



ASTERIX

Konami (1992)



document par Asthalis



asthalis.fr
asthalis@free.fr

SOMMAIRE

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT	2
En bref.....	2
Conditions d'utilisation.....	2
2. ENVIRONNEMENT DU JEU	3
Cadre général.....	3
Architecture.....	3
Vie, énergie et temps.....	3
Archivage du score.....	4
3. COMMANDES ET ACTIONS DE BASE	5
Interface de MAME.....	5
Déplacements et sauts.....	5
Attaque.....	5



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce document s'adresse en priorité aux amateurs de **jeux d'arcade** qui utilisent l'émulateur **MAME** mais ne connaissent pas encore le jeu **Astérix**. Son but est de décrire brièvement le jeu pour faciliter sa prise en main par un joueur débutant.

Sa dernière version est disponible à partir du lien suivant :

[JEUX D'ARCADE / ASTERIX / DOCUMENTS](#)

N.B. :

L'icône du jeu (à gauche dans l'en-tête de chaque page) est un autre lien cliquable vers cette page.

Les 2 flèches cliquables (à droite dans l'en-tête de chaque page) permettent de rejoindre respectivement le sommaire et la fin du document.

Conditions d'utilisation

Ce document peut être copié et diffusé sous sa forme première. Toute autre utilisation est à la discrétion de l'auteur.



2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

Astérix est un jeu de combat tiré de la célèbre bande dessinée de Goscinny et Uderzo et peut se jouer à 2 joueurs en équipe. Chaque joueur est représenté par un héros (Astérix ou Obélix, au choix) dont la mission est de repousser les forces romaines et autres ennemis.



Architecture

Astérix comporte plusieurs niveaux se déroulant dans des lieux divers, chacun étant découpé en plusieurs secteurs.

Chaque niveau est précédé d'une courte introduction et se termine par un duel face à un "boss" qu'il faut éliminer pour passer au niveau suivant.



Vie, énergie et temps

Chaque joueur commence sa partie avec 3 vies. Le nombre de vies restantes est indiqué au sommet de l'écran par le nombre de casques correspondant à son personnage.

La vitalité de son personnage est symbolisée par une barre d'énergie au sommet de l'écran. Le joueur perd de l'énergie s'il est blessé par un ennemi ou s'il chute dans certaines parties du décor. Si cette énergie tombe à zéro, le joueur perd une vie.

Le joueur peut regagner de l'énergie en mangeant de la nourriture (fruits, sangliers, etc.). Dans certains secteurs du jeu, le chien Idéfix (annoncé par le druide Panoramic) apporte de la potion magique. Si un joueur la ramasse, son personnage retrouve toute son énergie, élimine tous les ennemis à l'écran et est invulnérable pendant quelques secondes.

Si le joueur met trop de temps pour avancer, il est attaqué par des notes chantées par Assurancetourix, le barde du village.





Archivage du score

Si le score final d'un joueur est suffisant pour être classé parmi les 10 meilleurs du jeu, il est retenu dans le tableau des scores et le joueur peut entrer son nom (3 caractères).

Le tableau des scores inclut également un symbole ou une lettre correspondant au personnage choisi (Asterix ou Obélix).





3. COMMANDES ET ACTIONS DE BASE

Interface de MAME

Dans Astérix, chaque joueur dispose d'un contrôleur à 8 directions (par défaut, les touches fléchées du clavier et leurs combinaisons pour le joueur 1) et de 2 boutons :

- **attaque** (bouton 1, **Ctrl** par défaut pour le joueur 1)
- **saut** (bouton 2, **Alt** par défaut pour le joueur 1)



Déplacements et sauts

Chaque joueur utilise son contrôleur pour diriger son personnage dans n'importe quelle direction. Le personnage est tourné du côté vers lequel il se déplace.

En répétant rapidement la direction gauche ou droite, le personnage se met à courir.

Le bouton **saut** permet de franchir certains obstacles et d'éviter certaines attaques, en combinaison avec les déplacements du personnage.



Attaque

Chaque personnage peut attaquer un ennemi devant lui en utilisant le bouton **attaque**. Seuls les ennemis se trouvant à la même hauteur que lui peuvent l'attaquer.

Plusieurs possibilités d'attaque sont possibles selon le personnage (ennemi debout, à terre, utilisation du menhir pour Obélix, etc.) ou en combinant les boutons **attaque** et **saut**.

Les différentes attaques possibles de chaque personnage sont illustrées en détail au cours du mode démonstration du jeu.

