

~~XONOX~~<sup>®</sup>  
ATARI

# DOUBLE-ENDER

TWO VIDEO COMPUTER GAMES

## Ghost Manor



Deutsch

Français

English

Nederlands

Italiano

Español

Spielanleitung

Mode D'Emploi

Game Instructions

Spelinstructie

Guida per gioco

Instrucciones del Juego



**Warnung:** Schalten Sie vor dem Einsetzen  
 ben oder Herausnehmen einer XONOX  
 Programm-Cassette den Konsolenschalt-  
 ter (POWER) stets aus (OFF). Dadurch wer-  
 den die elektronischen Bestandteile ge-  
 schützt und die Nutzlebensdauer Ihres  
 ATARI 2600™ Video-Computer-System™  
 Spieles verlängert.

deutsch

4 - 11

**Remarque:** Avant d'introduire ou de reti-  
 rer une cassette de jeu d'XONOX, mettez  
 toujours à l'arrêt (OFF) l'interrupteur mar-  
 che-arrêt (POWER) de la console. Cette  
 mesure de précaution préservera les  
 composants électroniques et prolongera  
 la durée de vie de votre jeu Système d'or-  
 dinateur de Vidéo™ ATARI 2600™.

français

12 - 18

**Note:** Always turn the console POWER  
 switch OFF when inserting or removing a  
 XONOX Game Program cartridge. This will  
 protect the electronic components and  
 prolong the life of your ATARI 2600™ Vi-  
 deo Computer System™ Game.

english

19 - 25

**Tip:** Zet de aan/uit schakelaar van uw XO-  
 NOX Spel Computer altijd op de stand OFF  
 bij het plaatsen of verwijderen van een  
 XONOX Spelprogramma cassette. Dit be-  
 beschermt de elektronische onderdelen en  
 verlengt de levensduur van uw ATARI  
 2600™ Video Computer System™ spel.

nederlands

26 - 32

**Nota:** Prima di inserire o rimuovere una  
 cartuccia di gioco XONOX portare sem-  
 pre l'interruttore di alimentazione (PO-  
 WER) della console nella posizione OFF. In  
 tal modo si proteggono i componenti ele-  
 tronici e si prolunga la durata utile del  
 gioco Sistema Video-Computer™ ATARI  
 2600™.

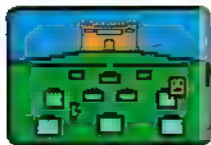
italiano

33 - 40

**Nota:** Cuando inserte o extraiga un cartu-  
 cho de juego XONOX gire siempre el inter-  
 ruptor principal (POWER) de la consola a  
 la posición OFF. Esto protegerá los com-  
 ponentes electrónicos y prolongará la vi-  
 da de su juego Sistema Video-Computa-  
 dor™ ATARI 2600™.

español

41 - 48



# GHOST MANOR

## Video Game

Het is een stormachtige nacht vol onweer en bliksem. Er wacht je een angstaanjagende uitdaging in GHOST MANOR. Je vriend(in) wordt door DRACULA in het enge kasteel GHOST MANOR gevangen gehouden. Wanneer het nacht wordt zul je je vriend(in) die door DRACULA wordt vastgehouden moeten redden en moeten proberen met z'n tweeën – voor het weer licht wordt – uit het kasteel te ontsnappen.

In het begin krijg je hulp van een vriendelijke geest, maar pas op voor de bewaakspoken – viermuizen, schedels, schorplionenen en de intens slechte hakkende mummie. Zoek de kruisen en schatten verborgen in kisten in het doolhof van het kasteel op je tocht om je vriend(in) te redden.

### 1. OPZET VAN HET SPEL:

Red je vriend(in) die door DRACULA gevangen wordt gehouden en verzamel tegelijk zoveel mogelijk punten voor de tijd om is. Degene met de hoogste score is winnaar. Het spel heeft 11 speelschermen.

### 2. BESTURING:

Speel met de linker stuurunit met stuurknuppel en actieknop. Er kan slechts één speler tegelijk spelen.

### 3. SCOREVERMELDING:

- De bovenste rij cijfers geeft het aantal behaalde punten.
- De ZANDLOPER in het midden geeft de tijd aan – je hebt 4 minuten speeltijd. Er zitten 11 zandkorrels in de zandloper, elk goed voor 30 seconden speeltijd.
- De WOPENTELLER links beneden vermeldt het aantal speren dat je hebt bemachtigd op het eerste scherm, alsmede het aantal resterende schoten op het tweede scherm.
- De SPEERSYMBOLLEN boven de WOPENTELLER vermelden elke 10 bemachtigde schoten. Er kunnen maximaal 11 SPEERSYMBOLLEN verschijnen.
- Het LAMPSYMBOL rechts beneden geeft aan dat je kunt beschikken over een lantaarn om in het kasteel je weg te verlichten.
- De KRUISSYMBOLLEN geven aan hoeveel kruisen je hebt om DRACULA af 111 wren (er worden maximal 3 kruisen weergegeven).

### 4. JONGEN - MEISJES SPELERKEUZE:

Gebruik de KLEUR-ZWART/WIT-schakelaar om als speler een meisje of jongen te kiezen:

KLEUR = meisje redt jongen Z/W = jongen redt meisje

## 5. MOEILJKHEIDSSCHAKELAARS:

Er zijn 4 moeilijkheidsschakelaars. Stel de schakelaars in voor je begint te spelen. Wanneer het spel begonnen is zijn de moeilijkheidsschakelaars vastgesteld.

moelijkheidsniveau	linke schakelaar	rechter schakelaar
1 - gemakkelijk	■ - beginner	B - beginner
2 - middelniveau	A - expert	B - beginner
3 - moeilijk	B - beginner	A - expert
4 - zeer moeilijk	A - expert	A - expert

De instellingen van de moeilijkheidsschakelaars hebben de volgende effecten op elk scherm:

### Scherm moeilijkheidsschakelaars

- |     |  |
|-----|--|
| 1   | a) "Regenbooggeest" of "Botjes" als makker bij tikkertje<br>b) Aantal worpen nodig om verder te gaan naar het volgende scherm:<br>25 worpen voor gemakkelijk<br>20 worpen voor middelniveau<br>15 worpen voor moeilijk<br>10 worpen voor zeer moeilijk |
| 2   | Snelheid van de slechte hakkende mummie<br>laagste snelheid voor gemakkelijk<br>hoogste snelheid voor zeer moeilijk  |
| 3&4 | a) rechter moeilijkheidsschakelaar verlicht de lamp in stand ■ - beginner<br>b) linker moeilijkheidsschakelaar bepaalt de snelheid van de BEWEGENDE MUUR   |
| 5   | de snelheid van de achtervolgende DRACULA  |

### SAMENVATTING VAN DE MOEILJKHEIDSNIVEAUS:

Moelijkheid	figuur	aantal benodigde worpen	snelheid mummie	lamp	snelheid bewegende muur
GEMAKKELJK	tikkertje met Regenbooggeest	25	langzaam	aan	langzaam
MIDDELNIVEAU	tikkertje met Botjes	20	langzaam	aan	snel
MOEILJK	tikkertje met Regenbooggeest	15	snel	uit	langzaam
ZEER MOEILJK	tikkertje met Regenbooggeest	10	zeer snel	uit	snel

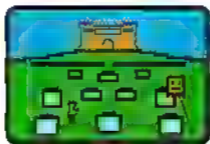
# SPELACTIE - scherm 1

## TIKKERTJE MET DE GEESTEN OP HET KERKHOF

Wanneer je op de GAME RESET toets drukt klinkt er een openingsmelodie en komen de grafzerken omhoog uit de graven van de overledenen.

Wanneer je genoeg speren hebt verzameld word je als door loverkunst vervoerd naar de poort van kasteel GHOST MANOR.

Blijf niet te lang hangen op dit scherm - de tijd gaat zeer snel.



Gebruik de stuurknuppel om de vriendelijke geest te volgen van zerk tot zerk bij het verzamelen van speren, die je later nodig hebt. Ook kun je daarbij punten behalen. Om een speer te bemachtigen moet je tegelijkertijd de geest en de grafzerk aanraken.

Je mag je niete VERSCHUILEN op een grafzerk in afwachting van een GEEST - je moet voortdurend bewegen om punten te verzamelen.

Bij moeilijkheidsniveau "middeniveau" en "zeer moeilijk" verschijnt BOTJES in plaats van REGENBOOG-GEEST om aan te geven dat het spel moeilijker zal zijn.

### Puntenscore op scherm 1

- Telkens wanneer je een geest hebt getikt en een speer hebt bemachtigd hoor je een PIEP.
- Je kunt 3 speren per seconde bemachtigen en 10 punten voor elke speer.

**TIP:** Probeer in een bepaald patron rond de zerken te bewegen, net voor de GEEST uit.

### Doodsoorzaak op scherm 1

- de tijd is verstreken

# SPELACTIE - scherm 2

## De ingang van kasteel GHOST MANOR

Wanneer je speren tekort komt voordat je de mummie hebt gedood, word je gedwongen het spel te beëindigen, doordat je ofwel door de mummie wordt gedood of doordat de tijd verstreken is.

Beweeg je stuurknuppel van rechts naar links over het scherm en druk de actieknop in om de speren te gooien. Mik zorgvuldig, omdat je maar over een beperkt aantal speren beschikt.

Hier gebruik je de speren die je op scherm 1 verzameld hebt om de spoken naar te halen.



Je moet de hakkende mummie ontwijken. Wanneer hij je raakt sterf je en is het spel uit.

Mis vooral de boog boven het kasteel vliegende vleermuizen niet - ze zijn erg moeilijk te zien, soms alleen wanneer er een bliksemstraa verschiet of op andere lichte plekken.

Je moet alle 7 vliegende spoken neerhalen (schorpioenen, schedels, zwarte muizen) VOOR je de mummie kunt doden en verder kunt gaan naar de eerste verdieping in kasteel GHOST MANOR.

## Puntenscore op scherm 2

Voor elk geraakt spook krijg je de volgende punten:

Op het scherm van BOVEN naar BENEDEN:

VLEERMUIS	1000 punten
VLEERMUIS	800 punten
ZWARTE RIDDER	900 punten
SCHEDL	300 punten
SCHORPIOEN	600 punten
SCHEDL	500 punten
SCHORPIOEN	200 punten

Het doden van de MUMMIE levert 1000 punten op.

**TIP:** Houd je hoofd koel om de HAKKENDE MUMMIE te ontwijken. Hij hakt volgens een bepaald patroon.

## Doodsoorzaken op scherm 2

- de tijd is verstreken
- de hakkende mummie heeft je gedood

# SPELACTIE - scherm 3

## 1e VERDIEPING in het kasteel

Wanneer zich een kruis bevond in de kist krijg je een extra kruis-symbool in de display.

In diverse kamers in het kasteel staan kisten. In een van die kisten bevindt zich een kruis. De juiste plaats wordt voor ieder spel willekeurig gekozen.



Bliksemflitsen verlichten het doofof. Wanneer je geen lantaarn aan hebt, blijft het scherm donker tot de bliksem flitst.

De BEWEGENDE MUUR kan je dood drukken wanneer hij over je heen komt.

Gebruik de stuurknuppel om door het doofof te bewegen. De vaste muren van het kasteel staan onder stroom! Wanneer je zo'n vaste muur aanraakt wordt je verdoofd door de schok en kunt een paar ogenblikken niet verder. Loop alleen door het midden van de gangen en kamers.

### Puntenscore op scherm 3

#### MOEILJKHEIDSNIVEAU

KIST	GEMAKKELIJK	MIDDEL NIVEAU	MOEILIK	ZEER MOEILIK
1	200	300	400	800
2	1000	1500	2000	4000
3	2000	3000	4000	6000
4	100	200	200	700
5	100	200	200	800
6	4000	6000	8000	9900

Wanneer je de BEWEGENDE MUUR op de veilige manier aanraakt kun je de volgende aantallen punten behalen:

1. Voor de moeilijkheidsniveaus "gemakkelijk" en "middeniveau" 15 punten per seconde.
2. Voor de moeilijkheidsniveaus "moeilijk" en "zeer moeilijk" 30 punten per seconde.

**TIP:** Er is per kist slechts één goede kant, die kan worden geopend.

### Doodsoorzaken op scherm 3

- de tijd is verstreken
- de bewegende muur heeft je verpletterd

## SPELACTIE - Scherm 4

### 2e VERDIEPING in het kasteel

Wanneer je deze verdieping bereikt krijg je 400 extra punten.

Gebruik de trap om de volgende verdieping van het kasteel te bereiken.

Hoe meer kisten je opent, hoe meer punten je kunt behalen, maar bedenk wel dat de tijd doorloopt!



De spelactie is gelijk aan die van de 1e verdieping, maar het doolhof is ingewikkelder.

Bliksemflitsen verlichten het scherm, wanneer de LANTAARN niet aan is.

Kijk uit voor de BEWEGENDE MUUR.

Er is één kruis verborgen in de kisten op deze verdieping, op een plaats die van spel tot spel wisselt.

### Puntenscore op scherm 4

#### MOEILIKHEIDSNIVEAU

KIST	GEMAKKELIJK	MIDDEL Niveau	MOEILIK	ZEER MOEILIK
1	1000	1500	2000	4000
2	2000	3000	4000	6000
3	5000	7500	8500	9900
4	6000	9000	9000	9900

### Doodsoorzaken op scherm 4

- de tijd is verstreken
- de bewegende muur heeft je verpletterd

## SPELACTIE - scherm 5

### BOVENSTE VERDIEPING van het kasteel DE GEVANGENIS VAN DRACULA

#### Puntenscore op scherm 5

Stop DRACULA in de gevangenis, waarbij je de volgende aantallen punten kunt behalen:

GEMAKKELIJK	50.000 punten
MIDDELNIVEAU	80.000 punten
MOEILIK	80.000 punten
ZEER MOEILIK	120.000 punten



#### Doodsoorzaken op scherm 5

- de tijd is verstreken
- dracula krijgt je te pakken

- Voor het bereiken van de bovenste verdieping krijg je 4200 punten extra, en een extra kruis.
- Wanneer je op dit scherm belandt, krijg je altijd een extra kruis om DRACULA mee af te weren. Wanneer je de 2 andere kruisen in de kisten op de verdiepingen lager hebt gevonden, heb je nog maar afweerkracht.
- Elk kruis geeft 4 seconden afweertijd.
- Dracula blijft je volgen en zal proberen je te doden. Wanneer hij je aanraakt ben je onmiddellijk dood!
- Gebruik je kruis om DRACULA op een afstand te houden en hen in de gevangenis te krijgen. Je weert DRACULA af door onder hen te komen en dan op de actieknop te drukken. DRACULA zal dan opflikkeren om aan te geven dat je hem hebt verdreven. Beweeg zelf naar BOVEN over het scherm met de stuurknuppel om DRACULA in een van beide gevangenis te krijgen in de bovenhoeken van het scherm.
- Dracula kan alleen van onderen worden afgeweerd – niet van opzij of van boven.
- Stuur DRACULA in een van de twee gevangenis links en rechts boven in het scherm.
- Wanneer je DRACULA naar boven gedreven hebt maar niet in een gevangenis verdwijnt hij weliswaar, maar komt weer terug om je te pakken te nemen.
- Wanneer je al je kruisafweertijd hebt verbruikt voor DRACULA in een gevangenis zit, kun je je vriend(in) niet redden en zal DRACULA je kunnen doden.
- Wanneer je er in slaagt om DRACULA in de gevangenis op te sluiten, zal je vriend(in) vrijkomen. Wijs je vriend(in) de weg door het voor hem (haar) te gaan lopen naar de trap die naar beneden leidt, naar de vrijheid.
- Je moet zorgen dat je vriend(in) de trap af is, voordat de tijd is verstreken om het spel te winnen.

## EINDE VAN HET SPEL

Er zijn vele redenen waarom je het spel kunt verliezen:

SCHERM 1 de tijd is verstreken

SCHERM 2 de hakkende mummie heeft je gedood

SCHERM 3 de bewegende muur heeft je verpletterd

SCHERM 4 de bewegende muur heeft je verpletterd

SCHERM 5 DRACULA heeft je te pakken gekregen

Je verliest altijd wanneer de tijd verstreken is voor je je vriend(in) veilig beneden hebt gekregen.

Wanneer je het spel hebt verloren, zie je je vriend(in) en jezelf wegzinken op het kerkhof, samen met de grafzerken.

Er klinkt dan een droevige melodie.

## WINNEN VAN HET SPEL

Wanneer je je vriend(in) op tijd redt, zie je hoe jullie beide op het scherm achterblijven wanneer de grafzerken in de grond verzinken. Er klinkt een vrolijke melodie.

Je krijgt extra punten, wanneer je het spel wint. Je ontvangt 10.000 punten extra voor ieder kruis, dat je over hebt en nog eens 10.000 punten voor elke zandkorrel, die er nog in de zandloper zit.

Om een nieuw spel te spelen, de GAME RESET toets of de actieknop op de linker stuurunit indrukken.

**VEEL SUCCES en VEEL PLEZIER!**



Weitere XONOX Double-Enders werden regelmäsig erscheinen. Information erhalten Sie direkt über XONOX ; Deutschland/K-tel International GmbH, Schlitzer Strasse 6, D-6000 Frankfurt/Main 63. (0611/4015-0)

De nouveaux Doubles programmes XONOX paraîtront régulièrement. Pour tous renseignements complémentaires XONOX ; France/RCV, 255, Rue Gallieni, 92100 Boulogne-Billancourt, (01/605.76.80)

Further XONOX Double-Enders will be released regularly. Information directly from XONOX ; United Kingdom/K-tel International Ltd., 620 Western Avenue, London W3 0TU. (01/9928000)

Er zullen regelmatig nieuwe XONOX Double-Enders worden uitgebracht. Informeer rechtstreeks bij XONOX ; Nederland/K-tel (Holland) B.V., Oude Schipholweg 885, 2143 CD Boesingheliede, (02505-1683)

Altre XONOX Doppie-Cassette verranno pubblicate periodicamente. Informazioni darà XONOX ; Italia/Melchioni S.P.A. Concessionaria esclusiva per l'Italia Via P. Coletta 37, 20135 Milano (02-5794219/221)

Más XONOX Doble-Cassettes de juegos serán publicados periodicamente. Información directamente de XONOX ; España/Lauson S.A., Avda. Hospital Militar 58, entlo. 2.ª, Barcelona-23. (214 24 28)