

FRANÇAIS

I) INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

PC & COMPATIBLES

Allumez votre écran puis votre ordinateur, insérez la disquette MS/DOS (ou PC/DOS) dans votre lecteur interne (A:). Votre ordinateur va lire le système et affichera ensuite le prompt A>. Enlevez alors la disquette MS/DOS (ou PC/DOS) du lecteur et insérez le Disk 1 de PREHISTORIK 2 à la place, puis tapez PRE2 <ENTER> et suivez les instructions à l'écran.

Si le MS/DOS est sur votre disque dur, il se chargera automatiquement. Insérez le Disk 1 de PREHISTORIK 2 dans le lecteur interne (A:) et tapez A: <ENTER>. L'ordinateur affichera le prompt A>, tapez alors PRE2 <ENTER> puis suivez les instructions à l'écran.

COPIER LE JEU SUR VOTRE DISQUE DUR

PREHISTORIK 2 possède un programme qui vous permet de copier le jeu sur votre disque dur. Insérez le Disk 1 de PREHISTORIK 2 dans le lecteur. Tapez A: <ENTER> puis PRE2INS <ENTER>. Le programme d'installation crée automatiquement un sous-répertoire appelé PRE2 et copie les fichiers du jeu dans le sous-répertoire. Suivez les instructions à l'écran.

Après que les fichiers soient copiés tapez CD PRE2 <ENTER> pour sélectionner le répertoire PRE2. Pour lancer le jeu, tapez PRE2 <ENTER>.

ATTENTION: Le jeu étant protégé, il faut laisser la disquette dans le lecteur pendant la partie, même si le jeu est chargé à partir du disque dur.

Vous avez la possibilité de lancer le jeu en activant ou désactivant certaines fonctions, ces options sont expliquées plus bas.

AMSTRAD CPC DISC

Allumez l'écran puis l'ordinateur, insérez le Disk PREHISTORIK 2 dans le lecteur et tapez RUN=DISC. Suivez les instructions à l'écran pour le réglage de l'écran, la couleur et la mémoire.

AMSTRAD CPC CASSETTE

Allumez l'écran puis l'ordinateur, insérez la cassette PREHISTORIK 2 dans le lecteur et appuyez sur CTRL et la petite touche RETURN simultanément, puis suivez les instructions à l'écran pour le réglage de l'écran, la couleur et la mémoire).

GESTION MEMOIRE (Version PC seulement, utilisation sur disquette)

Le programme se sert de la mémoire EMS et XMS (s'il rencontre les drivers correspondant) pour minimiser les temps de chargement. Dans le cas contraire, le programme ne pourra se servir que de la mémoire standard (512 K ou 640 K). (Autrement dit, cela veut dire que le programme utilise au mieux toute la mémoire de votre ordinateur).

La nouvelle technologie utilisée dans PREHISTORIK 2 (qui utilise des samples pour la musique) est gourmande en mémoire standard (tout comme un certain homme des cavernes affamé que je connais). Pour certaines configurations d'ordinateur possédant peu de mémoire standard, vous aurez peut-être besoin de déconnecter la musique (voir plus loin).

II) LE MENU DE SELECTION (sauf sur Amstrad CPC)

Tapez sur 1 ou 2 pour sélectionner l'une des options suivantes:

1) START LEVEL 1 (Commencer le jeu au niveau 1)

Il y a deux niveaux de difficulté dans le jeu: Expert ou Beginner (Expert, c'est pour les courageux et Beginner c'est pour les débutants). Pour changer le mode de difficulté, il suffit d'appuyer sur la flèche de droite ou de gauche.

Le niveau de difficulté par défaut est: Expert. (Pour vous récompenser si vous finissez le jeu en mode Expert, vous aurez droit à un niveau supplémentaire et à la scène finale, si vous le finissez en mode Beginner, vous n'aurez droit à rien du tout... Na!).

Après avoir validé votre option, la carte du jeu s'affichera. Et un petit bonhomme gentil tout plein apparaîtra au début du niveau que vous aurez choisi (Voir PASSWORD ci-dessous).

2) PASSWORD (Mot de passe)

Afin d'éviter de recommencer au tout début du jeu à chaque nouvelle partie, vous avez la possibilité de démarrer à partir d'un niveau dont vous possédez le mot de passe. Les mots de passe sont affichés dans le paysage des niveaux et sont parfaitement reconnaissables (Exemple: PASS 0001).

Attention: Le mot de passe est personnel à votre ordinateur, un autre ordinateur ne possèdera pas forcément les mêmes mots de passe. Pour accéder directement à un niveau, il suffit d'entrer le mot de passe correspondant au niveau désiré et de taper RETURN. Pour revenir au menu de sélection, tapez sur la Barre Espace.

III) DETAILS TECHNIQUES (Version PC uniquement)

CARTE GRAPHIQUE: PREHISTORIK 2 fonctionne avec les cartes vidéo 100% compatibles VGA. Des tests de compatibilité sont effectués au cours du chargement du jeu. Si vous n'avez pas une carte 100% compatible VGA un message d'erreur apparaîtra.

CARTE SONORE: PREHISTORIK 2 se sert du haut parleur interne de votre ordinateur. Si vous avez une carte Adlib ou SoundBlaster, le programme s'en servira automatiquement. Seuls les bruitages seront joués si vous ne possédez pas de carte Sound Blaster.

LES MESSAGES D'ERREURS

Si l'un des messages suivants apparaît à l'écran, voici ce qu'il faut faire:

"FATAL: Video not 100% compatible VGA"

Mauvaise nouvelle: votre carte graphique n'est pas 100% compatible VGA. Contactez votre revendeur.

"FATAL: read error!"

La disquette est endommagée, contactez Titus.

"SORRY: Your Sound Blaster does not work correctly."

Cela veut dire qu'une mauvaise initialisation de votre Sound Blaster a eu lieu. Relancez le jeu. Si les symptômes persistent, relancez le jeu en coupant la musique (voir ci-dessous).

"FATAL: Disk missing!"

Ce message veut dire que la disquette du jeu n'est plus dans le lecteur ou bien que celle-ci n'est plus reconnue.

"SWAP MESSAGE: Insert the disk with XXXX."

Vous n'avez qu'à suivre bêtement les instructions et insérer la disquette avec les fichiers demandés.

"FATAL: Not enough memory."

Si ce message apparaît, c'est que votre ordinateur n'a plus assez de mémoire. Pour résoudre ce problème, il y a plusieurs solutions. Au moment du chargement, au lieu de taper PRE2, tapez PRE2/ suivi d'une des lettres suivantes:

M enlève la musique pendant la partie mais économise de la mémoire.

D pour éviter tout chargement en mémoire DOS. (Economise de la RAM si vous n'avez ni XMS ni EMS).

L pour enlever tout préchargement de fichiers.

E pour ne faire aucun appel au driver EMS.

X pour ne faire aucun appel au driver XMS.

A pour supprimer tous les objets et décors en avant plan. (Ceci permet d'accélérer le jeu dans certains cas et d'économiser 18K).

S pour supprimer la musique pendant le chargement.

Si les messages d'erreurs persistent vous avez les options suivantes:

- rajouter de la mémoire à votre ordinateur.

- supprimer des programmes résidents en mémoire DOS.

- charger le DOS en mémoire haute (si votre ordinateur le permet et que vous savez le faire).

Si vous êtes vraiment coincé, appelez nous au numéro de téléphone qui est sur votre carte de garantie).

En fonction des messages d'erreur cités plus haut, l'un des deux messages suivants apparaîtra:

A) "PRESS ESC TO RESET & DEBUG"

B) "Press RETURN to continue or ESC to cancel"

Le message A) s'affiche après une erreur qui nécessite que le jeu soit quitté. (Appuyez sur ESC pour quitter la partie et revenir au système).

Le message B) s'affiche après une erreur qui ne nécessite pas forcément que le jeu soit quitté. Vous pouvez quitter le jeu en appuyant sur ESC ou continuer à jouer en appuyant sur RETURN.

IV) LES COMMANDES PENDANT LE JEU

PREHISTORIK 2 peut se jouer au joystick ou au clavier.

F1: Abandonner la vie en cours et recommencer au dernier feu vert que vous avez franchi (voir partie «Niveaux»).

F2: Abandonner la partie et revenir au menu principal.

F3: Son ON/OFF.

P: Pause

Bouton 1 du joystick/Barre Espace: Tirer.

Bouton 2 du joystick/touche 5 du pavé numérique/ flèche de gauche et droite simultanément: Déplace le scroll dans la direction où Préhistorik regarde.

En position «sauvage» le centre de gravité de Préhitorik est abaissé (ainsi que son intelligence): Si vous frappez un ennemi, le coup porté est 4 fois plus puissant (sauf sur certains ennemis de fin de niveau). Vous n'êtes plus soumis au souffle du vent dans certains niveaux, et en cas de tremblement de terre, vous êtes plus stable sur le sol. Il est possible de frapper dans une direction en maintenant le manche du joystick (ou en appuyant sur une flèche de direction) tout en frappant. Note: il est parfois indispensable de taper dans une direction précise pour neutraliser certains ennemis.

LE TABLEAU DE BORD

Vous disposez de 3 vies en début de partie (la vie en cours plus 2 vies en réserve). Chaque vie contient 3 coeurs et chaque coeur contient 6 os (Eh oui, en ces temps reculés les coeurs contenaient des os). Ces os volent dans tous les sens pendant un court moment si vous tuez l'ennemi qui vient de vous toucher, alors dépêchez vous de les attraper pour récupérer votre coeur. Vous pouvez récolter de l'énergie supplémentaire en ramassant des os, des coeurs ou des vies (les vies sont représentées par des petites têtes). Vous perdez de l'énergie si vous êtes touché par un ennemi (-1 coeur ou 6 os) ou un monstre de fin de niveau. (Vous perdez une vie si vous tombez sur des pointes ou dans un gouffre sans fond (Vous l'aviez deviné, les gouffres n'avaient pas de fonds à cette époque).

Tous les 250 000 points, vous remportez une vie supplémentaire. Le nombre de vies maximum est 99.

LES BONUS

Il y a des centaines de bonus à ramasser dans PREHISTORIK 2 (Super, non?), plus vous récoltez de bonus, plus vous gagnez de points et plus vous devenez intelligent.

Certains bonus ont des effets spéciaux. Par exemple, si vous trouvez les trois couverts (couteau, fourchette et cuillère), tous les ennemis du niveau se transforment en nourriture pendant un certain temps. C'est donc le moment d'en profiter et de remplir votre petit ventre vide.

Si vous attrapez une grenade, tous les ennemis à l'écran explosent.

Si vous attrapez une bombe, chaque ennemi à l'écran explose en 4 bonus.

Si vous parvenez à former le mot BONUS en ramassant les cinq lettres qui composent ce mot, un bonus d'une valeur de 100 000 points tombe du ciel. Attention à la tête de mort, si vous l'attrapez, il vous arrivera plein de choses désagréables.

A chaque fois que vous attrapez un bonus, votre score augmente. A la fin de chaque niveau, tous les bonus que vous avez ramassé au cours de votre dernière vie sont ajoutés une nouvelle fois à votre score.

Si vous êtes parvenu à collecter beaucoup de bonus, il faut donc éviter de perdre une vie faute de quoi vous perdriez l'effet bénéfique de vos bonus en fin de niveau.

LES ARMES

Massue: la massue est l'arme de base de Préhistorik, elle est rapide mais a une puissance moyenne et une courte portée.

Gros Marteau: arme puissante, cependant il frappe moins rapidement que les autres armes.

Hache: Arme de jet de faible puissance mais de grande portée et fréquence de tir élevée.

Double Hache Tournoyante: c'est l'arme la plus puissante de l'arsenal de Préhistorik, mais c'est également la plus lente.

LE DELTA-PLANE

Le delta-plane est une invention de Préhistorik (c'est d'ailleurs la seule qui marche), il lui permet d'atteindre des endroits inaccessibles et de voltiger dans les airs.

Pour voler: 1) Prendre le delta-plane 2) Courir jusqu'à ce que la toile se gonfle. 3) Donner une impulsion vers le haut mais attention à ne pas perdre trop de vitesse, vous retomberiez! Le delta-plane se dirige ensuite comme une vraie aile delta. En essayant différentes manoeuvres, vous apprendrez à accomplir plein d'actions utiles et amusantes.

Notes: Vous perdez le delta-plane lorsque vous êtes touché par un ennemi (mais vous ne perdez pas d'énergie) ou lorsque vous terminez le niveau en cours. Il est impossible d'utiliser ses armes lorsque vous êtes en possession du delta-plane.

Si vous piquez sur un ennemi une fois, vous remportez 1000 points, si vous piquez une deuxième fois dessus, 5000 points, si vous piquez une troisième fois, 10 000 points.

LES ENNEMIS

Ils vous prennent un coeur à chaque fois qu'ils vous touchent. Comme Préhistorik a un instinct primitif très développé, si vous vous vengez en frappant l'ennemi qui vous a touché, vous pourrez récupérer l'équivalent d'un coeur (6 os). Au cas où vous ne l'auriez pas noté, je vous rappelle pour votre gouverne, que les coeurs contenaient des os à cette époque.

Au cours de votre quête, vous serez confronté à de terribles ennemis.

L'ennemi le plus redoutable est le Tétard Géant (Mais on a décidé de le supprimer au dernier moment car il faisait trop peur, vous n'aurez donc pas le plaisir de le rencontrer).

LES NIVEAUX

Pour terminer le niveau en cours, il faut passer devant un grand feu vert ou détruire l'ennemi de fin de niveau.

Si le grand feu est au rouge, vous devez attraper un briquet pour le faire passer au vert.

Il peut y avoir des petits feux dans certains niveaux. En passant devant l'un d'eux, il passe au vert. Si vous mourrez, vous recommencerez là. Si vous faites passer un deuxième feu au vert puis perdez une vie, vous recommencerez au dernier feu vert.

ASTUCES ET INFORMATIONS UTILES

Vous pouvez augmenter la hauteur de vos sauts en sautant sur la tête des ennemis, ce qui vous permet d'accéder à des plates-formes élevées ou d'attraper des bonus hors de portée (hop, hop, hop...).

Tous les gros ennemis ont un point faible. Pour les éliminer, vous devez trouver ce point faible.

Quand vous tuez un ennemi, vous remportez un certain nombre de points. Il est possible de multiplier ce nombre en sautant plusieurs fois sur l'ennemi avant de l'éliminer (le nombre de points est multiplié par un chiffre qui apparaît au dessus du personnage).

Pour sauter plus loin, il faut: 1) Prendre son élan 2) Donner une impulsion vers le haut tout en maintenant son mouvement vers la droite ou la gauche. 3) Stopper l'impulsion verticale pendant la descente.

N'hésitez pas à frapper un peu partout avec votre arme, si vous voyez une petite fumée se dégager, c'est bon signe. En cherchant bien, vous pourrez peut-être même trouver l'entrée d'un passage secret. Si vous parvenez à faire des signaux de fumée au même rythme que la musique, vous aurez peut-être la chance de voir apparaître à l'écran un bison géant qui jouera des claquettes... (N'allez surtout pas croire tout ce que je dis).

Dans le cas où une modification de dernière minute aurait été effectuée dans le jeu, elle sera expliquée dans un fichier READ.ME que vous pourrez lire en tapant TYPE READ.ME. (Version PC seulement)

MESSAGE:

DANGER DANGER DANGER

HOMME PRÉHISTORIQUE AFFAMÉ EN CAVALE -STOP
RECHERCHE NOURRITURE DÉSPÉRÉMENT -STOP
GROS GOURDIN ET MASSUE PRETS À S'ABATTRE -STOP
SUR TÊTE DE VILAINS ENNEMIS -STOP

LA CHASSE AUX BONUS EST OUVERTE -STOP
L'EXPLORATION COMMENCE -STOP
OBJECTIF: ATTEINDRE LE GARDE-MANGER DE
L'ORGRE DU CHATEAU DU COIN -STOP
MANGEZ! MANGEZ! MANGEZ! C'EST BON POUR LA SANTÉ -STOP
MAIS ATTENTION: MANGÉ N'EST PAS JOUÉ D'AVANCE -TERMINÉ

Pour lancer la démo de SUPER CAULDRON, (un autre jeu de plates-formes de Titus), tapez A:CAULDRON à partir de la disquette qui contient les fichiers CAULDRON.

