

**SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI**



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

eliteTM

*Stadlbauer Marketing + Vertrieb
Ges.m.b.H., A-5027 Salzburg.
Waldmeier AG, CH-4052 Basel.*

PRINTED IN JAPAN

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

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.

© and TM 1991 Data East Corporation. Joe & Mac Caveman Ninja and Data East are trademarks of Data East Corporation. Used under licence.



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßt.

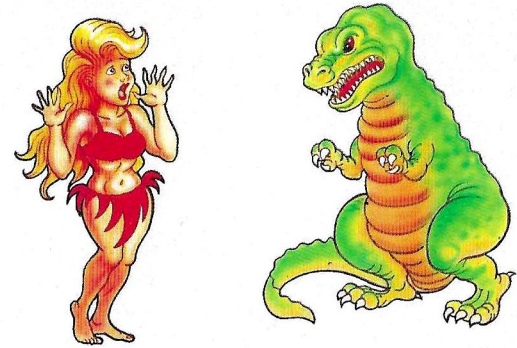
CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

LICENSED BY



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

WARNUNG: BITTE LIES DIE BEIGEFÜGTE ANLEITUNG SORGFÄLTIG, BEVOR DU DAS SUPER NINTENDO SYSTEM BENUTZT.



VORSICHTSMASSNAHMEN

Bitte lies diese Anleitung, damit Du Dein neues Spiel wirklich beherrscht. Hebe die Anleitung sicher auf, damit Du auch später darauf zurückgreifen kannst.

- 1) *Bevor das Spiel-Pak in das Super Nintendo Entertainment System eingelegt oder entfernt wird, muß das System ordentlich abgeschaltet werden.*
- 2) *Diese Spiel besteht aus Teilen mit hoher technischer Präzision. Bitte bewahre es nicht an besonders kalten und warmen Plätzen auf.*
- 3) *Vermeide es die Kontakte zu berühren. Sie dürfen auch nicht naß oder schmutzig werden.*
- 4) *Du solltest es weder mit Benzin, Farbenverdünner, Alkohol oder anderen Lösungsmitteln reinigen.*



EINLEITUNG

Vor abermillionen Jahren, bevor die Eiszeit unseren Planeten mit einer Eiswüste bedeckte, war das Leben der Höhlenmenschen alles andere als leicht!

Das waren die guten alten prähistorischen Tage, als Feuer noch mit Feuersteinen entzündet und Werkzeuge noch aus Holz und Stein gefertigt wurden!

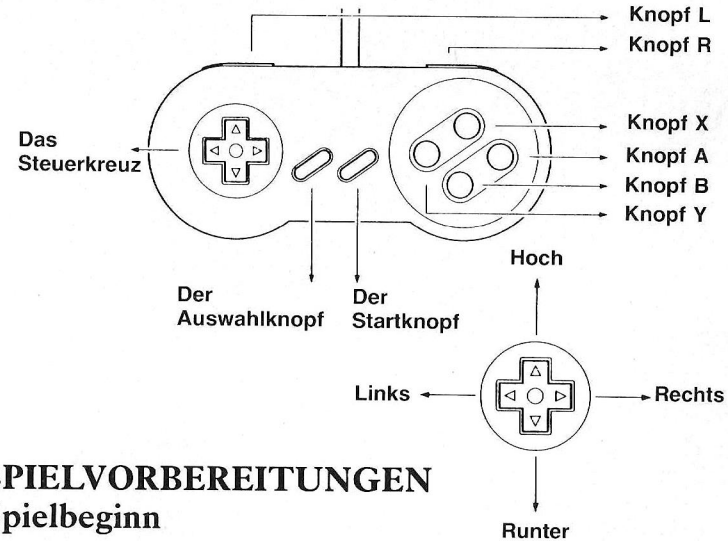
Auch wenn dieser Lebensstil der einzige war, den Joe und Mac (zwei unserer frühesten Vorfahren) kannten, hatte er auch seine guten Seiten, z.B. viel Beerensaft, Dinosaurier-Steaks und Höhlenmädchen zur Erquickung!

Doch dann, in einer Mondscheinnacht, als Joe und Mac in den Bergen zur Jagd aus waren, zerstören einige unfreundliche Nachbarn Ihr Dorf und entführen ihr Frauenvolk!

Die verschwundenen Mädchen sind nun allein in der Wildnis und Joe und Mac sind die einzigen Höhlenmenschen weit und breit, um sie zu retten!



DIE STEUEREINHEIT (Das Joypad)



SPIELVORBEREITUNGEN

Spielbeginn

Stelle sicher, daß der Stromschalter Deines SNES auf "OFF" steht. Lege das Spiel Pak in Die SNES-Einheit und schalte das Gerät an.

Nachdem das 'ELITE'-Logo gezeigt wurde, erscheint folgendes Sprachauswahl-Menü.

English – Alle Textpassagen erscheinen in englischer Sprache.
Français – Alle Textpassagen erscheinen in französischer Sprache.

Deutsch – Alle Textpassagen erscheinen in deutscher Sprache.
Nederland – Alle Textpassagen erscheinen in holländischer Sprache.

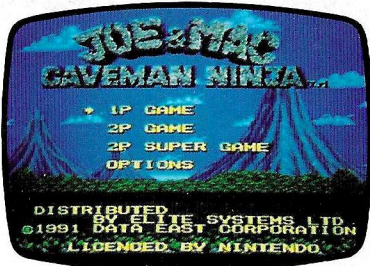
Italiano – Alle Textpassagen erscheinen in italienischer Sprache.

Español – Alle Textpassagen erscheinen in spanischer Sprache.

Drücke den Auswahlknopf, um Deine Auswahl zu markieren.
Drücke den Startknopf, um Deine Auswahl zu treffen und den Menübildschirm zu öffnen.



Das folgenden Menü erscheint auf dem Bildschirm, wenn Du Dein Super Nintendo Entertainment System anschaltest.



MENÜBILDSCHIRM

Spiel für einen Spieler – *Joe versucht die verschwundenen Höhlenmädchen zu retten.*

Spiel für zwei Spieler – *Joe und Mac treten gegeneinander an, um zu sehen, wer von ihnen die Höhlenmädchen zuerst befreien kann.*

Superspiel für 2 Spieler – *Joe und Mac bekämpfen sich oder helfen einander während sie versuchen, die verschwundenen Höhlenmädchen zu retten.*

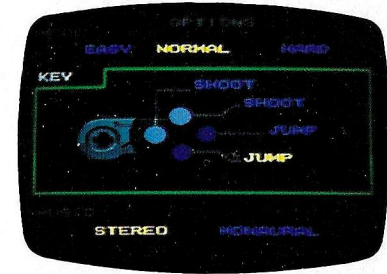
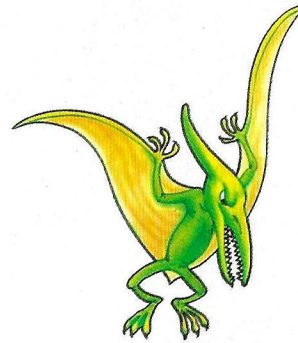
Optionen – *Wähle Spielmodus, Tasten und Musik aus.*

Drücke den Auswahlknopf, um Deine Auswahl zu markieren. Drücke den Startknopf, um ein Spiel zu spielen oder in das Optionsmenü zu gelangen.



PRÄHISTORISCHE TATSACHEN:

Dinosaurier waren eine Reptilienart, die die Erde für insgesamt 140 Millionen Jahre vor etwa 200 bis 65 Millionen Jahren bevölkert hat. Es gab sowohl Fleischfresser als auch Vegetarier oder Pflanzenfresser unter ihnen.



DER OPTIONSBILDSCHIRM

Spielmodus: *Wahl des Schwierigkeitsgrades, Einfach, Normal, Schwer.*

Tasten: *Wähle die Tasten für das Springen und das Schießen aus.*

Musik: *Du kannst zwischen Mono und Stereo-Sound wählen.*

Du kannst den Spielmodus, die Tasten und die Musik auswählen, indem Du das Steuerkreuz hoch oder runter drückst. Drücke den Auswahlknopf, um in jeder Kategorie die jeweiligen Auswahlen zu treffen.

Wenn Du alle Entscheidungen getroffen hast, drücke den Startknopf, um in den Menübildschirm zurückzukehren.

Im Menübildschirm, markiere den Modus, in dem Du spielen willst (Spiel für einen Spieler, Spiel für 2 Spieler oder das 2 Spieler Superspiel). Drücke dann den Startknopf, um das Spiel zu beginnen.



WIE JOE & MAC CAVEMAN NINJA GESPIELT WIRD

Das Spiel spielt in gewissen primitiven Gebieten in einer lang vergangenen Zeit; die heimtückischen Regionen, bevölkert mit hungrigen Raubtieren und hinterhältigen Wilden.

Das Spiel besteht aus neun Hauptleveln. Dein Ziel ist, die mutigen Höhlenmenschen Joe & Mac sicher durch diese gefährlichen Provinzen zu führen, auf der Suche nach ihren bescheiden, nach Haus wandernden Frauen.



Du kannst Punkte machen, wenn Du über eine andere Lebensform, die Dein Fortkommen behindert triumphierst und indem Du Nahrung und Extra-Waffen, die Du manchmal auf Deinem Weg finden kannst, sammelst.

Jedes Königreich hat einen mächtigen Herrscher. Um ein Level erfolgreich zu beenden, müssen Joe und Mac mit dem jeweiligen Herrn des Landstrichs kämpfen. Diese Schutzkreaturen wurden erwählt, ihre verschiedenartigen Gebiete zu verteidigen und sind die größten und furchterregsten Exemplare aller Lebensformen. Falls Joe und Mac nicht stark genug sind oder ihre mächtigsten Waffen nicht parat haben, werden sie wahrscheinlich ihre Mission als kleine Zwischenmahlzeit eines Dinosauriers beenden.

DIE KARTE

Die Karte wird Dich Schritt für Schritt durch das Spiel leiten. Sie erscheint wenn Du ein Level beendest hast.

DER ROTE PUNKT:

Kampfschauplätze. Um einen Kampfschauplatz zu lösen, mußt du den Wächter am Ende besiegen. Sobald Du den Wächter besiegt und die Stufe beendet hast, erscheint an Stelle des roten Punkte seine Flagge und Du kannst nun zur nächsten Stufe weitergehen.



DER BLAUE PUNKT:

Bonus-Plätze. An diesen Stellen kannst Du Deine Energie auffrischen, aber sei auf der Hut, es sind möglicherweise Gegner in der Nähe. Du kannst nicht zu einem Bonus-Platz, den Du bereits geleert hast zurückkehren.



DER WEIßE PUNKT:

Ortsmarkierungen. Immer wenn Du einen weißen Punkt passierst, wird an seiner Stelle eine weiße Statue erscheinen und Deinen Aufenthaltsort speichern. Wenn Deine Figur stirbt, kannst Du an der letzten Ortsmarkierung weiter machen.

Es gibt sieben versteckte Plätze, die nicht auf der Karte eingetragen sind. Du mußt sie selber finden.

Hinweis: Von Zeit zu Zeit erscheint ein rotes Ei und wenn Du es aufbrichst, kriecht ein freundlicher Pterodactylus heraus und bringt Dich zu dem verborgenen Platz.

DAS BÖSE TOR:

Das böse Tor blockiert gewisse Teile der Karte. Den benötigten Schlüssel findest Du an den verborgenen Plätzen. Drücke Knopf A wenn Du an ein böses Tor kommst und es wird sich öffnen. Die Anzahl der Schlüssel, die Du besitzt, wird auf der rechten Seite des Bildschirms, genau unter der Karte angezeigt.

TASTENBEFEHLE

Zusätzlich zu den Spring- und Schieß-Kommandos die Du im Options-Bildschirm auswählen kannst, kennt das Spiel folgende Kommandos.

Pause: *Drücke den START-Knopf.*

Hoher Sprung: *Drücke das Steuerkreuz, während Du den Spring-Knopf drückst.*

Hocken: *Drücke das Steuerkreuz nach unten.*

Lossausen: *Drücke das Steuerkreuz nach links oder rechts, während gleichzeitig entweder die L oder die R-Taste gedrückt gehalten wird.*

Waffenaustausch: *Drücke den Auswahlknopf, um die Waffen auszutauschen.*

Purzelbaum schlagen: *Drücke das Steuerkreuz links oder rechts, während es nach unten gedrückt wird. Dieses Kommando erfordert etwas Übung.*

Notiz: *Wenn Dein Höhlenmensch einen Purzelbaum schlägt, ist er für eine kurze Zeit unsichtbar und kann überall hin klettern.*

Notiz: *Du kannst alle Aktionsknöpfe umdefinieren, falls Du dies wünschst.*

PRÄHISTORISCHE TATSACHEN:

Obwohl Menschen die Erde seit 2 Millionen Jahren bevölkern, wird Weizen und Gerste erst seit 10.000 Jahren angebaut. In der Zeit davor ernährte sich der Mensch, indem er wilde Tiere jagte und Früchte sammelte.



HERUMLIEGENDE GEGENSTÄNDE, DIE JEDER HÖHLENMENSCH SAMMELN SOLLTE

Die Rettung verlorener Höhlenmädchen macht einen Höhlenmann müde and hungrig, sammle daher die folgenden Gegenstände, die draußen in freier Wildbahn oder im Inneren eines Eis, das erst auf geschlagen werden muß, gefunden werden können.

IUP

Jedes IUP, das Du sammelst, gibt Dir ein Extraleben.

SCHLÜSSEL

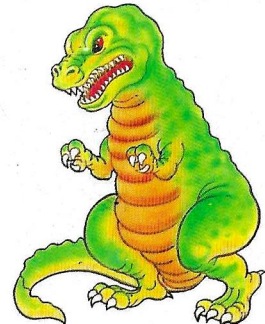
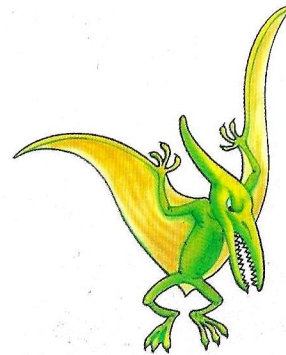
Die Schlüssel können nur an den verborgenen Plätzen gefunden werden. Du benötigst die Schlüssel, um die bösen Tore zu öffnen, die Deinen Pfad auf der Karte blockieren.

KLEINER TROMMELSCHLEGEL

MITTLERER TROMMELSCHLEGEL

GROßES STEAK

Wenn Du Nahrung aufsammelst, erneuert sich Deine Energie. Je größer das Stück Fleisch, je mehr erholt sich Deine Energie.



PRÄHISTORISCHE TATSACHE

Das Rad wurde erst vor 5.000 Jahren erfunden. Das erste Rad war aus Holz.

WAFFEN

Wird ein Eier-schleppender Neandertaler besiegt, können Joe und Mac eine zusätzliche Waffe erbeuten, vorausgesetzt, sie bekommen die Waffe auch.

Kein anständiger Höhlenmensch sollte jemals ohne seine schwerste Keule oder zuverlässigstes Werkzeug gesehen werden. Auch Joe und Mac, bekleidet mit ihren gewaltigsten Mammutfellen machen da keine Ausnahme.

DIE KEULE

Joe beginnt sein Abenteuer, indem er herannahende Gegner mit einer robusten Keule bekämpft, aber Du brauchst stärkere Waffen für die größeren Angreifer.

DER KNOCHEN

Ein Geschoß, um Deinen Hauptfeinden das Fürchten zu lehren, aber du mußt stärkere Waffen für größere Angreifer sammeln – Knochen sind schwer und reisen nicht so weit.

DER BUMERANG

Eine wertvolle Waffe, denn bevor er zurückkommt löscht er Deine Gegner aus.

FEUER

Den besten Schutz bieten Feuerbälle, die gegen die Gegner geschleudert werden.

STEINRÄDER

Werden in den Pulk Deiner Gegner ohne Vorwarnung Räder gerollt, wirst Du sie bald aus Deinem Blickfeld fliegen sehen.

PRÄHISTORISCHE

TATSACHEN:

Mehr als anderthalb Millionen Jahre lang wurden Waffen und Werkzeuge nur aus Stein, Holz und Knochen gefertigt, bis der Höhlenmensch lernte solche aus Metal herzustellen. Er schmolz Kupfer und goß dieses in eiserne Formen für Speerspitzen und Axtblätter. Die ersten Exemplare wurden erst vor 10.000 Jahren hergestellt.



DIE GEGNER

Die verschiedenen Gebiete, die Joe und Mac durchreisen, werden heftig von hunderten der wildesten Lebewesen und gefährlichen Pflanzenarten verteidigt. Auch ist kein Gebiet ohne seinen Herrn des Landstrichs, gegen den Joe und Mac antreten müssen, bevor sie an einen neuen Platz reisen können.

Sei daher wachsam und halte Deine Waffen beisammen, Du wirst sicherlich auf einige dieser unfreundlichen Kreaturen stoßen:

BABY PTERANODON

Existierte schon vor über 135 Millionen Jahren. Diese "geflügelten Eidechsen" sind fliegende Teufel. Sind sie ausgewachsen, beträgt Ihre Flügelspannweite 9m und sie haben ein spitzes 1m langes Horn.

ARCHAEOPTERYX

Ein krähengroßer gefiederter Dinosaurier, seine Länge beträgt 1m. Es existierte zum ersten Mal vor über 200 Millionen Jahren und wird nun von den Chronisten als das verlorene Bindeglied zwischen Vögeln und Reptilien angesehen.

ZEPHYROSAURUS

Ein kleiner pflanzenfressender Dinosaurier (nur 2,5m lang), dessen Name Westwind-Echse bedeutet. Es ist bekannt, daß er in einem Zeitraum zwischen 141 und 65 Millionen Jahren existiert hat.

Andere Gefahren warten auf Dich ...

TYRANT TRIFFIDS

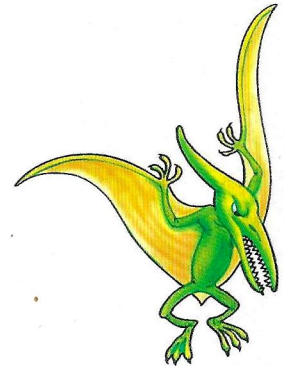
Eine mystische Menschen-fressende, Samen ausstoßende Pflanze, ähnlich der großen Venus Fliegenfalle. Die Samen sind giftig und können sich als tödlich erweisen!

HELIROCK BOMBEN

Feurige Pakete die von Höhlenmann Krähenflügel von seinem Helirockter abgeworfen werden. Dieses Gefährt ist sowohl in der Luft als auch auf dem Boden zu explosiv, um es näher zu untersuchen.

ELEKTRISCHER FLIEGENDER FISCH

Irgendwelche fischartigen Kreaturen können für Joe und Mac einen größeren Schock bedeuten, als sie erwarten.



SPIELVERLÄNGERUNGS-MODUS

Joe und Mac haben jeder drei Leben. Sobald sie ihre Leben verloren haben, ist das Spiel zu Ende. Aber durch den Verlängerungs-Modus kannst Du das Spiel genau an der Stelle fortsetzen, an der Du Dein letztes Leben ausgehaucht hast. Sobald das Spiel vorbei ist, erscheint der Verlängerungs-Bildschirm und Du wirst gefragt, ob Du das Spiel weiterspielen willst. Willst Du das Spiel fortsetzen, zerbeche das Ja-Ei, falls nicht das Nein-Ei.

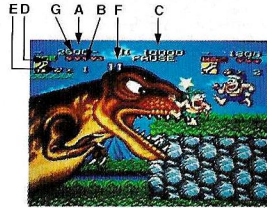
Notiz: Du kannst ein Spiel nur drei Mal fortsetzen. Nachdem Du das Spiel zum dritten Mal verlängert hast, mußt Du von vorne beginnen.

Der Spielbildschirm zeigt gewisse Informationen sowohl für Joe als auch für Mac.

- A Punkte-Anzeige.
- B Anzahl der verbleibenden Leben.
- C High Score.
- D Art der Waffe.
- E Anzahl der Schläge, die der Boss erhalten hat. (Wird nur während der Boss-Schlachten im Spiel für 2 Spieler oder im Superspiel für 2 Spieler angezeigt.) Der Spieler, der dem Boss die meisten Schläge verabreicht hat, erhält als Belohnung einen Kuß von dem geretteten Höhlenmädchen.

Notiz: In den Bonus-Plätzen wird der Kuß des Höhlenmädchens zufällig vergeben und der Empfänger ist so erfrischt, daß seine gesamte Energie wieder aufgefüllt wird.

- F Das Leben der Bosse.
- G Energieanzeige für den Spieler.

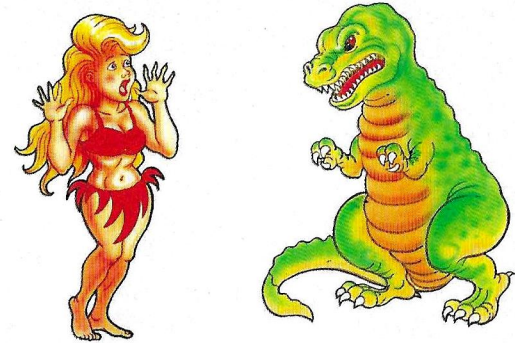


TIPS UND TRICKS

ZUM ERFOLGREICHEN SPIELVERLAUF

1. Wenn Du ein Objekt, das hoch in der Luft schwebt bekommen willst, solltest Du auf dem Pterodactylus reiten. Im Superspielmodus für zwei Spieler mußt Du mit dem anderen Spieler zusammenarbeiten und entweder Joe oder Mac müssen auf des anderen Rücken springen, um das Objekt zu erreichen.
2. Wenn Du ein rotes Ei siehst solltest Du, bevor Du es zerbrichst, alle auf dem Bildschirm befindlichen Feinde vernichten, sonst kommt der freundliche Pterodactylus nicht heraus. Wasser und Feuer sind auch Feinde des freundlichen Pterodactylus.
3. Wenn Du auf einen Großen Boss schießt, visiere seinen Kopf an.
4. Feuer kann Deine mächtigste Waffe sein.
5. Du kannst Deinen Gegner leicht mit Kopfsprung-Attacken vernichten. Um eine Kopfsprung-Attacke durchzuführen, müssen Joe und Mac nahe dem Rand einer Klippe mit dem Gegner unter ihnen sein. Drücke zweimal schnell das Steuerkreuz links oder rechts und halte beim zweiten Druck das Steuerkreuz herunter. (Dies ist das selbe Kommando wie der Purzelbaum, aber an einer Klippe werden Joe und Mac einen Kopfsprung ausführen.)

REMARQUE IMPORTANTE: LISEZ ATTENTIVEMENT LE MODE D'EMPLOI AVANT D'UTILISER VOTRE CONSOLE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.



PRECAUTIONS D'EMPLOI:

Lisez attentivement ce manuel d'instruction pour éviter toutes les manipulations qui pourraient endommager le jeu. Gardez le manuel, il pourra vous être utile ultérieurement.

- 1) Vérifiez toujours que votre console n'est pas sous tension avant d'insérer ou de retirer la cartouche de votre console de jeu Super Nintendo.
- 2) C'est un appareil de précision. Veillez à ce que la cartouche ne soit exposée ni à la chaleur ni au froid.
- 3) Evitez de toucher les bornes de la cartouche, mettez la toujours dans un endroit à l'abri de l'humidité et de la poussière.
- 4) Ne nettoyez pas votre cartouche avec du benzène, un dissolvant ou de l'alcool.



INTRODUCTION

Il y a quelques millions d'années, avant que l'ère des grandes glaciations ne recouvre les déserts de notre planète d'une épaisse couche de glace, la vie d'un homme des cavernes était très difficile!

C'était le bon vieux temps préhistorique. Les hommes attendaient paisiblement que la foudre tombe pour faire du feu, les outils étaient encore en bois et en pierre!

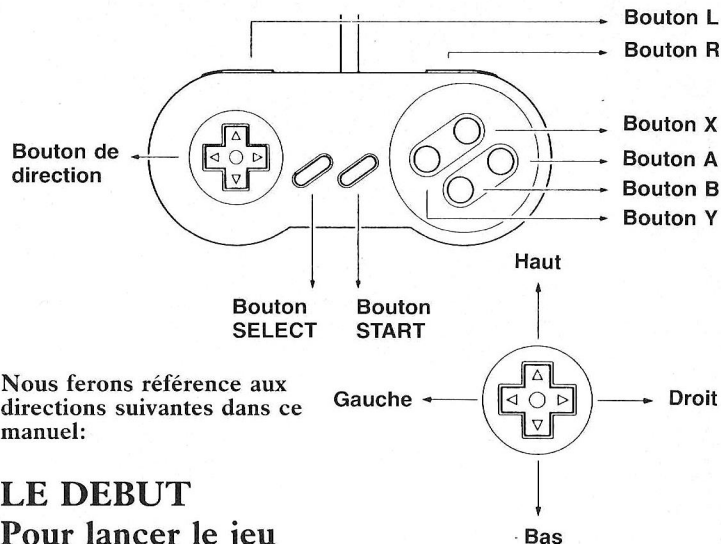
Joe & Mac (deux de nos ancêtres) ne connaissaient que ce mode de vie. Cela avait de bons côtés, comme par exemple, les délicieux jus de baies sauvages et les charmantes demoiselles des cavernes qui les amusaient.

Et puis, une nuit de pleine lune, pendant que Joe & Mac étaient partis chasser, des voisins hostiles ont ravagé leur village et kidnappé les demoiselles.

N'écoutant que leur courage, nos deux héros partirent seuls pour sauver leurs compagnes!



LA MANETTE



LE DEBUT

Pour lancer le jeu

Vérifiez que votre console SNES n'est pas sous tension (position "OFF"). Insérez la cartouche dans votre console SNES puis mettez la sous tension (position "ON").

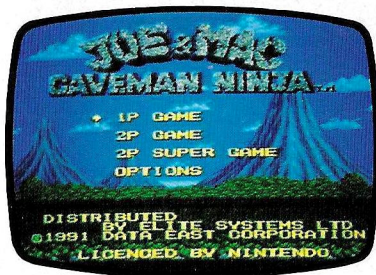
Après le logo d'Elite vous verrez s'afficher un écran de sélection de la langue:

English - Les textes s'afficheront en anglais.
Français - Les textes s'afficheront en français.
Deutsch - Les textes s'afficheront en allemand.
Nederlands - Les textes s'afficheront en néerlandais.
Italiano - Les textes s'afficheront en italien.
Espanol - Les textes s'afficheront en espagnol.



Appuyez sur le bouton SELECT pour mettre votre choix en évidence. Appuyez sur le bouton START pour valider votre choix et accéder au menu.

Le menu suivant s'affichera lorsque vous allumerez votre console super Nintendo Entertainment System.



LE MENU

1 joueur – Joe essaie de sauver les demoiselles égarées.

2 joueurs – Joe et Mac entrent en compétition l'un contre l'autre. Le premier qui aura réussi à sauver les demoiselles égarées gagnera la partie.

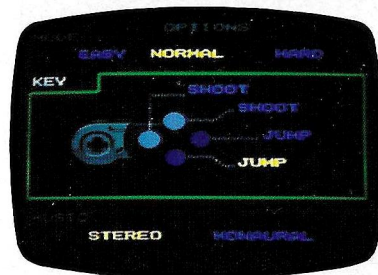
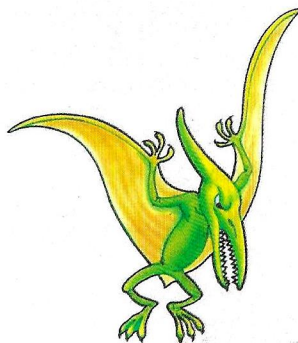
Options – Mode de sélection, touches et musique.

Appuyez sur le bouton **SELECT** pour mettre en évidence votre choix puis appuyez sur le bouton **START** pour accéder au menu des options ou bien pour lancer le jeu.



UN FAIT PREHISTORIQUE:

Les dinosaures: il s'agit d'un groupe de reptiles qui a vécu sur terre pendant 140 millions d'années il y a environ 65 à 200 millions d'années. Il y avait des dinosaures carnivores et des herbivores.



L'ECRAN DES OPTIONS

Mode: Sélection du niveau de difficulté du jeu: facile (easy), normal (normal) ou difficile (hard).

Touches: Sélection des boutons contrôlant le saut et des boutons contrôlant le tir.

Musique: Stéréo ou mono.

Pour sélectionner le mode, les touches et la musique, appuyez sur le bouton de direction en position haute ou basse. Appuyez sur le bouton **SELECT** pour valider chacun de vos choix.

Une fois que vous avez effectué toutes vos sélections, appuyez sur le bouton **START** pour revenir au menu.

Sur le menu, mettez en évidence le mode de jeu (1 joueur, 2 joueurs ou 2 joueurs Super) puis appuyez sur le bouton **START** pour lancer le jeu.



LE JEU

Vous débarquez dans des royaumes primitifs, à une époque depuis longtemps révolue. C'est le domaine de Joe & Mac Caveman Ninja, constitué de régions dangereuses et peuplé de prédateurs voraces et de sauvages malintentionnés.

Le jeu comprend neuf niveaux de jeu. Votre mission consiste à aider nos courageux hommes des cavernes – Joe & Mac – à traverser ces provinces redoutables en évitant les nombreux dangers qui les guettent. Ils doivent retrouver les femmes égarées qui égayaient leurs humbles foyers.



Pour marquer des points, il faut triompher de toutes les formes de vie qui entraveront votre progression. N'oubliez pas de prendre la nourriture et les armes supplémentaires qui surgiront parfois de nulle part.

Chaque royaume a un suzerain puissant et pour réussir un niveau, Joe & Mac devront lutter contre tous les Seigneurs du Pays. Ces gardiens ont été choisis car ils représentent les formes de vie les plus redoutables et les plus grandes. Si Joe & Mac ne sont pas suffisamment forts ou s'ils sont partis sans leurs armes puissantes, il est fort probable qu'ils serviront de simples en-cas (aux yeux des dinosaures) et que leur mission sera interrompue sans ménagement par deux mâchoires puissantes.

LA CARTE

Utilisez la carte pour passer de niveau en niveau au cours du jeu. La carte s'affichera à chaque fois que vous aurez passé un niveau avec succès.

LE POINT ROUGE:

Les scènes de combat. Pour réussir une scène de combat, il faudra vaincre le gardien. Une fois que vous aurez vaincu le gardien et achevé le niveau, un drapeau apparaîtra à la place du point rouge. Vous pourrez alors vous diriger vers le niveau suivant.



LE POINT BLEU:

Les scènes de bonus. Ces scènes vous permettront de faire le plein d'énergie. Mais attention, il faudra peut-être lutter contre certains ennemis. Une fois finie, vous ne pourrez pas rejouer une scène de bonus.



LE POINT BLANC:

Les Bornes. A chaque fois que vous passez devant un point blanc, une petite statue apparaîtra et le jeu sera sauvegardé à ce stade. Si vous échouez, vous pourrez reprendre le jeu à partir de cet endroit.

Il y a sept scènes cachées qui ne sont pas indiquées sur la carte. Il faudra que vous les trouviez vous-même.

Une astuce: Parfois, un oeuf rouge apparaîtra. Si vous le cassez, un Ptérodactyle en surgira et vous emmènera jusqu'aux scènes secrètes.

LA PORTE DU DIABLE:

La porte du diable bloquera l'accès à certains sentiers. Pour l'ouvrir, vous aurez besoin des clefs que vous aurez trouvées dans les scènes secrètes.

Appuyez sur le bouton A (à condition que vous ayez au moins une clef) lorsque vous vous trouvez devant une porte, elle s'ouvrira. Le nombre de clefs que vous possédez se trouvent sur le côté droit de l'écran, juste en dessous de la carte.

LES CONTROLES

En plus des commandes de saut et de tir que vous pouvez sélectionner sur l'écran des options, vous disposez des contrôles suivants:

Pour effectuer une pause: Appuyez sur le bouton START.

Pour exécuter un saut très puissant: Appuyez sur le bouton de direction en position haute ainsi que sur le bouton de saut.

Pour vous baisser: Appuyez sur le bouton de direction en position basse.

Pour jeter violemment des projectiles: Appuyez sur le bouton de direction en position gauche ou droite et appuyez simultanément sur le bouton L ou R.

Pour changer d'arme: Appuyez sur le bouton SELECT pour changer d'arme.

Pour exécuter des sauts périlleux: Appuyez sur le bouton de direction en position gauche ou droite tout en appuyant de façon continue sur la touche basse. Cette commande demande un peu d'entraînement.

Remarque: Pendant que votre homme des cavernes exécute un saut périlleux, il reste invincible pendant un laps de temps assez court. Il peut en profiter pour grimper là où il veut.

Remarque: Vous pouvez changer les fonctions des boutons si vous le désirez.

UN FAIT PREHISTORIQUE:

Les hommes vivent sur terre depuis 2 millions d'années. Et pourtant, la culture du blé et de l'orge n'a commencé que 10.000 ans auparavant. Avant cette époque, ils chassaient des animaux sauvages et ramassaient des fruits champêtres.



LES OBJETS ET LA NOURRITURE DESTINES A L'HOMME DES CAVERNES

Même les nobles et preux chevaliers connaissent la faim, la fatigue et la soif. Nos hommes des cavernes n'échappent pas à cette règle. N'oubliez surtout pas de ramasser les objets que vous trouverez en plein air ou à l'intérieur des oeufs que vous ouvrirez:

IUP

Chacun de ces bonus vous donnera une vie supplémentaire.

LES CLEFS

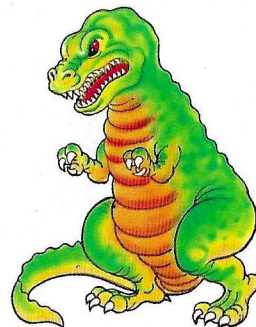
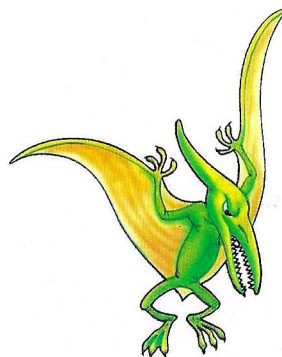
Vous ne pourrez trouver des clefs que dans les scènes secrètes. Ces clefs vous permettront d'ouvrir les portes du diable qui bloquent l'accès à certains passages sur la carte.

LA COTELETTE

LA COTELETTE MOYENNE

LE STEAK

En ramassant de la nourriture, vous retrouverez de l'énergie. Plus le steak sera grand, plus votre énergie augmentera!



UN FAIT PREHISTORIQUE:

La roue a été inventée cinq mille cinq ans auparavant, la première avait été taillée dans du bois.

LES ARMES

Si vous réussissez à vaincre un homme du Neanderthal portant un oeuf, une nouvelle arme apparaîtra. Joe & Mac pourront s'en servir, à condition qu'ils la ramassent!

Aucun homme des cavernes qui se respecte ne partira sans sa massue ni sans ses outils préférés et Joe et Mac, vêtus de leurs peaux de mammoth rugueuses ne font pas exception à la règle.

LA MASSUE

Joe commence par lutter contre ses adversaires avec une massue solide, mais vous aurez besoin d'armes plus puissantes pour vaincre les ennemis plus résistants.

L'OS

C'est une arme de jet qui fera frémir vos ennemis jurés, mais il faudra prendre des armes plus puissantes pour les ennemis plus résistants. Les os pèsent lourd et leur trajectoire est très limitée.

LE BOOMERANG

Il s'agit d'une arme très appréciée car elle élimine vos ennemis avant de revenir vers vous.

LE FEU

Lancez des boules de feu sur vos ennemis. Elles assureront une protection des plus efficaces.

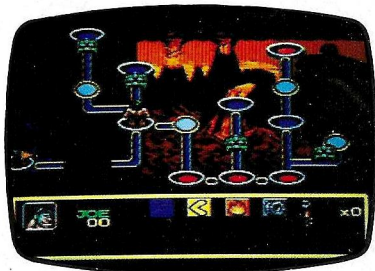
LA ROUE EN PIERRE

Si vous lancez des roues sur vos ennemis sans prévenir, ils ne resteront pas longtemps en travers de votre chemin.

UN FAIT

PREHISTORIQUE:

Il y a plus d'un million et demi d'années, les armes et les outils étaient taillés dans la pierre, dans le bois ou dans des os. Plus tard, les hommes des cavernes ont appris à travailler le métal. Ils faisaient fondre le cuivre puis le déversait dans des moules en pierre pour confectionner des lances et des haches. La première arme en métal ne date que de 9900 ans.



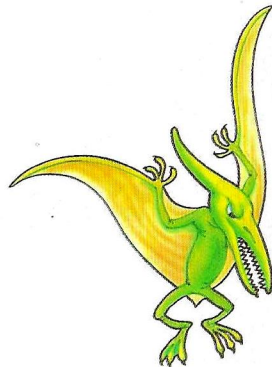
LES ENNEMIS

Tous les endroits que Joe & Mac devront traverser seront défendus avec acharnement par des créatures non civilisées et par des plantes dangereuses. Tous les territoires sans exception ont leur Seigneur. Joe & Mac devront le vaincre avant de s'aventurer plus loin.

N'oubliez pas que vous ne parviendrez à rien si vous laissez de côté votre habilité naturelle et vos armes. Soyez astucieux et tenez vous prêt à affronter les ennemis suivants:

LE BEBE PTERODACTYLE

Ils ont vécu il y a environ 135 millions d'années. Ces "lézards ailés" pouvaient attaquer en volant. S'il déployait ses ailes, l'envergure d'un ptérodactyle adulte pouvait dépasser 9 mètres. Sa tête cornée mesurait plus d'un mètre.



L'ARCHEOPTERYX

Ce dinosaure à plume, de la taille d'un corbeau est apparu il y a environ 200 millions d'années. Il représentait sans doute une forme transitoire entre les oiseaux et les reptiles.

LE ZEPHYROSAURE

Il s'agissait d'un "petit" dinosaure (il ne mesurait que 2,5 m de long) dont le nom signifie le "dinosaur du zéphyr". Il a existé il y a 141 à 65 millions d'années.

Mais d'autres dangers vous guettent ...

LES DROSERAS TRIFIDES

C'est une plante mythique carnivore qui ressemble à une dionée géante. Elle projette des graines empoisonnées qui peuvent être mortelles.

LES BOMBES HELIROCK

Du haut de son hélirockter, l'homme des cavernes Crowswing lance des projectiles incandescents aéroportés. Lorsqu'ils atterrissent, leur explosion est trop puissante pour que vous ayez le temps de les examiner de trop près!

LE POISSON VOLANT ELECTRIFIE

Tout ce qui ressemble de loin ou de près à un poisson pourrait bien causer un choc violent à Joe et Mac!

LE MODE DE REPRISE DE JEU

Joe et Mac commencent chacun avec trois vies. Une fois qu'ils ont perdu toutes leurs vies, le jeu est fini. Le mode "reprise de jeu" vous permet de commencer un jeu nouveau à partir de l'endroit où vous aviez arrêté le précédent. A la fin d'une partie, un écran portant la mention "Continue" s'affichera et vous demandera si vous voulez continuer à jouer. Pour répondre à cette question, cassez l'oeuf "OUI" ou l'oeuf "NON".

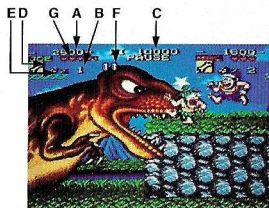
Remarque: Vous ne pourrez reprendre le jeu de cette façon que trois fois de suite. Ensuite, il faudra que vous recommenciez le jeu depuis le début.

L'écran de jeu vous montre certaines informations concernant Joe et Mac.

- A Le nombre de points.
- B Le nombre de vies.
- C Le High Score.
- D Le type d'arme.
- E Le nombre de coups assénés au boss (en mode "deux joueurs" et "deux joueurs super", le nombre de coups ne s'affichera que dans les scènes de combat contre le gardien de niveau). Le joueur qui a porté le plus grand nombre de coups aura un baiser de la demoiselle ainsi libéré.

Remarque: Dans les scènes de bonus, le baiser de la demoiselle des cavernes survient de façon aléatoire. Celui qui le reçoit retrouve toute son énergie.

- F La vie des boss.
- G La jauge d'énergie du joueur.



TRUCS ET ASTUCES

1. Si vous voulez prendre un objet qui se trouve dans les airs, montez donc sur le dos de votre ami le ptérodactyle. En mode de jeu "2 joueurs super", il faudra coopérer avec l'autre joueur et faire en sorte que Joe ou Mac saute sur le dos de l'autre pour atteindre l'objet.
2. Lorsque vous voyez un oeuf rouge, vérifiez que vous avez détruit tous les ennemis à l'écran avant de casser l'oeuf. Sinon, le ptérodactyle ami refusera de sortir de sa coquille. L'eau et le feu sont également des ennemis du ptérodactyle ami.
3. Lorsque vous lutez contre un boss de fin de niveau, visez le à la tête.
4. Le feu sera peut-être votre arme la plus puissante.
5. Utilisez des attaques en piqué pour détruire plus facilement l'ennemi. Pour cela, Joe et Mac doivent se trouver sur le rebord d'une falaise et l'ennemi doit se trouver juste en dessous. Appuyez deux fois de suite sur le bouton de direction en position gauche ou droite, appuyez également sur la touche basse la deuxième fois.