

Ein Produkt von



<http://www.egmont.de>

EGMONT INTERACTIVE GmbH
Im Riedenberg 54
70771 Leinfelden-Echterdingen

© 1997 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ / GOSCINNY-UDERZO
LIZENZ DURCH AGENTUR FUCHS, STUTTGART





INHALTSVERZEICHNIS

- | | |
|--|--------------------------------------|
| 1 Systemanforderungen | b) Spielvorbereitung |
| 2 Installation und Programmstart | 5.2 Die Spiele: |
| 3 Einführung | • Wildschweinjagd |
| 4 Das Hauptmenü | • Piraten-Quiz |
| 4.1 Das Abenteuer | • Galeeren-Versenken |
| 4.2 Das Spielgeschehen | • Numerobis Haus |
| 4.3 Das Große Asterix-Lexikon | • Blockadebrecher |
| 4.4 Symbole & Einstellungen | • Glücksfaß-Spiel |
| 5 Jetzt geht's loooohooooos! | 6 Vielen Dank an die Hauptdarsteller |
| 5.1 Der interaktive Comic | 7 Kundendienst/Hotline |
| a) Den Comic lesen und
das Lexikon benutzen | 8 Garantie |

1 SYSTEMANFORDERUNGEN

Um Asterix und Obelix Die Suche nach dem Schwarzen Gold spielen zu können, brauchen Sie einen IBM-kompatiblen PC mit folgender Konfiguration:

- CDLXXXVI / LXVI (486/66 oder schneller)
- 8 MB RAM
- 1 MB frei auf der Festplatte
- Double-Speed-Laufwerk
- Soundkarte
- Maus computerus (Maus)
- VGA, min. 256 Farben
- Windows (3.1 oder höher oder Windows 95)

2 DIE GALLISCHE ART DER INSTALLATION (Die einzig wahre ...)

Installation unter Windows 3.1 oder höher:

1. Schalten Sie Ihren Rechner ein und starten Sie Windows.
2. Legen Sie die CD-ROM in das CD-Laufwerk.
3. Gehen Sie in die „Hauptgruppe“, und starten Sie den „Dateimanager“. Wählen Sie dann „Ausführen“.
4. Geben Sie im Dialogfester „Ausführen“ den Buchstaben Ihres CD-Laufwerks, gefolgt von \SETUP ein und klicken Sie auf „OK“. Wenn Ihr CD-ROM-Laufwerk etwa die Kennung „D“ hat, geben Sie folgendes ein: D:\SETUP.
5. Folgen Sie nun den Anweisungen auf dem Bildschirm.

BITTE BEACHTEN SIE: Wenn Sie Windows 3.11 verwenden, müssen die folgenden Anwendungen auf Ihrem Rechner installiert sein:

- WinG
- Win32a
- Video for Windows

Diese Anwendungen sind auf der Asterix-CD-ROM enthalten und werden beim Setup standardmäßig auf Ihre Festplatte übertragen, wenn Sie die Übertragungsoption nicht ausdrücklich abschalten. Wir empfehlen Ihnen DRINGEND, die Anwendungen zu installieren,

da Asterix und Obelix Die Suche nach dem schwarzen Gold ohne sie möglicherweise nicht richtig funktioniert.

Programmstart unter Windows 3.1 oder höher:

1. Schalten Sie Ihren Rechner ein und starten Sie Windows.
2. Legen Sie die Asterix-CD-ROM in das CD-Laufwerk.
3. Doppelklicken Sie im Programmanager auf das Asterix-Icon in der Egmont-Programmgruppe. Jetzt wird Asterix und Obelix Die Suche nach dem schwarzen Gold geladen.

Installation unter Windows 95:

Das Programm unterstützt AutoInstall, daher müßte die Installation automatisch beginnen, wenn Sie die CD-ROM in das CD-Laufwerk legen. Sollten Sie die Installation lieber manuell vornehmen, gehen Sie bitte wie folgt vor:

1. Klicken Sie in der Aufgabenleiste auf die Starttaste und wählen Sie im Menü die Option „Ausführen“.
2. Geben Sie im Dialogfester „Ausführen“ den Buchstaben Ihres CD-Laufwerks, gefolgt von \SETUP ein und klicken Sie auf „OK“. Wenn Ihr CD-ROM-Laufwerk etwa die Kennung „D:“ hat, geben Sie folgendes ein: D:\SETUP.
3. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

BITTE BEACHTEN SIE: Wenn Sie Windows 95 verwenden, muß folgende Anwendung auf Ihrem rechner installiert sein:

- WinG

Programmstart unter Windows 95

Die CD-ROM enthält AutoPlay, damit Sie das Programm nicht eigens aufrufen müssen. Legen Sie einfach die Asterix-CD ein, warten Sie eine Sekunde, und schon erscheint der Ladebildschirm. Wenn Sie Asterix und Obelix Die Suche nach dem schwarzen Gold lieber manuell aufrufen möchten, klicken Sie auf die Starttaste der Aufgabenleiste, wählen Sie „Programme“, dann „Egmont“ und im Menü dann „Asterix“.

3 EINFÜHRUNG

Wir befinden uns im Jahre 50 v. Chr. Ganz Gallien ist von den Römern besetzt ... Ganz Gallien? Nein! Ein von unbeugsamen Galliern bevölkertes Dorf hört nicht auf, dem Eindringling Widerstand zu leisten. Und das Leben ist nicht leicht für die römischen Legionäre, die als Besatzung in den befestigten Anlagen Babaorum, Aquarium, Laudanum und Kleinbonum liegen ...

Dieser wohl weltberühmte Prologix darf in keinem Asterix-Comic fehlen (und natürlich auch nicht bei Asterix Eroberung der CD-ROM-Welt. „Asterix und Obelix – Die Suche nach dem schwarzen Gold“ basiert auf dem 26. Band der unsterblichen Comic-Reihe, der im Original den Titel „Die Odyssee“ trägt.

Asterix, Obelix und Mixlingshündchen Idefix begeben sich auf die Reise in der damals bekannten alten Welt. Viele Abenteuer, Gefahren und lustige Dinge ereignen sich während ihrer Reise, auf die sie die Suche nach dem sagenhaften Steinöl rund um das Mittelmeer führt.

Und im Spiel finden Sie gleich drei Wünsche in einem erfüllt! Sie erleben den Comic hautnah, schlagen im gallisch-römischen Lexikon nach und beteiligen sich an sechs lustigen, kniffligen, Spielen, die die Herzen der Fans von Asterix und seinen Freunden höher schlagen lassen.

Nur noch einen Schluck aus dem Zaubertrank-Fläschchen von Miraculix und ab geht's, mitten ins Geschehen! Zu Beginn blasen wir ein Halalix zur Jagd im Wald mit dem Hinkelstein-Träger. Obelix liebt eben sein frisches Wildbret – gegrilltes Wildschwein. In späteren Abschnitten beteiligen Sie sich am Piraten-Quiz, mischen beim witzigen Galeeren versenken mit, knacken den Römerring bei Tyrus oder erkunden das merkwürdige Haus des genial-verrückten Numerobis, der im Dienste der Pharaonix Kleptomanpetra ... oder Kleopatra? steht ... Verzeihung, Numerobis' Verrücktheit färbt eben ein wenig ab ... Zu guter Letzt treffen Sie noch einmal den Piratenkapitän, der versucht, Sie beim Hütchen-Glücksfaß-Spiel über den Tisch zu ziehen. Aber das lassen Sie als pffiffiger Gallier natürlich nicht zu ...

Nun viel Spaß mit den Comic-Abenteuern unserer Freunde und bei den Spielen. Und über den Hypertext haben Sie sofortigen Zugang zum Lexikon, das eine umfassende Begriffssammlung aus der Welt von Asterix & Co. enthält.

4 DAS HAUPTMENÜ

Das Hauptmenü hat nix mit Obelix geliebter Schweinshaxe zu tun. Es handelt sich um das Anfangsbild, in dem Sie **folgendes anwählen und benutzen können**:

4.1 DAS ABENTEUER



Ganz links im Bild finden Sie die Wahlmöglichkeit „DAS ABENTEUER“. Mit Klick der linken Maustaste werden Sie in die bunte Welt des Comics „Die Odyssee“ entführt. Zusammen mit Asterix und seinen Freunden erleben Sie die spannende Geschichte „Die Suche nach dem schwarzen Gold“ in gewohnter Bild- und dazu Tonqualität. Sie erleben nacheinander alle Stationen der Reise, also die Spiele, zwischen denen der Comic weiter erzählt wird.



4.2 DAS SPIELGESCHEHEN

Genau in der Bildmitte finden Sie den Menüpunkt „**DIE SPIELE**“. Per Mausklick (linke Taste) gelangen Sie in ein weiteres Menü, das Ihnen ermöglicht, jede der sechs verschiedenen Aufgaben einzeln anzuwählen und sie zu üben, bevor es im Abenteuer um Ruhm und Punkte geht.



4.3 DAS GROSSE ASTERIX-LEXIKON

Rechts erkennen wir das Feld „**DAS GROSSE ASTERIX-LEXIKON**“. Hier werden Sie, nachdem es mit der linken Maustaste aktiviert wurde, viele Begriffe aus dem Comic, Orte, Helden, Freunde und Gegner, Daten, Sprichwörter und dergleichen mehr aus der Welt von Asterix finden. Das umfangreiche Werk liefert genaue Erklärungen zu Asterix-spezifischen, wie auch historischen Fragen und Begriffen. Und: Das nicht nur textlich, sondern auch mit Sprachausgabe und Videoszenen.



4.4 SYMBOLE UND EINSTELLUNGEN

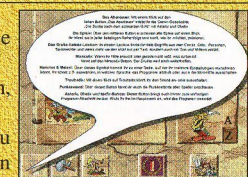
Unter den drei oben beschriebenen Kapiteln sind fünf Symbole angeordnet, die folgende Funktionen haben:

a) **Miraculix:** Wenn Sie nicht weiterkommen und Hilfe benötigen, klicken Sie auf den Druiden. Er wird weiterhelfen.

b) **Hammer & Meißel:** Über dieses Symbol gelangen Sie zu einer Seite, auf der Sie verschiedene Einstellungen vornehmen können. Sie können z. B. die Mini-Hilfe aktivieren, den Sound ein-



oder ausschalten, die Spielwelt besuchen, die Seite umblättern, u.v.a.m. Wer mag, wählt anstelle von Deutsch Englisch oder Französisch als Bildschirmsprache; dann erscheinen die Comictexte in der jeweiligen Sprache!



- c) **Troubadix:** Mit einem Klick auf Troubadix wird der Sound ein- oder ausgeschaltet.
- d) **Punkttestand:** Mit diesem Symbol rufen Sie den aktuellen Punkttestand aller Spieler auf.
- e) **Asterix-Obelix-Idefix-Symbol:** Wenn Sie hier linksklicken, werden Sie zum jeweils vorigen Programmabschnitt zurückgebracht. Im Hauptmenü können Sie damit das Spiel beenden.

5 JETZT GEHT'S LOOOOHOOOOS!

5.1 DER INTERAKTIVE COMIC

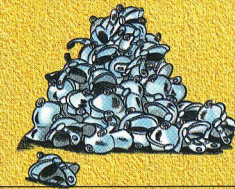
a) Den Comic lesen und das Lexikon benutzen:



Wenn Sie übrigens mit der rechten Maustaste auf eine Comic-Sprechblase klicken, erscheint ein Pop-Up-Menü. Fahren Sie mit der Maus daran hoch bzw. hinunter, um den Vorleser in der Sprache Ihrer Wahl (Englisch, Französisch oder Deutsch) zu hören. Die Texte in den Sprechblasen bleiben dabei unverändert in der von Ihnen gewählten Sprache. Während der abenteuerlichen Reise quer durch die damals bekannte Welt steht zu jeder Zeit ein sogenannter Hypertext zur Verfügung, ein verknüpftes lexikalisches Werk, mit dem Sie nicht nur mehr über Asterix erfahren, sondern auch einiges historisches Wissen erlangen können.

Das Lexikon im Comic und das Lexikon als Gesamtwerk:

Hypertext: Um den Comic noch abwechslungsreicher zu gestalten, ist er direkt mit dem Lexikon verknüpft. Stößt man auf ein farbig unterlegtes Wort, einen Begriff oder ein geflügeltes Wort, das oder den man nicht kennt, klickt man es (oder ihn) an und landet direkt



auf der entsprechenden Lexikonseite. Von dort führt das Asterix & Obelix-Symbol wieder auf die Comic-Seite zurück.

Lesezeichen: Wenn Sie mitten im Comic mit dem Lesen aufhören, setzt das System dort ein Lesezeichen. Beim nächsten Aufrufen des Comics geht die Geschichte genau auf dieser Seite weiter.

Sprechblasen: Wenn Sie sich einen Text nochmals anhören möchten, klicken Sie mit der linken Maustaste den Text einer Sprechblase an.

Miraculix: Klickt man auf das Miraculix-Symbol, erscheint diese Hilfeseite.

Hammer & Meißel: Über dieses Symbol gelangen Sie zu einer Seite, auf der Sie verschiedene Einstellungen vornehmen können.

Troubadix: Mit einem Klick auf Troubadix wird der Sound an- oder ausgeschaltet.

Hinkelsteine: Sie blättern eine Seite vor, indem Sie auf den Hinkelstein klicken, der nach rechts zeigt. Eine Seite gelangen Sie mit Klick auf den Hinkelstein, der nach links weist.

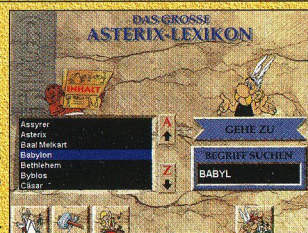
Asterix, Obelix, Idefix: Dieses Symbol bringt Sie zum vorigen Abschnitt zurück.

Spielerkarte: Auf dieser Seite sind alle Spiele aufgelistet. Man kann sie in einer beliebigen Reihenfolge und so oft, wie man mag, durchspielen. Allerdings werden die Punkte nicht in der Bestenliste erscheinen. Hier können Sie die Spiele also in aller Ruhe üben. Im Comic-Abenteuer dagegen wird es ernst. Dort werden alle Punkte in die Bestenliste aufgenommen. Also, wählen Sie sich auf dieser Seite einfach eines der Spiele aus und üben Sie...



Das Lexikon (Hauptmenü)

Auswahlliste: Sie haben mehrere Möglichkeiten, um einen Begriff mit seiner Erklärung auszuwählen. Durchsuchen Sie die Wörterliste mit den Auf- und Abpfeilen, und klicken Sie einen Begriff an. Die Erklärung zum Wort erscheint, wenn man ihn entweder doppelklickt (zweimal in rascher Folge darauf klickt), auf das Symbol „Gehe Zu“ klickt oder die Eingabetaste drückt. Sie können einen Suchbegriff auch über die Tastatur eingeben. Ist er im Lexikon vorhanden, wird er in der Liste angezeigt.



Miraculix: Der Helfer in der Not (s. o.!).

Hammer & Meißel: Über dieses Symbol gelangen Sie zur Einstellungs-Seite (s. o.!).

Troubadix: Sprache & Sound an oder aus (s. o.!).

Asterix, Obelix, Idefix: Das Symbol, das uns zum vorigen Programm-Abschnitt zurückbringt (s. o.!).

Lexikon (Begriffserklärungen):

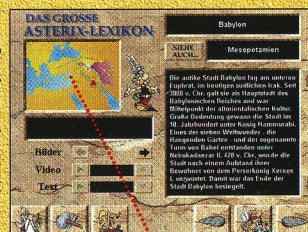
Bild: Links oben wird entweder ein Bild oder Video zum aktuellen Begriff angezeigt. Klickt man auf das Motiv, so sieht man es in voller Bildschirmgröße. Wird das das Vollbild erneut angeklickt, kehrt es zur Ausgangsgröße zurück.

Überschrifts-Anzeige: Hier wird die Überschrift zum aktuellen Bild angezeigt.

Bild-, Video- und Text-Symbole: Über die Bilder-, Video- und Texttasten kann man sich den Text vorlesen lassen und dazu Bilder oder Videos anschauen.

Aktueller Begriff: Hier wird der aktuelle Begriff angezeigt.

„Siehe auch“-Symbol: Wenn Ihr Wissensdurst noch nicht gestillt



ist, können Sie über die Funktion „Siehe auch ...“ weitere, detailliertere Informationen abrufen, die mit dem aktuellen Begriff zusammenhängen.

Auf- und Ab-Pfeile: Mit diesen Pfeilen blättern Sie durch den Text.

Miraculix: Der Druide und Helfer in allen Lebenslagen (s. o.!).

Troubadix: Mit einem Klick sind Ton & Sprache weg (s. o.!).

Asterix, Obelix, Idefix: Zurück im Text (s. o.!).

Hinkelsteine: Sie blättern einen Begriff vor, indem Sie auf den Hinkelstein klicken, der nach rechts zeigt. Einen Begriff zurück kommt man über den Hinkelstein, der nach links weist.

b) Spielvorbereitung

Einstellungen

Hier werden die Grundeinstellungen zum Spiel vorgenommen.

Mini-Hilfe: Ist diese aktiviert und führen Sie die Maus auf ein Objekt, wird es in einer kleinen Sprechblase erklärt.

Button-Sound: Hier bestimmen Sie, ob Sie beim Anklicken das Umblättern der Seite akustisch wahrnehmen möchten oder nicht.

Weiterlesen: Soll der Comic am Ende einer Seite automatisch umgeblättert und weiter vorgelesen werden, wählen Sie „Weiterlesen“ ein.

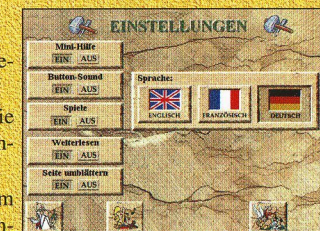
Spiele: Hier bestimmen Sie, ob im Comic-Abenteuer Spiele stattfinden sollen.

Seite umblättern: Ob die Seiten sichtbar umgeblättert werden oder nicht, stellt man unter „Seite umblättern“ ein.

Miraculix: Wenn Sie Hilfe benötigen, steht der kluge Druide Ihnen mit Rat zur Seite.

Troubadix: Mit einem Klix werden Sound & Sprachausgabe ein- oder ausgeschaltet.

Asterix, Obelix, Idefix: Wer darauf klickt, kommt zum vorigen Programmabschnitt zurück. Und: Alle Einstellungen können jederzeit wieder geändert werden.



Spieler-Verwaltung:

Hier finden wir folgende Punkte:

Spiele-Liste: Hier haben Sie jederzeit den Überblick darüber, was alles im Comic-Abenteuer passiert ist. Außerdem werden zu jedem gesicherten Spielstand das Datum, die zuletzt angeschene Seite und die erfolgreich erworbenen Vorräte an Waren, Wildschweinen, Zaubetränken und Gold angezeigt. Wenn Sie ein gesichertes Spiel fortsetzen möchten, klicken Sie es einfach an.



Gesichertes Spiel	Datum	Seitenzahl	Waren	Wildschwein	Zauberspruch	Gold
	05.08.97	1	10			
	05.08.97	1	10			

3 Waren = 1 Gold
3 Wildschwein = 1 Gold
10 Zauberspruch = 1 Gold

Aktuelles Spiel: Hier wird das momentan angewählte Spiel mit allen Punkten angezeigt.

Neues Spiel: Spricht für sich selbst: Namen eingeben, Schwierigkeitsgrad wählen – los gehts!

Spiel löschen: Sie möchten einen Spielstand loswerden? Kein Problem: Zu löschenden Spielstand anklicken und die Löschaste betätigen.

Miraculix: Hilft Ihnen immer (siehe oben!).

Troubadix: Schaltet Sound und Sprache an oder aus (siehe oben!).

Asterix, Obelix, Idefix: ... bringen Sie um einen Abschnitt zurück (siehe oben!).

Hammer & Meißel: Mit diesem Symbol gelangen Sie zu einem Menü, in dem Sie neue Einstellungen vornehmen können.

5.2 DIE SPIELE

WILDSCHWEINJAGD (oder: Halalix, Obelix!)

Hier geht es darum, möglichst viele Wildschweine mit kleinen Hinkelsteinen abzuschießen. Der Vorrat an Hinkelsteinen ist zwar unbegrenzt; trotzdem ist es nicht so einfach, die Wildschweine zu treffen, weil sie Geschwindigkeit und Richtung wechseln können. Also, Augen auf und Waidmannsheil!

Rechte Maustaste: Mit der rechten Maustaste bewegen Sie Obelix nach links oder rechts. Danach wird das Ziel mit dem Fadenkreuz angepeilt. Haben Sie es im Visier, kommt die linke Maustaste zum Einsatz:

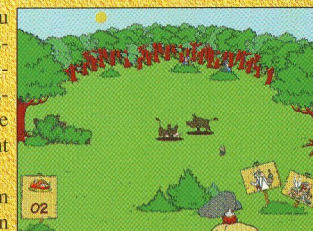
Linke Maustaste: Man benutzt sie, um einen Stein zu schleudern. Dabei gilt: Je länger Sie die linke Maustaste gedrückt halten, desto weiter spannen Sie die Schleuder (oben links zu sehen). Sobald Sie die Maustaste loslassen, fliegt der Stein entsprechend weit in die angepeilte Richtung. Aber Achtung! Die Schweine warten nicht seelenruhig, bis sie abgeschossen werden.

Beute: Jedes erbeutete Wildschwein wird dem Proviantvorrat gutgeschrieben und erscheint links unten auf dem Zähler.

Zeitbegrenzung: Selbst Obelix verliert irgendwann die Lust am Wildschweinjagen. Während der Jagd wandert die Sonne von links nach rechts über den Horizont. Hat sie den rechten Rand erreicht, ist die Jagd für dieses Mal beendet!

Miraculix: Wenn Sie auf das Miraculix-Symbol klicken, erscheint die Hilfeseite.

Asterix, Obelix, Idefix: Hiermit beenden Sie das Spiel.

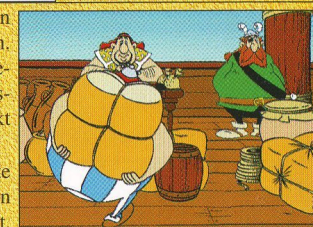


PIRATEN-QUIZ (oder: Gewinn bei Dieter Thomas Hix)

Obelix: Jedes Paket, das Obelix anschleppt, können Sie gegen einen Goldsack von den Piraten eintauschen. Dazu müssen Sie die dazugehörige Frage richtig beantworten. Drei Möglichkeiten stehen jeweils zur Auswahl. Wer glaubt, die richtige Antwort zu kennen, klickt sie einfach mit der Maus an.

Lexikonhilfe: Bei manchen Fragen wird die Taste „Lexikonhilfe“ am unteren Bildschirmrand aktiv. Wenn Sie einmal nicht wissen, welches die richtige Antwort ist, gelangen Sie mit dieser Taste direkt in das Asterix-Lexikon. Dort findet sich bestimmt eine Information, die Ihnen weiterhilft.

Aber, Vorsicht!: Bei jeder Frage darf nur einmal im Lexikon nachgeschaut werden, und im ganzen Spiel ist diese Hilfe nur dreimal zulässig.



Antwort...

... **mit Hilfe:** Für eine richtige Antwort mit Hilfe erhalten Sie einen Sack Gold im Tausch gegen ein Paket.

... **ohne Hilfe:** Für eine richtige Antwort ohne Hilfe bekommen Sie zwei Säcke Gold im Tausch gegen ein Paket.

Lösung: Ob Ihre Antwort richtig oder falsch war, erfahren Sie von Epidemais.

Miraculix: Ein Klick auf das Miraculix-Symbol, und schon erscheint diese Hilfeseite.

Asterix, Obelix, Idefix: Hiermit beenden Sie das Spiel.

SCHIFFE-VERSENKEN (oder: Cäsars Trix nützen nix)

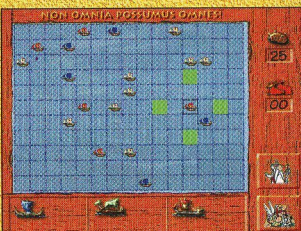
Spielablauf

Sie eröffnen den Angriff – aber diesmal sind die Römer nicht ganz so dumm. Ihre schweren Geschosse fliegen so langsam, daß den römischen Galeeren noch Zeit bleibt, ihre Position nach dem Schuß einmal zu verändern. Da heißt es, die Ziele clever auszuwählen und den Römern immer um eine Nasenlänge voraus sein. Wer weiß, vielleicht kann es Ihnen später noch einmal nützen, viele Galeeren der Römer versenkt zu haben?

Römische Galeeren: Es gibt drei verschiedene Typen, die einem das Leben bei der Fahrt über das Mittelmeer schwer machen wollen. Sie unterscheiden sich in der Farbe des Segels und in ihrer Art, sich fortzubewegen.

Rechte Maustaste: Klicken Sie mit der rechten Maustaste ein Feld mit einem Schiff an, um zu verfolgen, wohin es mit seinem nächsten „Zug“ fahren kann.

Linke Maustaste: Sie bedient das Katapult! Damit klicken Sie auf das Feld, auf das nach Ihrer Meinung mit dem nächsten Schachzug ein römisches Schiff fahren wird. Der Mausklick feuert das Katapult ab. Gleich wird man sehen, wohin sich die römischen Schiffe geflüchtet haben, und ob man sie versenkt hat. Am unteren Rand des Spielfeldes werden die Schiffe angezeigt, die Sie bereits zu Neptun geschickt haben.

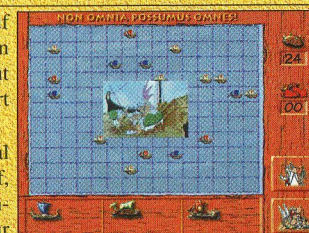


Die Goldgaleere: Cäsar hat eine getarnte Galeere auf den Weg geschickt, da der Sold für seine tapferen Legionäre bald wieder fällig ist. Die Galeere ist so gut getarnt, daß man sie nicht sehen kann. Allerdings hört man die Kasse klingeln, wenn Sie sie erwischt haben!

Proviant: Obwohl Asterix und Obelix wieder einmal ganz in ihrem Element sind, hört der Spaß für sie auf, wenn der Tag nicht mit einem knusprigen Wildschweinbraten beendet werden kann. Geht der Proviant zur Neige, muß das muntere Spielchen abgebrochen werden, um neuen Proviant zu besorgen.

Miraculix: Ein Klick auf das Miraculix-Symbol, und schon erscheint diese Hilfeseite.

Asterix, Obelix, Idefix: Hiermit beenden Sie das Spiel.



NUMEROBIS' HAUS (oder: Geheimix für Puzzle-Freax)

Hinkelsteine: Klicken Sie die verschiedenen Hinkelsteine an, um durch das Haus zu laufen. Sie können sich nach links, rechts oder geradeaus bewegen.

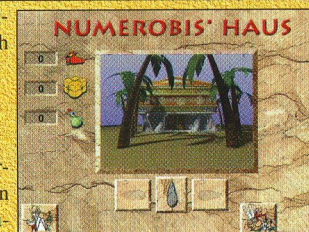
Zwei Spiele verstecken sich im Haus:

1. Schiebepuzzle:

Die Tür zur Bibliothek ist fest verschlossen. Zugang erhält nur der Besucher, dem es gelingt, die gemischten Steine des Puzzle-Bildes wieder richtig zusammenzusetzen.

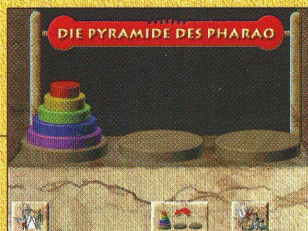
Mischen: Mischen Sie das Puzzle, nachdem Sie sich das Bild ganz genau angesehen haben.

Puzzleteile verschieben: Um die Puzzleteile in das freie Feld zu schieben, klickt man immer das Teil an, das in die Lücke rutschen soll. Allerdings können Sie die Teile nur in waagrecht und senkrecht Richtung verschieben. Zeigt das Puzzle wieder sein ursprüngliches Bild, öffnet sich die Tür zur Bibliothek und damit der Weg zu einem weiteren Spiel.





Soviel sei aber jetzt schon verraten: Die Tür hat verschiedene Schlösser! Jedes Mal, wenn Sie die Bibliothek betreten wollen, gibt es ein neues Puzzle zu lösen!



2. Die Pyramide des Pharao

Mit der "Pyramide des Pharao" gibt Numerobis dem Spieler eine besonders harte Nuß zum Knacken. Es ist Ihre Aufgabe, die Pyramide auf der linken Seite abzubauen und auf der rechten Seite genau so wieder aufzubauen. Der mittlere Stein dient dabei zur Unterstützung.

Steine: Sie können immer nur einen Stein bewegen, und immer nur einen kleineren Stein auf einen größeren setzen.

Ziehen: Um einen Stein zu bewegen, klicken Sie ihn kurz an. Dann ziehen Sie ihn mit der Maus auf eine andere Stelle und legen ihn mit kurzem Klicken ab. Der Stein liegt nun dort. Den braunen Stein in der Mitte werden Sie bei dem Spiel als Zwischenablage gut gebrauchen können.

HAFENBLOCKADE (oder: Volle Salve! Die Römer werden ausgetrixt)

Epidemais' Schiff: Sie erkennen das eigene Schiff an den zwei großen Segeln. Die römischen Galeeren besitzen dagegen nur eines. Zur Steuerung des Schiffes können Sie entweder die Pfeiltasten der Tastatur verwenden oder mit der Maus auf die roten, gebogenen Pfeile klicken. Das Schiff wird pro Tastendruck oder Mausklick um 45 Grad nach links oder rechts gedreht. Der mittlere Pfeil bringt es in Fahrtrichtung nach vorne.

Blockade: Das kleine Feld rechts oben ist das Spielfeld. Dort sehen Sie die Hindernisse,

die es zu umfahren gilt. Sehr schnell erkennen Sie die römischen Galeeren, die den Weg versperren. Die Römer wollen um jeden Preis verhindern, daß der Spieler das Festland erreicht.

Bojen: Ein unbekannter Freund weist Ihnen mit Leuchtbojen den Weg zum Kai. Auf dem Spielplan erscheinen sie als kleine rote Punkte. Man folge ihnen, um an Land zu kommen. Allerdings brauchen Sie am Kai ein Erkennungszeichen: Eine Tontafel mit dem Bild von Epidemais.

An jeder Boje befinden sich drei Amphoren. In einer davon ist ein Stück der Tontafel versteckt. Mit etwas Glück und dem Klick auf die richtige Amphore erbeuten Sie die fünf Scherben. Und nun ist der Weg frei für den Kai.

Galeeren: Sie werden während der Fahrt durch den Hafen immer wieder auf römische Kriegsschiffe treffen, die sich Ihrer Galeere entgegenstellen. Um möglichst unbemerkt durch die Hafensperren zu kommen, müssen Sie versuchen, die römischen Galeeren mit einem Lenkmanöver zu umschiffen. Gelingt Ihnen das nicht, müssen sie das römische Schiff versenken. Dennoch ist Vorsicht geboten, denn jeder Kampf kostet Sie einen Zaubertrank.

Übersichtsplan: Er zeigt das gesamte bereits erschlossene Gebiet in kleinerem Maßstab an. So können Sie rechtzeitig neue Strategien entwerfen und Blockaden umgehen.

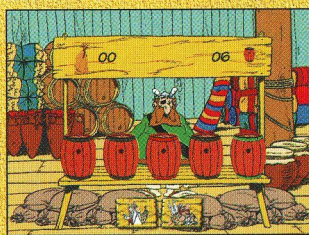
Zaubertrank: Geht Ihr Vorrat an Zaubertrank-Fläschchen zur Neige, müssen Sie die römischen Blockaden noch geschickter umgehen. Denn wenn Sie mit einem Römerschiff kollidieren und keinen Zaubertrank mehr haben, dann ist das Spiel beendet und Sie erreichen den Hafen von Tyrus nicht...



GLÜCKSFASS-SPIEL (oder: Piraterix mit Hütchentrax)

Einfaches Spiel, geniale Unterhaltung. Auch der Piratenkapitän vergnügt sich gern bei dieser Art von Unterhaltung. Und das mit großem Geschick ... Die Aufgabe ist klar, die Rollen verteilt. Halten Sie also immer die Augen offen. Besonderes „Augenmerk“ sollten Sie auf die Fässer legen, sonst werden Sie schon nach ein paar geschickten „Drehmomenten“ nicht mehr wissen, in welchem Faß das Säckchen Gold steckt, das Sie so gern erhaschen möchten.

Zu Beginn jeder Runde blinkt ein Faß grün auf. Es ist jenes, in dem das Gold ist. Dann vertauscht der Pirat die Fässer. Eins, zwei, drei (wo ist das Gold?) Klicken Sie danach das Faß an, von dem Sie annehmen, daß es das Gold enthält. War es das richtige, blinkt es wieder auf. Lagen Sie allerdings daneben (das soll des öfteren vorkommen) blinkt das richtige Faß. Und Achtung – die nächste Runde beginnt schon wieder!



6 VIELEN DANK AN DIE HAUPTDARSTELLER

Was wären eine Komödie, ein Abenteuer, ein Spiel ohne ihre bekannten Hauptdarsteller?
NICHTS!

So danken wir an dieser Stelle den berühmten Stars aus der Welt von Asterix sehr herzlich für ihre schauspielerischen Leistungen. Und hier sind sie, in der Reihenfolge ihres Auftritts:

Idefix, Obelix, Asterix, Cäsar, Cajus Musencus, Nullnullsix, Miraculix, Majestix, Epidemais, G.O. und Troubadix.

7 KUNDENDIENST/HOTLINE

Schwierigkeiten mit der Grafik? Die CD liest nix? Kein Problem: Wenden Sie sich an unseren technischen Kundendienst. Sie erreichen ihn telefonisch Montags bis Donnerstags:

TELEFON: 0180-5 25 83 83 (18-20 Uhr)

FAX: 0 52 41-95 33 10

