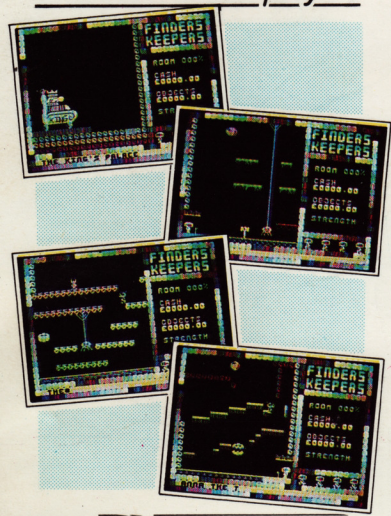


FINDERS. KEEPERS.

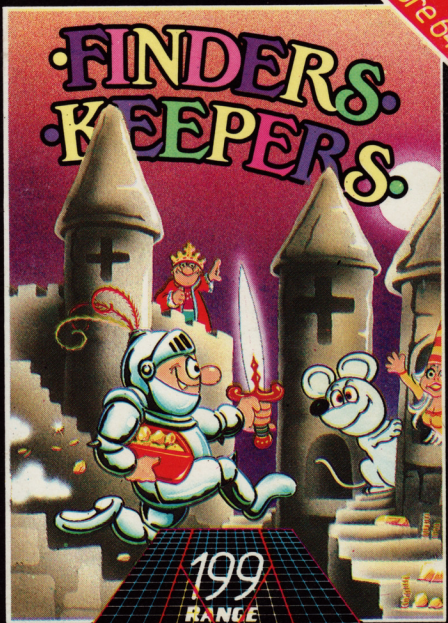
The Screen Displays



fast loader
Commodore 64

MASTERTRONIC

FINDERS. KEEPERS.



199
RANGE

MASTERTRONIC

IC 0059

FINDERS. KEEPERS.

Commodore 64

traduzione a l'interno

traduzione alla interno



LA traduzione alla demo

liberazione



LOADING INSTRUCTIONS
To load: press SHIFT and RUN/STOP
The program code, graphic representation and may not be
reproduced, stored, hired or broadcast in any form
whatsoever without the written permission of Mastertronic
All rights reserved.

FINDERS. KEEPERS.

The Aim of the Game

The King of Ibsissima is, to say the least, a little upset. Tomorrow is his daughter's birthday and he has no idea what to get her.

As Magic Knight you have been ordered to find the Princess Germintrude a very special present. This may be your chance to prove that you are worthy of joining the famed 'Polygon Table', the highest honour any Knight could wish for!

The King transports you to the Castle of Sprietland which is teeming with many weird and wonderful creatures. Also there are two mazes which contain many of the Queen's relatives! Apart from the grisly ghouls and energy sapping creatures there are ghostly traders who are often quite willing to exchange the treasures that you find in the Castle for money which they stole in their former lives.

Some objects will react with each other to form either more or less valuable objects, to sell or collect.

You now have two choices:

1. You may try and collect as many treasures as possible and escape from the Castle of Sprietland.
2. Collect the treasure in order to please the King and the Princess Germintrude and join the Polygon Table.

Will the temptation of keeping all the treasures be too much for you or are you loyal to the King and the Polygon Table of Ibsissima?

Controls:

	KEYBOARD	JOYSTICK
Left	T	←
Right	X*	→
UP	P*	↑
Down	L*	↓

* only used during Mazes

Get	G*	G*
Drop	D*	D*
Trade	T*	T*
Pause/On/Off	F1	F1
Abort	F3	F3
Examine	E*	E*
Jump	<	FIRE
Music On/Off	F5	F5
Border On/Off	B	B

*Can be redefined at outset of program

Unauthorised Copying, Lending or Hiring
is prohibited

© Mastertronic Limited

1985

Instrucciones de Cargement Appuyez sur la touche SHIFT et maintenez la tout en appuyant sur RUN/STOP

Le Roi de Ibsissima est, pour le moins qu'on puisse dire, un peu triste. Demain, c'est l'anniversaire de sa fille et il n'a aucune idée de ce qu'il pourrait lui offrir. Vous êtes le Chevalier Magique et le roi vous ordonne de découvrir un cadeau très spécial pour la princesse Germintrude, ce qui pourrait aussi vous offrir l'opportunité de prouver que vous êtes digne de devenir membre de la célèbre 'Table Polygonale', et d'obtenir ainsi la plus grande distinction dont un chevalier puisse rêver!

Le roi vous transporte au château de 'Sprietland' (Château des Esprits) que fourmille de créatures étranges et de créatures merveilleuses. Le château contient également deux labyrinthes dans lesquels se sont perdus de nombreux parents de la Reine. En plus des sinistres vampires et des créatures suçantes l'énergie, vous rencontrerez les commerçants fantomatiques qui seront bien souvent prêts à vous échanger les trésors que vous aurez découverts dans le château contre de l'argent qu'ils ont volé au cours de leur précédente vie.

Lorsque certains objets sont assemblés, ils se transforment les uns aux autres pour former d'autres objets de plus grande ou moins grande valeur que vous pourrez ensuite vendre ou conserver.

Vous avez maintenant le choix entre deux solutions:

1. Vous pouvez essayer d'amasser et de conserver autant de trésors qu'il vous sera possible, puis de vous échapper du château de Sprietland (château des Esprits).
2. Alternativement, vous pouvez essayer d'acquiescer le trésor pour satisfaire le Roi et la Princesse Germintrude, et être admis à la Table Polygonale.

Le tentation de vous approprier tous les trésors sera-t-elle la plus forte? Ou demeurerez-vous fidèle au Roi et à la Table Polygonale de Ibsissima?

CONTROLES

	CLAVIER	MANETTE DE JEUX
Gauche	Z*	
Droite	X*	
Haut	P*	
Bas	L*	
Pour ramasser	G*	G*
Pour laisser tomber	D*	D*
Pour marchander	T*	T*
Pause/marche/arrêt	F1	F1
Pour abandonner	F3	F3
Pour examiner	E*	E*
Pour sauter	F5	F5
Marche/arrêt/musique		B
Marche/arrêt (cadre d'écran)		B

*Peut être redéfini au début du programme

Procedimiento de Carga Sujeta SHIFT y pulsar RUN/STOP

El Rey de Ibsissima está disgustado, para no decir más. Resulta que mañana es el cumpleaños de su hija y no sabe qué regalarle.

Tu eres el Caballero Mágico, al que se ha confiado la misión de buscar para la Princesa Germintrude un regalo extraordinario. Eso lo podrás hacer si eres digno de ocupar un puesto en la famosa 'Tabla Polygonal', el mayor honor al que puede aspirar un Caballero.

El Rey te transporta al Castillo de Duermiendland, habitado por una pléyade de extraños y misteriosos seres. También hay dos laberintos, en los que se encuentran muchos parentescos de la Reina. Además de los espeluznantes cacos y 'sanguijuelas' se encuentran unos mercaderes fantasmáticos dispuestos a comprarte los tesoros que vas encontrando en el castillo, a cambio del dinero que roban en vida.

Algunos objetos reaccionarán recíprocamente para formar otros de mayor o menor valor, que puedes vender o conservar.

Tienes dos opciones:

1. O tratar de conseguir la máxima cantidad posible de tesoros y escapar del Castillo de Duermiendland.
 2. O intentar el tesoro al Rey, para que éste le regale a la Princesa Germintrude, con lo que accederás a la Tabla Polygonal.
- ¿Su umbrales a la tentación de quedarse con todos los tesoros, o te mantendrás fiel al Rey y a la Tabla Polygonal de Ibsissima?

Mandos:

	Teclado	Palanca de Mando
Izquierda	Z*	
Derecha	X*	
Arriba	P*	
Abajo	L*	
Tomar	G*	G*
Dejar caer	D*	D*
Comercio	T*	T*
Pausa/Comercio/Descanso	F1	F1
Explotar	F3	F3
Examinar	E*	E*
Salto	F5	F5
Musica/Comercio/Descanso		Disparo
Musica/Comercio/Descanso	B	

*Puede redefinirse al comienzo del programa

Istruzioni di Caricamento Tenere abbassato 'SHIFT' e premere 'RUN/STOP'.

Per diria alla leggera, il Re di Ibsissima è un po' scontento. L'indomani è il compleanno della figlia e non ha idea di cosa regalare.

Quale Cavaliere Magico, tu sei stato ordinato di trovare per la Principessa Germintrude un dono ultra speciale. Questa è l'occasione per dimostrare se sei in grado di essere accettato nella famosa 'Tabella del Poligono', il maggiore onore cui potrebbe aspirare un Cavaliere!

Il Re vi trasporta al Castello di Sprietland che è pieno di numerose creature strane e affascinanti. Vi sono anche due labirinti contenenti diversi dei familiari della Regina!

Oltre agli esseri mostruosi e alle creature che si nutrono di energia vi sono mercanti demoniai, spesso interessati a cambiare i tesori che trovate nel castello per il denaro che rubarono quando furono in vita.

Alcuni oggetti reagiranno tra loro per formare altri oggetti più o meno preziosi, da vendere o da conservare.

Avete due vie:

1. Potete cercare di raccogliere il numero maggiore di tesori e fuggire dal Castello di Sprietland.
 2. Potete raccogliere i tesori per cercar di accontentare il Re e la Principessa Germintrude ed entrare nella Tabella del Poligono.
- Sarete incapaci di resistere alla tentazione di tenervi tutti i tesori trovati oppure siete fedeli al Re e al Tavolo del Poligono di Ibsissima?

Comandi:

	Tastiera	Giroscopica
Sinistra	Z*	
Destra	X*	
Alto	P*	
Basso	L*	
Prendere	G*	G*
Lasc cadere	D*	D*
Scambiare	T*	T*
Pausa/Accesso/Spento	F1	F1
Abortire	F3	F3
Esaminare	E*	E*
Saltare	F5	F5
Musica/Accesso/Spento	B	Fucile
Bordo Accesso/Spento		

*Può essere modificato all'inizio del programma

Ladenanweisung SHIFT-Taste halten und RUN/STOP-Taste drücken

Der König von Ibsissima ist — um es gerade auszudrücken — etwas bedrückt. Seine Tochter hat morgen Geburtstag, und er weiß nicht recht, was er ihr schenken soll. Du als Magischer Ritter hast den Auftrag, für Prinzessin Germintrude ein ganz besonderes Geschenk zu finden. Dies ist eine Chance zu beweisen, daß Du es wert bist, ein Mitglied des berühmten 'Polygon-Tisches' zu werden — die höchste Ehre, die einem Ritter zuteil werden kann!

Der König transportiert Dich zur Burg Sprietland, in der es von seltsamen und geheimnisvollen Kreaturen nur so wimmelt. Scharf auch zwei Irrgärten, in denen viele Verwandte der Königin zu finden sind. Abgesehen von den glockenartigen, schwebefähigen Dämonen und energieraubenden Alben gibt es hier gruselige Händler, die nur allzu oft willens sind, die Schätze, die Du in der Burg findest, gegen Geld einzutauschen, das sie in ihrem vorherigen Leben gestohlen haben.

Einige Objekte reagieren mit anderen und bilden damit entweder wertvollere oder wertlosere Objekte, die verkauft oder gesammelt werden können.

Du hast jetzt zwei Möglichkeiten:

1. Du kannst versuchen, so viele Schätze wie möglich anzuhäufen und von der Burg Sprietland zu fliehen.
 2. Du findest den Schatz, um den König und Prinzessin Germintrude zu beeindruckern und wirst Mitglied des 'Polygon-Tisches'.
- Ist die Versuchung, all die Schätze zu behalten, zu groß, oder beweist Du dem König und dem 'Polygon-Tisch' von Ibsissima Deine Loyalität?

Steuierungen:

	Tastatur	Joystick
Links	Z*	
Rechts	X*	
Aufwärts	P*	
Einwärts	L*	
Fallenlassen	G*	G*
Fallen	D*	D*
Handeln	T*	T*
Pausen/Ende/Aus	F1	F1
Außerordern	F3	F3
Untersuchen	E*	E*
Springen	F5	F5
Musik/Ende/Aus	B	
Rand/Ende/Aus		B

*kann bei Beginn des Programmes neu definiert werden