

OMEYAD

Omeiad est un jeu d'aventure qui pousse la simulation aussi loin que possible. Vous y trouverez l'Arabie Médiévale, avec ses ruelles et ses personnages troubles. Vous baignerez dans une ambiance exotique et magique, celle du monde des mille et une nuits.

I - Le contexte

L'action se situe en l'an 900 environ, dans une ville arabe imaginaire au bord du Golfe persique ; Khaboudir. C'est un petit centre d'échanges du monde musulman, avec un port et des caravanes de dromadaires qui font étape de temps en temps.

L'émir Padishah dirige cette petite ville. Il est plébiscité tous les sept ans par la population, *pendant une période de pleine lune*.

II - Le rôle

Vous incarnez Saad el Darr, un voleur qui habite Khaboudir depuis peu (il a dû quitter précipitamment une ville voisine pour des raisons que nous vous laissons deviner). Saad fait maintenant partie d'une bande organisée : une *gilde de voleurs* qui vit de petites rapines, cambriolages et autres activités douteuses.

Mais il sent bien qu'une occasion prochaine pourra changer sa condition de modeste petit voleur. Les intrigues se nouent entre voleurs et assassins, et la magie est omniprésente, même en haut lieu. Ne serait-il pas possible de détourner tout cela à son profit ? L'attrait du pouvoir est si grand...

III - Les autres

Saad a fait la connaissance de plusieurs personnes depuis son arrivée dans cette ville :

- Mountaquim : Chef de la guilde des voleurs. Réputé dangereux et sans scrupules.
- Alim : Bras droit du chef. Erudit, il connaît l'écriture et possède même des livres.
- Abdullah : Ami de Saad surnommé "Le Singe". Il est en état d'excitation permanente, et plutôt simple d'esprit.
- Tuglar : Propriétaire d'une maison de plaisir nommée "Le Lapin sans Oreilles" (que Saad fréquente de temps en temps).
- Azizi : Gardien du "Lapin sans Oreilles". Chose étrange, il reste à l'entrée en permanence et semble ne jamais dormir.
- Kabir : Chargé de l'entraînement des nouvelles recrues de la guilde, très serviable.
- Akima : Femme d'Alim. Elle s'occupe du recèl d'objets volés. Selon la rumeur, elle possède des qualités de voyante.
- Nasma : Elle travaille au "Lapin sans Oreilles". Employée préférée de Saad.

Il est évident que vous aurez l'occasion de rencontrer bien d'autres personnages lors de vos pérégrinations.

IV - Le monde musulman est particulier

Voici l'explication de quelques mots usuels au pays du prophète :

- Khan : Sorte de "gare" pour les caravanes qui sillonnent l'empire Omeyade.

- Narguilé : Ustensile pour fumer. Il se compose d'un récipient où l'herbe se consume et d'un tuyau pour aspirer la fumée.
- Khanjar : Poignard recourbé au bout.
- Qualachur : épée à lame courbe.
- Souk : Marché permanent.

V - Omeyad est également particulier

Le jeu se déroule en temps réel. Même si vous êtes perplexe devant votre clavier, le temps passe et le monde évolue dans la mémoire de l'Amstrad. Les personnages peuvent décider d'agir à tout moment, indépendamment de vous ou bien en conséquence de vos actes.

Exemple : Les marchands rentrent chez eux à la tombée de la nuit (ce qui est plutôt logique).

Deux parties consécutives se déroulent rarement de façon identique, même si vous jouez de la même manière. Ceci vous épargnera une routine qui lasse très vite.

L'aventure n'est pas "linéaire", contrairement à beaucoup d'autres jeux moins "particuliers". Vous ne devez pas forcément accomplir l'action 1 pour pouvoir passer à l'action 2 etc...

VI - Comment on y joue ?

Autour de la fenêtre de "paysage" se situent 4 zones :

- 1) Directions possibles, représentées par des flèches.
 - 2) Heure de la journée, représentée par la hauteur du soleil ou de la lune dans un ciel de couleur variable.
 - 3) Santé du personnage, représentée par la mimique de Saad.
 - 4) Argent possédé par Saad, représenté par une pile de monnaie.
- Lorsque le joueur paye ou achète quelque chose, une maintenance apparaît.

Le joueur doit augmenter la somme offerte d'une pièce en appuyant sur la barre d'espacement. Lorsqu'il considère que la somme offerte est suffisante, il appuie sur "ENTER" pour valider.

CTRL A arrête le jeu (pause).

CTRL R réinitialise le jeu (lorsque vous êtes bloqué ou à court d'idées).

VII - Les vœux des auteurs

Qu'Allah guide vos pas vers la réussite !

VIII - Pour les "mordus" de la bécane

Omeyad c'est :

- 62 endroits différents avec tableaux graphiques
- 31 personnages différents avec portraits
- 20 objets avec représentations graphiques

En tout, plus de 200 graphismes compactés de façon optimisée : 80 kilo-octets.

- 70 kilo-octets de programmation dans un langage développé spécialement pour ce jeu.
- Un langage multitâche écrit en assembleur : le MICA.