

EPILEPSIEWARNUNG

Bei einem sehr geringen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten und Lichtmustern ausgesetzt werden.

Die Betrachtung bestimmter Fernsehbilder oder Computerspiele kann bei diesen Personen einen epileptischen Anfall auslösen.

Auch Personen, die noch nie zuvor einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden.

Falls Sie oder irgend jemand in Ihrer Familie an Epilepsie leidet, dann suchen Sie bitte vor dem Gebrauch von Computerspielen Ihren Arzt auf.

Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, falls während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art von unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung oder Krämpfe.



MINIMALE KONFIGURATION

- Pentium 166 ohne MMX
- 32 Mo de RAM
- Grafikkarte mit 4 MB
- 250 MB freier Festplattenspeicherplatz
- DirectX 7.0
- Windows 95 oder 98

EMPFOHLENE KONFIGURATION

- Pentium 233
- 32 MB RAM
- Mit Direct X 7.0 kompatibler 3D-Beschleuniger grafikkarte
- 250 MB freier Festplattenspeicherplatz
- Direct X 7.0 (Auf CD-ROM)
- DirectX 7.0-kompatible Soundkarte
- Gamecontroller mit 6 Tasten
- Windows 95 oder 98

Hinweis: Asterix läuft nicht unter den Betriebssystemen Windows 3.x und Windows NT.



INSTALLATION

- Schließe alle laufenden Anwendungen!
- Lege die Asterix-CD in dein CD-ROM-Laufwerk ein. Das Asterix-Installationsprogramm startet automatisch.
- Falls das Asterix-Installationsprogramm nicht automatisch startet, klickst du in der Taskleiste auf "Start" und dann auf "Ausführen..." im Start-Menü. Gib dann "X:/setup" ein, wobei "X" der Laufwerksbuchstabe deines CD-ROM-Laufwerks ist.
- Wähle die Sprache für die Installation und klicke auf "Installieren" im Startmenü. Folge dann den Anweisungen auf dem Bildschirm.
- Sobald die Installation abgeschlossen ist, erscheint der Einstellungen-Bildschirm.

SPIELSTART

SPIELEN

Hiermit startest du das Asterix-Spiel!

INSTALLATION AKTUALISIEREN

Hierüber ruft du das Asterix-Installationshilfeprogramm auf. Es hilft dir, das Spiel zu modifizieren, reparieren oder entfernen. Klicke hierauf, wenn du versehentlich irgendwelche vom Spiel benötigten Dateien gelöscht hast oder Dateien beschädigt sind. Vom Menü dieses Programms aus kannst du auch das Deinstallationsprogramm aufrufen.

EINSTELLUNGEN

Klicke hierauf, um die Grafikkarte, die Auflösung oder die Spracheinstellungen zu ändern.

DIRECTX INSTALLIEREN

Asterix benötigt DirectX 7.0, um einwandfrei zu laufen. Wenn du das Spiel installierst, stimmst du den zugehörigen Lizenzbedingungen zu.

SPIELANLEITUNG LESEN

Klicke hierauf, um dieses Handbuch auf dem Bildschirm anzeigen zu lassen. In ihm wirst du alle Informationen finden, um es den Römern im Spiel richtig zu zeigen!

LIESMICH

Wenn du hierauf klickst, wird die LiesMich-Datei angezeigt. Darin findest du zusätzliche Informationen.

EXTRAS

Hierunter verbergen sich eine Anzahl cooler Features, wie die "Chat 'n' Play"-Website, die Asterix-Website, den Infogrames-Online-Store, die Infogrames-Website und zahlreiche tolle Goodies!

SCHLIESSEN

Klicke hierauf, wenn du aufhören und die Welt von Asterix für eine Zeit verlassen willst.

DER WEG ZUM ABENTEUER

Wir befinden uns im Jahre 50 v. Chr.

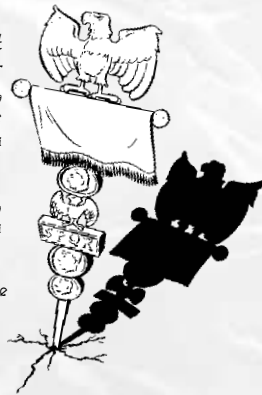
Ganz Gallien ist von den Römern besetzt...
Ganz Gallien? Nein!

Ein von unbeugsamen Galliern bevölkertes Dorf hört nicht auf, dem Eindringling Widerstand zu leisten. Der Zaubertrank seines ehrwürdigen alten Druiden, Miraculix, macht es möglich. Miraculix benötigt einige neue Zutaten, um sein berühmtes Rezept vollenden zu können ...

Du musst dich also auf den Weg machen, um an die über alle gallischen Provinzen verstreuten Zutaten zu gelangen.

Es gibt nur einen Weg, sämtliche Zutaten zu finden: Erobere Gallien zurück und gewinne die Herrschaft über die richtigen römischen Territorien.

ZUM ANGRIFF, BEIM TEUTATES!



STEUERUNG

Die Tasten sind je nach Spielphase unterschiedlich belegt. Du kannst die Standardeinstellungen im Optionen-Menü ändern.

AUF DEN VERSCHIEDENEN MENÜBILDSCHIRMEN

Pfeiltasten: Eine Option auswählen

Eingabetaste: Auswahl bestätigen

IM STRATEGIETEIL

Pfeiltasten oder Maus: Cursor bewegen

Doppelklick mit linker Maustaste oder Eingabetaste: Befehl bestätigen

Leertaste: Rom angreifen (wenn du alle Zutaten gesammelt hast)

Rechte Maustaste: Zur nächsten Phase übergehen

Entf-Taste: Befehl abbrechen

Tabulatortaste: Zusätzliche Informationen auf der Karte einblenden

F1-Taste: Situationsabhängiges Tutorial aufrufen

Esc-Taste: Pause-Menü aufrufen

IN DEN HAUPTTERRITORIEN

Pfeiltasten: Spielfigur bewegen

D-Taste: Rennen

S-Taste: Normaler Angriff

F-Taste: Ducken oder ein Objekt mitnehmen

A-Taste: Springen

G-Taste: Super-Angriff

Esc-Taste: Pause-Menü aufrufen

Denk daran: Du kannst weiter springen, indem du gleichzeitig rennst und springst.

BEIM BONUSSPIEL "HAU DAS FASS"

Pfeiltasten: Asterix bewegen

D-Taste: Rennen

S-Taste: Normaler Angriff

F-Taste: Ducken oder ein Objekt mitnehmen

A-Taste: Springen

G-Taste: Super-Angriff

BEIM BONUSSPIEL "RÖMERWERFEN"

S-Taste: Drücke diese Taste mehrmals hintereinander, um die Drehgeschwindigkeit zu erhöhen

A-Taste oder Eingabetaste: Drücke diese Taste und halte sie gedrückt, wenn sich Obelix mit der gewünschten Geschwindigkeit dreht. Lass die Taste wieder los, um den Römer in Obelix Blickrichtung fortzuschleudern.

BEIM BONUSSPIEL "RÖMERKEGELN"

Pfeiltasten (links und rechts): Spielfigur bewegen

A-taste oder Eingabetaste: Felsbrocken rollen

BEIM BONUSSPIEL "RÖMER VERSOHNEN"

Oben: Lass einen Hinkelstein auf das obere Loch fallen (rechte Bildschirmseite).

Unten: Lass einen Hinkelstein auf das untere Loch fallen (rechte Bildschirmseite).

Links: Lass einen Hinkelstein auf das linke Loch fallen (rechte Bildschirmseite).

Rechts: Lass einen Hinkelstein auf das rechte Loch fallen (rechte Bildschirmseite).

S-Taste: Lass einen Hinkelstein auf das untere Loch fallen (linke Bildschirmseite).

A-Taste: Lass einen Hinkelstein auf das linke Loch fallen (linke Bildschirmseite).

W-Taste: Lass einen Hinkelstein auf das obere Loch fallen (linke Bildschirmseite).

D-Taste: Lass einen Hinkelstein auf das rechte Loch fallen (linke Bildschirmseite).





DAS HAUPTMENÜ

- **NEUES SPIEL:** Hiermit beginnst du ein neues Spiel ganz von vorn.
- **SPIEL LADEN:** Hierüber kannst du einen zuvor gespeicherten Spielstand laden.
- **OPTIONEN:** Ruft das Optionen-Menü auf.
- **ÜBUNGSLEVELS:** Hierüber kannst du eine begrenzte Auswahl an 3D-Levels aufrufen.

Im Übungsmodus kannst du drei der Action-Levels und die vier Bonusspiele direkt aufrufen, um zu trainieren oder einfach nur schnell und unkompliziert Spaß mit Asterix und Obelix zu haben. Vergiss jedoch nicht, dass es noch sechs weitere Action-Levels und ein paar besondere Belohnungssequenzen im eigentlichen Spiel zu entdecken gibt!

- **INTRO ABSPIELEN:** Das Intro erklärt den Anfang der Geschichte.
- **CREDITS**
- **BEENDEN**

DAS OPTIONEN-MENÜ

- **STEUERUNG EINSTELLEN**
- **MUSIKLAUTSTÄRKE**
- **SOUNDLAUTSTÄRKE**
- **VIDEO**
- **ANNEHMEN**

Esc-Taste: Hiermit kehrst du zum Hauptmenü zurück oder hebst deine momentane Optionenauswahl wieder auf.

DAS PAUSE-MENÜ

Du kannst das Spiel jederzeit anhalten, indem du die Esc-Taste drückst.

- Wenn du im Strategieteil das Spiel anhältst, bietet dir das Pause-Menü folgende Möglichkeiten:

- **WEITERSPIELEN:** Bringt dich zum Spiel zurück.
- **SPIEL LADEN:** Lässt dich einen bereits gespeicherten Spielstand laden.
- **SPIEL SPEICHERN:** Lässt dich den aktuellen Spielstand auf einer MEMORY CARD abspeichern. Sieben verschiedene Spielstände können gespeichert werden. Mit der F2-Taste kannst du das Spiel schnell speichern.

Hinweis: Unabhängig von der Stelle, an der du dein Spiel gespeichert hast, startest du immer vom Beginn deines Zuges neu, d. h. bevor die Verstärkung von Miraculix eintrifft.

- **OPTIONEN:** siehe oben
- **TUTORIAL:** Gibt dir Zugriff auf 4 Teile des Tutorials.
- **BEENDEN:** Das Spiel beenden.

- Wenn du in den Action-Levels das Spiel anhältst, bietet dir das Pause-Menü folgende Möglichkeiten:

- Level fortsetzen
- Level verlassen
- Optionen

WORUM GEHT ES IM SPIEL?

DEIN HAUPTZIEL

Um den Auftrag von Miraculix zu erfüllen, musst du die sieben Hauptterritorien erobern, die auf der nachfolgenden Karte durch einen Turm und eine Zutat gekennzeichnet sind.

Doch Achtung: Falls ein Territorium, in dem sich eine Zutat befindet, von Cäsars Legionen zurückerobert wird, musst du es erneut angreifen, um an die Zutat zu gelangen.



WIE DU FÜR MIRACULIX EINE DER ZUTATEN BESORGST



Deine Reise beginnt in dem gallischen Dorf auf der linken Kartenseite. Da du nur an eine der Zutaten vom Dorf aus herankommst, musst du dich durch ganz Gallien kämpfen, um die anderen zu bekommen.

1. SCHRITT: Erobere eines oder mehrere Territorien, um einen Weg zwischen dem Startpunkt und dem Hauptterritorium, auf das du es abgesehen hast, freizumachen. => Spiele den Strategieteil. Sei jedoch gewarnt: Ab und zu musst du dich in einem 3D-Bonusspiel bewähren, um ein normales Territorium zu erobern. Die Kampfkraft deiner Truppen allein reicht dann nicht aus.

2. SCHRITT: Wenn du ein Hauptterritorium mit deinen Truppen angreifst, musst du das Gebiet mit Asterix oder Obelix erkunden, um die irgendwo im 3D-Level versteckte Zutat zu finden. => Spiele den Action-Teil.

3. SCHRITT: Fahre fort, bis du die Kontrolle über alle sieben Hauptterritorien gewonnen hast.

Du brauchst nicht unbedingt jedes einzelne normale Territorium zu erobern, um dein Ziel zu erreichen. Wenn du jedoch dennoch so vorgehst, wirst du dich vor den Römern sicherer fühlen.

DIE REGELN DES STRATEGIETEILS

Der Strategieteil wird rundenweise gespielt. In einer Runde kannst du eine bestimmte Anzahl an Befehlen erteilen. Sobald die Runde beendet ist, reagieren die Römer auf deine Aktionen.

Die Runden der Gallier und Römer sind jeweils in drei verschiedene Phasen unterteilt, zu denen folgende Symbole gehören:



MIRACULIX: AUFSTELLUNG

Zu Beginn jeder Runde kannst du deine zusätzlichen Zaubertrank-Einheiten in Stellung bringen.

So stellst du Verstärkung auf:

- Bewege den Cursor auf das gewünschte Territorium.
- Jedes Mal, wenn du mit deinem Schwert darauf klickst, wird eine Verstärkungseinheit in dem Territorium stationiert.
- Fahre so fort, bis keine Verstärkung mehr übrig ist.

Denke daran:

- Die Anzahl der Verstärkungseinheiten hängt von der Anzahl der Hauptterritorien ab, die du in der vorherigen Runde kontrolliert hast.
- Gib Acht: Damit ein Territorium Verstärkung erhalten kann, muss es mit dem Heimatdorf von Asterix verbunden sein. Zu isolierten gallischen Territorien kommt keine Verstärkung durch.



OBELIX: ANGRIFF

So führst du einen Angriff durch:

- Bewege den Cursor auf das gallische Territorium, von dem aus du den Angriff ausführen willst (um zu entscheiden, mit wie vielen Einheiten du angreifen willst), und klicke darauf, um es festzulegen.
- Wähle die Anzahl an Einheiten, mit denen du angreifen willst. Mit jedem Mausklick wird dein Angriffstrupp um eine Einheit verstärkt. Wenn du beispielsweise drei Einheiten einsetzen willst, musst du dreimal klicken.

- Wähle dann das benachbarte römische Territorium, das du erobern willst, klicke darauf und drücke deinen Kameraden die Daumen, bis der Kampf zu Ende ist.

Denke daran:

- Du kannst nur von einem gallischen Territorium aus angreifen, in dem sich mindestens zwei Zaubertrank-Einheiten befinden.
- Je mehr Zaubertrank du benutzt, desto wahrscheinlicher ist es, dass du die Römer besiegst.
- Pro Runde kannst du drei Angriffe durchführen.



ASTERIX: VERSTÄRKUNG

Nach einem Angriff musst du vor dem nächsten Zug der Römer die Verteidigung organisieren. Du kannst dazu deine Einheiten frei zwischen benachbarten gallischen Territorien verschieben.

So verlegst du deine Einheiten:

- Bewege den Cursor auf das gallische Territorium, von dem du Einheiten abziehen willst, und klicke darauf, um es festzulegen.
- Wähle die Anzahl Einheiten, die du abziehen willst. Mit jedem Mausklick erhöhst du die Anzahl der Einheiten. Wenn du beispielsweise drei Einheiten abziehen willst, musst du dreimal klicken.
- Wähle dann das benachbarte gallische Territorium, in das du die Einheiten verlegen willst, und klicke zur Bestätigung darauf.

Denke daran:

- Du musst immer mindestens einen Zaubertrank in jedem gallischen Territorium lassen, damit es verteidigt werden kann.
- Lass das gallische Dorf nie mit einer zu schwachen Verteidigung zurück.
- Du hast drei Züge pro Runde.



CÄSAR: RÖMERZUG

Wenn du deine Züge beendet hast, schlagen die Römer zurück. Sie werden versuchen, die Hauptterritorien zurückzuerobern und dein Dorf einzunehmen. Sorge also dafür, dass deine Grenzgebiete durch genügend Einheiten verteidigt werden.

Gib Acht:

Sollte es den Römern gelingen, das gallische Dorf zu erobern, hast du das Spiel verloren!



HILFEN FÜR ZUKÜNFTIGE MEISTERSTRATEGEN



EINGEBLENDETE INFORMATIONEN

Drücke die TAB-Taste, um im Strategieteil genaue Informationen zur aktuellen Lage abzurufen. Folgendes kannst du auf diese Weise erfahren:

Die bereits in den Hauptterritorien eingesammelten Zutaten

Die Anzahl der römischen Einheiten in jedem Territorium



Die Anzahl der von den Römern besetzten Territorien

Die Anzahl der von deinen Truppen besetzten Territorien

TUTORIAL

Im Strategieteil kannst du ein Videotutorial aufrufen, das dir helfen wird, die Regeln des Strategieteils zu verstehen.

Dieses Tutorial lässt sich auf zwei verschiedene Weisen aufrufen:

- **Direkt im Spiel:** Wenn du die F1-Taste drückst, wird die Tutorial-Videossequenz angezeigt, die sich mit der gerade laufenden Spielphase beschäftigt. Wenn du beispielsweise in der Angriffsphase F1 drückst, wird das Tutorial "Wie greife ich an" [HW1] abgespielt.
- **Über das Pause-Menü:** Drücke Esc, um das Spiel anzuhalten, und wähle den Menüpunkt "Tutorial" im Pause-Menü. Wähle dann das Tutorialkapitel, für das du dich interessierst, und klicke es an.

HÖRE GUT ZU, WELCHE RATSCHLÄGE MIRACULIX DIR GIBT!

ASTERIX ODER OBELIX IN AKTION!

HAUPTTERRITORIEN

Was ist das Ziel?

Wenn du ein Hauptterritorium angreifst, wirst du Asterix oder Obelix direkt dirigieren, um den Level zu erforschen und die versteckte Zutat zu finden. Doch pass auf, dass dir dabei nicht der Himmel auf den Kopf fällt!

Dies ist die Liste der Zutaten, die du finden musst. Jede ist in einem der sieben Hauptterritorien versteckt:

- | | | | |
|-------------------|-------------------------|---------------------|----------------------|
| • Der Wald: | Ein Mistelzweig | • Carnac: | Ein Mini-Hinkelstein |
| • Das Römerlager: | Eine römische Standarte | • Die Piratenstadt: | Das Gold der Piraten |
| • Narbonne: | Eine Weinampore | • Aquae Calidae: | Das Badesalz |
| • Die Alpen: | Das Edelweiß | | |

Wie steuerst du Asterix oder Obelix?



- GEHEN: Pfeiltasten
- RENNEN: D-Taste und Pfeiltasten gleichzeitig
- SPRINGEN: A-Taste
- FLIEGEN: Sobald du ein Flügel-Extra gefunden hast, drückst du wiederholt die A-Taste, um höher zu kommen.
- DUCKEN: F-Taste
- NORMALER ANGRIFF: S-Taste
- SUPER-SCHLAG: Halte die G-Taste gedrückt, um Kraft zu sammeln, und lass sie los, wenn du zuschlagen willst.
- EIN OBJEKT MITNEHMEN: Gehe zum Objekt und drücke die F-Taste
- EIN OBJEKT WERFEN: Drücke die S- oder F-Taste, wenn du ein Objekt trägst.

ENERGIE UND MITNEHMBARE OBJEKTE

• ENERGIE:

Jedes Mal, wenn du in einen 3D-Level gelangst, hängen die Energiereserven von Asterix oder Obelix von der Anzahl an Einheiten ab, mit denen du das Hauptterritorium angegriffen hast. Eine Einheit entspricht 10 % der Maximalenergie der Figur. Wenn du beispielsweise ein Hauptterritorium mit sieben Einheiten angreifst, verfügt Asterix oder Obelix am Anfang des Levels über 70 % seiner Maximalstärke.

• MÜNZEN:

Je mehr Münzen du aufgesammelt hast, desto mehr Verstärkungseinheiten erhältst du dafür, sobald du den Level abgeschlossen hast. In jedem 3D-Level sind 100 Münzen verteilt. Wenn du sie alle eingesammelt hast, erhältst du als Belohnung ein paar Extraeinheiten.



• ZAUBERTRANKFLASCHE UND KESSEL:

Jedes Mal, wenn du eine Zaubertrankflasche oder einen Kessel mitnimmst, steigt deine Energie.

Denk daran: Wenn die Maximalenergie bereits erreicht ist, hat es keinen Effekt, einen Zaubertrank oder Kessel mitzunehmen.



In jedem 3D-Level gibt es fünf Zaubertränke oder Kessel und 100 Münzen. Falls es dir gelingt, alle einzusammeln, wirst du dafür mit ein paar Extraeinheiten belohnt.

• WILDSCHWEINE:

Wenn es Asterix schafft, ein Wildschwein zu erlegen und es aufzunehmen, bevor es verschwindet, gewinnt er zusätzliche Stärke.



• MISTELZWEIGKISTEN:

Bei Berührung einer Mistelzweigkiste kommt entweder eine Münze oder ein Flügel-Extra zum Vorschein. Falls es sich um einen Flügel handelt, kann Asterix auf die Kiste springen. Er kann dann eine gewisse Zeit fliegen, wodurch er an alle Münzen herankommt. Der Zähler auf dem Bildschirm zeigt an, wie lange der Flug noch andauert.

Die Mistelzweigkisten dienen auch als Rücksetzpunkte: Wenn Asterix oder Obelix versehentlich von einer Klippe oder in eine Grube stürzen, aber immer noch Lebensenergie übrig haben, können sie von der zuletzt geleerten Kiste aus weitermachen.



HILFREICHE TIPPS



- Einige der Münzen in den Minispielen sind clever versteckt. Du musst schon intensiv suchen, um sie alle zu finden. Denke jedoch daran, dass es nicht unbedingt nötig ist, das Minispiel abzuschließen und die Provinz zu erobern.

- Wenn du einen Stein hochnimmst, kannst du ihn entweder auf einen Gegner werfen, um diesen aus der Distanz zu treffen, oder an einer anderen Stelle fallen lassen, um vom Stein aus höher springen zu können!



- Denk daran, dass viele Münzen in zerstörbaren Fässern, Truhen oder Kisten verborgen sind. Es lassen sich jedoch nicht alle diese Objekte zerstören!

- Wenn du einen Gegner haust, während du auf ihn zugehst, und er im selben Moment angreift, schnappst du dir den Gegner. Du kannst ihm

Schaden zufügen, indem du ihn wirfst, und dabei auch noch andere Gegner treffen und ihnen ebenfalls Schaden zufügen! Halte die Augen auf, denn es gibt einen Gegner (du musst selber herausfinden, welcher das ist), den du nur auf diese Weise bekämpfen kannst!

BONUSSPIELE

WAS IST DAS ZIEL?

Wenn du ein normales Territorium angreifst, musst du ab und zu eine Herausforderung bestehen, um es zu erobern.

In zwölf Provinzen auf der Strategiekarte erwarten dich vier verschiedene Bonusspiele. Du solltest ihre Bedeutung nicht unterschätzen, denn wenn du bei einem scheiterst, verlierst du sämtliche Einheiten, mit denen du angegriffen hast. Die Provinz bleibt dann in römischer Hand.

HAU DAS FASS

Im Bonusspiel "Hau das Fass" ist eines der Fässer ein magisches Fass, das du finden musst, um den Level zu schaffen. Laufe dazu umher, kämpfe gegen die Römer und zertrümmere in der vorgegebenen Zeit alle Fässer, um das Bonusspiel abzuschließen. Die Steuerung funktioniert wie in den 3D-Levels.

VERSOHLE EINEN RÖMER

Im Bonusspiel "Versohle einen Römer" benutzt du einen Hinkelstein von Obelix, um so vielen Römern wie möglich eins überzubraten, wenn diese aus den Löchern im Boden auftauchen.

- Je mehr Zaubertrank du für den Angriff verwendet hast, desto mehr Zeit hast du, um eine bestimmte Anzahl an Punkten zu erzielen.
- Beachte, dass manche Römer mehr als einmal getroffen werden müssen. Wenn du aber den armen Idefix triffst, werden dir Punkte abgezogen.
- Mit diesen Tasten lässt du einen Hinkelstein auf ein Loch fallen:



RÖMERKEGELN

Im Bonusspiel "Römerkegeln" benutzt du die Felsbrocken von Obelix, um so viele Römer wie möglich zu treffen, während sie über die Waldlichtung laufen.

- Je mehr Zaubertrank du für den Angriff verwendet hast, desto mehr Zeit hast du, um eine bestimmte Anzahl an Punkten zu erzielen.
- Wenn du es schaffst, zwei oder sogar drei Römer mit demselben Felsbrocken zu treffen, erhältst du mehr Punkte! Triffst du jedoch den armen Idefix, werden dir Punkte abgezogen.
- Benutze die folgenden Tasten:
Pfeiltasten (links und rechts): Obelix nach links oder rechts bewegen
A-Taste oder Eingabetaste: Einen Felsbrocken rollen

RÖMERWERFEN

Im Bonusspiel "Römerwerfen" musst du die drei Römer so weit schleudern, dass der gelbe Balken auf der linken Seite ganz ausgefüllt wird.

- Je mehr Zaubertrank du für den Angriff verwendet hast, desto weiter wird der gelbe Balken zu Beginn des Bonusspiels ausgefüllt sein.
- Drücke die S-Taste, um mit dem Herumwirbeln eines Römers zu beginnen. Du kannst die Drehgeschwindigkeit anhand des grünen/gelben Balkens in der unteren rechten Ecke ablesen.
- Wenn du glaubst, dass die Drehgeschwindigkeit hoch genug ist, drückst du die A-Taste oder Eingabetaste, um den Wurf vorzubereiten. In dem Moment, in dem du die Taste loslässt, schleudert Obelix den Römer fort.



Wir möchten Ihnen bei eventuellen Schwierigkeiten mit unserer Software gerne weiterhelfen.

Benötigen Sie Tipps, Tricks oder Lösungshilfen zu einem unserer Spiele?

Haben Sie Schwierigkeiten bei dem Betrieb unserer Software?

Möchten Sie sich über neue Infogrames-Produkte informieren?

Dann können Sie sich gerne schriftlich oder telefonisch, per Email oder Fax an uns wenden.

Hotline

Unsere Hotline hilft Ihnen gerne bei allen Schwierigkeiten mit unseren Produkten weiter.

Deutschland:

0190-510 550 (DM 1,21 pro Minute)

Werktags 11.00 bis 19.00 Uhr

Schweiz:

0900-592 090 (SFR 1,49 pro Minute)

Werktags 11.00 bis 19.00 Uhr

Österreich:

03614-500 555 (Normaltarif)

Di. + Do. 15.00 bis 19.00 Uhr

Customer Support

Natürlich können Sie uns auch schriftlich,
per Fax oder per Email erreichen:

Infogrames Videogames Deutschland GmbH

Customer Support

Robert-Bosch-Str. 18

63303 Dreieich

Fax: 06103-334 600



Email:

Technische Hilfe und Spielösungen:
videogames@de.infogrames.com

Umtausch:

support@de.infogrames.com

Produktinformationen:
info@de.infogrames.com

Falls das von Ihnen erworbene Produkt einen Defekt aufweisen sollte, bitten wir Sie,
es bei Ihrem Softwarehändler umzutauschen.

Falls dieser Software-Produkte vom Umtausch ausschließt,
senden Sie uns bitte das komplette Produkt (einschließlich Handbuch, Verpackung und Kaufbeleg) gut
verpackt zu. Bitte senden Sie zum Umtausch unbedingt die beiliegende Service-Karte mit.

Mailbox und Internet

Unsere Mailbox ist 24 Stunden am Tag für Sie erreichbar. Unter der Nummer 06103-334 222
erhalten Sie aktuelle Lösungshilfen, Tipps und Tricks zu unseren Spielen.

Unter „www.de.infogrames.com“ finden Sie Produktinformationen
und zusätzliche Infos rund um Infogrames sowie Lösungen, Treiber, Patches und vieles mehr.

Selbstverständlich freuen wir uns auch über Kritik und Anregungen zu unseren Produkten!



Bruno BONNELL presents a
Warthog and Infogrames
Heroes production:

WARTHOG

Producer:

Paul R. CHAPMAN

Lead Programmer:

Chris BELL

Additional programming:

Tim COUPE

Derek SENIOR

Paul HUGHES

James HIGGINS

Gary PENNINGTON

Mark KELLY

Ben SUGDEN

Art:

Nolan ROWLES

Steve MILLERSHIP

Brian FLANAGAN

Les EAVES

Thomas HIGGINS

Philip JACKSON

Animation:

Helen KERSHAW

Clinton PRIEST

Additional design:

Phil GASKELL

Chris BELL

Paul CHAPMAN

INFOGRAMES

Producer:

Henrik STRANDBERG

Brand Manager:

Lionel ARNAUD

Junior Product Manager:

Vanessa BLASIN

Qualitative Testing:

Emmanuel DESMARIS

Sebastien SOULIER

Localisation and

Translations:

Chrystèle DOZOUL

Voice Recordings:

Mark ESTDALE

Edition:

Béatrice VRDOLJAK

Sylvie COMBET

Patrick CHOUZENOUX

Music:

Dave BOARDMAN

Doug BOYES

Vice President Infogrames

Heroes:

Kerri ORDERS

Production Director U.K.

Richard COURTOIS

Technical Director:

Pierre CROOKS

VERY SPECIAL THANKS TO:

Monique ESCORTELL from
Les Editions Albert René

SPECIAL THANKS TO:

Norbert CELLIER,

Noëlle RIGOT,

Fabienne FOURNET,

Johnathan DUNN,

Pascal CASOLARI,

Rebecca PERNERED,

Stéphane PRADIER,

Sophie WIBAUX

and PRAXINOS