

Moduli di Controllo

Il gioco richiede sia il joystick che il mouse.

Atari ST - Mouse nella porta 0. Joystick nella porta 1.

Commodore Amiga - Mouse nella porta 1. Stick nella porta 2.

Lo Schermo

Lo schermo si divide in due sezioni, di cui quella superiore è quella di gioco e quella inferiore è il modulo di controllo.

Sezione di gioco

Qui tutti i controlli si effettuano con il joystick, utilizzando tutte e otto le direzioni della bussola.

Sezione di controllo

L'accesso a questa avviene premendo la BARRA. In questa sezione si utilizza il mouse per manipolare i pulsanti e le ruote. Adesso sta a te scoprire come queste funzionano e interagiscono con l'ambiente di gioco. Ti diamo un suggerimento: per poter selezionare un oggetto da usare, l'oggetto deve trovarsi nella zona centrale dell'inventario. La selezione, quindi, si effettua andando in modulo controllo e facendo clic sull'oggetto centrato, oppure, quando si è in modulo gioco, premendo F1. Da notare che non tutti gli oggetti possono essere usati per interagire con l'ambiente di gioco.

Per uscire dal modulo controllo, premi la BARRA

Altri tasti

Symbol SHIFT e R contemporaneamente - RIPRESA

Symbol SHIFT e Q contemporaneamente - ABBANDONA

Copyright 1990 MIRRORSOFT Ltd

IMAGEWORKS

Irwin House, 118 Southwark Street, London, SE1 0SW

Telefono: 01-261 9465

(Da Maggio 1990: 071-261 9465)



Variations on a Theme-Theme Park Mystery

Theme Park is a mysterious jaunt through the unknown where things cannot be taken for granted and not all is as it seems. Please note that the game instructions have deliberately been kept to a minimum to force you, the user, to experiment.

Atari ST Loading instructions

Turn off your machine. Insert disk into drive and turn on the machine, the game will then proceed to load.

At the title screen press the <SPACE> bar or fire on the joystick to exit and allow the main game code to load.

If you are the owner of an Atari ST with a single sided drive as the primary drive, the game will not run correctly. To rectify this, please contact us at the address/telephone number below, giving details of your name and address, and we will be happy to send you a second disk, by return, so that you can continue to enjoy Theme Park in full.

Dept TPM Image Works, 118 Southwark Street, London, SE1 0SW. Tel: 01 928 1454

Commodore Amiga Loading Instructions

Turn off your machine and then turn it on again after 15 or so seconds. At the Workbench prompt insert the disk in drive DF0: the game will then proceed to load. At the title screen press the <Space> Bar or the joystick fire button to load the main game code.

If your Amiga does not have Kickstart in ROM, load the Kickstart as normal and at the Workbench prompt eject the Kickstart disk and replace with the game disk.

In both the Commodore Amiga and Atari ST versions of the games, the game disk should be left in the disk drive at all times.

Control modes

The game requires the user to have both a joystick and mouse plugged into their machine.

Atari St - Mouse, port 0. Joystick, port 1

Commodore Amiga - Mouse, port 1. Joystick, port 2

The Screen

The game screen is split up into two areas, the top area being the game screen and the lower area being the panel mode.

The Game Screen

Here all player control is carried out by the joystick. All eight compass directions may be used.

The Panel Area

Panel mode is entered by pressing the <Space> bar. The mouse is used within the lower screen area to manipulate the buttons and wheels. It is now left for you to discover how these buttons and wheels work and how they are used to interact within the game environment. One tip we are prepared to give you: to be able to select an object to be used the object must be in the central area of the inventory scroll. Selection can then be made by entering panel mode and clicking on the centred item, or when in the game mode, pressing F1. It should be noted that not all the objects can be used to interact with the game environment.

To exit Panel Mode, press the <Space> Bar.

Other key presses

Symbol Shift and R simultaneously - Restart

Symbol Shift and Q simultaneously - Quit

Copyright 1990 MIRRORSOFT Ltd

IMAGEWORKS

Irwin House, 118 Southwark Street, London, SE1 0SW

Telephone: 01-261 9465

(From May, 1990: 071-261 9465)



MP1X-TPM22



Variazioni Sul Tema

Theme Park (Parco dei Divertimenti) è una gita misteriosa nell'ignoto, dove le cose non possono essere date per scontate e dove non tutto è quello che sembra. Da notare che le istruzioni sono state deliberatamente tenute al minimo per obbligarti a sperimentare.

Istruzioni di Caricamento Atari ST

Se disponi di Atari ST con soltanto un drive a lato singolo, il gioco non gira correttamente. Per rimediare, sei pregato di contattarci all'indirizzo/numero di telefono accluso in calce dando il tuo nome e indirizzo esatti, e saremo lieti di inviarti un secondo dischetto a giro di posta, in modo che tu possa continuare a goderti pienamente 'Theme Park' (Parco dei Divertimenti).

Dept TPM, Image Works, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 01 928 1454

Istruzioni di Caricamento Commodore Amiga

Spegni il computer e riaccendilo dopo circa 15 secondi. Al sollecito Workbench inserisci il dischetto nel drive DFO: e il gioco comincia a caricarsi. Quando appare la videata titolo, premi la BARRA o FUOCO per caricare il codice di gioco principale.

Se il tuo Amiga non dispone di Kickstart in ROM, carica Kickstart normalmente e quando appare il sollecito Workbench, espelli il dischetto Kickstart e sostituiscilo con quello del gioco.

In entrambe le versioni Commodore Amiga e Atari ST, il dischetto deve rimanere nel rispettivo drive continuamente.