

JAMES DEBUG dans le grand saut

Quel réveil terrible !

James Debug vient de comprendre qu'il a sans doute glissé lors de son sommeil dans une faille de l'espace temps pour atterrir dans cette caverne primitive. La seule solution apparaissant dans son esprit surchauffé est de tenter de rassembler les objets de son époque, égarés dans la caverne, pour rouvrir la faille spatio-temporelle et revenir dans le présent.

Très vite, il constate que la grotte est occupée, par des habitants plutôt dangereux, et qu'il n'a aucune arme. Il part explorer l'immense caverne avec une torche et quelques pierres ; il saute, court, nage, grimpe, tombe, se bat contre les monstres avec ses poings ou des cailloux.

Démuni de tout, il apprendra à ne négliger aucune rencontre, aucun objet même repoussant, aucune technique primitive.

Deux critères déterminants sont à prendre en compte : la force et le temps qui s'écoulent, si l'un ou l'autre s'épuise, c'est l'échec, la mort.

UN BANDEAU SOUS L'ECRAN INDIQUE :

- La force : é gauche, par un personnage qui s'enfonce ou par un bras musclé qui s'abaisse. Lors d'efforts violents : combat, chute, choc, saut important, elle diminue plus vite. Il est possible de la réalimenter à l'aide d'ingrédients qui se trouvent dans la caverne en quantité limitée.

- L'oxygène : à surveiller quand James Debug nage sous l'eau. Si il s'épuise, la force diminuera très vite, jusqu'à la mort ! Par contre, le problème disparaît dès le retour à la surface.

- Le temps : disponible pour aboutir à la solution : est représenté par un indicateur qui se décrémente.

3 COMPTEURS symbolisés sous l'indicateur de temps définissent :

- Les munitions : par des cailloux. Ils sont indispensables pour écarter quelques monstres qui errent dans les salles obscures.

- La lumière : Par une torche qui se consume lentement. Attention, si elle s'éteint et qu'il n'a pas pu en récupérer dans la caverne, il se retrouvera par endroit dans le noir complet. Il pourra tenter de passer s'il ne craint pas les bosses, pour traverser ou récupérer une torche, ou faire demi-tour. De plus, l'eau est l'ennemie du feu. Enfin, le feu est une énergie à ne pas négliger !

- Ossements : Il rencontrera parfois des ossements d'animaux qui pourront lui être utiles lors de certaines rencontres.

ATTENTION

Il ne s'agit pas pour lui d'amasser torches, cailloux ou ossements. Ceux-ci sont en quantité limitée et utiles étape par étape. Il faut donc repérer leur position au cas où, connaître le chemin jusqu'à eux, et les ramasser (en passant dessus) à bon escient.

- La clef de l'espace temps : à droite du bandeau, un cadre est réservé aux 4 objets anachroniques qu'il pourra rassembler. C'est son unique espoir de revenir au présent.

Enfin, une place vide recevra en temps utile, l'élément qui fera "exploser" l'obstacle. Dans votre terrible quête, vous affronterez, éviterez ou annihilerez des êtres primitifs agressifs, des monstres préhistoriques rampants ou volants... ce sera dur, mais les moyens existent. Attention, ils se régénèrent vite !

Des manettes ouvrent certains passages, un certain temps... L'exploration de la caverne, de ses recoins, de ses eaux profondes, et la recherche du meilleur parcours sont essentielles. A vous de trouver le bon chemin, ne vous découragez pas ou la faille de l'espace temps se refermera à jamais !

COMMANDES

	CLAVIER	MANETTE
Déplacement	Les 2 flèches de direction	Manette
Tir	Barre ESPACE	Bouton ACTION
Combat	Touche ENTER	Manette + bouton ACTION

FIN

- Si vous voulez interrompre une partie en cours, tapez **CONTROL A**, et l'on vous proposera une autre partie.

- A la fin du jeu, en cas de victoire ou d'échec cuisant, un message vous parviendra, saluant votre exploit ou expliquant vos erreurs. Tapez une touche quelconque et répondez à la question : "Voulez-vous une autre partie?". O pour oui, N pour non.

AU REVOIR et à bientôt James Debug !