

GORBAF

GorbaF, roi d'un pays lointain : Wunlandia, situé entre les flords étroits et profonds de la mer du nord est désespéré par un de ses mages : Hingka. Celui-ci mécontent de s'être fait destituer après avoir perpétré mille actes de trahison pour détrôner le roi, décide de se venger sur Virka, héritier du trône de Wunlandia et fils unique de GorbaF.

Selon les vieilles villageoises de Wunlandia, Hingka a offert l'esprit du jeune Virka au temple de Pikorsittis, dieu du pouvoir et de la force, en échange de sa vie ; de telle sorte qu'il ne pourra être délivré que par quelqu'un dont la force est supérieure à celle de Pikorsittis.

Le désespoir du roi GorbaF est si grand que délaissant les conseils de ses assesseurs et chambellans, il va voir un vieux "prêtre" qui essaie en vain de convaincre les villageois ignorants de se convertir à la nouvelle religion et d'abandonner leur croyance païenne.

Le vieux "prêtre" convainc le roi que sa seule chance de récupérer son fils consiste à prouver la force de sa foi en défiant les forces du mal. Le roi accepte et jure sur son honneur de se convertir à la nouvelle religion s'il réussit à libérer son fils.

Tu devras guider le roi GorbaF dans les caves ténébreuses qui s'étendent sous le temple de Pikorsittis où la majorité des éléments jouent contre toi, rats, chauve-souris, vampires, assassins, araignées vénéneuses...

Les commandes D et P te dirigent à gauche et à droite respectivement. Les commandes Q et A te font monter ou descendre. Avec la barre espace, si tu possèdes une arme, tu pourras arrêter tous les ennemis en mouvement, mais une fois repartis, certains prennent la forme invisible.

Les cœurs te permettent de récupérer des forces et les yeux vigilants de Pikorsittis doivent être déconnectés avant de t'approcher d'eux.

POUR ARRETER UNE PARTIE EN COURS, TAPER SUR ESC.

MISE EN ROUTE: APRES AVOIR CHARGER LE PROGRAMME, TAPER SUR LA BARRE ESPACE POUR SELECTIONNER LE MODE MANETTE (JOYSTICK) OU CLAVIER. PUIS TAPER SUR SHIFT POUR DEMARER LA PARTIE.

