

Für Amstrad/Schneider CPC,
Sinclair Spectrum
und CBM 64/128 Computer

Gothik



A LEGEND IN GAMES SOFTWARE



LADEANWEISUNGEN

COMMODORE 64/128, KASSETTENVERSION

SHIFT festhalten und gleichzeitig RUN/STOP drücken. Die Abspieltaste (PLAY) des Kassettenrekorders drücken.

COMMODORE 64/128, DISKETTENVERSION

LOAD "*/", 8,1 eingeben und RETURN drücken.

SPECTRUM 48K

Den Befehl LOAD"" eingeben und ENTER drücken, dann die Abspieltaste (PLAY) des Kassettenrekorders betätigen.

AMSTRAD CPC 464, KASSETTENVERSION

CONTROL-Taste festhalten und kleine ENTER-Taste drücken. Dann die Abspieltaste (PLAY) des Kassettenrekorders betätigen.

AMSTRAD CPC 6128 UND CPC 664, KASSETTENVERSION

SHIFT Taste festhalten und die @-Taste drücken. Den Befehl TAPE, gefolgt von RETURN, eingeben. CONTROL festhalten und die kleine ENTER-Taste drücken, dann die Abspieltaste (PLAY) des Kassettenrekorders drücken.

AMSTRAD CPC 6128, 664 UND 464, DISKETTENVERSION

RUN "GOTHIK" oder RUN "DISC" eingeben und RETURN drücken.

DIE GESCHICHTE

Vor langer, langer Zeit herrschte Frieden in den Ländern im Norden von Belorn. Die Bewohner lebten in glücklicher Bescheidenheit, sie hatten ein gutes Leben und wenig Anlaß zu Klagen. Unter ihnen lebte Hasrinaxx, ein Druide, der zwar nur über ein einfaches Repertoire an magischen Fähigkeiten verfügte, der jedoch von seinem Volke geliebt und mit Ehrfurcht behandelt wurde.

Eines Tages brach eine große Armee in das Land ein, angeführt von einem bösen Lord, der das Dorf belagerte. Er verbreitete Angst und Schrecken unter den Bewohnern, denn er war mächtig und ein gewaltiger Magier, so daß niemand es wagte, die Waffen gegen ihn und seine Gefolgschaft zu erheben. Auf sich allein gestellt, konnte der Druide nichts gegen ihn ausrichten und geriet in Gefangenschaft. So kam es, daß der böse Lord die Einheimischen zu seinen Sklaven machte und ihnen auftrag als Frondienst eine trutzige Festung zu erbauen.

Als die Burg errichtet war, verhängte der böse Lord einen Fluch über

Gothik

den widerspenstigen Druiden, der ihn für alle Zeiten unschädlich machen würde. Er zerteilte seinen Körper in sechs Fragmente und deponierte jedes in einer geheimen Kammer, bewacht von einem mächtigen Dämonen. Das Gewand des Druiden behielt der böse Lord in seinem eigenen Gewahrsam.

Die Schreckensherrschaft des bösen Lord dauerte über viele Jahre und brachte Jammer und Elend über die Bewohner. Bis eines schönen Tages ein junger Kämpfer auf der Durchreise die vier dunklen Türme der Festung zu Gesicht bekam und eine seltsame Stimme vernahm, die seinen Namen rief und ihn aufforderte, näher zu kommen und durch die Burgmauern einzutreten. Der junge Kämpfer konnte nicht widerstehen...

Sie übernehmen die Rolle dieses jungen Helden, der all seine Kraft und Fertigkeiten im Kampf gegen die Gefolgsleute des bösen Oberherrn einsetzt und sich aufmacht, die sechs Teile des Druiden wiederzufinden. Um dem Körper des Druiden wieder Leben einzuhauchen, muß er sich auch die Robe beschaffen. Nur so besteht eine Chance, den bösen Oberherrn zu besiegen.

Zu Beginn des Spiels entscheiden Sie sich, welche Rolle Sie übernehmen wollen. Die der Superheldin Olga, die über hervorragende magische Kräfte verfügt, ganz besonders auf dem Gebiet der Blitze- und Feuerballzauberei, oder die Rolle des Olaf, dessen Stärken eher die Kriegskünste und das Pfeilbogenschießen sind.

Auf Ihrem Weg durch die Türme finden Sie verschiedene Getränke, die Sie mitnehmen können. Um was für einen Trunk es sich handelt, können Sie der kurzen Mitteilung auf der Statusanzeige im "REPUTATION"-Fenster entnehmen. Der Zaubertrunk wird sofort wirksam, die lange wirkenden halten etwa eine Minute lang an. Im allgemeinen sind es wohlthuende, heilsame Mixturen, aber ein Wort der Warnung ist angebracht: manche haben auch negative Auswirkungen.

ARCHER	Verdoppelt die Zahl der eingesammelten Pfeile
ARMOUR	Reduziert die Wirkung von Pfeilen auf die Hälfte
BOLT	Tötet alle Kreaturen
BURNER	Verdoppelt die Zahl der gesammelten Feuerstürme
CLONE	Neue Kreaturen werden zu Freunden
DARK	Bewirkt Nachteinbruch

DIGEST	Verdoppelt die gesammelte Nahrung
DISARM	Hält Kreaturen von der Benutzung ihrer Waffen ab
DIZZY	Bewirkt einen Schwindelanfall
DRAIN	Erschöpft Ihre magischen Kräfte
ELIXIR	Verdoppelt die eingesammelte Magie
FEAR	Kreaturen suchen das Weite, stellen ihr Feuer ein
FLAME	Bewirkt ein stärkeres Brennen der Feuerstürme
FLETCHER	Füllt Ihren Pfeilköcher wieder auf
GHOST	Schützt Sie gegen die Blitze der Feinde
HEAL	Dient zur Wiederherstellung Ihrer Kräfte
INFERNO	Verbrennt alles Gebüsch
INSULATE	Reduziert den Schaden der Blitze um die Hälfte
JERI	Alle in der Nähe befindlichen Mauern stürzen ein
JERICHO	Sämtliche Mauern stürzen ein
MIDAS	Verdoppelt das eingesammelte Gold
NORMAL	Annulliert alle vorherigen Zaubertränke
PYRO	Füllt Ihren Vorrat an Feuerstürmen wieder auf
SHIELD	Reduziert den Feuerschaden auf die Hälfte
SLIPPY	Bewirkt, daß Sie ausrutschen
SLOW	Verlangsamt Ihre Bewegungen
SPEED	Beschleunigt Ihre Bewegungen
STRONG	Stärkt Sie im Kampf
TRAP	Bewirkt, daß rund um sie herum Gebüsch aus dem Boden schießt
TWIN	Verdoppelt die eingesammelten Extraleben
WEAK	Schwächt Sie im Kampf
ZAP	Stellt Ihre magischen Kräfte wieder her

Außerdem gibt es verschiedene Gegenstände, die man mitnehmen kann:

Nahrung, Gold, Feuerstürme, Köcher, Kelch der Weisheit, magische Objekte, Schilde, Extraleben.

An verschiedenen Stellen gibt es Portale, durch die man eintreten kann:

Portal zum nächsten Turm

Portal des Großen Monstrums

Gothik

STEUERUNG

Runter	A	A	
Links	O	O	
Rechts	P	P	
Feuer	N	N	
Statusanzeige	Leertaste	Leertaste	Leertaste
Trank nehmen/ durch Portal treten	Enter	Enter	Linkspfeil
Verlassen	ESC	SymShift	Restore
Pause	—	—	RUN/STOP

HOKUSPOKUS (HEXENZAUBER)

Feuersturm	Shift	CapsShift	CTRL
Umwandlung			
Nahrung/Gold	Del	L	1

CBM64 Besitzer können mit einem Joystick in Steckplatz 2 spielen.

Die Statusanzeige

Durch Betätigen der Leertaste kann zu jedem beliebigen Zeitpunkt die Statusanzeige eingeblendet werden. Dies bewirkt eine Spielpause, wobei der aktuelle Zustand Ihres Helden angezeigt wird. Zum Verlassen der Anzeige und Rückkehr auf das Spiel ist die Leertaste ein zweites Mal zu drücken.

Schätze

Jedesmal, wenn Sie einen Geldbeutel in Ihren Besitz bringen, erhöht sich der Anzeigebalken für "Treasure" (Schätze).

Lebenskraft

Jede im Kampf erlittene Wunde verringert Ihre Lebenskraft. Durch Aufnahme von Nahrung (kleiner Tisch und Stuhl) können Sie sich neue Lebensgeister zuführen. Ihre Lebenskraft wird als Balken am unteren Bildschirmrand dargestellt, solange Sie sich nicht in Statusanzeige befinden.

Zauberkraft

Ihre magischen Kräfte verringern sich bei jeder Verwendung eines Feuerballs oder eines Blitzes und bei Gebrauch eines magischen Objekts. Zur Erhöhung Ihrer Zauberkraft sollten Sie sich irgendwo einen Kelch der Weisheit beschaffen.

Pfeile

Diese Anzeige informiert über die Anzahl der Pfeile, die der Kämpfer bei sich hat.

Feuerstürme

Dieser Hexentrick dient zum Verbrennen von Unterholz, das den Weg versperrt. Zum Wiederauffüllen der Feuersturm-Energien sollten Sie sich Flammenamulett auftreiben.

Skelett-Zustand

Bei der Rekonstruktion des Körpers des großen Herrn und Meisters, Hasrinaxx, beginnen die Teile seines Skeletts zu glühen. Wenn das letzte Fragment des Körpers gefunden ist, wird Hasrinaxx von neuem Leben erfüllt, und Ihre Aufgabe ist gelöst.

Anzeige der gesammelten Schilde

Diese Anzeige zeigt die sieben Stufen der Türme und welche Schilde bisher eingesammelt wurden.

Turmstufen-Anzeige

Hier sehen Sie, welche Stufe im Turm Sie erreicht haben, und in welchem der vier Türme Sie sich befinden.

Anzeige der magischen Objekte und der Waffen

Verwenden Sie die Rechts- und Linkssteuerung zum Beleuchten des magischen Objekts/der Waffe, die Sie benötigen. Wenn das betreffende Objekt verfügbar ist, leuchtet das betreffende "Katzenauge".

Ein ausgewähltes magisches Objekt wird aktiviert, sobald Sie die Statusanzeige verlassen. Allerdings zehrt dies langsam an Ihrer magischen Kraft. Aus diesem Grund sollten Sie erneut auf die Statusanzeige zurückkehren, wenn Sie das Objekt nicht mehr benötigen, und es dort ein zweites Mal anwählen. Wenn Sie dann die Feuertaste drücken, wird es deaktiviert, und das Katzenauge erlischt.

Die magischen Objekte

Der Tarnring: Macht den Kämpfer unsichtbar.

Chamäleon-Mantel: Durch Umlegen dieses Gewads kann der Held sich das Aussehen eines Objekts verleihen und auf diese Weise Kreaturen niedriger Intelligenz täuschen. Allerdings muß vor selbstamen Nebenwirkungen gewarnt werden, die hierbei manchmal auftreten.

Doppelgänger-Maske: Durch Aufsetzen dieser Maske kann der Held sich die Erscheinung einer Kreatur zulegen und sich so vor etwaigen Angriffen schützen. Doch Vorsicht: nicht alle Kreaturen sind einander wohlgesonnen, und manche werden Sie als Feind behandeln.

Es folgt eine Liste der Kreaturen und ihrer Feinde:

Der Riesengorilla haßt den Kapuzinermönch
Der Eismensch haßt den Grünen Drachen
Der Kapuzinermönch haßt den Riesengorilla
Der Grüne Drache haßt den Eismenschen
Ameise haßt Ameise

Grim Reaper (der grimmige Sensenmann): Bei Aktivierung dieses Zauberspruchs beginnen rundum alle Kreaturen eines geheimnisvollen Todes zu sterben.

Medusa's Head (Medusenhaupt): Alle Kreaturen halten inne, solange Sie das Medusenhaupt in Händen haben.

Waffen

Ihr Kämpfer kann drei Arten von Waffen verwenden. Die erste ist der Leuchtbliß, den er überall im Labyrinth umherschleudern kann und der einiges an magischer Stärke verbraucht.

Die nächste Waffe ist der altbewährte Pfeil und Bogen. Verwendung dieser Waffe erschöpft allmählich Ihren Vorrat an Pfeilen.

Die mächtigste aller Waffen sind die Feuerbälle. Ihre Stärke kann im Status-Anzeigefenster mit "Hoch" und "Runter" reguliert werden. Je intensiver ein Feuerball, desto mehr magische Kraft wird darauf verwendet. Feuerbälle können Kreaturen umbringen, Unterholz verbrennen und Wände einreißen.

Am unteren Rand der Statusanzeige erscheint eine objektive Beurteilung Ihrer Reputation als Kämpfer. Die möglichen Rangestufungen sind wie folgt:

RANG

Under
Able
Noble
Fearless

TITEL

Pune
Ish
Peasant (Bauer)
Serf (Leibeigener)

Gothik

Mean
Strong
Mighty
Supreme

Squire (Herr)
Slayer (Schlächter)
Warrior (Kämpfer)
Battlemaster (Meister des Kampfs)

Für den fortgeschrittenen Abenteurer

Für fortgeschrittene Abenteurer sei hier noch auf die folgenden Besonderheiten hingewiesen, die in den späteren Spielphasen auftreten:

Auf den oberen vier Stufen befinden sich die Lagerräume. Wenn es Ihnen gelingt, sich Zutritt zu verschaffen, haben Sie anderthalb Minuten Zeit, um soviel wie möglich zusammenzuraffen.

Auf manchen Ebenen können sich die Kreaturen als Objekte verkleiden und werden sich an Ihre Fersen heften, wenn Sie den Versuch unternehmen, sie aufzuheben.

MITWIRKENDE:

Spielkonzept und -design von Paul Hutchinson
Amstrad und Spectrum Programmierung von Paul Hutchinson
CBM 64 Programmierung von Gavin Raeburn
CBM elektronische Sprachfunktion von Gavin Raeburn



A LEGEND IN GAMES SOFTWARE

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



FIREBIRD IS A REGISTERED TRADE MARK OF BRITISH TELECOMMUNICATIONS PLC