

JAMES DEBUG
dans le mystère de l'île perdue.

Voici James Debug en mission sur la petite île RAIWAWAE. Il lui faut rassembler les 6 fragments d'un magnétophone, éparpillés sur l'île au moment de sa destruction.

Cet objet, une fois reconstitué, prouverait de manière irréfutable la culpabilité de la grande puissance qui a commis le forfait.

Le héros, animé, fouille l'île, ses souterrains, ses ruines désertées sous l'oeil méfiant de l'unique survivant, le mage UAPOU. Il marche, saute, nage, grimpe à la corde, tire, tombe, se bat contre des monstres, court... 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** : à gauche, par un personnage qui s'enfoncé. 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 sur l'île, 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.
- **4 compteurs** symbolisés sous l'indicateur de temps définissent :
- **Les munitions** : par une ou plusieurs balles. Elles sont nécessaires aux combats
- **La sympathie** : par un ou plusieurs coeurs. Elle joue sur l'opinion du mage en faveur de Debug. En présence du mage, la possession de 3 coeurs influent sur l'environnement.
- **La magie** : par une ou plusieurs statuettes. En pénétrant dans un lieu magique, la possession de 3 statuettes influent sur l'environnement.
- **L'argent** : par un ou plusieurs diamants. Indispensable pour soudoyer quelques vils personnages. Quand on ramasse un diamant, cela déplaît au mage et diminue sa sympathie et inversement.
Au départ, le héros dispose d'un élément de chaque, mais d'autres existent dans l'île en quantité limitée.

ATTENTION : Quand on en accumule trop, il y a saturation. Ils perdent leur efficacité, et ne pourront être réutilisés. Il faut donc éviter de les prendre tous, et repérer leur position au cas où.

- **La preuve** : à droite du bandeau, un cadre est réservé au magnétophone dont le puzzle se reconstituera morceau par morceau à mesure des découvertes de James Debug.

Le secret de la réussite de votre mission est notamment, dans la gestion des différents éléments en votre possession ou récupérés sur l'île qui cache tout ce qui vous est nécessaire. A vous de trouver le compromis idéal entre l'argent (nerf moderne de la guerre) et la sympathie pour le mage, possesseur d'une puissance millénaire et secrète.

Ne négligez pas les monettes situées dans les lieux les plus reculés, méfiez-vous des monstres et sachez attirer la sympathie de votre unique allié. Ces conseils sont édictés pour votre bien !

COMMANDES

	CLAVIER	MANETTE
Déplacement	les 4 flèches de direction	la manette
Tir	BARRE ESPACE	bouton FIRE
BARRE	touche ENTER	manette + bouton FIRE

La touche V : Tapée une fois : mode rapide, accélération
Tapée de nouveau : retour au mode normal.

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.

Bonne chance, James Debug !

GARANTIE

Cette cassette programme est garantie par COKTEL VISION.
Cette garantie couvre les éventuels défauts de fabrication touchant le support physique du programme (bande magnétique), ainsi que la duplication du logiciel et les vices cachés.

La durée de cette garantie est de 12 mois à compter de la date d'achat et tout logiciel défectueux sera échangé pendant cette période

Toutefois, les droits attachés à cette garantie deviendraient caducs et sans effet en cas de mauvaise utilisation de la cassette, d'erreurs de manipulation, ou de retour de la cassette sans le cachet du revendeur, ni la date.

COKTEL VISION
25, rue Michelet 92100 Boulogne-Billancourt
Tel: 46 04 70 85

MISE EN ROUTE

Après, avoir branché et mis sous tension votre ordinateur domestique, introduire la cassette dans le lecteur de cassette.

- Sur le micro-ordinateur COMMODORE 64, taper
LOAD "LOADER", 1, 1
- Sur les micro-ordinateurs AMSTRAD CPC 464 et CPC 664, taper
RUN"

Enclencher ensuite la lecture en appuyant sur la touche correspondante de votre lecteur de cassette et suivre les instructions qui apparaîtront à l'écran.

ATTENTION. Il est nécessaire de débrancher les éventuels lecteurs de disquette pour utiliser votre logiciel. Dans le cas de l'Amstrad CPC 664, taper avant tout ITAPE, puis RUN" comme pour le CPC 464.

Coupon à retourner à votre revendeur avec votre cassette

DEFAUTS CONSTATES

Défaut
d'enregistrement

Cassette
bloquée

Bande
sourde

Autres Précisez :

Nom del'acheteur :

Adresse :

Date d'achat:

Cachet du revendeur

--/--/--