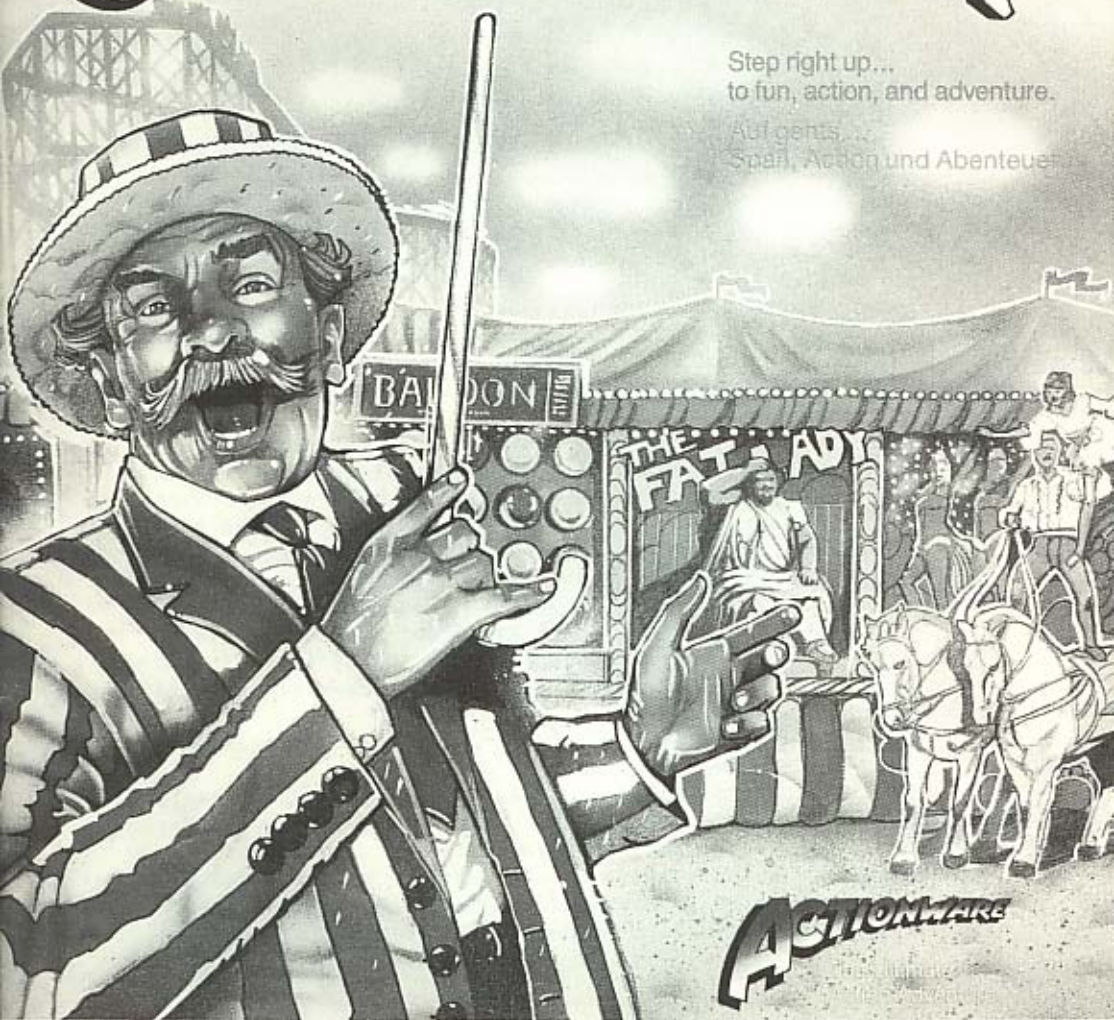


SIDESHOW

Step right up...
to fun, action, and adventure.

Auf geht's...
Spann, Action und Abenteuer!



ACTIONMARE

Fast 40 Jahre lang hat diese Geschichte allen Jungen und Junggebliebenen treue Dienste erwiesen. Auch die Zeit konnte dieser Philosophie nichts anhaben. Wir widmen diese Software all denen, die sie in Ehren gehalten haben und allen Junggebliebenen.

SIDESHOW

Achtung: Wenn alles fehlschlägt, lesen Sie dieses Handbuch. Sie werden es nicht bereuen.

Anleitung Amiga

SIDESHOW

Produzent	Richard Perry
Software Technik	Dwight Lee
	Kamlesh Trivedi
	Jens von der Heide
Computer-Kunst	Brian Williams
Andere Effekte	Dana Dominiak
	Rick Incrocci
Musik (Sideshow-Marsch)	John Cornelissen
	Ted Skiba
Zusätzliche Intermezzo-Musik	Richard Kadoi
Sound-Effekte	Ted Skiba
Design des Spiels	Dwight Lee
	Kamlesh Trivedi
Illustration auf der Verpackung	Van Severen Studios

Wir bedanken uns besonders bei
Julius Schmidt, John Higgins jr., Lester Hands, Jennifer Parry, Chryl Blum, Alan Blair, James Ryndak, Barbara und Todd Butson.

Actionware Corporation
38 W 335 Deerpath Road
Batavia, Illinois 60510 USA
Copyright 1989 by Actionware Inc.
Alle Rechte vorbehalten

Anmerkung zum Copyright:

Dieses Software-Produkt (einschließlich aller Bilder, Konzepte, Sound-Effekte und Programmcode wird von Actionware Inc. vertrieben, der alle Rechte daran gehören, inklusive der Kopierrechte. Nur der Kauf dieses Produkts berechtigt dazu, dieses Produkt auf dafür vorgesehenen Computer-Systemen zu benutzen. Jeder andere oder weiterführende Ge-

brauch, wie Kopieren, Duplizieren, Verkaufen, Mieten oder Vermieten, stellt eine Verletzung der Rechte von Actionware Inc. dar, es sei denn, die Firma hätte diesbezüglich eine entsprechende Erlaubnis erteilt.

Für das Produkt Sideshow, sein Programmcode, Handbücher und alle damit in Verbindung stehenden Produktmaterialien hat Actionware Inc. das Copyright und behält sich alle Rechte vor. Diese Dokumente, Programmcodes und andere Teile dürfen nicht, sei es teilweise oder ganz, kopiert, reproduziert, gemietet, vermietet oder weitergegeben werden. Sie dürfen auch nicht in ein anderes elektronisches Medium oder auf eine maschinenlesbare Form übersetzt oder gekürzt werden ohne die vorher schriftlich erteilte Zustimmung von Actionware.

Actionware TM und zugehörige Logos sind Handelsmarken der Actionware Inc. Sideshow TM und das zugehörige Logo ist eine Handelsmarke der Actionware Inc. Copyright der Cover-Illustration von 1988, seit 1989 im Besitz der Actionware Inc. Amiga ist eine Handelsmarke der Commodore-Amiga Inc. Deluxe Paint ist eine Handelsmarke der Electronic Arts Inc.

Behandeln Sie es wie ein Buch

Wenn Sie kein Anwalt sind, bedeutet das ganz einfach, daß Sie das Handbuch wie ein normales Buch behandeln sollen. Damit meint Actionware, daß dieses Softwareprodukt von mehreren Leuten benutzt werden kann, und auch auf verschiedenen Computern benutzt werden darf, solange es nicht möglich ist, daß es an mehreren Orten gleichzeitig benutzt wird. Genauso wie ein Buch, daß nicht zur selben Zeit von zwei verschiedenen Menschen, die sich an verschiedenen Orten befinden, gelesen werden kann, kann auch die Software nicht von zwei verschiedenen Menschen, die sich an verschiedenen Orten befinden, benutzt werden. (Es sei denn, daß Actionwares Copyright verletzt worden ist. Das bedeutet aber auch, daß derjenige, der sich dieses Vergehens schuldig gemacht hat, dafür strafrechtlich verfolgt werden kann.)

Kurzer Überblick über die Tastatur-Belegungen

In diesem Handbuch wird noch näher auf folgende Tasten und ihre Funktionen eingegangen, sie erscheinen hier im kurzen Überblick:

ESC Pause ein/aus.

F1 Auf dem Ticket-Select-Screen wählen Sie hier-

mit die Phaser-Gun für den Amiga 1000 aus.

F2 Auf dem Ticket-Select-Screen wählen Sie hiermit die Phaser-Gun für den Amiga 500 / 2000 aus.

F9 Intermezzo-Musik ein/aus.

F10 Bringt Sie vom Booth-Select-Screen wieder in den Ticket-Select-Screen um ein neues Spiel zu starten oder ein Spiel zu beenden. Wenn Sie sich im DEMO-Modus befinden, bringt Sie diese Taste ebenfalls zum Ticket-Select-Screen zurück.

Hallo,

Unsere beiden frühen Phaser-Gun-Spiele, CAPONE und P.O.W. hatten großen Erfolg und ernteten bei fast allen Begeisterung. Wie dem auch sei, andere wieder fanden, daß das Erschießen von Gangstern in CAPONE und von feindlicher Soldaten in P.O.W. etwas gewalttätig sei, vor allem seitdem die Actionware Phaser-Gun das Ganze etwas zu realistisch gemacht hat.

Wir entschuldigen uns hiermit bei letzteren und bieten unsere Sideshow an. Was könnte mehr Spaß machen als die Sideshow beim Fasching? Wir hoffen, daß Ihnen unsere Bemühungen Spaß machen werden.

Mit freundlichen Grüßen

Rich Parry

Wichtige Bemerkungen

Speicher-Anforderungen

Für Sideshow benötigen Sie einen Amiga Computer mit mindestens 512 K Speicher. Zusätzliche Sound-Effekte und Musikuntermalung läuft nur mit 1 MB zusätzlichem Speicher.

Diskettenlaufwerke und Speicher

Jedes Laufwerk und jede Festplatte, die sie anschließen, nehmen dem Computer Speicher weg. Sideshow läuft auf einem 512 K Amiga mit bis zu zwei angeschlossenen Laufwerken. Wenn Sie drei oder mehr Laufwerke haben, sollten Sie auf alles, was über zwei Laufwerke hinausgeht, verzichten.

Demo-Modus:

Ein fortlaufendes Demo startet automatisch, wenn 30 Sekunden lang keine Eingabe stattgefunden hat. Durch Drücken der F10-Taste wird das Demo nach Beendigung des jeweiligen Parts abgebrochen und das Spiel startet.

Pause

Um das Spiel anzuhalten, drücken Sie die ESC-Taste. Wenn Sie weitermachen wollen, drücken Sie die Taste nochmal.

Benutzen der Gun

Die Phaser-Gun von Actionware macht die Spiele einzigartig. CAPONE und P.O.W. sind die besten Beispiele dafür. Für die Side-Show wird sie auch benutzt. Jedenfalls sind die Ziele in der SideShow recht klein, was von Ihnen einen gut gezielten Schuß und eine sichere Hand verlangt. Wir schlagen daher vor, daß Sie nicht nur die Phaser-Gun, sondern auch die Maus benutzen, je nachdem, was Ihnen sinnvoller erscheint.

Sound-Effekte

Die Sound-Effekte sind sehr wirklichkeitsgetreu. Die besten Resultate erzielen Sie, indem Sie den Amiga an ein Stereo-System mit guten Bässen anschließen und die Lautstärke aufdrehen.

Verzicht auf Popcorn

Wenn Ihre Version der SideShow eine Tüte Popcorn enthält, nehmen Sie bitte zur Kenntnis, daß es sich dabei um ein Geschenk handelt, das nicht zum Weiterverkauf bestimmt ist. Es kann sein, daß die Gewichtsangabe auf der Tüte nicht korrekt ist.

Amiga-Lade-Anweisungen

1) Schalten Sie Ihren Amiga und den Monitor in gewohnter Weise an und legen Sie die SideShow Ticket 1 in das interne Laufwerk (DF0), Amiga-1000-Benutzer legen zuerst die Kickstart-Diskette ein.

2) Benutzen der Maus

Wenn Sie beim Spiel eine Maus benutzen, brauchen Sie die beiden folgenden Schritte (3 und 4) nicht zu beachten.

3) Benutzen der Phaser-Gun

Dieser Abschnitt ist nur dann für Sie wichtig, wenn Sie die Actionware-Phaser-Gun benutzen. SideShow unterstützt das Interface für zwei Gewehre nicht. Wegen der unterschiedlichen Hardware von 500 / 2000 und 1000, wird die Gun in verschiedene Ports eingesteckt. Näheres auf dem Anschluß-Diagramm. Wenn Sie beides haben, Gun und Maus, möchten Sie vielleicht auch beide benutzen, also beides einstecken und während des Spiels jeweils wechseln. Sie werden auch feststellen, daß in bestimmten Situationen des Spiels das Benut-

zen der Maus mehr Spaß macht als das der Gun und umgekehrt. Nachdem das Programm startet, zeigt der Bildschirm einen Mann, der Karten für Kinder und Erwachsene verkauft. In der linken unteren Ecke zeigt ein Schild an, welchen Amiga der Gun-Player benutzt. Die Auswahl kann folgendermaßen verändert werden:

Taste F1 - Amiga 1000 Phaser Gun

Taste F2 - Amiga 500 / 2000 Phaser Gun.

4) Zielen (Kalibrierung des Zielfernrohrs)

Sie werden sehen, daß die Gun sehr zielgenau ist und keine Kalibrierung benötigt. Wenn Sie dennoch Wert darauf legen, klicken Sie die Zeile "Calibrate Light Gun" an, die in der linken unteren Ecke des Screens mit dem Ticketstand. Wenn der Ziel-Bildschirm erscheint, richten Sie die Gun einfach auf das Zentrum des Fadenkreuzes und feuern Sie viermal. Wir schlagen vor, daß Sie die Gun auf die Entfernung kalibrieren, mit der Sie mit Ihrem Gewehr die höchste Treffergenauigkeit erzielen. Das Programm läuft dann automatisch weiter. Wenn Sie die Gun nochmals kalibrieren wollen, gehen Sie zu dieser Bude zurück.

Installation auf der Festplatte

SideShow ist nicht kopiergeschützt. Sie können für Ihren persönlichen Gebrauch so viele Backups machen wie Sie wollen. Sie können die SideShow auch auf der Festplatte installieren, indem Sie sich an die folgende Anweisungen halten:

LESEN SIE DIE ANWEISUNGEN VOLLSTÄNDIG DURCH, BEVOR SIE DAMIT BEGINNEN.

1. Legen Sie auf Ihrer Festplatte ein Verzeichnis an, in das Sie die SideShow plazieren wollen. In unserem Beispiel nennen wir das Verzeichnis "DHO:SideShow". Wenn Sie sich dafür entscheiden, die SideShow anderweitig abzulegen, ersetzen Sie alle Verweise auf "DHO:SideShow" durch den gewünschten Pfad. Insgesamt benötigen Sie etwa 3.500 freie Block.

MAKEDIR DHO:SIDEWHOW.

2. Kopieren Sie jede einzelne der drei SideShow-Disketten, Ticket1, Ticket2 und Ticket3 in das Verzeichnis. Natürlich müssen Sie jede einzelne Diskette einlegen, bevor Sie den Befehl ausführen können.

COPY TICKET1: TO DHO:SIDESHOW ALL CLONE

COPY TICKET2: TO DHO:SIDESHOW ALL CLONE

COPY TICKET3: TO DHO:SIDEWHOW ALL CLONE

3. Da die SideShow Informationen nach Disketten-Namen sucht und sich jetzt alle Files auf der Festplatte befinden, werden Sie den ASSIGN-Befehl benutzen müssen, um der SideShow mitzuteilen, wo sich alles befindet. Am besten richten Sie ein Batch-File ein, das alle ASSIGNS für Sie ausführt. Lassen Sie Ihren bevorzugten Text-Editor (z.B. ED oder EDIT) laufen und richten Sie ein Text-File mit diesen Befehlen ein. Speichern Sie dieses File als DH0:SideShow/SS-Batch ab. Diese Befehle können auch in Ihre S:Startup-Sequence gelegt werden, da Sie die SideShow oft spielen werden. (Alles klar?)

```
ASSIGN TICKET1: DH0:SIDESHOW
ASSIGN TICKET2: DH0:SIDESHOW
ASSIGN TICKET3: DH0:SIDESHOW
```

4. Immer, wenn Sie SideShow spielen wollen, führen Sie die Assign-Befehle mittels der angelegten Batch-Datei aus (überspringen Sie die folgenden Zeilen, wenn sich die Assigns in Ihrer Startup-Sequenz befinden), dann lassen Sie die SideShow selbst laufen.

```
CD DH0:SIDESHOW
EXECUTE S/SS-BATCH
SS
```

5. Das wars! Für den Fall, daß Sie die SideShow so installieren wie oben erläutert, liefern wir ein Skript mit, daß die Schritte 1 - 3 für Sie übernimmt. Es befindet sich auf SideShow Ticket 3 in einem Directory namens "S".

```
EXECUTE TICKET3:S/INSTALL-HD
```

Anleitung für das Glücksrad

Sie werden während des Spiels mehrmals aufgefordert, Ihr Glücksrad zu befragen. Das Glücksrad besteht aus drei Scheiben, eine für das Essen, eine für die Leute, und eine für die Tiere, die Sie in der SideShow finden. Der Computer versorgt Sie mit jeweils einem Element aus den drei Bereichen. Listen Sie die drei Teile einfach auf. In die drei verschiedenen Kategorien tragen Sie die vier gezeigten Buchstaben ein und drücken die Return-Taste. Wenn Sie sich vertippt haben, betätigen Sie die Korrektur-Taste.

Tabelle für die höchsten erreichten Punkte

SideShow gibt Ihnen die Möglichkeit, die besten Spieler ab-

zuspeichern. Wenn die Diskette schreibgeschützt ist, werden die besten Ergebnisse nur für die Dauer des Spiels gespeichert. Andernfalls werden die besten Spielergebnisse auf Diskette gespeichert.

Ziel des Spiels

Sie sollen in jedem der acht Schießstände dreimal alle Ziele treffen und dabei so wenig Zeit wie möglich in jedem einzelnen verbringen. Sie haben es geschafft, wenn Sie den Schießstand mit mehr Münzen verlassen, als Sie ihn betreten haben. Sie sollten sich in jedem Schießstand beeilen, denn, je mehr Zeit vergeht, desto hungriger werden Sie.

Die Kartenbude

Auf dem Weg zum Eingang des Zirkus werden Sie von dem Kartenverkäufer angehalten. Sie müssen eine Karte kaufen, egal ob Kind oder Erwachsener. Sie treffen Ihre Wahl, indem Sie das entsprechende Zeichen anklicken. Wenn Sie eine Kinderkarte kaufen, bekommen Sie mehr Tokens, Sie haben mehr Zeit pro Spiel und Sie werden nicht so schnell hungrig, aber Sie dürfen nicht alle Schießstände betreten.

Sie werden auch merken, daß Sie als "Kind" keine dritte Diskette benötigen, also weniger Diskettenwechsel durchführen müssen. Beachten Sie, daß Diskette 1 die am häufigsten benötigte ist. Darum: Wenn Sie nur zwei Laufwerke haben, schlagen wir vor, daß, wenn die Aufforderung Diskette 3 einzulegen erscheint, Sie sie in das zweite Laufwerk einlegen.

Kinderkarte	Nur für Erwachsene zugelassene Schießstände
-------------	---

Ballons	Verwünschter Hügel
Bälle	Potpourri
Potpourri	Messer
Der starke August	
Wassertank	

Wahl des Schießstands

Das Spiel beginnt mit einem Überblick über die Kirmes. In jedem Zelt befindet sich ein Spiel, daß Sie gewinnen müssen, um Preise oder Münzen zu erhalten, die Ihnen einerseits ermöglichen, an der Würstchenbude etwas zu Essen zu bekommen und andererseits, überhaupt weiter in der SideShow bleiben

3. Reihe	50	"	-50	"
4. Reihe	100	"	-100	"

Potpourri

In diesem Kirmes-Klassiker geht es darum, die beweglichen Ziele zu treffen, die sich über den Bildschirm hinweg bewegen. Es gibt vier Aktionsebenen: Luft, Land, Sumpf und Unterwasser. Jede Ebene hat andere Zielgegenstände, die unterschiedlich bewertet werden. Achten Sie darauf, daß manche Gegenstände aufblitzen und sich in einen anderen verwandeln. Diese müssen Sie in dem Moment des Aufblitzens treffen um Punkte zu erhalten, sonst gibt es Strafpunkte.

1. Getroffenes Teil (z.B. Drachen, Rollerskate, Wurm, etc.) = 10 Punkte;
 2. getroffenes Teil (z.B. Muschel, Schwarze Ente, Rotes Auto, Rotes Flugzeug) 20 Punkte
 3. getroffenes Teil (z.B. Bulldozer, Hubschrauber, Ente mit Sonnenbrille, Unterseeboot, etc.) = 50 Punkte;
- Im Moment des Aufblitzens (z.B. Blimp, mit Dynamit beladenes schwarzes Auto, Ei, Meerjungfrau) = 100 Punkte
ohne Aufblitzen (z.B. Blimp, mit Dynamit beladenes schwarzes Auto, Ei, Meerjungfrau) = minus 100 Punkte

Der Starke August

Feuern Sie auf die Gewichte unter jedem der drei Pfeiler, damit das Gewicht bis an die Glocke hochsaust. Ihr Timing muß stimmen, denn die Zirkusaffen lieben es, Sie zu ärgern, indem Sie den Pfahl hinaufklettern und die Glocken wegnehmen!

Glocke getroffen	10 Punkte
Affen	minus 20 Punkte
Ballons	minus 10 Punkte.

Messer

Um hier zu gewinnen brauchen Sie eine schnelle und sichere Hand. Treffen Sie den Apfel oder das Lächelgesicht, aber seien Sie auf nicht vorhergesehene Überraschungs-Ziele gefaßt. Die Lächelgesichter bringen Ihnen einen Bonus, die traurigen aber nicht. Achten Sie bitte darauf, nicht unseren armen Clown zu treffen, die Strafe dafür bedeutet Punktabzug.

Apfel	50 Punkte
-------	-----------

zu dürfen und in weiteren Zelten zu spielen. Schießen Sie zuerst auf den gewünschten Stand. Die Karte in der linken unteren Ecke zeigt den Namen der Bude und die Anzahl der Münzen, die Sie benötigen, um zu spielen. Auf dem Merktzettel in der rechten Ecke erkennen Sie die Anzahl der Münzen, die Sie haben und wie groß Ihr Hunger ist. Denken Sie daran, daß Sie nur die Buden betreten können, für die Sie genug Münzen haben. Wenn Sie sich für eine Bude entschieden haben, schießen Sie auf die zugehörige Eintrittskarte. Auf dem Screen für die Auswahl der Schießbude, haben Sie einen Überblick bzw. Karte der ganzen SideShow. Auf jeder der Buden sehen Sie eine Fahne.

Grüne Fahne = die Bude ist frei

Blaue Fahne = in der Bude wurde einmal gewonnen.

Grüne Fahne = in der Bude wurde zweimal gewonnen

Rote Fahne = die Bude ist geschlossen, entweder weil Sie darin dreimal gewonnen haben oder weil Sie nur eine Kinderkarte haben.

Ballons

Nein, einfach auf die Ballons zu schießen reicht nicht. Es geht vielmehr darum, daß Sie das Muster finden, das von den Ballons verborgen wird. Unter jedem Ballon befindet sich eine Kachel. Die Kacheln sind rot oder schwarz. Die schwarzen Zahlen formen ein einfaches Muster, zum Beispiel ein Viereck oder ein Kreuz und verschaffen Ihnen zusätzliche Punkte. Die roten Zahlen gehören nicht zum Muster. Für das Treffen der roten Zahlen werden Ihnen Punkte abgezogen. Es gibt auch besondere Bonus-Kacheln: Ein roter Stern senkt Ihren Hungerpegel und ein goldener bringt Ihnen zusätzliche Münzen. Wenn Sie schwebende Ballons treffen, werden Ihnen Punkte abgezogen, versuchen Sie also, sie nicht in die Schußlinie zu bekommen!

Bälle

In dieser Bude müssen Sie die grünen Bälle treffen, die aus den Milchkannen springen. Schießen Sie bloß nicht auf die roten Bälle. Wenn Sie die treffen, gibt das Punktabzug.

	Grüne Bälle	Rote Bälle
1e		
1. Reihe	10 Punkte	-10 Punkte
te		
2. Reihe	20 "	-20 "

Lächelgesicht	100 Punkte
Trauriges Gesicht	minus 100 Punkte
Clown	minus 200 Punkte.

Der Uhren-Laden

Hier müssen Sie ganz genau zielen. Schießen Sie nicht auf das Zifferblatt, sondern nur auf die Pendel und Gewichte. Wenn Sie sie an ihrer Spitze treffen, gibt es Punkte und die Uhren werden eine Stunde vorgestellt. Wenn es 12 schlägt, erscheint der Kuckuck, der besonders schwer zu treffen ist. Versuchen Sie es trotzdem, denn ein Treffer bringt besonders viele Punkte. Wir schlagen hierfür wegen ihrer größeren Genauigkeit statt der Phaser-Gun die Maus vor.

Pendel (an der Spitze)	100 Punkte
Pendel (nicht an der Spitze)	minus 10 Punkte
Kuckuck	300 Punkte
Zifferblatt	minus 200 Punkte.

Der verwunschene Hügel

Hier wird Ihr ganzes Können gefordert, denn es erscheinen ausgesuchte Schreckgespenster, die genauso schnell wieder verschwinden. Schießen Sie auf alles, was sich bewegt, um Punkte zu sammeln und retten Sie Ihre Haut.

Totenköpfe	1 Punkt
Ratte	1 Punkt
Eimer voll Blut	2 Punkte
Baum mit Arm	2 Punkte
Böser Kürbis	3 Punkte
Blitz	3 Punkte
Geisterzug	1 Punkt
Brennende Bäume	2 Punkte
Grabstein	2 Punkte
Rabe	3 Punkte
Monster auf der Straße	3 Punkte.

Wassertank

Tunken Sie den Armen Willi dreimal in das Becken, indem Sie auf die weißen Ziele "werfen", wenn deren Farbe auf rot-weiß wechselt. Sie müssen schnell sein, denn Willi möchte genauso gerne trocken bleiben, wie Sie ihn ins Wasser plumpsen lassen wollen und er ist schneller als es sein Name vermuten lässt. Sie bekommen jedesmal 100 Punkte wenn Willi ins Wasser fällt.

Würstchenbude

Vergessen Sie über dem Spielen das Essen nicht! Das Spiel ist vorbei, wenn Sie nach Hause gehen müssen, weil Sie zu hungrig geworden sind. Halten Sie bei der Würstchenbude an und bezahlen Sie mit Ihren Münzen für Popcorn, Soda-Pop, Heiße Würstchen oder Zuckerwatte. Nehmen Sie nur das, was Sie auch bezahlen können. Schießen Sie auf den Snack Ihrer Wahl und dann auf die Kasse um weiterzuspielen.

Was sonst noch so alles passieren kann

Wahrscheinlich werden Sie mehrmals auf jemanden treffen, der versuchen wird, Ihnen etwas zu verkaufen oder Sie finden eine Münze. Ein Zauberer, ein Kraftprotz und ein Ringmaster wird Sie fragen, ob Sie Münzen tauschen möchten gegen etwas, was für Sie von Interesse sein könnte. Wollen die mich reinlegen? Vielleicht, aber Sie sollten das Risiko eingehen. Entweder es klappt oder nicht. Sie haben noch eine Chance, wenn Sie das Glück haben, auf einen Haufen Müll zu stoßen, der im Gras liegt (Was, Glück?) Ja! Denn unter einem der Gegenstände liegt eine Münze, aber Sie dürfen nur einmal raten, wo. Schießen Sie auf einen der im Müll liegenden Gegenstände um Ihr Glück zu versuchen.

Hinweise

1. Lesen Sie dieses Handbuch. Es enthält wichtige Informationen.
2. Verschenden Sie keine Kugeln.
3. Verschenden Sie keine Zeit, denn Sie werden immer hungriger je länger Sie sich aufhalten.
4. Schießen Sie nicht auf alles, denn es gibt gute und schlechte Ziele.
5. Wenn Sie zwei Laufwerke haben, können Sie Diskettenwechsel einsparen, indem Sie für die Disketten 2 und 3 wechselweise ein Laufwerk benutzen. Diskette 1 wird am häufigsten benutzt und sollte daher im Laufwerk bleiben.
6. Wenn Ihr Hungerpegel über 70 % steigt, sollten Sie sich an die Würstchenbude begeben, wenn Sie zu lange warten, müssen Sie nach Hause gehen.

Ostereier

Um das Ganze etwas interessanter zu machen, haben wir einiges in der SideShow versteckt (Ostereier). Sie können gratis an Münzen herankommen, genauso können Sie sie aber auch verlieren. Forcieren Sie die "Zufälle" ein wenig. Viel Glück!

So setzen Sie sich selbst in den Wassertank:

Für den Wassertank haben wir uns etwas ganz Besonderes ausgedacht: Wir geben Ihnen die Möglichkeit, sich selbst, einen Freund (oder Feind) in den bzw. über den Wassertank zu platzieren. Dazu müssen Sie sich selbst digitalisieren oder malen mit Hilfe eines Digitizers/Kamera oder eines Malprogramms. Sie müssen auch ein wenig geschickt sein. So gehts:

Bevor Sie irgendetwas ändern, machen Sie Backups von Ihren Disketten!

SideShow ist nicht kopiergeschützt. Sie können also ein beliebiges Kopierprogramm benutzen, zum Beispiel DiskCopy von der Workbench. Wenn Sie eine SideShow-Diskette von der Workbench kopieren, denken Sie daran, die kopierte Diskette korrekt zu benennen. Der Name der Diskette muß "Ticket3" sein und nicht "copy of Ticket3". Benutzen Sie die Funktion "Rename" der Workbench dafür. Im CLI benutzen Sie die Befehle Info und Relabel um den Diskettennamen zu lesen und zu ändern.

- 1) Benutzen Sie Ihr Malprogramm um den FACE TEMPLATE-Screen von der SideShow-Diskette 3 einzuladen. Es heißt "Template.ILBM". Das Template enthält die Farben, die Sie für das Gesicht benutzen können und hat schon die richtige Größe.
- 2) Malen Sie was Sie wollen in die im Template angegebene Fläche. Wie gesagt, Sie können malen, was Sie wollen, solange es in die angegebenen Grenzen paßt.
- 3) WICHTIG! Speichern Sie nur das Bild, das Sie gerade gemalt haben (nicht das ganze Bild!), als Brush ab (nicht als Picture) und nennen Sie es "Face.ILBM". Im Deluxe Paint können Sie den Brush ausschneiden, indem Sie den Brush Selector in der Toolbox benutzen, und ihn dann abspeichern.

Achtung: Wenn das von Ihnen gespeicherte Grafik-File nicht genau großengleich mit dem Template ist, wird es von SideShow nicht geladen. Stattdessen wird die Ursprungsgrafik benutzt. Wenn Sie versehentlich das Template verändern oder löschen, gibt es noch eine Kopie davon auf der Diskette 3 der SideShow im Directory "Images".

Wenn Sie nicht Ihr eigenes Bild malen wollen, sondern ein anderes Gesicht benutzen möchten, können Sie das File auf Diskette 3 im Images-Directory namens "FACE0.ILBM" benutzen. Sie müssen dazu nur das File in das Haupt-Directory kopieren. Aus der Workbench kopieren Sie das FACE0.ILBM-Icon aus der Images-Schublade und benennen Sie es neu als FACE.ILBM. Angenommen, die Ticket3-Diskette befindet sich in DF0, geben Sie im CLI oder oder der Shell ein:

CD DF0:

COPY IMAGES/FACE0.ILBM TO FACE.ILBM.

Wichtig: Wir von Actionware sind der Meinung, daß wir, indem wir Ihnen diese Möglichkeit geben, ganz neuen Boden betreten. Wir empfehlen nur mit dem Malprogramm und dem Umgang mit Disketten vertrauten Benutzern dies auszuprobieren. Sollten Sie Schwierigkeiten haben, so können wir dazu nur bedauernd sagen, daß wir nicht in der Lage sind, Ihnen mehr Hilfe anzubieten als die oben gemachten Anweisungen. Wenden Sie sich bitte an Ihren Händler. Wir gehen davon aus, daß er sich mit unseren Produkten auskennen wird.

Amiga 500 Light-Gun-Benutzer

Diese Amiga-Version erfordert, daß die Light-Gun an den zweiten Game-Port (Port 1) angeschlossen wird. Beachten Sie, daß der Benutzer leicht zwischen Gun und Maus wechseln kann. Tatsächlich können zwei Leute gleichzeitig spielen wenn einer die Gun und der andere die Maus benutzt.

Port 1: Schließen Sie hier die Light-Gun an. Port 0: Schließen Sie hier die Maus an.

Amiga 1000 Light-Gun-Benutzer

Diese Amiga-Version erfordert, daß die Light-Gun an den Game-Port 0 angeschlossen wird, der normalerweise von der Maus besetzt ist. Darum müssen Sie die Maus ausstöpseln und den Maus-Port für die Light-Gun benutzen. Beachten Sie, daß der Benutzer leicht zwischen Gun und Maus wechseln kann. Tatsächlich können zwei Leute gleichzeitig spielen wenn einer die Gun und der andere die Maus benutzt.

Port 0: Schließen Sie hier die Light-Gun an.
Port 1: Schließen Sie hier die Maus an.

Amiga 2000 Light-Gun-Benutzer

In dieser Amiga-Version wird der Port für den zweiten Joystick für die Light-Gun genutzt. Beachten Sie, daß der Benutzer leicht zwischen Gun und Maus wechseln kann. Tatsächlich können zwei Leute gleichzeitig spielen wenn einer die Gun und der andere die Maus benutzt. Port 0: Schließen Sie hier die Maus an. Port 1: Schließen Sie hier die Light-Gun an.

Port 0: Schließen Sie hier die Maus an.
Port 1: Schließen Sie hier das Lichtgewehr an.

SIDESHOW™



Loads of Great Games in One!

- Fantastic Graphics
- Realistic Sound Effects

Remember the day the carnival came to town? Remember the midway, the freak show, the popcorn and cotton candy? Remember the strongman, magician, and clowns? Remember the scary haunted house and ringing the bell at the top of the high-striker pole? Well, the fun and excitement are all back with *Sideshow*.

- Plenty of Smooth Animation
- Loads of Fast Action

Pop the balloons or try shooting balls in mid-air. Pick up the hammer and test your strength. Throw some balls and dunk the man in the tank. Then test your nerves and visit haunted hill. These and more are all back in *Sideshow*, so come have a day of fun, action and excitement!

Eine ganze Ladung toller Spiele!

- Fantastische Grafiken
- Realistische Klang-Effekte

Erinnern Sie sich an die letzte Kirmes in Ihrer Stadt? Erinnern Sie sich an den Rummelplatz, an die verrückten Shows, an Popcorn und die Zuckerwatte? An den Kraftprotz, den Magier und die Clowns? Und auch an die Fahrt durch die Geisterbahn und den Erfolg beim „Hau-den-Lukas“? All diese Erinnerungen, aufregenden Abenteuer und den Heidenspaß durchleben Sie ein zweites und noch viele Male in *Sideshow*.

- Großartige Animationen ● Fesselnde Action

Treffen Sie die Ballons oder versuchen Sie, mit kleinen Bällen die Dosenpyramiden abzuwerfen. Heben Sie den dicken Hammer, um Ihre Kräfte zu zeigen. Zielen Sie mit Bällen auf Wurfscheiben und befördern Sie damit den Mann ins kühle Naß. Testen Sie Ihre Nerven, indem Sie an einer Jagd teilnehmen. Diese und noch mehr solcher Spiele finden Sie in *Sideshow*. Kommen Sie und haben Sie einen ganzen Tag Spaß, Action und Aufregung.