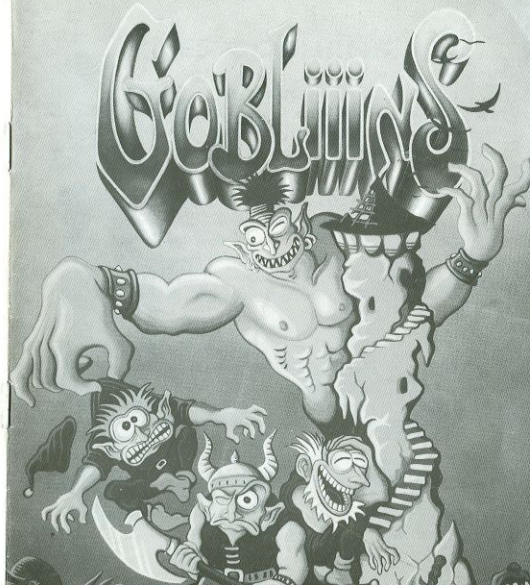




LES GOBLIINS

1- L'HISTOIRE

CATASTROPHE! Le roi ANGOULAFRE est subitement devenu fou à lier. Comment le guérir? Aller trouver l'irascible mais talentueux NIAK le sorcier... Lui seul peut trouver un remède à cette mystérieuse maladie qui laisse songeurs les médecins de la cour.



OUPS, IGNATIUS et ASGARD, trois inséparables Goblins téméraires et facétieux s'apprêtent à partir en quête du remède-miracle.



Or les Goblins n'ont jamais quitté la quiétude confortable du royaume. Les légendes les plus horribles courent sur l'existence de personnages et d'animaux terrifiants.



Voilà ce que la rumeur raconte au sujet de l'Extérieur:

NIAK le sorcier n'aime pas le bruit et n'ouvre pas sa porte à n'importe qui... à moins qu'on ne le paye! Heureusement il vit près d'une mine de diamant. En son absence son cerbère **RAGNAROK** garde la porte. Curieusement, ce chien étrange est friand de petits oiseaux...



Dans sa chaumière **NIAK** fait pousser ses plantes carnivores et au fond de son atelier il dissimule ses mixtures et objets de magie. L'on dit que sa demeure donne sur des souterrains où d'infâmes araignées et d'immondes zombis gardent des trésors d'alchimie fortement convoités.

La réputation de **SHADWIN** est aussi parvenue jusqu'à nous: ce très vieux Rat fort influent est un grand magicien qui possède en son antre des portes sur d'autres mondes. Il est fort enclin à aider ceux qui ont le Bien pour cause et ses conseils sont précieux. Il vit sous un champ de carottes dont il se nourrit exclusivement. Cependant il dort beaucoup et comme il est sourd comme un pot, il n'est pas facile à réveiller quand il est plongé dans ses songes mystérieux.



Il paraît que dans ces lointaines contrées existe aussi une immense statue en lévitation, symbole même de la Sérénité, qui détruit tout Mal et régénère la Force. Dans son voisinage habite **GEMELLOR**, un dragon à deux têtes au souffle brûlant, pas facile à approcher mais dont les flammes magiques ont le pouvoir de consumer les ensorcellements les plus tenaces.



Plus loin encore, dans son château en ruines vit **MELIAGANTE** un géant fort triste. Sa seule distraction est la lecture de livres que lui écrit son bibliothécaire. Mais depuis que **CARBONEK** a été mordu par un loup-garou, il ne rédige que des ouvrages désolants dans lesquels il pleure son humanité perdue. Et **MELIAGANTE** de sombrer dans la plus profonde mélancolie... On dit pourtant que les décombres du château recèlent l'Arme Fatale qui permet de détruire toute puissance maléfique...

2-LE BUT DU JEU

Les Goblins doivent traverser d'étranges contrées parsemées d'embûches qu'ils devront contourner en s'aidant mutuellement et en utilisant chacun leur compétence particulière.

• **ASGARD** est un guerrier qui ne connaît que ses poings; il frappe à tous propos. Il est suffisamment costaud pour se hisser aux cordes ou les actionner en s'y suspendant.



• **IGNATIUS** est un magicien qui agit à distance en lançant des sorts. Mais il ne contrôle pas toujours bien leurs effets.

• **OUPS**, le technicien du groupe, ramasse et utilise à bon escient les multiples objets rencontrés. Sa faible constitution ne lui permet pas de porter plus d'un objet à la fois.



Chaque tableau est une énigme originale ponctuée de gags délirants que vous devez résoudre en évitant de perdre trop d'énergie. Il y a un quota d'énergie pour le groupe qui est entamé à chaque mauvaise action. Font perdre de l'énergie:

- les chutes
- les coups reçus
- les grosses frayeurs
- la perte d'objets utiles
- les mauvaises utilisations d'objets



Attention: Certaines actions particulièrement malhabiles font perdre beaucoup d'énergie et provoquent la remise au début du tableau. La perte totale de votre quota d'énergie entraîne la fin du jeu (GAME OVER). Vous pouvez alors quitter ou recharger un tableau à l'aide de son code.

3- L'INTERACTIVITE

Les trois Goblins sont à l'écran en même temps. On en manipule un à la fois. La tête du lutin, au moment où on l'active, apparaît au compteur dans la boule de cristal et il se met de profil dans l'écran.

Pour changer de lutin:

- barre espace
- clique bouton gauche de la souris sur la boule
- clique bouton gauche de la souris directement sur le lutin



3.1 - Le compteur

Le compteur comporte:

- des zones interactives (cliquer dessus avec le bouton gauche de la souris)
 - une boule de cristal qui affiche le lutin actif
 - un crâne, pour quitter ou recharger le jeu (même résultat obtenu en pressant la touche ESC)
- des zones neutres
 - une ligne d'énergie qui décroît à chaque perte d'énergie
 - le nom de l'objet possédé par le technicien
 - 4 objets magiques que vous devez trouver au cours de la quête. Ils sont soulignés lorsque vous les avez en votre possession.



3.2 - Les curseurs

Ils permutent quand on clique le bouton droit de la souris.

- **la flèche** : sert au déplacement. On clique avec le bouton gauche de la souris pour désigner l'endroit où aller.



- **le poing** : sert à l'action. On clique avec le bouton gauche de la souris pour désigner l'endroit ou l'objet sur lequel agir.

Les actions diffèrent suivant le lutin qui agit sur l'endroit cliqué:

- le magicien envoie un sort soit devant lui, soit à ses pieds.



- le guerrier frappe un coup; quand il s'agit d'une corde il s'y suspend.



- le technicien utilise l'objet possédé.

- * soit sur lui
- * soit dans le vide
- * soit en un lieu précis de l'écran
- * soit sur un autre personnage



- **la main** : apparaît uniquement avec le technicien; elle sert à ramasser ou à poser un objet. On clique avec le bouton gauche de la souris pour agir sur l'objet (prendre) ou sur le sol (déposer). Comme il ne peut en garder qu'un à la fois, si le technicien ramasse alors qu'il a déjà un objet, il l'échange.



3.3-Quitter ou recharger

La sauvegarde est automatique. A chaque tableau effectué le code du tableau suivant vous sera donné.



Pour quitter ou recharger le jeu cliquer avec le bouton gauche de la souris sur l'icône-crâne du compteur et choisissez votre action. Si vous souhaitez recharger un tableau entrez le code correspondant au clavier



4- QUELQUES CONSEILS

Votre but est d'aller trouver le sorcier pour qu'il vous donne un remède pour guérir le roi. Mais cette quête ne sera pas facile, vous en serez empêché par de multiples obstacles ou personnages maléfiques.

A commencer par le sorcier lui-même qui ne se laisse pas approcher facilement.

Un conseil pour bien débuter: dans le premier tableau, cherchez à vous munir d'une pioche pour extraire un diamant de la mine d'à côté. Le sorcier daignera alors vous recevoir...

De plus:

- réfléchissez à l'utilisation de chaque objet
- employez le magicien pour les transformer
- n'oubliez pas que le guerrier grimpe et frappe



MISE EN ROUTE RAPIDE

Votre logiciel est livré avec une grille de couleurs qui sert de protection contre le piratage. Identifiez-la en y inscrivant le titre de votre logiciel. Conservez précieusement ce document, il vous sera nécessaire à chaque mise en route.

Dupliquez votre logiciel. Ainsi en utilisant les copies, vous ne risquez pas de détériorer l'original.

Lors de leur utilisation, ne protégez pas vos disquettes contre l'écriture.

Sur ATARI et AMIGA

- 1 - Insérez la disquette 1.

- 2 - Mettez votre micro-ordinateur sous tension ou réinitialisez-le.

- 3 - Passez le test de protection.

Sur IBM PC et COMPATIBLES

- 1 - Mettez en route votre micro-ordinateur ou réinitialisez-le.
- 2 - Insérez la disquette 1.
- 3 - Tapez GO et validez.
- 4 - Indiquez votre carte graphique.
- 5 - Indiquez le type de souris possédée.
- 6 - Indiquez le type de son que vous souhaitez.
- 7 - Passez le test de protection.

MISE EN ROUTE DETAILLEE

1 - Démarrer

• IBM PC et COMPATIBLES

Votre ordinateur étant initialisé, insérez la disquette de jeu dans le lecteur A. Si le logiciel comporte plusieurs disquettes, insérez la disquette 1. Tapez GO puis validez en pressant la touche ENTER ou RETURN.

Un écran apparaît précisant la meilleure carte graphique que vous pouvez utiliser ainsi que la souris que vous possédez. Si vous êtes d'accord avec ce choix, tapez Y (pour Yes), si vous préférez modifier ce choix, tapez N (pour No).

Si vous tapez N, deux menus vous sont proposés.

- l'un présentant différentes cartes graphiques : faites votre choix suivant l'équipement de votre micro-ordinateur (carte Hercules, CGA, EGA, VGA...) en tapant la lettre correspondante comme indiqué à l'écran.
- un autre concernant le type de souris (de type Microsoft ou pas). Répondez en tapant la lettre correspondante. Attention ce logiciel ne tient pas compte des joysticks sur PC, utilisez le clavier UNIQUEMENT.

Puis une troisième option vous est offerte (la première si vous avez tapé Y), elle concerne le son. Attention, le choix "son avec Intersound MDO" n'est possible que si

vous possédez cette interface (voir présentation de INTERSOUND MDO en dernière page de ce manuel).

ATTENTION : si vous possédez une version de MS DOS 4 ou au-dessus, vous devez initialiser votre ordinateur avec une disquette-système que vous aurez préalablement créée. Voir procédure au § 3 ci-après.

• ATARI ST et AMIGA

Insérez votre disquette dans le lecteur. Si le logiciel comporte plusieurs disquettes, insérez la disquette 1. Mettez votre micro-ordinateur sous tension. Le logiciel se charge automatiquement.

2 - Passer le test de protection

Le test a lieu sur un écran où figure un jackpot à côté d'un clavier à touches colorées et numérotées.

Pour lancer le jackpot, appuyez sur une touche quelconque. Il affiche alors un code composé d'une lettre et d'un nombre à trois chiffres. Exemple C 127.

Prenez votre grille de couleurs et relevez la couleur de la case indiquée par ces coordonnées. Exemple : vert.

Sur le clavier numérique de votre micro, pressez la touche portant le chiffre correspondant à la dite couleur,

puis la touche ENTER pour confirmer votre choix ou cliquez la bonne couleur à l'écran.

Vous pouvez obtenir une aide animée expliquant le test en cliquant la touche F5. Si toutefois vous vous trompez, un message suivi de l'aide animée s'affichera à l'écran et vous pourrez effectuer un 2ème essai. Si vous faites une deuxième erreur, il vous faudra recommencer toute la mise en route.

3 - Si vous possédez un DOS 4.0 ou plus (sur PC et compatibles seulement).

Vous devez créer une "disquette-système" :

1ère méthode :

1 - Avant toute utilisation, insérez votre disquette 1 dans le lecteur A (ou B) après avoir mis en service votre ordinateur. A l'écran vous avez A:\> (ou B:\>). Tapez INSTALL A: (ou INSTALL B:). Validez en pressant la touche ENTER ou RETURN. Puis suivez les instructions à l'écran.

2 - Quand l'opération est terminée, réinitialisez votre PC avec cette nouvelle "disquette-système" (la laisser dans le lecteur externe), en pressant simultanément les 3 touches ALT, CTRL et DEL (ou SUPPR), ou en rallumant l'ordinateur.

3 - Enlevez la disquette système du lecteur externe. Vous pouvez maintenant utiliser votre jeu conformément à la mise en route.

2ème méthode :

1 - Avant toute utilisation, insérez une disquette vierge dans le lecteur A (ou B), après avoir mis en service votre ordinateur. Formatez-la à partir du disque dur (C:\>) ou à partir de votre lecteur externe (A:\> ou B:\>), en tapant **FORMAT A:/S** (ou **FORMAT B:/S**). Validez en

L'INTERFACE SONORE INTERSOUND MDO

Avec **INTER SOUND MDO**, interface sonore pour les compatibles PC non portables, la qualité des sons obtenus est comparable aux ordinateurs les plus performants dans ce domaine.

Vous trouverez cet interface chez votre revendeur de micro-informatique ou sur simple demande à COKTEL VISION. En cas de problème d'utilisation, contactez notre SAV.

pressant la touche ENTER ou RETURN, puis suivez les instructions à l'écran.

2 - Quand l'opération est terminée, réinitialisez votre PC avec cette nouvelle "disquette-système" (la laisser dans le lecteur externe), en pressant simultanément les 3 touches ALT, CTRL et DEL (ou SUPPR), ou en rallumant l'ordinateur.

3 - Enlevez la "disquette-système" du lecteur externe. Vous pouvez maintenant utiliser votre jeu conformément à la mise en route.

Pour toute utilisation ultérieure, sur disquette ou sur disque dur, initialisez désormais votre PC avec votre nouvelle "disquette-système".

NOTA : si après avoir initialisé votre PC avec votre nouvelle "disquette-système" votre clavier se trouve mal configuré, consultez la notice d'utilisation de votre micro-ordinateur.

4 - Installer sur disques durs PC et COMPATIBLES

Créez un répertoire spécifique (ex. JEU) afin d'y copier tous les fichiers figurant sur vos disquettes.

1 - A l'écran vous avez C:\>. Tapez **MD JEU** et validez.

2 - Tapez ensuite **CD JEU** et validez. Vous êtes dans le répertoire intitulé JEU. Sur l'écran vous avez C:\JEU>

3 - Copiez maintenant le contenu de votre disquette dans ce répertoire. Pour cela, insérez une première disquette dans votre lecteur externe (A ou B) et tapez **COPY A:.* (ou COPY B:.*)**. Validez.

4 - La copie terminée, si vous possédez plusieurs disquettes du même logiciel, recommencez l'opération après avoir changé de disquette.

5 - Lancez le jeu en tapant **GO**

Lors d'une prochaine utilisation, répétez les opérations 2 et 5.

THE GOBLIINS

1 - THE STORY-LINE

CATASTROPHE! King ANGOULAFRE has suddenly become as mad as a March hare! How can he be cured? You have to go and seek out the irritable but talented wizard NIAK, only him might be able to find a remedy for this mysterious illness, which has left the court doctors scratching their heads in confusion.



OUPS, IGNATIUS and ASGARD, three inseparable, daring and humorous goblins prepare to set off in search of the miracle cure.



Unfortunately the goblins have never before left the comfortable security of the kingdom and all kinds of terrifying stories abound concerning the characters and animals that live on the other side of the kingdom's boundaries.

Here are some of the things rumoured about the OUTSIDE :

NIAK the wizard doesn't like noise and won't open his door to just anyone...at least not unless they pay! Luckily he lives close to a diamond mine. In his absence his bad-tempered guard-dog RAGNAROK guards the door. Oddly enough, this strange dog is fond of little birds.



NIAK grows carnivorous plants in his thatched cottage and in he hides his magic potions and objects in the depths of his cottage. It is said that his house has access underground where foul spiders and vile zombies guard the much sought-after alchemic treasures.