

THEME PARK™ MYSTERY

Variationen zu einem Thema - Theme Park Mystery

Theme Park ist ein mysteriöser Ausflug in das Unbekannte, wo nichts selbstverständlich ist, und nicht alles so ist, wie es scheint. Bitte nehmen Sie zur Kenntnis, daß wir die Spielanleitung ganz absichtlich auf ein Minimum beschränkt haben, damit Sie, der Benutzer des Spiels, experimentieren können.

Atari ST-Ladeanweisungen

Falls Sie über einen Atari ST mit einem einseitigen Laufwerk als Hauptlaufwerk verfügen, wird das Spiel nicht richtig laden. Setzen Sie sich daher mit uns an der unten angegebenen Adresse/Telefonnummer in Verbindung, wobei Sie uns Ihren Namen und Adresse übermitteln. Wir werden Ihnen dann gerne und postwendend eine weitere Diskette zuschicken, damit Sie Ihren vollen Spaß an "Theme Park" haben.

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

Commodore Amiga-Ladeanweisungen

Den Computer aus- und nach etwa 15 Sekunden wieder anschalten. Wenn Workbench verlangt wird, die Diskette in Laufwerk DFO: eingeben; das Spiel wird dann geladen. Wenn der Titelschirm erscheint, die Leertaste oder den Joystick-Feuerknopf drücken, um den Ladevorgang für das Hauptprogramm zu starten.

Sollte Ihr Amiga kein Kickstart in ROM haben, dann laden Sie Kickstart wie gewöhnlich. Wenn nach Workbench gefragt wird, die Kickstart-Diskette entfernen und durch die Spieldiskette ersetzen.

Bei den Commodore Amiga- und Atari ST-Versionen der Spiele sollte die Spieldiskette jederzeit im Laufwerk gelassen werden.

Steuerung

Bei diesem Spiel wird verlangt, daß ein Joystick UND eine Maus angeschlossen sind.

Atari ST - Maus in Port 0. Joystick in Port 1.

Commodore Amiga - Maus in Port 1. Joystick in Port 2.

Der Bildschirm

Der Schirm wird in zwei Hälften aufgeteilt, die obere Fläche ist der Spielschirm und die untere der Kontrollmodus.

Der Spielschirm

Hier wird jegliche Spielsteuerung durch den Joystick ausgeführt. Alle acht Kompaßrichtungen dürfen verwendet werden.

Die Kontrollfläche

Man gerät in den Kontrollmodus durch Drücken der Leertaste. Zur Betätigung der Knöpfe und Räder in der unteren Hälfte des Bildschirms wird die Maus verwendet. Nun kommt es auf Sie an, herauszufinden, wie diese Knöpfe und Räder funktionieren und wie sie innerhalb des Spiels miteinander reagieren. Wir sind bereit, Ihnen EINEN Hinweis zu geben: Um einen gewünschten Gegenstand zu wählen, muß dieser sich in der Mitte der 'Inventory'-Schriftrolle befinden. Die Wahl kann dann getroffen werden, indem man in den Kontrollmodus geht und auf den zentrierten Gegenstand klickt, oder, im Spielmodus auf F1 drückt. Beachten Sie aber, daß nicht alle Gegenstände mit der Umwelt des Spiels interagieren.

Die Leertaste drücken, um aus dem Kontrollmodus wieder herauszugelangen.

Andere Tastendrücke:

SHIFT und R gleichzeitig - Spiel neu starten

SHIFT und Q gleichzeitig - Spielabbruch

Copyright 1990 MIRRORSOFT Ltd

IMAGEWORKS

Irwin House, 118 Southwark Street,
London, SE1 0SW, Telefon: 01-261 9465
(von Mai 1990 an: 071-261 9465)

