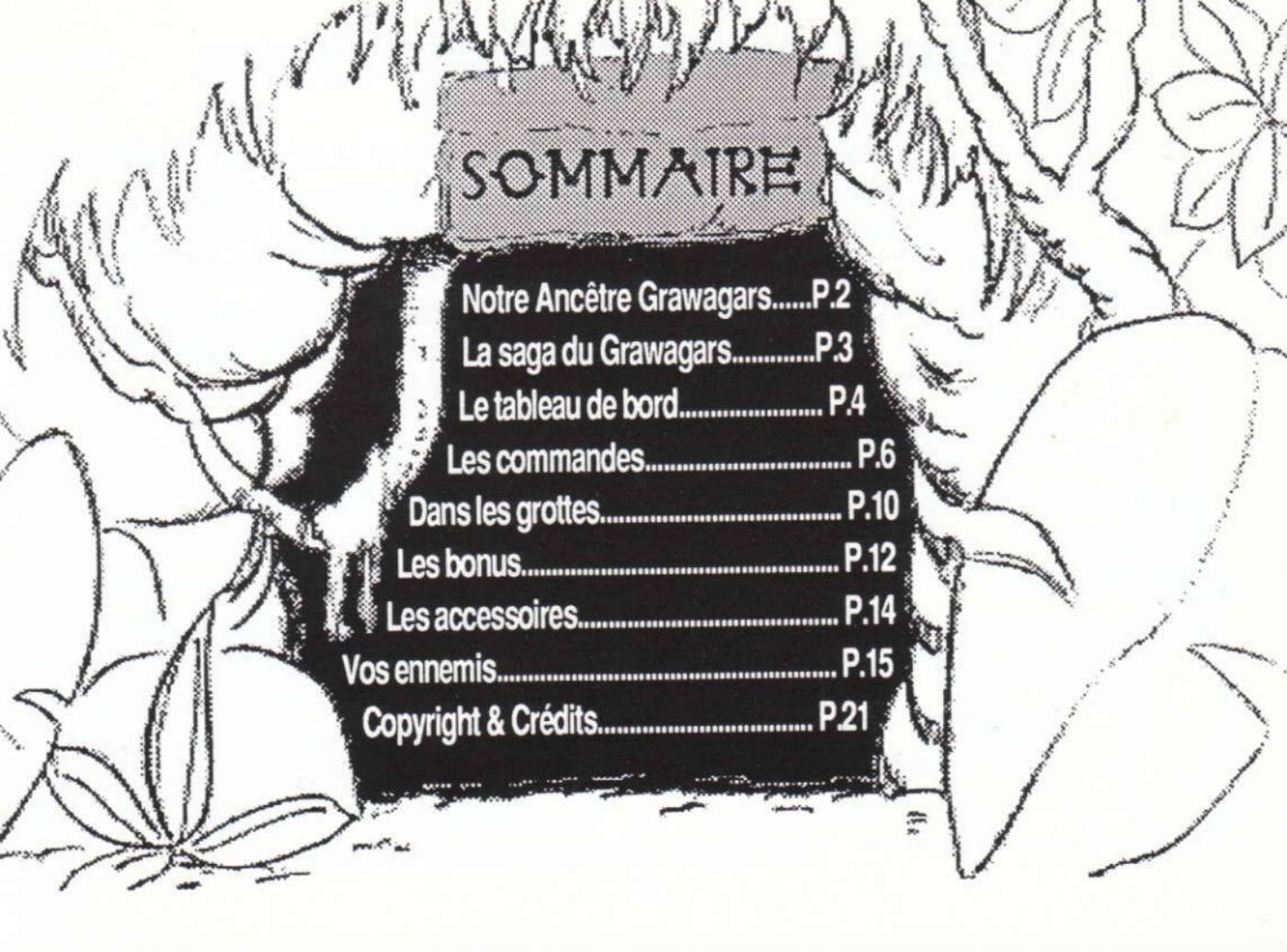




# PREHISTORIK™



# SOMMAIRE

Notre Ancêtre Grawagars.....	P.2
La saga du Grawagars.....	P.3
Le tableau de bord.....	P.4
Les commandes.....	P.6
Dans les grottes.....	P.10
Les bonus.....	P.12
Les accessoires.....	P.14
Vos ennemis.....	P.15
Copyright & Crédits.....	P.21

# NOTRE ANCÊTRE GRAWAGARS

Comme dans les grandes tribus, ma famille a conservé l'habitude de la tradition orale. Ainsi, le soir, au coin du feu, mon grand-père nous racontait les histoires de nos ancêtres. La mémoire étant un des principaux atouts du patrimoine génétique de ma famille, certains récits remontent parfois à des périodes assez lointaines...

Ainsi, l'histoire que vous allez vivre remonte aux temps les plus anciens: la Préhistoire.

A cette époque, les premiers hommes avaient une optique de la vie qui divergeait sensiblement de la nôtre, car pour pouvoir être, il fallait manger. La recherche de nourriture étant leur principale occupation, certains, comme Grawagars, étaient devenus des experts de la chasse au gourdin. C'est cette époque que vous allez revivre en compagnie de Grawagars, le membre le plus téméraire de ma grande famille...



# LA SAGA DU GRAWAGARS

*Le Grawagars n'ayant pas bafgré pendant de longues journées,  
se trouva fort dépourvu quant la dalle fut venue...  
pas le moindre morceau de Barbak grillée,  
d'Aran Saur ou de Maxidocus.*

*Ca zonait dur dans la tribu,  
les Grawanénettes déprimaient,  
les Grawagosses se frappaient dessus.  
Mais v'la que le Grawagars fut par une puissance divine illuminé!*

*Son être tout entier avait vu la lumière,  
Son cerveau atrophié avait soudain trouvé la clé de tous les mystères,  
Converti à l'intelligence, il partit en quête de chair.*

*Moralité: Qui veut bouffer doit chasser!*

# LE TABLEAU DE BORD



## **SCORE:**

Afin d'augmenter le nombre de points, vous devez ramasser de la nourriture. A chaque objet comestible que vous rencontrez pendant le jeu correspondent des points qui viennent s'additionner au montant total.

En fait, pour marquer il faut manger!

Après chaque niveau, des bonus viennent s'ajouter au score.

## **TIME (Temps restant):**

Au début de chaque niveau, vous avez un certain nombre d'unités de temps. Si vous n'arrivez pas à temps au bout du niveau, une vie vous est décomptée et vous continuez le niveau avec des unités supplémentaires.

### **FOOD (Réserve de nourriture):**

Le compteur de nourriture est au début à 0, et, avant de finir le niveau, il vous faut remplir cette réserve au maximum. Autant dire que vous devez en ramasser un paquet! Si par malheur (ou par paresse!) vous arrivez à la fin du niveau sans avoir rempli la réserve, un message vous indique qu'il n'y a pas assez de nourriture (Not enough food). Vous êtes alors obligé de revenir en arrière pour faire quelques courses supplémentaires...

### **LIVES (Vies):**

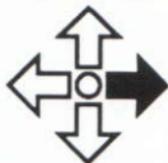
Vous commencez avec **3** vies. A Chaque fois que vous tombez dans un trou ou que votre barre d'énergie arrive à zéro, une vie vous est décomptée. A chaque fin de niveau, il vous est accordé une vie supplémentaire. Enfin, cherchez bien car des bonus vies sont cachés un peu partout...

### **ENERGY (Barre d'énergie de Grawagars):**

Lorsque vous êtes touché par un ennemi (ou si vous touchez un obstacle), votre énergie diminue d'1 ou de 2 unités. Une fois celle-ci à zéro, une vie vous est décomptée.

# COMMANDES

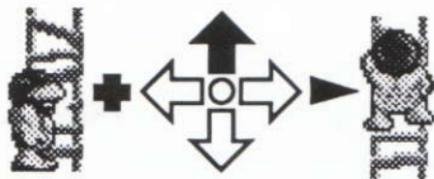
## 1 - Déplacement de Grawagars:



Pour aller vers la droite, il suffit de déplacer le joystick vers la droite. De même, pour aller vers la gauche, il suffit de déplacer le joystick vers la gauche.

Pour monter ou descendre une échelle:

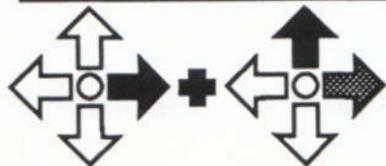
Amener Grawagars devant l'échelle, et pousser le joystick vers le haut si vous voulez monter (ou vers le bas si vous voulez descendre).



Pour entrer dans une grotte, amener Grawagars devant l'entrée et tirez le joystick vers le bas.



Pour sauter au-dessus d'un pic (  ) ou d'un feu, il faut pousser le joystick en diagonale, vers la droite ou vers la gauche.

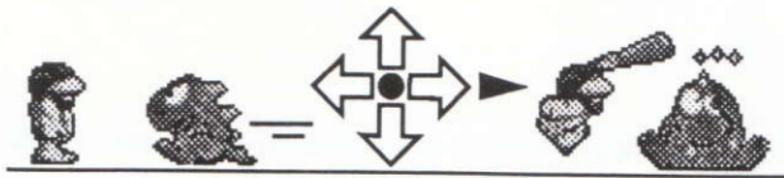


A noter que plus vous maintenez la direction du saut, plus Grawagars saute loin.

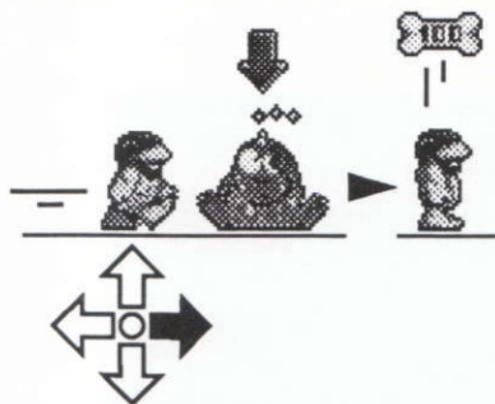
## 2 - Comment vous battre

Dans cet univers hostile, il est primordial de savoir jouer de la massue pour se défendre des attaques ennemies... d'autre part, un ennemi en moins, c'est un peu plus de nourriture dans votre réserve!

La technique est aussi primaire qu'efficace: lorsqu'un importun pointe le bout du nez d'un peu trop près, vous devez appuyer sur le bouton de feu du joystick, et Grawagars dégage aussitôt sa massue Anticus.



Cependant, certains monstres sont plus résistants que d'autres. Vous trouverez plus loin dans ce manuel la liste des différents ennemis ainsi que le nombre de coups de massue nécessaires pour les assommer.



Une fois l'ennemi assommé (des étoiles sont au-dessus de sa tête), vous devez passer sur lui et il se transforme en réserve de nourriture! Si vous ne vous dépêchez pas, une flèche clignote, vous indiquant qu'il ne va pas tarder à reprendre ses esprits!

Lorsque vous touchez un pic , un feu  ou un rocher  (que vous pouvez détruire à coups de massue), ou lorsque vous êtes touché par un ennemi, votre barre d'énergie diminue. Un halo vous rendant totalement invincible clignote alors autour de vous pendant quelques secondes, vous permettant de prendre votre revanche.



# DANS LES GROTTES...



Les grottes sont les endroits où vous trouvez le plus de nourriture. Attention, car elles sont souvent bien gardées...

Si les chauves-souris ne posent pas trop de problèmes (1 seul coup de massue), les araignées quant à elles, sont indestructibles et une morsure=1 point d'énergie en moins! De quoi avoir "l'arachnophobie" !!!

Il faut aussi vous méfier des feux car une brûlure vous fait perdre 1 point d'énergie.

Pour sortir de la grotte, vous devez aller à gauche.

Mais, dans certaines grottes, un panneau (à droite de la grotte) vous indique un chemin permettant de sortir par une autre grotte.

Si vous décidez de prendre ce chemin risqué, vous ressortez de la grotte avec le halo de protection, juste le temps de voir s'il n'y a pas d'ennemis aux alentours.

#### IMPORTANT:

Toute la nourriture ne se trouve pas dans les grottes. Vous pouvez aussi en découvrir dans des salles secrètes ou bien encore, en frappant "dans le vide" à des endroits bien précis.

Les grottes ne sont pas exclusivement des gardes-manger: On y découvre des bonus qui peuvent être très utiles pour la suite du jeu.

# LES BONUS

Les bonus vous permettent de poursuivre le jeu avec un petit "plus".  
Ces bonus sont:



**Le Réveil:** il rajoute 30 unités au compteur TIME.



**La Bombe:** elle assomme tous les ennemis présents à l'écran.  
Dépêchez-vous de faire le plein de nourriture!



**Le Bouclier:** il vous rend invulnérable pendant un certain temps.  
Banzaï!



**La Hache:** elle vous permet d'assommer vos ennemis en un seul coup!



**Le Ressort:** Il vous permet de sauter plus haut et plus loin. →



**La Croix de vie:** elle vous donne une vie supplémentaire.

Il y existe 2 façons d'obtenir un bonus:

- Dans les grottes
- Par l'intermédiaire du "Gourou Méditation"

### Le "Gourou méditation"

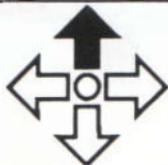
Il apparaît à certains endroits du jeu, et malgré son air un peu endormi, il est toujours porteur d'un bonus. Dès que vous le voyez apparaître, courez sur lui et donnez-lui un coup de massue sur le crâne, juste histoire de le réveiller. Il n'est pas rancunier et en disparaissant, il vous laisse un bonus.



||



||



Pour ramasser de la nourriture ou un bonus, il suffit de passer dessus...

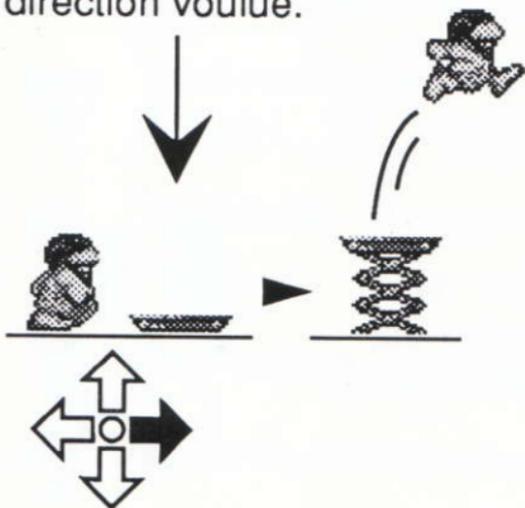


# LES ACCESSOIRES

Au cours du jeu, vous rencontrez des objets que vous devez utiliser pour poursuivre votre quête:

## Le Tremplin:

Il vous permet de faire des super-sauts. Pour l'utiliser, allez simplement dessus et dirigez Grawagars vers la droite ou la gauche pour lui donner la direction voulue.



**Les Ballons** et **L'Alphaplane** sont plus rares. Pour les utiliser, passez sur eux et poussez le joystick pour diriger votre vol.



# VOS ENNEMIS

## Gloubi-Boulga



Le plus stupide de tous. Il va et vient, mais peut devenir dangereux quand il sort d'une grotte par surprise. 2 coups sont nécessaires pour lui faire son compte.

## Wagow et Wogaw



Ils s'agit de deux cousins au comportement semblable. Il leur arrive de sortir des grottes pour chasser l'homme. 3 coups et vous avez le droit à de la viande d'ours.



## PyroCrittter



Chaud devant! Pyrocrittter, la grosse boule de poils jaunes. Il crache du feu si vous avez le malheur de lui barrer le chemin. Très dangereux, il vaut mieux l'éviter, même si un seul coup suffit pour le transformer en Pac Man prêt-à-déguster.

## Aarân

Sort de l'eau pour perforer tout ce qu'il trouve. Des p'tits trous, des p'tits trous toujours des p'tits trous, il ne fait jamais d'exception et même Grawagars peut se faire embrocher par ce poisson. Invincible.



## Agogo



Le palmier est sa maison. Du haut de son arbre, il vous balance des noix de coco. Pour le faire descendre de son arbre, 1 coup est suffisant.

## Maxidocus



Cette tortue géante est à la recherche de sa carapace depuis de longues années. Elle en veut à tout le monde et sait se montrer particulièrement coriace. Pour s'en débarrasser, 5 coups sont nécessaires.

## Panous

Cet oiseau de malheur a la particularité d'être assez obstiné.



Souffrant d'un complexe d'identification au kamikaze, il fonce inlassablement sur votre carcasse, et ce ne sont pas des coups de Massue Anticus qui vont le décourager. Pas nous!!!

### **Arakno**



Cette araignée d'intérieur a comme habitat de prédilection les grottes. Dotée de capacités limitées, elle monte et descend inlassablement. Méfiance, elle n'en est pas moins un adversaire redoutable et invincible.

### **Skwirel**

Sa préoccupation favorite est de vous bombarder de noisettes. Etant donné la taille des noisettes de l'époque, il ne vaut mieux pas en recevoir une! Inutile d'aller le voir pour s'expliquer, il est invulnérable...



### **Boarien**

L'animal qui a inventé le vice. Vous ne le sentez pas venir, puis il s'étend pour vous mordre aussi sec. Invincible.



## Hérontruche

Un emplumé qui a le bec dur! Vous comprendrez tout l'art de frapper 2 coups en altitude!

## Pire Annia

Sort de l'eau pour happer tout ce qu'il trouve, y compris les mollets de Grawagars. Invulnérable!



## Toothpaste

Inutile d'aller voir s'il a des caries! mieux vaut l'éviter ou l'éliminer avec 4 coups de massue.



## Bad-gam

 A force de voler à tort et de travers, elle risque de vous faire perdre un peu d'énergie! 1 coup de massue pour résoudre ce petit problème...



## Lombricus

Ce rampant a la fâcheuse habitude de "se mettre en boule" pour un rien. 1 coup de massue au bon moment, et on n'en parle plus.

## Snow-caveman

Il veut vous refroidir à coups de boules de neige. A vous de le réchauffer d'1 coup de massue.



## Nestor



Petit mais costaud! Ne vous laissez pas attendrir. 2 coups de massue sont nécessaires pour vous débarrasser de lui

## Gus



Cousin éloigné et néanmoins inférieur à Grawagars. Jaloux de la réussite sociale de Grawagars, il est prêt à tout pour empêcher votre progression. 3 coups bien placés dégageront le passage.

Bien sûr, il n'est pas comestible... Grawagars oui, cannibale non!

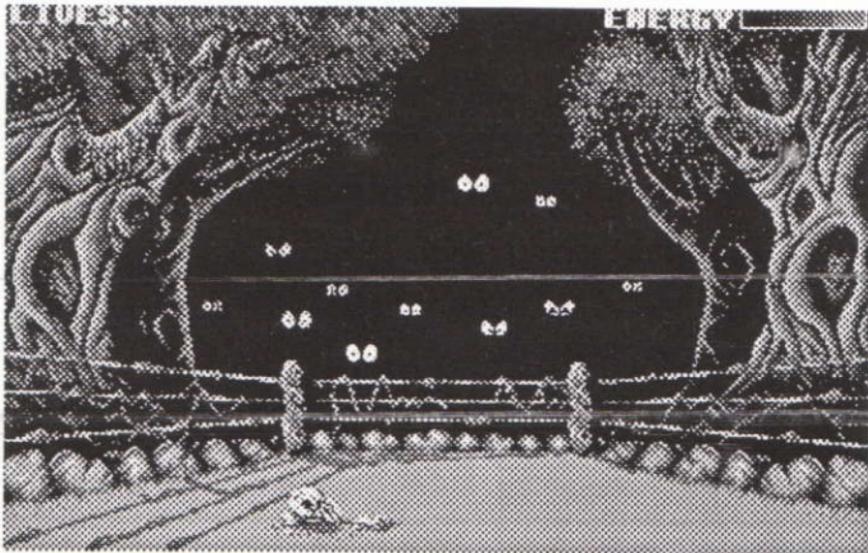
## Krapongo

Ne l'approchez que sur la pointe des pieds car il a le réveil.... destructeur (tant qu'il n'a pas pris son café). 5 coups sont nécessaires pour le rendormir.



## Stella

Cette ravissante plante d'extérieur apprécie beaucoup plus le hachis de Grawagars que les mouches gobées. Invulnérable!



A la fin de chaque niveau, vous devez monter sur le ring et combattre le gardien du niveau. Seule la victoire vous permet de passer au niveau suivant.

# **COPYRIGHT & CREDIT**

© TITUS 1991. Prehistorik est un logiciel protégé en France et à l'étranger dans le cadre des conventions internationales de droits d'auteur. Il est interdit de reproduire, adapter, louer ou désassembler ce logiciel, y compris sa documentation, dont le programme source a été enregistré auprès de l'Agence pour la Protection des Programmes à Paris.

## **CREDITS**

Conception: CYBELE

Programmation: Olivier Diaz

Graphismes: Jean-Christophe Alessandri

Musiques: Michel Golgevit / Zorba Kouaik / Christophe Fevre

Adaptation: Carlo Perconti



Copyright TITUS 1991