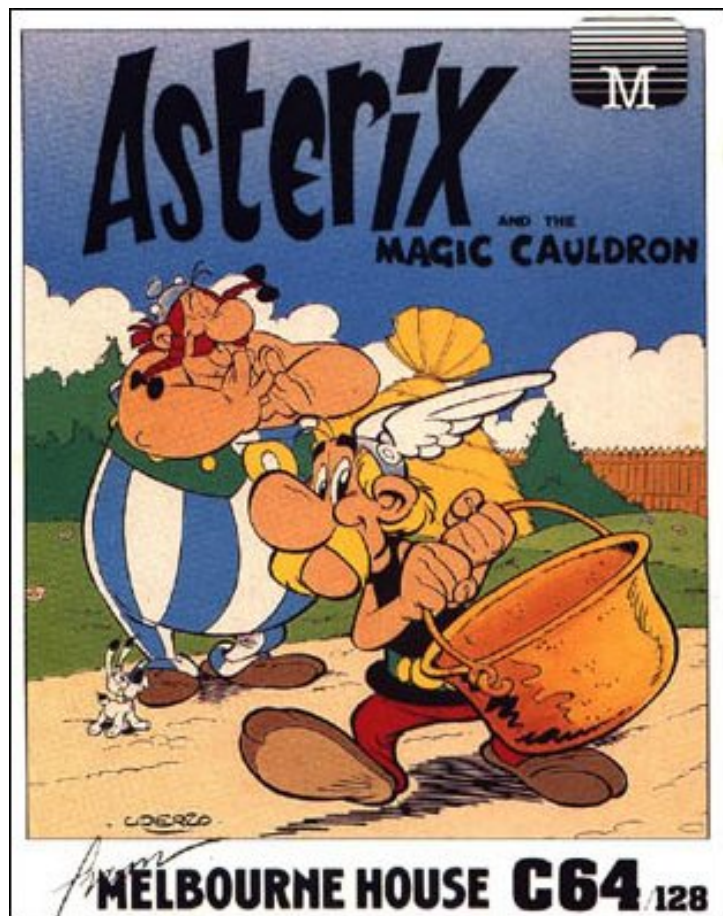


Asterix and the Magic Cauldron



© 1986 Melbourne House and Dargaud S. A.
Characters from the Asterix comic strips
by Goscinny and Uderzo

Vorwort

Dieses Spiel wurde nur in Europa veröffentlicht. In den USA wurde stattdessen das Spiel "Ardok the Barbarian" veröffentlicht, das andere Sprites beinhaltete, da das Copyright für die Original-Charaktere sich in Frankreich befindet. Natürlich hatte das Spiel nicht den erwarteten Erfolg in den USA. . .

Das Spielziel

Gallien ist in drei Teile geteilt. . . Nein, eigentlich in vier, denn ein kleines gallisches Dorf in Armorica (Teil im Westen des heutigen Frankreichs) widersteht unbewegt dem Angreifer. Verstärkt durch ihren magischen Zaubertrank wehren sie sich erfolgreich gegen die Römer. Jedoch ist der magische Kessel, in dem der Druiden Getafix den magischen Trank braut, durch eines seiner Experimente in sieben Teile explodiert, die über die ganze Landschaft verstreut wurden. Diese Teile müssen von unseren Helden Asterix und Obelix wiedergefunden und sicher ins Dorf zurückgebracht werden. . . Das Ziel des Spiels ist nun, diese sieben Teile einzusammeln, so daß der magische Kessel wieder hergestellt werden kann. Sollte er nicht wiederhergestellt werden können, so ist es den Galliern nicht möglich weiteren magischen Zaubertrank zu brauen und die Römer werden sie überwältigen.

Spielablauf

Grundsätzlich besteht der Spielablauf im Suchen der Kesselteile. (Eine Karte macht diesen ziemlich langatmigen Teil viel einfacher.) Obelix folgt Asterix überall hin, aber er braucht seine bevorzugte Nahrung: Wildschweine. Asterix und Obelix können bis zu 5 gebratene Wildschweine mitnehmen (in Vorrat halten) und jedes Mal wenn Asterix und Obelix hungrig werden, wird es eines weniger.

Wenn keines mehr vorhanden ist, muß Asterix ein Wildschwein finden und besiegen. Die Kampfsequenz findet in einem Bildschirm-Fenster statt, das aus dem Haupt-Screen herauszoomt. Auf jeder Seite dieses Fensters erscheinen Vitalitätsanzeigen (Balken). Gewinnt Asterix, wird ein Wildschwein zum Vorrat hinzugefügt, verliert er, wird das Kampf Fenster geschlossen und Asterix verliert ein Leben. Das selbe System wird beim Kampf gegen römische Soldaten und beim Aufheben nützlicher Dinge verwendet.

Asterix beginnt mit fünf Leben und einer einzelnen Ampulle magischen Zaubertranks, die nur ein einziges Mal benutzt werden kann, am besten wenn er (Sie) extreme Schwierigkeiten hat. Gefundene und gesammelte Teile des Kessels werden am oberen Bildschirmrand angezeigt. Um in bestimmte Bereiche gelangen zu können, müssen auch Schlüssel eingesammelt werden.

Anzeigen

Der Spielbildschirm ist in zwei Hauptsektionen unterteilt: Der obere Teil enthält Informationen über den Spieler und die unteren 80% enthalten ein Bild des momentanen Standorts des Spielers.

Die Statuszeile (oberer Bildschirmrand) enthält Informationen über den Spielfortschritt. Grundsätzlich enthält sie eine Anzahl von Icons die folgendes anzeigen: Anzahl der vorhandenen Leben, Anzahl der vorhandenen gebratenen Wildschweine, ob ein Schlüssel oder ein magischer Zaubertrank vorhanden ist und die momentane Punktzahl. Einige dieser Icon blinken auf, wenn sich die Menge verringert.

a) Das gebratene Wildschwein



Dieses Icon am linken, oberen Bildschirmrand ist immer vorhanden. Die Nummer neben ihm zeigt die Anzahl der gebratenen Wildschweine an die noch vorrätig sind. Die Wildschweine die in der Landschaft gefunden und besiegt werden, werden als Nahrungsquelle verwendet. Wenn keine Nahrung mehr vorhanden ist, wird Obelix Asterix nicht mehr folgen und das Spiel ist beendet.

Wenn Asterix oder Obelix hungrig werden, blinkt das Icon auf und ein gebratenes Wildschwein wird gegessen. Beachten Sie, daß Asterix ein Leben verliert wenn er hungrig ist und keine Nahrung mehr vorhanden ist. Um ein gebratenes Wildschwein hinzu zu bekommen, besiegen sie ein Wildschwein. Dieses wird in einen Schinken umgewandelt, der eingesammelt werden kann (bis zu fünf Schinken).

b) Der Kessel



Dieses Icon ist ein Bild des intakten Kessels und ist immer vorhanden. Die Nummer neben ihm zeigt die Anzahl der gefundenen Kesselteile.

Die sieben Teile von Getafix's Kessel müssen gefunden, gesammelt und dann in das Dorf gebracht werden um das Spiel vollständig zu beenden. Teile des magischen Kessels können leicht identifiziert werden, da sie mit magischer Kraft pulsieren.

c) Die Ampulle mit Zaubertrank



Dieses Icon wird bis zur Benutzung angezeigt (in der Mitte der Statuszeile). Diese Ampulle wurde Asterix von Getafix am Beginn seiner Mission gegeben. Wenn Asterix den Zaubertrank trinkt (2x Feuerknopf schnell hintereinander drücken) blinkt das Icon auf bis die Wirkung des Zaubertranks aufhört. Der Zaubertrank gibt Asterix übermenschliche Kraft, die Wirkung ist aber zeitbegrenzt. Der Zaubertrank kann nur einmal im Spiel benutzt werden, benutzen Sie ihn also weise. Nachdem er benutzt worden ist, verschwindet das Icon.

d) Der Schlüssel



Dieses Icon ist das Bild eines Schlüssels und wird nicht!! immer angezeigt. Es wird nur angezeigt wenn Asterix einen Schlüssel besitzt. Der Schlüssel ermöglicht Asterix und Obelix durch abgesperrte Türen in Räume zu gelangen, die sonst nicht zu betreten sind.

e) Asterix



Dieses Icon zeigt Asterix's Kopf und ist immer vorhanden. Die Nummer neben ihm zeigt die Anzahl der vorhandenen Leben. Wenn diese Zahl Null erreicht, wird das Spiel beendet. Der Spieler beginnt mit 5 Leben.

f) Die Punkteanzahl

Diese Zahl zeigt den momentanen Score des Spielers. Asterix bekommt eine verschiedene Anzahl von Punkten für verschiedene Aktionen.

g) Der Ortsname

Diese Anzeige zeigt dem Spieler einen Namen des Orts in dem er sich befindet (sehr oberflächlich). Es ist anzuraten eine Karte der Landschaft zu erstellen, da die Wege von Ort zu Ort besser ersichtlich sind. Es ist auch nicht so, daß einmal Norden und einmal Süden Sie wieder an den Ausgangspunkt zurückbringt! (Ohne Karte ist dieses Spiel sehr schwer zu spielen, da man den Spielstand nicht speichern kann.) Wenn das Spiel zu Ende ist, wird hier auch "Game Over" angezeigt.

Während des Spiels

Es gibt zwei verschiedene Kontrollarten im Spiel.

1) Bewegungs-Modus

Die meiste Zeit ist der Spieler im Bewegungs-Modus und Asterix folgt den Joystickbewegungen. Wenn Asterix ein Wildschwein, einen römischen Soldaten oder einen nützlichen Gegenstand berührt öffnet sich ein Bildschirmfenster und der Kampf-Modus beginnt.

2) Kampf-Modus

Wenn Sie den Feuerknopf im Kampfmodus gedrückt halten und den Joystickhebel ziehen, führt Asterix andere Bewegungen aus als im Bewegungs-Modus. Beachten Sie, daß es im Kampf-Modus nicht möglich ist einen magischen Zaubertrank zu trinken.

Asterix befindet sich im Kampf-Modus wenn sich das Kampf-Fenster geöffnet hat (verwendet vergrößerte Sprites). Die Vitalität der beiden Kontrahenten wird an beiden Seiten des Fensters angezeigt und von den empfangenen Schlägen, gegessenen Nahrungsmitteln und dem Zaubertrank beeinflusst. Der Kampf ist für den Kontrahenten verloren, dessen Vitalität als erster Null erreicht.

Wenn Asterix derjenige ist, dessen Vitalität gegen Null zugeht, kann er das Kampf-Fenster verlassen, indem Sie ihn mit dem Joystick für einige Sekunden an den Rand des Fensters führen.

Wenn das Kampf-Fenster aufgrund eines nützlichen Gegenstandes geöffnet worden ist, bewegen Sie Asterix einfach auf den Gegenstand und er wird automatisch eingesammelt.

Bedienung

Return = Pause an

Leertaste = Pause aus

Bewegungs-Modus

+ = Asterix folgt der Joystickbewegung

⬢ 2x-kurz = Zaubertrank verwenden

Kampf-Modus

+ = Asterix folgt der Joystickbewegung

+ + = Schlag in Sichrichtung

↑ = springen

↓ = nach unten bücken (ducken)

Tipps

- Lassen Sie sich nicht verwirren, Sie gelangen meistens nicht auf dem gleichen Weg zum vorhergehenden Platz zurück.
- Es gibt einen Platz auf dem sich wie durch Zauberei immer wieder Äpfel oder Goldstücke befinden.
- Äpfel erhöhen die Vitalität, Goldstücke den Punktestand.
- Obelix begleitet Asterix nicht nach Rom hinein, warum ??
- Der Schlüssel ist in Camp Compendium versteckt.
- Den ersten Kesselteil finden Sie vor dem Dorf, den zweiten im Camp Aquarium der Römer, den dritten in Zelle X im Dungeon in Rom, den vierten besitzt der Gladiator in der Arena von Rom, den fünften . . .
- Um in die Dungeons von Rom und in die Arena zu gelangen, müssen Sie sich gefangen nehmen lassen . . .
- Sehen Sie doch mal in Zelle VI nach . . .



H.t.W