

[Ozyr's Philips/Jopac Archive](#)[Odyssey² Index](#) | [Emporium Index](#)**PHILIPS VIDEOPAC +53**

Nightmare

CAUCHEMAR

ENGLISH

This is a **Videopac+** game cartridge which, as you may have seen already on the packaging, can be used on any **Videopac** or **Jopac** game computer.

Regardless of the kind of game computer you use, the actual playing value and the game as such are identical. When you use a second generation game computer of the Videopac+ or Jopac type, this **Videopac+** cartridge will produce high quality, more detailed graphics, as indicated on the back panel of the packaging. The actual game elements however are the same. To make the instructions as clear as possible only simple illustrations have been used in this booklet.

Great care has been taken with the programming and testing of all Videopac cartridges. There are literally millions of game situations however and there's a slight chance that you may run into one where the game stalls. In such cases there's only one thing you can do: press 'RESET' and start the game again right from the beginning.

DEUTSCH

Diese ist eine **Videopac+**-Spielkassette, die - wie Sie schon auf der Verpackung lesen konnten - in Verbindung mit jedem **Videopac**, **Videopac+**-oder **Jopac**-Computer verwendbar ist.

Unabhängig vom jeweils benutzten Computer sind jedoch der Spielwert und das eigentliche Spiel in allen Fällen völlig gleich. Wenn Sie einen Computer der zweiten Generation vom Typ Videopac+ oder Jopac benutzen, liefert diese Kassette ein besonders hochwertiges, detailscharfes Bild, wie auf der Rückseite der Kassettenschachtel angegeben. Zur Erklärung der Spielregeln enthält diese Gebrauchsanleitung deutlichheitshalber nur einfache Illustrationen.

Grosse Sorgfalt wurde auf die Programmierung und das Austesten sämtlicher Videopac-Kassetten verwendet. Trotzdem kann unter den Millionen möglicher Spielsituationen der seltene Fall auftreten, dass das Spiel einmal blockiert wird. In solchen Fällen hilft nur eins: Taste 'RESET' drücken und Spiel von Beginn an wiederholen.

FRANÇAIS

Comme vous l'avez peut-être déjà lu sur l'emballage, cette cartouche de jeu **Videopac+** peut être utilisée sur tous les ordinateurs de jeu **Videopac**, **Videopac+** ou **Jopac**.

Quel que soit le type d'ordinateur de jeu que vous utilisez, l'intérêt du jeu et le jeu lui-même sont identiques. Si vous utilisez un ordinateur de jeu de la deuxième génération du type Videopac + ou Jopac, cette cartouche produira un graphisme de haute qualité, plus détaillé, comme indiqué au dos de l'emballage. Pour plus de clarté, seules des illustrations simples ont été utilisées dans cette brochure pour expliquer les règles du jeu.

Toutes les cartouches Videopac ont fait l'objet d'une programmation et de tests soignés. Il existe littéralement des millions de situations de jeu et les risques d'en rencontrer une où le jeu se bloque sont minimes. Le cas échéant, la seule solution consiste à appuyer sur la touche 'RESET' et à

reprendre le jeu au début.

NEDERLANDS

Dit is een **Videopac+** spel-kassette, die - zoals u wellicht al op de verpakking gezien hebt - gebruikt kan worden met elke **Videopac**, **Videopac+** of **Jopac** spel-computer.

Ongeacht welke spel-computer u gebruikt, de feitelijke spelwaarde en het spel op zich blijven absoluut gelijk. Gebruikt u een van de spel-computers van de tweede generatie, van het Videopac+ of Jopac type, dan levert deze cassette zeer fraaie, meer gedetailleerde beelden zoals u achterop de verpakking kunt zien. Om de gebruiksaanwijzing zo duidelijk mogelijk te houden worden in dit boekje alleen eenvoudige illustraties gebruikt.

Alle Videopac spel-cassettes zijn met grote zorg geprogrammeerd en getest. In zo'n spel komen echter letterlijk ontelbare situaties voor en er bestaat altijd een heel kleine kans, dat u een spel-situatie tegenkomt, waarbij de zaak vastloopt. Mòcht zoiets voorkomen, dan is er slechts één oplossing: druk op 'RESET' en begin het spel weer van voren af aan.

ITALIANO

Questa è una cassetta da gioco **Videopac+** che, come forse avete già visto sulla scatola, si può usare su ogni computer di gioco **Videopac**, **Videopac+** o **Jopac**.

Il valore del gioco ed il gioco stesso sono uguali su ogni tipo di computer da gioco che usate. Se usate un computer del tipo Videopac+ o Jopac della seconda generazione, questa cassetta produrrà una elevata qualità, delle figure più dettagliate, come indicato sul retro della scatola. Per rendere le istruzioni più chiare possibile, si ha usato solamente delle semplici illustrazioni in questo libretto per spiegare le regole del gioco.

Il programmare e collaudare di tutte le cassette Videpac è stato eseguito con molta cura. Purtroppo ci sono letteralmente milioni situazioni di gioco e c'è una piccolissima probabilità che troverete una situazione nel quale il gioco si ferma. In tali casi si può fare una sola cosa: premer 'RESET' e ricominciare il gioco fin dal principio.

DANSK

Dette er en Videopac + spilkassette, som De måske allerede har set på pakken, kan den bruges i enhver **Videopac**, **Videopac+** eller **Jopac** computer.

Uanset hvilken slags computer De bruger, er den effektive spilleværdi og spillet identisk. Hvis De bruger en anden generations computer af Videopac+ eller Jopac typen, giver denne kassette en høj kvalitet, en mere detaljeret grafik, som vist på indpakningens bagpanel. For at klargøre instruktionerne så vidt som muligt er der kun brugt enkle illustrationer til at forklare spillets regler i dette hæfte.

Programmering og afprøvning af alle Videopac kassetter er foretaget meget omhyggeligt. Det er imidlertid millioner af spilsituationer, og der er en lille chance for, at De kan blive udsat for een, hvor spillet standser. I sådanne tilfælde er der kun et at gøre: tryk på 'RESET' og begynd spillet forfra.

SVENSKA

Detta är en **Videopac+** spel kassett vilket, som redan framgår av omslaget, kan användas på varje **Videopac**, **Videopac+** eller **Jopac** spel maskin.

Oavsett vilken sort av spel maskin som användes så är nöjet av spelet detsamma. När Du använder de andra generationen av spel maskiner av Videopac + eller Jopac typ så ger denna kassett hög kvalitet, mera detaljerade diagram vilket är angivet i bakre fältet av omslaget. För att göra instruktionen så klar som möjligt har endast enkla illustrationer använts i denna brochyr för att förklara spelets regler.

Stor aktsamhet har tagits med programmeringen och testningen av alla Videopac kassetter. Emellertid finns det bokstavligen miljoner spelsituationer och det är en liten möjlighet att Du kommer att hamna i en situation där spelet stannar. I så fall finns det bara en sak att göra: Tryck på 'RESET' och börja om spelet från början.

SUOMI

Tämä on **Videopac+** pelikasetti, jota voidaan käyttää, kuten jo pakkauksessakin ilmoitetaan, kaikissa **Videopac**, **Videopac+** tai **Jopac** tietokoneissa.

Riippumatta siitä, millaista tietokonetta käytetään, saadaan pelistä aina yhtä paljon iloa. Käyttäessäsi toisen sukupolven Videopac+- ja Jopac-tyyppisiä tietokoneita saat tällä kasetilla hyvän laadun, tarkempi kaavio on esitetty pakkauksen takaosassa. Jotta ohjeet saataisiin mahdollisimman selkeiksi, on tässä esitteessä käytetty ainoastaan yksinkertaisia kuvaselityksiä pelin sääntöjen selvittämiseksi.

Kaikkien Videopac-kasettien ohjelmointi ja testaus on suoritettu erittäin huolellisesti. On kuitenkin olemassa miljoonia pelitilanteita, ja on erittäin pieni mahdollisuus, että joudut tilanteeseen jolloin peli pysähtyy. Sellaisessa tapauksessa on ainoastaan yksi vaihtoehto: Paina näppäintä 'RESET' ja aloita peli uudestaan.

ESPAÑOL

Esto es un cartucho de juegos **Videopac+** que, como usted ha podido ver sobre el embalaje, puede ser usado en cualquier computer de juegos **Videopac**, **Videopac+** o **Jopac**.

Indiferente a la clase de computer que usted use, el valor actual del juego y el juego en si son idénticos. Cuando usted utilice un computer de juegos de la segunda generación del tipo Videopac+ o Jopac, este cartucho producirá alta calidad, gráficas más detalladas, como está indicado sobre el panel posterior del embalaje. Para hacer las instrucciones lo más claras posibles, solamente se han usado en este librito ilustraciones sencillas para explicar las reglas del juego. Se ha tenido mucho cuidado con la programación y pruebas de todos los cartuchos Videopac. Literalmente hay millones de situaciones de juego, sin embargo existe la pequeña probabilidad de que usted tropiece con una situación por la cual el juego se atasque. En estos casos sólo se puede hacer una cosa: presionar 'RESET' y empezar el juego otra vez desde el principio.

PORTUGUES

Esta é uma cartridge de jogos **Videopac+** que, coma já pode ter visto na embalagem, pode ser usada em qualquer computador de jogos **Videopac**, **Videopac+** ou **Jopac**.

Não obstante o tipo de computador de jogos usado, o mérito efectivo do jogo e o jogo em si são idênticos. Quando usar um computador de jogos de segunda geração do tipo Videopac+ ou Jopac, esta cartridge produz representações gráficas de alta qualidade, mais detalhadas, como se indica no

painel traseiro da embalagem. De maneira a simplificar as instruções foram unicamente usadas nesta brochura simples ilustrações para explicar as regras do jogo.

Exerceu-se bastante cuidado durante a programação e teste de todas as cartridges Videopac. Existem contudo literalmente milhões de situações nos jogos e há uma pequena possibilidade que VS. encontre por acaso uma situação na qual o jogo pára. Nestes casos há somente uma coisa a fazer: prima 'RESET' e comece novamente o jogo do principio.

Instructions for Use

ENGLISH

The encircled figures in the text refer to the illustrations on the fold out flap of the back cover.

When using a Videopac game computer with built-in black and white monitor, you should set the contrast to position 6.

NIGHTMARE

A game to be played at six different levels of skill by one or two players.

First press RESET. The text "SELECT GAME" will appear on your screen.

Now you have to select the skill level at which you want to play by pressing one of the numerical keys between 1 and 6. The various levels will be explained elsewhere in these instructions.

Let us assume you want to try the easiest level first, being level 1:

Press [1]

"0?1?2?" appears on your screen. It means that the computer wants to know how many players there will be.

Press [0] and the computer will play the game by itself, giving a demonstration.

Press [1] and it's one player against the computer, operating the left-hand control.

Press [2] and you have a game for two players.

Let us assume you want to play alone, against the computer:

PLAYING "NIGHTMARE" ALONE

Press [1]

❶ Well, you asked for it and there you are about to step into a nightmare, a haunted house! The front door has been closed behind you . . .

❷ Your only way out is through a hatch in the attic. It doesn't stay in one place, but changes its position from time to time.

❸ The ghosts are still lingering around the house, but the moment they know you are there, they will join you. When they pass through the wall, they become invisible.

You have to pass three floors to reach the attic, and may run into a ghost on each floor. You had better avoid them, because when they touch you, you are lost. They cannot take you by complete surprise however, since they first have to make themselves visible before catching you - and once they are visible, they will stay that way. They can only regain their invisibility by first moving outside the house again.

④ These are the ghost indicators. There's one for each floor. When an indicator is blinking, it means that the ghost is on the move!

⑤ Each adventure consists of a series of three efforts to escape the house via the attic. The computer indicates how many efforts you have yet to make before your nightmare adventure is over.

⑥ To make things a little more difficult for you, there is a mysterious obstacle that blocks your way up. But otherwise, you can climb, descend and wander wherever you want. ④

You can move the visitor with the joystick of the left hand-control.

⑦ To make your nightmare complete, a heavy thunderstorm breaks out! Flashes of lightning hit the old mansion, creating glowing lightning balls rolling through the house. They always have the nasty habit of seeking the floor where you are. The lightning balls do not effect the ghosts of course, but when the ghosts are invisible you will be able to see them briefly when lightning strikes!

Capturing a ghost

You are not completely defenseless. When you succeed in outwitting a ghost and manage to pass his floor safely, you can return. You will see that the ghost indicator has stopped blinking and it means that he is stunned to the point where you can catch him. When you touch him, he melts away and disappears.

Scoring points

There are several ways to score points:

- **10 points** every time you succeed in passing a ghost and reach the next floor.
- **25 points** for capturing the first floor ghost.
- **50 points** for capturing the second floor ghost.
- **75 points** for capturing the third floor ghost.
- **100 bonus points** when you succeed in capturing all three ghosts during one adventure.
- **100 points** when you succeed in escaping via the attic hatch.

⑧ The computer keeps track of your score, adding up all points scored during your three adventures within one game.

Extra bonus rounds

⑨ Every time you succeed in escaping via the attic, you are give an extra bonus chance as indicated by the chance counter.

Handicap for good players

When you manage to collect too many points, the computer automatically makes things a little more difficult for you by switching over to the next level of skill.

Number of points	Skill level	Number of obstacles	Secret exit
--	1	1	No
500	2	2	No
750	3	3	Yes *
1000	4	4	Yes **
1250	5	5	Yes **
1500	6	6	Yes **

Thunderbolts keep hitting the house and the escape hatch is moving irregularly at all skill levels.

The Secret Exit

- * Playing at level 3 you will see no escape hatch. It will only reveal itself after you have captured at least one ghost.
- ** ⑩ Playing at level 4, 5 or 6 you will not see a hatch either. Now you first have to capture a ghost on the second or third floor. When you do, a chest containing the ground plan of the house appears. You have to reach and touch that plan before the secret exit is revealed to you. You do not score any points for reaching the plan.

You do not have to start on level 1 of course, as we explained earlier. You may choose the starting level yourself. In that case the computer will again switch to a higher level when you have collected the required number of points.

The end of a game

One game consists of at least 3 nightmare adventures.
Each adventure can end in three different ways:

- a. **When you are caught by one of the ghosts**
You keep the points you have scored during that particular round.
- b. **When you are hit by a lightning ball**
Here again, you keep the points you have scored during that round.
- c. **When you fall through a trapdoor**
This will happen every time you are standing still for too long, so keep moving as much as possible. In this case you lose the points you have scored during that particular round, but not the round as such. You can then start again.

Top score

⑪ Your total score for the series of adventures is automatically transferred to the left-hand side of the counter-bar. It will remain there until you reach a higher score.

Next series of adventures

⑫ Playing against the computer you keep playing as the visitor. To start a new series of three adventures, you first have to key-in your name (maximum of six letters). The remaining question marks are removed by pressing the SPACE bar. Immediately after you have finished that, the next game will start.

If you do not succeed in scoring more than in a previous game, the next game will start automatically. You keep operating the left-hand control.

Competition against the computer

This way the can organize a competition between various players, each playing against the computer.

The computer will tell you which is the highest scoring player.

PLAYING "NIGHTMARE" WITH TWO

First press (RESET)

Now select the level of skill by pressing one of the numerical keys between 1 and 6.

Then press [2]

Both players take turns as visitor or . . . the ghosts! After each game (a series of three or more adventures) the roles between both players change.

The player operating the left-hand control will be first to play the part of the visitor. The same rules apply here as when playing against the computer.

The player operating the right-hand control is in control of the ghosts. Here's how:

First floor ghost

Pull the joystick towards you and move it to the right or left to move him across the floor. **B**

Second floor ghost

Simply move the joystick to the right or left. **D**

Third floor ghost

Push the joystick forward and move it to the right or to the left to move the ghost. **D**

The ghosts can only operate in a horizontal plane

This means that a ghost cannot move from one floor to another.

Making a ghost visible and invisible again

When a ghost passes through the wall, entering the house, it automatically becomes invisible. In this condition he is harmless. If you want your ghost to catch the visitor, you have to make him visible first by pressing the action button on your hand-control while you have the joystick in the right position to control that particular ghost. From this moment on, he will remain visible unless you move him outside the house and back in again.

Scoring points

Only the visitor can score points, just like when playing against the computer. He can also earn bonus rounds by making his escape through the attic hatch.

When the adventure counter has counted down to "00", the roles of both players change. Now the right-hand control directs the visitor while the left-hand control is used to manoeuvre the ghosts. The computer keeps track of the highest score in a series of games.

Gebrauchsanleitung

DUETSCH

Die in einem Kreis stehenden Zahlen des Textes entsprechen denen der Abbildungen auf dem Einschlagteil des hinteren Umschlagblattes.

Bei Verwendung eines Videopac-Spielcomputers mit eingebautem Schwarzweiß-Monitor ist der Kontrastregler in Stellung 6 zu bringen.

NIGHTMARE

(Alptraum)

Ein Spiel mit 6 Schwierigkeitsgraden für 1 oder 2 Spieler.

Erst (RESET) drücken

Auf dem Bildschirm erscheint der Text "**SELECT GAME**" (Spiel wählen).

Anschließend wählen Sie den gewünschten Schwierigkeitsgrad. Hierzu drücken Sie eine der Zifferntasten 1 bis 6. Die Schwierigkeitsgrade werden weiter unten erläutert.

Angenommen, Sie wünschen die leichteste Stufe, nämlich Stufe 1.

[1] drücken

Auf dem Bildschirm erscheint:

"0?1?2?"

Dies bedeutet, dass der Computer wissen möchte, wieviel Personen am Spiel teilnehmen.

[0] Der Computer spielt das Spiel zur Demonstration selbständig durch.

[1] 1 Spieler nimmt es mit dem Computer auf; er bedient den linken Handregler.

[2] Mit dieser Taste schalten Sie auf ein Spiel für 2 Personen.

Angenommen, Sie wollen allein gegen den Computer spielen.

"NIGHTMARE", GESPIELT VON 1 PERSON ALLEINE"

[1] drücken

❶ Nun gibt es kein Zurück mehr! Die Eingangstür des Hauses ist hinter Ihnen ins Schloß gefallen, - das Gruselabenteuer nimmt seinen Lauf.

❷ Ihr einziger Ausweg führt über eine Luke im Dachboden. Diese Luke bleibt aber nicht an Ort und Stelle, sondern ändert von Zeit zu Zeit ihre Lage.

❸ Noch lauern die gespenster draußen vor dem Haus, aber sobald Sie das Spukhaus betreten haben, werden sie sich Ihnen in bedrohlicher Weise nähern. Die Gespenster können durch die Wand ins Haus eindringen und werden dabei unsichtbar.

Drei Etagen sind es bis zum Dachboden, und auf jeder Etage kann Ihnen ein Gespenst begegnen. Meiden Sie solche Begegnungen, denn wenn Sie von einem Gespenst berührt werden, sind Sie verloren. Aber völlig überrumpelt werden können Sie nicht, weil sich die Gespenster - kurz bevor sie den Besucher packen - immer erst sichtbar machen müssen. Einmal sichtbar geworden, bleiben sie ue. Um wieder unsichtbar zu werden, müssen sie das Haus zwischendurch verlassen und erneut eindringen.

❹ Dies sind die Gespenstmelder. Einer für jede Etage. Blinkt der Melder, so bedeutet dies, daß sich ein Gespenst naht!

❺ Jedes Spiel umfaßt 3 Fluchtversuche über den Dachboden. Der Computer zeigt an, wieviel Fluchtversuche noch zu machen sind, bevor Ihr Gruselabenteuer vorüber ist.

6 Um Ihnen die Sache nicht zu leicht zu machen, gibt es da noch ein geheimnisvolles Hindernis, das Ihnen den Weg nach oben versperrt. Ansonsten können Sie sich aber frei nach oben und unten, nach rechts und links bewegen.

Sie lenken den Besucher mit dem Daumenhebel des linken Handreglers. 7

7 Um das Maß voll zu machen, bricht noch ein schweres Gewitter los. Grelle Blitze treffen das alte Landhaus. Dabei entstehen feurige Kugelblitze, die durch das ganze Haus rollen; diese haben die unangenehme Eigenschaft, dass sie gerade immer in der Etage auftreten, in der sich der Besucher befindet. Vorsicht, die Dinger sind für Sie tödlich! Den Gespenstern können sie natürlich nichts anhaben, unsichtbare Gespenster werden aber im flackernden Licht des Blitzes kurz sichtbar.

Die "Beseitigung" eines Gespenstes

Übrigens, - ein bißchen wehren können Sie sich schon: wenn es Ihnen nämlich gelingt, ein Gespenst zu übertölpeln, d.h. wenn Sie ungeschoren durch die betreffende Etage kommen, so dürfen Sie wieder umkehren. In diesem Fall blinkt der Gespenstmelder nicht mehr. Das bedeutet, daß das Gespenst betäubt ist. so daß Sie es unschädlich machen können. Wenn Sie das verblüffte Gespenst berühren, löst es sich einfach in nichts auf.

Punktwertung

Zum Punktesammeln haben Sie verschiedene Möglichkeiten:

- **10 Punkte** erhalten Sie immer dann, wenn es Ihnen gelingt, ungeschoren an einem Gespenst vorbeizukommen und die nächsthöhere Etage zu erreichen
- **25 Punkte** erhalten Sie, wenn Sie das Gespenst der ersten Etage beseitigt haben.
- **50 Punkte** bekommen Sie für das Gespenst der zweiten Etage.
- **75 Punkte** für das Gespenst der dritten Etage.
- **100 Extrapunkte** gibt es, wenn es Ihnen gelingt, alle drei Gespenster in einem einzigen Abenteuer unschädlich zu machen.
- **100 Punkte**, wenn Ihnen die Flucht über die Dachluke gelingt.

8 Der Computer zeigt laufend den Spielstand an; er addiert alle Punkte, die Sie in den drei Gruselrunden eines Spiels erzielt haben.

Extra-Spielrunden

9 Immer wenn Ihnen die Flucht über die Dachluke gelungen ist, erhalten Sie eine zusätzliche Chance; dies wird vom Rundenzähler angezeigt.

Handicap für gute Spieler

Sollten Sie mit Leichtigkeit massenhaft Punkte einheimsen, so macht der Computer die Sache für Sie automatisch etwas schwieriger: er schaltet auf den nächsthöheren Schwierigkeitsgrad um.

Zahl der Punkte	Schwierigkeitsgrad	Zahl der Hindernisse	Geheimgang
--	1	1	nein
500	2	2	nein
750	3	3	ja *

1000	4	4	ja **
1250	5	5	ja **
1500	6	6	ja **

Bei allen Schwierigkeitsgraden wird das Haus laufend von Blitzen getroffen, und die Dachluke ändert von Zeit zu Zeit ihre Lage.

Der Geheimausgang

- * Beim Schwierigkeitsgrad 3 sehen Sie zunächst überhaupt keine Fluchtluke. Diese wird erst sichtbar, wenn Sie mindestens 1 Gespenst unschädlich gemacht haben.
- ** **10** Auch bei den Schwierigkeitsgraden 4, 5 oder 6 sehen Sie zunächst überhaupt keine Dachluke. In diesen Fällen müssen Sie erst ein Gespenst auf der zweiten oder dritten Etage überwältigen. Dann erscheint auf dem Bildschirm ein Schrank, in dem sich der Grundriß des Hauses befindet. Sie müssen nun an den Grundriß herankommen und ihn berühren. Dann wird der Geheimausgang sichtbar. Punkte bekommen Sie dafür aber nicht.

Wie bereits erwähnt, brauchen Sie natürlich nicht mit dem Schwierigkeitsgrad 1 zu beginnen, - die Wahl des Startniveaus steht Ihnen völlig frei. Auch jetzt schaltet der Computer automatisch auf eine höhere Stufe um, sobald Sie Ihr Soll an Punkten erreicht haben.

Ende des Spiels

Ein Spiel umfasst mindestens 3 Gruselrunden. Jede Runde kann auf dreierlei Weise zu Ende gehen:

- a. **Sie werden von einem Gespenst berührt**
Sie behalten dann die Punkte, die Sie in der betreffenden Spielrunde erzielen konnten.
- b. **Sie werden von einem Kugelblitz getroffen**
Auch in diesem Fall behalten Sie die in der betreffenden Runde gewonnenen Punkte.
- c. **Sie stürzen durch eine Falltür**
Dies passiert immer dann, wenn Sie zu lange stehen bleiben (daher immer in Bewegung bleiben!). In diesem Fall verlieren Sie die Punkte der betreffenden Runde, jedoch nicht die Runde als solche; Sie dürfen noch einmal beginnen!

Gesamtpunkteergebnis

11 Das Gesamtpunkteergebnis, das Sie in den Spielrunden erzielt haben, erscheint automatisch links unten im Spielstandanzeigefenster, und zwar solange, bis Sie in einem der folgenden Spiele Ihre Leistung verbessern.

Das nächste Spiel

12 Wenn Sie gegen den Computer spielen, bleiben Sie ständig Besucher. Zum Starten eines neuen Spiels von 3 Gruselrunden müssen Sie erst Ihren Namen eintippen (maximal 6 Buchstaben). Die verbleibenden Fragezeichen löschen Sie durch Drücken der SPACE-Taste. Unmittelbar danach beginnt das nächste Spiel.

Wenn Sie kein besseres Punktergebnis als vorher erreichen, wird automatisch das nächste Spiel gestartet. Sie bedienen nach wie vor den linken Handregler.

Wettkampf mehrerer Spieler gegen den Computer

Diese Variante erlaubt einen Wettkampf zwischen mehreren Spielern, die nacheinander einzeln gegen den Computer antreten. Der Computer meldet, wer die höchste Punktzahl erreicht hat.

"NIGHTMARE", GESPIELT VON 2 SPIELERN

Erst RESET drücken

Dann den Schwierigkeitsgrad wählen. Hierzu eine der Zifferntasten 1 bis 6 drücken.


Dann [2] drücken

Die beiden Teilnehmer übernehmen abwechselnd die Rolle des Besuchers oder des Gespenstes. Nach jedem Spiel - d.h. nach jeweils 3 oder mehr Gruselrunden - werden die Rollen getauscht.


Derjenige Spieler, der den linken Handregler bedient, übernimmt als erster die Rolle des Besuchers. Die gleichen Regeln gelten beim Spiel gegen den Computer.

Derjenige, der den rechten Handregler bedient, lenkt die Gespenster. Das geht wie folgt:


Gespenst der ersten Etage

Ziehen Sie den Daumenhebel auf sich zu. Durch Nachrechts- oder Nachlinksdrücken des Hebels können Sie das Gespenst hin und her dirigieren. 

Gespenst der zweite Etage

Den Daumenhebel einfach nach rechts oder links drücken. 

Gespenst der dritten Etage

Hebel nach hinten drücken. Zum Dirigieren des Gespenstes Hebel nach links bzw. rechts bewegen. 

Die Gespenster können sich nur waagrecht nach links oder rechts bewegen

Dies bedeutet, daß sie nicht von einer Etage zur anderen überwechseln können.

Wie man ein Gespenst sichtbar und wieder unsichtbar macht

Um ins Haus zu gelangen, geht das Gespenst einfach durch die Wand. Es wird dabei automatisch unsichtbar. In diesem Zustand ist es völlig harmlos. Wenn Ihr Gespenst den Besucher packen soll, müssen Sie es kurz vorher sichtbar machen. Dazu drücken Sie die Aktionstaste Ihres Handreglers. Der Daumenhebel muss sich dabei natürlich in der richtigen Etagenstellung befinden. Allerdings ist das Gespenst jetzt bleibend sichtbar, es sei denn, daß Sie es zwischendurch nach draußen und wieder zurück ins Haus schicken.

Wer bekommt die Punkte?

Nur der Besucher kann Punkte gewinnen, - ebenso wie beim Einzelspiel gegen den Computer. Außerdem kann er Extrarunden gewinnen, wenn er durch die Dachluke entkommt.

Wenn der Gruselrundenzähler bis auf "00" heruntergezählt hat, wechseln die beiden Spieler ihre Rollen. Jetzt steuert der rechte Handregler den Besucher, der linke die Gespenster. Der Computer zeigt das höchste Punktergebnis an, das in einer Reihe von Spielen erzielt wurde.

Mode d'emploi

FRANÇAIS

Les chiffres cerclés dans le texte renvoient aux illustrations du rabat de la dernière page.

Si vous utilisez l'ordinateur de jeux Videopac avec moniteur noir et blanc incorporé la commande du contraste doit être en position 6.

CAUCHEMAR

Un jeu comportant six niveaux d'adresse, pour un ou deux joueurs.

Frapper d'abord DEPART/RESET

Les mots **QUEL JEU?/SELECT GAME** apparaissent sur votre écran.

Vous devez alors sélectionner le niveau d'adresse que vous désirez en appuyant sur l'une des touches numériques de 1 à 6. Les différents niveaux seront expliqués dans les pages qui suivent.

Supposons que vous désirez essayer au préalable le niveau le plus facile, soit le niveau 1:

Frappez [1]

"0?1?2?" apparaît sur votre écran. L'ordinateur demande ainsi quel doit être le nombre de joueurs.

Frappez [0] et l'ordinateur joue seul, pour faire une démonstration.

Frappez [1] et un seul joueur, utilisant la commande de gauche, joue contre l'ordinateur.

Frappez [2] pour une partie à deux joueurs.

Supposons que vous désirez jouer seul, contre l'ordinateur:

"CAUCHEMAR" A UN SEUL JOUEUR

Frappez [1]

❶ Très bien, vous l'avez voulu. Vous n'allez pas tarder à entrer dans un cauchemar, une maison hantée! La porte d'entrée vient de se refermer derrière vous...

❷ Votre seule issue est une lucarne au grenier. Elle ne reste pas au même endroit, mais change parfois de place.

❸ Les fantômes errent encore autour de la maison mais au moment où ils sauront que vous êtes là, ils vous rejoindront. Lorsqu'ils traversent le mur, ils deviennent invisibles.

Vous devez monter trois étages pour atteindre le grenier et, à chacun d'eux, vous pouvez vous heurter à un fantôme. Mieux vaut les éviter car, s'ils vous touchent, vous êtes perdu. Ils ne peuvent cependant pas vous prendre entièrement par surprise car, avant de vous attraper, ils doivent d'abord redevenir visibles. Dès lors, pour redevenir invisibles, ils doivent d'abord ressortir de la maison.

❹ Il s'agit des indicateurs de fantômes. Il y en a un pour chaque étage. Lorsqu'un indicateur clignote, il indique que le fantôme est en marche!

❺ Chaque aventure consiste en une série de trois tentatives pour vous échapper de la maison par le grenier. L'ordinateur indique combien de tentatives il vous reste à faire avant que votre cauchemar prenne fin.

❻ Pour vous rendre les choses un peu plus difficiles, un mystérieux obstacle bloque votre progression. Pour le reste, vous pouvez monter, descendre et aller et venir à votre guise. Vous pouvez déplacer le visiteur en actionnant la manette de la commande de gauche. Ⓜ

❼ Pour que votre cauchemar soit complet, un violent orage éclate! Des éclairs frappent la vieille demeure, faisant apparaître des boules de feu qui roulent dans toute la maison. Elles ont toujours la fâcheuse habitude de rechercher l'étage où vous vous trouvez. Prenez garde, car elles sont mortelles! Bien entendu, les boules de feu sont inoffensives pour les fantômes, mais lorsqu'ils sont invisibles, vous pourrez les apercevoir un court instant lorsque la foudre tombe.

Capture d'un fantôme

Vous n'êtes pas entièrement sans défense. Si vous parvenez à déjouer les intentions des fantômes et à franchir sans ennui son étage, vous pouvez revenir. Vous verrez que l'indicateur de fantôme a cessé de clignoter, indiquant que ce dernier est tellement stupéfait que vous pouvez l'attrapper. Si vous le touchez, il s'évanouit dans l'air et disparaît.

Marquage des points

Il existe plusieurs moyens de marquer des points :

- **10 points** chaque fois que vous parvenez à passer un fantôme et atteindre l'étage suivant.
- **25 points** si vous capturez le fantôme du premier étage.
- **50 points** si vous capturez le fantôme du deuxième étage.
- **75 points** si vous capturez le fantôme du troisième étage.
- **100 points de bonification** si vous parvenez à capturer les trois fantômes au cours d'une même aventure.
- **100 points** si vous parvenez à vous échapper par la lucarne du grenier.

⑧ L'ordinateur conserve votre score en mémoire, ajoutant tous les points marqués au cours de vos trois aventures dans un même jeu.

Tours supplémentaires

⑨ Chaque fois que vous parvenez à vous échapper par le grenier, vous avez droit à une chance supplémentaire comme l'indique le compteur de tentatives.

Handicap pour les bons joueurs

Si vous totalisez trop de points, l'ordinateur vous complique un peu plus la tâche en passant automatiquement au niveau d'adresse supérieur.

Nom- bre de points	Niveau d'adres- se	Nombre d'obsta- cle	Sortie secrète
--	1	1	Non
500	2	2	Non
750	3	3	Oui *
1000	4	4	Oui **
1250	5	5	Oui **
1500	6	6	Oui **

Les éclairs ne cessent de frapper la maison et la lucarne de sortie se déplace à des intervalles irréguliers à tous les niveaux d'adresse.

La Sortie Secrète

* Si vous jouez au niveau 3, vous ne voyez aucune lucarne de sortie. Elle ne sera rélevée que lorsque vous aurez capturé au moins un fantôme.

** ⑩ Au niveau 4, 5 et 6, vous ne voyez pas davantage la lucarne. Il vous faut maintenant capturer un fantôme au deuxième ou au troisième étage. Si vous y parvenez, un coffre contenant le plan

de la maison apparaît. Il vous faut l'atteindre et vous emparer de ce plan pour que la sortie secrète vous soit révélée. La découverte du plan ne vous rapporte aucun point.

Bien sûr, vous n'êtes pas obligé de commencer au niveau 1, comme précédemment expliqué. Vous pouvez choisir vous-même le niveau de départ. Dans ce cas, l'ordinateur passe là encore à un niveau supérieur lorsque vous avez réuni le nombre de points requis.

La fin d'une partie

Un même jeu comprend au moins trois aventures cauchemardesques. Chaque aventure peut avoir trois dénouements différents:

a. **Si l'un des fantômes s'empare de vous**

Vous conservez les points que vous avez marqués au cours de cette tentative.

b. **Si vous êtes frappé par une boule de feu**

La encore, vous conservez les points que vous avez marqués au cours de cette tentative.

c. **Si vous tombez dans une trappe**

Le cas produit si vous restez immobile trop longtemps. Continuez à bouger le plus possible. Dans ce cas, vous perdez les points que vous avez marqués au cours de cette tentative, mais pas la tentative elle-même. Vous pouvez recommencer.

Score maximum

① Votre score total pour la série d'aventures est automatiquement transféré du côté gauche du tableau d'affichage. Il restera affiché jusqu'à ce que vous atteignez un score supérieur.

Nouvelle série d'aventures

② En jouant contre l'ordinateur, vous êtes toujours le visiteur. Pour commencer une nouvelle série de trois aventures, vous devez tout d'abord entrer votre nom (six lettres maximum). Les points d'interrogation restant disparaissent lorsque vous appuyez sur la touche ESPACE/SPACE. Le jeu suivant commence immédiatement après.

Si vous ne parvenez pas à obtenir un score supérieur au précédent, la partie suivante commence automatiquement. Vous utilisez toujours la commande de gauche.

Compétition contre l'ordinateur

Vous pouvez ainsi organiser une compétition entre divers joueurs, chacun jouant contre l'ordinateur. Ce dernier vous indique quel joueur a atteint le score le plus élevé.

"CAUCHEMAR" A DEUX JOUEURS

Frappez d'abord DEPART/RESET

Sélectoinnez ensuite le niveau de difficulté en appuyant sur l'une des touches numériques entre 1 et 6.

Frappez ensuite [2]

Les deux joueurs sont tour à tour visiteur ou... fantôme! Après chaque jeu (une série de trois aventures ou plus) les rôles des deux joueurs sont inversés.

Le loueur qui utilise la commande de gauche est le premier à jouer le rôle du visiteur. Les règles sont les mêmes que lors du jeu contre l'ordinateur.

Le joueur qui utilise la commande de droite contrôle les fantômes. Voici comment:

Fantôme du premier étage

Tirez la manette à vous et basculez la vers la droite ou vers la gauche pour faire déplacer le fantôme.

B

Fantôme du deuxième étage

Basculez simplement la manette à gauche ou à droite. **C**

Fantôme du troisième étage

Poussez la manette vers l'avant et basculez la vers la droite ou vers la gauche pour déplacer le fantôme. **D**

Les fantômes ne peuvent se déplacer que sur un plan horizontal

Autrement dit, un fantôme ne peut passer d'un étage à un autre.

Pour rendre un fantôme visible et invisible

Lorsqu'un fantôme traverse le mur, pour entrer dans la maison, il devient automatiquement invisible. Dans cet état, il est inoffensif. Si vous voulez que votre fantôme attrape le visiteur, vous devez d'abord le rendre visible en appuyant sur la touche "action" de votre commande, alors que la position de votre manette correspond au contrôle du fantôme en question. Dès ce moment, il restera visible jusqu'à ce que vous le fassiez ressortir de la maison et rentrer.

Marquage des points

Seul le visiteur peut marquer des points, exactement comme dans une partie contre l'ordinateur. Il peut également gagner des tours supplémentaires en s'échappant par la lucarne du grenier.

Lorsque le compteur d'aventures est revenu à "OO", les rôles des deux joueurs sont inversés. La commande de droite dirige maintenant le visiteur tandis que la commande de gauche sert à manoeuvrer les fantômes.

L'ordinateur garde mémoire le score le plus élevé d'une série de jeux.

Correspondance des touches du clavier sur je VIDEOPAC spécial france.

DEPART = RESET

ENTREE = ENTER

Eff (Effacement) = CLEAR

NON = NO

OUI =- YES

ESPACE = SPACE

Gebruiksaanwijzing

NEDERLANDS

De omcirkelde cijfers in de tekst verwijzen naar een uitvouwblad, aan de achter-omslag van dit boekje.

Gebruikt u een Videopac spelcomputer met ingebouwde zwart-wit monitor, stel de contrastknop dan in op stand 6.

**NIGHTMARE
(Nachtmerrie)**

Een spel voor één of twee spelers met zes verschillende moeilijkheidsgraden.

Druk eerst op RESET

De tekst "**SELECT GAME**" (kies een spel) verschijnt op de beeldbuis.

U moet nu bepalen welke moeilijkheidsgraad u kiest door op een van de numerieke toetsen van 1 t/m 6 te drukken. Nadere gegevens over de moeilijkheidsgraden vindt u elders in deze gebruiksaanwijzing.

Laten we uitgaan van de veronderstelling, dat u het eerst makkelijk wilt proberen en dat betekent niveau 1:

Druk op [1]

Op uw scherm ziet u: "**0?1?2?**"

Dat betekent, dat de computer wil weten hoeveel spelers er zijn.

Druk op [0] en de computer speelt het spel alleen.

Druk op [1] en het spel wordt gespeeld tussen één speler en de computer.

Druk op [2] en u hebt een spel voor twee spelers.

Laten we uitgaan van de gedachte, dat u alleen speelt, tegen de computer dus:

"NIGHTMARE" VOOR ÉÉN SPELER

Druk op [1]

❶ Daar staat u dan; u hebt er om gevraagd! Het begin van een ware nachtmerrie in een spookhuis. De voordeur slaat achter u dicht...

❷ De enige uitweg is door een luik in de zolder. Dat luik heeft overigens de nare eigenschap, dat het zich van tijd tot tijd verplaatst!


❸ De spoken bevinden zich nog buitenshuis, maar zodra ze in de gaten hebben dat er bezoek is, zullen ze snel naar binnen komen. Als ze, dwars door de muur, naar binnen komen worden ze onzichtbaar.

U moet drie verdiepingen omhoog voordat u bij de zolder kunt komen en op elke verdieping kunt u een spook tegenkomen. U kunt maar beter bij hen uit de buurt blijven, want als ze u aanraken, dan is het afgelopen! Ze moeten zich dan wel eerst zichtbaar maken, zodat u tenminste enige waarschuwing hebt. Als ze eenmaal zichtbaar zijn, blijven ze dat ook, tenzij ze eerst weer naar buiten gaan.

❹ Dit zijn de spooksignalen! Voor elke verdieping één. Als het aanen uitflitst weet u dat het spook in beweging is . . .

❺ Elk avontuur bestaat uit een serie van drie pogingen om, via de zolder, uit het huis te ontsnappen. De computer geeft aan hoe vaak u de nachtmerrie nog moet doorleven.

❻ Om u het leven nog wat onaangenamer te maken, komt u een mysterieus obstakel tegen, waar u niet doorheen kunt. Verder kunt u overal omhoog of omlaag klimmen, waar en wanneer u maar wilt.

U kunt de bezoeker bewegen met behulp van de stuurknuppel van de linker spelregelaar. 

⑧ Om de nachtmerrie helemaal compleet te maken, breekt er een hevig onweer uit. Bliksemschichten treffen de oude villa en er ontstaan vurige blikseballen, die door het huis rollen. Een nare bijkomstigheid is, dat ze altijd precies op die verdieping verschijnen waar u op dat moment bent. Opgepast, want ze zijn dodelijk! Die blikseballen hebben natuurlijk geen enkel effect op de spoken. Wel hebt u het voordeel, dat u bij het licht van de bliksem een spook even kan zien, ook als het onzichtbaar is!

Het vangen van een spook

U bent niet helemaal hulpeloos. Bent u zo'n spook te slim af en slaagt u er in zijn verdieping ongedeed te passeren, dan kunt u rustig weer teruggaan. Het spooksignaal werkt niet meer. Dat betekent, dat het spook zó verrast is, dat hij weerloos werd en u hem kunt vangen, vooropgesteld dat hij zichtbaar is. Als u hem aanraakt smelt hij uw ogen weg.

Het scoren van punten

Er zijn verschillende manieren, waarop u punten kunt scoren.

- **10 punten**, elke keer als u langs een spook slipt en een hogere verdieping bereikt.
- **25 punten** als u het spook op de eerste verdieping vangt.
- **50 punten** als u het spook op de tweede verdieping vangt.
- **75 punten** als u het spook op de derde verdieping vangt.
- **100 bonus punten** als u er in slaagt de drie spoken in één ronde te vangen.
- **100 punten** als u via de zolder weet de ontsnappen.

⑨ De computer houdt uw score bij en telt de punten op, die u tijdens de verschillende avonturen binnen één spel vergaart.

Bonus-ronden

⑩ Elke keer als u er in slaagt via de zolder te ontsnappen, krijgt u weer een extra kans, zoals de ronde-teller aangeeft.

Handicap voor goede spelers

Slaagt u er in om teveel punten te verzamelen, dan schakelt de computer vanzelf over op een hoger spelniveau.

Aantal punten	Speiniveau	Aantal obstakels	Geheime uitgang
--	1	1	Neen
500	2	2	Neen
750	3	3	Ja *
1000	4	4	Ja **
1250	5	5	Ja **
1500	6	6	Ja **

De bliksemschichten treffen het oude huis met onregelmatige tussenpozen en het ontsnappingsluik verplaatst zich van tijd tot tijd bij alle spellen.

De geheime uitgang

- * Speelt u op niveau 3, dan ziet u geen luik in de zolder. Het wordt pas zichtbaar nadat u ten minste één spook gevangen hebt.
- ** **10** Speelt u op niveau 4, 5 en 6, dan ziet u aanvankelijk ook geen luik. Nu moet u eerst een spook vangen op de tweede of derde verdieping. Er verschijnt dan een kistje, waarin een plattegrond van het huis. U moet dat kistje aanraken voordat het luik zichtbaar wordt. U krijgt geen extra punten voor het bemachtigen van dat kistje.

U hoeft natuurlijk niet met niveau 1 te beginnen, zoals we al eerder uitlegden. U kunt zelf bepalen op welk spelniveau u wilt beginnen. Ook dan schakelt de computer vanzelf over naar een hoger spelniveau, als u het vereiste aantal punten heeft.

Het einde van een spel

Elk spel bestaat uit ten minste drie nachtmerries. Het kan op drie verschillende manieren eindigen:

- a. **Als u door een van de spoken gegrepen wordt**
U houdt dan de punten, die u gedurende die ronde gescoord hebt.
- b. **Als u door een bliksempaal getroffen wordt**
Ook dan behoudt u de punten, die u gedurende die ronde gescoord hebt.
- c. **U valt door een valluik**
Dit gebeurt allen als u te lang stil blijft staan. Het is dus zaak steeds in beweging te blijven. Valt u door zo'n luik, dan verliest u alle punten, die u in die ronde verzamelde, maar u mag het nog eens proberen.

De hoogste score

11 De hoogste score van een spelserie wordt automatisch overgebracht naar de linkerzijde van de teller-strook. Het blijft daar staan tot een hogere score bereikt, wordt.

Volgende avonturen-serie

12 Speelt u tegen de computer, dan blijft u de rol van bezoeker spelen. Om een tweede serie te beginnen moet u eerst uw naam intoetsen. Maximaal zes letters. Blijven er nog vraagtekens staan, dan kunt u die verwijderen door op de spatie-toets (SPACE) te drukken. Is dat gebeurd, dan begint direct een volgend spel.

Slaagt u er niet in een hoger aantal punten te verzamelen dan in het voorgaande spel, dan begint het volgende automatisch. U blijft gebruik maken van de linker spelregelaar.

Competitie tegen de computer

U kunt zo ook een competitie organiseren tussen verschillende spelers en de computer. De computer vertelt u wel wie de winnaar is.

"NIGHTMARE" VOOR TWEE SPELERS

Druk eerst op RESET

Kies nu het spelniveau door op een van de numerieke toetsen van 1 t/m 6 te drukken.

Druk dan op [2]

Beide spelers spelen nu om beurten voor bezoeker of . . . spook! Na elk spel (een serie van drie avonturen of meer) worden de rollen omgedraaid.

De speler met de linker spelregelaar speelt het eerst voor bezoeker. Bij dit spel zijn weer de zelfde regels van kracht als wanneer men tegen de computer speelt.

De speler met de rechter spelregelaar begint als spook en wel op deze manier:

Spook van de eerste verdieping

Trek de stuurknuppel naar u toe en beweeg hem naar links of rechts. **B**

Spook van de tweede verdieping

Beweeg de stuurknuppel gewoon naar links of rechts. **C**

Spook van de derde verdieping

Duw de stuurknuppel vooruit en beweeg hem naar links of naar rechts. **D**

De spoken bewegen zich allen in een horizontaal vlak

Dat betekent dus, dat ze niet van de ene verdieping naar de andere kunnen.

Het zichtbaar en weer onzichtbaar maken van een spook

Zodra een spook door de muur het huis binnenkomt, wordt hij onzichtbaar. In die toestand kan hij geen kwaad doen. Wilt u dat uw spook een bezoeker pakt, dan moet u hem eerst zichtbaar maken door op de actieknop te drukken, terwijl u de stuurknuppel in de juiste stand heeft voor het betreffende spook. Vanaf dat moment blijft hij ook zichtbaar, tenzij u hem eerst weer even buiten het huis beweegt om daarna weer terug te komen.

Het scoren van punten

Alleen de bezoeker kan punten scoren, net zoals wanneer u tegen de computer speelt. Ook kan men bonus-ronden verdienen door via het luik te ontsnappen.

Staat de ronde-teller op "00", dan wisselen de rollen van beide spelers. De rechter spelregelaar bedient dan de bezoeker, terwijl de linker gebruikt wordt voor de spoken etc. De computer noteert de hoogste score van de serie.

Istruzioni d'uso

ITALIANO

I simboli raccerchiati nel testo si riferiscono alle illustrazioni figuranti sulla linguetta piegata del retro copertina.

Quando usate un computer per giochi Videopac provvisto di un monitor in bianco e nero incorporato, dovrete regolare il comando del contrasto sulla posizione 6.

NIGHTMARE

(Incubo)

Un gioco a sei gradi diversi di difficoltà per uno o due giocatori.

Prima premete RESET

La scritta "**SELECT GAME**" (selezionare il gioco) apparirà sul vostro schermo.

Ora dovete scegliere il grado di difficoltà del gioco premendo uno dei tasti numerici compresi tra 1 e 6. I vari gradi vi saranno spiegati altrove in queste istruzioni.

Supponiamo che vi piaccia provare, come inizio, il grado più facile, cioè il grado 1:

Premere [1]

"0?1?2?" apparirà sul vostro schermo.

Ciò significa che il computer vuol sapere quanti giocatori parteciperanno.

Premere [0] e il computer giocherà da solo, dandovi una dimostrazione.

Premere [1] e sarò un giocatore contro il computer, manovrando il controllo di sinistra.

Premere [2] e avrete un gioco per due giocatori.

Supponiamo che vogliate giocare da soli, contro il computer:

GIOCANDO AL "NIGHTMARE" DA SOLI

Premere [1]

❶ Ebbene, l'avete voluto, ed eccovi in procinto di entrare in un incubo, una casa di fantasmi! La porta d'ingresso si è chiusa alle vostre spalle...

❷ L'unica vostra via d'uscita è un portello nell'attico. Esso non rimane fisso nello stesso posto, ma di tanto in tanto cambia di posizione.

❸ I fantasmi si indugiano per la casa, ma appena si rendono conto della vostra presenza, si uniscono a voi. Quando passano attraverso le pareti, diventano invisibili.

Dovete passare attraverso tre piani prima di arrivare all'attico, e su ciascun piano potete scontrarvi con un fantasma. Cercate di evitarli, perché quando vi toccano, siete perduti. Tuttavia non vi possono prendere completamente di sorpresa in quanto, prima di potervi catturare, devono rendersi visibili, e una volta visibili, rimarranno tali. Possono rendersi nuovamente invisibili solo se prima escono di casa.

❹ Questi sono gli indicatori dei fantasmi. Ce n'è uno su ogni piano. Quando un indicatore lampeggia, significa che il fantasma è in azione!

❺ Ciascuna avventura consiste di una serie di tre tentativi di evasione dalla casa attraverso l'attico. Il computer vi indica quanti tentativi vi rimangono prima che la vostra avventura angosciata sia finita.

❻ Tanto per rendervi il compito un po' più difficile, c'è un ostacolo misterioso che vi blocca la salita. Per il resto, potete salire, scendere e girare a vostra scelta.

Potete muovere l'ospite con la leva di comando di sinistra. Ⓜ

❼ Per completare il vostro incubo, scoppia un grande temporale! Lampi e fulmini colpiscono il vecchio palazzo, formando delle palle incandescenti che rotolano attraverso la casa. Quest'ultime hanno sempre l'abitudine bruttissima di andare in cerca del piano su cui vi trovate. Fate attenzione, perché sono letali! Le palle incandescenti naturalmente non hanno alcun effetto sui fantasmi, ma quando i fantasmi sono invisibili, potrete vederli brevemente nel momento in cui il fulmine si scarica.

Come catturare un fantasma

Non siete completamente indifesi. Quando siete riusciti a farla in barba a un fantasma e a passare il suo piano sani e salvi, potete ritornare. Noterete che l'indicatore del fantasma ha cessato di lampeggiare, e ciò significa che il fantasma è così stordito che potrete catturarlo facilmente. Quando lo tocchate, esso si scioglie e svanisce.

Il punteggio

Ci sono diversi modi di realizzare punti:

- **10 punti** ogni volta che riuscite a passare un fantasma e raggiungere il piano superiore.
- **25 punti** per catturare il fantasma del primo piano.
- **50 punti** per catturare il fantasma del secondo piano.
- **75 punti** per catturare il fantasma del terzo piano.
- **100 punti premio** quando riuscite a catturare tutti e tre i fantasmi nel corso di un'avventura.
- **100 punti** quando riuscite ad evadere attraverso il portello dell'attico.

⑧ Il computer registra il vostro punteggio sommando tutti i punti realizzati nel corso delle vostre tre avventure durante una giocata.

Extra giri premio

⑨ Ogni volta che riuscite a fuggire attraverso l'attico, il computer vi darà una chance extra, come è indicato dal conta-chance.

Handicap per giocatori esperti

Quando riuscite a realizzare troppi punti, il computer automaticamente vi renderà le cose un pò più difficili scattando al grado di difficoltà superiore.

Numero di punti	Grado di difficoltà	Numero di ostacoli	Uscite segreta
--	1	1	No
500	2	2	No
750	3	3	Si *
1000	4	4	Si **
1250	5	5	Si **
1500	6	6	Si **

In ogni grado di difficoltà la casa è colpita continuamente dai fulmini e portello d'uscita si muove ad intervalli irregolari.

L'uscita segreta

* Giocando al grado di difficoltà 3 non vedrete alcun portello d'uscita. Esso vi apparirà solo quando avrete catturato almeno un fantasma.

** ⑩ Giocando al grado di difficoltà 4, 5 o 6, anche qui non vedrete alcun portello. Prima dovette catturare un fantasma al secondo o terzo piano. Quindi vi apparirà uno scrigno contenente la pianta del pian terreno della casa. Dovete raggiungere e toccare quella pianta prima che vi apparisca l'uscita segreta. Non vincerete nessun punto per raggiungere la pianta.

Non dovete necessariamente iniziare al grado di difficoltà 1, come già spiegato. Potete scegliere voi stessi il grado di partenza. In tal caso il computer passerà automaticamente a un grado superiore al raggiungimento del numero di punti necessari.

La fine di una giocata

Ogni giocata consiste di almeno 3 avventure. Ogni avventura può terminare in tre modi diversi:

a. Quando siete catturati da uno dei fantasmi

Manterrete il punteggio realizzato in quel particolare turno.

b. Quando siete colpiti da una palla incandescente

Anche qui manterrete il punteggio realizzato in quel turno.

c. Quando cadete in una botola

Ciò accadrà ogni qual volta rimaniate fermi troppo a lungo, pertanto cercate di muovervi il più possibile. In tal caso perdetevi i punti che avete realizzato durante quel particolare turno, ma non perdetevi l'intero turno. Potete ricominciare da capo.

Punteggio massimo

❶ Il vostro punteggio totale per la serie di avventure viene automaticamente trasferito al lato sinistro del contra-punti. Rimarrà là finché non realizzate un punteggio più alto.

La prossima serie d'avventure

❷ Giocando contro il computer, continuerete a giocare come ospite. Per iniziare una nuova serie d'avventure, prima dovete inserire il vostro nome (massimo sei lettere). I punti interrogativi che rimangono si eliminano premendo il tasto "SPACE". Il gioco successivo inizierà non appena avrete completato questa operazione.

Se non riuscite a realizzare un punteggio più alto di quello precedente, il prossimo gioco inizierà automaticamente. Continuate a manovrare la leva di controllo sinistra.

Gara contro il computer

In questo modo potete organizzare una gara tra diversi giocatori, ciascuno giocando contro il computer. Il computer vi dirà chi è il giocatore col punteggio più alto.

GIOCANDO AL "NIGHTMARE" IN DUE**Prima premete RESET**

Ora scegliete il grado di difficoltà premendo uno dei tasti numerici tra 1 e 6.

Quindi premete [2]

Entrambi i giocatori si alterneranno come ospite o . . . fantasma! Alla fine di ogni gioco (una serie di tre o più avventure) il ruolo di entrambi i giocatori cambierà.

Il giocatore con la leva di controllo sinistra sarà il primo a giocare la parte dell'ospite. Si applicheranno le stesse regole di gioco come quando si giocava contro il computer.

Il giocatore con la leva di controllo destra aziona i fantasmi. Così:

Fantasma del primo piano

Tirate la levetta di comando verso di voi e muovetela a destra o sinistra per spostare il fantasma attraverso il pavimento. ⓑ

Fantasma del secondo piano

Muovete la levetta di comando a destra o sinistra. Ⓒ

Fantasma del terzo piano

Premete la levetta di comando in avanti e muovetela a destra o sinistra per spostare il fantasma. Ⓓ

I fantasmi si muovono soltanto in linea orizzontale

Ciò significa che un fantasma non può muoversi da un piano all'altro.

Per rendere um fantasma visibile e invisible

Quando un fantasma attraversa una parete ed entra in casa, diventa automaticamente invisibile. E come tale è innocuo. Se volete che il vostra fantasma catturi l'ospite, dovete prima renderlo visibile premendo il tasto d'azione della vostra manopola, allo stesso tempo tenendo la levetta di comando in posizione da manovrare quel particolare fantasma. Da ora in poi rimarrà visibile, a meno che non lo portate fuori di casa e poi lo riportiate dentro un'altra volta.

Il punteggio

Solo l'ospite può vincere i punti, proprio come quando si gioca contro il computer. Inoltre può vincere dei turni extra se riesce a fuggire attraverso il portello dell'attico.

Quando il conta-avventure è sceso a "00", i ruoli di entrambi i giocatori s'invertono. Adesso il controllo di destra aziona l'ospite, mentre il controllo di sinistra serve a manovrare i fantasmi. Il computer registra il punteggio più alto ottenuto in una serie di giochi.

Brugsanvisning

DANSK

De omringede tal i teksten henviser til illustrationerne på begsidens ombøjede kant.

Når der bruges Videopac spilcomputer med indbygget sort og hvid kontrolapparat, skal kontrastkontrollen indstilles på position 6.

**NIGHTMARE
(Mareridt)**

Et spil med seks forskellige dygtighedstrin til en eller to spillere.

Tryk først RESET

Teksten "**SELECT GAME**" (Vælg et spil) vises på skærmen.

Du skal nu vælge det dygtighedstrin, som du ønsker at spille på ved at trykke på en af de numeriske nøgler mellem 1 og 6. De forskellige trin forklares senere i denne brugsanvisning.

Lad os antage, at du ønsker at prøve det letteste trin først, dette er trin 1:

Tryk [1]

"0?1?2?" vises på skærmen. Det betyder, at computeren vil vide, hvor mange spillere der er.

Tryk [0] og computeren spiller spillet alene og giver en demonstration.

Tryk [1] og det er en spiller imod computeren ved at bevæge den venstre kontrol.

Tryk [2] og du har et spil til to spillere.

Lad os antage, at du ønsker at spille alene imod computeren:

DU SPILLER "NIGHTMARE" ALENE

Tryk [1]

- ❶ Ja, du er selv ude om det, og du er lige ved at gå ind i et mareridt, et spøgelseshus! Fordøren er lukket bag dig...
- ❷ Den eneste vej ud, er gennem lugen på loftet. Den bliver ikke på et sted, men flyttes af og til.
- ❸ Spøgelserne er stadig i huset, og så snart de ved, du er der, vil de i forbindelse med dig. De er usynlige, når de går igennem væggen.

Du skal igennem tre etager for at nå loftet, og du kan støde på et spøgelse på hver etage. Det er bedst at undgå dem, for du er fortabt, hvis de rører ved dig. De kan imidlertid ikke helt overraske dig, da de først skal være synlige, før de fanger dig, og når først de er synlige, fortsætter de med at være det. De kan kun atter blive usynlige ved først at flyttes udenfor huset igen.

- ❹ Dette er spøgelsesviserne. Der er en på hver etage. Når en indikator blinker, betyder det, at der er et spøgelse på farten!
- ❺ Hvert vovestykke består af tre bestræbelser for at komme ud af huset gennem loftet. Computeren viser, hvor mange bestræbelser, du har tilbage, før mareridtet er forbi.
- ❻ For at gøre det lidt vanskeligere for dig, er der en mystisk forhindring, der blokerer din vej opad. Du kan jøvrigt klatre, gå ned og vandre, som du har lyst.

Du kan bevæge gæsten med styrepinden i venstre kontrol. 

- ❼ For at gøre dit mareridt fuldent, bliver det tordenvejr! Lynet slår ned i det gamle hus, og glødende lynbolde ruller gennem huset. Disse har altid den grimme vane at opsøge den etage, hvor du er. Pas på, de er dødbringende! Lynboldene påvirker selvfølgelig ikke spøgelseme, men mens spøgelseme er usynlige, kan du se dem et øjeblik, når lynet slår ned.

Indfangning af et spøgelse

Du er ikke helt kjælpeløs. Når det lykkes dig at overliste et spøgelse og passere dets etage i sikkerhed, kan du vende tilbage. Du vil se, at spøgelseslyset er holdt op at blinke, hvilket betyder, at spøgelseme er så lamslået, at du kan fange det. Hvis du berører spøgelseme, smelter det og forsvinder.

Pointsantal

Der er forskellige måder at få points på:

- **10 points** hver gang du passerer et spøgelse og når næste etage.
- **25 points** for at fange spøgelseme på første etage.
- **50 points** for at fange spøgelseme på anden etage.
- **75 points** for at fange spøgelseme på tredje etage.
- **100 bonus points** hvis du fanger alle tre spøgelseme i et vovestykke.
- **100 points** hvis det lykkes dig at undslippe igennem loftslugen.

- ❽ Computeren holder regnskab med dit pointsantal og tæller alle points sammen, som du får i de tre vovestykker i et spil.

Ekstra bonus omgange

- ❿ Hver gang det lykkes dig at undslippe igennem loftslugen, får du en ekstra bonuschance, som

vises på chance-tælleren.

Handicap for gode spillere


Når det lykkes dig at få for mange points, gør computeren det automatisk lidt vanskeligere for dig ved at dreje om på det næste dygtighedstrin.

Antal points	Dygtighedstrin	Antal forhindringer	Hemmelig udgang
--	1	1	Nej
500	2	2	Nej
750	3	3	Ja *
1000	4	4	Ja **
1250	5	5	Ja **
1500	6	6	Ja **

Tordenkiler bliver ved med at ramme huset, og undslipningslugen flytter med uregelmæssige mellemrum på alle dygtighedstrin.

Den hemmelige udgang

* Ved spil på tredje trin kan du ikke se en undslipningsluge. Den kommer kun til syne, når du har fanget mindst et spøgelse.

**  Ved spil på fjerde, femte eller sjette trin kan du heller ikke se en luge. Du skal nu først fange et spøgelse på anden eller tredje etage. Når du gør det, vises en kiste, der indeholder en grundplan af huset. Du skal indhente og røre ved den plan, før den hemmelige udgang afsløres. Du får ingen points for at indhente planen.

Som tidligere forklaret, behøver du selvfølgelig ikke at begynde på første trin. Du kan selv vælge begyndelsestrinnet. I det tilfælde drejer computeren igen på et højere trin, når du har fået det krævede pointsantal.

Spillets slutning

Et spil består af mindst 3 mareridt vovestykker. Hver vovestykke kan slutte på tre forskellige måder:

a. **Hvis du fanges af et af spøgelserne**

Du beholder de points, du har fået i den omgang.


b. **Hvis du rammes af en lynbold**

Også her beholder du de points, du har fået i den omgang.


c. **Hvis du falder igennem en lem**

Dette sker hver gang, du står stille for længe, bevæg dig derfor så meget som muligt. I dette tilfælde mister du de points, du har fået i den specielle omgang, men du mister ikke omgangen, du kan begynde forfra igen.

Top points

 Dine totale points for hele serien overføres automatisk til den venstre side af tællerværket. De bliver der, til du får et højere pointsantal.

De næste serie vovestykker

 Ved at spille imod computeren, spiller du for gæsten. For at begynde på en ny serie på tre vovestykker, skal du først indtaste dit navn (maksimum seks bogstaver). Resten af spørgsmålstejnene fjernes ved at trykke på SPACE nøglen. Så snart det er gjort, begynder næste spil.

Hvis det ikke lykkes dig at få højere points end før, begynder det næste spil automatisk. Bliv ved med at bevæge den venstre kontrol.

I konkurrence med computeren

På denne måde kan du arrangere en konkurrence mellem forskellige spiller, hver skal spille imod computeren. Computeren vil oplyse, hvem der er spilleren med det højeste pointsantal.

ET SPIL "NIGHTMARE" TIL TO PERSONER

Tryk først RESET

Vælg derpå dygtighedstrinnet ved at trykke på en af de numeriske nøgler mellem 1 og 6.

Tryk derpå [2]

Begge spillere skiftes til at være gæst eller . . . spøgelserne! Efter hvert spil (en serie på tre eller flere vovestykker) skifter spillerne roller.

Den spiller, der bevæger den venstre kontrol, skal først være gæst. De samme regler gælder her, som når du spiller imod computeren.

Den spiller, der bevæger den højre kontrol, har kontrol med spøgelserne. På følgende måde:

Første etages spøgelse

Træk styrepinden imod dig og bevæg den enten til højre eller venstre for at bevæge spøgelse over gulver. **B**

Anden etages spøgelse

Bevæg blot styrepinden enten til højre eller venstre. **C**

Tredje etages spøgelse

Skub styrepinden fremad og bevæg den enten til højre eller venstre for at bevæge spøgelse. **D**

Spøgelserne kan kun bevæges vandret

Det betyder, at et spøgelse ikke kan bevæges fra den ene etage til den anden.

Et spøgelse gøres synligt og igen usynligt

Når et spøgelse passerer igennem en væg, går ind i huset, bliver det automatisk usynligt. I denne tilstand er det uskadeligt. Hvis du vil have dit spøgelse til at fange en gæst, skal du først gøre det synligt ved at trykke på aktionsknappen på din håndkontrol, mens du har styrepinden i den rette position til at kontrollere dette specielle spøgelse. Fra det øjeblik er det synligt, medmindre du flytter det udenfor huset og derpå ind igen.

Pointstilling

Det er kun gæsten, der får points, som når du spiller imod computeren. Gæsten kan også tjene bonusomgange ved at undslippe gennem loftsslugen.

Når vovestykke-tælleren er talt ned på "00", skifter spillerne roller. Nu dirigeres gæsten af den højre kontrol, mens den venstre kontrol manøvrerer spøgelserne. Computeren holder regnskab med de højeste pointsantal i en serie spil.

Bruksanvisning

SVENSKA

De cirklade siffrorna i texten hänvisar till illustrationerna på den utfällbara fliken på bakre omslaget.

När Du använder en Videopac spel maskin med inbyggd svart och vit mottagare, bör Du ändra kontrast kontrollen till position 6.

NIGHTMARE (Mardrömmen)

Ett spel som kan spelas på sex olika nivåer av skicklighet av en eller två spelare

Tryck först på RESET
Texten "**SELECT GAME**," (Välj spel) syns på skärmen.

Nu måste Du välja vilken nivå av skicklighet som Du vill spela på genom att trycka på en av de numrerade tangenterna mellan 1 och 6. De olika nivåerna kommer att förklaras någon annanstans i denna bruksanvisning.

Låt oss anta att Du vill försöka den lättaste nivån först, som är nivå 1:

Tryck [1]
"0?1?2?" syns på Din skärm. Det betyder att computern vill veta hur många spelare som deltar.

Tryck [0] och computern startar spelet själv för en demonstration.

Tryck [1] och det är en spelare mot computern användande den vänstra kandkontrollen.

Tryck [2] och Du har ett spel för två spelare.

Låt oss anta att Du vill spela ensam mot computern:

HUR MAN SPELAR "NIGHTMARE" ENSAM

Tryck [1]

❶ Nåväl, Du bad om det och nu är Du just på väg att få uppleva en mardröm, ett spökhuis! Porten har slagits igen bakom Dig...

❷ Din enda väg ut är genom en lucka på vinden. Den kvarstår inte på samma plats utan ändrar sin position hela tiden.

❸ Spökena dröjer sig fortfarande hvar runt huset men så snart de vet att Du är där, så vill de slå sig tillsammans med Dig. När de passerar genom vallen blir de osynliga.

Du måste passera tre våningar för att komma upp på vinden och riskera att möta ett spöke på varje våning. Det är bäst att Du undviker dem därför att om de rör vid Dig så är Du förlorad, De kan emellertid inte överraska Dig fullständigt eftersom de måste göra sig synliga innan de kan fånga Dig och så snart de är synliga så kan de inte flytta sig. De kan bara återfå sin osynlighet genom att först flytta på sig utomhus igen.

❹ Det här är spöktavlorna. Det finns en på varje våning. När en tavla blinkar betyder det att spöket är på väg!

5 Varje spel består av en serie av tre försök att fly från huset via vinden. Computern anger hur många försök Du fortfarande kan göra innan Din mardröms upplevelse är över.

6 För att göra saker och ting lite svårare för Dig så finns det ett mystiskt kinder som blockerar Din väg ut. För övrigt kan Du klättra, sänka Dig ned eller ströva omkring efter behag.

Du kan flytta pilarna med styrspaken på vänstra hand kontrollen. 

7 För att göra Din mardröm ännu värre så bryter ett åskväder ut! Blixtar slår ned på den gamla herrgården och lysande blixtkulor rasar genom huset. De har alltid den otrevliga vanan att slå ned på golvet där Du befinner Dig. Var försiktig därför att de är livsfarliga! Blixtulorna påverkar naturligtvis inte spökena, men när spökena är osynliga kan Du se en snabb glimt av dem när blixten slår ned.

Att fånge ett spöke

Du är nu fullständigt försvarslös. När Du lyckats överlista ett spöke och kunnat oskadd passera dess våning, kan Du återvända. Du kommer att märka att spöktavlan har slutat att blinka och det betyder att spöket är så till den grad omtöcknat att Du kan fånga det. När Du rör vid det, upplöses det och försvinner.

Mål poäng

Det finns flera sätt att vinna poäng:

- **10 poäng** varje gång Du lyckats passera ett spöke och nå nästa våning.
- **25 poäng** för att fånga spöket på första våningen.
- **50 poäng** för att fånga spöket på andra våningen.
- **75 poäng** för att fånga spöket på tredje våningen.
- **100 bonus poäng** när Du lyckats fånga alla tre spökena under ett försök.
- **100 poäng** om Du lyckats fly genom vindslucken.

8 Computern håller reda på Dina poäng, lägger ihop alla poäng Du fått under Dina tre försök inom ett spel.

Extra bonus omgångar

9 Varje gång Du lyckats fly via vinden så får Du en extra bonus möjlighet vilket framgår av chance-räknaren.

Handicap för bra spelare

Om Du lyckats få alltför många poäng så gör computern saker och ting lite svårare för Dig genom att fyllta över till nästa nivå av skicklighet.

Antal poäng	Slicklighets nivå	Antal hinder	Hemlig utgång
--	1	1	Ingen
500	2	2	Ingen
750	3	3	Ja *
1000	4	4	Ja **

1250	5	5	Ja **
1500	6	6	Ja **

Kulor av blixtar fortsätter att bombardera huset och utgångsluckan rör sig oregelbundet på alla nivåer av skicklighet.

Den hemliga utgången

- * När Du spelar på nivå 3 så ser Du ingen utgångslucka. Den visar sig bara efter det att Du har fångat åtminstone ett spöke.
- ** ⑩ När Du spelar på nivåerna 4, 5 eller 6 kommer Du inte heller att se någon lucka. Du måste nu först fånga ett spöke på den andra eller tredje våningen. När Du gjort det visar sig en låda med en bottenplan av huset. Du måste nå och röra vid planen innan den hemliga utgången visar sig för Dig. Du får inga poäng för att nå planen.

Naturligtvis behöver Du inte, som vi tidigare förklarade, starta på första nivån. Du kan själv välja vilken nivå Du vill starta på. I det fallet kommer datorn åter att ändra till en högre nivå när Du har plockat upp tillräckliga poäng.

Slutspel

Ett spel består av åtminstone 3 mardröms äventyr. Varje äventyr kan sluta på tre olika sätt:

- a. **När Du fångats av ett av spökerna**
Du behåller de poäng Du fått under denna speciella omgång.
- b. **När Du är träffad av ett blixtnedslag**
Nu också behåller Du de poäng Du fått under denna omgång.
- c. **När Du ramlar genom en falllucka**
Detta händer varje gång Du stannar upp alltför länge, så rör på Dig så mycket som möjligt. I det här fallet kan Du förlora de poäng Du fått under denna omgång, men inte omgången såsom sådan. Du kan börja en ny omgång igen.

Toppoäng

⑪ Dina totala poäng för serien av äventyr förs automatiskt över till den vänstra sidan av siffer tavlan. De kvarstår där tills Du nått högre poäng.

Nästa serie av äventyr

⑫ När Du spelar mot datorn så spelar Du för gäster. För att starta en ny serie av tre äventyr så måste Du först skriva in Ditt namn (maximum sex bokstäver). De återstående frågetecknen tas bort genom att trycka på SPACE tangenten. Så snart Du gjort det så startar nästa spelomgång igen.

Om Du inte lyckats nå högre poäng än tidigare så startar nästa spel automatiskt. Du fortsätter att manövrera vänstra kontrollen.

Tävling mot datorn

På det här sättet kan Du organisera en tävling mellan flera spelare, var och en spelande mot datorn. Datorn kommer att visa vilken spelare som fått högsta poäng.

HUR MAN SPELAR "NIGHTMARE" PÅ TVÅ

Tryck först på RESET

Välj nu skicklighets nivå genom att trycka på en av de numrerade tangenterna mellan 1 och 6.


Tryck sedan på [2]

Båda spelarna turas om att vara gäster eller . . . spöken! Efter varje spel (en serie av tre eller flera äventyr) ändras rollerna mellan spelarna.


Den spelare som manövrerar vänstra kontrollen är den förste som spelar rollen som gäst. Samma regler gäller här som när man spelar mot datorn.

Den spelare som manövrerar den högre kontrollen behärskar spökena. Det går till så här:

Första våningens spöke

Drag styrspaken mot Dig och för den till höger eller till vänster så att Du kan föra spöket tvärs över golvet. 

Andra våningens spöke

För styrspaken helt enkelt till höger eller till vänster. 

Tredje våningens spöke

Tryck styrspaken framåt och för den till höger eller till vänster för att flytta på spöket. 

Spöket kan bara arbeta i ett horisontalt plan

Detta betyder att spöket inte kan flytta sig från en våning till en annan.

Hur man gör ett spöke synligt och osynligt igen

När ett spöke passerar genom vällen, in i huset, blir det automatiskt osynligt. I detta tillstånd är det ofarligt. Om Du vill att spöket skall fånga gästen, så måste Du göra det synligt först genom att trycka på action knappen på hand kontrollen medan Du har styrspaken i den högra ställningen för att kontrollera detta speciella spöke. Från och med nu förblir det synligt såvida Du inte för det ut ur huset och tillbaka igen.

Målpoäng

Bara gästen kan vinna poäng, precis som när man spelar mot datorn. Han kan också tjäna bonus omgångar genom att fly genom vindsluckan.

När räknaren för äventyren kommit ned till "00" ändras rollerna igen mellan de båda spelarna. Nu kontrollerar den högra kontrollen gästen medan den vänstra kontrollen används för att manövrera spöket. Datorn håller reda på det högsta poängantalet i en serie av spel.

Käyttöohje

SUOMI

Ympyröiden sisällä olevat numerot tekstissä viittaavat takakannen taitettavassa kaistaleessä oleviin kuvliin.

Käytettäessä Videopac-tietokonetta, jossa on mustavalkomonitori rakennettuna sisään, on kontrastisäädin asetettava asentoon 6.

NIGHTMARE (Painajainen)

Peli, jota yksi tai kaksi pelaajaa pelaa kuudella eri vaikeustasolla.

Paina ensin näppäintä RESET

Kuvaruutuun telee teksti "**SELECT GAME**" (Valitse peli).

Sinun on nyt valittava haluamasi vaikeustaso, jolla tulet pelaamaan, painamalla yhtä numeronäppäintä 1:stä 6:een. Eri vaikeustasojen tarkoitus on selitetty tämän ohjeen eri osassa.

Olettakaamme, että haluat ensin yrittää pelata helpoimmalla tasolla, joka on taso 1:

Paina näppäintä [1]

"**0?1?2?**" ilmestyy kuvaruutuun. Tämä tarkoittaa sitä, tietokone haluaa tietää kuinka monta pelaajaa pelissä tulee olemaan.

Paina [0] ja tietokone pelaa pelin itse sekä näyttää miten peliä pelataan.

Paina [1] ja pelissä on yksi pelaaja tietokonetta vastaan; käytetään vasemmanpuoleista ohjausyksikköä.

Paina [2] ja sinulla on peli kahdelle pelaajalle.

Olettakaamme, että haluat pelata peliä yksin tietokonetta vastaan:

"NIGHTMARE" N PELAAMINEN YKSIN

Pain näppäintä [1]

❶ No, pyysit itse tätä, ja nyt tulet joutumaan painajaiseen, kummitustaloon! Etuovi on sulkeutunut takanasi...

❷ Ainoa tie ulos on ullakolla oleva luukku. Se ei pysy yhdessä paikassa, vaan muuttaa sijaintiaan silloin tällöin.


❸ Kummitukset oleskelevat vielä talon ulkopuolella, mutta heti kun ne huomaavat, että olet sisällä talossa, tulevat ne seuraasi. Kulkiessaan seinän läpi ne tulevat näkymättömiksi.

Sinun on kuljettava kolmen kerroksen läpi päästäksesi ullakolle, ja voit tavata kummituksen jokaisessa kerroksessa. Sinun on parasta välttää niitä, koska väviät pelin niiden koskettaessa sinua. Ne eivät kuitenkaan voi yllätää sinua aivan täydellisesti, koska niiden on tultava näkyviksi ennen kuin ne saavat sinut kiinni, ja kun ne ovat tulleet näkyviksi, ne pysyvät näkyvinä. Ne voivat tulla taas näkymättömiksi ainoastaan siirtymällä ensin talon ulkopuolelle.

❹ Nämä ovat kummituksen osoittimet. Yksi osoitin jokaista kerrosta varten. Osoittimen vikkuminen merkitsee kummituksen liikkumista!

❺ Jokainen seikkailu koostuu kolmesta yrityksestä paeta ullakon kautta talosta. Tietokone näyttää kuinka monta yritystä sinulla on vielä jäljellä ennen kuin sinun painajaiseikkailusi on ohi.

❻ Jotta peli olisi vähän vaikeampi, esiintyy pelissä selittämätön este, joka tukkii tiesi ylöspäin. Muuten voit kiivetä, mennä alaspäin ja kuljeskella kuten haluat.

Voit liikuttaa vierailijaa käyttämällä vasemmanpuoleisen ohjausyksikön ohjausvipua. 

❼ Jotta painajainen olisi täydellinen, puhkeaa kova ukkosilma! Salaman leimahdukset osuvat vanhaan kartanoon muodostaen hehkuvia pallosalamia, jotka pyörivät talon läpi. Niillä on erittäin epämiellyttävä taipumus tulla siihen kerrokseen, jossa sinä olet. Ole varovainen, koska ne ovat

tappavia! Pallosalamat eivät tietenkään vaikuta kummituksiin, mutta kummitusten ollessa näkymättömiä voit nähdä ne hetken ajan salaman iskiessä.

Kummituksen vangitseminen

Et ole täysin puolustuskyvytön. Kun onnistut voittamaan viekkaudella kummituksen ja kulkemaan turnvallisesti kerroksen läpi, voit palata takaisin. Huomaat, että kummitusosoitin on lopettanut vilkkumisen ja tämä tarkoittaa, että kummitus on lamaantunut niin, että voit ottaa sen vangiksi. Kun kosketat kummitusta, se hajoaa ja häviää.

Pistelaskenta

On useita tapoja saada pisteitä:

- **10 pistettä** joka kerta kun onnistut kulkemaan kummituksen ohi ja pääset seuraavaan kerrokseen.
- **25 pistettä** ensimmäisen kerroksen kummituksen vangitsemisesta.
- **50 pistettä** toisen kerroksen kummituksen vangitsemisesta.
- **75 pistettä** kolmannen kerroksen kummituksen vangitsemisesta.
- **100 lisäpistettä** kun onnistut vangitsemaan kaikki kolme kummitusta yhden seikkailun aikana.
- **100 pistettä** kun onnistut pakenemaan ullakkoluukun kautta.

8 Tietokone rekisteröi saamasi pisteet laskien yhteen kaikki yhden pelin kolmessa seikkailussa saamasi pisteet.

Ylimääräiset kierrokset

9 Joka kerta kun onnistut pakenemaan ullakon kautta, saat ylimääräisen pelimahdollisuuden, tämän osoittaa pelilaskin.

Ylimääräinen vaikeutuminen hyvillä pelaajille

Kun onnistut saamaan liian monta pistettä, tekee tietokone automaattisesti asiat vähän vaikeammaksi sinulle muuttamalla pelin seuraavalle vaikeustasolle.

Piste- määrä	Vai- keustaso	Esteitten määrä	Salainen uloskäynti
--	1	1	Ei
500	2	2	Ei
750	3	3	Kyllä *
1000	4	4	Kyllä **
1250	5	5	Kyllä **
1500	6	6	Kyllä **

Salamat iskevät taloon jatkuvasti ja pakotien luukku siirtyy epäsäännöllisin väliajoin kaikilla vaikeustasoilla.

Salainen uloskäynti

* Kun pelaat vaikeustasolla 3, et näe pakotien luukkuja. Se tulee ainoastaan näkyviin sen jälkeen kun olet vanginnut ainakin yhden kummituksen.

** **10** Kun pelaat tasoilla 4, 5 tai 6, et myöskään näe pakotien luukkuu. Sinun on nyt vangittava kummitus toisessa tai kolmannessa kerroksessa. Kun olet vanginnut kummituksen tulee esiin arkku, jossa on talon pohjapiiros. Sinun on päästävä pohjapiiroksen luokse ja kosketettava sitä ennen kuin salaisen uloskäynnin sijainti paljastuu. Pohjapiiroksen luokse pääsemisestä ei anneta pisteitä.

Sinun ei tietenkään tarvitse aloittaa vaikeustasolta 1, kuten aikaisemmin selitettiin. Voit valita itse tason, jolta aloitat pelin. Sellaisessa tapauksessa tietokone siirtää pelin korkeammalle vaikeustasolle kun olet saavuttanut vaaditun pistemäärän.

Pelin loppu

Yksi peli koostuu vähintään 3 painajaisseikkailusta. Jokainen seikkailu voi päättyä kolmella eri tavalla:

- a. **Kun yksi kummituksista saa sinut kiinni**
Saat pitää ne pisteet, jotka olet saanut tämän kierroksen aikana.
- b. **Kun pallosalama osuu sinuun**
Tällöin voit myös pitää kierroksen aikana saamasi pisteet.
- c. **Kun putoat lattialuukun läpi**
Tämä tapahtuu joka kerta kun seisot yhdessä paikassa liian kauan, joten liiku niin paljon kuin mahdollista. Täsää tapauksessa menetät kierroksen aikana saamasi pisteet, mutta et menetä kierrosta. Voit aloittaa kierroksen uudestaan.

Suurin pistemäärä

11 Seikkailujen sarjan kokonaispistemäärä siirretään automaattisesti laskentaosoittimen vasemmalle puolelle. Se pysyy siellä kunnes saat suuremman pistemäärän.

Seuraava seikkailujen sarja

12 Kun pelaat tietokonetta vastaan pelaat jatkuvasti vierailijoiden puolesta. Kun aloitat uuden kolmen seikkailun sarjan, sinun on ensin näppäiltävä tietokoneeseen nimesi (korkeintaan kuusi kirjainta). Jäljellä olevat kysymysmerkit poistetaan painamalla SPACE-näppäintä. Heti lopetettuasi alkaa seuraava peli.

Jos et onnistu saamaan suurempaa pistemäärää kuin aikaisemmin, alkaa seuraava peli automaattisesti. Käytät jatkuvasti vasemmanpuoleista ohjausyksikköä.

Kilpailu tietokoneeta vastaan

Tällä tavoin voit järjestää kilpailun eri pelaajien kesken; jokainen pelaa tietokonetta vastaan. Tietokone ilmoittaa kuka pelaajista on saanut suurimman pistemäärän.

KAHDEN PELAAMA "NIGHTMARE"

Paina ensin näppäintä RESET

Valitse sitten vaikeustaso painamalla yhtä numeronäppäintä 1:stä 6:een.

Paina sitten näppäintä [2]

Molemmat pelaajat ovat vuorollaan vierailijoita tai . . . kummituksia! Jokaisen pelin jälkeen (kolmen tai useamman seikkailun sarja) pelaajien osat vaihtuvat.

Se pelaaja, joka käyttää vasemmanpuoleista ohjausyksikköä, pelaa ensin vierailijana. Samat säännöt ovat voimassa kuin silloin kun pelataan tietokonetta vastaan.

Pelaaja, joka käyttää oikeanpuoleista ohjausyksikköä, ohjaa kummituksia. Tällä tavoin:

Ensimmäisen kerroksen kummitus

Vedä ohjausvipua itseesi päin, ja liikuta sitä oikealle tai vasemmalle jotta kummitus liikkuu kerroksen poikki. **B**

Toisen kerroksen kummitus

Ohjausvipua liikutetaan pelkästään oikealle tai vasemmalle. **C**

Kolmannen kerroksen kummitus

Työnnä ohjausvipua eteenpäin, ja siirrä sitä oikealle tai vasemmalle jotta saat kummituksen liikkumaan. **D**

Kummitus voi toimia ainoastaan vaakasuorassa tasossa

Tämä tarkoittaa sitä, että kummitus ei voi siirtyä yhdestä kerroksesta toiseen.

Kummituksen tekeminen näkyväksi ja näkymättömäksi

Kun kummitus kulkee seinän läpi talon sisään, muuttuu se automaattisesti näkymättömäksi. Tässä tilassa se on vaaraton. Jos haluat kummituksesi ottavan kiinni vierailijan, on sinun tehtävä kummitus ensin näkyväksi painamalla käsiohjausyksikön action-näppäintä (toiminta) samalla pitäen ohjausvipua oikeassa asennossa kummituksen ohjaamiseksi. Tästä hetkestä lähtien kummitus pysyy näkyvänä, ellet siirrä sitä talon ulkipuolelle ja takaisin sisään.

Pistelaskenta

Ainoastaan vierailija voi saada pisteitä, samoin kuin pelattaessa tietokonetta vastaan. Vierailija voi myös saada lisäkierroksia paetessaan ullakkoluukun kautta talosta.

Kun seikkailulaskin on laskenut "00" saakka, molempien pelaajien osat vaihtuvat. Nyt ohjataan vierailijaa oikeanpuoleisella ohjausyksiköllä kun taas vasemmanpuoleisella ohjausyksiköllä ohjataan kummituksia. Tietokone merkitsee muistin korkeimman pelien sarjoissa saavutetun pistemäärän.

Modo de empleo

ESPAÑOL

Los números con un círculo en el texto se refieren a las ilustraciones que se encuentran sobre la hoja piegada dentro de la cubierta.

Cuando se utilice un computer de juegos Videopac con monitor incorporado de blanco y negro, usted debe ajustar el mando de contraste a la posición 6.

NIGHTMARE (Pesadilla)

Un entretenimiento para ser jugado a seis diferentes niveles de habilidad por uno o dos jugadores

Primero pulsar RESET

El texto "**SELECT GAME**" (Elegir juego) aparecerá sobre su pantalla.

Ahora debe seleccionar el nivel de habilidad que desea usted jugar pulsando una de las teclas numeradas entre 1 y 6. Los distintos niveles serán explicados en otra parte de estas instrucciones.

Supongamos que usted prefiere intentar el primer nivel, el más fácil, que es el nivel 1:

Pulsar [1]

"0?1?2?" aparece sobre su pantalla

Esto significa que el computer quiere saber cuantos jugadores van a ser.

Pulsar [0] y el computer jugará el partido el mismo, dando una demostración.

Pulsar [1] y esto es un jugador contra el computer, maniobrando el control de mano izquierda.

Pulsar [2] y tiene usted un juego para dos jugadores.

Supongamos que usted desea jugar sólo, contra el computer:

JUGANDO "NIGHTMARE" SOLO

Pulsar [1]

❶ Bien, usted se lo ha buscado y está a punto de entrar en una pesadilla, ¡una casa de fantasmas! La puerta delantera se ha cerrado detrás de usted...

❷ Su único modo de salir es a través de un escotillón en el ático. Esto no permanece en un sitio, pero cambia de posición de vez en cuando.

❸ Los fantasmas están tranquilos alrededor de la casa pero en el momento que se dan cuenta que usted está dentro, ellos se reunirán con usted. Cuando ellos pasan por el muro se vuelven invisibles.

Usted tiene que pasar tres pisos para alcanzar el ático y puede tropezar con un fantasma en cada piso. Mejor debe evitarlos porque cuando ellos le tocan, está usted perdido. Ellos no pueden cogerle completamente por sorpresa, puesto que ellos primero tienen que hacerse visibles antes de capturarle y una vez que son visibles, ellos permanecerán de esta manera. Solo pueden recuperar su invisibilidad, saliendo primero otra vez fuera de la casa.

❹ Estos son los indicadores de fantasmas. Hay uno en cada piso. Cuando un indicador se enciende intermitente significa ¡ que el fantasma se mueve!

❺ Cada aventura consiste en una serie de tres intentos para escapar de la casa por el ático. El computer indica cuantos intentos puede hacer todavía antes de que su pesadilla termine.

❻ Para hacerle el asunto un poco más difícil, allí hay un misterioso obstáculo que bloquea su camino. Por el resto usted puede subir, bajar e ir de un lado a otro por donde quiera.

Puede mover el visitador con la palanca de mando del control de mano izquierdo. Ⓐ

❼ Para hacer su pesadilla completa, ¡se desencadena una fuerte tormenta! Los rayos aciertan la vieja mansión, creando bolas de rayos ardientes que ruedan de un lado a otro de la casa. Ellas tienen la mala costumbre de buscar el piso donde usted se encuentra. ¡ Cuidado porque son mortales! Las bolas de rayos naturalmente no afectan a los fantasmas, pero si los fantasmas están invisibles podrá verlos brevemente en la claridad de un rayo.

Captura de un fantasma

Usted no está completamente indefenso. Cuando logra ser más listo que un fantasma y consigue pasar su piso a salvo, puede volverse. Verá que el indicador del fantasma ha cesado de parpadear y

eso significa que está atontado hasta el punto que usted le puede atrapar. Cuando le toca, se derrite y desaparece.

Puntos marcados

Hay diferentes maneras de marcar puntos:

- **10 puntos** cada vez que logra pasar a un fantasma y alcanzar el piso siguiente.
- **25 puntos** por capturar al fantasma del piso primero.
- **50 puntos** por capturar al fantasma del piso segundo.
- **75 puntos** por capturar al fantasma del piso tercero.
- **100 puntos de prima** si consigue capturar los tres fantasmas durante una aventura.
- **100 puntos** cuando logra escapar via el escotillón del ático.

⑧ El computer lleva la cuenta de sus puntos, añadiendo todos los puntos conseguidos durante sus tres aventuras dentro de un juego.

Extra rondas de prima

⑨ Cada vez que logre escapar via el ático, usted es recompensado con una oportunidad extra de prima, como está indicado por el contador de ocasiones.

Desventaja para buenos jugadores

Cuando consigue coleccionar demasiados puntos, el computer automáticamente le hace la cosa un poco más difícil para usted, por la conmutación al siguiente nivel de habilidad.

Número de puntos	Nivel de habilidad	Número de obstáculos	Salida secreta
--	1	1	No
500	2	2	No
750	3	3	Si *
1000	4	4	Si **
1250	5	5	Si **
1500	6	6	Si **

Los rayos continuan sacudiendo la casa y el escotillón de escape se mueve con intervalos irregulares en todos los niveles de habilidad.

La salida secreta

- * Jugando al nivel 3 no verá ningún escotillón de escape. Sólo saldrá al descubierto después de haber capturado por lo menos un fantasma.
- ** ⑩ Jugando a los niveles 4, 5 ó 6 tampoco verá ningún, escotillón. Ahora primeramente debe capturar un fantasma en el segundo o tercer piso. Cuando lo logre, aparecerá un arca que contiene el plano de la casa. Tiene que llegar y tocar este plano para que le sea enseñada a usted la salida secreta. Usted no marcará ningún punto por llegar al plano.

Usted no está obligado a empezar en el nivel 1 por supuesto, como hemos explicado antes. Puede elegir el nivel de partida usted mismo. En este caso el computer conmutará de nuevo a un nivel

superior cuando haya reunido el número requerido de puntos.

El final de un partido

Un partido consiste por lo menos en 3 aventuras de pesadilla. Cada aventura puede terminar de tres maneras diferentes:

- a. **Cuando usted es capturado por uno de los fantasmas**
Usted si guarda los puntos que ha marcado durante esta ronda particular.
- b. **Cuando es alcanzado por una bola de rayo**
Aqui de nuevo guarda los puntos que ha marcado durante esta ronda.
- c. **Cuando se cae por una trampa**
Esto le pasará cada vez que esté usted parado demasiado tiempo, así que permanezca en movimiento lo más posible. En este caso si perderá usted los puntos que ha marcado durante esa ronda particular, pero no la ronda misma. Usted puede empezar de nuevo otra vez.

Puntuación superior

① Su puntuación total por la serie de aventuras es automáticamente transferido al lado izquierdo de la barra contadora. Esta se quedará allí hasta que alcance una puntuación más alta.

Siguientes series de aventuras

② Jugando contra el computer, usted está actuando como visitador. Para empezar una nueva serie de tres aventuras, primero debe programar su nombre (máximo de seis letras). Los signos de interrogación sobrantes se eliminan pulsando la tecla SPACE. Inmediatamente después de haber terminado ésto, empezará el siguiente partido.

Si no logra alcanzar una puntuación superior a la anterior, el nuevo partido empezará automáticamente. Usted mantenga maniobrando el mando de mano izquierdo.

Competición contra el computer

De esta modo puede organizar una competición entre varios jugadores, cada uno jugando contra el computer. El computer les indicará cuál el jugador con la puntuación mayor.

JUGANDO "NIGHTMARE" CON DOS

Primero pulsar RESET

Ahora elegir el nivel de habilidad pulsando una de las teclas numeradas entre 1 y 6.

Después pulsar [2]

Ambos jugadores se turnan como visitador o . . . ilos fantasmas! Después de cada partido (una serie de tres o más aventuras) se cambian los papeles entre ambos jugadores.

El jugador que maniobre con el control de mano izquierdo será el primero en hacer el papel de visitador. Las mismas reglas se aplican aqui como en el juego contra el computer.

El jugador que maniobre el control de mano derecha manda los fantasmas. Aqui se indica como:


Fantasma del primer piso

Tirar la palanca de mando hacia si mismo y moverla a la derecha o la izquierda para hacerle ir por el piso. Ⓑ

Fantasma del segundo piso

Simplemente mover la palanca de mando a la derecha o la izquierda. Ⓒ

Fantasma del tercer piso

Empujar la palanca de mando hacia delante y moverla a la derecha o la izquierda para mover el fantasma. 

Los fantasmas sólo pueden actuar sobre un plano horizontal

Esto significa que un fantasma no se puede mover de un piso a otro.

Hacer un fantasma visible y de nuevo invisible

Cuando un fantasma pasa a través de un muro, entrando en la casa se hace invisible. En esta condición es inofensivo. Si desea que su fantasma atrape al visitador, debe convertirlo primero en visible pulsando el botón de acción de su control manual mientras tiene la palanca de mando en la posición correcta para mandar ese fantasma particular. Desde ese momento quedará visible, excepto cuando usted lo mueve fuera de la casa y lo vuelve otra vez adentro.

Marcar puntos

Sólo el visitador puede marcar puntos, lo mismo que si juega contra el computer. También puede ganar rondas de prima al efectuar escapadas a través del escotillón del ático.

Cuando el contador de aventuras ha deducido a "00", se cambian los papeles entre ambos jugadores. Ahora el control de mano derecha lo gobierna el visitador, mientras el control de mano izquierda es utilizado para maniobrar los fantasmas. El computer lleva la cuenta de la puntuación más alta en una serie de partidos.

Modo de empleo

PORTUGUÊS

No texto, as figuras dentro de círculos, referem ás ilustrações contidas na aba desdobrável de capa traseira.

Quando um computador de jogo Videopac com monitor embutido a branco e preto, estiver a ser usado, o controle de contraste deve ser regulado para a posição 6.

NIGHTMARE (Pesadelo)

Um jogo para ser jogado a seis diferentes graus de dificuldade por um ou dois jogadores.

Primeiro prima RESET

As palavras "**SELECT GAME**" (selecione jogo) aparecerão no seu écran.

Agora tem que escolher o grau de dificuldade que quer jogar carregando uma das teclas numéricas de 1 a 6. Os vários graus de dificuldade serão explicados a outro ponto nestas instruções.

Vamos assumir que quer experimentar o grau mais fácil, este sendo o grau 1:

Carregue [1]

"**0?1?2?**" aparecerá no seu écran. Isto quer dizer que o computador deseja saber o número de jogadores.

Prima [0] e o computador jogará por si mesmo, dando uma demonstração.

Prima [1] e é um jogador contra o computador, usando a alavanca esquerda.

Prima [2] e obterá um jogo para dois jogadores.

Vamos assumir que você quer jogar sozinho contra o computador:

JOGAR "NIGHTMARE" SOZINHO

Prima [1]

❶ Bem, você pediu isto e aqui está á entrada de um pesadelo, uma casa assombrada! A porta da frente acaba de fechar a trás de si . . .

❷ A unica saída é por uma portinhola no sotão. Esta portinhola não se mantem no mesmo sitio mas muda de posição de tempo em tempo!

❸ Os fantasmas ainda andam ao acaso em volta da casa mas assim que notarem que você lá se encontra eles vêm-se juntar a si. Quando eles atravessárem a parede tornam-se invisíveis.

Você tem que passar por três pisos para alcançar o sotão e pode-se encontrar com um fantasma em cada piso. Tem que evitar encontrar-se com eles porque quando eles lhe tocarem está perdido. No entanto eles não o podem surpreender totalmente porque têm que se tornar visíveis antes de o apanhar, e uma vez que se tornam visíveis ficam visíveis. Eles só conseguem recuperar a sua invisibilidade saindo outra vez de casa.

❹ Estes são os indicadores de fantasma. Há um em cada piso. Quando este indicador estiver a cintilar, quer dizer que o fantasma está em movimento.

❺ Cada aventura consiste de uma série de três tentativas de fuga pelo sotão. O computador indica quantas tentativas ainda lhe restam antes de acabar a sua aventura pesadelo.

❻ Para fazer o processo um pouco mais difícil para si, há um obstaculo misterioso que bloqueia o seu caminho para cima. De resto pode subir, descer ou andar por onde quiser.

Pode movimentar o visitante com a alavanca esquerda. Ⓜ

❼ Para completar o seu pesadelo há uma pesada trovoadas. Raios caem em cima da velha mansão, criando bolas de fogo luminosas que rebolam pela casa. Estas têm o mau habito de se dirigirem ao piso aonde você se encontra. Cuidado porque estas bolas de fogo são fatais. É claro que as bolas de fogo não afectam os fantasmas, mas quando os fantasmas se encontram invisíveis, você poderá vê-los durante um instante quando o raio cair.

Capturar um fantasma

Você não está completamente desprotegido. Quando conseguir passar por um fantasma com segurança, pode voltar. Voce verá que o indicador de fantasma parou de cintilar e isto quer dizer que ele está chocado ao ponto de você o poder apanhar. Quando lhe toca, ele derrete e desaparece.

Ganhar pontos

Existem várias maneiras de ganhar pontos:

- **10 pontos** cada vez que conseguir ultrapassar um fantasma e chegar ao piso superior.
- **25 pontos** por capturar o fantasma do primeiro piso.

- **50 pontos** por capturar o fantasma do segundo piso.
- **75 pontos** por capturar o fantasma do terceiro piso.
- **100 pontos** quando conseguir capturar os três fantasmas numa so aventura.
- **100 pontos** quando conseguir escapar pela portinhola no sótão.

⑧ O computador mantem um resultado, sumando todos os pontos ganhos durante três aventuras num jogo.

Veze de bonus extra

⑨ Cada vez que conseguir escapar pelo sótão, é-lhe dado mais uma chance como indicado no contador de chances.

Desvantagem para bons jogadores

Quando conseguir juntar pontos a mais, o computador automaticamente muda para um grau de dificuldade superior para fazer o jogo mais dificil para si.

Número de pontos	Grau de dificuldade	Número de obstaculos	Saida secreta
--	1	1	Não
500	2	2	Não
750	3	3	Sim *
1000	4	4	Sim **
1250	5	5	Sim **
1500	6	6	Sim **

Raios caem com frequência na casa e a portinhola de saida move-se a intervalos irregulares em todos os graus de dificuldade.

A saida secreta

- * Jogando no grau 3 você não verá a portinhola de siada. Esta só revela a sua posição quando você tiver capturado pelo menos um fantasma.
- ** ⑩ Jogando no grau 4, 5 ou 6, você também não consegue ver a portinhola. Agora terá que capturar um fantasma no segundo e terceiro andar. Quando o fizer, um baú contendo um plano da casa aparecerá. Terá que chegar e tocar no plano, só então é que a portinhola se revelará. Não ganha pontos por conseguir chegar ao plano.

Tal como explicámos antes, não tem que começar no grau 1. Pode escolher o grau que quiser. Neste caso, o computador escolherá um grau superior quando conseguir acumular o número de pontos necessários.

O fim do jogo

Um jogo consiste de pelo menos 3 aventuras pesadelo. Cada aventura pode acabar de 3 maneiras diferentes:

- Quando for apanhado por um dos fantasmas**
Fica com os pontos que ganhou durante esta vez.
- Quando for atingido por uma bola de fogo**

Continua ainda a manter os pontos ganhos durante esta vez.

c. **Quando cair no alçapão**

Isto acontece cada vez que ficar parado durante muito tempo, portanto mova-se o mais possível. Neste caso perde os pontos ganhos nesta vez mas não os da aventura. Pode recomeçar de novo.

Resultado mais alto

① O seu resultado total numa série de aventuras é automaticamente transferido para o lado esquerdo da tabela de pontuação. Este resultado fica na tabela até conseguir um resultado mais alto.

Nova série de aventuras

② Quando jogar contra o computador, você joga pelo visitante. Para começar uma nova série de três aventuras, primeiro tem que inserir o seu nome (máximo de seis letras). Os restantes pontos de interrogação podem ser eliminados usando a tecla SPACE. Assim que acabar de fazer isto, o novo jogo começa.

Se não conseguir um resultado mais alto do que o anterior, o novo jogo começa automaticamente. Continua a usar a alavanca esquerda.

Competição com o computador

Desta maneira pode organizar uma competição entre vários jogadores, cada um a jogar contra o computador. O computador informa-o quem foi o jogador com o resultado mais alto.

JOGAR "NIGHTMARE" COM DOIS JOGADORES

Primeiro carregue RESET

Agora selecione o grau de dificuldade primindo uma das teclas numéricas de 1 a 6.

Agora carregue [2]

Ambos os jogadores tomam a sua vez como visitante ou . . . fantasmas! Depois de cada jogo (uma série de três ou mais aventuras) o papel de cada jogador muda.

O jogador que usar a alavanca esquerda será o primeiro a actuar de visitante. As regras são as mesmas como quando contra o computador.

O jogador a usar a alavanca direita controla os fantasmas. Da seguinte maneira:

Fantasma do primeiro piso

Puxe a alavanca para si e depois para a esquerda ou direita para mover o fantasma pelo piso. ⓑ

Fantasma do segundo piso

Simplesmente mover a alavanca para a direita ou esquerda. Ⓒ

Fantasma do terceiro piso

Empurre a alavanca para a frente e depois para a esquerda ou direita para movimentar o fantasma. Ⓓ

Os fantasmas só movem num plano horizontal

Isto quer dizer que um fantasma não pode subir ou descer de piso.

Fazendo um fantasma visível e invisível mais uma vez

Quando um fantasma atravessa uma parede entrando para dentro de casa, torna-se automaticamente invisível. Nesta forma ele não é perigoso. Se deseja que o seu fantasma apanhe o visitante tem que primeiro torná-lo visível primindo o seu botão de acção na alavanca, com a alavanca na posição certa

para controlar esse fantasma específico. A partir de aqui, o fantasma mantém-se visível a não ser que o faça sair de casa e depois re-entrar.

Ganhar pontos

Só o visitante é que ganha pontos, tal como quando jogando contra o computador. O visitante também ganha vezes de bonus quando conseguir escapar pela portinhola de sótão.

Quando o contador de aventuras voltar a "00", os papéis dos jogadores mudam. Nesta altura a alavanca direita controla o visitante enquanto que a alavanca esquerda manobra os fantasmas. O computador mantém um registo do resultado mais alto numa série de jogos.

