



DISQUETTE AMSTRAD CPC 464 - 664 - 6128

INFOGRAMES



AMEF85701

De cette cassette ou disquette protégées par copyright, toute reproduction directe ou indirecte, par quelque moyen électronique, électrique, magnétique, optique, laser, acoustique ou toutes autres technologies similaires existantes ou à venir est strictement interdite sous peine de poursuite.

Copyright 1985 INFOGRAMES. 79, rue Hippolyte Kahn 69100 Villeurbanne.

OMEGA

planète invisible

Marc Cecchi

Notice d'utilisation

Amstrad CPC 464-664-6128
(disquette)

Copyright INFOGRAMES® 1985

OMEGA planète invisible

Marc Cecchi

Notice d'utilisation
Amstrad CPC 164-664-6128
(disquette)

Ont participé à OMEGA planète invisible.

Marc CECCHI
Agnès BELMUDES
Anna ELHADAD
Yohann ELHADAD
Christian BALLANDRAS
Richard BOTTE †
Philippe VEDIER

Dans l'Impérium des planètes Unies, Humains et Extra-terrestres s'efforçaient de vivre en paix. Mais, avec l'arrivée du tyran NAXORG la terreur s'installa dans cet univers paisible.

Pour débarrasser l'Impérium de ce despote ivre de puissance, vous devez constituer une équipe de quatre valeureux aventuriers capables d'attaquer NAXORG sur la planète invisible OMEGA. Mais comment trouver une planète que nul ne peut voir ?

A vous de découvrir les indices dissimulés sur les 6 mondes de l'Impérium. Chaque énigme se présente sous la forme suivante :
- Vous devez trouver "Quelque chose" à placer ensuite "Quelque part" !

Sachez que la partie romancée de ce livret, recèle bien des éléments susceptibles de vous mettre sur la voie...



CHARGEMENT ET MISE EN MARCHÉ

OMEGA est constitué d'une disquette double face.

- 1 face JEU.
- 1 face PLANETES.

Cette version de OMEGA est utilisable avec l'une des configurations suivantes :

- AMSTRAD CPC 464 accompagné d'un lecteur de disquettes externe.
- AMSTRAD CPC 664.
- AMSTRAD CPC 6128.

- Connectez lecteur et ordinateur.
 - Mettez l'ordinateur sous tension.
 - Insérez la disquette face JEU vers le haut.
 - Tapez ICPM (pour obtenir l appuyez simultanément sur les touches SHIFT et @).
- Puis appuyez sur ENTER.

Quelques instants plus tard, l'image de présentation apparaît, puis le Menu.

N.B. : Le programme OMEGA comportant une face JEU et une face PLANETES, vous devrez alternativement placer la disquette dans votre lecteur, avec la face JEU positionnée vers le haut ou avec la face PLANETES positionnée vers le haut. A chaque opération, le lecteur de disquettes vérifiera que la face de la disquette lue est la bonne. Le cas échéant, un message indiquera :

INSEREZ LA DISQUETTE OMEGA
FACE PLANETES .

D'autre part, OMEGA vous permet de sauvegarder en cours de partie, une équipe ainsi que son historique. Pour cela, munissez-vous d'une disquette vierge formatée que l'on appellera disquette 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 ENTER.

1 - AVENTURE D'IDRIS.

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

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, métier et couleur de chacun des quatre personnages composant votre équipe.

Les caractéristiques.

Elles sont au nombre de 6 :

ENTRAINEMENT - FORCE - INTELLIGENCE

CONNAISSANCE - DEXTERITE - RAYONNEMENT



P.T.F. AATAZ. ASTROT
VOL TIKOT. PIRATE

IRIS. TRZDPAFA >>
MUSOL RANF-COMB

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 Dextérité 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 ENTER. 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'Impérium des planètes Unies, il existe 5 races :

- MUTANT
- COMETOIDE
- ROBOT
- SURICATE
- HUMAIN

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

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 ENTER.

Le nom.

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

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

La couleur.

Le graphisme d'un personnage dépend uniquement de sa race, mais vous pouvez choisir sa couleur dominante, afin de le différencier des autres personnages de la même race.



Pour déterminer la couleur, appuyez sur la barre d'espace puis ENTER quand vous avez fait votre choix.

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 disquette 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 ou BASE, la partie se poursuit sans autre manipulation.

- Si vous étiez en mode PLANETE, il faudra charger la planète où vous vous trouviez. Le message :

INSEREZ LA DISQUETTE OMEGA FACE PLANETES

vous indique la marche à suivre.

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 :



équipe



champ
magnétique



planète



base



météorites



nuages



étoiles

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 odysée 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.

– Pour entrer dans une planète depuis le mode COSMOS, positionnez votre astronef sur le symbole de la planète et tapez P.

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

A chaque instant, un bandeau est affiché sur le côté droit de l'écran.

Il indique, pour chaque personnage :

- LE NUMERO,
 - LE NOM,
 - LES POINTS D'EXPERIENCE,
 - LES POINTS DE VIE,
- ainsi que les objets présents sur les lieux, en face des lettres A, B, C, D.

– LES TOUCHES DE FONCTION S1, S2, S3, S4.

Elles sont obtenues en pressant simultanément les touches SHIFT et un numéro (de 1 à 4),

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°	(NI) NIVEAU	METIER
NOM			
VIE			
EXPERIENCE			
NOURRITURE			
ARGENT			
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 MENU et validez avec ENTER.

Le menu suivant apparaît alors à l'écran :

SAUVER VOTRE AVENTURE
CHARGER VOTRE AVENTURE
REPRENDRE L'AVENTURE
QUITTER L'AVENTURE

Utilisez les touches fléchées ↑ ou ↓ pour choisir et validez avec la touche ENTER.

Si vous avez choisi de **sauver votre aventure**.

Cette option permet de sauvegarder l'état de l'aventure en cours. Un message s'affiche :

INSEREZ LA DISQUETTE EQUIPE CODE

Indiquez un numéro de code de sauvegarde compris entre 0 et 9, ou A et Z. Ce code est celui que vous utiliserez pour recharger votre aventure. Après quelques instants, le menu réapparaît à l'écran : la sauvegarde est terminée.

Si vous choisissez de **charger une aventure**.

Cette option vous permet de reprendre une aventure arrêtée en cours et préalablement sauvegardée au moyen de l'option SAUVER VOTRE AVENTURE. Voir SUITE DE VOTRE AVENTURE (même manipulation).

Si vous choisissez de **reprendre l'aventure**.

Cette option vous permet de revenir dans la partie en cours, dans la situation exacte où vous vous trouviez lorsque vous avez tapé MENU.

Si vous choisissez de **quitter le jeu**, un message vous demande confirmation :

ETES VOUS SUR ? O/N

Si vous répondez O (oui), vous quittez définitivement le jeu. Tout son historique sera perdu si vous n'avez pas pensé à utiliser auparavant l'option SAUVER VOTRE AVENTURE.

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 COPY permet de répéter un ordre autant de fois que nécessaire.

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 ENTER.

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

2 XATAL

Objets visibles :

A PATROUILLEUR

B RADIANT



3 ORMOND C CASQUE
4 HUZULE D MALLETTTE

- 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 MALLETTTE.

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 !



- Le verbe **CHASSER** permet de gagner des points de réputation.
 - Le verbe **PIKER** s'utilise toujours avec une arme de tir ou de jet en complément.
 - Le verbe **ALLIEMER** permet de se tirer d'embarras si l'on est bloqué dans l'histoire.

CONSEILS PRATIQUES

Dissociation d'une équipe.

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

On utilise le verbe **EXPLORER**.

Exemple:

1 EX N. — (Le personnage 1 ira au Nord).

2 EX S. — (Le personnage 2 ira au Sud).

etc...

CONDITIONS DE GARANTIE.

INFOGRAMES garantit tous ses produits pendant une durée d'un an, à partir de la date d'achat, contre tout vice de fabrication.

Pour échanger un logiciel défectueux, veuillez vous adresser à votre revendeur INFOGRAMES et lui remettre la cassette ou la disquette dans son emballage d'origine.

Vous pouvez aussi échanger directement votre produit en vous adressant à :

INFOGRAMES - 79, rue Hippolyte Kahn
 69100 Villeurbanne.

Il ne sera fait aucun échange de cassette ou disquette ayant été détériorée volontairement ou involontairement par l'utilisateur (tentative de duplication, exposition au soleil, à des rayons magnétiques, chutes...).

