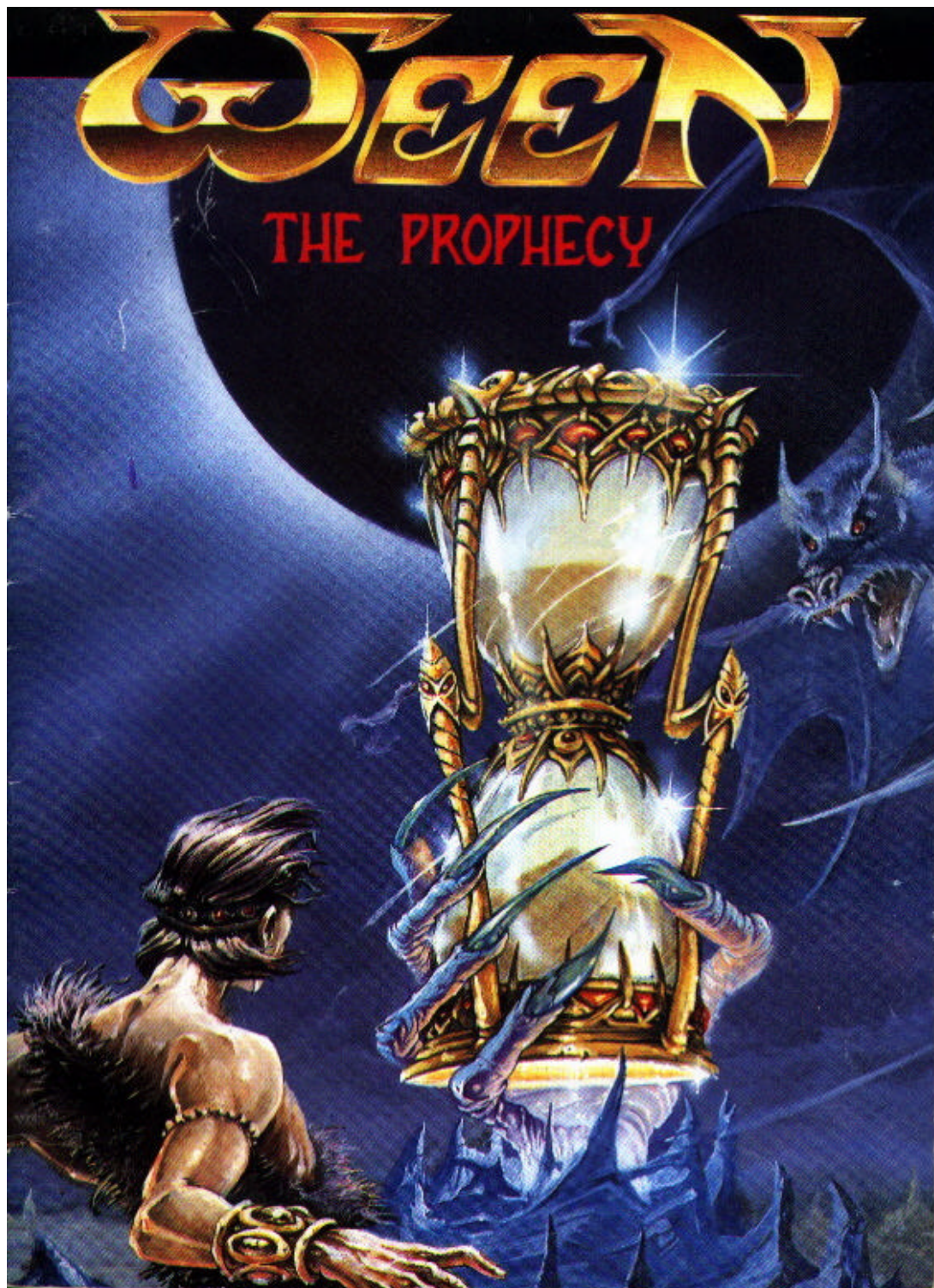




WEEN

Conception: Joseph KLUYTMANS, Corinne PERROT
Illustration recto: Thierry SEGUR
Graphics: Joseph KLUYTMANS, RASHEED, Pascal PAUTROT
Video: Frédéric CHAUVELOT
Programming: M.D.O: P.LAMARQUE, E.AUDREN, E.THOMMEROT
Music & Sound Effects: Charles CALLET
Production: COKTEL VISION

THE PROPHECY - LA LEGENDE

Ce jour-là, les grondements de l'orage portaient de funestes présages, la tempête semblait annoncer la fin du Royaume des Roches Bleues. L'approche de la Grande Eclipe était la cause de la furie céleste: il ne restait que trois jours avant que la lune ne voile l'astre de lumière. Mais OHKRAM mon grand-père, bravant la colère du ciel, me rendit visite, car le Royaume des Roches Bleues était en péril...

Il me parla ainsi:

"Tu sais Ween, que je suis Maître Sorcier protecteur de notre peuple et que mes pouvoirs étaient grands... jusqu'à ce jour. Il était écrit qu'aujourd'hui je les perdrais, car mon grand âge a usé mes forces.

Notre pays est désormais livré à la convoitise du moindre vautour. Le plus puissant de ces rapaces se nomme KRAAL! Il est sorcier, le plus ambitieux, le plus cupide et le plus dangereux de tous, car son désir de vengeance attise sa haine. Tu n'étais pas encore de ce monde lorsque je l'ai vaincu et banni du Royaume. Nul ne sut où il se réfugia, mais je sais par Petroy mon ami fidèle, qu'il a eu vent de ma faiblesse et projette de revenir pour régner en Maître Tyran. Je ne puis désormais m'opposer à sa haine, toi seul le peut Ween, car tu es un noble cœur.

Comme pour moi, KRAAL sera ton pire ennemi. Seule encore la crainte de la prophétie le retient hors du Royaume. Elle prédit que: *"Le jour de la Grande Eclipe, trois grains de sable dans le REVUSS, le coeur vaillant déposera, ainsi son ennemi anéantira"*... Notre seul espoir est que tu acquiesces ces trois grains de sable. Pour cela, tu trouveras en ma demeure un accès au Temple Secret où trône le Sablier du Pouvoir que la Prophétie nomme REVUSS. Il te faudra franchir trois étapes. Chacune des trois étapes franchies te permettra d'obtenir un grain de sable.

Tu devras ouvrir la stèle qui scelle l'entrée de la caverne où est érigé le temple.

Tu devras vaincre le Dragon aux cent visages.

Tu devras convaincre la Gardienne de t'ouvrir le Sanctuaire.

Ainsi auras-tu obtenu les trois grains de sable qu'au jour de la Grande Eclipe tu déposeras dans le Revüss : alors la Prophétie s'accomplira et KRAAL sera anéanti... Va WEEN, il ne te reste que trois jours!"

OKHRAM me dit encore que son esprit m'accompagnerait. Je réunis quelques victuailles dans un havresac et partis aussitôt vers sa demeure...

Qu'allais-je rencontrer au cours de cette aventure ?

Quelle bataille faudrait-il livrer?

Je ne le savais pas encore, mais contre la force j'étais résolu à employer mon seul atout : l'esprit...



CONSEILS

L'ombre de KRAAL menace le Royaume des Roches Bleues mais vous ne risquez pas de 'Game Over' tant que vous ne serez pas son prisonnier! Alors, profitez-en

- Osez toutes les actions possibles.
- Recherchez dans chaque lieu, les objets utiles.
- Si la fonction d'un de ces objets vous paraît obscure, n'hésitez pas à faire appel aux connaissances de Petroy!.
- Enfin, n'utilisez vos "Jokers" qu'en dernière ressource, n'oubliez pas que la nuit porte conseil...



INTERACTIVITE

Pour l'ensemble du jeu, l'ergonomie d'utilisation est simplifiée à l'extrême.

L'ECRAN est partagé en 4 zones:

- le tableau de bord qui apparaît si le curseur flèche est amené en haut de l'écran,
- la partie centrale où se déroule l'aventure,
- la fenêtre des dialogues,
- la ligne de servitude, dernière ligne de l'écran.

LES FENETRES :

Certains endroits ou objets apparaissent agrandis dans une "fenêtre". Pour refermer cette fenêtre :

- placer le curseur dans le coin en haut à gauche de la fenêtre (un icône "serrure" apparaît).

LE RÔLE DES CURSEURS :

Si l'inverse n'est pas explicitement précisé, toute action de "cliquer" se fait avec "l'oreille gauche" de la souris. Promener le curseur sur l'écran correspond à l'action d'examiner. Ceci permet de repérer :

- La sortie : on a alors un curseur "porte".
- Les objets ou endroits remarquables (leur nom apparaît sur la ligne de servitude).

L'apparition du curseur "livre" vous permettra, par un clic de passer à la suite d'un texte ou d'une action.

Les objets à prendre :

- Cliquer sur un objet que l'on peut prendre le transforme en curseur.
- Cliquer sur "l'oreille droite" de la souris met l'objet en inventaire ou s'il n'est pas inventorable, le remet à sa place d'origine.

- Cliquer sur "l'oreille gauche" de la souris permet d'utiliser cet objet dans l'image, "utiliser sur" apparaît alors sur la ligne de servitude avec, à sa suite le nom de l'objet, de l'endroit ou du personnage que l'on désigne au curseur.

Clic gauche : utiliser.

Clic droit: se raviser. Ainsi cliquer l'oreille de la souris peut signifier selon le contexte : donner, montrer, prendre, utiliser ou actionner.

L'INVENTAIRE :

Pour appeler l'inventaire, il suffit de cliquer l'oreille droite de la souris. Une liste des objets possédés (s'il y a lieu) apparaît alors à l'endroit cliqué...

Il est possible d'utiliser un objet de l'inventaire sur un autre objet de l'inventaire:

- ouvrir l'inventaire (clic droit),
- choisir un objet dans l'inventaire,
- amener votre curseur sur le "tableau de bord",
- cliquer sur la case inventaire du "tableau de bord" (4),
- cliquer sur l'objet de votre choix.

LE TABLEAU DE BORD :

Accès:

- positionner le curseur en haut de l'écran,
- cliquer sur l'icône désiré

Les icônes sont au nombre de 7.



1 - **GESTION**: permet de "*SAUVER*", "*CHARGER*", "*QUITTER*".



- *sauver*: 15 positions pour sauvegarder l'état du jeu sur le disque dur ou une disquette externe apparaissent. Choisissez une ligne, inscrivez le nom de votre sauvegarde.
- *charger*: chacune des 15 positions peut être reprise. Vous retrouverez le jeu dans l'état où vous l'avez sauvegardé.
- *quitter*: permet de sortir du jeu.



2 - **JOKERS**: vous disposez de quelques jokers qui vous donneront par endroit quelques indices supplémentaires au cas où vous seriez bloqué.



3 - **BLOC-NOTES**: tapez au clavier les indices que vous souhaitez mémoriser. Cliquez le bouton droit de la souris pour quitter.



4 - **INVENTAIRE**: une autre façon d'ouvrir l'inventaire.



5 - **PERSONNAGES**: permet d'utiliser les objets acquis sur soi-même ou de les montrer aux personnages afin d'obtenir des renseignements.



6 - **DEPLACEMENT**: par ce menu vous pouvez accéder directement à un lieu déjà visité sans traverser les écrans intermédiaires.



7 - **REGLAGES**:

- **Typo**: permet de choisir la police de caractère de la zone dialogue.
- **Musique**: permet de supprimer ou remettre l'ambiance sonore.
- **Date**: permet de visualiser date et heure.



LES PERSONNAGES PRINCIPAUX

WEEN: Le jeune nonce qui s'initie à la magie est le héros de cette aventure. Téméraire et ingénieux, ce coeur vaillant est prêt à affronter les forces du mal, à combattre les ennemis du Royaume des Roches Bleues quand Ohkram le charge d'accomplir la prophétie. Urm et la boule de cuivre magique seront ses alliés les plus efficaces.



OHKRAM: C'est le maître sorcier, protecteur du Royaume des Roches Bleues, dépositaire de la prophétie, détenteur de l'accès au Temple Secret, et grand-père de Ween. Il est jusqu'à ce jour le plus puissant des sorciers de ce monde, mais ce vieil homme sage et bon sent ses forces décliner.

KRAAL : Ce maître sorcier, fourbe, ambitieux et cupide a autrefois été banni par Ohkram; il se sait capable maintenant de confronter sa puissance à celle du vieux Maître, et veut prendre sa place. Il utilise sa magie pour lâcher monstres, pièges et envoûtements.





UBI et ORBI : Ces jumeaux guillerets et dissipés sont les serviteurs d'Ohkram; ils vont suivre WEEN dans sa quête pour «l'aider» en portant son sac. Ces deux farfelus sont plus vantards que téméraires et parfois bien maladroits, mais si sympathiques!



PETROY : Le vieil ami d'Ohkram suit l'aventure de VI?EEN par l'esprit et communique par télépathie; ce savant, grand amateur de grimoires, l'accompagne dans sa quête, l'aidant à décrypter textes anciens ou messages en langages étranges.

URM : Il s'agit bien d'un vampire et frugivore! Il adore manger au point d'en perdre toute mesure. Apprivoisé par Ohkram, à l'aide de fraises notamment, il détient d'étonnants pouvoirs magiques, mais sa gourmandise lui joue parfois des tours. Il répond fidèlement quand WEEN l'appelle en jouant de la flûte sur lui-même.





MISE EN ROUTE

1 - ATARI ST ET AMIGA

Insérez votre disquette dans le lecteur. Si le logiciel comporte plusieurs disquettes, insérez la disquette 1.

Mettez votre micro-ordinateur sous tension. Le logiciel se charge automatiquement

2 - IBM PC et COMPATIBLES, DISQUE DUR

Insérez la disquette 1 dans le lecteur A (ou B) et tapez **A: (ou B:)** puis (ENVOI). Tapez **INSTALL** (ENVOI). Suivez alors les instructions de configuration à l'écran. Une fois l'installation effectuée, pour lancer le jeu, il suffit de sa placer dans le répertoire du disque dur où a été installé le jeu et de taper **GO** (ENVOI).

REMARQUES

A/ Par la suite, si vous souhaitez changer la configuration de votre PC (carte graphique, carte sonore, souris etc...) lancez le jeu en tapant **LOADER** (ENVOI)

B/ **SI VOUS N'AVEZ PAS ASSEZ DE RAM** (cela vous est annoncé à l'écran)

Pour augmenter l'espace mémoire conventionnelle, vous pouvez:

- diminuer le nombre de «files» et «buffers» spécifié dans le fichier CONFIG.SYS. Pour modifier ce fichier, 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.

C/ Pour une meilleure utilisation des capacités de votre machine, compressez régulièrement votre disque dur (ex: avec l'utilitaire COMPRESS).

3 - CD-ROM

Insérez le CD dans le lecteur CD-ROM. 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 du disque dur où a été installé le jeu, et de taper **GO**

(ENVOI) Si vous n'obtenez pas de résultat satisfaisant, recommencez en tapant **BGO** (ENVOI).

IMPORTANT

En cas de mauvais fonctionnement de votre CD après la procédure de lancement décrite dans ce manuel, et si vous avez une disquette jointe à votre CD, utilisez la procédure de lancement suivante: copiez tout le contenu de la disquette de lancement dans votre répertoire de jeu. Tapez **GO** (ENVOI). Si vous n'obtenez pas de résultat satisfaisant, tapez **BGO** (ENVOI).

REMARQUES

A/ Par la suite, si vous souhaitez changer la configuration de votre PC (carte graphique, carte sonore, souris etc...) lancez le jeu en tapant **LOADER** (ENVOI)

B/ **SI VOUS N'AVEZ PAS ASSEZ DE RAM** (cela vous est annoncé à l'écran)

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., puis réinitialisez votre ordinateur. 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.

PASSER LE TEST DE PROTECTION (sauf CDROM)

Vous disposez d'un livret composé de couleurs repérées par une lettre et un nombre. Le test a lieu sur un écran où figurent trois cadrans et un clavier à touches colorées et numérotées.

Un code s'affiche composé d'une lettre et d'un nombre à trois chiffres. Ex: C 127. Prenez votre livret et relevez la couleur de la case indiquée par ces coordonnées. Ex: vert. Pressez la touche portant le chiffre correspondant à la dite couleur (ENVOI).