

Maniement du clavier:

Les flèches horizontales ,bas et haut permettent en temps normal de se déplacer,se baisser et sauter (à condition,bien sûr,que le personnage touche le sol au moment de l'action).

La barre d'espace sert à frapper,le coup étant d'autant plus puissant que la vitesse de déplacement est importante.

La touche ESC ramène au menu principal ce qui permet,par exemple,de sauver la partie en cours sur une de vos propres cassettes.

**** Frappe une touche pour poursuivre ****

Pour utiliser un élévateur (zone rayée rouge et vert), se placer sur celui-ci, et appuyer vers le HAUT: le personnage est transporté à l'étage supérieur.

Sur les seize étages du planétoïde sont disséminés des objets et des clefs, que l'on récupère en les touchant.

Les clefs permettent de franchir des passages difficiles et sont comptabilisées en bas de l'écran.

Pour utiliser une clef, se placer devant une serrure murale correspondant à la forme de la clef et appuyer vers le BAS.

**** Frappe une touche pour poursuivre ****

Un personnage est défini par 4 valeurs :

- Sa vitalité:elle diminue lorsque le personnage est blessé (frappé par un cyborg ou ayant chuté de plus d'un étage) ;une vitalité nulle entraînant la mort du héros (et la fin de sa mission).

- Son agilité:elle garantit la facilité de déplacement.

- Sa force:elle détermine la force combative.Elle diminue(légèrement) à chaque coup porté.

- Son coefficient 5ème Axe:c'est le coefficient de rétablissement du 5ème Axe par rapport à sa direction originelle (en %).Il augmente lorsque le joueur ramasse un objet ou élimine un cyborg . Tous les 10%,le SUP téléporte le personnage dans un lieu et temps différent.

La mission sera remplie lorsque ce quota parviendra à 100% .(Cf. Documentation)

**** Frappe une touche pour poursuivre ****

Dans les différentes époques que le personnage sera amené à découvrir, le maniement du clavier restera identique à celui décrit précédemment (pour éviter un projectile, il pourra être nécessaire de sauter, frapper ou se baisser.)

En bas de l'écran, un chronomètre décompte le temps restant, la distance à l'anachronon étant signalée par un sonar qui renvoie un Bip de plus en plus aigu.

**** Frappe une touche pour poursuivre ****

Quelques conseils :

- Au tout début, évite de courir, car la vitesse risque de te surprendre.
- Apprends à reconnaître les cyborgs dangereux et à prévoir la longueur de tes sauts.
- Réfléchis bien lors de la création du personnage.
- Devant un passage difficile, n'hésite pas à sauver la partie sur cassette, afin de pouvoir revenir à ce point en cas d'échec.

Si le sujet t'intéresse, nous te conseillons:

- La machine à explorer le temps (WELLS)
- Le voyageur imprudent (BARJAVEL)
- Et tous les univers fantastiques de DICK, SHECKLEY, SIMAK ...

**** Frappe une touche pour poursuivre ****