

## CHARGEMENT ET MISE EN MARCHÉ

OMEGA est constitué de deux cassettes :

- 1 cassette JEU (la face 1 et la face 2 sont identiques),
- 1 cassette PLANETES comportant sur la face 1 les planètes PB, P0 à P2, et sur la face 2, les planètes P3 à P7.

Avant de commencer à jouer, vous devez repérer sur cette cassette la position des différentes planètes. Pour cela :

- Mettez votre ordinateur sous tension.
- Insérez la face 1 de la cassette PLANETES dans votre magnétophone.
- Rembobinez la cassette au début.
- Mettez le compteur de votre magnétophone à zéro.
- Enfoncez la touche LECTURE de votre magnétophone ; tapez LOADM "ESSAI", puis appuyez sur la touche ENTREE. Le message

SEARCHING

apparaît à l'écran.

- A la suite de cette opération, le magnétophone démarre, et à chaque fois que l'ordinateur trouve une planète il affiche à l'écran :

SKIP PB (planète base)  
SKIP P0 (planète 1)  
SKIP P1 (planète 2)  
et ainsi de suite.

Il vous suffit, lors de l'apparition de chaque message, de noter le chiffre du compteur correspondant à la planète trouvée.

L'opération étant terminée pour la première face, procédez de la même façon pour repérer les planètes P3 à P7 situées sur la face 2 de la cassette PLANETES.

Cette manipulation n'est à effectuer qu'une seule fois. Elle vous permet de repérer la position de chaque planète sur votre cassette PLANETES. En effet, pendant le jeu, l'or-

dinateur vous demandera de charger une planète pour y accéder. Il vous suffira alors d'introduire votre cassette dans le magnétophone, sur la face contenant la planète souhaitée, mettre le compteur à zéro, puis grâce à la touche d'avance rapide, vous positionner sur le chiffre compteur correspondant à la planète en question.

### Chargement de la cassette JEU.

- Connectez votre magnétophone à votre ordinateur.
- Mettez celui-ci sous tension. (Option 1 sur TO7/70 ou 4 sur TO9).
- Insérez la cassette JEU et rembobinez-la au début.
- Enfoncez la touche LECTURE de votre magnétophone.
- Tapez LOADM et appuyez sur la touche ENTREE.

Au bout de quelques minutes, l'image de présentation apparaît. Surtout, n'arrêtez pas votre magnétophone. Laissez-le tourner jusqu'à ce que le menu s'affiche à l'écran :

AVENTURE D'IDRIS.  
VOTRE AVENTURE.  
SUITE DE VOTRE AVENTURE.

**N.B. :** munissez-vous d'une cassette vierge, que vous appellerez EQUIPE.

## MENU : SELECTION D'UNE OPTION

- AVENTURE D'IDRIS.
- VOTRE AVENTURE.
- SUITE DE VOTRE AVENTURE.

Pour sélectionner un choix, utilisez les touches fléchées et validez en appuyant sur ENTREE.

### 1 - AVENTURE D'IDRIS.

Vous jouerez avec une équipe déjà sélectionnée dont les quatre personnages ont chacun leurs caractéristiques bien déterminées (race, métier, etc...).



Après avoir visionné les caractéristiques de chaque personnage, le message :

VOULEZ-VOUS JOUER AVEC L'EQUIPE D'IDRIS ? O/N

apparaît à l'écran.

Si vous tapez N(non), le menu apparaît à nouveau et vous devez choisir une option.

Si vous tapez O(oui), la suite du programme se charge automatiquement si la touche LECTURE du magnétophone est restée enfoncée (sinon il faut le faire).

Cette option présente un grand avantage, car elle permet de se familiariser avec le jeu et les impératifs de gestion d'une équipe. C'est une étape indispensable dans l'apprentissage du jeu pour les néophytes.

## 2-VOTRE AVENTURE.

Vous devez créer votre propre équipe. Un questionnaire apparaît à l'écran : il faut déterminer les caractéristiques, nom, race et métier de chacun des quatre personnages composant votre équipe.

### Les caractéristiques.

Elles sont au nombre de 6 :

ENTRAINEMENT - FORCE - INTELLIGENCE

CONNAISSANCE - DEXTERITE - RAYONNEMENT

**L'Entraînement** d'un personnage détermine sa résistance à la fatigue et aux attaques extérieures, son degré de préparation physique et sa santé.

**La Connaissance** diffère de l'**Intelligence**, elle représente le savoir ainsi que le degré d'instruction générale du personnage.

**La Dexterité** est l'habileté manuelle et pratique.

**Le Rayonnement** est le magnétisme du personnage, sa faculté d'impressionner autrui par son aspect et sa personnalité.

80 points doivent être répartis entre ces 6 caractéristiques, avec pour chacune un score compris entre 5 et 20. Pour les valeurs inférieures à 10 points, validez votre choix en appuyant sur ENTREE. Pour les valeurs supérieures à 9 la validation se fait automatiquement.

Vous entrez une valeur pour chaque caractéristique en utilisant le clavier. Si le total de 80 points est dépassé, vous devrez recommencer la répartition des points.

Après avoir choisi les 6 valeurs, le message :

SATISFAIT O/N

apparaît.

Si vous tapez N(non), vous pouvez recommencer toute la répartition des caractéristiques.

Si vous tapez O(oui), vous passez à la rubrique suivante.

### La race.

Dans l'Impérial des planètes Unies, il existe 5 races :

- MUTANT
- COMETOIDE
- ROBOT
- SURICATE
- HUMAIN

Pour choisir, utilisez les touches fléchées ↑ ou ↓, et appuyez sur la touche ENTREE.

### Le métier.

Le choix ne peut être arbitraire car certains métiers nécessitent des compétences particulières. 6 possibilités :

ASTROT	Pas de conditions
RANGER	LA FORCE doit être supérieure à 15
TELEPATHE	L'INTELLIGENCE doit être supérieure à 15
MENTAT	La CONNAISSANCE doit être supérieure à 15
PIRATE	La DEXTERITE doit être supérieure à 15
XENO	Le RAYONNEMENT doit être supérieur à 15

### Remarques :

**L'astrot** est l'élément de base d'une expédition spatiale, une sorte de soldat à tout faire, de qui on n'attend pas de prouesses, mais qui a son utilité dans toute une gamme de situations.

**Le ranger** est un combattant de l'espace par excellence, un degré au-dessus de l'astrot.

**Le télépathe**, doué comme son nom l'indique, de facultés parapsychologiques, il peut, outre la télépathie, hypnotiser, statufier, se téléporter, etc... C'est un magicien de l'ère spatiale en quelque sorte.

**Le mentat** est un personnage très savant, véritable ordinateur humain faisant également autorité en matière de médecine.

**Le pirate** : faut-il vraiment un commentaire ? Rusés voleurs, les Pirates de l'Espace sont les bandits de grand chemin de l'âge spatial. Ce qui n'empêche pas certains d'œuvrer pour la bonne cause.



Le **xéno** (abréviation de xénosociologue), professionnel de la communication et de la culture, est tout particulièrement utile pour les contacts entre les différentes races et créatures de l'Univers.

Pour choisir un métier, utilisez les touches fléchées ↑ ou ↓, puis appuyez sur la touche ENTREE.

### Le nom.

Pour baptiser votre personnage, tapez un nom de 6 lettres au maximum, puis appuyez sur la touche ENTREE.

La touche ← vous permet de changer le nom si vous le désirez.

Vous déterminerez tous les personnages de votre équipe de cette manière. Puis, à la question :

SATISFAIT O/N

si vous répondez O (oui), vous passez à la suite,  
si vous répondez N (non), vous pouvez redéterminer les caractéristiques des personnages.

### 3 - SUITE DE VOTRE AVENTURE.

Cette commande permet de reprendre une partie interrompue, à l'endroit même où vous l'aviez laissée.

Pour cela, utilisez la cassette EQUIPE contenant la partie intéressante. Un message s'affiche, vous indiquant de l'insérer dans le lecteur, en précisant le code.

Choisissez un numéro compris entre 0 et 9, ou une lettre entre A et Z.

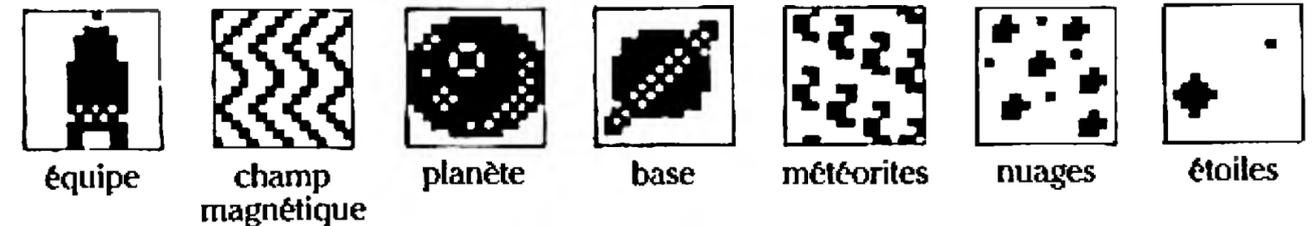
Laissez-vous guider par les instructions à l'écran, le programme va charger la situation de votre partie inachevée.

- Si vous étiez en mode COSMOS, la partie se poursuit sans autre manipulation.
- Si vous étiez en mode PLANETE ou BASE, il faudra charger la planète ou la base où vous vous trouviez.

## LES MODES D'OMEGA

### 1 - LE MODE COSMOS.

L'équipe est représentée à l'écran par l'astronef qui transporte les personnages. Quand cette fusée se déplace dans l'espace, une carte céleste défile sous elle. L'écran ne représente alors qu'une infime partie de l'Univers connu. Les milieux où peut évoluer la fusée sont :



Le mode COSMOS permet de se déplacer d'une planète ou d'une base, à une autre.

### 2 - LE MODE PATROUILLEURS.

A tout moment, lors d'un voyage en mode COSMOS, vous pouvez être attaqués par des patrouilleurs Psyborgs de l'armée régulière (voir glossaire). Pour continuer votre aventure, il faut les détruire en les combattant, ou bien les fuir en repassant en mode COSMOS (touche C), mais alors chaque personnage perd 10 points de vie.

### 3 - LE MODE BASE.

Il existe une dizaine de Bases spatiales réparties dans l'Impérium, sur lesquelles vous pouvez acheter (ou voler) armes, nourriture, objets manufacturés (plus ou moins sophistiqués), ou encore vendre les objets glanés sur les planètes que vous avez visitées.

Les Bases sont des zones neutres où aucun combat n'est possible.

### 4 - LE MODE PLANETE.

Six planètes jalonnent votre odyssée spatiale, sans compter la septième et ultime planète, OMEGA, la planète invisible de Naxorg. Cette dernière, vous ne pourrez la découvrir qu'après avoir exploré et percé les secrets des six autres.



Chaque planète recèle une énigme à résoudre, mais on y rencontre aussi des créatures dangereuses ou amicales, des épreuves terribles ainsi que des surprises agréables (trésors, aides précieuses...) ou très désagréables...

### 5 - POUR PASSER D'UN MODE A L'AUTRE.

- Pour entrer dans une Base lorsqu'on est en mode COSMOS, il faut se positionner sur le symbole de la Base, et taper B.

Dans certains cas, il faudra charger les données relatives à la Base à l'aide du fichier PB de la cassette Planètes.

- Pour entrer dans une planète depuis le mode COSMOS, positionnez votre astronef sur le symbole de la planète et tapez P. Parfois, le message suivant apparaît :

INSEREZ LA CASSETTE PLANETES

Conformez-vous aux instructions apparaissant à l'écran.

Une fois la cassette rembobinée au début et positionnée (grâce à la touche "avance rapide" de votre magnétophone) sur le numéro de compteur correspondant à la planète en question, mettez votre magnétophone en lecture.

Appuyez sur ENTREE. A l'écran, vous voyez :

JE CHERCHE P

puis :

J'AI TROUVE P

si la planète rencontrée est la bonne.

La planète se charge, et quelques instants plus tard, vous pouvez la visiter.

- Pour revenir en mode COSMOS à partir d'un autre mode, appuyez sur la touche C. Attention, cette fonction n'est valable que dans certaines situations!!...

## LES COMMANDES

Ces touches de fonction S1 à S8 sont obtenues si vous possédez un TO7/70 ou un MOS en appuyant simultanément sur la touche shift (jaune ou avec un point jaune) et sur la touche 1 à 8 correspondante.

Si vous possédez un TO9, elles correspondent aux touches F1 à F8.

### - LES TOUCHES DE FONCTION S1, S2, S3, S4.

Elles permettent d'avoir un rappel complet des caractéristiques des personnages 1, 2, 3, et 4, ainsi que la liste des objets qu'ils portent.

PERSONNAGE	N°	(N)NIVEAU	METIER
NOM			
VIE			
EXPERIENCE			
ENERGIE			
CREDIT			
ENTRAINEMENT			
FORCE			
INTELLIGENCE			
CONNAISSANCE			
DEXTERITE			
RAYONNEMENT			
OBJETS PORTES :			
1 (nom de l'objet)			
2			
3			
4			

Les objets portés ont tous un numéro apparaissant à l'écran. Pour revenir à l'écran du jeu, appuyez sur n'importe quelle touche.

**N.B.:** Au départ d'une aventure, chaque personnage possède :

50 POINTS DE VIE  
20 POINTS DE NOURRITURE  
50 POINTS D'ARGENT



## 0 POINT D'EXPERIENCE NIVEAU 1

L'efficacité d'un personnage est proportionnelle à son niveau et à ses points d'expérience.

### - LES TOUCHES DE FONCTIONS S5, S6, S7, S8.

Ces touches permettent de reprendre en main le personnage 1, 2, 3 ou 4, lorsque l'équipe a été dissociée.

### - LA SAUVEGARDE D'UNE PARTIE.

Lorsque vous désirez arrêter de jouer, pour sauvegarder la partie en cours:

- Tapez FIN et appuyez sur ENTREE.

Le message:

INSEREZ LA CASSETTE EQUIPE CODE ?

apparaît.

- Rembobinez la cassette EQUIPE et donnez un code de sauvegarde compris entre 0 et 9, ou A et Z.

- Appuyez simultanément sur les touches ENREGISTREMENT et LECTURE du magnétophone.

- Lorsque la sauvegarde est terminée, vous revenez à l'écran précédent.

- Le code est celui que vous utiliserez pour reprendre la partie en sélectionnant l'option "SUITE DE VOTRE AVENTURE".

- Pour revenir au Menu, tapez MENU et validez avec ENTREE.

### - RELANCE.

Cette commande vous permet de reprendre une partie interrompue. Tapez au clavier l'instruction RELANCE et validez avec ENTREE.

INSEREZ LA CASSETTE EQUIPE CODE ?

apparaît à l'écran. Il suffit de suivre cette instruction et d'indiquer le numéro de code, puis de mettre votre magnétophone en lecture.

Le jeu reprendra où vous l'aviez laissé.

## SYNTAXE ET VOCABULAIRE D'OMEGA

Afin de mener au mieux votre aventure, le jeu dispose d'une syntaxe et d'un vocabulaire qui lui sont propres.

De plus, la touche ← permet de corriger une lettre. ↓ permet de supprimer un ordre. ↑ permet de répéter un ordre.

### 1 - LES ORDRES DE DIRECTION.

On peut donner un ordre de direction dans tous les modes, sauf le mode Patrouilleurs (où la seule commande possible est C, pour COSMOS).

Il suffit de taper la première lettre du point cardinal désiré (N, S, E, O), sachant que vous faites toujours face au Nord.

### 2 - LES ORDRES D'ACTION.

L'ordre donné comprend: un sujet, un verbe avec un ou deux compléments.

Chaque ordre doit être validé par la touche ENTREE.

#### Le sujet.

C'est le nom du personnage accomplissant l'action, et qui est symbolisé par son numéro 1, 2, 3 ou 4.

#### Le verbe.

Il suffit de taper les deux premières lettres du verbe pour qu'il apparaisse intégralement à l'écran. A condition qu'il fasse partie de la liste des verbes cités plus loin.

#### Le complément.

Le premier complément est symbolisé par une lettre A, B, C ou D (objets visibles à l'écran), ou par un numéro 1, 2, 3 ou 4 (objets portés).

Le deuxième complément est symbolisé par 1, 2, 3 ou 4 désignant un objet porté, ou un personnage.

#### Exemple:

Noms des personnages:  
1 IDRIS

Objets visibles:  
A PATROUILLEUR



2 XATAL	B RADIANT
3 ORMOND	C CASQUE
4 HUZULE	D MALLETE

- Si vous tapez: 1 AT A 2

Après validation, l'écran affichera:

IDRIS ATTAQUE PATROUILLEUR AVEC PISTOLASER.

Le pistolaser (2) étant un objet porté visible uniquement sur la page des caractéristiques.

- Si vous tapez: 1 DO 2 3

Après validation, vous pourrez lire:

IDRIS DONNE PISTOLASER A ORMOND.

- Si vous tapez: 3 OU D

Vous lirez:

ORMOND OUVRE MALLETE.

### 3 - VOCABULAIRE.

Pour expliquer le vocabulaire, nous utiliserons les abréviations suivantes:

#### Notations:

P...PERSONNAGE (1, 2, 3 ou 4)

O...OBJET PORTE (1, 2, 3, ou 4)

M...MONSTRE/OBJET (ABCD)

D...DIRECTION (O, E, N, S)

N...NOMBRE (points de nourriture ou points d'argent)

#### Liste des verbes mis à votre disposition:

1 ABSORBER:	P ABSORBE N
2 ACHETER:	P ACHETE M
3 ALLUMER:	P ALLUME M
4 ATTAQUER:	P ATTAQUE M
	P ATTAQUE M AVEC O
5 BOIRE:	P BOIT O
6 BRISER:	P BRISE M
7 CHASSER:	P CHASSE M
8 DESACTIVER:	P DESACTIVE M

9 DONNER:	P DONNE O à P
10 ENVOUTER:	P ENVOUTE M
	P ENVOUTE M AVEC O
11 EXPLORER:	P EXPLORE D
12 HYPNOTISER:	P HYPNOTISE M
13 INSPECTER:	P INSPECTE M
14 LIRE:	P LIT M
15 MANGER:	P MANGE O
16 MEDUSER:	P MEDUSE M
17 NOURRIR:	P NOURRIT P
18 OUVRIR:	P OUVRE M
	P OUVRE M AVEC O
19 POSER:	P POSE O
20 PRENDRE:	P PREND M
21 QUESTIONNER:	P QUESTIONNE M
22 SOIGNER:	P SOIGNE P
23 STATUFIER:	P STATUFIE M
24 TELEPORTER:	P TELEPORTE D
25 TIRER:	P TIRE M AVEC O
26 TROQUER:	P TROQUE N
27 VENDRE:	P VEND O
28 VISUALISER:	P VISUALISE D
29 VOLER:	P VOLE M

#### Quelques précisions sur le vocabulaire:

- Si vous tapez 1 AT A, la frappe assistée affichera sur l'écran "Idris attaque patrouilleur avec"; si vous ne souhaitez pas de deuxième complément (ex. "avec pistolaser), il suffit de valider.

- Les verbes ENVOUTER, HYPNOTISER, MEDUSER, STATUFIER, TELEPORTER, VISUALISER, ne sont utilisables que par un TELEPATHE. TELEPORTER permet d'emmener à distance toute l'équipe, ce qui coûte cher en points de vie; VISUALISER permet de voir à distance, par télépathie dans une direction donnée, sans y aller "en chair et en os". Pour être plus efficaces, ces verbes requièrent de l'expérience.

- Le verbe SOIGNER n'est utilisable que par un MENTAT.

- Les verbes VOLER, VENDRE, ACHETER, TROQUER ne fonctionnent qu'en mode Base.



- Les seuls verbes fonctionnant en mode COSMOS sont : DONNER, NOURRIR, ABSORBER, BOIRE, MANGER, SOIGNER.
- Le verbe TROQUER permet d'échanger de l'argent contre de la nourriture.
- Les verbes INSPECTER et DESACTIVER permettent de déceler, puis de désamorcer d'éventuels objets piégés.
- Le verbe NOURRIR permet à un personnage d'utiliser ses propres points de nourriture pour aider un personnage en proie à la faim.
- Le verbe ABSORBER permet d'augmenter les points de vie d'un personnage à l'aide de ses points de nourriture.
- Les verbes MANGER et BOIRE ne fonctionnent qu'avec des objets portés : il faut PRENDRE une victuaille avant de la manger.
- Le verbe CHASSER permet de gagner des points de nourriture.
- Le verbe TIRER s'utilise toujours avec une arme de tir ou de jet en complément.
- Le verbe ALLUMER permet de se tirer d'embarras si l'on est plongé dans l'obscurité.

## CONSEILS PRATIQUES

### Dissociation d'une équipe.

Une particularité intéressante d'OMEGA, est de pouvoir dissocier une équipe. On peut de cette manière envoyer les différents personnages dans des directions opposées.

On utilise le verbe EXPLORER.

### Exemples :

- 1 EX N — (le personnage 1 ira au Nord).
  - 2 EX S — (le personnage 2 ira au Sud).
- etc...

Songez cependant, qu'une équipe dissociée est moins performante, car chaque personnage a un métier qui peut être fort utile aux autres membres de l'équipe.

Un pirate peut facilement subtiliser un objet, mais s'il faut tuer un monstre, il est préférable d'avoir sous la main un bon ranger, ou un télépathe capable d'envoûter une créature trop résistante.

Des personnages qui se rencontrent sont à nouveau considérés comme groupés. Il faut donc réutiliser le verbe EXPLORER pour les dissocier à nouveau.

Un personnage qui n'a plus de point de vie est considéré comme MORT. C'est pourquoi, il est utile de sauvegarder votre équipe dès le début d'une partie.

A vous de gérer astucieusement vie, argent, nourriture de vos personnages et d'utiliser les richesses que vous découvrirez au cours de votre aventure.

A vous de jouer et bonne chance !

