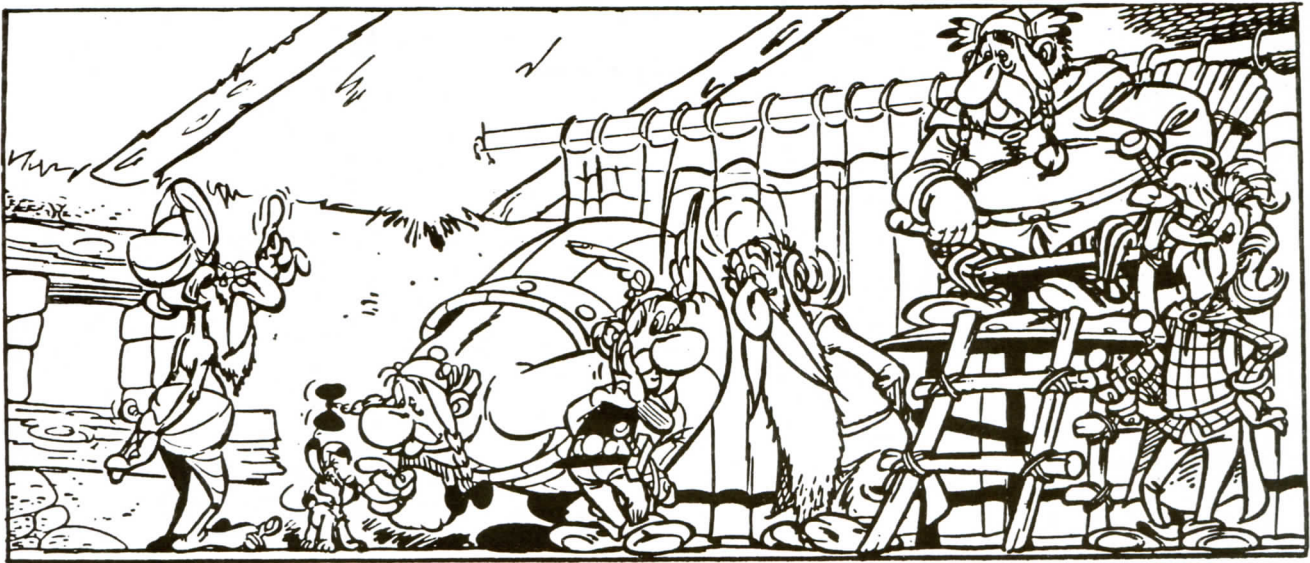


Asterix

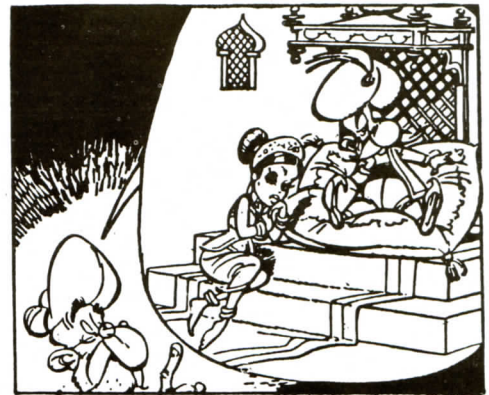
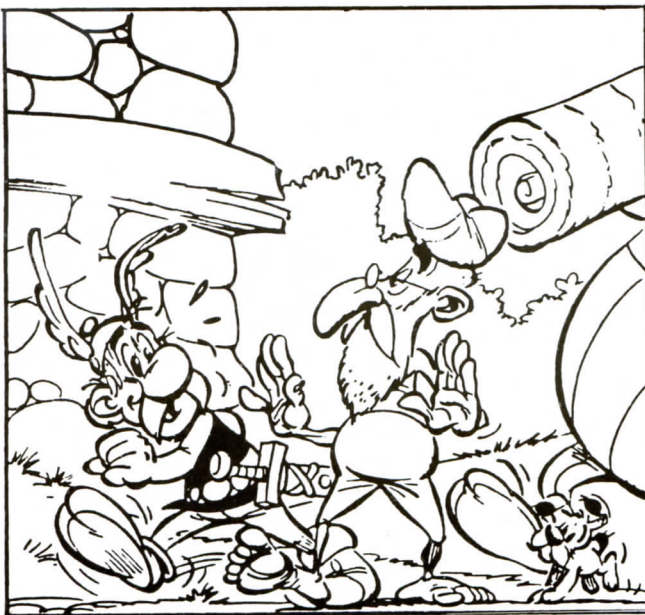
ASTERIX CHEZ RAHAZADE
ASTERIX AND THE MAGIC CARPET
ASTERIX IM MORGENLAND
LE MILLE E UNA ORA DI ASTERIX
ASTERIX EN LA INDIA





C'est dans le célèbre petit village gaulois que débute cette aventure. Astérix et ses inséparables amis, Obélix, son chien fidèle Idéfix, le druide Panoramix et le barde Assurancetourix sont tous réunis.

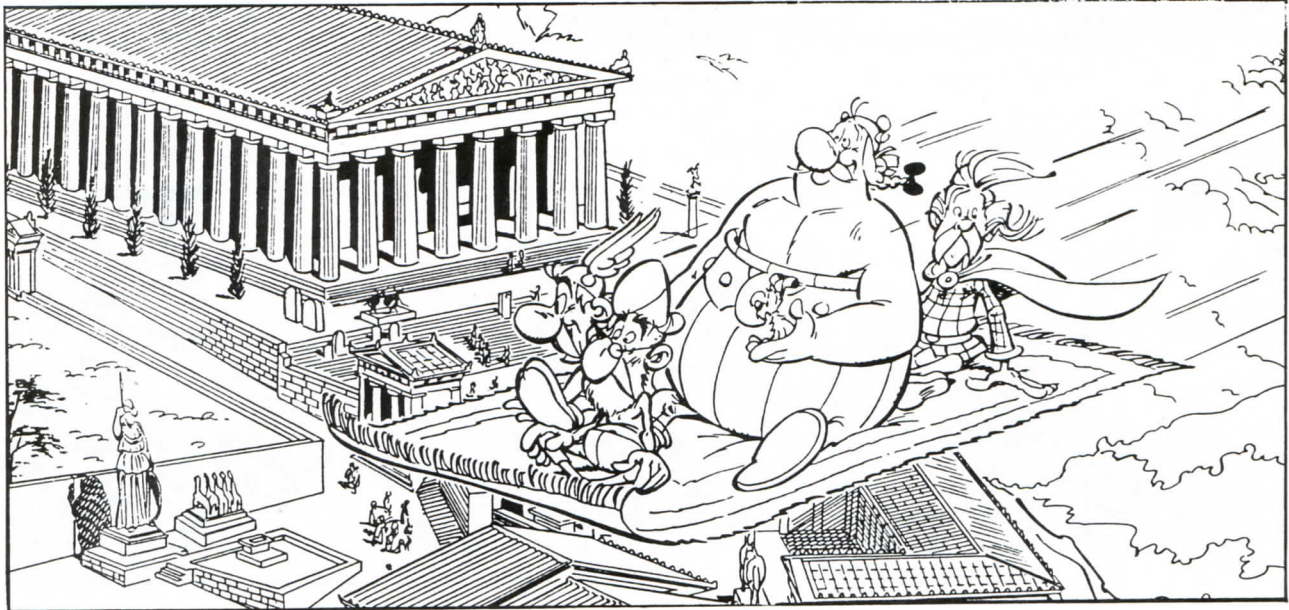
Mais qui est ce curieux personnage qui semble en grande conversation avec eux ?



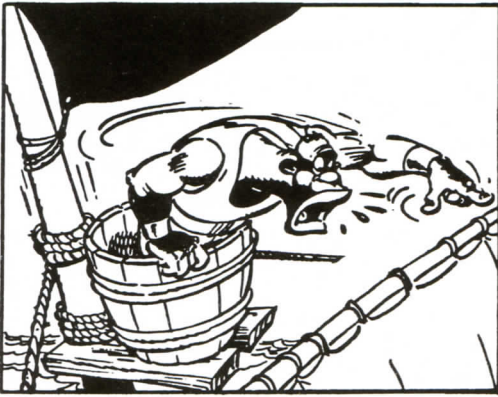
C'est le fakir Kiçah, venu de très loin en tapis volant...



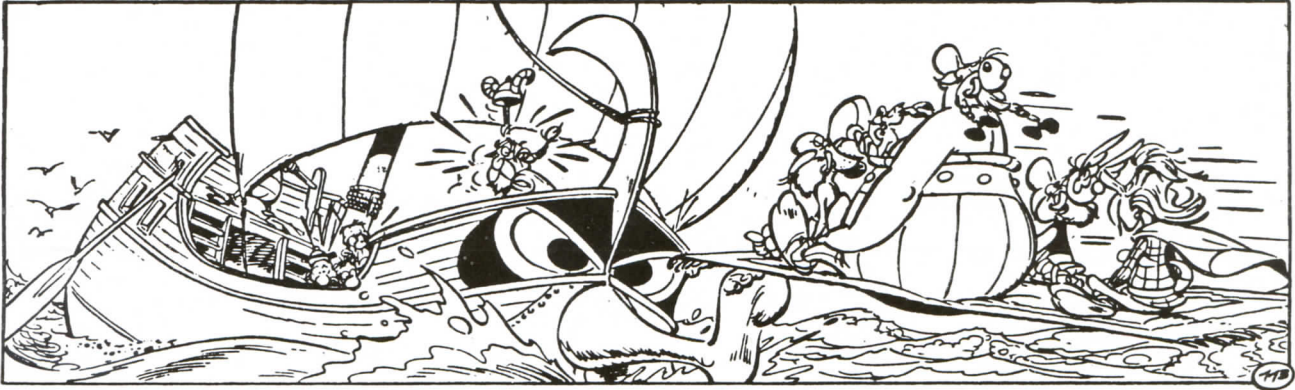
... pour sauver la belle princesse Rahàzade, menacée par l'infâme gourou Kiwoàlà.



A bord de leur étrange tapis volant, ils survolent des contrées lointaines.



Les vieilles connaissances
n'en croient pas leurs yeux !



Les nouvelles rencontres sont explosives !



Nos amis parviendront-ils à sauver la belle princesse ?

ASTERIX CHEZ RAHÂZADE

Un nouvel album ... un superbe logiciel ...

UN GRAND JEU

Vous voici à la fois metteur en scène, scénariste et auteur des nouvelles aventures d'Astérix, renouvelées à chaque partie.

Au cours d'une épopée captivante, recréée en de multiples scènes , images et animations, Astérix et ses amis ont mille et une heures pour venir en aide à la princesse Rahàzade.

Ils visiteront la Perse, l'Inde, survoleront Rome, la Grèce la mer à bord de leur drôle de tapis volant, au grand malheur des pirates ! Le barde Assurancetourix révélera-t-il tous ses talents ? Quant à Obélix, s'il préfère le plancher des sangliers volera-t-il jusqu'à la chère Rahàzade ?

D'AVENTURE

Il reste mille et une heures de vie à la belle princesse Rahàzade, menacée de mort par l'infâme gourou Kiwoàlàh, s'il ne pleut pas sur son royaume. C'est pourquoi le fakir Kiçàh a volé jusqu'au village d'Astérix, où paraît-il, un barde fait des miracles. Nos amis partiront-ils au secours de Rahàzade ?

C'est vous qui le déciderez en créant les aventures d'Astérix chez Rahàzade.

Vous vous déplacez sur l'écran avec la souris, la manette ou les touches flèches, selon la configuration dont vous disposez.

Si vous voulez faire parler tel ou tel personnage, cliquez directement sur son visage (bouton tir, souris, Enter ou Return), vous le verrez s'animer et s'exprimer. Chacun peut avoir son mot à dire, selon le moment où vous l'interrogez.

Parfois, vous vous trouverez devant plusieurs possibilités, choisissez le numéro voulu avec la touche clavier correspondante.

Attention : Toutes vos décisions influent sur le déroulement du jeu ; certaines d'entres elles peuvent vous mener loin ...

D'ACTION

Selon votre scénario et votre choix, Astérix et ses amis auront parfois à combattre pour faire face à leurs ennemis ou pour obtenir des éléments importants.

Astérix affrontera des agresseurs (romains, perses...) ou se battra pour récupérer sesterces, sangliers, ou gourdes de potion magique.

Vous le déplacez avec les touches flèches ou la manette, ou la souris selon votre configuration. Dans la plupart des phases d'action, Astérix aura besoin d'Obélix et pourra attirer ses poursuivants vers lui.

Si des gourdes de potion apparaissent à l'écran, il pourra les boire pour être, pour un temps très court, invincible, comme son fidèle et "fort" compagnon ...

Voici tous les éléments réunis pour mener nos amis au bout de leur aventure. Vous devrez parfois faire preuve de sagacité, et prendre des initiatives, mais...faites vite, il ne vous reste plus que :

1001 HEURES POUR SAUVER RAHÂZADE !

MISE EN ROUTE ASTERIX

- Pour Thomson : RUN "AUTO.BAT"
- Pour Amstrad : | CPM puis LOADER
| CPM s'obtient en tapant sur SHIFT et **G**
| (sur clavier AZERTY, on obtient ù)
- Pour ATARI : Insérer d'abord la disquette programme (LOADER)
Cliquez sur le fichier LOADER.PRG, puis changez de disquette
si la demande apparaît à l'écran.
- Commodore 64 : Tapez LOAD "LOADER", 8 et *ENTREE* , puis tapez RUN et
ENTREE.
- Commodore 128 : Mettez-vous en mode Commodore 64 (en tapant GO 64), puis
tapez RUN et *ENTREE*.
- Compatible PC : Insérer la disquette "LOADER".
Tapez "LOADER" puis *ENTREE*.
Un menu vous demandant de sélectionner le type de carte
graphique dont vous disposez apparaît. Faites votre choix.

EN CAS D'ERREUR OU SI VOUS UTILISEZ LE LOGICIEL
AVEC UNE AUTRE CARTE GRAPHIQUE, EFFACEZ LE
FICHIER CARTE.INF POUR CELA, APRES AVOIR
ALLUME VOTRE ORDINATEUR, TAPEZ DEL
CARTE.INF. puis *ENTREE*.

Lancez alors le logiciel comme décrit ci-dessus.
Puis changez de disquette ou de face de disquette quand la
demande apparaît à l'écran.

