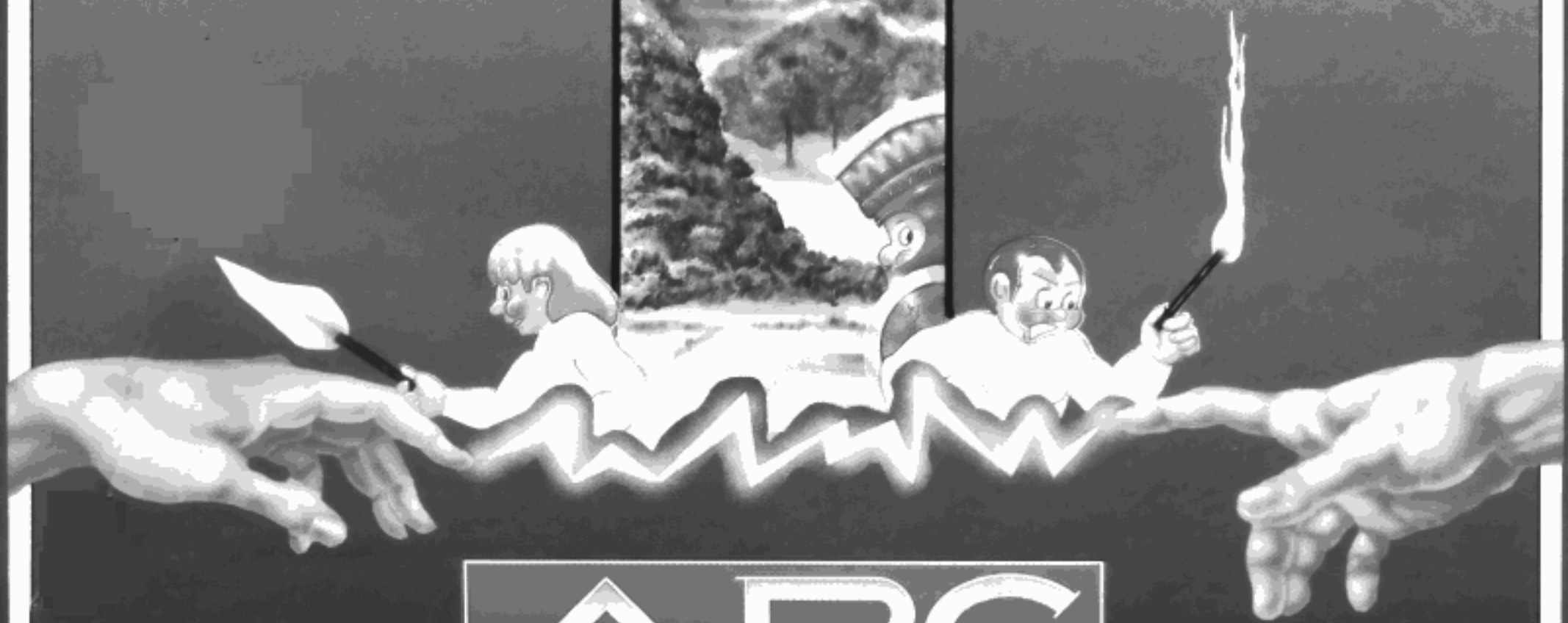


CHRONICLES OF OMEGA



ARC
REACH OUT FOR THE POWER

GENERIQUE

Conception et codage du programme Colin Hughes
Graphismes Alan Tomkins Documentation Mungo Ayatt-Leir et
Robert Katz Edité sur un Atari Portfolio

COPYRIGHT

(c)1990 ARC Software Tous droits réservés

Tout le logiciel, la documentation et les graphismes ARC sont protégés par des droits d'auteur. Aucune partie de ce logiciel ne peut être copiée ou transmise sous toute forme ou par tout moyen. Ce logiciel est vendu à la condition qu'il ne soit pas loué sans la permission écrite expresse de l'éditeur. Aucune partie de ce livre ou de la documentation jointe ne peut être reproduite par un moyen quelconque sans le consentement préalable par écrit du détenteur des droits d'auteur. Si ce programme est défectueux et ne se charge pas, veuillez le retourner à l'endroit où vous l'avez acheté.

Atari et le logotype Atari sont des marques déposées et ARC, ST, STE, MEGA et Chronicles of Omega (Chroniques de l'Oméga) sont des marques déposées de la Atari Corporation. CBM et Amiga sont des marques déposées de Commodore Amiga, Inc. IBM et PS/2 sont des marques déposées d'International Business Machines, Inc.

Publié par ARC Software, PO Box 555, Slough, Berkshire, SL2 5BZ

CHRONIQUES D'OMEGA

INSTRUCTIONS POUR LES ORDINATEURS ATARI ST/STE ET CBM AMIGA

INTRODUCTION

Dans un pays lointain, à une époque oubliée depuis bien longtemps, vivaient un frère et une soeur, Alwin et Irma. Le pays dans lequel ils habitaient, l'Oméga, était beau et paisible, et ils jouaient tranquillement dans la chaleur du soleil.

Toutefois, tout cela allait changer. Les mauvaises forces habitant les pays environnants devinrent jalouses des vies heureuses et fructueuses des gens de l'Oméga, et ils complotèrent secrètement de transformer l'Oméga en pays de haine et de malheur. Ils avaient l'intention d'enlever les enfants de l'Oméga, et, bientôt, les heureux enfants de l'Oméga commencèrent à disparaître un par un. Il semblait qu'on ne pouvait rien faire pour arrêter ce mal. Toutefois, Alwin et Irma, étant les septièmes jumeaux d'un septième enfant, possédaient des pouvoirs magiques. Lorsque les mauvaises forces capturèrent l'un d'eux, elles firent une grave erreur. L'autre commencerait la lutte pour délivrer les enfants de l'Oméga.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Eteignez l'ordinateur et débranchez tous les périphériques inutiles. Mettez la disquette programme Chroniques de l'Oméga dans le lecteur A et allumez. L'écran de titres sera affiché. Appuyez sur le bouton de tir du manche à balai pour commencer le jeu.

ECRAN PRELIMINAIRE

Après la page des titres, vous pourrez choisir le personnage que vous souhaitez contrôler, à savoir, Alwin ou Irma. Sélectionnez votre personnage en déplaçant votre manche à

balai vers la gauche ou vers la droite. A ce stade, vous pouvez décider d'avoir de la musique pendant le jeu ou non. Déplacez le manche à balai vers le haut ou le bas pour choisir les deux options.

NOTA: Sur la version ST seulement, la musique pendant le jeu éliminera les effets sonores.

COMMANDES DU JEU

Vous commandez le personnage que vous avez choisi à l'aide d'un manche à balai branché dans le port n° 1. Lorsque vous déplacez le manche à balai vers la gauche ou vers la droite, votre personnage court dans cette direction. Lorsque vous déplacez le manche à balai vers le haut, votre personnage saute. Les mouvements diagonaux font sauter votre personnage vers la gauche ou vers la droite. Pour tirer des éclairs magiques, appuyez sur le bouton de tir du manche à balai. Pour viser avec les éclairs, maintenez le bouton et déplacez le manche à balai dans la direction désirée.

OBJET DU JEU

Vous êtes Alwin ou Irma, le septième enfant d'un septième enfant. Votre mission commence dans votre village natal, et votre objectif est de pénétrer dans le château du mauvais Démon pour délivrer votre frère ou votre sœur. Lors de vos voyages, vous rencontrerez un grand nombre des créatures effroyables envoyées par le Démon pour lutter contre vous.

L'ECRAN DE JEU

L'écran de jeu est divisé en deux parties, le panneau de compte-rendu et l'aire de jeu

Panneau de compte-rendu: Il affiche, de gauche à droite, votre énergie (si cette dernière tombe à zéro, vous perdrez l'une de vos vies) et votre score dans le jeu actuel

Aire de jeu: C'est une vue de côté de l'Oméga. Vous pouvez sauter et marcher le long de diverses "plateformes" telles que des toits, des clôtures, des rochers, etc

LE JEU

Les Chroniques de l'Oméga est une aventure d'actions dans laquelle vous aurez besoin de lutter pour franchir chacun des cinq niveaux. Au fur et à mesure que vous franchissez chaque niveau, vous rencontrerez des soldats et des créatures envoyés par le Démon pour vous arrêter. Lorsque vous tuez ces ennemis, cela produit des pièces qui peuvent être échangées pour de la puissance, de l'énergie ou des armes supplémentaires

La bonne sorcière: Lorsque vous serez à mi-chemin de chaque niveau, la bonne sorcière apparaîtra pour vous aider dans votre recherche. A l'aide du manche à balai, sélectionnez l'élément supplémentaire que vous voulez, puis appuyez sur le bouton de tir. La bonne sorcière échangera l'élément supplémentaire contre les pièces que vous avez gagnées

Les champions du Démon: A la fin de chaque stade, vous vous trouverez en présence de l'un des champions du Démon. Il faut faire appel à une stratégie différente pour vaincre chacun de ces champions.

'écran carte: A la fin de chaque niveau terminé avec succès, une carte sera affichée montrant les progrès que vous avez réalisés au cours du jeu.

ENNEMIS ENVOYES PAR LE DEMON

Certains des ennemis que vous rencontrerez sont les suivants.

Guepe: Rapide et mortelle. Faites attention à son mouvement erratique.

Homme Lezard: Rapide, mais pas très intelligent.

Romain et Grec: Revêtus d'une armure robuste pour les protéger des attaques magiques.

Araignée: La bête rampante que tout le monde redoute le plus. Celle-ci a un mètre vingt de haut.

Chauve-Souris: Une variété vampirique géante.

Bêtes Rampante Vertes: Très rapides. Sortent du sol à l'improviste. Il faudra plus d'un coup pour tuer certains des méchants ou bien vous pouvez utiliser la puissance de feu supplémentaire disponible dans le magasin de la sorcière.

TOUCHES SPECIALES

P - Arrête le jeu pendant que vous jouez. Appuyez de nouveau sur P pour recommencer.

ESC - Permet de recommencer le jeu depuis le début.