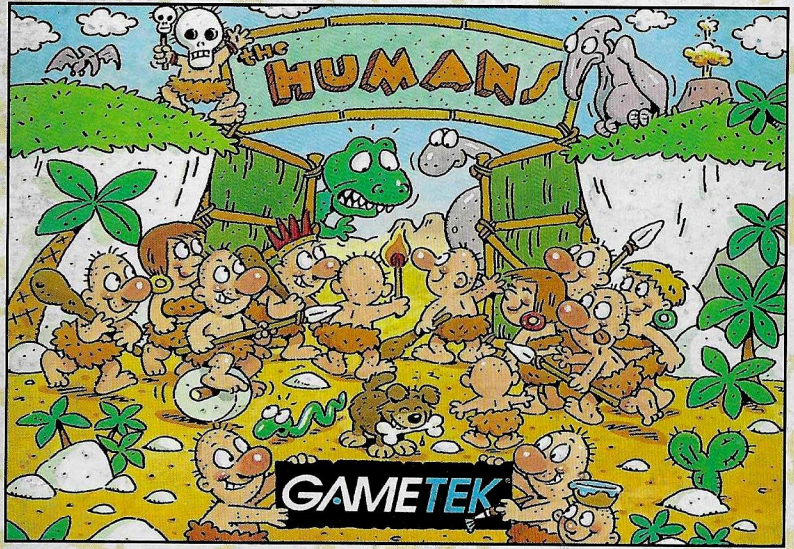


GAMETEK LTD 5 BATH ROAD SLOUGH BERKS  
SL1 3UA UNITED KINGDOM  
GAMETEK DEUTSCHLAND GmbH BRUCHWEG  
128-132 41564 KAAARST DEUTSCHLAND



47 CHEMIN DE BRUYERES  
BP262  
69152 DECINES-CHARPIEU  
Cedex.

PRINTED IN JAPAN  
IMPRIME AU JAPON



INSTRUCTION BOOKLET  
SPIELANLEITUNG  
MODE D'EMPLOI



**SUPER NINTENDO**<sup>TM</sup>  
ENTERTAINMENT SYSTEM

LICENSED BY



**Nintendo**

Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland  
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren  
Conservare queste informazioni / Guardare estas informes / Bewaar deze informatie  
Behåll denna information / Behold denne information / Pidå tåmå tietõ

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, 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 SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE Sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec votre Super Nintendo Entertainment System.

Dieses Qualitåtsiegel ist die Garantie dafür, dass Sie Nintendo-Qualitåt gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehõr kaufen, damit Sie sicher sind, dass alles einwandfrei zu Ihrem Super Nintendo Entertainment System passt.

Questo sigillo è la tua garanzia che Nintendo ha valutato ed approvato questo prodotto. Richiedi sempre all'acquisto di giochi ed accessori per assicurare la completa compatibilitå con il tuo Super Nintendo Entertainment System.

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

Dit zegel waarborgt u, dat dit produkt door Nintendo is gecontroleerd en dat het qua constructie, betrouwbaarheid en entertainmentwaarde volledig aan onze hoge kwaliteitsnormen voldoet. Let bij het kopen van spellen en accessoires altijd op dit zegel, zodat u verzekerd bent van een goed werkend Super Nintendo Entertainment System. Denen etikett garanterar att Nintendo står för produktens kvalitett. Kontrollera att etiketten finns på spel och tillbehõr du kõper för att försåkra dig om att de är kompatibla med Super Nintendo Entertainment System.

Dette segl garanterer, at Nintendo har godkendt kvaliteten af dette produkt. Se altid efter dette segl, når du kõber spil og tilbehõr, så du er sikker på fuld kompatibilitet med dit Super Nintendo Entertainment System.

Tåmå tarra vakuuttaa, ettå Nintendo õh hyvåksynyt tåmån tuotteen laadun tarkista aina tåmå tarra ennen kuin ostat pelejå ja muita tarvikkeita, jotta saat varmasti Super Nintendo Entertainment System yhteensopiiva tuotetta.

**WARNING :** PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

**ATTENTION :** VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

**HINWEIS :** BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENTUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÅLTIG DURCH!

**ATTENZIONE :** LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

**ADVERTENCIA :** POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

**WAARSCHUWING :** LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUCT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPEL CASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

**OBS :** LÅS NOGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÕRSIKTIGHETSÅTGÅRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÕLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÅNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÕR.

**ADVASEL :** LÅS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FÕLGER, MED DETTE PRODUKT, FÕR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHÕRET.

**VAROITUS :** LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÅYTTÕÅ

First,  
D'abord,  
Zuerst

there was darkness.  
ce fut l'obscurit.  
war Dunkelheit.

Then there was light.  
Puis, la lumire fut.  
Dann war Licht.

Then some more darkness.  
Puis, ce fut à nouveau l'obscurit.  
Dann etwas mehr Dunkelheit.

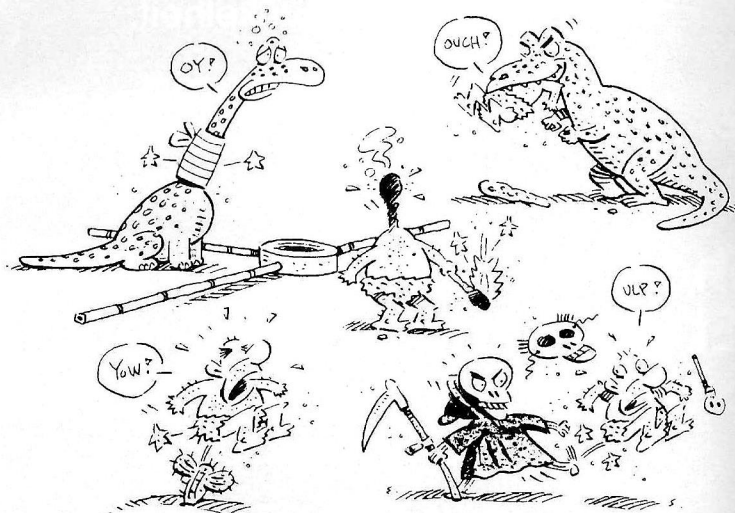
Then it was light again.  
Puis, la lumire fut à nouveau.  
Dann war wieder Licht.

Then the Humans arrived.  
Et les Humans arrivrent.  
Dann kamen die Menschen.

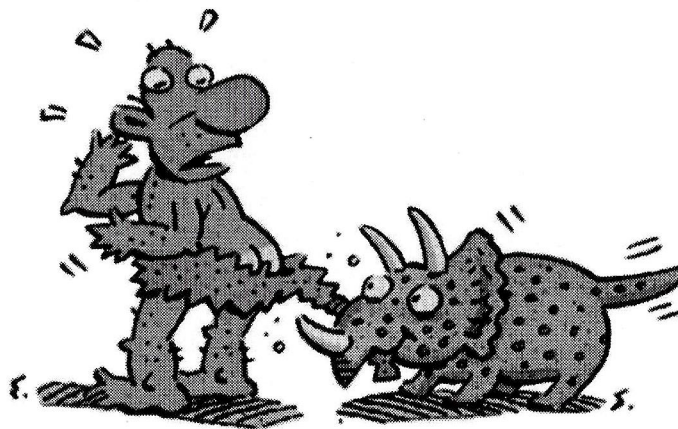
And it rained.  
Il se mit à pleuvoir.  
Und es regnete.

# THE HUMANS

<b>ENGLISH</b> .....	<b>03</b>
<b>FRANÇAIS</b> .....	<b>28</b>
<b>DEUTSCH</b> .....	<b>55</b>



HELPING THE HUMANS .....	04
USING YOUR CONTROLLER .....	05
CONTROLLING THE HUMANS.....	06
THE OPTIONS SCREEN.....	07
BASIC ACTIONS.....	08
USING THE SPEAR .....	09
USING THE TORCH.....	11
USING THE ROPE .....	13
USING THE WHEEL .....	15
USING THE WITCH DOCTOR .....	16
SCORING AND THE TRIBE .....	18
HINTS AND TIPS.....	20
HUMAN NATURE.....	21
HUMAN EVOLUTION .....	23
HUMAN HISTORY .....	25
EPILOGUE .....	26



# STARTING UP

1. Set up your Super NES System by following the instructions in your Super NES System instruction Booklet. Plug in the Control Pad.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the HUMANS cartridge into the console.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the title screen will appear.
4. If the title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure that your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

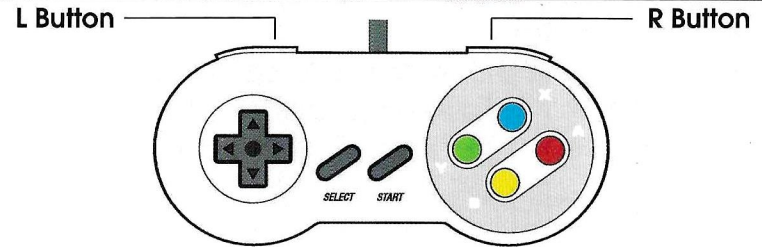
**Important:** Always make sure the power switch is turned OFF before inserting or removing the cartridge.

# HELPING THE HUMANS

Obviously, the Humans need help. That is where you come in. Can you direct the HUMANS through evolution? To do this, they will have to make many momentous leaps to rise above the animals. Can they tame the awesome force of fire? Can they master the complexities of the wheel? Will they realise that fur is out of fashion? All these questions must be answered by you.

Can they survive in a world 4000 years away from the invention of deodorant?

# USING YOUR CONTROLLER



## Control Pad

- Up arrow - stack, up ladder, climb stack
- Down arrow - down ladder, down stack
- Left Arrow - walk left
- Right arrow - walk right

## Button B

- Pick up an object
- Perform selected action

## Button X

- Restarts current level when in Pause

## Button Y

- Select power for current action

## Buttons L or R

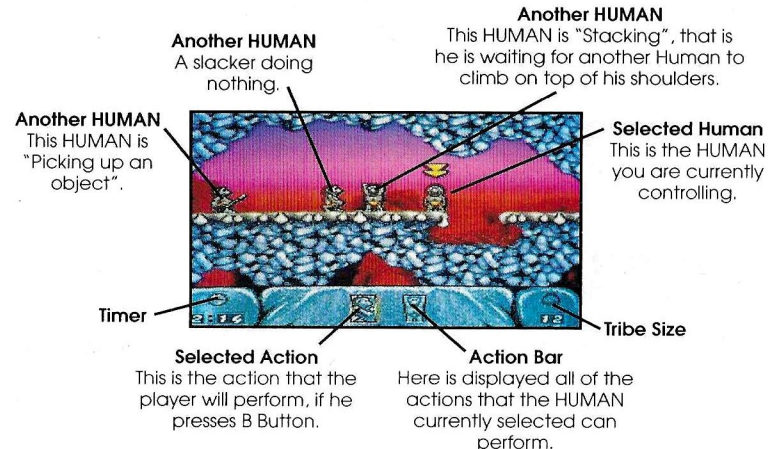
- Select next Human

## Start Button

- Skip introduction
- Start game/each level
- Pause

## Select Button

- Select action
- Select option from options screen
- Resets whole password



# CONTROLLING THE HUMANS



*Humans are quite easy fellows to control (provided you don't get too involved).*

When selecting a HUMAN, a large arrow will appear momentarily above his head, to help you identify him.



Pick up an object      Stack

## Walking the HUMANS

To move a HUMAN left or right, push the Control Pad in the desired direction. To move a HUMAN up or down a ladder or rope, push the Control Pad up or down.

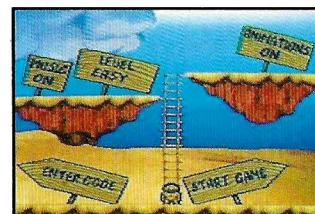
## Changing Humans

To select a different HUMAN, press the L or R BUTTONS. The next HUMAN will then be selected.

## Choosing an Action

At the bottom of the screen is the ACTION BAR. Displayed here are all of the actions that a HUMAN can perform. To scroll through the available actions, press the SELECT BUTTON. When the desired action is highlighted, press the B BUTTON to activate that action.

# THE OPTIONS SCREEN



## Options Available

The Options Screen is where you start the game from. The following options are available:-

- Music - Toggles On or Off
- Level - Choose from Easy, Medium or Hard
- Animations - Toggles On or Off
- Enter Code - Allows you to enter a Level Password to continue a previous game
- Start Game - Starts HUMANS from Level one

## Changing Options

The Music, Level and Animations options are selected by moving your Human up to the ladder and to the option you wish to change. Pressing the SELECT BUTTON will toggle through the settings. When finished just push down on the Control Pad from any option and your HUMAN will automatically descend the ladder.

## Starting the Game

When at the bottom of the ladder press RIGHT on the Control Pad to Start a new game or press LEFT on the Control Pad to enter a password from a previous game.

# BASIC ACTIONS

## Pick Up/Drop an Object

To pick up an object, press the SELECT BUTTON until the Pick Up/Drop icon is selected. Now move over the object and press the B BUTTON. The object will now be in use and your ACTION BAR will change to reflect the new actions available to you. To drop the object, select the Pick Up/Drop icon again and press the B BUTTON.

**NOTE:** If you drop an object on top of another, you will automatically pick up the other object.



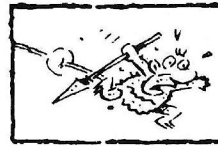
## Stacking

Stacking is when a HUMAN allows another HUMAN to climb on top of his shoulders. To stack, push up on the Control Pad.

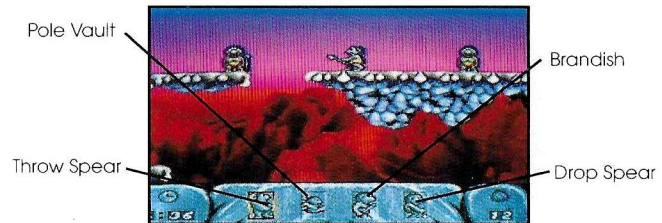
Note the HUMAN has now changed his stance. Now select another HUMAN nearby by pressing the L or R BUTTONS. Now move the HUMAN in front of the stacking HUMAN and push up on the control pad. This HUMAN and will now climb up the stacking HUMAN and will automatically be stacked on top of him. You can repeat this process until you run out of HUMANS.

**NOTE:** Sometimes when trying to get to a higher level, you'll fall off the top of a stack. This means you have not stacked close enough to the edge of the block. Make sure you are right up against the block before you stack.

# USING THE SPEAR



**The first object you will discover is the spear. Here's what it can do and how to use it.**



## Pick Up/Drop Spear

To pick up a spear, move your HUMAN over the spear lying on the ground, select the Pick Up icon using the SELECT BUTTON, then press the B BUTTON to lock in your choice.

## Brandish

**Often by brandishing a spear at a dinosaur, the player can hold the mammoth creature at bay while his friends sneak by.**

To brandish a spear, select the Brandish icon from the ACTION BAR by using the SELECT BUTTON; then lock in your choice using the B BUTTON. The HUMAN will now hold out the spear and keep at bay most dinosaurs that approach him.

# USING THE SPEAR

## Pole Vault

*To leap over pits and obstacles, you may wish to use the spear to pole vault.*

To pole vault, select the Pole Vault icon from the ACTION BAR by using the SELECT BUTTON; then lock in your choice using the B BUTTON. Now press and hold the Y BUTTON and you will see a power bar moving up and down where the ACTION BAR used to be. When the power bar reaches the desired level, release the Y BUTTON (the further to the right, the more powerful the jump). To cancel the jump, push down.

## Throw Spear

*You may want to throw a spear for many reasons, including the slaying of dinosaurs.*

To throw the spear, select the Throw Spear icon from the ACTION BAR by using the SELECT BUTTON; lock in your choice by using the B BUTTON. Now press and hold the Y BUTTON and you will see a power bar moving up and down where the action bar used to be. When the power bar reaches the desired level, release the Y BUTTON (the further to the right, the more powerful the throw). To cancel the throw, push down.

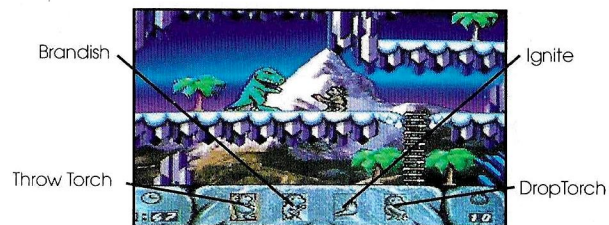
The height of a throw can be changed and must be done after selecting the Throw icon. For a higher throw push the Control Pad the opposite way that your HUMAN is facing or for a lower throw push the Control Pad the way that your HUMAN is facing.

Ensure when throwing your spear that there are no tribe members near the receiving end of your projectile. As there is nothing worse than losing your spear by impaling a friend: avoid the bad lob SHISH-KA-BOB.

# USING THE TORCH



*The second object that you will find is the torch (firebrand). Here is a list of what it can do and how to use it.*



## Pick Up / Drop Torch

To pick up a torch, move your HUMAN over the torch lying on the ground, select the Pick Up icon using the SELECT BUTTON, then press the B BUTTON key to lock in your choice.

## Brandish

Often by brandishing a torch at a dinosaur, the player can hold the creature at bay, long enough for his friends to sneak by unnoticed.

To brandish a torch, select the Brandish icon from the ACTION BAR by using the SELECT BUTTON; then lock in your choice using the B BUTTON. The HUMAN will now hold out the torch and keep at bay most dinosaurs that approach him.

# USING THE TORCH

## Ignite

Sometimes your path may well be blocked by vegetation. Often the only way through is to burn the thing down.

To burn a bush, select the Ignite icon from the ACTION BAR by using the SELECT BUTTON; then lock in your choice by using the B BUTTON. The Human will now bend over and set fire to anything that is directly in front of him.

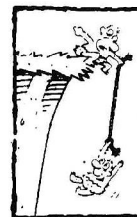
## Throw Torch

To throw the torch, select the Throw Torch icon from the ACTION BAR by using the SELECT BUTTON; lock in your choice by using the B BUTTON.

Now press and hold the Y BUTTON and you will see a power bar moving up and down where the ACTION BAR used to be. When the power bar reaches the desired level, release the Y BUTTON (the further to the right, the more powerful the throw). To cancel the throw, push DOWN.

The height of a throw can be changed and must be done after selecting the Throw icon. For a higher throw push the Control Pad the opposite way that your HUMAN is facing or for a lower throw push the Control Pad the way that your HUMAN is facing.

# USING THE ROPE



*A highly useful object is the rope, this can be used to retrieve your fellow comrades, access perilous areas and hang your dirty laundry out to dry.*

## Pick Up/Drop Rope

To pick up a rope, move your HUMAN over the rope lying on the ground, select the Pick Up icon using the SELECT BUTTON, then press the B BUTTON to lock in your choice. To drop a rope, select the Pick Up/Drop icon using the SELECT BUTTON, then press the B BUTTON to lock in your choice.

## Lower

To lower the rope, move your HUMAN to the edge of a cliff and select the lower option from the ACTION BAR by using the SELECT BUTTON; lock in your choice by using the B BUTTON.



Provided you have positioned yourself correctly, you'll see a rope lowered down over the edge. To descend, move another HUMAN over the rope and push DOWN. To climb up the rope, move a HUMAN over the rope and push UP.

# USING THE ROPE

## Raise

To raise the rope, select the Raise option from the ACTION BAR by using the SELECT BUTTON; lock in your choice by using the B BUTTON.

## Throw Rope

To throw the rope, select the Throw rope icon from the ACTION BAR by using the SELECT BUTTON; lock in your choice by using the B BUTTON.

Now press and hold the Y BUTTON and you will see a power bar moving up and down where the ACTION BAR used to be. When the power bar reaches the desired level, release the Y BUTTON (the further to the right, the more powerful the throw). To cancel the throw, push DOWN.

The height of a throw can be changed and must be done after selecting the Throw icon. for a higher throw push the Control Pad the opposite way that your HUMAN is facing or for a lower throw push the Control Pad the way that your HUMAN is facing.

# USING THE WHEEL



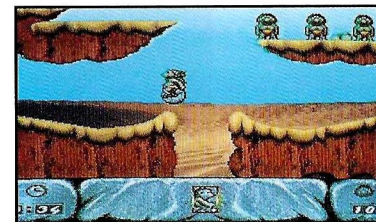
*One of the Humans greatest inventions is the wheel. This method of transportation can be used at various points in the game.*

## Mounting the Wheel

To mount a wheel, move your HUMAN over the wheel lying on the ground, select the Pick Up icon using the SELECT BUTTON, then press the B BUTTON to lock in your choice.

## Dismounting the Wheel

To dismount a wheel, select the Dismount icon using the SELECT BUTTON, then press the B BUTTON to lock in your choice.



## Riding the Wheel

Now you are on the wheel. Push the Control Pad left and right to move the wheel. Notice when you go down a slope, the wheel speeds up. If you go over the edge of a ramp, you may wish to try and jump using the wheel. To do so, press Y BUTTON plus the direction in which you wish to jump.

## Pushing the Wheel

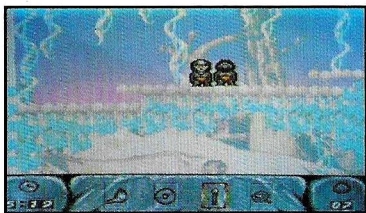
You can also push the wheel when standing next to it, by pressing the Y BUTTON plus the direction in which you wish to push.

# USING THE WITCH DOCTOR



*His world is dark and mysterious; only he understands the ancient forbidden knowledge. The Witch Doctor can summon*

*objects from the spirit world to aid you; however, there is a price to be paid.*



The Witch Doctor does not turn up in all the levels, as he is an important person and has many things to do (examining entrails and other vital tasks). When the Witch Doctor DOES show up, he is still unwilling to perform any menial tasks. The Witch Doctor will not use any object. However, he will participate in stacks.

## To Use the Witch Doctor

Select the Witch Doctor. Press the SELECT BUTTON until the spell of your choice is selected then press B BUTTON to select. A HUMAN standing nearby will then be terminated.

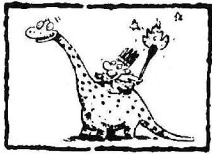
# USING THE WITCH DOCTOR

## Tips on Magic

Ensure that there is at least one HUMAN standing nearby, otherwise the gods will be angry. Let's face it, you can do without a deity as an enemy. Let's just get this clear, these are the kind of deities that turn HUMANS into insects and curse families to generations of misery. These are not "nice" deities; there will be no "Well I am sorry omnipotent one, will you let me off?" around here. The answer will be "Foolish mortal allow me to turn your family into hamsters." Well you have been warned... Seriously though, these guys are really BAD.

I mean imagine, falling over and chaffing your knee... ouch. Pretty bad huh? That's NOTHING compared to what these guys can do. We are talking MAJOR bad news. Really, be careful. Do not put a HUMAN holding an object near the Witch Doctor when he is casting his spell. Also, make sure that the Witch Doctor is facing forwards, and not stacking, when casting a spell.





***You earn a score at the completion of every level. The score is based on how quickly you finish a level and how many HUMANS are in your tribe upon completion.***

## **The Tribe**

Each level requires a certain number of HUMANS to complete. These blokes are taken from your "pool" of HUMANS known as the Tribe. If at any point you do not have enough to start or continue a level, then you lose the game.

You can earn extra HUMANS as you progress through the game but lose them while using the Witch Doctor or through misfortune in the game.

## **Restarting the Level**

During the level, if you are in a position that you feel you cannot win from, you may RESTART the level. To do this, press the START BUTTON and select from CONTINUE level, RESTART level and QUIT game.

## **Fortune Rewards the Swift**

For each second remaining on the counter at the end of the level, you receive ten points.

If you run out of time, you will lose a HUMAN from your tribe and provided you have enough HUMANS left, you are allowed to start the game or level again.

## **Levels and Surviving**

At the end of each level completed you receive the following:

***The number of HUMANS left in the Tribe multiplied by the Level number and then that figure multiplied by ten.***

$$8 \times 5 = 40$$
$$40 \times 10 = 400 \text{ (Final Score)}$$

## **Bonuses**

On some levels you will see strange flowers near the end block. If you have a HUMAN standing on the flowers when you complete the level, you receive a bonus.



**1. HUMANS** can only fall short distances. So try to avoid long drops. (Many foolish HUMANS hold "dry diving" contests off the edges of cliffs. You should NOT allow your HUMANS to attempt this).

**2. HUMANS** should NOT engage dinosaurs in unarmed combat. Use a spear from a distance. (Some HUMANS indulge in the sport of dinosaur baiting. However, most dinosaurs are at least 30 feet high and have teeth larger than a HUMAN'S head. For this reason, dinosaur baiting is discouraged, except when supervised by an adult in the privacy of one's own cave).

**3.** You may encounter another tribe of HUMANS in the game. These dastardly chaps will thwart you at every turn. But, have no fear, they can easily be removed by giving them a good dose of Mr. Spear.

**4.** Spears don't kill HUMANS, only HUMANS kill HUMANS. (For further info write to THE NATIONAL SPEAR OWNERS ASSOCIATION).

**5.** On Level 9 the "burner" is a large dinosaur who needs 3 spears to kill him. Hint; evolution is all about sacrifice.

**6.** Lemon juice is highly useful for removing sticky stains as well as dyeing hair. A welcome find for that Saturday night sacrifice at the Hard Rock Cavé.



## What is a HUMAN?

HUMANS are small squidgy pink creatures with four semi-articulated limbs. These limbs can be used for moving around or manipulating objects in a similar manner to normal appendages. In addition to these limbs, HUMANS have a "head" which houses visual, audio, olfactory and mental operation units. This rather odd configuration means that they often seem confused by the amount of information they receive.

So we can see that physically the HUMANS, although strangely formed, are not particularly outstanding. Where they really make their mark is in the brain area.

What makes them so loveable is their amusing habit of repeating the same mistakes again and again. Though stocked with a brain larger than that of a dinosaur, they are still incredibly stupid creatures. For instance, they have discovered fire no less than ten times throughout their history, but each time it has gone out.

## Where do Humans Live?

HUMANS inhabit a highly volcanic area which is virtually swarming with huge carnivorous lizards, poisonous plants, treacherous water-filled pot-holes and lava flows. Typically, the HUMANS have never even thought of moving away from "home".

# HUMAN NATURE

## What do Humans eat?

Poisonous plants (Once)  
Sickly or very small carnivores  
Lizards  
Lava (For Lizard Curry)  
Each Other.

## How do HUMANS protect themselves from drought, famine, plague, storms, typhoons, floods, tidal waves, etc.

Prayer

## Who do HUMANS pray to?

There are two gods that HUMANS worship. Firstly, there is MUG the great golden idol. MUG is worshipped to make the crops grow, give good luck, victory in battle and good health.

Secondly, there is the GREAT ROCK. The GREAT ROCK is worshipped in all matters involving rocks. For example - Oh GREATROCK please do not let them drop that rock on me; Oh please GREAT ROCK do not let them throw that great rock at me," etc.

## What currency do the HUMANS use for exchange of goods and barter?

Height. The HUMANS economy is based on height and strength. For example " Give me that meat because I am bigger than you." The system works with varying amounts of success.

# HUMAN NATURE

## What is the HUMANS greatest achievement so far?

The invention of the comb.

## What is the HUMANS greatest mistake so far?

The discovery of fire. (And the accompanying forest fires.)

# HUMAN EVOLUTION

## Precambrian - 4.6 Billion Years Ago

The Earth arrives late and proves to be a defective model without any life upon it. The Precambrian era lasts for about 4 billion and 30 million years and it's difficult to see what took the time. Continents arrived (late again) with oceans. The first signs of ancient life started to form in the oceans and these had little or no concept of fashion except for your very basic shell-based swimwear.

## Paleozoic - 570 Million Years Ago

Larry, the labyrinthodont, gets washed up on a beach from the ocean and discovers to his amazement, that he can breath the air! Slithering for joy, he begins to explore the multitude of new sights and sounds that lay before him. Unfortunately, Larry's island paradise is, in fact, the top of an underwater volcano that erupts 11 seconds after Larry arrives on the beach. Therefore, Larry holds the singular distinction of being not only the first life form on land, but also the first life form in space... beachwear is invented and used by lizards.

# HUMAN EVOLUTION

## Mesozoic - 250 Million Years Ago

Dinosaurs arrive, thrive and die. No one knows for certain why the dinosaurs became extinct. But it should be kept in mind that as the average size of a dinosaur was around 35 feet high, finding fashionable clothes that fit was an impossible dream. At the same time as the dinosaurs' fashion crisis, birds began sporting their new featherware and mammals were showing off fur for all seasons. Unable to take the shame anymore, the dinosaurs became extinct through lack of credibility and are thus, the first fashion victims in history.

## Cenozoic - 66 Million Years Ago

A glorious age of spreading life, the planet is filled with mammals, birds and lush vegetation. This paradise looks forward to millions of years of tranquility and peace. Unfortunately, as it is looking forward, man creeps up behind it and clubs it to death. This tragic incident ends the life of the Cenozoic era.

*The HUMANS have truly arrived.*

# HUMAN HISTORY

## Ancient HUMAN

The Phoenicians develop an alphabet. Typically, it is first used to scribe offensive messages on unpopular peoples' houses.

## Greek HUMAN

The Greeks developed a highly advanced system of government and social order. Their preoccupation with triangles and being cruel to Persians stops any advances in fashion beyond the toga.

# HUMAN HISTORY

## Roman HUMAN

Excellent party people. Rome was such a hip city that in one gigantic summer bash some prankster set fire to the palace. A miscalculation in the fire-fighting services available mars the jest somewhat, as the entire city burns down. But still on the plus side, the Romans were masters of the ancient civilised world.

## Dark Ages HUMAN

A very "Dark" period in history. So dark it's scary. Very few parties and virtually no new fashion releases...let's move on.

## Middle Ages HUMAN

Metal is the "in" fashion with plate mail being the most popular line. But much to everyone's displeasure, Gaul becomes France, a far inferior name, which dooms it to centuries of ridicule and invasion.

## Renaissance HUMAN

One of greatest times in HUMAN history with advances in virtually every area of knowledge. Discoveries of note: the frilly collar, thigh length boots, and of course, the hat with ostrich feathers and a particularly large brim.

## Napoleonic HUMAN

So short, he deserves mention. Master of continental Europe, he was, however, a failure in fashion. The pioneering "hand in jacket" stance failed to catch on.

## Victorian HUMAN

Small plump woman acquires empire that spans the world, then builds statues of herself all over it. Her utterly appalling taste in clothes can perhaps be attributed to the German influence from her husband.

## 20th Century HUMAN

Two world wars are held and the two runners-up are given the prize of economic supremacy. Fashion finally takes an upturn with the advent of jeans; however, hideous experiments in the 70's using platform shoes and bell bottom pants leave the world shocked for centuries to come.

## EPILOGUE

### And So Our Story Ends....

...the question remains however, where did they come from? Where are they going? Is there any purpose to it all? Do we really care? Is there some higher intelligence guiding the whole of HUMAN existence? Only history will answer these questions.

But the harsh reality is that we will never know...

**...WHO CREATED THE HUMANS**

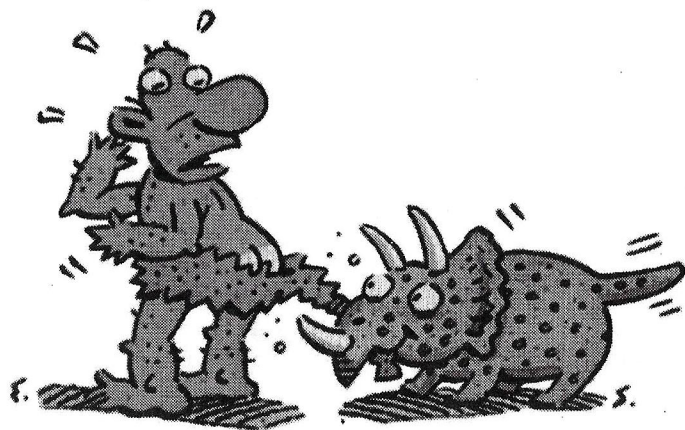
GAMETEK warrants to the original purchaser only, that the software program coded on the cartridge provided with this manual will perform in accordance with the description in this manual (when used with the specified equipment) for a period of ninety (90) days from the date of purchase. If the program is found defective within 90 days from the date of purchase, it will be replaced. Simply return the cartridge to GAMETEK, along with a dated proof of purchase. Replacement of the cartridge, free of charge to the original purchaser (except for the cost of returning the cartridge) is the full extent of our liability. THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL WARRANTIES, WHETHER ORAL OR WRITTEN, EXPRESS OR IMPLIED. ALL IMPLIED WARRANTIES INCLUDING THOSE OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, IF APPLICABLE, ARE LIMITED IN DURATION TO 90 DAYS FROM THE DATE OF PURCHASE OF THIS PRODUCT.

GAMETEK shall not be liable for incidental and/or consequential damages for the breach of any express or implied warranty including damage to property and, to the extent permitted by law, damages from personal injury, even if GAMETEK has been advised of the possibilities of such damages. Some countries do not allow the exclusion of limitation of incidental or consequential damages or limitation on how long an implied warranty lasts, so the above limitation or exclusion may not apply to you.

This warranty shall not be applicable to the extent that any provision of this warranty is prohibited by any law which cannot be pre-empted. This warranty gives you specific right and you may also have other rights which vary country to country.

Published in Europe by  
Gametek (UK) Ltd., 5 Bath Road, Slough, Berks, SL1 3UA

AIDER LES HUMANS .....	29
UTILISER VOTRE CONTROLEUR .....	30
CONTROLLER LES HUMANS .....	31
L'ECRAN D'OPTIONS .....	32
ACTIONS DE BASE .....	33
UTILISER LA LANCE .....	34
UTILISER LA TORCHE .....	36
UTILISER LA CORDE .....	38
UTILISER LA ROUE .....	40
UTILISER LE SORCIER.....	41
LE SCORE ET LA TRIBU .....	43
CONSEILS ET TUYAUX .....	45
LA NATURE HUMAINE.....	46
L'EVOLUTION HUMAINE .....	48
L'HISTOIRE HUMAINE .....	50
EPILOGUE .....	51
MANIPULER VOTRE CARTOUCHE.....	52



1. Installez votre Super NES System en suivant les instructions se trouvant dans le livret de votre système. Branchez le Control Pad.

2. Assurez-vous que l'interrupteur est sur la position OFF. Puis, insérez la cartouche HUMANS dans la console.

3. Allumez votre machine (ON). Après quelques instants, l'écran titre apparaîtra.

4. Si l'écran titre n'apparaît pas, éteignez la console (OFF). Vérifiez que votre système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Puis, rallumez votre machine (ON).

**IMPORTANT:** vérifiez toujours que votre console est éteinte (OFF) avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

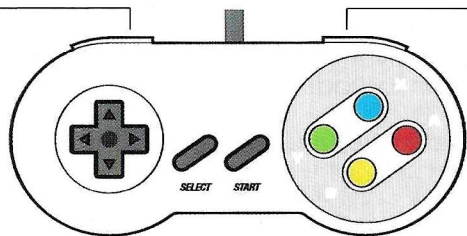
## AIDER LES HUMANS

Naturellement, les HUMANS ont besoin d'aide. C'est là que vous intervenez. Pouvez-vous guider les HUMANS pendant leur évolution? Pour y réussir, ils devront faire des progrès astronomiques, afin de s'élever du rang d'animaux. Réussiront-ils à maîtriser le pouvoir effrayant du feu? Pourront-ils se rendre experts dans les complexités de la roue? S'apercevront-ils que la fourrure n'est plus à la mode? Ce sera à vous de répondre à toutes ces questions.

Pourront-ils survivre dans un monde précédant de 4000 ans l'invention du déodorant?

# UTILISER VOTRE CONTROLEUR

Bouton L  
(Gauche)



Bouton R  
(Droit)

## Control Pad

- Ramasser un objet
- Sélectionner une lettre du mot de passe

## Bouton B

- Ramasser un objet
- Effectuer l'action sélectionnée

## Bouton X

- Reprendre le niveau actuel après la Pause

## Bouton Y

- Sélectionner la puissance de l'action actuelle

## Bouton Gauche ou Droit

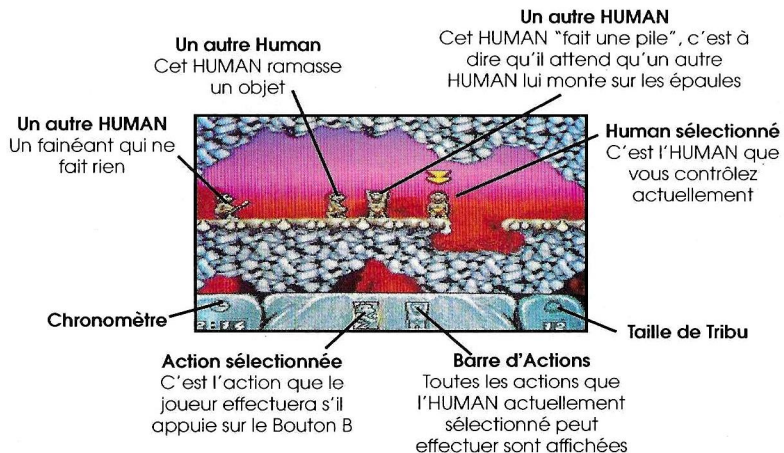
- Sélectionner l'Human suivant

## Bouton Start

- Passer l'introduction
- Commencer la partie/chaque niveau
- Pause

## Bouton Select

- Sélectionner une action
- Sélectionner une option de l'écran d'options
- Annuler le mot de passe en entier

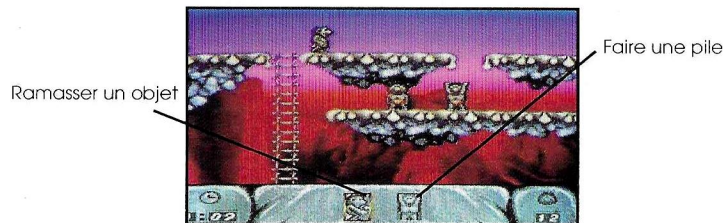


# CONTROLLER LES HUMANS



**Les Humans sont des types assez faciles à contrôler (tant que vous ne vous engagez pas trop).**

Lorsque vous sélectionnez un HUMAN, une grande flèche apparaît au-dessus de sa tête pendant quelques instants, pour vous aider à l'identifier.



## Faire marcher les HUMANS

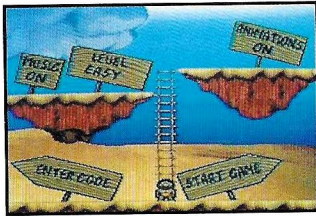
Pour déplacer un HUMAN vers la gauche ou la droite, appuyez sur le Control Pad dans cette direction. Pour déplacer un HUMAN vers le haut ou le bas, sur une échelle ou une corde, appuyez sur le Control Pad vers le haut ou le bas.

## Déplacer les HUMANS

Pour sélectionner un HUMAN différent, appuyez sur le **BOUTON L (Gauche) ou R (Droit)**. L'HUMAN suivant sera alors sélectionné.

## Choisir une action

Au bas de l'écran, vous avez la **BARRE D' ACTIONS**. Toutes les actions qu'un HUMAN peut effectuer y sont affichées. Pour passer les actions disponibles en revue, appuyez sur le **BOUTON SELECT**. Lorsque l'action voulue est mise en surbrillance, appuyez sur le **BOUTON B** pour l'activer.



## Options disponibles

C'est à partir de l'Écran d'Options que vous commencez la partie. Vous disposez des options suivantes:

Music (Musique) Level (Niveau)	- Activer ou Désactiver - Choisir parmi Easy (Facile), Medium (Moyen) ou Hard (Difficile)
Animations Enter Code (Code d'Entrée)	- Activer ou Désactiver - Vous permet d'entrer un Mot de Passe de Niveau pour continuer une partie précédente
Start Game (Commencer Partie)	- Lancer HUMANS à partir du Niveau un.

## Changer des Options

Vous sélectionnez les options Music (Musique), Level (Niveau) et Animations en faisant monter votre Human à l'échelle, jusqu'à l'option que vous voulez changer. Appuyez sur le **BOUTON SELECT** pour passer les réglages en revue. Lorsque vous avez terminé, appuyez simplement sur le Control Pad vers le bas, à partir de n'importe quelle option, et votre HUMAN descendra automatiquement de l'échelle.

## Commencer la Partie

Lorsque vous êtes au bas de l'échelle, appuyez sur le Control Pad vers la droite pour commencer une nouvelle partie, ou vers la gauche pour entrer le mot de passe d'une partie précédente.

## Ramasser/Lâcher un Objet

Pour ramasser un objet, appuyez sur le **BOUTON SELECT** jusqu'à ce que l'icône Ramasser/Lâcher soit sélectionnée. Placez-vous ensuite sur l'objet et appuyez sur le **BOUTON B**. L'objet sera alors en cours d'utilisation et la **BARRE D' ACTIONS** changera, pour vous indiquer les nouvelles actions que vous pouvez effectuer. Pour lâcher l'objet, sélectionnez à nouveau l'icône Ramasser/Lâcher et appuyez sur le **BOUTON B**.

**REMARQUE:** si vous lâchez un objet sur un autre, vous ramasserez automatiquement l'autre objet.



## Faire une Pile

Le fait de faire une pile signifie qu'un HUMAN permet à un autre HUMAN de monter sur ses épaules. Pour faire une pile, appuyez sur le Control Pad vers le haut.

**Remarque:** l'HUMAN a maintenant changé son attitude. Sélectionnez ensuite un autre HUMAN à proximité, en appuyant sur le **BOUTON L (GAUCHE)** ou **R (DROIT)**. Placez l'HUMAN devant celui qui fait la pile et appuyez sur le Control Pad vers le haut. Cet HUMAN montera maintenant sur les épaules de l'autre et formera automatiquement une "pile" sur l'autre. Vous pouvez répéter cette procédure jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'HUMANS.

**REMARQUE:** parfois, lorsque vous essayez de passer à un niveau supérieur, vous tomberez du haut de la pile. Cela signifie que cette dernière n'est pas assez proche du bord du bloc. Assurez-vous que vous êtes juste devant le bloc avant de faire la pile.

# UTILISER LA LANCE



**Le premier objet que vous découvrirez est la lance. Voici à quoi elle peut vous servir et comment l'utiliser.**

Sauter à la Perche



Brandir

Lancer la Lance

Lâcher la Lance

## Ramasser/Lâcher la Lance

Pour ramasser une lance, placez votre HUMAN sur la lance au sol, sélectionnez l'icône Ramasser, en utilisant le **BOUTON SELECT**, puis appuyez sur le **BOUTON B** pour confirmer votre choix.

## Brandir

**Souvent, le simple fait de brandir une lance devant un dinosaure permettra au joueur de garder la créature monstrueuse à distance, pendant que ses camarades se faufleront.**

Pour brandir une lance, sélectionnez l'icône Brandir sur la **BARRE D' ACTIONS**, en utilisant le **BOUTON SELECT**, puis confirmez votre choix en appuyant sur le **BOUTON B**. L'HUMAN brandira alors la lance et tiendra à distance la plupart des dinosaures essayant de s'approcher.

## Sauter à la Perche

**Pour sauter par-dessus des puits et des obstacles, vous**

# UTILISER LA LANCE

**pouvez utiliser la lance et sauter à la perche.**

Pour cela, sélectionnez l'icône Sauter à la Perche sur la **BARRE D' ACTIONS**, en utilisant le **BOUTON SELECT**, puis confirmez votre choix en appuyant sur le **BOUTON B**.

Maintenez le **BOUTON Y** enfoncé et vous verrez une barre de puissance, en mouvement, à la place de la **BARRE D' ACTIONS**. Lorsque la barre de puissance atteint le niveau voulu, relâchez le **BOUTON Y** (plus ce sera vers la droite, plus le saut sera puissant). Pour annuler le saut, appuyez vers le bas.

## Lancer la Lance

**Vous voudrez lancer la lance pour différentes raisons, comme pour le massacre de dinosaures, par exemple.**

Pour lancer la lance, sélectionnez l'icône Lancer la Lance sur la **BARRE D' ACTIONS**, en utilisant le **BOUTON SELECT**, puis confirmez votre choix en appuyant sur le **BOUTON B**. Puis, maintenez le **BOUTON Y** enfoncé et vous verrez une barre de puissance, en mouvement, à la place de la **BARRE D' ACTIONS**.

Lorsque la barre de puissance atteint le niveau voulu, relâchez le **BOUTON Y** (plus ce sera à droite, plus le lancer sera puissant). Pour annuler le lancer, appuyez vers le bas.

Vous pouvez modifier la hauteur du lancer et vous devez le faire après la sélection de l'icône Lancer. Pour lancer plus haut, appuyez sur le Control Pad dans la direction opposée à celle à laquelle votre HUMAN fait face, ou pour lancer plus bas, dans la direction à laquelle votre HUMAN fait face.

Lorsque vous lancez votre lance, assurez-vous qu'il n'y a aucun membre de la tribu près de l'endroit où va tomber votre projectile. Comme il n'y a rien de pire que de perdre votre lance en emplantant un ami, évitez les lancers au cours de soirées bien arrosées.



**Le second objet que vous trouverez est la torche. Voici la liste de ses fonctions et comment l'utiliser.**



## Ramasser/Lâcher la Torche

Pour ramasser une torche, placez votre HUMAN sur celle-ci au sol, sélectionnez l'icône Ramasser, en utilisant le **BOUTON SELECT**, puis appuyez sur le **BOUTON B** pour confirmer votre choix.

## Brandir

Souvent, le simple fait de brandir une torche devant un dinosaure permettra au joueur de garder le monstre à distance, le temps que ses amis passent sans se faire remarquer.

Pour brandir une torche, sélectionnez l'icône Brandir sur la **BARRE D' ACTIONS**, en utilisant le **BOUTON SELECT**, puis confirmez votre choix en appuyant sur le **BOUTON B**. L'HUMAN brandira alors la torche et maintiendra à distance la plupart des dinosaures qui essaieront de s'approcher.

## Enflammer

Votre passage sera parfois bloqué par de la végétation et vous verrez que souvent le meilleur moyen de continuer sera de carboniser l'obstacle.

Pour mettre le feu à un buisson, sélectionnez l'icône Enflammer sur la **BARRE D' ACTIONS**, en utilisant le **BOUTON SELECT**, puis confirmez votre choix en appuyant sur le **BOUTON B**. L'Human se penchera et mettra le feu à tout ce qui se trouvera directement devant lui.

## Lancer la Torche

Pour lancer la torche, sélectionnez l'icône Lancer la Torche sur la **BARRE D' ACTIONS**, en utilisant le **BOUTON SELECT**, puis confirmez votre choix en appuyant sur le **BOUTON B**.

Maintenez ensuite le **BOUTON Y** enfoncé et vous verrez une barre de puissance, en mouvement, à la place de la **BARRE D' ACTIONS**. Lorsque la barre de puissance atteint le niveau voulu, relâchez le **BOUTON Y** (plus ce sera à droite, plus le lancer sera puissant). Pour annuler le lancer, appuyez vers le bas.

Vous pouvez modifier la hauteur du lancer et devez le faire après la sélection de l'icône Lancer. Pour un lancer plus haut, appuyez sur le Control Pad dans la direction opposée à celle à laquelle votre HUMAN fait face, ou pour un lancer plus bas, dans la direction à laquelle votre HUMAN fait face.

# UTILISER LA CORDE



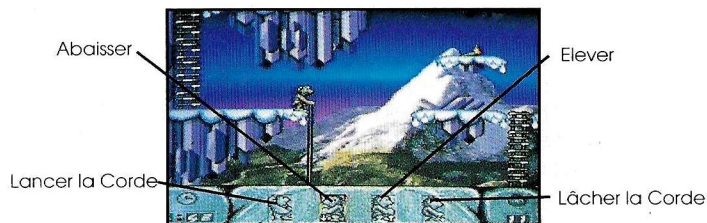
**La corde est un objet extrêmement utile. Elle peut vous servir à secourir vos camarades, accéder à des zones dangereuses et faire sécher votre linge sale.**

## Ramasser/Lâcher la Corde

Pour ramasser une corde, placez votre HUMAN sur celle-ci au sol, sélectionnez l'icône Ramasser, en utilisant le *BOUTON SELECT*, puis appuyez sur le *BOUTON B* pour confirmer votre choix. Pour lâcher une corde, sélectionnez l'icône Ramasser/Lâcher, en utilisant le *BOUTON SELECT*, puis appuyez sur le *BOUTON B* pour confirmer votre choix.

## Abaisser

Pour abaisser la corde, placez votre HUMAN au bord d'une falaise et sélectionnez l'option Abaisser sur la *BARRE D' ACTIONS*, en utilisant le *BOUTON SELECT*, puis confirmez votre choix en appuyant sur le *BOUTON B*.



A condition que vous vous soyez placé correctement, vous verrez une corde descendre devant vous. Pour descendre, placez un autre HUMAN sur la corde et appuyez vers le bas. Pour monter à la corde, placez un HUMAN sur la corde et appuyez vers le haut.

# UTILISER LA CORDE

## Elever

Pour élever la corde, sélectionnez l'option Elever sur la *BARRE D' ACTIONS*, en utilisant le *BOUTON SELECT*, puis confirmez votre choix en appuyant sur le *BOUTON B*.

## Lancer la Corde

Pour lancer la corde, sélectionnez l'icône Lancer la Corde sur la *BARRE D' ACTIONS*, en utilisant le *BOUTON SELECT*, puis confirmez votre choix en appuyant sur le *BOUTON B*.

Maintenez ensuite le *BOUTON Y* enfoncé et vous verrez une barre de puissance, en mouvement, à la place de la *BARRE D' ACTIONS*. Lorsque la barre de puissance atteint le niveau voulu, relâchez le *BOUTON Y* (plus ce sera à droite, plus le lancer sera puissant). Pour annuler le lancer, appuyez vers le bas.

Vous pouvez modifier la hauteur du lancer et devez le faire après la sélection de l'icône Lancer. Pour un lancer plus haut, appuyez sur le Control Pad dans la direction opposée à celle à laquelle votre HUMAN fait face, ou pour un lancer plus bas, dans la direction à laquelle votre HUMAN fait face.

# UTILISER LA ROUE



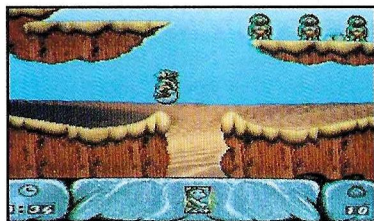
*L'une des plus grandes inventions des Humans est la roue. Ce moyen de transport peut être utilisé à différents moments du jeu.*

## Monter sur la Roue

Pour monter sur une roue, placez votre HUMAN sur la roue au sol, sélectionnez l'icône Ramasser, en utilisant le *BOUTON SELECT*, puis appuyez sur le *BOUTON B* pour confirmer votre choix.

## Descendre de la Roue

Pour descendre d'une roue, sélectionnez l'icône Descendre, en utilisant le *BOUTON SELECT*, puis appuyez sur le *BOUTON B* pour confirmer votre choix.



## Chevaucher la Roue

Vous vous trouvez maintenant sur la roue. Appuyez sur le Control Pad vers la gauche et la droite pour déplacer la roue. Vous remarquerez que lorsque vous descendez une pente, la roue accélère. Lorsque vous passez une bosse avec la roue, vous pouvez essayer de sauter. Pour cela, appuyez sur le *BOUTON Y* et sur le Control Pad dans la direction où vous voulez sauter.

## Pousser la Roue

Vous pouvez également pousser la roue, lorsque vous vous trouvez debout à côté, en appuyant sur le *BOUTON Y* tout en poussant le Control Pad dans la direction voulue.

# UTILISER LE SORCIER



*Son monde est sombre et mystérieux; il est le seul à comprendre le savoir ancien interdit. Le Sorcier peut invoquer des objets se trouvant dans le monde des esprits pour vous aider. Néanmoins, il y a un prix à payer.*



Le Sorcier n'apparaît pas à tous les niveaux, car c'est un personnage important et il a de nombreuses choses à faire (dissection et autres tâches essentielles). Par contre, quand le Sorcier apparaît, il refuse d'effectuer n'importe quelle tâche mineure. Le Sorcier n'utilise aucun objet, mais il participe à l'établissement de piles.

## Pour utiliser le Sorcier

Sélectionnez le Sorcier. Appuyez sur le *BOUTON SELECT* jusqu'à ce que le sort voulu soit sélectionné, puis appuyez sur le *BOUTON B* pour le sélectionner. Un HUMAN se trouvant à proximité sera alors exterminé.

## Conseils en Magie

Assurez-vous qu'il y a au moins un HUMAN à proximité, sinon les dieux seront en colère. Vous n'avez vraiment pas besoin de vous mettre une divinité à dos! Que les choses soient claires, c'est le genre de divinité qui transforme les HUMANS en insectes et condamnent les familles à des générations de misère. Ce ne sont pas des dieux "gentils"; vous ne pourrez pas dire "Ecoutez, je suis désolé Tout-Puissant, me pardonnez-vous?" dans ce monde. La réponse sera "Mortel stupide, laisse-moi transformer ta famille en cochons d'Inde". On vous aura prévenu... Sérieusement maintenant, ces types-là sont vraiment MECHANTS.

Imaginez que vous tombiez et vous égratigniez le genou... aïe. Ça fait mal, hein? Ce n'est rien à côté de ce que ces type-là peuvent vous faire. Avec eux, c'est du vrai massacre. Faites vraiment attention. Ne placez pas d'HUMAN tenant un objet près d'un Sorcier jetant un sort. Vérifiez également que le Sorcier est tourné vers l'avant quand il jette son sort.



## Le Score

***Vous obtenez un score à la fin de chaque niveau. Le score est établi en fonction de la vitesse à laquelle vous finissez un niveau et du nombre d'Humans dans votre tribu à ce moment-là.***

## La Tribu

Il faut un certain nombre d'Humans pour terminer chaque niveau. Vous les prenez dans votre "groupe" d'humains appelé Tribu. Si, à un certain moment, vous n'en avez pas suffisamment pour commencer ou terminer un niveau, vous perdez la partie.

Vous pouvez gagner des Humans supplémentaires au cours de votre progression dans la partie, mais vous pouvez en perdre lorsque vous utilisez le Sorcier ou à cause de votre malchance.

## Recommencer le Niveau

Dans un niveau, si vous vous trouvez dans une situation qui va vous empêcher de gagner la partie, vous pouvez **RECOMMENCER** le niveau. Pour cela, appuyez sur le **BOUTON START** et choisissez parmi **CONTINUE (CONTINUER)** le niveau, **RESTART (RECOMMENCER)** le niveau ou **QUIT (QUITTER)** la partie.

## La Chance récompense la Rapidité

Pour chaque seconde restant au compteur à la fin du niveau, vous gagnez dix points.

Si vous manquez de temps, vous perdrez l'un des HUMANS de votre tribu et, à condition qu'il vous en reste

suffisamment, vous êtes autorisé à recommencer la partie ou le niveau.

## Les Niveaux et la Survie

A la fin de chaque niveau traversé, vous recevez ce qui suit:

***Le nombre d'HUMANS restant dans la Tribu multiplié par le numéro du niveau, le tout multiplié par dix.***

$$8 \times 5 = 40$$

$$40 \times 10 = 400 \text{ (Score Final)}$$

## Les Bonus

Dans certains niveaux, vous verrez d'étranges fleurs près du bloc de fin. Si l'un de vos HUMANS se trouve sur les fleurs lorsque vous terminez le niveau, vous gagnez un bonus.



1. Les HUMANS ne peuvent subir que de petites chutes. Alors essayez d'éviter de tomber de haut. (De nombreux HUMANS idiots font des concours de plongée depuis le bord de falaises. Vous devrez INTERDIRE à vos HUMANS de tenter leur chance).

2. Les HUMANS ne doivent pas s'attaquer à des dinosaures s'ils sont désarmés. Restez à distance et utilisez une lance. (Certains HUMANS pratiquent l'activité appelée "appât du dinosaure". Il ne faut pas oublier que la plupart des dinosaures mesurent au moins 9 mètres de haut et ont des dents plus grandes que la tête d'un HUMAN. C'est pour cette raison que l'on déconseille le sport d'appât, sauf sous la surveillance d'un adulte, en grotte close).

3. Vous rencontrerez peut-être une autre Tribu d'HUMANS au cours de la partie. Ces ignobles personnages vous feront obstacle à la moindre occasion. Mais, ne craignez rien, vous pouvez facilement vous en débarrasser en leur donnant une bonne dose de Mme Lance.

4. Les lances ne tuent pas les HUMANS; seuls les HUMANS tuent les HUMANS. (Pour plus de renseignements, écrire à l'ASSOCIATION NATIONALE DES PORTEURS DE LANCE).

5. Dans le niveau 9, le "brûleur" est un gros dinosaure qu'il faut tuer à l'aide de 3 lances. Un conseil, l'évolution est une question de sacrifice.

6. Le jus de citron est très pratique pour enlever des taches collantes, ainsi que pour teindre les cheveux. Une trouvaille appréciée à l'occasion du sacrifice du samedi soir au Cavé Hard Rock.



## Qu'est-ce qu'un HUMAN?

Les HUMANS sont de petites créatures roses comportant quatre membres semi-articulés. Ces derniers peuvent être utilisés pour se déplacer ou pour manipuler des objets comme si c'était tout à fait naturel. En plus de

ces membres, les HUMANS ont une "tête" contenant des unités d'opérations visuelles, auditives, olfactives et mentales. Cette configuration plutôt étrange explique pourquoi ils semblent souvent troublés par la quantité de renseignements qu'ils reçoivent.

Comme nous l'avons vu, les HUMANS sont, sur le plan physique, constitués de façon bizarre, tout en n'ayant rien d'extraordinaire. Ce qui leur permet de s'imposer véritablement se trouve dans leur tête.

Ce qui en fait des êtres irrésistibles est l'habitude amusante qu'ils ont de toujours faire les mêmes erreurs. Bien qu'ils aient un cerveau plus gros que celui d'un dinosaure, ils demeurent cependant des créatures parfaitement imbéciles. Par exemple, ils ont découvert le feu à plus de dix occasions pendant leur histoire, mais, à chaque fois, il s'est éteint.

## Où vivent les HUMANS?

Les HUMANS habitent une zone extrêmement volcanique où pullulent littéralement les lézards carnivores géants, les plantes vénéneuses, les dangereux gouffres remplis d'eau et les coulées de lave. Evidemment, il n'est encore jamais venu à l'idée des HUMANS de "déménager".

## Que mangent les HUMANS?

Les plantes vénéneuses (une fois seulement)  
Les carnivores malades ou très petits  
Les lézards  
La lave (pour le lézard au curry)  
Leurs compagnons

## Comment les HUMANS se protègent-ils contre la sécheresse, la famine, la peste, les tempêtes, les typhons, les inondations, les ras de marée, etc.

Avec une prière

## A qui les HUMANS destinent-ils leurs prières?

Il existe deux dieux vénérés par les HUMANS. D'abord, il y a CHOP la grande idole dorée. On vénère CHOP pour que les récoltes poussent, pour avoir de la chance, gagner les combats et être en bonne santé.

Ensuite, il y a le GROS ROCHER. On vénère le GROS ROCHER pour toutes les affaires liées à des rochers. Par exemple: "Oh, GROS ROCHER, s'il vous plaît ne les laissez pas lâcher ce rocher sur moi; Oh, s'il vous plaît GROS ROCHER, ne les laissez pas me lancer ce gros rocher", etc.

# LA NATURE HUMANE

## Quelle monnaie les HUMANS utilisent-ils pour échanger leurs marchandises et négocier?

La hauteur. L'économie des HUMANS est basée sur la hauteur et la force. Par exemple, "Donne-moi cette viande parce que je suis plus fort que toi". Le système fonctionne avec différents degrés de réussite.

## Quelle est la plus belle réussite des HUMANS jusqu'à présent?

L'invention du peigne.

## Quelle est la plus belle erreur des HUMANS jusqu'à présent?

La découverte du feu. (Et les feux de forêts qui l'ont accompagnée).

# L'EVOLUTION HUMANE

## Précambrien - Il y a 4 à 6 milliards d'années

La Terre est arrivée la dernière et s'est révélée un modèle raté ne contenant aucune forme de vie. L'ère du Précambrien dura environ 4 milliards et 30 millions d'années, et on peut se demander ce qui a pris tout ce temps. Des continents arrivèrent (encore en retard) avec des océans. Les premiers signes de vie ancienne apparurent dans les océans, sans aucune idée de ce qu'était la mode, sauf peut-être dans la gamme des premiers maillots de bain style coquillage.

# L'EVOLUTION HUMANE

## Paléolithique - Il y a 570 millions d'années

Larry, le labyrinthead, s'échoue sur une plage, rejeté par l'océan, et il s'aperçoit, à sa plus grande surprise, qu'il peut respirer l'air! Dansant de joie, il commence à explorer la multitude de sites et de sons nouveaux qui s'offre à lui. Malheureusement, l'île paradisiaque de Larry, n'est, en fait, que le sommet d'un volcan souterrain, qui entre en éruption 11 secondes après que Larry ne soit arrivé sur la plage. Ainsi, Larry se distingue étrangement par le fait qu'il est non seulement la première forme de vie sur terre, mais également la première forme de vie dans l'espace... la gamme de vêtements de plage venait d'être inventée et adoptée par les lézards.

## Mésolithique - Il y a 250 millions d'année

Les dinosaures arrivent, se développent et meurent. Personne ne sait exactement pourquoi les dinosaures disparurent. Mais, il ne faut pas oublier que, la taille moyenne d'un dinosaure étant d'environ 10 mètres de haut, il était pratiquement impossible de trouver des vêtements à la mode. En même temps que la crise d'habillement des dinosaures, les oiseaux commencèrent à exposer leur gamme de plumes-over et les mammifères, leurs manteaux de fourrures pour toutes les saisons. Incapable de supporter l'humiliation plus longtemps, les dinosaures disparurent par leur manque de crédibilité et furent, ainsi, les premières victimes de l'histoire de la mode.

## Cénozoïque - Il y a 66 millions d'années

L'âge glorieux de l'évolution de la vie; la planète est remplie de mammifères, d'oiseaux et de végétation luxuriante. Ce paradis se prépare à des millions d'années de tranquillité et de paix. Malheureusement, alors que personne ne regarde, l'homme sort de derrière un buisson et change à jamais cette magnifique définition de paradis. Cet incident tragique met fin à la vie de l'ère Cénozoïque.

**Les HUMANS surent immédiatement s'imposer.**

## L'HUMAN ancien

Les Phéniciens inventèrent un alphabet. On commença bien sûr à l'utiliser pour écrire des messages désagréables sur les habitations de personnes détestées.

## L'HUMAN grec

Les Grecs développèrent un système de gouvernement et d'ordre social extrêmement avancé. Leur intérêt pour les triangles et leur cruauté envers les Persans mirent fin à toute idée de mode, qui s'arrêta à la toge.

## L'HUMAN romain

Des gens qui s'amusaient beaucoup. Rome était une ville tellement en vogue qu'au cours d'un été mémorable, un rigolo mit feu au palais. Une erreur des services de lutte contre l'incendie changea quelque peu le ton de la plaisanterie, puisque l'ensemble de la ville fut détruit. Néanmoins, les Romains avaient l'avantage incontestable d'être les maîtres du monde civilisé de cette époque.

## L'HUMAN de l'âge des ténèbres

Une période de l'histoire très "sombre". Si sombre que c'est effrayant. On s'amusaient très peu et la mode ne se renouvelait pratiquement jamais... continuons.

## L'HUMAN du Moyen-Age

Le métal était tout ce qu'il y a de plus "in", et les cottes de mailles étaient la gamme la plus populaire. Mais, pour le mécontentement de tous, la Gaule devint la France, un nom tout à fait injustifié, ce qui la condamna à des siècles de ridicule et d'invasion.

## L'HUMAN de la Renaissance

L'une des plus grandes périodes de l'histoire HUMANE, avec ses découvertes en pratiquement tous les domaines de connaissance. Des découvertes importantes: le col à jabot, les bottes montant jusqu'aux cuisses, et, bien sûr, le chapeau à plumes d'autruche et à bord extrêmement large.

## L'HUMAN napoléonique

Si petit qu'on a besoin d'en parler. Le maître de l'Europe continentale, il était cependant loin d'être un expert en habillement. Son geste consistant à placer la main dans sa veste ne déclencha aucune mode.

## L'HUMAN victorien

Une petite femme rondelette qui acquit un empire s'étendant dans le monde entier, puis qui fit planter partout des statues d'elle-même.

Son mauvais goût reconnu en matière d'habillement peut être imputé à l'influence allemande qu'elle a subie de son mari.

## L'HUMAN du 20ème siècle

Deux guerres mondiales éclatent et les deux ex aequo sont récompensés par le droit à la suprématie économique. La mode prend alors un nouvel essor avec l'apparition du jean; cependant, les essais horribles effectués dans les années 70, avec les chaussures à semelles compensées et les pantalons à pattes d'éléphant allaient laisser sur le monde une marque de ridicule presque indélébile, pour les siècles à venir.

## EPILOGUE

### *Et c'est la fin de notre histoire...*

... la question demeure cependant, d'où sont-ils venus? Où vont-ils? Quel est le but de tout cela? Est-ce vraiment important? Existe-t-il une intelligence supérieure guidant l'ensemble de l'existence HUMANE? Seule l'histoire répondra à ces questions.

Mais la dure vérité est que l'on ne saura jamais vraiment...

**... QUI CREA LES HUMANS**

# MANIPULER VOTRE CARTOUCHE

1. La cartouche Super Nintendo Entertainment System a été conçue exclusivement pour l'utilisation sur la Super Nintendo Entertainment System.
2. Ne pas plier, mouiller ou infliger de chocs violents. Ne pas essayer de démonter.
3. Eviter d'exposer la cartouche directement à la lumière du soleil, près d'un radiateur ou autre source de chaleur.
4. Faire des pauses régulières lors de longues périodes de jeu, afin de vous reposer, vous et la cartouche Nintendo.
5. Avoir toujours une attitude ferme, mais juste avec votre cartouche; c'est comme cela qu'elle apprend.
6. Votre cartouche ne fonctionne pas très bien quand elle est plongée dans de l'acide. NE PAS plonger votre cartouche dans de l'acide.
7. NE PAS mettre votre cartouche dans un four à micro-ondes.
8. NE PAS manger votre cartouche.
9. S'adresser toujours à la cartouche de la façon appropriée, plutôt que de dire... "Hé, cartouche!" Il ne coûte rien d'être poli.

# GARANTIE LIMITEE DE GAMETEK

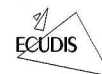
GAMETEK garantit à l'acheteur initial de ce produit que la cartouche sur laquelle est enregistré le programme informatique et qui accompagne ce manuel, fonctionne selon la description de ce manuel (en conjonction avec le matériel qui convient) pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Si le programme s'avère défectueux dans les 90 jours suivant la date d'achat, il sera remplacé. Renvoyez simplement la cartouche à GAMETEK, accompagnée d'une preuve de la date d'achat. Le remplacement gratuit de la cartouche à l'acheteur initial (sauf les frais de renvoi de la cartouche) représente toute l'étendue de notre responsabilité.

CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE, ORALE OU ECRITE, EXPLICITE OU IMPLICITE. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS, A PARTIR DE LA DATE D'ACHAT DU PRODUIT.

En aucun cas, GAMETEK ne sera tenu responsable de dommages accessoires ou indirects qui pourraient constituer une infraction à toute garantie explicite ou implicite, incluant les dommages infligés à des biens personnels, et dans une certaine mesure, selon la loi, les dommages corporels, même si GAMETEK a été averti de la possibilité de tels dommages. Certains pays n'acceptent pas l'exclusion ou la limitation des dommages accessoires ou indirects, ou la limitation de la garantie implicite, et il se peut que les limitations ou exclusions ci-dessus ne s'appliquent pas à votre cas.

Cette garantie ne s'applique pas dans la mesure où l'une de ses clauses est interdite par une loi qui ne peut être modifiée. Ceci vous donne des droits spécifiques, et ces droits varient d'un état à l'autre.

Distribué en Europe par



74 CHEMIN DE BRUGERER, BP262, 69152 DECINES-CHARPIUEU, Cedex.

## AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A 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'exposant 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.

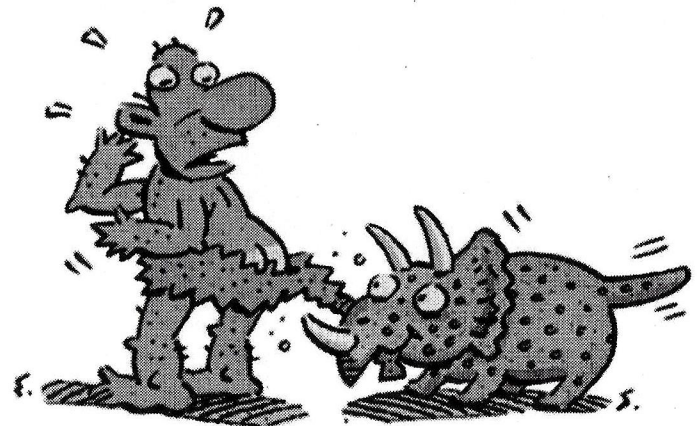
Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

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.

## PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- 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.
- Evitez 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.

HILFE FÜR DIE MENSCHEN .....	56
BENUTZUNG IHRER STEUERUNG .....	57
STEUERUNG DER MENSCHEN.....	58
DER OPTIONENBILDSCHIRM .....	59
GRUNDLEGENDE SPIELZÜGE .....	60
GEBRAUCH DES SPEERES .....	61
GEBRAUCH DER FACKEL.....	63
GEBRAUCH DES SEILS.....	65
GEBRAUCH DES RADS.....	67
BESUCH BEIM MEDIZINMANN .....	68
PUNKTEVERTEILUNG UND DER STAMM .....	70
HINWEISE UND TIPS .....	72
DIE MENSCHLICHE NATUR .....	73
EVOLUTION DES MENSCHEN .....	75
GESCHICHTE DES MENSCHEN.....	77
NACHWORT .....	79
HANDHABUNG DES MODULS.....	79



# SPIELBEGINN

1. Starten Sie Ihr Super-NES-System, indem Sie den Anleitungen in Ihrem Super-NES-System-Anleitungsheft folgen. Schließen Sie den Steuerblock (Control Pad) an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter ausgeschaltet ist. Legen Sie dann das *HUMANS*-Modul in das Laufwerk.
3. Schalten Sie den Netzschalter ein. Nach einigen Augenblicken wird der Titelbildschirm erscheinen.
4. Sollte der Titelbildschirm nicht erscheinen, schalten Sie den Netzschalter aus. Vergewissern Sie sich, daß Ihr System korrekt eingestellt und das Modul richtig eingelegt ist. Danach schalten Sie den Netzschalter wieder ein.

**WICHTIG:** Vergewissern Sie sich immer, daß der Netzschalter ausgeschaltet ist, bevor Sie das Modul einlegen oder herausnehmen.

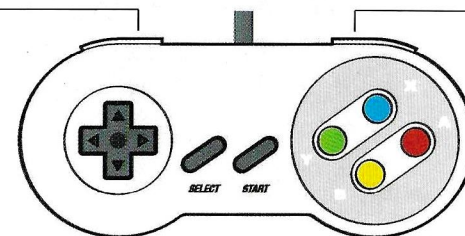
## HILFE FÜR DIE MENSCHEN

Ganz offensichtlich brauchen die Menschen Hilfe. Und das wird Ihre Aufgabe sein. Können Sie die Menschen durch die Evolution führen? Um durchzukommen, müssen die Menschen viele bedeutsame Sprünge machen, wenn sie die Tiere überflügeln wollen. Können sie die ehrfurchtgebietende Macht des Feuers bändigen? Können sie die komplexen Probleme um das Rad lösen? Werden sie erkennen, daß Fellbekleidung nicht mehr "in" ist? All diese Fragen müssen von Ihnen beantwortet werden.

Werden sie in einer Welt 4000 Jahre vor der Entdeckung des Deodorants überleben können?

# BENUTZUNG IHRER STEUERUNG

Knopf Links



Knopf Rechts

### R(ichtungs)-Knopf

- Gegenstand aufheben
- Einen Buchstaben des Kennwortes auswählen

### Knopf B

- Gegenstand aufheben
- Gewählte Aktion ausführen

### Knopf X

- Startet aktuellen Level neu, wenn Sie unterbrochen haben

### Knopf Y

- Wählt Energie für aktuelle Aktion

### Knöpfe L(inks) oder R(echts)

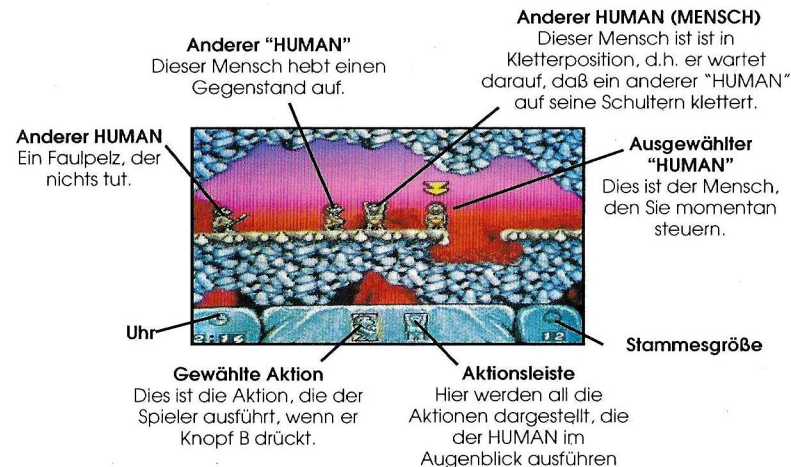
- Den nächsten Menschen wählen

### Start-Knopf

- Einleitung überspringen
- Spielstart/Start jeden Levels
- Unterbrechen

### Select-Knopf

- Wahl der Aktion
- Wahl einer Option vom Optionenbildschirm
- Stellt gesamtes Kennwort neu ein



**“HUMANS” sind ziemlich leicht zu steuernde Kerlchen (vorausgesetzt, Sie lassen sich nicht zu sehr mit ihnen ein).**

Wenn Sie einen Menschen auswählen, wird ein großer Pfeil für einen Augenblick über seinem Kopf erscheinen, um Ihnen dabei zu helfen, ihn zu erkennen.



## Wie Sie die HUMANS zum Laufen bringen

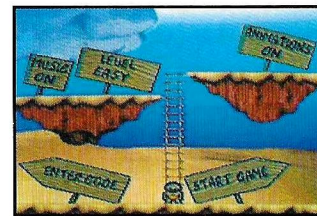
Um einen Menschen nach links oder rechts zu bewegen, drücken Sie den R(ichtungs)-Knopf in die entsprechende Richtung. Wenn Sie einen “HUMAN” eine Leiter oder ein Seil hinaufschicken möchten, drücken Sie den R-Knopf Oben oder Unten.

## Wie Sie Ihre HUMANS wechseln können

Um einen anderen Menschen auszuwählen, drücken Sie den Links- oder Rechts-Knopf, und so wird der nächste HUMAN ausgewählt.

## Auswahl einer Aktion

Unten auf dem Bildschirm befindet sich die Aktionsleiste. Hier werden alle Aktionen, die ein Mensch durchführen kann, angezeigt. Um durch die möglichen Aktionen zu scrollen, drücken Sie den SELECT-Knopf. Sobald die von Ihnen gewünschte Aktion markiert ist, drücken Sie Knopf B, um sie zu aktivieren.



## Verfügbare Optionen

Der Optionenbildschirm ist der Ort, von dem aus Sie das Spiel beginnen. Die folgenden Optionen stehen zur Auswahl:-

- |            |  |
|------------|--|
| Music      | - Schaltet die Musik ein und aus   |
| Level      | - Wählen Sie zwischen Easy (Leicht), Medium (Mittel) und Hard (Schwer)                                   |
| Animations | - Schaltet die Animationen ein oder aus  |
| Enter Code | - Erlaubt Ihnen, ein Level-Kennwort einzugeben, (Kennwort ein- um ein früheres Spiel fortzusetzen geben) |
| Start Game | - Beginnt <i>Humans</i> auf Level 1 (Spiel beginnen)   |

## Optionswechsel

Die Optionen Musik, Level und Animationen werden dadurch gewählt, daß Sie Ihren Menschen die Leiter hinauf und zu der Option bewegen, die Sie wechseln möchten. Das Drücken des SELECT-Knopfes schaltet durch die Einstellungen. Wenn Sie diesen Vorgang beendet haben, drücken Sie von irgendeiner Option aus den R-Knopf Unten, und Ihr HUMAN wird ganz automatisch die Leiter hinunterklettern.

## Spielbeginn

Wenn Sie sich am Fuß der Leiter befinden, drücken Sie den R-Knopf RECHTS, um ein neues Spiel zu beginnen, oder drücken Sie LINKS, um das Kennwort für ein früheres Spiel einzugeben.

## Aufheben/Fallenlassen eines Gegenstandes

Um einen Gegenstand aufzuheben, drücken Sie den SELECT-Knopf, bis das Aufheben/Fallenlassen-Icon ausgewählt ist. Nun bewegen Sie Ihren HUMAN über den Gegenstand und drücken den Knopf B. Jetzt wird der Gegenstand benutzt, und Ihre Aktionsleiste wird sich verändern, um die Ihnen möglichen neuen Aktionen darzustellen. Wenn Sie den Gegenstand fallenlassen wollen, wählen Sie erneut das Aufheben/Fallenlassen-Icon und drücken wieder den Knopf B.

**Beachten Sie:** Wenn Sie einen Gegenstand auf einen anderen fallenlassen, werden Sie diesen anderen Gegenstand automatisch aufheben.



## Bau eines Menschenturmes

Dies bedeutet, daß ein HUMAN einem anderen erlaubt, auf seine Schultern zu klettern. Um einen Menschenturm zu bauen, drücken Sie den R-Knopf Oben.

Beachten Sie, daß der Mensch nun seine Körperhaltung verändert hat. Jetzt wählen Sie einen anderen HUMAN in der Nähe, indem Sie den LINKS- oder RECHTS-Knopf drücken.

Bewegen Sie diesen vor den HUMAN in Kletterposition, und drücken Sie den R-Knopf

Oben. Der zweite wird nun an dem HUMAN in Kletterposition emporklettern und automatisch auf seine Schultern gestellt. Diesen Vorgang können Sie solange wiederholen, bis Ihnen die HUMANS ausgehen.

**Achtung:** Es kann mitunter passieren, wenn Sie versuchen, auf einen höheren Level zu gelangen, daß Sie von der Spitze des Menschenturms herunterfallen. Das bedeutet, daß Sie nicht nahe genug am Rand des Blocks gebaut haben. Vergewissern Sie sich, daß Sie ganz dicht am Block stehen, bevor Sie mit dem Bauen anfangen.



**Der erste Gegenstand, den Sie finden werden, ist der Speer. Lesen Sie hier, was der Speer alles kann und wie Sie ihn benutzen können.**



## Speer aufheben/fallenlassen

Um einen Speer aufzuheben, bewegen Sie Ihren HUMAN über den am Boden liegenden Speer, wählen Sie den SELECT-Knopf, und drücken Sie dann Knopf B, um Ihre Wahl verbindlich zu machen.

## Schwingen

**Off kann der Spieler durch das Schwingen eines Speeres vor der Nase eines Dinosauriers diese Mammut-Kreatur in Schach halten, bis seine Freunde vorbeigeschlichen sind.**

Um einen Speer zu schwingen, wählen Sie das Schwingen-Icon von der Aktionsleiste mit dem SELECT-Knopf. Dann bestätigen Sie Ihre Auswahl mit Knopf B. Der HUMAN wird nun den Speer ausgestreckt halten und so die meisten herankommenden Dinosaurier in Schach halten.

## Stabhochsprung

**Um über Gruben und Hindernisse zu springen, möchten Sie vielleicht den Speer als Hochsprungstab benutzen.**

# GEBRAUCH DES SPEERES

Wenn Sie einen Stabhochsprung vollführen möchten, wählen Sie mit dem SELECT-Knopf das Hochsprung-Icon von der Aktionsleiste; dann bestätigen Sie Ihre Wahl mit Knopf B. Jetzt drücken und halten Sie den Knopf Y, und Sie werden eine Krafftleiste sehen, die sich dort auf und ab bewegt, wo zuvor die Aktionsleiste war. Wenn diese Krafftleiste die gewünschte Ebene erreicht hat, lassen Sie den Knopf Y los (je weiter rechts, desto mächtiger der Sprung). Um den Sprung abubrechen, drücken Sie nach unten.

## Speerwerfen

**Sie können einen Speer aus vielerlei Gründen werfen wollen, einschließlich aus dem Wunsch heraus, einen Dinosaurier zu töten.**

Um den Speer zu werfen, wählen Sie mit dem SELECT-Knopf das Speerwurf-Icon von der Aktionsleiste; bestätigen Sie Ihre Wahl mit Knopf B. Jetzt drücken und halten Sie den Knopf Y, und Sie werden eine Krafftleiste sehen, die sich dort auf und ab bewegt, wo sich zuvor die Aktionsleiste befand. Wenn diese Krafftleiste die gewünschte Ebene erreicht hat, lassen Sie den Knopf Y los (je weiter rechts, desto mächtiger der Wurf). Um den Wurf abubrechen, drücken Sie nach unten.

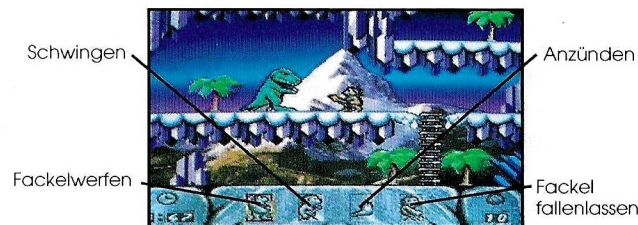
Die Höhe eines Wurfes kann verändert werden; dies muß geschehen, nachdem Sie das Wurf-Icon gewählt haben. Für einen höheren Wurf drücken Sie den R-Knopf in die entgegengesetzte Richtung zu der, in die Ihr HUMAN schaut; für einen niedrigeren in die gleiche Richtung, in die auch Ihr HUMAN schaut.

Bevor Sie Ihren Speer werfen, vergewissern Sie sich, daß sich kein Mitglied Ihres Stammes im Flugweg Ihres Geschosses befindet. Es gibt nichts Schlimmeres, als einen Speer dadurch zu verlieren, daß Sie einen Freund durchbohren: Vermeiden Sie es, aus Ihrem besten Freund Schaschlik zu machen!

# GEBRAUCH DER FACKEL



**Der zweite Gegenstand, auf den Sie stoßen werden, ist die Fackel (Feuerbrand). Hier ist eine Liste der Dinge, die man mit ihr tun kann, und wie man sie einsetzt.**



## Fackel aufheben/fallenlassen

Um eine Fackel aufzuheben, bewegen Sie Ihren Menschen über die am Boden liegende Fackel, wählen Sie mit dem SELECT-Knopf das Aufheben-Icon, und bestätigen Sie dann mit dem Knopf B Ihre Wahl.

## Schwingen

Der Spieler kann häufig durch das Schwingen einer Fackel vor der Nase eines Dinosauriers dieses Biest lange genug aufhalten, bis sich seine Freunde unbemerkt vorbeischieben konnten.

Um eine Fackel zu schwingen, wählen Sie mit dem SELECT-Knopf das Schwung-Icon von der Aktionsleiste; dann bestätigen Sie Ihre Wahl mit dem Knopf B. Jetzt wird der HUMAN die Fackel ausgestreckt und so die meisten angreifenden Dinosaurier in Schach halten.

# GEBRAUCH DER FACKEL

## Entzünden

Zuweilen kann Ihr Weg von wild wuchernden Pflanzen blockiert sein. Und oft gibt es nur eine Möglichkeit durchzukommen: Sie müssen das Zeug abbrennen.

Um einen Busch abzufackeln, wählen Sie mit dem SELECT-Knopf das Entzünden-Icon von der Aktionsleiste; dann bestätigen Sie Ihre Wahl mit dem Knopf B. Der MENSCH wird sich nun vorbeugen und alles in Brand setzen, was sich direkt vor ihm befindet.

## Fackel werfen

Um eine Fackel zu werfen, wählen Sie mit dem SELECT-Knopf das Fackel-Werfen-Icon von der Aktionsleiste; dann bestätigen Sie Ihre Wahl mit dem Knopf B.

Jetzt drücken und halten Sie den Knopf Y, und Sie werden eine Kraffleiste sehen, die sich dort auf und ab bewegt, wo sich zuvor die Aktionsleiste befand. Wenn diese Kraffleiste die gewünschte Ebene erreicht hat, lassen Sie den Knopf Y los (je weiter rechts, desto mächtiger der Wurf). Um den Wurf abzubrechen, drücken Sie UNTEN.

Die Höhe eines Wurfes kann verändert werden; dies muß geschehen, nachdem Sie das Wurf-Icon gewählt haben. Für einen höheren Wurf drücken Sie den R-Knopf in die entgegengesetzte Richtung zu der, in die Ihr HUMAN schaut; für einen niedrigeren in die gleiche Richtung, in die auch Ihr HUMAN schaut.

# GEBRAUCH DES SEILS



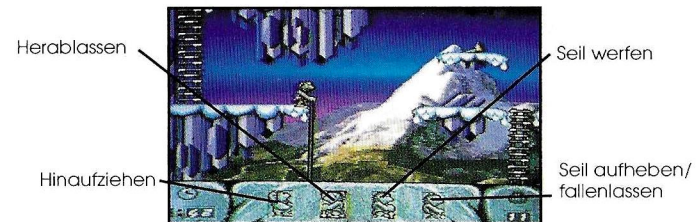
**Das Seil ist ein äußerst nützlicher Gegenstand; Sie können es benutzen, um Ihre Kameraden zu retten, in gefährliche Gegenden zu gelangen oder Ihre Wäsche aufzuhängen.**

## Seil aufheben/fallenlassen

Um ein Seil aufzuheben, bewegen Sie Ihren HUMAN über das am Boden liegende Seil und wählen das Aufheben-Icon mit dem SELECT-Knopf. Dann drücken Sie Knopf B, um Ihre Wahl zu bestätigen. Wenn Sie ein Seil fallenlassen wollen, wählen Sie mit dem SELECT-Knopf das Aufheben/Fallenlassen-Icon und drücken Knopf B, um Ihre Wahl zu bestätigen.

## Herablassen

Um das Seil herabzulassen, bringen Sie Ihren HUMAN an den Rand einer Klippe, und wählen Sie mit dem SELECT-Knopf die Herablassen-Option (Lower) von der Aktionsleiste. Zur Bestätigung Ihrer Wahl drücken Sie dann den Knopf B.



Vorausgesetzt, Sie haben sich selbst gut positioniert, werden Sie nun sehen, wie ein Seil über den Rand herabgelassen wird. Um das Seil hinabzuklettern, bewegen Sie einen anderen HUMAN auf das Seil, und drücken Sie

# GEBRAUCH DES SEILS

UNTEN. Um das Seil hinaufzuklettern, bewegen Sie ihn auf das Seil und drücken OBEN.

## Hinaufziehen

Um das Seil hinaufzuziehen, wählen Sie mit dem SELECT-Knopf die Hinaufziehen-Option (Raise) von der Aktionsleiste. Dann drücken Sie zur Bestätigung Ihrer Wahl den Knopf B.

## Seil werfen

Um ein Seil zu werfen, wählen Sie mit dem SELECT-Knopf das Seil-Werfen-Icon von der Aktionsleiste; dann bestätigen Sie Ihre Wahl mit Knopf B.

Jetzt drücken und halten Sie den Knopf Y, und Sie werden eine Kraffleiste sehen, die sich dort auf und ab bewegt, wo sich zuvor die Aktionsleiste befand. Wenn diese Kraffleiste den gewünschten Level erreicht hat, lassen Sie Knopf Y los (je weiter rechts, desto mächtiger der Wurf). Um den Wurf abubrechen, drücken Sie UNTEN.

Die Höhe eines Wurfes kann verändert werden; dies muß geschehen, nachdem Sie das Wurf-Icon gewählt haben. Für einen höheren Wurf drücken Sie den R-Knopf in die entgegengesetzte Richtung zu der, in die Ihr HUMAN schaut; für einen niedrigeren in die gleiche Richtung, in die auch Ihr HUMAN schaut.

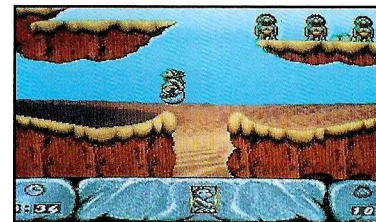
# GEBRAUCH DES RADS



*Eine der bedeutendsten Erfindungen der Menschheit ist das Rad. Dieses Fortbewegungsmittel kann an verschiedenen Punkten des Spieles eingesetzt werden.*

## Besteigen des Rades

Um ein Rad zu besteigen, bewegen Sie Ihren HUMAN über das am Boden liegende Rad, und wählen Sie mit dem SELECT-Knopf das Aufheben-Icon. Dann drücken Sie den Knopf B, um Ihre Wahl zu bestätigen.



## Absteigen vom Rad

Wenn Sie Ihren HUMAN wieder absteigen lassen wollen, wählen Sie mit dem SELECT-Knopf das Absteigen-Icon, und drücken Sie zur Bestätigung Knopf B.

## Fahren mit dem Rad

Nun sitzen Sie oben auf dem Rad. Drücken Sie den R-Knopf Links oder Rechts, um das Rad zu bewegen. Beachten Sie, daß das Rad beschleunigt, wenn Sie einen Abhang hinunterfahren. Wenn Sie über den Rand einer Rampe hinausschießen, möchten Sie vielleicht versuchen, mit dem Rad zu springen. Dazu drücken Sie den Knopf Y und die Richtung, in die Sie springen wollen.

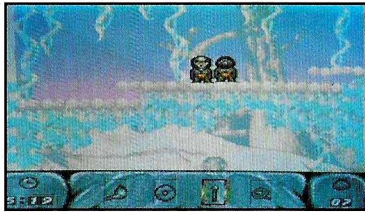
## Schieben des Rads

Sie können das Rad auch schieben, wenn Sie neben ihm stehen. Um dies zu tun, drücken Sie Knopf Y und die Richtung, in die Sie es schieben möchten.



*Die Welt des Medizinmannes ist dunkel und geheimnisvoll. Er allein besitzt das alte verbotene Wissen. Der Medizinmann kann Gegenstände aus der Geisterwelt*

*heraufbeschwören, um Ihnen zu helfen - doch dies hat seinen Preis.*



Der Medizinmann erscheint nicht auf allen Levels, da er eine bedeutende Persönlichkeit ist und viel zu tun hat (z.B. muß er Eingeweide untersuchen und andere lebenswichtige Aufgaben erfüllen). Sollte der Medizinmann also auftauchen, wird er dennoch nicht begeistert sein, Kleinigkeiten erledigen zu sollen. Er benutzt keinen der Gegenstände, wird jedoch beim Bauen eines Menschenturmes mitmachen.

## Wie Sie sich des Medizinmannes bedienen

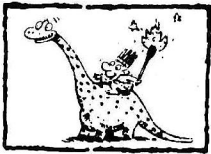
Wählen Sie den Medizinmann. Dann drücken Sie den SELECT-Knopf, bis der von Ihnen gewünschte Zauberspruch markiert ist; danach drücken Sie Knopf B zur Wahl. Daraufhin wird ein in der Nähe stehender HUMAN geopfert werden.

## Tips zur Magie

Vergewissern Sie sich, daß zumindest ein HUMAN in der Nähe ist, sonst werden die Götter ärgerlich. Und seien wir ehrlich, Sie kommen gut ohne eine Gottheit als Feind aus. Eins müssen wir klarstellen: dies ist die Art von Göttern, die Menschen in Insekten verwandelt und Familien bis in die x-te Generation zu einem elendigen Leben verflucht! Dies sind keine "netten" Gottheiten; bei ihnen gibt es kein "Tja, tut mir leid, Allmächtiger, kannst Du mir nochmal verzeihen?". Die Antwort wird höchstens sein: "Törichter Mensch, sei so gut und erlaube mir, deine Familie in Hamster zu verwandeln." Nun, wir haben Sie gewarnt... Aber im Ernst, diese Typen sind echt fies.

Stellen Sie sich z.B. vor, Sie fallen hin und schlagen sich die Knie auf...ausch. Ziemlich schlimm, nicht wahr? Doch das ist gar nichts im Vergleich zu dem, was diese Typen anstellen können. Wir reden hier von echtem Ärger. Seien Sie also vorsichtig. Bringen Sie keinen HUMAN mit einem Gegenstand in die Nähe des Medizinmannes, wenn der seinen Zauberspruch aufsagt. Vergewissern Sie sich auch, daß der Medizinmann nach vorne schaut, wenn er seinen Zauberspruch losläßt.





## Punkteverteilung

**Sie erhalten jedesmal Punkte, wenn Sie einen Level abschließen. Die Menge der Punkte ist abhängig davon,**

**in welcher Zeit Sie einen Level abschließen und wieviele Menschen Ihr Stamm bei Abschluß zählt.**

## Der Stamm

Jeder Level erfordert eine bestimmte Anzahl von HUMANS, damit Sie ihn abschließen können. Diese Kerle kommen aus Ihrem "Menschenbestand", der als Stamm bekannt ist. Sollten Sie an irgendeinem Punkt im Spiel nicht genügend Menschen zur Verfügung haben, um einen Level zu beginnen oder fortzusetzen, verlieren Sie das Spiel.

Sie können sich im Verlauf des Spiels zusätzliche Menschen "verdienen", doch Sie verlieren sie wieder, wenn Sie den Medizinmann konsultieren oder einfach Pech haben.

## Neubeginn eines Levels

Wenn Sie während eines Levels in eine Situation geraten sollten, aus der heraus Sie nicht gewinnen können, können Sie diesen Level neu beginnen. Dazu drücken Sie den START-Knopf und wählen zwischen Level CONTINUE (FORTSETZEN), Level RESTART (NEUBEGINNEN) und QUIT game (Spiel BEENDEN).

## Das Glück lacht dem Flinken

Für jede Sekunde, die Sie am Ende eines Levels noch auf der Uhr haben, erhalten Sie zehn Punkte.

Sollte Ihnen die Zeit ausgehen, werden Sie einen HUMAN Ihres Stammes verlieren und, vorausgesetzt Sie haben genug Menschen übrig, das Spiel oder den Level neu beginnen dürfen.

## Levels und Überleben

Am Ende jedes abgeschlossenen Levels werden Sie folgende Mitteilung erhalten:

***The number of HUMANS left in the Tribe multiplied by the Level number and then that figure multiplied by ten.***

***(Die Anzahl der noch im Stamm verbliebenen HUMANS, multipliziert mal der Levelnummer und dann diese Summe noch einmal multipliziert mal zehn.)***

$$8 \times 5 = 40$$
$$40 \times 10 = 400 \text{ (Endstand)}$$

## Bonus

Auf einigen Levels werden Sie in der Nähe des Zielblocks seltsame Blumen sehen. Falls Sie einen HUMAN auf den Blumen stehen haben, wenn Sie den Level abschließen, erhalten Sie einen Bonus.



1. HUMANS können nur kurze Strecken fallen. Versuchen Sie also, tiefe Stürze zu vermeiden. (Viele dumme HUMANS halten "Trocken-Tauch"-Wettbewerbe über Klippenränder ab. Sie sollten Ihren HUMANS solche Unternehmungen nicht gestatten.)

2. HUMANS sollten nicht ohne Waffen gegen einen Dinosaurier antreten. Benutzen Sie besser einen Speer aus der Entfernung. (Einige HUMANS geben sich dem Sport der Dinosaurier-Hetzjagd hin. Die meisten Dinosaurier sind allerdings mindestens 30 Fuß (ca. 10 m) groß, und ihre Zähne sind länger als der Kopf eines HUMANS. Darum wird von der Dinosaurierhetze streng abgeraten, es sei denn, diese findet in der eigenen Höhle unter Aufsicht eines Erwachsenen statt.)

3. Im Spiel können Sie auf einen anderen Stamm von HUMANS treffen. Diese niederträchtigen Burschen werden immer und überall versuchen, Ihnen einen Strich durch die Rechnung zu machen. Doch keine Angst, sie können durch einen kräftigen Einsatz des Speeres leicht aus dem Weg geräumt werden.

4. Speere töten keine HUMANS, nur HUMANS töten HUMANS. (Weitere Informationen erhalten Sie bei der NATIONALEN VEREINIGUNG DER SPEER-BESITZER).

5. Der "Brenner" auf Level 9 ist ein riesiger Dinosaurier, für dessen Erlegung Sie 3 Speere benötigen. Kleiner Tip: Bei der Evolution geht es immer um Opfer.

6. Zitronensaft ist höchst nützlich, sei es bei der Entfernung klebriger Flecken oder beim Bleichen der Haare. Eine willkommene Erfindung für das Samstagabendliche Opfer im Hard Rock Cavé.



## Was ist ein HUMAN?

HUMANS sind kleine, schwabbelige, rosa Geschöpfe mit vier schwach entwickelten Gliedmaßen. Diese Gliedmaße können zur Fortbewegung benutzt werden oder wie normale Gliedmaße, um Gegenstände handzuhaben. Zusätzlich dazu haben HUMANS einen "Kopf", der Raum für Einheiten zu visuellem, audio-, olfaktorischem und mentalem Betrieb bietet. Diese merkwürdige Konfiguration hat zur Folge, daß sie oft durch die eingehende Informationsmenge verwirrt erscheinen.

Sie sehen also, daß die HUMANS körperlich, obwohl seltsam gestaltet, nichts Besonderes sind. Der Bereich, in dem sie sich wirklich einen Namen machen, ist das Gehirn

Was sie so liebenswert macht, ist ihre amüsante Gewohnheit, denselben Fehler immer wieder zu machen. Obwohl sie mit einem größeren Gehirn als ein Dinosaurier ausgestattet sind, sind sie dennoch unglaublich dumme Geschöpfe. Zum Beispiel haben sie während ihrer Geschichte nicht weniger als zehn Mal das Feuer entdeckt, doch es ist jedesmal wieder ausgegangen.

## Wo leben HUMANS?

Die HUMANS bewohnen ein Gebiet von großer vulkanischer Aktivität, das nur so schwärmt von riesigen, fleischfressenden Eidechsen, giftigen Pflanzen, trügerischen, wassergefüllten Gruben und Lavaströmen. Typischerweise sind die HUMANS niemals auf den Gedanken an einen Wegzug von "zu Hause" gekommen.

## Was essen HUMANS?

Giftige Pflanzen (einmal und nie wieder)  
Schwache oder sehr kleine Fleischfresser  
Eidechsen  
Lava (zu einem Eidechsengulasch)  
Einander

## Wie schützen HUMANS sich vor Dürren, Hungersnöten, Pest, Stürmen, Taifunen, Überschwemmungen, Flutwellen etc.?

Durch Beten

## Zu wem beten HUMANS?

Es gibt zwei Götter, die die HUMANS verehren. Zunächst ist da MUG (TROTTEL), der große goldene Götze. MUG wird angebetet, damit das Getreide gedeiht und er den HUMANS Glück, Sieg im Kampf und Gesundheit gibt. Dann ist da GREAT ROCK (GROSSER FELS). GREAT ROCK wird in allen Angelegenheiten, bei denen es um Felsen geht, angerufen. Beispiel: "Oh GREAT ROCK, laß sie nicht diesen Fels auf mich fallenlassen; Oh bitte, GREAT ROCK, laß sie nicht diesen Fels auf mich werfen", und so weiter.

## Welche Währung benutzen die HUMANS für den Tauschhandel?

Körpergröße. Die Wirtschaft der HUMANS basiert auf Körpergröße und Stärke. Ein Beispiel: "Gib mir das Fleisch, denn ich bin größer als du." Dieses System funktioniert mit wechselndem Erfolg.

## Was ist bisher die bedeutendste Errungenschaft der HUMANS?

Die Erfindung des Kammes.

## Was ist der größte Fehler, den die HUMANS bisher begangen haben?

Die Entdeckung des Feuers. (Und damit der folgenden Waldbrände.)

# DIE EVOLUTION DES MENSCHEN

## Präkambrium - vor 4.6 Milliarden Jahren

Die Erde taucht spät auf und stellt sich als fehlerhaftes Modell ohne irgendwelches Leben darauf heraus. Die präkambrische Ära dauert ungefähr 4 Milliarden und 30 Millionen Jahre, und es ist schwer zu sagen, was daran so lange gedauert hat. Kontinente tauchen (wiederum spät) mit Ozeanen auf. Die ersten Zeichen frühen Lebens beginnen, sich im Ozean zu formen, und sie haben nur wenig oder gar keine Vorstellung von Mode - mit der Ausnahme des einfachen Badeanzugs auf Muschelbasis.

## Paläozoikum - vor 570 Millionen Jahren

Larry, das Labyrinthodon, wird vom Ozean an den Strand gespült und entdeckt zu seinem Erstaunen, daß es die Luft atmen kann! Vor Freude hin und her rutschend, beginnt es, die Vielfalt an Ansichten und Klängen, die vor ihm liegen, zu erforschen. Unglücklicherweise ist Larrys paradiesische Insel die Spitze eines Unterwasservulkans, der denn auch 11 Sekunden nach Larrys Landung ausbricht. Daher besitzt Larry nicht nur die einzigartige Auszeichnung,

die erste Lebensform auf der Erde zu sein, sondern auch die erste Lebensform im Weltraum...Badekleidung ist erfunden und wird von Eidechsen getragen.

## Mesozoikum - vor 250 Millionen Jahren

Dinosaurier tauchen auf, wachsen und gedeihen und sterben. Niemand weiß genau, warum die Saurier ausstarben. Doch sollte man nicht vergessen, daß bei einer durchschnittlichen Dinosauriergröße von ca. 35 Fuß (ca. 12 m) das Finden von moderner, gutsitzender Kleidung so gut wie unmöglich war. Zur Zeit der Dinosaurier-Modekrise begannen Vögel, ihre neuen Federkleider vorzuführen, und Säugetiere gaben mit ihren Pelzmänteln an. Unfähig, weiter mit der Scham zu leben, starben die Dinosaurier aus und wurden so zu den ersten Opfern der Mode in der Geschichte.

## Känozoikum - vor 66 Millionen Jahren

Ein glorreiches Zeitalter blühenden Lebens; der Planet ist voll von Säugetieren, Vögeln und üppiger Vegetation. Dieses Paradies freut sich auf Millionen von Jahren in Ruhe und Frieden. Während es sich noch so freut, schleicht sich unglücklicherweise von hinten der Mensch heran und knüppelt es zu Tode. Dieser tragische Vorfall beendet das Leben des känozoischen Zeitalters.

*Die Menschen sind wirklich da.*

## Der antike Mensch

Die Phönizier entwickeln ein Alphabet. Bezeichnenderweise wird es als erstes dazu benutzt, Beleidigungen an die Häuser unbeliebter Mitmenschen zu kritzeln.

## Der griechische Mensch

Die Griechen ersinnen ein hochentwickeltes System der Regierung und sozialen Ordnung. Sie waren so darin vertieft, mit Dreiecken zu spielen und grausam gegenüber den Persern zu sein, daß ihre Mode nie über die Toga hinauskam.

## Der römische Mensch

Die Römer verstanden es hervorragend, Parties zu feiern. Rom war eine solche Spitzen-Stadt, daß auf einer riesigen Sommerfete ein Spaßvogel den Palast in Brand steckte. Leider wurde der Spaß dadurch etwas verdorben, daß man sich in der Zahl der Feuerwehrmänner im Dienst geirrt hatte und die ganze Stadt abbrannte. Doch einen weiteren Pluspunkt hatten die Römer: Sie waren die Herren der antiken zivilisierten Welt.

## Der Mensch des Finsteren Mittelalters

Eine sehr "finstere" Epoche der Geschichte. So finster, daß man das Fürchten lernt. Kaum Feten und kaum neue Modetrends... also weiter.

## Der Mensch des Mittelalters

"Metall" ist sehr in Mode, mit dem Kettenhemd als letztem Schrei. Doch zum allgemeinen Mißfallen wird aus Gallien Frankreich, ein viel minderwertigerer Name, der das Land auf Jahrhunderte hinaus dazu verurteilt, verhöhnt und erobert zu werden.

## Der Renaissance-Mensch

Eins der größten Zeitalter der menschlichen Geschichte mit Fortschritten auf praktisch allen Gebieten des Wissens. Erwähnenswerte Entdeckungen: der Rüschenkragen, Oberschenkel lange Stiefel und natürlich der Hut mit Straußenfedern und einer besonders breiten Krempe.

## Der Napoleonische Mensch

Er ist so kurz geraten, daß er eine Erwähnung verdient. Herr über den europäischen Kontinent, war er doch leider ein Versager, was die Mode angeht. Seine bahnbrechende "Hand in der Jacke" - Haltung fand keine Nachahmer.

## Der Viktorianische Mensch

Eine kleine, pummelige Frau schafft ein weltumspannendes Reich und läßt dann überall Statuen von sich selbst aufstellen.

Ihren absolut widerlichen Kleidergeschmack kann man eventuell auf den Einfluß ihren deutschen Ehemannes zurückführen.

## Der Mensch des 20. Jahrhunderts

Zwei Weltkriege werden abgehalten, und die beiden Zweitplatzierten erhalten als Preis die wirtschaftliche Vormachtstellung. Die Mode ist endlich auf dem aufsteigenden Ast mit der Ankunft der Jeans. Doch grauenhafte Experimente in den 70ern mit Plateau-Sohlen und Schlaghosen werden die Welt noch Jahrhunderte später schockieren.

## Und so endet unsere Geschichte...

...es bleibt jedoch die Frage: Wo kamen sie her? Wohin gehen sie? Gibt es einen Sinn in all dem? Interessiert uns das überhaupt? Gibt es eine höhere Intelligenz, die die menschliche Existenz lenkt? Die Geschichte allein kann diese Fragen beantworten.

Doch die harte Wirklichkeit ist, daß wir niemals wirklich wissen werden...

## WER DIE HUMANS ERSCHAFFEN HAT.

## HANDHABUNG DES MODULS

1. Dieses Super Nintendo Entertainment System-Modul ist ausschließlich für das Super Nintendo Entertainment System vorgesehen.
2. Nicht knicken, beschädigen oder in irgendeine Flüssigkeit tauchen. Nicht versuchen, das Modul auseinanderzunehmen.
3. Vermeiden Sie es, das Modul direktem Sonnenlicht auszusetzen oder in der Nähe von Heizkörpern oder anderen Wärmequellen aufzubewahren.
4. Legen Sie bei langen Spielphasen unbedingt gelegentliche Pausen für sich selbst und das Nintendo-Modul ein.
5. Seien Sie immer hart, aber gerecht zu Ihrem Modul. Es lernt nur auf diese Weise.
6. Nach einem Säurebad funktioniert Ihr Modul nicht besonders gut. Tauchen Sie es also nicht in ein solches Bad.
7. Stecken Sie Ihr Modul nicht in einen Mikrowellenherd.
8. Essen Sie Ihr Modul nicht.
9. Reden Sie Ihr Modul immer mit seinem richtigen Namen an. Nicht etwa: "He, Modul!" Gute Umgangsformen kosten nichts.

# BEGRENZTE GARANTIE VON GAMETEK

GAMETEK garantiert ausschließlich dem ursprünglichen Käufer, daß die zu diesem Handbuch gehörende, auf dem Modul gespeicherte Software für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum in Übereinstimmung mit den Beschreibungen in diesem Handbuch funktionsfähig ist, wenn sie mit den entsprechenden Geräten verwendet wird. Sollte das Programm innerhalb des genannten Zeitraums von 90 Tagen Defekte aufweisen, wird es ersetzt. Schicken Sie einfach das Modul zusammen mit einem mit Datum versehenen Kaufnachweis an GAMETEK zurück. Durch den gebührenfreien Ersatz (abgesehen von den Postgebühren für die Rücksendung) des Moduls an den ursprünglichen Käufer ist unsere Haftungsverpflichtung abgedeckt.

DIESE GARANTIE ERSETZT ALLE ANDEREN GARANTIEEN MÜNDLICHER ODER SCHRIFTLICHER, AUSDRÜCKLICHER ODER IMPLIZIERTER ART. ALLE IMPLIZIERTEN GARANTIEEN, EINSCHLIESSLICH DER DIE HANDELSÜBLICHE QUALITÄT UND TAUGLICHKEIT FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK BETREFFENDEN, SIND, FALLS SIE ANWENDUNG FINDEN, AUF EINEN ZEITRAUM VON 90 TAGEN AB KAUFDATUM DIESES PRODUKTS BESCHRÄNKT.

GAMETEK übernimmt keine Haftung für zufällige und/oder Folgeschäden, die aus der Mißachtung jeglicher ausdrücklicher oder implizierter Garantien entstehen, einschließlich Schädigung von Eigentum und, im gesetzlich bestimmten Umfang, von Personen, selbst wenn GAMETEK über die Möglichkeit solcher Schädigungen in Kenntnis gesetzt wurde. Einige Länder erkennen Garantiebeschränkungen in Bezug auf zufällige oder Folgeschäden oder auf die Dauer einer implizierten Garantie nicht an, weshalb obengenannte Einschränkungen und Ausschlußregelungen nicht unbedingt für Sie gelten müssen.

Diese Garantie gilt nicht, falls ein unabänderliches Gesetz Klauseln dieser Garantie nicht anerkennt. In diesem Fall haben Sie besondere Rechte, die von Land zu Land verschieden sein können.

Herausgeber in Europa:

**GAMETEK**

GAMETEK LTD 5 BATH ROAD SLOUGH BERKS SL1 3UA UNITED KINGDOM  
GAMETEK DEUTSCHLAND GmbH BRUCHWEG 128-132 41564 KAARST DEUTSCHLAND

