

hector/

L'ordinateur personnel français

SPACE OPERA

APPAREIL APTE A RECEVOIR CE PROGRAMME

HECTOR HRX

- CHARGEMENT DU PROGRAMME

- a) Allumer HECTOR HRX, puis sélectionner l'option 2 CASSETTE
- b) Rembobiner si nécessaire la cassette en enfonçant la touche RETOUR.
- c) Lire la cassette en enfonçant la touche LECTURE.

Quand la cassette s'arrête, vous pouvez retirer et ranger la cassette.

- LANCEMENT DU PROGRAMME

SPACE OPERA démarre automatiquement en fin de chargement.

- LE JEU

1 JOUEUR, 1 CONTROLEUR A MAIN



2 niveaux de difficultés

Le joueur doit choisir un niveau de difficulté. La possession d'un astronef étant décisive pour aboutir à la phase ultime, et son acquisition représentant une difficulté certaine, le débutant a intérêt à choisir le niveau 1 où un astronef est "fourni".

8 options au menu

Au point de départ de toute action ou aventure apparaissent 8 options.

1. Créer un personnage

C'est la première opération à effectuer. On peut, à son gré, créer un nouveau personnage principal qui efface le précédent lorsque celui-ci se révèle avoir trop peu de chances de réussir. Les 2 qualités principales l'INTELLIGENCE et la FORCE sont déterminées par le hasard ; par contre le joueur choisit la répartition des points d'intelligence entre VOLONTE et CHARME, et de force entre HABILETE et ENDURANCE.

Exemple :

FORCE 8 = 5 + 3	ENDURANCE 5
	HABILETE 3
INTELLIGENCE 6	VOLONTE 5
	CHARME 1

Il peut ensuite renforcer les qualités qu'il désire privilégier en tapant quatre fois de suite le ou les numéros 1-6 précédents chacune de ces qualités.

Lors de cette opération, on a avantage à privilégier une ou deux qualités en fonction du profil que l'on souhaite donner à son personnage. En effet, pour acquérir des talents et des grades dans l'une des 6 écoles, il lui faudra passer un examen à la réussite duquel est lié le niveau de la QUALITE REQUISE (QR) dans l'école choisie.

INTELLIGENCE	TEKNAUTE
FORCE	MERCENAIRE
VOLONTE	PRETRE
CHARME	MARCHAND
HABILETE	CYBORG
ENDURANCE	AVENTURIER

2. Stage

Vous avez créé un PERSONNAGE PRINCIPAL mais il est inexpérimenté. Même s'il a un pécule lui permettant l'achat d'équipements (éventuellement en vendant - cher - son astronef), il s'en servirait fort mal. S'il choisit, par exemple, d'acheter un pistolet ou un désintégrateur, il lui faut avoir effectué un stage COMBAT. Inversement, bien sûr, connaître la technique de tir ne sert à rien si l'on ne possède ni fusil-m. ni laser ...

Les 5 écoles enseignent les talents suivants :

Prêtre	Aiki-do/Télépathie/Hypno-contrôle/Bio-contrôle/Prothèse-armure
Mercenaire	Aiki-do/Combat/Tir/6è sens/Médecine
Marchand	Combat/Séduction/Marchandage/Corruption/Système D
Cyborg	Tir/Cybernétique/Hypno-contrôle/Bio-contrôle/Prothèse-armure
Teknaute	Cybernétique/Système D/Médecine/Informatique/6è sens

Chaque école enseigne également le Pilotage d'astronef.

Un AVENTURIER peut tout apprendre. Cet avantage est compensé par un risque d'accident au cours de l'entraînement.

Voici la liste des TALENTS et leur utilité :

Pilotage (d'un astronef). Un niveau élevé de ce talent permet un pilotage en finesse et des économies de carburant.

6è sens. Permet d'éviter la surprise lors d'une rencontre et en conséquence d'agir le premier.

Télépathie. Même fonction que 6è sens. Permet également de sonder les intentions et qualités d'un compagnon d'aventure (dépend du niveau).

Bio-contrôle (QR : VOLONTE). Permet de "récupérer" plus ou moins rapidement après une blessure et de régénérer les points de vie (PV).

Médecine (QR : VOLONTE). Identique à Bio-contrôle mais, en plus, on peut soigner son compagnon. La possession d'un médibloc augmente les chances de guérison.

Prothèse-armure. Armure "greffée" qui au même titre qu'un cuir, ou armure spatiale, s'ajoute à l'ENDURANCE pour fixer le degré de résistance aux coups et tirs adverses.

Marchandage (QR : CHARME). Permet d'acheter moins cher que le tarif catalogue un équipement, également d'en revendre un au dessus du tarif habituel qui est la moitié du prix catalogue. Une transaction permettra de dégager un bénéfice si le prix d'achat convenu est \leq 75 % du prix normal.

Corruption (QR : INTELLIGENCE). Permet d'obtenir un engagement, moyennant le don d'un pourcentage sur le salaire...

Système D. Savoir "se débrouiller" donne un bonus dans de nombreuses actions.

Informatique + ordinateur donne, en vol, une information sur les coordonnées des mondes à visiter :

- niveau 0 : la carte donne une information très approximative (estimation des coordonnées X et Y, mais rien sur la cote Z) sur les positions des mondes. (Appuyer sur n'importe quelle touche après avoir vu la carte apparaît pour la première fois.)

- niveau 1 : la carte comporte les cotes Z.

- niveau 2 : les noms des mondes et leurs coordonnées complètes apparaissent explicitement.

Aiki-do (touche L(utter), QR : FORCE). D'autant plus efficace que l'on possède un couteau ou un katana. Inefficace contre robots, par exemple.

Combat (touche C(ombat rapproché), QR : FORCE). Il se pratique avec pistolet ou désintégrateur. Peu efficace contre les robots et inefficace contre les monstres volants.

Tir (touche T(irer), QR : HABLETE). Se pratique avec fusil-m. ou laser. Très efficace, même à distance.

Cybernétique (touche R(obot), QR : HABILITE). Art de piloter un robot de combat. Extrêmement efficace, d'autant plus qu'il sert d'armure (rappelez-vous Goldorak !).

Hypno-contrôle (touche H(ypnotiser), QR : VOLONTE). Permet le contrôle de l'esprit des êtres humains rencontrés. C'est le seul talent qui permette de neutraliser le mage noir en fin de partie.

Séduction (mais oui, pourquoi pas ! touche S(éduire), QR : CHARME). Permet de neutraliser les êtres humains (ceux qui y sont sensibles du moins).

trois talents enseignés dans une même école donnent un GRADE.

Tableau récapitulatif

Talents	qualité requise	équipement(* nécessaire)	commande
AIKIDO	FORCE	couteau, katana	L(utter)
COMBAT	FORCE	pistolet* ou désintégrateur*	C(ombattre)
TIR	HABLETE	fusil-mitr.* ou laser*	T(irer)
CYBERNETIQUE	HABLETE	robot de combat*	R(obot)
PROTHESE-ARMURE		cuir, armure spatiale	
HYPNO-CONTROLE	VOLONTE		H(ypnotiser)
TELEPATHIE		--sondage d'esprits, 6è sens--	
BIO-CONTROLE	VOLONTE	--régénère les PV (points de vie)--	
MEDECINE	VOLONTE	médibloc id	
PILOTAGE		ASTRONEF* (1)	
INFORMATIQUE		ordinateur (2)	
SEDUCTION	CHARME		S(éduire)
CORRUPTION	INTELLIGENCE		
MARCHANDAGE	CHARME		
6è SENS		--évite la surprise lors d'une rencontre--	
SYSTEME D		--bonus dans des actions variées--	
(1) La consommation d'énergie lors des sauts hyperspace est fonction du niveau de ce talent).			
(2) Donne une information (fonction du niveau du talent) sur les positions des systèmes à explorer.			

Attention, chaque stage dure un an. Or, les facultés de réussite d'une action (sauf les actions mentales) s'amenuisent au delà de 50 ans.

3. Au CASINO, vous pouvez tenter d'accroître votre pécule en jouant aux dés.

4-5. MISSION ou AVENTURE

2 missions et 3 aventures sont proposées sur les 5 planètes desservies par les lignes régulières de vaisseaux intersidéraux. Une aventure est réussie lorsque l'objectif est atteint, ce qui accroît expérience et pécule (une seule fois par tentative). Chaque planète se présente comme un terrain de 10x10 "cases" qu'il convient d'explorer méthodiquement. Cherchez vers l'est...

Lorsque l'on ne dispose pas de l'argent (compté en CREDITS, symbole c#) demandé pour le cout du voyage, on peut être candidat à une MISSION ou souscrire un engagement sur le vaisseau intersidéral qui effectue le trajet régulier sur la ligne souhaitée, et toucher un salaire. La possession d'un grade favorise l'engagement. Mais le temps passé est alors plus important que pour un simple voyage comme passager.

Si l'on dispose d'un ASTRONEF privé et d'un talent de pilote, on peut se rendre sur la 6è planète où se trouve la BASE SECRETE du mage noir. Un ordinateur + talent INFORMATIQUE niv 2 permet d'interroger les banques de données et de situer exactement les coordonnées de la 6è planète dans l'espace.

La mission 2 propose de ramener sur terre un vaisseau à récupérer dans une base ennemie. Si l'envie vous prenait de garder ce vaisseau pour vous au lieu de le ramener à vos employeurs et de toucher votre salaire, sachez qu'aucun ravitaillement ne serait alors possible sur aucune planète et que vous auriez la flotte de l'EMPIRE à vos trousses ! Cela peut néanmoins se tenter...

On peut bien entendu explorer les planètes encore inconnues en débarquant de son astronef privé.

La consommation d'ENERGIE lors d'un saut dans l'hyperespace augmente comme le carré de la distance du saut que vous programmez.

Lors de combats entre votre astronef et d'autres vaisseaux (défense rapprochée de la base du mage noir, ou police spatiale si vous êtes recherché pour trahison..), il faut diriger le canon-laser sur celle des 9 positions d'où arrive le vaisseau ennemi avec le contrôleur (gauche) à main et appuyer simultanément sur le bouton de tir. Un vaisseau attaquant que vous auriez manqué vous touchera à coup sûr ! et la barrière d'énergie de votre vaisseau consomme très vite les réserves...

6. Au COMPTOIR des marchands, on peut acheter jusqu'à 6 équipements (attention, le 7è ne serait pas pris en compte). Pour réaliser des bénéfices voir "marchandage".

7. Rencontres

En plus des rencontres imprévisibles sur TERRA, il existe un lieu où vous rencontrerez des compagnons d'aventures potentiels. Un bon télépathe peut faire son choix ! Vous avez ensuite le choix du personnage qui se trouve "en tête" et réalise l'action - son nom est affiché en haut à droite - l'autre se trouvant "en réserve". Seule la disparition du personnage principal est dramatique dans la mesure où elle provoque la réinitialisation partielle du jeu. Attention, choisissez judicieusement le personnage placé "en tête" avant des actions telles que achats ou ventes, demande d'engagement, embarquement dans l'astronef personnel (le personnage choisi a en charge le pilotage et la navigation). Il peut être utile de changer de personnage secondaire en fonction des différentes séquences de la partie (exemple : un marchand pour les achats et ventes, un teknaute pour les données de navigation, un prêtre pour l'assaut mental final...

I (nspection)

Cette option permet d'examiner les progrès réalisés par le personnage principal, de sonder son compagnon (si l'on est télépathe), de permuer avec lui ou de l'abandonner.

Attention

- Les facultés (sauf mentales) déclinent passé 50 ans.
- Les équipements sont communs aux 2 aventuriers.
- On ne peut posséder plus de 6 équipements.
- Seuls robots et puissance mentale sont efficaces contre les êtres minéraux qui gardent TAMIR.
- Les monstres volants lancent des dards empoisonnés à chacun de leurs points fixes; hâtez-vous de les abattre par H, T ou R.
- Si vous désirez partir en mission ou à l'aventure sans vous servir de votre astronef personnel (par exemple parce que vous êtes sans les informations nécessaires pour réussir la navigation), placez "en tête" le personnage secondaire qui, à cet effet, ne possède jamais le talent pilotage avant de taper 4 ou 5.
- Les compagnons d'aventure ne peuvent apprendre de talents nouveaux. Ils bénéficient par contre des bonifications de qualités s'ils se trouvent "en tête" lors de la réussite d'une aventure ou mission (objectif atteint et gardiens contrôlés). Méfiez-vous, ils risquent de vous trahir, d'où l'importance de la télépathie !
- Lors de la première tentative, si vous ne voulez errer dans l'espace à la recherche du monde sans nom, il est souhaitable que l'un de vos deux personnages possède le talent INFORMATIQUE, si possible au niveau 2 (n'oubliez pas en outre d'acheter un ordinateur). Si c'est le personnage secondaire qui possède ce talent, comme il ne connaît pas le pilotage, procédez de la façon suivante : confiez les commandes au personnage principal, gagnez à tâtons le monde le plus proche (balayage de la cote Z de 2 en 2 entre -12 et +12), et de là, redécouvrez avec le personnage secondaire aux commandes (pas de problèmes, les tours de contrôles des mondes lointains se montrent beaucoup moins pointilleuses que celle de Terra) pour noter, en vol, les positions des 6 mondes qui resteront évidemment les mêmes au cours des éventuelles tentatives suivantes, au cas où un malheur arriverait...

N'oubliez pas, pour la phase finale, d'emmener avec vous un prêtre aux pouvoirs mentaux étendus si votre personnage principal ne les possède pas lui-même, seule façon de vaincre le mage noir sur le monde sans nom. Un robot de combat piloté par un cybernéticien expert s'avère également fort utile car le mage noir s'est entouré de redoutables gardiens.

Conseils aux débutants

Vous avez intérêt à créer des personnages très typés et les associer à un type très complémentaire. Par exemple :

mercenaire + marchand, prêtre + teknaute etc...

Seul un aventurier est théoriquement capable de se débrouiller seul.

Si un personnage - non marchand - peut se passer de charme, il aura du mal à se passer d'un minimum d'endurance ou de volonté, sauf s'il reste constamment en réserve derrière un compagnon "char d'assaut".

Dans un premier temps, vous avez intérêt à vendre l'astronef (niveau 1), pour financer une solide formation et un équipement complet avant d'aller, via les lignes régulières, goûter des dangers qui vous attendent. Si la chance vous sourit, les trésors amassés vous permettront de racheter un astronef pour réaliser la séquence ultime.