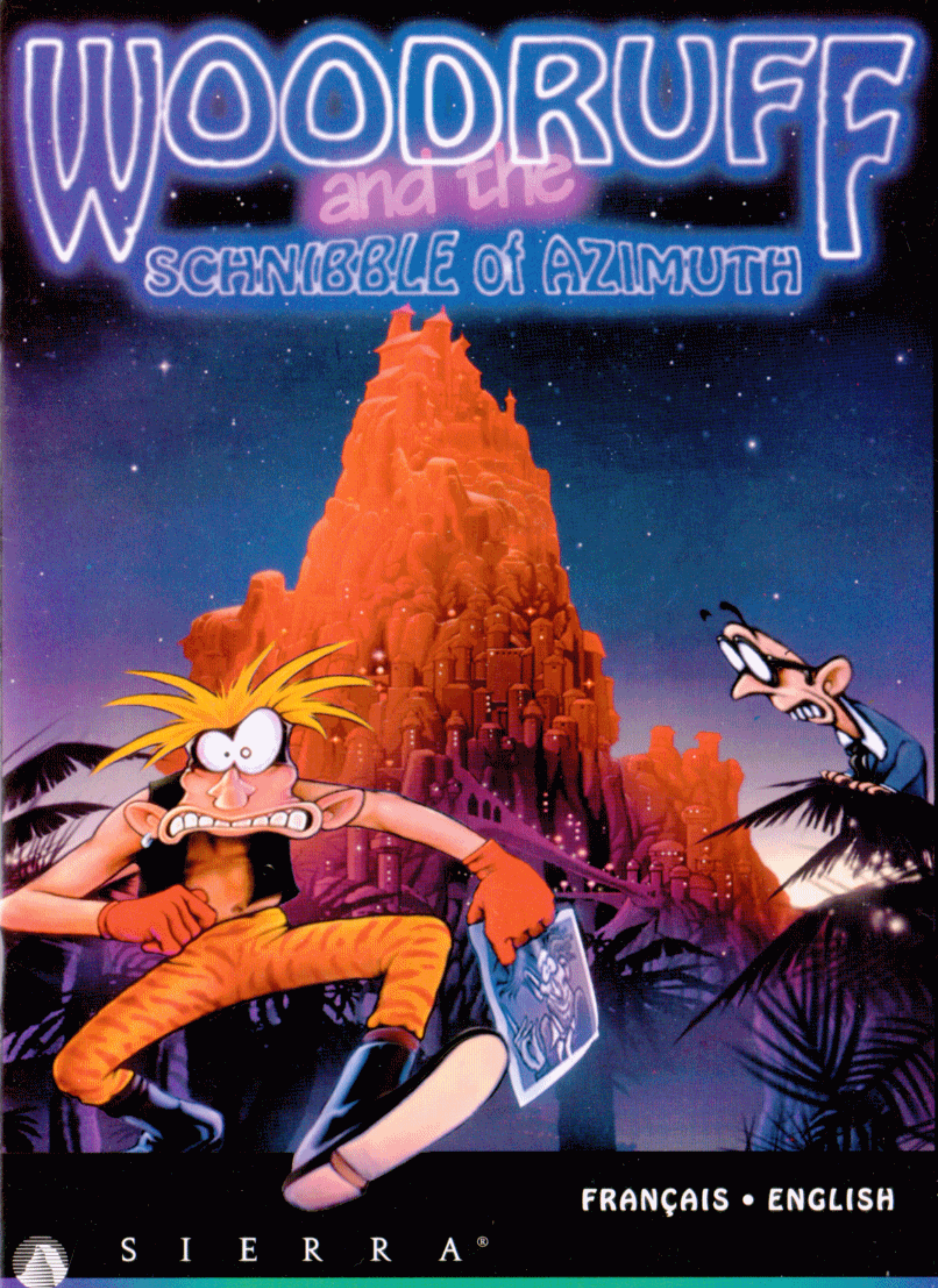
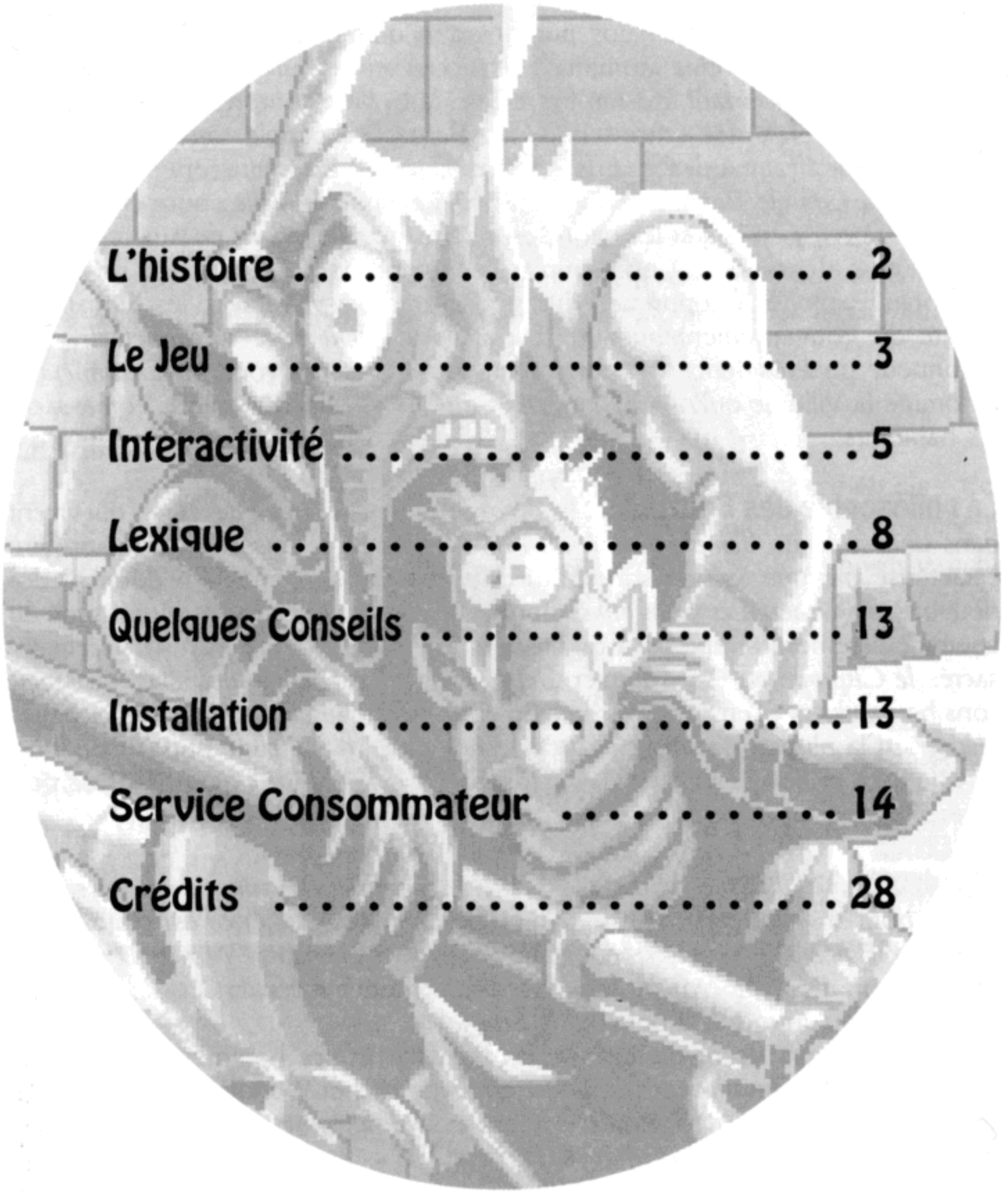
WOODRUFF and the SCHNIBBLE of AZIMUTH



FRANÇAIS • ENGLISH

SIERRA®

TABLE DES MATIERES



L'histoire 2

Le Jeu 3

Interactivité 5

Lexique 8

Quelques Conseils 13

Installation 13

Service Consommateur 14

Crédits 28



L'HISTOIRE



Quand les survivants humains purent enfin quitter les entrailles de la terre après les derniers conflits atomiques, ils trouvèrent la Jungle partout. Dans un coin du monde, pourtant, existait un refuge, la Colline Pourpre, sur laquelle une nouvelle race était née entre-temps: *les Bouzouks*, peuple sage et pacifique. Croyant avoir affaire à des guerriers, les humains les exterminèrent sans pitié au cours de la *Grande Bataille*. Ils construisirent ensuite *la Ville*, toute en hauteur, avec les pauvres en bas et les nantis en haut. Une ville vivant en autarcie, grâce aux champs alentours et à une source d'énergie unique: le vent. Les survivants Bouzouks, exploités et opprimés, durent apprendre à vivre avec les humains. A la tête du gouvernement humain, il y a *le Président* et *le Déconnétable*, bras d'honneur du Président. A l'époque où nous nous trouvons, *le Déconnétable* assomme la Ville de quantité d'impôts, et une Bête rode, qui enlève et massacre les habitants.

La philosophie des Bouzouks : Ils ont un Roi et un *Conseil des Sages* qui vivent dans une sorte de *Temple* autour du Roi. Chaque Sage possède un savoir-faire caractérisé par une Syllabe sonore. Ces Syllabes en se combinant donnent des pouvoirs magiques. *Les Bouzouks* sont pacifiques car leurs Sages réussissent, au cours de cérémonies rituelles, à canaliser *le Mal* et à l'enfermer dans un récipient sacré: *le Chprotznog*. Or, le dernier *Chprotznog* a disparu, lors du pillage des maisons bouzouks par l'envahisseur humain et un vent d'oubli a soufflé sur les Sages dispersant la plupart de leurs Syllabes. Le Roi actuel n'a aucune puissance : il n'a qu'une dent et boit des bières en regardant *le tobozon* toute la journée. Plus personne ne siège au *Conseil* : à quoi bon!

Woodruff, Azimuth et le Schnibble : *Le professeur Azimuth* est un savant connu pour ses recherches sur le Temps. Cet homme de science est plutôt favorable aux *Bouzouks* et oeuvre pour que cesse la colonisation. Aux yeux du pouvoir, c'est un dissident. Voyant les choses se dégrader, il décide d'agir... et bientôt la *Ville* n'a qu'un mot à la bouche: *le Schnibble*.
Face aux rumeurs de révolution, *le Déconnétable* et ses hommes en noir, font irruption chez *Azimuth* qui n'a que le temps de cacher Woodruff, *un viblefrotzer* sur la tête. *Le Déconnétable* emmène le professeur après avoir tué le nounours de Woodruff, sous les yeux horrifiés de l'enfant...





LE JEU



Le But du Jeu

Lorsque le jeu commence, Woodruff sort de la maison d'*Azimuth*, devenu adulte prématurément par l'action du *viblefrotzer*. Il ne se souvient de rien, il ne sait même pas qui il est ni ce qu'il doit faire. Son but, il le découvrira progressivement, est de retrouver Azimuth et d'éliminer *le Déconnétable*.
L'énigme générale n'est pas linéaire. Tous les indices permettant de la résoudre sont disséminés un peu partout et il n'est pas inutile de revenir plus tard dans un lieu déjà exploré. Un lieu découvert très tôt dans l'aventure peut ne se révéler utile que fort tard.

La Ville

La Ville est composée d'une quarantaine d'écrans, extérieurs ou intérieurs. Ces écrans sont disposés en étages de 3 à 5 écrans qui communiquent circulairement. Pour savoir comment ces écrans communiquent, rechercher, sur les bords gauche et droit, les passages vers les autres écrans. Il n'est pas inutile de dessiner un plan. Woodruff démarre du bas de *la Ville* et l'affrontement final se situe tout en haut.

Le Système de Numération Bouzouk



Il y a 12 chiffres bouzouks qui sont:
KAH ZIG STO BLAZ DRU GOZ LRZ POO TBZ GNEE BNZ GLAP.

Ces chiffres entrent dans la composition de digicodes et des numéros de *tobozon*, tous à 4 chiffres. Un clavier de chiffres bouzouks s'utilise de la même manière qu'un clavier numérique humain.

L'argent

L'unique monnaie est le *strul*.
Au début Woodruff n'a pas d'argent. Il doit d'abord récupérer son premier *strul* puis le faire fructifier dans des jeux d'argent divers.

L'INTERACTIVITÉ

L'ECRAN *est partagé en 3 zones:*

Le tableau de bord *qui apparaît en haut lorsque le curseur «flèche» est amené sur les trois premières lignes de l'écran.*

La partie centrale *où se déroule l'aventure, qui parfois «scrolle» de gauche à droite ou de haut en bas.*

La ligne de commande, *ou dernière ligne de l'écran.*

LE TABLEAU DE BORD

Pour l'obtenir, il suffit de positionner le curseur en haut de l'écran: 3 icones apparaissent. Choisissez une fonction en cliquant sur l'icone désiré avec le bouton gauche de la souris.



1- GESTION: *un menu SAUVER, CHARGER, QUITTER*

- *sauver: plusieurs positions pour sauvegarder l'état du jeu sur disque dur sont disponibles. Choisissez une ligne : le nom de l'écran apparaît alors automatiquement. Modifiez ce nom si vous le souhaitez.*
- *charger: chacune des positions peut être reprise.*
- *quitter: permet de sortir du jeu.*



2-INVENTAIRE:

Une façon d'ouvrir l'inventaire est de cliquer sur cet icone en pressant le bouton gauche de la souris. L'autre façon est de presser le bouton droit de la souris n'importe où.



3-OPTIONS:

- *Musique: permet de supprimer ou de remettre l'ambiance sonore.*
- *Info: donne la date, l'heure et le temps cumulé de jeu.*

LE ROLE DU CURSEUR



Lorsque vous promenez le curseur «flèche» sur l'écran, cela correspond à la fonction d'examiner.
Un texte s'affiche sur la ligne de commande lorsque vous passez sur une zone remarquable.



Ceci permet de repérer:
- les objets ou endroits remarquables,
- les personnages: vous pouvez leur montrer ou leur donner un objet ou leur permettre de s'exprimer



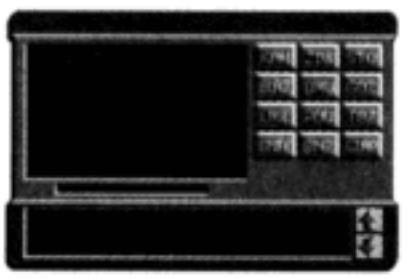
- la sortie: le curseur «flèche» se transforme alors en curseur «porte» et la destination apparaît sur la ligne de commande.

Lorsque vous cliquez le curseur «flèche» en pressant le bouton gauche de la souris,

- au sol: Woodruff se dirige vers l'endroit indiqué.
- sur une zone active: Woodruff se déplace jusqu'à l'endroit indiqué et effectue l'action correspondante. Ex: sur un bouton, il appuie.
- sur un objet: Woodruff se dirige vers l'objet et le ramasse. L'objet va directement dans l'inventaire.

Pour prendre un objet dans l'inventaire, sélectionnez l'inventaire dans le tableau de bord ou pressez le bouton droit de la souris : une fenêtre apparaît avec le symbole de chaque objet. Cliquez le curseur «flèche» sur l'objet souhaité. Cette action fait apparaître le curseur «objet» (la flèche barrée) qui signifie que l'objet est en main. La phrase «UTILISER (nom de l'objet) SUR» apparaît sur la ligne de commande. L'objet peut être utilisé immédiatement ou remis en inventaire (soit en pressant le bouton droit de la souris n'importe où, soit en cliquant le curseur «objet» sur l'icone-inventaire du tableau de bord).

COMMENT UTILISER LE TOBOZON

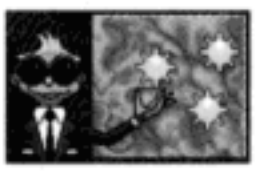


Le tobozon est une sorte de télé-vidéophone-fax.
Cliquez sur *le tobozon* dans l'inventaire. Une fenêtre s'affiche comprenant à droite l'écran, à gauche un clavier de numéros bouzouks et un bloc-notes dont on peut faire défiler le contenu grâce aux flèches ascenseur. Composez le numéro souhaité sur le clavier.
Par *le tobozon* vous pourrez avoir accès aux canaux vidéo de la météo, de *l'émission «Coeur à corps»* et de la conférence *d'Azimuth*, ainsi qu'aux numéros de *la Recrutrice*, de l'émission de la *Pooh-Lett*, de la *Pooh-Lett* elle-même et de la perception.

COMMENT UTILISER LE TRANSPORTOZON

Cliquez sur le *transportozon* dans l'inventaire. Une liste des lieux déjà visités apparaît. Cliquez sur le lieu souhaité pour vous y rendre instantanément. L'utilisation du *transportozon* est sans effet quand Woodruff est en gros plan.

COMMENT UTILISER LA METEO



Composez le canal météo sur le tobozon et écoutez attentivement le bulletin (un à la fois). Allez à l'endroit de la perturbation indiquée (pluie, foudre, chute de météorite). Utilisez la montre météozon dans cet écran pour déterminer exactement le point d'impact.

LE SAC DE SYLLABES BOUZOUKS

Au cours de sa quête, Woodruff doit récupérer des Syllabes bouzouks. Il suffit que quelqu'un les prononce devant lui pour qu'il les obtienne instantanément. Elles se placent alors automatiquement dans l'inventaire, dans le sac de Syllabes bouzouks.

Pour les utiliser, cliquez sur l'icone du sac de Syllabes dans l'inventaire. En sous-menu apparaissent les Syllabes que vous possédez, sous forme de pictogrammes. Cliquez sur une Syllabe pour l'avoir au curseur. Vous pouvez l'utiliser comme n'importe quel objet. Au moment de son utilisation, Woodruff émet le son correspondant.

COMMENT FABRIQUER LES FORMULES



Les Syllabes servent à fabriquer les Formules bouzouks.

Pour fabriquer des Formules, il faut disposer d'au moins 3 Syllabes. Cliquez alors sur l'icone «Fabriquer une Formule». Une fenêtre apparaît avec Woodruff au milieu, et dans la partie supérieure, les Syllabes que vous possédez. Chaque fois que vous cliquez sur une Syllabe, elle apparaît dans un cadre en bas, à tour de rôle, en 1ère, 2ème ou 3ème position. Lorsqu'il y en a 3, Woodruff émet le nouveau son correspondant à la combinaison. Si la combinaison correspond à une Formule, celle-ci vient se ranger dans la partie inférieure de la fenêtre. Vous retrouverez toutes les Formules créées dans le sac de Formules.

LE SAC DE FORMULES BOUZOUKS

Pour utiliser les Formules bouzouks, cliquez sur l'icone du sac de Formules. En sous-menu apparaissent les Formules que vous possédez. Cliquez sur une Formule pour l'avoir au curseur. Vous pouvez l'utiliser comme n'importe quel objet.

LE SAC DE POUVOIRS DU MAITRE

A chaque rencontre, le Maître nous enseigne un de ses Pouvoirs. Cliquez sur l'icone du sac de Pouvoirs. En sous-menu apparaissent les Pouvoirs que vous possédez. Cliquez sur un Pouvoir pour l'avoir au curseur. Vous pouvez l'utiliser comme n'importe quel objet. Lorsque Woodruff aura réuni tous les Pouvoirs du Maître, une surprise l'attend...



LEXIQUE



Azimuth : Le Professeur Azimuth. Haut personnage scientifique et politique de *la Ville*. Ses expériences sur le vieillissement des cellules le placent au plus haut niveau de la recherche actuelle. Cependant ses activités politiques en faveur de la libération des *Bouzouks* en font un opposant au pouvoir en place. Il est à l'origine de la découverte du *Schnibble*.

Beurkeur : Unique aliment de la gastronomie humaine qui ramollit *les Bouzouks*.

Bluxtre : Fruit à noix dont la coquille est extrêmement dure. Sa pulpe est d'autant plus appréciée des *Bouzouks* qu'ils sont trop flemmards pour en briser la coquille.

Bonneteau : Jeu de hasard et d'argent consistant à deviner sous lequel des trois bols retournés se trouve un oeil en *morphoplastoc*.

Boucassier : Jeff le boucassier. Exportier du club des Bonnes Moeurs. Cet oiseau très pudibond attend un acquéreur chez le marchand d'animaux.

Bouzouïoli : Plat typique bouzouk préparé par le Sage du Goût et dont l'ingrédient essentiel est l'épice de *Schnaplure*. Outre que ce plat soit un grand pourvoyeur d'énergie pour le peuple bouzouk, absorbé en grande quantité il possède l'extraordinaire propriété d'extérioriser *le Mal*. A l'époque qui nous préoccupe il y a pénurie de *Schnaplure* et les *Bouzouks* en sont réduits à consommer des *beurkeurs* comme les humains.

Bouzouks : Peuple pacifique habitant la colline Pourpre avant l'arrivée des humains. Pourtant réduits en esclavage depuis *la Grande Bataille*, ils ne manifestent aucune réaction violente à l'égard des humains. Ils sont calmes et peu travailleurs. Il semblerait que cet état soit dû à la perte des pouvoirs de leurs Sages.

Brotoflatron : Appareil délivrant des photos d'identité de façon vraiment instantanée.

Les Censeurs : Membres du *Club des Bonnes Moeurs*.

Cérémonie du Chprotznog : cérémonie au cours de laquelle les Sages, grâce à leurs transes, leurs chants polyphoniques et l'absorption de grandes quantités de *bouzouïoli*, parvenaient à extérioriser *le Mal* et à l'enfermer dans un réceptacle sacré. Cette cérémonie n'a plus lieu depuis que les Sages ont perdu leurs Syllabes.

Chambre Initiatique : Lieu auquel seuls ont accès les initiés de la *Secte du Schnibble*. Ils y reçoivent la révélation du *Schnibble*.



Chevalier Bouzouk : Membre de l'ordre de chevalerie bouzouk. Lors de la cérémonie d'adoubement, le chevalier reçoit du Roi un insigne honorifique: le porte-clés des chevaliers bouzouks. Cet ordre est tombé en désuétude depuis l'arrivée des humains et la défaite de la *Grande Bataille*.

Chprotznog : Réceptacle sacré destiné à enfermer *le Mal* au cours de cérémonies rituelles.

Club des Bonnes Moeurs : Association de personnes bien pensantes qui se chargent du maintien de l'ordre moral de *la Ville* au moyen de la Saine Censure, au nom du *Schnibble*.

Coeur à Corps : Emission coquine réalisée et présentée par *la Pooh Lett* au *tobozon*. Celle-ci a réussi à préserver son émission de la censure des *Bonnes Moeurs* grâce à des appuis en haut-lieu.

Le Commandeur : Chef des armées humaines lors de *la Grande Bataille*. On peut actuellement voir sa statue dans le Lieu Commémoratif.

Compiouteur : Ordinateur de *la Secte du Schnibble*. Son utilisation est payante.

Le Conseil des Sages : Assemblée de Sages bouzouks. Ces 7 Sages ont des pouvoirs dans des domaines aussi divers que l'Art, l'Energie ou le Temps. Cependant, à l'époque qui nous préoccupe, ils ont perdu tous leurs pouvoirs au cours d'une mystérieuse vague d'oubli collective. C'est pendant les réunions du *Conseil* qu'ils accomplissaient *la cérémonie du Chprotznog*.

Le Contremaître : Personne chargée de la surveillance du travail à l'usine de chapeaux bouzouks. Avec lui, il n'y a pas intérêt à ce que ça *zlote !*

Crapouille : femelle du grenaud, animutant issu du croisement d'espèces batraciennes aujourd'hui disparues.

Crocomouth : animutant vivant dans la Jungle entourant *la Ville*, issu du croisement d'un crocodile et d'un mammouth, à moins que ce ne soit l'inverse.

Cybernez : Nez cybernétique du *Déconnétable*. Arme redoutable.

Le Déconnétable : Bras d'honneur du *Président*, et en tant que tel second personnage du gouvernement. Ses interventions musclées dans la gestion de *la Ville* en font un personnage d'autant plus redouté par les humains et les Bouzouks qu'il semble être en possession de pouvoirs mystérieux et qu'il possède d'étranges armes.

Digicodes des chambres des Sages : Serrures à code installées à la demande du Sage du Verbe qui perd toujours ses clefs. Cela n'a pas résolu le problème car il oublie toujours son code.

Flopeur : Mécanisme lumineux réfléchissant à usages multiples.

Le Fonctionnaire : Employé administratif de *la Ville*. Individu très borné.

Glapeur : autre mécanisme lumineux réfléchissant à usages multiples.

La Grande Bataille : Bataille qui opposa les armées humaines et bouzouks, au cours de laquelle se distingua *le Commandeur*, chef des troupes humaines. Cette guerre se solda par le massacre des forces bouzouks et la fondation de *la Ville*.

Le Grand Prêtre : Ordonnateur des cérémonies de *la Secte du Schnibble*. Deuxième personnage dans la hiérarchie de *la Secte du Schnibble*. Le premier personnage reste dans l'anonymat (à cause de problèmes d'impôts impayés selon les mauvaises langues et *le Percepteur*).

Horloge à crapouilles : Clepsydre bouzouk fonctionnant grâce à une *crapouille*. Il n'en reste malheureusement qu'un exemplaire, en panne.

Impôts : Sommes prélevées régulièrement auprès des citoyens de *la Ville* afin d'en assurer le bon fonctionnement. Ce devoir civique crée inexplicablement le mécontentement des habitants.

J.F. Sébastien : Intellectuel habitué des bars des bas quartiers de *la Ville*. Semble toujours être au courant des derniers événements.

Lunettes à yeux bleus : Comme leur nom l'indique lunettes rendant les yeux bleus.

Maison du Bonheur : Asile psychiatrique de *la Ville*. On soupçonne *le Déconnétable* d'y enfermer les opposants au régime.

Le Mal : Elément fondamental de la mythologie pacifiste bouzouk. Matérialisation des maux bouzouks inscrits dans l'inconscient collectif.

Mantra : Phrase de méditation récitée par les membres de *la Secte du Schnibble* dans le but de parvenir à l'état de Primordiale Connaissance. Ne pas dépasser la dose prescrite.

La Météo : bulletin d'informations diffusé régulièrement sur *le tobozon*, très prisé par les humains et les bouzouks. Sujet de prédilection lorsque deux citoyens se rencontrent. Comme le temps est très variable sur *la Ville*, les bulletins ne sont valables que quelques minutes.

Miss Pooh Lett : Haut personnage de la noblesse de *la Ville*. Animatrice de *l'émission de tobozon «Coeur à Corps»*.

MLB : Mouvement de Libération Bouzouk. Mouvement terroriste bouzouk, anti-pouvoir, dont les actes les plus violents sont l'écriture de graffitis sur les murs.

Montre météozon : Instrument servant à déterminer précisément le lieu d'impact des événements météorologiques annoncés au *tobozon*. Usage déconseillé aux enfants de moins de 36 mois.

Morphoplastoc : Substance servant à la fabrication de prothèses.

Le Percepteur : Personnage pas très populaire, chargé de percevoir les nombreux impôts qui s'abattent sur *la Ville*. Ami joueur, si tu n'es pas à jour de toutes tes taxes, gare au Percepteur!

Plastron : Postiche permettant de paraître propre sur soi (chemise et noeud papillon) alors qu'on n'en a pas les moyens.

Pochtron : Personnage peu recommandable ayant succombé à l'emprise de la boisson. Vous avez de fortes chances d'en rencontrer dans la Ruelle des Pochtrons.

Le Président : Personnage effacé, à la tête du gouvernement de *la Ville*. Ses apparitions publiques se limitent à des interventions tobozonisées. Fortement secondé par *le Déconnétable*.

Rami : Jeu de cartes très populaire chez les geôliers. Pour en connaître les règles consulter la F.A.R. (Fédération des Amis du Rami).

La Recrutrice : Personne chargée du recrutement du personnel de l'usine *Poohsmurgl*. Ses critères de sélection sont draconiens.

Riri : Maître spirituel bouzouk. Ses cours d'aérobic sont réservés à quelques privilégiées.

Le Roi bouzouk : Souverain bouzouk dépossédé de ses pouvoirs et de son rôle de leader spirituel et militaire. Végète actuellement dans *le Temple bouzouk*.

Schnaplure : plante donnant une épice qui peut être utilisée comme condiment alimentaire. Le Sage du Goût l'utilise pour confectionner son *bouzouïoli*.

Le Schnibble : Objet mythique découvert par *le professeur Azimuth* au cours de ses recherches. Peu d'informations à ce sujet si ce n'est les innombrables hypothèses émises par l'homme de la rue. Selon certains, sa découverte ramènerait prospérité et bonheur à la cité. Selon d'autres, il s'agirait d'un objet de culte dont seuls les grands initiés de la secte qui lui est consacrée connaîtraient la véritable nature.

Secte du Schnibble : Secte très fermée dont l'objet de culte est *le Schnibble*. Les adeptes parviennent à la Primordiale Connaissance par la méditation et la récitation de *mantras*. Une fois initiés, au cours de la cérémonie de «l'initié du jour», ils ont accès à la révélation du Schnibble. Pour tout don se référer au *trou du Culte*. Chèques libellés en *struls* et cartes tobozo-bancaires acceptés.

Strul : Unité monétaire de *la Ville*.

Temple bouzouk : bâtiment sur trois niveaux, situé vers le haut de *la Ville*, qui abritent les chambres des Sages et la Salle du Trône.

Terrasse des Nobles : Un des lieux de festivités de la noblesse de *la Ville*. L'accès en est strictement réservé aux habitués.

Tobozon : Télé-vidéophone-fax-agenda. Equipement indispensable au citoyen moderne. Il existe des modèles portatifs. Fonctionne au vent solaire.

La Toupie : Femme bouzouk qui, du temps de leurs splendeurs, faisait

partie de l'entourage des Sages en tant que Secrétaire du Roi. Devenue femme de petite vertu au Quartier des Plaisirs pour cause de chômage.

Transportozon : Le véhicule du citoyen moderne. Transport instantané dans tout lieu de votre connaissance. Grâce au *transportozon*, finis les problèmes de chargements d'écrans ou de scrollings trop lents.

Trou du Culte : Lieu de dépôt des dons faits à *la Secte du Schnibble*.

L'usine Poohsmurgl : Usine à chapeaux bouzouks. Cette fabrique a de gros problèmes de personnel. En effet, la confection de chapeaux bouzouks est difficile et il n'est pas rare que la chaîne de fabrication *zlote*, ce qui plonge *le Contremaître* dans des colères noires.

Viblefrotzer : Invention du *professeur Azimuth* accélérant ou inversant le processus de vieillissement des cellules. Se présente sous la forme d'un casque.

La Ville : La ville de Vlurxtrznbnaxl. Cité toute en hauteur construite par les humains après *la Grande Bataille*, sur la colline Pourpre. Elle est gouvernée par un *Président* et son Bras d'Honneur, *le Déconnétable*. Humains et Bouzouks y cohabitent tant bien que mal, les Bouzouks étant asservis et exploités. Les citoyens sont répartis dans *la Ville* suivant leur origines sociales, les pauvres en bas, les nantis en haut.

Voyage virtuel : Jeu de réalité virtuelle créé par un talentueux Bouzouk aujourd'hui disparu, et commercialisé par Ernst Blinst qui fait souvent appel au Sage de la Santé pour le débugger.

Zloter : Terme indiquant un mauvais fonctionnement, une situation anormale. Ex: «Ça zlote», signifie «ça ne va pas, quelque chose ne tourne pas rond.»





QUELQUES CONSEILS



- Dans un nouvel écran, commencez par repérer les zones et objets remarquables.
- Repérer les passages d'un écran à un autre et faites le plan de la Ville.
- Ne vous cantonnez pas à un seul écran, explorez les écrans adjacents pour y prélever des indices par-ci, par-là.
- L'énigme n'étant pas linéaire, les éléments nécessaires pour résoudre un problème peuvent être disposés loin les uns des autres.
- Cliquez plus d'une fois sur un même personnage, il peut dire des choses différentes chaque fois.
- Au fur et à mesure que vous récupérez les Syllabes, fabriquez les Formules et utilisez-les à bon escient.
- Pour résoudre le début de l'énigme *(à ne lire qu'en cas d'extrême nécessité)*
  - Soulever la caisse dans le Pont des Bas-Fonds.
  - Ramasser l'écrou et l'envoyer à la face du mendiant.
  - Se servir de la botte pour faire tomber l'autre botte du toit de la maison d'Azimuth.



INSTALLATION



INSTALLATION :

Insérer le CD dans le lecteur de CD ROM puis lancer Windows. Double-cliquer sur l'icone GROUPE PRINCIPAL, puis sur GESTIONNAIRE DE FICHIER. Double-cliquer ensuite sur l'icone représentant le lecteur de CD ROM pour faire apparaître le contenu du disque, puis sur SETUP.EXE.
Vous êtes dans le menu principal du SETUP. Cliquer alors sur l'icone INSTALLER pour installer le CD ROM dans le dossier COKTEL, en suivant les instructions à l'écran, puis cliquer sur l'icone QUITTER une fois l'installation terminée.

LANCEMENT :

Pour lancer le jeu, insérer le disque dans le lecteur de CDROM, lancer Windows puis double-cliquer sur l'icone du jeu, dans le dossier COKTEL.



SERVICE CONSOMMATEUR



REPONSES A TOUTES VOS QUESTIONS

7 JOURS / 7 - 24H/ 24

INDICES/ASTUCES
Serveur vocal interactif
(16)(1) 36 68 46 50*
24h sur 24

CONSEILS TECHNIQUES
Service consommateur
Tél. : (16) (1) 46 01 46 50 Fax : (16) (1) 46 31 71 72
7 jours sur 7 de 9h à 21h

*2,19F la minute; tarif en vigueur au 1er juin 1994.
(France métropolitaine seulement)

Pour toutes informations complémentaires,
n'hésitez pas à écrire à :

COKTEL VISION
S.A.V
Immeuble le Newton
Parc Tertiaire de Meudon, 25 rue Jeanne Braconnier,
92366 Meudon La Forêt Cedex



CONTENTS

The story 16

The game 17

Interaction 19

Glossary 22

A few tips 26

Installation procedure 26

Customer Service 27

Credits 28



THE STORY



When the human survivors of the last nuclear wars could leave their hideouts deep into the ground, they found the Jungle, everywhere. However, in a remote corner of the Earth, there was a sanctuary, the Purple Hill. There lived a new race, the *Boozooks*, peaceloving and wise people. Thinking they were dealing with warriors, the humans savagely destroyed them during *the Great Battle*. Then, they built *the City*, a vertical structure where the poor lived in the bottom and the rich on the top. The City was self-sufficient thanks to the fields around it and the energy of the wind. The surviving *Boozooks*, exploited and oppressed, had to adapt to the situation and learn to live with the Humans. At the head of the human government were the *President* and the *Bigwig*, his powerful advisor. The game starts at a time where the *Bigwig* burdens the City people with ever increasing taxes. There is also the Beast, a ferocious animal that snatches and kills people.

The Boozook philosophy: They have a King and a *Council of Wisemen* who live in a kind of *Temple* around the King's court. Each of the Wisemen has a power defined by a sounding Syllable. Combining these Syllables produces magical powers. The *Boozooks* are a peaceful people because they succeeded in channeling the *Evil Spirits* and contain them in a sacred container, the *Chprotznog*, during arcane ceremonials.
However, the latest *Chprotznog* has disappeared during the plundering of the Boozook residences by the Humans. An endemic loss of memory ensued that afflicted the Wisemen and made them forget their Syllables. The present King has no power. He has only one tooth left and drinks beer while watching the *tobozon* all day long. Nobody convenes at the *Council*, it doesn't seem to matter anymore...

Woodruff, Azimuth, and the Schnibble: *Professor Azimuth* is well known for his work on Time. This scientist is sympathetic to the *Boozooks'* cause and works hard to end the exploitation. He is considered a dissident by the government in power. Witnessing the continuous degradation of the City, he decides to act. Soon, everybody in the City is talking about the «Schnibble». To head off any hope for a revolution, the *Bigwig* and his thugs storm into *Azimuth's* house. He barely has the time to hide Woodruff and a viblefrotzer on the head of the boy. The Bigwig savagely kills Woodruff's teddy bear and takes the professor away while Woodruff is watching...



THE GAME



Purpose of the game

At the beginning of the game, Woodruff is seen exiting *Azimuth's* home. He is now an adult, having aged prematurely thanks to the *viblefrotzer*. He doesn't remember anything. He doesn't even know who he is, nor what he is supposed to do. His goal, as he will find out progressively, is to locate Azimuth and eliminate the *Bigwig*.

The puzzle is not linear. The clues are scattered all over the game and it doesn't hurt to revisit places. A place that was explored early in the game might not be of any use until much later in the game.

The City

The City is made up of about forty screens, internal and external. They are arranged in groups of 3 to 5 screens per level and communicate in a ring like fashion. To understand it better, find the passageways on the right and left edges of the screens. It is a good idea to draw a map. Woodruff starts in the bottom of *the City*. The final confrontation takes place in the top.

The Boozook Numbering System



There are 12 numbers in the *Boozook* system:
KAH ZIG STO BLAZ DRU GOZ LRZ POO TBZ GNEE BNZ GLAP.
These are used in the 4-digit digicodes and *tobozon* numbers. A *Boozook* keypad works the same way as a human numeric keypad.

The Currency

The only denomination is the *strul*.
At the start of the game, Woodruff does not have any money. He has to retrieve his first *strul* then make more money by playing different money games.



The Boozook Wisemen and the Syllables



The Council is made up of 7 Wisemen. Their rooms are located on the three levels of the Boozook Temple. They are: The Word Wiseman (keeper of the Boozook Word), the Time Wiseman (keeper of the Boozook History), the Strength Wiseman (keeper of the Boozook energy), the Fertility Wiseman (the guarantor of the Boozook fertility), the Talent Wiseman (keeper of all Boozook arts), the Health Wiseman (in charge of the physical well-being of the Boozooks), and the Taste Wiseman, the *boozooioli* expert.

There are 9 syllables that belong, for most of them, to the Wisemen: The Basic Syllable, the Time Syllable, the Energy Syllable, the Green Syllable, the Artistic Syllable, the Healing Syllable, the Intuitive Syllable, the Leading Syllable, and the Advice Syllable.

Isolated, the Syllables have no use. They have to be combined into magic formulae. To use them, Woodruff must first find and collect them.

The Boozook Formulae

There are 7 formulae. The Memory formula brings memories back, the Happiness formula makes people want to sing and dance, the Insight formula uncovers tips, the Growth formula makes things grow, the Past formula takes you back in the past, the Strength formula makes you stronger, and the Diagnostic formula allows to find the cause of ills.



INTERACTION



THE SCREEN *is divided into 3 areas:*

The controls *displayed when the arrow cursor is moved to the first three lines of the screen*

The central area *where the game is played . It scrolls left to right and top to bottom*

The command line *is at the bottom of the screen*

THE CONTROLS

Three icons are displayed when the cursor is moved to the top of the screen. Select an icon by clicking on the left mouse button.

1. FILE MANAGER: *the options are SAVE, LOAD, and QUIT*



- *save: you can save the game at many locations When you choose a line, the name of the screen is automatically displayed. The file-name can be changed if desired.*
- *load: you can restore any previously saved game.*
- *quit: exits the game*

2. INVENTORY



You can access the inventory by clicking on the inventory icon with the left mouse button, or anywhere in the screen by pressing the right mouse button.

3. OPTIONS



- *Music: turns the sound on or off*
- *Info: displays the date, the time of the day , and running game time*



THE CURSOR



When you move the arrow cursor, you are exploring the screen
Text is displayed on the command line when you are in an active area of the screen.
This allows to locate:



- special objects or locations
- characters, to show or give them objects, to make them talk
- the exit: the arrow turns into a door cursor and the destination appears on the command line.

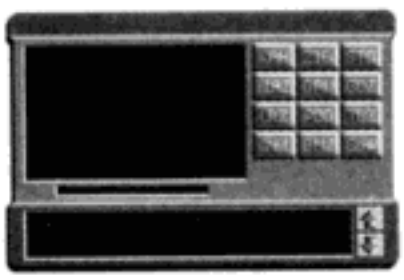


When you press the left mouse button,

- on the ground: Woodruff moves to the area selected
- in an active zone: Woodruff moves to the selected object and acts on it. Example: button, he presses it.
- on an object: Woodruff moves to the object and picks it up. The object is automatically stored in the inventory.

To retrieve an object from the inventory, click on the inventory icon in the controls icon bar or press the right button of the mouse. A window with a symbol for each object is then displayed. Click the arrow cursor on the selected object. The cursor changes to an object cursor (slashed arrow). The sentence «USE (name of the object) ON» is displayed on the command line. The object can then be used or stored back in the inventory (by clicking on the right mouse button anywhere in the screen or clicking the object cursor on the inventory icon in the controls bar.)

HOW TO USE THE TOBOZON



The tobozon is a hybrid, all-in-one TV-videophone-fax machine Click on the *tobozon* in the inventory . A window displays a screen to the right, a boozook keypad to the left and a writing pad (use scroll arrows to view). Dial the number on the keypad.

The tobozon allows access to video channels of the weather report, of the *"Heart-to-Body"* show, and of *Azimuth's conference*, as well as to the numbers of the Recruiter, the Tax Collector, the *Coh Cott show*, and *Coh Cott* herself.

HOW TO USE THE TRANSPORTOZON

Click on the *transportozon* in the inventory. A list of previously visited places is displayed. Click on any place to go to it instantly. Using the *transportozon* on Woodruff when he is close-up will have no effect.



HOW TO USE THE WEATHER REPORT



Dial the weather channel on the tobozon and listen carefully to the bulletin (one at a time). Go to the area affected (rain, thunder, meteorite showers). Use the watch meteozon in this screen to precisely locate the impact area.

THE BAG OF BOOZOOK SYLLABLES

During his quest, Woodruff has to recover the Boozook Syllables. He instantly gets them when somebody pronounces them in front of him. They are then automatically stored in the Syllable Bag in the inventory.
To use the Syllables, click on the Bag icon in the inventory. They will be displayed as pictograms. Click on any Syllable to use it as a cursor and then as any object. Woodruff will utter the sound of the Syllable being used.

HOW TO CREATE FORMULAE



Syllables are used to create magic Boozook Formulae.
You'll need at least 3 Syllables to create a Formula. Click on the "Create a Formula" icon. A window is then displayed with Woodruff in its center and the Syllables he owns on the top. Click on any Syllable. It will be displayed in the first, second, or third position of a box in the bottom. When all three syllables are arranged , Woodruff utters the corresponding sound. If the order of the syllables is right, a formula is displayed in the bottom of the screen. A list of working formulae is stored in the Formulae Bag.

THE BAG OF BOOZOOK FORMULAE

Click on the Bag of Formulae icon to use any Boozook formula. The available Formulae will be listed. Click on any available Formula to use it as a cursor on any object.

THE BAG OF POWERS OF THE MASTER

Each time we meet the *Master*, he shares with us one his Powers. Click on the Bag of Powers icon. The Powers that you own will be listed. Click on any available Power to use it as a cursor on any object. .. A surprise awaits Woodruff when he has finally collected all the Powers of the Master...



GLOSSARY



Aristocrats Terrace: Area where the nobility of the City throws parties. Its access is strictly limited to a privileged few.

Azimuth: Professor Azimuth, eminent political and scientific personality of the City. His work on the aging process of cells makes him a top notch expert in his field. However, his political activities in support of ending the oppression of the *Boozook* people makes him an opponent to the current governing powers. He discovered the *Schnibble*.

B.F.P.: *Boozook Freedom Party.* Terrorist organization opposed to the government. Their most violent crime: graffiti on walls.

Bigwig: Advisor to the *President* and the second-most powerful person in the government. His brutal involvement in the management of City affairs make him feared by both Humans and *Boozooks*. He seems to have mysterious powers and strange weapons.

Blue-eyed glasses: As the name suggests, make eyes appear blue.

Bluxtre: Nutty fruit whose shell is extremely hard. Its pulp, a rare commodity, is a delicacy amongst *Boozooks* who are too lazy to crush the shell.

Bonneteau: A variation of the three card trick, game of money and luck. The purpose is to guess under which of the three overturned bowls is the *morphoplastoc* eye.

Boozooïoli: Traditional *Boozook* dish prepared by the Taste Wiseman. The main ingredient is the *Schnaplure* spice. Beside providing a great amount of energy to the *Boozook* people, this dish has the incredible ability to neutralize the Forces of Evil. In the era of the game, the *Schnaplure* spice is scarce. This forces the *Boozooks* to eat *burkers*, just like the Humans.

Boozooks: Peaceloving people who lived on the Purple Hill before the human invasion. Although enslaved since the *Great Battle*, they have no violent reactions toward Humans. They are peaceful but lazy. It seems that their condition is due to the loss of power their Wisemen suffered.

Boozook King: *Boozook* monarch, deprived of his powers and of his spiritual and military leadership. Now vegetates in the *Boozook Temple*.

Boozook Knight: Member of the order of the *Boozook Chivalry*. During the induction ceremony, the King gives the Knight a honorary insignia: the Boozook Knight keychain. The order has withered since the human invasion and the defeat at the *Great Battle*.



Boozook Temple: 3-level building located in the upper part of the City. Holds the *Throne* and the *Wisemen rooms.*

Brotoflatron: Instant ID picture booth.

Burker: The only food Humans eat. It weakens the *Boozooks.*

Bureaucrat: Municipal employee. Very stubborn.

Censors: Members of the High Morals Club.

Chprotznog Ceremonial: Arcane ceremony during which the Wisemen, consuming large quantities of *boozooïoli*, went into in a trance and chanted. They were thus able to channel the *Spirits of Evil* and lock them in a tightly sealed sacred container. This ceremony has not been held since the Wisemen lost their Syllables.

Chprotznog: Sacred container that holds the *Spirit of Evil* during arcane rituals.

City: *The city of Vlurxtrznbnaxl.* Vertical structure built by the Humans on the Purple Hill after their victory in the Great Battle. It is governed by the *President* and his advisor, the *Bigwig.* Humans and *Boozooks* live uneasily alongside. The *Boozooks* are enslaved and exploited. The Citizens live in different parts of the *City* according to their socio-economic status: poor people in the lower side, affluent people in the higher side.

Commander: The chief commander of the human armies during the Great Battle. His statue stands in the Memorial Building.

Compyuter: The computer system used by the *Schnibble's Sect*. There is a usage fee.

Council of the Wisemen: Assembly of the *Boozook Wisemen*. The 7 Wisemen have powers in different areas such as Arts, Energy, and Time. However, at the time of the game, they have no powers because they have been mysteriously afflicted by an endemic loss of memory. They held *Chprotznog ceremonies* when the Council was in session..

Crocomoth: Mutant animal that lives in the Jungle around *the City*. Created from the crossing of a crocodile and a mammoth.

Cybernose: Cybernetic nose of the Bigwig. A frightful weapon.

Digicodes of the Wisemen rooms: Coded locks installed at the request of the *Wiseman of the Word* who loses his keys regularly. This does not solve his problem because he keeps forgetting his code.

Evil Spirit: Fundamental element of the *Boozook* peaceloving mythology. It is the materialization of the Boozook ills inscribed in the collective psyche.

Flapper: Light reflecting device. Has many uses.

Foreman: His job is to make sure that work is done at the *boozook* hat factory. You don't goof off with him around, it *zlots!*

Glapper: Another light reflecting device that has many uses.

Great Battle: Battle that opposed the human armies, lead by the *Commander*, and the *Boozooks*. The latter were massacred and the Humans established *the City*.

Heart-to-Body: Light-hearted, sexy *tobozon* show produced and hosted by *Miss Coh Cott*. This show has not been censored by the High Morals Club thanks to *Ms. Coh Cott's* influential backers.

High Morals Club: An organization of well-wishing people whose goal is to maintain moral order in *the City* using Holy Censorship in the name of the *Schnibble*.

High Priest: The organizer of the *Schnibble's Sect* arcane ceremonies. Second-most powerful character in the Sect. The first one remains anonymous (because of unpaid taxes, according to rumor and the tax collector).

Hole of the Cult: Clearinghouse for pledges to the *Schnibble's Sect*.

House of Happiness: The *City's* asylum. *The Bigwig* is suspected to lock his opponents in it.

Induction Chamber: A room where only initiated members of the *Schnibble's Sect* can go and where the *Schnibble* is revealed to them.

J.F. Sebastian: Intellectual bar fly. A regular of the *City's* lower side taverns. Seems to always know the latest news.

Lovebird: Jeff the Lovebird. Former doorman of the High Morals Club. This extremely prudish bird awaits a buyer in the pet store.

Mantra: Meditation formula chanted by *the Schnibble's Sect* to rise to a state of Higher Cognition. Use only as prescribed.

Miss Coh Cott: Member of the aristocratic society of *the City*. Host of the *tobozon show "Heart-to-Body"*.

Meteozon watch: Device to precisely locate the impact of the weather disturbances announced on the *tobozon*. Not recommended for children less than 36 months old.

Morphoplastoc: Material used in the manufacturing of artificial body parts.

President: Meek character, head of the *City's* government. His public appearances are limited to the tobozon. Strongly advised by the *Bigwig*.

Poohsmurgl Factory: *Boozook* hat factory. It has a severe personnel problem. The manufacturing process is complex and the machines often *zlot* (are down), which infuriates the *Foreman*.

Recruiter: In charge of personnel at the *Poohsmurgl* factory. Very strict employment criteria.

Riri: *Boozook* Spiritual Master. His aerobics sessions are open only to very few privileged people.

Rummy: Popular card game. For more information, contact the R.I.F. (Rummy International Federation).

Schnaplure: Plant that produces a spice

used in cooking. Used by the Wiseman of Taste to prepare the *boozooïoli*.

Schnibble: Mythical entity discovered by *Professor Azimuth* during his research. Little information is available except street rumor. Some think that it will bring peace and prosperity back to the *City*. To others, it is a cult object whose real nature is known only to the members of its sect.

Schnibble's Sect: Very exclusive sect whose object of worship is the *Schnibble*. The Followers attain the state of Higher Cognition by meditating and reciting mantras. Once inducted, and during the "initiation of the day" ceremony, the *Schnibble* is revealed to them. To pledge, contact the *Hole of the Cult*. Checks accepted only in struls. Credit and tobozo-bank cards are welcome.

Strul: Currency of the City.

Spinning Top: *Boozook* woman who used to work as the King's secretary. Converted to prostitution because of massive layoffs in the King's Court. Works now in the *Red Light District* of the City.

Tax Collector: Not very popular individual in charge of collecting the many taxes that burden the *City*. Dear gaming fan, watch out for the tax collector if you are behind in your tax payments!

Taxes: Moneys levied on the inhabitants of *the City* to pay for its maintenance. Curiously, this civic obligation makes the inhabitants very unhappy.

Tobozon: TV-videophone-fax-agenda. Essential tool of the modern citizen. Portable models available. Powered by solar winds.

Transportozon: Vehicle of the modern citizen. Instant passage to any place you know. Thanks to the *transportozon*, there are no more slow scrolling or screen loading problems.

Troag: female of the *froad*, a hybrid mutant animal created by crossing frogs and toads, species that are extinct today.

Troag Clock: *Boozook* clepsydra using a troag. Unfortunately, there is only one, non-working, model left.

Tuxon: Fake tuxedo (shirt and bow tie) that make you look presentable when you can't afford the real thing.

Viblefrotzer: A device invented by *Professor Azimuth* to speed up or slow down the aging process. It looks like a helmet.

Virtual trip: Virtual game created by a talented *boozook* programmer, dead today, and marketed by Ernst Blinst who often gets help from the *Health Wiseman* to debug the code.

Weather Report: Weather bulletin on the *tobozon*, popular with Humans and Boozooks alike. Favorite topic of conversation when citizens meet. Because the weather is always changing in the City, these reports are valid only for few minutes.

Wino: Shoddy character who succumbed to alcohol. They usually hang out around *Wino's Alley*.

Zloting: Expression meaning that something is wrong or not working properly. For example *"It zlots"* could mean *"It sucks"*.



A FEW TIPS



- In a new screen, start by locating the more interesting areas and objects.
- Locate the passageways between screens and draw a map of the City.
- Don't limit yourself to one single screen. Explore adjoining screens and areas to find clues.
- The puzzle is not linear, meaning that clues can be scattered all over.
- Click more than once on any character. It might have something different to say each time.
- As you progress in the game and collect syllables, create Formulae and use them wisely.



Installation Procedure



Setup:

Insert the CD-ROM in the drive then run Windows. Select MAIN then FILE MANAGER. Double-click on the CD-ROM drive icon to display the contents of the disk, then click on SETUP.EXE.
You are now in the main menu of the SETUP program. Click on the INSTALL icon to install the CD-ROM in the COKTEL folder and follow the on-screen instructions. Once the setup is done, click on QUIT.

Run the game:

To start the game, insert the CD-ROM in the drive then run Windows. Double-click on the game icon in the COKTEL folder.



CUSTOMER SERVICE



SERVICES	NUMBERS	HOURS AVAILABLE
Customer/ Technical Support	(0734) 303 171	9 a.m. to 5 p.m. Monday - Friday
Customer Service Fax	(0734) 303 362	24 hrs.
Bulletin Board Service	(0734) 304 227	24 hrs Requires a modem.
Hintline (Older Games)	(0734) 304 004	24 hrs. Requires a touch tone phone. Automated Service
New Hintline - UK only	(0891) 660 660*	

* Costs 39p min. cheap rate, 49p at other times. Max. call length 7.5 mins, max. charge cheap rate £2.93, max. charge at other times £3.68 (UK only).

* Charges correct at time of printing.

For further information, please write to:

SIERRA ON-LINE LTD.

Attention: Customer Service

4 Brewery Court, Theale,
Reading, Berkshire RG7 5AJ - U.K.





CREDITS





Chef de projet/ Project manager	***Muriel TRAMIS***
Scénario/ Scenario	***Pierre GILHODES*** ***Stéphane FOURNIER***
Graphistes/ Graphics	***Rachid CHEBLI*** ***Patrick DUMAS*** ***Jacques DIMIER*** ***Pierre GILHODES***
Avec la participation de/ With the participation of	***Christophe GAUVRIT*** ***Christian LALY*** ***Pascal PAUTROT*** ***Richard PELTIER***
Programmation/ Programmers	***M.D.O.*** ***Roland LACOSTE*** ***Eric THOMMEROT*** ***Hélène POKIDINE***
Textes/Texts	***Muriel TRAMIS***
Effets sonores/ Sound effects	***Adrien HERMANS*** ***Fabrice VAN BRABANDT***
Musique/Music	***Charles CALLET***





E. T. & C. (1) 30.80.91.01



® and/or ™ designate trademarks of, or licensed to, Sierra On-Line, Inc.
All rights reserved

S41811ZZ06ZZZ

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

Http://www.abandonware-manuels.org