

Goblins



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 où 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

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.

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.

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.

Stories of **SHADWIN'S** reputation have also reached our ears. This extremely influential old rat has access to other worlds through doors in his lair. He is strongly inclined to help those who work in the name, and cause, of Good and his words of advice are precious. He lives under a field of carrots which provides his only food-source. However he sleeps a great deal and being as he is as deaf as a post it's really difficult to wake him up when he is deep in his own mysterious thoughts. It appears that in a far-flung country there exists a huge floating statue symbolising Serenity, which destroys all Evil and regenerates Strength. **GEMELLOR** the two-headed, fire-breathing dragon lives nearby. It's difficult to get close to him but his magic flames have the power to consume even the strongest curses and magic spells.



Even further away in his run-down castle lives **MELIAGANTE**, a very, very sad giant. His only past-time is reading the books that his librarian writes for him. However since he was bitten by a werewolf, **BARBONEK** only writes very desolate stories in which he laments the loss of his human condition. Consequently **MELIAGANTE** has fallen into the deepest depression. It is said, however, that in the ruins of the castle is hidden the Secret Weapon which could destroy all evil powers...



2 - THE AIM OF THE GAME

The Goblins have to cross these strange countries strewn with plots that they have to overcome by helping each other and by each one of them using his particular, special talents.

* **ASGARD** is a warrior who only uses his fists - he hits everything in sight and is strong enough to pull himself up ropes and still continue to fight.



* **IGNATIUS** is a magician who can cast spells at a distance. Unfortunately, he's not always able to control their effects completely.

* **OUPS** is the technician of the group, who deliberately collects and uses the various objects he comes across on the journey. His weak constitution only allows him to carry one object at a time.



Each array is an original mystery punctuated with jokes which you have to solve whilst conserving as much of your energy as possible. There is an energy quota for the group which is reduced with each incorrect action you take. Amongst the things that take up your energy are :

- falls
- blows received
- shocks
- loss of useful objects
- incorrect usage of objects



BEWARE : Certain particularly inept actions make you use up a lot of energy and will send you back to the beginning of the scene. Total loss of your energy quota will bring an end to the game (**GAME OVER**). You can either quit or recall the array with the help of its code.

3 - INTERACTION

The three Goblins are on the screen together but are manipulated one at a time. The head of the elf appears in the crystal ball as soon as he is put into action and then puts himself in profile on the screen.

In order to change goblins:

- space bar
- place mouse on ball and press left button
- place mouse directly on chosen goblin and press left button.



3.1 - The counter

The counter consists of

- * inter-active zones (press left button of mouse directly on them).
 - a crystal ball which shows the goblin in use.
 - a skull, to quit or recharge the game (same result obtained by pressing the ESC button)
- * neutral zones
 - an energy line which diminishes with each energy loss.
 - the name of the object in the technician's possession.
 - four magic objects which you should find in the course of the quest.Once you have them they are underlined.



3.2 - The cursors

They change shapes when the right-hand button on the mouse is pressed.

* **The arrow** serves to move things around. Press the left button of the mouse to designate the spot or the object to be moved.



* **The fist** : serves to instigate an action. The left-hand button on the mouse should be pressed to indicate the place or the object to be activated.

The actions differ according to the goblin operative in the chosen spot. :

- The magician casts a spell either behind him or at his feet.



- The warrior takes a blow : when it involves a rope he hangs from it.



- The technician uses the object in his possession either
 - on himself
 - randomly
 - on a precise spot on the screen
 - or - on another character



* **The hand** : this only appears with the technician. It serves to collect or deposit objects. In order to pick up an object, place the cursor directly on it and press the left-hand button. In order to deposit the object, place the cursor on the ground and press the left-hand button. As the technician can only have one object in his possession at a time if he should collect a second object, it will be exchanged with the first.



3.3 - Quit or re-load.

The safeguard is automatic. At each array the code of the following array will be displayed.



In order to quit or re-load the game, place the mouse on the skull ikon, press the left-hand button and choose your action. If you want to reload an array, enter the corresponding code on the keyboard.

4 - SOME ADVICE.

Your aim is to find the wizard and get your hands on the remedy that will cure the king. But this task won't be easy, you will be hindered by numerous obstacles or ill-intentioned characters.

This begins with the wizard himself who won't allow you to get too close too easily.

A word of advice to put you on the right track - in the first array try to get your hands on a pickaxe in order to extract a diamond from the mine. With this in your possession the wizard will deign to receive you...

In addition :

- give a lot of thought to the usage of each object.
- use the magician to transform them.
- don't forget that the warrior climbs and hits.



RAPID START UP PROCEDURE

This software is distributed with a color card which serves as an anti-piracy protection device. Identify it by typing in the name of your program. Keep this document in a safe place, it will be necessary at each start up. Make a copy of the program. By using a copy you avoid any risk of damaging the original. Do not write protect your diskettes during use.

ATARI ST and AMIGA

- 1 - Insert diskette number 1
- 2 - Switch on the computer or reboot it. The software will be automatically load itself.

DETAILED START UP PROCEDURE

1 - Start up

• IBM PC and COMPATIBLES

With your computer booted, insert the game diskette in drive A. If the program consists of several diskettes, insert diskette 1, type GO, then press the RETURN or ENTER key. A screen will appear the best graphics card to use and the type of mouse you have. If you agree with the choice, type Y (yes), if you wish to modify the choice, type N (no).

If you typ N, two further menus are proposed:

- one offers an alternative list of graphics cards : make your choice according to the card installed in your computer (Hercules, CGA, EGA, VGA ...) by typing the letter corresponding to the card indicated on the screen.
 - the other concerns the type of mouse (Microsoft or other). Reply by typing the corresponding letter.
- Attention : this software does not take into account any joysticks installed on the PC, use the keyboard only for input.

A third choice is offered (the first if you replied Y); it concerns the sound. Attention : the choice "sound with MDO Intersound" should only be made if you possess this

- 3 - Complete the protection test described in paragraph X-2.

IBM PC and COMPATIBLES

- 1 - Switch on the computer or reboot it.
- 2 - Insert diskette number 1.
- 3 - Type GO, then press the RETURN or ENTER key.
- 4 - Indicate the type of graphics card your machine has.
- 5 - Indicate the type of mouse you have.
- 6 - Indicate the type of sound required.
- 7 - Complete the protection test described in paragraph X-2

interface (see the MDO Intersound description on last page of this manual).

NOTE : if you have a version of MS-DOS 4.0 or higher, you should boot your computer with a system diskette that you have made. This procedure is described in paragraph 3 hereafter.

ATARI ST and AMIGA

Insert the diskette in the drive. If the software consists of several diskettes, insert diskette number 1. Switch on your computer, the software loads automatically.

2 - The copy protection test

The test takes place on a screen showing a jackpot machine alongside a keyboard having colored and numbered keys. To start the jackpot spinning, press any key. A code composed of a letter and a three figure number will be displayed. For example C 127.

Using your color card note the color of the square indicated by the code number. For example, green. On the numeric keypad of your computer, press the key

having the number corresponding to this color, then press the Enter or Return key to confirm your choice or click the appropriate color on the screen. In order to access to the animated help providing you with explanations about the test, click the F5 key.

Should you make any mistake, a message will be displayed on the screen, followed by the animated help and you will be able to perform a second test. If you make a second mistake, you will have to repeat the whole start-up procedure.

3 - If you possess DOS 4.0 or higher (PC and COMPATIBLES only).

You need to make a system diskette :

1st method :

1 - Before using the program, insert diskette 1 in drive A (or B) after having started up the computer. At the DOS prompt A:\> (or B:\>) type **INSTALL A:** (or **INSTALL B:**). Confirm it by pressing the ENTER or RETURN key. Then follow the instructions on the screen.

2 - When the operation is completed, reboot your PC with the system diskette you have just made. Leave it in the drive any reboot simultaneously pressing Ctrl - Alt - Del, or by momentarily switching off and then on the computer.

3 - Remove the system diskette from the drive. The game is now ready to be used according to the start up procedure already described.

2nd method :

1 - Before using the program, insert a blank diskette in drive A (or B) after having started up the computer. Format the diskette, either from your hard disk (C:\>) or from your A or B drive, by typing **FORMAT A:/S** (or

FORMAT B:/S). Confirm it by pressing the RETURN or ENTER key, then follow the instructions on the screen.

2 - When the operation is completed, reboot your PC using this new system diskette. Leave it in the drive and reboot by simultaneously pressing Ctrl - Alt - Del, or by momentarily switching off and then on the computer.

3 - Remove the system diskette from the drive. The game is now ready to be used according to the start up procedure already described.

For all further use, on diskette or hard disk, first boot your PC using the new system diskette you have made.

NOTE : if after having booted your PC with new system diskette the keyboard is improperly configured, consult the manual accompanying your computer.

4 - Installation on IBM PC and COMPATIBLES hard disks :

Create a specific directory (for example, GAME) so that you can copy all the files on your diskettes into it.

1 - At the DOS prompt C:\> type **MD GAME** and press ENTER or RETURN key.

2 - Type **CD GAME** and ENTER or RETURN key. You are now in the directory called GAME, i.e., C:\GAME>.

3 - Copy the contents of the diskette into the directory by placing the first diskette into drive A (or B) and by typing **COPY A:*.*** (or **B:*.***) and pressing the RETURN or ENTER key.

4 - Repeat the operation if the program consists of several diskettes until all files have been copied into the directory.

5 - Start the game by typing GO.

From now on the game can be started by repeating steps 2 and 5.

THE MDO INTERSOUND INTERFACE

With MDO INTERSOUND, the sound interface for non portable PC compatibles, the quality of sound obtained is comparable with the best computers.

This interface can be found at your computer dealer or simply by asking COKTEL VISION.

I GOBLIINS

1 - LA STORIA

CATASTROFE! Il re ANGOULAFRE è diventato improvvisamente matto da legare. Come guarirlo? Andando dall'irascibile NIAK, lo stregone dai mille talenti... Lui solo è in grado di trovare un rimedio contro questa misteriosa malattia che preoccupa i medici di corte.



OUPS, IGNATIUS, ASGARD, i tre inseparabili Gobliiins, temerari e spiritosi si mettono alla ricerca del miracoloso rimedio.

Ma i Gobliiins non hanno mai lasciato la piacevole quiete del regno. Tremende leggende si narrano sull'esistenza di personaggi e animali terrificanti.



Ecco cosa raccontano queste voci del Mondo fuori dal Regno:

NIAK lo stregone detesta tutti i rumori e apre difficilmente la sua porta agli estranei...a meno che non lo si paghi! Fortunatamente la sua dimora si trova vicino ad una miniera di diamanti. In sua assenza quel cerbero di **RAGNAROX** resta di guardia. Stranamente questo cane bizzarro è ghiotto di uccellini...



Nella sua capanna **NIAK** coltiva piante carnivore e nasconde in fondo al laboratorio intrugli e oggetti magici. Si dice che dalla sua casa si possa arrivare a sotterranei abitati da ragni perfidi e zombi ripugnanti, custodi di straordinari e bramati tesori misteriosi.



Anche la fama di **SHADWIN** è giunta fino a noi: questo vecchissimo e influente Topo è un mago dal cui antro, attraverso delle porte, si può accedere ad altri mondi. Aiuta volentieri coloro che agiscono in nome del Bene, dando loro preziosi consigli. Vive sotto un campo di carote, suo unico nutrimento. Dorme molto ed è sordo come una campana, cosicchè è difficile svegliarlo quando è immerso nei suoi sogni misteriosi.



Pare che in queste lontane contrade esista un'immensa statua sospesa nell'aria, simbolo stesso della Serenità che annienta il Male e che rigenera la Forza. Lì vicino abita **GEMELLOR**, un drago bicefalo dal respiro incendiario, difficile da avvicinare ma le cui fiamme magiche hanno il potere di sciogliere anche gli incantesimi più potenti.



E ancora più lontano, in un castello in rovina, vive **MELIAGANTE**, il gigante triste. La sua sola distrazione è la lettura di libri che un bibliotecario scrive appositamente per lui. Ma dopo essere stato morso da un lupo mannaro, **CARBONEK** crea solo opere disperate in cui rimpiange l'umanità perduta. E **MELIAGANTE** cade in preda alla più profonda malinconia... Si racconta anche che le rovine del castello custodiscano l'Arma Fatale, capace di distruggere tutte le potenze malefiche...

2-L'OBIETTIVO DEL GIOCO

I Goblins devono attraversare strane contrade disseminate d'insidie che dovranno aggirare aiutandosi vicendevolmente e utilizzando le proprie specifiche competenze.

• **ASGARD** è un guerriero che conosce solo la forza; è sempre pronto a battersi. E' inoltre abbastanza forte per arrampicarsi sulle corde o per azionarle sospendendosi.



• **IGNATIUS** è un mago che agisce facendo incantesimi a distanza. Non riesce però a controllare completamente tutti i loro effetti.

• **OUPS**, il tecnico del gruppo raccoglie e utilizza con perizia i diversi oggetti che incontra. La sua fragile costituzione tuttavia non gli permette di portare più di un oggetto alla volta.



Ogni quadro è un enigma originale costellato di gags coinvolgenti che dovrete risolvere evitando di perdere troppa energia.

La quota di energia a disposizione del gruppo diminuisce ad ogni azione sbagliata. Fanno perdere energia

- le cadute
- i colpi subiti
- i forti spaventi
- la perdita di un oggetto utile
- l'utilizzazione impropria degli oggetti



Attenzione : alcune azioni particolarmente maldestre, facendo perdere molta energia, riportano il gioco alla situazione iniziale. La perdita totale della vostra quota d'energia fa finire il gioco (GAME OVER). Potete quindi abbandonare o ricaricare il quadro mediante il codice.

3- L'INTERATTIVITA

I tre Goblins si presentano contemporaneamente sullo schermo ma si manipolano uno alla volta.

La testa dell'elfo, quando viene attivata, compare sul contatore all'interno della sfera di cristallo e si mette di profilo sullo schermo.

Per cambiare elfo:

- barra spazio
- fare clic con il pulsante sinistro del mouse sulla sfera
- fare clic con il pulsante sinistro del mouse direttamente sull'elfo



3.1 - Il contatore

Il contatore contiene:

- delle aree interattive (fare clic sopra con il pulsante sinistro del mouse)
 - una sfera di cristallo in cui appare l'elfo in azione
 - un teschio per abbandonare o caricare il gioco (si ottiene lo stesso risultato premendo il tasto ESC)
- delle aree neutre
 - una linea d'energia che decresce ogni volta che si perde energia
 - il nome dell'oggetto posseduto dal tecnico
 - 4 oggetti magici che dovrete trovare nel corso della ricerca. Questi sono sottolineati quando entrano in vostro possesso.



3.2 - I cursori

Cambiano quando si fa clic con il pulsante destro del mouse.

- **la freccia** : serve per gli spostamenti. Si deve premere il pulsante sinistro del mouse per designare il luogo dove andare.



- **il pugno** : serve per l'azione. Si deve premere il pulsante sinistro del mouse per designare il luogo o l'oggetto su cui si vuole agire.

Le azioni sono diverse a seconda dell'elfo che agisce sul luogo indicato:

- il mago fa un incantesimo davanti a sè o ai propri piedi



- il guerriero sferre un colpo o nel caso in cui vi sia una corda, vi si sospende



- il tecnico utilizza l'oggetto in suo possesso.

- sia su sè stesso
- sia nel vuoto
- sia in un luogo preciso dello schermo
- sia su un altro personaggio



- **la mano** : appare esclusivamente con il tecnico; serve a raccogliere o a posare un oggetto. Si fa clic sul pulsante sinistro del mouse per agire sull'oggetto (prendere) o sul suolo (posare). Dal momento che il tecnico può tenere solo un oggetto alla volta, se già ne possiede uno e ne vuole raccogliere un altro, lo deve scambiare.



- La porta aperta o chiusa indica l'uscita dai luoghi, autorizzata o meno.

3.3 Abbandonare o ricaricare

Il salvataggio è automatico. A quadro concluso vi sarà dato il codice del quadro successivo.



Per abbandonare o ricaricare il gioco fare clic con il pulsante sinistro del mouse sull'immagine-teschio del contatore e scegliere la vostra azione. Se desiderate ricaricare un quadro inserite il codice corrispondente alla tastiera.

4- ALCUNI CONSIGLI

Il vostro obiettivo è andare a trovare lo stregone affinché vi dia un rimedio per guarire il re. La ricerca non sarà facile perchè molti ostacoli e personaggi malefici vi sbarreranno la strada.

A cominciare dallo stesso stregone che non si lascia avvicinare facilmente.

Un consiglio per iniziare bene: nel primo quadro cercate di munirvi di un piccone per estrarre un diamante dalla miniera vicina. Lo stregone allora si degnorà di ricoversi...

Inoltre:

- riflettete bene sull'utilizzazione degli oggetti
- servitevi del mago per trasformarli
- non dimenticatevi che il guerriero si arrampica e colpisce



A - CARICAMENTO RAPIDO

Se conoscete bene il vostro computer, il CARICAMENTO RAPIDO sarà sufficiente per permettervi di cominciare. Se invece avete bisogno di spiegazioni approfondite, riportatevi alla sezione CARICAMENTO DETTAGLIATO alla fine del capitolo, dove troverete i consigli per l'utilizzazione, una serie di istruzioni a tappe progressive per l'avvio e l'installazione del vostro programma sul disco rigido.

IMPORTANTE

Il programma applicativo vi è consegnato con una griglia di colori che funge da protezione contro la pirateria elettronica. Personalizzatelo, scrivendovi il titolo del vostro programma. Conservate questo documento: ne avrete bisogno ogni volta che avvierete il programma. Fate una copia di backup del dischetto originale; in questo modo, utilizzando la copia, non rischierete di rovinare l'originale. Quando utilizzate i vostri dischetti, non proteggerli dalla scrittura.

Versioni ATARI ST ed AMIGA

- 1 - Inserite il dischetto n°1.
- 2 - Accendete il computer o resettatelo. Il programma sarà caricato automaticamente.
- 3 - Rispondete adeguatamente al test di protezione.

Versione PC IBM e Compatibili

- 1 - Accendete il computer o resettatelo.
- 2 - Inserite il dischetto n°1.
- 3 - Digitate GO e premete ENTER.
- 4 - Indicate la scheda grafica che utilizzate, il tipo di mouse e di sonoro che desiderate.
- 5 - Rispondete adeguatamente al test di protezione.

B - CARICAMENTO DETTAGLIATO

B.1 - Caricamento

* PC IBM e COMPATIBILI

Una volta che il computer è stato resettato, inserite il dischetto del gioco nel drive A. Se il programma è ripartito su più dischetti, inserite il dischetto n°1. Digitate GO e premete ENTER. Apparirà una schermata nella quale sono indicati la scheda grafica più adatta ed il mouse da voi utilizzato. Se la scelta vi soddisfa, digitate Y, altrimenti digitate N per modificarla. Digitando N, vedrete apparire due menù:

- In una sono riportate varie schede grafiche; fate la vostra scelta a seconda della configurazione del vostro computer, premendo la lettera corrispondente come indicato sullo schermo.

- nell'altra sono elencati i vari tipi di mouse. Rispondete premendo la lettera corrispondente. Attenzione, questo programma non tiene conto del joystick su PC, utilizzate quindi solo la tastiera.

Vi verrà poi proposta una terza opzione (se avrete digitato Y); essa riguarda il suono. Attenzione, la scelta "suono con Intersound MDO" è possibile solo se disponete di questo tipo di interfaccia (vedi presentazione di INTERSOUND MDO nell'ultima pagina del manuale).

ATTENZIONE : se utilizzate la versione superiori del MS-DOS, dovete inizializzare il computer con un dischetto-sistema che avrete preparato precedentemente (vedi procedura al punto B.3).

* ATARI ST ed AMIGA

Inserite il vostro dischetto nel drive. Se il programma comporta più dischetti, inserite il dischetto n°1. Accendete il computer. Il programma sarà caricato automaticamente.

B. 2 -Test di protezione

Il test ha luogo in una schermata in cui figura una slot-machine accanto ad una tastiera con tasti colorati e numerati. Per proseguire l'esecuzione, premete un tasto qualsiasi. Vedrete apparire un codice composto da una lettera e da un numero a tre cifre (es. C 127). Prendete la vostra griglia di colori ed individuate il colore della casella indicata da tali coordinate (es. verde). Sul **tastierino numerico del vostro computer**, premete il tasto del numero corrispondente al colore così trovato e confermatelo con ENTER o premete con il mouse il buon colore sullo schermo. Potete ottenere un aiuto animato che spiega il test premendo il tasto F5. Se però sbagliate, un messaggio seguito dall'aiuto animato verrà visualizzato sullo schermo, e potete effettuare una seconda prova. Se fate secondo sbaglio, bisognerà ricominciare tutto l'avviamento.

B.3. Se utilizzate un MS-DOS 4.0 o versioni superiori

Dovete dapprima creare un dischetto-sistema :

1° Metodo :

A - Dopo aver acceso il computer e prima di qualsiasi operazione, inserite il dischetto nel drive A (o B).

Digitate A: (o B:) e sullo schermo vedrete il "prompt": A:\ (o B:\). Digitate INSTALLA A: (o INSTALL B).

Premete il tasto ENTER e seguite le istruzioni sullo schermo.

B - Quando l'operazione è terminata, resettate il computer con questo nuovo dischetto-sistema (lasciatelo nel drive) premendo contemporaneamente i tre tasti CTRL, ALT e DEL (CANC) o riaccendendo il computer.

C - Togliete il dischetto-sistema dal drive. Ora potete utilizzare il gioco secondo quanto indicato nella procedura di caricamento.

2° Metodo :

A - Dopo aver acceso il computer e prima di qualsiasi operazione, inserite un dischetto nuovo nel drive A (o B). Formattatelo digitando FORMAT A: /S (o FORMAT B: /S), premete il tasto Enter e seguite le istruzioni sullo schermo.

B - Quando l'operazione è terminata, resettate il computer con questo nuovo dischetto-sistema (lasciatelo nel drive) premendo contemporaneamente i tre tasti CTRL, ALT e DEL (CANC) o riaccendendo il computer.

C - Togliete il dischetto-sistema dal drive. Ora potete utilizzare il gioco secondo quanto indicato nella procedura di caricamento.

A partire da questo momento, ogni volta che utilizzate il computer, con dischetto o con disco rigido, inizializetelo con il nuovo dischetto-sistema.

N.B. Se, dopo aver inizializzato il vostro PC con il nuovo dischetto-sistema, la tastiera risulta mal configurata, consultate il manuale di utilizzo del computer.

B.4. Installazione su disco rigido su PC IBM e Compatibili

Create una directory specifica (ad es. GIOCO) per copiarvi tutti i file dei vostri dischetti.

A - Sullo schermo vedrete il "prompt" C:\. Digitate MD GIOCO e premete ENTER.

B - Digitate CD GIOCO. Sullo schermo vedrete il "prompt" C:\GIOCO>.

C - Ora copiate il contenuto del vostro dischetto in questa directory. Inserite il primo dischetto nel drive A (o B), digitate COPY A:.* (o COPY B:.*) e premete ENTER.

D - Terminata la copia, se disponete di più dischetti per uno stesso programma, ripetete l'operazione dopo aver cambiato il dischetto.

E - Lanciate il gioco digitando GO.

Per un utilizzo futuro, ripetete le operazioni B ed E.

L'INTERFACCIA SONORA INTERSOUND MDO

Con l'INTER SOUND MDO, interfaccia sonora per i compatibili PC non portatili, la qualità dei suoni ottenuti è paragonabile a quella dei computer più potenti in questo campo. Troverete questa interfaccia presso il vostro rivenditore di micro-informatica.