

# WARRIORS

## THE PROPHECY



# 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 Eclipse 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 Eclipse,*



*trois grains de sable dans le REVUSS, le coeur vaillant déposera, ainsi son ennemi anéantira"...* Notre seul espoir est que tu acquiers 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.

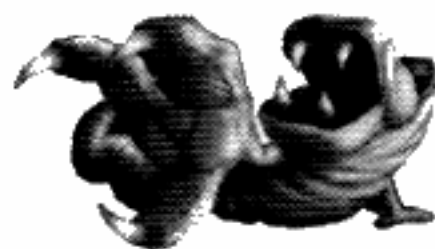
Ainsi auras-tu obtenu les trois grains de sable qu'au jour de la Grande Eclipse tu déposeras dans le Revüss : alors la Prophétie s'accomplira et KRAAL sera anéanti... Va WEEN, il ne te reste que trois jours!"

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.

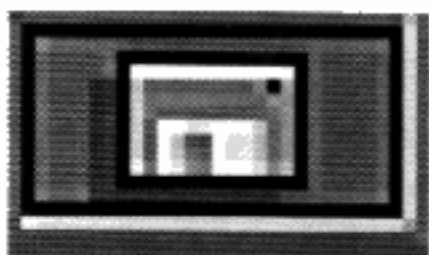
## LE TABLEAU DE BORD:

### Accès:

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

Les icones sont au nombre de 7.



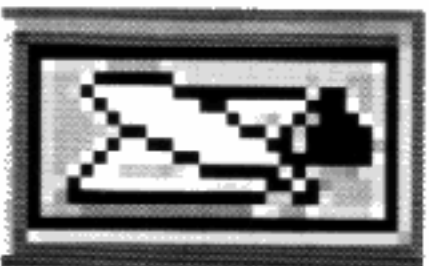


**1 - GESTION:** permet de "SAUVER", "CHARGER", "QUITTER".

- *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.



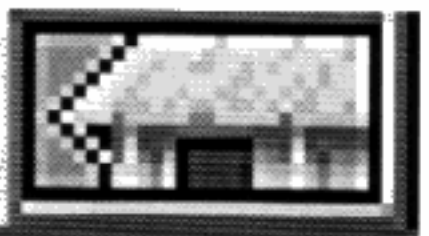
**3 - BLOC-NOTES:** tapez au clavier les indices que vous souhaitez mémoriser.  
Cliquez le bouton droit de la souris pour quitter.



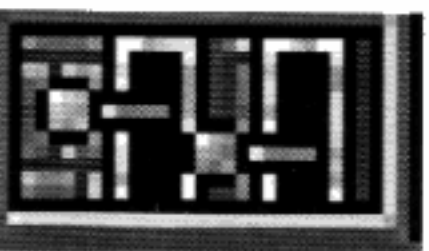
**4 - INVENTAIRE:** une autre façon d'ouvrir l'inventaire.



**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.*







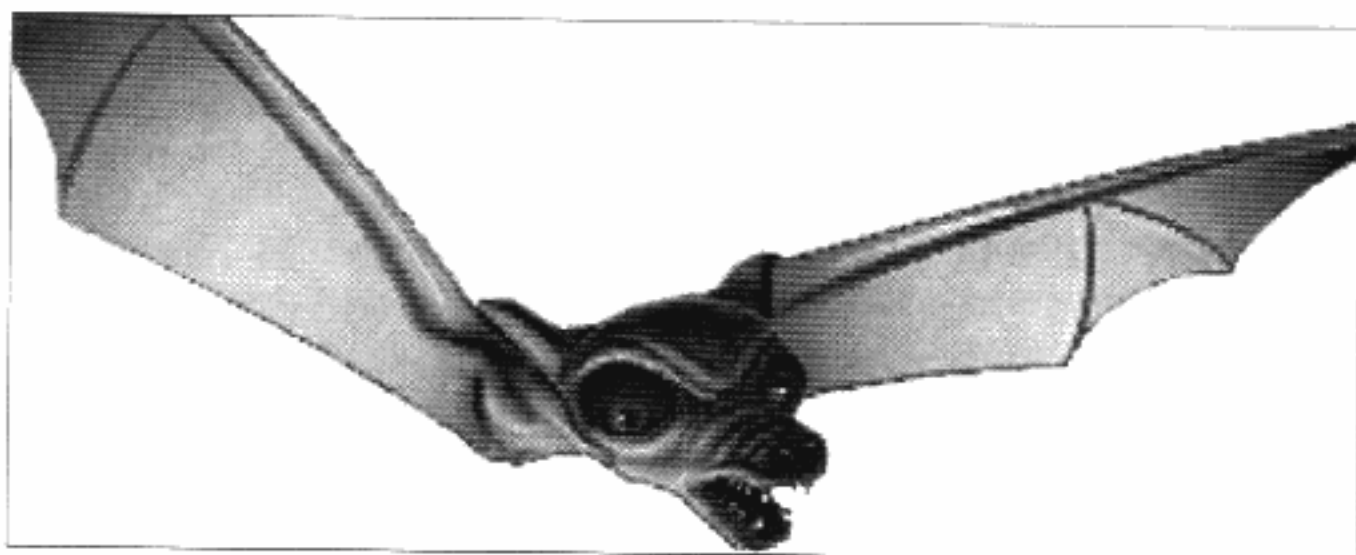
**UBI et ORBI** : Ces jumeaux guillerets et dissipés sont les serviteurs d'Ohkram; ils vont suivre WEEN dans sa quête pour «l'aider» en portant son sac. Ces deux farfelus sont plus vantards que téméraires et parfois bien maladroits, mais si sympathiques !



**PETROY** : Le vieil ami d'Ohkram suit l'aventure de WEEN 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 se 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 CD ROM)

**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).

**COKTEL VISION**  
**Parc Tertiaire de Meudon**  
**5, rue Jeanne Braconnier**  
**92 366 MEUDON-LA-FORET**  
**Tél: (33-1) 46 30 99 57**



	A	B	C	D
1	Blue	Red	Yellow	White
2	White	Green	Blue	Purple
3	Green	Yellow	White	Black
4	Gray	Gray	Red	Yellow
5	Red	Green	Black	White
6	Blue	Red	White	Green
7	Gray	Gray	Yellow	Red
8	Yellow	Purple	Black	White
9	Black	White	Green	Blue
10	Green	Blue	White	Yellow
11	White	Yellow	Red	Gray
12	Purple	Black	White	Blue
13	Black	Gray	Red	Yellow
14	White	White	Blue	Purple
15	Yellow	Green	Red	Gray
16	Black	Yellow	Gray	Green
17	White	White	Purple	Blue
18	Gray	Green	Yellow	Red
19	Green	Purple	Blue	White
20	Yellow	White	Gray	Red
21	Red	Yellow	Black	White
22	Purple	White	Gray	Blue
23	Black	Blue	Yellow	Green
24	Gray	Purple	White	Red
25	Black	Gray	Green	Yellow

	A	B	C	D
26	Purple	White	Purple	Blue
27	Yellow	Yellow	Red	White
28	Red	Green	Gray	Black
29	Green	White	Purple	Yellow
30	Black	Black	Green	Blue
31	White	Gray	Purple	Red
32	Gray	White	Red	Purple
33	Black	Black	Blue	Green
34	White	Green	Yellow	Purple
35	Green	Red	Black	Gray
36	Yellow	Yellow	White	Red
37	White	Purple	Blue	Purple
38	Blue	Green	Yellow	White
39	White	Black	Blue	Green
40	Purple	Yellow	White	Black
41	Gray	Gray	Red	Yellow
42	Gray	White	Red	Purple
43	Black	Black	Blue	Green
44	White	Green	Yellow	Purple
45	Green	Red	Black	Gray
46	Yellow	Yellow	White	Red
47	White	Purple	Blue	Purple
48	Gray	Black	Yellow	Green
49	Purple	Gray	Red	White
50	Blue	Black	Green	Yellow



	A	B	C	D
51				
52				
53				
54				
55				
56				
57				
58				
59				
60				
61				
62				
63				
64				
65				
66				
67				
68				
69				
70				
71				
72				
73				
74				
75				
76				

	A	B	C	D
77				
78				
79				
80				
81				
82				
83				
84				
85				
86				
87				
88				
89				
90				
91				
92				
93				
94				
95				
96				
97				
98				
99				
100				
101				
102				



	A	B	C	D
103				
104				
105				
106				
107				
108				
109				
110				
111				
112				
113				
114				
115				
116				
117				
118				
119				
120				
121				
122				
123				
124				

	A	B	C	D
125				
126				
127				
128				
129				
130				
131				
132				
133				
134				
135				
136				
137				
138				
139				
140				
141				
142				
143				
144				
145				
146				



	A	B	C	D
147				
148				
149				
150				
151				
152				
153				
154				
155				
156				
157				
158				
159				
160				
161				
162				
163				
164				
165				
166				
167				
168				
169				
170				
171				
172				

	A	B	C	D
173				
174				
175				
176				
177				
178				
179				
180				
181				
182				
183				
184				
185				
186				
187				
188				
189				
190				
191				
192				
193				
194				
195				
196				
197				
198				



	A	B	C	D
199				
200				
201				
202				
203				
204				
205				
206				
207				
208				
209				
210				
211				
212				
213				
214				
215				
216				
217				
218				
219				
220				
221				
222				
223				
224				



	A	B	C	D
225				
226				
227				
228				
229				
230				
231				
232				
233				
234				
235				
236				
237				
238				
239				
240				
241				
242				
243				
244				
245				
246				
247				
248				
249				
250				



	A	B	C	D
251	Yellow	White	Purple	Green
252	Gray	Green	Black	Yellow
253	White	Purple	Light Blue	Green
254	Yellow	Yellow	White	Red
255	Green	Red	Black	White
256	White	Green	Yellow	Purple
257	Gray	Black	White	Yellow
258	Purple	Purple	Light Blue	Green
259	Yellow	Yellow	White	Red
260	Green	White	Light Blue	Black
261	White	Green	Gray	Purple
262	Gray	Black	Yellow	Green
263	White	Purple	Light Blue	Purple
264	Green	White	Purple	Yellow
265	Red	Black	White	Gray
266	Green	Yellow	Red	White
267	Purple	White	Purple	Light Blue
268	White	Green	Yellow	Purple
269	Black	Red	Gray	White
270	Yellow	Green	White	Red
271	White	Purple	Light Blue	Purple
272	Gray	Black	Yellow	Green
273	White	Green	Gray	Purple
274	Green	White	Light Blue	Black
275	Yellow	Yellow	White	Red
276	Purple	Purple	Light Blue	Green

	A	B	C	D
277	Gray	Black	White	Yellow
278	White	Green	Light Blue	Purple
279	Green	Red	Black	White
280	Yellow	Yellow	White	Red
281	White	Purple	Light Blue	Green
282	Gray	Green	Black	Yellow
283	Purple	Black	Yellow	Light Blue
284	Green	Yellow	Gray	White
285	Light Blue	Gray	Green	Black
286	White	Black	Light Blue	Red
287	Light Blue	Green	White	Yellow
288	Purple	Light Blue	Black	Red
289	White	Red	Purple	Green
290	Gray	Light Blue	Yellow	Black
291	Green	Purple	Gray	White
292	Purple	Yellow	Light Blue	Light Blue
293	Red	White	Gray	Green
294	White	Black	Red	Gray
295	Yellow	Light Blue	Green	Light Blue
296	Purple	White	Red	Gray
297	Green	Black	Gray	Yellow
298	Red	Light Blue	White	Purple
299	Yellow	Red	Light Blue	Black
300	Gray	Yellow	Green	White
301	Black	Red	White	Light Blue
302	Gray	Black	Light Blue	Green



	A	B	C	D
303				
304				