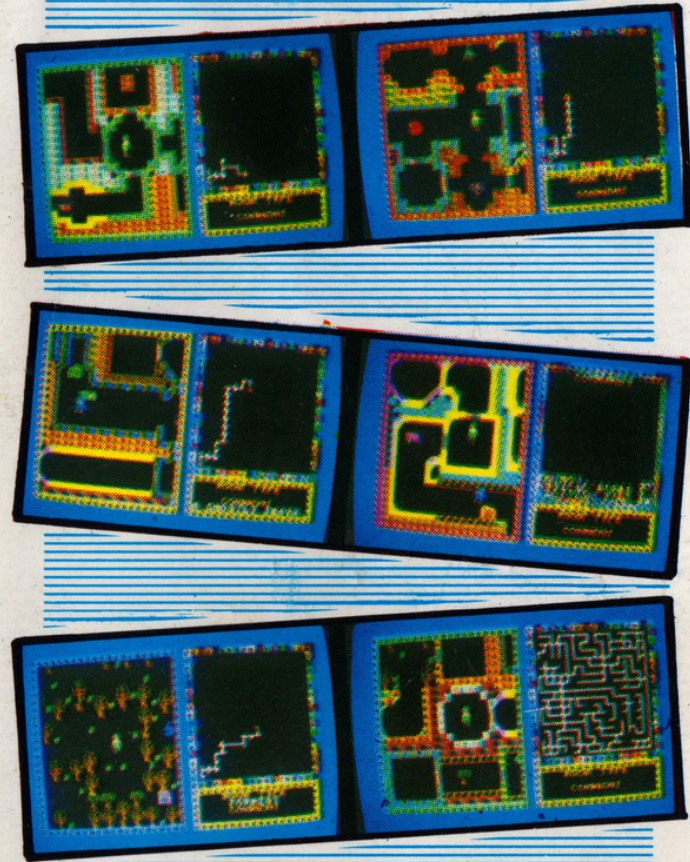


SPOOKS

The Screen Displays



fast loader
Commodore 64

MASTERTRONIC

SPOOKS



IC 0069

SPOOKS

Traduction a l'interieur



La traduction esta dentro



LOADING INSTRUCTIONS

Hold down SHIFT and press RUN/STOP
The program code, graphic representation and artwork
are the copyright of Mastertronic and may not be
reproduced, stored, hired or broadcast in any form
whatsoever without the written permission of
Mastertronic. All rights reserved.

traduzione alla interno



übersetzung



COMMODORE 64

MASTERTRONIC

SPOOKS

The Aim of the Game

In this fast moving, epic, scrolling, menu driven adventure your task is to exorcise the haunted mansion. This ghost ridden, ghoul infested estate was once owned by your late and rather eccentric Great Aunt, who had a liking for the unnatural. As you try to fulfil your grisly work, you find a musty old book 'The Laymans Guide To The Spirit World' the hints inside may save your life...

- Hint 1. When the clock strikes midnight (as all self respecting ghost hunter knows) the spirits will rise. It is up to you to make sure that whenever you find a clock to set it after twelve or suffer the consequences.
- Hint 2. The only way to rid the house of spooks is to collect the 8 parts of The Death march enclosed within 8 musical boxes. When these are collected & played together at the EXIT, the ghastly spectors will be gone forever.
- Hint 3. Ghosts do not take kindly to having heavy objects thrown at them, it stuns them and those few precious seconds could be life & death.
- Hint 4. There are maps around the house & grounds to help you find the EXIT
- Hint 5. Blue keys open blue doors.
- THERE are other hints but someone or something has eaten the rest of the book. So you will have to find them out for yourself...

Controls

Complete Joystick Control In Port 2

Keys.

Z = Left
X = Right
M = Up
N = Down
SPACE = Fire
0 = Tune Off

Key Commands.

0 = Do Nothing
2 = Pick Up
4 = Play Tune
6 = Wear Item
8 = Throw Item

1 = Quit Game
3 = Drop
5 = Eat item
7 = Drop marker
9 = Switch off

Unauthorised Copying, Lending or Hiring is prohibited

© Mastertronic Limited

1985

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Appuyez sur la touche SHIFT et maintenez la tout en appuyant sur la touche RUN/STOP.

Dans ce jeu d'aventure rapide et épique, qui se présente sous forme de menus défilant sur l'écran, vous avez pour mission d'exorciser un manoir hanté. La propriété hantée par des fantômes et infestée de vampires appartenait jadis à votre grand tante, à présent décédée, qui était pour le moins un peu excentrique et avait un penchant pour les choses surnaturelles. En essayant de remplir votre sinistre tâche, vous découvrirez un vieux livre mou intitulé "Le Guide du Monde des Esprits pour les Profanes" dont les astuces vous permettront peut-être de sortir sain et sauf de votre mission.

- Astuce 1. Lorsque l'horloge sonne minuit (comme le savent tous les chasseurs de fantômes dignes de ce titre) les esprits font leur apparition. Il vous apprendra donc de régler toutes les horloges que vous rencontrerez sur minuit passé, ou d'en subir les conséquences.
- Astuce 2. La seule façon de débarrasser la maison de tous ses revenants est de recueillir les huit morceaux de la Marche de la Mort qui sont enfermés dans 8 boîtes à musique. Lorsque vous les aurez tous ramassés, vous pourrez faire jouer la marche entière à la sortie (EXIT), et les spectres sinistres disparaîtront à jamais.
- Astuce 3. Les fantômes n'aiment pas beaucoup qu'on leur jette des objets lourds. Ces derniers les assomment et vous permettent de gagner de précieuses secondes qui pourront vous sauver la vie.
- Astuce 4. Les cartes situées dans la maison et dans le parc vous aideront à trouver la sortie (EXIT).
- Astuce 5. Les clefs bleues ouvrent les portes bleues. Il existe d'autres astuces mais quelque un ou quelque chose a mangé le reste du livre. Il vous faudra donc les découvrir par vous-même.

Commandes:

Commande complète à la manette de jeux branchée sur le Port 2.

Touches

Z = vers la gauche X = vers la droite
M = vers le haut N = vers le bas

BARRÉ D'ESPACEMENT = pour tirer

0 = pour arrêter la musique

Touches permettant de donner des ordres:

0 = Pour ne pas toucher 1 = Abandon du jeu
2 = Pour ramasser 3 = Pour laisser tomber
4 = Pour mettre la musique en marche 5 = Pour manger ce que vous avez trouvé
6 = Pour porter ce que vous avez trouvé 7 = Pour laisser une marque
8 = Pour jeter ce que vous avez trouvé 9 = Pour éteindre

PRECEDIMIENTO DE CARGA

Mantener oprimido SHIFT y pulsar RUN/STOP

En esta animada y heroica aventura, controlada por programa, tu misión consiste en "exorcizar" la mansión encantada. En efecto, esta finca, antes propiedad de tu difunta y algo excéntrica tía abuela, que tenía afición a todo lo sobrenatural, está plagada de espectros y fantasmas. Mientras te dispones a desempeñar tu temerosa tarea, encuentras un libro titulado "Guía del Mundo de los Espíritus, para Principiantes", cuyos consejos pueden salvarte la vida.

- Consejo 1. Cuando el reloj da la medianoche, se alzan los espíritus (como bien sabe todo cazafantasmas que se precie de serio). Por lo tanto, siempre que encuentres un reloj tienes que ponerlo en hora después de las doce, o sufrir las consecuencias.
- Consejo 2. La única manera de despojar la casa de fantasmas consiste en recoger las 8 partes de la 'Marcha Fúnebre', encerradas en otras tantas cajas de música. Cuando las hayas recogido y tocado consecutivamente en la SALIDA, los espectadores fantasmales desaparecerán para siempre.
- Consejo 3. A los espectros no les hace ni pizca de gracia que se les lancen objetos pesados. Esto los aturde por unos instantes, que para ti pueden significar la diferencia entre la vida y la muerte.
- Consejo 4. En torno a la casa y sus terrenos hay mapas que te ayudan a encontrar la salida.
- Consejo 5. Con las llaves azules se abren las puertas azules. HABIA más consejos, pero alguien, o algo, se ha comido el resto del libro, así es que tendrás que guiarte por tu propio ingenio.

Mandos

Mando total por palanca en el orificio 2

Teclas:

Z = Izquierda X = Derecha
M = Arriba N = Abajo
SPACE = Disparar 0 = Interrumpir la música

Mandos de teclado:

0 = No hacer nada 1 = Abandonar el juego
2 = Recoger 3 = Calda
4 = Tocar la música 5 = Pieza a comer
6 = Pieza de vestir 7 = Calda marcador
8 = Pieza arrojada 9 = Desconmutar

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Tenere premuto SHIFT e premere RUN/STOP

In questa avventura epica mozzafiato comandata da menù, il vostro compito è di esorcizzare la casa stregata. Questa casa piena di spettri e di esseri demoniaci apparteneva una volta alla vostra defunta e leggermente eccentrica prozia, che aveva un po' il pallino per il soprannaturale. Durante la vostra spaventosa missione, troverete un vecchio libro ammantato dal titolo "La guida per il profano al mondo degli spiriti", i consigli che contenuti potranno salvarvi la vita.

- Consiglio 1. Quando l'orologio batte la mezzanotte (come ogni cacciatore di spettri degno del nome ben sa) gli spiriti si svegliano. Sarà a voi, ogni qualvolta che trovate un orologio, di rearlo a dopo la mezzanotte oppure subirne le conseguenze.
- Consiglio 2. L'unico modo per liberare la casa dagli spettri è di raccogliere le 8 parti della marcia funebre contenute in 8 scatole musicali. Quando queste sono state trovate e suonate insieme all'USCITA, gli spaventosi spettri saranno fuggiti per sempre.
- Consiglio 3. Agli spettri non piace essere colpiti da oggetti pesanti e ne sono tramortiti e quei preziosi momenti di inattività potranno significare vita o morte.
- Consiglio 4. Vi sono cartine nella casa e nelle adiacenze per aiutarvi a trovare l'USCITA.
- Consiglio 5. I tasti blu aprono le porte blu. Vi SONO altri consigli ma qualcuno o qualcosa ha divorato la parte rimanente del libro, quindi non vi resta che scoprirli da soli.

Comandi

Completo comando a leva giroscopica nella Porta 2

Tasti.

Z = Sinistra X = Destra
M = Alto N = Basso
SPAZIO = Fuoco O = Fine musica

Comandi a tasti.

0 = Inattività 1 = Abbandono gioco
3 = Prendere 3 = Lasciar cadere
4 = Suonata della musica 5 = Mangiare articolo
6 = Indossare articolo 7 = Far cadere riferimento
8 = Gettare l'articolo 9 = Disattivare

LADEANWEISUNG

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

In diesem schnellen, menü-gesteuerten Abenteuer ist es Deine Aufgabe, in dem verhexten Landhaus eine Geisterbeschwörung durchzuführen. Das von Geistern und Gespenstern besessene Haus gehörte Deiner verstorbene und recht exzentrischen Grossmutter, die eine besondere Vorliebe für das Übernatürliche hatte. Während Du versuchst, Deinen Auftrag zu erfüllen, findest Du ein fast zerfallenes altes Buch "The Layman's Guide To The Spiritual World" - die Hinweise darin könnten Dein Leben retten.

- Hinweis 1. Wenn die Uhr Mitternacht schlägt, erscheinen die Geister (jeder das wissen schliesslich alle respektablen Geistesjäger). Wenn Du also eine Uhr findest, musst Du sie auf hoch 12 Uhr stellen - oder die Konsequenzen hinnehmen!
- Hinweis 2. Die einzige Möglichkeit, das Haus von dem Spuk zu befreien, ist, die acht Teile des Todesmarsches zu finden, die sich in acht Musikboxen befinden. Wenn sie alle zusammen sind und zum EXIT gespielt werden, sind die grässlichen Geister ein für alle Mal weg.
- Hinweis 3. Geister haben es gar nicht gerne, wenn schwere Gegenstände nach ihnen geworfen werden - sie sind wie geohmt, und diese wertvollen Sekunden können Leben oder Tod bedeuten.
- Hinweis 4. Im Haus und auf dem Grundstück befinden sich Landkarten, die Dir helfen, EXIS zu finden.
- Hinweis 5. Blaue Tasten öffnen blaue Türen. Andere Hinweise sind vorhanden, aber irgendjemand oder irgendetwas hat den Rest des Buches gegessen. Du musst also selbst herausfinden.

Steuerungen

Komplette Joystick-Steuerung in Eingang 2

Tasten

Z = Links X = Rechts
M = Aufwärts N = Abwärts
SPACE = Feuer 0 = Melodie aus

SPAZIO = Feuer

Tastenbefehle

0 = Nichts tun 1 = Spiel aufgeben
2 = Aufnehmen 3 = Fallen lassen
4 = Melodie spielen 5 = Gegenstand essen
6 = Gegenstand tragen 7 = Marker fallen lassen
8 = Gegenstand werfen 9 = Ausschalten