ITALIANO

I) ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

PC & COMPATIBILI
Accendi il monitor e il computer, inserisci il disco MS/DOS (o PC/DOS) nel drive interno (A:). Il tuo computer leggerà il disco di sistema e apparirà il prompt A> su schermo. Togli il disco DOS e inserisci il disco 1 di Prehistorik nel drive, poi digita PRE2 <ENTER> e segui le istruzioni su schermo.

Se l'MS/DOS è sul tuo disco rigido, caricherà automaticamente. Inserisci il disco 1 di Prehistorik 2 nel drive interno (A:), poi digita PRE2 <ENTER> e segui le istruzioni su schermo.

COME INSTALLARE IL GIOCO SU DISCO RIGIDO
PREHISTORIK 2 ha un programma che ti permette di copiare il gioco sul disco rigido. Inserisci il disco 1 nel drive interno, digita A: <ENTER> poi digita PRE2INS <ENTER>. Il programma di installazione crea automaticamente una sottodirectory chiamata PRE2 e copia i file del gioco in quella sottodirectory. Segui poi le istruzioni su schermo.
Dopo che tutti i file sono stati copiati, digita CD PRE2 <ENTER> per selezionare la sottodirectory. Per iniziare a giocare, digita PRE2 <ENTER>.

Puoi iniziare il gioco attivando o disattivando varie funzioni; queste opzioni vengono spiegate più avanti.

ATTENZIONE: Siccome il gioco è protetto da copia, devi lasciare il disco di gioco nel drive mentre giochi, anche se stai giocando da disco rigido.

GESTIONE DELLA MEMORIA
Il programma usa sia memoria EMS che XMS (se trova i driver corrispondenti) per minimizzare i tempi di caricamento. Se non trova i driver, il programma usa solo memoria convenzionale (512 K o 640 K). In altre parole il programma ottimizza la memoria del tuo computer.

La nuova tecnologia di suono digitalizzato in PREHISTORIK 2 usa molta memoria convenzionale. Su alcuni computer con particolari specifiche (che hanno poca memoria convenzionale), potresti avere bisogno di disattivare la musica (questo viene spiegato più avanti).

II) IL MENU DI SELEZIONE

Premi 1) o 2) per selezionare una delle seguenti opzioni:

1) START LEVEL 1 (Livello di partenza) (Per iniziare il gioco dal livello 1).
Puoi scegliere fra 2 livelli di difficoltà: Expert (esperto) o Beginner (principiante). Per cambiare livello di difficoltà, premi la freccia sinistra o destra.
Il livello di difficoltà standard è Esperto. (Se finisci il gioco in questo livello, avrai accesso ad un livello extra ed alla scena finale).

Dopo avere selezionato la tua opzione, apparirà la mappa del gioco ed un piccolo personaggio carino apparirà all'inizio del livello che hai scelto (vedi la sezione PASSWORD più avanti).

2) PASSWORD
Puoi iniziare un gioco da qualsiasi livello finchè hai la password corrispondente. Le password appaiono all'inizio di ogni livello e sono facilmente riconoscibili (Esempio: PASS 0001). Attenzione: Le password sono generate dal tuo computer, e di conseguenza potrebbero non funzionare su altri computer (questo è stato fatto apposta per impedirti di fornire le password ai tuoi amici!).

Per iniziare il gioco ad un certo livello, tutto quello che devi fare è inserire la password. Per tornare al menu di selezione, premi la barra spaziatrice.

III) DETTAGLI TECNICI

a) SCHEDA GRAFICA: PREHISTORIK 2 funziona con schede grafiche VGA compatibili al 100%. I controlli di compatibilità vengono eseguiti durante il caricamento del gioco. Se non possiedi una scheda grafica compatibile al 100%, apparirà un messaggio di errore su schermo.

b) SCHEDE SONORE: PREHISTORIK 2 usa l'altoparlante interno del tuo computer. Se hai una scheda AdLib o SoundBlaster, il programma la userà automaticamente. Se non hai una scheda del genere, sentirai solamente gli effetti sonori.

c) MESSAGGI DI ERRORE
Se uno dei seguenti messaggi di errore appare su schermo, di seguito viene riportata la soluzione:

«FATAL! Video not 100% compatible VGA!»
La tua scheda video non è compatibile VGA al 100%. Contatta il tuo rivenditore.

«FATAL: read error!»
Il dischetto può essere difettoso. Contatta il tuo rivenditore.

«Sorry. Your Sound Blaster does not work correctly.»
Questo significa che la tua Sound Blaster non può venire inizializzata correttamente. Ricarica il gioco. Se il problema persiste, ricarica il gioco con la musica disattivata (spiegato più avanti).

«FATAL: Disk missing!»
Questo messaggio significa che il disco di gioco non è nel drive o che non può venire letto.

«SWAP MESSAGE: Insert the disk with XXXXXX.»
Segui le istruzioni e inserisci il disco che contiene il file XXXXXX.

«FATAL: Not enough memory.»
Se appare questo messaggio, è perchè il tuo computer non ha abbastanza memoria a disposizione. Per risolvere il problema, ci sono varie possibilità. Quando carichi il gioco, invece di digitare PRE2, digita PRE2 / seguito da una della seguenti lettere:

M	per disattivare la musica durante il caricamento (serve per risparmiare memoria).
D	non carica i file nella memoria DOS
L	non carica preventivamente i file
E	non usa il driver EMS
X	non usa il driver XMS
A	per sopprimere tutti gli oggetti in primo piano (in alcuni casi serve a velocizzare il gioco).
S	per disattivare la musica mentre il gioco carica.

Se il tuo computer ha ancora problemi di memoria, hai qualche altra possibilità a disposizione:
- aggiungi memoria al tuo computer.
- togli i programmi residenti in memoria.
- Carica il DOS nella memoria superiore (se il tuo computer lo permette).

Se veramente non sai più cosa provare, telefona al Numero Verde Leader 167-821177 dal Lunedì al Venerdì, dalle 14.00 alle 18.00.
A seconda dei messaggi sopra riportati, appariranno su schermo uno dei seguenti messaggi:

A) «PRESS ESC TO RESET AND DEBUG»
B) «Press RETURN to continue or ESC to cancel.»

Il messaggio A) appare quando succede un errore che richiede di abbandonare il gioco. (Premi il tasto ESC per abbandonare il gioco e tornare al DOS).
Il messaggio B) appare quando succede un errore minore. Puoi o abbandonare il gioco premendo Esc o continuare a giocare premendo il tasto RETURN.

IV) a) I CONTROLLI

Si può giocare a Prehistorik 2 con un joystick o con la tastiera.

F1:	Abbandona la tua vita corrente e riparti dall'inizio (vedi sezione LIVELLO).
F2:	Abbandona il tuo gioco corrente e ritorna al menu di selezione.
F3:	Suono Attivo/Disattivo.
P:	Pausa.

Salta su.
Vai a sinistra. Vai a destra.
Per entrare in una caverna o in un passaggio segreto o per abbassarsi.

Nella posizione «abbassata», il centro di gravità di Prehistorik è più basso (così come la sua intelligenza), il chè lo rende più resistente al vento ed alla pioggia. In questa posizione più stabile, Prehistorik può resistere meglio ai terremoti e colpire quattro volte più forte.

Barra spaziatrice, Pulsante A del joystick: colpisce con la sua arma.
Pulsante B del joystick, tasto 5 sul tastierino numerico, frecce sinistra e destra simultaneamente: muove lo scorrimento nella direzione nella quale sta guardando Prehistorik. Quando Prehistorik si concentra veramente, è capace di colpire in una certa direzione tenendo premuto una freccia cursore mentre colpisce. Questo può tornare utile quando hai a che fare con nemici che si trovano al di sopra o al di sotto di te.

b) IL PANNELLO
Inizi il gioco con tre vite, quella corrente e altre due extra.
Ogni vita contiene tre cuori e ogni cuore contiene sei ossa (credeteci o no, a quei tempi i cuori contenevano ossa!).
Se uccidi un nemico che ti ha appena toccato, le ossa che ti ha rubato (fino ad un massimo di sei) volano in giro per lo schermo, ed hai la possibilità di recuperarle prima che spariscano.
Puoi incrementare il tuo livello di energia raccogliendo ossa, cuori o addirittura vite (che sono rappresentate da piccole teste, yuck!).
Perdi energia se un nemico ti tocca, e muori se cadi sugli spuntoni o in un pozzo senza fondo (già, a quei tempi i pozzi erano senza fondo!).
Per ogni 250.000 punti che riesci a raccogliere, guadagni una vita extra. Il massimo numero di vite che puoi raccogliere è 99.

c) BONUS
Ci sono migliaia di bonus da raccogliere in PREHISTORIK 2, e più ne raccogli, più alto sarà il tuo punteggio e più intelligente diventi (ma no, stavamo solo scherzando).
Alcuni bonus hanno effetti speciali. Ad esempio, se riesci a raccogliere una forchetta, un coltello ed un cucchiaio, tutti i nemici di un livello si trasformano in cibo per alcuni secondi, e quindi diventa ora di pranzo per il tuo stomaco affamato.
Se raccogli una granata, tutti i nemici sullo schermo esplodono e diventano dei bonus.

Se raccogli tutte le lettere della parola BONUS, un grande bonus del valore di 100.000 punti cascherà dal cielo. Fai attenzione al teschio, se lo raccogli succederanno strane cose alla tua energia.

Ogni volta che raccogli un bonus, il tuo punteggio aumenta. Al termine di ogni livello, tutti i bonus che hai raccolto durante la tua vita corrente, vengono aggiunti nuovamente al tuo punteggio. Quindi, se sei riuscito a raccogliere tonnellate di bonus, cerca di non perdere la vita in modo da raddoppiare il punteggio dei tuoi bonus.

c) ARMI
Clava: Questa è l'arma base di Prehistorik, è veloce e mediamente potente.
Grande martello: Questa è un'arma potente, tuttavia non colpisce rapidamente come la clava.
Ascia: Arma da lancio con una grande portata, ma non molto potente.
Grande ascia da lancio: Questa è l'arma più potente del tuo arsenale, ma anche la più lenta.

e) IL DELTAPLANO
Il deltaplano è l'unica cosa utile che Prehistorik abbia mai inventato; gli permette infatti di raggiungere piattaforme e bonus inaccessibili, e volteggiare in giro per lo schermo.
Per volare: 1) Prendi il deltaplano 2) Corri finchè le ali non si gonfiano 3) salta in su. A questo punto puoi muoverti liberamente con il deltaplano. Con un po' di pratica sarai capace di fare tutta una serie di evoluzioni per aria.

NOTA: Perdi il deltaplano se finisci il livello o se vieni toccato da un nemico (anche se non perdi energia).
Non puoi usare le tue armi finchè stai portando il deltaplano.
Se scendi in picchiata su un nemico una volta, guadagni 1000 punti, se lo fai due volte, guadagni 5000 punti, se lo fai tre volte, guadagni 10.000 punti.

f) I NEMICI
Rubano un osso ogni volta che ti toccano. Siccome gli «istinti preistorici» di Prehistorik sono molto sviluppati, se colpisci immediatamente i nemici che ti hanno appena toccato, potresti riuscire a recuperare le tue sei ossa.

Durante la tua missione, incontrerai vari terribili nemici.
Il nemico più temibile è un gigantesco girino (ma faceva così paura, che abbiamo deciso di toglierlo dal gioco per non rovinarvi le notti di sonno!)

g) I LIVELLI
Per terminare un livello, devi o eliminare il guardiano di fine livello, o raggiungere un grande semaforo.
Se la luce verde è rossa (in gergo stradale si dice che è rosso!), dovrai trovare un accendino per cambiarla in verde.

Su molti livelli, incontrerai piccole luci di ri-partenza. Passando di fronte a queste, diventano verdi. Se muori, ripartirai di fronte all'ultima luce verde che hai toccato.

h) TRUCCHI E CONSIGLI
Puoi aumentare l'altezza dei tuoi salti (hop, hop, hop...), saltando sulle teste dei tuoi nemici, permettendoti così di raggiungere piattaforme più alte e recuperare bonus fuori portata.
Ogni volta che elimini un nemico, guadagni un certo numero di punti. Puoi moltiplicare questo numero saltando ripetutamente sul nemico prima di ucciderlo (il numero di punti viene moltiplicato per il numero che appare sopra a Prehistorik).

Per saltare più in alto devi 1) prendere la rincorsa, 2) saltare verso l'alto mentre ti muovi verso destra o sinistra, 3) smettere di premere verso l'alto durante la discesa.
Non esitare a colpire tutto quello che incontri con la tua clava, potresti essere fortunato e trovare l'oro... beh, forse non proprio l'oro, ma un mucchio di cibo e bonus extra. Potresti addirittura trovare un passaggio segreto.

ATTENZIONE ATTENZIONE ATTENZIONE

UN CAVERNICOLO AFFAMATO STA GIROVAGANDO - STOP
CERCANDO DISPERATAMENTE CIBO - STOP
CON UNA MORTALE CLAVA E UN'ASCIA DA LANCIO - STOP
STA PER COLPIRE ORDE DI MALVAGI NEMICI - STOP
LA CACCIA AL BONUS E' APERTA - STOP
E L'ESPLORAZIONE AI DIECI LIVELLI E' INIZIATA - STOP
RAGGIUNGI LA DISPENSA GENERALE - STOP
E MANGIA, MANGIA, MANGIA, E' PER IL BENE DEL TUO STOMACO - FINE

To start the SUPER CAULDRON demo, (another great Titus platform game), type A:CAULDRON from the disk which contains the CAULDRON file.
If last-minute changes have been made in the game, they will be explained in a READ.ME file that you can read by typing TYPE READ.ME (PC version only).