premere in basso per scendere da una fune o da una vite o per entrare in un tubo speciale o in una vasca larga.
- Premere a destra nel VI round per fare muovere più lentamente l'asse o a destra per farla muovere più velocemente.

② Tasto 1

- Premere per iniziare il gioco.
- Premere per dare dei pugni.

③ Tasto 2

- Premere per iniziare il gioco.
- Premere per saltare. Tenere premuto per salti più alti.
- Premere ripetamente quando si è sotto acqua per salire in superficie.

Ta kommandot

① Styrtangenten D (rikttangenten)

- Vicka styrtangenten D åt höger eller åt vänster för att förflytta din spelfigur i de olika riktningarna (på land eller under vattnet).
- Vicka styrtangenten D uppåt för att greppa tag i en lian eller ett rep.
- Vicka styrtangenten D nedåt för att klättra nedför ett rep eller en lian eller kliva ned i en tunna eller ett rör.
- Vicka styrtangenten D åt vänster i speletapp 4 (ROUND IV) för att få plankan att röra sig långsammare eller åt höger för att få den att röra sig fortare.

② Knappen 1

- Tryck på knapp 1 för att börja spela.
- Tryck på knapp 1 för att dela ut en smocka.

③ Knappen 2

- Tryck på knapp 2 för att börja spela.
- Tryck på knapp 2 för att hoppa. Håll knappen 2 intryckt för att hoppa högre.
- Tryck upprepade gånger på knapp 2, när du befinner dig under vattnet, för att simma upp mot ytan.

De Besturing

① Richting Toets (R-Toets)

- Druk de R-Toets naar links of naar rechts om jouw karakter in een bepaalde richting te bewegen (op het land of onder water).
- Druk deze Toets omhoog om een touw of een stok vast te pakken.
- Druk deze Toets naar beneden om een touw of stok los te laten of om een speciale pijp of een groot vat binnen te gaan.
- Druk deze Toets in de zesde ronde naar links om de plank langzamer te laten bewegen of naar rechts om de plank juist sneller te laten gaan.

② Toets 1

- Druk hierop om het spel te beginnen.
- Druk hierop als je iemand wilt slaan.

③ Toets 2

- Druk hierop om het spel te beginnen.
- Druk op deze Toets als je wilt springen. Houdt de Toets langer ingedrukt voor een hogere sprong.
- Druk als je onder water bent een paar keer op deze Toets om weer boven te komen.

Button Techniques: Dogmatix Bonus Stage

① D-Button

- Press left or right to make the dog move in either direction.

② Button 1

- Press to select a level at the difficulty screen.

③ Button 2

- Press to make the dog jump.

Special Manoeuvres

- D-Button UP + Button 1 = Press to throw the item you're carrying. Throwing on the run gives you more distance.
- D-Button DOWN + Button 1 = Press to drop your item at your character's feet.

Tastentechnik: Idefix Bonusstufe

① Richtungstaste

- Nach links oder rechts drücken, damit Idefix in diese Richtung läuft.

② Taste 1

- Drücken, um einen Grad im Schwierigkeits-Bildschirm zu wählen.

③ Taste 2

- Drücken, damit Idefix springt.

Spezielle Manöver

- Richtungsstaste nach oben + Taste 1 = Drücken, um den Artikel, den Sie gerade tragen, zu werfen. Wenn Sie laufen, können Sie weiter werfen.
- Richtungstaste nach unten + Taste 1 = Drücken, um den Artikel, den Sie gerade tragen, fallenzulassen.

Techniques des touches: Scène du bonus Idéfix

① Touche D

- Appuyez vers la gauche ou la droite pour déplacer le chien dans l'une de ces directions.

② Touche 1

- Appuyez pour sélectionner un niveau sur l'écran de difficulté.

③ Touche 2

- Appuyez pour que le chien saute.

Manoeuvres spéciales

- Touche D vers le haut + Touche 1 = Appuyez sur ces touches pour lancer l'objet transporté. Si vous lancez l'objet en courant, il ira plus loin.
- Touche D vers le bas + Touche 1 = Appuyez sur ces touches pour laisser tomber l'objet aux pieds du personnage.

Técnicas de los botones: Etapa de gratificación de Dogmatix

① Botón D

- Presiónelo hacia la izquierda o la derecha para hacer que el perro se mueva en tal sentido.

② Botón 1

- Presiónelo para seleccionar un nivel en la pantalla de dificultad.

③ Botón 2

- Presiónelo para hacer que el perro salte.

Maniobras especiales

- Botón D hacia arriba + Botón 1 = Presiónelos para lanzar el ítem que lleve. Si lo lanza mientras esté corriendo, el ítem llegará más lejos.
- Botón D hacia abajo + Botón 1 = Presiónelos para dejar caer el ítem a los pies de su personaje.

Tecniche dei tasti: Livello premio di Idefix

① Tasto D

- Premere a sinistra o destra per fare muovere il cane in una delle due direzioni.

② Tasto 1

- Premere per selezionare il livello sullo schermo di difficoltà.

③ Tasto 2

- Premerlo per fare saltare il cane.

Manovre speciali

- Il tasto D sopra (UP) + Tasto 1 = Premerlo per lanciare gli elementi che si possiedono. Lanciandoli mentre si corre, vi da più distanza.
- Tasto D sotto + Tasto 1 = Premerlo per fare cadere i vostri elementi ai piedi del vostro personaggio.

Knapparnas manövrering: Idefix bonusetapp

① Styrtangenten D

- Vicka styrtangenten D åt höger eller åt vänster för att flytta hunden i de båda riktningarna.

② Knappen 1

- Tryck på knapp 1 för att välja svårighetsgrad i Idefix bonusetapp.

③ Knappen 2

- Tryck på knapp 2 för att få hunden att hoppa.

Speciella knep

- Vicka styrtangenten D uppåt samtidigt som du trycker på knapp 1 för att kasta föremålet du bär på. Du kan kasta föremålet längre om du kastar det samtidigt som du springer.
- Vicka styrtangenten D nedåt samtidigt som du trycker på knapp 1 för att släppa ned ett föremål vid fötterna på din spelfigur.

Toets Technieken: Idefix Bonus Ronde

① R-Toets

- Druk naar links of naar rechts om de hond in deze richtingen te laten lopen.

② Toets 1

- Druk hierop om een niveau te kiezen in het moeilijkheids scherm.

③ Toets 2

- Druk op deze Toets om de hond te laten springen.

Speciale Bewegingen

- R-Toets omhoog + Toets 1 = Gooien van voorwerpen die je bij je draagt. Als je gooit terwijl je rent zullen de voorwerpen verder gaan.
- R-Toets naar beneden + Toets 1 = Het laten vallen van het voorwerp.

- D-Button UP while jumping = Press to grab onto a rope or vine.
- Button 1 while jumping = Press to perform a downward punch (Asterix) or a hip attack (Obelix) as the character comes down.

Getting Started

Guide Asterix and/or Obelix through seven grueling rounds filled with enemies and the devious traps they've set. Find out where Caesar is holding Getafix and get him back!

Following the Sega logo, there are some story screens. Read them to learn more of the plight of the villagers. The Title screen follows. When the words "Press Start Button" appear, press Button 1 or 2 to bring up the Mode Select screen.

Mode Select

Here you can choose to see the game messages in English or French. You also decide whether you'll play a one-player or two-player game.



- Richtungstaste nach oben beim Springen = So können Sie ein Seil oder eine Rebe greifen.
- Taste 1 beim Springen = So hauen Sie von oben drauf (Asterix) oder stoßen mit dem Bauch (Obelix), wenn Sie herunterkommen.

Spielbeginn

Führen Sie Asterix und/oder Obelix durch sieben harte Runden voller Feinde und tückischer Fallen. Finden Sie heraus, wo Caesar Miraculix versteckt hält, und befreien Sie ihn!

Nach dem Sega-Logo kommen einige Geschichtenbildschirme. Lesen Sie diese, um sich mit dem gallischen Dorf vertraut zu machen, falls Sie es noch nicht kennen. Danach folgt der Titelbildschirm. Wenn die Aufforderung "PRESS START BUTTON" erscheint, drücken Sie Taste 1 oder 2, um den Moduswahlbildschirm abzurufen.

Spielart-Wahlbildschirm

Hier können Sie wählen, cb die Meldungen auf Englisch oder Französisch kommen sollen. Sie können auch wählen, ob Sie alleine spielen wollen oder zu zweit.



- Touche D vers le haut pendant un saut = Appuyez pour attrapper une corde ou une branche.
- Touche 1 pendant un saut = Appuyez pour donner un coup vers le bas (Astérix) ou un coup de hanche (Obélix) quand le personnage retombe sur ses pieds.

Préparatifs

Guidez Astérix et/ou Obélix à travers sept rounds remplis d'ennemis et des pièges vicieux qu'ils ont posés. Trouvez l'endroit où César séquestre Panoramix et ramenez-le!

Après le logo Sega, les écrans de l'histoire apparaissent. Lisez-les pour mieux comprendre la situation des villageois. L'écran de titre apparaît ensuite. Lorsque le message "Appuyez sur la touche Start" apparaît, appuyez sur la touche 1 ou 2 pour faire apparaitre l'écran de sélection de mode.

Sélection de mode

Vous pouvez choisir de voir apparaître les messages en anglais ou en français. Vous pouvez également décider de jouer une partie à un ou deux joueurs.

- Botón D hacia arriba durante un salto = Presiónelo para agarrarse a una cuerda o una enredadera.
- Botón 1 durante un salto = Presióne-lo para lanzar un golpe hacia abajo (Asterix) o un ataque de cadera (Obelix) cuando el personaje esté bajando.

Preparativos

Guíe a Asterix y/u Obelix a través de siete duras rondas llenas de enemigos y sinuosas trampas por ellos colocadas. ¡Busque el lugar en el que César tiene prisionero a Panoramix!

Después del logo de Sega, aparecerán algunas pantallas de la historia. Léalas para aprender más sobre la situación de los aldeanos. A continuación seguirá la pantalla del título. Cuando aparezcan las palabras "PRESS START BUTTON", presione el botón 1 o 2 para hacer que aparezca la pantalla de selección de modo.

Selección de modo

Aquí podrá elegir entre mensajes en inglés o en francés. También podrá decidir si desean jugar uno o dos jugadores.

- Tasto D sopra (UP) mentre si salta = Premerlo per salire su una fune o una vite.
- Tasto 1 mentre si salta = Premerlo per eseguire un pugno dal basso (Asterix) o un attacco ai fianchi (Obelix) mentre i personaggi arrivano.

Preparativi

Guidate Asterix e/o Obelix verso sette faticosi round con una moltitudine di nemici e trappole nascoste che questi hanno seminato ovunque. Scoprite dove Cesare tiene Panoramix e riportatelo indietro!

Dopo il logo Sega appaiono alcuni schermi con la storia. Leggeteli per saperne di più sulle condizioni degli abitanti del villaggio. Quindi, appare lo schermo del titolo. Quando appaiono le parole "Premete il tasto Start", premete il tasto 1 o 2 per fare comparire il tasto di selezione di modo (Mode Select).

Selezione di modo

Qui potete scegliere per vedere i messaggi del gioco in inglese o in francese. Inoltre decidete anche se giocate da solo o in due.

- Vicka styrtangenten D uppåt samtidigt som du hoppar för att greppa tag i ett rep eller en lian.
- Tryck på knapp 1 samtidigt som du hoppar för att slå ett slag nedåt (Asterix) eller knuffa till en fiende med höften (Obelix) samtidigt som spelfiguren är på väg tillbaka ned.

Förberedelser före spelstart

Led Asterix och Obelix genom sju svåra speletapper fyllda av fiender och deras lömska fällor. Ta reda på var Caesar håller Miraculix gömd och ta honom tillbaka!

Ett par berättelsescener visas efter Segas varumärke. Läs dem för att få reda på mer om bybornas bekymmer-samma belägenhet. Efter det visas rubrikscenen. Tryck på knapp 1 eller 2, för att gå vidare till valmenyn för val av spelsätt, när orden PRESS START BUTTON (tryck på startknappen) visas på bildskärmen.

Valmenyn för val av spelsätt

Här kan du välja om du vill få engelska eller franska spelkommentarer på bildskärmen och om du skall spela ensam 1 PLAYER eller med en medspelare 2 PLAYERS.

- R-Toets omhoog terwijl je springt = Gebruik dit om een touw of een stok vast te pakken.
- Toets 1 terwijl je springt = Voor het maken van een neerwaartse stoot (Asterix) of een heup aanval (Obelix) als je figuurtje naar beneden gaat.

Het Spel Starten

Leidt Asterix en/of Obelix door zeven gruwelijke rondes, vol met vijanden en slinkse valkuilen die zij hebben opgezet. Probeer uit te vinden waar Caesar, Panoramix gevangen houdt en breng hem terug!

Na het Sega logo zullen er een paar verhaalschermen volgen. Lees deze schermen om meer te leren over de toestand van de dorpsbewoners. Daarna zal het Titelscherm verschijnen. Als de woorden "Press Start Button" verschijnen, moet je op Toets 1 of Toets 2 drukken om het Mode Keuze scherm te krijgen.

Mode Keuze Scherm

Hier kan je kiezen of je de spelaanwij-zingen in het Frans of in het Engels krijgt. Je moet ook beslissen of je met één speler of twee spelers gaat spelen.

Press the D-Button up or down to place the marker next to a category, and press left or right to highlight the desired option. When you're finished, move the marker to Game Start and press Button 1 or 2.

In the 1 Player game, you automatically begin the game with Asterix. As he clears the first area, you take Obelix through. From the beginning of the second round, you can choose either character. If you decide to play with a friend, player one takes Asterix and player two takes Obelix. The players alternate turns, each continuing play until the round or area in play is cleared.

Drücken Sie die Richtungstaste nach oben oder unten, um die Spielmarkierung neben eine Kategorie zu bringen, und drücken Sie dann die Richtungstaste nach links oder rechts, um die gewünschte Option hervorzuheben. Wenn Sie fertig sind, bewegen Sie die Spielmarkierung auf GAME START und drücken Taste 1 oder 2.

Im Ein-Spieler-Spiel beginnen Sie automatisch als Asterix. Wenn er die erste Stufe hinter sich bringt, dann übernehmen Sie Obelix. Von der zweiten Runde an können Sie zwischen den beiden wählen. Wenn Sie mit einem Freund zusammen spielen, kann einer Asterix und der andere Obelix übernehmen. Die Spieler wechseln sich dann ab, und beide spielen jeweils, bis die Runde oder der Spielabschnitt überwunden ist.

Appuyez vers le haut ou le bas sur la touche D pour déplacer le marqueur sur une autre catégorie et appuyez vers la gauche ou la droite pour éclairer l'option souhaitée. Quand les choix sont effectués, déplacez le marqueur sur l'inscription "Game Start" et appuyez sur la touche 1 ou 2 pour commencer la partie.

Dans une partie à 1 joueur, vous commencez automatiquement la partie avec Astérix. Quand il a terminé la première zone, Obélix apparaît. A partir du début du deuxième round, vous pouvez choisir entre les deux personnages. Si vous jouez avec un ami, le joueur 1 prend Astérix et le joueur 2 prend Obélix. Les joueurs jouent chacun leur tour jusqu'à ce que le round ou la zone soient terminés.

Map/Character Select

The Map screen appears next. The round or area you're about to play is denoted by a flashing circle, and the number of the round or area is displayed in the lower left portion of the screen.

Wählen von Landkarte/Spielfigur

Der Landkartenbildschirm erscheint als nächstes. Die Runde oder das Spielgebiet sind mit einem blinkenden Kreis markiert, und die Nummer der Runde oder des Spielgebiets erscheinen unten links im Bildschirm.

Sélection de carte/Personnage

L'écran de la carte apparaît ensuite. Le round ou la zone que vous allez jouer est signalé par un cercle clignotant, et son numéro est affiché dans la partie inférieure gauche de l'écran.



Presione el botón D hacia arriba o hacia abajo para colocar el marcador al lado de una opción, y presiónelo hacia la izquierda o la derecha a fin de hacere que tal opción se resalte. Cuando haya finalizado, mueva el marcador hasta GAME START y presione el botón 1 o 2.

En el juego de 1 jugador (1 PLAYER) usted iniciará automáticamente el juego con Asterix. Cuando pase la primera zona, seguirá con Obelix. Desde el comienzo de la segunda ronda, usted podrá elegir cualquiera de los dos personajes. Si decide jugar con un amigo, un jugador empleará Asterix y el otro Obelix. Los jugadores se alternarán, y cada uno de ellos jugará con un personaje hasta haber finalizado la ronda o la zona.

Premete il tasto D in alto o in basso per collocare il segno vicino alla categoria e quindi premere a sinistra o a destra per evidenziare l'opzione desiderata. Quando avete finito, muovete il segno sull'inizio gioco (Game Start) e premete il tasto 1 o 2.

Nel gioco a 1 giocatore, cominciate automaticamente il gioco con Asterix. Dopo che ha completato la prima zona, portate con voi Obelix. Dall'inizio del secondo round, potete scegliere uno dei due personaggi. Se decidete di giocare con un amico, il giocatore 1 porta Asterix e il giocatore 2 prende Obelix. I giocatori si alternano, ognuno gioca fino a quando il round o l'area è portata a termine.

Vicka styrtangenten D uppåt eller nedåt för flytta upp markören till vänster om valen och sedan åt höger eller åt vänster för att markera ett av valens alternativ. Flytta markören till orden GAME START (spelstart) när du avslutat dina val och tryck sedan på knapp 1 eller 2.

När du väljer att spela ensam 1 PLAYER börjar du automatiskt med Asterix som spelfigur. Efter att du tagit dig igenom den första speletappen får du Obelix som följeslagare. Från och med speletapp 2 kan du välja vilken av spelfigurerna du skall spela vidare med. När du spelar med en medspelare spelar spelare 1 (PLAYER 1) med Asterix och spelare 2 (PLAYER 2) med Obelix. Ni spelar varannan speletapp och byter av varandra i slutet på varje speletapp.

Druk de R-Toets naar boven of naar beneden om de marker naast een categorie te plaatsen, en druk naar links of naar rechts om de optie op te lichten. Als je klaar bent moet je de marker naar "Game Start" brengen en op Toets 1 of 2 drukken.

In het spel voor 1 speler, begin je het spel automatisch met Asterix. Als Asterix het eerste gebied doorkomt, moet je Obelix er doorheen zien te krijgen. Vanaf het begin van de tweede ronde, kan je kiezen uit één van beide personen. Als je besluit om het spel samen met een vriend te spelen, neemt speler 1 Asterix en speler 2 Obelix. De spelers wisselen van beurt, elk van hen gaat door totdat de ronde of het gebied af is.

Mapa/Selección de personaje

A continuación aparecerá la pantalla del mapa. La zona en la que jugará se indicará con un círculo parpadeante, y en la parte inferior izquierda de la pantalla se visualizará el número de la ronda o de la zona.

Selezione mappa/ Personaggio

Lo schermo della mappa appare successivamente. Il round o l'area in cui state giocando viene identificata da un cerchio lampeggiante, e il numero del round o dell'area viene visualizzato nella parte più bassa dello schermo.

Val av karta och spelfigur

Efter att du avlutat dina val på menyn för val av spelsätt visas kartan. Området på kartan där du kommer att spela nästa speletapp markeras med en blinkande cirkel och speletappens eller områdets nummer visas i bildskärmens nedre vänstra hörn.

Kaart/Figuur Keuze

Het kaartscherm verschijnt daarna. De ronde of het gebied waarin jij gaat spelen, wordt aangeduid door een knipperende cirkel. Het nummer van de ronde of het gebied zie je in de linkeronderhoek van het scherm.

You'll also notice the Character Select window in the top right hand corner of the screen. Whether you play the 1 Player or 2 Player game, you have to select a character. Except for the 1 Player game from the second round on, the player is automatically chosen. You must press Button 1 or 2 to enter the selection and begin play.

Screen Signals

① Your character's remaining players.

② The number of Bones collected. Collect fifty and try the Dogmatix Bonus Stage! If either Asterix or Obelix loses all of their players, both Bone counters are reset to zero.

③ Your character's Life Gauge.

④ Your current score. If either character runs out of players, each character's score counter is reset to zero.

Sie werden auch das Figurenwahlfenster oben rechts im Bildschirm bemerken. Egal ob Sie ein Einspieler- oder Zweispieler-Spiel spielen, Sie müssen eine Figur wählen. Ausgenommen beim 1-Spieler-Spiel von der 2. Runde an wird der Spieler automatisch gewählt. Sie müssen Taste 1 oder 2 drücken, um die Wahl einzugeben und mit dem Spiel zu beginnen.

Bildschirmsignale

① Die restlichen Leben Ihrer Spielfigur.

② Die Anzahl der gesammelten Knochen. Sammeln Sie fünfzig, und Sie bekommen die Idefix-Bonusstufe! Wenn Asterix oder Obelix alle Leben verliert, werden auch beide Knochenguthaben auf Null zurückgestellt.

③ Lebensmesser Ihrer Spielfigur.

④ Momentaner Punktestand. Wenn eine Spielfigur alle Leben verbraucht hat, wird auch der Punktestand auf Null zurückgestellt.

La fenêtre de sélection de personnage apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran. Vous devez sélectionner un personnage que ce soit une partie à 1 ou 2 joueurs. Cependant, dans la partie à 1 joueur, le personnage est automatiquement choisi jusqu'au deuxième round. Vous devez appuyer sur la touche 1 ou 2 pour entrer votre choix et commencer à jouer.

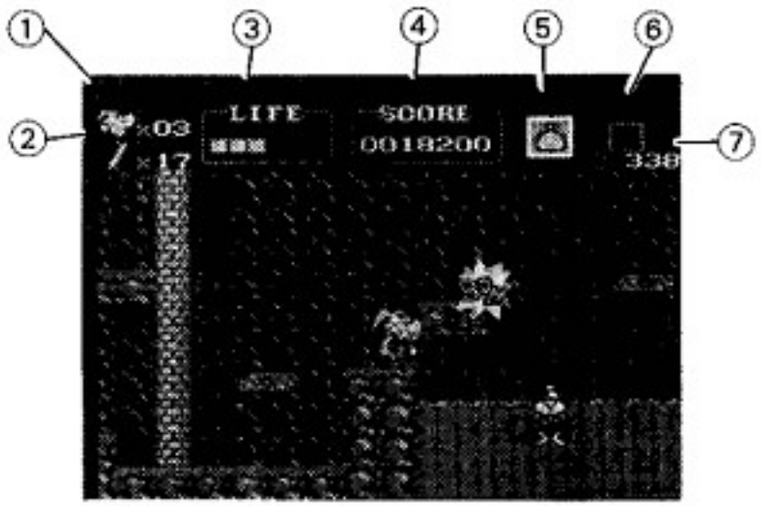
Signaux de l'écran

① Les joueurs restants de votre personnage.

② Le nombre d'os ramassés. Capturez cinquante os et essayez la scène du bonus Idéfix! Si Astérix ou Obélix perdent tous leurs joueurs, les deux compteurs d'os sont réinitialisés à zéro.

③ La jauge de vie de votre personnage.

④ Votre score actuel. Si l'un des personnages n'a plus de joueurs, les scores des deux personnages sont ramenés à zéro.



Usted también verá ventanilla de selección de personaje en la esquina superior derecha de la pantalla. Usted tendrá que seleccionar un personaje independientemente de que el juego sea de 1 o 2 jugadores. El personaje se elegirá automáticamente sólo en la primera ronda del juego de 1 jugador. Presione el botón 1 o 2 para introducir su selección y comenzar a jugar.

Vedrete inoltre la finestra di selezione personaggio (Character Select) in alto sull'angolo a sinistra. Sia che giochiate da soli che in due, dovete scegliere un personaggio. Tranne per il gioco a 1 giocatore, dal secondo round in poi, il giocatore viene scelto automaticamente. Dovete premere il tasto 1 o 2 per immettere la selezione e cominciare a giocare.

Du kommer också att lägga märke till valrutan för val av spelfigur i bildskärmens övre högra hörn. Du måste välja en av spelfigurerna oavsett om du spelar ensam eller med en medspelare. Din spelfigur väljs hädanefter automatiskt, från och med speletapp 2, förutom i spelsättet för en spelare 1 PLAYER. Tryck på knapp 1 eller 2 för att mata in ditt val och börja spela.

Ook zie je het Figuur Keuze scherm in de rechterbovenhoek van het scherm. Of je nu een spel speelt voor 1 speler of voor 2 spelers, je moet bijna altijd een figuur kiezen. Alleen in het spel voor 1 speler mag je vanaf de tweede ronde niet meer zelf je figuur kiezen. Je moet op Toets 1 of 2 drukken om je keuze in te voeren zodat je met het spel kunt beginnen.

Indicaciones de la pantalla

① Vidas restantes de su personaje.

② Número de huesos recolectados. ¡Recolecte cincuenta y pruebe la etapa de gratificación de Dogmatix! Si Asterix u Obelix pierden todas sus vidas, ambos contadores de huesos se repondrán a cero.

③ Indicador de vitalidad de su personaje.

④ Su puntuación actual. Si cualquiera de los personajes se queda sin vidas, su contador se repondrá a cero.

Segnali sullo schermo

① I giocatori rimanenti per il vostro personaggio.

② Il numero di buoni raccolti. Collezionatene cinquanta e provate al livello premio di Idefix! Se Asterix o Obelix perdono tutti i loro giocatori, il contatore buoni premio, viene azzerato.

③ Il misuratore di vita del vostro personaggio.

④ Il vostro punteggio attuale. Se entrambi i personaggi non hanno più giocatori disponibili, ognuno dei contatori di punteggio dei personaggi viene azzerato.

Det som visas på bildskärmen

① Antalet återstående liv för din spelfigur.

② Antalet ben du samlat på dig hittills. Samla på dig femtio ben och ta dig an Idefix bonusetapp! När en av spelfigurerna, Asterix eller Obelix, förlorat alla sina liv förlorar båda spelfigurerna alla sina ben.

③ Din spelfigurs livsmätare LIFE.

④ Ditt poäng SCORE. Poängräknarna för de båda spelarna nollställs så fort någon av spelfigurerna har förlorat alla sina liv.

Wat staat er op het Scherm

① Het aantal spelers dat er van jouw figuur nog over is.

② Het aantal botten dat je verzameld hebt. Als je er 50 verzamelt mag je de Idefix Bonus Ronde proberen! Als Asterix of Obelix al hun spelers verliezen, worden beide botten tellers weer op nul gezet.

③ De levensmeter van jouw figuur.

④ Jouw huidige score. Als één van de figuren geen spelers meer heeft, worden beide tellers op nul gezet.

⑤ The action item your character currently holds.

⑥ A Key (if you've picked one up).

⑦ The time in which you must clear the round or section you're playing. If time runs out on you, you lose one player.

Playing the Game

Asterix and Obelix are quite different from one another. Asterix is small and fast, but not very strong. Obelix, on the other hand, is extremely powerful, but moves sluggishly. Keep these things in mind as you play. If there's a tight space up ahead, Obelix probably can't fit through it. Asterix won't be able to get through an area with a lot of blocks unless he has an Explosive Potion item (see Items on pages 20–24).

⑤ Der Action-Artikel, den Ihre Spielfigur gerade trägt.

⑥ Ein Schlüssel (wenn Sie einen aufgehoben haben).

⑦ Die Zeit, in der Sie die Runde oder den Spielabschnitt überwinden müssen. Wenn die Zeit ausläuft, verlieren Sie eine Spielfigur.

Spielsituation

Asterix und Obelix sind ein ziemlicher Gegensatz. Asterix ist klein und flink, aber nicht allzu muskulös. Obelix dagegen hat unglaubliche Kraft, aber bewegt sich ziemlich langsam. Denken Sie beim Spielen daran. Wenn Sie an eine enge Stelle kommen, paßt Obelix wahrscheinlich nicht durch. Asterix dagegen kommt kaum durch eine Gegend mit Felsblöcken, wenn er nicht ein Fläschchen Zaubertrank trägt (siehe Artikel auf Seite 20–24).

⑤ L'objet d'action que votre personnage possède actuellement.

⑥ Une clé (si vous en avez ramassé une).

⑦ Le temps qu'il vous reste pour terminer le round ou la zone en cours. Si vous ne terminez pas dans le temps imparti, vous perdez un joueur.

Au sujet du jeu

Astérix et Obélix sont très différents l'un de l'autre. Astérix est petit et rapide mais pas très costaud. Par contre, Obélix est très fort mais il se déplace maladroitement. Gardez ces détails en mémoire quand vous jouez. Si l'endroit est étroit, Obélix risque de ne pas passer. En revanche, Astérix aura du mal à franchir une zone pleine de blocs à moins qu'il ne possède une dose de potion explosive (voir "Objets" aux pages 20–24).





(5) Ítem de acción que posee su personaje.

(6) Una llave (si ha tomado una).

(7) Tiempo que tiene para atravesar la ronda o la sección en la que se encuentre jugando. Si el tiempo finaliza, perderá una vida.

(5) Gli elementi di azione che i vostri personaggi posseggono attualmente.

(6) Una chiave (se ne avete raccolte).

(7) Il tempo entro il quale dovete portare a termine un round o un'area dove state giocando. Quando il tempo finisce, perdete un giocatore.

(5) Det föremål (som påverkar vad din spelfigur gör) din spelfigur bär på för tillfället visas i rutan.

(6) Här visas en nyckel (om du har plockat upp någon).

(7) Siffrorna visar hur lång tid du har på dig att avsluta speletappen eller området du befinner dig i för tillfället. Du förlorar ett liv om tiduret hinner räkna ned till noll innan du avslutat speletappen.

(5) Het voorwerp dat jouw figuur op dit moment in gebruik heeft.

(6) Een sleutel (tenminste als je er één hebt opgeraapt).

(7) De tijd waarin je de ronde, of het gebied waarin je speelt moet afleggen. Als de tijd opraakt verlies je één leven.

Forma de juego

Asterix y Obelix son bastante diferentes entre sí. Asterix es pequeño y rápido, pero no muy fuerte. Obelix, por el contrario, es extremadamente potente, pero se mueve lentamente. Tenga en cuenta esto cuando juegue. Si el espacio que se encuentra delante es estrecho, seguramente Obelix no podrá atravesarlo. Asterix no será capaz de atravesar una zona con muchos bloques a menos que posea un ítem de poción explosiva (consulte Ítemes de las páginas 21-25).

Gioco

Asterix e Obelix sono diversi uno dall'altro. Asterix è piccolo e veloce, ma non molto forte. Obelix, d'altra parte, è molto forte, ma si muove pesantemente. Ricordatevi di queste cose quando giocate. Se c'è un posto stretto sopra di voi, Obelix, probabilmente non può passarci dentro. Asterix non sarà in grado di passare attraverso un'area con molti ostacoli a meno che non possegga l'elemento della Pozione Esplosiva (vedere Elementi a pagina 21-25).

Spelets gång

Asterix och Obelix olika egenskaper skiljer sig betydligt. Asterix är liten och snabb, men inte särskilt stark. Obelix, å andra sidan, är enormt stark men rör sig klumpigt. Håll detta i minnet när du spelar. När du kommer till ett trångt ställe på en speletapp är det antagligen omöjligt för Obelix att ta sig igenom. Asterix kommer å andra sidan inte att kunna ta sig igenom ett område fullt av stora klippblock såvida han inte bär på explosiv vätska (läs under rubriken "Föremål" på sidorna 21-25).

Spelen van het Spel

Asterix en Obelix zijn totaal verschillend van elkaar. Asterix is klein en snel, maar niet zo sterk. Obelix daarentegen is verschrikkelijk sterk, maar hij is dik en beweegt erg traag. Als je een smalle ruimte tegenkomt, zal Obelix er waarschijnlijk niet doorheen kunnen komen. Asterix zal niet door een gebied met heel veel blokken kunnen komen, tenzij hij een Explosief Drankje pakt (zie Voorwerpen op paginas 21-25).

Asterix and Obelix work as a team in both modes. In the 1 Player mode, you control both of them as they try to rescue Getafix. If one of them loses all their players, both characters' Bone counters are reset to zero. The same is true of the score. In the 2 Players mode, if either Asterix or Obelix loses all of his players, the character who still has players remaining continues on his journey until he's exhausted his players. The first character to fall can only continue if the second player wants to do so.

The Life Gauge consists of three blocks at the beginning of the game. Increase the size of the gauge by taking certain items (page 24). It can expand to as many as six blocks. Each time your character comes in contact with an enemy or one of the numerous traps set by the enemy, one block of the Life Gauge empties.

Along the way you'll come across pipes and large vats. Your character can enter these and be transported to another area. To enter, climb on top of the vat or pipe and press the D-Button down.

Asterix und Obelix arbeiten in beiden Spielarten als Team. Im 1-Spieler-Spiel steuern Sie beide bei der Suche nach Miraculix. Wenn eine der Figuren alle Leben verliert, werden die Knochenzählungen beider Spieler auf Null zurückgestellt. Das gleiche gilt für die Punktezahl. In der 2-Spieler-Betriebsart kann Asterix oder Obelix alle Leben verlieren, der andere Spieler spielt mit der anderen Figur weiter. Der Spieler, der so ausfällt, kann nur weitermachen, wenn der zweite es zuläßt.

Der Lebensmesser besteht aus drei Blöcken am Anfang des Spiels. Vergrößert Sie die Anzeige, indem Sie bestimmte Artikel nehmen (Seite 24). Die Anzeige kann bis zu sechs Blöcke groß werden. Jedesmal, wenn Ihre Spielfigur in Kontakt mit einem Feind kommt oder in eine der vielen von den Römern gelegten Fallen läuft, wird ein Block im Lebensmesser leer.

Auf dem Weg finden Sie manchmal große Röhren oder Fässer. Sie können hineinkriechen und dadurch in ganz andere Gegenden gelangen. Zum Hineinkriechen klettern Sie oben auf das Faß oder die Röhre und drücken Sie die Richtungstaste.

Astérix et Obélix font équipe dans les deux modes. Dans le mode à 1 joueur, vous les contrôlez tous les deux tandis qu'ils essayent de secourir Panoramix. Si l'un d'entre eux perd tous ses joueurs, les compteurs d'os de chaque personnage sont réinitialisés à zéro, ainsi que leur score. Dans le mode à 2 joueurs, si Astérix ou Obélix perdent tous leurs joueurs, le personnage qui détient encore des joueurs continue seul jusqu'à ce qu'il n'en ait plus. Le premier personnage qui perd peut continuer à jouer uniquement si le second joueur y consent.

La jauge de vie contient trois blocs au début de la partie. Si vous capturez certains objets (page 24), la jauge augmente. Elle peut contenir jusqu'à six blocs. Chaque fois que votre personnage rencontre un ennemi ou tombe dans un des nombreux pièges, la jauge de vie perd un bloc.

Vous rencontrerez des tuyaus et des grandes cuves sur votre chemin. Votre personnage peut y pénétrer et être transporté dans d'autres zones. Pour grimper sur une cuve ou un tuyau, ou y pénétrer appuyez vers le bas sur la touche D.

Asterix y Obelix trabajan en equipo en ambos modos. En el modo de 1 jugador, usted controlará a ambos a medida que tratan de rescatar a Panoramix. Si uno de ellos pierde todas sus vidas, los contadores de huesos de ambos se repondrán a cero. Lo mismo pasará con la puntuación. En el modo de 2 jugadores, si Asterix u Obelix pierde todas sus vidas, el personaje al que todavía le queden vidas, continuará su viaje hasta que las pierda. El primer personaje que caiga, solamente podrá continuar si el segundo jugador lo desea.

El indicador de vitalidad (LIFE) se compone de tres bloques al comienzo del juego. Aumente el tamaño del indicador tomando ciertos ítemes (página 25). El indicador podrá ampliarse hasta seis bloques. Cada vez que su personaje entre en contacto con un enemigo o una de las numerosas trampas puestas por el enemigo, se vaciará un bloque del indicador de vitalidad.

A lo largo del viaje, se encontrará con tubos y cubas grandes. Su personaje podrá entrar en ellos y pasar a otra zona. Para entrar, suba a la parte superior de una cuba o un tubo y presione el botón D hacia abajo.

Asterix e Obelix lavorano come una squadra in entrambi i modi. Nel modo a 1 giocatore, potete controllarli entrambi mentre cercano di liberare Panoramix. Se uno di loro perde tutti i giocatori, entrambi i contatori di punti premio dei personaggi vengono azzerati. Lo stesso succede per il punteggio. Nel modo di gioco a 2 giocatori, se Asterix o Obelix perdono i loro giocatori, il personaggio a cui sono rimasti ancora dei giocatori continua il suo viaggio fino a quando finisce tutti i suoi giocatori. Il primo personaggio che fallisce, può continuare solo se l'altro giocatore glielo permette.

Il contatore di vita consiste di tre blocchi all'inizio del gioco. Aumentate la taglia del misuratore raccogliendo alcuni elementi (pagina 25). Il contatore può arrivare fino a sei blocchi. Ogni volta che il vostro personaggio viene in contatto con un nemico o cade in una delle numerose trappole lasciate dai nemici, un blocco del contatore di vite si svuota.

Durante il percorso incontrerete tubi e larghe vasche. Il vostro personaggio può entrare in questi ultimi e essere trasportato in un'altra area. Per entrarci, salite in cima alla vasca o al tubo e premete il tasto D in basso.

Asterix och Obelix arbetar tillsammans som ett lag i båda spelsätten. I spelsättet för en spelare 1 PLAYER styr du dem båda på deras väg fram för att rädda Miraculix. När en av spelfigurerna förlorar alla sina liv förlorar båda spelfigurernas alla sina ben. Detsamma gäller poängtalet. När antingen Asterix eller Obelix förlorat alla sina liv, i spelsättet för två spelare 2 PLAYER, fortsätter den spelfigur som fortfarande har liv kvar tills hans liv också tagit slut. Den första spelare som förlorat alla sina liv kan bara fortsätta spela när den andre spelaren tillåter det.

Livsmätaren har tre enheter när spelet börjar. Få livsmätaren att växa genom att plocka upp vissa föremål (sidan 25). Livsmätaren kan utökas till att innehålla så många som sex enheter. Din spelfigur förlorar en enhet på livsmätaren varje gång han rör en fiende eller kommer i kontakt med en av de många fällor som fienden riggat upp.

Du kommer att träffa på rör och tunnor under spelets gång. Din spelfigur kan klättra ned i dem för att få skjuts till ett annat område. Klättra upp på toppen av en tunna eller ett rör och vicka styrtangenten D nedåt.

Asterix en Obelix werken in beide spelvormen als één team. In het spel voor 1 speler moet jij ze allebei besturen op hun tocht om Panoramix te bevrijden. Als één van hen al zijn spelers kwijtraakt, worden de botten tellers van beide spelers op nul gezet. Ditzelfde geldt voor de score. In het spel voor 2 spelers gaat de ene gewoon door als de andere al zijn spelers kwijt is, totdat ook zijn spelers allemaal op zijn. De speler die het eerst dood gaat kan alleen doorgaan als de tweede speler dat wil.

De levensmeter bestaat aan het begin van het spel uit drie blokjes. Je kunt de grote van de levensmeter vergroten door het oppakken van bepaalde voorwerpen (pagina 25). De levensmeter kan toenemen tot zes blokken. Elke keer als jouw Figuur in aanraking komt met een vijand of als jouw figuur in één van de vijandelijke valkuilen trapt, zal er een blok van de levensmeter verdwijnen.

Onderweg kom je pijpen en grote vaten tegen. Jouw figuur kan hierin gaan en zo in een ander gebied terecht komen. Om erin te komen moet je op de pijp of op het vat gaan staan en daarna de R-Toets naar beneden drukken.

If you can enter, your character begins spinning around. if you can't, don't fret. Try to find another pipe or vat. In the case of a vat, you can move it by punching it. This will take you to a different area if you enter.

At the end of most rounds you'll find a locked door. What do you use to open a locked door? Yes, a Key! Very good! Now, the Key may be hidden anywhere in the round. It is always found inside a blue pot. It may be near the door, or you may have to enter a pipe or vat to find it. Good luck!

Items

The first section describes non-action items. You can keep any or all of them at any one time.

① Break this and get the real prize inside!

② Here's a Bone for your collection. Collect fifty of them and try the Dogmatix Bonus Stage (see page 26)!

③ Here are three more Bones!

④ You can't open a locked door without it!

⑤ Take this and add an extra player to your supply!

①



Bei einem Faß können Sie es bewegen, indem Sie draufhauen. Dadurch kommen Sie in ein anderes Gebiet, wenn Sie hereinkriechen.

Am Ende der meisten Runden finden Sie eine verschlossene Tür. Wie öffnet man eine solche Tür? Na klar, mit einem Schlüssel! Richtig, ein Schlüssel! Gut! Aber wo ist der? Er kann irgendwo in der Spielrunde versteckt sein. Schlüssel sind immer in einem gelben Topf versteckt. Dieser kann bei der Tür, oder auch z.B. in einer Röhre oder einem Faß versteckt sein. Viel Glück!

Gegenstände

Die erste Sektion beschreibt passive Gegenstände. Sie können einen oder auch alle davon jederzeit tragen.

① Zerbrechen Sie dies, und Sie finden einen echten Preis im Inneren!

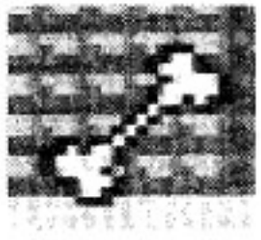
② Hier ist ein Knochen für Ihre Sammlung. Sammeln Sie fünfzig davon, und Sie bekommen die Idefix-Bonusstufe (siehe Seite 26)!

③ Hier sind drei weitere Knochen!

④ Sie können keine verschlossene Tür ohne diesen öffnen!

⑤ Nehmen Sie dies, und Sie bekommen eine weitere Spielfigur!

②



Si vous pouvez y pénétrer, votre personnage se met à tournoyer. Si c'est impossible, ne vous inquiétez pas et essayez de trouver un autre tuyau ou une autre cuve. Vous pouvez déplacer une cuve en la frappant. Ainsi, vous êtes transporté dans une zone différente si vous y pénétrez.

A la fin de la plupart des rounds, vous trouvez une porte fermée. Comment faire pour ouvrir une porte verrouillée? Il faut trouver la clé qui est cachée quelque part dans le round. Elle se trouve toujours dans un récipient bleu. Vous pouvez la trouver près de la porte mais vous devrez peut-être entrer dans un tuyau ou une cuve pour la trouver. Bonne chance!

Objets

La première section décrit les objets sans action. Vous pouvez en garder autant que vous le souhaitez à tout moment.

① Brisez ce récipient pour obtenir la récompense qui se trouve à l'intérieur!

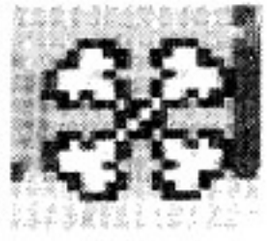
② Voici un os pour votre collection. Ramassez-en cinquante et essayez la scène du bonus Idéfix (voir page 26)!

③ Voici trois os de plus!

④ Vous ne pouvez pas ouvrir une porte verrouillée sans elle!

⑤ Cet objet vous donne un joueur supplémentaire en réserve!

③



Si usted puede entrar, su personaje comenzará a girar. Si no puede, no se preocupe. Trate de buscar otro tubo u otra cuba. En el caso de una cuba, podrá moverla golpeándola. Esto le llevará a una zona diferente si entra.

Al final de la mayoría de las rondas encontrará una puerta cerrada. ¿Qué se emplea para abrir una puerta? Sí, ¡una llave! La llave puede estar escondida en cualquier parte de los alrededores. Siempre se encuentra en el interior de un pote azul. Puede estar cerca de la puerta, o quizás tendrá que entrar en un tubo o una cuba para encontrarla. ¡Buena suerte!

Ítemes

En la primera sección se describen los ítemes que no son de acción. Usted podrá mantener cualquiera de ellos o todos a la vez.

① ¡Rompa esto y obtenga un premio real que se encuentra en su interior!

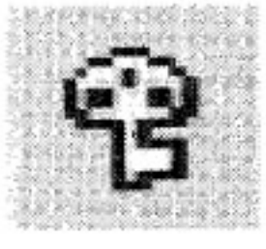
② Aquí tiene un hueso para su colección. Recolecte cincuenta de ellos y pruebe la etapa de gratificación de Dogmatix (consulte la página 27)!

③ ¡Aquí tiene tres huesos más.

④ ¡Usted no podrá abrir una puerta cerrada sin esta llave!

⑤ ¡Tome esto y añada un jugador extra a su suministro!

④



Se potete entrare, il vostro personaggio comincia a girarci intorno. Se non potete, non affliggetevi. Cercate di trovare un altro tubo o vasca, potete muoverla colpendola. Se entrate, questo vi porta in un altra area.

Alla fine di quasi ogni round, vi trovate di fronte a una porta chiusa a chiave. Cosa usate per aprire una porta chiusa? Ma si, una chiave! Molto bene! Ora, la chiave può essere nascosta in qualsiasi punto del round. È sempre all'interno di un contenitore blu. Potrebbe essere vicino alla porta o dovrete entrare in un tubo o nella vasca per trovarla. Buona fortuna!

Elementi

La prima sezione descrive gli elementi di non-azione. Potete portare qualcuno o tutti loro in una volta.

① Rompete questo e prendete il vero premio che si trova all'interno!

② Questo è un osso per la vostra collezione. Raccoglietene cinquanta e provate lo stadio di buono premio di Idefix (vedere pagina 27)!

③ Qui ci sono altri tre buoni premio!

④ Non potete aprire una porta chiusa a chiave con questa!

⑤ Prendete questa e aggiungete un altro giocatore!

⑤



Din spelfigur börjar att spinna runt om det är möjligt att ta sig ned i tunnan eller röret. Misströsta inte när det inte går. Försök att hitta en annan tunna eller ett annat rör. Du kan ge tunnorna en skjuts genom att slå till dem. När du klättrar in i dem efter det tar de dig till ett annat område.

Du kommer att hitta en låst dörr mot slutet på de flesta speletapperna. Hur gör du för att öppna en låst dörr? Just det, du använder en nyckel! Duktigt! En nyckel kan finnas gömd var som helst i en speletapp. Nyckeln är alltid gömd inuti en blå kittel. Kitteln kan befinna sig nära dörren men ibland kan det hända att du måste gå ned i ett rör eller en tunna för att hitta den. Lycka till!

Föremålen

Den första delen av listan beskriver de föremål som inte påverkar vad din spelfigur gör. Du kan bära på en av dem eller alla samtidigt, när som helst under spelets gång.

① Slå sönder kittlar och ta priserna som finns gömda inuti!

② Ytterligare ett ben till din samling. Samla på dig femtio ben och försök dig på Idefix bonusetapp (sidan 27)!

③ Här är tre ben till!

④ Du kan inte öppna en låst dörr utan en nyckel!

⑤ Plocka upp det här föremålet för få ett extra liv till förråd!

Als je er binnen kunt gaan, begint je figuur rond te draaien. Als je niet in een pijp of een vat kunt komen, moet je niet bij de pakken neer gaan zitten. Probeer een andere pijp of een ander vat te vinden. Als je in een vat zit, moet je stoten om vooruit te komen. Dit zal je dan naar een ander gebied brengen.

Aan het einde van de meeste rondes, zal je een gesloten deur vinden. Wat heb je nodig om een gesloten deur te openen? Juist, een sleutel! Erg goed! Nou kan de sleutel overal in de ronde verstopt zijn. Je zult de sleutel altijd in een blauwe pot vinden. De pot kan je vlak bij de deur vinden, of je moet een pijp of vat binnengaan om hem te vinden. Veel succes!

Voorwerpen

Het eerste gedeelte beschrijft niet-actie voorwerpen. Je kunt er altijd één of meer bewaren.

① Breek deze en pak de echte prijs die erin zit!

② Hier zie je een bot voor jouw verzameling. Verzamel er vijftig en probeer dan de Idefix Bonus Ronde (zie pagina 27)!

③ Hier heb je nog drie botten!

④ Je kunt geen gesloten deur openen zonder dit!

⑤ Pak dit en voeg een extra speler aan je aantal toe!

The following are action items:

⑥ Use Solid Potion as a makeshift bridge over water, lava, or even over an enemy! Drop it at your feet or throw it out away from you. When the beaker breaks, the potion goes into effect.

⑦ Fire Potion lights up dark places and melts ice. it'll surely come in handy at some point!

⑧ Asterix can't break blocks without the help of Explosive Potion (Obelix can't use this item). This potion can also be used to cross larger bodies of water. Throw it in and watch as it creates a column of water you can walk upon. Of course, Explosive Potion can also be used to blast enemies.

⑨ Obelix prefers Rocks (Asterix can't use this item). Rocks can help Obelix to cross water just as Explosive Potion helps Asterix. Again, Rocks are also very effective against enemies.

Die folgenden sind Action-Gegenstände:

⑥ Mit dem Verfestigungs-Zaubermittel schaffen Sie sich eine Brücke über Wasser, Lava oder sogar über einen Feind! Lassen Sie es einfach zu Ihren Füßen fallen oder werfen Sie es. Wenn das Gefäß zerbricht, beginnt die Wirkung des Zaubermittels.

⑦ Mit dem Feuermittel erhellen Sie dunkle Plätze und schmelzen Eis. Irgendwann kann das immer nützlich sein!

⑧ Asterix kann ohne Hilfe des Zaubertranks keine Felsen zerbrechen (Obelix kann ihn nicht verwenden). Dieses Mittel hilft auch, um Wasser zu überqueren. Einfach hineinschütten, und es entstehen große Wassersäulen, über die Sie hinweggehen können. Natürlich ist der Trank auch gegen Feinde äußerst nützlich.

⑨ Obelix mag Hinkelsteine (Asterix kann damit nichts anfangen). Die Steine helfen Obelix, Wasser zu überqueren, genauso wie der Zaubertrank Asterix hilft. Auch hier wiederum sind die Hinkelsteine für Obelix recht nützlich gegen die Römer.

La liste suivante décrit les objets d'action:

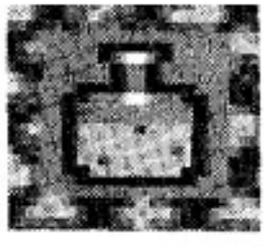
⑥ Utilisez la potion solide pour créer un pont au dessus de l'eau ou de la lave ou même d'un ennemi! Jetez-la à vos pieds ou devant vous. Quand la gourde se brise, la potion prend effet.

⑦ La potion de feu éclaire les endroits sombres et fait fondre la glace. Cette potion peut s'avérer très utile!

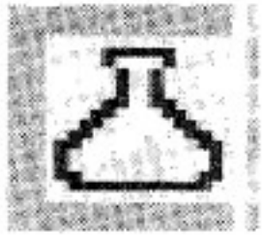
⑧ Astérix ne peut pas briser de blocs sans la potion explosive (Obélix ne peut pas utiliser cette potion). Cette potion peut servir à traverser des grandes étendues d'eau. Jetez-la et traversez sur la colonne d'eau qui s'est créée. Bien sûr, la potion explosive peut aussi servir à faire sauter les ennemis.

⑨ Obélix préfère les menhirs (Astérix ne peut pas les utiliser). Les menhirs permettent à Obélix de franchir des étendues d'eau tout comme la potion explosive pour Astérix. Les menhirs sont également très efficaces contre les ennemis.

⑥



⑦



A continuación se indican los ítemes de acción:

⑥ ¡Emplee la poción sólida como puente provisional sobre el agua, la lava, o incluso un enemigo! Tírelo a sus pies o láncelo a distancia. Cuando se rompa la jarra, la poción entrará en efecto.

⑦ Poción de fuego que iluminará lugares obscuros y derretirá hielo. ¡Seguramente será muy útil en cierto punto!

⑧ Asterix no podrá romper bloques sin ayuda de la poción explosiva (Obelix no podrá emplear este ítem). Esta poción podrá emplearse también para atravesar grandes lagunas. Láncela y observe cómo crea una columna de agua sobre la que usted podrá caminar. Naturalmente, la poción explosiva podrá emplearse también para hacer que exploten sus enemigos.

⑨ Obelix prefiere rocas (Asterix no podrá emplear este ítem). Las rocas ayudará a Obelix a atravesar agua al igual que la poción explosiva ayuda a Asterix. De nuevo, las rocas serán muy efectivas contra los enemigos.

⑧



I seguenti sono elementi di azione:

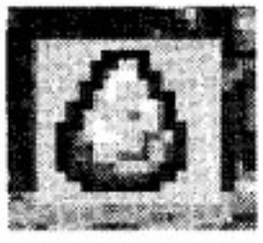
⑥ Usate la Pozione Solida per creare un ponte sopra l'acqua, sopra la lava o anche sopra i nemici! Fatela cadere ai vostri piedi o lanciatela lontano da voi. Quando si rompe il lambicco, la pozione entra in azione.

⑦ La pozione di Fuoco illumina i luoghi bui e scioglie il ghiaccio. Vi sarà sicuramente utile in alcuni tratti!

⑧ Asterix non può rompere dei blocchi senza l'aiuto della Pozione Esplosiva (Obelix non può usare questo elemento). Questa pozione può essere usata per attraversare grandi distese d'acqua. Lanciatela e guardate come questa pozione crea una colonna d'acqua su cui potete camminarci sopra. Naturalmente, la Pozione Esplosiva può essere usata per annientare i nemici.

⑨ Obelix preferisce i massi, (Asterix non può usarli). I massi possono aiutare Obelix ad attraversare acque così come la Pozione Esplosiva aiuta Asterix. Inoltre, i massi sono molto efficaci contro i nemici.

⑨



Följande föremål påverkar vad din spelfigur gör:

⑥ Använd din magiska brygd för fasta föremål för att bygga en bro över vatten, lava eller t.o.m. över en fiende! Släpp ned behållaren vid fötterna eller kasta iväg den. När behållaren brister börjar brygden att verka.

⑦ Eldbrygden lyser upp mörka platser och smälter is. Den kommer tveklöst att komma till användning vid något tillfälle!

⑧ Asterix kan inte slå sönder ett stenblock utan att ta till hjälp en explosiv brygd (Obelix kan inte använda det här föremålet). Den här brygden kan också användas till att ta sig över större vattendrag. Kasta i behållaren i vattnet och se på medans det bildas en pelare av vatten att gå på. Den explosiva brygden kan givetvis även användas för att spränga fiender i luften.

⑨ Obelix föredrar bautastenar (Asterix kan inte använda det här föremålet). Bautastenar kan hjälpa Obelix att ta sig över vattendrag precis som den explosiva brygden hjälper Asterix. Bautastenar används med fördel mot fiender, precis som den explosiva brygden.

De volgende voorwerpen zijn actie-voorwerpen:

⑥ Gebruik dit Solide Drankje als een hulpbrug over water, lava of zelfs over een vijand! Laat het aan je voeten vallen, of gooi het voor je uit. Als het flesje breekt, gaat het drankje werken.

⑦ Dit Vuur Drankje verlicht donkere plaatsen en doet ijs smelten. Het is zeker handig in bepaalde situaties!

⑧ Asterix kan geen blokken breken zonder de hulp van dit Explosieve Drankje (Obelix kan dit drankje niet gebruiken). Dit drankje kan ook gebruikt worden om over grote waterpartijen te komen. Gooi het drankje in het water, en kijk hoe het een rij maakt waarover jij kunt lopen. Natuurlijk kan dit Explosieve Drankje ook gebruikt worden om vijanden uit de weg te ruimen.

⑨ Obelix geeft de voorkeur aan rotsen (Asterix kan dit voorwerp niet gebruiken). Rotsen helpen Obelix om over water heen te komen, op dezelfde manier als het Explosieve Drankje bij Asterix. Rotsen kunnen ook heel erg effectief zijn tegen vijanden.

The following items give you bonus points and/or energy for your Life Gauge:

⑩ Pick up the bag of gold and receive a 500-point bonus!

⑪ The Coin is worth 200 points!

⑫ Enlarge your Life Gauge by one block and fill the Gauge completely! If you pick this item up when your gauge is full, you receive 100 points instead.

⑬ Receive a boost equalling half your current Life Gauge capacity! If your gauge is already full, you get 100 points.

⑭ Meat fills one block in your character's Life Gauge. If your gauge is full when you pick up this item, you receive 100 points.

Die folgenden Gegenstände geben Bonuspunkte und/oder Energie für den Lebensmesser:

⑩ Heben Sie die Tasche mit Gold auf, und erhalten Sie eine Bonus von 500 Punkten!

⑪ Die Goldmünze ist 200 Punkte wert!

⑫ Vergrößern Sie Ihren Lebensmesser mit einem Block und füllen Sie ihn vollständig! Wenn Sie diesen Gegenstand aufheben wenn Ihr Lebensmesser voll ist, erhalten Sie stattdessen 100 Punkte.

⑬ Erhalten Sie eine Stärkung im Wert der Hälfte Ihrer Lebensmesser-Kapazität. Wenn der Lebensmesser bereits voll ist, bekommen Sie 100 Punkte.

⑭ Fleisch füllt einen Block im Lebensmesser. Wenn dieser voll ist, wenn Sie diesen Gegenstand aufheben, bekommen Sie 100 Punkte.

Les objets suivants vous donnent des points de bonus et/ou de l'énergie pour la jauge de vie.

⑩ Ramassez les sacs d'or et recevez 500 points de bonus!

⑪ La pièce vaut 200 points!

⑫ Augmente votre jauge de vie d'un bloc et la remplit complètement! Si votre jauge est déjà pleine quand vous prenez cet objet, vous recevez 100 points.

⑬ Votre jauge de vie est augmentée de la moitié de sa capacité actuelle! Si votre jauge est déjà pleine, vous recevez 100 points.

⑭ La viande remplit un bloc de votre jauge de vie. Si votre jauge est pleine quand vous prenez cet objet, vous recevez 100 points.

⑩



⑪



⑫



Los ítemes siguientes le ofrecerán puntos extra y/o energía para su indicador de vitalidad:

(10) ¡Tome la bolsa de oro y recibirá 500 puntos extra!

(11) ¡Esta moneda vale 200 puntos!

(12) ¡Aumente su indicador de vitalidad un bloque y llene completamente el indicador de vitalidad! Si toma este ítem cuando su indicador de vitalidad esté lleno, recibirá 100 puntos en su lugar.

(13) ¡Con este ítem recibirá un refuerzo igual a la mitad de su indicador de vitalidad! Si su indicador de vitalidad está lleno, obtendrá 100 puntos.

(14) Esta carne llenará un bloque del indicador de vitalidad de su personaje. Si su indicador de vitalidad está lleno cuando tome este ítem, obtendrá 100 puntos.

I seguenti elementi vi danno dei punti premio e/o energia per il vostro misuratore di vita:

(10) Raccogliete la borsa con l'oro e ricevete 500 punti premio!

(11) La moneta è quotata 200 punti!

(12) Allargate il vostro misuratore di vita di un blocco e riempite completamente il misuratore! Se raccogliete questo elemento quando il vostro misuratore è pieno, riceverete 100 punti in cambio.

(13) Ricevete un aumento uguale alla metà della capacità del vostro misuratore di vita! Se il vostro misuratore è già pieno, guadagnate 100 punti.

(14) La carne vi riempie un blocco nel misuratore di vita del vostro personaggio. Se il vostro misuratore è pieno quando raccogliete questo elemento, ricevete 100 punti.

Följande föremål ger bonuspoäng och/eller extra enheter på din livsmätare:

(10) Plocka upp guldsäcken för att få femhundra bonuspoäng!

(11) Myntet är värt tvåhundra poäng!

(12) Plocka upp de här föremålen för att få en extra enhet på din livsmätare och fyll upp din livsmätare helt! När din livsmätare är full får du istället etthundra poäng för varje föremål.

(13) När du plockar upp det här föremålet utökas din livsmätare med hälften av antalet enheter du redan har på din livsmätare! När din livsmätare är full får du etthundra poäng istället.

(14) Kött ger en extra enhet på din spelfigurs livsmätare. När din livsmätare är full får du etthundra poäng istället.

De volgende voorwerpen geven bonuspunten en/of energie voor je levensmeter:

(10) Raap deze zak met goud op, en je ontvangt 500 bonuspunten!

(11) Deze munt is 200 punten waard!

(12) Vergroot je levensmeter met één blok en ga door tot de hele meter gevuld is! Als je dit voorwerp opraapt als je meter vol is, ontvang je 100 punten.

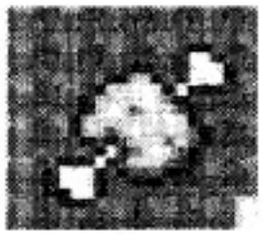
(13) Je ontvangt de helft van de hoeveelheid die je op je levensmeter hebt als je dit voorwerp pakt! Als je meter al vol is en je pakt dit voorwerp, krijg je 100 punten.

(14) Vlees geeft je één blok in je levensmeter. Als de meter vol is en je raapt dit voorwerp op, krijg je 100 punten.

(13)



(14)



Dogmatix Bonus Stage

Once you've collected fifty Bones, and clear the round you're playing, the Dogmatix Level Select screen appears. Easy, Normal and Hard are available. A frame moves quickly from one level to the next. Press Button 1 or 2 when the frame is on the level you want to try. Watch carefully, because the frame is really fast!

The game screen appears next. The object is to get the dog to burst as many bubbles as possible before time runs out, or until you can't continue. There are three types of bubbles — green, yellow and red. Position the dog on top of the bubble and make him jump up and down on it.

Idefix-Bonusstufe

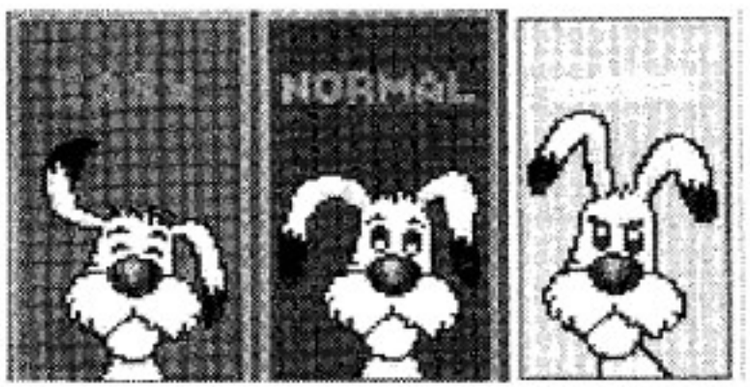
Wenn Sie fünfzig Knochen gesammelt haben und die momentane Runde schaffen, erscheint der Idefix-Wahlbildschirm. Sie können sich zwischen Leicht (EASY), Normal und Schwer (HARD) entscheiden. Ein Rahmen bewegt sich schnell von einem Niveau zum nächsten. Drücken Sie Taste 1 oder 2, wenn der Rahmen da ist, wo Sie wollen. Aufpassen, es ist nicht so leicht, den gewünschten Rahmen zu treffen.

Der Spielbildschirm erscheint danach. Das Ziel ist, mit dem Hund so viele Blasen platzen zu lassen, wie möglich, bevor die Zeit abläuft oder bis Sie nicht weiterkönnen. Es gibt drei Arten von Blasen — grüne, gelbe und rote. Springen Sie mit dem Hund auf die Blase und springen sie darauf herum, um sie platzen zu lassen.

Scène du bonus Idéfix

Lorsque vous avez ramassé cinquante os et terminé le round en cours, l'écran de sélection du niveau Idéfix apparaît. Vous pouvez choisir entre "Easy" (facile), "Normal" (normal) et "Hard" (difficile). Un cadre se déplace rapidement d'un niveau à l'autre. Appuyer sur la touche 1 ou 2 quand le cadre est sur le niveau souhaité. Soyez attentif car le cadre se déplace très rapidement!

Ensuite, l'écran de jeu apparaît. Le but est que le chien fasse éclater le plus de bulles possible dans le temps limite ou jusqu'à ce qu'il ne soit plus possible de continuer. Vous pouvez faire éclater trois types de bulles — vertes, jaunes et rouges. Placez le chien sur la bulle et faites le sauter dessus.



Etapa de gratificación de Dogmatix

Después de haber recolectado cincuenta huesos, y pasa la ronda en la que esté jugando, aparecerá la pantalla de selección de nivel de Dogmatix. Usted podrá elegir entre EASY (fácil) NORMAL, o HARD (difícil) Un cuadro se moverá rápidamente de un nivel al siguiente. Presione el botón 1 o 2 cuando el cuadro se encuentre en el nivel que desee intentar. ¡Observe cuidadosamente, por que el cuadro es realmente rápido!

A continuación aparecerá la pantalla de juego. El objetivo es hacerse con el perro para reventar cuantas burbujas sea posible antes de que finalice el tiempo, o hasta que no pueda continuar. Existen tres tipos de bubujas — verdes, amarillas, y rojas. Coloque el perro en la parte superior de la burbuja y haga que salte hacia arriba y hacia abajo sobre ella.

Il livello premio di Idefix

Quando collezionate cinquanta ossi, e finite il round in cui state giocando, appare lo schermo di selezione livello Idefix (Idefix Level Select). Sono disponibili i livelli facile (Easy) normale (Normal) e difficile (Hard). Una cornice si muove velocemente da un livello a quello successivo. Premete il tasto 1 o 2 quando la cornice è sul livello che volete provare. Guardate con attenzione, perché la cornice è veramente veloce!

Lo schermo del gioco appare successivamente. L'obiettivo è quello di fare esplodere al cane più bolle possibili prima che scada il tempo a disposizione, o fino a quando non potete continuare. Ci sono tre tipi di bolle — verdi, gialle e rosse. Posizionate il cane sopra la bolla e fatecelo saltare sopra.

Idefix bonusetapp

När du samlat på dig femtio ben och avslutat den speletapp du håller på med för tillfället visas valmenyn för svårighetsgrad i Idefix bonusetapp. Du kan välja mellan EASY (lätt), NORMAL (normalsvår) och HARD (svår). En markeringsruta rör sig snabbt mellan de olika alternativen. Tryck på knapp 1 eller 2 när markeringsrutan ramar in den svårighetsgrad du vill försöka dig på. Var försiktig, markeringsrutan rör sig väldigt fort!

Efter att du gjort ditt val av svårighetsgrad visas spelbilden i Idefix bonusetapp. Syftet är att få hunden att spräcka så många bubblor som möjligt innan tiden går ut eller tills bubblorna är slut. Det finns tre olika sorters bubblor — gröna, gula och röda. Ställ hunden ovanpå en bubbla och få honom att hoppa upp och ner på den.

Idefix Bonus Ronde

Als je vijftig botten hebt verzameld, en je hebt de ronde die je aan het spelen was met succes volbracht, zal het Idefix Level Keuzescherm verschijnen. Je kunt kiezen uit makkelijk (Easy), normaal (Normal) en moeilijk (Hard). Een raamwerk beweegt snel van het ene level naar het andere. Druk op Toets 1 of op 2 als het raamwerk op het level is dat jij wilt proberen. Let goed op, want het raamwerk gaat echt heel erg snel!

Daarna verschijnt het spelscherm. Doel van de bonusronde is de hond zoveel mogelijk bubbels te laten vernietigen voordat je tijd op is, of net zolang tot je niet meer naar rechts kunt. Er zijn drie soorten bubbels — groene, gele en rode. Ga met de hond bovenop een bubbel staan, en laat hem dan op en neer springen.

Green: Jump once and the bubble turns yellow. Jump again and it turns red. Jump a third time and the bubble pops (1,000 points each).

Yellow: Jump once to make the bubble turn red, and once more to pop it (300 points each).

Red: One jump is enough to pop the red ones (100 points each).

Keep bursting bubbles until you run out of time or you can't continue moving to the right. Watch out for the thorns as you go — the puppy has a low pain threshold!

Note: If you can burst every single bubble that appears, you get a 3,000-point bonus!

Grün: Einmal springen, und die Blase wird gelb. Nochmal springen, und sie wird rot. Ein drittes Mal springen, und sie platzt (je 1 000 Punkte).

Gelb: Einmal springen, und sie wird rot. Erneut springen, und sie platzt (je 300 Punkte).

Rot: Ein Sprung ist genug, um eine rote Blase platzen zu lassen (100 Punkte).

Lassen Sie die Blasen platzen, bis Sie keine Zeit mehr haben, oder bis Sie nicht weiter nach rechts können. Passen Sie auf die Dornen auf — Idefix hat eine niedrige Schmerzgrenze!

Hinweis: Wenn Sie jede erscheinende Blase platzen lassen können, bekommen Sie einen Bonus von 3 000 Punkten!

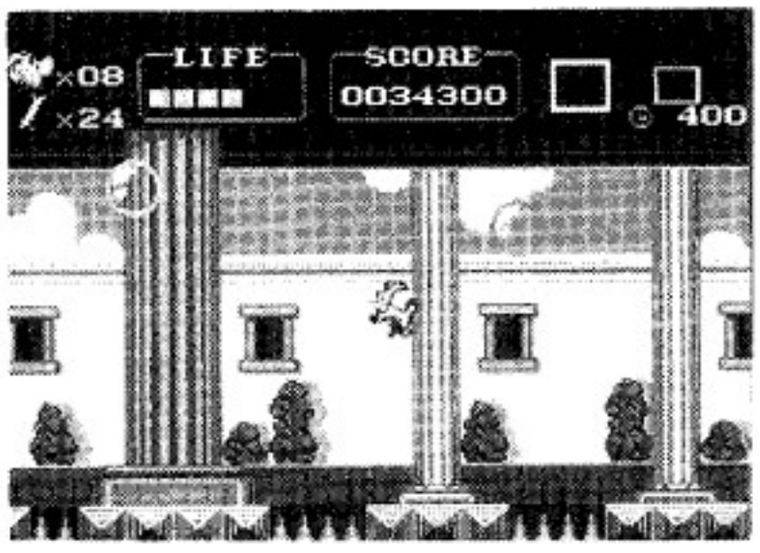
Verte: Sautez une fois et la bulle devient jaune. Sautez à nouveau et elle devient rouge. Sautez une troisième fois et la bulle éclate (1 000 points chacune).

Jaune: Sautez une fois pour que la bulle devienne rouge et une fois de plus pour qu'elle éclate (300 points chacune).

Rouge: Un saut suffit à faire éclater les bulles rouges (100 points chacune).

Continuez à faire éclater les bulles jusqu'à ce que le temps soit écoulé où qu'il soit impossible de se déplacer vers la droite. Faites attention aux épines quand vous avancez car ce petit chien est très douillet!

Remarque: Si vous parvenez à faire éclater toutes les bulles qui apparaissent, vous obtenez un bonus de 3 000 points!



Verde: Salte una vez, y la burbuja se volverá amarilla. Salte de nuevo, y pasará a ser roja. Si salta por tercera vez, la burbuja explotará (1.000 puntos por cada una).

Amarilla: Salte una vez para hacer que la burbuja se vuelva roja, y otra vez para hacer que explote (300 puntos por cada una).

Roja: Un salto será suficiente para hacer que explote esta burbuja (100 puntos por cada una).

Continúe reventando burbujas hasta que finalice el tiempo o hasta que no pueda continuar moviéndose hacia la derecha. Tenga cuidado con las espinas a medida que avance — ¡el perro tiene poca resistencia al dolor!

Nota: ¡Si usted revienta cada una de las burbujas que aparezcan, podrá obtener 3.000 puntos extra!

Verde: Saltateci sopra una volta e la bolla diventa gialla. Saltateci sopra di nuovo e diventa rossa. Saltandoci sopra una terza volta la bolla scoppia (1.000 punti l'una).

Gialla: Saltateci sopra una volta per fare diventare la bolla rossa, e un'altra volta per farla esplodere (300 punti l'una).

Rossa: Un salto è sufficiente per fare scoppiare le bolle rosse (100 punti l'una).

Continuate a fare scoppiare le bolle fino a quando il tempo a disposizione non è scaduto o non potete più continuare verso destra. Fate attenzione alle spine mentre vi muovete — il cucciolo sente del dolore!

Nota: Se riuscite a fare scoppiare tutte le bolle, ottenete 3.000 punti premio!

Gröna bubblor: Bubblan byter färg till gult när du hoppat på den en gång. Hoppa på den igen för att få den att byta färg till rött. Den tredje gången du hoppar på bubblan spricker den (du får ettusen poäng för varje spräckt bubbla.)

Gula bubblor: Bubblan blir röd när du hoppat på den en gång och spricker när du hoppar på den en gång till. (Du får trehundra poäng för varje spräckt bubbla.)

Röda bubblor: Det räcker att hoppa en gång på de röda bubblorna för att spräcka dem. (Du får etthundra poäng för varje spräckt bubbla.)

Fortsätt att spräcka bubblor tills tiden går ut eller tills du inte längre kan gå längre ut till höger. Se upp för taggarna — hundens smärtgräns är låg!

OBS! Om du lyckas spräcka alla bubblorna på en bonusetapp får du tretusen bonuspoäng!

Groen: Spring één keer en de bubbel wordt geel. Spring nog een keer en de bubbel zal rood worden. Spring een derde keer en de bubbel zal knappen (1 000 punten per keer).

Geel: Spring één keer om de bubbel rood te krijgen, en nog een keer om hem te laten knappen (300 punten).

Rood: Eén sprong is genoeg om de rode bubbels te doen knappen (100 punten per keer).

Blijf bubbels knappen totdat je tijd op is, of tot het moment dat je niet meer verder naar rechts kunt. Kijk uit voor de stekels — de hond is erg snel gewond!

NB: Als je alle bubbels die verschijnen kunt laten knappen, krijg je 3 000 bonuspunten!

Scoring

You get points for eliminating certain enemies and for taking certain items. Also, any time remaining after you've cleared a round is transferred to your point total at a rate of 10 points per time unit. (The "ones" column of the timer is rounded down before points are awarded — if your timer reads "247" at the end of a round, you get 2,400 points <240 × 10>.) Finally, you receive points for popping the bubbles in the bonus stage.

Punktewertung

Sie bekommen Punkte, wenn Sie Feinde ausschalten oder wenn Sie bestimmte Gegenstände sammeln. Auch die Restzeit, wenn Sie eine Runde geschafft haben, wird in Punkte umgerechnet, mit 10 Punkten pro Zeiteinheit. (Die "Einer"-Spalte der Zeitzählung wird nach unten abgerundet, wenn Punkte vergeben werden — wenn die Zeituhr "247" am Ende einer Runde anzeigt, bekommen Sie 2 400 Punkte <240 × 10>.) Schließlich bekommen Sie Punkte, wenn Sie Blasen in der Bonusstufe platzen lassen.

Marquage des points

Vous obtenez des points pour éliminer certains ennemis et pour récupérer certains objets. Le temps restant après avoir terminé un round est également transféré à votre total de points selon un taux de 10 points par unité de temps. (La colonne des unités de la minuterie est arrondie avant d'être transférée, par exemple si la minuterie affiche "247" à la fin du round, vous obtenez 2 400 points <240 × 10>.) Enfin, vous recevez des points pour avoir fait éclater des bulles sur la scène de bonus.

Puntuación

Usted obtendrá puntos al eliminar ciertos enemigos y al tomar ciertos ítemes. Además, si queda tiempo después de haber pasado una ronda, su puntuación total aumentará 10 puntos por unidad de tiempo. (La columna de las unidades del temporizador pasará a cero antes que se le asignen los puntos — si su temporizador indica "247" al final de una ronda, usted obtendrá 2.400 puntos <240 × 10>.) Finalmente, usted recibirá puntos por las burbujas reventadas en la etapa de gratificación.

Punteggio

Ottenete dei punti quando eliminate alcuni nemici e quando prendete certi elementi. Inoltre, il tempo che vi rimane dopo che viene finito un round viene trasferito sul vostro punteggio totale come 10 punti per ogni unità tempo. (La colonna "unità" del timer viene azzerato prima che vengano conteggiati i punti — se il timer legge "247" alla fine del round, ottenete 2.400 punti <240 × 10>.) Alla fine, ricevete dei punti per le bolle che avete fatto saltare allo stadio di buoni premio.

Poäng

Du får poäng när du slår ut vissa fiender eller plockar upp vissa föremål. Den tid som du eventuellt har kvar på ditt tidur efter att du avslutat en speletapp omvandlas till poäng, tio poäng för varje tidsenhet på tiduret, och läggs även till ditt totalpoäng. (Entalen på ditt tidur rundas av nedåt innan du får poäng. När tiduret visar "247" i slutet på en speletapp får du 2 400 poäng <240 × 10>.) Slutligen så får du poäng för bubblorna du lyckas spräcka i bonusetappen.

De Score

Je krijgt punten voor het verslaan van bepaalde tegenstanders en voor bepaalde voorwerpen die je opraapt. Ook zal de overgebleven tijd na iedere ronde naar je puntentotaal gaan. Je krijgt dan 10 punten voor elke overgebleven tijdseenheid. (De laatste kolom op je teller wordt naar beneden afgerond, voordat de punten worden uitgedeeld- als op jouw teller nog "247" staat aan het eind van een ronde, krijg je 2 400 punten <240 × 10>.) Tenslotte krijg je ook nog punten voor het laten knappen van de bubbels in de bonusronde.

Game Over/Continue

Each character begins with three players. When they're gone, the game ends. You can continue play by selecting Continue at the Continue/Restart screen. Move the flashing marker using the D-Button and press Button 1 or 2 to enter your selection. Selecting Restart takes you back to the opening screens. If you continue, the game resumes from the beginning of the round or section you were playing when the bottom fell out.

Note: In the 2 Players game, if one of the characters runs out of players, he can't continue until the other character has also exhausted his supply. The last character to die has the option of continuing play or starting over.



Spielende/Fortsetzung

Jede Spielfigur beginnt mit drei Leben. Wenn alle verbraucht sind, ist das Spiel zuende. Sie können weiterspielen, indem Sie Fortsetzung (CONTINUE) am Fortsetzung/Neustart (CONTINUE/RESTART) Bildschirm wählen. Bewegen Sie die blinkende Markierung mit der Richtungstaste und drücken Sie Taste 1 oder Taste 2, um die Wahl einzugeben. Wenn Sie RESTART wählen, gehen Sie zurück zum Spielanfang. Wenn Sie CONTINUE wählen, beginnt das Spiel vom Anfang der Rund oder Sektion, wo es Sie erwischt hat.

Hinweis: Wenn bei einem 2-Spieler-Spiel einer der Spieler keine Spielfiguren mehr hat, kann er nicht fortsetzen, bevor der andere Spieler nicht auch alle seine Figuren verbraucht hat. Der letzte Spieler, der am Ende ist, hat die Option, das Spiel fortzusetzen oder neu zu starten.

Fin de la partie/Suite

Chaque personnage commence avec trois joueurs. Quand il n'en reste plus, la partie est terminée. Vous pouvez continuer à jouer en sélectionnant "Continue" sur l'écran de suite/recommencement de la partie ("Continue/Restart"). Déplacez le marqueur clignotant à l'aide de la touche D et appuyez sur la touche 1 ou 2 pour entrer votre choix. Si vous sélectionnez "Restart", vous revenez aux écrans du début. Si vous sélectionnez "Continue", la partie reprend au début du round ou de la section que vous avez abandonnés.

Remarque: Dans la partie à 2 joueurs, si un des personnages n'a plus de joueur, il ne peut pas continuer tant que l'autre personnage en a. Le dernier personnage qui meurt peut choisir de continuer ou de recommencer une partie.

Fin/Continuación del juego

Cada personaje comenzará con tres vidas. Cuando se quede sin ellas, el juego finalizará. Usted podrá continuar el juego seleccionado CONTINUE en la pantalla de continuación/reinicio (CONTINUE/RESTART). Mueva el marcador parpadeante empleando el botón D y presione el botón 1 o 2 para introducir su selección. Si selecciona RESTART, volverá a las pantallas de apertura del juego. Si continúa, el juego se reanudará desde el comienzo de la ronda o la sección en la que estaba jugando cuando perdió su última vida.

Nota: En el juego de 2 jugadores, si uno de los personajes pierde todas sus vidas, no podrá continuar hasta que el otro haya perdido las suyas. El último personaje tendrá la opción de continuar o reiniciar el juego.

Fine gioco/Continuazione

Ogni personaggio inizia con tre giocatori. Quando finiscono, anche il gioco finisce. Potete continuare a giocare selezionando Continue allo schermo di Continuazione/Riinizio (Continue/Restart). Muovete il segno lampeggiante usando il tasto D e premete il tasto 1 o 2 per immettere la vostra selezione. Selezionando Restart vi riporta agli schermi di apertura. Se continuate, il gioco riprende dall'inizio del round o della sezione da dove il gioco era stato lasciato.

Nota: Nel gioco a 2 giocatori, se uno dei personaggi finisce i giocatori, può continuare solo se l'altro personaggio ha finito i suoi giocatori. L'ultimo personaggio che muore, ha l'opzione di continuare il gioco o iniziare dall'inizio.

Spelets slut och att fortsätta spela

Varje spelfigur börjar spelet med tre liv. När de förbrukat sina liv är spelet slut. Du kan dock fortsätta spela genom att välja ordet CONTINUE (fortsatt spel) på valmenyn för att fortsätta spela/börja spelet på nytt CONTINUE/RESTART. Flytta den blinkande markören till ditt val genom att vicka på styrtangenten D och tryck sedan på knapp 1 eller 2 för att mata in ditt val. När du väljer RESTART tas du tillbaka till öppningsscenerna före spelstart. När du väljer CONTINUE fortsätter spelet från början på den speletapp eller i det område du befann dig när du förlorade ditt sista liv.

OBS! I spelsättet för två spelare 2 PLAYERS kan inte en av spelarna välja att fortsätta, efter att ha förlorat sitt sista liv, innan den andre spelaren också förlorat alla sina liv. Den spelaren som sist förlorat alla sina liv har möjlighet att välja mellan att fortsätta spela eller börja om spelet på nytt.

Einde van het Spel/ Doorgaan

Elk figuur begint met drie spelers. Als die drie spelers dood zijn is het spel voorbij. Je kunt doorgaan met het spel. Dit doe je door "CONTINUE" te kiezen in het Continue/Restart scherm. Beweeg de knipperende marker door gebruik te maken van de R-Toets en druk daarna op Toets 1 of 2 om de keuze te bevestigen. Als je kiest voor "RESTART" ga je terug naar het beginscherm. Als je kiest voor "CONTINUE" gaat het spel verder aan het begin van de laatste ronde die je gespeeld hebt.

NB: Als in het spel voor twee spelers, één van de figuren geen speler meer heeft, kan hij niet doorgaan totdat het andere karakter ook door zijn spelers heen is. De laatste mag nu kiezen, of hij wil doorgaan of dat hij een nieuw spel wil beginnen.

A Little Advice...

- There are passageways hidden all throughout the land. You may stumble onto some of them accidentally, while you'll need to search for others. This is also true when moving underwater.

- When you seem to be stuck, try many different things. There's a way out of almost any situation. There are some traps, however, from which there's no escape!

- The skillful use of items is the only means you have to get through certain areas. Learn how to use each and every action item early in the game.

- Certain enemies are indestructible!

Ein paar gute Ratschläge...

- Es gibt überall geheime Passagen. Sie finden manchmal welche durch Zufall, während Sie etwas anderes suchen. Das gilt sogar unter Wasser.

- Wenn Sie nicht weiter können, probieren Sie alle denkbaren verschiedenen Möglichkeiten. Es gibt allerdings auch einige Fallen, aus denen es kein Entkommen gibt!

- An manchen Stellen können Sie nur weiter, wenn Sie die richtigen Gegenstände richtig einsetzen. Lernen Sie die verschiedenen Action-Gegenstände so früh im Spiel wie möglich kennen.

- Bestimmte Feinde sind unzerstörbar!

Quelques conseils...

- Des passages secrets sont cachés un peut partout. Vous pouvez en trouver accidentellement mais vous devrez également en chercher certains. C'est pareil quand vous vous déplacez sous l'eau.

- Quand vous pensez être bloqué, essayez tout ce que vous pouvez. Il y a toujours un moyen quelconque de se sortir d'une situation. Cependant, certains pièges sont indenouables!

- Le seul moyen de sortir de certaines zones est d'utiliser habilement les objets. Apprenez à utiliser tous les objets d'action au début de la partie.

- Certains ennemis sont indestructibles!

Algunos consejos...

- A lo largo del terreno se encuentran pasadizos. Usted puede tropezar con algunos de ellos accidentalmente mientras necesite buscar otros. Esto también sucederá bajo el agua.

- Cuando se encuentre en un apuro, pruebe diferentes cosas. Existe una salida para prácticamente cualquier situación. ¡Sin embargo, existen trampas de las que no podrá escapar!

- El empleo adecuado de los ítemes es el único medio de llegar a ciertas zonas. Aprenda pronto la forma de utilizar cada uno de los ítemes de acción.

- ¡Ciertos enemigos son indestructibles!

Un piccolo consiglio...

- Ci sono dei passaggi segreti nascosti dappertutto. Potete capitarci lì per caso, mentre magari state per cercarne uno diverso. Questo succede anche quando siete sott'acqua.

- Quando vi sembra di essere senza via di scampo, provate diverse cose. C'è sempre una via d'uscita. Ci sono tuttavia alcune trappole alle quali non si può scappare!

- Il destreggiare abilmente gli elementi è il solo modo che avete a disposizione per passare attraverso certi livelli. Imparate velocemente come usare ogni elemento e ogni elemento d'azione nel gioco.

- Alcuni nemici sono indistruttibili!

Några tips på vägen...

- Genvägar finns gömda överallt. Det kan hända att du stöter på några av dem av en ren slump, men andra måste du medvetet leta efter. Det här gäller även när du förflyttar dig under vattnet.

- När det verkar som om du sitter hjälplöst fast, gör allt du kan för att ta dig loss. Det finns ett sätt att ta sig ur nästan alla knipor. Det finns dock några fällor som är omöjliga att ta sig ur!

- Det enda sätt som finns att ta sig igenom vissa områden är att använda föremålen på rätt sätt. Lär dig så snabbt som möjligt att använda de olika föremålen och vad du måste göra för att ta dig igenom vissa avsnitt under spelets gång.

- Vissa av fienderna kan du inte besegra!

Een Beetje Advies...

- Er zijn overal in het land verborgen doorgangen. Jij zult tegen sommige van hen per ongeluk aanlopen, terwijl je voor andere heel erg hard moet zoeken. Ditzelfde geldt ook als je je onder water voortbeweegt.

- Als je vast zit moet je zoveel mogelijk dingen proberen. Er is in bijna iedere situatie een uitweg te vinden. Er zijn echter valkuilen waar je echt niet meer uit kunt komen!

- Het vakkundig gebruik van voorwerpen is soms de enige mogelijkheid om door bepaalde gebieden te komen. Leer vroegtijdig in het spel hoe je ieder actie-voorwerp moet gebruiken.

- Bepaalde vijanden zijn niet te vernietigen!

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 Kassette 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 getauchtes Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.

* Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojectoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb eine wiederholte oder übermäßig lange Projizierung von Videospielen 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 de l'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.





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, limpielo 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 periodos prolongados los juegos de vídeo en televisores de proyección de grandes pantallas.

Uso di questa cartuccia

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega System.

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 colpirla!
6. Non lasciarla vicino a fonti di calore!
7. Non bagnarla con benzina o altro!

- 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.

* Quando giocate a lungo, fate una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per gli acquirenti di televisori a proiezione. Fotogrammi fermi o immagini possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo al CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

Kassettskötsel

Denna spelkassett är avsedd att bara användas i Segas videospeldator Sega System.

Korrekt kassettskötsel

1. Aktas för fukt och vatten!
2. Får ej vikas!
3. Får ej utsättas för stötar!
4. Utsätt dem ej för starkt solljus!
5. Öppna dem ej eller skada dem!
6. Förvaras ej nära värmekälla!
7. Använd inga lösningsmedel vid rengöring!

- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, torka bort det innan användning.
- Om kassetten blir smutsig—torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålvatten.
- Efter användandet: sätt i kassetten i kassettasken.

* Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

VARNING! Gäller projektionsmottagare och storbilds-tv: stillbilder, som visas i en längre stund åt gången, kan bli orsak till skador i bildröret eller fosformärken på katodstrålebild-skärmen. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar åt gången, när du använder detta slags tv-bildskärmar.

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. Stoot er niet hard tegenaan!
4. Stel hem niet bloot aan het direkte zontlicht!
5. Beschadig of verbuig hem niet!
6. Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen!
7. Maak hem niet schoon met thinner, 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 CRT halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld projectie televisies.

④



⑤



⑥



⑦



SEGA

Printed in Japan