

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT DU JEU PREHISTORIK

AMIGA

Si vous utilisez un Amiga 512 KO avec un lecteur externe, il est conseillé de le déconnecter avant de lancer le programme.

AMIGA 1000

Allumez votre écran, puis votre ordinateur, et insérez votre disquette KICKSTART 1.2 ou 1.3 dans le lecteur interne (DFO). L'AMIGA lit le système interne sur cette disquette, et vous demande la disquette WORKBENCH. Vous êtes dans la phase d'installation commune à tous les AMIGA.

AMIGA 500, 2000, 3000, 1000 (dont la phase précédente a parfaitement fonctionné).

Insérez la disquette **PREHISTORIK** à la place de la disquette WORKBENCH dans le lecteur principal. Le jeu se charge automatiquement.

COMMANDES

F2 Musique On/Off
F3 Effets sonores On/Off
F9 Filtre sonore On/Off
F10 Pause

L'action du personnage peut être contrôlée à l'aide du joystick ou bien au clavier:

Au clavier, les commandes sont les suivantes:

Touche : Sauter / Grimper à l'échelle.
Touche : Déplacement vers la droite.
Touche : Déplacement vers la gauche.
Touche : Entrer dans une grotte / Déplacement vers le bas.
Barre espace : Donner un coup.

Avec le joystick, les commandes sont les suivantes:

Haut Sauter / Grimper à l'échelle.
Droite Déplacement vers la droite.
Gauche Déplacement vers la gauche.
Bas Entrer dans une grotte / Déplacement vers le bas.
Bouton de tir Donner un coup.

Pour plus de précisions, veuillez consulter le manuel d'utilisation.

IBM & Compatibles

Cette carte contient les instructions de chargement et de jeu pour IBM, compatibles IBM et Tandy. Pour obtenir des instructions complètes sur le déroulement du jeu, reportez vous au manuel.

Matériel nécessaire:

IBM PC, XT, AT, PS1, PS2 ou compatibles.
Tandy 1000, 3000.
IBM 512 K RAM.
Tandy 640 K.
Cartes graphiques Tandy, Hercules, CGA, EGA ou VGA 16 couleurs.
Cartes sonores Adlib, Sound Blaster ou MT32.
DOS 2.0 ou version ultérieure.
Lecteur de disquette 5 1/4 ou 3 1/2.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Allumez l'écran et l'ordinateur, puis insérez la disquette MS/DOS (ou PC/DOS) dans le premier lecteur interne (A). L'ordinateur lit alors le système d'exploitation sur cette disquette, puis affiche A>.

Retirez votre disquette MS/DOS du lecteur, puis insérez la disquette (disquette 1 pour la version 5 1/4) de PREHISTORIK dans le même lecteur.

Pour lancer le jeu, tapez PREHISTO.

Si le DOS se trouve sur disque dur, une fois celui-ci chargé, tapez A:, et lorsque l'ordinateur affiche A>, tapez PREHISTO puis appuyez sur ENTER.

INSTALLER LE PROGRAMME SUR DISQUE DUR

Le jeu comporte un programme intégré qui vous permet de copier le programme sur disque dur. Insérez la disquette (disquette 1 pour la version 5 1/4) dans le lecteur A, tapez A: puis appuyez sur Enter.

Tapez **INSTALL C:**, puis appuyez sur Enter (nous considérons le disque dur comme le lecteur C. Si le disque dur n'est pas le lecteur C, remplacez le C par la lettre correspondante).

Le programme d'installation va automatiquement créer un sous-répertoire appelé PREHISTORIK et va copier tous les fichiers du jeu dans ce sous-répertoire. L'ordinateur vous informe ensuite quand insérer les différentes disquettes (Version 5 1/4).

Une fois tous les fichiers copiés, vous devez aller dans le répertoire PREHISTORIK et taper **PREHISTO** pour lancer le jeu.

PREHISTORIK a été conçu de telle sorte que le programme détecte automatiquement la configuration de votre ordinateur. Ainsi, le jeu est chargé de façon à utiliser au maximum les capacités de votre système. Pourtant, il se peut que le programme ait du mal à détecter la configuration exacte de votre machine. Pour cette raison, lors du premier chargement du jeu, vous accédez à un menu. Cet écran vous permet de préciser la configuration de votre ordinateur. Ces renseignements sont ensuite sauvegardés sur votre disque système. Ensuite, à chaque chargement, le jeu prendra compte des différents paramètres. Si vous désirez accéder de nouveau au menu, il vous suffit de taper PREHISTO R.

ATTENTION: Vous devez laisser la disquette dans le lecteur A car l'ordinateur y accède pour initialiser la protection.

COMMANDES

F2: Musique On/Off
F3: Effets sonores On/Off
F10: Pause
ESC: Retour au DOS

L'action du personnage peut être contrôlée à l'aide du joystick ou bien au clavier:

Au clavier (ou au pavé numérique), les commandes sont les suivantes:

Touche Haut / 8 : Sauter.
Touche Droite / 6 : Déplacement vers la droite.
Touche Gauche / 4 : Déplacement vers la gauche.
Touche Bas / 2 : Entrer dans une grotte / Déplacement vers le bas.
Barre espace : Donner un coup.

Avec le joystick, les commandes sont les suivantes:

Haut Sauter.
Droite Déplacement vers la droite.
Gauche Déplacement vers la gauche.
Bas Entrer dans une grotte / Déplacement vers le bas.
Bouton de tir Donner un coup.

Note: Si 2 joysticks sont connectés, le port 1 est pris en priorité.

ATARI ST

ATARI 520ST, 1040ST, STE, MEGA ST2 et MEGA ST4 (équipés du TOS en ROM)

Vérifiez que votre ordinateur est bien éteint et qu'aucune cartouche n'est connectée.

Insérez la disquette 1 dans le lecteur interne, allumez votre écran puis votre ordinateur. Le jeu se charge automatiquement.

Le jeu est contenu sur 2 disquettes. Ces disquettes peuvent être utilisées indifféremment avec un lecteur simple-face ou bien avec un lecteur double-face. Cependant, avec un lecteur double-face, une musique digitalisée est lue lors de la présentation du jeu.

Pendant le déroulement du jeu, l'ordinateur vous informe quand insérer les différentes disquettes.

COMMANDES

F1 Fréquence 50 Hz/60 Hz
F2 Musique On/Off
F3 Effets sonores On/Off
F5 Quitter le jeu
F10 Pause
Barre espace Passer les écrans de présentation

L'action du personnage doit être contrôlée à l'aide du joystick. Les commandes sont les suivantes:

Haut Sauter / Grimper à l'échelle.
Droite Déplacement vers la droite.
Gauche Déplacement vers la gauche.
Bas Entrer dans une grotte / Déplacement vers le bas.
Bouton de tir Donner un coup.

Pour plus de précision, veuillez consulter le manuel d'utilisation.