

# Asterix & Obelix XXL

## PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Asterix & Obelix XXL**

**autor: Artur „Roland” Dąbrowski**

**GRYOnline.pl**

**Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.**

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

## SPIS TREŚCI

<b>Wstępniak</b>	<b>3</b>
<b>Garść porad</b>	<b>4</b>
<b>Opis przejścia</b>	<b>7</b>
<b>Galia - Etap 1</b>	<b>7</b>
<b>Galia - Etap 2</b>	<b>10</b>
<b>Normandia - Etap 1</b>	<b>12</b>
<b>Normandia - Etap 2</b>	<b>15</b>
<b>Normandia - Etap 3</b>	<b>18</b>
<b>Normandia - Etap 4</b>	<b>20</b>
<b>Normandia - Etap 5</b>	<b>24</b>
<b>Normandia - Etap 6</b>	<b>28</b>
<b>Grecja - Etap 1</b>	<b>29</b>
<b>Grecja - Etap 2</b>	<b>32</b>
<b>Grecja - Etap 3</b>	<b>34</b>
<b>Grecja - Etap 4</b>	<b>37</b>
<b>Grecja - Etap 5</b>	<b>40</b>
<b>Helwetia - Etap 1</b>	<b>44</b>
<b>Helwetia - Etap 2</b>	<b>47</b>
<b>Helwetia - Etap 3</b>	<b>50</b>
<b>Helwetia - Etap 4</b>	<b>53</b>
<b>Helwetia - Etap 5</b>	<b>54</b>
<b>Helwetia - Etap 6</b>	<b>57</b>
<b>Egipt - Etap 1</b>	<b>59</b>
<b>Egipt - Etap 2</b>	<b>61</b>
<b>Egipt - Etap 3</b>	<b>64</b>
<b>Egipt - Etap 4</b>	<b>66</b>
<b>Egipt - Etap 5</b>	<b>70</b>
<b>Egipt - Etap 6</b>	<b>72</b>
<b>Rzym - Etap 1</b>	<b>74</b>
<b>Rzym - Etap 2</b>	<b>77</b>

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.  
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.  
[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)



### Wstępniak

*Asterix & Obelix XXL* to gra zręcznościowa, która przenosi nas do galijskiej wioski z czasów przed narodzeniem Chrystusa, kiedy to nad Europą panuje bezwzględny Juliusz Cezar. W tejże wiosce mieszka trójka komiksowych bohaterów - Asteriks, Obeliks i wierny jak... pies Idefiks. Podróżujemy z nimi przez Normandię, Grecję, Szwajcarię i Egipt, któredy trafiamy do samego Rzymu.

Poniższy poradnik zawiera garść rad na dobry początek oraz opis przejścia gry. Wprawdzie jest ona łatwa, można powiedzieć, że dziecinna, ale i najlepszym może się przydarzyć problem ze znalezieniem odpowiedniej drogi. Wtenczas pomoże im solucja.

Zapraszam,

**Artur „Roland” Dąbrowski**



#### Garść porad

Oto kilka rad na dobry początek:

- **Sprawdzaj każdą lokację dokładnie**, jeśli zależy Ci na zebraniu dużej liczby rzymskich hełmów i znalezieniu złotych laurów, które Cezar porzucił po wszystkich etapach. Za zdobyte hełmy kupujemy zabawne rysunki.



- **Nie daj się otoczyć w czasie walki.** Nie ma nic gorszego niż otaczający nas zewsząd legionieści, starający się wepchnąć swoje ostrza... gdzieś tam.



- **Obserwuj głowy przeciwników**, wszak pojawiają się obok nich oznaczenia pokazujące, jak bliski uderzenia nas jest dany wróg. Kiedy widzimy kolor pomarańczowy, spokojnie odsuwamy się na bok. Gdy zauważymy barwę czerwoną, ruszamy prędko cztery litery, bo to ostatnia chwila na uniknięcie ciosu.



- **Bacz na łuczników.** Właśnie tych przeciwników eliminujemy jako pierwszych. Gdy łucznik rozpocznie swoją serię strzałów, prawdopodobnie stracimy znaczną część życia (chyba że sprawnie unikniemy grotów).



- **Wykorzystaj swoich kompanów.** Za pomocą ustalonych klawiszy wysyłamy do boju Obeliksa bądź Idefiksa. Pierwszy chwyta wybranego legionistę i rzuca nim w powietrze (uderzamy go w odpowiednim momencie, by poleciał na inną planetę), a drugi gryzie w tyłek i zmusza do upuszczenia broni.



- **Szukaj magicznych napojów.** Dają one Asteriksowi niespożyte siły, które znacznie ułatwiają walkę z Rzymianami, a także bieganie i skakanie.



- **Nie przeocz śpiących druidów!** Każdy z nich pozwala nam zapisać stan gry. Przypominam, że nie da się tutaj wykonać save'a w dowolnym momencie, toteż druidzi są postaciami na wagę złota.



- **Sklepiki w drewnianych walizkach.** Przy tych kramikach możemy zakupić dodatkową tarczę życia czy kombosy. Jeśli czegoś takiego właśnie potrzebujemy, patrzymy pod nogi.



## Opis przejścia

## G a l i a - E t a p 1



Rozpoczynamy jako Asteriks. Biegniemy przed siebie, aby po chwili spotkać rzymskiego szpiega, który postanawia nam pomagać, gdyż obraził się na swojego pracodawcę. Prosi nas o zebranie 30 hełmów rzymskich legionistów, którzy w chwili obecnej plądrują galijską wioskę. Już na schodach tuż przy wejściu do wioski znajdujemy sporo sztuk, trochę rozmieszczono także w pobliskiej chacie i przy wodospadzie. Pozostałe hełmy zbieramy, rozprawiając się z żołnierzami.



Gdy zbieramy odpowiednią ilość, podchodzimy do szpiega stojącego przy kamiennym bloku. Po pogawędce z nim popychamy blok i przeskakujemy na drugą stronę ogrodzenia. Tu czeka już na nas rzymski legion. Eliminujemy wszystkich żołnierzy i zbieramy rzeczy z otaczających nas skrzyń.