

C O M M O D O R E

Astérix

Y EL CALDERO MÁGICO



Software



COMMODORE

ASTERIX Y EL CALDERO MÁGICO

Software

Es el año 50 antes de Cristo. Toda La Galia está ocupada por los romanos. Bueno, no del todo... un pequeño pueblo de fieros Galos se defiende aún de los invasores. Por fin puedes disfrutar de las aventuras de Astérix, Obélix, Panoramix e Idéfix en tu ordenador y luchar contra los romanos en esta fabulosa aventura.



ASTERIX

COMMODORE-64 Y SPECTRUM

ASTERIX Y EL CALDERO MÁGICO

Nota importante: Debido a que en la pantalla aparecerán a veces nombres de personajes distintos de los que habitualmente conocéis, os damos a continuación los nombres en la versión española, seguidos (entre paréntesis) por los nombres en inglés.

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 ésta 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 sólo 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 Obélix debéis buscar todas las piezas del caldero y traerlas al pueblo para que Esautomatix (Fullyautomatix) el herrero pueda volver a recomponer el caldero. Llevaros este recipiente, pero acordaros 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 cuántas 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 cinco (intenta llevar seis jamones a la vez, a ver si puedes...). Los jabalíes 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 tienen hambre y no hay qué comer. Para conseguir más jamones, tienes que derrotar a un jabalí. El jabalí muerto se convierte en Jamón, que se puede entonces recoger.

B. *El Caldero*: Esta imagen es la del Caldero intacto, y siempre está en pantalla. 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 un 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 está siempre 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 cinco 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

En el Commodore 64, se juega con un joystick conectado al portal número 2, o con el teclado. En el Spectrum, se puede jugar con joystick Kempston o Interface 2, o con el teclado.

Para pausar la partida, pulsa la tecla H. Para seguir o para comenzar una nueva partida, pulsa cualquier tecla en el Spectrum, y el espaciador o botón de disparo en el Commodore. No podrás empezar una partida nueva hasta que no haya terminado la anterior.

Control de teclado: En ambos ordenadores las teclas son:

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

Spectrum solo:

R = Volver al principio del juego.

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. Si te están dando fuerte a ti, siempre te puedes escapar (SOLO EN C-64).

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. Luego, puedes salir de la «caja» yendo al borde derecho o izquierdo de la caja, y manteniendo el joystick echado hacia ese lado. Al cabo de dos segundos, saldrás de la caja. Esta posibilidad de escapar no existe en la versión para Spectrum.

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 recogido automáticamente.

CARGA

Spectrum: - LOAD " "

Commodore 64: Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente, y luego PLAY en el reproductor.

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