

OMNICRON™

CONSPIRACY



OMNICRON CONSPIRACY™

TABLE OF CONTENTS

TABLE OF CONTENTS	1
POWERS ON PATROL	2
BEFORE YOU START	3
LOADING INSTRUCTIONS	3
INSTALLING ONTO A HARD DRIVE	4
GAME CONTROLS	5
Joystick	5
Keyboard	5
Other Keyboard Controls	6
MISSION BRIEFING	7
GETTING STARTED	8
Action Menus	9
Pockets	9
USING OBJECTS	10
DROPPING OBJECTS	10
HINTS AND TIPS	11
Surviving	11
Finding Clues	11
Important People And Places	12
FRENCH (Français)	13
GERMAN (Deutsch)	27
ITALIAN (Italiano)	41

POWERS ON PATROL

Life's a bummer. Just when I thought I'd got it easy, the Federation's top brass vote me the main man - Mr. Bust-An-Intergalactic-Drug-Ring. Yeah, sure. Did they ask me? Did they hell! That's the trouble with this place, everyone assumes too much. Even the Police Chief; he's a great guy and everything, but he's very quick to give me all the files on this conspiracy hoo-ha as soon as he hears I'm on the case.

Before I can get a word in, I'm on the street - a head full of co-ordinates, something about a drug conspiracy in Omnicron, and this space cruiser BlackStar - ya know, I wouldn't be surprised if this whole town had it in for me. Everyone I talk to seems to know something or somebody that's involved - and you wouldn't believe the things I've found in the most implausible places...

Anyway, who are you? All this chat. I don't know, you're keeping me from my job.

Oh heck, the job. Give me the easy time; I can cope with driving away the drunks, busting the book bandits and generally keeping the peace from here to the Vaga System - but this! Ya gotta be kidding.

So why did I take the job? For a few lousy credits in my account, the chance to cruise the galaxy, to get high in the Mentant Temple? Nah. None of that... But that reminds me, there's definitely something funny going on at that Mentant joint - I gotta check it out. Nah, but seriously, I get to see Betty the Body at the Mind-Zi tavern pretty regular. The beer and the women at that bar are outta this place. Maybe I'll take ya there once I've cleared this lot up.

Talking of clearing I've had to sell my place. The Feds said it would be best... could get rather sticky they said. Attempts on my life - that sort of thing. I'm living on a space cruiser - does a great line in burgers, and the droids that come as standard are terrific: hard working, reliable, informative. Nothing like the robots manufactured in a certain factory I could mention. Yeah, that's right, Gorm, Ungar, Neet Unlimited. Anyway, if you're after a place, drop by the estate agents in Klein street.

Hey, see that guy there - he's ma bud Bellows. Me and him, we go back a long way. Haven't seen him for ages. Listen, I'll catch ya later - I got some drinking to do with my pal. By the way, the name's Powers, Ace Powers...

BEFORE YOU START

OMNICRON CONSPIRACY™ runs on an IBM PC, Tandy or compatible computer, and requires at least 512k of memory. CGA, Tandy 1000, EGA, MCGA and Hercules graphics modes are supported. Don't try and run the game if your setup doesn't consist of a combination of the above.

If you've got a joystick and intend to use it, plug it in now.

Finally, write-protect the OMNICRON master disks. Play safe. You don't want to accidentally erase your game disks.

LOADING INSTRUCTIONS

In a hurry? Follow these instructions and you'll be playing the game in under a minute.

1. Switch on your machine and boot the operating system in a manner appropriate to your machine. If you've got a floppy system insert your MS-DOS boot disk when prompted; if you've got a hard drive, the operating system should automatically load from the hard drive.
2. Get the A> system prompt on your screen.
3. Place disk 1 of the Omnicron Conspiracy into drive A of the computer. Type OMNICRON and press the Return or Enter key.
4. The following menu will appear:

Please enter the type of display card you have

- (0). Quit
- (1). CGA
- (2). Tandy 1000
- (3). EGA
- (4). MCGA
- (5). Hercules

The system will print a suggested screen mode for you to choose. If you're unsure what sort of screen display your machine is capable of, refer to your user guide. If you press one of the options and a message appears questioning your choice, you can either go ahead with it regardless or reselect. The screen will remain blank if you pick a screen mode that your machine isn't capable of displaying.

5. A second menu will appear if you've got a joystick plugged in. This simply asks you whether or not you want to use the stick. Press Y for yes or N for no. Pressing Y will lead you to a menu from which you can calibrate the joystick.
6. After a few seconds the title screen will appear. Press Return to begin play.

INSTALLING ONTO A HARD DRIVE

It's possible to copy the Omnicron Conspiracy onto a hard disk; the game will load much faster, and you'll be left with the master disks to store safely. If you've got a hard disk, don't think twice about it. Do it:

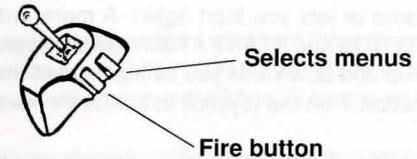
1. Get to an area of your hard disk that you wish to save Omnicron - this could be in the root directory or in a games folder. It's your hard disk; you make the rules.
2. At the MS-DOS prompt type MKDIR OMNICRON and press Return.
3. Type CD OMNICRON and press Return.
4. Enter MKDIR PAKDATA and press Return.
5. Place disk 1 of the Omnicron Conspiracy into drive A.
6. Enter COPY A: *.* and press Return. Type COPY A: PAKDATA PAKDATA and hit Return.
7. Remove disk 1 from drive A and replace it with disk 2 of the Omnicron Conspiracy.

8. Enter COPY A: *.* and press Return. Type COPY A: PAKDATA PAKDATA and hit Return.
9. You've finished. You can either go back to what you were doing or run the game by typing OMNICRON and pressing Return.
10. To run Omnicron in the future, get to the directory in which you copied the game and type OMNICRON followed by Return. For instance, you might have saved Omnicron into a folder called 'GAMES'. To run the game enter CD GAMES\OMNICRON and press Return. Disk 1 of the game must be in drive A for Omnicron to run.

GAME CONTROLS

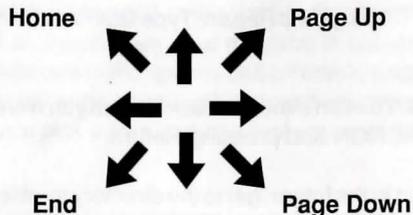
JOYSTICK

Ace Powers can be moved up, down, left, right and diagonally by moving the joystick in the respective direction. Button 1 on the joystick operates menus, and lets you select your course of action. Button 2 fires a bolt from your ALSWELL (automatic laser system with energy light load).



KEYBOARD

Any arrow keys on your machine's keyboard can be used to control Powers. If you haven't got a separate cluster of arrow keys, use the ones that share keys with 8 (for up), 2 (down), 4 (left) and 6 (right) on the keypad. Home, Page Up, End and Page Down provide you with the diagonal movements. You needn't bother with diagonal keys as diagonal directions are possible by pressing two of the arrow keys simultaneously. The Return key lets you access menus while the space bar fires your laser gun.



Space bar fires
Return operates menus

OTHER KEYBOARD CONTROLS

During the game these keys can also be used:

- S** Toggles sound on and off.
 - F10** Switches between normal and fast play.
 - P** Pauses the game. Any key resumes play.
 - Q** Exits the game or lets you start again. A menu with the options CANCEL, RETURN TO DOS and START A NEW GAME appears. Move the joystick or arrow keys up and down until you've highlighted the option you want. Press Return or button 1 on the joystick to select the menu item.
 - F** Save/load game. A menu appears allowing you to save the current play position or load a previously saved position. Highlight the option you want by moving the arrow keys or joystick and then press Return or joystick button 1 to select it.
- Saving** - simply type a name for the game you wish to save and press Return. The game name can only be up to eight characters long followed by an optional full stop and further three characters. Press Return when you've finished typing. This saves the game details to the drive and directory from which you ran Omnicron. You can save as many positions as you want by supplying the prompt with alternative file names.

You'll need a blank, formatted floppy disk to save your position if you don't want to write to the Omnicron Conspiracy master disk. When it comes to saving to a disk other than the game disk, specify the drive identifier when you type the file name. For instance, A:POSITION.001.

You'll get an error message if you try to save to a write protected disk.

Loading - the name of your last saved game will appear in the menu. Press Return if you want to load this position. Alternatively hold down the delete key until you erase the file name. Type in the new name (remembering to include any drive or folder information) and hit Return.

To load a saved game from a disk other than the one currently in the drive, insert the disk containing the relevant game information and type in the full pathname. For example, A:POSTION.001.

MISSION BRIEFING

Report to the police chief on Cron immediately, Captain Powers. There has been a disaster. One of your operatives has gone silent while tracking down a drug ring.

The last message received from your agent was sent three days ago. Things are getting desperate. The message reads: "...am boarding the BlackStar. Going in undercover on a tip from an informant at the Mind-Zi tavern on Cron."

BlackStar is a small interplanetary freighter; among other things it services the science complex on the moon Delphi.

Yesterday a planetary patrol found the BlackStar floating aimlessly - apparently lifeless. The patrol reported that the ship showed signs of attack, and that the crew did not respond to any requests to board.

You must find out what has happened, Powers. Don't leave anything unturned. Question everyone and search everything. It's your task to get the culprits and, if need be, finish the drug investigation yourself.

Take care though, there are places where it's not wise to flash that Star Police badge.

Cron's star co-ordinates are 480117. Get going.

GETTING STARTED

Clues won't present themselves - you've got to find them by searching rooms, examining objects and talking to everyone you meet. To do this, you must become familiar with the game screen.



Rest Bar - as you move around you will become more and more tired. If your rest value hits zero you will faint.

Life Bar - take care of yourself and this bar should stay healthy. Don't turn yourself into an artichoke.

Identifier Bar - tells you the name of the creature or object you've made contact with.

Pockets - all items you carry are displayed on the sides of the screen.

Action Menu - pressing Return or button 1 on the joystick when you make contact with something causes a menu to appear.

ACTION MENUS

You can interact with just about anything in the game. The identifier bar tells you what you've walked into - it's up to you to decide what to do with the object you find or the creature you meet.

Pressing Return or button 1 on the joystick results in an action menu appearing. The exact items in the menu depend on what you've bumped into. The following menu items can be highlighted using the arrow keys or joystick and selected using Return or fire button 1:

Examine provides you with details of the object or creature you've encountered.

Use lets you utilise an object. You can't use people - well, you can, but not in this game.

Search informs you of any items carried by a creature or any items stored on an object (like a table, chair, cupboard, and so on).

Converse enables you to talk to creatures. Speaking to the right creatures can get you the information you need. Speaking to the wrong creatures can get you killed. Needless to say, you can't talk to tables, chairs, cupboards...

Take lets you pick up any items discovered during your search. Anything picked up gets put in your pocket.

Cancel returns you to the game.

POCKETS

You start the game with three items in your possession. Everything on your person appears in boxes (or pockets) running down the left and right sides of the screens. A total of six objects can be carried simultaneously.

To begin with you've got:

- Star Police Badge - your identity card as an interplanetary peace-keeping officer.
- ALSWELL - an automatic laser system with energy light load which can be used to stun or kill opponents.
- Metacard - your credit card. Don't leave home without it.

USING OBJECTS

Press a function key from F1 to F6 that corresponds to the item you wish to use.

A menu will appear with the options CANCEL, EXAMINE, USE and PUT.

Unless you're sure what an object does, highlight EXAMINE by using the cursor keys or joystick and pressing Return or fire button 1. A description of the item will appear on screen. Press Return or fire when you've finished.

Now move down to the USE option - again by using the cursor keys or joystick - and select it. Depending on the situation and the object, a variety of things could happen: food would be eaten, credits deducted from your Metacard in a store, keys would open a locked door.

Select CANCEL once you've used an object; you will be returned to the game screen.

DROPPING OBJECTS

There comes a time in a police captain's life when he's just got to clear out his pockets. A lot of the stuff you'll pick up is junk - some of it is useful while some is essential.

To dump an object, walk up to a surface such as a counter or desk. You'll know when you've made contact with the surface as the identifier bar informs you of what you've bumped into.

Press the function key corresponding to the pocket that holds the item you wish to trash.

An action menu appears. Highlight the menu option PUT by using the cursor keys or the joystick. Press Return or fire button 1 to execute the option. The item you originally selected will disappear from your pocket and remain on the desk or counter.

It is possible to pick up an object after getting rid of it. Objects remain in the location in which they were dropped.

HINTS AND TIPS

Read the introduction carefully. But don't trust everything Powers says.

SURVIVING

Your ALSWELL weapon fires at two intensities: stun and kill. Don't go crazy with your gun.

The Star Police badge is often more trouble than its worth.

Food and drink will keep your life bar up. Don't be frightened of gorging yourself. But do be careful what you consume.

A good sleep will do wonders for your rest bar.

Keep a check on Falcon's fuel supply.

FINDING CLUES

Talk to creatures. Search people and places. Don't leave a clue unturned. Don't just converse, search, use and take. Sometimes it appears as though you can't do certain things - persevere.

Follow creatures. They often lead you to the biggest clues - and while they might not point items out directly, at least you'll be on the right track.

Watch out for red herrings. You'll quickly discover who to trust and who to trash.

IMPORTANT PEOPLE AND PLACES

The following characters and places are of great importance in breaking the Omnicron Conspiracy. It's for you to decide who and what helps or hinders:

People

The Police Chief
Limarr Quattro
Rand Ungar
Bellows
Den Herth

Places

Green Tattoo
Electron Spin
Library
Mind-Zi
Sharbi Lab

Winning

It's possible!

OMNICRON CONSPIRACY

(LE COMLOT OMNICRON)

TABLE DES MATIERES

POWERS EN PATROUILLE	14
AVANT DE COMMENCER	15
INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT	15
INSTALLATION SUR LECTEUR RIGIDE	16
COMMANDES DE JEU	17
Manch à balai	17
Clavier	18
Autres commandes de clavier	18
BRIEFING DE MISSION	20
COMMENT DEMARRER	20
Menus d'action	21
Poches	22
UTILISATION D'OBJETS	23
COMMENT LACHER DES OBJETS	23
CONSEILS ET TUYAUX	24
Survie	24
Comment trouver des indices	24
Gens et endroits importants	25

POWERS EN PATROUILLE

C'est vache, la vie. Au moment même où je pensais que tout allait bien, les grosses légumes de la Fédération m'ont élu homme-clé : Monsieur-le-Démanteleur-d'un-Réseau-de-Drogue-Intergalactique. C'est d'accord, bien sûr! Est-ce qu'ils m'ont demandé mon avis? Tu parles! C'est ce qui m'agace le plus dans ce coin: les gens présument beaucoup de choses. Même le chef de la police. C'est un chic type, etc, mais il n'a pas perdu de temps pour me remettre le dossier sur ce complot quand il a su qu'on m'avait confié l'affaire.

Avant d'avoir pu dire quoique ce soit, je suis dans la rue - la tête pleine de coordonnées, une question de complot de drogue à Omnicron; et puis, vous savez, ce croiseur spatial- le Blackstar, ça ne m'étonnerait pas que toute la ville m'en veuille. Tous les gens à qui je parle semblent connaître quelque chose ou quelqu'un qui a rapport avec ce sujet. C'est incroyable les choses que j'ai trouvées dans toutes sortes d'endroits.

Et puis, de quoi je me mêle!? Qui êtes-vous? J'ai du boulot...

Ah zut, le boulot! Pourchasser les soûlards, flanquer une raclée aux bandits des livres et maintenir l'ordre en général d'ici au système Vaga, pas de problèmes. Mais ça, c'est autre chose!

Mais pourquoi j'ai accepté ce travail? Pour quelques petits virements à mon compte en banque. L'occasion de m'enfoncer dans la galaxie, de monter au plus haut du temple Mentant? Pas du tout... Tiens, ça me fait rappeler- je suis convaincu qu'il se passe quelque chose de bizarre à cette articulation de Mentant. Je dois y jeter un coup d'œil. Non, mais, sérieusement, je fréquente 'Betty le Corps' à la Taverne Mind-Zi régulièrement. La bière et les femmes dans cette boîte sont du tonnerre! Peut-être que je vous y emmènerai quand j'en aurai terminé avec cette affaire.

Tiens, puisqu'on parle d'affaires, j'ai dû vendre ma piaule. Les Feds me l'ont conseillé. Ils disent que les choses peuvent se corser. On pourrait essayer de me zigouiller, ou des trucs de ce genre. En ce moment, je vis dans un croiseur spatial. On fait des burgers formidables et les droïdes standards qui y travaillent sont sensass: bosseurs, fiables, bonne source d'informations. Pas du tout comme les robots fabriqués dans une certaine usine que je pourrais nommer. Ouais, c'est

ça: Gorm, Ungar, Neet Unlimited. Enfin si vous avez envie d'une baraque, faites un saut aux agences immobilières de Klein Street.

Tiens, ce type... là-bas; c'est mon pote Bellows. Lui et moi on se connaît depuis belle lurette. Ça fait un bout de temps qu'on ne s'est pas vus. Faut que je file. A plus tard! Mon copain et moi, on a quelques bouteilles à vider. Au fait, mon nom c'est Powers, Ace Powers...

AVANT DE COMMENCER

Omicron Conspiracy marche sur IBM PC, Tandy ou ordinateur compatible et nécessite au moins 512K de mémoire. Les modes graphiques GCA, Tandy 1000, EGA, MCGA et Hercules sont supportés. N'essayez pas de dérouler le jeu si votre dispositif ne consiste pas en une combinaison des éléments qui viennent d'être mentionnés.

Si vous voulez utiliser un manche à balai, vous devez le brancher maintenant.

Enfin, protégez les disques maîtres *Omicron* de l'écriture. Mieux vaut faire attention et ne pas effacer accidentellement les disques de jeu.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Vous êtes pressé? Suivez ces instructions et vous mettrez moins d'une minute pour commencer ce jeu.

1. Allumez votre machine et amorcez le système d'opération d'une manière qui convienne à cette machine. Si vous avez un système floppy, introduisez votre disquette d'amorçage MS-DOS quand on vous le demande; si vous avez un lecteur rigide, le système d'opération devrait se charger automatiquement à partir du lecteur rigide.
2. Faites apparaître l'incitation du système A> sur votre écran.
3. Introduisez le disque1 d'*Omicron Conspiracy* dans le lecteur A de l'ordinateur. Tapez OMNICRON et appuyez sur la touche Return ou Enter.

4. Le menu suivant apparaîtra:

Please enter the type of display card you have
(veuillez entrer votre type de carte d'affichage)

- (0). Quit
- (1). CGA
- (2). Tandy 1000
- (3). EGA
- (4). MCGA
- (5). Hercules

Le système imprimera un mode d'écran qu'il vous suggérera de choisir. Si vous n'êtes pas sûr du genre d'affichage d'écran dont est capable votre machine, consultez votre guide de l'utilisateur. Si, quand vous appuyez sur une des options, un message apparaît contestant votre choix, vous pouvez soit ignorer le message et continuer soit resélectionner. L'écran restera vide si vous choisissez un mode d'écran que votre machine ne peut pas afficher.

5. Un deuxième menu apparaîtra si un manche à balai est branché à l'ordinateur. Ce menu vous demandera tout simplement si vous voulez utiliser le manche à balai ou pas. Appuyez sur Y pour oui ou N pour non. Si vous appuyez sur Y, vous passez à un menu à partir duquel vous pouvez calibrer votre manche à balai.
6. Au bout de quelques secondes, l'écran de titres apparaîtra. Appuyez sur Return pour commencer à jouer.

INSTALLATION SUR LECTEUR RIGIDE

Il est possible de copier *Omnicon Conspiracy* sur un disque rigide. Le jeu se charge alors plus rapidement et vous pouvez aussi mettre en lieu sur les disques maîtres. Si vous avez un disque rigide, n'hésitez pas. Faites-le:

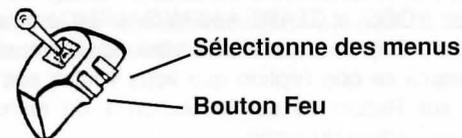
1. Allez à un endroit de votre disque rigide dans lequel vous voulez sauvegarder *Omnicon* - cet endroit pourrait se trouver dans le dictionnaire racine ou dans un fichier de jeu. C'est votre disque rigide et c'est vous qui décidez.
2. A l'incitation MS-DOS, tapez MKDIR OMNICON et appuyez sur Return.
3. Tapez CD OMNICON et appuyez sur Return.

4. Entrez MKDIR PAKDATA et appuyez sur Return.
5. Introduisez le disque1 d'*Omnicon Conspiracy* dans le lecteur A.
6. Entrez COPY A:*. * et appuyez sur Return. Tapez COPY A: PAKDATA PAKDATA et appuyez sur Return.
7. Retirez le disque 1 du lecteur A et introduisez le disque 2 d'*Omnicon Conspiracy*.
8. Entrez COPY A:*. * et appuyez sur Return. Tapez COPY A: PAKDATA PAKDATA et appuyez sur Return.
9. Vous avez terminé. Vous pouvez soit retourner à ce que vous étiez en train de faire ou dérouler le jeu en tapant OMNICON et en appuyant sur Return.
10. A l'avenir, pour dérouler *Omnicon*, allez au répertoire dans lequel vous avez copié le jeu et tapez OMNICON suivi de Return. Par exemple, supposons que vous avez sauvegardé *Omnicon* dans un fichier appelé "GAMES". Pour dérouler le jeu, entrez CD GAMES\OMNICON et appuyez sur Return. Le disque 1 du jeu doit se trouver dans le lecteur A pour qu'*Omnicon* puisse se dérouler.

COMMANDES DE JEU

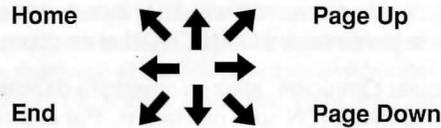
MANCHE A BALAI

Ace Powers peut être déplacé vers le haut, le bas, à gauche, à droite et en diagonale en déplaçant le manche à balai dans la direction appropriée. Le bouton 1 du manche à balai fait fonctionner les menus et vous permet de sélectionner votre action. Le bouton 2 fait tirer un coup à votre système laser automatique chargé de lumière d'énergie.



CLAVIER

Vous pouvez utiliser n'importe quelle touche à flèche du clavier de votre machine pour contrôler Powers. Si vous n'avez pas de groupe de touches à flèches séparées, utilisez celles qui partagent les touches avec 8 (pour haut), 2 (bas), 4 (gauche) et 6 (droite) sur le clavier numérique. Home, Page Up, End et Page Down sont réservés aux mouvements diagonaux. Ignorez les touches diagonales car vous pouvez obtenir les directions diagonales en appuyant sur deux des touches à flèches simultanément. La touche Return vous permet d'accéder aux menus alors que la barre d'espacement active votre pistolet laser.



Barre d'espacement pour faire feu
Return pour activer les menus

AUTRES COMMANDES DE CLAVIER

Lors du jeu, ces touches peuvent également être utilisées:

- S** Permute entre son en et hors fonction.
- F10** Permute entre jeu normal et rapide.
- P** Met le jeu en pause. Appuyez sur une touche quelconque pour continuer.
- Q** Vous fait sortir du jeu ou vous permet de recommencer. Un menu comportant les options CANCEL (Annulez), RETURN TO DOS (Retournez à DOS) et START A NEW GAME (Commencez un nouveau jeu) apparaît. Déplacez le manche à balai ou les touches à flèches haut et bas jusqu'à ce que l'option que vous voulez soit mise en vedette. Appuyez sur Return ou sur le bouton 1 du manche à balai pour sélectionner l'article du menu.

- F** Sauvegarde/chargement du jeu. Un menu apparaît qui vous permet de sauvegarder la position courante du jeu ou de charger une position de jeu sauvegardée auparavant. Mettez en relief l'option que vous voulez en déplaçant les touches à flèches ou le manche à balai et appuyez sur Return ou sur le bouton 1 du manche à balai pour sélectionner cette option.

Sauvegarde - Tapez tout simplement un nom pour le jeu que vous voulez sauvegarder et appuyez sur Return. Le nom du jeu ne peut pas dépasser huit caractères, facultativement suivis par un point et trois autres caractères. Appuyez sur Return quand vous aurez terminé de taper. Ceci sauvegarde les détails du jeu sur le lecteur et le répertoire d'où vous avez déroulé *Omnicon*. Vous pouvez sauvegarder autant de positions que vous voulez en fournissant à l'incitation des noms de fichiers alternatifs.

Vous aurez besoin d'une disquette formatée vierge pour sauvegarder votre position si vous ne voulez pas écrire sur le disque maître *Omnicon Conspiracy*. Quand vous avez à sauvegarder sur un disque autre que le disque de jeu, spécifiez l'identification de lecteur quand vous tapez le nom de fichier. Par exemple, A:POSITION.OO1.

Vous obtenez un message d'erreur si vous essayez de sauvegarder sur un disque protégé de l'écriture.

Chargement - Le nom de votre dernier jeu sauvegardé apparaîtra dans le menu. Appuyez sur Return si vous voulez charger cette position. Alternativement, tenez la touche delete enfoncée jusqu'à ce que le nom de fichier soit effacé. Tapez le nouveau nom (n'oubliez pas d'inclure toute information sur le lecteur ou le fichier) et appuyez sur Return:

Pour charger un jeu sauvegardé d'un disque autre que celui qui se trouve actuellement dans le lecteur, introduisez le disque contenant les informations de jeu appropriées et tapez le nom du chemin d'accès tout entier. Par exemple, A:POSITION.OO1.

BRIEFING DE MISSION

Présentez-vous chez le chef de la police de Cron immédiatement, Capitaine Powers. Un désastre est arrivé. Un de vos opérateurs qui était sur la piste d'un réseau de drogue ne répond plus.

Le dernier message envoyé par votre agent date d'il y a trois jours. Les choses deviennent très sérieuses. Le message dit: "... suis à bord du Blackstar. Vais en mission secrète suite à tuyau fourni par informateur à Taverne Mind-Zi de Cron."

Blackstar est un petit cargo interplanétaire. Il dessert, entre autre, le complexe scientifique se trouvant sur la lune Delphi.

Hier, une patrouille interplanétaire a découvert le Blackstar qui flottait à la dérive - en apparence sans vie. La patrouille signale que des marques trouvées sur le vaisseau laissaient croire que celui-ci a été attaqué et que l'équipage n'a répondu à aucune demande d'abordage.

Vous devez découvrir ce qui s'est passé, Powers. Ne ménagez aucun effort. Questionnez tout le monde et cherchez partout. Votre tâche est de capturer les coupables et, s'il le faut, de terminer l'enquête sur la drogue vous-même.

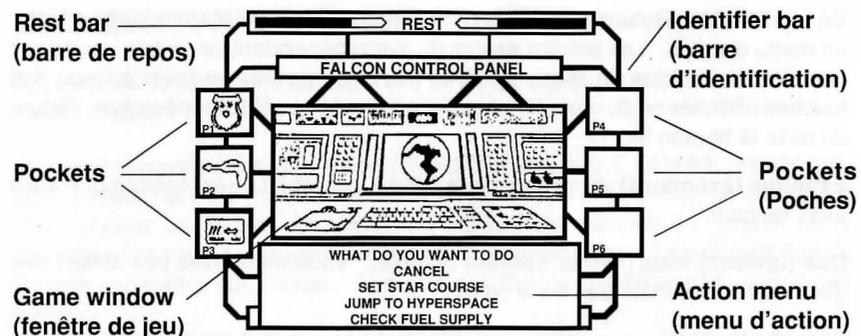
Surtout, faites attention. Il y a des endroits où il ne vous est pas conseillé de trop montrer votre insigne de police.

Les coordonnées de l'étoile Cron sont 480117. Au travail!

COMMENT DEMARRER

Les indices ne se présenteront pas à vous. Vous devez les trouver en fouillant les salles, en examinant les objets et en parlant à tous ceux que vous rencontrez. Pour cela, vous devez vous familiariser avec l'écran du jeu.

Rest bar (barre de repos) - à mesure que vous vous déplacez, vous vous fatiguerez de plus en plus. Si votre valeur de repos atteint zéro, vous perdrez conscience.



Life bar (barre de vie) - prenez soin de vous-même et cette barre restera en bonne santé. Ne vous transformez pas en artichaux.

Identifier bar (barre d'identification) - vous dit le nom de la créature ou de l'objet avec lequel vous êtes entré en contact.

Pockets (Poches) - tous les articles que vous transportez sont affichés sur les côtés de l'écran.

Action menu (menu d'action)- en appuyant sur Return ou sur le bouton 1 du manche à balai quand vous entrez en contact avec quelque chose, vous faites apparaître le menu.

MENUS D'ACTION

Vous pouvez entrer en contact avec pratiquement tout dans le jeu. La barre d'identification vous dit ce à quoi vous vous êtes heurté. A vous de décider ce que vous voulez faire avec l'objet que vous trouvez ou avec la créature que vous rencontrez.

En appuyant sur Return ou sur le bouton 1 du manche à balai, vous faites afficher un menu d'action. Les articles exacts du menu dépendent de ce que vous avez heurté. Les articles de menu suivants peuvent être mis en relief à l'aide des touches à flèches ou du manche à balai et peuvent être sélectionnées avec Return ou avec le bouton feu 1 :

Examine (examinez) vous donne des détails sur l'objet ou la créature que vous avez rencontré.

Use (utilisez) vous permet d'utiliser un objet. Vous ne pouvez pas utiliser des gens -enfin... si, mais pas dans ce jeu.

Search (fouillez) vous donne des informations sur tout article porté par une créature ou entreposé sur un objet (comme une table, une chaise, un placard).

Converse (parlez) vous permet de parler aux créatures. Si vous parlez aux bonnes créatures, elles vous fourniront les informations dont vous avez besoin. Les autres créatures peuvent vous conduire à la mort. Inutile de dire que vous ne pouvez pas parler aux tables, chaises, placards....

Take (prenez) vous permet de ramasser tout article découvert pendant votre fouille. Toute chose ramassée est mise dans votre poche.

Cancel (annulez) vous renvoie au jeu.

POCHES

Vous commencez le jeu avec trois articles. Tout ce que vous avez sur vous apparaît dans des cases (ou poches) se trouvant le long de chaque côté des écrans. Un maximum de 6 objets peuvent être transportés à la fois.

Au départ, vous avez :

- Insigne de Police (étoile) - votre carte d'identité en tant qu'officier de l'ordre interplanétaire.
- ALSWELL - un système de laser automatique chargé de lumière d'énergie que vous pouvez utiliser pour étourdir ou tuer les adversaires.
- Métacarte - votre carte de crédit. Ne sortez pas sans elle.

UTILISATION D'OBJETS

Appuyez sur la touche de fonction (F1 à F6) qui correspond à l'article que vous voulez choisir.

Un menu apparaîtra avec les options CANCEL (annulez), EXAMINE (examinez), USE (utilisez) et PUT (mettez). Si vous ne savez pas exactement ce que fait un objet, mettez en vedette EXAMINE en utilisant les touches de curseur ou le manche à balai et en appuyant sur Return ou le bouton feu 1. Une description de l'article apparaîtra sur l'écran. Appuyez sur Return ou feu quand vous aurez terminé.

Ensuite, allez à l'option USE à l'aide des touches de curseur ou du manche à balai et sélectionnez-la. Selon la situation et l'objet, plusieurs choses peuvent se produire: de la nourriture pourrait être consommée, des crédits pourraient être déduits de votre Métacarte dans un magasin, des touches pourraient ouvrir une porte fermée à clé.

Sélectionner CANCEL une fois que vous avez utilisé un objet. Vous serez alors renvoyé à l'écran de jeu.

COMMENT LACHER DES OBJETS

Dans la vie d'un capitaine de police, il arrive un moment où il doit vider ses poches. Certaines des choses que vous ramassez ne sont pas du tout intéressantes, certaines sont nécessaires et d'autres, indispensables.

Pour vous débarrasser d'un objet, allez à une surface comme un comptoir ou un bureau. Quand vous faites contact avec une surface, la barre d'identification vous fera savoir de quelle surface il s'agit.

Appuyez sur la touche de fonction correspondant à la poche qui contient l'article que vous voulez jeter.

Un menu d'action apparaît. Mettez en vedette l'option de menu PUT à l'aide des touches de curseur ou du manche à balai. Appuyez sur Return ou sur le bouton feu 1 pour exécuter l'option. L'article que vous avez sélectionné au début disparaîtra de votre poche et ira se placer sur le bureau ou sur le comptoir.

Il est possible de ramasser un objet après l'avoir jeté. Les objets restent là où ils ont été abandonnés.

CONSEILS ET TUYAUX

Lisez l'introduction avec soin. Ne faites pas confiance à tout ce que dit Powers.

SURVIE

Votre ALSWELL a deux modes de tir: un mode qui étourdit et un mode qui tue. Allez-y molo avec votre pistolet.

L'insigne de police est beaucoup plus embêtant qu'il n'est utile.

La nourriture et les boissons vous donneront une barre de vie bien pleine. N'ayez pas peur de vous empiffrer, mais faites attention à ce que vous consommez.

Un bon somme fera beaucoup de bien à votre barre de repos.

Faites attention à l'approvisionnement en carburant de Falcon.

COMMENT TROUVER DES INDICES

Parlez aux créatures. Fouillez les gens et les endroits. N'épargnez aucune source d'indices potentielle. Ne vous contentez pas de parler uniquement, fouillez, utilisez et prenez. Parfois, vous avez l'impression que vous ne pouvez pas faire certaines choses - persévérez!

Suivez les créatures. Souvent, elles vous fournissent les meilleurs indices. Elles ne vous montreront peut-être pas les articles directement mais, au moins, vous serez sur la bonne voie.

Faites attention aux diversions. Vous apprendrez rapidement à faire confiance aux uns et à larguer les autres.

GENS ET ENDROITS IMPORTANTS

Les personnages et endroits suivants sont très importants pour déjouer le *Complot d'Omicron*. Il vous appartient de décider ce qui est utile et ce qui ne l'est pas:

Personnages

Le chef de la police
Limarr Quattro
Rand Ungar
Bellows
Den Herth

Endroits

Tatouage Vert
Vrille électronique
Bibliothèque
Mind-Zi
Labo de Sharbi

VICTOIRE

Elle est possible!

OMNICRON CONSPIRACY

INHALTSVERZEICHNIS

INHALTSVERZEICHNIS	27
POWERS AUF PATROUILLE	28
BEVOR SIE STARTEN	29
LADANWEISUNGEN	29
INSTALLIEREN DES SPIELS AUF EINER FESTPLATTE	31
SPIELSTEUERUNG	32
Joystick	32
Tastatur	32
Andere Tastensteuerungen	33
EINSATZBESPRECHUNG	34
STARTEN	35
Action-Menüs	36
Taschen	37
GEGENSTÄNDE BENUTZEN	37
GEGENSTÄNDE ABLEGEN	38
HINWEISE UND TIPS	38
Überleben	38
Spurensicherung	39
Wichtige Personen und Adressen	39

Hergestellt in Lizenz von FIRST STAR SOFTWARE INC.
OMNICRON CONSPIRACY ist ein Warenzeichen von FIRST STAR SOFTWARE INC
© 1989 FIRST STAR SOFTWARE INC. © 1989 MIRRORSOFT LTD

POWERS AUF PATROUILLE

Das Leben ist unberechenbar. Gerade zu dem Zeitpunkt, wo alles so einfach schien, wurde ich von der Föderation mit der Einsatzleitung beauftragt - als Mr. Zerschlag-einen-Drogenring. Ja, ok! War das für mich gedacht? Zum Teufel - ja! Das ist das Problem hier, jeder erwartet zuviel. Selbst der Polizeichef - ein guter Kumpel mit allem was dazugehört - konnte die Aktenordner nicht schnell genug an mich loswerden, als er hörte, daß es jetzt mein Fall war.

Bevor ich überhaupt was dazu sagen konnte, war ich schon unterwegs - mein Kopf voller Koordinaten, Informationen über eine Drogen-Verschwörung in Omnicron und mit diesem Raumkreuzer Blackstar ausgestattet - und ich wäre nicht überrascht, wenn's mich hier in dieser Stadt erwischt. Jeder, mit dem ich gesprochen habe, scheint etwas zu wissen oder jemanden zu kennen, der mit der ganzen Sache verstrickt ist - und Sie würden es nicht glauben, was ich an den unmöglichsten Orten gefunden habe ...

Und sowieso - wer sind Sie? All dieses Gerede. Ich weiß nicht, aber Sie halten mich von meinem Job ab.

Oh Gott, mein Job. Kleinigkeit, die Besoffenen wegzukarren, die Bücherbanditen zu verhaften und den Frieden von hier bis zum Vega-System zu wahren - aber dies? Was ein Witz.

Und warum habe ich mich drauf eingelassen? Für ein paar kümmerliche Überweisungen auf mein Konto, die Möglichkeit, durch die Galaxis zu kreuzen oder in der Hierarchie des Mentant-Tempels aufzusteigen? Nee, nichts dergleichen... Aber das erinnert mich, daß diese Mentant-Sache mit absoluter Sicherheit etwas komisch ist - das muß ich noch genauer recherchieren. Nee, aber mal ganz ernsthaft, ich sehe 'Betty the Body' ziemlich regelmäßig in der Mind Zi-Bar. Das Bier und die Frauen dort sind von einer anderen Welt. Vielleicht machen wir mal zusammen einen Ausflug dorthin, nachdem wir diese Sache aufgelöst haben.

Und wenn wir schon von Auflösen reden - ich habe meine Bude verkaufen müssen. Die Föderation meinte, daß es das beste wäre, da die ganze Sache etwas gefährlicher werden kann. Attentatsversuche und all so'n Kram. Also 'wohne' ich jetzt auf einem Raumkreuzer - die Hamburger sind okay und die

Roboter im Raumschiff sind phantastisch: gute Arbeiter, verlässlich und voller Informationen. Nicht wie die Roboter bestimmter Firmen, die ich nennen könnte. Ach ja: Gorm, Ungar, Neet Unlimited. Also, wenn Sie einen Platz suchen, sollten Sie mal beim Makler in Klein Street vorbeischaun.

Eh - seh'n Sie den Kerl da drüben - das ist ja mein Freund Bellows! Wir kennen uns schon seit Ewigkeiten. Aber lang' ist's her! Okay, ich treffe Sie später - ich setz' mich mal mit meinem Freund auf ein Bierchen zusammen. Ach ja - ich heiße Powers, Ace Powers ...

BEVOR SIE STARTEN

Omicron Conspiracy kann auf einem IBM PC, Tandy oder kompatiblen Computern gespielt werden, wobei eine Speicherkapazität von mindestens 512K benötigt wird. Das Programm kann die Grafikmodi für CGA, Tandy 1000, EGA, MCGA und Hercules benutzen. Erfüllt Ihr Computer diese kombinierten Voraussetzungen nicht, sollten Sie es auch nicht versuchen, das Spiel auf Ihrem Computer zu spielen.

Verfügen Sie über einen Joystick, den Sie auch in diesem Spiel verwenden möchten, sollten Sie ihn jetzt anschließen.

Sorgen Sie schließlich dafür, daß die *Omicron*-Disketten schreibgeschützt sind. Gehen Sie auf Nummer Sicher. Vermeiden Sie zufälliges Löschen der Spieldisketten.

LADEANWEISUNGEN

In aller Kürze? Folgen Sie diesen Anweisungen, und Sie sind in weniger als einer Minute im Spiel.

1. Den Computer anschalten und das Operationssystem entsprechend des jeweiligen Modells starten. Bei einem Floppydiskettensystem die MS DOS-Diskette zum Booten einschieben, wenn Sie dazu aufgefordert werden; bei einer Festplatte sollte das Operationssystem automatisch von der Festplatte aus geladen werden.

2. Auf A> warten, bis dies auf dem Bildschirm erscheint.
3. Diskette 1 von *Omicron Conspiracy* ins Laufwerk A des Computers einschieben. OMNIBRON eintippen und RETURN oder ENTER drücken.
4. Das folgende Menü erscheint:

**Please enter the type of display card you have
(Die von Ihnen benutzte Karte eingeben)**

- (0) Quit (Verlassen)
- (1) CGA
- (2) Tandy 1000
- (3) EGA
- (4) MCGA
- (5) Hercules

Das System wird Ihnen einen Bildschirmmodus vorschlagen. Wenn Sie sich nicht sicher sind, welche Bildschirmmodi Ihrem Computer zur Verfügung stehen, sollten Sie im Handbuch nachschlagen. Wenn Sie eine der Optionen gedrückt haben und eine Mitteilung erscheint, die Ihre Wahl bezweifelt, können Sie diese trotzdem bestätigen oder eine neue Wahl treffen. Der Bildschirm bleibt leer, sollten Sie einen Bildschirmmodus gewählt haben, der von Ihrem Computer nicht wiedergegeben werden kann.

5. Ein zweiter Bildschirm erscheint, wenn Sie einen Joystick angeschlossen haben. Hier werden Sie gefragt, ob Sie einen Joystick benutzen wollen oder nicht. 'Y' drücken für Ja, 'N' für Nein. Bei Drücken von 'Y' erscheint ein Menü, mit dessen Hilfe Sie den Joystick fürs Spiel einstellen können.
6. Nach wenigen Sekunden erscheint der Titelschirm. RETURN drücken, um mit dem Spiel zu beginnen.

INSTALLIEREN DES SPIELS AUF EINER FESTPLATTE

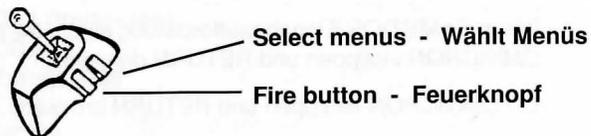
Sie können *Omicron Conspiracy* auf eine Festplatte kopieren; das Spiel wird schneller geladen, und Sie können Ihre Spieldisketten sofort wieder sicher verwahren. Wenn Sie über eine Festplatte verfügen, sollten Sie nicht zögern.

1. Wählen Sie den Platz auf der Festplatte, wo *Omicron* gespeichert werden soll - dies kann in einem Verzeichnis (Directory) oder in einer Spielmappe (Folder) sein. Auf Ihrer Festplatte legen Sie die Regeln fest.
2. Wenn die MS DOS-Eingabeaufforderung erscheint, müssen Sie MKDIR OMNIBRON eintippen und RETURN drücken.
3. CD OMNIBRON eintippen und RETURN drücken.
4. Geben Sie MKDIR PAKDATA ein und drücken Sie nochmals auf RETURN.
5. Diskette 1 von *Omicron Conspiracy* ins Laufwerk A einschieben.
6. COPY A:*.* eingeben und RETURN drücken. Dann COPY A:PAKDATA PAKDATA eintippen und wieder RETURN drücken.
7. Die Diskette 1 aus dem Laufwerk herausnehmen und Diskette 2 von *Omicron Conspiracy* einschieben.
8. COPY A:*.* eingeben und RETURN drücken. Dann COPY A:PAKDATA PAKDATA eintippen und RETURN drücken.
9. Der Ladevorgang ist beendet. Sie können wieder zurückkehren zu dem, was Sie vorher gemacht haben, oder mit dem Spiel beginnen, indem Sie OMNIBRON eintippen und RETURN drücken.
10. Wenn Sie in Zukunft *Omicron* spielen wollen, brauchen Sie einfach nur zum Verzeichnis zu gehen, in das Sie das Spiel kopiert haben, und OMNIBRON einzutippen, gefolgt von der RETURN-Taste. Sie können das Spiel z.B. in eine Mappe mit dem Namen 'SPIELE' kopieren. Zum Laden des Spiels geben Sie CD SPIELE\OMNIBRON ein und drücken RETURN. Die Diskette 1 muß sich im Laufwerk A befinden, damit *Omicron* laufen kann.

SPIELSTEUERUNG

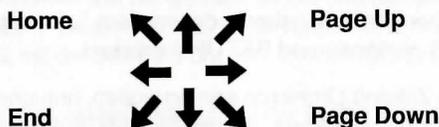
JOYSTICK

Sie bewegen Ace Powers hoch, runter, links, rechts oder diagonal, indem Sie den Joystick in die entsprechende Richtung bewegen. Knopf 1 des Joysticks bedient die Menüs und dient zum Wählen. Knopf 2 feuert einen Laserstrahl Ihres ALSWELL-Lasers ab (Automatisches Lasersystem mit Energie-Leichtladung).



TASTATUR

Zur Steuerung von Powers können Sie die Pfeiltasten Ihrer Tastatur benutzen. Verfügt die Tastatur über keinen separaten numerischen Tastenblock, können Sie die normalen Zahlentasten 8 (hoch), 2 (runter), 4 (links) und 6 (rechts) benutzen. Die diagonalen Bewegungen werden mit Hilfe der Tasten 'Home', 'Page Up', 'End' und 'Page Down' ausgeführt. Die diagonalen Pfeiltasten können auch ignoriert werden, da die Bewegung in diagonale Richtungen durch gleichzeitiges Drücken zweier Pfeiltasten erfolgen kann.



**Feuern mit der Leertaste
Return für Menüs**

ANDERE TASTENSTEUERUNGEN

Während eines Spiels können die folgenden Tasten benutzt werden:

- S** Sound an/aus.
- F10** Wechselt zwischen normalem und beschleunigtem Spielablauf.
- P** Pause; für die Wiederaufnahme des Spiels irgendeine Taste drücken.
- Q** Das Spiel verlassen oder neu starten. Ein Menü mit den Optionen CANCEL (Verlassen), RETURN TO DOS (Zu DOS zurückkehren) und START A NEW GAME (Neues Spiel starten) erscheint. Bewegen Sie den Joystick oder die Pfeiltasten hoch bzw. runter, bis die von Ihnen gewünschte Option hervorgehoben wird. RETURN oder Knopf 1 des Joysticks drücken, um die Menü-Option zu wählen.
- F** Speichern/Laden eines Spiels. Ein Menü erscheint, das es Ihnen ermöglicht, die gegenwärtige Spielposition abzuspeichern oder ein bereits abgespeichertes Spiel wieder zu laden. Heben Sie die gewünschte Option mit den Pfeiltasten oder dem Joystick hervor und drücken Sie RETURN oder Knopf 1 des Joysticks zum Treffen Ihrer Wahl.

Speichern - Einfach den Namen für das Spiel eingeben, das Sie abspeichern wollen, und RETURN drücken. Der Name darf nur acht Buchstaben lang sein gefolgt von einem Punkt und drei weiteren Buchstaben. Drücken Sie auf RETURN, wenn Sie den Namen eingetippt haben. Dies speichert die Details des Spiels ins Laufwerk und Verzeichnis, von dem aus *Omicron* gespielt wird. Sie können so viele Spielpositionen abspeichern wie Sie wollen, solange Sie den Dateien jeweils andere Namen geben.

Sie benötigen eine leere, bereits formatierte Floppydiskette, wenn Sie das Spiel nicht auf den *Omicron Conspiracy*-Spieldisketten abspeichern wollen. Wollen Sie ein Spiel auf einer anderen Diskette abspeichern, müssen Sie das entsprechende Laufwerk zusammen mit dem Dateinamen eingeben. Beispiel: A: POSITION.001.

Eine Fehler-Mitteilung erscheint auf dem Bildschirm, wenn Sie ein Spiel auf einer schreibgeschützten Diskette abspeichern wollen.

Laden - Der Name des zuletzt abgespeicherten Spiels erscheint ebenfalls auf dem Menü. Drücken Sie RETURN, wenn Sie dieses Spiel laden möchten. Wenn Sie den Dateinamen löschen wollen, müssen Sie die DELETE-Taste gedrückt halten. Den neuen Namen (zusammen mit Laufwerk und Mappe) eintippen und auf RETURN drücken.

Wollen Sie ein bereits abgespeichertes Spiel von einer Diskette laden, die sich nicht im Laufwerk befindet, müssen Sie zuerst die entsprechende Diskette mit dem abgespeicherten Spiel einschieben und dann den gesamten Programmweg eingeben. Beispiel: A: POSITION.001.

EINSATZBESPRECHUNG

Kommandant Powers, melden Sie sich sofort beim Polizeichef von Cron! Fast ist schon eine Katastrophe passiert. Einer Ihrer eigenen Leute ist verstummt, als er einen Drogenring aufspürte.

Seine letzte verzweifelte Nachricht kam vor drei Tagen und lautete: "... gehe mit falscher Identität an Bord des Blackstar, nachdem ich einen Tip von einem Informanten in der Mind Zi-Bar auf Cron erhalten habe."

Blackstar ist ein kleiner interstellarer Frachter; er versorgt unter anderem den Wissenschaftskomplex des Mondes Delphi.

Gestern wurde Blackstar von einer Planeten-Patrouille ziellos im Weltall driftend und ohne Lebenszeichen aufgefunden. Weiter wurde berichtet, daß alles auf einen Angriff hindeutet und die Crew nicht auf die Forderung, an Bord gehen zu dürfen, antwortete.

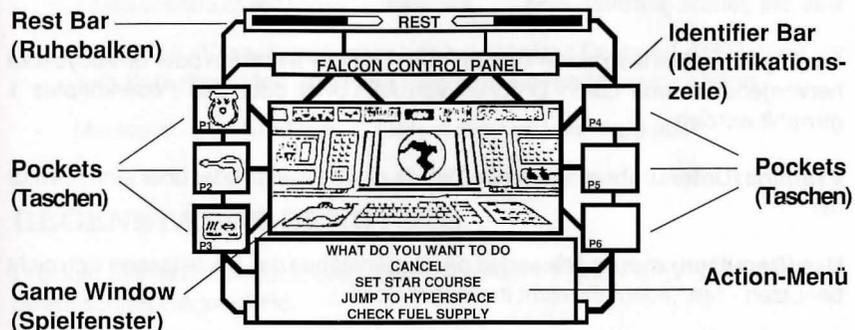
Powers, Sie müssen herausfinden, was passiert ist! Folgen Sie jeder Spur! Stellen Sie jeder Person Fragen und durchsuchen Sie alles! Ihre Aufgabe ist es, die Schuldigen zu stellen, und, falls nötig, den Drogenfall auf eigene Faust abzuschließen.

Seien Sie jedoch vorsichtig - nicht überall wird die Sternenspolizei willkommen geheißen!

Die Sternen-Koordinaten von Cron sind 480117. Los geht's!

STARTEN

Spuren werden nicht immer offensichtlich sein - Sie müssen sie beim Durchsuchen von Räumen, Untersuchen von Gegenständen und Ausfragen aller Personen, denen Sie begegnen, selber finden. Dazu müssen Sie den Spielbildschirm genauestens kennen.



Ruhebalken - der Spielverlauf wird Sie mit der Zeit immer mehr ermüden. Wird der Wert 0 erreicht, fallen Sie in Ohnmacht.

Lebensbalken - passen Sie auf sich auf und achten Sie darauf, daß diese Anzeige immer positiv bleibt. Lassen Sie sich nicht in eine Artischoke verwandeln.

Identifikationszeile - gibt den Namen einer Kreatur oder eines Objekts an.

Taschen - sämtliche Gegenstände, die Sie bei sich tragen, werden am Bildschirmrand angezeigt.

Action-Menü - Drücken von RETURN oder Knopf 1 des Joysticks, während Sie auf etwas treffen, läßt ein Menü erscheinen.

ACTION-MENÜS

Mit fast allem im Spiel können Sie etwas anfangen. Die Identifikationszeile teilt Ihnen mit, über was Sie gerade gestolpert sind - es bleibt Ihnen überlassen, was Sie mit einem Objekt oder einer Kreatur anfangen.

Drücken von RETURN oder Knopf 1 des Joysticks läßt ein Menü erscheinen. Die Gegenstände, die Ihnen im Menü zur Verfügung stehen, hängen davon ab, auf was Sie gerade getroffen sind.

Die folgenden Menüoptionen können mit Hilfe der Pfeiltasten oder des Joysticks hervorgehoben und durch Drücken von RETURN oder des Feuerknopfes 1 gewählt werden:

Examine (Untersuchen) teilt Ihnen Details eines Objekts oder über eine Kreatur mit.

Use (Benutzen) ist zum Anwenden der Gegenstände da. Leute lassen sich nicht benutzen - hm, jedenfalls nicht in diesem Spiel.

Search (Suchen) informiert Sie über Gegenstände, die eine Kreatur bei sich trägt, oder Gegenstände, die sich auf einem Objekt selber befinden (z.B. Tisch, Stuhl, Schrank etc.).

Converse (Konversation) ermöglicht Ihnen, sich mit einer Kreatur zu unterhalten. Reden mit der richtigen Kreatur kann die notwendigen Informationen einbringen, Reden mit der falschen Person kann Ihnen jedoch Ihr Leben kosten. Unnötig zu erwähnen, daß Sie sich nicht mit Tischen, Stühlen oder Schränken unterhalten können.

Take (Aufnehmen) dient zum Einsammeln von Gegenständen, die Sie auf Ihrer Suche vorfinden. Was Sie aufnehmen, geht direkt in Ihre Taschen.

Cancel (Verlassen) bringt Sie zum Spiel zurück.

TASCHEN

Zu Spielanfang besitzen Sie drei Gegenstände. Alles, was Sie mit sich führen, erscheint in Kästchen (oder auch 'Taschen') auf der rechten und linken Seite des Bildschirms. Maximal sechs Gegenstände können gleichzeitig getragen werden.

Am Anfang haben Sie:

- Einen Sternenzwischen-Ausweis - damit können Sie sich jedem als interplanetarischer Offizier ausweisen.
- ALSWELL - Ein automatisches Lasersystem mit Energie-Leichtladung, die zum Betäuben oder Töten von Gegnern verwendet werden kann.
- Metacard - Ihre Kreditkarte. Gehen Sie nicht ohne sie aus!

GEGENSTÄNDE BENUTZEN

Drücken Sie eine der Funktionstasten zwischen F1 und F6 für den von Ihnen gewünschten Gegenstand.

Daraufhin erscheint ein Menü mit den Optionen CANCEL (Verlassen), EXAMINE (Untersuchen), USE (Benutzen) und PUT (Ablegen).

Wenn Sie sich nicht sicher sind, was Sie mit einem Objekt anfangen können, müssen Sie EXAMINE (Untersuchen) mit Hilfe der Pfeiltasten oder des Joysticks hervorheben und RETURN oder den Feuerknopf 1 drücken. Auf dem Bildschirm erscheint eine Gegenstandsbeschreibung. RETURN oder FEUER nochmals drücken, wenn Sie damit fertig sind.

Begeben Sie sich dann - mit Hilfe der Pfeiltasten oder des Joysticks - zur USE-Option (Benutzen) und wählen Sie sie. Abhängig von der Situation und dem Gegenstand können verschiedene Dinge passieren: Nahrung wird gegessen, Geld wird von Ihrer Megakarte abgebogen, wenn Sie etwas in einem Geschäft gekauft haben, und Schlüssel öffnen Türen.

Wählen Sie schließlich CANCEL (Verlassen), um zum Spielbildschirm zurückzukehren.

GEGENSTÄNDE ABLEGEN

Irgendwann einmal kommt für jeden Polizisten der Moment, wo er alle seine Taschen ausleeren muß. Vieles zum Aufheben ist Müll, einiges ist nützlich und anderes wiederum ist unentbehrlich.

Zum Ablegen eines Gegenstands müssen Sie etwas finden, das eine Ablegefläche besitzt, wie z.B. einen normalen Tisch ('Table') oder Ladentisch ('Counter'). Die Identifikationszeile teilt Ihnen mit, wenn Sie auf solch eine Ablegefläche gestoßen sind.

Drücken Sie die Funktionstaste für die Tasche, in der sich der Gegenstand befindet, den Sie ablegen möchten.

Ein Action-Menü erscheint. Heben Sie mit Hilfe der Pfeiltasten oder des Joysticks die Option für PUT (Ablegen) hervor. RETURN oder Feuerknopf 1 drücken, um die Option zu aktivieren. Der von Ihnen gewählte Gegenstand verschwindet aus Ihrer Tasche und erscheint auf dem Tisch.

Es ist möglich, einen Gegenstand wieder aufzunehmen, nachdem er abgelegt wurde. Ein Objekt bleibt an dem Ort liegen, an dem er zuvor abgelegt wurde.

HINWEISE UND TIPS

Lesen Sie die Einführung sorgfältig durch. Glauben Sie Powers auch nicht alles.

ÜBERLEBEN

Ihr ALSWELL-Laser feuert mit zwei Stärken: Betäuben und Töten. Sie sollten jedoch nicht wie wild in der Gegend rumballern.

Der Sternenpolizei-Ausweis bedeutet häufig mehr Ärger, als daß er etwas nützt.

Essen und Trinken halten den Lebensbalken im positiven Bereich. Stopfen Sie sich ruhig voll, doch passen Sie auf, was Sie essen.

Ein guter Schlaf bewirkt Wunder für Ihren Ruhebalken.

Behalten Sie ein Auge auf die Falcon-Treibstoffversorgung.

SPURENSICHERUNG

Reden Sie mit den Kreaturen. Durchsuchen Sie Personen und Räume. Folgen Sie jeder Spur. Belassen Sie es nicht einfach nur beim Durchsuchen, Benutzen, Aufnehmen und Reden. Manchmal kann es Ihnen so erscheinen, als ob Sie nichts mehr machen können - bleiben Sie beharrlich an der Sache dran!

Folgen Sie den Kreaturen! Diese stoßen Sie häufig auf die heißesten Spuren. Auch wenn Sie manchmal nicht direkt auf Gegenstände hingewiesen werden, sind Sie auf der richtigen Spur.

Und passen Sie auf Ablenkungsmanöver auf. Sie werden schnell herausfinden, wem Sie Vertrauen schenken können und wem nicht.

WICHTIGE PERSONEN UND ADRESSEN

Die folgenden Spielcharaktere und Adressen sind von großer Wichtigkeit bei der Zerschlagung der *Omicron Conspiracy*. Finden Sie selber heraus, wer und was hilfreich ist oder sich Ihnen in den Weg stellt:

Personen

Der Polizeichef
Limarr Quattro
Rand Ungar
Bellows
Den Herth

Adressen

Green Tattoo
Electron Spin
Library (Bücherei)
Mind-Zi
Sharbi Lab

SIEGEN

Nichts ist unmöglich!

LA CONGIURA DI OMNICRON

INDICE

INDICE	41
POWERS DI SERVIZIO	42
PRIMA DI INIZIARE	43
ISTRUZIONI DI CARICAMENTO	43
INSTALLAZIONE SU DISCO RIGIDO	44
CONTROLLI	45
Joystick	45
Tastiera	46
Altri Controlli Tastiera	46
A RAPPORTO	48
INIZIO	48
Menu Azione	49
Tasche	50
USO DEGLI OGGETTI	50
LASCIARE OGGETTI	51
SUGGERIMENTI	52
Sopravvivere	52
Trovare Indizi	52
Posti e Persone Importanti	52

Su licenza dalla FIRST STAR SOFTWARE INC.

OMNICRON CONSPIRACY è un marchio registrato della FIRST STAR SOFTWARE INC

© 1989 FIRST STAR SOFTWARE INC. © 1989 MIRRORSOFT LTD

POWERS DI SERVIZIO

La vita è uno schifo. Proprio quando credevo di fare una vita comoda, i capoccioni della Federazione hanno deciso che ero l'uomo del giorno - il Signor Spazza-Narcotraffici-Intergalattici. Bello, favoloso. E credi che abbiano chiesto il mio parere? Col cavolo! Ecco che c'è di sbagliato in questo posto, tutti presumono troppo. Perfino il capo della polizia; è un tipo in gamba eccetera, eccetera, ma appena sente che sono in questo caso, non esita un attimo a rifilarmi tutte le cartelle su questa congiura.

E prima che possa dire una parola, mi ritrovo per la strada - con la testa piena di coordinate, qualcosa su un complotto di narcotraffici su Omnicron, e poi questa nave spaziale Blackstar - ecco, non mi sorprenderebbe che l'intera città fosse d'accordo per fregarmi. Tutti quelli con cui parlo, sembrano sempre sapere qualcosa o conoscere qualcuno su questa faccenda - e se ti dicessi le cose che ho trovato nei posti più strani, non ci crederesti.

Ma poi, tu chi sei? Tutte 'ste chiacchiere. Non so, mi stai trattenendo dal lavoro.

Ah già, il lavoro, accidenti. Datemi le cose semplici; datemi da sgomberare gli ubriacconi, da arrestare contabili disonesti, da mantenere l'ordine da qui al Sistema Vaga - ma non questo! Vuoi scherzare.

E allora perché ho accettato? Per quattro crediti pidocchiosi sul conto? O per farmi una crociera nella galassia? O per 'gasarmi' nel Tempio di Mentant? Ma va... Niente di tutto questo...anche se a Mentant mi sa che succedono strane cose - dovrò darci un'occhiata. Noo, sul serio. Vado a trovare spesso Betty il Corpo alla taverna di Mind-Zi. La birra e le donne in quel bar sono la fine del mondo. Magari ti ci porto, quando avrò rimosso questi qua.

A proposito di rimozi. Dovrò vendere l'appartamento. I Federali dicono che è meglio... dicono che potrebbe essere pericoloso. Attentati alla mia vita, eccetera. Vado a vivere sulla nave spaziale - fanno degli ottimi amburgher, e i droidi di servizio sono fantastici: lavoratori, fidati e pieni di informazioni. Niente a che vedere con i robot prodotti da certe fabbriche che so io. Sì quelle, Gorm, Ungar, Neet Unlimited. Comunque, se ti serve un alloggio, fai una visitina all'agenzia in Klein Street.

Ecco, vedi quel tizio laggiù - è il mio socio Bellow. Ci conosciamo da sempre. Non lo vedevo da anni. Senti, ci vediamo più tardi - adesso devo andare a bere un goccio col mio compagno. A proposito, mi chiamo Powers, Ace Powers...

PRIMA DI INIZIARE

Il programma funziona su IBM PC, Tandy e altri compatibili, e richiede almeno 512K di memoria. Tutti i moduli grafici CGA, Tandy 1000, EGA, MCGA e Hercules sono abilitati. Non cercare di eseguire il programma, se non disponi di una di queste combinazioni.

Se disponi di un joystick e intendi usarlo, inseriscilo adesso.

Infine, proteggi i dischetti originali. Meglio essere prudenti. Non vorrai rischiare di cancellare accidentalmente il programma, no?

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Hai fretta? Segui queste istruzioni e ti troverai a giocare in meno di un minuto.

1. Accendi la macchina e inizializza il sistema operativo nel modo appropriato. Se disponi di un sistema floppy, inserisci il dischetto MS-DOS appena vieni sollecitato; se disponi di disco rigido, il sistema operativo si carica automaticamente.
2. Aspetta che sullo schermo compaia A>.
3. Metti il dischetto 1 nel drive A. Batti OMNICON e premi il tasto Return o Invio.

4. Appare il seguente menu:

**Please enter the type of display card you have
(Inserisci il tipo di scheda grafica disponibile)**

- (0) Quit (Abbandona)**
(1) CGA
(2) Tandy 1000
(3) EGA
(4) MCGA
(5) Hercules

Il sistema ti suggerisce un modulo grafico da scegliere. Se non sei sicuro su quale modulo è abilitato dalla tua macchina, consulta il manuale utente. Se premi una delle opzioni e appare un messaggio che dubita della scelta, puoi sia proseguire come se niente fosse, oppure puoi risSelectedionare. Se scegli un modulo non abilitato dalla tua macchina, lo schermo rimane vuoto.

5. Se hai un joystick inserito, appare un secondo menu. Questo ti chiede semplicemente se intendi usarlo o meno. Premi Y per Sì, o N per No. Se premi Y, vai ad un menu che serve a calibrare il joystick.
6. Dopo qualche secondo, appare la videata titolo. Per iniziare a giocare, premi Return.

INSTALLAZIONE SU DISCO RIGIDO

Il programma può anche essere copiato su disco rigido; in questo modo, il gioco si carica più rapidamente e puoi mettere al sicuro i dischetti originali. Se disponi di disco rigido, non pensarci su due volte. Copia:

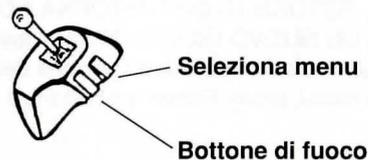
1. Trovati un'area dove salvare il programma - potrebbe essere una root directory o un folder. Scegli tu.
2. Quando appare il sollecito MS-DOS, digita MKDIR OMNICON e premi Return.

3. Batti CD OMNICON e premi Return.
4. Batti MKDIR PAKDATA e premi Return.
5. Metti iol dischetto 1 nel drive A.
6. Batti COPY A:*.* e premi Return. Batti COPY A:PAKDATA PAKDATA e premi Return.
7. Togli il dischetto 1 dal drive A e inserisci il dischetto 2.
8. Batti COPY A:*.* e premi Return. Batti COPY A: PAKDATA PAKDATA e premi Return.
9. Finito. Adesso puoi tornare a fare altre cose, oppure eseguire il gioco battendo OMNICON e premendo Return.
10. In futuro, per eseguire il programma, vai alla directory dove lo hai copiato e batti OMNICON seguito da Return. Per esempio, potresti aver salvato il programma in un folder chiamato 'GAMES'. Per eseguire, batti CD GAMES\OMNICON e premi Return. Per eseguire, occorre che il dischetto 1 sia presente nel drive A.

CONTROLLI

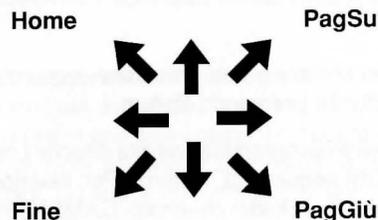
JOYSTICK

Ace Powers può essere mosso in alto, in basso, a sinistra, a destra e diagonalmente, spingendo il joystick nelle rispettive direzioni. Il bottone 1, sul joystick, attiva il menu da dove selezioni le tue azioni. Il bottone 2, spara una scarica dal tuo ALSWELL (sistema laser automatico a carica energetica).



TASTIERA

Per controllare Powers, puoi usare un qualunque tasto freccia sulla tastiera. Se non disponi di un gruppo separato di frecce sulla tastiera, usa quelle combinate con 8 (su), 2 (giù), 4 (sinistra) e 6 (destra) sul tastierino numerico. I movimenti diagonali sono dati dai tasti Home, PagSu, Fine e PagGiù. Comunque, non c'è bisogno di utilizzare i tasti diagonali, dato che queste direzioni sono ottenibili premendo simultaneamente due tasti freccia. Il tasto Return ti fa accedere ai menu, mentre la barra spaziatrice spara il laser.



Barra spara
Invio opera i menu

ALTRI CONTROLLI TASTIERA

Durante il gioco, puoi usare anche questi tasti:

- S** Sonoro acceso/spento
- F10** Scambia tra gioco veloce e normale
- P** Pausa. per riprendere, un tasto qualsiasi.
- Q** Esci dal gioco o riprendi di nuovo. Appare un menu con le opzioni CANCEL (CANCELLA), RETURN TO DOS (RITORNA A DOS), START A NEW GAME (INIZIA UN NUOVO GIOCO). Muovi il joystick o i tasti freccia in alto e in basso fino ad evidenziare l'opzione desiderata. Per selezionare la voce sul menu, premi Return o il bottone 1 sul joystick.

F Salva/Carica. Appare un menu che ti permette di salvare la posizione in corso o di caricarne una precedentemente salvata. Evidenzia l'opzione desiderata muovendo le frecce o il joystick, e poi premi Return o il bottone 1 sul joystick per selezionare.

Salvare - basta digitare un nome per il gioco che vuoi salvare e premere Return. Il nome non può superare gli otto caratteri di lunghezza, seguiti da un punto facoltativo e da altri tre caratteri. Quando hai finito di digitare, premi Return. Questo provoca il trasferimento dei particolari del gioco sul drive e sulla directory da cui hai eseguito Omnicron. Puoi salvare tutte le posizioni che vuoi, fornendo nomi di file alternativi quando ti viene richiesto.

Se non desideri trasferire sul dischetto originale la posizione da salvare, ti occorre un dischetto vuoto formattato. Quando salvi su un dischetto diverso da quello di programma, devi specificare il drive al momento di battere il nome di file. Per esempio: A:POSITION.001.

Se provi a salvare su un dischetto protetto, appare un messaggio di errore.

Caricare - il nome dell'ultimo gioco salvato appare sul menu. Se vuoi caricare questa posizione, premi Return. Alternativamente, tieni schiacciato il tasto di cancellazione fino a quando non hai cancellato il nome di file. Batti il nuovo nome (ricordati di includere le informazioni sul drive o sul folder), e poi premi Return.

Per caricare un gioco salvato su un dischetto diverso da quello presente nel drive, inserisci il dischetto contenente le relative informazioni e digita il suo completo nome di percorso (pathname). Per esempio: A:POSITION.001.

A RAPPORTO

Capitano Powers, recarsi immediatamente dal capo della polizia su Cron. C'è stata una disgrazia. Uno dei tuoi agenti è scomparso mentre seguiva le tracce di una banda di trafficanti.

L'ultimo messaggio ricevuto, è stato inviato dal tuo agente tre giorni fa. Le cose si fanno drammatiche. Il messaggio dice: "...mi imbarco sulla Blackstar sotto falso nome, a seguito di una soffiata di un informatore nella taverna di Mind-Zi su Cron".

La Blackstar è un piccolo mercantile interplanetario; tra l'altro, porta rifornimenti al complesso scientifico sulla luna Delphi.

Nella giornata di ieri, una pattuglia planetaria ha ritrovato la Blackstar alla deriva - apparentemente senza tracce di vita a bordo. La pattuglia riferisce che la nave mostra segni di aver subito un attacco e che l'equipaggio non ha dato alcuna risposta alla richiesta di salire a bordo.

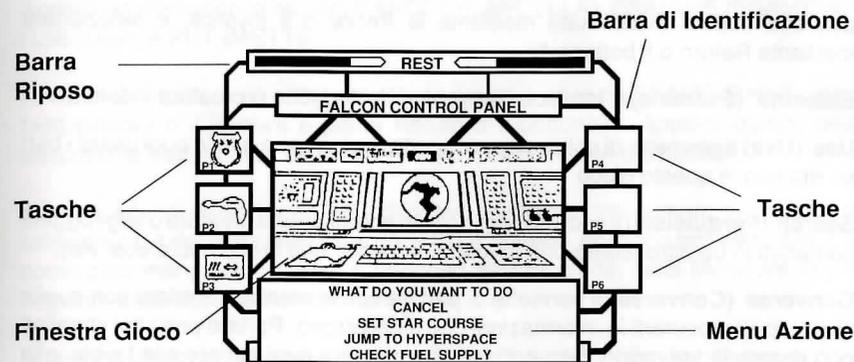
Tu, Powers, devi scoprire che è successo. Non lasciare niente di intentato. Interroga chiunque e perquisisci dappertutto. Il tuo compito è di prendere i colpevoli e, se necessario, portare a termine tu stesso l'investigazione sul narcotraffico.

Comunque, stai in guardia. Ci sono posti dove non è saggio mostrare la placca della Polizia.

Le coordinate per la stella di Cron sono 480117. Puoi andare.

INIZIO

Gli indizi non appaiono da soli - dovrai trovarli frugando stanze, esaminando oggetti e parlando con tutti quelli che incontri. Per far questo, devi impratichirti della videata gioco.



Barra riposo - col muoverti in giro, diventi sempre più stanco. Se i valori riposo arrivano a zero, sveni.

Barra vita - se ti prendi cura di te stesso, questa barra rimane sana. Non rischiare di diventare un vegetale.

Barra di identificazione - fornisce il nome della creatura o oggetto con cui sei venuto a contatto.

Tasche - tutti gli oggetti che porti sono mostrati sui lati dello schermo.

Menu azione - premendo Return o il bottone 1 sul joystick quando fai contatto con qualcosa, un menu scompare.

MENU AZIONE

Nel gioco, puoi interagire praticamente con tutto. La barra di identificazione ti dice in che cosa ti sei imbattuto - poi sta a te decidere cosa fare con l'oggetto trovato o con la creatura incontrata.

Premendo Return o il bottone 1 sul joystick, appare un menu azione. Gli oggetti precisi sul menu dipendono da ciò che hai trovato. Le voci seguenti sul menu,

possono essere evidenziate mediante le frecce o il joystick, e selezionate mediante Return o il bottone 1:

Examine (Esamina) ti fornisce i particolari dell'oggetto o creatura incontrati.

Use (Usa) ti permette di utilizzare un oggetto. Le persone non le puoi usare - beh sì, ma non in questo gioco.

Search (Perquisisci) ti informa sugli oggetti portati da una creatura o sugli oggetti contenuti in un altro (come una tavola, una sedia, una credenza, e così via).

Converse (Conversa) ti permette di parlare con le creature. Parlare con quella giusta, può procurarti le informazioni che ti occorrono. Parlare con i tipi sbagliati può essere la tua morte. Non occorre dire che non puoi parlare alle tavole, alle sedie, alle credenze...

Take (Prendi) ti permette di raccogliere gli oggetti scoperti nella perquisizione. Tutto quello che raccogli, finisce nelle tue tasche.

Cancel (Cancella) ti fa tornare al gioco.

TASCHE

All'inizio, disponi di tre oggetti. Tutto quello che porti addosso appare in caselle (o tasche) ai lati sinistro e destro dello schermo. Puoi portare simultaneamente un massimo di sei oggetti.

Per iniziare, disponi di:

- Placca di Polizia - la tua identificazione quale agente dell'ordine interplanetario.
- ALSWELL - un sistema laser automatico a carica energetica, che puoi usare per stordire o uccidere i tuoi avversari.
- Metacard - la tua carta di credito. Non uscire mai senza.

USO DEGLI OGGETTI

Premi un tasto funzione da F1 a F6, corrispondente all'oggetto che vuoi utilizzare.

Appare un menu con le opzioni CANCEL (CANCELLA), EXAMINE (ESAMINA), USE (USA) e PUT (METTI).

A meno che non sai già a che serve un oggetto, evidenzia EXAMINE mediante i tasti cursore o il joystick e premi Return o il bottone 1. Appare, quindi, una descrizione dell'oggetto. Quando hai finito, premi Return o il bottone.

Adesso, scendi all'opzione USE - di nuovo mediante tasti cursore o joystick - e selezionala. A seconda della situazione e dell'oggetto, possono accadere diverse cose: puoi mangiare del cibo, ti vengono dedotti crediti dalla Metacard in un negozio, delle chiavi aprono porte chiuse.

Una volta usato un oggetto, seleziona CANCEL e ritorni alla videata gioco.

LASCIARE OGGETTI

Arriva il momento, nella vita di un capitano di polizia, in cui deve svuotare le tasche. Molta della roba raccolta è inutile - qualcuna è utile, altra essenziale.

Per abbandonare un oggetto, dirigitvi verso una superficie, come un bancone o una scrivania. Lo saprai quando ci arrivi, dato che la barra di identificazione ti dirà che cosa è.

Premi il tasto funzione corrispondente alla tasca che contiene l'oggetto da scartare.

Appare un menu azione. Evidenzia l'opzione PUT mediante i tasti cursore o il joystick. Per eseguire, premi Return o il bottone 1. L'oggetto che avevi selezionato, scompare dalla tasca e finisce sulla scrivania o sul bancone.

E' possibile riprendere un oggetto anche dopo averlo scartato. Gli oggetti restano sul posto dove sono stati lasciati.

SUGGERIMENTI

Leggi attentamente l'introduzione. Ma non credere a tutto quello che dice Powers.

SOPRAVVIVERE

Il tuo ALSWELL spara a due intensità: stordire e uccidere. Non esagerare con questa arma.

La Placca di Polizia molto spesso porta più guai che altro.

Cibo e bevande mantengono alta la barra di vita. Non aver paura di ingozzarti. Ma stai attento a quello che mangi.

Una buona dormita fa miracoli alla tua barra riposo.

Controlla la riserva carburante del Falcon.

TROVARE INDIZI

Parla con le creature. Perquisisci persone e posti. Non tralasciare nessuna traccia. Non fare solo conversazione, usa, cerca e prendi. Alle volte sembra che tu non possa fare certe cose - insisti.

Pedina le creature. Spesso ti portano sulle tracce più grosse - e anche se non possono indicarti gli oggetti direttamente, per lo meno sarai sulla pista giusta.

Stai attento alle false piste. Ti accorgerai alla svelta di chi fidarti e di chi sbarazzarti.

POSTI E PERSONE IMPORTANTI

I seguenti personaggi e luoghi sono di grande importanza nel battere la Congiura di Omnicron. Sta a te decidere chi e che cosa è d'aiuto o d'ostacolo:

Persone

Il capo della polizia

Limar Quattro

Rand Ungar

Bellows

Den Herth

Luoghi

Il Tatuaggio Verde

Girandola Electron

Biblioteca

Mind-Zi

Laboratorio Sharbi

VINCERE

E' possibile!

CONTENTS

Introduction 1
Chapter I 10
Chapter II 20
Chapter III 30
Chapter IV 40
Chapter V 50
Chapter VI 60
Chapter VII 70
Chapter VIII 80
Chapter IX 90
Chapter X 100

INDEX

A 100
B 200
C 300
D 400
E 500
F 600
G 700
H 800
I 900
J 1000

Page
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100

11/11

Illustration © Peter Andrew Jones

Published under licence from FIRST STAR SOFTWARE, INC.
OMNICRON CONSPIRACY is a trademark of FIRST STAR SOFTWARE, INC.
© 1989 FIRST STAR SOFTWARE, INC. All rights reserved
© 1989 MIRRORSOFT LTD.

© 1989 MIRRORSOFT LTD.

The computer program and its associated documentation and materials are protected by National and International Copyright Law. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, copying, hiring, lending, broadcasting and public performances are prohibited without the express written permission of Mirrorsoft Limited. All rights of author and owner are reserved worldwide.

