

DINOSAUR DETECTIVE

AGENCY

featuring
Sherlock Ness



"It was a hot night in da city. Even da Pteradactyls were sleep'n on der perches. Nuttin much was stirring. I sat back on my chair and taught about life. It stinks. Business had been bad recently, ever since my partner, Dirk Dino had met wid an 'accident' when investigating da big underworld boss 'King' Rex. After dat little incident da woik had dried up. A few missin' sabre tooth tigers, one or two security jobs but nuttin else. Den suddenly, da door burst open. At last, a real job - find out who's been stealing from da company. Somethin' to get ma teeth into. I stayed calm, nonchalant even. But I took da job on. If dis woiks out it could be my chance to git back on top. Ta make somethin' of myself again. Ta get a life."

Sherlock Ness P.I August 19th 75,000,000 B.C.

This is your chance to help Sherlock Ness - Private Investigator, to get his life back together again. If you can help him to solve this first case then more will surely follow.

In fact there are four "cases" that Sherlock has to solve with the use of his trusty camera. These cases involve collecting evidence, tracing and finally photographing the guilty party red handed. However, all is not as straight forward as it may seem and you are going to have to solve some fiendish puzzles before success is yours.

The controls are as usual - left, right and jump. But being a dinosaur, Sherlock is naturally a good digger (well - they could have been!). Certain points of the ground look a little different to the rest. Pulling down at this point will set Sherlock digging madly.

Spread about the playing area are many flashbulb icons you can use in your camera to "freeze" the bad guys for a few moments but use them sparingly as the supply is limited. At the end of each level, if you have collected all the evidence (you can see how much you need to collect as you pick up each piece) you will find yourself in a section where you have to actually catch the perpetrator in the act. Use the camera sight to photograph the face of the bad guy. It must be full face and you only have a limited number of shots (depending on how you did on the previous level). On the second level you have to get both the tiger and the bird in the same shot. The third level involves getting both hunter and prey, and on the fourth level a whirling dino-monster has to be caught full on.

DAS DINOSAURIER-DETEKTIVBÜRO MIT SHERLOCK NESS

Sherlock werden vier "Fälle" anvertraut, und natürlich wird er bei deren Lösung immer von seinem treuen Freund, dem Fotoapparat, begleitet. Er muß Beweismaterial sammeln, den Täter aufspüren und ihn schließlich mit schußbereiter Kamera auf frischer Tat ertappen. Alles ganz einfach, sagst Du? Leider nicht: Du mußt erst die kniffligen Rätsel lösen, bevor Du Dich mit den Lorbeeren schmücken kannst!

Die Bewegungen sind die üblichen - nach links, nach rechts und springen. Und da Sherlock ein Dinosaurier ist, kann er natürlich auch graben (glaube ich jedenfalls). Bestimmte Stellen am Boden sehen nämlich anders aus als der Rest, und wenn Du den Joystick dort nach unten ziehst, fängt Sherlock wie wild zu buddeln an.



Über das ganze Spielgebiet verteilt wirst Du Blitzbirnen-Icons finden, die für Deinen Fotoapparat bestimmt sind. Damit kannst Du die bösen Übeltäter für ein paar Augenblicke "einfrieren". Doch gehe sorgfältig mit den Birnen um, es gibt keinen unbegrenzten Vorrat. Hast Du genügend

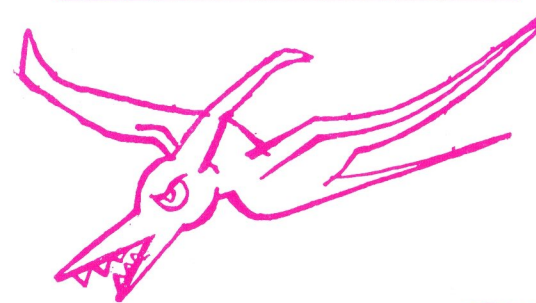
Beweismaterial gesammelt (wieviel Du brauchst kannst Du sehen, wenn Du einen "Corpus delicti" aufhebst), dann findest Du am Ende jedes Levels einen Abschnitt, in dem Du den Halunken bei seiner bösen Tat erwischen kannst. Nutze die Kamerasicht, um das Gesicht des Schurken zu fotografieren. Man muß das ganze Gesicht sehen können, und Du hast nur eine begrenzte Anzahl von Bildern auf dem Film (wieviele, hängt davon ab, wie geschickt Du im vorhergehenden Level warst). Auf dem zweiten Level mußt Du sowohl Katze als auch Vogel auf dem gleichen Foto haben. Auf dem dritten Level brauchst Du ein gemeinsames Foto von Täter und Opfer, und für den vierten Level mußt Du eine Großaufnahme des wirbelnden Dino-Monsters machen.

DINOSAUR DETECTIVE AGENCY CON SHERLOCK NESS

Sherlock Ness dovrà risolvere quattro casi con l'aiuto della sua fidata macchina fotografica. Questi casi consistono nel raccogliere delle prove, rintracciare il colpevole e fotografarlo con le mani nel sacco. Tuttavia, tutto non è così semplice come potrebbe sembrare, poiché prima di vincere dovrai risolvere dei complicati enigmi.

I comandi funzionano come di norma: sinistra, destra e saltare. Essendo un dinosauro, Sherlock è per natura un bravo scavatore (be', forse lo erano!). Alcune parti del terreno sembrano un po' diverse dalle altre. Premendo in giù in questo punto farai scavare Sherlock come un matto.

Sparsa in giro per l'area di gioco ci sono molte lampadine del flash che potrai utilizzare nella tua macchina fotografica per "congelare" i cattivi per alcuni secondi, ma usale con saggezza perché sono limitate. Alla fine di ciascun livello, se avrai raccolto tutte le prove, (vedrai quante ne devi raccogliere nel momento in cui ne raccoglierai una), ti ritroverai in una sezione in cui dovrai sorprendere il criminale sul fatto. Utilizza il mirino della macchina fotografica per fotografare la faccia del malfattore. Devi fotografare tutta la faccia e hai un numero limitato di foto (a seconda di come sei andato nei livelli precedenti). Nel secondo livello dovrai prendere il gatto e l'uccello nella stessa fotografia. Il terzo livello consiste nel fotografare il cacciatore e la preda insieme e nel quarto livello dovrai prendere un'intero dino-mostro ruotante.

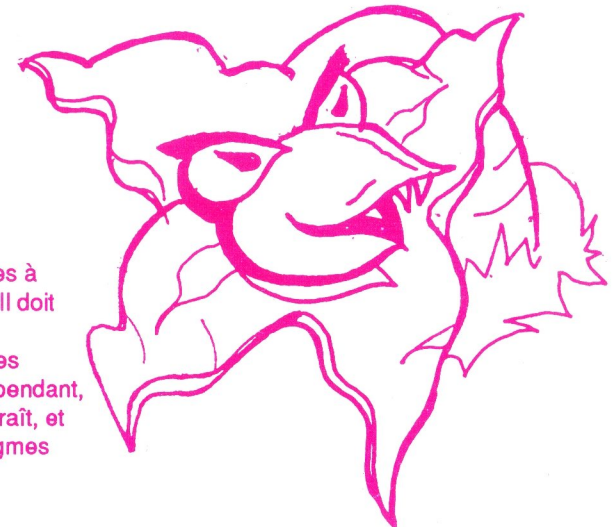


AGENCE DE DETECTIVES DINOSAURES AVEC SHERLOCK NESS

Sherlock doit élucider quatre affaires à l'aide de son fidèle appareil-photo. Il doit pour cela rassembler des preuves, rechercher et enfin photographier les coupables la main dans le sac. Cependant, ceci n'est pas aussi facile qu'il y paraît, et vous allez devoir résoudre des énigmes diaboliques pour réussir.

Les contrôles sont normaux, gauche, droite, et saut. Mais, étant un dinosaure, Sherlock n'a aucun problème lorsqu'il s'agit de creuser (pourquoi pas?). Certains endroits du terrain semblent être différents des autres. Si vous appuyez vers le bas, lorsque Sherlock se trouve sur l'une de ces zones, il commencera à creuser furieusement.

Vous trouverez des flashes éparpillés un peu partout dans le jeu, que vous pourrez utiliser sur votre appareil-photo pour "paralyser" vos adversaires pendant quelques instants. Ne les gaspillez pas car leur nombre est limité. A la fin de chaque niveau, si vous avez rassemblé toutes les preuves (vous pouvez voir combien il vous en faut chaque fois que vous en trouvez une), vous vous retrouverez dans une section où vous devrez surprendre le coupable en flagrant délit. Utilisez le viseur de l'appareil-photo pour photographier le visage du "méchant". Son visage doit apparaître en entier, et vous avez un nombre limité de tentatives (en fonction de ce que vous avez fait au niveau précédent). Au second niveau, vous devez photographier le chat et l'oiseau ensemble. Au troisième niveau, vous devez photographier le chasseur et sa proie, et au quatrième, vous devez surprendre un monstre dinosaure qui tourbillonne.



CONTROLS

Amiga - use a joystick for directions, fire to use camera, P to pause.

IBM PC - use joystick or keys (redefinable), P to pause.

LOADING INSTRUCTIONS

Amiga - switch on machine and insert disk at prompt.

IBM PC - change to drive a: then type dino <enter> at the a: > prompt.

COMANDI

Amiga - utilizza il joystick per le direzioni, il fuoco per utilizzare la macchina fotografica, P per mettere in pausa.

PC IBM - utilizza il joystick o i tasti (ridefinibili), P per mettere in pausa.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Amiga - accendi il computer e al sollecito inserisci il dischetto.

PC IBM - spostati sull'unità a: e poi al sollecito a:> digita dino <enter> (invio).

Steuerungen

Amiga - Mit dem Joystick steuerst Du die Richtungen, der Feuerknopf bedient den Auslöser des Fotoapparats, und die Taste P unterbricht das Spiel.

IBM-PC - Benutze den Joystick oder die Tasten (können neu eingestellt werden) für die Richtungssteuerung und die Taste P, um das Spiel zu unterbrechen.

Ladeanweisungen

Amiga - Schalte den Computer ein, und lege nach dem Erscheinen des Systemzeichens die Diskette ein.

IBM-PC - Wechsle zu Laufwerk a:, gib hinter dem Systemzeichen (a:>) dino ein, und drücke die Entertaste.

Contrôles

Amiga - utilisez le joystick pour les directions, le bouton feu pour utiliser l'appareil-photo, et P pour pauser le jeu.

IBM PC - utilisez le joystick ou les touches (reconfigurables), et P pour pauser le jeu.

Instructions de chargement

Amiga - allumez votre ordinateur et insérez la disquette au prompt.

IBM PC - placez-vous sur le lecteur A:, puis tapez dino <enter> au prompt A:>.

To aid your enjoyment of games playing we recommend the following.....

- *Avoid playing games when tired*
- *Play for no more than 1 hour at a time*
- *Sit well away from the screen*
- *Play games in well lit areas*
- *Reduce the brightness of the screen to darken the contrast*
- *Use as small a screen as possible*