



Titus
28 ter Avenue de Versailles
93220 Gagny

Titus Ltd.
United House North Road.
London N7 9DP.

Nintendo

GAME BOY

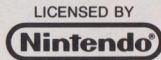
PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

DMG-UH-EUR

PREHISTORIK MAN™

INSTRUCTION BOOKLET





63760 Großostheim, Deutschland

AK

Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar daze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidä tämä tieto

NINTENDO®, GAME BOY™, SUPER GAME BOY™ AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPRUEVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DAß SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DAß ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PAßT.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

Table of contents



The story	4
Prehistorik Man	5
The hang-glider	7
The levels	8
Tricks and useful information	9



The story



T-Rex calmly devour their fellow creatures, hungry bears roam the world in search of victims, pterodactyls glide around, absently munching their breakfast, when suddenly a terrifying cry echoes through the early morning calm of Jurassik jungle : «GRMBLGRMBL!». Here comes Sam, the Prehistorik Man, and it's his stomach making that noise. Sam has just make two terrible discoveries - first, his fridge is empty, and second, he's real hungry. It's hunting time.

But look out, Sam, this jungle is filled with fearsome enemies, giant insects, huge clawed bears and monsters of all sorts. Sam will have to use all his reflexes and skill to discover the shortcuts that will lead him to other levels full of bonuses and food. He'll have to learn how to fly, and discover special objects from another age. He'll be able to use the different weapons he finds in this hostile environment. Finally, he'll have to destroy the most terrifying monster in the jungle - the Jeroboam Baobab Racinus, a monster so terrible and ugly that there remains no trace of it in our modern museums.



Prehistorik Man



The control panel can be accessed during any of the «normal» levels by pressing the START button (except during the fight between the big guardians). The SELECT button can be used to pause/unpause the game. To hit press the B button.

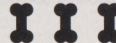
You start the game with four lives.



Each life contains three hearts



and each heart contains three bones



(Believe it or not, hearts did contain bones in those days!).



The enemies steal one heart from you each time they hit you.

Since Prehistorik's «basic instincts» are fully developed, if you take revenge on the enemy that just hit you, you may be able to get your three bones back.

You can increase your energy level by collecting bones, hearts or even lives (if you catch all the letters of the word BONUS!).

B O N U S

You lose energy if an enemy hits you, and you die if you fall on spikes or into a bottomless pit (Yup, pits were really bottomless in those days!).



The hang-glider



The hang-glider is the only useful thing Prehistorik Man ever invented, it enables him to reach inaccessible platforms and bonuses, and glide about all over the place.

To fly:

- 1) Take the hang-glider
- 2) Run and press B button at same time
- 3) When you are in the air, indicate direction (up or down).

You can then move around freely with the hang-glider. With a little practice, you'll be able to do all kinds of fun and useful things in the air.

You cannot use your weapons while you are carrying the hang-glider.

You will lose your hang-glider when you go on to the next level.



The levels



To finish each level, you must collect the objects listed below.

Once you have collected the object, you pass through a big traffic light into the next level. An arrow will appear pointing to the right, which means you can proceed. If the arrow points to the bottom of the screen, this means you have failed to collect the object and cannot pass on to the next level. Re-start points are signified by small arrows. If you die you will start the game again from the last restart point you passed.

Special object:

Level 1 : Lighter

Level 2 : Fork

Level 3 : Spoon

Level 4 : Knife

Level 5 : Lighter



Tricks and useful information



You can increase the height of your jumps (hop, hop, hop...), by jumping on the heads of your enemies, this enables you to reach high platforms and grab those out-of-reach bonuses. Each time you eliminate an enemy, you gain a number of points. You can multiply this number by jumping repeatedly on the enemy before killing it (the number of points will be multiplied by the number which appears above Prehistorik).

To jump farther, you must:

- 1) take a run up,
- 2) jump upward while moving right or left,
- 3) stop pressing upward during your fall.

Don't hesitate to hit everything with your club, you may get lucky and strike gold... well maybe not gold, but lots of food and extra bonuses. You might even find a secret passage.



Inhalt



Handlung 11

Spielanzeige 12

Drachenflieger 14

Levels 15

Tips und nützliche Hinweise 16



Handlung



Die T-Rex verzehren friedlich ihre Artgenossen, ausgehungerte Bären durchstreifen die Welt auf der Suche nach einer Beute, fossile Flugechsen fliegen durch die Luft, um in aller Ruhe ihr Frühstück zu verdauen - als plötzlich ein entsetzliches Geräusch die beschauliche Stille dieses Morgens im Jurassik-Dschungel unterbricht «GRMBLGRMBL» ! So macht sich der leere Magen von Sam, dem Prehistorik Man, bemerkbar. Sam hat riesigen Hunger und mußte gerade mit Entsetzen feststellen, daß sein Kühlschrank leer ist. Es ist also höchste Zeit, sich auf die Jagd zu begeben.

Dabei ist jedoch größte Vorsicht geboten, da dieser Dschungel mit schrecklichen Feinden, mit Rieseninsekten, gefährlichen Bären und Monstern aller Art bevölkert ist. Sam muß seine ganze Geistesgegenwart und Schläue aufbieten, um die Abkürzungen zu entdecken, die ihn zu den verschiedenen Welten voller Bonuspunkte und Nahrung führen. Dabei lernt er, durch die Luft zu fliegen und spezielle Objekte aus einer anderen Epoche zu finden. Er verfügt über verschiedene Waffen, die er nach und nach bei der Eroberung dieses feindlichen Gebiets entdeckt. Bis er letztendlich über das schrecklichste aller Monster des Dschungels siegt, den Jeroboam Baobab Racinus - ein so schreckliches und so häßliches Monster, daß selbst heute in den Museen zur Urgeschichte keinerlei Überreste von ihm enthalten sind.



Spielanzeige



Die Spielanzeige ist während jedes beliebigen normalen Levels des Spiels zugänglich, indem Ihr die START-Taste betätigt (außer während des Kampfes mit den Wächtern der Welten).

Mit Hilfe der SELECT-Taste könnt Ihr eine Pause einlegen beziehungsweise beenden. Zum Schlagen Knopf B drücken.

Zu Beginn des Spiels verfügt Ihr über 4 Leben.



Jedes Leben enthält 3 Herzen.



Jedes Herz besteht aus 3 Knochen



(ob Ihr es glaubt oder nicht, zur damaligen Zeit gab es Knochen im Herz).



Bei jeder Berührung durch Eure Gegner verliert Ihr ein Herz. Wenn Ihr euch dafür bei einem der Gegner, der Euch berührt hat, rächen wollt, müßt Ihr ihn angreifen. Vielleicht könnt Ihr ihm dadurch drei Knochen wegnehmen, um von neuem ein Herz zu erhalten. Aber Vorsicht, bei Euren Bemühungen werdet Ihr auf gefährliche Gegner treffen.

Durch das Aufsammeln der Knochen, der Herzen und selbst der Leben (wenn Ihr alle Buchstaben des Wortes BONUS findet !) könnt Ihr Eure Energie erhöhen.



Eure Energie verringert sich, wenn Ihr von einem Feind geschlagen werdet. Ihr verliert ein Leben, wenn Ihr über Bergspitzen stolpert oder in tiefe, bodenlose Schluchten stürzt (damals waren die Schluchten nämlich bodenlos).



Drachenflieger



Der Drachenflieger ist das einzige wirklich nützliche Gerät, das Sam erfunden hat. Mit Hilfe dieses Drachenfliegers kann Sam unzugängliche Felsen erklimmen, bestimmte Bonuspunkte gewinnen und sich an jeden beliebigen Ort begeben.

Fliegen :

- 1) Den Drachenflieger besteigen.
- 2) Rennen und gleichzeitig auf die B-Taste drücken.
- 3) Wenn Ihr in die Luft aufsteigt, die Richtung mit Hilfe des Steuerkreuzes (nach oben oder nach unten) regeln.

Ihr könnt mit dem Drachenflieger überall hinfliegen. Mit ein wenig Übung werdet Ihr wahre Heldentaten vollbringen und in der Luft eine ganze Reihe nützlicher Gegenstände aufsammeln können. Solange Ihr mit dem Drachenflieger unterwegs seid, könnt Ihr jedoch keinen Gebrauch von Eurer Waffe machen. Wenn Ihr in ein anderes Level überwechselt, verliert Ihr den Drachenflieger, aber keine Angst, Ihr werdet ihn später wiederfinden.



Levels



Um jedes einzelne Level abzuschließen, müßt Ihr zunächst die in der nachstehenden Liste verzeichneten Gegenstände finden.

Sobald Ihr den zum Abschluß des Levels benötigten Gegenstand gefunden habt, leuchtet ein starkes Lichtsignal auf, das Euch die Richtung zum nächsthöheren Level anzeigt. Wenn die Pfeile auf dem Signal nach unten weisen, bedeutet das, daß Ihr die Gegenstände nicht gefunden habt und deswegen nicht zum nächsten Level übergehen könnt.

Während Eurer Abenteuer werdet Ihr auf ein weiteres, jedoch wesentlich schwächeres Lichtsignal stoßen. Zieht daran vorbei, um das Signal zu aktivieren. Dadurch könnt Ihr die Partie auf dem Level des Signals wiederaufnehmen, für den Fall, daß Ihr gegen einen Gegner unterlegen sein solltet.

Besondere Gegenstände

Level 1 : Feuerzeug

Level 2 : Gabel

Level 3 : Löffel

Level 4 : Messer

Level 5 : Feuerzeug



Tips und nützliche Hinweise



Ihr könnt viel größere Sprünge machen (hop, hop, hop...), indem Ihr auf die Köpfe Eurer Gegner hüpfet, denn dadurch könnt Ihr verborgene Plattformen erklimmen und komplizierte Bonuspunkte einsammeln. Mit jedem Gegner, den Ihr besiegt, erhöht sich Eure Punktzahl. Ihr könnt Eure Punktzahl hochfahren, indem Ihr mehrmals auf Eure Gegner hüpfet, bevor Ihr sie vernichtet (die Anzahl der Punkte wird dabei mit der über Sams Kopf erscheinenden Zahl multipliziert).

Ihr solltet auf keinen Fall zögern, mit Eurer Keule alles zu berühren, was sich Euch in den Weg stellt, denn Ihr könntet Glück haben und viel Gold finden..., na gut, vielleicht nicht gleich richtiges Gold, aber zumindest eine Menge Nahrung und andere Bonuspunkte. Vielleicht gelingt es Euch sogar, auf geheime Gänge zu stoßen.



AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.



TABLE DES MATIERES

L'histoire 19

Tableau de bord 20

Deltaplane 22

Les niveaux 23

Trucs et informations utiles 24



L'histoire



Les T-Rex dévorent paisiblement leurs congénères, les ours affamés arpentent le monde à la recherche d'une proie, les ptérodactyles planent en mâchouillant distraitemment leur petit-déjeuner, quand soudain un cri terrifiant retentit dans le calme matin de la jungle Jurassik : « GRMBLGRMBL ! ». C'est l'estomac de Sam, le Prehistorik Man, qui se manifeste. Sam vient de faire une terrible découverte, son frigo est vide et il a faim. Il est temps de partir à la chasse.

Mais attention, cette jungle est remplie d'ennemis redoutables, insectes géants, ours griffus et monstres de toutes sortes. Sam devra utiliser tous ses réflexes et toute sa ruse pour découvrir les raccourcis qui le mèneront vers des mondes regorgeant de bonus et de nourriture. Il devra apprendre à voler dans les airs et à découvrir des objets spéciaux d'un autre temps. Il disposera de différentes armes, qu'il découvrira au fur et à mesure qu'il avancera dans cet environnement hostile, jusqu'à ce qu'il parvienne à vaincre le plus terrifiant des monstres de la jungle, Le Jéroboam Baobab Racinus. Un être si terrible et si laid que même de nos jours, on n'en trouve aucune trace dans les musées consacrés à la préhistoire.



Tableau de bord



Le tableau de bord est accessible à partir de n'importe quel niveau normal du jeu en appuyant sur le bouton START (sauf durant les combats contre les Gardiens des mondes).

Le bouton SELECT peut être utilisé pour faire et défaire une pause. Pour frapper, appuyez sur le bouton B.

Vous commencez le jeu avec 4 vies.



Chaque vie contient 3 coeurs.



Chaque coeur contient 3 os.



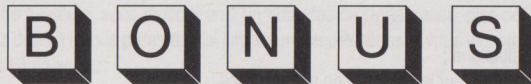
(Croyez-le ou non, à cette époque-là, il y avait des os dans le coeur.)



Les ennemis vous prennent un coeur à chaque fois qu'ils vous touchent.

Si vous voulez prendre votre revanche contre un adversaire qui vient de vous toucher, attaquez-le, essayez de reprendre trois os pour obtenir de nouveau un coeur. Attention, durant votre quête, vous rencontrerez des ennemis redoutables.

Vous pouvez augmenter votre énergie en collectant des os, des coeurs ou même des vies (si vous trouvez toutes les lettres du mot BONUS !)



Vous perdez de l'énergie si un ennemi vous frappe ; vous perdez une vie si vous tombez sur des pics ou dans des ravins sans fond (eh oui, à cette époque, les ravins étaient sans fond).



Deltaplane



Le Deltaplane est le seul objet réellement utile qu'ait inventé Sam ; Il lui permet d'accéder aux plates-formes en principe inaccessibles, d'obtenir certains bonus et lui donne la possibilité de se déplacer partout.

Pour voler :

- 1) Prenez le Deltaplane ;
- 2) Courez et appuyez sur le bouton B en même temps ;
- 3) Quand vous êtes en l'air, dirigez-vous avec l'aide du bouton de direction (bas ou haut).

Vous pouvez circuler librement avec le Deltaplane. Avec un peu de pratique, vous serez capable de faire des prouesses et de récupérer dans l'air de nombreuses choses utiles. Vous ne pouvez pas vous servir de votre arme lorsque vous utilisez le Deltaplane.

Si vous changez de niveau, vous perdez le Deltaplane, mais ne vous inquiétez pas, vous le retrouverez plus loin.



Les niveaux



Pour finir chaque niveau, vous devrez récupérer les objets dans la liste ci-dessous.

Une fois l'objet trouvé en fin de niveau, vous rencontrerez un grand feu de signalisation qui vous indiquera la direction du niveau suivant. Si les flèches sur le feu de signalisation indiquent le bas, c'est que vous n'avez pas trouvé les objets ; vous ne pourrez pas passer au niveau suivant.

Au cours de votre aventure, vous rencontrerez un autre feu de signalisation, plus petit celui-là. Pour l'activer, passez devant il vous permettra, si jamais un ennemi réussi à vous vaincre, de recommencer la partie au niveau de ce feu.

Objets Spéciaux :

Niveau 1 : Briquet

Niveau 2 : Fourchette

Niveau 3 : Cuillère

Niveau 4 : Couteau

Niveau 5 : Briquet



Trucs et informations utiles



Vous pouvez faire de plus grands sauts (hop, hop, hop...) en sautant sur la tête de vos ennemis, ce qui vous permettra d'atteindre des plates-formes cachées et des bonus inaccessibles. A chaque fois que vous éliminez un ennemi, vous augmentez vos points. Vous pouvez multiplier votre score en sautant plusieurs fois sur un ennemi avant de l'éliminer (le nombre de points sera multiplié par le chiffre qui apparaîtra au-dessus de la tête de Sam).

N'hésitez pas à frapper tout ce que vous rencontrerez avec votre massue, vous pourriez avoir de la chance et découvrir de l'or... Enfin peut-être pas de l'or, mais beaucoup de nourriture et d'autres bonus. Vous pourriez peut-être même découvrir des passages secrets.



INDICE

La storia 26

Tavola dei comandi 27

Il Deltaplano 29

I livelli 30

Astuzie ed informazioni utili 31



La storia



I T-Rex divorano tranquillamente i loro simili, gli orsi affamati setacciano il mondo alla ricerca di una preda, i fenodattili aleggiano distrattamente masticando la loro colazione quando all'improvviso si leva un urlo terrificante nella calma mattinata della giungla Jurassik: «GAMBLIGAMBLI». E' lo stomaco di Sam, il Prehistorik Man, che si manifesta. Sam ha appena fatto un'orribile scoperta: il suo frigorifero è vuoto ed egli ha fame: bisogna partire alla caccia.

Ma attenzione, questa giungla è strapiena di nemici temibili, di insetti giganti, di orsi muniti di artigli e di mostri di tutte le sorte. Sam dovrà servirsi di tutti i suoi riflessi e di tutta la sua astuzia per trovare le scorciatoie che lo condurranno a mondi rigogliosi e ricchi di cibo. Dovrà imparare a volare nell'aria e a scoprire oggetti particolari di un'altra epoca. Disporrà di varie armi che troverà man mano che avanzerà in questo ambiente ostile, fintanto che riuscirà a battere il più terribile mostro della giungla, il Jeroboam Baobab Racinus, un essere talmente orribile e lurido che persino oggi nessun museo preistorico ne serba le tracce.



Tavola dei comandi



L'accesso alla tavola dei comandi è possibile da un qualsiasi livello normale del gioco: basta premere sul pulsante START (a meno che siano in corso i combattimenti contro i Guardiani dei mondi). Il pulsante SELECT può essere usato per creare o annullare una pausa. Per colpire premete sul pulsante B.

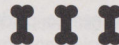
Incominciate il gioco con 4 vite.



Ciascuna vita contiene tre cuori.



Ciascun cuore contiene tre ossi..



(Sì, sì, vogliate crederci o no, a quei tempi i cuori avevano ossi).



Ogni volta che vi toccano, i nemici vi prendono un cuore.

Se volete prendervi la rivincita contro un avversario che vi ha appena toccato, attaccatelo e tentate di recuperare tre ossi per riavere di nuovo un cuore. Attenzione, durante la vostra ricerca incontrerete nemici temibili.

Potete aumentare la vostra energia facendo collezione di ossi, di cuori e persino di vite (se trovate tutte le lettere della parola BONUS).

B O N U S

Se invece vi colpisce un nemico, perdete energia; se cadete su dei picchi o in precipizi senza fondo (eh sì, a quell'epoca, i precipizi erano senza fondo) perdete una vita.



Il Deltaplano



Il Deltaplano è il solo oggetto veramente utile inventato da Sam: gli permette, infatti, di accedere alle piattaforme che in principio sono inaccessibili, di ottenere certi bonus e gli permette, infine, di spostarsi dove vuole.

Per volare:

- 1) Prendete il Deltaplano
- 2) Correte e contemporaneamente premete sul pulsante B.
- 3) Quando siete in aria, dirigetevi servendovi del pulsante di direzione (in basso o in alto).

Con il Deltaplano potete circolare liberamente. Con un po' di pratica sarete capaci di prodezze e potrete recuperare nell'aria molte cose utili. Ma quando usate il Deltaplano non potete servirvi delle vostre armi. Se cambiate di livello, perdete il Deltaplano: ma tranquillizzatevi, lo ritroverete poco più lontano.



I livelli



Per concludere ciascun livello, dovete recuperare gli oggetti elencati qui di seguito.

Una volta trovato l'oggetto, alla fine del livello vi imbatterete in un segnale luminoso che vi indicherà la direzione al livello successivo. Se le frecce del segnale luminoso indicano in basso, significa che non avete trovato gli oggetti e che pertanto non potete passare al livello successivo.

Durante la vostra avventura vi imbatterete in un altro segnale luminoso, più piccolo del primo. Per azionarlo, passategli davanti: esso vi consentirà di ricominciare la partita al livello di questo segnale se mai un nemico riuscisse a vincervi.

Oggetti speciali:

Livello 1: Accendino

Livello 2: Forchetta

Livello 3: Cucchiaino

Livello 4: Coltello

Livello 5: Accendino



30

Astuzie e informazioni utili



Potete aumentare la portata dei vostri salti (hop, hop, hop...) saltando sulla testa dei vostri nemici; ciò vi consente di raggiungere delle piattaforme nascoste e dei bonus inaccessibili. Ogni qualvolta riuscite ad eliminare un nemico, il vostro punteggio aumenta. Esso raddoppierà se saltate più volte su uno stesso nemico prima di eliminarlo (il punteggio aumenterà tante volte quant'è la cifra che apparirà al di sopra della testa di Sam).

Non esitate di colpire con la vostra mazza tutto ciò che vi passa davanti: potreste aver la fortuna di scoprire dell'oro...Beh, non necessariamente dell'oro, ma molto cibo e altri bonus. Potreste perfino scoprire dei passaggi segreti.



31

INDICE

La historia	33
Tablero de mandos	34
Ala delta	36
Los niveles	37
Trucos e informaciones útiles	38



La historia



Los T-Rex devoran tranquilamente a sus congéneres, los osos hambrientos recorren el mundo a la búsqueda de una presa, los pterodáctilos se cernen mascando distraidamente su desayuno, cuando de pronto un grito aterrador resuena en la calma mañana de la jungla Jurassic: "GRMBLGRMLB". Es el estómago de Sam el hombre Prehistórico (Prehistorik Man), que se manifiesta. Sam acaba de descubrir algo terrible, su nevera está vacía y él tiene hambre. Es tiempo de partir a la caza.

Pero cuidado, esta jungla está llena de enemigos terribles, insectos gigantes, osos con grandes garras y monstruos todo tipo. Sam tendrá que utilizar todos sus reflejos y toda su astucia para descubrir los atajos que le llevarán a mundos que rebosan de bonus y alimentos. Tendrá que aprender a volar en los aires y a descubrir objetos especiales de otro tiempo. Él contará con diferentes armas, que descubrirá a medida que avanzará en este medio hostil, hasta que logre vencer el más aterrador de los monstruos de la jungla, El Jeroboam Baobab Racinus. Un ser tan terrible y tan feo que incluso hoy en día, no se encuentra ninguna huella en los museos consagrados a la prehistoria.



Tablero de mandos



El tablero de mandos es accesible a partir de cualquier nivel normal de juego pulsando el botón START (salvo durante los combates contra los Guardianes de los mundos).

El botón SELECT puede ser utilizado para hacer y deshacer una pausa. Para golpear, pulse el botón B.

Usted empieza el juego con 4 vidas.



Cada vida contiene 3 corazones.



Cada corazón contiene 3 huesos.



(Créalo o no, en esta época, habían huesos en el corazón.)



Los enemigos toman a usted un corazón cada vez que le dan.

Si usted quiere desquitarse contra un adversario, ataquete, trate de recuperar tres huesos para obtener de nuevo un corazón. Cuidado, durante su búsqueda, usted encontrará enemigos terribles.

Usted puede aumentar su energía colectando huesos, corazones e incluso vidas (si usted encuentra todas las letras de la palabra BONUS !)



Usted pierde energía si un enemigo le golpea, pierde una vida si cae sobre picos o en barrancos sin fondo (pues si, en esta época, los barrancos no tenían fondo).



Ala delta



La Ala delta es el único objeto realmente útil que haya inventado Sam; este le permite acceder a las plataformas en principio inaccesibles, obtener algunos bonus y le da la posibilidad de desplazarse por todas partes.

Para volar :

- 1) Toma la Ala delta,
- 2) Corra y pulse el botón B al mismo tiempo,
- 3) Cuando usted está en el aire, dirijase con la ayuda del botón de dirección (abajo o arriba).

Usted puede circular libremente con la Ala delta. Con un poco de práctica, usted será capaz de realizar proezas y recuperar en el aire numerosas cosas útiles. No puede servirse de su arma cuando utiliza la Ala delta. Si cambia de nivel, pierde la ala Delta, pero no se preocupe, la encontrará más adelante.



Los niveles



Para terminar cada nivel, usted deberá recuperar los objetos en la lista aquí a continuación. Una vez el objeto hallado al final de nivel, usted encontrará un gran semáforo que le indicará la dirección del nivel siguiente. Si las flechas sobre el semáforo indican la parte baja, es que usted no ha encontrado los objetos; no podrá pasar al nivel siguiente. En el curso de su aventura, usted encontrará otro semáforo, pero más pequeño. Para activarlo, pase delante, este le permitirá a usted, por si a caso su enemigo lograra vencerle, volver a empezar la partida en el nivel de este semáforo.

Objetos especiales :

- Nivel 1 :** Encendedor
- Nivel 2 :** Tenedor
- Nivel 3 :** Cuchara
- Nivel 4 :** Cuchillo
- Nivel 5 :** Encendedor



Trucos e informaciones útiles



Usted puede hacer grandes saltos (hop,hop,hop...) saltando sobre la cabeza de sus enemigos, lo que le permitirá alcanzar plataformas escondidas y bonus inaccesibles. Cada vez que usted elimina a un enemigo, aumenta sus puntos. Usted puede multiplicar su marcador saltando varias veces sobre un enemigo antes de eliminarlo (el número de puntos será multiplicado por la cifra que aparecerá encima de la cabeza de Sam).

No dude un instante en golpear todo lo que encuentra con su porra, usted podría tener suerte y descubrir oro... Bueno, tal vez oro no, pero muchos alimentos y otros bonus. Usted podría tal vez incluso descubrir pasajes secretos.



INHOUD

De geschiedenis	40
Dashboard	41
Deltavlieger	43
Niveaus	44
Tips en nuttige informatie	45



De geschiedenis



T-Rexen zijn vredig hun soortgenoten aan het verslinden, terwijl uitgehongerde beren heen en weer lopen op zoek naar een prooi en pterodactyli verstrooid hun ontbijt weggauwend rondzweven. Dan opeens verscheurt een ijselijke kreet de ochtendrust in de Jurassik-jungle: «GRMBLGRMBL!». Het is de maag van Sam, de Prehistorik Man, die van zich laat horen. Sam heeft zojuist een verschrikkelijke ontdekking gedaan. Zijn koelkast is leeg en hij heeft honger. Het is tijd om op jacht te gaan.

Maar opgelet, deze jungle zit vol geduchte vijanden. Reuzeninsekten, klauwige beren en allerlei monsters. Sam zal zijn reactievermogen op scherp moeten stellen en al zijn listen moeten gebruiken om de wegen te vinden die hem naar werelden zullen leiden vol bonussen en voedsel. Hij moet leren vliegen en speciale voorwerpen ontdekken uit andere tijden. Hij kan over verschillende wapens beschikken die hij op zijn tocht door deze vijandige omgeving zal tegenkomen, totdat hij erin zal slagen het schrikwekkendste junglemonster te verslaan, de Jeroboam Baobab Racinus. Een wezen dat zo angstaanjagend en lelijk is dat er zelfs in onze tijd in musea gewijd aan de prehistorie nog geen spoor van is te vinden.



Dashboard



Het dashboard is toegankelijk vanaf om het even welk gewoon spelniveau door op de START knop te drukken (behalve tijdens een strijd tegen de Wereldbewakers).

De SELECT knop kan worden gebruikt voor een pauze of het beëindigen van een pauze. Om te slaan moet je op de B knop drukken.

Je begint het spel met 4 levens.



Elk leven heeft 3 harten.



Elk hart heeft 3 botten



(Of je het nou gelooft of niet, in die tijd zaten er botten in het hart).



Telkens wanneer je door een vijand wordt geraakt, verlies je een hart.

Wanneer je revanche wilt nemen op een tegenstander die jou zojuist heeft geraakt, moet je hem aanvallen en proberen drie botten af te pakken om weer een hart te winnen. Pas op, op je speurtocht zul je geduchte vijanden tegenkomen.

Je kunt je energie doen toenemen door botten, harten of zelfs levens te verzamelen (wanneer je alle letters van het woord BONUS vindt !)

B O N U S

Je verliest energie wanneer je door een vijand wordt getroffen ; je verliest een leven wanneer je op een bergpiek valt of in een bodemloos ravijn (tja, in die tijd hadden de ravijnen geen bodem).



Deltavlieger



De Deltavlieger is het enige echt nuttige voorwerp dat Sam heeft uitgevonden. Hiermee kan hij platforms bereiken die in principe ontoegankelijk zijn, bepaalde bonussen behalen en zich overal naar toe verplaatsen.

Om te vliegen :

- 1) Pak een Deltavlieger;
- 2) Ga rennen en druk tegelijkertijd op de B knop;
- 3) Eenmaal in de lucht moet je sturen met de richtingknop (omhoog of omlaag).

Je kunt vrij rondvliegen met de Deltavlieger. Met wat oefening zul je heel wat krachttoeren kunnen uithalen en een groot aantal nuttige dingen uit de lucht kunnen vangen. Tijdens het gebruik van de Deltavlieger kun je geen gebruik maken van je wapen.

Wanneer je van niveau verandert, verlies je de Deltavlieger. Maak je geen zorgen je zult hem verderop weer terugvinden.



De Niveaus



Voor de beëindiging van elk niveau moet je een voorwerp te pakken krijgen. (zie onderstaande lijst). Zodra je het voorwerp op het eind van het niveau hebt gevonden, zul je op een groot verkeerslicht stoten dat je de richting van het volgende niveau zal wijzen. Als de pijlen op het stoplicht naar beneden wijzen, betekent dit dat je de voorwerpen niet hebt gevonden en je niet naar het volgende niveau kunt gaan. Tijdens je avontuur zul je ook een wat kleiner verkeerslicht tegenkomen. Om het in werking te stellen moet je ervoor langs lopen. Het stelt je in staat, mocht een vijand erin slagen je te overwinnen, het spel opnieuw te beginnen ter hoogte van dit verkeerslicht.

Speciale Voorwerpen :

- Niveau 1 :** Aansteker
- Niveau 2 :** Vork
- Niveau 3 :** Lepel
- Niveau 4 :** Mes
- Niveau 5 :** Aansteker



Tips en nuttige informatie



Je kunt grotere sprongen maken (hop, hop, hop,...) door op het hoofd van je vijanden te springen. Hiermee kun je verborgen platforms bereiken en ontoegankelijke bonussen behalen. Iedere vijand die je uitschakelt, levert je punten op. Je kunt je score vermenigvuldigen door enkele malen op een vijand te springen alvorens hem uit te schakelen (het aantal punten wordt vermenigvuldigd met het getal dat boven het hoofd van Sam verschijnt).

Aarzel niet op alles te beuken wat je met je knots tegenkomt. Je zou geluk kunnen hebben en goud kunnen vinden... Nou ja, misschien geen goud, maar heel veel voedsel en andere bonussen. Misschien ontdek je zelfs geheime doorgangen..



90-DAY LIMITED WARRANTY

Nintendo Game Boy GAME PAKS

Titus warrants that this Game Boy Pak shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, Titus will repair or replace the defective pak, at its option, free of charge. To receive this warranty service, return the product, postage prepaid and insured for loss or damage, together with your sales slip or similar proof of purchase to:

TITUS Ltd.

United House, North Road

LONDON N7 9DP

UNITED KINGDOM

Be sure to include your name, address and phone number, plus a brief description of the fault. Game Paks returned without proof of the date of purchase or after 90-day warranty period, will, at Titus's option, be repaired or replaced at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. (Repair done after acceptance of the quotation.) Payments must be made by cheque or money order, payable to Titus.

This warranty shall not apply if the Game Pak has been damaged by negligence, accident, unreasonable use, modification, tampering or by other causes unrelated to defective materials or workmanship. This warranty does not interfere with your statutory rights.



46

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Game Boy GAME PAKS (Cartouches)

Titus garantit cette cartouche NINTENDO contre tout défaut de fabrication pendant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît durant cette période, Titus remplacera ou réparera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour profiter de cette garantie, retournez la cartouche accompagnée d'une preuve d'achat à l'adresse suivante :

TITUS

28 ter, avenue de Versailles

93220 GAGNY

FRANCE

Toute cartouche retournée après expiration de la garantie ou sans preuve d'achat sera soit réparée, soit remplacée par Titus, à la charge du client. Cette garantie ne s'applique pas si la cartouche a été endommagée par négligence, usage abusif, accident, ou si elle a été modifiée par l'utilisateur. Pour toute information concernant cette cartouche, vous pouvez appeler le (16 1) 43 32 10 92.



47