

LES GOBLIINS

GOBLIINS I

INSTRUCTIONS DE LANCEMENT

1) CDTV

Insérez le CD dans votre lecteur et allumez le CDTV. Le jeu est prêt à fonctionner. Déplacez le curseur à l'écran au moyen des quatre touches "flèches" de votre télécommande. Appuyez sur les boutons gauche et droite pour sélectionner. Si vous avez des difficultés pour déplacer le curseur à l'écran, appuyez une seule fois sur le bouton "Joy/Mouse" de votre télécommande.

2) CD-ROM

Insérez le CD dans le lecteur CD-ROM.

-Si vous ne disposez pas de disque dur, insérez une disquette vierge formatée dans le lecteur A (ou B). Depuis le chemin d'accès du C D (par exemple D:), tapez INSTALL (ENTREE) et suivez les instructions à l'écran pour l'installation sur une disquette. Après l'installation, pour lancer le jeu, tapez GO après le A:\> puis envoyez. Si vous n'obtenez pas de résultat satisfaisant, recommencez en tapant BGO (ENTREE).

-Si vous disposez d'un disque dur, depuis le chemin d'accès du CD (par exemple D:) tapez INSTALL et suivez les instructions à l'écran. Après l'installation, pour lancer le jeu, il suffit de se placer dans le répertoire (directory) du disque dur où a été installé le jeu. Tapez GO[ENTREE]. Si vous n'obtenez pas de résultat satisfaisant, recommencez en tapant BGO [ENTREE].

ATTENTION : Vous devez disposer d'au moins 510 K de mémoire RAM libre conventionnelle hors mémoire étendue. Pour vérifier la mémoire libre de votre ordinateur, tapez CHKDSK puis pressez la touche [ENTREE].

SI VOUS N'AVEZ PAS ASSEZ DE RAM :

Pour augmenter l'espace mémoire conventionnelle, vous pouvez :

- Diminuer le nombre de "Files" et "Buffers" spécifié dans le fichier CONFIG.SYS.
- Désactiver la ligne installant le driver microsoft du CDROM dans le fichier AUTOEXEC.BAT. Cette ligne commence généralement par : MSCDEX. Pour désactiver cette ligne, placez au début de la ligne le mot : REM.

Pour modifier ces fichiers, consultez la notice de votre micro-ordinateur. Après l'utilisation du jeu, remettez impérativement les fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT dans leur état initial.

3- PC DISQUE DUR Insérez la disquette I dans le lecteur A (ou B), et tapez A : (ou B:) puis envoyez. Tapez INSTALL puis envoyez. Suivez alors les instructions à l'écran. Après l'installation, pour lancer le jeu, il suffit de se

placer dans le répertoire (directory) du disque dur où a été installé le jeu. Tapez alors GO puis envoyez.

ATTENTION : Vous devez disposer d'au moins 540 K de mémoire RAM libre conventionnelle hors mémoire étendue. Pour vérifier la mémoire libre de votre ordinateur, tapez CHKDSK puis pressez la touche [ENTREE].

SI VOUS N'AVEZ PAS ASSEZ DE RAM :

Pour augmenter l'espace mémoire conventionnelle, vous pouvez :

- Diminuer le nombre de "Files" et "Buffers" spécifié dans le fichier CONFIG.SYS. Pour modifier ces fichiers, consultez la notice de votre micro-ordinateur. Après l'utilisation du jeu, remettez impérativement le fichier CONFIG.SYS dans son état initial.

- Créer une disquette système "bootable" à partir d'une disquette vierge. Pour cela, conformez-vous aux instructions du manuel du MS-DOS. Pour toute utilisation du jeu, insérez cette disquette dans le lecteur avant d'allumer l'ordinateur. Lancer ensuite le jeu comme indiqué précédemment.



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 Gobliiins téméraires et facétieux s'apprêtent à partir en quête du remède-miracle.

Or les Gobliiins 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 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 zombies 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...



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.



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.

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.

2) Les curseur : 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 ou 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) 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.

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 malfaisants.

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.



SierraOriginals

Sierra, leader incontesté des logiciels interactifs de loisirs, est fier de vous présenter
SierraOriginals. Une collection "de poche" pour découvrir des jeux prestigieux
à un prix magique. Alors projetez vous dans la légende, relevez tous
les défis sans vous soucier du prix.

S480012006ZZZ

Copyright © 1992 By COKTEL VISION. Tous droits réservés.