



PATHE

Interactive

Astérix[®]

LE DÉFI DE CÉSAR DE UITDAGING VAN CAESAR



© 1993 GUSTAV - UDERZO



PHILIPS

INFOGRAAMES



UDERZO

Français: 3-36

Nederlands: 38-71



Astérix®

LE DÉFI DE CÉSAR



CONFIGURATION NÉCESSAIRE

- Microprocesseur 68020 ou supérieur, optimisé Power Macintosh
- Système 7.0 ou supérieur (Sound Manager 3.0 recommandé)
- Affichage 256 couleurs (ou niveaux de gris)
- Écran 12" minimum (512 X 384)
- Mémoire libre requise :
 - 2000 Ko pour l'affichage 384 X 280 / • 3000 Ko pour l'affichage 512 X 384
- Lecteur CD-ROM double vitesse ou plus (taux de transfert minimum 300 Ko/seconde)

OPTIONS

Plusieurs fichiers de réglage de manettes sont joints avec le CD-ROM. Pour les utiliser, reportez-vous à la documentation de ces manettes. Si vous utilisez une manette pour laquelle aucun réglage n'est fourni, reportez-vous à la documentation de cette manette afin de la régler comme suit :

- mouvement de la manette : émulation des 4 touches FLECHES
- bouton de la manette : émulation de la touche ESPACE

PRECAUTIONS

Entre le moment où nous écrivons ces lignes et celui où nous avons pressé le CD-ROM ASTÉRIX quelques modifications de dernière minute ont pu être apportées. Dans ce cas vous pourrez les lire grâce au programme LISEZ-MOI qui se trouve sur le CD-ROM ASTÉRIX. Le rangement et la manipulation d'un disque CD-ROM nécessite autant de soin que pour un CD audio. Vous n'aurez pas à le nettoyer si vous le manipulez uniquement en le tenant par les bords et le rangez directement dans son boîtier après utilisation. En cas de problème et si un message d'erreur apparaît à l'écran, reportez-vous au chapitre GUIDE DE DÉPANNAGE.

Lancement du jeu

Partant du principe que votre Macintosh vient d'être mis sous tension et que le disque ASTÉRIX se trouve dans le lecteur de CD-ROM, double cliquez sur l'une des icônes ASTÉRIX (384 ou 512).

Commandes

Pour jouer à ASTÉRIX, vous allez utiliser la souris de votre Macintosh. Il est également possible d'utiliser les touches flèches du clavier ainsi que le pavé numérique (2, 4, 6, 8). Pour valider un choix, il vous suffit de cliquer ou bien d'utiliser les touches ENTRÉE, RETOUR ou la barre d'espace. Ces mêmes touches permettent également d'interrompre une séquence animée ou un commentaire ainsi que la touche "ESCAPE" ou un clic souris. La touche "P" permet de mettre le jeu en pause (à partir de l'écran de jeu avec 9 cases). Vous pouvez régler le volume sonore en appuyant sur la touche "-" pour le diminuer ou "+" pour l'augmenter.

Mémorisation

ASTÉRIX vous permet d'enregistrer vos parties sur le disque dur de votre Macintosh. Pour cela, il vous suffit lors de l'affichage de l'écran 9 cases au début du tour de jeu d'un joueur, de sélectionner "Enregistrer" ou "Enregistrer sous..." dans le menu "Fichier" de la barre de menu (ou bien d'appuyer sur COMMANDE S). A remarquer que la barre de menu n'apparaît que lorsque le curseur de la souris est en haut de l'écran. Par la suite vous pourrez reprendre une partie sauvegardée à partir du menu principal en sélectionnant "Ouvrir" dans le menu "Fichier". Vous pouvez également lancer simultanément le jeu et une partie sauvegardée en double cliquant sur l'icône de cette partie sauvegardée. Dans ce cas il peut se révéler nécessaire de copier sur votre disque dur l'une des deux applications "ASTÉRIX 512" ou "ASTÉRIX 384" suivant la taille écran que vous désirez utiliser.



Nous sommes en 50 avant Jésus-Christ...
Toute la Gaule est occupée par les Romains.
Toute ? Non !!! Un village, peuplé
d'irréductibles Gaulois, résiste à l'envahisseur...



Et cela ne fait pas rire Jules César.
Mais alors pas du tout !!!
Et il a pris le pari d'empêcher les Gaulois de
faire le tour de l'empire romain !



Et, sous la conduite du chef Abraracourcix, nos
amis en font voir de toutes les couleurs aux
légionnaires romains grâce à la potion magique
que prépare le druide Panoramix.



Chiche !
Alors ??? Prêt à relever le défi lancé par César,
en devenant Astérix, Obélix, Bonemine, Falbala,
Goudurix ou Agecanox ?

SOMMAIRE :

CONFIGURATION NÉCESSAIRE.....	4
OPTIONS.....	4
LANCEMENT DU JEU.....	4
BUT DU JEU.....	7
MENU PRINCIPAL.....	9
DÉBUT DE PARTIE.....	10
MENU OPTIONS.....	11
FIN DE PARTIE.....	13
ECRANS INFOS.....	14
NIVEAUX DE JEU.....	15
CASES 1 À 9.....	19
CASES 10 À 18.....	21
CASES 19 À 27.....	23
CASES 28 À 36.....	25
CASES 37 À 45.....	27
CASES 46 À 54.....	29
LES CONSEILS DE PANORAMIX.....	30
INFORMATIONS PARENTS.....	31
MARBRE DE ROUTE.....	33
GUIDE DE DÉPANNAGE.....	34

INSTALLATION

Les joueurs s'installent autour de l'ordinateur. On dispose le plan de jeu sur la table et la boîte dans un coin éloigné de la pièce.

La partie sera menée tambour battant par le druide Panoramix qui distribuera des gourdes de potion magique (sauf à Obélix qui est tombé dedans quand il était petit) et donnera un certain nombre d'indications concernant le déroulement du jeu.

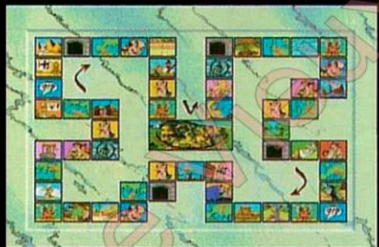




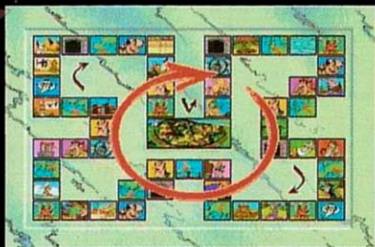
Chacun doit collecter, en temps limité, un certain nombre d'objets locaux qui seront autant de preuves de passage dans les pays, et, avant l'heure fatidique...



... revenir le premier au village !
Le parcours de jeu fait le tour de l'empire romain, de la brumeuse Bretagne aux confins de la Palestine.



Il comporte 54 cases : 9 "pays", 15 "épreuves-jeux", 4 "prisons", 4 "potions magiques", 6 "pièges", 4 "repos", 10 "rencontres personnages" et 2 "surprises".



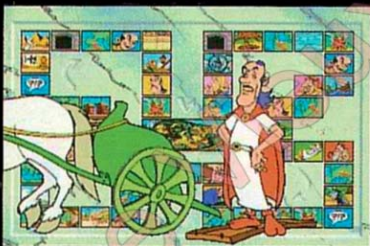
Selon la durée du jeu et, bien sûr, les aléas du sort, chaque joueur est amené à faire plusieurs tours de circuit au cours d'une même partie.



Pour gagner les objets témoins, il suffit de répondre juste aux questions posées par Maestria dans les cases "Pays".



On peut également se les procurer chez le marchand phénicien Epidemaïs contre des sesterces gagnés dans les épreuves.



Les gadgets du druide-espion Zérozérosix seront bien utiles pour aller sur une case particulière....



... mais attention aux rencontres avec l'ignoble Tullius Détritus qui risque de semer la zizanie parmi les concurrents !

MENU PRINCIPAL



"**JOUER**" sert à commencer une partie en choisissant les options.

"**REJOUER**" permet de refaire une partie avec les mêmes choix que la précédente.

"**REGLE**" donne accès à une séquence de présentation du jeu.

"**FIN**" doit être sélectionné pour terminer l'utilisation du disque (après avoir confirmé son choix bien sûr).

Pour valider une option, il suffit de cliquer sur une pancarte. L'option est alors validée et devient blanche.

En cliquant sur IDÉFIX une première fois, il s'anime. En cliquant une deuxième fois, on accède directement à une séquence de jeu d'action à la portée des plus jeunes !

Si une partie a commencé automatiquement (démonstration), on peut l'interrompre par un simple clic. Le retour au menu principal se fera à la fin du jeu en cours.



DEBUT DE PARTIE

Il faut d'abord que chacun choisisse le personnage qui le représentera.

Pour cela, le premier joueur désigne à l'aide de la souris son personnage. Il doit ensuite choisir son niveau (voir ci-contre).

Un autre joueur peut alors faire la même opération (sans, évidemment, choisir le même personnage !).

Quand il n'y a plus de volontaires, on peut passer à la suite en cliquant sur la pancarte "Jouer".

Si une erreur est commise, cliquer sur la pancarte "Annuler" pour revenir au menu principal.

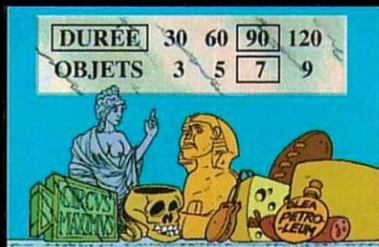


NIVEAU

Pour modifier le réglage, il faut choisir une bulle (Action / Réflexion) et cliquer sur le niveau désiré (Niveau facile, moyen ou difficile).



Il ne faut valider (en positionnant le curseur en dehors des bulles) que lorsque les 2 catégories sont réglées. Voir également page 15.



OPTIONS

Cet écran permet de définir la durée du jeu (30 minutes à 2 heures) et l'enjeu du pari : le nombre d'objets à rapporter.



Quand on change le temps, le nombre d'objets s'adapte de façon à rendre le défi cohérent avec la durée et le nombre de joueurs.

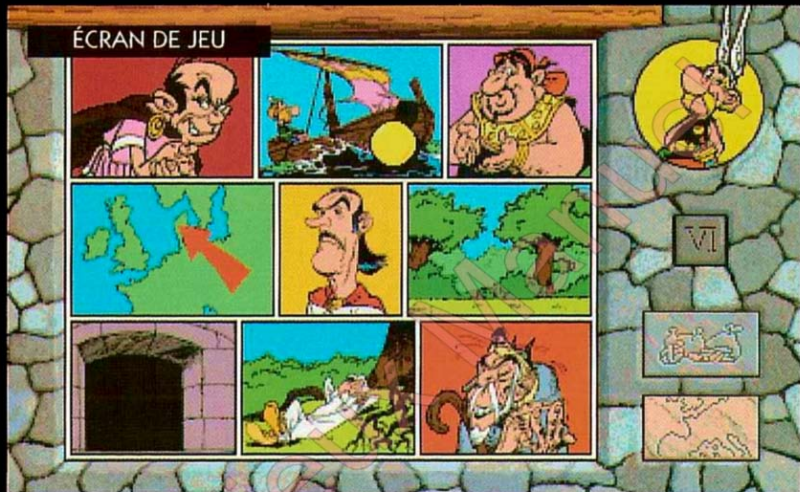


On peut néanmoins modifier ce chiffre en cliquant sur un autre nombre d'objets à collecter (3/5/7 ou 9).



Quand les préférences sont réglées, cliquer hors du marbre gris pour commencer la partie.

ÉCRAN DE JEU



Dès que son tour arrive, le joueur doit vite s'emparer de la souris, cliquer immédiatement pour lancer de dé (s'il tarde trop, il peut perdre son tour !) et cliquer une seconde fois pour l'arrêter.

Le dé peut aussi être lancé et stoppé grâce aux touches actives du clavier.

Le pion est toujours sur l'une des cases de la bande supérieure.

Sur cet écran, on peut :

- lancer le dé
- consulter son "marbre de route" (marbre gris) ou la carte (marbre rose)
- faire une pause (touche "P")

Sauf dans le cas de la "Prison", la case de départ arrive le pion en fonction du chiffre obtenu avec

n'a pas d'importance. Seule compte la case où le dé...



FIN DE PARTIE

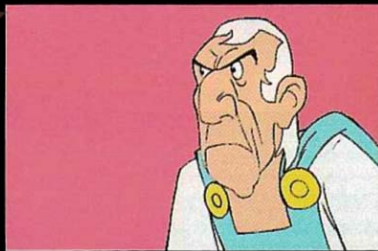
Quand on est en possession du nombre d'objets requis, il faut revenir au village.



Dans ce cas, pour faciliter le retour, la case village est élargie à la totalité de la bande (soit 3 cases) et représente "le banquet final".



C'est le premier qui a rapporté les objets qui est déclaré vainqueur et reçoit les lauriers !
Si l'heure limite est atteinte avant...



... C'est malheureusement Césaire qui a gagné...
(Pour cette fois seulement... et il ne perd rien pour attendre !).

MARBRE DE ROUTE

ASTERIX



3



2



5/5



RETOUR

CARTE

SCORE

ABANDON

FIN

Sur ce "marbre de route" sont gravées les informations concernant la situation du joueur :

Le nombre de sesterces, de gourdes de potion magique, d'objets à rapporter et le détail de ceux déjà acquis (ils sont marqués d'une croix).

Sur cet écran, on peut revenir au jeu :

- directement (RETOUR)
- en passant par la carte générale (CARTE)
- en regardant la situation des autres joueurs (SCORE)

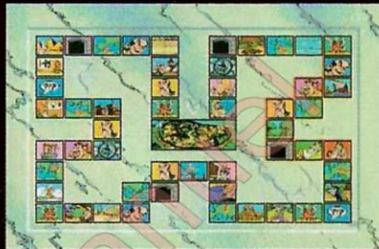
Il est aussi possible d'abandonner en laissant les autres continuer (ABANDON) ou d'interrompre complètement la partie pour revenir au menu principal (FIN).

LE DÉFI DE CÉSAR				
	15/30			
ASTERIX	 4	4	5/9	
OBELIX	 2	3	1/9	
BONEMINE	 3	0	0/9	
AGECANONIX	 3	1	3/9	

ECRAN SCORE

Ce marbre permet de connaître la situation des autres joueurs (nombre de gourdes de potion magique et de sesterces, nombre d'objets possédés) et le temps de jeu restant (en minutes).

Un simple clic permet de revenir au jeu.



CARTE GENERALE

Cet écran donne une vision globale du parcours et la position des concurrents.

Les 9 cases encadrées en rouge correspondent à celles qui sont affichées dans l'écran de jeu pour ce tour.

Un simple clic permet de revenir au jeu.

INFORMATION SUR LES NIVEAUX DE JEU

Pour permettre un jeu équilibré malgré la différence d'âge des participants à la même partie, ce titre comporte un choix de niveaux de jeu (facile-moyen-difficile) séparé en deux catégories : Action et Réflexion.

Tous les panachages sont possibles : Action facile - Réflexion difficile pour les parents qui n'ont pas l'habitude des jeux vidéo... ; Action difficile - Réflexion facile pour les plus jeunes, surdoués de la manette de jeu !

Ces niveaux permettent également une progression. Quand les jeux deviennent faciles, on peut décider de jouer au niveau supérieur dans la catégorie correspondante.

Le réglage de niveau joue sur la difficulté des jeux et le temps disponible pour les réussir.





POTION MAGIQUE

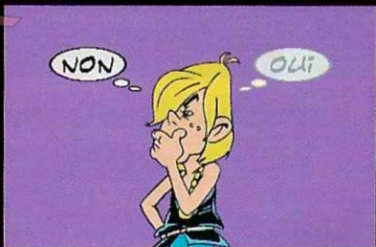
On commence le jeu avec un nombre de gourdes de potion magique qui dépend du niveau (Facile : 3 / Moyen : 2 / Difficile : 1).



On obtient de nouvelles gourdes de potion magique en tombant sur les cases "Potion". On ne peut pas dépasser le nombre de 5.



Bien sûr Obélix n'a pas besoin de potion (Il est tombé... Ah oui vous êtes déjà au courant !). En revanche, il a un grand besoin de sangliers rôtis... qui lui font le même usage.



CONFIRMATION

Pour donner une confirmation, il suffit de cliquer sur la bulle correspondant à son choix (texte plus foncé) et de valider.



TEMPS LIMITÉ

Chaque fois qu'un joueur doit intervenir, son temps de réponse est limité pour que le jeu garde un rythme rapide. Si le joueur ne choisit pas, Panoramix le fait à sa place !



Il suffit de cliquer pendant son déroulement ou d'appuyer sur une des touches : ESCAPE, ENTRÉE, ESPACE OU RETOUR.



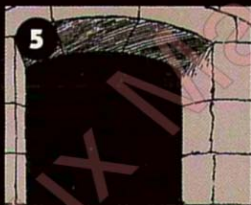
ANIMATIONS ET COMMENTAIRES

Pour gagner du temps, il est presque toujours possible d'interrompre une animation ou un commentaire...



JEU SOLITAIRE

On peut jouer tout seul même si c'est plus amusant à plusieurs. Dans ce cas le jeu fonctionne de la même façon sauf, bien sûr, pour les jeux collectifs...



CASES 1 A 9

1. "Le village"

C'est sur cette case que devra revenir le joueur qui possèdera assez d'objets ! Elle sera alors élargie à toute la bande et représentera le banquet. En temps normal, quand on tombe dessus, elle fonctionne comme les cases "Pays" (voir n°19) et la question concerne la Gaule.

2. Jeu d'action : "Des poissons pas très frais"

Il faut aider Cétautomatix le forgeron à éviter tous les poissons lancés par Ordralphabétix... en sautant ou se baissant

- clavier : flèches haut et bas
- souris : clic puis mouvement vers le haut ou le bas avant de relâcher le bouton de la souris.

3. Jeu de réflexion : "Non, tu ne chanteras pas !!"

Assurancetourix joue une série de notes de plus en plus longue. Il faut la jouer après lui en utilisant soit :

- les 4 touches fléchées qui correspondent à la corde choisie (indiquée par les petites flèches dessinées).
- la souris : clic sur les cordes ou les pastilles au-dessus des cordes.

4. Jeu "Des détails à la loupe..."

En déplaçant à l'aide de la souris le curseur en forme de flèche, il faut désigner la case vide du dessin correspondant au morceau encadré sur le côté.

La dernière pièce du puzzle vient se mettre en place toute seule...

5. Prison (voir case 30)

6. Piège dans la forêt

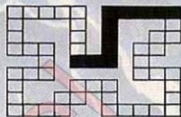
(renvoi automatique du pion sur une autre case)

7. Question Bretagne (voir case 19)

8. Jeu de réflexion : "Le brouillard"

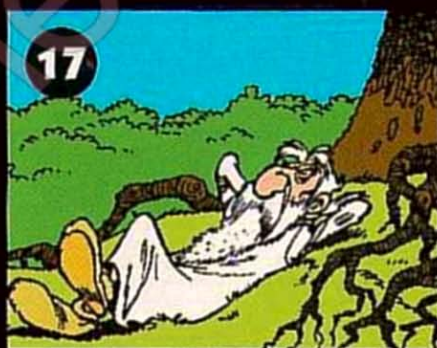
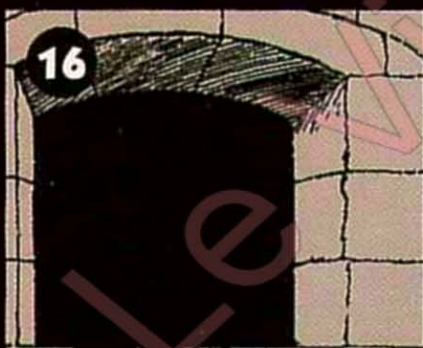
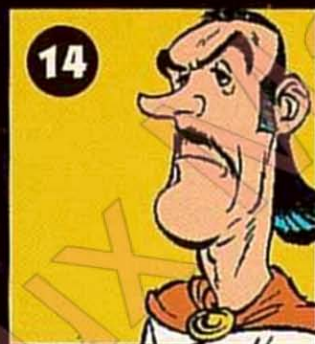
Dès que le brouillard recouvre le paysage (c'est fréquent en Bretagne !) on entend le bruit fait par un animal. Sans se tromper, il faut cliquer à l'endroit où il est censé se trouver...

9. Potion magique (voir case 22)



GAGNER DES SESTERCES...

A LA FIN
D'UNE ÉPREUVE RÉUSSIE
ON ENTEND TINTER
LES SESTERCES GAGNÉS.
LEUR NOMBRE
(DE 1 À 3) DÉPEND,
SELON LES JEUX,
DE LA DIFFICULTÉ
DE CELUI-CI, DU TEMPS
MIS POUR GAGNER,
DE LA QUALITÉ
DU RÉSULTAT
ET DU NIVEAU
DU JOUEUR.



CASES 10 A 18

10. Tullius Détritus (voir case 50)

11. Jeu d'action : "Tempête en mer du Nord"

Pour aider Jolitorax à traverser cette zone dangereuse, il faut guider le frère esquif à travers les icebergs :

- clavier : flèches gauche et droite

- souris : clic à gauche ou à droite de la barque (peu importe la position en hauteur) pour diriger celle-ci à gauche ou à droite.

12. Epidemaïs (voir case 39)

13. Question Normands (voir case 19)

14. Zérozérosix (voir case 29)

15. Coup de bélièr (renvoi automatique du pion sur une autre case)

16. Prison (voir case 30)

17. Case "Repos" (Autres cases : 26-34-46)

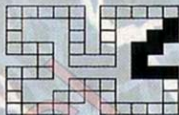
Le joueur mérite bien cette petite halte ! Il faut espérer que des brigands n'en profiteront pas pour lui dérober des sesterces...

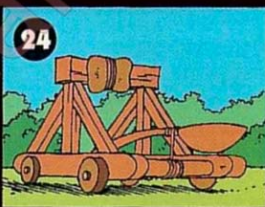
Ces cases peuvent être aussi l'occasion de jeux collectifs animés par Panoramix. A la fin, on doit indiquer, selon les cas, le gagnant ou le perdant (cliquer sur la plaque de marbre correspondant au joueur).

18. Le Devin

Il demande de prédire le nombre de gourdes de potion magique possédées par son prochain visiteur. Pour répondre, il suffit de faire fonctionner son don de voyance... et de désigner, parmi les groupes de gourdes pendues au plafond de la hutte, celui qui correspond au nombre choisi.

La réponse est obtenue à la visite suivante et le gagnant éventuel remporte l'enjeu du pari : des sesterces.





CASES 19 A 27

19. Question Belgique/Allemagne/Suisse

(Autres cases : 1-7-13-25-31-37-43-49)

Une question de difficulté variant avec le niveau choisi est posée au tableau noir.

Il faut répondre en cliquant sur la bonne réponse.

Le temps est limité.

En cas d'erreur, on peut éventuellement utiliser une gourde de potion magique (Obélix, tu devras donner un sanglier !) pour avoir accès à une question de rattrapage.

20. Jeu d'action : "Les sangliers"

Il faut cliquer sur les têtes de sangliers dès qu'ils apparaissent dans les buissons. Sans en rater aucun ! Attention, vivacité exigée ! ... Le curseur en forme de flèche bouge en permanence pour accroître la difficulté.

21. Case surprise (Autre case : 45)

22. Potion magique (Autres cases : 9-35-54)

A chaque passage, on gagne une gourde de potion magique (un sanglier rôti pour Obélix...).

23. Jeu d'action : "Le ciel sur la tête"

Les flèches gauche et droite permettent de diriger le personnage qui court sur la route du dolmen en évitant tous les objets qui tombent du ciel.

- clavier : flèches gauche et droite

- souris : clic à gauche ou à droite du Gaulois (peu importe la position en hauteur) pour diriger celui-ci à gauche ou à droite.

24. Catapulte (renvoi automatique du pion sur une autre case)

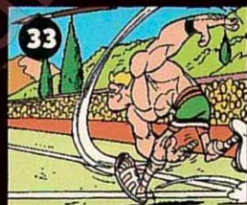
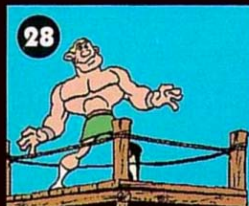
25. Question Italie (voir case 19)

26. Case "Repos" (voir case 17)

27. Jeu de réflexion : "Coloriages"

Pour recolorier le dessin : cliquer sur une couleur dans la palette proposée sur la droite de l'écran et désigner ensuite la zone à remplir sur le dessin.





CASES 28 A 36

28. Le boxeur (renvoi automatique du pion sur une autre case)

29. Zéroérosix (Autres cases : 14-41-53)

Le druide-espion dispose d'une panoplie de gadgets qui permettent d'aller directement sur la case de son choix.

- clavier : les 4 flèches pour déplacer le pion suivant l'orientation des cases, puis Entrée pour confirmer la destination
- souris : clic dans la case de destination.

Attention ! Cette direction ne correspond pas obligatoirement au mouvement du pion car il tourne autour du circuit. Le pion saute automatiquement les cases où il est interdit d'aller.

30. Prison (Autres cases : 5-16-48)

Entrée : on y "tombe" à la suite d'un jet de dé malencontreux... ou à cause de l'infâme Tullius Détritus... Evidemment, le tour se termine là.

Sortie : Au tour suivant, si on n'a pas de potion magique... on doit rester en prison ! Dans le cas contraire, on peut l'utiliser pour briser la porte et sortir. Une fois dehors, le tour se déroule normalement... (lancer le dé, consulter le marbre de route ou la carte...).

31. Question Grèce (voir case 19)

32. Tullius Détritus (voir case 50)

33. Jeu d'action : "Les jeux olympiques"

Pour essayer d'obtenir le jet le plus long, il faut cliquer le plus tard possible (zone verte de la "barre d'énergie") sans que l'athlète ne morde sur la ligne (zone rouge).

34. Case "Repos" (voir case 17)

35. Potion magique (voir case 22)

36. Jeu d'action : "Le fakir"

Pour gagner, il faut traverser en sautant de tapis en tapis.

Clavier : Flèches haut ou droite : saut en avant

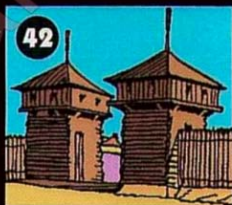
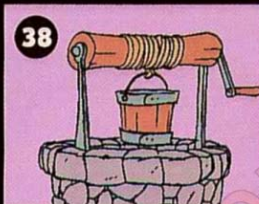
Flèches bas ou gauche : saut sur place

Souris : Clic puis mouvement dans une direction avant de relâcher le bouton

Direction en haut ou à droite : saut en avant

Direction en bas ou à gauche : saut sur place





CASES 37 A 45

37. Question Palestine (voir case 19)

38. Le puits (renvoi automatique du pion sur une autre case)

39. Epidemais (Autre case : 12)

Le marchand phénicien vend de tout... et surtout des objets touristiques très intéressants. Si on a assez d'argent (3 sesterces), on peut en acheter un (un seul !) à chaque passage.
Clavier : flèches droite et gauche puis «Entrée» pour choisir un objet
Souris : clic sur l'objet désiré

40. Jeu de réflexion : "Anachronismes"

Chaque écran contient un détail qui n'a rien à faire dans le dessin.
Par exemple, un téléphone dans un appartement romain. Une fois trouvé, cliquer dessus ! Selon le niveau le détail est plus ou moins visible !

41. Zéroérosix (voir case 29)

42. Jeu d'action : "Bagarre avec les romains"

Il s'agit de «donner des baffes» aux Romains...

Clavier : flèches droite ou gauche : direction du Gaulois
flèches haut ou bas : direction de la frappe

Souris : Clic puis glisser dans une direction avant de relâcher le bouton
Direction droite ou gauche : direction du Gaulois
Direction haut ou bas : direction de la frappe
Pour parer une attaque, faire un coup contraire à celui du légionnaire !

43. Question Egypte (voir case 19)

44. Jeu de réflexion : "Les hiéroglyphes de Cléopâtre"

Les hiéroglyphes qui peuvent être utilisés dans la combinaison secrète sont affichés verticalement sur la partie droite. Leur nombre varie avec le niveau. La combinaison proposée doit être construite dans le cartouche inférieur entouré de flèches.

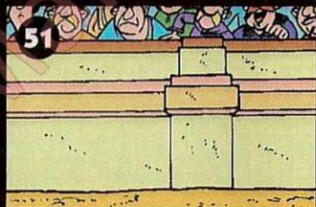
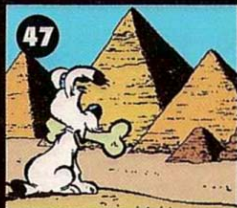
Clavier : flèches droite et gauche : sélection
flèches haut et bas : choix du hiéroglyphe dans la colonne
entrée : proposition d'une solution

Souris : Clic dans une partie du cartouche pour l'activer
Clic sur les petites flèches au-dessus ou en-dessous de la sélection pour choisir un hiéroglyphe (ou clic dans la colonne de droite)
Clic sur n'importe quelle ligne des solutions : proposition d'une solution

Celle-ci s'affiche alors dans un cartouche supérieur (hiéroglyphe vert : bien placé - rouge : mal placé - Noir : faux).

45. Case surprise (Autre case : 21)





CASES 46 A 54

46. Case Repos (voir case 17)

47. Jeu d'action : "Idéfix dans la pyramide"

Idéfix doit éviter les obstacles qu'il rencontre dans le souterrain.

- clavier : flèches bas : il rampe quelques instants.
flèche haut : il fait un saut.

- souris : clic puis glisser vers le haut ou le bas avant de relâcher le bouton de la souris

48. Prison (voir case 30)

49. Question Espagne (voir case 19)

50. Tullius Détritus (Autres cases : 10-32)

Cet ignoble personnage essaie de semer la zizanie entre les joueurs...

Lorsqu'il apparaît, il propose quelquefois un mauvais coup à faire aux autres : leur voler de la potion magique, les déplacer, etc....

Pour désigner la victime, il suffit de cliquer sur le marbre correspondant au nom.

Quelquefois il fait des cadeaux... mais c'est rare. Et c'est louche !

51. Le taureau (renvoi automatique du pion sur une autre case)

52. Jeu d'action : "Pirates à bâbord!"

Il faut cliquer sur les pirates dès qu'ils apparaissent pour les dégommer. Attention, soyez vivace, le curseur en forme de flèche bouge en permanence pour accroître la difficulté.

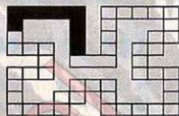
53. Zérozérosix (voir case 29)

54. Potion magique (voir case 22)

Rappel :

Cliquer = Entrée / Retour

= appuyer sur la barre espace.



LES CONSEILS DE PANORAMIX

À la fin de la notice se trouve un "marbre de route". Fais-le photocopier en plusieurs exemplaires. Chacun pourra compléter sa feuille et savoir ainsi à tout moment où il en est sans perdre de temps.

Si tu joues seul, pour gagner du temps, choisis l'option "Rejouer" du Menu Principal. Tu commenceras immédiatement une partie de 90 minutes, niveau moyen, en étant Astérix.

Pour bien jouer, tu dois toujours avoir en tête ce que tu feras si tu tombes sur Zérozérox. Profite des moments où les autres jouent pour préparer ton prochain coup ! Sois tout de même prêt à participer à un jeu collectif proposé par Panoramix.

N'utilise jamais une potion magique pour demander une question de rattrapage à Maestria sans être sûr que tu n'as pas déjà l'objet correspondant à ce pays !

Quand c'est ton tour, n'hésite pas à consulter ton marbre de route et l'écran de score pour étudier ta situation et... celle des autres.

Si tu as réuni le nombre d'objets demandés, attention au retour. Si tu dépasses le village, tu devras faire un tour supplémentaire.

Une bonne façon de s'entraîner consiste à faire tout seul une partie à 4 joueurs. Comme cela tu tomberas plus facilement sur toutes les cases du jeu.

Quand on joue à plusieurs, rien n'interdit de s'entraider ! Par exemple dans le jeu du brouillard, certains peuvent repérer la position d'une partie des animaux...

Dans "Le défi de César" la chance compte, bien sûr, mais il faut avoir également une bonne stratégie. Un exemple : Si tu échoues à une question sur la Gaule, pas besoin de gâcher une potion magique pour te rattraper... Garde ce pays en réserve. Comme cela, s'il ne te reste qu'un objet à rapporter et que tu tombes sur une case "Zérozérox" tu peux aller sur la case "village" et tu feras d'une pierre deux coups (si tu réponds juste à la question) : gagner l'objet et remporter la partie puisque tu seras déjà revenu au village. Et les autres seront tous doublés au dernier moment !



INFORMATIONS PARENTS

Ce jeu a été conçu pour être utilisé en famille. Il est accessible aux enfants à partir de 7 ans environ.

On peut cependant faire participer des plus jeunes "en équipe".

Plusieurs niveaux sont disponibles et permettent de régler la difficulté des jeux de réflexion d'une part, d'action de l'autre, pour les adapter à chaque joueur. Il est important que les parents jouent à un niveau supérieur pour être "handicapés".

Les questions posées par Maestria paraîtront peut-être un peu difficiles. Elles ont été écrites dans ce sens afin de permettre un dialogue entre les participants et une recherche documentaire. De plus, le nombre de questions étant limité, l'apprentissage de la réponse exacte peut être fait par mémorisation des réponses fausses.

Pour permettre de donner une limite à l'utilisation du disque, nous attirons votre attention sur le fait qu'il est possible d'autoriser une partie de durée courte. "D'accord pour que vous jouiez mais faites une partie d'une demi-heure !".

Les enfants peuvent utiliser "Le défi de César" entre-eux mais nous vous conseillons vraiment de faire des parties familiales !

Attention aux bibelots !

Pour mettre de l'ambiance, Panoramix anime quelques jeux collectifs qui provoquent des déplacements des joueurs (être le premier à toucher la boîte de jeu ou l'écran...). Vérifier que celui-ci ne risque pas de tomber et que le vase de porcelaine offert par Belle-Maman n'est pas sur le trajet !



CONCEPTION ET REALISATION INFOGRAMES MULTIMEDIA

Réalisation : Bertrand BROCARD

Assisté de Thierry LEDEUL

Gestion des ressources : David CARLOT

Design original : B. BROCARD, C. FAURE et M.A. ALISON

Quiz : Christian NABAIS - Assistante de production : Emmanuelle PERIGAULT-VIGIER

Programmation : Christophe LABOUREAU

avec W. HENNEBOIS, P. CROOKS et J.-N. MEGOZ

Adaptation CD-ROM MAC : BRAINSTORM SOFTWARE

Programmation : Etienne PETITJEAN

Son, Images : Louis VAN PROOSDIJ, Nicolas BERGERET

Production CD-ROM MAC : Corinne LETELLIER

Directeur technique : Eric MOTTET

Enregistrement : Studio du Pékinois / Paris

Avec les voix de : R. LEBRUN, G. ROUZIER, E. FRANVAL, B. BOLLET et A. PLUMET

Musiques et numérisation : Thierry CARRON - Bruitages : Studio MIROSLAV PILON

Mise en couleurs : Pierre GIRARDEAU - F. DUMUSOIS - P. CHARPENET

Infographie : Dominique SABLONS

Adaptation graphique avec la participation du Studio LEGRAIN PARTNERS

Studio d'animation : VIT'ANIME - Directeur de production : Jean-Herbert FAUSSAT

Préparation : Olivier ENSELME-TRICHARD - Lay-out : Paul-Henri MICHAUD

Animateurs : V. COPERET, Ph. GLINEUR, A. MAINDRON, P. LAFOND

Merci à Bénédicte, Vincent, Marion, Emilien, Mathilde, Noémie, Julien et leurs parents.

Pour Philips Interactive Media France

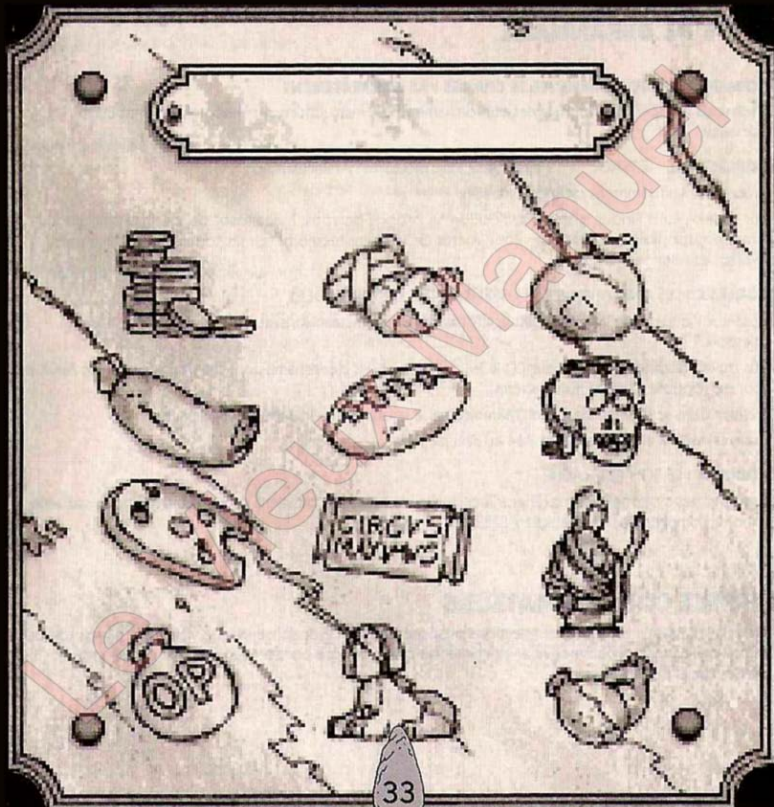
Dominique LEMPEREUR, Armelle LOGHMANIAN, Jean-Claude ROCLE

Production : Bruno BONNELL - Janine LANGLOIS-GLANDIER - Jean-Claude LARUE

Tous droits du producteur et du propriétaire de l'œuvre sont réservés. Sauf autorisation, la reproduction, la location, le prêt, l'utilisation publique sont interdits.

©1995 Les Editions Albert René / Goscinny-Uderzo

©1995 INFOGRAMES MULTIMEDIA



GUIDE DE DÉPANNAGE

PROBLEME : LE PROGRAMME NE SE CHARGE PAS CORRECTEMENT

* Etes-vous équipé du bon matériel conformément aux instructions du chapitre "Configuration nécessaire" ?

PROBLEME : LE MESSAGE "Il n'y a pas assez de mémoire" APPARAÎT.

* Avez-vous suffisamment de mémoire libre ?

Pour vérifier, sous Finder, choisissez l'option "A propos de votre Macintosh" du menu "Pomme". La mémoire disponible est indiquée. Pour libérer de la place mémoire fermer toutes les applications ouvertes et relancer ASTÉRIX.

PROBLEME : LES ANIMATIONS PARAÎSENT LENTES OU SACCADÉES

* Etes-vous équipé du bon matériel conformément aux instructions du chapitre "Configuration nécessaire" ?

Vous devez disposer d'un lecteur CD-ROM dont la vitesse de transmission des données est de 300K par seconde (double vitesse) au minimum.

* Vérifier dans le tableau de bord "Mémoire" que la mémoire virtuelle n'est pas active

* Essayer Astérix en mode écran 384 au lieu de 512

PROBLEME : LE SON EST HACHÉ

Désactivez les systèmes qui modifient la quantité de mémoire de votre ordinateur (mémoire virtuelle, mémoire compressée) et relancez ASTÉRIX.

SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous avez essayé toutes les suggestions proposées dans ce chapitre et que vous ne pouvez toujours pas résoudre votre problème, veuillez contacter notre Service Consommateurs aux coordonnées inscrites sur la page suivante.

En France, aux coordonnées suivantes :

36 68 30 20 (2,19F TTC/minute)

Ou (33 ou 16) 72 65 50 00

Par minitel : 36 15 INFOGRAMES

Ou par courrier à l'adresse suivante :

INFOGRAMES - SERVICE CONSOMMATEURS

84 rue du 1er Mars 1943

69628 VILLEURBANNE CEDEX

FRANCE

En Belgique, aux coordonnées suivantes :

0900.210.20 (6,025BEF/20")

INFOGRAMES ENTERTAINMENT BENELUX

BURO & DESIGN CENTER BOX 94

ESPLANADE DU HEYSEL

1020 BRUXELLES

Avertissement sur l'épilepsie

à lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

- Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien.
- Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.
- Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.





REJOINS-NOUS VITE SUR

36 15

Astérix®

ASTERFN5121