

# Asterix

ASTERIX CHEZ RAHAZADE  
ASTERIX AND THE MAGIC CARPET  
ASTERIX IM MORGENLAND  
LE MILLE E UNA ORA DI ASTERIX  
ASTERIX EN LA INDIA

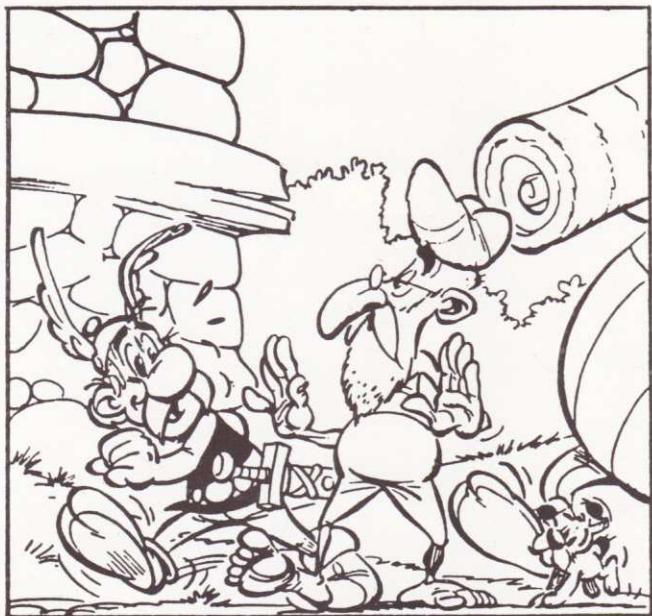






In dem berühmten gallischen Dorf beginnt dieses Abenteuer. Asterix und seine unzertrennlichen Freunde, Obelix, sein treuer Hund Idefix, der Druide Miraculix, und der Barde Troubadix sind alle versammelt.

Sag , wer ist diese seltsame Gestalt, die sich angeregt mit ihnen unterhält ?



Es ist der Fakir Erindjah, der von weither auf einem fliegenden Teppich gekommen ist ...





.... Um die schöne Orandschade zu retten, die von dem niederträchtigen Daisayah bedroht wird.

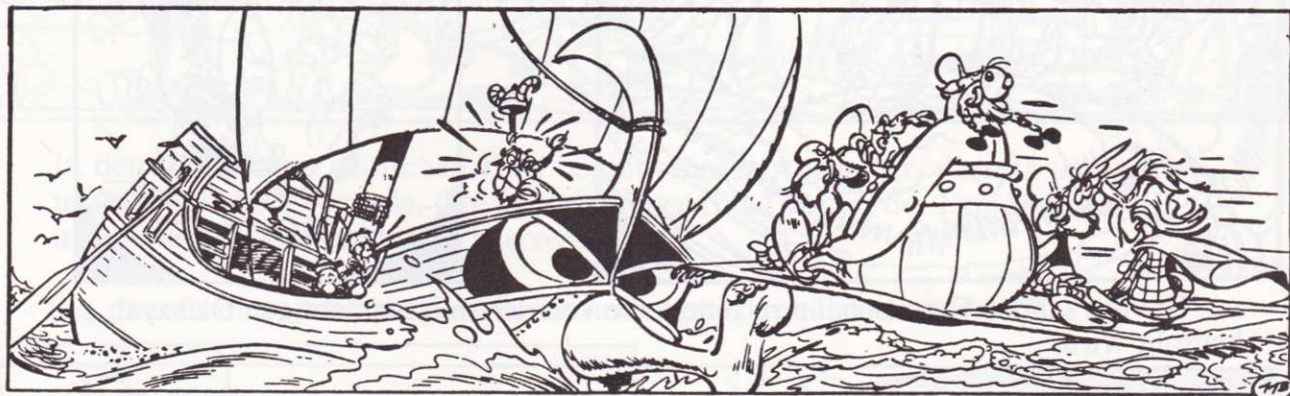


Mit ihrem seltsamen Teppichs überfliegen sie ferne Gegenden.





Die alten Bekannten trauen  
ihren Augen nicht mehr !



Die neuen Zusammentreffen sind explosiv !



Werden unsere Freunde die schöne Prinzessin retten können ?

# ASTERIX IM MORGENLAND

Ein neues Album ... ein grossartiges Software...

## EIN UMWERFENDES SPIEL

Ihr seid gleichzeitig Spielleiter, Drehbuchautor und Autor der neuen Abenteuer Asterixs, die bei jedem neuen Spiel neu gestaltet werden.

Im Laufe einer fesselnden Geschichte, die aus Bildern zahlreichen Szenen und Anregungen wieder neu geschaffen wird, haben Asterix und seine Freunde tausend und eine Stunde um der Prinzessin Orandschade zu Hilfe zu kommen. Sie werden Persien und Indien besichtigen, Rom und Griechenland überfliegen ... und auch das Meer an Bord ihres fliegenden Teppich , zum grossen Unglück der Piraten ! Wird der Barde Troubadix endlich sein volles Talent unter Beweis stellen können ? Was Obelix angeht, wird er bis zur lieben Orandschade fliegen oder die Wildschweinjadg vorziehen ?

## ABENTEUER

Es bleiben nur tausend und eine Stunde im Leben der hübschen Prinzessin Orandschade, denn ihr droht der Tod durch den gemeinen Guru Daisayah, wenn es in ihrem Königreich nicht regnet. Aus diesem Grund ist der Fakir Erindjah bis zu Asterixs Dorf geflogen, denn dort - so scheint es - soll ein Druide Wunder vollbringen. Werden unsere Freunde Orandschade zu Hilfe eilen ?

Ihr werdet diese Entscheidung treffen, denn ihr stellt auch das Abenteuer Asterixs bei Orandschade zusammen.

Ihr bewegt euch auf dem Bildschirm mit eurer Maus , mit dem Joystick oder dem Pfeil je nach der Gestaltung, die ihr wählt.

Wenn ihr die eine oder andere Person sprechen lassen wollt, drückt direkt auf ihn, (Schussfeuerknopf, Maus, *ENTER* oder *RETURN* ) ihr werdet sehen, wie er zum Leben erweckt wird und spricht. Jeder kann in dem Moment seine Worte aufsagen, wenn ihr ihn befragt.



Manchmal gibt es mehrere Möglichkeiten : wählt die Nummer mit der entsprechenden Taste der Tastatur.

Achtung : Jede eurer Entscheidungen hat Einfluss auf den Ablauf des Spieles ; einige von ihnen sind unwiderrufbar und führen euch weit weg...

## **HANDLUNG**

Je nach eurem Drehbuch und eurer Wahl müssen Asterix und seine Freunde manchmal kämpfen, um ihre Feinde zu besiegen oder um wichtige Anhaltspunkte zu erhalten.

Asterix wird Angreifern (Römische, Persische...) die Stirn bieten oder kämpfen, um Sesterzen, Wildschweine oder Flaschen mit Zaubertrank zu erbeuten.

Ihr könnt seine Position verändern, indem ihr die Taste mit dem Pfeil, die Maus oder den Handgriff benutzt. In den meisten Handlungsphasen wird Asterix Obelix brauchen, um mit ihm seine Verfolger zu überwinden.

Wenn Zaubertrankflaschen auf dem Bildschirm erscheinen, wird er sie trinken können, um für kurze Zeit unbesiegbar zu sein, genau wie sein treuer und starker Freund...

Hier sind nun also alle Elemente aufgezählt, die unsere Freunde zum Ende ihres Abenteuers führen.

Ihr müsst manchmal euren Scharfsinn unter Beweis stellen und Initiative ergreifen, aber ... beeilt euch, es bleiben euch nur noch :

**1001 STUNDEN UM ORANDSCHADE ZU RETTEN !**

## ANLEITUNG

- Für Schneider CPC 6128 : | CPM dann LOADER  
| CPM'S erhält man, indem man auf die Taste  
SHIFT drückt und @.
- Für ATARI ST : Schaltet zuerst das Programm Diskette ein  
(LOADER). Drückt dann auf die Kartei LOADER.PRG  
wechselt dann die Diskette wenn die Aufforderung auf  
dem Bildschirm erscheint.
- Commodore 64 : Tippt LOAD "LOADER", 8 und ENTER/RETURN,  
dann run und ENTER / RETURN.
- Commodore 128 : Stellt euch auf Commodore 64 ein (indem ihr GO 64 -  
tippt) tippt dann RUN und ENTER.
- Compatible PC : Schaltet die Diskette "LOADER" ein.  
Tippt "LOADER" und dann ENTER / RETURN.  
Eine Auswahl, wo ihr je nach graphischer Darstellung  
wählen könnt, erscheint.

IM FALLE EINES IRRTUMS, ODER WENN IHR DAS COMPUTERSPIEL  
MIT EINER ANDEREN GRAPHISCHEN KARTE BENUTZT, RADIERT DIE  
KARTEIKARTE AUS.

ZU DIESEM ZWECK MUESST IHR DEN COMPUTER EINSCHALTEN UND  
DEL CARTE.INF. UND ANSCHLIESSEND ENTER / RETURN  
EINTIPPEN.

BENUTZT ALSO DAS SOFTWARE WIE BESCHRIEBEN.

WECHSELT DANN DIE DISKETTE ODER DIE AUSSENSEITE DER  
DISKETTE, WENN DIE AUFFORDERUNG AUF DEM BILDSCHIRM  
ERSCHEINT.

FUR BESSEREN KONTRAST DER GRAFIKEN WIRD EMPFOHLEN, DIE  
OPTION C ZU WAHLEN, WENN SIE EINEN SCHWARZ-WEISSEN  
BILDSCHIRM BESITZEN, UND DIES GILT AUCH, WENN SIE EINE  
BESSERE ANLAGE HABEN.

MIT EINTIPPEN VON F1 IN DAS HAUPTMENU KANN MAN IMMER  
SEINE SOFTWARE NEU EINBAUEN.

