



# **INHOUD**

<b>SYSTEEMEISEN</b>	4
<b>INSTALLATIE</b>	4
<b>HET SPEL STARTEN</b>	5
<b>DE WEG NAAR HET AVONTUUR</b>	6
<b>BESTURING</b>	7
<b>MENU'S</b>	8
<b>HOE WERKT HET SPEL?</b>	9
<b>DE REGELS VAN HET STRATEGIESPEL</b>	9
<b>BESCHIKBARE HULP VOOR STRATEGEN IN DE DOP</b>	11
<b>ASTERIX OF OBELIX AAN HET WERK!</b>	11
<b>KLANTENSERVICE</b>	15
<b>CREDITS</b>	15

## SYSTEEMEISEN

- Pentium 166 MHz processor zonder MMX
- 32 Mb RAM
- 4 Mb Grafische kaart
- 250 Mb vrije harde-schijfruimte
- Direct X 7.0
- Windows 95 of 98

## AANBEVOLEN CONFIGURATIE

- Pentium 233 MHz processor
- 32 Mb RAM
- Direct X 7.0-compatibele grafische 3D-acceleratiekaart
- 250 Mb vrije harde-schijfruimte
- Direct X 7.0 (Bijgeleverd op de CD-ROM)
- Geluidskaart die compatibel is met DirectX 7.0
- Spelcontroller met 6 knoppen
- Windows 95 of 98

Opmerking: Asterix draait niet op computers die gebruikmaken van Windows 3.x of Windows NT.

## INSTALLATIE

- Sluit alle openstaande toepassingen!
- Plaats de Asterix-cd in je cd-romspeler. Het Asterix installatieprogramma start automatisch.
- Als het Asterix installatieprogramma niet automatisch start, klik je op "Start", selecteer je de optie "Run" ("Uitvoeren") en typ je "X:/setup" in de tekstregel achter "Open" ("Openen"). De "X" staat voor de letter van je cd-romspeler.
- Kies de taal voor het installatieproces, klik op Installeren in het Startmenu en volg de instructies op het scherm.
- Het instellingen scherm verschijnt zodra de installatie voltooid is.

## HET SPEL STARTEN

### SPELEN

Kies deze optie om Asterix te spelen!

### INSTALLATIE BIJWERKEN

Dit is het Asterix Installatie- en Onderhoudsprogramma waarmee je het programma kunt wijzigen, repareren of verwijderen. Klik hier als je per ongeluk belangrijke bestanden hebt verwijderd of als deze beschadigd zijn. Je kunt het spel vanuit dit menu ook deïnstalleren.

### INSTELLINGEN

Kies deze grafische kaart, optie om de resolutie of de taal te wijzigen.

### DIRECTX 7 INSTALLEREN

Om Asterix te kunnen spelen, moet versie 7 van DirectX geïnstalleerd zijn. Om DirectX te installeren, dien je de bijbehorende gebruikersovereenkomst te accepteren.

### HANDLEIDING LEZEN

Kies deze optie om deze handleiding op het scherm weer te geven, zodat je alle informatie hebt om op je best te spelen!

### LEESMIJ

Kies deze optie om het LeesMij-bestand weer te geven met alle laatste informatie.

### EXTRAS...

Kies deze optie voor toffe dingen als de Chat'n'play website, de Asterix website, de Infogrames website en webwinkel en een heleboel geweldige hebbedingetjes!

### AFSLUITEN

Kies deze optie als je toe bent aan een pauze en Asterix af wilt sluiten.

Zo'n 2000 jaar geleden was heel Gallië (zo heette Frankrijk toen) bezet door soldaten van Caesar, de Romeinse veldheer.

Héél Gallië?

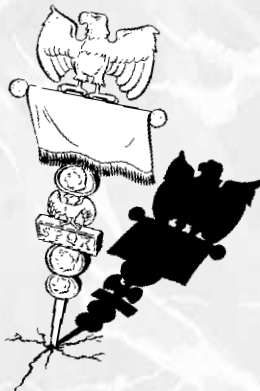
Nee, een kleine nederzetting bleef moedig weerstand bieden aan de overweldigers dankzij de toverdrankjes van de eerbiedwaardige oude druide Panoramix.

Op dit moment heeft hij nieuwe ingrediënten nodig om zijn beroemde recept af te maken...

Jij moet nu op zoek gaan naar deze ingrediënten, die over heel Gallië verspreid zijn.

Er is maar één manier om alle ingrediënten te vinden: herover Gallië en versla de Romeinen.

AANVALLEN, BIJ TOUTATIS!



Dit zijn de besturingstoetsen voor de verschillende fasen in het spel. De toetsen zijn standaard ingesteld, maar kunnen gewijzigd worden in het optiemenu.

## IN DE VERSCHILLENDE MENU-SCHERMEN

Pijltoetsen: een optie selecteren  
Enter-toets: je keuze bevestigen

## IN DE SLEUTELPROVINCIES

Pijltoetsen: het personage verplaatsen  
D-toets: rennen  
S-toets: normale aanval  
F-toets: bukken of voorwerp pakken  
A-toets: springen  
G-toets: superaanval  
Esc-toets: naar het pauzemen  
Onthoud dat je verder springt als je tegelijkertijd rent en springt.

## IN HET BONUSSPELLETJE VATVERNIËLEN

Pijltoetsen: Asterix verplaatsen  
D-toets: rennen  
S-toets: normale aanval  
F-toets: bukken of voorwerp pakken  
A-toets: springen  
G-toets: superaanval

## TIJDENS HET STRATEGIESPEL

Pijltoetsen of Muis: cursor verplaatsen  
Met linker muisknop dubbeltikken of de Enter-toets: bevel bevestigen  
Spatiebalk: Rome aanvallen als je alle ingrediënten hebt verzameld  
Rechter muisknop: doorgaan naar de volgende fase  
Delete-toets: bevel intrekken  
Tab-toets: extra informatie op de kaart  
F1-toets: toegang tot het relevante leerprogramma  
Esc-toets: naar het pauzemen

## IN HET BONUSSPELLETJE ROMEINWERPEN

S-toets: druk herhaaldelijk op deze toets om de Romein steeds sneller rond te draaien  
A-toets of Enter: Houdt de X-toets ingedrukt als Obelix de juiste snelheid heeft bereikt, en laat de X-toets los om de Romein in de richting te gooien waar Obelix in kijkt.

## IN HET BONUSSPELLETJE ROMEINKEGELEN

Pijltoetsen (links of rechts): het personage verplaatsen  
A-toets of Enter: een kei rollen

## DANS LE JEU "DÉMOUR UN ROMAIN"

Pijltoets Omhoog: een menhir laten vallen op het bovenste gat (rechterheft van het scherm)  
Pijltoets Omlaag: een menhir laten vallen op het onderste gat (rechterheft van het scherm)  
Pijltoets Links: een menhir laten vallen op het linkergat (rechterheft van het scherm)  
Pijltoets Rechts: een menhir laten vallen op het rechtergat (rechterheft van het scherm)  
S-toets: een menhir laten vallen op het onderste gat (linkerheft van het scherm)  
A-toets: een menhir laten vallen op het linkergat (linkerheft van het scherm)  
W-toets: een menhir laten vallen op het bovenste gat (linkerheft van het scherm)  
D-toets: een menhir laten vallen op het rechtergat (linkerheft van het scherm)

## MENU'S

### HET HOOFDMENU

- **NIEUW SPEL:** hiermee start je een volledig nieuw spel
- **SPEL LADEN:** hiermee kun je verdergaan met een opgeslagen spel
- **OPTIES:** hiermee ga je naar het optiemenu
- **OEFENLEVELS:** deze optie geeft je toegang tot een beperkt aantal 3D-levels.

De Oefenstand geeft je direct toegang tot drie actie-levels en de vier bonusspeltjes, zodat je kunt oefenen of zonder poespas plezier kunt hebben met Asterix en Obelix. Maar vergeet niet dat er nog zes andere actie-levels zijn en een paar exclusieve filmpjes, die je ter beloning te zien krijgt als je het volledige spel speelt!

- **INTRODUCTIE AFSPELEN:** hierin wordt het begin van het verhaal uitgelegd
- **CREDITS**
- **HET SPEL AFSLUITEN**

### HET OPTIEMENU

- **BESTURING INSTELLEN**
- **MUZIEKVOLUME**
- **GELUIDSVOLUME**
- **BEELD**
- **ACCEPTEREN**

Esc-toets: Hiermee keer je terug naar het hoofdmenu en annuleer je de geselecteerde optie.

### HET PAUZEMENU

Je kunt het spel op elk moment pauzeren door op de Esc-toets te drukken.

- als je het spel pauzeert tijdens het strategische gedeelte, biedt dit menu je de volgende opties:
  - **HERVATTEN:** ga weer verder met het spel
  - **SPEL LADEN:** ga verder met een eerder opgeslagen spel
  - **SPEL OPSLAAN:** sla je spelgegevens op op de harde schijf. Er kunnen zeven spellen worden opgeslagen. Druk op de F2-toets om snel op te slaan.

Let op! Ongeacht wanneer je het hebt opgeslagen, wordt het spel altijd geladen aan het begin van je beurt. Voor de versterkingen van Panoramix komen opdagen, met andere woorden.

- **OPTIES:** zie hierboven
- **LEERPROGRAMMA:** geeft je direct toegang tot vier onderdelen van het leerprogramma
- **AFSLUITEN:** het spel beëindigen

- als je het spel pauzeert tijdens een van de actie-levels, biedt dit menu je de volgende opties:
  - doorgaan met level
  - level verlaten
  - opties



## HOE WERKT HET SPEL?

### JE VOORNAAMSTE DOEL

Om Panoramix te kunnen helpen, moet je de zeven Sleutelprovincies in handen zien te krijgen. Deze zijn op de kaart hieronder aangegeven met een toren en een ingrediënt.

Let goed op: als een provincie met een ingrediënt heroverd wordt door Césars soldaten, moet je die provincie opnieuw aanvallen om het ingrediënt terug te krijgen.



### HOE VIND JE EEN INGREDIËNT VOOR PANORAMIX



Je begint in het dorp van de Galliërs, links op de kaart. Je kunt maar één van de zeven ingrediënten direct vanuit het dorp bereiken, dus je moet je een weg door Gallië rechten om de andere ingrediënten te pakken te krijgen.

**STAP 1:** verover een of meerdere provincies om een pad te creëren van je beginpunt tot de Sleutelprovincie die je wilt bereiken => speel het strategiespel. Pas op: soms moet je een 3D-bonusspeltje spelen om een gewone provincie te veroveren en kun je niet rekenen op de kracht van je troepen.

**STAP 2:** als je een Sleutelprovincie aanvalt met je troepen, moet je het gebied verkennen met Asterix of Obelix om het ingrediënt te vinden dat ergens in dit 3D-level is verstopt => speel het actiespel.

**STAP 3:** herhaal deze stappen tot je alle 7 Sleutelprovincies in handen hebt.

Het is niet noodzakelijk alle normale provincies te veroveren om je doel te bereiken, maar hoe meer provincies je verovert, hoe sterker je staat tegenover de Romeinen.

## DE REGELS VAN HET STRATEGIESPEL

Het strategiespel werkt met beurten, waarbinnen je een vaststaand aantal bevelen kunt geven. Als je beurt voorbij is reageren de Romeinen op jouw acties.

Zowel de beurten van de Galliërs als van de Romeinen zijn onderverdeeld in drie verschillende fasen, die je kunt herkennen aan de volgende icoontjes:



### VERSTERKINGEN INZETTEN

Aan het begin van elke beurt kun je je extra toverdrankjes inzetten waar je maar wilt.

#### Versterkingen inzetten:

- Verplaats de cursor naar een provincie.
- Telkens als je met je zwaard op een provincie klikt, wordt in dat gebied één versterkingseenheid ingezet.
- Herhaal deze stappen tot je geen versterkingen meer hebt.

### Onthoud dat:

- het aantal versterkingseenheden afhangt van het aantal Sleutelprovincies dat je tijdens de vorige beurt had.



- je voorzichtig moet zijn: een provincie moet in verbinding staan met het dorp van Asterix om versterkingen te kunnen ontvangen. Geïsoleerde Gallische gebieden kunnen geen versterkingen ontvangen.



### AANVALLEN

Een aanval inzetten:

- Verplaats de cursor naar de Gallische provincie van waaruit je wilt aanvallen (om te bepalen hoeveel kracht je wilt gebruiken) en klik op de provincie om te bevestigen.
- Kies het aantal eenheden waarmee je wilt aanvallen. Elke klik voegt een eenheid toe aan de kracht van de aanval. Als je bijvoorbeeld 3 eenheden wilt inzetten, klik je 3 keer.
- Kies daarna een aangrenzend Romeins gebied dat je wilt veroveren. Klik op het gebied om te bevestigen en blijf duimen tot het einde van de strijd!

**Onthoud dat:**

- je alleen kunt aanvallen vanuit een Gallisch gebied met minstens twee eenheden toverdrankjes.
- hoe meer toverdrank je gebruikt, hoe groter de kans is dat je de Romeinen verslaat.
- je drie keer kunt aanvallen per beurt



### VERSTERKINGEN

Na een aanval moet je ervoor zorgen dat de verdediging klaarstaat voordat de Romeinen weer aan de beurt zijn. Dit regel je door eenheden van de ene Gallische provincie naar een aangrenzende provincie te verplaatsen.

Je eenheden reorganiseren:

- Verplaats de cursor naar een Gallische provincie waar je eenheden weg wilt halen, en klik om te bevestigen.
- Kies het aantal eenheden dat je weg wilt halen uit dit gebied. Elke klik voegt een eenheid toe, dus druk zo vaak op de linker muisknop als het aantal eenheden dat je wilt verplaatsen. Als je bijvoorbeeld 3 eenheden wilt verplaatsen, klik je 3 keer.
- Kies daarna de aangrenzende Gallische provincie die je de eenheden wilt geven, en klik op de provincie om te bevestigen.

**Onthoud dat:**

- je altijd minstens één toverdrankje in elk Gallisch gebied moet achterlaten om het te kunnen verdedigen.
- het dorp van de Galliërs nooit te zwak verdedigd mag zijn.
- je drie zetten per beurt mag doen.



### DE ROMEINEN AAN ZET

Als jij klaar bent met je zetten kunnen de Romeinen terugslaan... Ze zullen proberen de Sleutelprovincies te heroveren en je dorp in te nemen. Zorg er dus voor dat je genoeg troepen op de grenzen plaatst...

**Onthoud dat:**

Vergeet niet dat je het spel verliest als de Romeinen het dorp veroveren!



10

## BESCHIKBARE HULP VOOR STRATEGEN IN DE DOP

### AANVULLENDE INFORMATIE

Als je tijdens het strategiespel meer informatie wilt over je huidige situatie, druk je op Tab-toets voor de volgende gegevens:

aantal gebieden dat jij bezet houdt

ingrediënten die je al hebt gevonden in de Sleutelprovincies



aantal gebieden onder Romeinse bezetting

aantal Romeinse eenheden in elke provincie

### LEERPROGRAMMA

Tijdens het strategiespel kun je een leerprogramma bekijken, dat je helpt de regels van het strategiespel te begrijpen.

Dit leerprogramma kun je op twee manieren oproepen:

- Direct vanuit het spel: als je op de F1-toets drukt, verschijnt het leerprogramma dat betrekking heeft op de spelfase waar je op dat moment in zit. Als je bijvoorbeeld op de F1-toets drukt terwijl je in de aanvalsfase zit, krijg je het leerprogramma "hoe moet ik aanvallen" te zien.
- Via het pauzemen: druk op de Esc-toets om het spel te pauzeren en selecteer de optie Leerprogramma. Kies daarna het gedeelte dat je wilt zien en klik op het gedeelte om je keuze te bevestigen.

LUISTER GOED NAAR DE WIJZE RAAD VAN PANORAMIX!

## ASTERIX OF OBELIX AAN HET WERK!

### SLEUTELPROVINCIES

Wat is het doel?

Als je een Sleutelprovincie aanvalt, moet je Asterix of Obelix rechtstreeks besturen om het level te verkennen en het verborgen ingrediënt te vinden. Pas op dat de hemel niet op je hoofd valt!

Dit is het lijstje met de ingrediënten die je moet vinden. Elk ingrediënt is verborgen in een van de 7 Sleutelprovincies:

- |                 |                      |                  |                         |
|-----------------|----------------------|------------------|-------------------------|
| • Het Woud:     | een twijgje maretak  | • Carnac:        | een kleine menhir       |
| • Romeins Kamp: | een Romeinse vaandel | • Piratenstad:   | het goud van de piraten |
| • Narboa:       | een wijnkruik        | • Aquae Calidae: | badzout                 |
| • De Alpen:     | een edelweiss bloem  |                  |                         |



11

## Hoe bestuur je Asterix of Obelix?

- **LOPEN:** druk op de pijltoetsen
- **RENNEN:** druk gelijktijdig op de D-toets en de pijltoetsen
- **SPRINGEN:** druk op de A-toets
- **VLIEGEN:** als je vleugels hebt gevonden, kun je steeds hoger vliegen door herhaaldelijk op de A-toets te drukken.
- **BUKKEN:** druk op de F-toets
- **NORMALE AANVAL:** druk op de S-toets
- **SUPERAANVAL:** houd de G-toets ingedrukt om energie te verzamelen en laat hem los als je wilt slaan.
- **EEN VOORWERP PAKKEN:** loop naar het voorwerp en druk op de F-toets.
- **EEN VOORWERP GOOIEN:** druk op de S-toets of de F-toets als je een voorwerp vasthoudt.

### ENERGIE EN PICK-UPS

#### • ENERGIE:

Als je aan een 3D-level begint, hangt de hoeveelheid energie van Asterix of Obelix af van het aantal eenheden dat je hebt gebruikt om de Sleutelprovincie aan te vallen. Eén eenheid is gelijk aan 10% van de kracht van het personage. Als je bijvoorbeeld een Sleutelprovincie aanvalt met zeven eenheden, begint Asterix of Obelix dat level met 70% van zijn maximale kracht.

#### • MUNTEN:

Hoe meer munten je pakt, hoe meer versterkingseenheden voor het strategiespel je verdient als je het level uitspeelt. Elk 3D-level bevat 100 munten en als je ze allemaal verzamelt, word je beloond met een paar extra eenheden omdat je een perfecte score hebt behaald.



#### • FLESJES TOVERDRANK EN KETELS:

Telkens wanneer je een toverdrankje of ketel pakt, neemt je energie toe.

Onthoud dat een toverdrankje/ketel geen effect heeft als je al maximale kracht hebt.



Elk 3D-level bevat 5 toverdrankjes of ketels en 100 munten. Als je ze allemaal verzamelt, word je beloond met extra versterkingseenheden (voor het strategiespel), omdat je een perfecte score hebt behaald.

#### • EVERZWIJNEN:

Als het je lukt een everzwijn te slaan en hem op te rapen voordat hij verdwijnt, krijgt Asterix extra kracht.



#### • MARETAK-DOOSJES:

Als je een Maretak-doosje een mep geeft, verschijnt een munt of vleugels.

Als de vleugels verschijnen kan Asterix op de doos springen, zodat hij kan vliegen om alle munten te bereiken. De teller op het scherm vertelt je hoe lang je nog kunt vliegen.

Dit Maretak-doosje is ook een soort controlepost: als je per ongeluk van een klif valt of in een kuil en Asterix of Obelix heeft nog genoeg energie, word je teruggebracht naar het laatste Maretak-doosje dat je hebt aangeraakt.



### NUTTIGE TIPS



- Sommige munten zijn erg listig verstopt, en je moet alles goed onderzoeken om ze allemaal te vinden. Maar onthoud dat dit niet noodzakelijk is om het level uit te spelen en de provincie te veroveren!

- Als je een steen oprapt kun je hem van een afstand naar een tegenstander gooien, maar je kunt hem ook op een andere plek leggen zodat je naar hogere gedeeltes kunt springen!



- Onthoud dat veel munten verstopt zijn in breekbare vaten, kisten en kratten, maar dat je ze niet allemaal stuk kunt maken!

- Als je een tegenstander slaat terwijl je naar hem toeloopt en hij valt op hetzelfde moment aan, dan til je de tegenstander op. Als je hem weggooit beschadig je deze tegenstander niet alleen, maar kun je ook andere tegenstanders verwonden als je ze raakt! Dit is trouwens de enige manier om een bepaalde tegenstander in het spel te verwonden. (Je moet er zelf achter zien te komen welke!)

### BONUSSPELLETJES

#### WAT IS HET DOEL?

Als je een normale provincie aanvalt, moet je zo nu en dan een uitdaging aangaan om de provincie te veroveren.

Er zijn vier verschillende bonusspelletjes verborgen in twaalf provincies op de strategiekaart. Wees voorzichtig, want als het je niet lukt het bonusspelletje te voltooien, verlies je al je aanvalstroepen en blijft de provincie van de Romeinen.

#### VATVERNIELLEN

In het bonusspelletje Vatvernielen is één van de vaten een magisch vat. Dit vat moet je vinden om het level te voltooien. Om dit bonusspelletje te voltooien moet je binnen de gegeven tijd rondrennen om alle vaten te vernielen, terwijl je de Romeinen probeert te verslaan. Gebruik dezelfde commando's als in de normale 3D-levels.

## ROMEINSLAAN

In het bonusspeltje Romein slaan moet je zoveel mogelijk Romeinen slaan met Obelix' menhir. De soldaten duiken op vanuit de gaten in de grond.

- Hoe meer toverdrank je hebt ingezet voor de aanval, hoe meer tijd je hebt om het vereiste aantal punten te scoren.
- Sommige Romeinen hebben meer dan één klap nodig om buiten westen te raken en als je die arme Idéfix raakt, worden er punten van je score afgetrokken.
- Gebruik deze toetsen om een menhir op een gat te laten vallen:



## ROMEINKEGELEN

In het bonusspeltje Romeinkegelen moet je met Obelix' keien zoveel mogelijk Romeinen raken, die over een open plek in het bos rennen.

- Hoe meer toverdrank je hebt ingezet voor de aanval, hoe meer tijd je hebt om het vereiste aantal punten te scoren.
- Als het je lukt twee of zelfs drie Romeinen met dezelfde kei te raken, scoor je meer punten! Maar als je Idéfix raakt, worden er wat punten van je score afgetrokken.
- Gebruik de volgende toetsen:  
Pijltoetsen (links of rechts): Obelix naar links of rechts verplaatsen  
Enter-toets: een kei rollen

## ROMEINWERPEN

In het bonusspeltje Romeinwerpen moet je drie Romeinse soldaten ver genoeg gooien om de gele balk links helemaal te vullen.

- Hoe meer toverdrank je hebt gebruikt voor de aanval, hoe verder de gele balk gevuld is aan het begin van het spel.
- Druk op de S-toets om de Romein rond te slingeren. De snelheid waarmee je hem ronddraait zie je in de groen/gele balk rechtsonder.
- Als je het gevoel hebt dat de snelheid goed is, druk je op de A-toets of Enter om je worp voor te bereiden. Als je de A-toets of Enter loslaat, laat Obelix de Romein los.

## KLANTENSERVICE

Je kunt altijd contact opnemen met het verkooppunt of onze klantenservice, telefonisch op het volgende nummer:

Tel: +31-(0)40-23 93 580 (open ma-fri 9.00-17.30)

Fax: +31-(0)40-24 466 36

Per post aan volgende adres:  
Infogrames Benelux  
Hotline service

Parklaan 81a, 5613 BB - Postbus 2367 - 5600 CJ Eindhoven - Nederland

Email adres: [helpdesk@nl.infogrames.com](mailto:helpdesk@nl.infogrames.com)

Internet: <http://www.infogrames.com>

## CREDITS

Bruno BONNELL presents a  
Warthog and Infogrames  
Heroes production:

### WARTHOG

Producer:  
Paul R CHAPMAN  
Lead Programmer:  
Chris BELL  
Additional programming:  
Tim COUPE  
Derek SENIOR  
Paul HUGHES  
James HIGGINS  
Gary PENNINGTON  
Mark KELLY  
Ben SUGDEN  
Art:  
Nolan ROWLES  
Steve MILLERSHIP  
Brian FLANAGAN  
Les EAVES  
Thomas HIGGINS  
Philip JACKSON  
Animation:  
Helen KERSHAW  
Clinton PRIEST

Additional design:  
Phil GASKELL  
Chris BELL  
Paal CHAPMAN

### INFOGRAMES

Producer:  
Henrik STRANDBERG  
Brand Manager:  
Lionel ARNAUD  
Junior Product Manager:  
Vanessa BLASIN  
Qualitative Testing:  
Emmanuel DESMARIS  
Sebastien SOULLIER  
Localisation and  
Translations:  
Chrystèle DOZOU  
Voice Recordings:  
Mark ESTDALE  
Edition:  
Béatrice VRDOLJAK  
Sylvie COMBET  
Patrick CHOUZENOUX

Music:  
Dave BOARDMAN  
Doug BOYES  
Vice President Infogrames  
Heroes:  
Kerri ORDERS  
Production Director U.K.  
Richard COURTOIS  
Technical Director:  
Pierre CROOKS

### VERY SPECIAL THANKS TO:

Monique ESCORTELL from  
Les Editions Albert René

### SPECIAL THANKS TO:

Norbert CELLIER,  
Noëlle RIGOT,  
Fabienne FOURNET,  
Johnathan DUNN,  
Pascal CASOLARI,  
Rebecca PERNERED,  
Stéphane PRADIER,  
Sophie WILBAUX  
and PRAXINOS