

A PREHISTORIC
TALE

A PREHISTORIC TALE

When he regained consciousness, the Timetraveller shook his head and moaned. He immediately felt a mindsmashing headache, throbbing through his head as if it wanted the very bones of his skull to burst at every single heart's beat. He once more swore never ever to do it again.

As his senses focused on the sights and sounds around him, he noticed that he was indeed teleported (and even warped) to the era he was supposed to be teleported (and indeed warped) to: The Jurassic era, a massive 150 million years ago – there were ferns as high as three-storey flats, and all kinds of flowers that were to die out at the end of the Cretaceous era, about 65 million years ago.

So this was where the Interstellar Palaeobiological Regeneration Association wanted him to work for some time to come.

The Timetraveller shook his head again, and blinked his eyes.

There was also a rather enormous specimen of extinct reptile standing directly in front of him, but this he did not notice until it opened its fangs and the sun reflected on some terrifying rows of flashy white teeth – with spots of bloody red on them as well, so the Timetraveller was somewhat startled to notice.

A large piece of dripping wet meat – presumably its tongue – was licking them in what could only be described as quite a menacing way.

The Timetraveller was about to swear that he would never do it again when the rather enormous specimen of extinct reptile (further to be referred to as Allosaurus) decided it had seen enough of this pathetic human and knew only one way to rid itself of such a minor irritation: Eating it.

A rather tasteless word that had something to do with processed food passed the Timetraveller's lips as he noticed the obviously foul intent of the giant reptile.

He immediately grasped that it wouldn't even be of the slightest avail to try and convince Mr. Hungry Allosaurus of the disgusting taste of his flesh. He pushed a couple of buttons on his portable time machine.

"See you in ten minutes' time!" he said before pressing a purple button labelled 'red'.

Ten minutes later.

The Timetraveller noticed that his headache had virtually vanished when he opened his eyes again, a mere second after pressing the purple button labelled 'red'.

He saw the world what it looked like 150 million years minus 10 minutes ago, and had to admit that it hadn't particularly improved much to his liking.

But, just like he had hoped, the enormous specimen of extinct reptile (sometimes also referred to as 'Allosaurus') had decided not to think long about the mysterious vanishing that had just taken place and had wandered off again.

A positively deafening sound of what could not be interpreted for anything else rather than some mega-amplified and giga-boosted earthquake sounds roared through the trees, and Cronos' attention was instantly drawn to an enormous specimen of extinct reptile (sometimes also referred to as 'Allosaurus') that was experiencing some quite violent spasms behind a couple of ferns. It was balancing at the edge of a gap in the ground that had definitely not been there a mere 10 minutes ago.

And it was getting bigger as more seconds passed. He blinked his eyes in disbelief. Was his job that urgent?

The somewhat outdated specimen of extinct reptile (which is indeed sometimes also referred to as 'Allosaurus') disappeared into the gap, making some awesome sounds in its last moments that had something definitely agonising about them.

The sound of the mega-amplified and giga-boosted earthquake all of a sudden ceased, and the Timetraveller was even more than a bit shocked to notice that the Allosaurus had truly vanished (and indeed died).

Holy macaroni!

The seismic activity in this region was surely not to be fooled with – the guys at the Interstellar Palaeobiological Regeneration Association were just in the nick of time to send him over to teleport these dinosaurs to a safer place. And if he didn't do something really soon, the dinosaurs would all die out...even before these giant animals would have had the decency to take care of some more or less intelligent mammalian offspring from which men could eventually evolve!

He felt his strength already growing slightly weaker...

LOADING THE GAME

ATARI ST

Insert the disk in drive A, switch on the drive and switch on the computer. The game will load automatically, and after some seconds the intro will be displayed.

COMMODORE AMIGA

Insert the disk in DFO., switch on the drive and switch on the computer. The game will load automatically, and after some seconds the intro will be displayed.

GAME DESCRIPTION

You are Cronos Warchild, mercenary annex hired gun and part time Timetraveller. Your current job consists of bringing dinosaurs from a seismically active area (where there are many earthquakes and volcanic eruptions) to

a more quiet region. This is done by teleporting their eggs and hatchlings. If you do not succeed, the dinosaurs will die out before they have even taken the trouble of making sure that mammals have evolved.

Principally, this means that if the dinosaurs die out prematurely all mankind will never have existed. So you'd better hurry!

Use your joystick to control Cronos in his desperate attempt to save all dinosaurs by collecting their eggs and hatchlings through the eighty levels – but beware of the dino daddies that are eager for two things: Making sure you don't take away their offspring....and nourishment. More creatures of prehistoric times also seek to foil your plans...

MENU

In the menu that will appear after the intros, you will see the following options, of which one is highlighted. Joystick up/down selects these, pressing fire toggles/activates.

ONE PLAYER/TWO PLAYER:	Toggles between one and two player mode.
MUSIC/SOUND EFFECTS:	Toggles between only music or only sound effects during the game.
VIEW HISCORES:	Enters the hiscore screen, which can be exited by pressing fire.
START GAME:	Well....should this be explained?

PLAYER CONTROLS

The game is entirely joystick controlled. For dual player mode, a second joystick is required in the first joystick port (where the mouse normally resides). The joystick directions correspond with the walking directions. Jumping can be done by pointing the joystick upwards. Hatched dinos can be caged by thus jumping over them; scores that appear in flashing red are deducted whereas white ones are added.

Using the fire button in combination with joystick down can do the following:

WHEN IN TELEPORTER GATE:

Collects points for eggs and hatched dinos, and places you elsewhere. When no eggs or hatched dinos are to be collected, you are asked if you want to continue to the next level. If you want to do this, you have to confirm this by pressing the fire button and down again. If you have not collected all eggs and/or hatchlings upon leaving a level, you will lose a life and a certain amount of points upon going to the next level, and you will not get extra bonus points.

WHEN ON TELEPORTER DISH:

Randomly teleports you to one of the other teleporter dishes on the screen.

WHEN ELSEWHERE:

Tries to fetch/drop eggs/mice.

If you want to play the game with two people, simply select the corresponding option in the menu, or press the fire button on the second joystick at any point during the game providing there is at least one credit left. Cronos' zany friend, Jeff, will then appear to assist him performing the formidable task.

The second joystick will have to be used for player #2 at all times, also during the subgames.

STATUS LINE

From the left to the right, the status line is divided into three distinct sections: Player #1 status (green), general status (grey) and player #2 status (purple).

The player statuses are, apart from the colour of their bit of the status bar, identical, and comprise (from left to right):

NUMBER OF EGGS:

The amount of eggs you're carrying. This can be a maximum of three, unless you have collected a battery in which case you can have endless eggs.

ENERGY PERCENTAGE:

Should be 99%, and will decrease when you start dying. When it reaches 50%, you lose everything you're currently carrying. When it reaches 0%, you die.

LIVES:

The amount of lives you still have, excluding the one in use.

When player #2 is not playing, his part of the status line will just read 'PRESS FIRE'. He can join in at any time during the game by pressing his fire button, though this will cost one credit (when immediately starting in two player mode from the menu, he will start to play the game without losing this credit).

The general status part comprises (from left to right):

LEVEL:

The number of the level you're currently on, or 'B' when on a hidden bonus level.

SCROLL:

Text messages will be displayed here.

CREDITS:

The amount of 'total revivals' possible for both players before the game will start completely anew. 'Total revival' means: Pressing fire to start again after losing all lives.

BONUSES:

There are lots of bonuses to collect in the game. These will appear at specific time intervals, at specific



locations on each level, and will disappear if not collected within a certain time. Usually, the bonuses give you extra points, extra life, or other handy things.

Which does which? That's for you to find out!

Note that there are also NEGATIVE bonuses!!

At most levels, you will find a battery icon hanging under a platform. Upon collecting this, you will find that you can carry more than three eggs at the same time. It will not, however, allow you to carry mice (see below) and eggs simultaneously!

THE MOUSE

Under the platforms, you can also find mouse icons. Upon collecting one of those (done by fire and down), you can release a mouse on a platform (also done by fire and down), causing the concerned dino daddies not to appear, since they are afraid of mice!

But watch out: Mice have limited lives, and there are limited numbers of mice on the levels!

SUBGAMES

After each tenth level, one of three different subgames will appear. These are all joystick controlled.

EGG CATCHING

Many eggs are threatened, and you have to prevent them from crashing to the ground as they roll off a big

dino's back, where you can jump from left to right on a pogo-stick, trying to catch them in your basket.

There are two counters on the screen. The one on the left represents the number of eggs that are yet to appear, and the one on the right represents the number of eggs that you have successfully caught.

Bonus points will be awarded according to the amount of eggs caught. When you succeed in catching all the eggs, you'll get even more points!

DINO SHOOTING

A notorious gang of rampant dinos threatens your quest, and you find yourself before a steep mountain slope with cave openings in it. Dinos will appear in the cave openings and you have to shoot all of them by placing the visor on top of them with the joystick and then pressing fire.

There are three counters on the screen, which have the following meaning:

TOP LEFT: Number of rampant dinos still to expect.

TOP RIGHT: Number of rampant dinos neutralised.

BOTTOM LEFT: Number of bullets left.

Please note that you have just as much bullets as there are dinos to shoot!

Bonus points will be awarded according to the amount of dinos shot. When you succeed in shooting all the dinos, you'll get even more points!

DO THE SHUFFLE

You will see a picture, which will be scrambled as you watch. Within two minutes, you have to restore this picture to its original form. This can be done by moving the arrow icon and pressing fire on the blocks adjacent to the empty space. That block will then move to that empty space.

Bonus points will be awarded when you succeed in restoring the picture within the given time.

GAME TIPS'N'TRICKS

- The longer you are on a level, the more bonuses will appear!
- It's better to teleport hatchlings rather than eggs as they earn you more points; if you succeed in teleporting ONLY hatchlings, a high amount of bonus points will await you!
- Caged hatchlings are perfectly safe from anything, and are also not lost when a player dies (unlike eggs collected).
- Watch out where you teleport yourself to when using teleporter dishes!
- In two player mode, the player to use the teleporter gate first will get all points for caged hatchlings!
- The longer you succeed in staying alive, the more hidden bonus levels will be entered (level number will read 'B')!
- Watch out for spikes under "fall-through" platforms!

- Watch out for disappearing platforms on higher levels!
- Battery bonus power will not be lost when completing a level successfully!
- If you have collected an invincibility bonus, while it lasts you will earn points for each enemy you kill!
- Killing a little dino will render any current invincibility bonuses useless!
- Spiders can be killed (and points awarded) by jumping through their threads!
- At higher levels, spiders will poison the little dinos! They will flash and get much faster. After a while they will die if you don't cage them!
- These 'active' spiders will lurk, and move faster!
- Extra mice will appear if you stay on a level for very long (e.g. when trying to get hatchlings only).
- The more caged hatchlings you teleport at the same time, the more points will be awarded!
- Dropping boulders will not only kill enemies passing under them, but also the mouse or the other player!
- 'Dino daddies' can also appear in the form of hordes of locusts or flying reptiles...

DEDICATION DETAILS

Since he is the greatest hard rock guitar player on earth, it was about time that Yngwie J. Malmsteen received some kind of award for all his turbo speedy

fingertorturing guitar licks he's been casting at the guitar loving world ever since he joined his first band. This game surely ain't no award of an importance such as he deserves (not by a long shot!), but it was my mere humble means of trying.

Richard Karsmakers

CREDITS

Programming and graphics	Lost Boys Development (Tim and Dave Moss)
Amiga conversion	Jochen Hippel
Graphics	Dave Moss
Music tracks and sound effects	Jochen Hippel
Design and production	Richard Karsmakers
Manual design	C-TEX

(C)1990 Thalion Software GmbH, Gütersloh

For additional credits: See game intro.

A PREHISTORIC TALE

Quand il reprit connaissance, le Voyageur du Temps secoua sa tête et gémit. Il ressentit immédiatement une migraine terrible, qui lui résonnait dans la tête comme si elle voulait que tous les os de son crâne éclatent à chaque simple battement de son cœur. Il jura une fois de plus qu'il recommencerait plus jamais.

Comme il concentrait ses sens sur les vues et les sons des choses qui l'entouraient, il remarqua qu'il avait été effectivement téléporté (et même trompé) dans l'ère dans laquelle il était suppose être téléporté (et donc trompé): L'Ere Jurassienne, il y a environ 150 millions d'années – il y avait des fougères aussi hautes que des immeubles à trois étages, et toutes sortes de fleurs qui devaient disparaître à la fin de l'Ere Crétacée, il y a environ 65 millions d'années,

Alors c'était là que l'Interstellar Palaeobiological Regeneration Association voulait qu'il travaille pendant quelque temps avant son retour.

Le Timetraveller secoua à nouveau sa tête et cligna des yeux.

Se trouvait juste en face de lui un spécimen plutôt énorme d'une espèce de reptile ayant disparu, mais il ne releva ce dernier détail que lorsqu'il ouvrit ses mâchoires et que le soleil se réfléchit sur de terrifiantes rangées d'étincelantes dents blanches – avec des tâches de sang rouge dessus, que le Voyageur du Temps était quelque peu surpris de voir là.

Un gros morceau dégoulinant de viande humide – sans doute sa langue – les léchait d'une façon que l'on peut décemment qualifier de menaçante.

Le Voyageur du Temps était sur le point de jurer qu'il ne recommencerait plus jamais lorsque le spécimen plutôt énorme d'une espèce de reptile ayant disparu (que l'on appellera plus tard Allosaure) décida que cela faisait assez longtemps qu'il voyait cet homme pathétique et trouva seulement un unique moyen pour se débarrasser d'un si infime gêneur: en le mangeant.

Un mot plutôt indélicat, qui avait d'ailleurs rapport avec le conditionnement de la nourriture, jaillit de la bouche du Voyageur du Temps quand il devina l'infâme mais évidente intention du reptile géant.

Il comprit immédiatement qu'il n'avait pas la moindre chance d'essayer et de réussir à convaincre Mr le Dinosaur Affamé que sa chair avait un goût réellement détestable. Il appuya sur deux boutons se trouvant sur sa machine temporelle portable.

"On se revoit dans dix minutes!" dit-il en pressant un bouton écarlate nommé 'rouge'.

Dix minutes plus tard.

Le Voyageur du Temps remarqua que son mal de crâne avait virtuellement disparu grand guand il rouvrit ses yeux, une simple seconde après avoir appuyé sur le bouton écarlate nommé 'rouge'.

Il voyait le monde dans l'état dans lequel il se trouvait il y a 150 millions d'années moins 10 minutes, et il devait admettre qu'il ne s'était pas particulièrement amélioré à son goût.

Mais, comme il l'avait espéré, l'énorme spécimen appartenant à une espèce de reptile ayant disparu (quelquefois répertorié sous le nom d' "Allosaure") avait décidé de ne pas réfléchir plus longtemps sur cette mystérieuse disparition que venait juste de se produire et avait préféré s'en aller.

C'est alors que le bruit étonnamment assourdissant de ce qui ne pouvait être rien d'autre qu'un tremblement de terre méga- amplifié et surpuissant ronfla à travers les arbres, et l'attention de Cronos fut aussitôt attiré par un énorme reptile d'une espèce disparue (parfois aussi appelée "Allosaure") qui était en train d'être fortement secoué derrière quelques fougères. Il se tenait en équilibre sur le bord d'un gouffre ouvert dans le sol qui n'existait pas simplement 10 minutes auparavant.

Et le gouffre devenait de plus en plus important au fil des minutes. Il cligna des yeux en signe d'incrédulité. Est ce que son travail était aussi urgent?

Le quelconque spécimen désuet d'une espèce de reptile ayant disparu (se répertoriant aussi sous le nom de "Allosaure") disparut dans le gouffre, en poussant des cros terrifiants durant les derniers instants de son existence qui avait quelque chose d'absolument angoissant.

Le bruit du tremblement de terre méga-amplifié et surpuissant cessa d'un seul coup, et le Voyageur du Temps était un peu plus que simplement choqué en

remarquant que l'Allosaure avait réellement disparu (et était donc mort).

Saint Macaroni!

L'activité sismique de cette région ne devait absolument pas être négligée – Les gars de l'Interstellar Palaeobiological Regeneration Association l'avaient envoyé just à temps pour téléporter ces dinosaures dans un endroit plus sûr. Et s'il ne faisait pas quelque chose vraiment très rapidement, les dinosaures disparaîtraient tous ... avant même que ces animaux géants aient eu la décence de prendre soin d'une quelconque progéniture mammifère à partir de laquelle l'homme aurait pu se développer!

Il sentit que ces forces diminuaient déjà quelque peu...

TROUVER LE JEU

ATARI ST

Insérer la disquette dans le lecteur A, brancher le lecteur et brancher l'ordinateur. Le jeu se chargera automatiquement, et après quelques secondes, l'intro apparaîtra.

COMMODORE AMIGA

Insérer la disquette dans le DF; brancher le lecteur et brancher l'ordinateur. Le jeu se chargera

automatiquement, et l'intro apparaîtra au bout de quelques secondes.

DESCRIPTION DU JEU

Vous êtes Cronos Warchild, un mercenaire annexe qui loue ses services et son pistolet et un Voyageur de Temps à temps partiel. Votre boulot actuel consiste à transporter des dinosaures d'une zone à forte activité sismique (où il y a de nombreux séismes et éruptions volcaniques) vers une région plus calme. Ceci sera fait en téléportant leurs oeufs et leurs nourrissons. Si vous ne réussissez pas, les dinosaures disparaîtront avant qu'ils aient pu prendre la peine de s'assurer que les mammifères ont évolué.

Principalement, cela signifie que si les dinosaures disparaissent prématurément, toute existence humaine n'aurait jamais existé. Alors, vous feriez mieux de faire vite!

Utilisez votre joystick pour diriger Cronos dans son entreprise désespérée du sauvetage de tous les dinosaures en récupérant leurs oeufs et leur progéniture le long des quatre vingt niveaux – mais faites attention aux papas dino qui recherchent avidement deux choses: S'assurer que vous n'emmenez pas leur progéniture ... et la nourriture. Beaucoup de créatures des temps préhistoriques cherchent aussi à contrecarrer vos plans...

MENU

Dans le menu qui apparaîtra après la présentation, vous verrez les options suivantes, dont une sera imprimée en surbrillance. Leur sélection se fait à l'aide du joystick dirigé vers le haut ou vers le bas, et appuyer sur le bouton de tir permet d'activer l'option.

ONE PLAYER/TWO PLAYERS (UN JOUERER/DUEX JOUERS):

Choisissez entre le mode à un jouer ou à deux joueurs.

MUSIC/SOUND EFFECTS (EFFETS MUSICAUX/SONORES):

Choisissez entre les effets sonores ou musicaux durant la partie.

HISCORES:

Visualise l'ecran des meilleurs scores, que vous pouvez quitter en appuyant sur le bouton de tir.

START GAME:

Bon... ceci doit'il être expliquer?

LES COMMANDES DU JOUER

Ce jeu est entièrement dirigé par joystick. Pour l'option à deux joueurs, vous avez besoin d'un second joystick que vous devez placer sur la première prise de joystick (là où se connecte habituellement la souris). Les directions du joystick correspondent aux directions de déplacement. Vous pouvez sauter en pointant votre joystick ver le haut. Les bébés dino peuvent être ainsi mis en cage en sautant par dessus; les scores qui clignotent en rouge sont retranchés tandis que ceux en blancs sont rajoutés.

L'utilisation combinée du bouton de tir et du joystick pointé vers le bas produit les effets suivants:

LORSQUE VOUS ETES DANS UNE PORTE DE TELEPORTATION:

Ceola permet de récolter des points grace aux oeufs et aux bébés dinos, et de vous placer où vous voulez. Quand aucun oeuf ou bébé dino ne doit être récupéré, on vous demande si vous voulez continuer au niveau supérieur. Si vous le désirez, vous devez confirmer votre choix en appuyant sur le bouton de tir et en dirigeant le joystick vers le bas à nouveau. Si vous n'avez pas ramasser tous les oeufs et/ou tous les bébés au niveau que vous venez de quitter, vous perdrez une vie et un certain nombre de points en passant au niveau supérieur, et vous n'aurez aucun point de bonus.

LORSQUE VOUS ETES A COTE D'UNE ANTENNE DE TELEPORTATION:

Vous êtes alors téléporté vers une des autres antennes de téléportation apparaissant sur l'écran, et ce d'une manière totalement aléatoire.

LORSQUE VOUS ETES N'IMPORTE OU:

Ceci permet de récupérer/de laisser tomber des oeufs/ des souris.

Si vous voulez jouer à deux joueurs, choisissez l'option adéquate du menu, ou alors appuyez sur le bouton de

tir du second joystick à n'importe quel instant durant la partie pourvu qu'il vous reste au moins une vie. Apparaîtra alors Jeff, l'ami un peu dingue de Cronos, qui l'assistera dans l'accomplissement de cette formidable tâche.

Le second joystick devra être utilisé par le second joueur tout le temps, même pendant les sous-parties.

ZONE DE CONTROLE

De la gauche vers la droite, la ligne de contrôle est divisée en trois sections distinctes: état du joueur #1 (vert), état général et état du joueur #2 (rouge).

les status des joueurs, hormis la couleur de chacun de leur morceau respectif de zone de contrôle, sont identiques, et comprennent (de la gauche vers la droite):

NOMBRE D'OEUFS:

C'est le nombre d'oeufs que vous transportez. Vous pouvez en porter trois au maximum, à moins que vous ayez récupéré une pile auquel cas votre capacité de transport devient illimitée.

POURCENTAGE D'ENERGIE:

Il sera de 99%, et baissera quand vous commencerez à devenir mourant. Quand il atteint 50%, vous perdez tout ce que vous êtes en train de transporter à cet instant. Quand il atteint 0%, vous mourez.

VIES:

C'est le nombre de vies qu'il vous reste, sans compter celle en cours.

Lorsque le joueur #2 ne joue pas, vous pouvez lire sur son morceau de zone de contrôle 'APPUYER SUR LE BOUTON DE TIR'. Il pourra vous rejoindre dans la partie quand il le désirera en appuyant tout simplement sur son bouton de tir, mais ceci lui coûtera un crédit (tandis que lorsque la partie commence avec l'option à deux joueur, il commencera cette partie sans perdre ce crédit). La partie concernant l'état général comprend (de la gauche vers la droite):

NIVEAU:

C'est le numéro du niveau où vous vous trouvez à cet instant, ou encore la lettre 'B' si vous vous trouvez dans un niveau caché à bonus.

SCROLL:

Les messages seront imprimés à ce niveau.

CREDITS:

C'est le nombre de "complètes rsurrections" possibles pour les deux joueurs recommence complètement. "Compleète résurrections" signifie: Appuyer sur le bouton de tir à nouveau après avoir perdu toutes ses vies.

BONUS:

Il y a beaucoup de bonus à récolter dans ce jeu. Ils apparaîtront à intervalle de temps précis, en des endroits parfaitement déterminés à chaque niveau, et disparaîtront si vous ne les récupérez pas avant un certain délai. Habituellement, ces bonus vous donnent des points supplémentaires, des vies supplémentaires, ou toutes sortes de choses très pratiques.

Oui fait quoi? C'est à vous de le découvrir!

Remarquez qu'il existe aussi des bonus NEGATIFS!!

Dans la plupart des niveaux, vous trouverez une pile suspendue sous une plate-forme. Après l'avoir ramassée, vous vous rendrez compte que vous êtes capable de transporter plus de trois oeufs en même temps. Cependant, cela ne vous permettra pas de transporter des souris (voir ci-dessous) et des oeufs en même temps!

LES SOURIS

Sous les plate-formes, vous pouvez aussi trouver des souris. Après avoir ramassé l'une d'entre elles (ceci se faisant en appuyant sur le bouton de tir et en dirigeant le joystick vers le bas simultanément), vous pouvez libérer une souris une plate-forme (en procédant de la même manière, ce qui a pour effet d'empêcher aux papas dinos de faire leur apparition, puisqu'ils ont peur des souris!

Mais prenez garde: Les souris ont une durée de vie limitée, et il y a un nombre limité de souris à chaque niveau!

LES SOUS PARTIES

Tous les dix niveaux, une des trois différentes sous parties apparaîtra. Elles sont entièrement contrôlées par joystick.

LE RAMASSAGE DES OEUFS

Beaucoup d'oeufs sont menacés, et vous devez les empêcher de s'écraser au sol après avoir dégringolé le long du dos d'un gros dino, sur lequel vous pouvez sauter de gauche à droite à l'aide d'une sauteuse, en essayant de les rattraper dans votre panier.

Il y a deux compteurs sur l'écran. Celui de gauche désigne le nombre d'oeufs qui doivent encore apparaître, et celui de droite le nombre d'oeufs que vous avez rattrapé avec succès.

Des points supplémentaires vous seront accordés, ce selon le nombre d'oeufs rattrapés. Quand vous réussissez à rattraper tous les oeufs, vous gagnez encore plus de points!

LE TIR AUX DINOS

Un gang notoire de dinos rampants menace votre quête, et vous vous retrouvez devant un versant de montagne abrupt criblé d'ouvertures de grottes. Les dinos apparaîtront dans ces ouvertures et vous devrez leur tirer dessus en plaçant le viseur sur les créatures à l'aide de joystick et en appuyant sur le bouton de tir.

Il y a trois compteurs sur l'écran, qui ont les significations suivantes:

EN HAUTE A GAUCHE: Il donne le nombre de dinos qui restent encore à venir.

EN HAUTE A DROITE: Il donne le nombre de dinos rampants neutralisés.

EN BAS A GAUCHE: Il donne le nombre de balles restantes.

S'il vous plaît, nous vous signalons que vous ayez simplement autant de balles qu'il y a de dinos à tirer!

Des points supplémentaires vous récompenseront en vue du nombre de dinos effectivement tués. Quand vous réussissez à tuer tous les dinos, vous gagnez encore plus de points!

MELER DES CARTES

Vous verrez une image, qui se brouillera pendant que vous l'observerez. En moins de deux minutes, vous devez restituer cette image sous sa forme originelle. Ceci pourra se faire en déplaçant la flèche et en tirant sur les morceaux contigus aux espaces libres. Le bloc occupera alors l'espace libre.

Des points supplémentaires vous seront attribués lorsque vous reconstituerez l'image dans le délai imparti.

INDICATIONS ET ASTUCES DE JEU

- Plus longtemps vous resterez au même niveau, et plus de bonus apparaîtront!
- Il vaut mieux téléporter des bébés que des oeufs, car-ceux-là vous rapportent plus de points; si vous arrivez à ne téléporter QUE des bébées, un grand nombre de points supplémentaires vous attend!
- Les bébés en cage sont en parfaite sécurité, et surtout ne sont pas perdus quand le jouer meurt (contrairement aux oeufs)!
- Faites attention à l'endroit où vous vous téléportez quand vous utilisez une antenne de téléportation!
- Dans l'option à deux joueurs, le premier joueur à se servir de la porte de téléportation récupérera tous les points attribués pour les bébés en cage!
- Plus longtemps vous restez vivant, et plus vous découvrirez de niveaux à bonus cachés (niveau indiqué par la lettre 'B')!
- Prenez garde aux pointes acérées se trouvant sous des plate-formes trappes!
- Méfiez-vous des plate-formes qui disparaissent aux niveaux supérieurs!
- La puissance supplémentaire de la pile ne sera pas perdue si vous terminez avec succès un niveau!
- Si vous avez récupéré un bonus d'invincibilité, alors vous engrangerez des points pour chaque ennemi tué tant que celui-ci durera!
- Tuer un bébé dino annule les bonus d'invincibilité!

- Vous pouvez tuer les araignées (et ainsi gagner des points) en sauvant à travers leurs toiles!
- A un niveau élevé, les araignées pourront empoisonner les petits dinos! Ils se mettront à clignoter de plus en plus vite. Au bout d'un certain temps, ils mourront si vous ne les mettez pas en cage!
- Ces araignées 'actives' se cacheront, et se déplaceront plus rapidement!
- Plus vous téléportez de bébés dinos en cage en même temps, et plus vous gagnez de points!
- Laisser tomber des rochers ne tuera pas simplement les seuls ennemis se trouvant dessous, mais aussi les souris et l'autre joueur!
- Les 'papas dinos' peuvent aussi faire leur apparition sous la forme de hordes de locustes ou de reptiles volants!

DEDICACE

Puisque c'est le plus grand guitariste de Hard Rock au monde, il était temps que Yngwie J. Malmsteen reçoive une quelconque récompense pour son jeu de guitare turbo et à se torturer les doigts qui l'a lancé dans le monde de la guitare depuis qu'il a avec ce qu'il mérite (vraiment pas), mais c'était le plus simple et humble moyen de la faire.

Richard Karsmakers

CREDITS

Programmation et graphismes	Lost Boys Development (Tim et Dave Moss)
Amiga conversion	Jochen Hippel
Bande musicale et effets sonores	Jochen Hippel
Design et production	Richard Karsmakers
Manuel Design	C-TEX

(C) 1990 Thalion Software GmbH, Gütersloh

Pour les crédits supplémentaires: Voir l'introduction du jeu

