

Pour les ordinateurs de type
Amstrad CPC,
Sinclair Spectrum
et CBM 64/128.

Gothik



A LEGEND IN GAMES SOFTWARE



INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Commodore 64/128 version K7

Maintenir SHIFT en appuyant sur RUN/STOP. Enfoncer PLAY sur le magnétophone.

Commodore 64/128 version disquette

Taper LOAD "*,8,1 et appuyer sur RETURN.

Spectrum 48K

Taper LOAD "" et appuyer sur ENTER. Enfoncer PLAY sur le magnétophone.

Spectrum 128/+2/+3

Sélectionner le mode 48K puis taper LOAD"" et appuyer sur ENTER. Enfoncer PLAY sur le magnétophone.

Amstrad CPC 464 version K7

Maintenir la touche CONTROL et appuyer sur la petite touche ENTER. Enfoncer PLAY sur le magnétophone.

Amstrad CPC 6128 et CPC 664 version K7

Maintenir la touche SHIFT et appuyer sur la touche @. Appuyer sur TAPE puis sur RETURN. Maintenir la touche CONTROL puis appuyer sur la petite touche ENTER. Enfoncer PLAY sur le magnétophone.

Amstrad CPC 6128,664 et 464 version disquette

Taper RUN "GOTHIK" ou bien RUN "DISC" et appuyer sur RETURN.

L'HISTOIRE

Il y a longtemps, dans les terres lointaines au nord de Belorn, régnait la paix. Les gens étaient heureux. Ils vivaient bien et avaient peu de problèmes. Parmi eux se trouvait Hasrinaxx, druide aux pouvoirs limités et simples mais les gens l'aimaient beaucoup et le traitaient avec grand respect.

Un jour, arriva une armée de soldats, menée par un méchant seigneur qui prit possession du village. Tout le monde avait peur du seigneur car il était puissant et avait des pouvoirs magiques, aussi personne ne prit les armes pour se défendre et affronter sa force. Quand au druide, il ne pouvait pas faire face au méchant seigneur sans l'aide des gens. Aussi, fut-il fait prisonnier. Les gens devinrent les esclaves du méchant

seigneur et celui-ci commença par leur faire construire un immense château.

Lorsque le château fut terminé, le méchant seigneur jeta un mauvais sort au druide pour s'assurer qu'il ne s'évaderait pas. Il divisa son corps en six parties et mis chacune d'elles dans une chambre secrète, elle aussi gardée par un puissant démon. Et le méchant seigneur assura la garde de la tunique du druide lui-même.

Le méchant seigneur régna sur ces terres pendant de nombreuses années et il n'apporta que peines et malheurs aux habitants. Mais un beau jour, un jeune guerrier qui traversait le pays, aperçut au loin les quatre sombres tours du château. Soudain, une voix mystérieuse prononça son nom, l'invitant à se rapprocher du château et à pénétrer ses murs. Le jeune guerrier ne put qu'obéir...

Imaginez que vous soyez ce jeune guerrier ; vous devez donc prendre les armes et vous battre contre les serviteurs du méchant seigneur ! Ensuite, vous devez partir à la recherche des six parties du corps du druide. Mais pour que le druide revive , il faut aussi retrouver la tunique et assembler le tout. Ainsi, le méchant seigneur pourra-t'il être vaincu.

Au début du jeu, vous pouvez choisir quel guerrier vous voulez être : soit Olga (la super-heroïne) qui a le plus de pouvoirs magiques . C'est la magicienne des éclairs et des boules de feu. Ou vous pouvez encore choisir Olaf (Le Héros) qui est le meilleur guerrier et le plus rapide lanceur de flèches.

En avançant à travers les tours, vous trouverez des potions différentes qui peuvent être prises. Lorsque c'est le cas, l'indicateur de statut apparaîtra sur l'écran pendant quelques secondes et dans la fenêtre "REPUTATION", vous pourrez voir quelle potion vous avez obtenue. A ce moment-là, commence l'effet de la potion et les effets les plus longs dureront à chaque fois une minute. En principe, les potions vous aident dans vos recherches mais attention, certaines d'entre elles peuvent être des obstacles !

Voici la liste des potions qui sont cachées parmi les tours :

ARCHER	Double le nombre de flèches obtenues
ARMOUR	Réduit de moitié l'effet néfaste des flèches

BOLT	Tue toutes les créatures
BURNER	Double le nombre d'éclairs obtenus
CLONE	Les nouvelles créatures deviennent des amis
DARK	Apporte la nuit
DIGEST	Double la nourriture obtenue
DISARM	Empêche les créatures de tirer
DIZZY	Vous donne le vertige !
DRAIN	Réduit vos pouvoirs magiques
ELIXIR	Double les pouvoirs magiques obtenus
FEAR	Les créatures s'enfuient et arrêtent de tirer
FLAME	Rend vos éclairs plus puissants
FLETCHER	Vous réapprovisionne en flèches
GHOST	Les éclairs des créatures ne peuvent pas vous nuire
HEAL	Vous redonne des forces
INFERNO	Brûle toutes les fougères sur l'écran
INSULATE	Réduit l'effet du feu de moitié
JERI	Tous les murs environnants vont s'effondrer
JERICO	Tous les murs s'effondrent !
MIDAS	Double le poids d'or obtenu
NORMAL	Annule toutes les potions précédentes
PYRO	Vous réapprovisionne en éclairs
SHIELD	Réduit l'effet du feu de moitié
SLIPPY	Vous fait glisser !
SLOW	Ralentit votre vitesse !
SPEED	Augmente votre vitesse !
STRONG	Vous rend plus puissant pour combattre
TRAP	Fait pousser de la fougère tout autour de vous
TWIN	Double "les bonus de vies" collectés
WEAK	Vous affaiblit pour combattre
ZAP	Vous redonne des pouvoirs magiques

Vous pouvez aussi trouver des articles différents :

Nourriture, Or, Eclairs, Carquois, Calice de la Sagesse, Objets magiques, Boucliers, Longue Vie.

De même, vous pouvez trouver et passer par des portails :

Portail de la tour voisine

Portail du Grand Monstre

Gothik

CONTROLES

	Amstrad	Spectrum	CBM 64
Vers le haut	Q	Q	
Vers le bas	A	A	
A gauche	O	O	
A droite	P	P	
Feu	N	N	
Indicateur de statut	Espace	Espace	Espace
Prendre potion/ Passer portail	Enter	Enter	<flèche gauche>
Quitter	ESC	SymShift	RESTORE
Pause	non disp.	non disp.	RUN/STOP

TOURS DE MAGIE

Eclair	Shift	Caps Shift	CTRL
Changement nourriture/or	Del	L	I

Les propriétaires de CBM 64 peuvent jouer en utilisant une manette de jeu au port 2.

L'indicateur de statut

Toutes les fois que vous appuyez sur 'space' pendant le jeu, l'indicateur de statut apparaîtra sur l'écran. Le jeu est à ce moment-là interrompu et le nouveau statut de votre guerrier est indiqué. Pour quitter l'indicateur de statut et recommencer à jouer, appuyez sur 'space' une fois de plus.

Trésor

A chaque fois que vous obtenez un sac de pièces d'or, la barre de niveau de votre richesse augmentera.

Force de vie

Votre force de vie sera diminuée toutes les fois que vous serez blessé lors du combat. En prenant de la nourriture (petite table et chaise), vous pourrez reprendre des forces. Votre force de vie est aussi indiquée sur la barre au bas de l'écran quand celle-ci ne se trouve pas sur l'indicateur de statut.

Pouvoir magique

Votre pouvoir magique diminuera à chaque fois que vous utiliserez une boule de feu ou des éclairs de lumière. Il s'épuise aussi très rapidement à chaque fois qu'un objet magique est utilisé. Pour augmenter votre pouvoir magique, vous devez ramasser une Calice de la Sagesse.

Flèches

Cette barre vous montre combien de flèches votre guerrier a. Attraper les carquois pour augmenter le nombre de vos flèches.

Eclairs

Ce tour de magie est utilisé pour brûler toutes les fougères qui font obstacle à votre route. Attraper une Amulette de Feu pour régénérer votre énergie en éclairs.

Statut du squelette

Alors que vous reconstruisez le corps de votre seigneur et maître, Hasrinaxx Le Grand Druide, des morceaux de son squelette commenceront à briller. Lorsque la dernière partie de son corps a été trouvée, Hasrinaxx ressuscitera et votre recherche sera terminée.

Indication des boucliers obtenus

L'indicateur des boucliers que vous avez obtenus montre les sept niveaux des tours et quels boucliers ont été jusqu'alors obtenus.

Indicateur du Niveau de la Tour

L'indicateur du niveau de la Tour vous montre à quelle hauteur vous vous trouvez dans les tours et dans laquelle des tours vous êtes.

Indicateur d'objets magiques et d'armes

Allez à droite ou à gauche pour allumer L'objet Magique/L'arme dont vous avez besoin. Si l'Objet Magique/ l'Arme est disponible pour vous, le bouton en-dessous de l'indicateur s'allumera. Si vous appuyez sur 'feu', l'Objet Magique/l'Arme sera sélectionné et le bouton au-dessus de l'indicateur s'allumera pour montrer l'un ou l'autre.

Si vous choisissez un Objet Magique, l'objet se mettra en marche dès que vous quitterez l'indicateur de statut. Mais, cela épuisera votre pouvoir magique petit à petit. Si vous n'avez plus besoin de votre pouvoir magique, retournez donc dans l'indicateur de statut et rechoisissez l'Objet. Si vous appuyez sur 'feu', l'Objet s'arrêtera et le bouton au-dessus de l'indicateur d'objets s'éteindra.

Les Objets Magiques

Anneau de la Transparence : Si vous mettez cet article en marche, votre guerrier deviendra invisible.

Manteau de Caméléon : En mettant le manteau, un guerrier/une guerrière peut ressembler à un objet et par conséquent, les créatures peu intelligentes passeront à côté de vous sans vous voir! Mais attention, cet objet peut parfois avoir des effets secondaires étranges!

Le Masque de la Double Personnalité : En portant ce masque, un guerrier peut ressembler à une créature et de ce fait, avancer sans crainte d'être attaqué. Mais faites attention car toutes les créatures n'avancent pas en même temps et il se pourrait que certaines créatures vous attaquent si vous donnez l'impression d'être un ennemi.

Voici la liste des créatures et de leurs ennemis :

Le Gorille Géant hait Le Moine à la Capuche

L'Homme de Glace hait le Dragon Vert

Le Moine à la Capuche hait le Gorille Géant

La Fourmi hait la Fourmi

Grim Reaper (le Moissonneur Diabolique) : A la mise en marche de ce charme magique, toutes les créatures commenceront à mourir mystérieusement autour de vous.

Medusa's Head (La Tête de Méduse) : Toutes les créatures se tiendront tranquilles tant que vous mettez la Tête de Méduse devant vous.

Les armes

Votre guerrier peut utiliser trois sortes d'armes. La première est l'éclair qui permet à votre guerrier de "faire rebondir" tous les éclairs autour du labyrinthe et d'épuiser lentement votre pouvoir magique.

La deuxième arme est l'arc et les flèches auxquels vous avez confiance. L'utilisation de cette arme épuisera lentement votre provision de flèches.

L'arme la plus puissante de toutes est votre habileté à jeter les boules de feu. Vous pouvez varier la force d'une boule de feu en allant vers le haut et vers le bas lorsque vous vous trouvez dans l'indicateur de statut. Plus une boule de feu est puissante, plus la Force Magique est intense. Les boules de feu peuvent tuer les créatures, brûler les fougères et même faire s'effondrer les murs.

Gothik

Au bas de l'indicateur de statut se trouve une évaluation objective de votre réputation en tant que guerrier. Les grades que vous pouvez obtenir sont les suivants :

<u>Grade</u>	<u>Titre</u>
Under	Pune
Able	Ish
Noble	Peasant (paysan)
Pearless	Serf
Mean	Squire (cavalier)
Strong	Slayer (meurtrier)
Mighty	Warrior(guerrier)
Supreme	Battlemaster (Maître de Combat)

A l'attention des joueurs avancés

Les joueurs avancés pourraient être intéressés de savoir qu'à un haut niveau dans le jeu, les signes suivants prennent effet.

Dans les quatre meilleurs niveaux, vous trouverez des pièces de stockage. Si vous passez par l'une d'elles, vous avez une minute et demi pour en saisir autant que possible.

A certains niveaux, les créatures peuvent se déguiser en objets et commenceront à vous pourchasser si vous voulez les prendre.

REMERCIEMENTS

Conception et création du jeu par Paul Hutchinson
Programmation Amstrad et Spectrum par Paul Hutchinson
Programmation CBM 64 par Gavin Raeburn
Vocalisation électronique CBM par Gavin Raeburn

Published by Firebird Software
First Floor, 64-76 New Oxford St. London WC1A 1PS



FIREBIRD IS A REGISTERED TRADE MARK OF BRITISH TELECOMMUNICATIONS PLC