

Amiga Screen Shot



Commodore 64 Screen Shot



Spectrum Screen Shot



Help Blinky, the star pupil from the Scary School for young ghosts, to penetrate the Drumtrochie Castle's Ghost proof defences.

Guide him through the cunning traps, and help him evade the nasties with the help of the special spirit potions he has brewed himself.

BLINKY'S has to be the cutest of cute arcade adventures !!

Helfen Sie Blinky, dem besten Schüler der unheimlichen Schule für junge Geister, die sichere Abwehr der Drumtrochie Schloßgeister zu durchbrechen.

Leiten Sie ihn durch das Gewirr von hinterlistigen Fallen und helfen Sie ihm den Nasties (Bösen) mit Hilfe des speziellen Geistertrankes, den er für sich gebraut hat, auszuweichen.

BLINKY'S ist wohl das netteste aller netten Arkaden Abenteuer.

Aiutate Blinky, il pupillo migliore della Scuola di Spaventi per giovani fantasmi, a penetrare il sofisticato sistema difensivo contro i Fantasma del Castello Drumtrochie.

Guidatelo attraverso una serie di trappole astute, e aiutatelo ad evadere i cattivi con l'aiuto delle speciali pozioni spiritate che lui stesso ha infuso.

BLINKY'S é la più ingegnosa delle ingegnose avventure !!

Aidez Blinky, l'élève star de l'Ecole de Terreurs pour jeunes fantômes, à déjouer les défenses à toute épreuve du Chateau Drumtrochie du Fantôme.

Guidez-le à travers les pièges diaboliques, et aidez-le à s'évader des vilains à l'aide de potions spéciales pour fantômes qu'il a élaborées lui-même.

BLINKY se doit d'être le plus fûté dans ces aventures rusées d'Arcade !

Ayuda a Blinky, el alumno estrella de "La Escuela del Terror para Jóvenes Fantasmas", a penetrar en el Castillo Drumtrochie, dotado con defensas a prueba de fantasmas.

Guíale por entre las ingeniosas trampas y ayúdale a evadirse de los malos con la ayuda de las pociones mágicas especiales para espíritus que él mismo se ha preparado.

BLINKY es seguramente la aventura más atractiva e interesante de todas las Salas de Juegos Recreativos".

Amiga	Amiga 512K/1 Meg
Atari	Atari STFM/STE
Spectrum	48/128/+2/+3 Cass /K7
Commodore	64/128 Cass /K7
Commodore	64/128 Disk.



Title Code
285



Atari ST & Amiga Loading Instructions
Switch on the computer and place the game into the disk drive. The game will now load automatically
Spectrum Loading Instructions
TAPE: Type LOAD"" then ENTER. Now press PLAY on tape.
DISC: Type LOAD"disk" then type ENTER.
Amstrad Loading Instructions
TAPE: Type Run" then type ENTER.
DISC: Type RUN"disk" then type ENTER.
Commodore Loading Instructions
TAPE: Type SHIFT RUNSTOP then press PLAY on tape.
DISC: Type LOAD"" & .1 then type RETURN.

Atari St & Amiga Ladeanweisungen
Schalten Sie den Computer ein und legen die Programm diskette in das Diskettenlaufwerk. Das Programm startet nun automatisch.
Spectrum Ladeanweisungen
CASSETTE: Tippen Sie erst LOAD"" (LADEN) dann ENTER (EINGABE). Jetzt drücken Sie PLAY auf dem Recorder.
DISKETTE: Tippen Sie erst LOAD"disk" (LADEN"diskette") und dann ENTER (EINGABE).
Amstrad Ladeanweisungen
CASSETTE: Tippen Sie RUN" und dann ENTER (EINGABE).
DISKETTE: Tippen Sie RUN"disk" und dann ENTER (EINGABE).

Commodore Ladeanweisungen
CASSETTE: Drücken Sie SHIFT RUNSTOP und dann PLAY auf Ihrem Recorder.
DISKETTE: Tippen Sie LOAD"" & .1 und dann RETURN (EINGABE).

Istruzioni di Carico per Atari ST e Amiga
Accendere il computer ed introdurre il gioco nel disk drive. Il gioco si caricherà automaticamente.
Istruzioni di Carico per Spectrum
CASSETTA: Scrivere LOAD"" e quindi scrivere ENTER. Premere PLAY sulla cassetta.
DISCO: Scrivere LOAD"disk" e quindi scrivere ENTER.
Istruzioni di Carico per Amstrad
CASSETTA: Scrivere Run" e quindi scrivere ENTER.
DISCO: Scrivere RUN"disk" e quindi scrivere ENTER.
Istruzioni di Carico per Commodore
CASSETTA: Premere SHIFT RUNSTOP e quindi premere PLAY sulla cassetta.
DISCO: Scrivere LOAD"" & .1 e quindi scrivere RETURN.

Conditions de chargement d'Atari ST & Amiga
Branchez l'ordinateur et insérez le jeu dans le lecteur de disque. Le jeu sera alors maintenant automatiquement chargé)
Conditions de chargement de Spectrum
CASSETTE: tapez LOAD"" puis tapez ENTER. Appuyez maintenant PLAY sur la cassette.
DISQUE: tapez LOAD"disk" puis tapez ENTER.
Conditions de chargement d'Amstrad
CASSETTE: Tapez Run" puis tapez ENTER
DISQUE: Tapez RUN"disk" puis tapez ENTER
Conditions de chargement de Commodore
CASSETTE: appuyez SHIFT RUNSTOP puis appuyez PLAY sur la cassette.
DISQUE: tapez LOAD"" & .1 puis tapez RETURN.

Instrucciones de "CARGA" (LOAD) para el Atari ST & Amiga:
Conectar el computador y meter el juego en la ranura del disco. El juego deberá cargarse automáticamente.
Instrucciones de carga del Spectrum:
CASSETTE: Teclear LOAD"" y después teclear ENTER. Luego pulsar PLAY en el magnetofón.
DISCO: Teclear LOAD"disk" y después teclear ENTER.
Instrucciones de carga del Amstrad:
CASSETTE: Teclear RUN" y después teclear ENTER.
DISCO: Teclear RUN"disk" y después teclear ENTER.
Instrucciones de carga del Commodore:
CASSETTE: Pulsar SHIFT RUNSTOP y después pulsar PLAY en el magnetofón.
DISCO: Teclear LOAD"" & .1 y después teclear RETURN.

THE STORY

Laird Hamish McTavish plumped up his pillow, blew out his candle, and fell into a deep sleep.

Throughout the Castle came the sound of ancient machinery clicking into operation. This was the ghost expelling machinery invented by the late Red Laird McTavish over one hundred years previously. Red Laird McTavish was more than a touch peeved having become a ghost himself, to find himself kicked out of his own home by the machinery he invented ! It was this machinery that ensured that the McTavish Clan had a long and happy night's sleep. Well until tonight that is.....

It is not easy being a ghost, the hours are long, the place of work cold and dark, and the promotion prospects, in all honesty, are fairly limited. However, the major problem for a prospective ghost is training.

Although the qualifications to become a ghost are fairly simple (being dead is usually the only requirement), the actual haunting part is alot more tricky than most people realise.

So, the famous school for Spectres and Spooks was set up, to educate and inform prospective ghosts in the ways of haunting. At the end of the school year, the star pupils are sent to haunt the more exclusive nightspots.

And so it was that Blinky, the school's star pupil, arrived at Drumtrochie Castle ready to put in a solid night's haunting totally unaware of the deadly machinery ticking quietly in the bowels of the Castle.

LET THE FUN BEGIN !?!!

GAMEPLAY

BLINKY'S SCARY SCHOOL allows the player to control the loveable ghost with eyelid flutter using a JOYSTICK/KEYBOARD connected to the relevant port on the computer.

Blinky picks up various articles by pressing FIRE/SPACE.

Blinky moves quickly through the maze of rooms in Drumtrochie Castle on the look out for various artifacts that will help him to put the spooks up Laird Hamish McTavish.

But beware ! There are various traps and creatures that will sap Blinky's energy if they manage to get their hands on him.

HAPPY HAUNTING.....

DIE HISTORY

Lord Hamish McTavish schüttelte sein Kopfkissen zurecht, blies seine Kerze aus und fiel in tiefen Schlaf.

Im Innern des Schlosses setzte sich das Räderwerk einer alten Maschine in Bewegung. Das war die Geistervertreibungsmaschine, die vom verstorbenen Roten Lord McTavish vor über hundert Jahren erfunden worden war. Der Rote Lord McTavish war mehr als verärgert, dass er nach seinem Tod als Geist von seiner von ihm selbst entworfenen Maschine aus seinem eigenen Heim vertrieben worden war!!.

Es war dieselbe Maschine, die dafür sorgte, dass der McTavish Clan eine lange und glückliche Nachtruhe hatte. Nun, bis heute nachtsjedenfalls.....

Es ist nicht leicht ein Gespenst zu sein. Die Arbeitszeit ist lang, der Arbeitsplatz kalt und dunkel, und die Beförderungsaussichten, ehrlich gesagt, ziemlich beschränkt. Aber das grösste Problem für ein zukünftiges Gespenst ist die Ausbildung.

Obwohl die Voraussetzungen für das Gespensterwerden ziemlich einfach sind (das Totsein ist normalerweise die einzige Bedingung), ist das tatsätsache Spuken wesentlich verzwickter, als das den meisten Leuten bewusst ist. So wurde denn die berühmte Schule für Geister und Gespenster gegründet, um die zukünftigen Gespenster in der Kunst des Spukens zu unterrichten und zu informieren. Am Ende des Schuljahres werden die besten Schüler ausgeschiedt in den exklusivsten 'Nachtkalalen' zu spuken.

Und so war es denn, dass Blinky, der beste Schüler der Schule, im Schloss Drumtrochie ankam, bereit die Nacht durchzuspuken und völlig in Unkenntnis der töflichen Maschinen war, deren Räderwerk sich still im Innern des Schlosses drehte.

Soll der spass anfangen !?!!

DAS SPIEL

BLINKY'S SCARY SCHOOL (BLINKY'S GESPENSTERSCHULE) erlaubt es den Spielern, das liebenswerte Gespenst mit dem Augenzwinkern mit Hilfe eines an dem entsprechenden Port der maschine angeschlossenen Joysticks/keyboard zu kontrollieren. Blinky bewegt sich schnell durch das Labyrinth von Räumen im Schloss Drumtrochie, auf der Suche nach unterschiedlichen Gegenständen, die ihm dabei helfen können, dem Lord Hamish McTavish das Fächten zu lehren.Aber aufgepasst! Fallen und allerlei Kreaturen können Blinky's Energien schwächen, falls es ihnen gelingt ihn in ihre Hände zu bringen.

Frohliches Spuken.....

LA STORIA

Il Laird Hamish McTavish mise a posto il suo cuscino,soffiò la sua candela e cadde in un sonno profondo.

In tutto il Castello si sentì il rumore di macchinari antichi che misero in marcia. Questo era il fantasma che cacciò via i macchinari inventati dal defunto Red Laird McTavish oltre cento anni fa. Il Red Laird McTavish era più di un pochino infastidito essendo diventato pure lui un fantasma, trovandosi buttato fuori dalla propria casa dai macchinari inventati da lui stesso ! Erano proprio questi macchinari che assicurvano che il Clan McTavish poteva dormire tranquillamente tutta la notte. Ciò, fino a stanotte.....

Non è mica facile essere fantasma, gli orari sono lunghi, il posto di lavoro freddo e duro, e le prospettive di promozione, onestamente, sono assai limitate. Comunque, il più grande problema per un fantasma prospettivo è la formazione.

Dunque, la famosa scuola per i Fantasmi fu fondata per istruire ed informare i fantasmi prospettivi nel modo di frequentare. Alla fine dell'anno scolastico, gli allievi più bravi vengono mandati per frequentare i posti notturni più esclusivi.

E così è capitato che Blinky, il più bravo allievo della scuola, arrivò al Castello Drumtrochie tutto pronto per lavorare per una notte intera di frequentazione, del tutto incosciente del fatto che i macchinari mortali ticchiattavano silenziosamente nelle viscere del Castello.

CHE IL DIVERTIMENTO INIZI !?!!

GIOCO DA GARA

La BLINKY'S SCARY SCHOOL permette al giocatore di controllare il simpatico fantasma con un battere delle ciglia utilizzando una barra di comando legata al porto (keyboard) rilevante sulla macchina.

Blinky si muove velocemente tra il labirinto di stanze nel Castello Drumtrochie, sempre alla ricerca dei vari oggetti che lo aiuteranno ad impaurire da morire il Laird Hamish McTavish.

Ma fate attenzione ! Ci sono varie trappole e creature che svisgoriranno l'energia di Blinky se ci riescono a mettersi le mani.

TI AUGURIAMO UNA FELICE FREQUENTAZIONE

L'A HISTORIA

Le Laird du Manoir Hamish McTavish se laissa tomber sur l'orièrre, souffla la chandelle, et s'endormit d'un sommeil profond.

Et dans le château, le cliquetis de vieux mécanismes se fit entendre: il s'agissait du dispositif chasse-fantôme breveté par le feu Laird McTavish le Rouge il y a vait plus d'un siècle. McTavish le Rouge n'était guère content de se trouver lui-même dans les rangs des fantômes de service, de se voir mettre à la porte par sa propre invention ! C'était le dispositif qui assurait une longue nuit pleine de beaux rêves au Clan McTavish. Jusqu'à cette nuit, c'est à dire.....

Ce n'est pas facile d'être fantôme, les heures sont longues, l'environnement n'est guère accueillant, et pour ce qui est de l'avancement, franchement ce n'était pas brillant. Mais le vrai problème est celui de la relève -c'est à dire la formation des fantômes-aspirants.

Les qualifications par elles-mêmes ne sont pas terribles (il semble qu'il suffirait d'être trépassé, mais la revenance est bien plus compliquée que l'on ne pourrait penser.

C'est ainsi, que le fameux collège des Fantômes et Revenants a été établi, pour instruire et mettre à jour les fantômes s'intéressant à la branche. A la fin de l'année scolaire, les élèves les plus brillants sont envoyés hanter les établissements les plus exclusifs.

C'est pourquoi Blinky, No. 1 de sa promotion, est arrivé au Château de Drumtrochie pour assurer une bonne nuit de revenance, mais ne connaissant rien de ce matériel fatal qui cliquetait doucement au sous-sol du château.

COMMENÇONS DONC AVEC LES OPERATIONS !!!!

LE JEU

Avec l'ECOLE BLINKY'S SCARY SCHOOL le joueur contrôle cet adorable revenant avec le JOYSTICK/KEYBOARD accordé à la prise appropriée.

Blinky se déplace sans bruit dans le dédale de pièces du Château de Drumtrochie à la recherche d'objets qui l'aideront à hanter le Laird du Manoir Hamish McTavish.

Mais prenez garde - il y a des pièges et des êtres étranges qui épuiseront les forces de BLINKY, si jamais il tombe entre leurs mains.

AMUSEZ-VOUS BIEN - et dormez bien !!!

L'A HISTORIA

Laird Hamish McTavish atusó su almohada, apagó de un soplo la vela y quedó profundamente dormido.

Por todo el castillo sonó el rumor de vieja maquinaria que se ponía en funcionamiento. Esta era la máquina expulsora de fantasmas que inventó el fallecido Laird McTavish el Rojo más de cien años antes. McTavish el Rojo estaba más que irritado por ella porque al mismo se había convertido en un fantasma y la maquinaria que al haber inventado le echaba de su propia casa. Y esta era la maquinaria que aseguraba las personas del Clan McTavish pudieran dormir placidamente por la noche. Bueno, hasta la noche de hoy...

Aunque las cualidades que se exigen para ser un fantasma son bastante sencillas (normalmente sólo se requiere que estás uno muerto), es mucho más complicada la parte del embrujar profesionalmente dando miedo a la gente.

Por esto se ha establecido la famosa Escuela para Epectros y Fantasmas, para educar y formar posibles fantasmas en el modo de provocar el miedo. Al final del año escolar, los discípulos más sobresalientes se envían a embrujar los sitios nocturnos más selectos.

Y así fue como Blinky, el más sobresaliente alumno de la escuela, lleo al Castillo de Drumtrichie preparado para dar mucho miedo toda la noche, pero desconociendo en absoluto la existencia de la mortal maquinaria que estaba funcionando silenciosamente en las entrañas del castillo.

¡¿¿¿ QUE COMIENCE LA DIVERSION !?!!

PARA JUGAR

La ESCUELA DE MIEDO DE BLINKY es un juego permite a jugador contrlor este amable fantasma de ojos pestañeantes usando una palanca omnidireccional JOYSTICK/KEYBOARD conectada a la puerta pertinente de la máquina.

Blinky se mueve rápidamente por el laberinto de habitaciones del Castillo de Drumtrochie buscando varios artefactos que le ayuden a dar miedo a Laird Hamish McTavish.

Pero ¡cuidado! Hay varias trampas y diversas criaturas que desgastarán la energía de Blinky si consiguen sentarle la mano.

FELIZ EMBRUJO...