

# 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 Gobliins, temerari e spiritosi, si mettono alla ricerca del miracoloso rimedio.

Ma i Gobliins 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 bizzarro cane 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 perfidi ragni 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 alcune porte, si può accedere ad altri preziosi consigli. Vive sotto un campo di carote, suo unico nutrimento. Dorme molto ed è sordo come una campana, perciò è difficile svegliarlo quando è immerso nei suoi sogni misteriosi.

Pare che in queste lontane contrade esista un'immensa statua sospesa in aria, simbolo stesso della Serenità che annienta il Male e che rigenera la Forza. Li 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'OBBIETTIVO DEL GIOCO

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

- **ASGARD** è un guerriero che conosce solo la forza: è sempre pronto a battersi. È inoltre abbastanza forte per arrampicarsi sulle corde o per azionarle aggrappandosi a esse.
- **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 gag 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'uso improprio 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 relativo.

## 3 – L'INTERATTIVITÀ

I tre Gobliiins 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:

- premi la barra spaziatrice
- clicca sulla sfera
- clicca direttamente sull'elfo

### 3.1 – IL CONTATORE

Il contatore contiene:

- delle aree interattive (cliccaci sopra)
  - 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 clicca con il pulsante destro del mouse.

- La **freccia** serve per gli spostamenti. Si deve cliccare con il mouse per designare il luogo dove andare.
- Il **pugno** serve per l'azione. Si deve cliccare con il 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 sé o ai propri piedi
- il guerriero sferra un colpo o, nel caso in cui vi sia una corda, vi si aggrappa
- il tecnico utilizza l'oggetto in suo possesso
  - sia su sé 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 clicca con il 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, autorizzata o meno, dai luoghi.

### 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, clicca sull'immagine/teschio del contatore e scegli la tua azione. Se desideri ricaricare un quadro, inserisci il codice corrispondente.

## 4 – ALCUNI CONSIGLI

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

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

Un consiglio per iniziare bene: nel primo quadro cerca di munirti di un piccone per estrarre un diamante dalla miniera vicina. Lo stregone allora si degnerà di riceverti...

Inoltre:

- rifletti bene sull'uso degli oggetti
- serviti del mago per trasformarli
- non dimenticarti che il guerriero si arrampica e colpisce

## INFORMAZIONI IMPORTANTI

### A - AVVIO DEL CD-ROM.

- Inserisci il CD-ROM nel lettore.
- Dal prompt del CD-ROM (per esempio D:), digita **INSTALL** poi **Invio**.
- Segui le istruzioni visualizzate sullo schermo.
- Per avviare il gioco, è sufficiente accedere alla directory del disco fisso dove è stato installato, digitando **CD COKTEL**, **Invio**, e **GOB1**, poi **Invio**.

#### OSSERVAZIONI

- Se in seguito vuoi cambiare la configurazione del PC (scheda grafica, scheda sonora, mouse, etc.) lancia il gioco digitando **CD COKTEL**, **Invio**, **GOB1**, **Invio**, **SETUP** e **Invio**.
- Se la capacità della RAM non è sufficiente (questo viene indicato sullo schermo), per aumentare lo spazio nella memoria convenzionale, puoi ridurre il numero di "files" e di "buffers" specificato nel file CONFIG.SYS.

Per modificare questi file, consulta le istruzioni del computer. Dopo l'utilizzazione del gioco, riporta il file CONFIG.SYS al suo stato iniziale.

### B - DIMOSTRAZIONI

#### ATTENZIONE!

- È possibile installare le dimostrazioni contenute in questo CD-ROM in diverse lingue, ma le versioni di GOBLIINS 2 e di WEEN sono in inglese.
- La dimostrazione di GOBLIINS 2 non è la versione CD-ROM, ma quella da disco fisso.
- Per un migliore uso, è preferibile installare gioco e dimostrazione sul disco fisso.