

ASTERIX EN LA INDIA

1. Esta aventura comienza en la famosa aldea gala. Están todos reunidos: Asterix y sus inseparables amigos Obelix, su fiel perro Idefix, el druida Panoramix y el bardo Asuranceturix.
2. ¿Dime, quién es el curioso personaje que esta animado hablando con ellos?
3. Es el Fakir Ahivá que ha venido desde muy lejos en su alfombra voladora...
4. ... para salvar a la hermosa princesa Frahazada que está bajo la amenaza del malvado Dhalekanya.
5. Con la curiosa alfombra sobrevuelan lejanas regiones.
6. ¡Los viejos conocidos no creen lo que están viendo!
7. ¡Los nuevos encuentros son explivos!
8. ¿Podrán nuestros amigos salvar a la hermosa princesa?

ASTERIX EN LA INDIA

Un nuevo libro... un magnifico software.

UN JUEGO IMPRESIONANTE

Del nuevo juego de Asterix sois a la vez realizador, guionista y autor, ya que cada vez hay que organizarlo de nuevo. A lo largo de una historia fascinante, compuesta de dibujos, numerosas escenas excitantes que hay que volver a realizar, tienen que ir, Asterix y sus amigos, en mil y una horas, en ayuda de la princesa Frahazada.

Van a visitar Persia y la India, a sobrevolar Roma y Grecia... y también el mar, a bordo de una alfombra voladora, ¡para desgracia de los piratas!

¿Va a poner a prueba, por fin, el bardo su gran talento? En lo que concierne a Obelix, ¿va a volar hasta donde se encuentra la querida Frahazada o preferirá ir a la caza del jabalí?

AVENTURAS

Solo le quedan mil y una horas de vida a la hermosa princesa Frahazada, ya que la muerte la amenaza sino llueve en su reino, por culpa del infame gurú Dhalekanga. Por este motivo ha viajado Ahivá hasta la aldea de Asterix, ya que allí, según parece, hay un dínida que hace milagros.

¿Van a ir nuestros amigos en ayuda de la princesa Frahazada?

Vosotros formareis esta decisión, ya que vosotros también decidís en la aventura de Asterix con Frahazada.

Os moveis sobre la pantalla con vuestro ratón, joystick o cursor, según vuestra elección.

Si quereis que hable un personaje u otro, pulsar sobre el botón de fuego, ratón, ENTER, o RETURN, ya vereis como el personaje vuelve a la vida y habla. Todos pueden en ese momento decir sus palabras, si les preguntáis.

A veces existen varias posibilidades influyen en el juego, algunas de ellas no se pueden revocar y os llevarán muy lejos.

ACCION

Según vuestro guión y vuestra elección Asterix y sus amigos tendrán que luchar para vencer a sus enemigos o para obtener importantes puntos de referencia.

Asterix le plantará cara a sus agresores. Romanos, Persas, etc., o luchará para obtener premios como sestercios, jabalíes o botellas de poción mágica.

Podreis variar su posición si utilizais las teclas con el cursor, el ratón, o manual. En la mayoría de las frases del manejo necesitará la ayuda de Obelix para vencer a sus perseguidores.

Cuando aparezcan botellas de poción mágica en la pantalla se las podrá beber para ser, por un tiempo, invencible,

igual que su fuerte y fiel amigo.

Aquí están todos los elementos que conducen a nuestros amigos al final de su aventura.

Algunas voces tendreis que usar vuestra audacia e iniciativa, pero... ¡Daros prisa! Solo quedan...

¡Mil y una horas para salvar a Frahazada!

INSTRUCCIONES

Amstrad CPC 6128: ICPM y luego LOADER.

Atari ST: Conectar primero el diskette con el 1º programa (LOADER). Pulsar luego sobre segundo programa: LOADER.PRG, cambiar entonces el diskette cuando aparezca la orden en la pantalla.

Commodore 64: Teclear LOAD " " LOADER ", 8 y ENTER/RETURN, luego RUN y ENTER/RETURN.

Commodore 128: Poner en función Commodore 64 (tecleando GO 64) y luego RUN y ENTER.

Compatible PC: Conectar el diskette «LOADER» y teclear «LOADER» y luego ENTER/RETURN. Aparecerá la selección donde podreis elegir según la representación gráfica.

En caso de un error, o si utilizáis el juego en un ordenador con definición gráfica diferente, se borra la anterior referencia.

Para esto teneis que encender el ordenador y teclear del carte. inf y después ENTER/RETURN.

Utilizar el software como os ha sido descrito.

Cambiar luego el disco cuando aparezcan las instrucciones de pantalla.

Para un mejor contraste en los gráficos se aconseja elegir la opción C, esto sirve cuando se tiene una pantalla en opción monocromo u opción color.

Cuando se teclea F1 en el menú principal, se puede volver al principio de un juego nuevo.



Mil y una horas. Es el tiempo que le queda de vida a la princesa Frahazada si no llueve en su reino. Así lo ha decidido el infame gurú Dhalekanya. Astérix, Obélix, Assuranceturix y el mago Ahivá vuelan a socorrerla en su simpática alfombra voladora. Una fabulosa aventura llena de acción, que conduce a nuestros héroes a Grecia, Persia, Roma, al dominio de los piratas y a otros

muchos lugares. Un gran juego de aventuras que te seducirá.

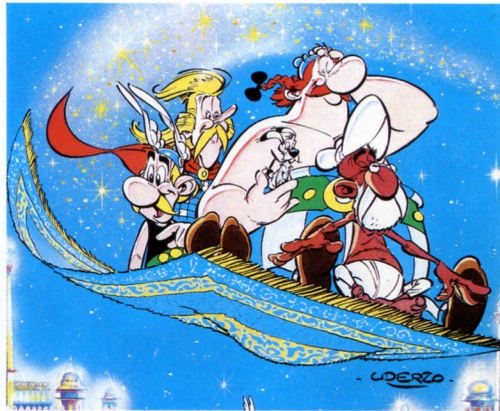
SYSTEM 4

Francisco de Diego, 35
28040 Madrid. Tel. 450 44 12

ASTERIX en la India

Asterix

EN LA INDIA



SYSTEM 4