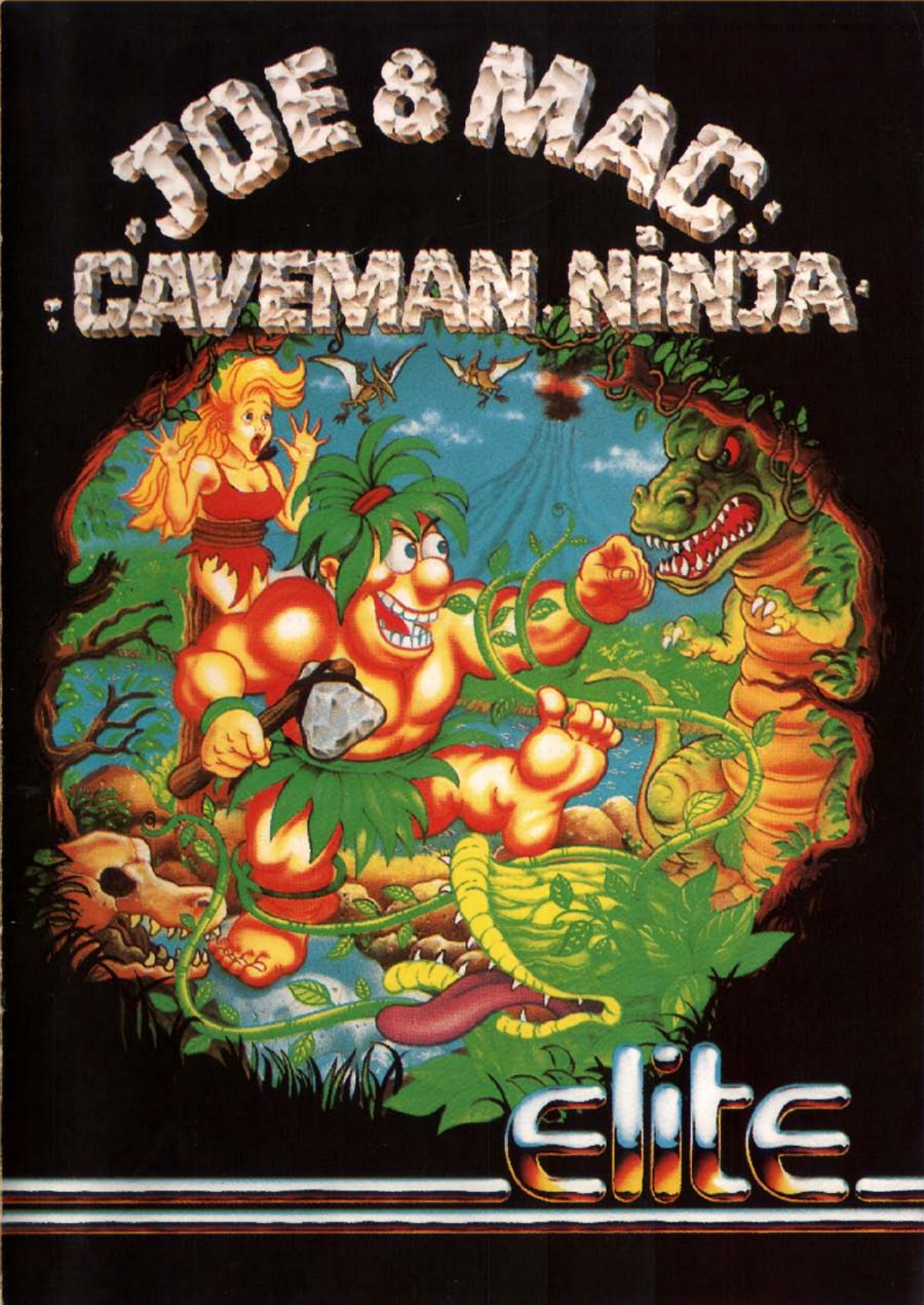
JOE & MAC
CAVEMAN NINJA



elite

INTRODUCTION

Millions of years ago, before the 'Big Freeze' covered our planet's deserts with ice, a caveman's life was not an easy one!

These were the good old prehistoric days when fires were lit by stray bolts of lightning and tools were still made of wood and stone!

Although this was the only lifestyle known to Joe & Mac (two of our earliest ancestors), it still had its good side, being; lots of berry juice, dinosaurs to dine on, and cavegirls to amuse them!

Then one moonlit night, while Joe & Mac were hunting in the mountains, some unfriendly neighbours wrecked their village and kidnapped their women-folk!

These missing cavegirls are now alone in the wilderness, and Joe & Mac are the only cavemen available to rescue them!

GETTING STARTED – IBM PC AND 100% COMPATIBLES

INSTALLING THE GAME TO A HARD DISK

Insert DISK 1 into your floppy disk drive.

Type 'A:INSTALL ‹return›' if installing from drive A.
Type 'B:INSTALL ‹return›' if installing from drive B.

You will receive on-screen instructions during the installation procedure. Once the game is installed, type 'CAVEMAN ‹return›' to run the program.

Note: This program uses expanded memory (EMS); ensure that you have an EMS driver loaded (consult your DOS manual) before running the game.

Example (insert in CONFIG.SYS then reboot):

DEVICE=C:\DOS\EMM386.SYS (where EMM386.SYS is the name of your EMS device driver).

CONTROLS

Up to two players may play simultaneously using joysticks, keyboard or a combination of the two.

START OF PLAY

This game is both password protected and key disk protected. Once the game has loaded you will be prompted to enter the word from a particular page, paragraph and line within the manual. Use the keyboard to type in the word and then press ‹return›. If the password has been entered correctly you will then be reminded to insert Disk 1 into the disk drive (from which you installed the game). After this the game will enter an attract/demo mode. Pressing any key will take you to the main menu.

Le Vieux Manuel

MAIN MENU SCREEN

The options available are shown as icons. The cursor keys on the numeric keypad or the separate cursor keypad on the AT extended keyboard may be used to move the highlight frame over the option required. Press the return key to select an option (note: once a joystick has been calibrated, this may also be used to select icons – see below).

The options available on this screen are as follows:

Start one player game: *Starts solo game with the player controlling Joe.*

Start two player game: *Starts two player game with player one in control of Joe and player two in control of Mac.*

Select player controls: *Takes you to the control options menu.*

Change sound card: *Takes you to the music/sound effects menu.*

Pressing the *escape* key will take you to the quit game menu.

CONTROL OPTIONS MENU

This screen allows each player to choose their control preference.

Selecting the keyboard icon for either player will result in you being asked to specify your preferred control keys.

Selecting the joystick icon for either player will result in you being asked to move your joystick to three different positions, to enable the program to calibrate your stick.

Pressing the *escape* key will return you to the main menu without changing the current setup.

Note: The control options you select will be recorded in a configuration file. This will enable you to start the game immediately the next time you play, without having to redefine keys or recalibrate your joystick.

MUSIC/SOUND EFFECTS MENU

This screen enables you to change the device that the program will play music and sound effects through.

The icons are (from left to right):

SOUNDS OFF: *Disables all music and sound effects.*

NO SOUND CARD: *All music and sound effects will be played through the PC's internal speaker.*

SOUND BLASTER: *Play music and sound effects through a Sound Blaster card (if installed).*

ADLIB: *Play music and sound effects through an Adlib card (if installed).*

ROLAND: *Play music and sound effects through a Roland sound card (if installed).*

Pressing the *escape* key will return you to the main menu without changing the current setup.

Note: The sound setup will be recorded in a configuration file. This will enable you to start the game immediately the next time you play, without having to reselect the sound card.

Le Vieux Manuel

QUIT GAME MENU

Two icons are displayed; the top one takes you back to the main menu, the bottom one exits the game and returns to DOS.

Pressing the *escape* key will also take you back to the main menu.

GAME SCREEN



A Player Status Icon. This indicates the current status of the player: Happy, Sad, Pain, Power-up and Death.

B Player Energy Bar. This indicates the health of the player. When it goes red, you're in trouble!

C Player Score.

D High Score.

E Current lives remaining for player.

F Bosses life.

G Number of hits given to the boss (displayed only during the boss battles). The player who has given the most hits to the boss will receive a kiss from the rescued cave babe, with the receiver getting his energy completely replenished.



Le vieux manuel

PLAY CONTROLS

Player 1 default keys: *Numeric keypad: Up – 8, Down – 2, Left – 4, Right – 6, Fire – INS, Jump – DEL.*

Player 2 default keys: *Up – W, Down – X, Left – A, Right – D, Fire – SPACE BAR, Jump – TAB.*

The following commands are used to guide our heroes through the many dangerous levels:

Left:	*Push left.*
Right:	*Push right.*
Fire Weapon:	*Press fire (fire-button 1 on joystick).*
Jump:	*Press jump (fire-button 2 on joystick).*
High Jump:	*Push UP and press the JUMP key (or fire button 2).*
Jump Down:	*Push DOWN and press the JUMP key (or fire button 2).*
Power-up Weapon:	*Hold down the FIRE key (or button) until Joe or Mac's arms start spinning and then release.*
Squat:	*Push DOWN.*
Pause/Unpause:	*Press the F1 key on the keyboard.*
Quit Game:	*Press the escape key on the keyboard. You will be returned to the main menu screen.*

GETTING STARTED – AMIGA

LOADING THE GAME

IMPORTANT: FOR VIRUS PROTECTION

Switch the computer off – leave for a minimum of ten seconds – switch back on and enter Game Disk 1.

NOTE: This program may only be controlled by a joystick or compatible control pad.

The game is controlled by either joystick or compatible control pad. Connect the stick to Port 2 (which allows you to leave the mouse connected). If you wish to play the 2 player option, connect the second joystick to Port 1 once the Menu screen has been displayed.

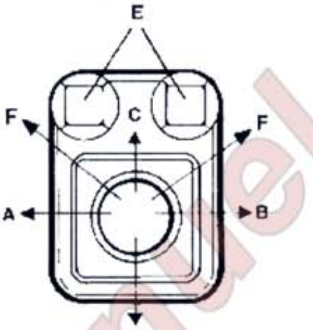
Le Vieux Manuel

GAME CONTROL

Joe & Mac Caveman Ninja can be controlled with a joystick or compatible control pad.

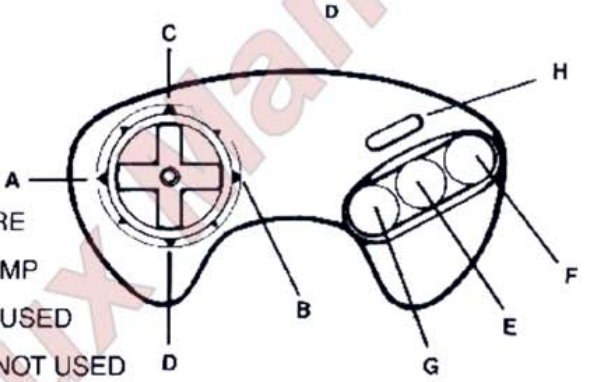
Joystick Control:

- **A** LEFT
- **B** RIGHT
- **C** UP
- **D** DOWN
- **E** FIRE
- **F** JUMP



Compatible Control Pad:

- **A** LEFT
- **B** RIGHT
- **C** UP
- **D** DOWN
- **E** B Button to FIRE
- **F** C Button to JUMP
- **G** A Button NOT USED
- **H** START Button NOT USED



START OF PLAY

This game is password protected. Once the game has loaded you will be prompted to enter the word from a particular page, paragraph and line within the manual. Move the cursor to the required letter using the joystick and press fire to select. When the complete word has been entered in this way, select the symbol representing the 'return' key (this is in the bottom right hand corner of the grid). You will be given three attempts to enter the password. If you enter it incorrectly three times you will have to reboot your machine and start again.

You are now at the Menu Screen. Select either 1 or 2 player game play using UP or DOWN on the joystick or control pad then press FIRE (the B Button on a compatible control pad). The stage 1/level 1 introduction sequence will now begin. Once this has finished, the game screen will be displayed with Joe (and Mac in 2 player game mode) in the centre.

Le Vieux Manuel

MENU SCREEN



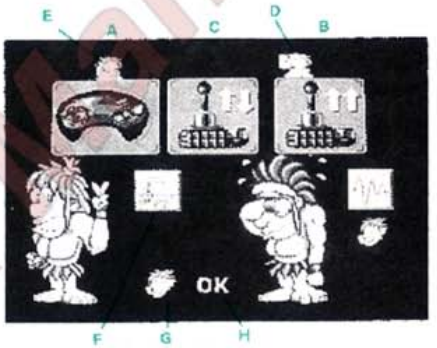
1 PLAYER GAME: *Joe tries to rescue the lost cavegirls.*

2 PLAYER GAME: *Joe and Mac help or hinder each other while trying to rescue the lost cavegirls.*

OPTIONS: *Select Controller, Music and Mode.*

Use UP or DOWN to highlight your choice, then to select, press the FIRE Button on a joystick or compatible control pad.

OPTIONS SCREEN



Controller: **A** *Select control pad.*

B *Select joystick control with High Jumps performed by pushing UP twice rapidly and Drop Downs performed by pushing DOWN twice rapidly.*

C *Select joystick control with High Jumps performed by pushing DOWN and UP rapidly and Drop Downs performed by pushing UP and DOWN rapidly.*

Controller options for Joe are selected via Port 2 by moving the caveman Joe icon **(D)** to the required option and pressing FIRE.

Controller options for Mac are selected via Port 1 by moving the caveman Mac icon **(E)** to the required option and pressing FIRE.

Music: **F** *Select either: Sound Effects ON, Music ON*
Sound Effects OFF, Music ON
or Sound Effects ON, Music OFF.

Music options are selected by pushing UP, LEFT and RIGHT respectively.

Mode: **G** *Select Game Level, Normal or Hard.*

Mode options are selected by pushing DOWN to toggle between each difficulty level.

Once Music & Mode options are set, press FIRE to retain settings.

OK: **H** *Select to leave the Options Screen.*

Once you have set up your desired options the OK message will bounce up and down. Press FIRE to retain your option set up and leave the Options Screen or press DOWN to choose again.

The second player will need to have a joystick/control pad connected to be able to select their relevant controller options.

Level X Manuel

GAME SCREEN



A Player Status Icon. This indicates the current status of the player: Happy, Sad, Pain, Power-up and Death.

B Player Energy Bar. This indicates the health of the player. When it goes red, you're in trouble!

C Player Score.

D High Score.

E Current lives remaining for player.

F Bosses life.

G Number of hits given to the boss (displayed only during the boss battles). The player who has given the most hits to the boss will receive a kiss from the rescued cave babe, with the receiver getting his energy completely replenished (in 2 player mode only).

PLAY CONTROLS

In addition to the JUMP and FIRE commands which are available on the joystick or control pad, Joe & Mac also have the following commands:

High Jump on Control Pad:	*Press the control pad UP while pressing the JUMP Button.*
High Jump on Joystick:	*Can be performed in one of two ways:* *1. Push UP twice rapidly.* *2. Push DOWN and then UP rapidly.*
Jump Down on Control Pad:	*Press the control pad DOWN while pressing the JUMP Button.*
Jump Down on Joystick:	*Can be performed in one of two ways:* *1. Push DOWN twice rapidly.* *2. Push UP and then DOWN rapidly.*
Power-up Weapon:	*Press and hold the FIRE button down until the Player Status Icon displays Power-up and then release.*
Squat:	*Push DOWN.*
Player Throwing Player:	*In 2 player mode only, if Joe jumps on top of Mac's head and pulls DOWN. Joe can pick Mac up and throw him at enemies. Mac can throw Joe by jumping on Joe's head in the same way.*
Pause/Unpause:	*Press the 'P' Button on the keyboard. Any movement on the joystick/control pad will Unpause the game.*
Quit Game:	*Press and hold the 'Q' Button on the keyboard for 5 seconds. You will be returned to the Menu Screen.*

Le Vieux Manuel

PLAYING THE GAME

Joe & Mac Caveman Ninja takes place within the primitive realms of an era long gone; treacherous regions which are abundant with hungry predators and scheming savages.

The game consists of 5 zones with a number of different routes the player may choose to take, giving a total of 15 stages/levels. The object of the game is to lead our courageous cavemen – Joe & Mac, safely through these perilous provinces in search of their humble homestead's wandering women.

Points are accumulated by triumphing over any other lifeform which prevents your progress, and by collecting food and extra weapons which are sometimes revealed along the way.

Every kingdom has a mighty ruler, and to successfully clear every level, Joe & Mac will need to battle with each area's Lord of the Landscape. These guardian creatures have all been elected to defend their differing domains because they are the biggest and most fearsome of all lifeforms. If Joe & Mac are not strong enough, or are without their most powerful weapons, then they are likely to end their mission as a dinosaur's in-between mealtime snack!

WEAPONRY

Defeating an egg-carrying Neanderthal sometimes reveals an alternative weapon for Joe & Mac's use – providing they actually collect it.

No respectable caveman would ever be seen without his heaviest axe or trusty tools, and Joe & Mac, dressed in their designer mammoth skins, are no exception!

AXE
Joe begins his adventures fighting his oncoming opponents with a sturdy axe, but you will need better weapons for stronger enemies.

FLINT
A missile to make your foremost foes flinch, but you'll need to collect more powerful weapons for your bigger attackers.

BOOMERANG
A worthy weapon because it wipes out your enemies before coming back.

FIRE
Throwing balls of fire at your enemies is perhaps your most powerful protection.

STONE WHEEL
Rolling wheels into the middle of your opponents without warning will soon have them flying out of your way.

SELF WEAPON
Confound your enemies by throwing your own reflection at them.

ELECTRICITY (PC version only)
Frazzle your opponents with this powerful but short-range weapon.

Le vieux Manuel

CAVEMAN COLLECTIBLES

Rescuing lost cavegirls makes a caveman tired and hungry, so be sure to pick up the following items which can be found out in the open or inside eggs, which you must break.

EXTRA MAN
These will be in the form of small Joe & Mac's.

Amiga version only: If Joe collects Mac's extra life, Joe will get 2000 points but Mac will get the extra life. If Mac collects Joe's extra life, Mac will get 2000 points but Joe will get the extra life. To be sure you get the extra life and the bonus points, collect your own EXTRA MAN!



FOOD
A juicy morsel of fruit, a tender steak or even a nice slice of cake will do wonders for your health. In addition, points are accumulated for each piece of food eaten.

CHILLI (PC version only)
Whether in bottled or raw form, chilli is one of the hottest natural foods known to man (and caveman). If Joe or Mac are brave enough to consume a bottle of chilli sauce or, worse still, a raw chilli – they will immediately become so hot to the touch that any enemy foolish enough to come within reach will be burnt to a crisp.

BONUS POINTS
Besides finding food that can really fill you up, you will also see some strange sights whilst on your travels. Collecting the following will reap worthy rewards:

CAVEMAN LYING DOWN
CHOMPING CAVEMAN
SMALL LIZARD STANDING
SMALL LIZARD RUNNING
SPACEMAN

Le Vieux Manuel

ENEMIES

All of the varying levels Joe & Mac will have to traverse will be fiercely defended by hundreds of uncivilised creatures and dangerous plant-forms. In addition, each territory has its own Lord of the Landscape, whom the boys will have to do battle with before they can progress further.

So keep your wits about you and your weapons handy for some of the following enemy encounters.

BABY PTERANODONS
Known to have existed over 135 million years ago, these 'winged lizards' are flying fiends with an adult wing-span reaching over 9m and a bony head of horn measuring over 1m.



ARCHAEOPTERYX
A crow-sized feathered dinosaur of 1m long who first existed nearly 200 million years ago and is now chronicled to be the missing link between birds and reptiles.

ZEPHYROSAURUS
A small plant-eating dinosaur (only 2.5m long) whose name means "west-wind lizard" was known to have existed between 141 to 65 million years ago.

Other dangers that await . . .

TYRANT TRIFFIDS
A mythical man-eating, seed-spitting plant similar to a giant Venus Fly-trap, with poisonous seeds which can prove fatal!



HELIROCK BOMBS
Fiery packages dropped by Caveman Crowswing, from his Helirockter, which both airborne and grounded are too explosive to examine closely!

ELECTRIC FLYING FISH
Anything fishy could prove more of a shock than Joe expects!

Le Vieux Manuel

CONTINUATION MODE – PC

Joe and Mac each have three lives; once they have lost their lives, the game is over. You may choose to continue up to three times in any one game – press fire to do so when the text 'CONTINUE' appears at the top of the screen.

CONTINUATION MODE – AMIGA

Joe and Mac each have four lives; once they have lost their lives, the game is over. The Continuation Mode allows you to begin a new game from where you left off. When the game is over a Continue Screen will appear and ask if you would like to continue the game. Press LEFT for 'UMGAWA' (Yes) or press RIGHT for 'BOOGANI' (No). Select with the FIRE Button.

Note: You may only continue the same game three times. After the third continue, you must start the game from the beginning. If you use a continue at all, you will not be eligible for the High Score Chart.

HIGH SCORE CHART

After rescuing all those cave babes and pummelling prehistoric predators, caveman fame awaits. If your score is eligible for the High Score Chart you will be asked to enter your name for the caveman hall of fame.

Use your selected controller to move through the alphabet and press FIRE to select each character.

Note for Amiga users: High scores are saved on Game Disk 1, so ensure that this is inserted before entering your name.

GAMEPLAY HINTS 'N' TIPS

1. Amiga version – When fighting the first Boss you encounter, aim for his bottom jaw, his head or his arms until your weapons pass straight through. Once these anatomical dangers have been rendered useless, go for his heart!
2. On the vertical scrolling level, throw the stone wheel upwards, then before it lands, turn and face the direction you wish it to roll.
3. Fire can be your most powerful weapon.
4. There's more than one way to crack an egg, there's also more than one way to hurt a Neanderthal, try jumping on his head!
5. The short introduction sequence between each level will indicate what enemies are going to appear – look out for the extra men!
6. Use power-ups to good effect. Certain weapons when powered up will seem invincible.

Le Vieux Manuel

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 délicieuses baies sauvages et les charmantes demoiselles des cavernes qui les distrayaient.

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.

Les demoiselles se sont égarées dans une contrée sauvage. Joe & Mac sont les seuls hommes des cavernes capables de les sauver!

GUIDE DE JEU – IBM PC et 100% compatibles

L'INSTALLATION DU JEU SUR DISQUE DUR

Insérez la disquette 1 dans votre lecteur de disquette.

Tapez: A:INSTALL ‹Entrée› si vous réalisez l'installation à partir du lecteur A.
Tapez: B:INSTALL ‹Entrée› si vous réalisez l'installation à partir du lecteur B.

Les instructions d'écran vous guideront lors de l'installation. Une fois le jeu installé, tapez: CAVEMAN ‹Entrée› pour lancer le programme.

REMARQUE: Ce programme utilise de la mémoire étendue (EMS). Avant de lancer le jeu, vérifiez que vous avez chargé un périphérique de gestion de la mémoire EMS.

Par exemple (à insérer dans le fichier CONFIG.SYS avant de réinitialiser l'ordinateur):

DEVICE=C:\DOS\EMM386.SYS (dans le cas présent, EMM386.SYS représente le nom du périphérique de gestion de la mémoire EMS).

LES CONTROLES

Deux joueurs peuvent jouer simultanément et utiliser des manettes, le clavier ou les deux en association.

LE DEBUT DU JEU

Ce jeu est protégé par un mot de passe et une clé sur le disque. Une fois le jeu chargé il vous sera demandé d'entrer un mot du manuel. Faites-le avec le clavier puis pressez "entrée". Si le mot de passe est correct il vous sera demandé d'insérer la disquette 1 (celle à partir de laquelle vous avez installé le jeu). Ensuite, le jeu entrera en mode demo, appuyez sur une touche pour commencer.

Le Vieux Manuel

LE MENU PRINCIPAL

Les options disponibles sont représentées par des icônes. Les touches curseurs du pavé numérique ou le bloc de touches curseurs du clavier étendu AT vous permettront d'amener le cadre de mise en évidence sur l'option voulue. Appuyez sur la touche Entrée pour sélectionner une option (remarque: une fois que vous aurez calibré la manette, vous pourrez l'utiliser pour sélectionner les icônes – cf. ci-dessous).

Voici la liste des options disponibles:

Jeu à un joueur: *Pour commencer un jeu à un joueur, vous contrôlerez Mac.*

Jeu à deux joueurs: *Pour commencer un jeu à deux joueurs, le joueur 1 contrôle Joe et le joueur 2 contrôle Mac.*

Les contrôles de jeu: *Pour accéder au menu des options de contrôle du jeu.*

Carte sonore: *Pour accéder au menu de la musique/des effets sonores.*

Pour accéder au menu "Quitter", appuyez sur la touche *Echap*.

LE MENU DES OPTIONS DE CONTROLE

Les joueurs pourront choisir leur mode de contrôle préféré.

Si l'un des joueurs choisit l'icône du clavier, on lui demandera de spécifier ses touches de contrôle préférées.

Si l'un des joueurs choisit l'icône de la manette, on lui demandera de bouger la manette dans trois directions différentes de façon à la calibrer.

Appuyez sur la touche *Echap* pour revenir au menu principal sans modifier la configuration actuelle.

Remarque: Les options de contrôle que vous sélectionnerez seront sauvegardées dans un fichier de configuration. Cela vous permettra de lancer ultérieurement le jeu sans redéfinir les touches ni recalibrer la manette.

LE MENU DE LA MUSIQUE/DES EFFETS SONORES

Ce menu vous permettra de choisir un autre support sonore pour la musique et les effets sonores.

Voici les icônes (de gauche à droite):

AUCUN SON: *Désactive la musique et les effets sonores.*

AUCUNE CARTE SONORE: *La musique et les effets sonores seront retransmis par l'intermédiaire du haut-parleur interne.*

SOUND BLASTER: *Pour jouer de la musique et des effets sonores par l'intermédiaire d'une carte Sound Blaster (si elle est installée).*

ADLIB: *Pour jouer de la musique et des effets sonores par l'intermédiaire d'une carte Adlib (si elle est installée).*

ROLAND: *Pour jouer de la musique et des effets sonores par l'intermédiaire d'une carte sonore Roland (si elle est installée).*

Si vous appuyez sur la touche *Echap*, vous reviendrez au menu principal sans modifier la configuration actuelle.

Remarque: Les paramètres sonores seront enregistrés dans un fichier de configuration. Ceci vous permettra de lancer le jeu ultérieurement sans avoir à sélectionner à nouveau la carte sonore.

Le vieux Manuel

LE MENU "QUITTER"

Vous voyez deux icônes: celui du haut vous permettra de revenir au menu principal, celui du bas vous permettra de quitter le jeu et de revenir au DOS.

Appuyez sur la touche *Echap* pour revenir au menu principal.

L'ECRAN DE JEU



A Icône de l'état général du joueur. Il vous indique si votre héros est heureux, triste, s'il souffre, s'il a un surcroît d'énergie ou s'il est mort.

B La barre d'énergie du joueur. Elle vous indique la santé du joueur. Lorsqu'elle devient rouge, cela signifie que vous allez rencontrer de sérieux ennuis!

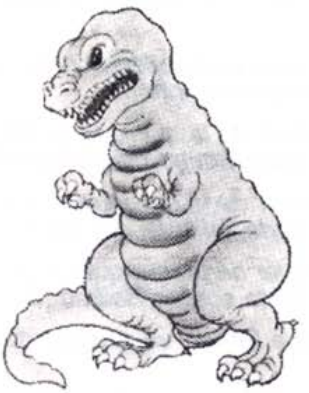
C Le score du joueur.

D Le high score.

E Le nombre de vies restant au joueur.

F La vie des chefs de niveau.

G Le nombre de coups donnés au chef de niveau (cet indicateur ne s'affiche que lors des combats). Le joueur qui donnera un nombre maximal de coups au chef de niveau recevra un baiser de la part de la demoiselle sauvée, celui qui recevra ce baiser retrouvera automatiquement toute son énergie!



Le vieux Manuel

LES CONTROLES DE JEU

Les touches par défaut du joueur N°1:	*Vers le haut – 8, vers le bas – 2, vers la gauche – 4, vers la droite – 6, tir – Inser, saut – Suppr.*
Les touches par défaut du joueur N°2:	*Vers le haut – W, vers le bas – X, vers la gauche – A, vers la droite – D, tir – Espace, Saut – Tab.*

Les commandes suivantes serviront à guider nos héros durant les différents niveaux:

Vers la gauche:	*Actionnez la manette vers la gauche.*
Vers la droite:	*Actionnez la manette vers la droite.*
Tir:	*Appuyez sur le bouton de tir (bouton de tir 1 du joystick).*
Saut:	*Appuyez sur le bouton de saut (bouton de tir 2 du joystick).*
Saut puissant:	*Actionnez la manette vers l'avant et appuyez sur la touche de saut (ou sur le bouton de tir N°2).*
Saut vers le bas:	*Actionnez la manette vers vous puis appuyez sur la touche de saut (ou sur le bouton de tir N°2).*
Pour augmenter la puissance de votre arme:	*Maintenez la touche ou le bouton de tir enfoncé jusqu'à ce que Joe ou Mac se mette à faire des moulinets avec les bras. Relâchez le bouton de tir ensuite.*
Pour s'accroupir:	*Actionnez la manette vers le bas.*
Pause/Reprise du jeu:	*Appuyez sur la touche F1 du clavier.*
Pour quitter le jeu:	*Appuyez sur la touche Echap pour revenir à l'ecran principal.*

LE DEBUT DU JEU – AMIGA

LE CHARGEMENT DU JEU

IMPORTANT: LA PROTECTION CONTRE LES VIRUS

Eteignez votre ordinateur – laissez le éteint pendant dix secondes. Réallumez votre ordinateur puis insérez la disquette N°1.

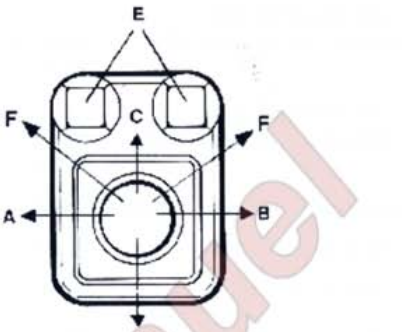
REMARQUE: Ce programme ne pourra être contrôlé que par l'intermédiaire d'un joystick ou d'une manette compatible.

Le jeu sera contrôlé soit par un joystick, soit par une manette compatible. Connectez la manette directement au port 2 (il sera inutile de déconnecter la souris). Si vous voulez jouer à deux, connectez un deuxième joystick au port 1 lorsque le menu s'affiche.

Le Vieux Manuel

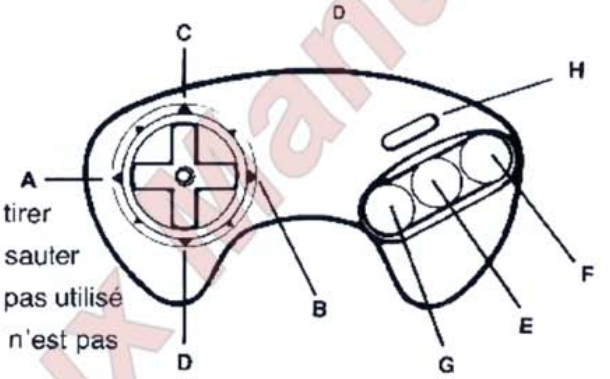
LES CONTROLES DE JEU

Le jeu sera contrôlé soit par un joystick, soit par une manette compatible.



Le joystick:

- **A** Vers la gauche
- **B** Vers la droite
- **C** Vers le haut
- **D** Vers le bas
- **E** Bouton de tir
- **F** Le saut



Une manette compatible:

- **A** Vers la gauche
- **B** Vers la droite
- **C** Vers le haut
- **D** Vers le bas
- **E** Le bouton B pour tirer
- **F** Le bouton C pour sauter
- **G** Le bouton A n'est pas utilisé
- **H** Le bouton START n'est pas utilisé

LE DEBUT DU JEU

Ce jeu est protégé par un mot de passe. Une fois le jeu chargé, il vous sera demandé d'entrer un mot du manuel. Déplacez le curseur sur la bonne lettre et pressez feu pour la sélectionner. Quand vous avez entré le mot de passe en entier de cette façon, sélectionnez le symbole "entrée", vous aurez trois essais pour entrer le bon mot de passe. En cas d'échec vous devrez relancer l'ordinateur.

Le menu est affiché. Sélectionnez un jeu à un ou deux joueurs en actionnant le joystick vers le haut ou le bas puis appuyez sur le bouton de tir (le bouton B sur une manette compatible). La séquence d'introduction de la scène 1 du niveau commencera. Ensuite, l'écran de jeu s'affichera, Joe (et Mac dans un jeu à deux joueurs) sera au centre de l'écran.

Le vieux manuel

LE MENU



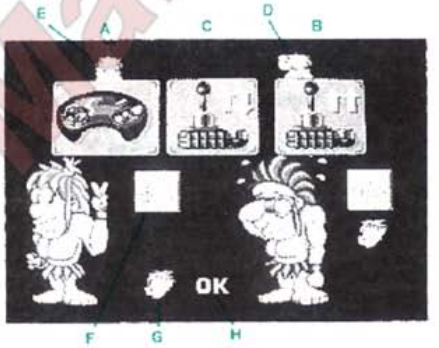
JEU A UN JOUEUR: *Joe essaie de sauver les demoiselles égarées.*

JEU A DEUX JOUEURS: *Joe et Mac peuvent choisir de s'entraider ou de se mettre des bâtons dans les roues tout en essayant de sauver les demoiselles égarées.*

LES OPTIONS: *Sélection du périphérique de contrôle, de la musique et du mode.*

Actionnez le joystick vers le haut ou le bas pour mettre votre choix en évidence. Appuyez sur le bouton de tir du joystick ou de la manette pour valider votre choix.

L'ECRAN DES OPTIONS



La manette: **A** *Sélectionne le contrôle avec une manette.*

B *Sélectionne le contrôle joystick. Pour effectuer des sauts puissants, vous actionnerez le joystick rapidement deux fois vers l'avant. Pour vous laisser tomber vers le bas, vous actionnerez le joystick deux fois vers vous.*

C *Sélectionne le contrôle joystick. Pour effectuer des sauts puissants, vous actionnerez le joystick rapidement d'arrière en avant et pour vous laisser tomber, vous l'actionnerez de l'avant vers l'arrière.*

Les options de contrôle de Joe sont sélectionnées par l'intermédiaire du port 2. Amenez l'icône de Joe sur l'option requise. Appuyez ensuite sur le bouton de tir.

Les options de contrôle de Mac sont sélectionnées par l'intermédiaire du port 1. Amenez l'icône de Mac sur l'option requise. Appuyez ensuite sur le bouton de tir.

La musique: **F** *Sélectionnez soit: Avec des effets sonores et de la musique sans effets sonores, avec de la musique ou avec des effets sonores, sans musique.*

Les options sont sélectionnées en mettant la manette en position haute, gauche ou droite.

Mode: **G** *Sélection du niveau de jeu, normal ou difficile.*

Mettez la manette en position basse pour aller d'un niveau de difficulté à l'autre.

Une fois que les options pour la musique et pour le mode sont sélectionnées, appuyez sur le bouton de tir pour valider vos choix.

OK: **H** *Pour quitter l'écran des options.*

Une fois que vous aurez choisi les options de votre choix, e message OK clignotera. Appuyez sur le bouton de tir pour sauvegarder la configuration et quitter l'écran des options ou bien actionnez la manette vers le bas pour refaire vos choix.

Une manette ou un joystick devra être connecté pour le second joueur de façon à ce qu'il puisse sélectionner les options adéquates pour le mode de contrôle choisi.

Le Vrai Manuel

L'ECRAN DE JEU



A Icône de l'état général du joueur. Il vous indique si votre héros est heureux, triste, s'il souffre, s'il a un surcroît d'énergie ou s'il est mort.

B La barre d'énergie du joueur. Elle vous indique la santé du joueur. Lorsqu'elle devient rouge, cela signifie que vous allez recontrer de sérieux ennuis!

C Le score du joueur.

D Le high score.

E Le nombre de vies restant au joueur.

F La vie des chefs de niveau.

G Le nombre de coups donnés au chef de niveau (cet indicateur ne s'affiche que lors des combats). Le joueur qui donnera un nombre maximal de coups au chef de niveau recevra un basier de la part de la demoiselle sauvée, celui qui recevra ce baiser retrouvera automatiquement toute son énergie! (dans un jeu à deux joueurs uniquement).

LES CONTROLES DE JEU

En plus des commandes de SAUT et de tir, vous pourrez utiliser les commandes suivantes à l'aide d'un joystick ou d'une manette:

Saut puissant (manette): *Actionnez la manette vers l'avant et appuyez sur le bouton de saut.*

Saut puissant (joystick): *Il y a deux façons de l'exécuter:*
1. Actionnez le joystick deux fois rapidement vers l'avant.
2. Actionnez le joystick rapidement d'arrière en avant.

Saut vers le bas avec la manette: *Appuyez sur la touche basse de la manette tout en appuyant sur le bouton de saut.*

Saut vers le bas avec le joystick: *Il y a deux façons de l'exécuter:*
1. Actionnez le joystick deux fois rapidement vers l'arrière.
2. Actionnez le joystick deux fois d'avant en arrière.

Pour augmenter la puissance de votre arme: *Maintenez le bouton de tir enfoncé jusqu'à ce que l'icône de l'état général du joueur s'affiche puis relâchez le bouton de tir.*

Pour s'accroupir: *Actionnez la manette vers le bas.*

Pour qu'un de nos héros lance l'autre héros: *En mode de jeu à deux joueurs, si Joe saute sur la tête de Mac et glisse, Joe pourra ramasser Mac et le lancer sur les ennemis. Mac peut jeter Joe en sautant sur la tête de Joe de la même façon.*

Pause/Reprise du jeu: *Appuyez sur la touche P du clavier. Pour reprendre le jeu, actionnez le joystick dans une direction ou bien appuyez sur un bouton de la manette.*

Pour quitter le jeu: *Appuyez sur la touche Q du clavier pendant cinq secondes pour revenir à l'écran principal.*

Le Vieux Manuel

LE JEU

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

Le jeu comprend cinq aires de jeu différentes, vous pourrez emprunter différentes trajectoires. Vous découvrirez au total 15 scènes/15 niveaux. Votre mission consiste à aider nos courageux hommes des cavernes – Joe et 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 leur 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 et Mac devront lutter contre tous les Seigneurs des Pays. Ces gardiens ont été choisis car ils représentent les formes de vie les plus redoutables et les plus grandes. Si Joe et Mac ne sont pas suffisamment forts ou s'ils sont partis sans leurs armes puissantes, il est fort probable qu'ils serviront de simples encas (aux yeux des dinosaures) et que leur mission sera interrompue sans ménagement par deux mâchoires puissantes.

LES ARMES

Si vous réussissez à vaincre un homme du Néandertal, vous récupérerez parfois d'autres armes. Joe et Mac pourront s'en servir, à condition qu'ils les 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 mammouth 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.

LE SILEX
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.

LE BOOMERANG
Il s'agit d'une arme très appréciable 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.

L'ALTER EGO
Cette arme confondra vos ennemis car elle projettera votre propre reflet sur ces derniers.

L'ELECTRICITE (version PC uniquement)
Foudroyez vos ennemis grâce à cette arme puissante à courte portée.

Le vieux Manuel

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

Même les nobles et preux chevaliers connaissent la faim et la soif. Nos hommes des cavernes n'échappent pas à cette règle. A chaque fois qu'il vaincra un ennemi, Joe recevra des fruits ou des dinoburgers. Il trouvera peut-être également de la nourriture dans les branches des arbres préhistoriques, mais ne perdez pas de temps, elle ne restera pas là longtemps!



UN HOMME SUPPLEMENTAIRE
Ils auront la forme de petits Joe et Mac.

Version Amiga uniquement: Si Joe ramasse une vie supplémentaire de Mac, Joe marquera 2000 points et Mac obtiendra une vie supplémentaire.

LA NOURRITURE
Prenez une bouchée d'un fruit juteux, mangez un steak bien tendre ou une tranche de cake, votre santé sera nettement meilleure. En outre, vous marquerez des points pour chaque morceau de nourriture mangé.

LE CHILI (version PC uniquement)
Qu'il soit mis en bouteille ou à l'état brut, le chili est l'une des denrées alimentaires naturelles connues des hommes (et également des hommes des cavernes). Si Joe et Mac sont suffisamment courageux pour consommer une bouteille de sauce au chili ou, pire encore, du chili à l'état brut, leur température corporelle augmentera tellement que tout ennemi suffisamment fou pour s'approcher trop près d'eux se transformera en un morceau de charbon de bois calciné.

LES POINTS DE BONUS
Vous trouverez de la nourriture qui vous rassasiera, mais vous verrez aussi des objets vraiment étranges lors de votre voyage. Nous vous conseillons de ramasser les objets ou les personnages suivants, ils en valent la peine:

HOMME DES CAVERNES ALLONGE
UN HOMME DES CAVERNES
UN PETIT LEZARD DEBOUT
UN PETIT LEZARD QUI COURT
UN HOMME DE L'ESPACE

L'Atelier Manuel

LES ENNEMIS

Tous les endroits que Joe et 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 et 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 "dinosaure 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!

Le Vieux Manuel

MODE DE REPRISE DE JEU – PC

Joe et Mac ont chacun trois vies; le jeu s'achève une fois qu'ils ont perdu toutes leurs vies. Vous pouvez choisir de reprendre le jeu trois fois par partie. Pour cela, appuyez sur le bouton de tir lorsque la mention "CONTINUE" s'affiche en haut de l'écran.

MODE DE REPRISE DE JEU – AMIGA

Joe et Mac ont chacun quatre vies; le jeu s'achève une fois qu'ils ont perdu toutes leurs vies. Le mode de reprise de jeu vous permet de recommencer à jouer à partir du stade où vous aviez quitté le jeu. A la fin du jeu, un écran de reprise de jeu s'affichera et vous demandera si vous voulez continuer à jouer. Appuyez sur le touche gauche pour dire "UMGAWA" (Oui) ou appuyez sur la touche droite pour dire "BOOGANI" (Non). Effectuez votre sélection avec le bouton de tir.

REMARQUE: Vous ne pourrez pas reprendre la même partie plus de trois fois de suite. Au bout de trois fois, il faudra recommencer le jeu depuis le début. Si vous utilisez le mode de reprise de jeu, vous ne pourrez pas inscrire votre nom sur la table des High Scores.

LE TABLEAU DES HIGH SCORES

Après avoir sauvé toutes ces jeunes et jolies demoiselle en détresse et après avoir roué de coups ces prédateurs préhistoriques, la gloire vous attend. Si vous avez marqué un score suffisamment élevé pour l'inscrire dans la table des High-scores, on vous demandera d'écrire votre nom sur le tableau d'honneur.

Utilisez le périphérique de contrôle sélectionné pour aller d'une lettre de l'alphabet à une autre puis appuyez sur le bouton de tir pour sélectionner les lettres les unes après les autres.

Remarque a l'attention des utilisateurs d'Amiga: Les high-scores sont sauvegardés sur le disque de jeu N°1. Vérifiez qu'il est inséré avant de spécifier votre nom.

TRUCS ET ASTUCES

1. Version Amiga – Lorsque vous lutterez contre votre premier monstre, visez sa mâchoire inférieure, sa tête ou ses bras jusqu'à ce que vos armes passent à travers. Une fois que vous aurez mis hors d'état de nuire ces dangers anatomiques, visez le coeur!
2. Sur la scène au scrolling vertical, lancez la roue en pierre vers le haut et, avant qu'elle n'atterrisse, tournez vous dans la direction vers laquelle elle doit rouler.
3. Le feu sera peut-être votre arme la plus puissante.
4. Il y a plusieurs façons de casser un oeuf, il y a également plus d'une façon de blesser un homme du Néandertal. Essayez de lui sauter sur la tête!
5. La courte séquence d'introduction entre chaque niveau indiquera quels ennemis apparaîtront – cherchez bien les hommes supplémentaires!
6. N'utilisez les bonus d'augmentation de la puissance qu'à bon escient. Une fois améliorées, certaines armes vous rendront quasiment invincibles.

Le vieux Manuel

Elite Systems Limited
Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, West Midlands, England, WS9 8PW
Tel: (0922) 55852 Fax: (0922) 743029