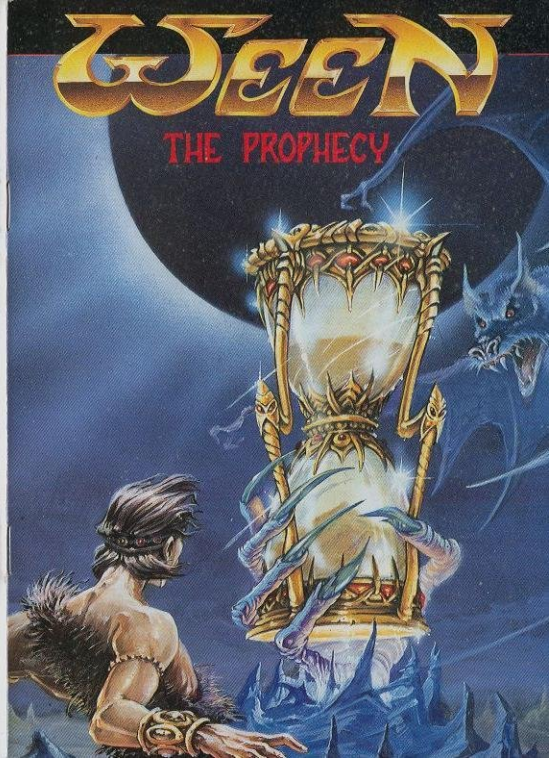


COKTEL VISION
Parc Tertiaire de Meudon
5, rue Jeanne Braconnier
92 366 MEUDON-LA-FORET
Tél: (33-1) 46 30 99 57



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 cœur 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 Eclipse tu déposeras dans le Revùss : 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 Petroyl.



- 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 inventoriable, 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 cœur 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'obenez 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'obenez 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 cadrons 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).

THE PROPHECY - THE LEGEND

On that day, evil omens were carried in on the storm. The rumbling of the thunder seemed to predict the end of the Kingdom of the Blue Rocks. The approach of the Great Eclipse was the cause of the heavenly fury. Only three days remained before the moon would veil the astral light. But OHKRAM, my grandfather, braving the anger of the heavens, paid me a visit. The Kingdom of the Blue Rocks was in danger.

« As you know, WEEN, I'm a Master Sorcerer and protector of our people and my powers were formidable - until now. It was written that, today, I would lose those powers, for my great age has exhausted my force.

From today our country is at the mercy of the greed of the least vulture and the most powerful of these, is KRAAL.

He is a sorcerer, the most ambitious, the greediest and the most dangerous of them all, because his thirst for vengeance fires his hate. You were not yet born into this world when I defeated him and banished him from the Kingdom. Nobody knew where he'd hidden himself but through PETROY, my faithful friend, I have heard that KRAAL has had wind of my weakness and plans to return to rule as a tyrannical Master. I can no longer stand up against his hatred, only you can do this WEEN because you have a noble heart. Just as he was for me, KRAAL will be your most fervent adversary.

Only fear of the Prophecy keeps him at bay and out of the Kingdom. It is written in the Prophecy: « *On the day of the Great Eclipse, three grains of sand will be placed in the REVUSS by the valiant-hearted and thus will the enemy be annihilated...* »

Our only hope is that you will find the three grains of sand. In order to do so you will, in my home, find an access to the Secret Temple which houses the Hour-Glass of Power, named REVUSS in the Prophecy. You have three steps to complete. You will be rewarded with a grain of sand for each success.



You must open the stele which seals the entrance to the cave where the Temple stands.
You must vanquish the Dragon with a hundred faces.
You must convince the guardian to open the Sanctuary.

Thus will you obtain the three grains of sand which, on the day of the Great Eclipse, you will place in the REVUSS. So will the Prophecy be fulfilled and KRAAL will be vanquished...

Go, WEEN, you only have three days left!»

OHKRAM once again assured me that his spirit would be with me. I gathered some provisions together in a haversack and left immediately for his home...

What would I come across in the course of this adventure? What battles would I have to win?

As yet, I could not know but of one thing I was sure - I was determined that against strength I would use my one advantage - my mind.

ADVICE

The shadow of KRAAL hangs over the Kingdom of the Blue Rocks but you won't see "GAME OVER" unless you are taken prisoner. So, make the most of it!

- Take all possible action.
- Look for useful objects everywhere.
- If the use of one of these objects is not clear, don't hesitate, just call upon PETROY'S knowledge.
- Finally only use your jokers as a last resort and don't forget you can always sleep on it!



INTERACTIVITY

The game is entirely designed for simple use.

THE SCREEN is divided into four zones:

- the information panel which appears if you place the cursor at the top of the screen.
- the main section where the adventure unfolds.
- the dialogue window.
- the help line which is the bottom line on the screen.

THE WINDOWS:

Certain places or objects will appear enlarged in a "window". To close the window:

- place the cursor in the top left-hand corner of the window ("a lock" symbol will appear).

USE OF CURSORS:

Unless told otherwise, all actions are controlled by pressing the left "ear" of the mouse.

Moving the cursor about the screen allows you to investigate its possibilities. It will show you:

- the exit: the cursor becomes a "door".
- special objects or places (the name of which appears on the help line).

By pressing on the "book" cursor you will be able to continue a text or action.

Objects to collect:

- Clicking on an object you want, changes it into a cursor.
- Clicking on the right "ear" of the mouse, places the object in an inventory or, if this isn't possible, is returned to its original place.
- Clicking on the left "ear" of the mouse allows you to use the object in the picture. «Use on» appears on the help line followed by the name of the object, place or character as selected by the cursor.

The left "ear": use.

The right "ear": reselect. So clicking the ear of the mouse can, according to context, mean give, show, take, use or activate.

THE INVENTORY:

In order to call up the inventory, all you have to do is press the right "ear" of the mouse. A list of the objects you possess (if that's the case) will appear on the screen at the chosen place.

It's possible to use an object from the inventory on another object within the inventory:

- open the inventory (press right "ear"),
- select an object in the inventory,
- take your cursor to the information board,
- click on the inventory box on the information board (4),
- click on the object of your choice.

THE INFORMATION PANEL:

Access:

- Place the cursor at the top of the screen,
- Click on the desired symbol.

There are seven symbols.



1 - MANAGEMENT: there is a menu consisting of "SAFEGUARD", "LOAD", and "QUIT".

- *safeguard*: there are 15 positions to safeguard the game on hard disk or external disk. Select a line and write the name of your safeguard.
- *load*: any of the fifteen positions can be selected to re-enter and you will find the game at the state of play in which you safeguarded it.
- *quit*: this allows you to exit from the game.

2 - JOKERS: you have several jokers at your disposal which give you additional clues for each place, should you find yourself really stuck.

3 - NOTE-PAD: using the keyboard, type the name of the clues you wish to remember.
Press the right-hand button of the mouse to quit.

4 - INVENTORY: this is another way in which to access the inventory.

5 - CHARACTERS: this allows personal use of the acquired objects or to show them to the characters in order to obtain information.

6 - MOVEMENT: this menu allows you direct access to a place which you have already visited in the course of the game without having to re-visit all the intermediary places.

7 - ADJUSTMENTS :

- **Font** : this allows you to change the character font in the dialogue window.
- **Music**: this allows you to control the background music.
- **Date**: this allows you to see the date and time.



THE PRINCIPAL CHARACTERS

WEEN : The young apprentice magician is the hero of this adventure.



Daring and resourceful, this valiant-hearted WEEN is ready and willing to confront the forces of evil. He is prepared to stand up against the enemies of the Kingdom of the Blue Rocks when OHKRAM entrusts him with the mission to bring about the fulfillment of the prophecy. URM and the magic copper ball will prove to be his firmest allies.



OHKRAM : He's the Master Sorcerer, protector of the Kingdom of the Blue Rocks, the trustee of the prophecy, holder of the access to the Secret Temple and grand-father to WEEN. Until this day he was the most powerful sorcerer in this world but this good and wise old man knows that his powers are declining.

KRAAL : This master sorcerer, previously banished by OHKRAM is double-dealing, ambitious and greedy. He knows that he is now able to pit his powers against those of the old Master whose place he wants to take. He uses his magic to unleash monsters, traps and curses.

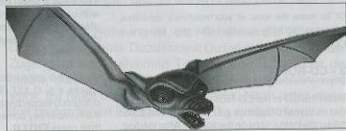


UBI and ORBI : These lively and scatter-brained twins are OHKRAM'S servants. They are going to follow WEEN in his quest and help him by carrying his bag. These two comics are braggarts rather than heroes and are sometimes quite clumsy. But they're so likeable with it!



PETROY : OHKRAM'S old friend follows WEEN'S adventure in his mind and communicates by telepathy. This wise man who loves studying magicians' books of magic spells, accompanies WEEN'S quest by deciphering ancient texts or messages written in strange languages.

URM : We're talking about a fruit-eating vampire! He loves eating to an almost ridiculous point. Tamed by OHKRAM, notably with the help of strawberries, he has remarkable magic powers but his greediness sometimes gets him into trouble. He faithfully replies when WEEN calls him by playing the flute on himself.



START UP PROCEDURE

1 - ATARI ST and AMIGA

Insert the disk in the drive. If the software has more than one disk, insert DISK 1. Switch on your computer, the software will be automatically loaded.

2 - IBM PC and COMPATIBLES, HARD DISK

Insert DISK 1 in Drive A (or B) and type **A:** (or **B:**) and then press ENTER.

Type **INSTALL** and press ENTER, follow the instructions on the screen.

Once the game has been installed all you have to do to start is to get into the directory in your hard disk where the game has been stored and type **GO**, then press ENTER.

COMMENTS

A/ If at a later point you wish to change the configuration of your PC (graphic card, sound card, mouse etc.), load the game by typing **LOADER**, then press ENTER.

B/ IF YOU DON'T HAVE ENOUGH RAM

(you will be informed of this on the screen). You can increase conventional memory space, you can do this by:

- decreasing the number of files and buffers in your CONFIG.SYS file. To make changes to this file consult your micro-computer manual. After using the game it is imperative that you restore the CONFIG.SYS file to its original state.

- creating a bootable disk system using a virgin disk. To do this follow the instructions in your MS-DOS manual.

Whenever you want to use this game, insert this disk in the drive before switching on the computer. Start the game in the manner indicated above.

C/ To make the most of your machine's capacities, compress regularly your hard disk (e.g. by using a COMPRESS tool).

3 - CD-ROM

Insert the CD in the CD-ROM drive.

Get on to your CD path (e.g. D:) type **INSTALL** and follow the instructions on the screen. After loading,

to start the game, all you have to do is get into the hard disk directory where the game has been stored, type **GO** and then press ENTER. If this doesn't work, start again by typing **BGO** and press ENTER.

IMPORTANT

In the case of any malfunction after trying the start-up procedure as described in this manual and if you have a disk with your CD, use the following start-up procedure: copy all of the start-up disk in your game directory, type **GO** and then press ENTER. If this doesn't work type **BGO** and then press ENTER.

COMMENTS

A/ If at a later point you want to change the configuration of your PC (graphic card, sound card, mouse etc.), load the game by typing **LOADER** and press ENTER.

B/ IF YOU DON'T HAVE ENOUGH RAM

(you will be informed of this on the screen). You can increase conventional memory space, you can do this by:

- decreasing the number of files and buffers in your CONFIG.SYS file.
- deactivate the line which runs your micro-CD-ROM drive in the AUTOEXEC.BAT file. This line usually starts with MSCDEX. To deactivate this line write the word **REM** at the beginning of the line. To modify these files consult your micro-computer manual. After using the game it is imperative that you restore the CONFIG.SYS file and AUTOEXEC.BAT files to their original state.

CARRY OUT THE PROTECTION TEST

(except CD ROM)

You have a small booklet made up of colours with a letter and number on them. The test takes place on the screen where you will see three displays and a keyboard with coloured and numbered keys.

A code will appear made up of a letter and three figures e.g. C 127. Take your booklet, find the colour corresponding to this code e.g. Green. Press the number key corresponding to the said colour, then press ENTER.

THE PROPHECY - DIE LEGENDE

An diesem Tage ließ das Donnergerollen nichts Gutes ahnen; das Unwetter schien das Ende des Königreichs der Blauen Felsen anzukündigen. Die kommende Große Sonnenfinsternis war der Grund für die Wut des Himmels. Nur noch drei Tage, bis der Mond die Sonne verdeckt. Aber OHKRAM, mein Großvater, ließ sich durch das Unwetter nicht beeindrucken und kam mich besuchen: Das Königreich der Blauen Felsen war in Gefahr.

Weißt Du, Ween, ich bin Zauberer und Beschützer unseres Volkes und meine Macht war groß... bis heute. Es steht geschrieben, daß ich sie heute verliere, denn mein hohes Alter hat meine Kräfte verbraucht.

Unser Land ist ab heute der Gier des letzten Aasgeiers ausgesetzt, und der mächtigste dieser Raubvögel ist KRAAL!

Er ist der ehrgeizigste, habgierigste und gefährlichste von allen, denn seine Rachesucht schürt seinen Haß. Du warst noch nicht geboren, als ich ihn besiegte und aus dem Königreich verbannte. Keiner wußte, wohin er flüchtete, aber ich weiß von Petroy, meinem treuen Freund, daß er von meiner Schwäche weiß und vor hat, zurückzukommen, um als Tyrann zu herrschen. Ich kann mich seinem Haß nicht mehr widersetzen. Nur Du kannst es, Ween, denn Du hast ein edles Herz. Wie auch für mich wird KRAAL Dein ärgster Feind sein.

Nur die Furcht vor der Prophezeiung hält ihn davon ab, in das Königreich zu kommen. Sie besagt: *«Am Tag der Großen Sonnenfinsternis wird ein edles Herz drei Körner in den REVUSS legen und so seinen Feind vernichten...»*

Unsere letzte Hoffnung ist, daß Du diese drei Körner an Dich bringen kannst. Dazu findest Du bei mir zuhause einen Zugang zu dem geheimen Tempel, wo die Sanduhr der Macht, die in der Prophezeiung REVUSS genannt wird, steht. Du mußt drei Etappen bestehen. Nach jeder dieser drei bestandenen Etappen erhältst Du ein Sandkorn.



Du mußt den Grabstein öffnen, der den Eingang der Höhle verschließt, in der der Tempel errichtet wurde.
Du mußt den Drachen mit den hundert Gesichtern besiegen.
Du mußt die Wächterin überzeugen, Dir die heilige Stätte zu öffnen.

Dann hast Du die drei Sandkörner bis zum Tage der Großen Sonnenfinsternis erhalten und mußt sie in den REVUSS legen. Dann wird sich die Prophezeiung erfüllen und KRAAL wird vernichtet...

Geh' jetzt, Ween, es bleiben Dir nur noch drei Tage !"

OHKRAM sagte mir noch, daß sein Geist mich begleitet würde. Ich packe einige Nahrungsmittel in einen Sack und mache mich auf den Weg zu seinem Haus...

Was würde ich in diesem Abenteuer erleben ?
Welche Schlachten werde ich schlagen müssen ?
Das alles wußte ich noch nicht, aber gegen die Gewalt war ich entschlossen, meinen einzigen Trumpf auszuspielen : meinen Geist...

RATSchLÄGE

Der Schatten von KRAAL bedroht das Königreich der Blauen Felsen, aber Du riskierst kein «Game Over», solange Du nicht sein Gefangener bist! Denk' daran :

- Wage alles mögliche.
- Suche an jedem Ort die nützlichen Gegenstände.
- Wenn Dir die Funktion eines dieser Gegenstände obskur erscheint, frage Petroy; er hat enorme Kenntnisse !
- Verwende Deine «Joker» nur als letzten Ausweg und vergiß nicht, daß man über alles schlafen kann. Am nächsten Morgen sieht einiges anders aus.

INTERAKTIVITÄT

Das Spiel würde so konzipiert, daß es einfach zu bedienen ist.
DER BILDSCHIRM ist in vier Bereiche unterteilt :

- Das Menu erscheint, wenn der Cursor oben an den Bildschirmrand gestellt wird.
- Den Mittelteil, in dem sich das Abenteuer abspielt.
- Das Dialogfenster.
- Die Statuszeile (letzte Zeile unten am Bildschirm).

DIE FENSTER:

Gewiße Gegenstände oder Stellen erscheinen vergrößert in einem Fenster.

Um dieses Fenster zu schließen :

- Den Cursor auf die linke obere Ecke des Fensters stellen (eine «Schloß»-Ikone wird angezeigt).

DIE AUFGABE DES CURSORS :

Wenn nicht anders angegeben, erfolgt jegliches Klicken mit der linken Maustaste.

Wenn der Cursor auf dem Bildschirm bewegt wird, kann man folgende Dinge erkennen:

- Den Ausgang : Dann wird der Cursor zu einer Tür.
- Die besonderen Gegenstände oder Stellen, deren Bezeichnung in der Statuszeile angezeigt wird.

Wenn der Cursor als Buch erscheint, kommt man durch Klicken zur Fortsetzung eines Textes oder einer Handlung.

Aufnahme von Gegenständen :

- Wenn man auf einen Gegenstand klickt, den man nehmen kann, verwandelt sich der Cursor in diesen Gegenstand.
- Durch Drücken der rechten Maustaste wird der Gegenstand in das Inventar aufgenommen. Wenn er nicht in das Inventar aufgenommen werden kann, kehrt er wieder an seinen Platz zurück.

- Wenn man die linke Maustaste drückt, kann man den betreffenden Gegenstand in dem Bild verwenden; dann erscheint in der Statuszeile «verwenden für» mit Angabe des vom Cursor gezeigten Gegenstandes, der Stelle oder der Person.

Links klicken : verwenden,

Rechts klicken : sich anders überlegen.

So bedeutet das Klicken einer Maustaste je nach Zusammenhang : geben, zeigen, nehmen, verwenden oder handeln.

DAS INVENTAR:

Zum Aufrufen des Inventars braucht man nur die rechte Maustaste zu drücken. Dann erscheint eine Liste der Gegenstände, die man bereits besitzt, an der Stelle, an der man «geklickt» hat.

Man kann einen Gegenstand aus dem Inventar auf einem anderen Gegenstand aus dem Inventar anwenden :

- Das Inventar öffnen (rechte Maustaste),
- Einen Gegenstand im Inventar wählen,
- Den Cursor auf dem Menü plazieren,
- Das Feld «Inventar» im Menü anklicken (4),
- Den Gegenstand Ihrer Wahl anklicken.

DAS MENÜ:

Insgesamt gibt es 7 Ikonen. Wählen Sie eine Funktion durch Anklicken der gewünschten Ikone mit der linken Maustaste.



1.SPIELSTEUERUNG : Ein Menü «Speichern, Laden, Beenden» kann jederzeit aufgerufen werden.

- *Speichern*. Es werden 15 Zeilen zum Abspeichern des Spielstandes auf der Festplatte oder auf einer Diskette angezeigt. Wähle eine Zeile und gebe den Namen der Spielstandsdatei ein.
- *Laden*. Jede der 15 Zeilen kann wieder geladen werden. Dann kannst Du dort weiterspielen, wo Du aufgehört hast.
- *Beenden*. Zum Verlassen des Spiels.



2.JOKER : Es stehen Dir Joker für das Spiel zur Verfügung, die Dir an bestimmten Stellen zusätzliche Hinweise geben, wenn Du blockiert bist.



3.NOTIZBLOCK : Auf der Tastatur die Angaben eingeben, die Du speichern willst. Zum Verlassen des Notizblocks die rechte Maustaste drücken.



4.INVENTAR : Eine Alternative, um das Inventar zu öffnen.



5.PERSONEN : Du kannst Gegenstände den eingetragenen Personen zeigen, um darüber mehr zu erfahren.



6.ORTE : Falls erforderlich, kannst Du wieder an einen bereits bekannten Ort kommen, ohne die eventuell dazwischenliegenden Orte nochmals zu durchqueren.



7.EINSTELLUNGEN :

- *Text* : Dient zur Wahl der Schriftart im Dialogbereich.
- *Musik* : Zum Ein- und Ausschalten der Musik.
- *Zeit* : Anzeige von Zeit und Datum.



DIE HAUPTPERSONEN

WEEN : Dieser junge Zauberlehrling ist der Held des Abenteuers.

Heldenhaft und einfallsreich ist dieses edle Herz bereit, sich den Mächten des Bösen zu stellen, die Feinde des Königreiches der Blauen Felsen zu bekämpfen, als OHKRAM ihn beauftragt, die Prophezeiung zu erfüllen. URM und die magische Kupferkugel werden seine engsten Verbündeten sein.



OHKRAM : Er ist der Zauberer und Beschützer des Königreiches der Blauen Felsen; Bewahrer der Prophezeiung, Besitzer des Zugangs zum geheimen Tempel und Großvater von Ween. Er ist bis heute der mächtigste Zauberer dieser Welt, aber dieser gute, alte und weise Mann fühlt seine Kräfte schwinden.



KRAAL : Dieser falsche, ehrgeizige und habgierige Zauberer wurde damals von OHKRAM aus dem Königreich verbannt und weiß, daß er jetzt die Macht des alten Meisters bekämpfen kann. Er will seinen Platz einnehmen.

Darum verwendet er jetzt seine Zauberkräfte, um Monster ins Leben zu rufen, Fallen zu stellen und Flüche auszusprechen.



UBI und ORBI : Diese fröhlichen und verzettelten Zwillinge sind die Diener OHKRAM'S; sie werden Ween in seinem Abenteuer begleiten, um ihm zu «helfen», indem sie seinen Sack tragen. Diese beiden Luftküsse sind eher Prahler als Helden und manchmal derart ungeschickt aber gleichzeitig so sympathisch !



PETROY : Der alte Freund von Ohkram verfolgt das Abenteuer Ween im Geist und kommuniziert per Telepathie. Dieser Wissenschaftler begleitet ihn auf seiner Suche, hilft ihm, alte Texte oder Hinweise in unbekannten Sprachen zu entziffern.



URM : Es handelt sich wirklich um einen Vampir, der obendrein nur Obst ißt ! Er ißt für sein Leben gerne und vergißt dabei jegliches Maß. Er wurde von Ohkram mit Erdbeeren gezähmt und besitzt erstaunliche Zauberkräfte, aber seine Freßsucht spielt ihm manchmal Streiche. Er antwortet getreulich, wenn WEEN ihn ruft, indem er für sich selbst Flöte spielt.



LADEN DES PROGRAMMS

1- ATARI ST UND AMIGA

Legen Sie Ihre Diskette in das Laufwerk. Wenn das Programm auf mehreren Disketten verteilt ist, die Diskette 1 einlegen. Schalten Sie Ihren Computer ein. Das Programm wird automatisch geladen.

2-IBMPCUNDKOMPATIBLE,FESTPLATTE

Legen Sie die Diskette 1 in das Laufwerk A (oder B) und geben A: (oder B:) und <ENTER> ein. Dann **INSTALL**. <ENTER> eingeben. Befolgen Sie dann die Konfigurationsanweisungen auf dem Bildschirm. Nach der Installation können Sie das Spiel starten, indem Sie in das Verzeichnis der Festplatte gehen, in dem das Spiel installiert ist, und **GO** <ENTER> eingeben.

ANMERKUNGEN

A/ Wenn Sie nach der Installation die Konfiguration ändern wollen (Grafikkarte, Sound-Karte, Maus, usw.), starten Sie das Spiel durch Eingabe von **LOADER** <ENTER>.

B/ **WENN SIE NICHT GENUG RAM HABEN** (dies wird auf dem Bildschirm angezeigt), können Sie, um den herkömmlichen Speicher zu vergrößern:

- Die Anzahl der «files» und «buffers» in der Systemdatei CONFIG.SYS reduzieren. Um diese Datei zu ändern, schlagen Sie bitte in der Beschreibung Ihres Computers nach. Wenn Sie das Spiel beenden, müssen Sie dann unbedingt die Datei CONFIG.SYS auf die ursprünglichen Werte einstellen.
- Eine Systemdiskette zum Starten von Laufwerk A aus anfertigen. Schlagen Sie dazu im Handbuch für MS-DOS nach. In diesem Fall müssen Sie jedesmal, wenn Sie spielen wollen, diese Diskette in das Laufwerk A legen, bevor Sie den Computer einschalten. Dann das Spiel wie vorstehend beschrieben starten.

C/ Um die Möglichkeiten Ihres Computers besser zu nutzen, sollten Sie Ihre Festplatte regelmäßig säubern und ordnen (z.B. mit dem Utility COMPRESS).

3-CD-ROM

Legen Sie die CD-ROM in das CD-ROM Laufwerk ein. Dann vom Zugangspfad des CD-ROM Laufwerks (z.B. D:) **INSTALL** <ENTER> eingeben und die Anweisungen auf dem Bildschirm befolgen. Um das Spiel nach der Installation zu starten, brauchen Sie nur in das Verzeichnis

zu gehen, in dem das Spiel gespeichert wurde, und **GO** <ENTER> eingeben. Wenn Sie keine zufriedenstellende Ergebnisse erzielen, starten Sie das Spiel neu mit **BGO** <ENTER>.

WICHTIG

Wenn Ihre CD nach dem Starten nicht richtig funktioniert und wenn der CD eine Diskette beiliegt, sollten Sie wie folgt starten: den gesamten Inhalt der Startdiskette in Ihr Spielverzeichnis kopieren. Dann **GO** <ENTER> eingeben. Wenn Sie keine zufriedenstellenden Ergebnisse erzielen, **BGO** <ENTER> eingeben.

ANMERKUNGEN

A/ Wenn Sie nach der Installation die Konfiguration ändern wollen (Grafikkarte, Sound-Karte, Maus, usw.), starten Sie das Spiel durch Eingabe von **LOADER** <ENTER>.

B/ **WENN SIE NICHT GENUG RAM HABEN** (dies wird auf dem Bildschirm angezeigt), können Sie, um den herkömmlichen Speicher zu vergrößern:

- Die Anzahl für «files» und «buffers» in der Systemdatei CONFIG.SYS reduzieren.
- Die Zeile zur Aktivierung des Treibers für das CD-ROM Laufwerk in der Datei AUTOEXEC.DAT deaktivieren. Diese Zeile beginnt meistens mit **MSCDEX**. Um diese Zeile zu deaktivieren, den Befehl **REM** an den Zeilenanfang schreiben und dann Ihren Computer neu starten.

Für die Änderung der Dateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.DAT schlagen Sie bitte in der Beschreibung Ihres Computers nach. Wenn das Spiel beendet ist, müssen diese Dateien unbedingt wieder auf ihre ursprünglichen Werte zurückgesetzt werden.

KOPIERSCHUTZ (außer CD ROM)

Sie besitzen ein Heft mit Farben, die jeweils mit einem Buchstaben und einer Zahl bezeichnet sind. Die Abfrage erfolgt auf einem Bildschirm mit drei Anzeigern und einer nummerierten Farbtastatur.

Es wird ein Kode bestehend aus einem Buchstaben und einer dreistelligen Zahl angezeigt. Z.B. C 127. Nehmen Sie Ihr Heft zur Hand und suchen Sie das Feld, das diesen Koordinaten entspricht. Z.B. grün. Drücken Sie dann die Taste, die die gleiche Ziffer hat, die dieser Farbe entspricht und <ENTER>.

THE PROPHECY - LA LEGGENDA

Quel giorno il temporale portava nefasti presagi. Il rombo del tuono sembrava annunciare la fine del Regno delle Rocce Blu. L'avvicinarsi del giorno della Grande Eclissi era la causa della furia celeste: ancora tre giorni e poi la luna avrebbe velato l'astro di luce. Ma mio nonno OHKRAM, sfidando la collera del cielo, venne a trovarmi: il Regno delle Rocce blu era in pericolo

«Lo sai Ween che sono il Grande Stregone, protettore del nostro popolo e che un tempo i miei poteri erano grandi. Eppure era scritto che oggi li avrei perduti perché gli anni avrebbero consumato le mie forze.

Il nostro paese è ormai abbandonato alla cupidigia del più infimo avvoltoio. Il più potente di questi rapaci si chiama KRAAL !

E' lo stregone più ambizioso, più cupido e più pericoloso di tutti perché il desiderio di vendetta alimenta il suo odio. Tu non eri ancora nato quando dopo averlo vinto, lo misi al bando dal Regno. Nessuno conobbe mai il suo nascondiglio, ma ho saputo da Petroy, mio fedele amico che, avendo avuto sentore del mio stato di debolezza, egli progettava di tornare e di regnare come Grande Tiranno. Non posso più oppormi al suo odio, tu solo Ween lo puoi perché hai un nobile cuore. Come fu per me, anche per te KRAAL sarà il tuo peggior nemico.

Solo la paura della profezia lo tiene ancora lontano dal Regno. Essa dice che: «Il giorno della Grande Eclissi, tre granelli di sabbia nel REVUSS, il cuore saldo deporrà, e il suo nemico annienterà ...». La nostra sola speranza è che tu possa avere quei tre granelli di sabbia. Per questo troverai nella mia dimora un accesso al Tempio Segreto dove troneggia la Clessidra del Potere chiamata REVUSS. Dovrai allora superare tre ostacoli. Per ogni ostacolo superato, otterrai un granello di sabbia.

Dovrai aprire la stele che sigilla l'entrata della caverna dove ha sede il Tempio.

Dovrai vincere il Drago dai cento volti.

Dovrai convincere la Custode ad aprirti il Santuario.

Così avrai ottenuto i tre granelli di sabbia che, il giorno della Grande Eclissi, tu deporrai nel REVUSS: allora la profezia si avvererà e KRAAL sarà annientato ... Va Ween, ti restano solo tre giorni!»

OKHRAM mi disse poi che il suo spirito mi avrebbe accompagnato. Misi dei viveri in una bisaccia e partii immediatamente per la sua dimora ...

Quali avventure mi attendevano ?

Con quale dura prova mi sarei dovuto misurare ?

Non lo sapevo ancora, l'unica cosa che sapevo era che alla forza avrei risposto con la mia unica risorsa: l'ingegno ...



CONSIGLI

L'ombra di KRAAL minaccia il Regno delle Rocce Blu ma voi non rischiate di fare il «Game over» fintanto che non sarete suoi prigionieri ! Approfittatene dunque:

- Osate tutte le azioni possibili.
- Cercate in ogni luogo gli oggetti utili.
- Se il funzionamento di un oggetto vi sembra oscuro, non esitate a invocare l'aiuto del sapiente Petroy !
- Infine, cercate di utilizzare i vostri «Jolly» come ultima risorsa, e non dimenticate che la notte porta consiglio ...



INTERATTIVITA'

Per l'insieme del gioco l'ergonomia d'utilizzazione è semplificata al massimo.

LO SCHERMO è diviso in 4 zone:

- la tabella di bordo che appare se il cursore freccia è portato nella parte alta dello schermo.
- la parte centrale dove si svolge l'avventura
- la finestra dei dialoghi
- la linea di servitù, l'ultima dello schermo.

LE FINESTRE:

Alcuni luoghi o oggetti appaiono ingranditi all'interno di una «finestra».

Per richiudere la finestra:

- posizionare il cursore nell'angolo in alto a sinistra della finestra (un'icona «serratura» appare).

IL RUOLO DEI CURSORI:

Se non viene esplicitamente precisato il contrario, ogni clic si fa con "il pulsante sinistro" del mouse.

Lo scorrimento del cursore sullo schermo corrisponde all'azione da esaminare. Ciò permette di reperire:

- L'uscita: si ha allora un cursore «porta».
- Gli oggetti o i luoghi importanti (il loro nome appare sulla linea di servitù).

L'apparizione del cursore «libro» vi consentirà, facendo clic, di veder il seguito di un dialogo o di un'azione.

Gli oggetti da prendere:

- Facendo clic su un oggetto che è possibile prendere, questo si trasforma in cursore.
- Facendo clic sul "pulsante destro" del mouse si mette l'oggetto nell'inventario, o se ciò non è possibile, lo si ripone nel suo posto iniziale.
- Facendo clic sul "pulsante sinistro" del mouse si può utilizzare questo oggetto sull'immagine. Sulla linea di servitù appare allora «utilizzare con», seguito dal nome dell'oggetto, del luogo o del personaggio che si indica al cursore. Clic sinistro: utilizzare, clic destro: ricredersi. Fare clic sul pulsante del mouse può significare, secondo il contesto: dare, mostrare, prendere, utilizzare o azionare.

L'INVENTARIO:

Per disporre dell'inventario è sufficiente fare clic sul pulsante destro del mouse. La lista degli oggetti in vostro possesso (se esiste) appare nel punto in cui si è fatto clic ...

E' possibile utilizzare un oggetto dell'inventario su un altro



I PERSONAGGI PRINCIPALI

WEEN: Il giovane nunzio che è iniziato alla magia è l'eroe di quest'avventura. Temerario, ingegnoso e dal cuore saldo, egli è pronto ad affrontare le forze del male e a combattere i nemici del Regno delle Rocce Blu quando OKHRAM lo incarica di realizzare la profezia. URM e la bocca di rame magica saranno i suoi più validi alleati.



OKHRAM: E' il Grande Stregone, protettore del Regno delle Rocce Blu, depositario della profezia, custode del segreto dell'accesso al Tempio e nonno di Ween. Fino ad oggi era il più potente Stregone del mondo, ma questo vecchio saggio sente che le forze lo stanno abbandonando.

KRAAL: Ci fu un tempo in cui questo Stregone furbo, ambizioso e cupido, venne messo al bando da OKHRAM; ora sa di essere in grado di affrontare il vecchio Maestro e prendere il suo posto. Usa la sua magia per liberare mostri, lanciare incantesimi e creare sempre nuove trappole.



UBI et ORBI: Questi gemelli arzilli e scapestrati sono i servitori d'Okhram; seguiranno WEEN nella sua ricerca per «aiutarlo» a portare il suo sacco. Questi due esserini strampalati, più spaccconi che temerari, sono talvolta tanto goffi da essere straordinariamente simpatici!



PETROY: Il vecchio amico d'OKHRAM segue l'avventura di Ween attraverso la mente e comunica con lui telepaticamente; questo dotto, appassionato di linguaggi indecifrati, accompagna il nostro eroe nella sua ricerca aiutandolo a decifrare dei testi antichi o dei messaggi in lingue sconosciute.

URM: E proprio un vampiro frugivoro oltremisura. Addomesticato da OKHRAM a forza di fragole, possiede straordinari poteri magici; ma la sua golosità a volte gli gioca brutti scherzi. Risponde fedelemente quando WEEN lo chiama suonando il flauto su se stesso.



AVVIAMENTO DETTAGLIATO

1- ATARI ST E AMIGA

Inserite il vostro dischetto nel lettore. Se il programma è ripartito in più dischetti, inserite il numero 1. Attivate il vostro computer. Il programma si carica automaticamente.

2- IBMPC e COMPATIBILI, DISCO RIGIDO

Inserite il disco 1 nel lettore A (o B) e battete **A:** (o **B:**) e invio. Digitate **INSTALL** (invio). Seguite quindi le istruzioni che appaiono sullo schermo. Dopo aver proceduto all'installazione, per lanciare il gioco, è sufficiente posizionarsi nel directory del disco rigido dove è stato installato il gioco e digitare **GO** (invio).

OSSERVAZIONI

A/ Se volete in seguito cambiare la configurazione del vostro PC (carta grafica, carta sonora, mouse, etc...), lanciate il gioco digitando **LOADER** (invio).

B/ SE LA CAPACITA' DELLA RAM NON E' SUFFICIENTE (questo vi è mostrato sullo schermo):

Per aumentare lo spazio memoria convenzionale potete:

- ridurre il numero di «file» e di «buffers» specificato nel file **CONFIG.SYS**. Per modificare questo archivio, consultate le istruzioni per l'uso del vostro PC. Dopo l'utilizzazione del gioco, riportate imperativamente il file **CONFIG.SYS** al suo stato iniziale.
- creare un dischetto sistema «bootable» a partire da un dischetto vergine. Per fare ciò, conformatevi alle istruzioni del manuale dell'MS DOS. Per tutte le utilizzazioni del gioco, inserite questo dischetto nel lettore prima di accendere il computer. Lanciate quindi il gioco come indicato precedentemente.

C/ Per una migliore utilizzazione della capacità della vostra macchina, comprimites spesso il vostro disco rigido (es: con l'utilitary **COMPRESS**).

3 - CD ROM

Inserite il CD nel lettore CD-ROM. Dal pathname del CD (per esempio D:), digitate **INSTALL** e seguite le istruzioni visualizzate sullo schermo. Dopo l'installazione, per lanciare il gioco, è sufficiente accedere al directory del disco rigido dove è stato installato il gioco, e digitare **GO** (invio). Se non ottenete risultati soddisfacenti, ricominciate digitando **BGO** (invio).

IMPORTANTE

In caso di cattivo funzionamento del vostro CD dopo la procedura di lancio descritta in questo manuale, e se avete un dischetto unito al vostro CD, utilizzate la procedura di lancio seguente:

Se non disponete di disco rigido, dopo aver attivato il computer, mettete il dischetto di lancio nel lettore A, poi premete **A:** (invio), poi **GO** (invio).

In caso di cattivo funzionamento, ricominciate digitando **BGO** (invece di **GO**).

Se disponete di un disco rigido, copiate tutto il contenuto del dischetto di lancio nel vostro directory di gioco. Digitate **GO** (invio). Se non ottenete risultati soddisfacenti, digitate **BGO** (invio).

OSSERVAZIONI

A/ Se in seguito volete cambiare la configurazione del vostro PC (carta grafica, carta sonora, mouse, etc...), lanciate il gioco digitando **LOADER** (invio).

B/ SE LA CAPACITA' DELLA RAM NON E' SUFFICIENTE (questo vi è mostrato sullo schermo):

Per aumentare lo spazio memoria convenzionale, potete:

- ridurre il numero dei «file» e dei «buffers» specificato nel file **CONFIG.SYS**.
- disattivare la linea installando il driver microsoft del CDROM nel file **AUTOEXEC.BAT**. Questa linea comincia generalmente da: **MSCDEX**. Per disattivarla, mettetela all'inizio della linea la parola **REM** poi reinizializzate il computer.

Per modificare questi file, consultate le istruzioni del vostro computer. Dopo l'utilizzazione del gioco, riportate imperativamente i file **CONFIG.SYS** e **AUTOEXEC.BAT** al loro stato iniziale.

PASSARE IL TEST DI PROTEZIONE (non per CD ROM)

Disponete di un libretto composto di vari colori contrassegnati da una lettera e da un numero. Il test ha luogo su uno schermo in cui appaiono tre quadranti accanto a una tastiera dai tasti colorati e numerati.

Un codice appare, composto da una lettera e da un numero a tre cifre EX: C 127. Prendete il vostro libretto e individuate il colore della casella mediante queste coordinate. Es: verde-Premete il tasto che porta la cifra corrispondente alla suddetta casella (invio).