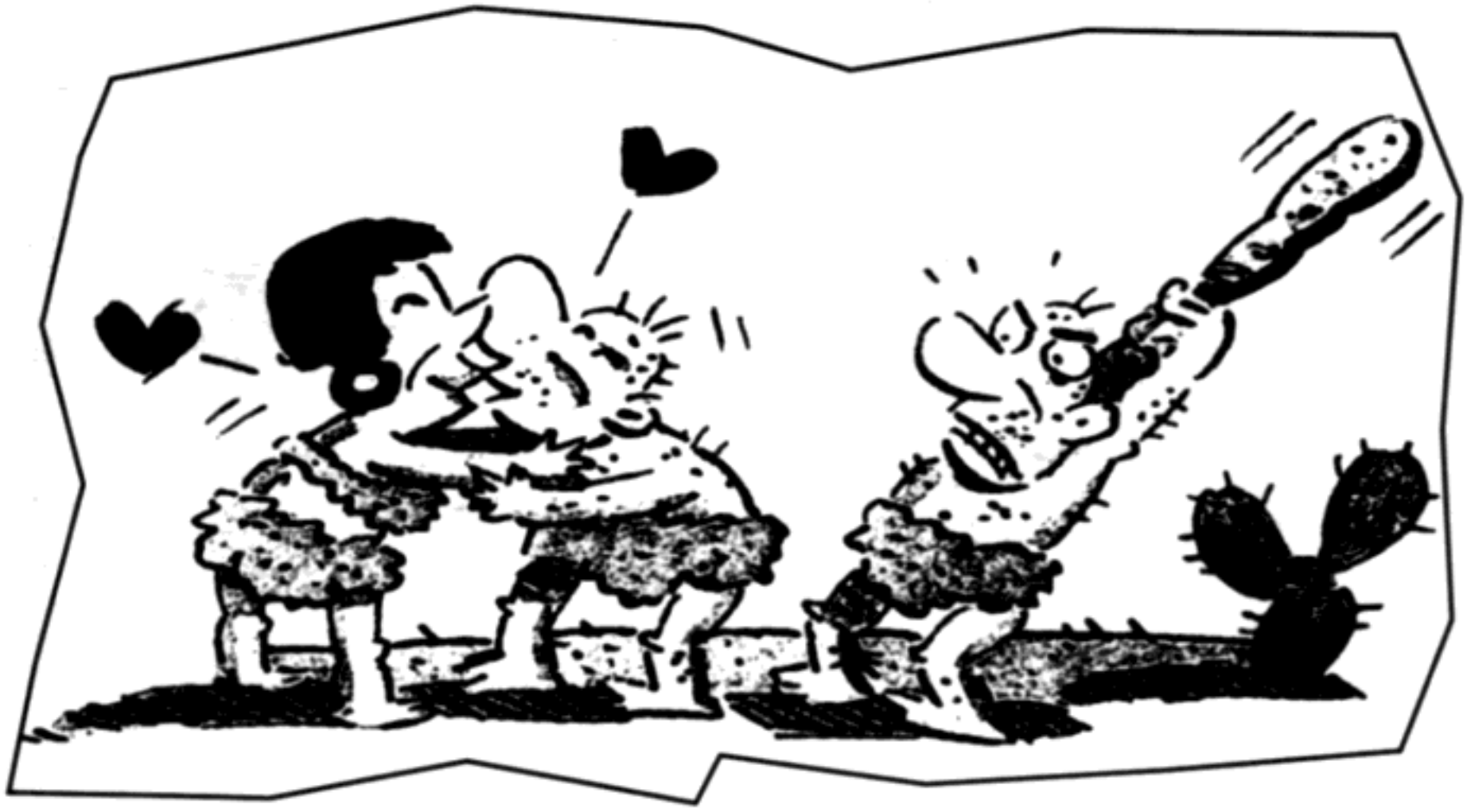
INTRODUCING

HUMANS™

1 AND 2



MODE D'EMPLOI

GAMETEK®

Au début,

Il y avait les ténèbres.

Puis la lumière fut.

Ensuite ce fut encore les ténèbres.

Puis la lumière fut de nouveau.

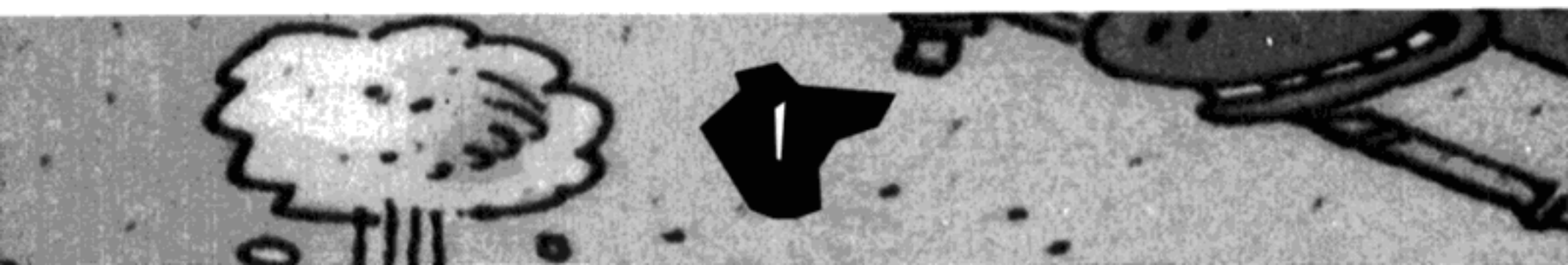
Enfin les Humains arrivèrent.

Après ça il se mit a pleuvoir.

NOUS PRESENTONS ... LES HUMAINS

Sommaire

Aidons les HUMAINS.....2
Les Commandes du Clavier 2
Les Commandes du Joystick.....2
Pour Diriger les HUMAINS.....3
Les Actions de Base 4
Pour utiliser la LANCE 5
Pour utiliser la TORCHE.....6
Pour utiliser la CORDE 7
Pour utiliser la ROUE 8
Pour utiliser le SORCIER.....9
Les Scores et la tribu 10
Quelques Conseils et Suggestions 11
La nature HUMAINE 11
L'Evolution HUMAINE 13
L'Histoire HUMAINE 14
Le Message du Sorcier 15



THE HUMANS

AIDONS LES HUMAINS

Manifestement les êtres Humains ont besoin d'aide. C'est là que vous avez un rôle à jouer. Pouvez-vous guider les Humains sur le chemin de l'évolution ? Pour progresser et s'élever au-dessus des animaux ils devront faire de nombreux et très importants bonds en avant. Pourront-ils dompter la force terrifiante du feu ? Pourront-ils maîtriser les complexités de la roue ? Comprendront-ils que les fourrures ne sont plus à la mode ?

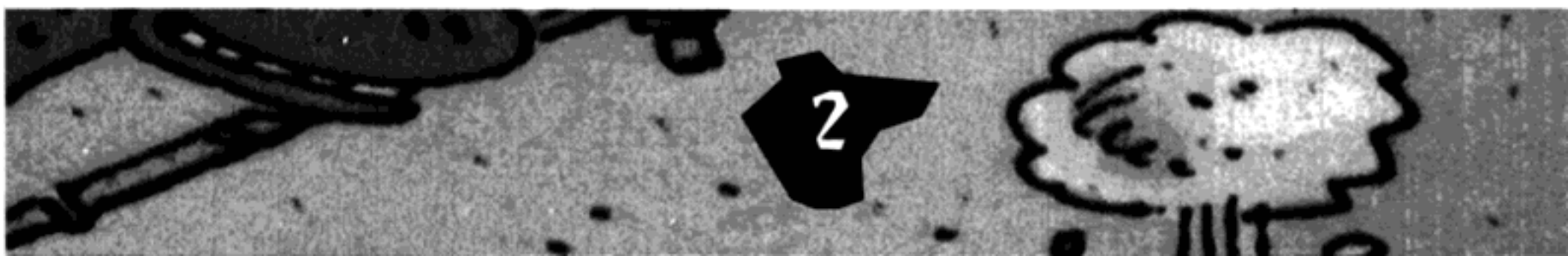
Vous devrez répondre à toutes ces questions. Les humains, pourront-ils survivre dans un monde qui devra attendre encore 4000 ans avant que ne soit inventés les déodorants ?

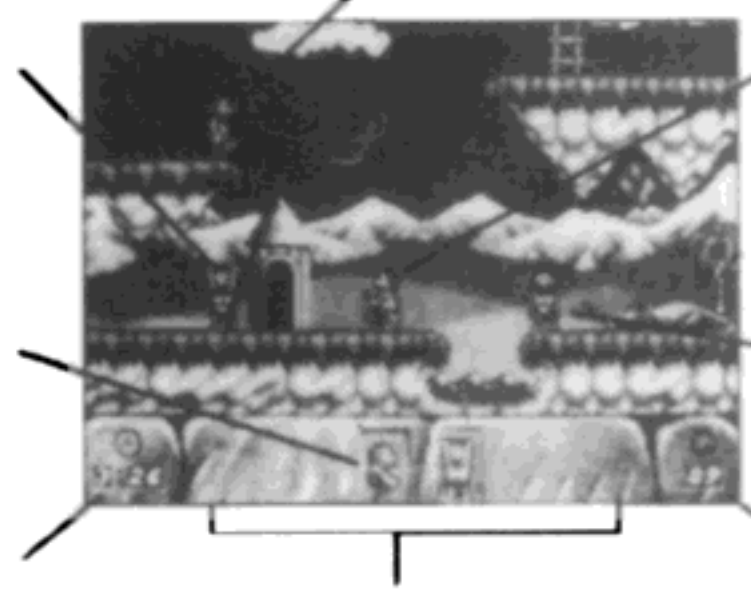
LES COMMANDES DU CLAVIER

La Commande = les Touches de commande du curseur
Ces touches servent à déplacer vos Humains dans le monde.
La Touche de Tir = Z (Y)
Cette touche sert à fixer votre choix d'action
Touche de sélection = Barre d'espacement
Cette touche est utilisée pour choisir une action.
F1 à F8
Ces touches sont utilisées pour choisir l'Humain que vous vous désirez voir.
F10
Cette touche sert à pauser et à recommencer le jeu (recommencer le niveau et recommencer le jeu).

LES COMMANDES DU JOYSTICK

Vers le haut = Votre Humain monte (les échelles, les pyramides etc...)
Vers le bas = Votre Humain descend (les échelles, les pyramides etc.). Il peut aussi ramasser/laisser tomber un objet.
A gauche = Votre Humain se déplace vers la gauche
A droite = Votre Humain se déplace vers la droite
Bouton de tir = Utilisé pour fixer votre choix
Tir + Gauche/Droite = Votre Humain pousse un rocher
Bouton de tir lorsque l'Humain avance assis sur un rocher = Votre Humain saute
Bouton de tir lorsque l'Humain porte une Torche = Votre Humain brûle quelque chose
Bouton de tir + vers le bas lorsque l'Humain porte une Corde = Votre Humain baisse la corde
Bouton de tir + vers le haut lorsque l'Humain porte une Corde = Votre Humain remonte la corde

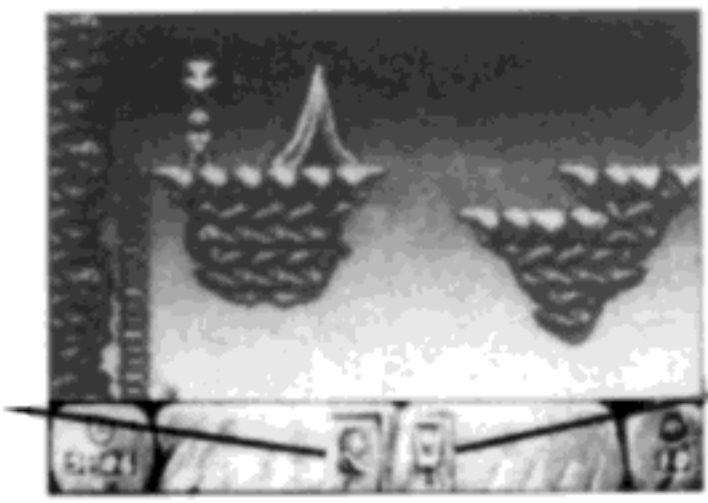




POUR DIRIGER LES HUMAINS

Les Humains sont des êtres assez simples à diriger (à condition de ne pas trop vous laisser aller à vos sentiments).

Lorsque vous choisissez un Humain, une grande flèche sera temporairement affichée au dessus de sa tête, pour vous aider à l'identifier.



Pour déplacer vos Humains

Pour déplacer un Humain à gauche ou à droite, appuyez sur la COMMANDE dans la direction voulue. Pour faire monter ou descendre votre Humain d'une échelle ou d'une corde, poussez la Commande vers le haut ou vers le bas.



THE HUMANS

Pour Changer d'Humain

Pour choisir un Humain *différent*, appuyez sur une touche FONCTION. L'Humain qui correspond à la touche sur laquelle vous avez appuyée sera choisie.

Alternativement appuyez sur la touche "< (;)" ou la touche "> (!)" pour choisir l'Humain suivant de la tribu. Ce raccourci peut être utile pour choisir rapidement vos personnages.

Pour Choisir Une Action

La Barre d'actions est affichée en bas de l'écran. Cette barre affiche toutes les actions qu'un Humain est capable d'effectuer. Pour faire défiler les actions offertes, appuyez sur la touche SELECT. Lorsque l'action voulue est mise en valeur, appuyez sur le bouton de TIR afin de sélectionner cette action.

LES ACTIONS DE BASE

Ramasser un Objet

Pour ramasser un objet appuyez sur la touche SELECT jusqu'à ce que l'icône Ramasser/Laisser Tomber soit choisie. Maintenant déplacez votre Humain au dessus de l'objet et appuyez sur le bouton de TIR. L'objet sera maintenant validé et la BARRE D'ACTIONS changera pour afficher les nouvelles actions que vous êtes capable d'accomplir. Pour laisser tomber l'objet, choisissez de nouveau l'icône Ramasser/Laisser Tomber et appuyez sur le bouton de TIR.

NOTE : Si vous laissez tomber un objet sur un autre, l'autre sera automatiquement ramassé.

Les Pyramides

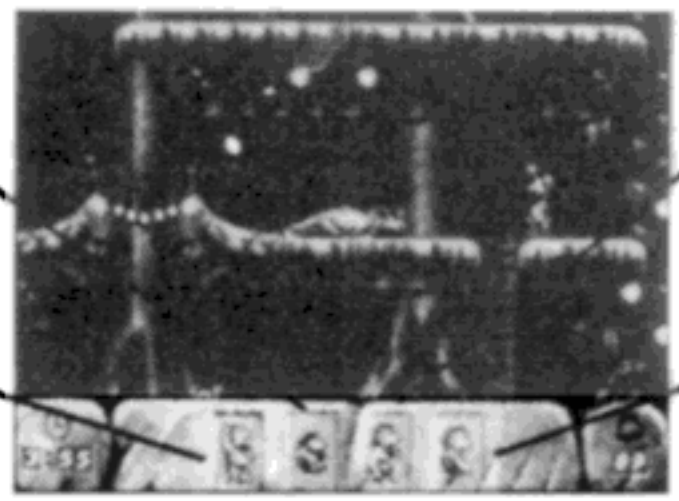
Lorsqu'un Humain permet à un autre de grimper sur ses épaules il forme une "pyramide". Pour former une pyramide choisissez l'icône Pyramide à l'aide de la touche SELECT et appuyez sur le bouton de TIR pour fixer votre choix. Notez que l'Humain a maintenant changé de position. Choisissez maintenant un autre Humain qui se trouve à proximité (en appuyant sur une touche FONCTION ou sur l'une des touches "< (;)" ou "> (!)"). Maintenant faites avancer le deuxième Humain devant l'Humain en position de pyramide et poussez vers le HAUT sur la Commande. Ce deuxième Humain grimpera sur les épaules du premier et se mettra lui-même automatiquement en position de pyramide. Vous pouvez répéter ce procédé jusqu'à ce que vous n'ayez plus d'Humains.

NOTE : Quelquefois, en essayant de passer à un niveau supérieur, le pas que vous faites pour atteindre ce niveau est fait dans le vide et vous tombez. Cela signifie que vous ne vous êtes pas placé assez près du bord du bloc. Vous devez être tout à fait contre le bloc avant de former votre pyramide.



POUR UTILISER LA LANCE

Le premier objet que vous découvrirez sera la lance. Voici ce que vous pouvez faire avec, et comment vous y prendre.



Ramasser/Laisser tomber la Lance

Pour ramasser une lance faites avancer votre Humain juste au dessus de la lance qui se trouve par terre, choisissez l'icône 'Ramasser' à l'aide de la touche ~~SELECT~~ SPACE, puis appuyez sur le bouton de TIR pour fixer votre choix.

Brandir

Souvent en brandissant une lance devant un dinosaure, le joueur pourra tenir en respect l'animal, ce qui permettra à ses amis de passer sans être vus.

Pour brandir une lance, choisissez l'icône Brandir dans la BARRE D'ACTIONS à l'aide de la touche SELECT; puis fixez votre choix à l'aide du bouton de TIR. L'Humain brandira la lance et tiendra en respect la majorité des dinosaures qui s'approchent de lui.

Le Saut à la Perche

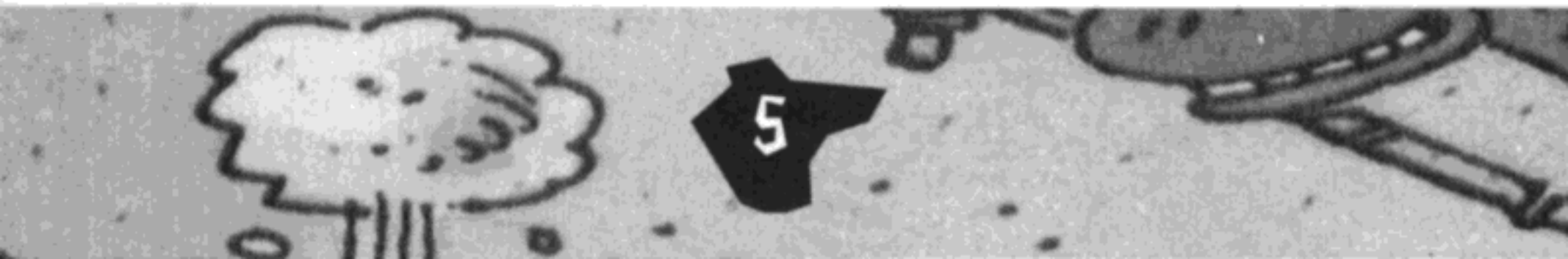
Pour sauter par dessus des fossés et des obstacles vous pouvez utiliser la lance comme une perche.

Pour sauter à la perche, choisissez l'icône 'Saut à la perche' dans la BARRE D'ACTIONS à l'aide de la touche SELECT; puis fixez votre choix à l'aide du bouton de TIR. Vous verrez apparaître une barre d'énergie qui oscille à la place de la BARRE D'ACTIONS. Lorsque l'énergie arrive au niveau voulu, lâchez le bouton de TIR (plus la barre est à droite, plus le saut sera puissant). Pour annuler le saut appuyez sur la touche SELECT.

Pour Lancer la lance

Il y aura de nombreuses raisons pour lesquelles vous jugerez utile de lancer la lance, par exemple pour tuer des dinosaures.

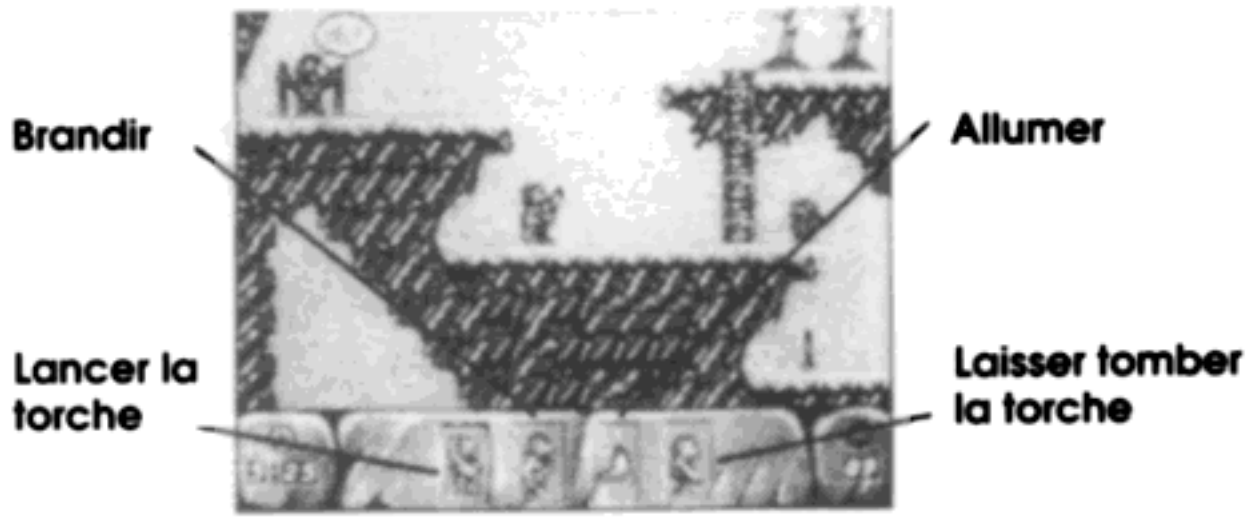
Pour lancer la lance choisissez l'icône 'Lancer la lance' dans la BARRE D'ACTIONS à l'aide de la touche SELECT; puis fixez votre choix à l'aide du bouton de TIR. Vous verrez apparaître une barre d'énergie qui oscille à la place de la BARRE D'ACTIONS. Lorsque l'énergie arrive au niveau voulu, lâchez le bouton de TIR (plus la barre est à droite, plus le lancement sera puissant). Pour annuler le lancement appuyez sur la touche SELECT.



THE HUMANS

POUR UTILISER LA TORCHE

Le deuxième objet que vous trouverez sera la torche. Voici une liste de ce qu'elle est capable d'accomplir et comment vous pouvez l'utiliser.



Ramasser/Laisser tomber la torche

Pour ramasser une torche faites avancer votre Humain juste au dessus de la lance qui se trouve par terre, choisissez l'icône 'Ramasser' à l'aide de la touche SELECT, puis appuyez sur le bouton de TIR pour fixer votre choix.

Brandir

Souvent en brandissant une torche devant un dinosaure, le joueur pourra tenir en respect l'animal, ce qui permettra à ses amis de passer sans être vus.

Pour brandir une torche, choisissez l'icône 'Brandir' dans la BARRE D'ACTIONS à l'aide de la touche SELECT; puis fixez votre choix à l'aide du bouton de TIR. L'Humain brandira la torche et tiendra en respect la majorité des dinosaures qui s'approchent de lui.

Allumer

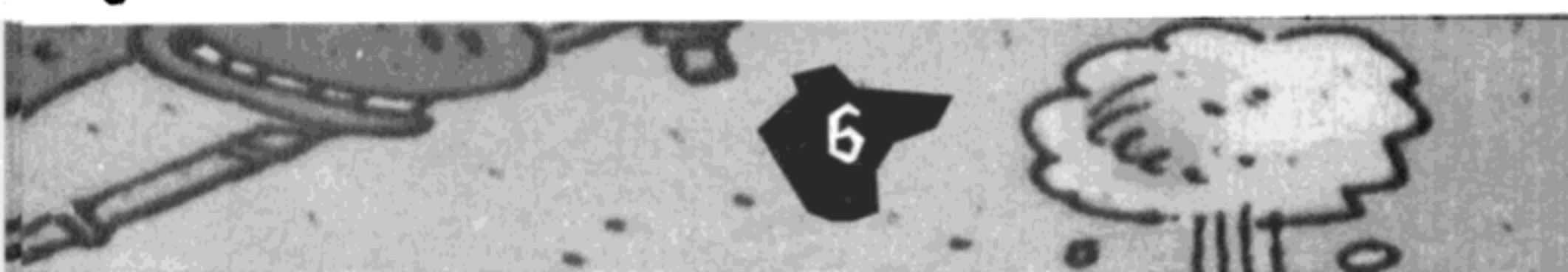
Parfois votre chemin sera bloqué par la végétation. Souvent le seul moyen de passer sera de mettre le feu à ce qui vous bloque le chemin.

Pour mettre le feu à un buisson, choisissez l'icône 'Allumer' dans la BARRE D'ACTIONS à l'aide de la touche SELECT; puis fixez votre choix à l'aide du bouton de TIR. L'Humain se penchera pour mettre le feu à tout ce qui se trouve directement devant lui.

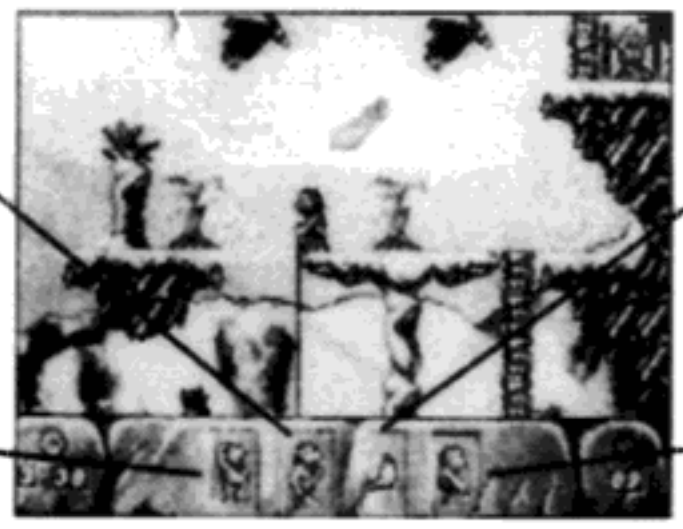
Lancer la Torche

Pour lancer la torche choisissez l'icône 'Lancer la lance' dans la BARRE D'ACTIONS à l'aide de la touche SELECT; puis fixez votre choix à l'aide du bouton de TIR.

Vous verrez apparaître une barre d'énergie qui oscille à la place de la BARRE D'ACTIONS. Lorsque l'énergie arrive au niveau voulu, lâchez le bouton de TIR (plus la barre est à droite, plus le lancement sera puissant). Pour annuler le lancement, appuyez vers le bas.



POUR UTILISER LA CORDE



Ramasser/Laisser tomber la corde

Pour ramasser une corde faites avancer votre Humain juste au dessus de la corde qui se trouve par terre, choisissez l'icône 'Ramasser' à l'aide de la touche SELECT, puis appuyez sur le bouton de TIR pour fixer votre choix.

Baisser

Pour baisser la corde déplacez votre Humain jusqu'au bord d'une falaise et choisissez 'Baisser' dans la BARRE D'ACTIONS à l'aide de la touche SELECT, puis appuyez sur le bouton de TIR pour fixer votre choix.

Remonter

Pour remonter la corde choisissez l'icône 'Remonter' dans la BARRE D'ACTIONS à l'aide de la touche SELECT, puis appuyez sur le bouton de TIR pour fixer votre choix. Si vous vous êtes bien positionné, vous verrez une corde apparaître par dessus le bord de la falaise.

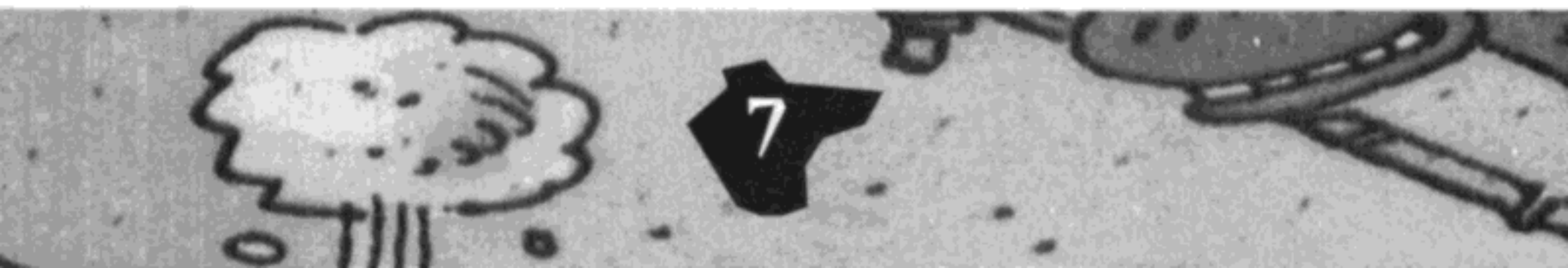
Pour descendre, déplacez un autre Humain au-dessus de la corde et appuyez sur la touche VERS LE BAS.

Pour monter la corde, déplacez un Humain au-dessus de la corde et appuyez sur la touche VERS LE HAUT.

Lancer la Corde

Pour lancer la corde choisissez l'icône 'Lancer la corde' dans la BARRE D'ACTIONS à l'aide de la touche SELECT; puis fixez votre choix à l'aide du bouton de TIR.

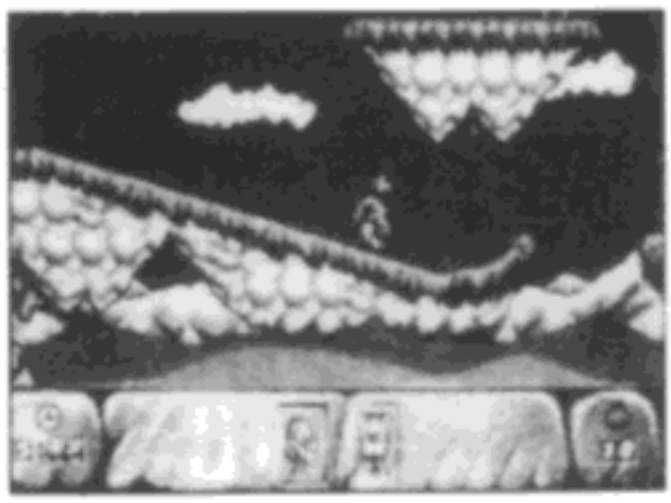
Vous verrez apparaître une barre d'énergie qui oscille à la place de la BARRE D'ACTIONS. Lorsque l'énergie arrive au niveau voulu, lâchez le bouton de TIR (plus la barre est à droite, plus le lancement sera puissant). Pour annuler le lancement, appuyez vers le bas.



THE HUMANS

POUR UTILISER LA ROUE

La roue est une des inventions les plus importantes que les Humains ont faites. Ce moyen de transport peut être utilisé à divers moments dans le jeu.



Pour Monter sur la Roue

Pour monter sur une roue, avancez votre Humain juste au-dessus de la corde qui se trouve par terre, choisissez l'icône 'Ramasser' à l'aide de la touche SELECT, puis appuyez sur le bouton de TIR pour fixer votre choix.

Pour Descendre d'une Roue

Pour descendre d'une roue choisissez l'icône 'Descendre' à l'aide de la touche SELECT puis appuyez sur le bouton de TIR pour fixer votre choix.

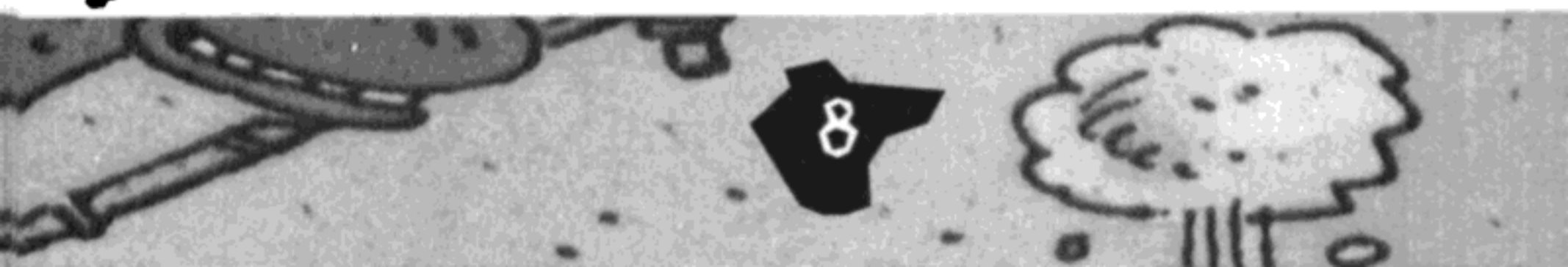
Pour Conduire la Roue

Vous êtes maintenant en position sur la roue. Appuyez sur la COMMANDE à gauche et à droite pour faire avancer la roue. Vous remarquerez que lorsque vous descendez une pente la roue accélère.

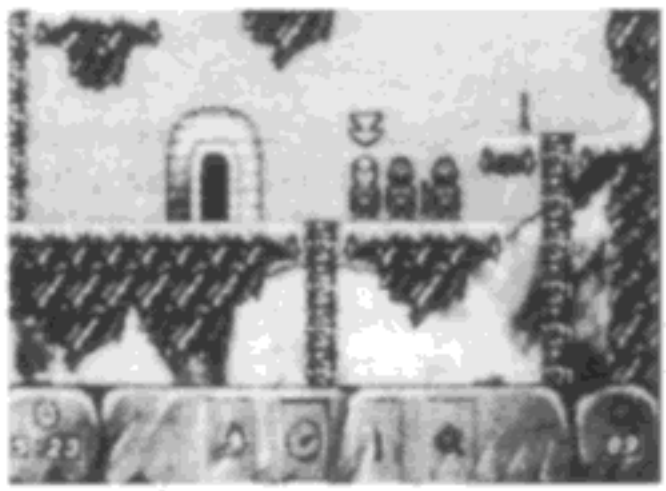
Si vous dépassez le bord d'un talus vous pourrez essayer de sauter à l'aide de la roue. Pour sauter, appuyez sur TIR + la direction vers laquelle vous sautez.

Pour Pousser la Roue

Vous pouvez aussi pousser la roue lorsque vous vous tenez debout à côté de celle-ci, en appuyant sur TIR + la direction dans laquelle vous désirez pousser la roue.



POUR UTILISER LE SORCIER



Le monde du sorcier est ténébreux et mystérieux; lui seul possède les connaissances anciennes et interdites. Le Sorcier peut, pour vous aider, faire apparaître des objets du monde des esprits; mais il y a un prix à payer.

Le Sorcier n'apparaît pas à tous les niveaux, car c'est un personnage très important qui est toujours très occupé. (L'étude d'entrailles et d'autres tâches vitales). Lorsque le Sorcier DAIGNE apparaître, il n'accepte pas les tâches serviles. Le Sorcier ne se servira d'aucun objet. Toutefois, il veut bien participer à la construction des pyramides.

Pour utiliser le Sorcier

Choisissez le Sorcier. Appuyez sur la touche SELECT jusqu'à ce que le sortilège de votre choix soit sélectionné, puis appuyez sur TIR. Un Humain qui se trouve à proximité sera exterminé.

Quelques bons conseils concernant la Magie

Ne mettez pas un Humain tenant un objet près du Sorcier lorsque vous jetez un sort, car le Sorcier prendra l'Humain, et vous perdrez l'objet que celui-ci tenait.
Assurez-vous qu'il y a au moins un Humain à proximité, sinon les dieux se fâcheront. Et, avouons-le, vous n'avez pas besoin de vous faire d'ennemis parmi les déités. Soyons clairs sur ce point, ces déités appartiennent à des espèces qui peuvent changer les Humains en insectes et jeter un sort sur les familles les condamnant pendant des générations aux pires malheurs. Ce ne sont pas de "gentils petits dieux", à qui vous pourrez vous excuser en disant : " Pardonnez-moi O Etre Omnipotent, ne pourriez-vous pas fermer les yeux cette fois-ci ? " La réponse sera à coup sûr "Mortel ignare, permets-moi de changer ta famille en hamsters." Vous êtes avertis ! Non, sérieusement, ces mecs sont vraiment MECHANTS. Par exemple, lorsque que vous tombez par terre et que vous vous égratignez le genou .... aie ! Ca fait mal, n'est-ce pas ? Eh bien, croyez-moi ce n'est RIEN comparé à ce que peuvent vous faire ces types-là. Ce ne sont pas des FILLETTES ! Alors, soyez vraiment très prudents.



THE HUMANS

LES SCORES ET LA TRIBU

Les Scores

Vous obtenez un score à la fin de chaque niveau. Ce score est fonction du temps que vous avez mis pour terminer le niveau, et du nombre d'Humains qui restent dans votre tribu.

La Tribu

Un certain nombre d'Humains est nécessaire pour terminer chaque niveau. Ces Humains sont pris dans votre "réserve" d'Humains, appelée Tribu. Si vous n'avez pas assez d'Humains pour commencer ou pour continuer un niveau, vous avez perdu la partie.

Vous gagnez des Humains supplémentaires en avançant dans le jeu. Vous perdez des Humains de votre Tribu lorsque vous faites appel au Sorcier, ou à la suite d'un malheur.

Pour Recommencer un Niveau

Si vous vous trouvez dans une position que vous croyez désespérée, vous pouvez *RECOMMENCER* le niveau. Pour ce faire vous devez appuyez sur la *TOUCHE 'ESCAPE'* puis choisir entre *CONTINUER* le niveau, *RECOMMENCER* le niveau, et *QUITTER* le jeu.

La Fortune sourit à ceux qui sont Rapides

Pour chaque seconde qui reste sur le compteur à la fin d'un niveau vous recevez dix points.

Si vous manquez de temps vous perdez un Humain de votre tribu, et, à condition qu'il vous reste suffisamment d'Humains, vous pouvez recommencer le jeu.

Les Niveaux et votre Survie

A la fin de chaque niveau que vous complétez, vous recevez un certain nombre de points, calculés de la manière suivante :

Le nombre d'Humains toujours en vie dans la Tribu, multiplié par le numéro du niveau, le tout multiplié par dix.

8 x 5 = 40

40 x 10 = 400 (score global)

Les Bonus

Sur certains niveaux vous verrez apparaître d'étranges fleurs, vers le bloc situé à l'extrémité. Lorsqu'un Humain se tient debout sur les fleurs au moment où vous complétez le niveau, vous recevez un bonus.



QUELQUES CONSEILS ET SUGGESTIONS

1. Les Humains ne peuvent tomber que sur de courtes distances. Evitez donc les longues chutes. (Certains Humains ignares organisent des concours de "plongée à sec" par dessus les falaises. Vous NE DEVEZ PAS permettre à vos Humains d'y participer.)

2. Les Humains NE DOIVENT PAS se battre contre les dinosaures à mains nues. Ils doivent utiliser une lance et se tenir à une certaine distance. (Certains Humains sportifs aiment à combattre les dinosaures. La plupart des dinosaures mesurent plus de 10 mètres de haut, et ont des dents plus grandes que la tête d'un Humain. Pour cette raison, les combats avec les dinosaures ne sont pas encouragés, sauf accompagné d'un adulte et dans l'intimité de sa caverne.)

3. Il est possible que vous rencontriez une autre Tribu d'Humains au cours du jeu. Ces êtres infâmes contrecarreront tous vos plans l'un après l'autre. Mais, n'ayez aucune crainte, ils sont faciles à mettre en fuite, il suffit de leur piquer les fesses de votre lance.

4. Les lances ne tuent pas les HUMAINS, seuls les HUMAINS tuent les HUMAINS. (Pour plus d'informations écrivez à L'ASSOCIATION NATIONALE DES PROPRIETAIRES DE LANCE).

5. Au niveau 9 le "lance-flammes" est un grand dinosaure dont la mise à mort nécessite 3 lances. Conseil : l'évolution est une affaire de sacrifices.

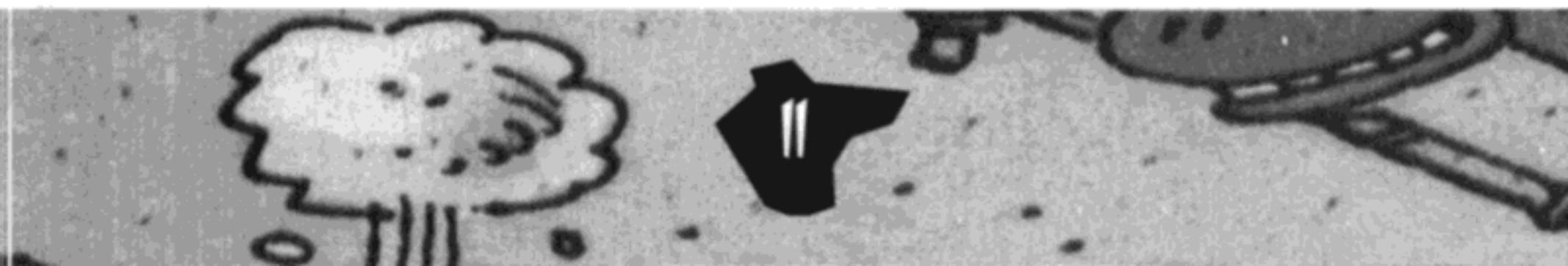
6. Le jus de citron est très utile pour enlever les tâches collantes, ainsi que pour se teindre les cheveux. Une trouvaille bien utile pour le sacrifice du samedi soir au Hard Rock Cavé.

LA NATURE HUMAINE

Qu'est-ce qu'un être Humain ?

Les Humains sont de petites créatures roses ramollies qui possèdent quatre membres semi-articulés. Ces membres permettent aux Humains de se déplacer ou de manipuler les objets de la même manière que les appendices normaux. Outre ces membres, les Humains ont une "tête" qui renferme les unités visuelles, auditives, olfactives, et mentales. Grâce à cette configuration assez bizarre, les Humains semblent souvent se mélanger les pédales avec toutes les informations qu'ils reçoivent.

Ainsi, nous voyons que les Humains, bien que d'une forme étrange, ne sont particulièrement doués. Là où les Humains brillent, est sur le plan du cerveau. Ce qui rend les Humains si trognons, c'est leur habitude amusante de répéter les mêmes erreurs sans jamais se lasser.



THE HUMANS

Les Humains sont des créatures d'une stupidité étonnante. Par exemple, ils ont découvert le feu au moins dix fois dans leur histoire, mais à chaque fois il s'est éteint.

Où habitent les Humains ?

Les Humains habitent une zone extrêmement volcanique, où grouillent d'énormes lézards carnivores, des plantes vénéneuses, des trous traîtres remplis d'eau et des écoulements de laves, et bien sûr les Humains n'ont jamais eu l'idée de déménager.

Que mangent les Humains ?

Les plantes vénéneuses (une fois seulement)
Les petits lézards carnivores ou les lézards malades.
La lave (pour faire du curry au lézard)
Les uns les autres.

Comment les Humains se protègent-ils contre la sécheresse, la famine, la peste, les tempêtes, les ouragans, les inondations, les raz de marée etc...

Ils prient.

A qui s'adressent les prières des HUMAINS ?

Les Humains vénèrent deux dieux. D'abord, il y a POIRE, la grande idole d'or. POIRE est invoqué pour assurer le succès de la récolte, pour avoir de la chance, pour obtenir la victoire dans les batailles et pour conserver la santé.

Ensuite, il y a le GRAND ROCHER. Le GRAND ROCHER est invoqué pour tout ce qui concerne les rochers. Voici des exemples de prières qui lui sont adressées : "O GRAND ROCHER protégez-moi, ne leur permettez pas de laisser tomber sur moi ce rocher", ou encore "O GRAND ROCHER protégez-moi, ne leur permettez pas de lancer ce rocher sur moi." etc...

Quelle monnaie les HUMAINS utilisent-ils pour échanger les marchandises et pour faire du troc ?

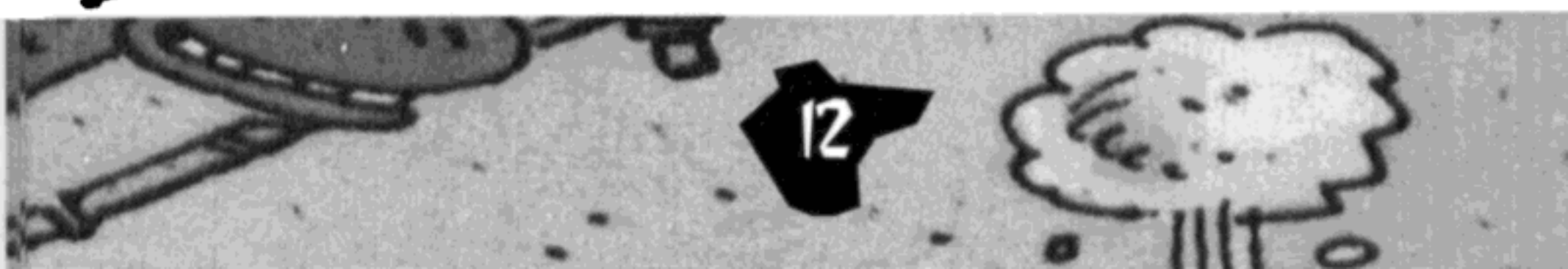
La taille. L'économie des HUMAINS est basée sur la taille de chacun et sur sa force. Exemple : "Donne-moi ce morceau de viande, je suis plus grand que toi !" Ce système réussit, mais avec des niveaux de succès variables.

Quelle est la plus grande invention que les HUMAINS ont fait jusqu'ici ?

L'invention du peigne. (C'est un bon outil pour démêler les situations compliquées).

Quelle est la plus grande erreur des HUMAINS jusqu'ici ?

La découverte du feu (avec les feux de forêts qui l'accompagnèrent).



LEVOLUTION HUMAINE

PRECAMBRIEN - IL Y A 4,6 MILLIARDS D'ANNEES

La Terre, qui est arrivée en retard, se révèle être un modèle défectueux, sans vie. La période précambrienne dura 4 milliards 30 millions d'années, et on se demande bien pourquoi. Les continents surgirent (encore en retard) avec les océans. Les premiers signes de vie ancienne se manifestèrent dans les océans, et de toute évidence ils ne connaissaient rien à la mode, sauf en ce qui concerne certains maillots de bains très ordinaires à base de coquillages.

PALEOZOIQUE - IL Y A 570 MILLIONS D'ANNEES

Larry, le labyrinthodonte, est rejeté sur une plage et découvre à son grand étonnement qu'il est capable de respirer l'air ! Ondulant de joie, il découvre une multitude de nouveaux paysages et de nouveaux sons. Malheureusement, l'île paradisiaque de Larry est, en fait, le sommet d'un volcan sous-marin, qui entre en éruption 11 secondes après l'arrivée de Larry sur la plage, et le projette à des hauteurs vertigineuses. Ainsi, Larry a la distinction particulière, d'être non seulement la première forme de vie sur la terre ferme, mais aussi la première forme de vie dans l'espace ... Les maillots de bains sont inventés et utilisés par les lézards.

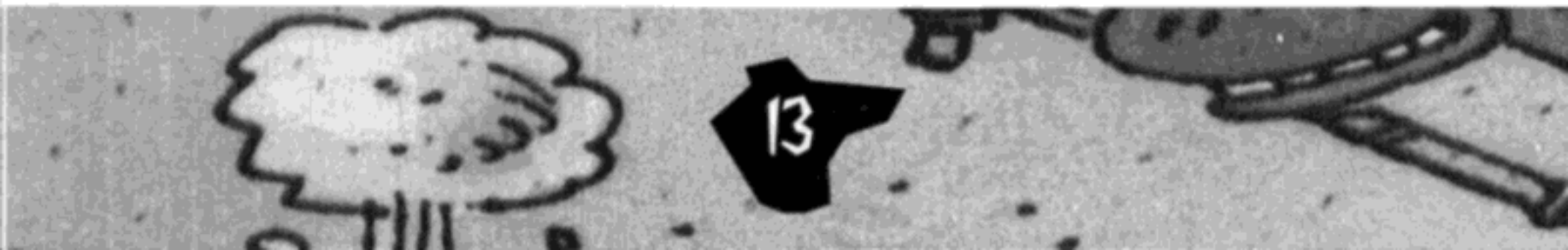
MESOZOIQUE - IL Y A 250 MILLIONS D'ANNEES

Les dinosaures arrivent, se répandent partout, et meurent. Personne ne sait au juste pourquoi les dinosaures ont disparu. mais il convient de se rappeler que la taille moyenne d'un dinosaure étant environ de 12 mètres, et trouver des vêtements à leur taille n'était qu'un rêve insensé. Au moment même où éclatait la crise du prêt à porter des dinosaures, les oiseaux sortaient leur nouvelle collection de parures emplumées, quant aux mammifères, ils arboraient avec ostentation des fourrures toutes saisons. Ne supportant plus la honte, les dinosaures disparurent par manque de crédibilité, ce sont donc les premières victimes de la mode dans l'histoire.

CENOZOIQUE - IL Y A 66 MILLIONS D'ANNEES

Une époque glorieuse où la vie est luxuriante. La planète est couverte de mammifères, d'oiseaux et de végétation dense. Ce paradis devrait jouir de millions d'années de tranquillité et de paix. Malheureusement, pendant que le paradis a le dos tourné, car il regarde l'avenir, l'homme arrive par derrière et l'assomme. Cet incident tragique met fin a l'ère Cénozoïque.

Les Humains sont vraiment arrivés.



THE HUMANS

L'HISTOIRE HUMAINE

L'HUMAIN ANCIEN

Les Phéniciens inventent un alphabet. Et évidemment, il est tout de suite utilisé pour écrire des graffitis injurieux sur les murs des maisons des gens que l'on n'aime pas.

GRECO-HUMAINS

Les Grecs développent un système très avancé de gouvernement et d'ordre social. Leur préoccupation avec les triangles et leur cruauté envers les Perses les empêchent de progresser en matière de mode au-delà de la toge.

ROMANO-HUMAINS

Des invités extrêmement intéressants. Rome était tellement cool que pendant une extraordinaire fête estivale, un farceur mit le feu au palais. Grâce au mauvais calcul des sapeurs-pompiers, les huiles tournèrent au vinaigre, et toute la ville s'enflamma. A mettre encore à leur actif, les Romains étaient les maîtres du monde ancien civilisé.

TENEBRO-HUMAINS

Une époque très "ténébreuse" de l'histoire. Si ténébreuse qu'elle fait peur. Très peu de fêtes et presque aucune nouvelle collection de modes .... passons vite à autre chose.

MOYENNO-HUMAINS

Le métal est à la mode, les cottes de maille sont très populaires. Au grand mécontentement de tout le monde la Gaulle devient la France, un nom bien plus moche, qui condamne le pays à des siècles de ridicule et d'invasions.

RENAISSO-HUMAINS

Une des plus grandes époques dans l'Histoire humaine, où sont accomplis des progrès dans presque tous les domaines de la connaissance. Les découvertes importantes : la fraise, les cuissardes, et bien sûr, le chapeau à plumes d'autruche.

NAPOLEONICO-HUMAIN

Si petit qu'il mérite notre attention. Bien que Maître de l'Europe continentale il n'avait aucun sens de la mode. Il fut le pionnier de la position dite "la main dans la veste", mais cette mode n'a jamais pris.

VICTORIANO-HUMAIN

Une petite femme assez ronde qui se retrouve à la tête d'un Empire qui s'étend de l'Orient à l'Occident, qui érige des statues d'elle-même un peu partout. Son très mauvais goût vestimentaire est peut-être dû à l'influence de son mari allemand.

L'HUMAIN DU VINGTIEME SIECLE

Deux guerres mondiales ont lieu, les deux perdants remportant le prix de la suprématie économique. La mode enfin s'améliore, grâce à l'arrivée du blue-jean; toutefois, les expérimentations atroces des années '70 avec des chaussures à semelles compensées et les pantalons à pattes d'éléphant, laisseront le monde dans un état de choc pendant des siècles à venir.



LE MESSAGE DU SORCIER

UN CONSEIL AMICAL

"Est-ce que vous me reconnaissez ? Le masque à tête de mort et le bâton Ju Ju seront peut-être un indice pour vous ? Oui, c'est ça, c'est moi, le Sorcier. Comme vous êtes un paysan de très basse extraction, vous ne comprendrez mon message que si je m'exprime de façon très claire. Je vais donc vous donner ce message sous une forme que même VOUS comprendrez.

NE FAITES PAS DE COPIES DE
CETTE DISQUETTE MAGIQUE

A ceux qui risquent mon courroux je jette le sort suivant :

Vous ne ferez plus de siestes l'après-midi.

La viande que vous mangez sera toujours dure.

Vous serez affligé d'un Q.I. de moins de 60. (Non, je me suis trompé, je passe au suivant).

Vous aurez toujours dix ans de retard par rapport à la mode.

Votre premier-né sera un architecte d'intérieur de cavernes.

Vous aurez au moins un petit sentiment de culpabilité.

Enfin, une horde d'Hamsters Mutants déchaînés s'abattra sur la Terre, dévorant tout ce qui se trouve sur son passage. Ils encercleront votre maison et ce siège durera un an et un jour. A la fin de cette période, armés de toutes sortes armes ils passeront à l'assaut de votre maison et ravageront votre jardin.

NOTRE HISTOIRE DONC TIRE A SA FIN

...la question reste à savoir d'où ils sont venus ? Où vont-ils ? Y a-t-il un but à tout ça ? Qu'est-ce que tout cela peut bien nous faire ? Y a-t-il une intelligence supérieure qui dirige l'existence Humaine ? Seule l'histoire répondra à ces

Mais nous devons confronter la triste réalité, - nous ne saurons jamais ...

... QUI A CREE LES HUMAINS.



THE HUMANS

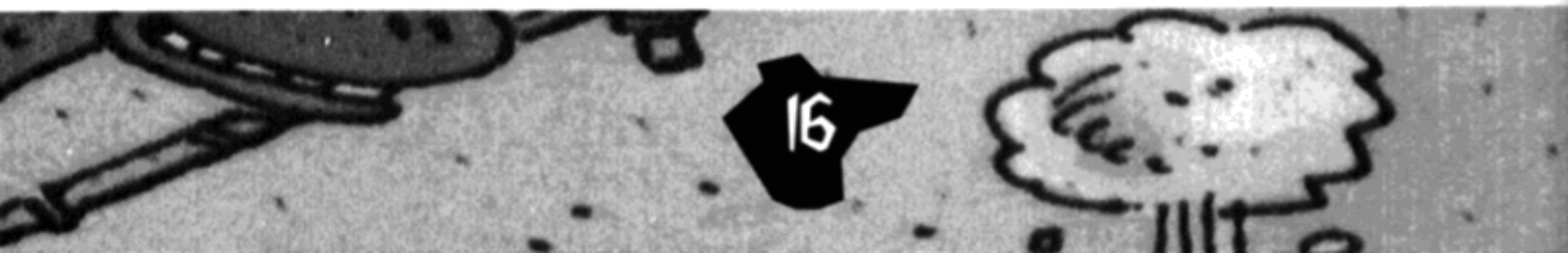
Les HUMAINS ci-dessous ont participé à l'évolution de ce produit :

IMAGITEC :

Conception :	Rod Humble
Codage original :	Dave Exile
Codage pour PC :	Leslie Long
Dessins :	Andy Gilmour, Pete Goldsmith
Cartes des niveaux :	John McKinnon, Louise Herd, Rod Humble
Musique :	Barry Leitch, Ian Howe
Producteur exécutif :	Martin "Norm" Hooley
Conception supplémentaire:	Dave Hall, Slick, Malcomb

GAMETEK:

Producteur :	Rod Humble
Directeur créatif :	Steve Curran
Producteur exécutif :	Elizabeth Curran
Conception d'emballage :	Steve Curran
Conception du manuel :	Steve Curran, John Tombley
Texte du manuel :	Rod Humble
Illustrations :	Elwood Smith
Coordinateur de production :	Dave Hall, Slick, Malcomb





THE END

GAMETEK®

© GAMETEK (UK) LIMITED, 5 Bath Road, Slough, Berks SL1 3UA. United Kingdom.

Lost Treasures SR

et

Le Vieux Manuel