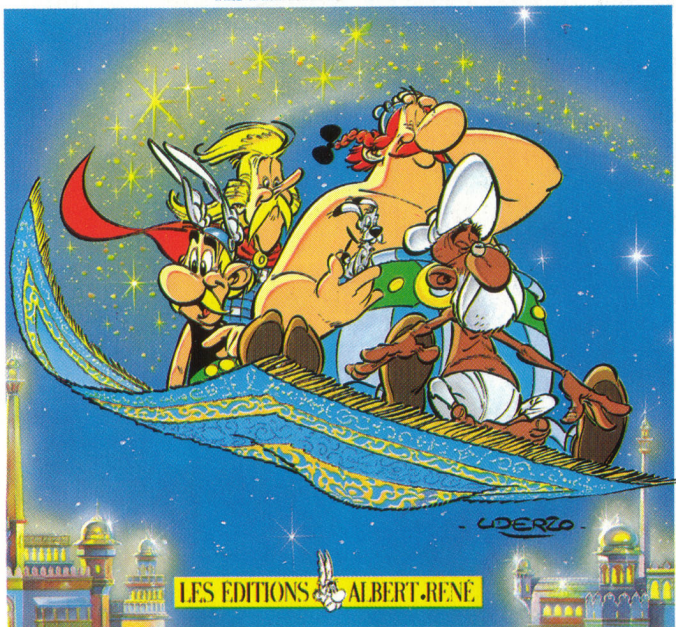


Asterix

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



LES EDITIONS  ALBERT RENE

ASTERIX IM MORGENLAND

System: C-64, Amiga, Atari ST, Amstrad, IBM

Preis: ca. 35 DM (Kass.), ca. 45 DM (8-Bit-Disk.), ca. 65 DM (16-Bit-Disk.)

Hersteller: Coktel Vision, Paris, Frankreich

Erstveröffentlichung: Dezember 1987

Inhalt:

Ganz Gallien ist von den Römern besetzt worden. Ganz Gallien? Nein, denn ein kleines, unbeugsames Dorf leistet erfolgreich Widerstand. Eines Tages kommt ein Fakir aus dem fernen Orient zu Asterix und seinen Freunden, die in diesem Dorf leben, und bittet sie um Hilfe. Die Prinzessin Orandschade befindet sich nämlich in Lebensgefahr, denn wenn es in dem fernen Land nicht bald regnet, will der niederträchtige Wesir sie töten lassen. Da dies nicht angehen kann, machen sich Asterix und seine Freunde mit dem fliegenden Teppich auf die Reise.

Der Spieler muß sich während der Reise erfolgreich allen Hindernissen und Gegnern entledigen und Orandschade retten. In manchen Spielszenen muß der Spieler kämpfen, in anderen ist Geschick gefragt. Asterix trifft während seiner Reise natürlich auf Römer, wilde Perser und andere unliebsame Genossen, die aber verschiedene Gegenstände bei sich führen. So können Sesterzen, Wildschweine oder auch Zaubertrank-Flaschen erbeutet werden, die Asterix und seine Reisegefährten für kurze Zeit unbesiegbar machen. Der Spieler kann dabei immer entscheiden (je nach Kraft des einzelnen Charakters), welchen der einzelnen Spielcharaktere er benutzen möchte.

Anmerkungen:

ASTERIX IM MORGENLAND ist bereits das zweite Spiel, das sich dieser berühmten Comicfigur annimmt. COKTEL VISION hat dabei versucht, die Story des Comics originalgetreu nachzuvollziehen. Die einzelnen Spielsequenzen sind Versatzstücke bekannter Actionelemente; die Maussteuerung ist schwer zu handhaben.

Besonderheiten:

Das Spiel besitzt eine Vielzahl digitalisierter Grafiken, die direkt den Skizzen und Bildern des Asterix-Zeichners Uderzo entnommen wurden.

Getestet in:

AKTUELLER SOFTWARE MARKT

Ausgabe 11/87