

# THEME PARK™ MYSTERY

## **Variations sur un Thème - Theme Park Mystery**

*Theme Park est une mystérieuse balade dans l'inconnu, là où rien ne va de soi et où rien n'est comme il semble être. Vous remarquerez que les instructions de jeu ont été délibérément limitées au minimum afin de vous obliger, vous qui jouez, à faire des expériences.*

### **Atari ST - Instructions de chargement**

*Si vous possédez un Atari ST dont l'unité principale est du type à simple face, le jeu ne fonctionnera pas correctement. Pour résoudre ce problème, veuillez nous contacter à l'adresse/numéro de téléphone indiqués ci-dessous en nous indiquant vos nom et adresse et nous serons heureux de vous faire parvenir un second disque, par retour du courrier. De cette façon, vous pourrez continuer à apprécier 'Theme Park' dans son intégralité.*

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

### **Commodore Amiga - Instructions de Chargement**

*Eteignez votre ordinateur, puis rallumez le après 15 secondes environ. A l'incitation du Workbench, insérez le disque dans le lecteur DFO : le jeu commencera alors à se charger. Quand l'écran des titres apparaît, appuyez sur la barre d'espacement ou sur le bouton feu du joystick pour permettre au programme du jeu principal de se charger.*

*Si votre Amiga n'a pas de Kickstart en ROM, chargez le Kickstart normalement et à l'incitation du Workbench, éjectez le disque Kickstart et remplacez le par le disque de jeu.*

---



---

*Dans les versions Commodore Amiga et Atari ST, le disque de jeu devrait toujours rester dans le lecteur de disque.*

### **Modes de Contrôle**

*Il est nécessaire que le joueur dispose à la fois d'un joystick et d'une souris branchés sur son ordinateur.*

*Atari ST - Souris, entrée 0. Joystick, entrée 1.*

*Commodore Amiga - Souris, entrée 1. Joystick, entrée 2.*

### **L'écran**

*L'écran de jeu est divisé en deux parties, la partie supérieure étant l'écran de jeu et la partie inférieure étant le mode tableau.*

### **L'écran de jeu**

*Sur cet écran, le joueur est entièrement commandé à partir du joystick. Les 8 directions de la boussole peuvent être utilisées.*

### **La partie tableau**

*On entre en mode tableau en appuyant sur la barre d'espacement. La souris est utilisée sur la partie inférieure de l'écran pour manipuler les boutons et les roues. C'est maintenant à vous de découvrir comment fonctionnent ces boutons et ces roues et comment on les utilise pour agir sur l'environnement du jeu. Nous sommes prêts à vous donner un conseil : pour pouvoir sélectionner l'objet que vous voulez utiliser, cet objet doit se trouver dans la partie centrale du défilement d'inventaire. La sélection peut se faire en entrant en mode tableau et en cliquant sur l'article centré, ou bien en mode jeu, en appuyant sur F1. Il faut remarquer que les objets ne peuvent pas tous être utilisés pour agir sur l'environnement du jeu.*

*Pour sortir du mode tableau, appuyez sur la barre d'espacement.*

### **Autres touches**

*Shift et R simultanément : pour recommencer*

*Shift et Q simultanément : pour quitter*

Copyright 1990 MIRRORSOFT Ltd.

IMAGEWORKS

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

Téléphone: 01-261 9465

(à partir de mai 1990: 071-261 9465)

