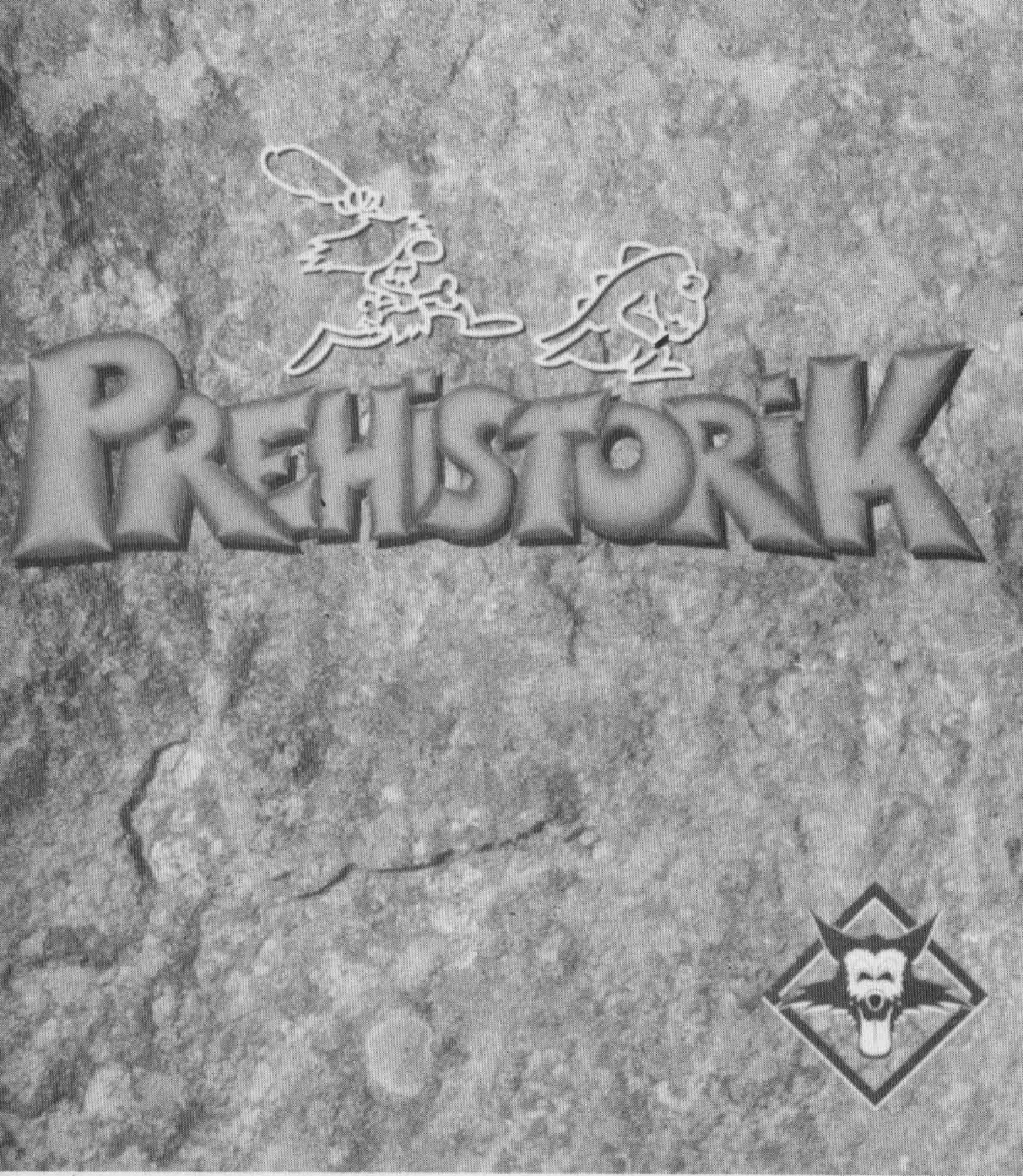
PREHISTORIK

NUESTRO ANTEPASADO GRAWAGARS

Como en las grandes tribus, mi familia ha conservado la costumbre de la tradición oral. Así, por las noches, al calor del fuego, mi abuelo nos contaba las historias de nuestros antepasados. La memoria era una de las principales bazas del patrimonio genético de mi familia , y algunos relatos se remontan a veces a períodos bastante lejanos ... Así, la historia que vais a vivir se remonta a los tiempos antiguos : la prehistoria.

En esta época, los primeros hombres tenían una visión de la vida que difería sensiblemente de la nuestra, ya que para poder existir , había que comer. La búsqueda de alimentos era su principal ocupación ; algunos , como los Grawagars , se habían convertido en expertos en la caza con la porra. Es esta época la que vais a revivir en compañía de Grawagars, el miembro más temerario de mi gran familia...

LA SAGA DE GRAWAGARS

Los Grawagars no habían comido durante días ,
se encontraban desprovistos cuando llegó el monolito ...
ni el trozo más pequeño de Barbak asado,
ni Aransaurios o Maxidocus
Esto fué duro para la tribu,
los Grawanetes se deprimían,
los Grawagoses se golpeaban.
¡Pero fué entonces cuando llegó una luz divina a los Grawagars!
Todo su ser había visto la luz.

Su cerebro atrofiado había encontrado de repente la llave de todos los misterios.
Convertidos a la inteligencia , partieron en busca de alimentos
Moraleja: ¡quien quiera comer debe cazar!

EL TABLERO DE ABORDO

SCORE (PUNTUACION)

Con el fin de aumentar el número de puntos , debes recoger alimentos. A cada objeto comestible que te encuentres durante el juego corresponden unos puntos que se sumarán al total . Y para puntuar, ¡ hay que comer !
Después de cada nivel , se añadirán bonos al marcador.

TIME (TIEMPO RESTANTE)

Al principio de cada nivel , tienes un determinado número de unidades de tiempo . Si no llegas a tiempo al final del nivel , te será descontada una vida y continuarás el nivel con las unidades suplementarias.

FOOD (RESERVA DE ALIMENTOS)El contador de alimentos está al principio a 0, y , antes de acabar el nivel tienes que llenar esta reserva hasta el máximo . Tendrás que recoger muchos alimentos . Si por desgracia (o por pereza) llegas al final del nivel sin haber llenado la reserva , un mensaje te indicará que no hay suficientes alimentos (Not enough food) . Entonces te verás obligado a retroceder para hacer algunas " compras " suplementarias ...

LIVES (VIDAS) Empiezas con tres vidas . Cada vez que te caigas en un hoyo o cuando tu barra de energía llegue a cero perderás una

vida . Al final de cada nivel , obtendras una vida suplementaria . Bien, busca bien porque las vidas extra están escondidas por todas partes.
ENERGY (BARRA DE ENERGIA DE GRAWAGARS) Cuando te toque un enemigo (o si tocas un obstáculo) , tu energía disminuirá una o dos unidades .
Una vez que llegues a cero , te será descontada una vida .

COMANDOS

1 - Movimiento de Grawagars

Para ir a la derecha , basta con mover el joystick hacia la derecha . De la misma forma, para ir a la izquierda , basta con mover el joystick hacia la izquierda .
Para subir o bajar por una escalera :
Lleva a Grawagars delante de la escalera , y empuja el joystick hacia arriba si quieres subir (o hacia abajo si quieres bajar).
Para entrar en una gruta , lleva a Grawagars delante de la entrada y lleva el joystick hacia abajo.
Para saltar por encima de un pico o de un fuego , basta con empujar el joystick en diagonal , hacia la derecha o hacia la izquierda .
Cuanto más mantengas la dirección del salto más lejos saltará Grawagars.

2 - Cómo luchar

En este universo hostil , es primordial saber utilizar la maza para defenderse de ataques enemigos ... por otra parte , un enemigo menos significa más alimentos en tu reserva.

La técnica es tan básica como eficaz : cuando un adversario se acerque demasiado , debes pulsar el botón de disparo de joystick y Grawagars golpeará inmediatamente con su maza Anticus.
Sin embargo , algunos monstruos son más resistentes que otros. Más adelante en este manual encontrarás una lista de los diferentes enemigos , así como el número de golpes de maza necesarios para abatirlos .
Una vez que hayas derrotado al enemigo (cuando veas estrellas sobre su cabeza) , debes pasar sobre él y se transformará en una reserva de alimentos . Si no te das prisa , una flecha intermitente te indicará que tu enemigo no tardará en recuperar e aliento .
Cuando toques un pico , un fuego o una roca (que puedes destruir a mazazos) , o cuando te toque un enemigo , tu barra de energía disminuirá . Una aureola que te convierte en invencible parpadeará alrededor de ti durante algunos segundos , permitiéndote tomarte la revancha.

EN LAS GRUTAS...

Las Grutas son los lugares en los que encontrarás más alimentos . Atención , porque a menudo están muy bien protegidas ...
Si los murciélagos no te dan demasiados problemas (un sólo mazazo) , las arañas son indestructibles y una mordedura es igual a la pérdida de un punto de energía . ¿ Por qué tener aracnofóbia ?
Tampoco te fíes de los fuegos porque una quemadura te hará perder un punto de energía.
Para salir de la gruta , debes ir hacia la izquierda .

Pero en algunas grutas, un panel (a la derecha de la gruta) te indicará un camino que te permitirá salir por otra gruta.
Si decides tomar el camino arriesgado , saldrás de la gruta con la aureola protectora , justo el tiempo de ver si hay enemigos en los alrededores.
IMPORTANTE:
No todos los alimentos se encuentran en las grutas . También puedes descubrir comida en habitaciones secretas o sino , golpeando " en el vacío " en sitios precisos.
Las grutas no son exclusivamente celadores de alimentos . También se pueden encontrar bonos que pueden ser muy útiles para la continuación del juego.

LOS BONOS

Los bonos te permiten continuar el juego con una pequeña " ayuda ".
Estos bonos son:
El despertador: añade 30 unidades al contador TIME (tiempo) .
La bomba : hace desaparecer a todos los enemigos presentes en la pantalla . ¡ Date prisa en coger todos los alimentos !
El escudo : te hace invulnerable durante un tiempo determinado . ¡Banzai !
El hacha : te permitirá abatir a tus enemigos con un sólo golpe .
El muelle: te permitirá saltar más y más lejos.
La cruz de la vida : te dará una vida suplementaria.
Hay dos formas de obtener un bono :

* En las grutas

* Mediante la " meditación Gurú "

La " meditación Gurú "

El Gurú aparece en ciertos lugares del juego , y a pesar de su aspecto dormido , siempre lleva consigo un bono . Cuando le veas aparecer, corre sobre él y dale un mazazo en el cráneo para despertarle . No es rencoroso y cuando desaparezca , te dejará un bono .

Para recoger alimentos o un bono , basta con pasar por encima ...

LOS ACCESORIOS

Durante el juego , te encontrarás con objetos que debes utilizar para continuar tu búsqueda :

El trampolín

Te permite dar supersaltos . Para utilizarlo , simplemente sube a él y lleva a Grawagars hacia la derecha o hacia la izquierda para darle la dirección deseada .

Los globos y el alfaavión son más raros . Para utilizarlos , pasa sobre ellos y empuja el joystick para dirigir el vuelo .

TUS ENEMIGOS

Gloubi-Boulga

El más estúpido de todos . Va y viene , pero puede ser peligroso cuando sale de una gruta por sorpresa . Basta con dos golpes para abatirle.

Wagow y Wogaw

Son dos primos de comportamiento similar . Suelen salir de las grutas para cazar al hombre . Tres golpes de maza y tendrás derecho a comer carne de oso .

PyroCritter

¡ Calor ! PyroCritter ,la gorda bola de pelos amarillos . Escupe fuego si tienes la desgracia de cortarle el paso . Es muy peligroso y más vale evitarlo aunque baste con un golpe para convertirlo en un Pac Man listo para ser comido.

Aarân Sale del agua para agujerear todo aquello que se encuentra . Pequeños agujeros , pequeños agujeros , siempre pequeños agujeros nunca hace excepciones e incluso los Grawagars pueden ser ensartados por este pez Invencible .

Agogo

La palmera es su hogar . Desde lo alto de su árbol te lanzará nueces de coco .Para hacerle bajar de su arbol , te bastará con un mazazo .

Maxidocus

Esta tortuga gigante está buscando su caparazón desde hace muchos años . Ataca a todo el mundo y sabe mostrarse particularmente tenaz . Para librarse de ella son necesarios cinco mazazos .

Panous

Este pájaro de desgracias tiene la particularidad de ser bastante cabezota . Sufre de un complejo de identificación con los kamikaces , y se lanzará sobre tí . Los golpes de tu maza no le desanimarán.

Arakno

Esta araña de interior tiene como hábitat preferido las grutas . Dotada de capacidades limitadas , sube y baja incansablemente . no te fíes , no es un adversario menos temible e invencible.

Skwirel

Su preocupación favorita es bombardearte con avellanas. Dado el tamaño de las avellanas de la época , más vale que no te dé. Es inútil ir a verla para explicarse, es invulnerable..

Boarien

El animalito es asqueroso .No le oyes llegar , y te da un mordisco que te deja seco. Invencible .

Hérontruche

¡ Una emplumada con el pico duro ! Comprenderás el arte de dar dos golpes en altura .

Pire Annia

Sale del agua para morder todo aquello que se encuentra, y "todo " comprende a los Grawagars. ¡Invulnerable!

Toothpaste

No te molestes en tratar con él , Más vale evitarlo o

eliminarlo con cuatro mazazos.

Bad - gam

A fuerza de volar de un lado a otro , corres el riesgo de perder un poco de energía . Un solo mazazo puede resolver este pequeño problema ...

Lombricus

Esta babosa tiene la molesta costumbre de " hacerse una bola "para nada . Un mazazo en el momento adecuado y se acabó.

Snow - caveman

Quiere congelarte tirándote bolas de nieve . Tú puedes calentarle con un golpe de maza.

Nestor

¡ Pequeño pero constante ! No te dejes ablandar . Son necesarios dos mazazos para librarse de él .

Gus

Primo lejano y sin embargo inferior a Grawagars . Celoso del éxito social de Grawagars , está dispuesto a todo para evitar que progrese .Tres golpes bien dados le limpiarán el camino . Por supuesto no es comestible ...¡Grawagars sí , caníbales no !

Krapongo

No te acerques más que de puntillas porque tiene un despertar ...destructor (siempre que no se haya toma-

do un café). Son cinco golpes para volver a dormirlo .

Stella

Esta atractiva planta de exterior aprecia más la carne de Grawagars que la de mosca. ¡Invulnerable !

Al final de cada nivel , debes subir al ring y combatir con el guardián del nivel . Sólo la victoria te permitirá pasar al siguiente nivel.

INSTRUCCIONES DE CARGA DE PREHISTORIK

AMIGA

Si estás utilizando un Amiga 512 Kb con una lectora externa , es aconsejable que la desconectes antes de ejecutar el programa.

Amiga 1000

Enciende el monitor , luego el ordenador e inserta el disco de KICKSTART 1.2 o 1.3 en la unidad interna (DFO) . El Amiga leerá el sistema interno sobre este disquete , y te pedirá el disquete de WORKBENCH. Ahora pasa a la fase de instalación común a todos los Amiga.

Amiga 500 , 2000 , 3000 , 1000 (si la fase anterior ha funcionado perfectamente)

Inserta el disquete PREHISTORIK en lugar del disquete WORKBENCH en la lectora principal. El juego se cargará automáticamente.

COMANDOS

F2 Activar / desactivar música

F3 Activar / desactivar efectos sonoros

F9 Activar / desactivar filtro sonoro

F10 Pausa

La acción del personaje puede controlarse con la ayuda del joystick o con el teclado .

Los comandos del teclado son los siguientes :

Tecla : saltar/subir por la escalera .

Tecla : moverse a la derecha .

Tecla : moverse a la izquierda .

Tecla : entrar en una gruta /moverse hacia abajo .

Espacio : dar un mazazo .

Los comandos del joystick son los siguientes :

Arriba : saltar/subir por la escalera .

Derecha : moverse a la derecha .

Izquierda : moverse a la izquierda.

Abajo : entrar en una gruta/moverse hacia abajo .

Botón de disparo : dar un mazazo .

Para más información consulta el manual de utilización .

IBM Y COMPATIBLES

A continuación se indican las instrucciones de carga del juego para IBM , compatibles y Tandy . Para unas instrucciones completas sobre el desarrollo del juego , consulta el manual .

Material necesario :

IBM PC , XT , AT , PS/1 , PS/2 O COMPATIBLES .

Tandy 1000 , 3000 .

IBM : 512 Kb de RAM .

Tandy : 640 Kb de RAM .
Tarjetas gráficas Tandy , Hércules , CGA , EGA o VGA de 16 colores.
Tarjetas de sonido AdLib , Sound Blaster o MT32 .
versión 2.0 de DOS o posterior .
Unidad de disco flexible de 5 1/4o de 3 1/2 .

INSTRUCCIONES DE CARGA

Enciende la pantalla y el ordenador , luego inserta el disquete de MS/DOS (o PC/DOS) en la primera unidad de disco (A) . El ordenador leerá el sistema de explotación en este disquete y luego dará el prompt A> .

Saca el disquete de MS/DOS de la unidad e inserta el disquete (el disco 1 en la versión de 5 1/4) de PREHISTORIK en la misma unidad de disco .

Para ejecutar el juego , teclea PREHISTO .

Si tienes el DOS en el disco duro , una vez que se haya cargado , teclea A: y cuando aparezca el promp A> , teclea PREHISTO y pulsa la tecla Enter (Intro o Return) .

INSTALACIÓN DEL PROGRAMA EN DISCO DURO

El juego tiene un programa integrado que te permite copiarlo en el disco duro . Inserta el disquete (el disco 1 en la versión de 5 1/4) en la unidad de disco flexible , teclea A: y pulsa Enter (Intro o Return). Teclea INSTALL C: y pulsa Enter (consideramos el disco duro como C. Si el disco duro no es C, sustituye la C por la letra correspondiente). El programa de instalación creará automáticamente un subdireccto-

rio llamado PREHISTORIK y copiará todos los ficheros del juego en este subdirectorio . El ordenador te irá informando de cuando tienes que introducir los diferentes disquetes (versión de 5 1/4) .
Una vez que se hayan copiado todos los ficheros , debes ir al directorio PREHISTORIK y teclear PREHISTO para ejecutar el juego.
PREHISTORIK está concebido de tal forma que el programa detecta automáticamente la configuración de tu ordenador . Así , el juego se carga para utilizar al máximo los recursos de tu sistema . Sin embargo, puede que el programa no sea capaz de detectar bien la. configuración exacta de tu ordenador .
Por esta razón cuando carges el juego por primera vez, accederás a un menú. esta pantalla te permitirá precisar la configuración de tu ordenador.
Esta información se guardará a continuación en el disco .
Cuando vuelvas a cargarlo, el juego recordará sus parámetros . Si deseas acceder de nuevo al menú bastará con teclear PREHISTO R.
Atención: debes dejar el disquete en la unidad A porque el ordenador accede a él para inicializar la protección.

COMANDOS

F2 Activar/desactivar música
F3 Activar/desactivar efectos sonoros
F10 Pausa
ESC Volver a DOS

La acción del personaje puede controlarse con la ayuda del joystick o con el teclado .

Los comandos del teclado (o del teclado numérico) son los siguientes:

Tecla arriba /8 : saltar/subir por la escalera .
Tecla derecha /6 : moverse a la derecha .
Tecla izquierda/4 : moverse a la izquierda .
Tecla abajo /2 : entrar en una gruta/moverse hacia abajo.
Espacio : dar un mazazo .

Los comandos del joystick son los siguientes :

Arriba : saltar .
Derecha : moverse a la derecha .
Izquierda : moverse a la izquierda .
Abajo : entrar en una gruta/moverse hacia abajo.
Botón de disparo : dar un mazazo .

Nota: si hay dos joystick conectados , el puerto 1 tiene prioridad .

ATARI ST

ATARI 520 ST , 1040 ST ,STE , MEGA ST2 y MEGA ST4 (equipados con TOS en ROM)

Verifica que tu ordenador está bien apagado y que no hay ningún cartucho conectado.

Inserta el disquete 1 en la unidad interna , enciende la pantalla y luego el ordenador . El juego se cargará automáticamente .

El juego está contenido en dos disquetes .Estos disquetes pueden

utilizarse indiferentemente con un lector de una sola cara o con un lector de doble cara . Sin embargo , con un lector de doble cara se oirá una música digitalizada durante la presentación del juego .
Durante el desarrollo del juego , el ordenador te indicará cuándo tienes que insertar los diferentes disquetes .

COMANDOS

F1	Frecuenci 50 Hz / 60 Hz
F2	Activar/desactivar música
F3	Activar/desactivar efectos sonoros
F5	Abandonar
F10	Pausa
Espacio	Saltarse las pantallas de presentación

La acción del personaje debe controlarse con la ayuda del joystick. Los comandos son los siguientes:

Arriba	: saltar/subir por la escalera .
Dercha	: moverse a la derecha .
Izquierda	: moverse a la izquierda .
Abajo	: entrar en una gruta/moverse hacia abajo .
Botón de disparo	: dar un mazazo .

Para más información , consulta el manual de uso .

COPYRIGHT Y CREDITOS

© TITUS 1991. Prehistorik es un programa protegido en Francia y en el extranjero en el marco de las convenciones internacionales de derechos de autor. Está prohibido reproducir, adptar, o desensamblar este programa , y esto se extiende a su documentación. El programa fuente ha sido registrado en la Agencia de Protección de Programas de París.

CREDITOS
Idea : CYBELE
Programación : Oliver Díaz
Gráficos : Jean-Christphe Alessandri
Música : Michel Golgevit/Zorba Kouaik/Christophe Fevre
Adaptación : Carlo Perconti

ADDENDUM PREHISTORIK AMSTRAD DISK Y CASSETTE

A continuación se indican las instrucciones de carga para Amstrad. Para unas instrucciones completas sobre el desarrollo del juego, consultar el manual.

INSTRUCCIONES DE CARGA

DISCO	RUN"DISC
CASSETTE	RUN"

COMANDOS

ESC:	Fin del juego
Ctrl:	Con / sin música
Space:	Pausa

La acción del personaje puede controlarse con la ayuda del joystick o con el teclado.

JOYSTICK	TECLADO	
Arriba	(8)	Saltar / Subir por la escalera
Derecha	(6)	Moverse a la derecha
Izquierda	(4)	Moverse a la izquierda
Abajo	(2)	Entrar en una gruta / Moverse hacia abajo
Fuego	(Copy)	Dar un mazazo

Copyright TITUS 1991

Distribuido por PROEIN, S. A.
Marqués de Monteagudo, 22
28028 MADRID