

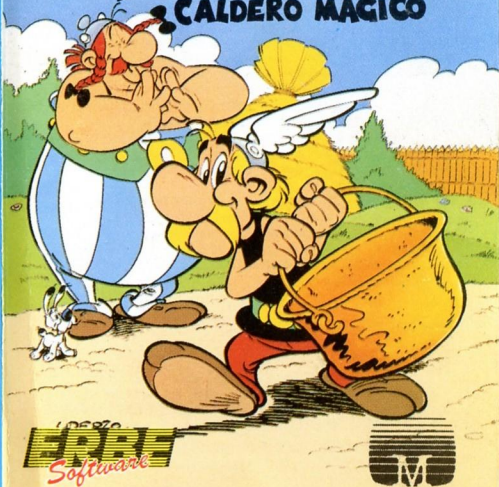
A M S T R A D

AMSTRAD

ASTERIX Y EL CALDERO MAGICO

Software

Astérix Y EL CALDERO MAGICO



ASTERIX AMSTRAD

ASTERIX Y EL CALDERO MAGICO

NOTA IMPORTANTE: DEBIDO A QUE EN LA PANTALLA APARECERAN A VECES NOMBRES DE PERSONAJES DISTINTOS DE LOS QUE HABITUALMENTE CONOCEIS, OS DAMOS A CONTINUACION LOS NOMBRES EN LA VERSION ESPAÑOLA, SEGUIDOS (ENTRE PARENTESIS) POR LOS NOMBRES EN INGLES

Es el año 50 antes de Cristo. Toda Gallia está ocupada por los romanos. Bueno, no del todo..., un pequeño pueblo de fieros Galos se defiende aún de los invasores. La vida no es fácil para los legionarios romanos que defienden los campos fortificados de Babaorum (Totorum), Aquarium y Petibonum (Compendium)...

Panoramix (Getafix), el anciano druido, recoge hierbas y hace con ellas mágicos brebajes. Su especialidad es un brebaje que da al que lo bebe una fuerza sobrehumana. Este es el brebaje que ha permitido a nuestros amigos Galos resistir a todo un poderoso ejército como el de Roma durante tanto tiempo.

Asterix es el héroe; un pequeño, listo guerrero, al que se asignan inmediatamente todas las misiones peligrosas. Asterix obtiene su fuerza del brebaje mágico que le proporciona Panoramix (Getafix).

Obelix es el amigo inseparable de Asterix. Repartidor de menhires de oficio, le encanta la carne de jabalí. Siempre está dispuesto a dejarlo todo y marcharse con Asterix hacia nuevas aventuras, siempre y cuando haya mucha carne de jabalí, y mucha pelea.

Obelix se cayó en un caldero de brebaje mágico cuando era bebé, y los efectos han sido permanentes. Desde entonces, Panoramix (Getafix) se ha negado a darle más. Al comienzo de nuestra aventura, Obelix está haciendo cola con el resto de los compañeros para conseguir brebaje.

«Sabes que de pequeño te caíste a un caldero de brebaje, Obelix, y que ha tenido un efecto permanente sobre ti. Lo siento, pero deberías saber a estas alturas que no te voy a dar más. ¡Marchando!», le repitió Panoramix (Getafix) una vez más. Al darse cuenta de que Panoramix no iba en broma, Obelix giró y dio una patada al caldero.

Como todos sabemos, Obelix se olvida de la fuerza que tiene, y esta era una de esas ocasiones. Ante los horrorizados ojos de todo el pueblo, el caldero se rompió en ocho trozos, que fueron volando por doquier.

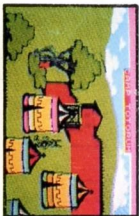
«Obelix, ¿qué has hecho?», le gritó Abraracúrcix (Vitalstatistix), el jefe de la tribu. Majestuoso, valeroso, y con mucho mal genio, el jefe es respetado por sus hombres, y temido por sus enemigos. El mismo solo tiene un temor: tiene miedo de que el cielo se le caiga encima.

Recogiendo los restos de su caldero, Panoramix (Getafix) echó cuidadosamente los restos del brebaje en un pequeño recipiente. «Asterix, sin mi Caldero Mágico no puedo preparar más poción. Sin el brebaje, no podremos ya luchar con éxito contra los romanos. Tú y Obelix debéis buscar todas las piezas del caldero, y traerlas al pueblo, para que Esautomatix (Fullyautomarix) el herrero pueda volver a recomponer el caldero. Llevaos este recipiente, pero acordaos de que no hay más. No resistiremos mucho, por lo que debéis daros prisa. ¡Que Toutatis os acompañe!»

LA PANTALLA

La pantalla está dividida en dos partes principales. La parte superior contiene información sobre el jugador, y se llama la línea de situación. El 80 inferior de la pantalla contiene la imagen de la posición actual del jugador.

La línea de situación contiene información sobre cómo progresa la partida (ver dibujo número 1). Básicamente, contiene un número de dibujitos que indican cuantas vidas te quedan, cómo va el tema de la comida, si hay una llave o un brebaje, y cuál es la puntuación actual. Cualquiera de estos dibujitos parpadeará cuando están a punto de reducirse.



A. El jamón: Este dibujito está en la parte superior izquierda de la pantalla, y siempre está presente. El número que aparece al lado del jamón indica el número de jamones que lleva Asterix, hasta un máximo de 5 (intenta llevar 6 jamones a la vez, a ver si puedes...). Los jabalies se usan como fuente de alimentación. Si no hay comida, Obelix no seguirá a Asterix. Cuando uno de los dos tiene hambre, parpadeará el dibujito del jamón. Ten en cuenta que Asterix perderá una vida si tiene hambre y no hay qué comer. Para conseguir más jamones, tienes que derrotar a un jabali. El jabali muerto se convierte en Jamón, que se puede entonces recoger.

B. El caldero: Esta imagen es la del Caldero intacto. El número a su lado indica el número de pedazos que ya han sido encontrados. Recuerda que son siete las piezas a encontrar, y hay que llevarlas al pueblo para poder llegar al final de la partida. Los pedazos del caldero son fáciles de encontrar porque emiten pulsaciones de fuerza mágica.

C. El recipiente de brebaje: No siempre se ve en pantalla. Representa el recipiente entregado a Asterix por su jefe al principio del juego. Cuando Asterix bebe la poción (pulsando el botón de disparo del joystick dos veces), el dibujito parpadeará hasta que se termine el efecto del brebaje. Asterix consigue una fuerza sobrehumana bebiendo el brebaje, pero sólo dura un rato. Sólo podrás usar la poción una vez durante la partida, por lo que debes usarla con cuidado. Una vez terminado el brebaje, desaparecerá el dibujito.

D. La llave: Este dibujito tampoco siempre está en pantalla. Cuando Asterix tiene una llave en sus manos, se verá el dibujito. La llave le permite pasar por puertas cerradas a llave.

E. Asterix: Esta imagen de la cabeza de Asterix está siempre presente. El número a su lado indica el número de vidas que quedan. Cuando llega a cero, se ha terminado la partida. Se comienza con 5 vidas.

F. La puntuación: Esta es la puntuación actual. Se reciben distintas puntuaciones por distintas acciones durante el juego.

G. Situación: Este textito te da una idea general de dónde está situado en el territorio romano. Es útil hacer mapas del paisaje para recordar los caminos de un lugar a otro. Al final del juego, aquí saldrá el texto GAME OVER.

CONTROLES

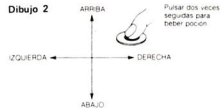
Se juega con un joystick, o con el teclado.

Para pausar la partida, pulsa la tecla H. Para seguir, o para comenzar una nueva partida, pulsar cualquier tecla. No podrás empezar una partida nueva hasta que no hayas terminado la anterior.

Dibujo 1



Dibujo 2



Dibujo 3



CONTROL DE TECLADO:

Q = Arriba Z = Abajo I = Izquierda P = Derecha
Espaciador = Botón de disparo

DURANTE LA PARTIDA

Hay dos modalidades de control durante la partida. La mayor parte del tiempo, estás controlando a Asterix según se mueve por los campos de Gallia. Estos son los

movimientos indicados en el Dibujo 2. Un rápido doble golpe de botón de disparo hace que Asterix beba el brebaje mágico.

LUCHA

Durante la lucha, los controles son distintos. Ver el Dibujo 3. Ten en cuenta que apretar el botón de disparo genera una serie distinta de movimientos. No puedes beber brebaje mágico mientras estás luchando.

Asterix está en modalidad de lucha cuando está en un recuadro grande, del tamaño de un cuarto de la pantalla, y con borde blanco. Esta «caja de combate» permite una clara visión de Asterix y de su oponente. La energía de ambos contrincantes aparece a los lados de la caja, dibujado en verde y rojo. La energía depende de los golpes recibidos, de la comida ingerida y del brebaje mágico bebido. Al llegar a cero la energía, muere ese personaje. Para ganar el combate, por tanto, machaca a tu contrincante hasta que se le agote toda su energía.

La «caja de combate» aparece al encontrarse Asterix con algunos de los otros personajes del juego. Es necesario intercambiar al menos un golpe con tu contrincante durante la pelea.

La modalidad de combate también aparece cuando Asterix u Obelix se acercan a objetos tales como llaves, oro, comida, y pedazos de caldero. Para recoger estos objetos, cuando aparezca la caja de combate, lleva a Asterix u Obelix encima del objeto a recoger, y será recogida automáticamente.

CARGA

CTRL + ENTER

Todos los derechos de reproducción y representación son exclusivos de LES EDITIONS ALBERT RENE. © 1985 Editions Albert Rene/Goscinnny-Uderzo.

Programa, © 1986 Beam Software Ltd.

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de ERBE Software, S.A.

ERBE SOFTWARE, S.A.

Santa Engracia, 17 - 28010 Madrid