PORT~A~PRINT
Tel/Fax: 01634 291170

EVOLUTION

DINO DUDES

DINO DUDES

DINOSDUCTION

Congratulations on joining the species! Unfortunately, you're a little late; so you have to begin at the bottom of the evolutionary ladder. But you won't be there for long - if you can manage to muscle your way to the top. Otherwise, your species won't survive long enough to come up with all those great inventions like rock 'n roll, video games and mobile dino-shelters. Fortunately, you're not alone - you've got a tribe of fellow-dinosaurs to help, or hinder you.

Good luck, Dude! The future of mankind rests on you and your hairy mate-mates.

GET DINO STARTED

1. Copy the Dino Dues your master disks to a directory on your hard drive ie - DINO.

2. Double click on the program GAME.PRG .

SELECTION SCREEN

Here you can change your options by working up to the sign and pressing a Fire button or by following the arrow sign to enter a mode or start the game.

Music On/Off

Lets you turn the background music on or off. This works the same as pressing the M button.

Level

Lets you select the difficulty level. Choices are Easy, Normal and Hard. On the Easy setting, you start with 12 Dino Dudes and lots of time for each level.
On the Normal setting, you start with 10 Dino Dudes and less time, but you get more points for your efforts in each level.
On the Hard setting, you start with 8 Dino Dudes and it looks like that you will really have to scramble for the Dinosaur map to defeat a level. However, you do get more points than you do on the Easy and Normal settings....

DINO DUDES

INTRODUCTION

Congratulations on joining the species! Unfortunately, you're a little late, so you have to begin at the bottom of the evolutionary ladder. But you won't be there for long - if you can manage to muscle your way to the top. Otherwise, your species won't survive long enough to come up with all those great inventions like rock 'n roll, video games and double cheeseburgers. Fortunately, you're not alone - you've got a tribe of fellow-morons to help, or hinder you.

Good luck, Dude! The future of mankind rests on you and your hairy team-mates.

GETTING STARTED

1. Copy the files from your master disks to a directory on your hard drive ie DINO.

2. Double click on the program GAME.PRG

SELECTION SCREEN

Here you can change your options by walking up to the sign and pressing a fire button or by following the arrow sign to enter a code or start the game.

Music On/Off

Lets you turn the background music on or off. This works the same as pressing the [O] button.

Level

Lets you select the difficulty level. Choices are Easy, Normal and Hard. On the Easy setting, you start with 12 Dino Dudes and lots of time for each level.
On the Normal setting, you start with 10 Dino Dudes and less time, but you get more points for just finishing a level.
On the Hard setting, you start with 8 Dino Dudes and so little time that you will really have to search for the fastest way to finish a level. However, you do get more points than you do on the Easy and Normal settings.....

Enter Code
Walk past this sign to get to the pass code entry screen. Here you can enter your pass code using the joypad to highlight a letter, [<] for backspace, [SP] for a space, [AC] for all clear, or [LP] for last password. Last password recalls the password for the last level played even if the game is turned off. Press a fire button to enter the letter, and end by selecting OK.

Start Game
Walk past this sign to begin a game.

Keypad Config
Press a fire button to display the Keypad Config select screen. Press any direction on the joypad to toggle between configuration 1 and 2. Press a fire button to return to the selection screen.

GAME CONTROLS

Keypad Config 1

A Activates Power Bar
B Activates an action selected on the Action bar
C Select action on the Action Bar

Keypad Config 2

A Activate action selected on the Action Bar and Activate Power Bar
B Select action on the Action Bar
C Select next Dino Dude

Examples used in the manual assume keypad config 1

Joypad Controls

Left Walk Left
Right Walk Right
Up Climb up rope, ladder or stack. If none is available, stack.
Down Climb down rope, ladder or stack. If none available, pick up or drop an object.

PAUSE
Pauses game.
While in Pause Mode you may press the A Button to display the music volume slider and the B Button to display the sound effects volume slider. When a volume slider is displayed, press the Joypad Left or Right to change the volume.

OPTION
Calls up the Continue/Restart Level option box.

KEYPAD

1-9 Select a Tribesman. For example, if you have five Dudes on a level, then 1-5 each select a different tribesman.

* Next Dino Dude.

Previous Dino Dude.

O Instantly toggles the music.

*&# Resets game.

MAIN GAME SCREEN

CONTROLLING YOUR DINO DUDES
When you begin play, you'll find your Dino Dudes waiting - aimless and bored - around the level. Don't be misled - each is a prehistoric power-house ready to make it through evolution. To succeed, you have to learn to control several Dino Dudes to work together as a team. It takes precision and teamwork to master the difficult task of survival. After all, becoming the dominant species isn't easy - especially with all those hungry dinosaurs roaming around out there.

SELECTING YOUR DINO DUDE

Depending on the level, you'll have up to eight Dino Dudes to control. Press the corresponding number on the keypad to select any of the individual Dino Dudes. Once selected, all further commands will be carried out by that Dino Dude until you select another. You may also select members of the tribe by pressing * or # on the keypad.

WALKING AND CLIMBING

Walking is the easy part. To walk left or right, move the joypad to the left or right. To climb a ladder or a rope or a stack of Dino Dudes, move the joypad up to climb up: Joypad Down to Climb down.

BASIC ACTIONS

The basic Dino Dude has only two functions: "Picking Up Stuff" and "Forming a Ladder" "Stacking). The basic Dino Dude is so proud of these achievements that they have been carved in stone at the foot of the screen (the Action Bar). To select an action, keep pressing the C button until the action you want has a red box around it.

PICKING UP AND DROPPING OBJECTS

Once you have chosen an item to pick up, you must move your Dino Dude over the object, either select the Pick-Up icon using the C button and press the B button (or Down on the joypad) to pick up the item. When your Dino Dude picks up the item. The Action Bar will display a new set of icons for you to choose from, offering a range of actions possible with your new item. You may only carry one item at a time. You can drop an item by pressing down on the joypad, or by selecting the DROP icon using the C button, then pressing the B button.

FORMING A DINO DUDE LADDER/STACKING

Your Dino Dudes' other basic function is "Stacking". Stacking occurs when you stack your Dino Dudes on top of one another to form ladders. Ladders are useful for moving up and down through the levels. Either select the STACKING icon and press B, or simply push the joypad up to put the Dino Dude into the stacking position - both arms raised above his head. Then select another Dino Dude and bring him in front of the first Dino Dude, and push the joypad up to make him climb on top of the first Dino Dude. This process can be repeated to build impressive multi-Dude stacks and obtain otherwise out-of-reach items.

TAKE CARE! When you begin to build your stack, particularly if it's going to be a tall one, make sure that your bottom Dino Dude is close enough to the base of the step you wish to climb. If you're too far away to start with, your top Dino Dude may not be able to make the step from the top of the stack onto the edge.

AVAILABLE OBJECTS

On their journey through evolution, your Dino Dudes will discover various tools to help them reach the goal for that level. Each tool has its own use and separate icon set that appears when you pick the tool up:

THE SPEAR

Spears are useful items and are one of the first objects your Dino Dudes will discover. Spears are not only useful for killing things, they have many other uses as well.

THROWING THE SPEAR

Select the THROW icon and press the B button. Your Dino Dude will now be holding the spear above his head, ready to throw. At this point it's a good idea to check if your Dino Dude is facing the right direction.
If he is not, pull the joypad down - your Dino Dude will then return to the holding position and you can run him in the direction you wish to throw. Now that you have your Dino Dude in position, you can vary the trajectory by selecting from three different starting angles. For example: If your Dino Dude is facing to the left, by pressing the joypad to the right, you can make your Dino Dude throw progressively higher, depending on the type of throw you wish him to make.

To throw the spear, hold down the A button on your joypad - the Action Bar will then turn into a Power Bar - and release the A button to launch the spear. The Power Bar expands lengthwise, depending on the power of the throw required: for a short throw, release just as the bar begins to expand. For a longer/higher throw, let the bar grow longer before releasing the fire button.

VAULTING WITH THE SPEAR

Use the spear to vault over chasms and other obstacles. Select the VAULT icon and press the B button.
Next, hold down the A button and the Power Bar will appear at the bottom of the screen. as described in the "Throwing the Spear" section, gauge the power and release the A button accordingly. If you wish to cancel the vault and return your Dino Dude to the holding position, press down on the joypad.

BRANDISHING A SPEAR

As your tribe progresses through evolution it will become apparent that the Dino dudes are not going to get things the easy way. there are nasty dinosaurs who are out to get you. When you brandish your spear, position your Dino Dude carefully (like near a Hungry dinosaur wanting to dine on your tribe), and your Dino Dude will now bravely brandish and keep the would-be "Dining-Dino" at bay until you command otherwise.

THE TORCH

Assuming your tribe of mental midgets is progressing successfully along the evolutionary path, the next object they will discover will be the burning torch. Torches can be thrown and brandished like spears, but
can also be used to burn things.

SETTING THINGS ON FIRE

No point in having fire unless you can put it to good use. The BURN icon is most useful for setting fire to vegetation blocking your tribe's progress. Select the BURN icon and ignite the chosen object using the B button. (A word of warning: fellow members are flammable, so be careful when your Dino Dude is waving his torch about!)

THE ROPE

As you might expect, a rope comes in pretty handy when you Dino Dudes are climbing about all over the levels. You will find neat coils of rope dotted about on various platforms throughout the game. Using a rope can be much faster than running about trying to find a ladder, and may save your Dino Dudes from having to go through all sorts of complex manoeuvres to get somewhere. You throw a rope just like you throw a spear.

LOWERING AND RAISING THE ROPE

First of all, make sure that your Dino Dude is close enough to the edge of a cliff for him to be able to lower the rope. Then select the RAISE/LOWER icon from the Action Bar and press the B button. Your Dino Dude will then lower the rope over the edge. If he isn't close enough to the edge, he will only lower the rope to his toes. To pull the rope back up, use this icon again.

CLIMBING THE ROPE

For a Dino Dude to climb down the rope, move your chosen Dino Dude over the rope and press the joypad down. To climb up the rope, move your Dino Dude over the rope and push the joypad up.

THE WHEEL

Of course, no Dino Dude could ever hope to evolve (or revolve for that matter!) without The Wheel, and so it is, that before too long you will come across the said "wheel".

MOUNTING THE WHEEL

To pick up the wheel, move your Dino Dude over the wheel and try to pick it up. Instead, since it is too heavy to lift, you Dino Dude will be perched, sitting on the wheel, ready to roll.

RIDING THE WHEEL

Once you have your Dino Dude mounted-up and mobile, you will probably be impressed with the uncanny ease with which your nominated Neanderthal can careen through the level. As he rolls downhill he will accelerate; as he rolls uphill his speed will drop. One of the useful functions of "wheel-riding" is that the wheel can be used to propel your Dino Dude across chasms and other obstacles. wheel-riding is simple and will, with practice, serve your tribe well.

Make sure that you can get a good run at the obstacle which your Dino Dude wishes to cross. As he reaches the edge of the precipice, hold down the A button to make the wheel jump. Remember: the longer you hold down the button, the longer the jump.

ROLLING THE WHEEL

A Dino Dude can't lift a wheel, but he can push it by holding down the A button with the wheel in front of him as he walks.

DISMOUNTING FROM THE WHEEL

To dismount the wheel, release the joypad and press the B button.

STONE BLOCKS

Every now and again your tribe members will come across stacks of stone blocks, blocking your progress.
These barriers can be removed by having your tribe scout around the level to find a shallow depression. These depressions are switches connected to the block-stacks. Sometimes they come in bright happy coolers, and sometimes they blend in and are hard to find. Using the tried-and-tested Dino Dude system of trial and error, you can stack members of your tribe and/or objects on these depressions to make the stones disappear. To keep the way free though, you must keep your Dino Dudes/objects in place.

THE WITCHDOCTOR

No tribe is really complete without a Witchdoctor, so from time to time, you will notice the mysterious appearance of this voodoo Dude. Wearing a special skull-shaped mask, the Witchdoctor will blend into your tribe, posing as a fellow Dino Dude. He can perform all the routine Dino Dude actions but is unwilling to pick up and use any object found around the level. He is a dangerous dude - do not mess with him, by running over his toes with the wheel, for example, or the consequences could be dire.

CASTING SPELLS

The great thing about a Witchdoctor is his ability to cast spells and conjure up objects using magic. If you want your Witchdoctor to cast a spell and make a useful object magically appear out of thin air, you must make sure your Witchdoctor is in the right place where you want this object to appear. Having selected and moved the Witchdoctor, you will notice his icon set along the Action Bar. There will be a STACKING icon and other icons representing the objects which he can summon. Use the C button to cycle through the icons until you reach the item you wish the Witchdoctor to produce, and press the B button.

The Witchdoctor demands a heavy price for any object he summons from thin air: The sacrifice of a Dino Dude. In order for the magic to work, you must move another Dino Dude up alongside the Witchdoctor.

THE LEVEL AND SCORING GOALS

The object of the game is to complete the levels. To score well and win a place for your tribe in the "Top Ten," your tribe needs to complete the levels in the shortest possible time, with the largest possible number of tribe members. Sounds easy, huh?

Before starting each level, information about the goal for that level will be displayed in a box in the middle of the screen. This may be the simple message "Reach the goal," or your tribe may be given a more specific task such as rescuing a hostage or discovering a new object. Once you have read the message, push the A button to begin that particular level.

SPOTTING THE GOAL

In order to score points, your first objective must be to complete the level in the time allotted. At the bottom right of the screen on the other side of the Action Bar is another counter. This is your tribe's "extras" indicator, which lets you know how many spare tribe members you have at any time.

You are given three scores for completing each level:

LEVEL SCORE

The level score is calculated by taking the number of Dudes in your tribe, multiplying this by the level number and multiplying again by 10. There is an additional bonus multiplier for the Normal difficulty setting (x2) and Hard difficulty setting (x4). For example, if you finished level 10 with difficulty setting Easy and 8 Dudes left, you would have 8 (Dino Dudes) x 10 (level number) x 10, equalling a level score of 800.

LEVEL BONUS

If there are Bonus Plants available at the end of the level, for each Dino Dude you place on one of these plants, you receive 1000 points.

TIME SCORE

For each second remaining on the timer at the end of the level, you are awarded 10 points. So if you finish a level with 50 seconds on the timer, you receive 500 points.

If you managed to finish level 10 on the Easy difficulty setting with 8 Dino Dudes left, 2 Dudes on Bonus Plants and 50 seconds remaining on the clock, the score screen would display the following:

level score: 800
level bonus: 2000
time bonus: 500
level total: 3300

ABOUT YOUR TRIBE

You start out with a basic number of tribe members. But along the way you will pick up the odd new member, like when you rescue a hostage from the nasty neighbouring tribe, for example. These are the poor guys who you will see tied up hollering "help". They're pretty easy to spot and easy to free if you just keep an eye out for the bad guys. To free these unfortunates, just walk your Dino Dude past them. This will add to your scoring power as you build up your tribe.

Building up your tribe is very important, as you are going to need all the members you can get. At the beginning of each level the "Party Screen" will tell you how many Dino Dudes you will need to start the level.

Try not to waste your Dino Dudes! If you have a surplus in your tribe, and you lose one in the level, he will automatically be replaced, but only up to the limit of Dino Dudes in your reserve.

You can use your spare Dino Dudes to sacrifice wisely: if you don't have enough Dino Dudes to begin the next level, your tribe will not be able to evolve.

HINTS AND TIPS

There is often more than one way to solve a level: often when it seems necessary to sacrifice an additional Dino Dude, there is a way to avoid it.

The dinosaurs are very distracted when they are eating a tasty titbit, like a Dino Dude. While they are eating, a Dino Dude might not be noticed even while walking right next to a dinosaur.

Some dinosaurs take a lot of hits to kill . . .

Sometimes an object hides in the scenery. For instance, if you need a rope or spear and do not have a Witchdoctor, check all of the ledges you have access to one more time: a rope or spear might be lurking at the bottom of a ladder or in the bushes.

Your pet dinosaur occasionally gets lost and you have to go find him. When this happens, you must pat him on the head and reassure him that everything's okay. You may have to follow him around for a short while before he calms down enough for this to be possible.

On some upper levels, it is necessary to accomplish more than one goal. For instance, it might be necessary to kill a dinosaur and then walk on the goal-block, in that order.

DINODUDES

SPIELANLEITUNG

EINLEITUNG

Herzlichen Glückwunsch! Du gehörst nun auch zu dieser Spezies. Leider bist Du ein bißchen spät gekommen und mußt deshalb auf der untersten Entwicklungsstufe beginnen. Da wirst Du natürlich nicht lange verweilen, wenn Du dich tatkräftig zur Spritze hocharbeitest; ansonsten würde ja deine Spezies nicht lange genug überleben um all diese tollen Erfindungen zu machen wie z.B. Rock 'n Roll, Videogames and doppelte Cheeseburgers. Gott sei Dank bist Du nicht ganz alleine ein ganze Stamm halbwilder Mitstreiter wird dir dabei helfern oder dich daran hindern. Viel Glück Dude! Die Zukunft der Menschheit liegt auf deinem Schultern und derer deiner behaarten Artgenossen.

SO BEGINNT MAN

Installieren auf dem Festplatte: Wenn Du eine Falcon mit mehr als IMB Arbeitsspeicher besitzt, sollst Du DinoDudes auf dem Festplatte installieren unt vom Desktop aus starten. Dazu lege auf der Festplatte einen Ordner mit Namen DINODUDE an, zeihe den STUFF Ordner von der Diskette in diesen neuen Ordner, öffne dann den AUTO-Ordner auf dem Diskette und verschriebe das DINODUDE Symbole ebenfalls in den neuen Ordner. OK Dude, kannst Du dann die Mission anfangen, indem Du einfach den DINODUDE Ordner öffnest und auf DINODUDE.PRG doppelklickst. Auf FIRE drücken um die Titelzeilen auszuschalten.

SELECTION SCREEN

Für Jegliche Änderungen auf das Zeichen SELECTION SCREEN zugehen und auf FIRE drücken, oder dem Pfeilzeichen folgen um einen Code einzugeben oder mit dem Spiel zu beginnen.

Music on/off :
Damit kannst Du die Hintergrund Musik an-oder abschalten, oder genauzugut '0' drücken.

Level :
Zur Auswahl dem Schwierigkeitgrades gibt es drei Stufen, 'Easy' (leicht), 'Normal', 'Difficult' (schwerig). Bei 'Easy' beginnt man mit 12 Dino Dudes und viel Zeit für jede Ebene. Bei 'Normal' beginnt man mit 10 Dino Dudes und etwas weniger Zeit, aber mit mehr Punkten für das Durchlaufen der Ebene. Bei 'Difficult' beginnt man mit 8 Dino Dudes und so wenig Zeit, daß man wirklich nach der schnellsten Methode suchen muß, mit der man die jeweillige Ebene zeitgünstigst durchläuft. Dafür gibt es natürlich wesentlich mehr Punkte als bei 'Easy' und 'Normal'.

Start game:
An diese Zeichen mußt Du vorbei um mit dem Spiel zu beginnen.

Keypad config:
Für die keypad config (Tastaturkonfiguration) Auswahl auf 'FIRE' drücken. Mit dem joypad, gedrückt in irgendeine Richtung, kannst Du zwischen config.1 und config.2 hin und her wechseln. Drücke 'FIRE' um zur Hauptauswahl (SELECTION SCREEN) zurückzukehren.

GAME CONTROLS

Keypad Config.1
A: Activiert den Powerbar
B: Activiert eine vom Actionbar ausgewählte Funktion.
C: Um vom Actionbar eine Funktion zu wahlen.

Keypad Config.2
A: Activiert eine vom Actionbar gewählte Funktion und auch den Powerbar.
B: Zur Auswahl einer Funktion auf dem Actionbar.
C: Wählt den nächsten Dino Dude.

Die Beispiele in deiser Benutzerführung setzen ein Keypad Config.1 voraus.

JOYPAD CONTROLS

Left: Links laufen
Right: Rechts laufen
Up: Auf ein Seil, eine Leiter, oder einen Stapel klettern. Gibt es keine von diesen, dann stapeln.
Down: Von einem Seil, einer Leiter, oder einem Stapel herabklettern. Falls keine vorhanden, kann man mit DOWN einen Gegenstand aufheben oder fallen lassen.

PAUSE
Hält das Spiel an. Währendessen kannst Du 'A' drücken für den Musiklautstärkeregler oder 'B' für den Klangeffekt Lautstärkeregler. Die Lautstärke ist mit dem Joypad nach links oder rechts gedrückt regulierbar.

OPTION
Um die weiterzuspielende bzw: wieder zu beginnende Ebene zu wählen.

KEYPAD
1-9 Für die Auswahl eines Stammesmitglieder. Du z.B. fünf Dudes auf einer Ebene, kannst Du mit 1-5 je ein Stammesmitglieder wählen.

* :nächster Dino Dude
# :vorheriger Dino Dude
0 :bringt sofort Musik
*&# :Spiel Neubeginn

Die Keypad Config., die letzte erreichte Ebene, Volumen und Höchst punktzahl bleiben auf der Kasette gespeichert, auch wenn das Jaguar 64-bit Interactive Multimedia System abgeschaltet ist. Bis zu 100.000 Veränderungen können maximal gespeichert werden, danach können diese durch Drucken der '*' option und '#' Taste von selection screen aus gelöscht werden.

MAIN GAME SCREEN.

So kontrolliert man die Dino Dudes.

Zu Spielbeginn sieht man die Dino Dudes ziellos und gelangweilt in der Ebene herumstehen. Aber täusch dich nicht: jeder von denen ist ein vorzeitliches Kraftpaket, bereit sich sich durch die Evolutionsgeschichte durchzukämpfen. Um das erfolgreich zu tun, mußt Du lernen,wie man mehrere Dino Dudes als Team zusammenarbeiten läßt. Nur mit viel Präzision und Teamwork schafft man es unter den widrigen Umständen zu überleben. Es ist schließlich nicht einfach zur alles beherrschenden Spezies heranzureifen, besonders mit sovielen hungrigen Dinosaurieren, die überall herumlungern.

Auswahl der Dino Dudes

Je nach Ebene mußt Du bis zu acht Dino Dudes kontrollieren. Drücke einfach die entsprechende Nummer auf dem keypad um je einen der Dino Dudes zu wählen. Ist er gewählt, werden alle weiteren Befehle von diesem Dino Dudes ausgeführt; solange bis Du den nächsten wählst. Um Stammesmitglieder auszuwählen drückt man * oder # auf dem keypad.

Laufen und Klettern

Das Laufen ist einfach. Um nach links oder rechts zu laufen bewegt man den joypad in die entsprechende Richtung. Um auf eine Leiter, ein Seil, oder einen Haufen Dino Dudes zu kletttern drückt man den joypad nach oben, um wieder herab zu klettern, nach unten.

Grundfunktionen

Die Grundausfürung des Dino Dudes hat nur zwei Funktionen :
Gegenstände aufheben bzw. eine Leiter oder einen Haufen bilden.
Unser Dino Dude ist so stolz auf diese Erfolge, daß selbige sogar in Stein gemeiselt am unteren Rande des Bildschirms zu sehen sind. (der Action Bar). Um eine Funktion auswählen, drückt man 'C' so lange, bis die Funktion rot umrandet ist.

Gegenstände aufheben und fallen lassen.

Bewege den Dino Dude über den Gegenstand, den Du aufheben willst.
Dann mit 'C' das Aufhebzeichen (PICK-UP) wählen und 'B' drücken oder den joypad nach unten bewegen. Sobald Dino Dude den Gegenstand aufgehoben hat, erscheinen auf dem Action bar eine neü Reihe von Zeichen, nämlich die Funktionen, die mit dem neün Gegenstand ausgeführt werden können. Nur ein Gegenstand kann jeweils getragen werden. Um Ihn fallen zu lassen, einfach joypad nach unten drücken oder mit 'C' das Zeichen für Fallenlassen (DROP) wählen und dann 'B' drücken.

Das Bilden einer Dino Dude Leiter (bzw. stapeln)

Die andere Grundfunktion des Dino Dudes ist "stapeln". Das bedeuted einen Dino Dude auf den anderen zu stapeln um eine Leiter zu bilden. Die Leitern sind gut, um sich auf und ab durch die Ebenen zu bewegen. Entweder das Stapelzeichen (STACKING) wählen und 'B' drücken oder einfach den joypad nach oben drücken und schon ist Dino Dude in Stapelposition mit erhobenen Armen. Wähle jetzt den nächsten Dino Dude und stelle ihn vor den ersten hin. Durch Drücken des joypads nach oben klettert jetzt der zweite Dino Dude auf den ersten. Dies kann beliebig oft wiederholt werden, um sehr hohe Dudestapel zu konstruieren. So kann man ansonsten unerrreichbare Gegenstände zu fassen bekommen.

Achtung!- Wenn Du mit dem Stapelbaün beginnst, besonders wenn er hoch werden soll, aufpassen, daß der unterste Dino Dude nahe genug an der untersten Kante des zu besteigenden Hindernisses ist. Steht er zu weit weg, schafft der oberste Dino Dude möglicherweise nicht den Sprung von der Höhe des Stapels zur gegenüberliegenden Oberkante.

Verfügbar Gegenstände

Auf ihrer Reise durch die Entwickelungsgeschichte werden deine Dino Dudes verschiedene Werkzeuge entdecken mit deren Hilfe sie das Ziel der jeweiligen Ebene leichter erreichen können. Jedes Werkzeug hat einen spezifischen Nutzen und sein eigenes Zeichen, das auf dem Bildschirm erscheint, sobald man das Werkzeug aufhebt.

Der Speer

Speere sind sehr nützliche Gegenstände, eine der ersten, die Dino Dude entdeckt. Mit ihnen kann man nicht nur töten, sondern sie sind vielseitig verwendbar.

Speer werfen

Das Wurfzeichen (THROW) wählen und 'B' drücken.Das Wurfstellung über seinem Kopf. Sollte er nicht in die erwünschte Zielrichtung blicken, geht er durch Drücken des joypads nach unten in die Ausgangsposition zurück und kann nun in die beabsichtigte Wurfrichtung dirigiert werden. Steht er in Position, können 3 verschiedene Wurfwinkel gewählt werden. Zielt Dino Dude nach links und man drückt den Joypad nach rechts, wird der Wurf stufenweise höher, je nach der Art von Wurf, die er ausführen soll. Um den Wurf zu aktivieren, 'A' auf dem Joypad gedrückt halten- der Action bar wird jetzt zum Powerbar und expandiert in die Breite.

Für einen kurzen Wurf 'A' gleich zu Beginn der Expansion loslassen, für einen langen/hohen Wurf den Powerbar noch weiter expandieren lassen und dann erst 'A' loslassen.

Den Speer als Sprungstab benutzen

Mit dem Speer kann man über Kluften und sonstige Hindernisse springen. Das Stabsprungzeichen (VAULT) wählen und 'B' drücken. Dann 'A' gedrückt halten und wie beim Speerwerfen vom Powerbar wenig oder viel Power konnen lassen. Durch Drücken des Joypads nach unten annuliert man den Sprung und Dino Dude kehrt in die Ausgangsposition zurrück.

Mit dem Speer drohen

Wahrend dein Stammm sich seinem Weg durch die Entwicklungsgeschichte bahnt,merk man, daß es die Dino Dudes nicht gerade leicht haben. überall die schrecklichen Dinosauriere, die hinter einem her sind. Um mit dem Speer zu drohen, plasiert man Dino Dude vorsichtig in die Nähe einem Dinisauriers, der sich gerade deinen Stamm zum Abendessen einverlieben will, und Dino Dude wird nun mutig

Drohgebärden ausführen und das fresslustige Ungeheür solange abhalten, bis ihm ein neür Befehl zuteil wird.

Die Fackel

Angenommen dein noch geistig etwas minderbemittelter Stamm schägt seinem Weg erfolgreich durch die Geschichter fort, wird er als nächstes gewiß das Feür in Form einer brennenden Fackel entdecken. Die Fackel kann man werfen und auch mit ihr drohen, wie mit dem Speer, aber natürlich kann man mit ihr auch dinge in Brand setzen.

Gegenstände in Brand setzen.

Wenn man schon Feür hat , dann sollte man es auch zwechdienlich gebrauchen. In dem man das Feürzeichen (BURN) wählt kann man z. B. gut den Urwald in Brand setzen, der das Forwärtskonmmen des Stammes behindert. BURN wählen und Bdrücken und der gewählte Gegenstand geht in Flammen auf. (Achtung! Auch die Stammesmitglieder können Feür fangen, deshalb muß Dino Dudes im umgang mit der Fackel besonders gut aufpassen.)

Das Seil

Ein Seil ist natürlich auch sehr praktisch, wenn die Dino Dudes überall in den Ebenen herumklettern. Sauber aufgerollte Seillängen stehen in allen Ebenen zür Verfügen. Mit einem Seil ist man oft schneller am Ziel, als wenn man mühesam eine Leiter Konstruieren muß oder sonstige komplizierts Manöver ausführt. Das Seil wird genau wie der Speer geworfen.

Ein Seil herablassen bzw. hochziehen.

Kontrolliere zuerst ob dein Dino Dude auch nahe genug am Rande des Abhangs steht um das Seil herabzulassen. Wähle dann vom Aktionbar das Hoch/Runter Zeichen (RAISE/LOWER) und drüke 'B'. Dino Dudes läßt dann das Seil über die Kante herab. Steht er zu weit von der Kante weg, fällt das Seil nicht weiter als zu seinem Füßen. Mit demselben Zeichen läßt sich das Seil auch wieder hochziehen. Am Seil hoch bzw. runter kletter Zum Runterklettern Dino Dude über dem Seil plasieren und Joypad nach unten drücken; zum Hochklettern nach oben.

Das Rad

Dino Dudes Entwicklungsgeschichter ohne das Rad wäre unvorstellbar und deshalb rollt ihm auch bald selbigea vor die Füße.

Auf das Rad steigen

Wenn Du Dino Dudes über das Rad plasiert, damit er er aufhebt, wird er es nicht schaffen, denn es ist ihm zu schwer. Dafür setzt er sich gleich rittlings drauf und kann nun davonrollen.

Auf dem Rad fahren.

Jetzt, wo Dino Dude auf dem Rad sitzt und mobil ist, wirst Du erstaunt sein, mit welcher Leichtigkeit deiser Neanderthaler durch die Enene maust???. Beim Bergabrollen nimmt seine Geschwindigkeit zu, bergauf wird er langsamer. Ein weiterer Vorteil des Radfahrens ist es, daß er mit ihm auch über kluften und sonstige Hindernisse fliegen kann. Radfahren ist einfach und wird deinem Stamm von großen Nutzen sein. Um etwas zu uberfliegen braucht man jedoch einem guten Anlauf. Ist Dino Dude am Rande des Abgrunds angekommen, 'A' gedrückt halten um das Rad zum Abhaben zu bringen: je länger Du auf 'A' drückst desto weiter wird der Flug.

Das Rad rollen

Dino Dude kann das Rad ??svar nicht heben, aber er kann es vor sich herrollen. Das Rad muß vor ihm sein, dann 'A' gedrückt halten, solange am rollen soll.

Vom Rad absteigen

Joypad loslassen und 'B' drücken

Steinblöcke

Von Zeit zu Zeit wered deine Stammesmitglieder auf aufgehäuffte Steinblöcke treffen, die sie am Weiterkommen hindern. Um diese zu entfernen muß der Stamm auf der Ebene nach Senken ausschau halten, die durch Schalter mit den Blöcken verbunden sind. Manche dieser Senken erscheinen in grellen Farben, andere in Tarnfarben und somit schwerig zu entdecken . Durch Ausprobieren wird Dino Dudes am besten herausfinden wie man die Senken mit Gegen ständen oder Stammesmitgliedern anfällt um die Steinblöcke verschwinden zu lassen. Dino Dudes oder andere Objekt dürfen bei diesen Vorgang nicht im Wegen stehen.

Der Medizinmann

Kein Stamm ist komplett ohne einen Medizinmann; deshalb wird von Zeit zu Zeit ein Voodoo Dude aus dem Nichts auftauschen. Er trägt eine spezielle Totonkopfmaske und mischt sich unter euren Stamm, als ab er dazu gehört. Er übt alle Funktionen eines Dino Dudes aus, außer daß er sich weigert, irgendwelche in der Ebene verteilten

Gegenstände aufzuheben oder benutzen. Er zeigt aber auch geführliche Reaktionen; fähre ihm deshalb niemals mit einem Rad über den Füß, das könnte katastrophale Filgen haben.

Verwünschungen

Das Tolle am Medizinmann ist seine Zauberkraft. Er kann Verwünschungen aussprechen und Gegenstände herbeizaubern. Soll er letzteres tun muß man ihn genau dort plazieren, wo der Gegenstand ersoheinen?? soll. Steht er nun dort, erscheint auf dem Action bar das Stapelzeichen?? (STACKING) umgeben von mehreren Objecten, die er herbeizaubern kann. Mit 'C' wählt man einen dieser Gegenstände und drückt dann 'B'.

Dafur,daß er aus dem Nichts Objekte herbeizaubert verlangt der Medizinmann einen hohen Preis: nämlich das Opfer eines Dino Dudes. Deshalb muß auch immer einer von ihnen neben dem Medizinmann plaziert werden, damit der Zauber funktioniert..

WIE MAN PUNKTE AUF DER EBENE ERZIELT

Das Ziel des Spiels ist es die Ebene mit Erfolg zu durchlaufen Damit sich dein Stamm für die "TOP TEN" qualifiziert, muß er jede Ebene in der kürzmöglichsten Zeit und mit der größtmöglichsten Anzahl von Stammesmitgliedern beenden. Ist doch einfachs oder?

Zu Beginn jeder Ebene erscheint eine Box auf der Bildschirmmitte mit der genaûn Zielsetzung für diese Ebene, z.B. "Erreiche die erforderliche Punktzahl" oder etwas ausführlicher wie "Dein Stamm muß eine Geisel befreien" oder "Entdecke einen neûn Gegenstand" etc.

Danach einfach 'A' drücken und das Spiel auf dieser Ebene kann beginnen-

Punkterechnung im Detail

Um überhaupt Punkte zu erzielen muß man die Ebene zu erst einmal in der vorgegebenen Zeit durchlaufen. Unten rechts auf dem Bildschirm gibt es auf der anderen Seite des Action bars noch einen Zähler, der dich jederzeit den Stand der Anzahl der Stammesmitglieder wissen läßt, die DU noch "extra", also auf Reserve hast.

Es gibt für jede Ebene drei Punkteinheiten:
LEVEL SCORE: Normale Punktzahl für Durchlaufen der Ebene Wird wie folgt kalkuliert: Anzahl der Dudes multipliziert mit der Nummer der Ebene und das Ganze

mal 10. Hast Du den NormalSchwierigkeitsgrad gewält, nochmal mit 2 multiplizieren; bei Hard mit 4.

Rechenbeispiel: Ebene 10 hast Du mit Easy gespielt und hast 8 Dudes.
übrig. Ergibt 8x10x10 doch 800.

LEVEL BONUS: Extra Bonus: Bei manchen Ebene gibt es am Ende Bonus Bäume. Für jeden Dino Dude den Du dort plazierst, gibt es 1000 Punkte.

TIME BONUS: Zeit Bonus: Für jede Sekunde, die Du schneller als die vorgegebener Zeit die Ebene durchlaufen hast, gibt es 10 Punkte. Bist Du z.B. 50 sec. schneller, gibt es 500Punkte.

Noch ein Rechenbeispiel:

Du bist fertig mit Ebene 10, auf Easy mit 8 Dudes übrig und 2 Dudes auf den Bonus Bäumen, dazu noch 50 sec.
Normale Punktzahl
es gibt 8x10x10 = 800
Extra Bonus =2000
Zeit Bonus = 500
und somit eine total erreichte Punktzahl
für diese Ebene von 3300 Punkten.

DEIN STAMM

Du beginnst mit einer festen Anzahl von Stammesmitglieden. Aber ab und zu wirst Du noch ein paar neue dazugewinnen, z.B. wenn Du von dem schrecklichen Nachbarstamm eine Geisel befreist. Diese gefesselten und um Hilfe schreienden Kreaturen sind ziemlich leicht zu entdecken und auch leicht zu befreien; jedoch müßt Du immer nach dem bösn Feind Ausschau halten. Um die armseligen Geiseln zu befreien, muß Dino Dude nur an ihnen vorbeilaufen, und indem Du so deinem Stamm vergrößert erzielst Du natürlich auch einen Punktvorteil.

Es ist wichtig, deinen Stamm laufend zu vergrößern, da Du soviele Mitglieder wie nur möglich brauchen wirst. Zu Beginn jeder Ebene kannst Du auf dem Party Screen ablesen, wieviele DinoDudes benö??igt werden um hier zu starten. Gehe nicht verschwendeisch mit den Dudes um!

Hast Du z.B. etliche auf Vorrat und verlierst einen auf der Ebene bekommst Du ihn automatisch ersetzt, aber niemals mehr als die Gesamtzahl deiner Reserve Dudes. Diese sollten nur wohlüberlegt geopfert werden; hast Du z.B. nicht genug Dino Dudes um die nächste Ebene zu beginnen, wird sich dein Stamm nicht weiter entwickeln.

EINIGE HINWEIS UND RATSCHLÄGE

Es gibt oft mehrere Moglichkeiten sich durch die Ebene zu kämpfen. Oft glaubt man, einen Dino Dude opfern zu müßen, was jedoch vermieden werden kann. Wenn die Dinosauriere z.B. gerade einen leckeren Dude verspeisen, sind sie so mit dem Fressen beschäftigt, daß sie einen anderen Dino Dude, der ganz dicht an ihnen vorbei geht gar nicht bemerken.

Um einen Dinosarier zu erledigen muß man aber ganz schön kräftig zuschlagen!

Oft befinden sich auch diverse Gegenstände in der Landschaft versteckt. Wenn Du z.B. ein Seil oder ein Speer brauchst und hast Abstellflächen, an die Du dran kommst, vielleicht liegt doch noch irgendwo ein Seil oder ein Speer am Fuße einer Leiter oder in den Büschen versteckt.

Ab und zu haut dein gezähmter Dinosaurier ab und Du mußt ihn suchen. Hast Du ihn gefunden, streichele ihm mehrer mal über den Kpf und versichere ihm mehrere mal über den Kopf und versichere ihm, daß O.K. ist. Manchmal daürt es eine Weile, bis er sich beruhigen läßt und Du mußt ihm etwas länger hinterherlaufen um ihn streicheln zu können.

Auf höheren Ebenen sind oft noch zusätzliche Aufgaben zu erledigen; z.B. kannst Du erst zum Zeilblock laufen nachdem Du einem Dinosaurier erledigt hast.

PLACE
STAMP
HERE

chroMAGIC
SOFTWARE INNOVATIONS

516 North Jackson
Joplin, MO 64801-2755
United States

WARRANTY REGISTRATION CARD

Please take the time to fill out and send in this card. We MUST have this card on file before we can give any customer support. Sending in this card will insure that you will be notified of any upgrades or revisions to our products. Please print clearly:

Name: _____

Address: _____

City: _____ State: _____ Zip: _____

Country: _____

Phone: _____

Product: Evolution Dino Dudes

Date/Place purchased: ____/____/____, _____

Comments: _____

_____

_____

ALL THINGS FALCON

Public Domain and ShareWare Software for the Atari Falcon030

All Things Falcon contains a huge selection of Falcon specific, and 100% Falcon compatible software! Prepared specifically for Falcon030 owners, none of the software on this disc requires the use of ST emulators or compatibility software. You won't even have to switch to a compatibility mode!

All Things Falcon features: All software Falcon specific or 100% Falcon compatible, Most software provided uncompressed and ready to run, ISO 9660 format CD. Atari/IBM readable.

Introducing TWO great new budget priced CD-ROMs from SFT Publishing!! Available now from your favorite Atari dealer at only $19.99 each, or call 1(800)875-4943 to order direct from Systems For Tomorrow!

Electronic Spinster Graphics

Atari Clipart CD

Electronic Spinster Graphics has long been providing quality clipart images to the Atari community. Now, for the first time ever, our entire collection of Public Domain clipart images is available on one massive CD-ROM.

Unlike other clipart CDs, this disc is specifically geared toward Atari owners. All images are provide in IMG or CVG and GEM/3 formats, for easy use within virtually any Atari application. No more converting graphics from a crude IBM or MAC format before you can use them. With the ESG clipart CD, it's as simple as point, click, and load!!!

The ESG Collection includes over 6,000 raster images (IMG), and over 1,000 vector images (CVG & GEM/3), covering topics ranging from animals to weddings, also included in this collection is a selection of Public Domain and Shareware programs for viewing and editing images on Atari TOS based computers.

SFT Publishing - PO Box 3034 - Independence MO 64055

CRAWLY CRYPT CORPORATION

Quality CD-ROM
discs for Atari and Atari
Compatible Computers.

COMPACT disc

The **Crawly Crypt Collection CD** series provides a huge selection of Public Domain and ShareWare software. Software is provided uncompressed, and in most cases ready to run!

"The Crawly Crypt CD is a well-balanced collection that should appeal to any CD-ROM drive owner, no matter what type of Atari you own. Rather than simply unloading megabyte after megabyte of software onto a CD, the publishers have put a lot of thought into what should go on. There are no folders full of scanned images, huge TIFFs or doggy sound samples to take up extra space and fill out the dics. Almost all of the stuff on here is a program of one sort or another." - Atari World Magazine

"The Crawly Crypt Collection from Crawly Crypt Corporation is the disc I keep first in my drive. It's an immense collection of software, public domain and shareware. It's like having your own bulletin board." - ST Informer

Only $39.99 each!

The **Crawly Crypt Archives CD** series provides exact mirrors of the Crawly Crypt Collection Series in a compressed, BBS Ready format. Crawly Crypt Archives Vol 1 covers both CCC1 and CCC2. Only $59.99.

The **Moving Pixels Collection CD** contains the works of Tony Barker's Moving Pixels! Both binaries and sources are provided to classic, and never before released programs! Includes: Brushworks TT (A Full TT Paint Program), Several Falcon Demos (Tina, FSlide, Official, and more), ST Games (Atax, Chambers, and more), STE Demos (STE Boing, Fantasia, and more), and much more.... Only $34.99.

CRAWLY CRYPT CORPORATION
PO Box 23 - Webb City MO 64870 - USA
BBS +1 (417) 624-1887

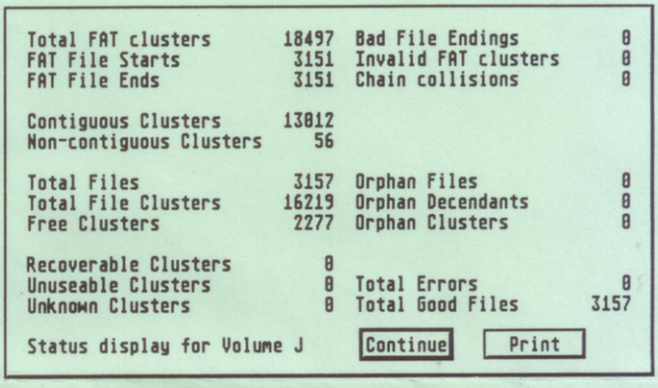
tm

HARD DISK SENTRY

The best selling disk repair and optimization utility for all Atari ST, STe, TT, & Falcon030 computers.

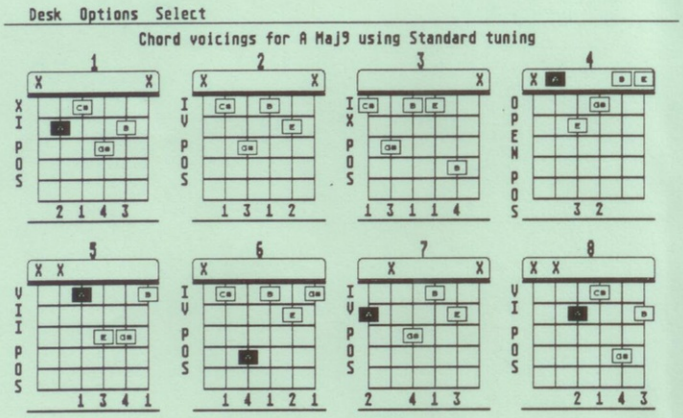
Get the world's best selling hard disk optimizer (defragger) and speed up your hard disk's performance! Hard Disk Sentry works flawlessly with all Atari ST, Ste, TT, and Falcon030 computers. Hard Disk Sentry will diagnose and repair common - and dangerous - disk problems on hard disk partitions of any size. It even works on floppy disks and Syquest drives.

Hard Disk Sentry now includes the Quickopt module that allows for unattended optimization of hard drive partitions. You can specify any partition(s) to be optimized via simple command line parameters. Quickopt will analyze the specified partition(s) and, if no problems are found, it will optimize them. Quickopt will NOT attempt to optimize any drive on which it encounters errors. It will, however, keep a log of all errors it encounters so you may repair them using Sentry.



Total FAT clusters	18497	Bad File Endings	0
FAT File Starts	3151	Invalid FAT clusters	0
FAT File Ends	3151	Chain collisions	0
Contiguous Clusters	13012		
Non-contiguous Clusters	56		
Total Files	3157	Orphan Files	0
Total File Clusters	16219	Orphan Decendants	0
Free Clusters	2277	Orphan Clusters	0
Recoverable Clusters	0		
Unuseable Clusters	0	Total Errors	0
Unknown Clusters	0	Total Good Files	3157

Status display for Volume J Continue Print



Guitaristics

Guitaristics is a comprehensive music/education program centered around the guitar. The program is perfect for music students, especially those interested in music theory and jazz improvisation. Guitaristics presents 48 scales and 68 chords. The chords and scales can be independently transposed to any theoretical key from Abb to G##. Chord and scale interaction is instantly analyzed and displayed. Guitaristics will suggest chord substitutions and provide a harmonic analysis of each scale. Additionally, every chord comes with 8 different fingerings. The chord display shows which finger to put on which string in every key!

chro_MAGIC Software Innovations
Suggested Retail Pricing (in US Dollars):

Guitaristics $69	Pianistics $79
RAM Gizmo $99	MultiSync Gizmo $25
Keyboard Gizmo $79	Falcon030 A/V Cable $9.99

Hard Drive Sentry $49

chro_MAGIC Software Innovations
516 North Jackson
Joplin, MO 64801-2755
United States

Phone: + 1-417-623-7393
Fax: + 1-417-624-0700