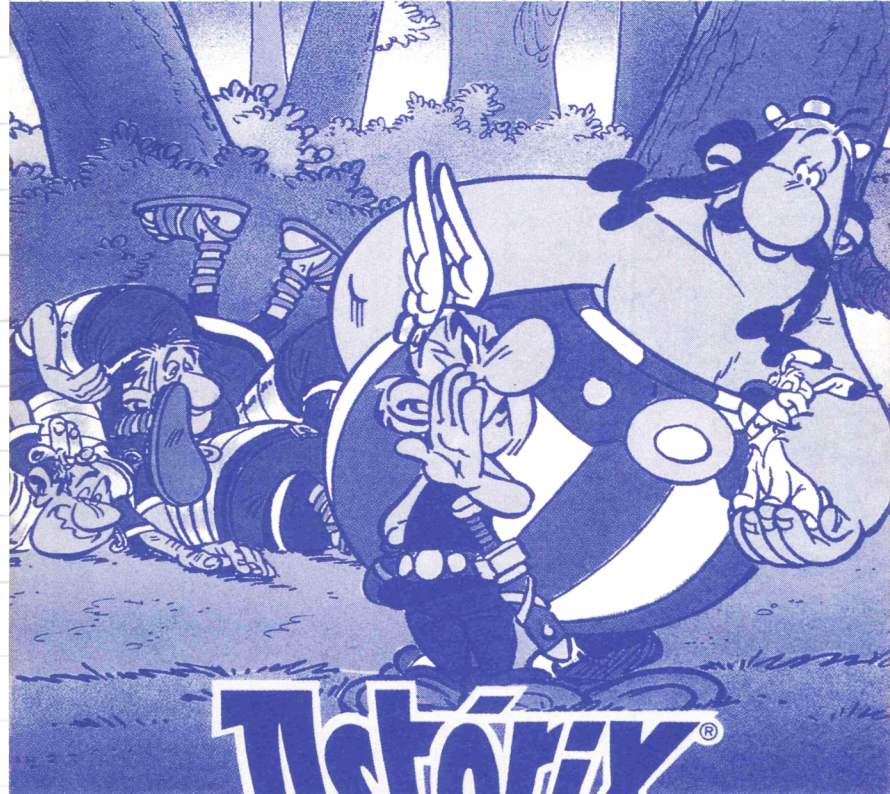


ACTION

SEGA
Master System™



Asterix®

AND THE
SECRET MISSION

© "Este manual é propriedade literária de SEGA ENTREPRISES Limited, e todos os direitos são reservados. Este documento não pode ser copiado, fotocopiado, reproduzido, traduzido ou reduzido a qualquer meio electrónico, na totalidade ou em parte, sem autorização prévia, por escrito, de SEGA ENTREPRISES, Ltd."

DISTRIBUIDOR OFICIAL



ECOFILMES
São João da Madeira

SEGA®

Plays On : Master System, Master System II and Mega Drive/Genesis With Master System/Power Base Converter



ADVERTÊNCIA PARA EPILÉPTICOS

LER ANTES DE UTILIZAR A CONSOLA DE JOGOS SEGA OU DE PERMITIR AOS SEUS FILHOS A SUA UTILIZAÇÃO.

Uma pequena percentagem de indivíduos são particularmente sensíveis ao fenómeno epiléptico quando expostos a determinados padrões de luz ou luzes fortes, tal como a da televisão ou dos jogos de vídeo. Essas pessoas podem não ter um historial médico de epilepsia. Por favor, toma as seguintes precauções para minimizar qualquer risco:

Antes de usar:

- * Se tu ou alguém da tua família alguma vez tiveram epilepsia ou sentiram perda de consciência quando expostos a estímulos luminosos, consulta o teu médico antes de começares a jogar.
- * Senta-te pelo menos a 2,5m do écran de televisão.
- * Se estiveres cansado ou não tiveres dormido o suficiente, descansa e recomeça apenas quando te sentires bem.
- * Certifica-te de que a sala onde estás a jogar está bem iluminada.
- * Usa o jogo numa televisão de pequeno écran (de 35cm ou menos).

Durante o uso:

- * Descansa pelo menos 10 minutos por hora enquanto estás a jogar.
- * Os pais devem vigiar os filhos quando estes estão a jogar vídeojogos. Se tu, sentires alguns dos seguintes sintomas durante o jogo: tonturas, alteração de visão, contracções musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, movimentos involuntários ou convulsões, deves parar **IMEDIATAMENTE** de jogar e consultar o teu médico antes de recomeçares.

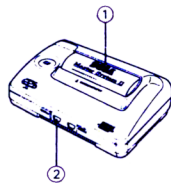
COMEÇAR

- 1 – Prepara a tua Master System como indica no teu manual de Instruções.
- 2 – Certifica-te de que a corrente está desligada. Depois introduz o cartucho na consola.
- 3 – Liga a corrente. Em alguns instantes aparece o écran de apresentação.
- 4 – Se o écran de apresentação não aparecer, desliga a corrente. Certifica-te de que o sistema está correctamente ligado e de que o cartucho foi bem inserido. Depois volta a ligar a corrente.

IMPORTANTE: Certifica-te sempre de que a consola está desligada quando inserires ou removeres o teu cartucho.

NOTA: Este jogo é para um ou dois jogadores.

- 1) Cartucho Sega
- 2) Control Pad 1



UTILIZAÇÃO DO CARTUCHO

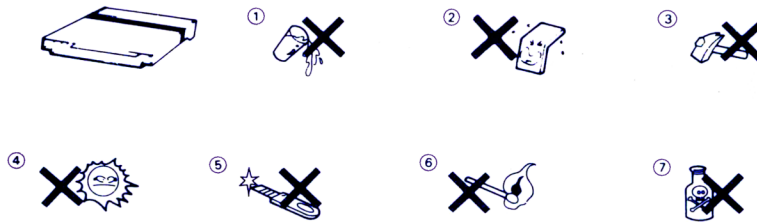
O cartucho foi concebido exclusivamente para a Master System da Sega.

PARA UMA UTILIZAÇÃO ADEQUADA

- 1 Não molhar.
- 2 Não dobrar.
- 3 Não submeter a choques violentos.
- 4 Não expôr ao sol.
- 5 Não danificar.
- 6 Não aproximar de uma fonte de calor.
- 7 Não colocar em contacto com diluente, gasolina, etc.

- * Se o teu cartucho se encontrar molhado, seca-o muito bem antes de voltares a utilizá-lo.
- * Se está sujo, lava-o com muito cuidado com um pano húmido e sabão.
- * Deverás guardá-lo sempre na sua embalagem quando o não utilizares.
- * Se o jogo se prolongar muito, deverás fazer uma pausa.

AVISO: Para proprietários de televisores de projecção. Imagens paradas podem causar danos irreversíveis ao tubo da imagem ou marcar fósforo do Tubo de Raios Catódicos. Evite o uso repetido ou prolongado de jogos de vídeo nos televisores de projecção de grande écran.



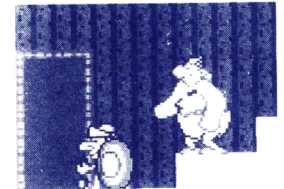
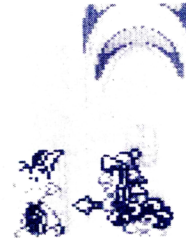
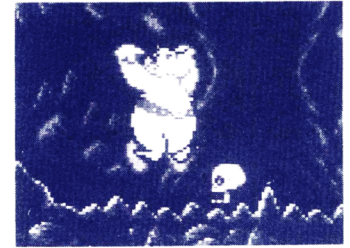
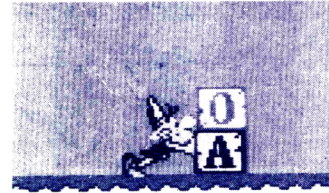
TEM CUIDADO...

- ... alavancas que servem de chaves para abrir novos caminhos.
- ... a última rocha que não quebraste e que pode conter objectos importantes.
- ... a morte que vem de cima, seja um Romano ou uma rocha.
- ... boas superfícies sólidas - mas não por muito tempo.
- ... caminhos onde perdes tempo e que conduzem a objectos de pouco valor.

ASTERIX E A MISSÃO SECRETA

Estamos no ano de 50 B.C. A Gália foi ocupada pelas tropas romanas. No entanto, a chama da resistência mantém-se numa pequena aldeia, Astérix, Obélix e os seus fieis companheiros vivem sob as ordens do chefe Abraracurcix. Eles resistem aos poderosos romanos bebendo a poção mágica preparada pelo Druída Panoramix. Esta poção dá-lhes forças sobre-humanas.

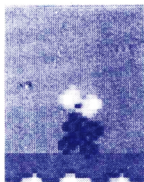
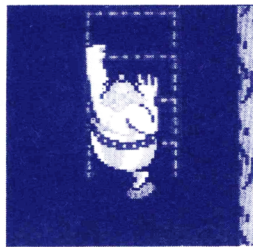
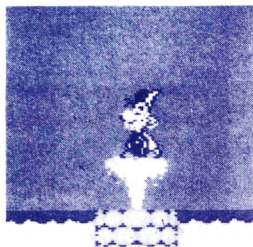
Mas surgiu um problema: há uma gripe na aldeia e a poção esgotou-se. Se César ouve falar disto, ele prepara uma invasão para acabar com a chama dos rebeldes. Panoramix tem de fazer um antídoto, antes que a notícia chegue aos ouvidos de César. Para isso, ele precisa de plantas medicinais de todo o país. Astérix e Obélix são encarregados de as procurar.



Tu terás de procurar 6 ervas mágicas. O terreno é hostil, e os Romanos crueis e desleais. Apenas tu podes salvar a Gália da invasão Romana.

MISSÃO ÀS ERVAS

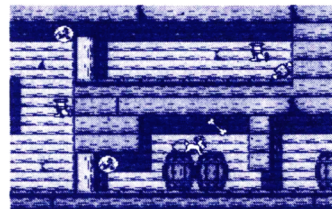
Astérix e Obélix partem cada um por um caminho diferente à procura das ervas raras. Podes escolher qual destas personagens queres ser. Cada um vai enfrentar legiões de romanos em 6 etapas perigosas. Existe uma planta medicinal escondida em cada etapa. A tua missão é encontrar as 6 ervas.



ETAPAS DE BÓNUS

Para além das 6 etapas, existem duas etapas de bónus. Se conseguires chegar a uma, Ideafix, o cão de Obélix, tem um tempo limite para recolher o maior número possível de objectos, para ganhar pontos extra. No entanto, para entrar numa etapa de bónus o teu número de Ossos terá de ser múltiplo de quatro.

Usa o botão D e o botão 2 para deslocar Ideafix pelo écran. Os Ossos valem 50 pontos, as Moedas 100, a Carne 200, os Copos 300 e 1-UP 500. Podes obter 5000 pontos se recolheres todos os objectos.



FIM DO JOGO/CONTINUAÇÃO

Começas o jogo com 3 vidas. Perdes uma vida sempre que o teu medidor de Corações atingir o zero. Quando perderes todas as vidas e o medidor de Corações estiver vazio, aparece o écran de Fim de Jogo.

Aparecem três tipos de pontuações. A Hi-Score é a pontuação mais alta até ao momento, 1P-Score e 2P-Score são a pontuação do jogador 1 e jogador 2, respectivamente. Se estiveres a jogar sózinho, a pontuação do jogador 2 será zero.

Podes escolher continuar e reiniciar o jogo. Se escolheres reiniciar (Restart), voltas ao écran de apresentação. Se seleccionaste Continue, começas o jogo a partir da etapa onde tinhas ficado.

6 ETAPAS ATÉ À SALVAÇÃO

Astérix e Obélix têm itinerários diferentes a seguir, **mas o objectivo é o mesmo**: recolher as 6 ervas medicinais e **salvar a aldeia** da invasão romana.

Astérix			Obélix	
A1	Pradaria		Pradaria	O1
A2	Rio	Seleccionar personagem?	Floresta	O2
		A? O?		
A3	Gruta		Gruta	O3
		A? O?		
A4	Mar Barco 2		F. do mar Barco 1 Mar Barco 2	O4
		A? O?		
A5	Neve Gelo		Deserto 1 Deserto 2 Ruínas	O5
		A? O?		
A6	Templo 1 Templo 2 Templo 3		Templo 1 Templo 2 Templo 3	O6

COMANDOS DO JOGO

Quer sejas Astérix ou Obélix, deverás conhecer as funções dos botões.

1 - Botão Direcional (botão D)

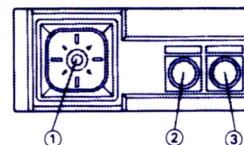
- * Pressiona para deslocar para a esquerda e direita.
- * Pressiona para baixo para agachar.
- * Pressiona para cima para subir escadas, lianas, etc.
- * Pressiona para cima para entrar nas portas.

2 - Botão 1

- * Pressiona para dar murros.
- * Pressiona para passar de um écran para outro, antes do início do jogo ou para fazer selecções nos menus.

3 - Botão 2

- * Pressiona para saltar
- * Pressiona para passar de um écran para outro, antes do início do jogo ou para fazer selecções nos menus.



Astérix e Obélix possuem os seus próprios comandos individuais que permitem aceder a habilidades especiais.

ASTÉRIX

BOTÃO D

- * Pressiona para a esquerda ou direita para empurrar objectos.
- * Pressiona para fazer surf.

BOTÃO 1

- * Mantém pressionado e depois pressiona o botão D para a esquerda ou direita para correr.
- * Pressiona a meio de um salto para dar um muro para baixo.

BOTÃO 2

- * Pressiona a meio de um salto para fazer um duplo salto.
- * Pressiona para saltar para cima de um inimigo e esmagá-lo.

OBÉLIX

BOTÃO D

- * Pressiona para baixo para deslizar pelas encostas e investigar túneis.

BOTÃO 1

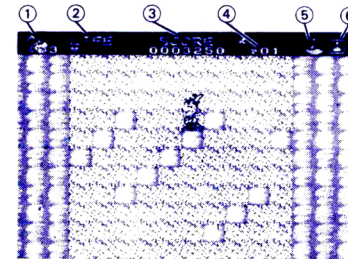
- * Pressiona a meio de um salto para dar um pontapé.

BOTÃO 2

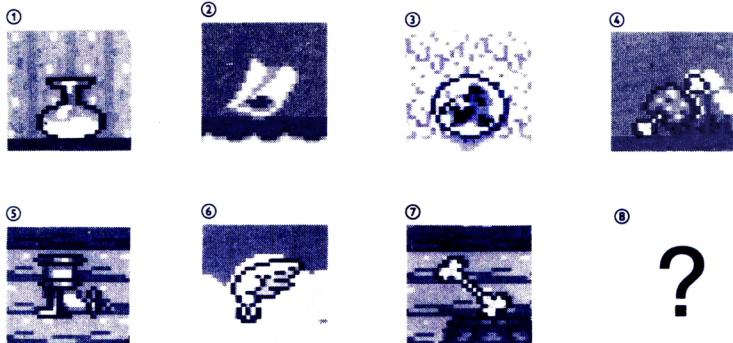
- * Pressiona para bater com a cabeça contra objectos elevados.
- * Pressiona repetidamente para nadar debaixo de água.

SÍMBOLOS DO ÉCRAN

- 1 - Podes ver uma imagem do Astérix ou Obélix, dependendo de quem está em acção, e do número de vidas restantes (começas com 3 vidas).
- 2 - Cada Vida possui 3 corações. Aumenta o teu medidor de Corações, apanhando objectos; este diminui quando sofres danos.
- 3 - Este indicador mostra a pontuação que obtiveste até ao momento.
- 4 - Mostra o número de ossos recolhidos.
- 5 - Este indicador mostra os objectos recolhidos por Astérix, tal como poções ou mapa.
- 6 - Mantém um olho no cronómetro para ver quanto tempo te resta.



- 1 - Poção: dá a Astérix o poder de esmagar rochas durante uma etapa.
- 2 - Mapa: é essencial para Astérix para sair da primeira etapa.
- 3 - Moedas: valem 50 pontos.
- 4 - Carne: adiciona um Coração ao teu medidor de Corações.
- 5 - Copos: restauram o teu medidor de Corações para a máxima capacidade.
- 6 - 1-UP: dá-te mais uma vida.
- 7 - Ossos: valem 50 pontos (consulta também "Etapas de Bónus", pag. 32).
- 8 - Existe um objecto que aumenta a capacidade do teu medidor de Corações. Serás capaz de encontrá-lo quando aparecer?

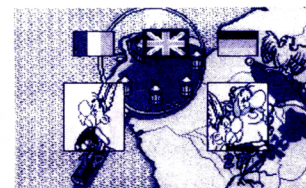


INICIO DO JOGO

Após teres ligado a Master System, aparecerão duas notificações legais depois aparece o écran de apresentação com Astérix e outras personagens. Se esperares alguns segundos, surge uma demonstração do jogo. Para regressar ao écran de apresentação, pressiona o botão 1 ou 2 para passar ao écran de Linguagem e de Selecção de Modo de Jogo.

Primeiro, escolhe entre a língua francesa, inglesa ou alemã, apresentadas pelas bandeiras no topo do écran. Pressiona o botão D para a esquerda ou direita, até destacares a língua e depois pressiona o botão 1 ou 2.

Por debaixo das bandeiras estão duas imagens: uma de Astérix e outra dele com Obélix. Após teres seleccionado a língua, o quadrado de uma das imagens começa a brilhar. Usa o botão D para escolher jogo para 1 ou 2 jogadores. Depois pressiona o botão 1 ou 2 para introduzir a tua selecção.



SÓZINHO OU ACOMPANHADO

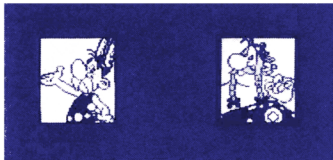
Após teres escolhido a linguagem e o modo de jogo, aparece o écran de Selecção de Personagem. Para o jogo de 1 jogador, este écran permite-te escolher a personagem que queres ser. Para o jogo de 2 jogadores, podes escolher qual dos dois (Astérix ou Obélix) jogará em primeiro lugar. Pressiona o botão D para a esquerda ou direita até destacares o quadrado da tua personagem, depois pressiona o botão 1 ou 2 para começar.

No jogo para 1 jogador, quando completares uma etapa com êxito, podes trocar as personagens.

No jogo para 2 jogadores, sempre que Astérix ou Obélix perdem uma vida, será a vez da outra personagem jogar. De facto, estás a seguir o progresso das duas personagens em paralelo.

Após teres seleccionado o jogo para 1 ou 2 jogadores, verás uma pequena paródia com Panoramix, Astérix e Obélix. Observa ou pressiona o botão 1 ou 2 para começar a jogar.

Nota: Mesmo num jogo para 2 jogadores, só é usado um control pad.



RECOLHER PONTOS E COMER OBJECTOS

No teu caminho, ganhas pontos destruindo inimigos, completando etapas dentro do tempo limite e recolhendo certos objectos.

Ao longo do teu percurso, encontrarás potes contendo objectos. Parte-os e retira os objectos que contêm. Outros objectos estão escondidos nas rochas.

