

Prodotto e distribuito da: C.T.O. S.p.A.  
Via Piemonte 7/F  
40069 ZOLA PREDOSA (BO)  
Sito internet: <http://www.cto.it>  
Prodotto sotto autorizzazione  
Tutti i diritti riservati  
Copyright: 1993 Coktel Vision  
Edizione: Giugno 1998

#### **ASSISTENZA TECNICA**

E' concesso, per i 30 gg. successivi all'acquisto del prodotto, l'utilizzo dell' assistenza tecnica al n. tel. 051-755600 dalle 10 alle 12 e dalle 15 alle 17,30.

E-mail: [assistenza@pt.cto.it](mailto:assistenza@pt.cto.it)

#### **GARANZIA**

La C.T.O. S.p.A. garantisce all'acquirente originale di questo prodotto software per computer che i supporti magnetico / ottici, su cui il prodotto è memorizzato, sono esenti da difetti di fabbricazione. La garanzia è valida per 30 giorni dalla data di acquisto. La garanzia non è valida per programmi in se stessi che vengono forniti "così come sono"; né si applica a quei prodotti che risultino danneggiati in seguito ad un cattivo utilizzo, a danneggiamento o eccessivo uso. Durante questo periodo i supporti magnetico / ottici difettosi saranno sostituiti se verranno inviati, in porto franco, alla C.T.O. S.p.A., all'indirizzo di cui sopra, assieme alla prova di acquisto, ad una breve descrizione del difetto riscontrato, all'indirizzo dell' acquirente e ad un assegno di c/c intestato alla C.T.O. S.p.A. dell'importo di Lit. 10.000 per ogni disco o CD. La restituzione all'acquirente avverrà sempre in porto franco.

#### **Sono vietati la riproduzione e il noleggio**

Questo software è protetto da un copyright e tutti i diritti sono riservati alla Coktel Vision ed alla C.T.O. S.p.A.. La distribuzione e la vendita di questo prodotto si intendono per il solo uso da parte dell' acquirente originale e solo sul computer specificato. Le copie, le duplicazioni, la vendita o altre forme di distribuzione di questo prodotto senza una espressa autorizzazione scritta da parte della Coktel Vision e/o della C.T.O. S.p.A., costituiscono violazioni della Legge e sono quindi assolutamente vietate. Questa pubblicazione in toto o parzialmente non può essere riprodotta, trasmessa, trascritta, registrata in un sistema informatico o tradotta in qualsiasi altra lingua o linguaggio informatico, sotto qualsiasi forma o mediante un qualunque altro metodo, elettronico, magnetico, ottico, chimico, manuale o altro, senza previa autorizzazione scritta della C.T.O. S.p.A. - Via Piemonte 7/F - 40069 ZOLA PREDOSA (BO).

# GOBLIINS 2

Che sciagura! Il figlio del re Angulafre è scomparso! La sua governante l'ha visto scomparire improvvisamente, trasportato da una creatura alata. Forse è stato rapito? Lui, così giovane e ingenuo riuscirà a resistere alle orribili sevizie di un sadico infame?

Angulafre pazzo di dolore si precipita dal mago Modemus perché grazie ai suoi poteri magici possa ritrovare il suo bambino. In effetti il principe è stato proprio rapito da Amoniak, un orribile demone che, in una contrada lontana, talmente lontana che è possibile andarci solo per magia, ha usurpato il trono di Domenic, un re guerriero molto famoso per le sue conquiste. E adesso regna costringendo i suoi sudditi alla fame... Ma ecco che per vendicarsi del nobile Angulafre che 50 anni prima l'aveva sconfitto a duello, Amoniak ha fatto del Principe il suo buffone!

Cosa fare, se non chiamare alla riscossa qualche audace avventuriero sempre pronto ad affrontare un orribile drago per l'onore e per la gloria?

Ed ecco che si presentano due talentuosi goblini diversi quanto complementari, disposti a sottrarre agli artigli del malvagio il povero bambino. Fingus è un ragazzino serio, educato e prudente. Winkle è un tipetto strano, scherzoso, insolente e temerario.

Prima di trasportarli magicamente, Modemus fa loro le ultime raccomandazioni:

"Vi trasmetterò nel piccolo villaggio vicino al castello. Tutti gli abitanti, a parte qualche privilegiato, stanno morendo di fame e di sete. Prima di tutto andate a trovare il mio collega Tazaar, il maghetto del villaggio. E' un po' burbero ma potrà darvi dei buoni consigli. la vostra prima difficoltà sarà quella di uscire dal villaggio, perché un gigante che Tazaar ha cacciato per colpa dei suoi eccessi da ubriacone, impedisce a chiunque di uscirne.

Inoltre Amoniak ha creato intorno al castello una fessura in modo da filtrare le entrate e le uscite; là levita il saggio Soka, invulnerabile ai misfatti del demone, che medita giorno e notte per tentare di esorcizzare l'intero territorio. Naturalmente da quando è arrivato Amoniak tutti gli abitanti dei dintorni del castello sono sconvolti. Tom, il mastro-orologiaio, ha trasformato il suo melodioso carillon in un tic-tac stonato. E Kael il melo-viaggiatore adesso è sempre assetato. Per non parlare di Vivalzart, l'airone melomane che per curarsi dall'insonnia passa il suo tempo a cercare dei funghi soporiferi.

Il castello è custodito da un gruppo di festaioli più sciocchi che cattivi. Amoniak li manovra come vuole grazie ad un idolo che temono per superstizione. Il principe buffone non è l'unico prigioniero. C'è anche lo scienziato costretto da Amoniak a costruire una macchina per rimpicciolire e punire Domenic: questo infatti è diventato piccolissimo ed è stato rinchiuso nella propria armatura. Lo

scienziato pur lavorando per il nemico non aspetta altro che l'occasione d'insorgere insieme ai partigiani del re espulso. Come ad esempio il nano fabbro che Amoniak ha tenuto vicino a sé per la fabbricazione delle armi.

Il cuoco è costretto a preparare i piatti preferiti d'Umkapok, il braccio destro d'Amoniak, delle polpette di glubagulbi..., avendo come solo compagno il triste Colibrius, che rinchiuso in una gabbia piange tutto il giorno per la perdita della sua dolce compagna.

Per liberare il principe dovete accedere alla Sala del Trono. Il mezzo più sicuro è quello di attraversare il braccio di mare che passa sotto il castello. Per il ritorno dovrete arrangiarvi... magari associando la magia alla scienza. Ma se riuscirete ad arrivare alla casa di Tazaar con il Principe, avrete vinto.

Via. Buon Viaggio!

## LE FINALITÀ DEL GIOCO

Dopo aver attraversato delle strane contrade, i Goblins devono arrivare al castello di Dominic dove regna Amoniak, liberare il Principe Buffone e riaccompagnarlo a casa. I territori attraversati sono raggruppati in piccoli mondi costituiti da 2 a 5 schermi che corrispondono gli uni con gli altri. Ogni mondo contiene un grande enigma in cui i elementi, necessari alla soluzione, sono suddivisi tra gli schermi che lo costituiscono.

I goblins sono dotati di d'una vitalità eccezionale: non possono morire. La maggiore parte delle loro azioni-chiave riescono solo se si aiuteranno a vicenda. Esempio: Fingus fa funzionare la fontana mentre Winkle riempie la bottiglia. La simultaneità è quindi essenziale; in effetti per riuscire il gioco non bisogna agire né troppo tardi né troppo presto. Verso la fine del gioco avrete a vostra disposizione un terzo personaggio: il Principe Buffone. Si può selezionare e spostare come gli altri, ma non raccoglie nessun oggetto ed agisce molto raramente.

## L'INTERATTIVITÀ

I due goblins appaiono sullo schermo allo stesso tempo e possono essere manipolati simultaneamente. Gli ordini devono essere dati alternativamente, attivando un goblin per volta. Nel momento in cui viene attivato, il goblin selezionato si mette di profilo sullo schermo. Per cambiare di goblin bisogna premere il pulsante sinistro del mouse direttamente su di lui.

I goblins possiedono degli oggetti in comune: c'è un inventario comune per tutti e due. Ma ognuno di loro può tenere in mano un oggetto diverso. Si può cambiare anche il goblin che ha un oggetto in mano, basta premere sull'altro.

Lo schermo è diviso in 4 zone:

- il quadro di bordo che appare in alto sullo schermo quando il cursore-freccia, viene portato sulle prime tre linee dello schermo,
- la parte centrale dove si svolge l'avventura.
- la finestra dei dialoghi.
- la linea d'aiuto, o ultima linea dello schermo.

## IL RUOLO DEI CURSORI

Quando fate scorrere il cursore "freccia" sullo schermo, questo corrisponde all'azione di esaminatrice: un testo viene visualizzato sulla linea d'aiuto quando passate su una zona da evidenziare. Questo permette d'individuare:

- gli oggetti o i luoghi da evidenziare,
- i personaggi: potete mostrare o dar loro un oggetto, o permettere che si esprimano,
- l'uscita: il cursore "freccia" si trasforma in cursore "porta".

Quando premete sul cursore "freccia":

- al suolo: il goblin si sposta fino al posto indicato.

- su una zona attiva: il goblin si sposta fino alla zona indicata e compie l'azione corrispondente.
- su un oggetto: il goblin si sposta verso l'oggetto e lo raccoglie. Questo fa apparire il cursore "oggetto" (freccia sbarrata). Ciò significa che avete l'oggetto in mano. La frase "utilizzare (nome dell'oggetto) con" appare sulla linea d'aiuto. L'oggetto può essere utilizzato immediatamente o messo in inventario.

### L'UTILIZZAZIONE DEGLI OGGETTI

Quando il cursore è sull'oggetto, si può:

- metterlo in inventario: premete sul pulsante destro in qualsiasi luogo dello schermo,
- utilizzarlo su una zona: se spostate il cursore "oggetto" su una zona attiva "Utilizzare (nome dell'oggetto) con" appare sulla linea d'aiuto seguito dal nome del luogo o del personaggio designato dal cursore "oggetto". Se premete sul pulsante sinistro questo permette di utilizzare l'oggetto nella zona scelta, es.: Utilizzare chiave con serratura. L'azione è determinata dall'oggetto: il goblin si sposta e compie l'azione.
- utilizzarlo su se stesso: se utilizzate l'oggetto in una zona qualsiasi o al di là di una zona da evidenziare, il goblin si reca nel luogo determinato, o lo usa su se stesso. Se si preme su di lui, questo compie l'azione sul posto in cui si trova.

### L'INVENTARIO

Quando premete su pulsante destro del mouse con il cursore "freccia", questo fa apparire nella finestra l'inventario degli oggetti posseduti. Scegliete l'oggetto posizionandovi sulla linea corrispondente e premete il pulsante sinistro; potete quindi "utilizzare con" o "rimettere in inventario" (vedere caso precedente).

Richiudete l'inventario premendo il pulsante destro in una zona qualsiasi dello schermo, oppure il pulsante sinistro fuori della finestra inventario.

### IL QUADRO DI BORDO:

Accesso:

- posizionare il cursore nella parte alta dello schermo.
- fare clic sull'icona desiderata.

Le icone sono in totale 7.

Scegliete una funzione premendo il pulsante sinistro dell'icona desiderata.

1) Gestione: una lista "salvare" "caricare" "abbandonare"

- salvare: si visualizzano 15 posizioni per mantenere lo stato del gioco su hard-disk o su un dischetto esterno.
- caricare: ognuna delle 15 posizioni può essere ripresa. Troverete il gioco nello stato in cui avete voluto mantenerlo.
- abbandonare: permette di uscire dal gioco.

- 2) Jolly: disponete di alcuni jolly che in certi punti vi daranno alcune indicazioni complementari nel caso in cui vi blocciate.
- 3) Bloc-notes: battete sulla tastiera gli indizi che desiderate memorizzare. Fate clic con il tasto destro del mouse per abbandonare.
- 4) Inventario: un altro mondo di aprire l'inventario.
- 5) Scambio d'oggetti: è il mezzo per passare l'oggetto tenuto da un goblin all'altro, senza passare per l'inventario.
- 6) Spostamento: per mezzo di questa lista potete accedere direttamente a un luogo già visitato senza attraversare gli schermi intermedi.
- 7) Regolazione:
  - tipo: permette di cambiare la dimensione dei caratteri nella finestra di dialogo.
  - musica: permette di sopprimere o rimettere il commento sonoro.
  - data: permette di visualizzare la data e l'ora.
  - aiuto: fa apparire il nome delle zone attive.

#### QUALCHE CONSIGLIO:

- Sul nuovo schermo cominciate a ritrovare le zone e gli oggetti da evidenziare.
  - Non restate in un solo schermo, ma esplorate gli schermi adiacenti per poter prelevare indizi a destra e a manca.
  - Utilizzare almeno una volta alcuni oggetti "a vuoto" (ovunque o su un goblin) per avere un'idea della loro utilizzazione.
  - Non è necessario aspettare che un goblin abbia terminato un'azione per attivare l'altro, poiché possono esplorare simultaneamente direzioni diverse.
  - Non esistono delle situazioni bloccate, gli oggetti chiave sono inesauribili.
  - I goblins non muoiono mai, quindi, se un'azione finisce male, basta ricominciare.
  - Non dimenticare di provare ogni goblin su ogni zona: il loro modo di agire non è mai lo stesso e può dare dei risultati diversi.
  - Utilizzate spesso gli oggetti sulle zone con ogni goblin e secondo le combinazioni più stravaganti. Non dimenticate che i goblins sono birichini.
- Un consiglio per cominciare bene: attrirate l'attenzione dei vecchi con Winkle che tenterà di rubare il salame al Notabile, e mentre ridono approfittatene per rubare la bottiglia con Fingus.

## AVVIAMENTO

Inserite il CD nel lettore CD-ROM.

Dal prompt del CD (per esempio D:), digitate **Install** e seguite le istruzioni visualizzate sullo schermo. Per lanciare di nuovo il gioco, è sufficiente accedere alla directory del disco rigido dove è stato installato il gioco (**Coktel\Gob2**), e digitare **Gob2**, e poi Invio.

## OSSERVAZIONI

- Se in seguito volete cambiare la configurazione del vostro pc (scheda grafica, scheda sonora, mouse, ecc.) lanciate il gioco digitando Setup poi Invio. Seguite quindi le istruzioni che appaiono sullo schermo.
- Se la capacità della memoria convenzionale non è sufficiente, potete:
- ridurre il numero dei "file e dei buffers" specificato nel file Config.sys.
- disattivare la linea installando il driver del CD ROM nel file Autoexec.bat. Questa linea comincia generalmente da: Mscdex.

Per disattivarla, mettete all'inizio della linea la parola REM, poi reinizializzate il vostro computer. Per modificare questi file, consultate le istruzioni del vostro computer. Dopo l'utilizzazione del gioco, riportate imperativamente i file Config.sys e Autoexec.bat al loro stato iniziale.