

# Asterix



SEGA

LECTOY



314

# Asterix

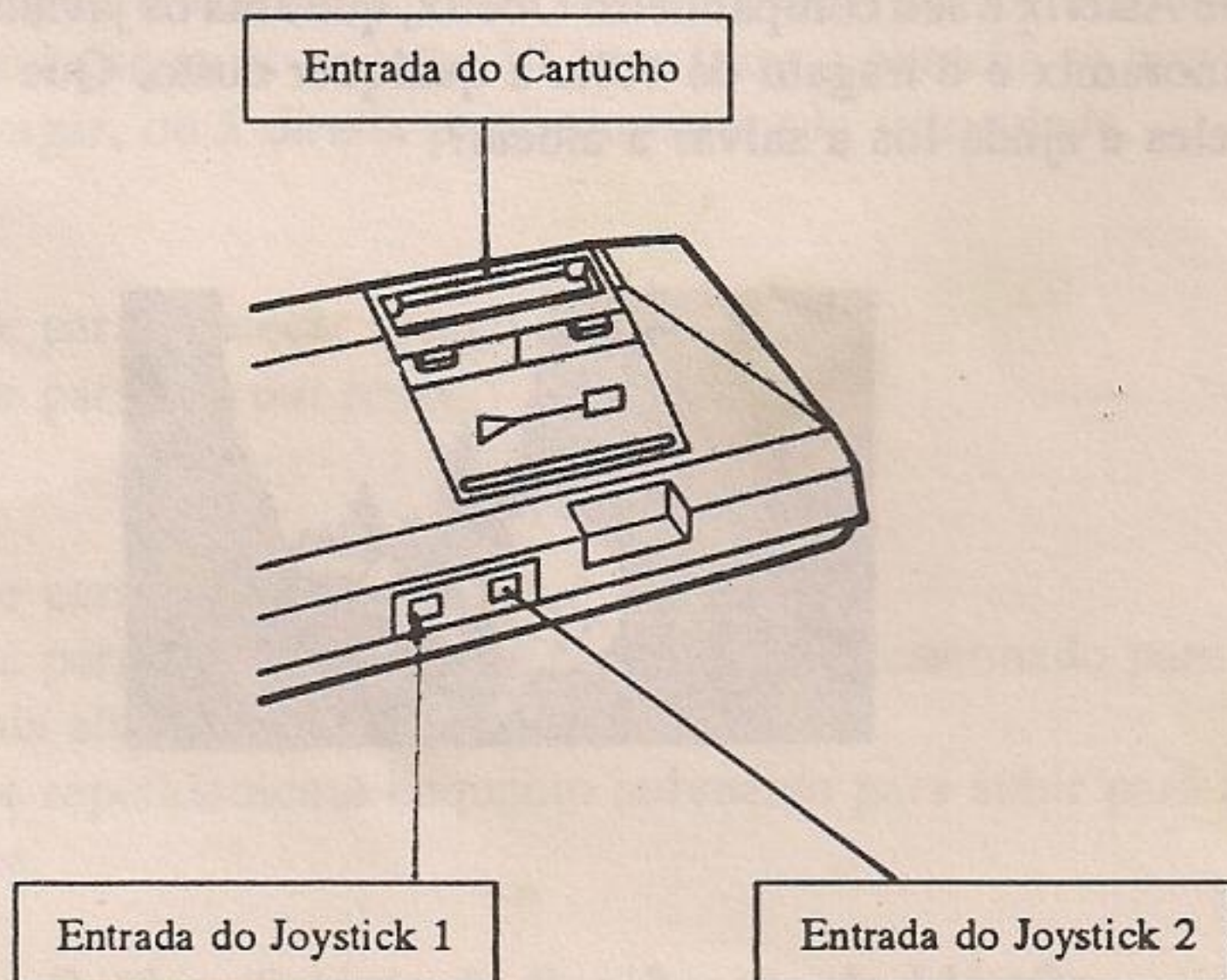




# Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o "Joystick" 1. Para jogos com dois jogadores, conecte o "Joystick" 2 também.
2. Coloque o cartucho ASTERIX no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. Este jogo é para um ou dois jogadores.

**IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!





## Detenha o Tirano!

Estamos no ano 50 Antes de Cristo. A Gália está inteiramente ocupada pelos romanos. Bem, não completamente... Uma pequena aldeia de Gauleses indomáveis ainda continua irreduzível contra os invasores. E a vida não é fácil para os legionários romanos dos campos fortificados que cercam a aldeia...

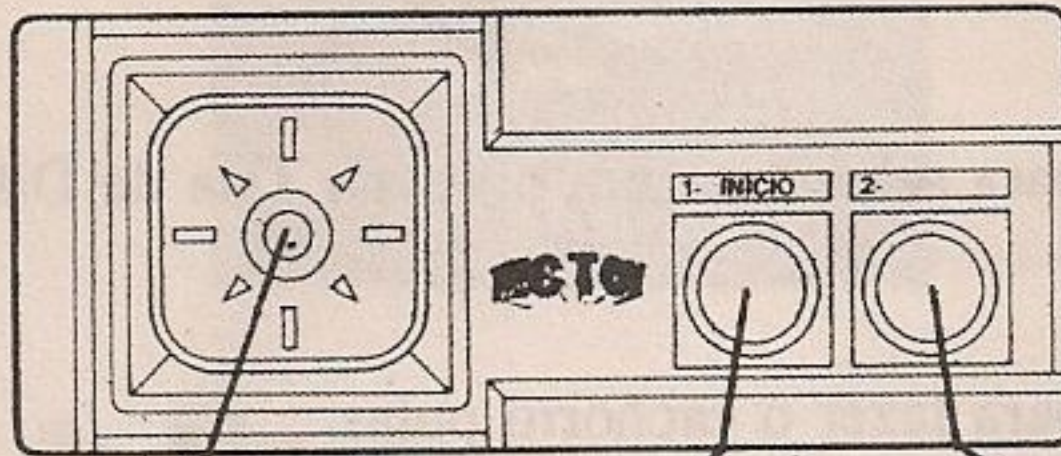
Uma poção mágica preparada pelo druida Panoramix faz os aldeões invencíveis. Graças a Panoramix e sua química genial, os aldeões foram capazes de resistir a numerosas tentativas dos legionários de tomar posse da aldeia. Conhecedor do talento especial de Panoramix, César percebe que a aldeia não sobrevive sem ele e sua poção. Um pequeno grupo dos melhores soldados de César rapta Panoramix enquanto o druida dá um passeio fora da aldeia.

Os aldeões estão perplexos. A provisão de sua poção decresce e eles precisam achar Panoramix para não serem dominados pelo Império Romano. Abracurcix, o chefe da aldeia, ordena imediatamente que Asterix e seu companheiro Obelix, que ama os javalis, encontrem Panoramix e o tragam de volta a qualquer custo. Que tal juntar-se a eles e ajudá-los a salvar a aldeia?





# Assuma o Controle!



Botão Direcional  
(Botão D)

Botão 1

Botão 2

## 1. Botão D

- Pressione à esquerda ou à direita para fazer seu personagem se mover nessas direções (na terra ou submerso).
- Pressione para cima para subir por uma corda ou por uma planta.
- Pressione para baixo para descer por uma corda ou por uma planta, ou para entrar em um tubo especial ou em um barril grande.
- Pressione à esquerda na Fase VI para fazer a prancha se mover mais devagar, ou à direita para aumentar sua velocidade.

## 2. Botão 1

- Pressione para começar o jogo.
- Pressione para dar um soco.

## 3. Botão 2

- Pressione para começar o jogo.
- Pressione para pular. Pressione e mantenha pressionado para pular mais alto.
- Pressione repetidamente enquanto submerso para subir para a superfície.

**Técnicas dos Botões: Estágio de Bonificação de Idéiafix**



### 1. Botão D

- Pressione à esquerda ou à direita para fazer o cachorro se mover nessas direções.

### 1. Botão 1

- Pressione para selecionar um nível na Tela de Dificuldade.

### 2. Botão 2

- Pressione para fazer o cachorro pular.

## Manobras Especiais

- Botão D para cima + Botão 1 = Pressione-os para arremessar o objeto que você está carregando. Arremessando na corrida você atinge distâncias maiores.
- Botão D para baixo + Botão 1 = Pressione-os para deixar cair seu objeto aos pés de seu personagem.
- Botão D enquanto pula = Pressione-os para agarrar-se a uma corda ou a uma planta.
- Botão 1 enquanto pula = Pressione-os para dar um soco para baixo (Asterix) ou fazer um ataque de quadris (Obelix) enquanto o personagem vem para baixo.

## Começando

Guie Asterix e/ou Obelix através de sete duras fases, cheias de inimigos e de armadilhas preparadas por eles. Descubra onde César prende Panoramix e traga-o de volta!

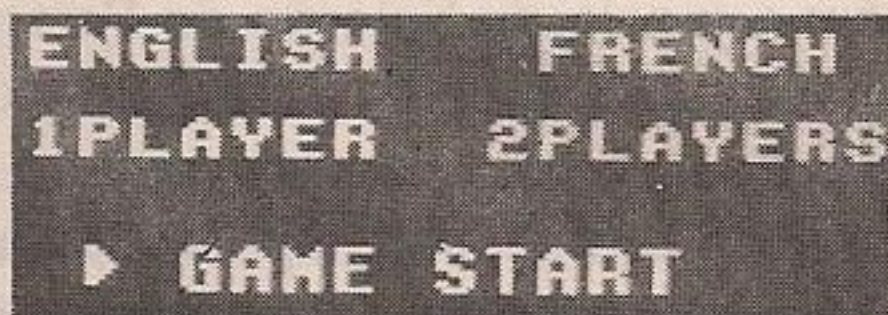
Após a tela com o logotipo SEGA, há algumas telas com a história. Leia-as para aprender mais sobre a difícil situação dos aldeões. Depois vem a Tela de Apresentação. Quando aparecerem as palavras "PRESS START BUTTON" ("Pressione o Botão Início"), pressione o Botão 1 ou 2 para apresentar a Tela de Seleção de Modo.





## Seleção de Modo

Aqui você pode escolher se as mensagens serão apresentadas em Inglês ou Francês. Você também decide se joga com um ou com dois jogadores.



Pressione o Botão D para cima ou para baixo para posicionar o marcador próximo a uma categoria, e pressione à esquerda ou à direita para destacar a opção desejada. Quando estiver pronto, mova o marcador para GAME START (Início do Jogo) e pressione o Botão 1 ou 2.

No jogo com 1 Jogador, você começa o jogo automaticamente com Asterix. Após a primeira área ser eliminada, você segue com Obelix. A partir do começo da segunda fase, você pode escolher um ou outro personagem. Se você decide jogar com um amigo, um jogador segue com Asterix e o outro segue com Obelix. Os jogadores se alternam, cada um continuando com o personagem até terminar a fase ou a área que estiver em jogo.



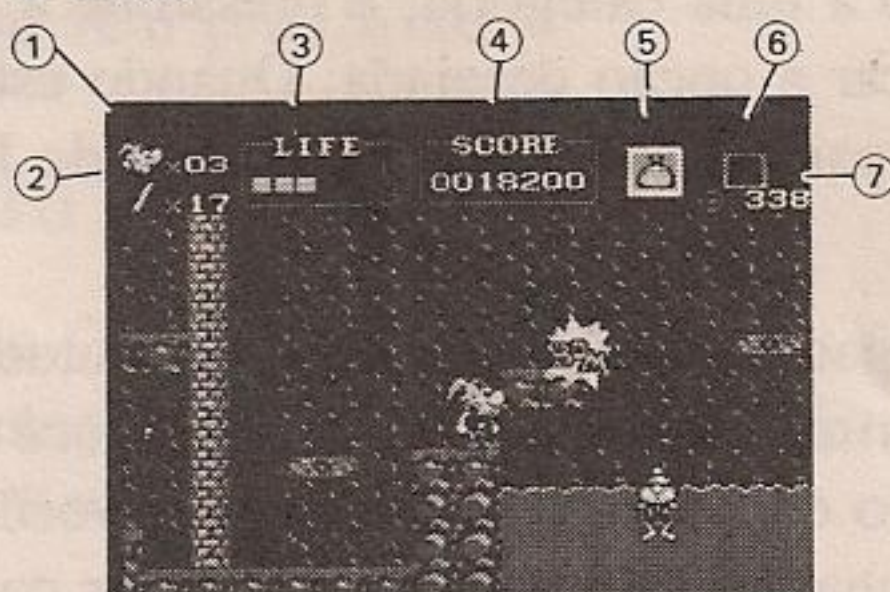
## Seleção de Mapa/Personagem



A Tela de Mapa aparece em seguida. A fase ou área que você jogará está indicada por um círculo piscante, e o número da fase ou área está apresentado na parte inferior esquerda da tela.

Você notará também a janela de Seleção de Personagem no canto superior direito da tela. Se você joga com 2 Jogadores, você tem que escolher um personagem. Exceto para o jogo com 1 Jogador, a partir da segunda fase, o jogador é automaticamente escolhido. Pressione o Botão 1 ou 2 para confirmar sua seleção e começar a jogar.

## Sinais da Tela



1. Jogadores restantes para seu personagem.
2. O número de Ossos colecionados. Colecione cinquenta e experimente o Estágio de Bonificação de Idéiafix! Se Asterix ou Obelix perderem todos os seus jogadores, ambos contadores de Ossos irão para zero.



3. Indicador de Vida de seu personagem.
4. Sua pontuação atual. Se um dos personagens esgota seus jogadores, seu contador de pontos é levado para zero.
5. O objeto de ação que seu personagem segura no momento.
6. Uma chave (se você pegou alguma).
7. O tempo em que você deve eliminar uma fase ou seção que está jogando. Se o tempo se esgota, você perde um jogador.

## Formas de Jogar



Asterix e Obelix são completamente diferentes entre si. Asterix é pequeno e rápido, mas não muito forte. Obelix, pelo contrário, é extremamente forte, mas move-se lentamente.



Pense nisso enquanto joga. Se tiver um espaço apertado na frente, Obelix provavelmente não passará. Asterix não será capaz de atravessar uma área com muitos obstáculos a menos que tenha um objeto Poção Explosiva (veja item Objetos descrito mais adiante).

Asterix e Obelix trabalham em equipe em ambos os modos. No modo com 1 Jogador, você controla os dois enquanto tentam salvar Panoramix. Se um deles perde todos os seus jogadores, ambos contadores de Ossos dos personagens vão para zero. O mesmo ocorre com a pontuação. No modo com 2 Jogadores, se ou Asterix ou Obelix perde todos os seus jogadores, o personagem com jogadores restantes continua sua jornada até esgotar seus jogadores. O primeiro personagem a cair pode continuar somente se o segundo jogador assim o quiser.

O Indicador de Vida consiste de três blocos no começo do jogo. Aumente o tamanho do indicador pegando certos objetos (veja descrição mais adiante). Ele pode se expandir até seis blocos. Cada vez que seu personagem tem contato com um inimigo ou com uma das numerosas armadilhas espalhadas pelo inimigo, um bloco de Vida se esvazia.



Ao longo do caminho, você atravessará tubos e barris grandes. Seu personagem pode entrar neles e ser transportado para outra área. Para entrar, suba na parte superior do barril ou tubo e pressione o Botão D para baixo.

Se você puder entrar, seu personagem começará a girar. Se não puder, não se preocupe. Tente achar outro tubo ou barril. No caso do barril, você pode movê-lo com socos. Se entrar, ele o levará para uma área diferente.

No final da maioria das fases, você achará uma porta fechada. O que você usa para abrir a porta? Sim, uma Chave! Muito bem! Agora, a Chave deve estar escondida em algum lugar ao redor. Ela está sempre dentro de um pote azul. Ela pode estar perto da porta, ou talvez tenha que entrar em um tubo ou barril para achá-la. Boa sorte!

## Objetos

A primeira seção descreve objetos que não envolvem ação. Você pode pegar algum ou todos eles em qualquer momento.

Quebre e ganhe o verdadeiro prêmio que está dentro!



Aqui está um Osso para sua coleção. Colecione cinquenta deles e experimente o Estágio de Bonificação de Idéiafix (veja descrição mais adiante)!

Aqui estão mais três Ossos!







Você não pode abrir uma porta fechada sem isso!

Pegue e adicione um jogador extra à sua provisão!



Os seguintes objetos envolvem ação:



Use a Poção Sólida como uma ponte provisória sobre água, lava, ou mesmo sobre um inimigo! Deixe-a cair em seus pés ou atire-a longe de você. Quando o jarro se quebra, a poção tem efeito.

Poção de Fogo ilumina lugares escuros e derrete gelo. Certamente será muito útil em algum ponto!



Asterix não pode quebrar blocos sem a ajuda da Poção Explosiva (Obelix não pode usar esse objeto). Essa poção também pode ser usada para atravessar grandes quantidades de água. Arremesse-a e observe como ela cria uma coluna de água sobre a qual você pode caminhar. Claro, a Poção Explosiva pode também ser usada para explodir inimigos.

Obelix prefere Rochas (Asterix não pode usar esse objeto). As Rochas podem ajudar Obelix a atravessar a água tal qual a Poção Explosiva ajuda Asterix. Novamente, as Rochas são também muito eficientes contra inimigos.



Os objetos seguintes dão pontos de bonificação e/ou energia para seu Indicador de Vida:





Pegue a bolsa de ouro e receba 500 pontos de bonificação!

A Moeda vale 200 pontos!



Aumente um bloco no seu Indicador de Vida e encha o Indicador completamente! Ao pegar esse objeto, se seu indicador já está cheio, você recebe 100 pontos em substituição.

Receba um reforço de metade da capacidade atual de seu Indicador de Vida! Se seu indicador já está cheio, você recebe 100 pontos em substituição.



A carne adiciona um bloco em seu Indicador de Vida. Se seu indicador está cheio ao pegar esse objeto, você recebe 100 pontos.

## Estágio de Bonificação de Idéiafix

Se você tiver apanhado cinquenta Ossos e eliminar a fase que está jogando, a Tela de Seleção de Nível de Idéiafix aparece. Pode-se escolher EASY (Fácil), NORMAL e HARD (Difícil). Uma moldura move-se rapidamente de um nível para outro. Pressione o Botão 1 ou 2 quando a moldura estiver sobre o nível que você quer experimentar. Observe cuidadosamente, porque a moldura é realmente rápida!





A Tela de Jogo aparece em seguida. O Objetivo é conseguir que o cachorro estoure o maior número possível de bolhas antes do tempo se esgotar ou até onde você aguentar. Há três tipos de bolhas – verde, amarela e vermelha. Posicione o cachorro no topo da bolha e faça-o pular para cima e para baixo sobre ela.

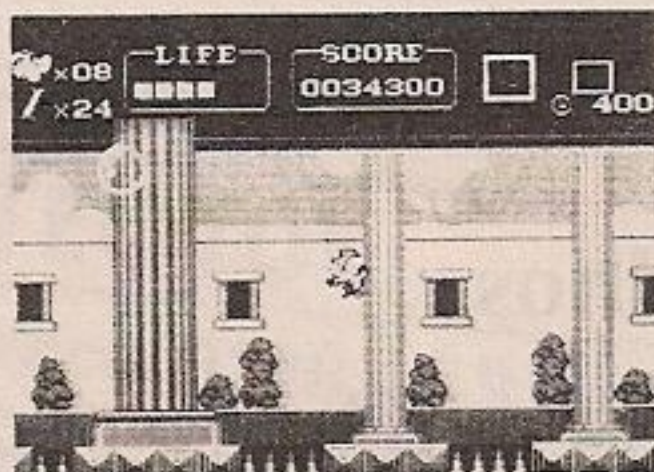
**Verde:** Pule uma vez e a bolha torna-se amarela. Pule novamente e ela torna-se vermelha. Pule uma terceira vez e a bolha estoura (1000 pontos cada).

**Amarela:** Pule uma vez para fazer a bolha tornar-se vermelha, e uma vez mais para estourá-la (300 pontos cada).

**Vermelha:** Um pulo é o suficiente para estourar as vermelhas (100 pontos cada).

Continue estourando bolhas até o tempo se esgotar ou até não conseguir continuar movendo-se para a direita. Cuidado com os espinhos enquanto avança – o cachorrinho tem uma baixa resistência a dor!

**NOTA:** Se você puder estourar todas as bolhas que aparecem, você ganha uma bonificação de 3000 pontos!



## Pontuação

Você ganha pontos por eliminar certos inimigos e por pegar certos objetos. Também, qualquer tempo remanescente após eliminar uma fase é transferido para sua pontuação total a uma taxa de 10 pontos por unidade de tempo. (A coluna das unidades do contador é arredondada antes dos pontos serem somados – se seu contador mostra "247" no final da fase, você ganha 2400 pontos (240 x 10).

Finalmente, você recebe pontos por estourar as bolhas no estágio de bonificação.



## Fim de Jogo/Continuação

Cada personagem começa com três jogadores. Quando eles terminam, o jogo acaba. Você pode continuar a jogar selecionando CONTINUE na Tela de Continuação/Reinício ("CONTINUE/RESTART").

Mova o marcador luminoso usando o Botão D e pressione o Botão 1 ou 2 para confirmar sua seleção. A seleção de RESTART (Reinício) leva você para as telas de abertura e de CONTINUE leva o jogo de volta ao começo da fase ou seção que você estava jogando quando perdeu o último jogador.



**NOTA:** No jogo com 2 Jogadores, se um dos personagens esgota os jogadores, ele não pode continuar até o outro personagem esgotar também sua provisão. O último personagem a morrer tem a opção de continuar jogando ou de recomeçar o jogo.

## Alguns Conselhos...

- Há passagens secretas por todo o terreno. Você pode tropeçar em algumas delas acidentalmente, enquanto procura por outras. Isso também é verdadeiro quando estiver movendo-se embaixo d'água.
- Quando se encontrar em apuros, tente muitas coisas diferentes. Há uma saída para quase todas as situações. Existem algumas armadilhas, no entanto, das quais não é possível escapar!
- O uso habilidoso dos objetos é o único meio que você tem de atravessar certas áreas. Aprenda como usar cada um dos objetos de ação logo no começo do jogo.
- Alguns inimigos são indestrutíveis!



# TEC TOY

## CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.



**TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.**

Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM  
CEP 69090 - Indústria Brasileira.

**CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR**

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038  
TELEFONE: (011) 261-5797



**TEC TOY**

PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS



COMECA O AMAZONAS