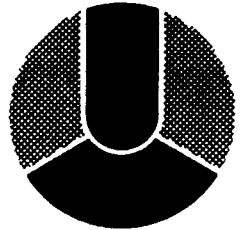


MARCO POLO



**data
media
gmbh**

Ladeanweisung:

System Schneider CPC 464, 664 + 6128

RUN "DATA" ENTER (Diskette)

RUN " " ENTER (Cassette)

Erleben Sie in diesem aufwendigen Graphic-Adventure die Reise des Marco Polo nach China in eigener Person.

In diesem Teil bereiten Sie sich in Venedig auf die Reise vor und ziehen einen Sommer lang durch das Land um ihr Winterquartier zu erreichen.

Der Weg bis dorthin steckt voller Gefahren, Rätsel und Abenteuer.

Machen Sie sich bereit, sich diesen Anforderungen zu stellen . . .

Alle Eingaben erfolgen in Großbuchstaben in der Form

(Verb, Substantiv) durch:

- Sage (“Komm mit”) z.B. können Personen direkt angesprochen werden.
- (Hilfe) bzw. (H), gibt einen Tip zum momentanen Problem
- (Nehme alles) hilft Ihnen, eine Menge Dinge mit einem Befehl aufzunehmen
- (Gucke) bzw. (G) baut den Bildschirm neu auf
- (N), (S), (W), (O) sind die entsprechenden Abkürzungen der Himmelsrichtungen und dienen entsprechend der Fortbewegung.
- Inventur bzw. (I) bringt eine Liste aller Dinge, die Sie bei sich haben, auf den Bildschirm.
- (Punkte) zeigt Ihnen, wieviele Punkte Sie bereits erreicht und zu wieviel Prozent Sie das Adventure bereits gelöst haben.
- mit (Speichere) können Sie den aktuellen Spielstand auf Diskette abspeichern. Bitte benutzen Sie dazu nur die momentane Seite der Original-Diskette.
- mit (Lade) können Sie die abgespeicherte Spielsituation wiederherstellen.

Viel Spaß mit Marco Polo wünscht Ihnen DATA MEDIA