

# **ASTERIX**

## **1. La historia**

### **1.1. Obelix comete un error difícil de arreglar...**

**Obelix tenía intención de atestar un golpe a los romanos con su menhir, pero desgraciadamente fue a dar en la cabeza de Panorámix. Por ello, el pobre druida ya no rige correctamente. Llama a Asterix «señor», ve en Obelix un gran bromista y le entusiasma la música de Asuranceturix. Dadas las circunstancias, sí que se puede decir que se ha vuelto loco.**

**Panorámix es el único que es capaz de preparar la poción mágica, pero ni siquiera se puede acordar de su nombre. Lo peor es que ya no puede fabricar la poción mágica que les da a los invencibles galos fuerzas sobrehumanas. Sin ella serían finalmente vencidos por los romanos, 100 veces más numerosos y además mucho mejor armados.**

### **1.2. Un farsante que dice ser un adivino llega al pueblo...**

**En una noche terriblemente tormentosa llega Prolix, un astuto adivino, al poblado galo. Los habitantes del poblado, llenos de temor y creyendo que el cielo se va a desplomar sobre sus cabezas, se dejan impresionar por «increíbles pronósticos». Prolix ve en esto un magnífico medio para que le mantengan y se instala en un claro del bosque. Espera que los crédulos habitantes del poblado llenos de curiosidad le traigan alimentos para sus adivinaciones como «lectura». Finalmente es raptado por los roma-**

nos, que ven en él un medio de convencer a los galos de abandonar su pueblo.

### **1.3. Asterix sale a buscar frutos del bosque y aceite...**

Asterix es el único que todavía ve con claridad en lo que se refiere al adivino y busca los condimentos que vuelvan a la razón a Panorámix. Busca en el bosque y hasta en el campamento romano todo lo que cree le pueda ser útil (para la poción).

## **2. Las distintas posibilidades de actuar**

Para poder reunir todos los condimentos que pueden curar a Panorámix de su locura, Asterix, al que tú das cuerpo, tiene 6 posibilidades de actuar. Se mueve libremente y puede:

### **2.1. Comprar**

En el poblado galo puede comprar algunos objetos en concreto. Todos cuestan un montón de sextercios.

### **2.2. Elegir los condimentos**

Las preparaciones tienen lugar en la pantalla a la izquierda del poblado. Automáticamente aparece un corredor (olla). Con él puede coger los objetos que quiere mezclar y dejarlos otra vez. ¡Atención! Sólo tiene una dosis de cada ingrediente. Una vez mezclados todos los ingredientes puede darle a probar la mezcla a

**Panorámix o a un romano que ha cogido preso previamente. Entonces se le planteará una pregunta. Contesta la pregunta bien yéndose a la izquierda de la pantalla y presionando la tecla «Signo-Corredor Sí» (pulsar hacia arriba). En el teclado presiona la tecla ESC. Con el joystick presiona el botón derecho, o bien a la derecha de la pantalla presionando la tecla «Signo-Corredor No» (pulsar hacia abajo).**

**Si quiere irse del lugar con los ingredientes presiona la tecla de ESC, la oreja derecha del ratón o el botón derecho del joystick.**

### **2.3. Jugar a los dados**

**En el campamento se le brinda la posibilidad de jugar a los dados con los romanos o con el adivino. Automáticamente apuesta un montón de sextercios. Habrá ganado si tiene más puntos que su oponente. El adivino o el romano tiran los dados en primer lugar. Entonces le toca a Vd. Si utiliza el ratón, muévelo de un lado a otro —de este modo se agitan los dados— y presione la oreja derecha del ratón para tirarlos. Si tienen ambos los mismos números podrán tirar otra vez. En caso de ganar, obtiene su apuesta y otro montón de sextercios.**

### **2.4. La cacería de jabalíes**

**En algunas zonas del bosque se encontrará con jabalíes. No se ponga en su camino, ya que le costará importantes puntos de vida. Mejor intente «neutralizarlos» para ganar puntos: sitúese detrás de ellos y golpéelos.**

## 2.5. Luchar con los romanos

En algunas zonas del bosque se encontrará con romanos en solitario. Sólo tiene una posibilidad: o huye de él o lucha contra él. Si por el contrario se tropieza con una patrulla, ésta huirá sin ninguna oposición. Si le es posible entrar en el campamento romano luchando, no sea demasiado valiente: tenga en cuenta que no tiene poción mágica y se debilitará rápidamente. Es mejor que intente engañar a los guardias.

## 3. Posibilidades de movimiento

	Teclado	Joystick
Para avanzar	Flecha derecha, izquierda, arriba, abajo	Joystick hacia la izquierda, derecha, arriba, abajo
Para saltar	Tecla de ENTER	Botón de fuego
Para agacharse o coger algo	Tecla de espacio	Tecla de espacio
Para comprar algo	Cerca del vendedor teclear ENTER	Cerca del vendedor presionar botón de fuego
Para vencer a un jabalí	Tecla de espacio	Tecla de espacio

**Para tirar  
los dados**

**Acercarse y luego  
presionar ENTER**

**Acercarse y luego  
presionar botón  
de fuego**

**Para entrar en  
la casa del jefe**

**En la puerta  
presionar la tecla  
ENTER**

**En la puerta  
presionar botón  
de fuego**

**Para luchar contra  
los romanos:**

**Asterix apunta  
con el dedo**

**Tecla F1**

**En el medio  
presionando el  
botón de fuego**

**Asterix da una  
bofetada**

**Tecla F2**

**Hacia la derecha  
presionando el  
botón de fuego**

**Asterix da un  
puñetazo de  
abajo a arriba**

**Tecla F3**

**Hacia abajo,  
presionando el  
botón de fuego**

**Asterix da un  
puñetazo de  
arriba a abajo**

**Tecla F4**

**Hacia arriba,  
presionando el  
botón de fuego**

## **4. Símbolos que afectan al juego**

### **4.1. Su posición**

En la parte baja de la pantalla se le muestran dos líneas de símbolos:

- **Primera línea, de izquierda a derecha: 9 campos, las patas de jabalí, los puntos de vida. Los siguientes 6 campos están destinados a los montones de sextercios y en los últimos tres se pueden ver los objetos que ha comprado el jugador.**
- **En la segunda línea el primer campo contiene:**
  - **la cabeza de Panorámix y su estado de salud**
  - **la cabeza de la persona cuyas observaciones aparecen en el siguiente texto.**

**Le sigue un espacio en blanco en el que caben seis ingredientes.**

### **4.2. Su papel**

**Su energía se simboliza por las patas de jabalí que haya cazado o que haya comido en casa del jefe. Pierde su energía cuando le atacan los peces o cuando lucha con los romanos o con los jabalíes.**

**Los sextercios los puede ganar jugando a los dados y gastarlos en distintas compras en el pueblo galo. El hacha dorada le sirve de joker; de este modo no pierde tan rápidamente su energía. Otra señal importante es el estado del druida: si se le suministran muchas mezclas se empeora su estado. Por ello, deberá coger preso a un romano y utilizarlo de conejillo de Indias.**

Su misión ha fracasado si se ha acabado su energía o cuando el druida está próximo al final... Habrá ganado la partida si bajo las 20 combinaciones posibles encuentra la única que es capaz de curar al druida.

## Carga

**Thomson:** Tecla «AUTO.BAT».

**Atari ST y Amiga:** Introduzca el disquette en el drive y conecte el ordenador.

**Amstrad CPC:** Con un teclado AZERTY teclee I CPM y presione ENTER o RETURN.

Teclee LOADER y presione la tecla ENTER o RETURN.

Con un teclado QWERTY teclee CPM (se obtiene presionando a la vez SHIFT y sobre ° , entonces sobre ENTER o RETURN).

**PC compatible:** Conecte su aparato, introduzca el disco en el drive (si su programa de software consta de varios disquettes, introduzca el disco 1 o el disco LOADER), teclee entonces LOADER y presione luego ENTER o RETURN.

Aparece un menú con distintas cartas gráficas. Elija... Según su programa se le ofrecen 2 menús:

- Uno se refiere al ratón.
- El otro se refiere al tono:
  - ¡Atención! El tono con «INTERSOUND MDO» sólo será posible si posee el complemento de sonido.

**Observaciones:** Para los usuarios de INTERSOUND MDO con la

**tarjeta gráfica VGA: Tiene que poseer imprescindiblemente una memoria extendida AT.**

**¿Podemos prestarles aún algún servicio?**

**Hemos desarrollado este programa muy cuidadosamente. Si a pesar de todo después de los varios controles efectuados hubiésemos pasado por alto algún error o si Vd. tuviese algún consejo para mejorarlo, no dude en ponerse en contacto con nosotros. Los cambios se añadirían en la próxima distribución del programa.**