

fast loader  
Commodore 64

MASTERTRONIC

# SPOOKS

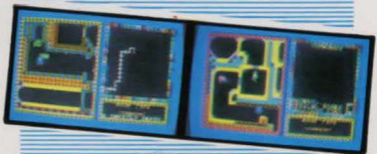


199  
RANGE

MASTERTRONIC

# SPOOKS

*The Screen Displays*



# 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 gory 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 his 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 exten 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

### INSTRUCCIONES DE CARGAMENTO

Apoyar en la tecla SHIFT y mantener la tecla en apuñal en la tecla RUN/STOP

Dans ce jeu d'aventure rapide et épique, qui se présente sous forme de menus offrant sur l'écran, vous avez pour mission d'exorciser un manoir hanté. La propriété hantée des fantômes et voleurs de vêtements appartenant jadis à votre grand tante. L'épouvantable, qui était pour le moins un peu excentrique et avait un penchant pour les choses surnaturelles. En étudiant ce recueil, «Le Guide du Monde des Esprits», vous découvrirez un vieux livre très intéressant. «Le Guide du Monde des Esprits pour les Profanes» vous les astuces vous permettront peut-être de sortir, sans 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 appartient donc, de régler toutes les horloges qui vous rencontreront sur minut passé, ou d'en subir les conséquences.

**Astuce 2** Le seul façon de débrancher la maison de tous les revenants est de recueillir les huit musiques de la Marche de la Mort qui sont enfermées dans 8 boîtes à musique. Lorsque vous les aurez toutes rassemblées, vous pourrez faire jouer la marche et faire à la sortie (EXIT) et les esprits s'en iront éparpillés 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 précieux seconds qui pourront vous sauver la vie.

**Astuce 4** Les cartes situées dans la maison et dans le parc vous aident à trouver la sortie (EXIT).

**Astuce 5** Les clés 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 jeu branchée sur le Port 2

Touche:

Z = vers la gauche X = vers la droite

M = vers le haut N = vers le bas

SPACE = ESPACEMENT = pour tirer

0 = pour arrêter la musique

Touche permettant de donner des ordres

0 = Pour ne pas toucher

2 = Pour ramasser

4 = Pour mettre la musique en marche

6 = Pour porter ce que vous avez trouvé

8 = Pour jeter ce que vous avez trouvé

9 = Pour étendre

### 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 casa, antes propiedad de tu difunta y abuela excéntrica, ha sido, desde su fundación a todo lo sobrenatural, está plagada de espantos y fantasmas. Mientras tú dispones a desmenujar tu temerosa tarea, encuéstras un libro titulado: «Guía del Mundo de los Espíritus, para Profanos». Los consejos que encontrarás salvan la vida.

**Consejo 1** Cuando el reloj da la medianoche, se atan los espíritus (como bien sabes todo cazafantasmas que se precie de serlo). Por lo tanto, siempre que encuentres un reloj, tener que ponerlo en hora después de las doce, o sufrir las consecuencias.

**Consejo 2** La única manera de desfogar la casa de fantasmas consiste en recoger las 8 partes de la «Marcha Fúnebre» escondidas en otras tantas cajas de música. Cuando las hayas recogido y tocado, como consecuencia en la SALIDA, los espantosos fantasmas desaparecerán para siempre.

**Consejo 3** A los espíritus no les hace ni pizca de gracia que les lancen objetos pesados. Esto los aturde por unos instantes, que para el puesto significa 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. HABAIA más consejos, pero alguno, o algo, se ha comido el resto del libro, así que tendrás que guarte por tu propio ingenio.

### Mandos

Mando total por palanca en el orificio 2

T = izquierda

M = Arriba

SPACE = Disparar

0 = Interrumpir la música

Mandos de teclado:

0 = No tocar nada

2 = Recoger

4 = Tocar la música

6 = Poner de vestir

8 = Pizca atropalpa

1 = Abandonar el juego

3 = Caída

5 = Pieza a comer

7 = Caída maldad

9 = Cruzada

X = Derecha

N = Abajo

SPACE = Disparar

0 = Interrumpir la música



### ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Tenere premuto SHIFT e premere RUN/STOP

In questa avventura rapida e mozzafiato, controllata da menu, il vostro compito è di exorcizzare la casa stregata. Questa casa piena di spettri e di fantasmi demona appartenuta una volta alla vostra zia eccentrica e leggermente eccentrica prozia. Che aveva un occhio per il pallino per il soprannaturale. Durante la vostra spaventosa missione, troverete un vecchio libro intitolato «La Guida per il Profano mondo degli Spettri», i consigli che contenuti potranno salvarvi la vita.

**Consiglio 1** Quando l'orologio batte le mezzanotte (come ogni cacciatore di spettri degno del nome ben sa) gli spettri si svegliano. Sarà a voi, dunque, di regolare tutte le orologerie, o di restarle a dopo la mezzanotte oppure subire 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 cassette musicali. Quando queste sono state trovate e suonate insieme all'USCITA, gli spettri spariscono per sempre.

**Consiglio 3** Agli spettri non piace essere colpiti da oggetti pesanti e non sono tolleranti e quei preziosi secondi di inattività potrebbero significare vita o morte.

**Consiglio 4** I suoi cartine nella casa e nelle adiacenze per aiutarvi a trovare l'USCITA.

**Consiglio 5** I tasti azuli consigliati per aprire le porte blu. Se non altri consigli ma qualcuno o qualcosa ha divorato la parte rimanente del libro, quindi non vi resta che scoprire da sé.

### Comandi

Completo comando a leva joystick nella Porta 2

Tasti:

Z = Sinistra

M = Alto

SPACE = Fucio

0 = Fine musica

Comandi a tasti:

0 = Inattivo

2 = Prendere

4 = Suonata della musica

6 = Indossare abiti blu

8 = Gettare l'attacco

1 = Abbandonare il gioco

3 = Caduta casuale

5 = Mangiare attento

7 = Far cadere l'oggetto

9 = Distruggere

### LADENANWEISUNG

SHIFT-Taste halten und RUN/STOP-Taste drücken

In diesem schockhaften, schnell-gesteuerten Abenteuer sind es Deine Aufgabe, in dem verfluchten Landsitz eine Geisterverjagung durchzuführen. Diesen Geister und Geisterwesen beseitige. Haus geister, die sich beneiden und nicht exorcismieren können, die eine besondere Vorliebe für das Übernatürliche haben, während Du verurteilt. Deiner Aufgabe ist es, die 8 Teile der Totenmarche zu sammeln. Wenn Du sie alle gesammelt hast, kannst Du sie an der Ausgangstür spielen lassen. Die Geister werden dann für immer zerstört.

**Hinweis 1** Wenn die Uhr Mitternacht schlägt, erscheinen die Geister (oder das was immer auch sein mag, was sie sein mag). Geisterjäger! Wenn Du also alle Uhr findest, müsst Du sie aufrecht 12 Uhr stellen - oder die Konsequenzen davon abwarten.

**Hinweis 2** Die einzige Möglichkeit, das Haus von dem Spuk zu befreien, ist die acht Teile der Totenmarche zu finden, sie alle in acht Musikboxen zu legen, sie alle zusammen zu spielen und zum EXIT gespielt werden, sind die geisterhaften Geister aus der Welt.

**Hinweis 3** Geister haben es gar nicht gerne, wenn schwere Gegenstände nach ihnen geworfen werden - sie sind wie glühend, und diese wertvollen Sekunden können lebenslang verloren sein.

**Hinweis 4** Im Haus und auf dem Grundstück befinden sich Landkarten, die Dir helfen, Exit zu finden.

**Hinweis 5** Blaue Tasten öffnen blaue Türen. Andere Hinweise sind vorhanden, aber jemand muss oder jemand hat sie verschluckt. Du musst also selbst herausfinden.

### Steuerungen

Komplette Joystick-Steuerung in Eingang 2

Tasten:

Z = Links

M = Aufwärts

SPACE = Feuer

0 = Feuer

Tastenbefehle:

0 = Nicht tun

2 = Aufnehmen

4 = Musikbox spielen

6 = Gegenstände tragen

8 = Aufpassen

X = Rechts

N = Abwärts

SPACE = Abwärts

0 = Mitternacht

1 = Spiel aufgeben

3 = Fallen aus der Höhe

5 = Gegenstand essen

7 = Müssen Gegenstand lassen

9 = Auslösen



IC 0069

# SPOOKS

COMMODORE 64

traduction a l'interieur



La traducción esta dentro



traduzione alla interno



Übersetzung



## 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.