

- 1 · ENGLISH SECTION
- 2 · VERSION FRANÇAISE
- 3 · DEUTSCHE GRUPPE
- 4 · SEZIONE ITALIANO
- 5 · SECCION ESPAÑOL

9 VIDEO GAMES
JEUX VIDEO
TELE-SPIELE
VIDEO GIOCHI
JUEGOS VIDEO

HAUNTED HOUSE



HAUNTED HOUSE

THE TALE OF THE HAUNTED HOUSE



Many years ago in the small town of Spirit Bay, there lived a mean old man named Zachary Graves. Old man Graves was not a very well liked person. He rarely left the old mansion and spent most of his life brooding about the decaying, four-story house. When he died, the house was condemned and locked up.

The townspeople claim that old man Graves knew the whereabouts of a magic urn that was a family heirloom of the first family of Spirit Bay. It seems that the mansion was the family's first home and that the magic urn, which broke into several pieces during the earthquake of 1890, is still in the old house.

To this day, no one has had the courage to go into the mansion to search for the pieces of the urn. It is common knowledge that the ghost of old man Graves still haunts the mansion. Some of the neighbors claim to have seen lights flickering in the windows. Some say that they have heard eerie sounds, doors slamming, and heavy footsteps. Some even claim to have seen shadows running through the mansion.

The mysterious mansion has 24 rooms connected by long corridors and staircases. Some of the rooms have been locked up for over 50 years. There is supposed to be a master key hidden somewhere in the mansion. Without the key, it might be impossible to travel from

room to room. There is also an ancient scepter hidden in the mansion. Old man Graves always carried this scepter. He believed it scared off evil spirits.

Now that you know the story, ATARI, Inc. is unlocking the entrance to the HAUNTED HOUSE and letting you test your bravery. Do you dare enter the frightening old mansion? If you do, remember to carry matches; the HAUNTED HOUSE is very dark.

When you are ready to challenge your courage, insert this Game Program™ cartridge and turn on your ATARI® Video Computer System™ game to enter the main room on the first floor of the HAUNTED HOUSE.

GAME OBJECTIVE

The object of the game is to find the three pieces of the magic urn and carry them back to the main entrance of the mansion, before losing all 9 of your lives. Your score is based on the number of matches you use during your search, and the number of lives you use.

The pieces of the urn are randomly scattered throughout the 24 rooms in the mansion. There are four floors, and each floor has six rooms. The floors are connected by staircases. The rooms are connected by corridors and doorways. (See **GAME PLAY**, for information about doors and stairways.) Some of the doors are

locked, so you must find the master key which is also hidden in the mansion.

Finding the urn wouldn't be so difficult, except that the mansion is dark. To enable you to see your way around, we have provided an unlimited supply of matches, which you light by pressing the red controller button (see **USING THE JOYSTICK CONTROLLER**).

Now that you know that you must use matches, we want to warn you about the creatures you'll encounter as you stumble through the mansion. Be prepared to see a

vampire bat, hairy tarantulas and the ghost of old man Graves himself. Every time one of these

creatures touches you, you'll be "scared to death", and consequently lose a life.

GAME PLAY

So far, we've told you some of the things to expect in HAUNTED HOUSE. Here is some information to help you understand the objects and characters on the screen, and the progressive levels of difficulty.

Game 1 is a training mission to teach you how to move around the mansion. In this game variation the walls around the rooms are lighted, but you still need to use matches to look inside each room. All other game variations are completely dark. Read the following information carefully and you will know what to look for. (See **GAME VARIATIONS** for further information about each game.)

OBJECTS

URN

The urn is broken into three pieces. A match must be lighted to see all objects including the urn pieces. To pick up a piece of the urn, you (the eyes) must touch the piece. When you touch it, the piece appears at the bottom, right side of the screen as shown in **Figure 2**. The urn

pieces automatically attach as you find and pick up each piece. They bond together to form the whole urn as one object. If you pick up another object, the pieces of the urn (or any other object) that you are carrying will be replaced by the new object. You will learn quickly that you can only hold one object at a time. When you have successfully put the three pieces of the urn together, you must find your way back to the main entrance of the mansion with the urn. (See **FLOORPLAN, Figure 9**.)

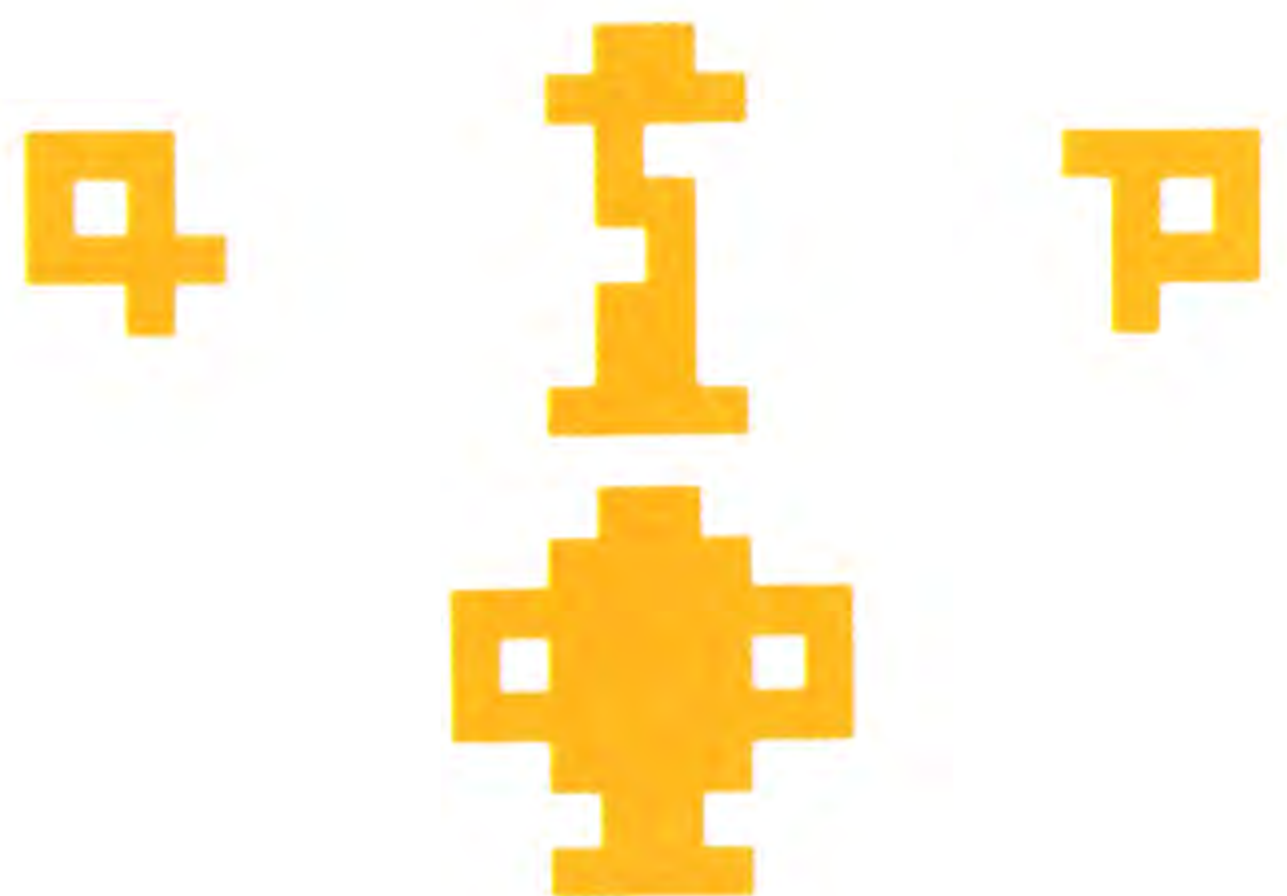


Figure 1 - Urn

NOTE: Always turn the console **POWER** switch **OFF** when inserting or removing an ATARI® Game Program™ cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI Video Computer System™ game.

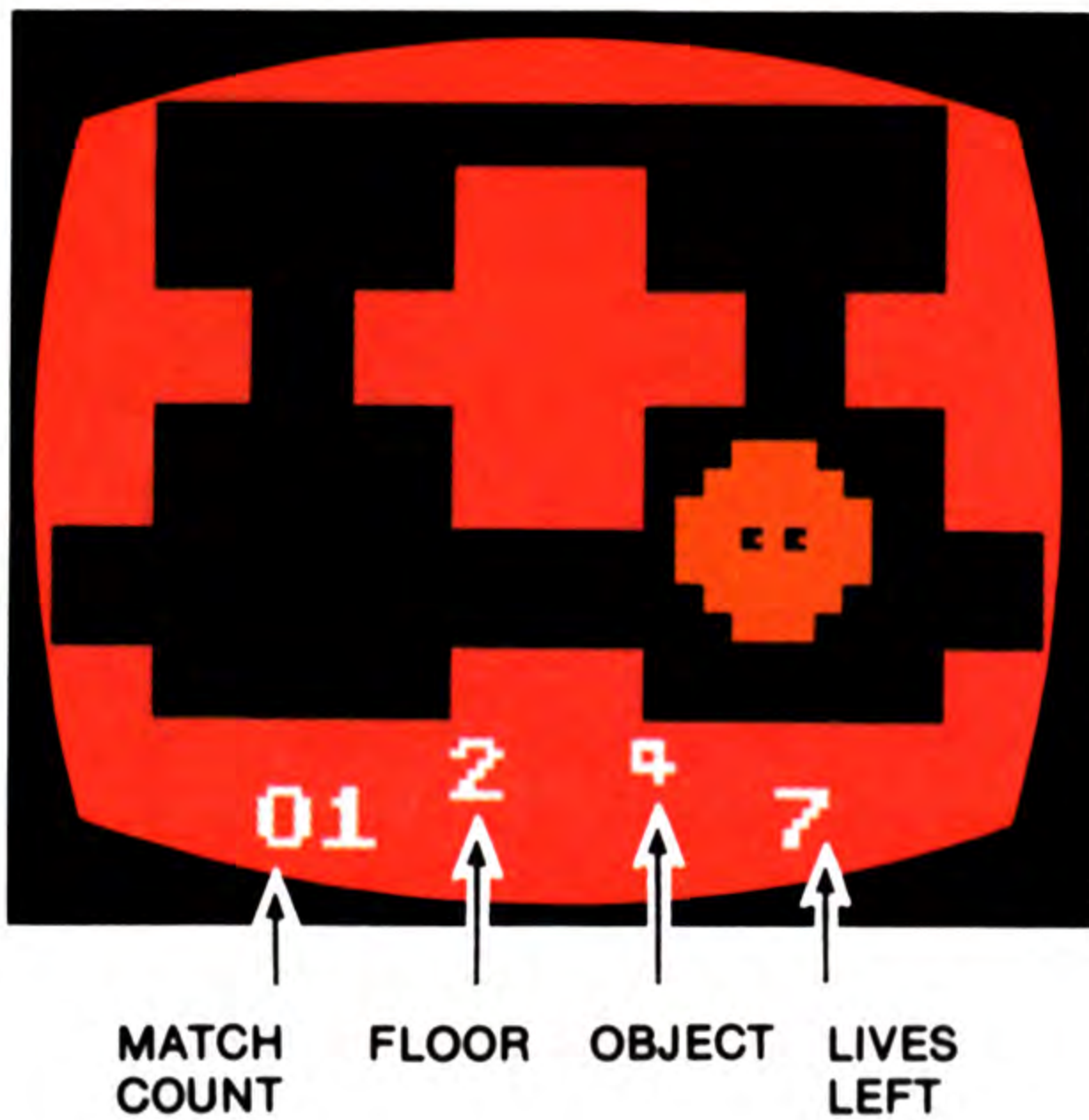


Figure 2

SCEPTER

The scepter is a magic stick used to make you invisible to all creatures in the mansion. To use the scepter you must drop any other object, and pick up (touch) the scepter. As long as you hold the scepter, you cannot be "scared to death". Like all other objects, while you are holding the scepter, it appears at the bottom, right side of the screen as shown in Figure 2.

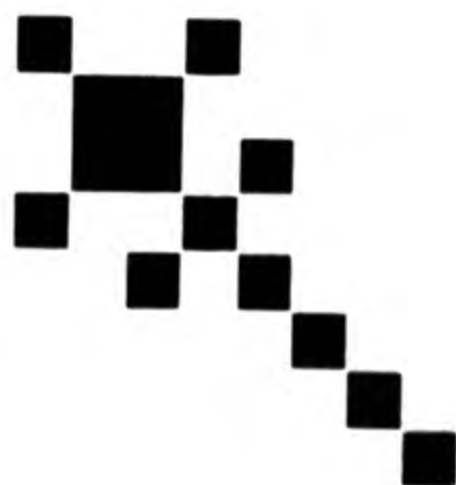


Figure 3 - Scepter

MASTER KEY

GAMES 3 through 9 include locked doors which separate some of the rooms. To open these doors you need to find the master key. It is hidden in one of the unlocked rooms. To use the key, you must pick it up (touch it). When you hold the key it appears at the bottom of the screen. Remember, while holding the key, you cannot hold any other object.



Figure 4 - Master Key

DOORWAYS

As you travel through the mansion, you'll encounter several doorways. Some may be locked and some may not (See GAME VARIATIONS). To see the doorways in Games 2 through 9, use your matches.

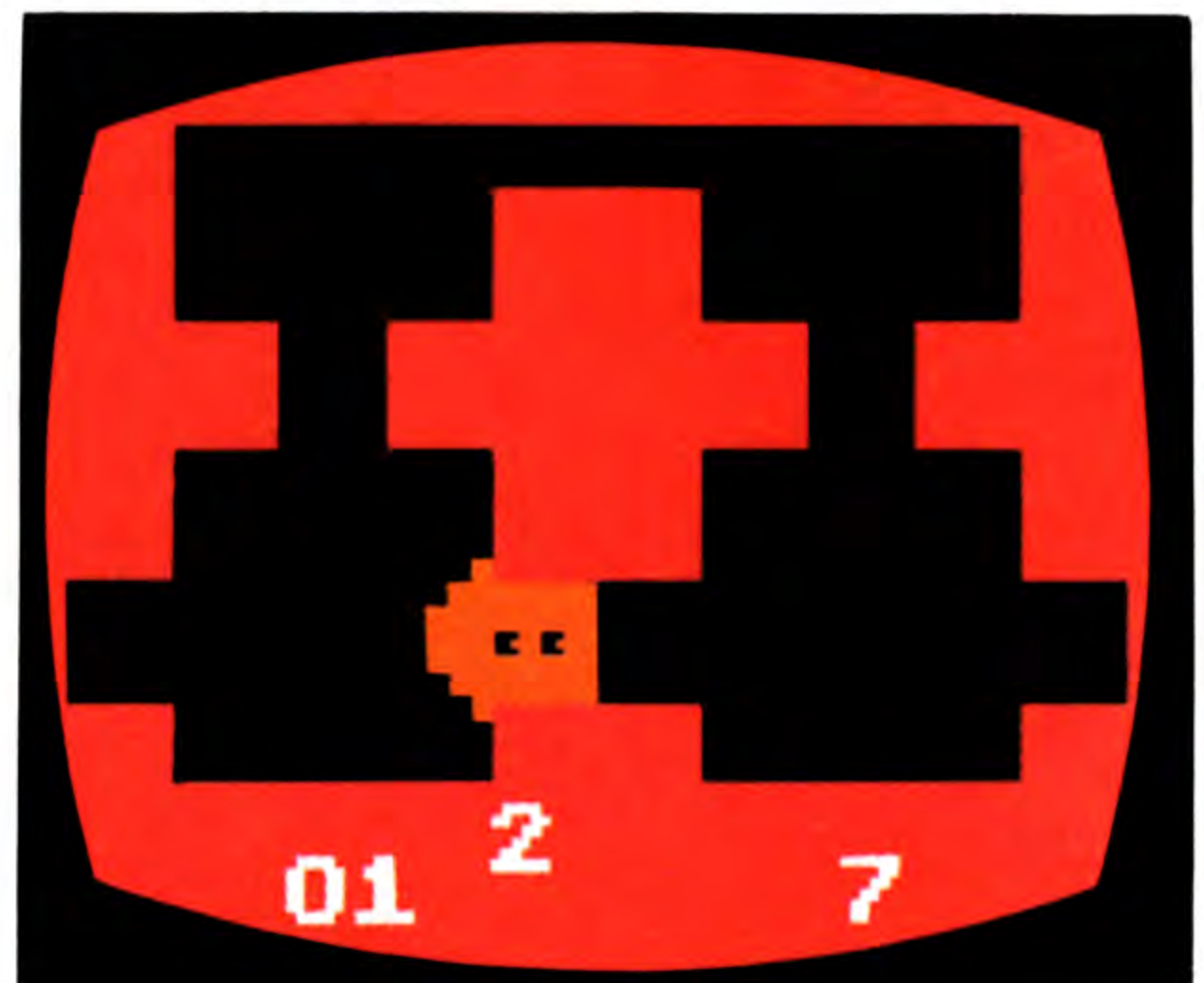


Figure 5 - Doorways

CREATURES



TARANTULAS

Tarantulas look like giant, hairy spiders. They move slowly around the mansion. If a tarantula touches you, you lose a life, unless you are carrying the scepter.

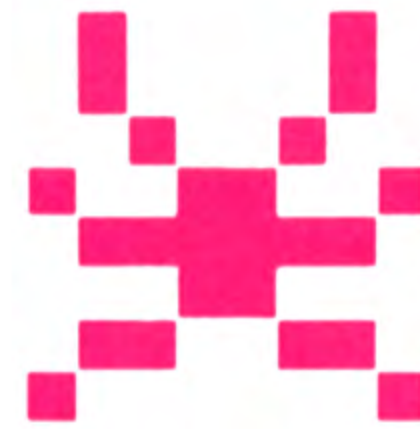
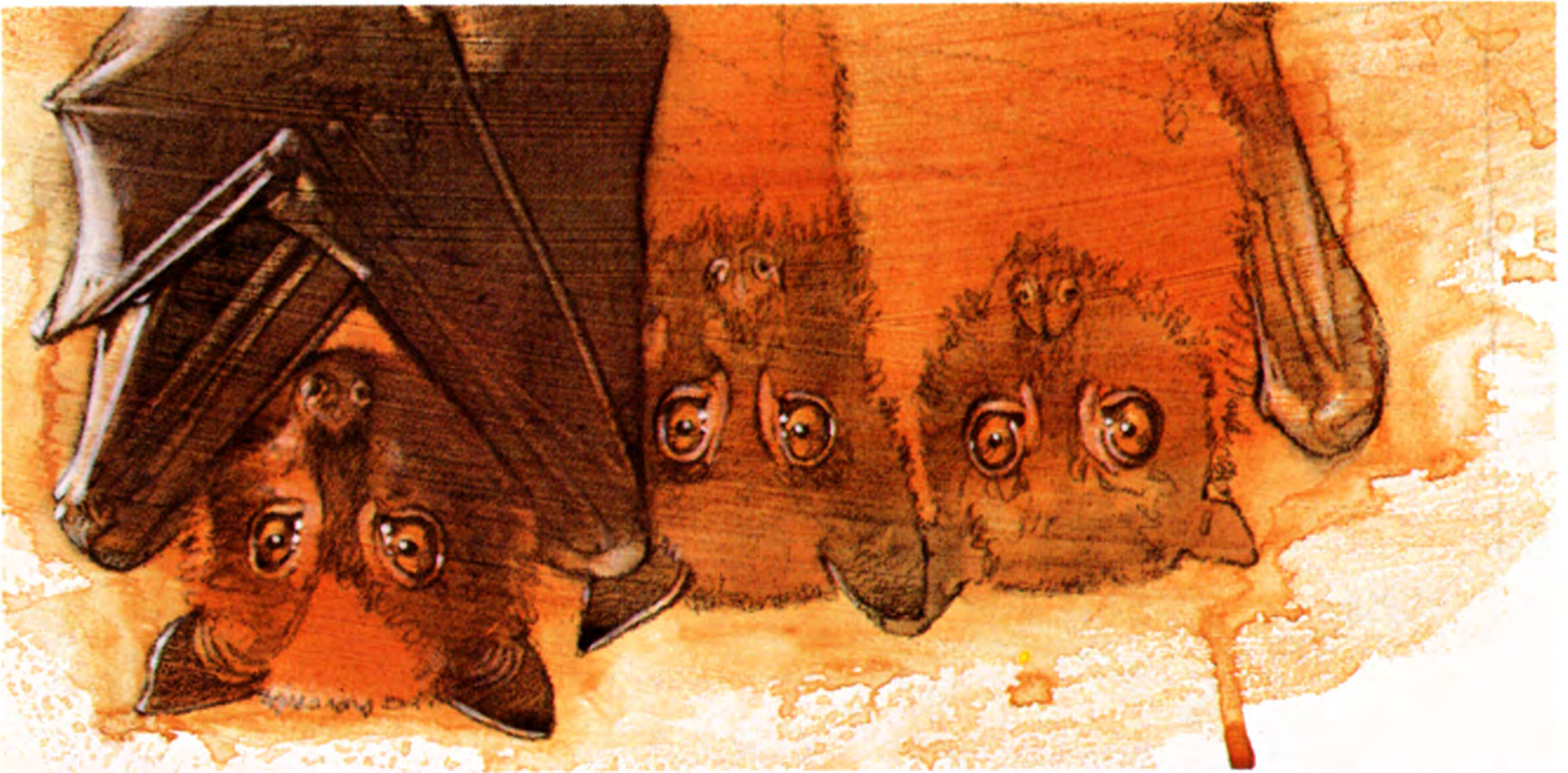


Figure 6 - Tarantulas



VAMPIRE BATS

Vampire bats fly quickly around the mansion. If touched by a vampire bat, you lose a life, unless again you're carrying the scepter.



Figure 7 - Vampire Bats

GHOST

There is one very fast moving ghost in the mansion. It can move through locked doors and walls to chase you anywhere in the house. If the ghost touches you, you will get "scared to death" and lose a life. Carrying the scepter in Games 1 through 7 will protect you from the ghost.

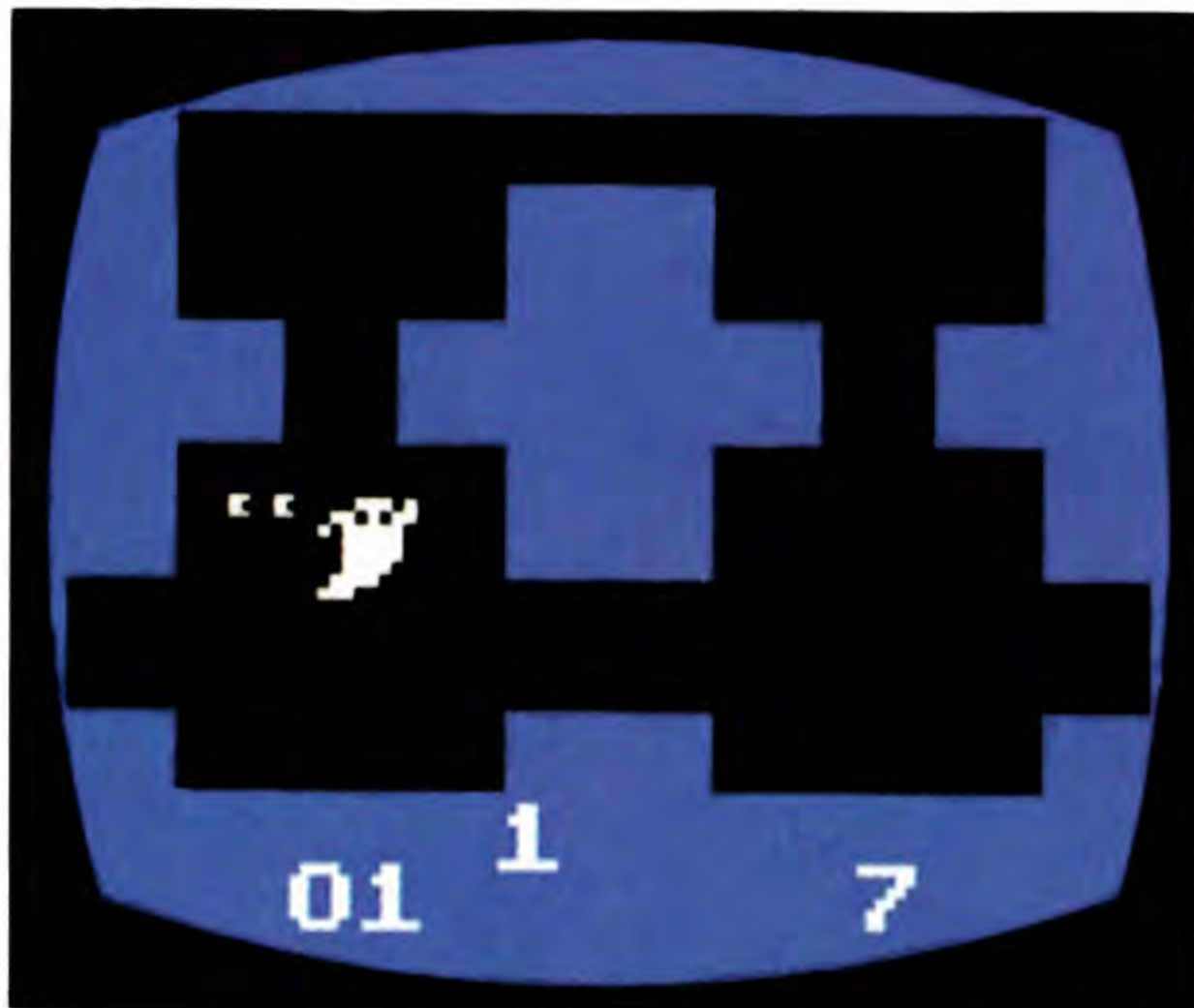


Figure 8 - Ghost

When any creature enters the room, your lighted match is blown out, but the creature's body glows in the dark.

SOUNDS

The game sounds in HAUNTED HOUSE provide important clues to game play.

You will hear yourself slamming into walls or locked doors. You will hear and see flashes of lightning. When you hear the wind blow,, don't be surprised if it blows out your match. As you pass through doorways, you'll hear the doors open and shut. The mansion is so creaky you can hear your own footsteps as you race about the rooms. When you climb up or down stairways, you will even hear a spooky tune. As you go upstairs, the tune plays low musical notes to high notes. As you go downstairs, the tune plays high notes to low notes.

USING THE CONTROLLER

Use your Joystick Controller with this ATARI® Game Program™ cartridge. Be sure the Joystick Controller cable is firmly plugged into the **LEFT CONTROLLER** jack at the back of your ATARI Video Computer System™ game. Hold the Joystick with the red button to your upper left, toward the television screen.



Move the Joystick up, down, right or left to move yourself (the eyes) around the house. Your eyes will

move in the same direction as you move the Joystick. Press the red controller button to light a match. When you light a match, a circular area around you becomes visible. All games have an unlimited supply of matches.

To pick up an object, use the Joystick to guide yourself (the eyes) to touch the object, and it is automatically picked up. To drop an object, use the Joystick to touch another object. The two objects will automatically change places. You can also drop an object by pressing the red controller button if a match is lighted.

Use the Joystick Controller to move up or down stairways. Each stairway travels in one direction only;

up or down. Stairways leading down start with large steps decreasing in size. Stairways leading up start with small steps increasing in size. (See **Figure 9** for **FLOORPLAN** and stairways.) To change floors, use the Joystick to move yourself to the end of the stairway and then move the Joystick in the opposite direction to enter the room.

Each floor is numbered and color coded. The number is located at the lower left portion of the screen as shown in **Figure 2**. The number changes as you move from floor to floor. The whole lower portion of the screen changes colors with each of the four floors in the house. (See **Figure 9** for further information.)

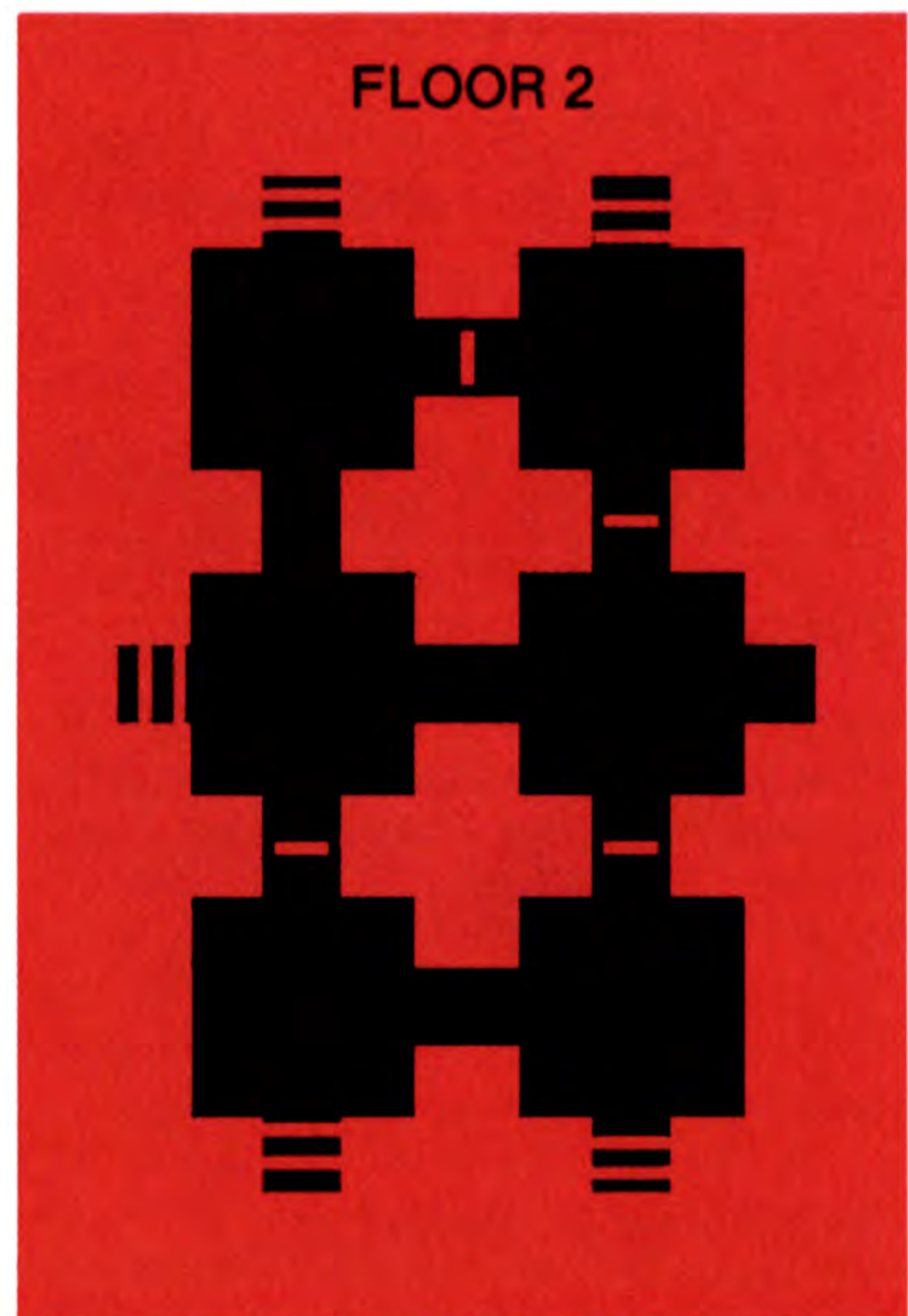
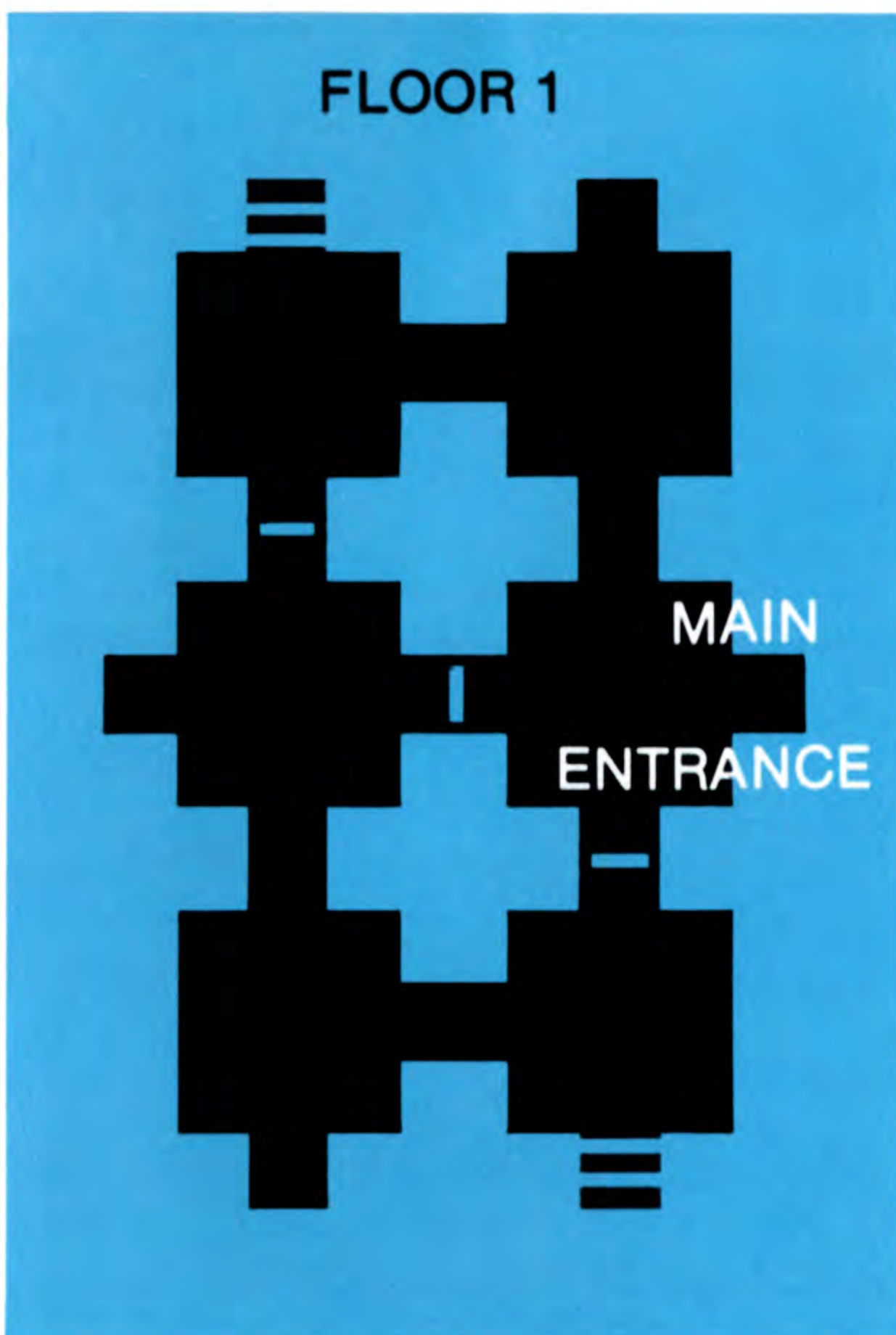
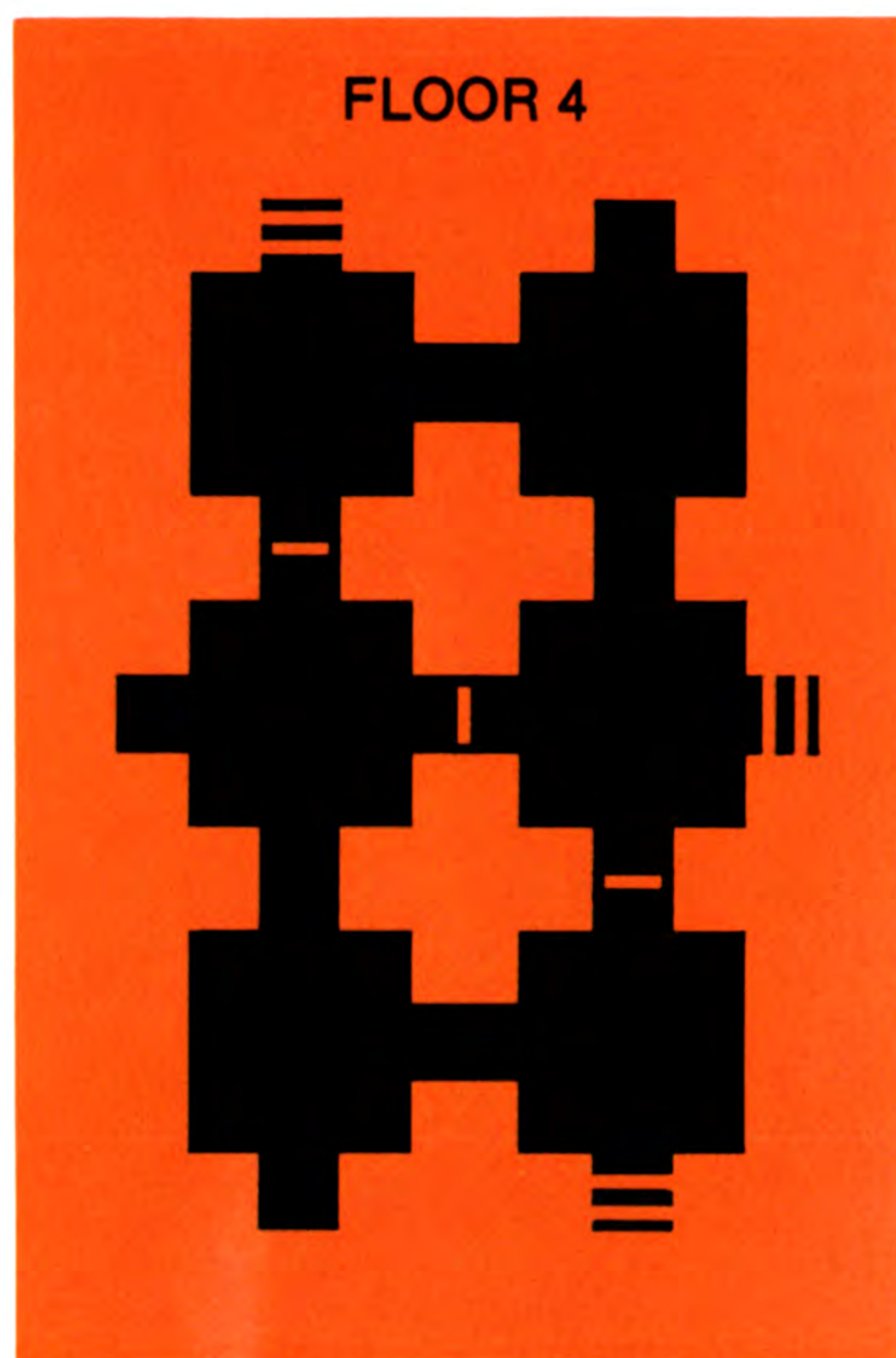
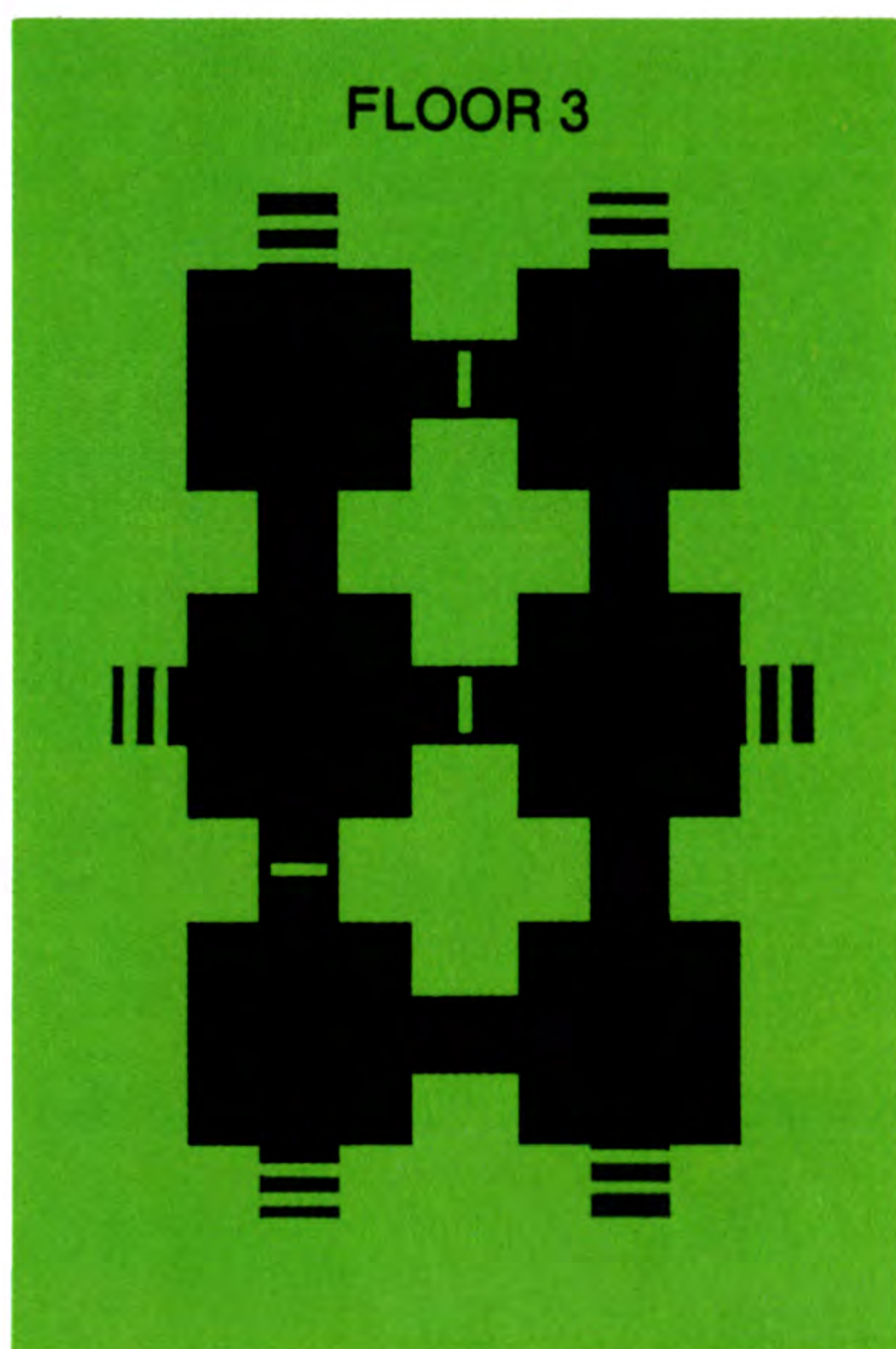


Figure 9 - Floorplan



CONSOLE CONTROLS

GAME SELECT SWITCH

Use the **GAME SELECT** switch to select the game number you wish to play. Hold the switch down until the correct game number appears in the lower left portion of the screen, as shown in **Figure 10**. See **GAME VARIATIONS** to select the game you wish to play.

GAME RESET SWITCH

When you have selected the game number, press down the **GAME RESET** switch to start the game.

After pressing **GAME RESET**, the game number changes to the number of the floor you are on in the house. All games start on floor 1 at the main entrance. When the game is over, the floor number changes back to the game number.

LEFT DIFFICULTY SWITCH

If the **LEFT DIFFICULTY** switch is in the A position, periodic flashes of lightning will help you to see your way around the mansion as the creatures chase you. If the **LEFT DIFFICULTY** switch is in the B

position, you'll have to feel your way around, listening to sounds and bumping into walls.

RIGHT DIFFICULTY SWITCH

HAUNTED HOUSE is for one player only. The **RIGHT DIFFICULTY** switch is not used.

TV TYPE SWITCH

Set this switch to **COLOR** if you have a color television set. Set it to **B-W** if you are playing the game in black and white.

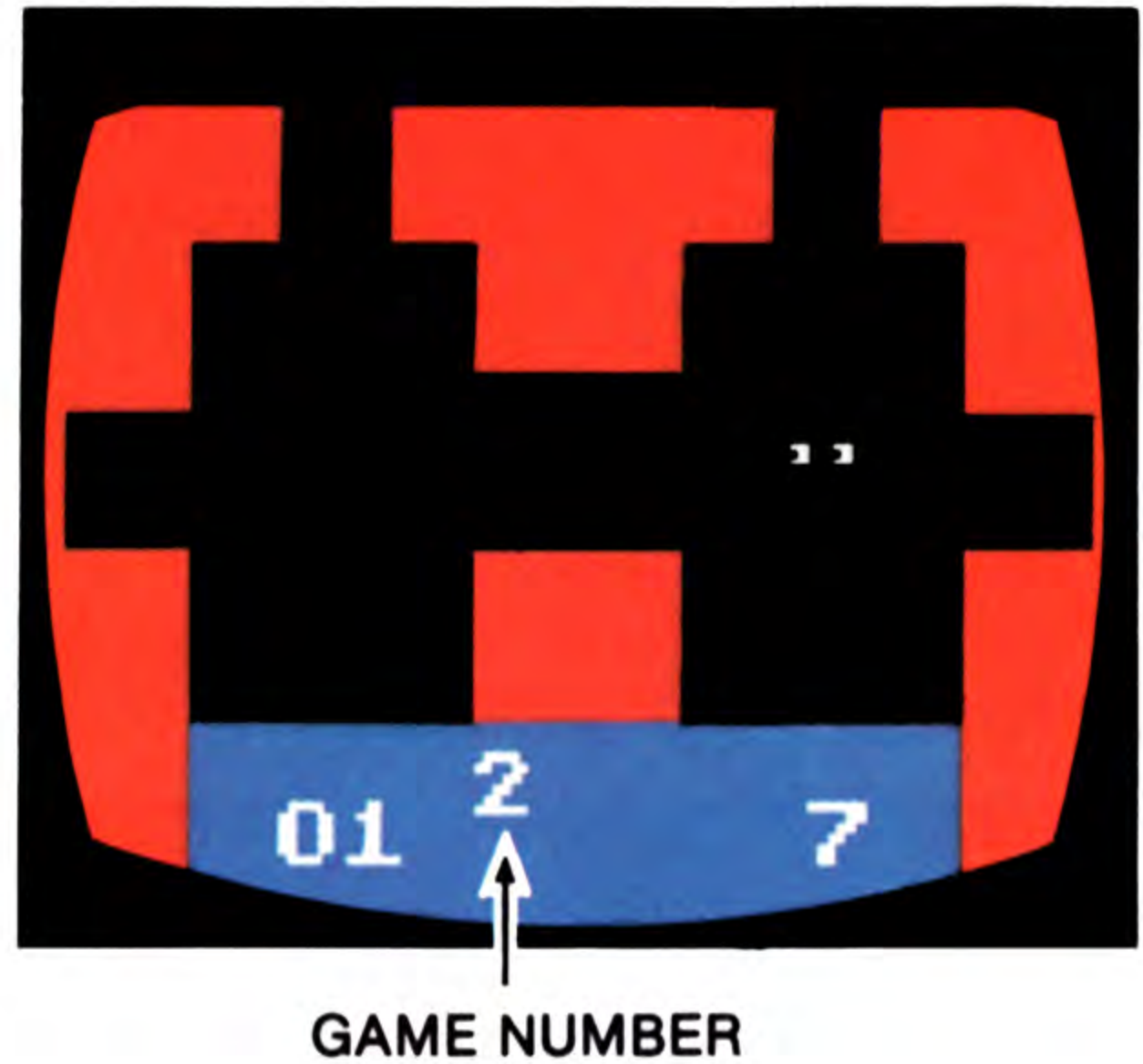


Figure 10

SCORING

Your score is based on the number of matches you use and the number of lives you have left at the end of the game. The game ends when you return to the main entrance of the mansion carrying the urn, or when all 9 lives are lost.

Matches used are counted at the lower, left corner of the screen. The first number to appear here is 00. The number then increases by one each time you light a match

(see **USING THE JOYSTICK CONTROLLER**). The lower the number, the better your score.

Each game starts with 9 lives, indicated at the bottom, right corner of the screen. Every time you are "scared to death" (touched by a creature), you lose one life. The higher the number of lives left at the end of the game, the better. As your playing skill improves, you'll be able to find the urn faster, and use fewer matches and fewer lives.

GAME VARIATIONS

There are nine game variations in the HAUNTED HOUSE Game Program cartridge. It is recommended that you start with **GAME 1**, as an exercise to learn the floorplan and how to move around in the mansion. After mastering **GAME 1**, move on to a more challenging game variation.

GAME 1

GAME 1 is the beginning level. It includes lighted walls to help you see the rooms. There are no doors, so no key is required, but you do need to light matches to see objects. Three creatures; one bat, one tarantula, and one ghost try to scare you to death.

GAME 2

In **GAME 2**, the mansion is all dark, and there are unlocked doors. Three creatures, as in **GAME 1**, attempt to scare you to death.

GAME 3

GAME 3 is like **GAME 2** except that some doors are locked, but you'll find the master key in the first room you enter.

GAME 4

GAME 4 is the same as **GAME 3** except that the master key is in a different location each time the game is played.

GAME 5

In **GAME 5**, everything is the same as **GAME 4**, but there are two additional tarantulas chasing you.

GAME 6

In **GAME 6**, all five creatures can chase you from room to room.

GAME 7

In **GAME 7**, if you are touched by the bat, any object you are holding will be dropped and moved to another room in the mansion.

GAME 8

GAME 8 is the same as **GAME 7**, but all of the creatures move faster, and to make things even tougher, the ghost is not affected by the scepter.

GAME 9

This is the ultimate HAUNTED HOUSE challenge. **GAME 9** has the same game play as **GAME 8**, but this time the floorplan is different and you'll find yourself in a completely different maze of rooms. For an added element of surprise, all 5 creatures can chase you from room to room, even through locked doors.

HELPFUL HINTS

1. Try to find the scepter first. Hold it while you search for the urn pieces. It might help to write down the location of each of the urn pieces and then go directly to their locations and pick them up.
2. It is possible to move through rooms with locked doors without the use of the key. To do this, you must become familiar with the floorplan and use different stairways as a way to get around locked doors. Remember, there are several stairways on each floor.

9 JEUX VIDEO

HAUNTED HOUSE

NOTE: Avant d'introduire ou de retirer un Game Program™ cartridge, mettez toujours à l'arrêt (OFF) l'interrupteur marche-arrêt (POWER). Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie votre Video Computer System™ game ATARI®.

LA LEGENDE DE LA MAINSON HANTEE



Il y a bien des années, dans la petite ville de Spirit Bay, vivait un vieillard méchant qui s'appelait Zachary Graves. Le vieil homme n'était pas très aimé. Il sortait rarement de son vieux manoir et passait le plus clair de son temps à errer en grommelant dans cette maison en ruine. Quand il mourut, la maison fut condamnée et fermée à clé.

Les villageois prétendent que le vieux Graves savait où se trouvait un vase magique qui faisait partie de l'héritage de la première famille de Spirit Bay. Il semble que le manoir ait été la première maison de cette famille et que le vase magique, qui fut brisé en plusieurs morceaux lors du tremblement de terre de 1890, se trouve encore dans la vieille maison.

Jusqu'à ce jour, personne n'a eu le courage de pénétrer dans la maison pour rechercher les morceaux du vase. Il est de notoriété publique que le fantôme du vieux Graves continue de hanter la maison. Certains voisins prétendent avoir vu des lumières clignoter aux fenêtres. D'autres racontent qu'ils ont entendu des bruits bizarres, des battements de porte et des bruits de pas pesants. D'autres encore prétendent même avoir vu des ombres courir à travers le manoir.

Le manoir mystérieux se compose de 24 salles reliées entre elles par de longs corridors et des escaliers. Certaines de ces salles sont verrouillées depuis plus de 50 ans. On pense qu'il existe un passe-partout caché quelque part dans le manoir. Sans cette clé il serait peut-être impossible de circuler de salle en salle. Il existe également un sceptre ancien caché dans le manoir. Le vieux Graves portait toujours ce

sceptre qu'il croyait capable de chasser les mauvais esprits.

Maintenant que vous connaissez cette histoire, ATARI, Inc. va déverrouiller l'entrée de la MAISON HANTEE et mettre votre courage à l'épreuve. Osez-vous pénétrer dans le vieux manoir effrayant? Si vous l'osez, n'oubliez pas d'apporter des allumettes, car la MAISON HANTEE est très obscure.

Quand vous serez prêt à mesurer votre courage, introduisez la cassette de ce Game Program™ et mettez en marche votre jeu ATARI® Video Computer System™ pour entrer dans la salle principale du rez-de-chaussée* de la MAISON HANTEE.

*Aux Etats-Unis où ce jeu a été créé, le rez-de-chaussée d'un bâtiment est appelé «premier étage» ("1st FLOOR").

BUT DU JEU

Le but du jeu consiste à trouver les trois morceaux du vase magique et à les rapporter à l'entrée principale du manoir, avant de perdre les 9 vies qui vous sont accordées. Votre score est fonction du nombre d'allumettes que vous utiliserez au cours de la recherche et du nombre de vies employées.

Les morceaux du vase sont éparpillés au hasard dans les 24 salles du manoir. Il y a trois étages et un rez-de-chaussée*, comportant chacun six salles. Les étages sont reliés par des escaliers; les salles par des corridors et des portes.

(Voir les **PREPARATIFS DE JEU** pour les renseignements concernant les portes et les escaliers.) Certaines portes sont fermées à clé; il faut donc que vous trouviez le passe-partout qui est également caché dans le manoir.

*Aux Etats-Unis où ce jeu a été créé, le rez-de-chaussée d'un bâtiment est appelé «premier étage» ("1st FLOOR").

Il ne serait pas trop difficile de trouver le vase, n'était le fait que le manoir est obscur. Pour vous permettre d'éclairer votre chemin,

nous avons prévu une provision illimitée d'allumettes dont vous vous servez en appuyant sur le bouton de commande rouge (voir **UTILISATION DU LEVIER DE COMMANDE**).

Maintenant que vous savez que vous devez utiliser des allumettes, nous devons vous avertir que tandis que vous avancerez en

trébuchant dans le manoir, vous rencontrerez certaines créatures. Préparez-vous à voir une chauve-souris vampire, des tarentules velues et le fantôme du vieux Graves lui-même. Chaque fois qu'une de ces créatures vous touchera vous serez "mort de peur" et, par conséquent, vous perdrez une vie.

PREPARATIFS DE JEU

Jusqu'ici nous vous avons parlé de certaines des choses auxquelles vous devez vous attendre dans la MAISON HANTEE. Les renseignements suivants vous aideront à comprendre les objets et les personnages de l'écran, ainsi que les niveaux graduels de difficulté.

Le jeu no. 1 est une mission d'entraînement pour vous apprendre à vous déplacer dans le manoir. Dans cette variante de jeu, les murs entourant les salles sont éclairés, mais vous avez encore besoin d'allumettes pour regarder l'intérieur de chaque salle. Toutes les autres variantes de jeu se déroulent dans l'obscurité complète. Lisez attentivement les renseignements suivants et vous saurez ce qu'il faut chercher à accomplir. (Voir les **VARIANTES DE JEU** pour des renseignements complémentaires concernant chaque jeu.)

OBJETS

VASE

Le vase est brisé en trois morceaux. Il faut enflammer une allumette pour voir tous les objets, y compris les morceaux du vase. Pour ramasser un morceau du vase, vous (les yeux) devez toucher le morceau. Quand vous le touchez, le morceau apparaît dans l'angle inférieur droit de l'écran comme indiqué à la **Figure 2**. Les morceaux du vase s'assemblent automatiquement à mesure que vous trouvez et ramassez chacun d'entre eux. Ils se recollent pour former le vase complet.

Si vous ramassez un autre objet, les morceaux du vase (ou tout autre objet) que vous transportez se trouveront remplacés par le nouvel objet. Vous comprendrez vite que vous ne pouvez porter qu'un objet à la fois. Quand vous avez réussi à rassembler les trois morceaux du vase, il vous faut retrouver votre chemin vers l'entrée principale du manoir avec le vase. (Voir **PLAN, Figure 9**.)

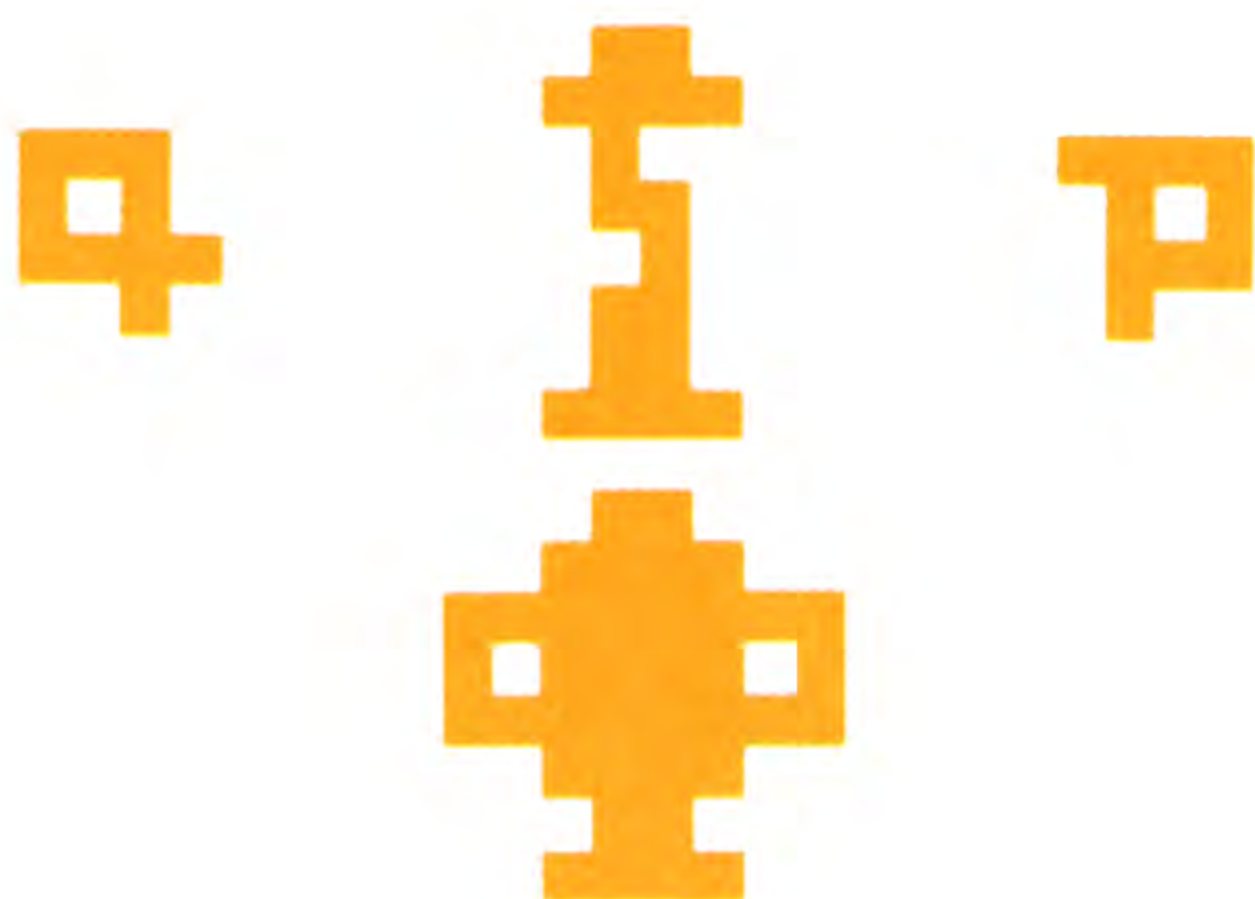


Figure 1 - Vase

tenez le sceptre, celui-ci apparaît dans l'angle inférieur droit de l'écran comme indiqué à la Figure 2.



Figure 3 - Sceptre

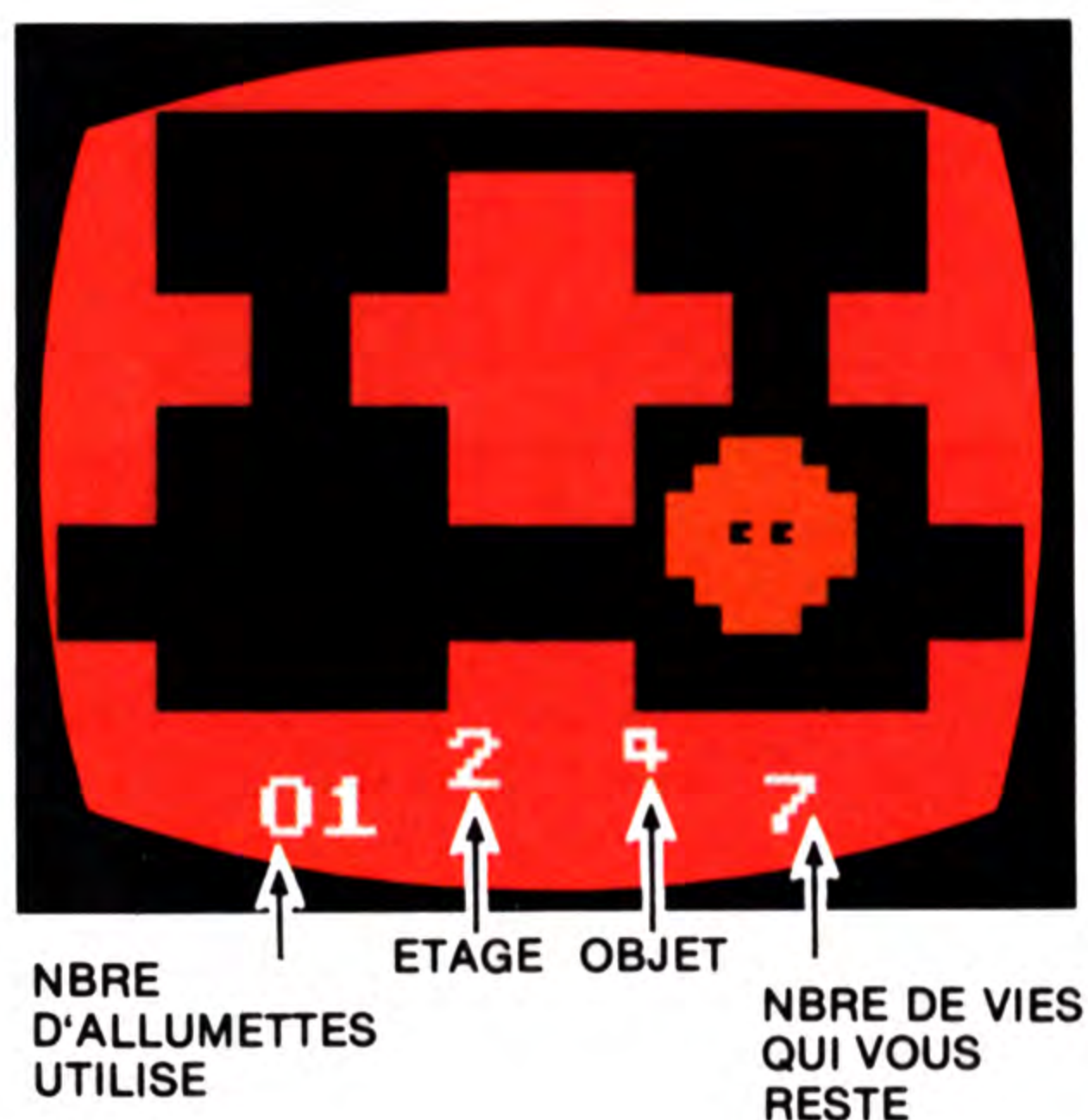


Figure 2

SCEPTRE

Le sceptre est une baguette magique utilisée pour vous rendre invisible à toutes les créatures du manoir. Pour pouvoir utiliser le sceptre vous devez abandonner tout autre objet et ramasser (toucher) le sceptre. Tant que vous tenez le sceptre, vous ne pouvez pas "mourir de peur". Comme pour tous les autres objets, quand vous

PASSE-PARTOUT

Dans les jeux 3 à 9, des portes verrouillées séparent certaines salles. Pour ouvrir ces salles vous devez trouver le passe-partout, qui est caché dans une des salles non verrouillées. Pour utiliser la clé vous devez la ramasser (la toucher). Quand vous tenez la clé, elle apparaît au bas de l'écran. N'oubliez pas: pendant que vous tenez la clé, vous ne pouvez tenir aucun autre objet.



Figure 4 - Passe-partout

EMBRASURES DE PORTE

En parcourant le manoir vous passerez plusieurs portes. Certaines seront verrouillées et d'autres pas (Voir VARIANTES DE

JEU). Dans les jeux 2 à 9, utilisez vos allumettes pour voir les embrasures de porte.

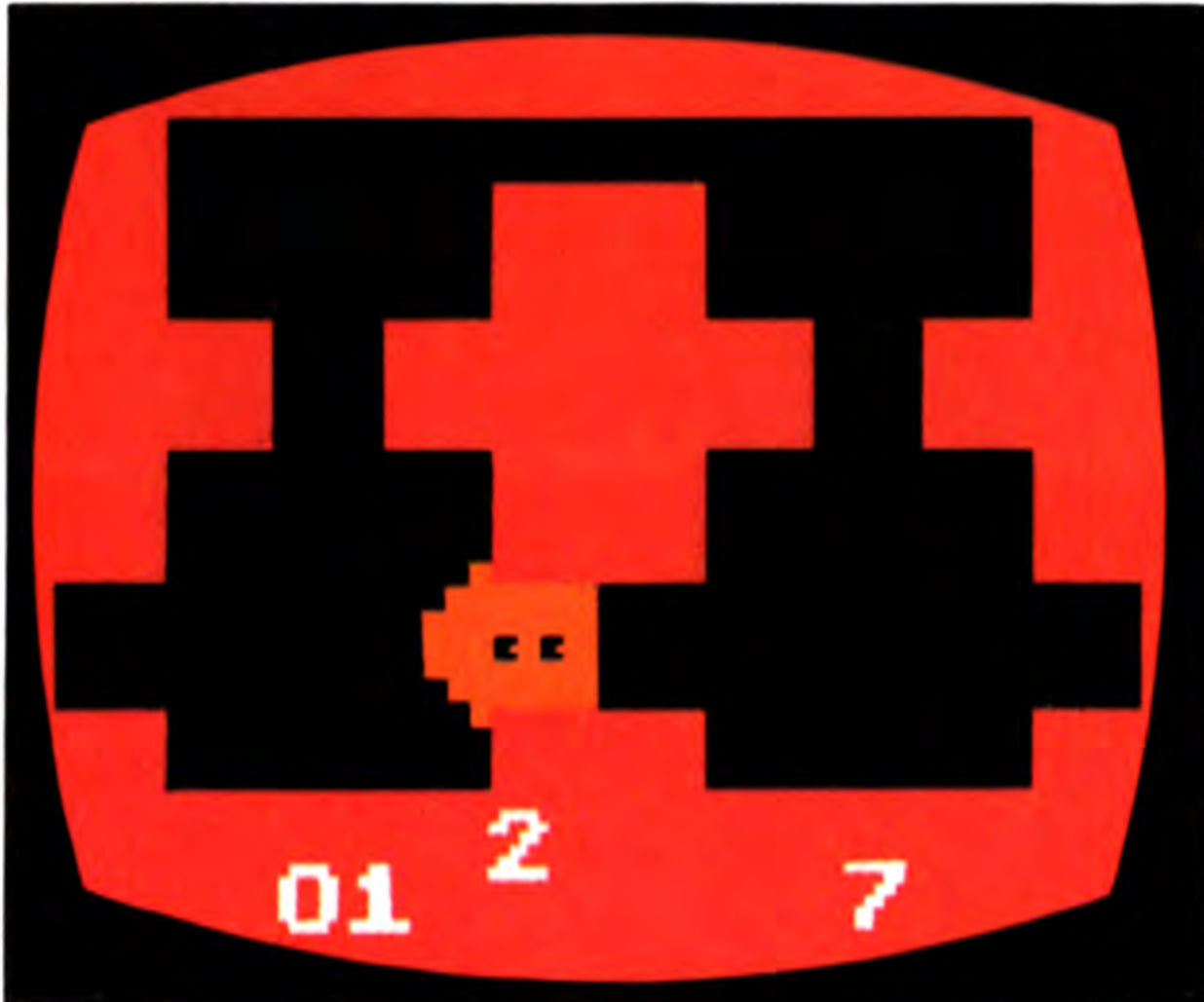
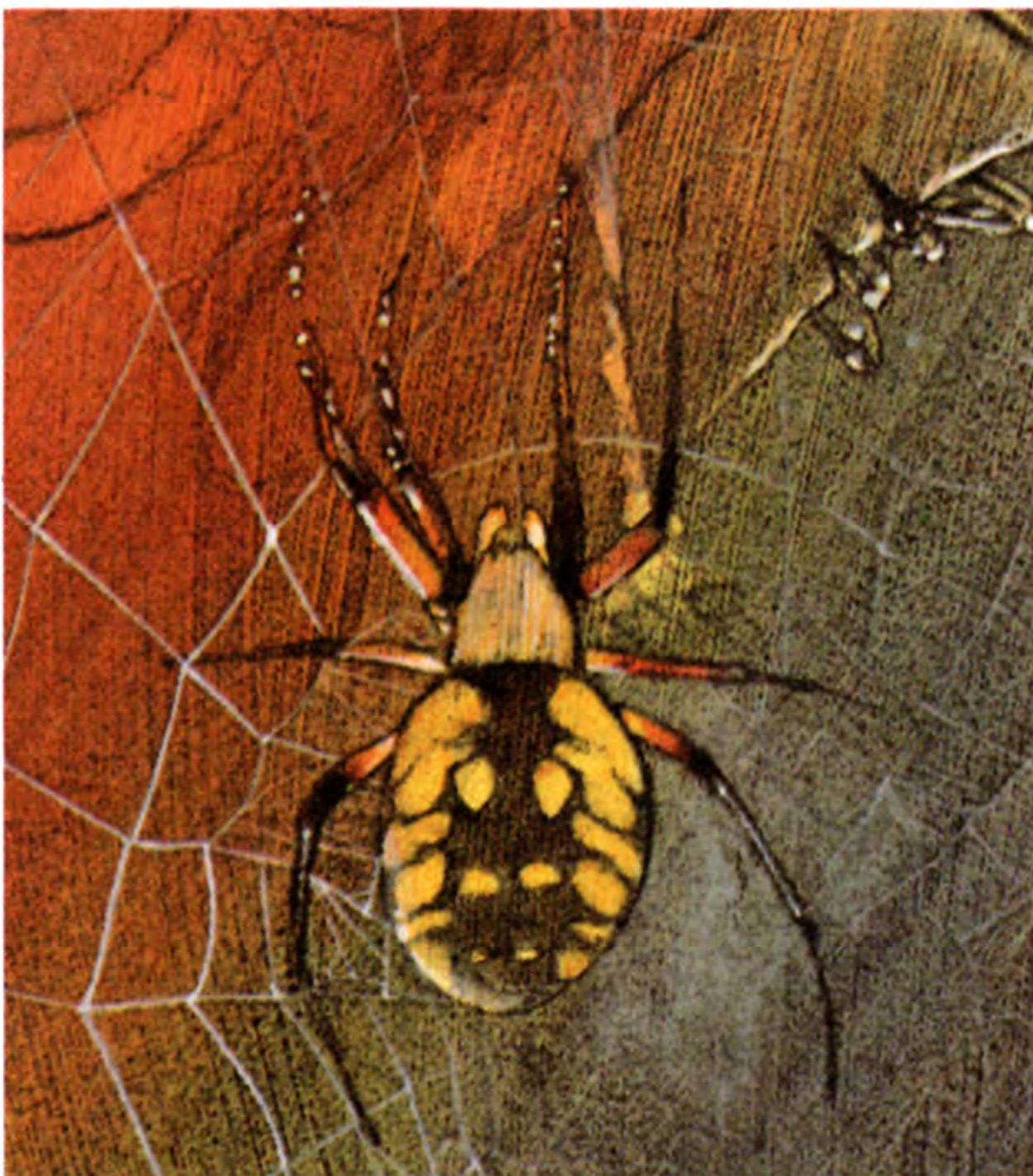


Figure 5 - Embrasures de porte

CREATURES



TARENTULES

Les tarentules ressemblent à des araignées velues et géantes. Elles se déplacent lentement dans le manoir. Si une mygale vous touche, vous perdez une vie, à moins que vous ne portiez le sceptre.



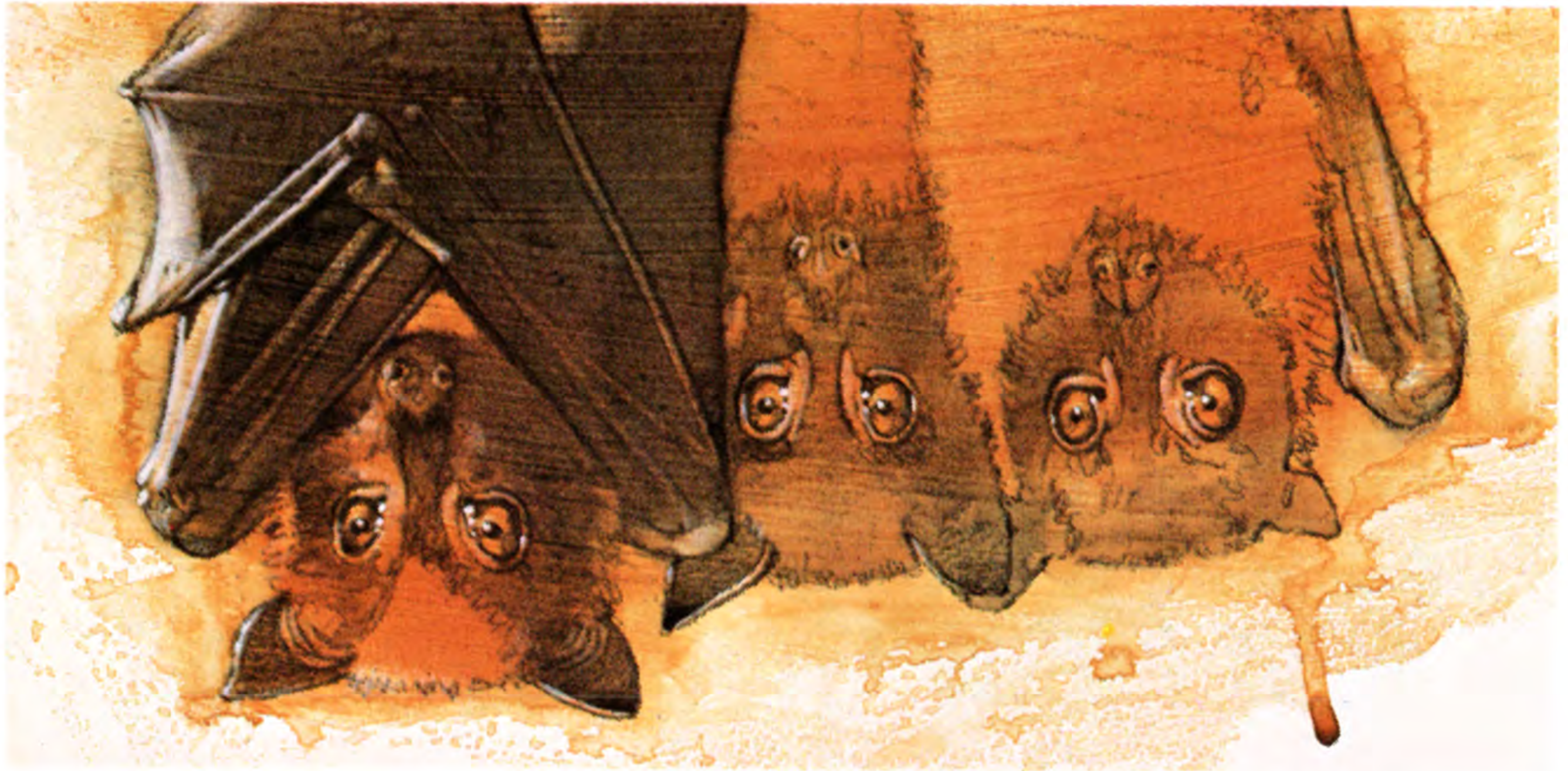
Figure 6 - Tarentules

CHAUVE-SOURIS VAMPIRE

Les chauve-souris vampire volent rapidement dans le manoir. Si vous êtes touché par une chauve-souris vampire, vous perdez une vie, à moins que là encore, vous ne portiez le sceptre.



Figure 7 - Chauve-souris vampire



FANTÔME

Il existe dans le manoir un fantôme qui se déplace rapidement. Il peut passer à travers les portes verrouillées et les murs pour vous poursuivre dans n'importe quel coin de la maison. Si le fantôme vous touche, vous serez "mort de peur" et vous perdrez une vie. Dans les jeux 1 à 7, le fait de porter avec vous le sceptre vous protégera du fantôme.

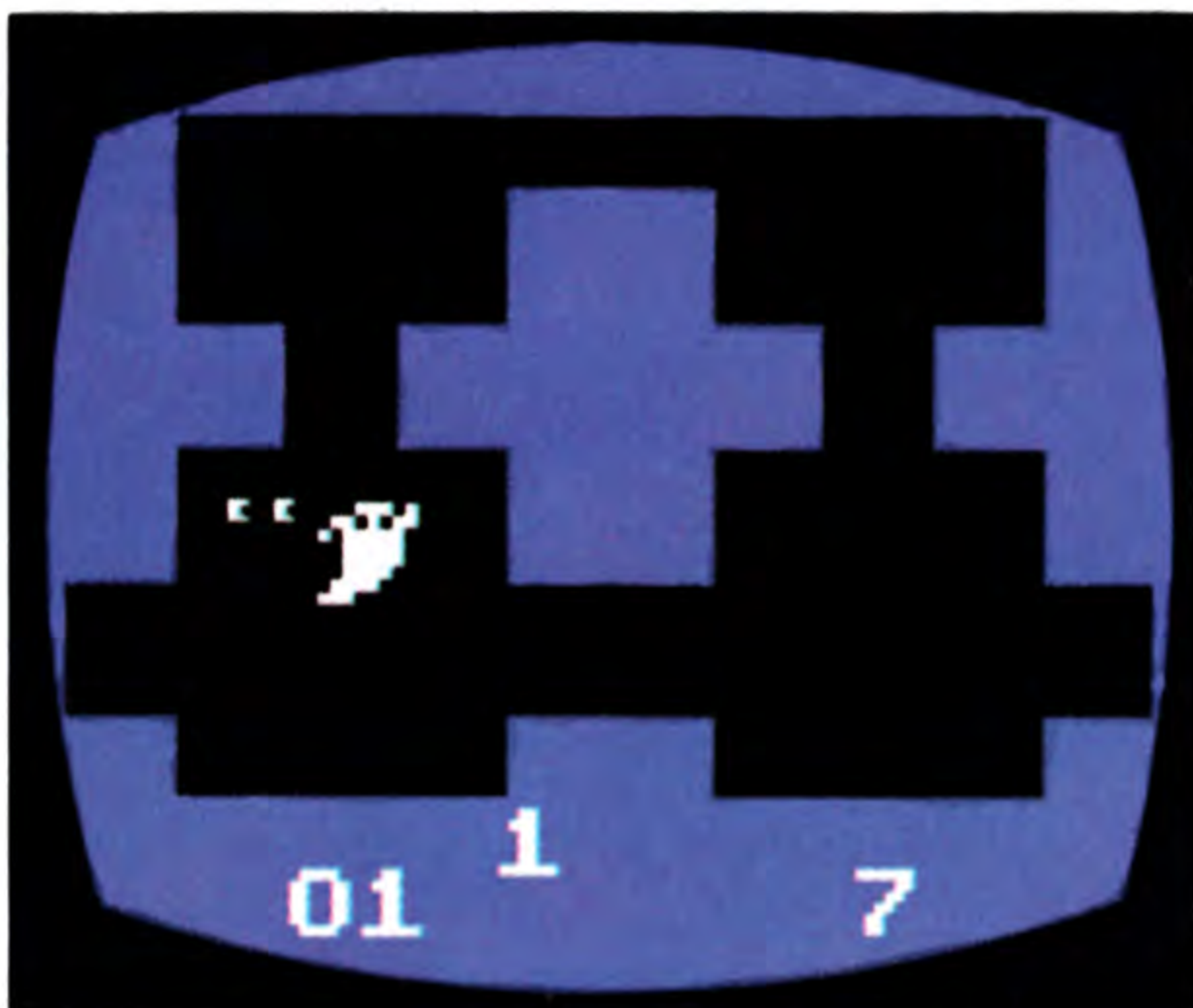


Figure 8 - Fantôme

Quand une créature entre dans la salle, votre allumette est soufflée, mais le corps de la créature luit dans le noir.

SONS

Les sons du jeu de la MAISON HANTÉE fournissent des indices importants au déroulement de la partie. Vous vous entendrez vous heurter violemment contre les murs et les portes verrouillées. Vous entendrez des coups de tonnerre et verrez les lueurs des éclairs. Quand vous entendrez le vent souffler, ne vous étonnez pas si votre allumette s'éteint. Quand vous passerez par les portes, vous les entendrez s'ouvrir et se fermer. Le manoir est si grinçant que vous pouvez entendre le bruit de vos propres pas pendant que vous courez d'une salle à l'autre. Quand vous montez ou descendez les escaliers vous entendrez même une musique à vous donner froid dans le dos. Tandis que vous grimpez l'escalier, la musique, de grave, devient de plus en plus aigue; quand vous descendrez, la musique passera des notes aigues aux notes graves.

UTILISATION DU LEVIER DE COMMANDE

Utilisez votre levier de commande avec cette cassette ATARI® Game Program™. Assurez-vous que le câble du levier de commande est solidement branché dans la prise **LEFT CONTROLLER** située à l'arrière de votre ATARI® Video Computer System™ game. Tenez le levier de commande de telle façon que le bouton rouge en haut et à gauche fasse face à l'écran de télévision.



Poussez la commande vers le haut, vers le bas, à droite ou à gauche pour vous déplacer (les yeux) à travers la maison. Vos yeux se déplaceront dans la direction où vous pousserez la commande.

Poussez le bouton rouge du levier pour craquer une allumette. Quand vous enflamez une allumette, une zone circulaire s'illumine autour de vous. Dans tous les jeux, vous possédez une provision illimitée d'allumettes.

Pour ramasser un objet, utilisez la commande afin de vous guider (les yeux) jusqu'à toucher l'objet, qui est alors ramassé automatiquement. Pour le laisser tomber, utiliser la commande pour toucher

un autre objet. Les deux objets changeront réciproquement de place automatiquement. Vous pouvez également laisser tomber un objet en pressant le bouton rouge de contrôle si une allumette est enflammée.

Utilisez la commande pour monter ou descendre les escaliers. Chaque escalier n'est utilisable que dans un seul sens: vers le haut ou vers le bas. Les escaliers de descente comportent tout d'abord de grandes marches qui diminuent de taille. Les escaliers de montée comportent tout d'abord de petites marches dont la taille s'accroît.

(Voir schéma du plan du bâtiment et des escaliers.) Pour passer d'un étage à l'autre, utilisez la commande afin de vous déplacer à l'extrémité de l'escalier, puis poussez la commande dans la direction opposée pour entrer dans la salle.

Chaque étage est numéroté et codifié par couleur. Le numéro est situé dans la partie inférieure gauche de l'écran comme indiqué à la **Figure 2**. Le numéro change à mesure que vous vous déplacez d'étage en étage. Toute la partie inférieure de l'écran change de couleur selon chacun des quatre niveaux de la maison. (Voir **Figure 9** pour de plus amples renseignements.)

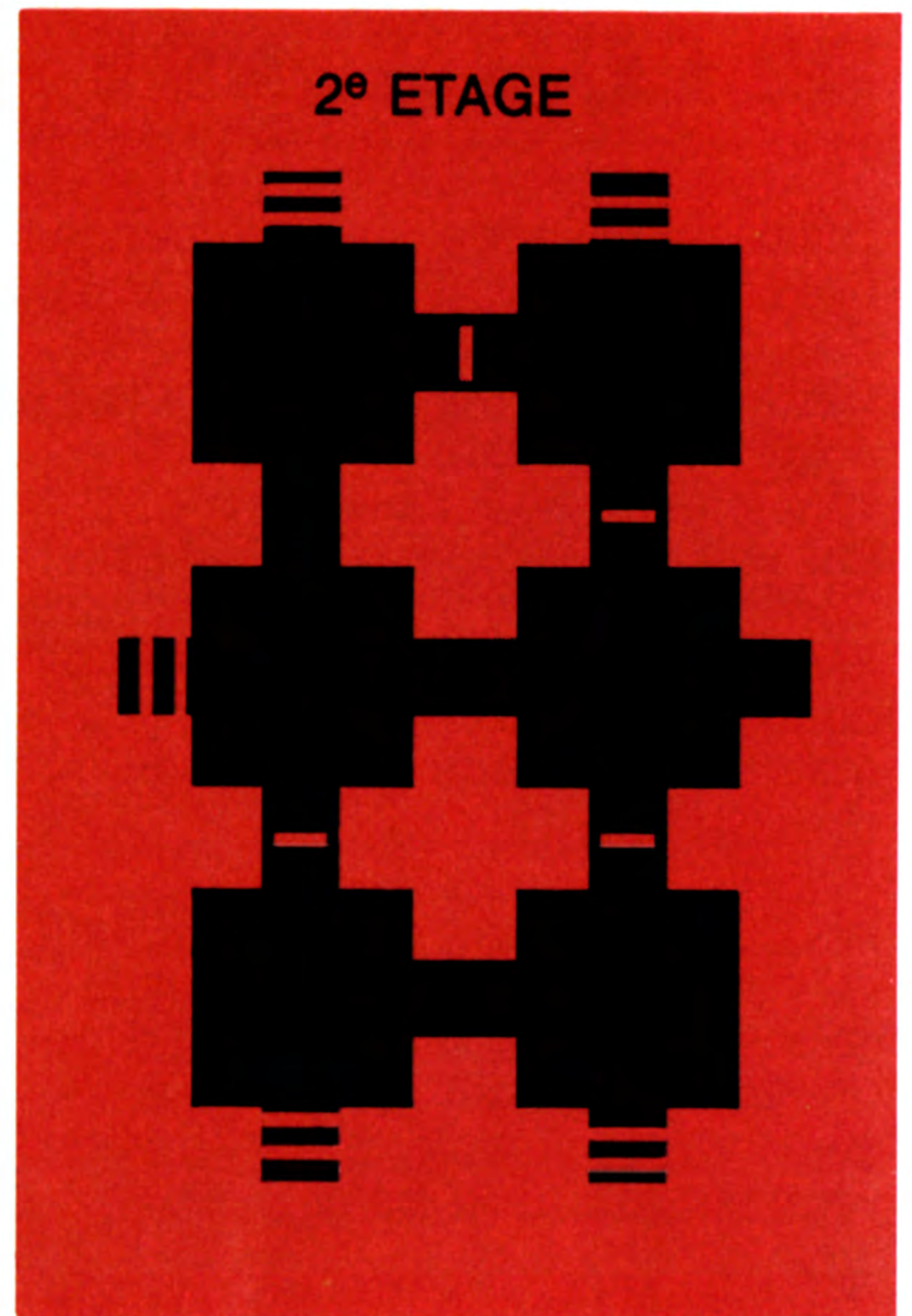
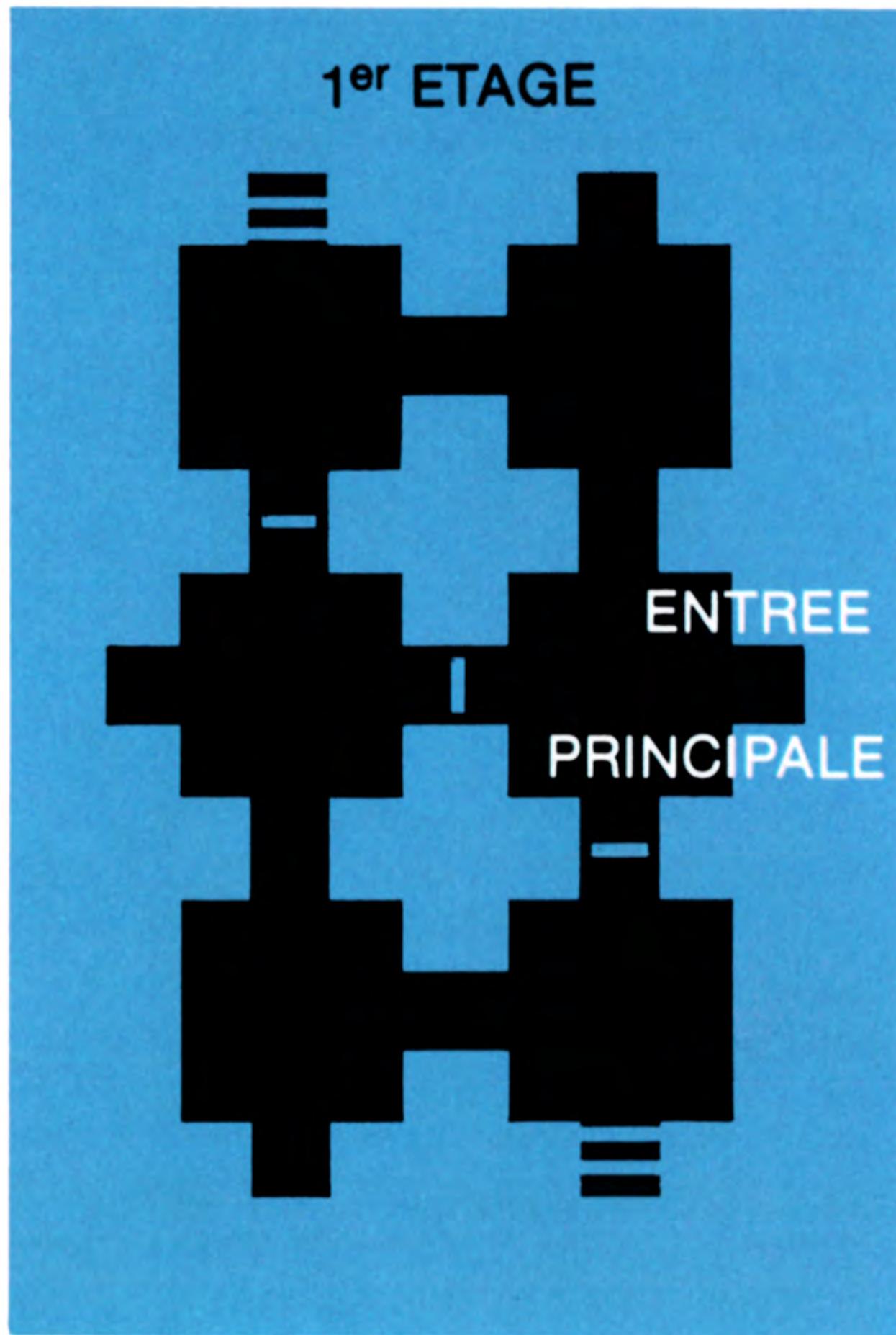


Figure 9 - Plan

HAUNTED HOUSE

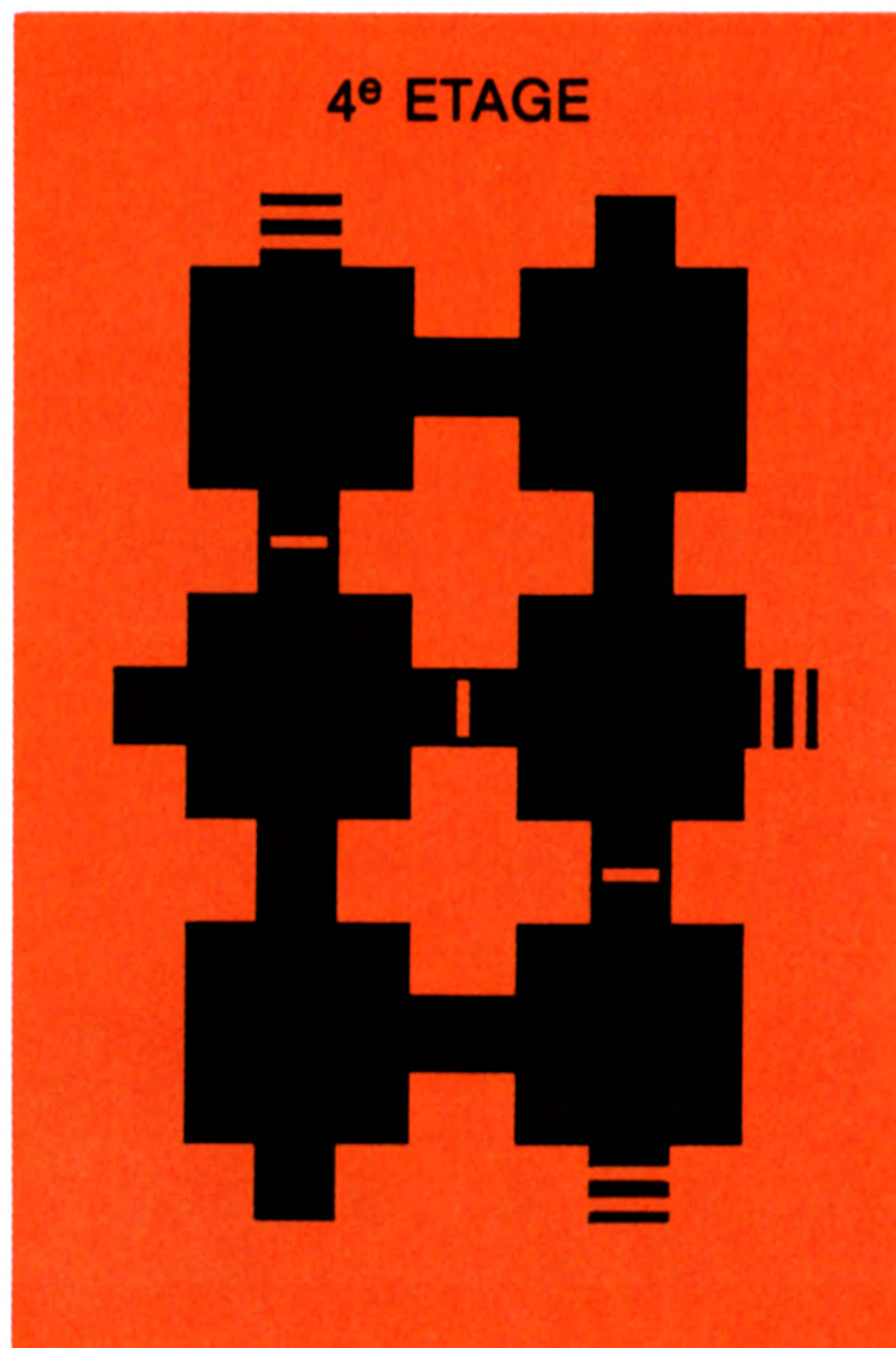
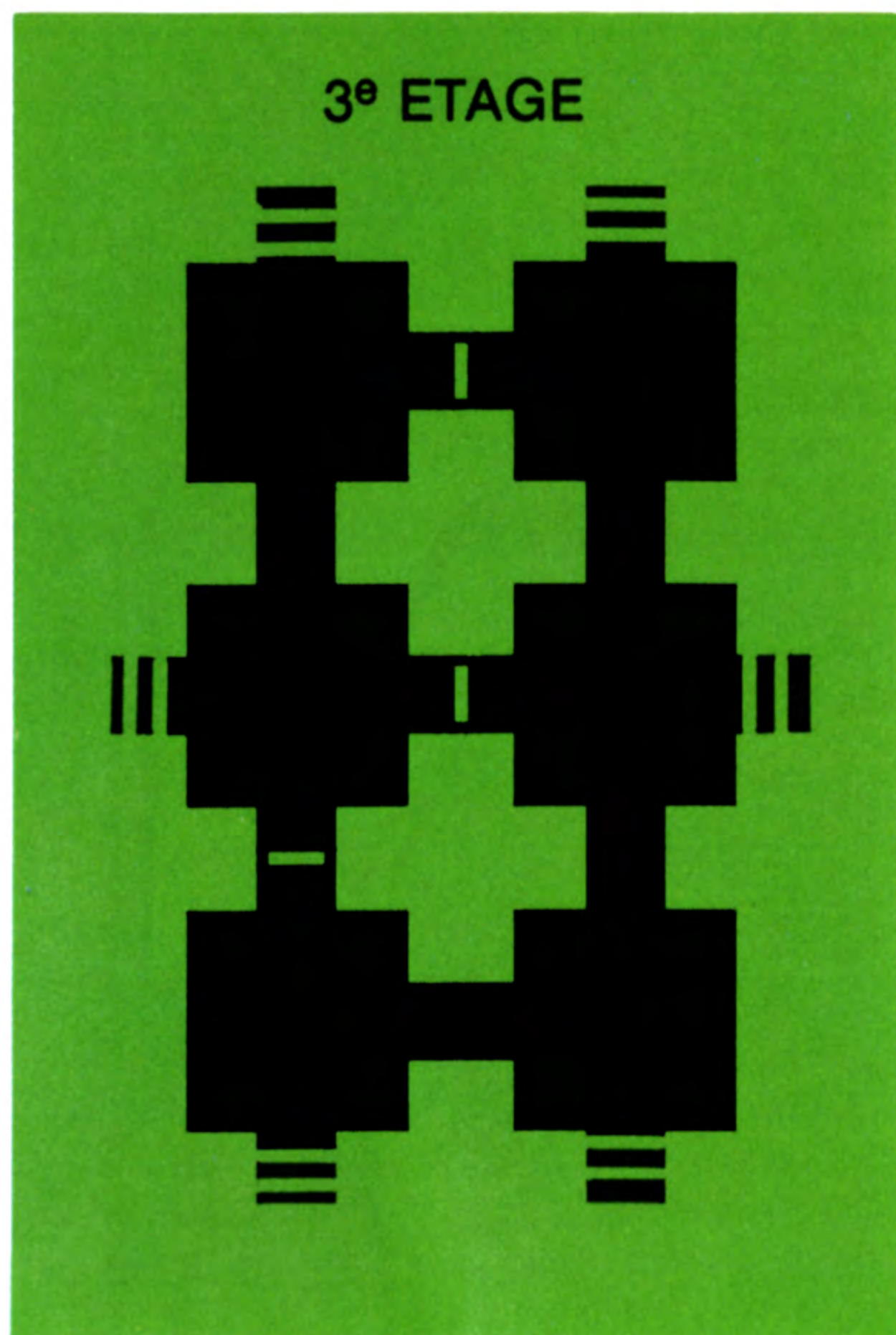


Figure 9

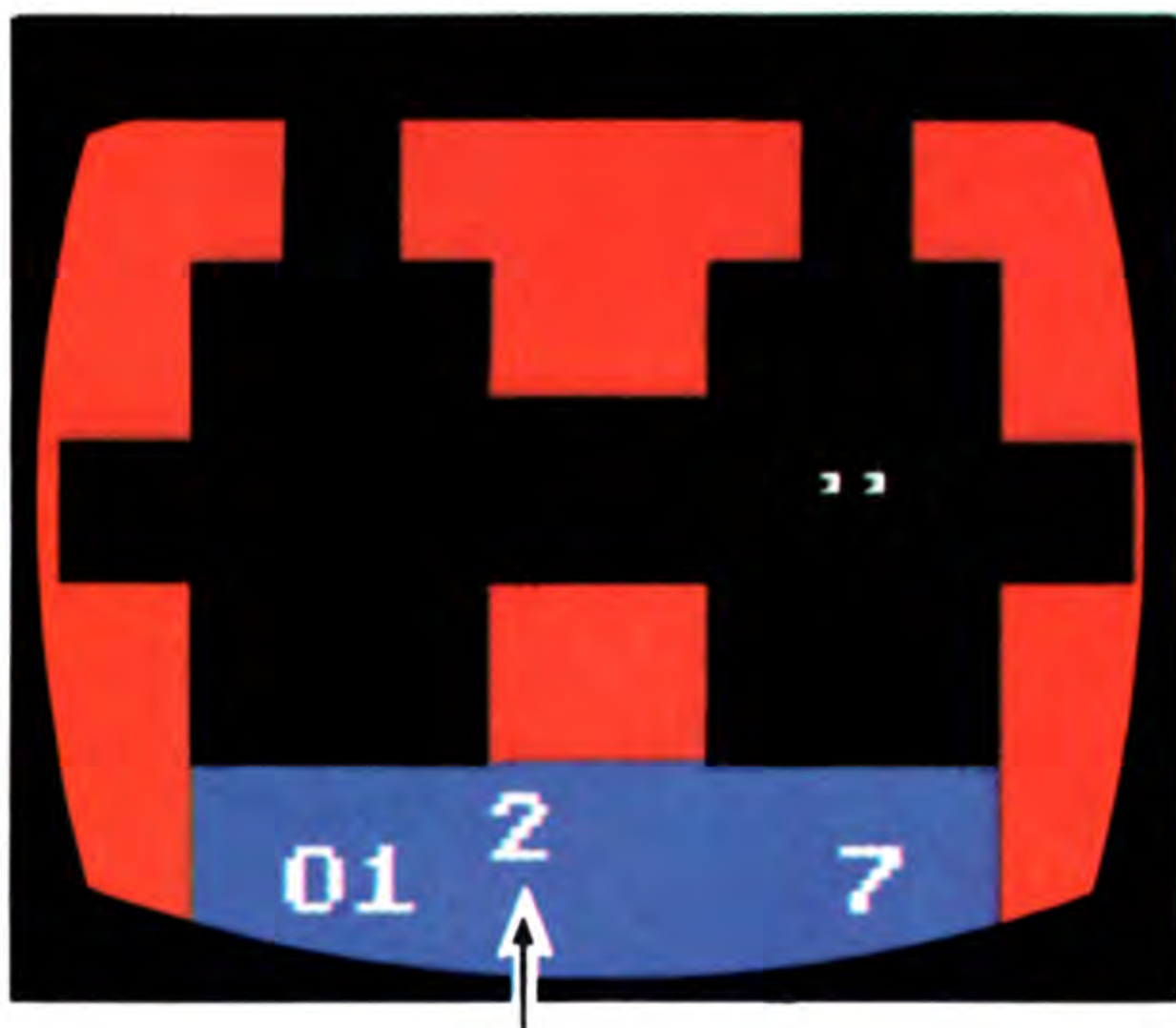
≡ EN BAS ≡ EN HAUT — PORTES VERROUILLEES

HAUNTED HOUSE

COMMANDES DE LA CONSOLE

COMMUTATEUR SELECTEUR DE JEU (GAME SELECT)

Utilisez le commutateur **GAME SELECT** pour choisir le numéro du jeu que vous désirez jouer. Appuyez sur le commutateur jusqu'à ce que le numéro de jeu choisi apparaisse dans la partie inférieure gauche de l'écran, comme indiqué à la **Figure 10**. Voir les **VARIANTES DE JEU** pour choisir le jeu que vous désirez jouer.



NUMÉRO DU JEU

Figure 10

COMMUTATEUR DE REMISE A ZERO (GAME RESET)

Quand vous avez choisi le numéro de jeu, appuyez sur le commutateur **GAME RESET** pour commencer à jouer. Le numéro du jeu est alors remplacé par le numéro

du niveau où vous vous trouvez dans la maison. Tous les jeux commencent au rez-de-chaussée à l'entrée principale. Quand le jeu est terminé, le numéro de niveau est remplacé par le numéro de jeu.

COMMUTATEUR DE DIFFICULTE GAUCHE (LEFT DIFFICULTY)

Si le commutateur **LEFT DIFFICULTY** est en position **B**, des éclairs d'orage réguliers vous aideront à trouver votre chemin dans le manoir tandis que les créatures vous poursuivent. Si le commutateur **LEFT DIFFICULTY** se trouve en position **A**, vous devrez vous diriger à tâtons en écoutant les sons et en vous heurtant aux murs.

COMMUTATEUR DE DIFFICULTE DROIT (RIGHT DIFFICULTY)

La **MAISON HANTEE** est conçue pour un seul joueur. Le commutateur **RIGHT DIFFICULTY** n'est pas utilisé.

COMMUTATEUR DE TYPE DE TELEVISEUR (TV TYPE)

Mettez ce commutateur sur **COLOR** si vous possédez un appareil de télévision en couleurs. Mettez-le sur **B-W** si vous jouez le jeu en noir et blanc.

MARQUAGE DES POINTS

Votre score est établi en fonction du nombre d'allumettes que vous utilisez et du nombre de vies qui vous restent à la fin de la partie. Le jeu prend fin quand vous retournez à l'entrée principale du manoir en portant le vase, ou quand les 9 vies sont perdues.

Les allumettes sont totalisées dans l'angle inférieur gauche de l'écran. Le premier chiffre qui apparaît est 00. Le chiffre augmente chaque fois que vous enflammez une allumette (voir **UTILISATION DU LEVIER DE COMMANDE**). Plus le

chiffre est bas, meilleur est votre score.

Chaque partie commence avec 9 vies, indiquées dans l'angle inférieur droit de l'écran. Chaque fois que vous "mourez de peur" (touché par une créature), vous perdez une vie. Plus il vous reste de vies à la fin de la partie, mieux cela est. A mesure que votre adresse se développe, vous deviendrez capable de trouver le vase plus rapidement et d'utiliser de moins en moins d'allumettes et de vies.

VARIANTES DE JEU

Il existe neuf variantes de jeu dans la cassette Game Program de la MAISON HANTEE. Il est recommandé de commencer avec le jeu 1 en guise d'exercice pour se familiariser avec le plan du bâtiment et se déplacer dans la maison. Après avoir assimilé le jeu 1, passez à une variante de jeu plus difficile.

JEU 1

Le jeu 1 est le niveau des débutants. Il comprend des murs lumineux pour vous aider à voir les salles. Il n'y a pas de portes; vous n'avez donc pas besoin de clé, mais il vous faudra enflammer des allumettes pour voir les objets. Trois créatures: une chauve-souris, une tarentule et un fantôme essayent de vous faire mourir de peur.

JEU 2

Dans le jeu 2, le manoir se trouve dans l'obscurité complète et il y a des portes non verrouillées. Comme dans le jeu 1, trois créatures tentent de vous faire mourir de peur.

JEU 3

Le jeu 3 est comme le jeu 2 sauf pour le fait que certaines portes sont verrouillées. Mais vous trouverez le passe-partout dans la première salle où vous entrerez.

JEU 4

Le jeu 4 est le même que le jeu 3 sauf que le passe-partout se trouve dans un endroit différent chaque fois que la partie est jouée.

JEU 5

Dans le jeu 5 tout est comme dans le jeu 4, mais deux tarentules supplémentaires vous poursuivent.

JEU 6

Dans le jeu 6, les cinq créatures peuvent vous poursuivre de salle en salle.

JEU 7

Dans le jeu 7, si la chauve-souris vous touche, tout objet que vous tenez tombera et sera transporté dans une autre salle du manoir.

JEU 8

Le jeu 8 est le même que le jeu 7 mais toutes les créatures se déplacent plus rapidement. Et pour rendre les choses encore plus malaisées, le fantôme devient insensible au sceptre.

JEU 9

Ce jeu constitue la partie la plus difficile de la MAISON HANTÉE. Le jeu 9 a les mêmes règles que le jeu 8, mais cette fois le plan du bâtiment est différent et vous vous trouverez dans un labyrinthe de salles entièrement nouveau. Et, ô horrible surprise, les 5 créatures peuvent vous poursuivre de salle en salle même à travers des portes verrouillées.

CONSEILS UTILES

1. Essayez d'abord de trouver le sceptre. Tenez-le pendant que vous cherchez les morceaux du vase. Il peut être utile de noter par écrit l'endroit où se trouve chacun des morceaux du vase, puis de vous rendre directement à ces endroits et des les ramasser.
2. Il est possible de se déplacer à travers les salles dont les portes sont verrouillées sans utiliser de clé. Pour ce faire, vous devez vous familiariser avec le plan du bâtiment et utiliser les divers escaliers qui permettent de contourner les portes verrouillées. N'oubliez pas qu'il existe plusieurs escaliers à chaque niveau.



HAUNTED HOUSE

HINWEIS: Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer ATARI Game Program™ Kassette den Konsolenschalter (**POWER**) stets aus (**OFF**). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt, und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI Video Computer System™ wird verlängert.

DIE GESCHICHTE DES GEISTERSCHLOSSES



Vor langer Zeit in der kleinen Stadt Dunkelwald lebte einmal ein geiziger alter Mann namens Zacharias Zottel. Der alte Zottel war nicht besonders beliebt. Selten nur verließ er sein altes Schloß; die meiste Zeit verbrachte er damit, über das verwesene vierstöckige Schloß nachzugröbeln. Als er starb, wurde das Schloß für unbewohnbar erklärt, und abgeriegelt.

Die Bewohner der Stadt munkelten,

daß der alte Zottel das Versteck der Zauberurne, ein Familienerbstück der Ersten Familie Dunkelwalds, kannte. Anscheinend war das Schloß einmal der Wohnsitz der Familie gewesen, und die Urne, welche beim Erdbeben von 1980 in Scherben brach, befand sich noch im Schloß.

Bis auf den heutigen Tag hatte niemand den Mut, das Schloß zu betreten, und nach den Scherben

der Urne zu suchen. Es ist allgemein bekannt, daß der Geist des alten Zottels im Schloß umgeht. Einige Nachbarn behaupten, an den Fenstern flackernden Lichtschein gesehen zu haben. Andere erklärten, unheimliche Laute, Türeenschlagen, und schwere Schritte vernommen zu haben. Und manche sagen sogar, sie hätten im Schloß Schatten umherhüpfen sehen.

Das mysteriöse Schloß hat 24 Räume, die durch lange Gänge und Treppen miteinander verbunden sind. Manche Räume sind seit über 50 Jahren nicht geöffnet worden. Irgendwo im Schloß versteckt ist ein Hauptschlüssel. Und möglicherweise kann man nur mit diesem Schlüssel alle Türen öffnen! Außerdem ist im Schloß auch noch ein Zepter versteckt. Der alte Zottel hat es stets getragen, im Glauben, damit böse Geister zu vertreiben.

Nachdem die Geschichte des Geisterschlusses nun bekannt ist, öffnet ATARI, Inc. das große Tor, und die Mutigen mögen eintreten. Wer traut sich hinein in das fürchterliche Treiben? Sollten Sie einer der Mutigen sein, ein brennendes Streichholz mitnehmen - im Geisterschloß herrscht schwarze Nacht!

Wollen Sie Ihren Mut auf die Probe stellen, so schieben Sie die Game Program™ Kassette ein, und schalten das ATARI® Video Computer System™ ein, um den Hauptraum im ersten Stock* des Geisterschlusses einzugeben.

*In den USA, dem Herstellungsland dieses Computerspiels, wird das Erdgeschoß eines Gebäudes als "erster Stock" ("1st FLOOR") bezeichnet.

ZIEL DES SPIELES

Das Ziel des Spieles ist es, die drei Scherben der Zauberurne zu finden, und sie zum Haupteingang des Schlosses zurückzutragen, ohne dabei alle 9 Leben zu verlieren. Die zu gewinnenden Punkte hängen von der während der Suche benötigten Anzahl von Streichhölzern und Anzahl von Leben ab.

Die Urnenscherben sind wahllos in den 24 Räumen des Schlosses verstreut. Das Schloß besteht aus vier Stockwerken, wovon jedes sechs Räume hat. Die Stockwerke

sind durch Treppen, die Räume durch Gänge und Türen verbunden. (Siehe **SPIELAUFSÜHRUNGEN**)

Einige der Türen sind verschlossen, was heißt, daß der Hauptschlüssel, der gleichfalls im Schloß versteckt ist, gefunden werden muß.

Wär's im Innern des Schlosses nicht so dunkel, könnte die Urne leichter gefunden werden. Deshalb steht eine unbegrenzte Menge von Streichhölzern zur Verfügung, die durch einen Druck auf den roten Steuerknopf angezündet werden (siehe **ANWENDUNG DES STEUERKNÜPPELS**).

Nachdem Sie nun wissen, wie Sie Licht ins Dunkel bringen können, möchten wir Sie vor den Kreaturen warnen, die Sie erwarten, während Sie sich durch's Schloß tasten. Es kann eine Vampir-Fledermaus, eine

haarige Tarantel, und der Geist des alten Zottel selbst, auftauchen. Jedesmal, wenn eines dieser Wesen Sie berührt, "erschrecken Sie zu Tode", und verlieren damit ein Leben.

SPIELAUSFÜHRUNGEN

Soweit die Erläuterungen darüber, was im GEISTERSCHLOSS zu erwarten ist. Hier nun einige Ausführungen zu den Gegenständen und Wesen auf dem Bildschirm, und zu den sich steigernden Schwierigkeitsgraden.

Spiel 1 ist ein Übungsspiel, dazu gedacht, den Spieler mit dem Schloß vertraut zu machen. Bei dieser Spielvariation sind die Wände um die Räume herum erleuchtet, jedoch werden zum Innenausleuchten des Raumes Streichhölzer benötigt. Alle anderen Spielvariationen sind völlig dunkel. Die nun folgende Beschreibung bitte sorgfältig durchlesen, sie gibt Aufschluß über den am Bildschirm zu beachtenden Ablauf. (Siehe **SPIELVARIATIONEN** für jedes einzelne Spiel).

GEGENSTÄNDE

URNE

Die Urne ist in drei Scherben zerbrochen. Um alle Gegenstände, einschließlich der Urnenscherben, zu sehen, muß ein Streichholz angezündet werden. Die Urnenscherbe kann aufgenommen werden, wenn sie vom Spieler (den Augen) berührt wird. Wurde sie berührt, so erscheint die Scherbe am unteren, rechten Bildschir-

mrand, wie in **Abb. 2**. Die Urnenscherben setzen sich automatisch, in der Reihenfolge in der sie gefunden werden, zu einem Stück zusammen, und formen sich zur Urne.

Sobald ein Gegenstand aufgenommen wird, werden die Urnenscherben (oder ein anderer Gegenstand) durch den neuen Gegenstand ersetzt. Das heißt, man kann jeweils nur einen Gegenstand tragen. Sind alle drei Scherben zur Urne zusammengefügt, muß mit der Urne der Weg zurück zum Haupteingang des Schlosses gefunden werden. (Siehe **BODENPLAN, Abb. 9**).

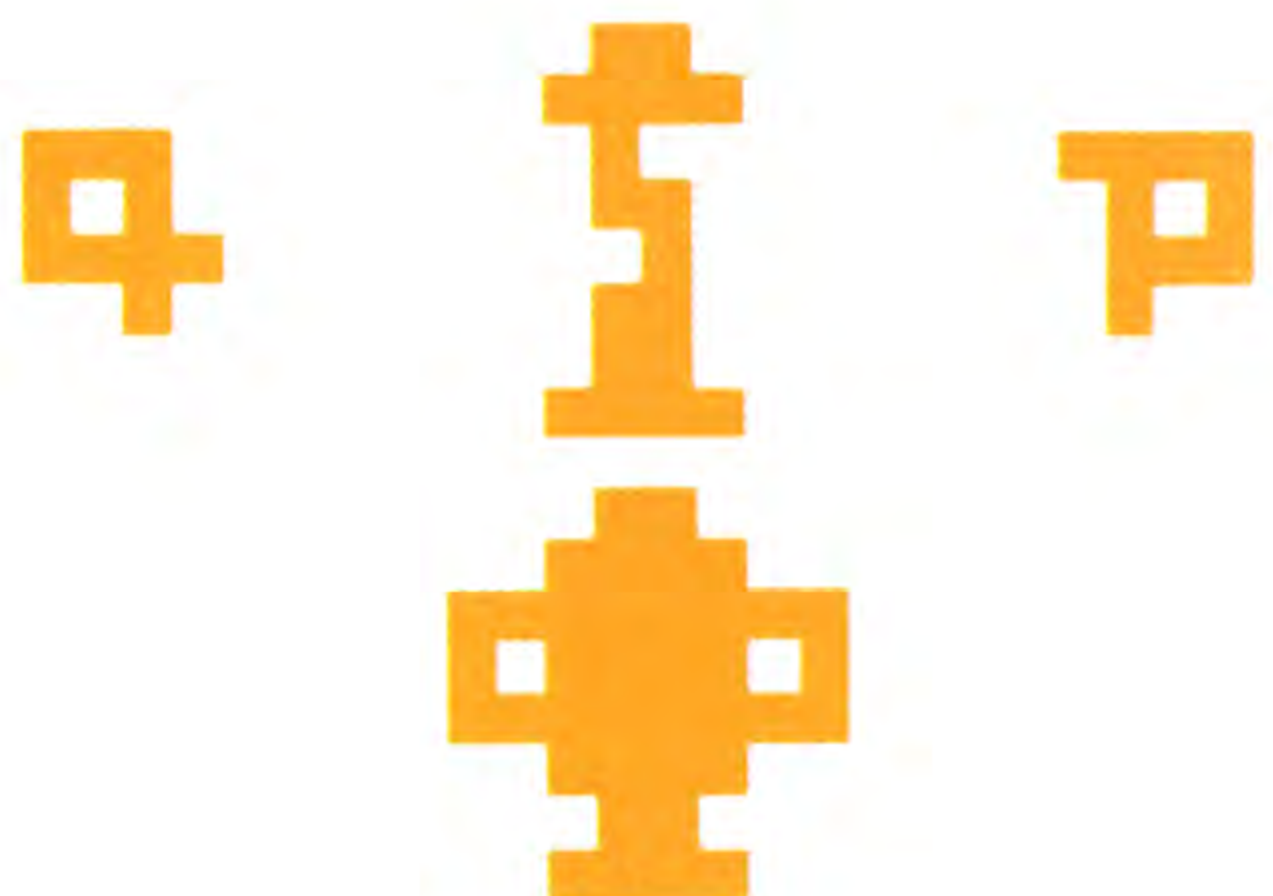


Abbildung 1 - Urne

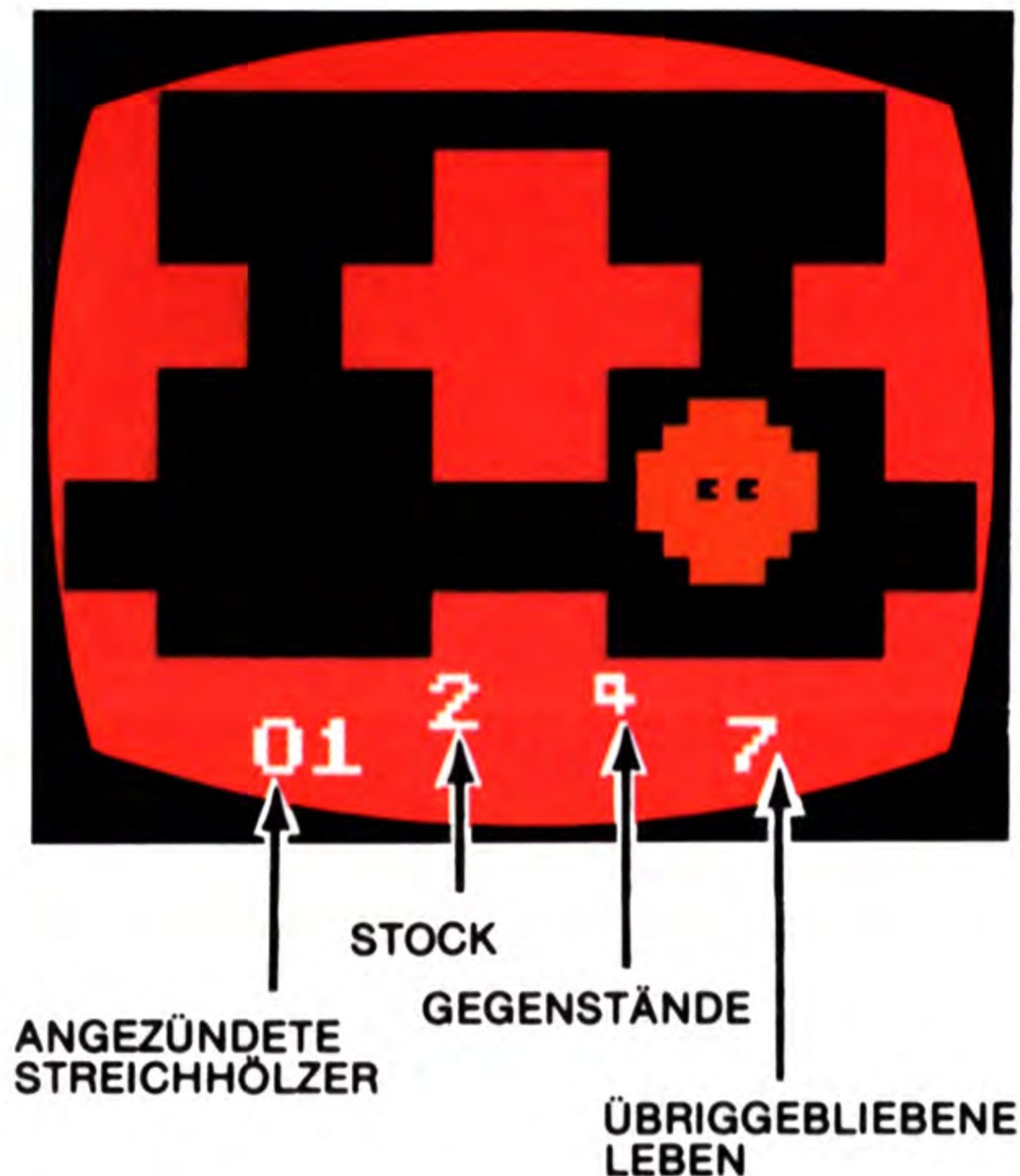


Abbildung 2

ZEPTER

Das Zepter ist ein Zauberstab, der bewirkt, daß der Spieler für alle Wesen im Schloß unsichtbar wird. Um das Zepter einsetzen zu können, müssen alle anderen Gegenstände fallengelassen, und das Zepter aufgenommen (berührt) werden. Solange das Zepter gehalten wird, kann der Spieler nicht "zu Tode erschrocken" werden. Gleich wie die anderen Gegenstände, erscheint auch das Zepter, während es gehalten wird, am unteren, rechten Bildschirmrand, wie in Abb. 2.



Abbildung 3 - Zepter

HAUPTSCHLÜSSEL

Die Spiele 3 bis 9 enthalten zwischen einigen Räumen verschlossene Türen. Um diese Türen zu öffnen, wird der Hauptschlüssel benötigt. Er ist in einem der unabgeschlossenen Räume versteckt. Um den Schlüssel anwenden zu können, muß er aufgenommen (berührt) werden. Sobald er gehalten wird, erscheint er am unteren Bildschirmrand. Und nicht vergessen, jeweils nur ein Gegenstand kann gehalten werden



Abbildung 4 - Hauptschlüssel

TÜREN

Während man sich durch das Schloss fortbewegt, trifft man auf einige Türen. Manche sind abgeschlossen, manche sind offen (siehe **SPIELVARIATIONEN**). Um die Türen der Spiele 2 bis 9 zu sehen, müssen Streichhölzer benützt werden.

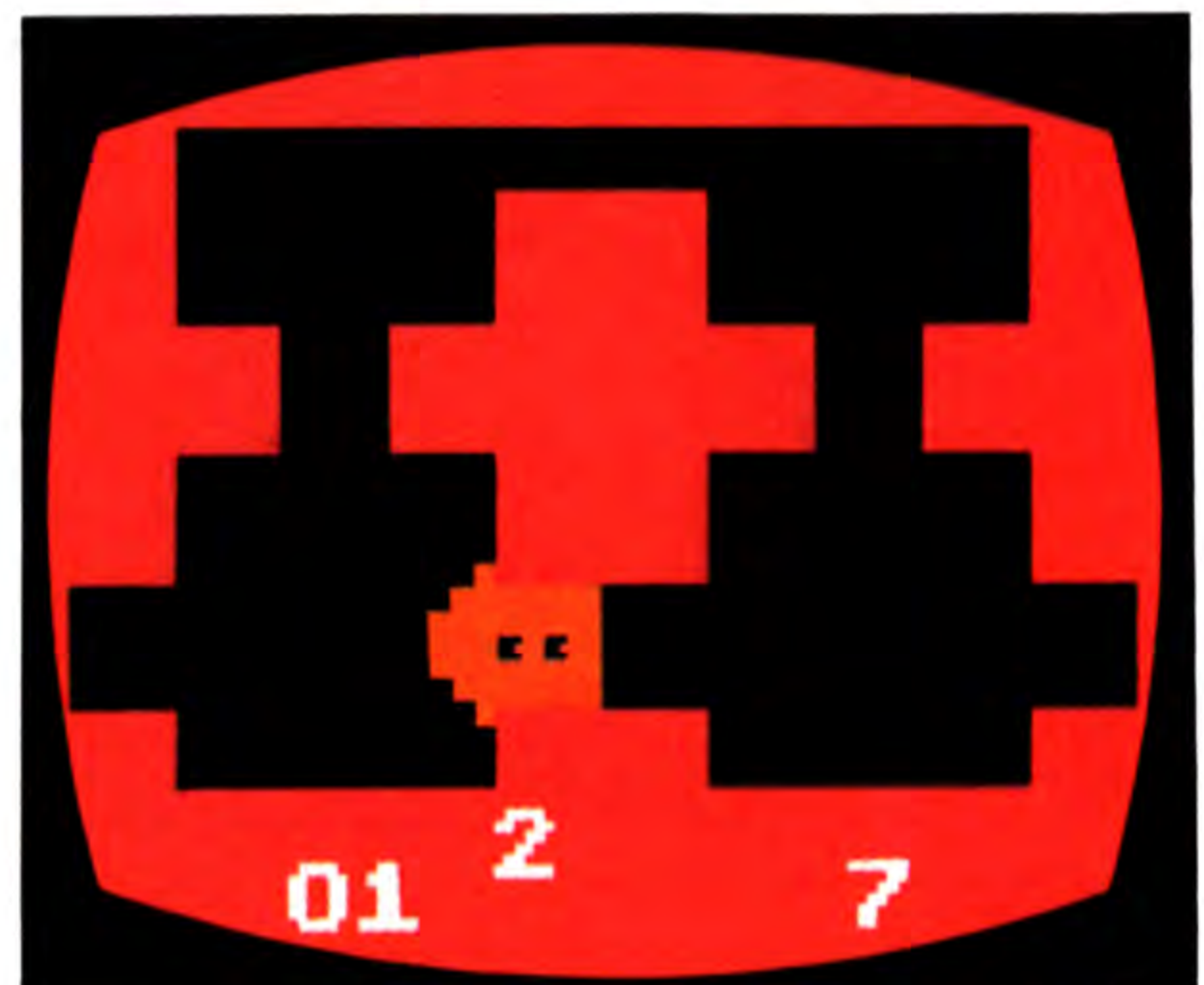


Abbildung 5 - Türen

KREATUREN



TARANTELN

Taranteln sind riesige, haarige Spinnen. Sie bewegen sich langsam durch's Schloß. Wird man von der Tarantel berührt, geht ein Leben verloren, sofern man nicht das Zepter in der Hand hält.



Abbildung 6 - Taranteln



VAMPIR-FLEDERMÄUSE

Vampir-Fledermäuse flattern hastig im Schloß umher. Wird man von einer Fledermaus berührt, so geht ein Leben verloren, außer, man hält das Zepter in der Hand.



Abbildung 7 - Vampir-Fledermäuse

GESPENST

Im Schloß befindet sich ein überaus schnelles Gespenst. Es kann durch verschlossene Türen und durch Wände jagen. Wird man vom Gespenst berührt, hat man sich "zu Tode erschrocken", und ein Leben verloren. In den Spielen 1 bis 7 schützt das Zepter vor dem Gespenst.

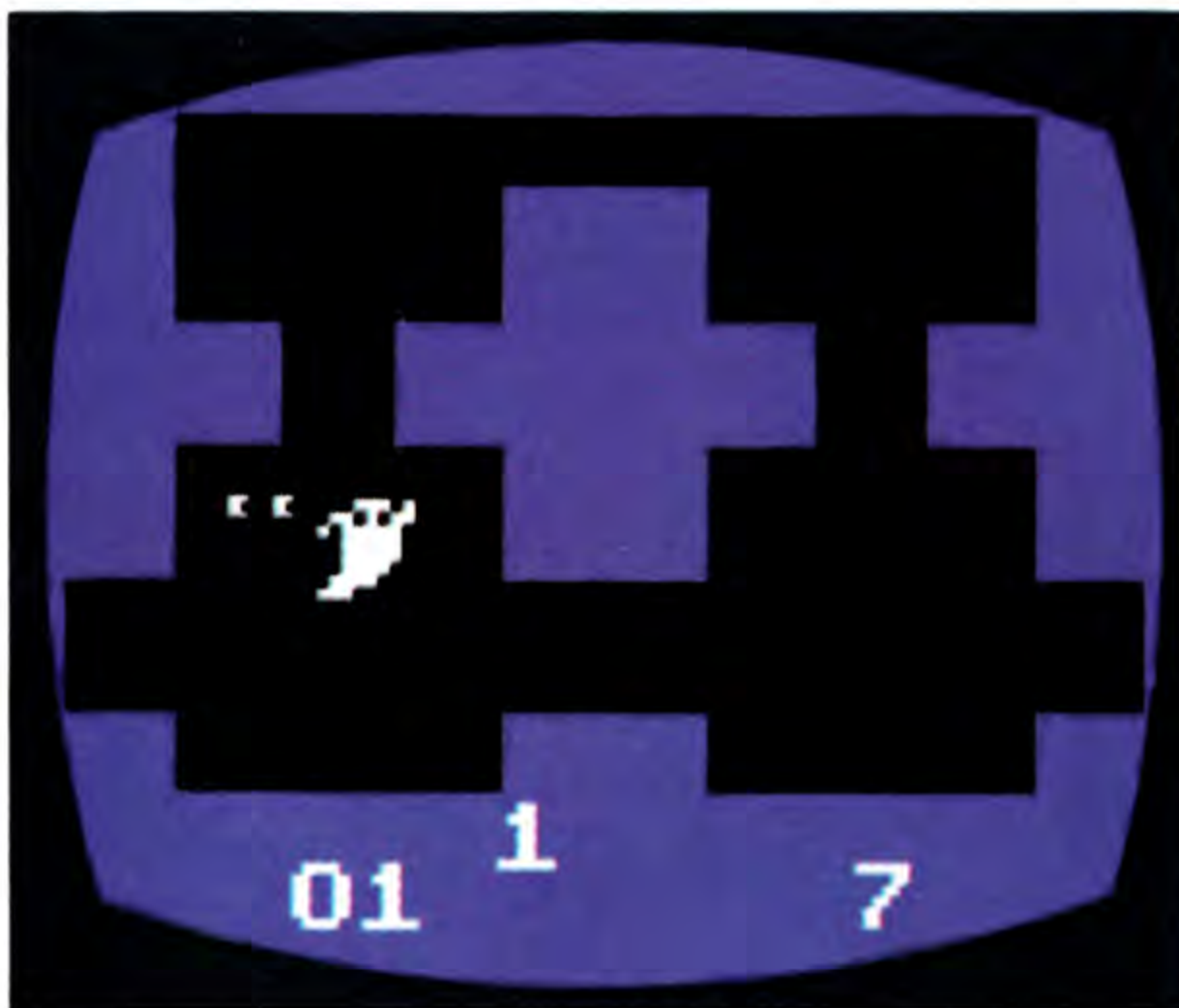


Abbildung 8 - Gespenst

Jedesmal, wenn irgendein solches Wesen den Raum betritt, löscht ein Windstoß des Streichholz. Der Körper des Wesens jedoch leuchtet im Dunkeln.

AKUSTISCHE UNTERMALUNG

Die das Spiel begleitenden Geräusche im GEISTERSCHLOSS sind wichtige Anhaltspunkte für den Spielablauf.

Hörbar ist, wenn ein Spieler auf Wände oder verschlossene Türen aufprallt. Blitze sind zu hören und zu sehen. Sobald das Heulen des Windes hörbar ist, kann es sein, daß ein Streichholz gelöscht wird. Während man durch Türen geht, hört man sie sich öffnen und schließen. Das Schloß ist so alt, daß die eigenen Fußschritte knarrend widerhallen. Beim Auf- und Absteigen der Treppen ertönt eine gruselige Melodie. Beim Treppenaufsteigen geht die Tonleiter von unten nach oben, beim Treppenabsteigen von oben nach unten.

ANWENDUNG DES STEUERKNÜPPELS

Mit dieser ATARI Game Program™ Kassette benutzen Sie den Steuerknüppel. Überzeugen Sie sich, daß das Steuerungskabel fest in der linken steuerungs (LEFT CONTROLLER)-Buchse an der Rückwand des ATARI Video Computer Systems™ steckt. Halten Sie die Steuerung so, daß der rote



Knopf oben links zum Fernsehbildschirm weist.

Der Steuerknüppel wird aufwärts, abwärts, nach rechts und links bewegt, um den Spieler (die Augen) durch's Schloß zu führen. Die Augen bewegen sich entsprechend der mit dem Steuerknüppel eingeschlagenen Richtung. Durch Drücken des roten Steuerknopfes wird ein Streichholz angezündet. Daraufhin erscheint um den Spieler eine kreisförmige Fläche. Jedes Spiel enthält eine unbegrenzte Anzahl von Streichhölzern.

Um einen Gegenstand aufzunehmen, bringt sich der Spieler

(die Augen) mit dem Steuerknüppel an den Gegenstand, und berührt ihn, wodurch er automatisch aufgenommen wird. Um einen Gegenstand fallen zu lassen, wird mit dem Steuerknüppel ein neuer Gegenstand berührt. Dadurch werden die Gegenstände automatisch ausgetauscht. Ein Gegenstand kann ferner durch Drücken des roten Knopfes, wenn ein Streichholz angezündet wird, fallengelassen werden.

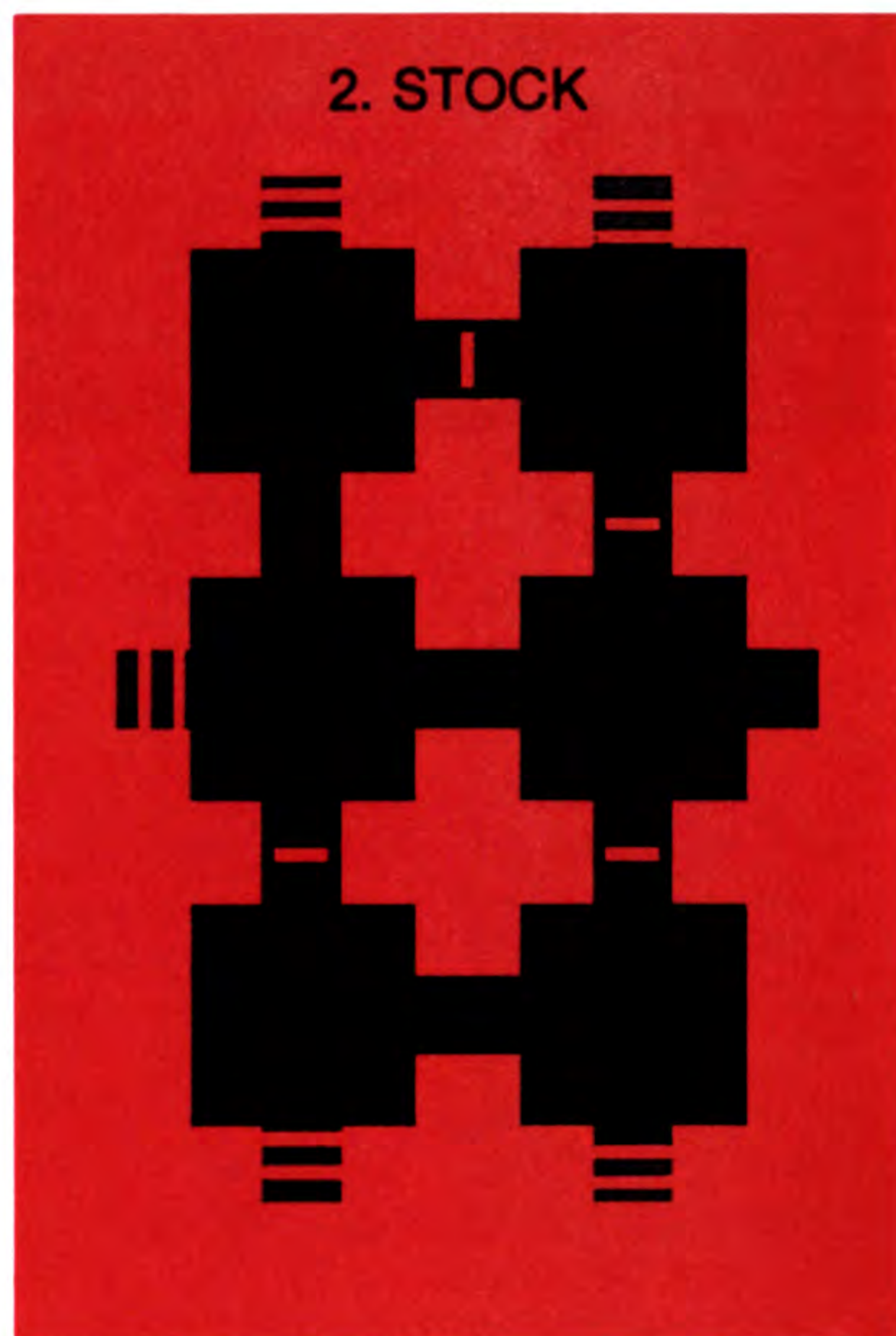
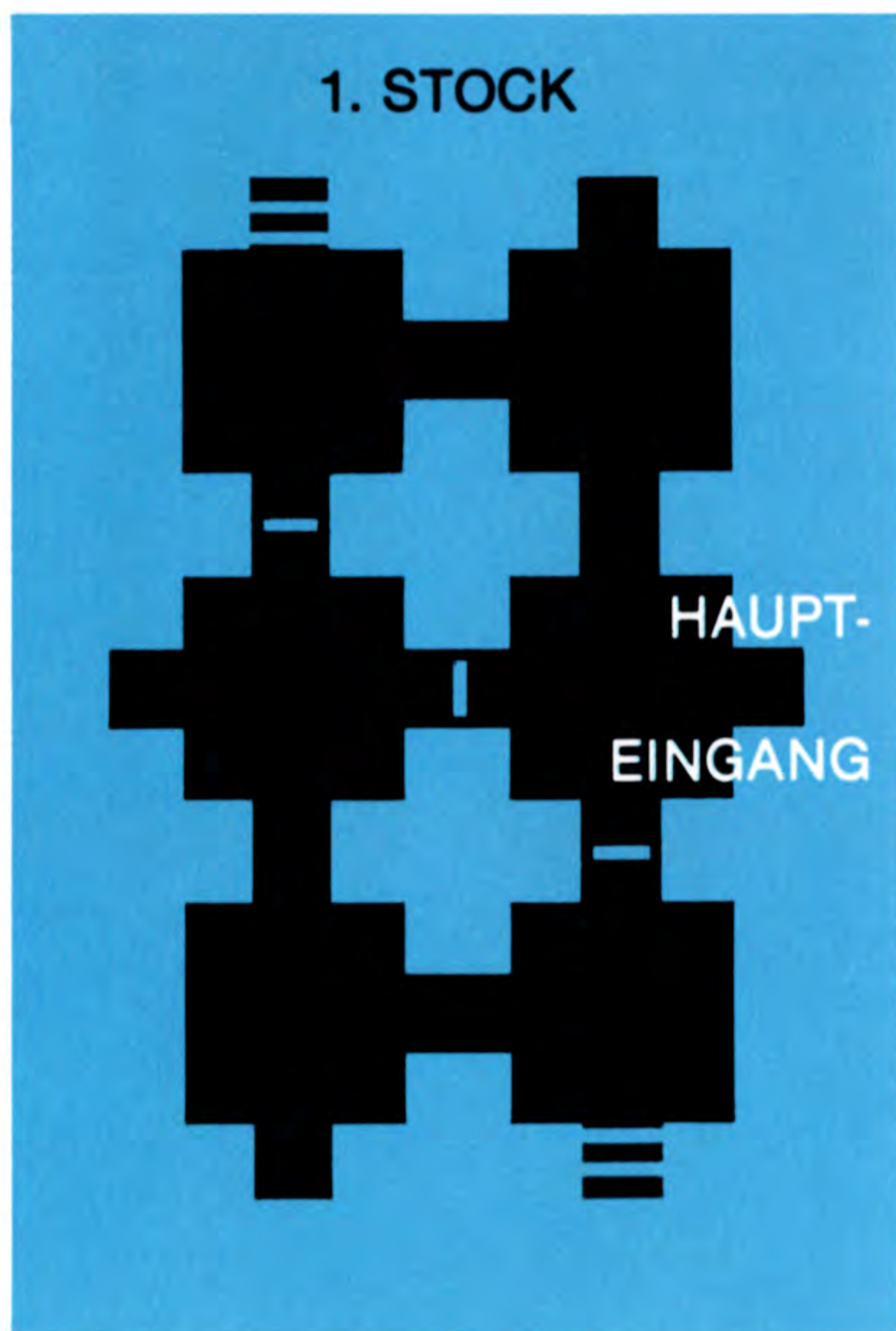


Abbildung 9 - Bodenplan

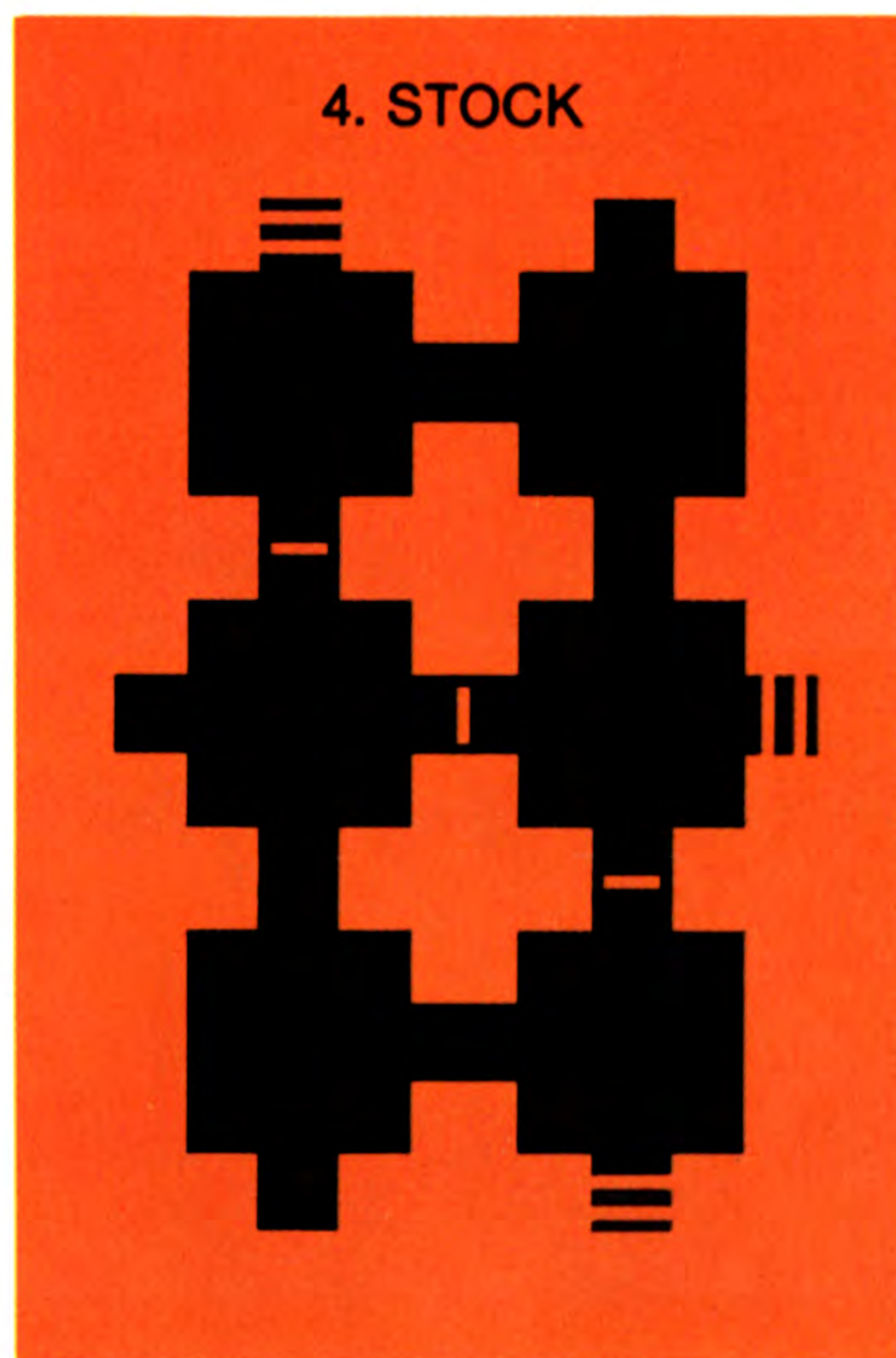
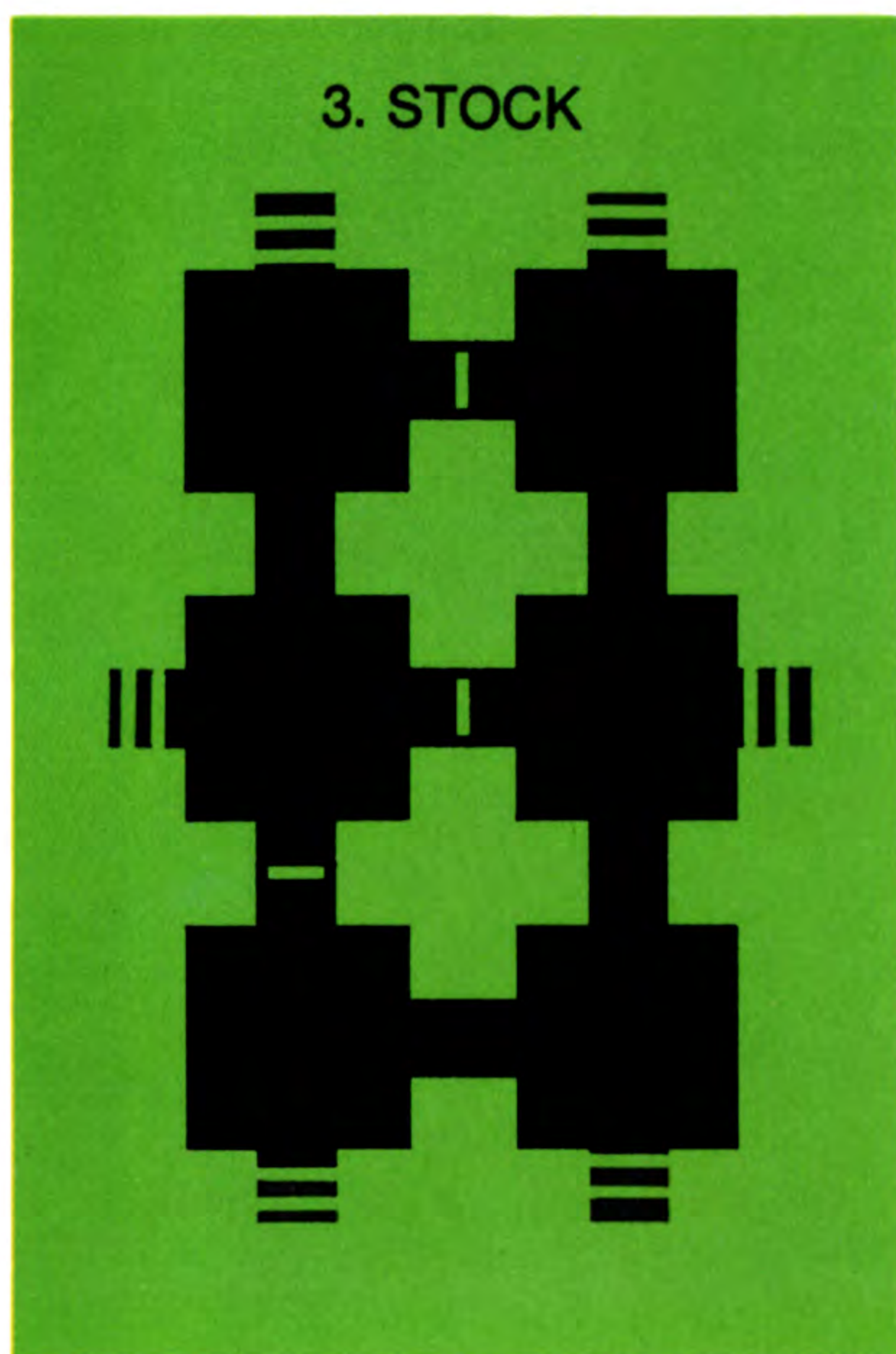


Abbildung 9



Das Auf- und Abgehen der Treppen wird mit dem Steuerknüppel vollzogen. Jede Treppe geht nur in eine Richtung; aufwärts oder abwärts. Abwärts-Treppen beginnen mit breiten Stufen, die schmaler werden. (Siehe **BODENPLAN** und Treppen Abbn.) Um in ein anderes Stockwerk zu gelangen, bewegt sich der Spieler mit dem Steuerknüppel ans Ende einer Treppe, und führt den Steuerknüppel daraufhin in die entgegen-

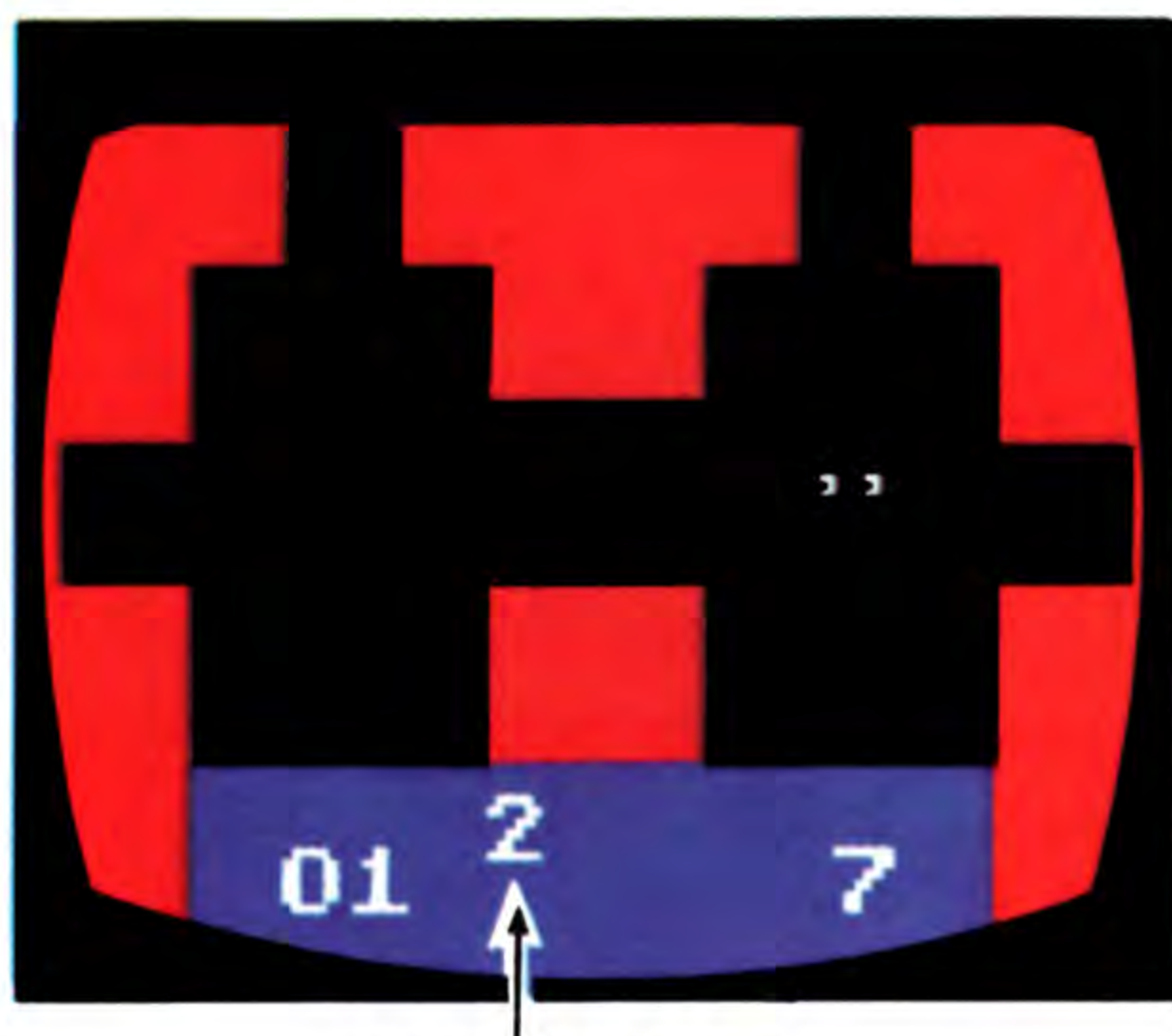
gesetzte Richtung um durch eine Türe zu gehen.

Jedes Stockwerk ist numeriert, und farbbezeichnet. Die Nummer befindet sich in der unteren, linken Bildschirmhälfte, wie in **Abb. 2**. Die Nummer ändern sich von Stockwerk zu Stockwerk. Die gesamte untere Bildschirmhälfte ändert mit jedem der vier Stockwerke des Schlosses die Farbe. (Siehe **Abb. 9** für weitere Erläuterungen).

KONSOLENSTEUERUNG

SPIELWAHLSCHALTER (GAME SELECT)

Mit dem **GAME SELECT**-Schalter wird das gewünschte Spiel gewählt. Drücken Sie den Schalter solange, bis die richtige Spielnummer in der unteren, linken Bildschirmhälfte erscheint, wie in **Abb. 10**. Siehe **SPIELVARIATIONEN** für das gewünschte Spiel.



SPIELNUMMER

Abbildung 10

SPIELRÜCKSETZSCHALTER (GAME RESET)

Nachdem die Spielnummer gewählt ist, den **GAME RESET**-Schalter drücken. Ist **GAME RESET**

gedrückt, wird aus der Spielnummer die Nummer des Stockwerks, in dem sich der Spieler im Schloß befindet. Alle Spiele beginnen im 1. Stock am Haupteingang. Ist das Spiel beendet, wird die Stockwerksnummer wieder die Spielnummer.

LINKER SCHWIERIGKEITSSCHALTER (LEFT DIFFICULTY)

Ist der **LEFT DIFFICULTY**-Schalter in der **B**-Position, erleuchten Blitze regelmäßig das Schloß, so daß der Spieler den Gespenstern, die ihn verfolgen, leichter entkommen kann. Steht der **LEFT DIFFICULTY**-Schalter in der **A**-Position, muß sich der Spieler durch's Schloß tasten, auf Geräusche achten, und wird gegen Wände prallen.

RECHTER SCHWIERIGKEITSSCHALTER (RIGHT DIFFICULTY)

Das **GEISTERSCHLOSS** ist ein Spiel für einen Spieler. Der **RIGHT DIFFICULTY**-Schalter wird nicht benutzt.

TV-TYPEN SCHALTER

Bei einem Farbfernsehgerät wird dieser Schalter auf Farbe (**COLOR**) gestellt. Bei einem Schwarz-Weiß Gerät auf **B-W**.

PUNKTESAMMELN

Die Punktezahl ist von der Anzahl der benötigten Streichhölzer, und der am Ende des Spieles übrigen Leben abhängig. Das Spiel ist zu Ende, wenn der Spieler mit der

Urne zum Haupteingang des Schlosses zurückkehrt, oder wenn er alle 9 Leben verliert.

Die benützten Streichhölzer werden

in der unteren, linken Bildschirmmecke gezählt. Die erste, dort angezeigte Zahl ist 00. Sie erhöht sich mit jedem Streichholz um einen Punkt (siehe Anwendung des Steuerknüppels). Je niedriger die Zahl, desto besser der Spielstand.

Jedes Spiel beginnt mit 9 Leben, die in der unteren, rechten

Bildschirmmecke angezeigt sind. Jedesmal, wenn der Spieler "zu Tode erschrickt" (von einer Kreatur berührt wird), verliert er ein Leben. Je mehr Leben am Schluß des Spieles übrig sind, desto besser! Im Laufe der Zeit, mit gewisser Übung, wird die Urne schneller gefunden, und weniger Streichhölzer und Leben benötigt.

SPIELVARIATIONEN

Die GEISTERSCHLOSS Game Program™ Kassette enthält neun Spielvariationen. Wir schlagen vor, als Übung mit Spiel 1 zu beginnen, um mit dem Bodenplan, sowie den nötigen Steuerungen vertraut zu werden. Nach Spiel 1, kann's weitergehen, zu schwierigeren Unternehmen!

SPIEL 1

Spiel 1 ist die Anfängerstufe. Sie enthält erleuchtete Wände, die die Räume leichter sichtbar machen. Im **Spiel 1** gibt's keine Türen, somit wird kein Schlüssel benötigt, jedoch müssen Streichhölzer zum Erkennen der Gegenstände angezündet werden. Drei Kreaturen, eine Fledermaus, eine Tarantel, und ein Gespenst versuchen, den Spieler "zu Tode zu erschrecken".

SPIEL 2

Beim *Speil 2* sind alle Räume des Schlosses dunkel, mit unverschlossenen Türen. Die Kreaturen, wie in **Spiel 1**, versuchen, den Spieler "zu Tode zu erschrecken".

SPEIL 3

Spiel 3 ist wie **Speil 2**, jedoch mit einigen verschlossenen Türen; der Hauptschlüssel befindet sich im ersten Raum, der betreten wird.

SPIEL 4

Spiel 4 entspricht **Spiel 3**, jedoch ist der Hauptschlüssel jedesmal, wenn das Spiel gespielt wird, an einem anderen Ort.

SPIEL 5

Spiel 5 ist alles wie in **Spiel 4**, nur verfolgen den Spieler zusätzlich zwei Taranteln.

SPEIL 6

Im **Spiel 6** können alle fünf Kreaturen den Spieler von Raum zu Raum verfolgen.

SPIEL 7

Wird der Spieler im **Spiel 7** von einer Fledermaus berührt, so wird der Gegenstand, den er hält, fallengelassen, und in einen anderen Raum des Schlosses geführt.

SPIEL 8

Spiel 8 ist wie **Spiel 7**, jedoch bewegen sich alle Kreaturen schneller, und, um die Sache zu erschweren, hat das Zeppter auf das Gespenst keinen Einfluß!

SPIEL 9

Spiel 9 ist die große GEISTER-SCHLOSS-Herausforderung! Im

Spielprinzip entspricht es **Spiel 8**, jedoch ist der Bodenplan anders, und der Spieler findet sich in einem völlig unbekanntem Räume-Labyrinth. Und als zusätzliche Überraschung: alle 5 Kreaturen können den Spieler von Raum zu Raum verfolgen, und sogar durch verschlossene Türen hindurch!

NÜTZLICHE TIPS

1. Nach Möglichkeit das Zeppter zuerst finden. Auf der Suche nach den Urnenscherben das Zeppter halten. Unter Umständen den Ort der einzelnen Urnenscherben aufschreiben, und danach direkt zu der Stelle hingehen, um sie aufzunehmen.
2. Es besteht die Möglichkeit, ohne Schlüssel durch verschlossene Räume zu gelangen. Zu diesem Zweck muß der Spieler gut mit dem Bodenplan vertraut sein, und mit Hilfe von Treppen die verschlossenen Türen umgehen. Nicht vergessen, jedes Stockwerk hat mehrere Treppen!

HAUNTED HOUSE

N.B.: Prima di inserire o rimuovere una cartuccia ATARI® Game Program™ portare sempre l'interruttore di alimentazione **POWER** della console nella posizione **OFF**. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la durata utile del Video Computer System™ ATARI.

STORIA DELLA CASA DEGLI SPETTRI



Molti anni orsono, nella cittadina di Baia degli Spiriti viveva un vecchio scorbutico di nome Zaccaria Camposanto. Ovviamente il vecchio Camposanto non era molto amato dal suo prossimo. Usciva di casa assai di rado e trascorreva la maggior parte della sua buia esistenza aggirandosi torvamente per le stanze della sua villa cadente di quattro piani. Alla sua morte, l'edificio fu dichiarato inabitabile e sbarrato per impedirne l'accesso.

Nella cittadina correva voce che il vecchio Camposanto sapesse dove si trovava un'urna magica, cimelio della famiglia più importante di Baia degli Spiriti. Si diceva infatti che la villa era stata la prima abitazione di tale famiglia e che l'urna magica, andata in frantumi durante il terremoto del 1890, si trovasse ancora lì.

Fino ad oggi, nessuno ha mai avuto il coraggio di entrare nella casa in

cerca dei frammenti dell'urna. Tutti sanno che il fantasma del vecchio Camposanto infesta tuttora la sinistra villa. Alcuni nel vicinato affermano di avere visto luci tremolare alle finestre; altri ancora asseriscono di avere persino visto ombre attraversare veloci gli ambienti dell'edificio.

La villa misteriosa ha 24 stanze collegate da lunghi corridoi e scale; alcune sono rimaste chiuse per oltre 50 anni. Si presume che vi sia una chiave "passe-partout" nascosta all'interno, senza di cui potrà risultare impossibile passare da una stanza all'altra. Esiste anche un antico scettro, sempre nascosto nella villa, che il vecchio

Camposanto portava sempre con sé, convinto che avesse il potere di tenere lontano gli spiriti maligni.

Ora che conosci la storia, ATARI, Inc. apre per te i battenti della CASA DEGLI SPETTRI per darti l'occasione di mettere alla prova il tuo coraggio. Oserai entrare nell'agghiacciante dimora? In caso affermativo, ricordati di rifornirti di fiammiferi, perché la CASA DEGLI SPETTRI è terribilmente oscura.

Quando sei pronto a mostrare il tuo ardimento, inserisci questa cartuccia Game Program™ ed accendi il tuo Video Computer System™ ATARI per entrare nel salone al pianterreno della CASA DEGLI SPETTRI.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è di trovare i tre pezzi dell'urna magica e riportarli all'entrata principale della villa... prima di perdere tutte le tue nove vite. Il tuo punteggio dipende dal numero di fiammiferi che accendi durante la ricerca e dalle vite che utilizzi.

I frammenti dell'urna sono sparsi a caso per le 24 stanze della villa. Ci sono quattro piani con sei stanze ciascuno; i piani sono collegati da scale, le stanze da corridoi e porte. (Per informazioni relative a scale e porte vedi **DESCRIZIONE DEL GIOCO**.) Alcune porte sono chiuse a chiave e per aprirle devi trovare il "passe-partout" nascosto nella villa.

Trovare l'urna non sarebbe particolarmente difficile se non ci

fosse tanto buio. Per consentirti di fare un po' di luce ed effettuare la tua ricerca ti abbiamo fornito una provvista illimitata di fiammiferi, che accenderai premendo il pulsante rosso del comando a cloche (vedi **COME SI USA IL COMANDO A CLOCHE**).

Ora che sai che devi usare fiammiferi, ti avvertiamo che mentre procedi a tentoni attraverso le stanze della villa incontrerai spaventose creature: preparati alla visione di un vampiro, di tarantole pelose e del fantasma del vecchio Camposanto. Ogni volta che vieni toccato da queste creature, "morirai di paura" e perderai quindi una della tue vite.

DESCRIZIONE DEL GIOCO

Abbiamo finora accennato ad alcune delle caratteristiche di CASA DEGLI SPETTRI. Per comprendere meglio la natura e le funzioni degli oggetti e dei personaggi che appaiono sullo schermo, come anche i progressivi livelli di difficoltà, hai bisogno delle seguenti ulteriori informazioni.

Il gioco 1 è una "missione di addestramento" concepita per insegnarti come avanzare attraverso la villa. In questa variazione le pareti delle stanze sono illuminate, ma devi sempre accendere dei fiammiferi per poter vedere all'interno di ciascun ambiente. In tutte le altre versioni del gioco c'è buio completo. Per renderti conto di cosa devi cercare, leggi attentamente quanto segue. (Per ulteriori dettagli relativi a ciascuna variante, vedi **VARIAZIONI DI GIOCO.**)

OGGETTI

URNA

L'urna è rotta in tre pezzi. Per poter vedere dove si trovano questi pezzi, come anche qualsiasi altro oggetto, bisogna accendere un fiammifero. Per poter raccogliere un pezzo, devi toccarlo (con gli occhi) per farlo apparire sullo schermo in fondo a destra, come mostrato nella **Figura 2**. Man mano che trovi e raccogli i vari pezzi, questi si riattaccano automaticamente riformando l'urna originale.

Se raccogli un oggetto diverso, i pezzi dell'urna (oppure qualsiasi altro oggetto) precedentemente raccolti vengono sostituiti da tale oggetto. Ti renderai subito conto che puoi tenere soltanto un oggetto alla volta. Una volta rimessi assieme i tre pezzi dell'urna, devi

riuscire a riportarla all'entrata principale della villa, trovando la strada giusta. (Vedi **PIANTA DELLA CASA**, Figura 9)

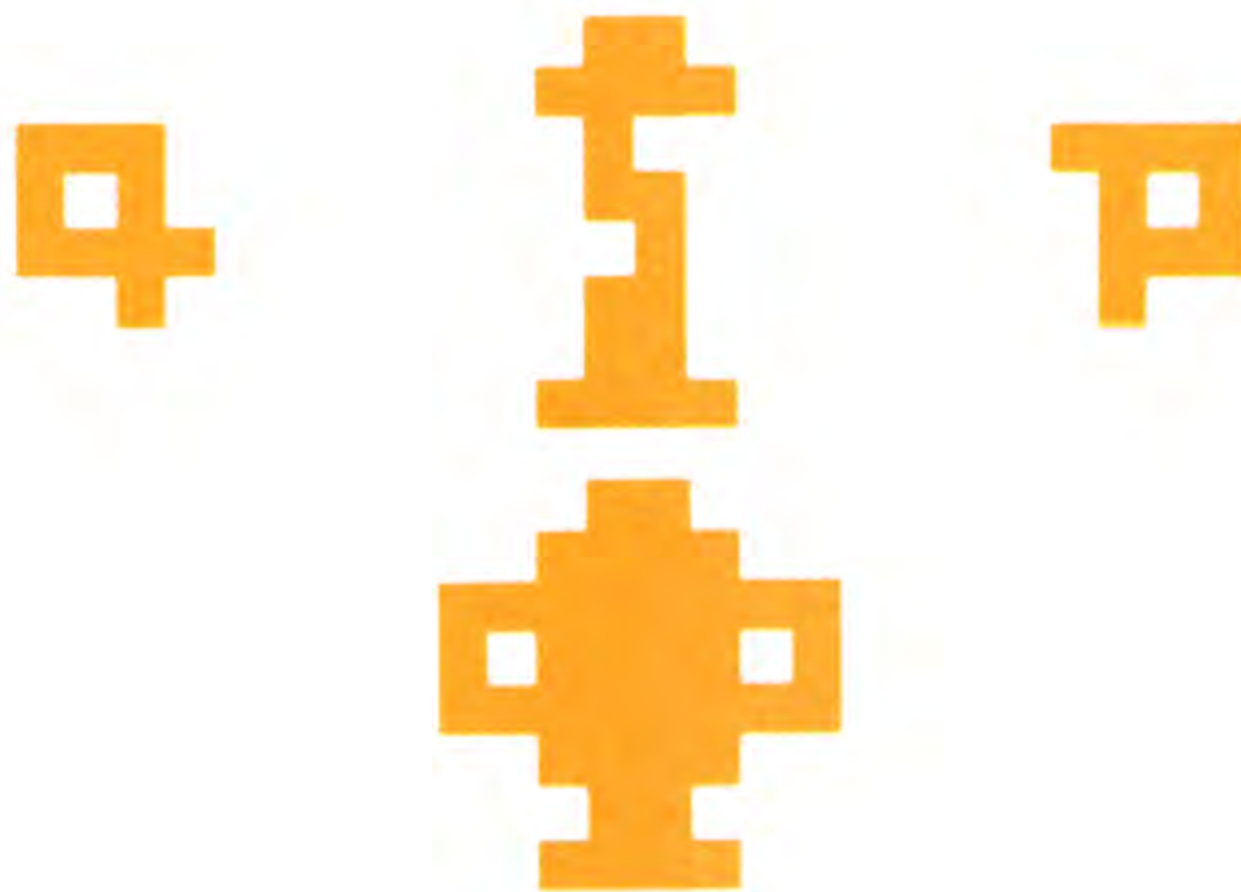


Figura 1 - Urna

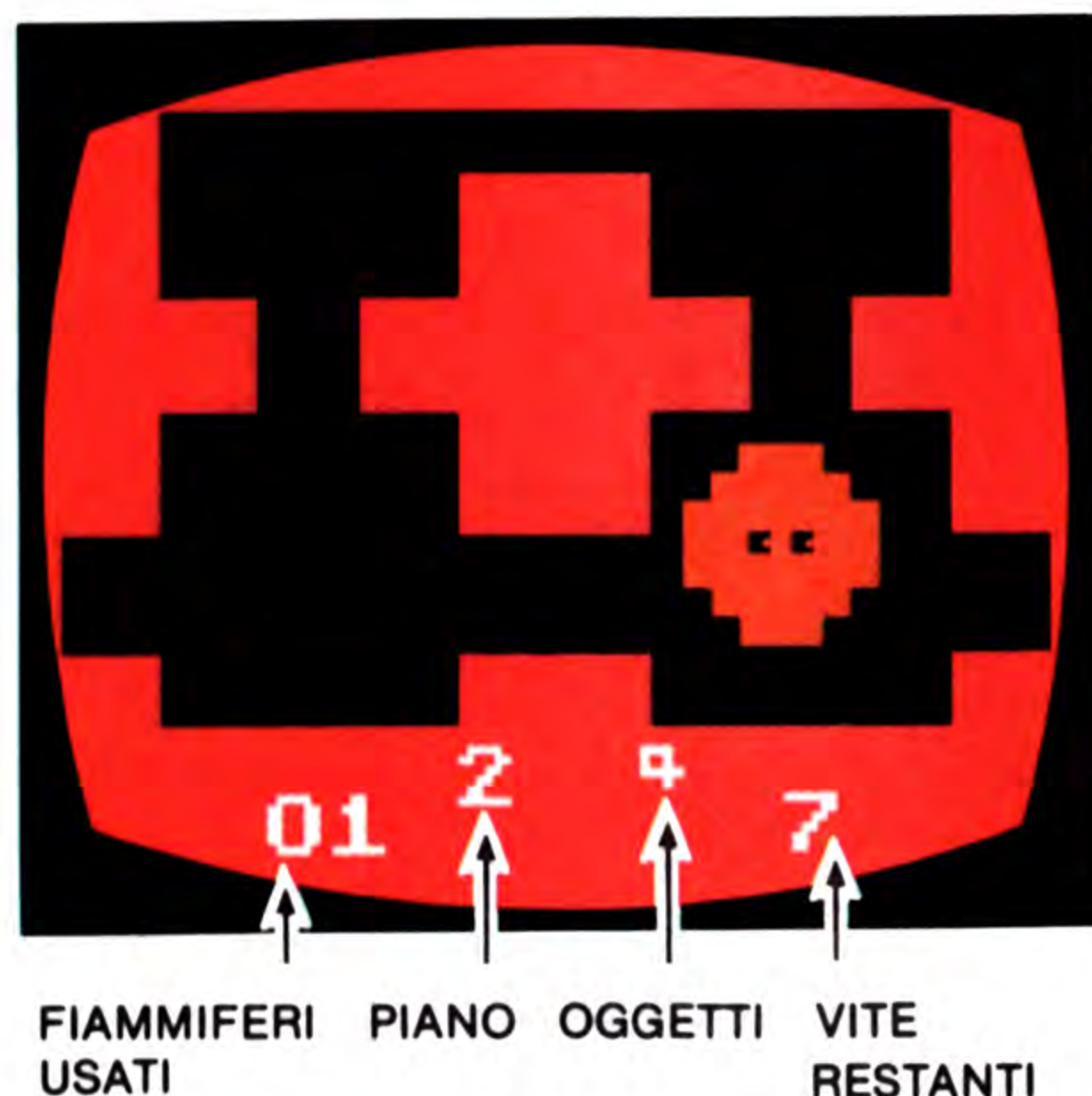


Figura 2

SCETTO

Lo scetto è la bacchetta magica che ti rende invisibile a tutte le creature che si trovano nella villa.

Per servirtene devi raccoglierlo (cioè toccarlo), mettendo prima giù qualsiasi altro oggetto da te portato. Fintanto che reggi lo scettro, non puoi "morire de paura". Come ogni altro oggetto, quando lo raccogli lo scettro appare a destra in fondo allo schermo, come mostrato nella Figura 2.



Figura 3 - Scettro

"PASSE-PARTOUT"

I giochi da 3 a 9 comprendono stanze intercomunicanti con porte chiuse a chiave. Per aprirle devi trovare il "passe-partout" nascosto in una delle stanze aperte. Per usare la chiave devi raccoglierla (toccarla), dopodiché essa appare a destra in fondo allo schermo. Ricordati che quando tieni la chiave non puoi reggere nessun altro oggetto.



Figura 4 - "Passe-partout"

PORTE

Mentre procedi attraverso la villa troverai diverse porte, alcune sbarrate ed altre aperte (Vedi VARIA-

ZIONI DI GIOCO). Nei giochi da 2 a 9, per vedere queste porte devi accendere fiammiferi.

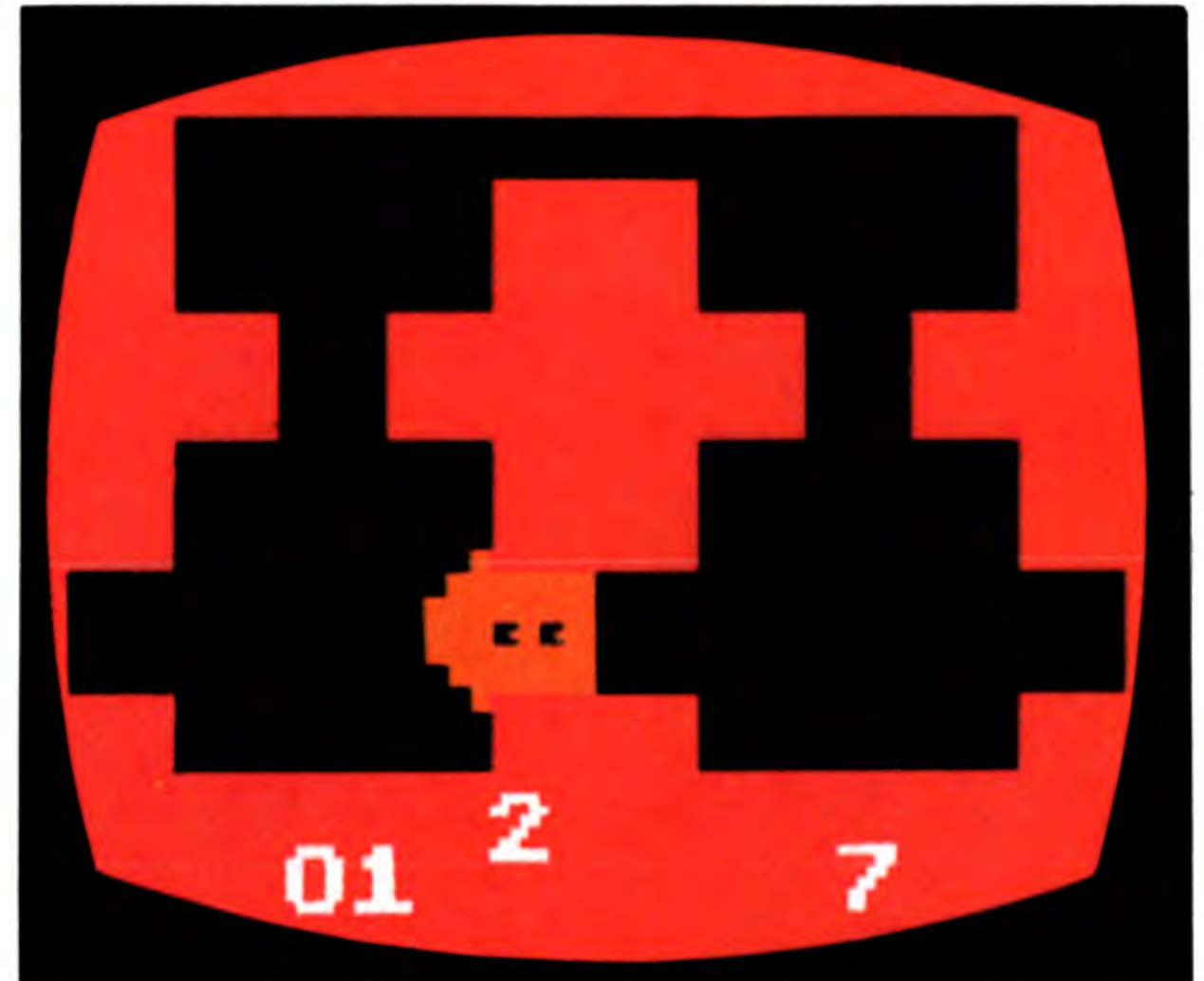
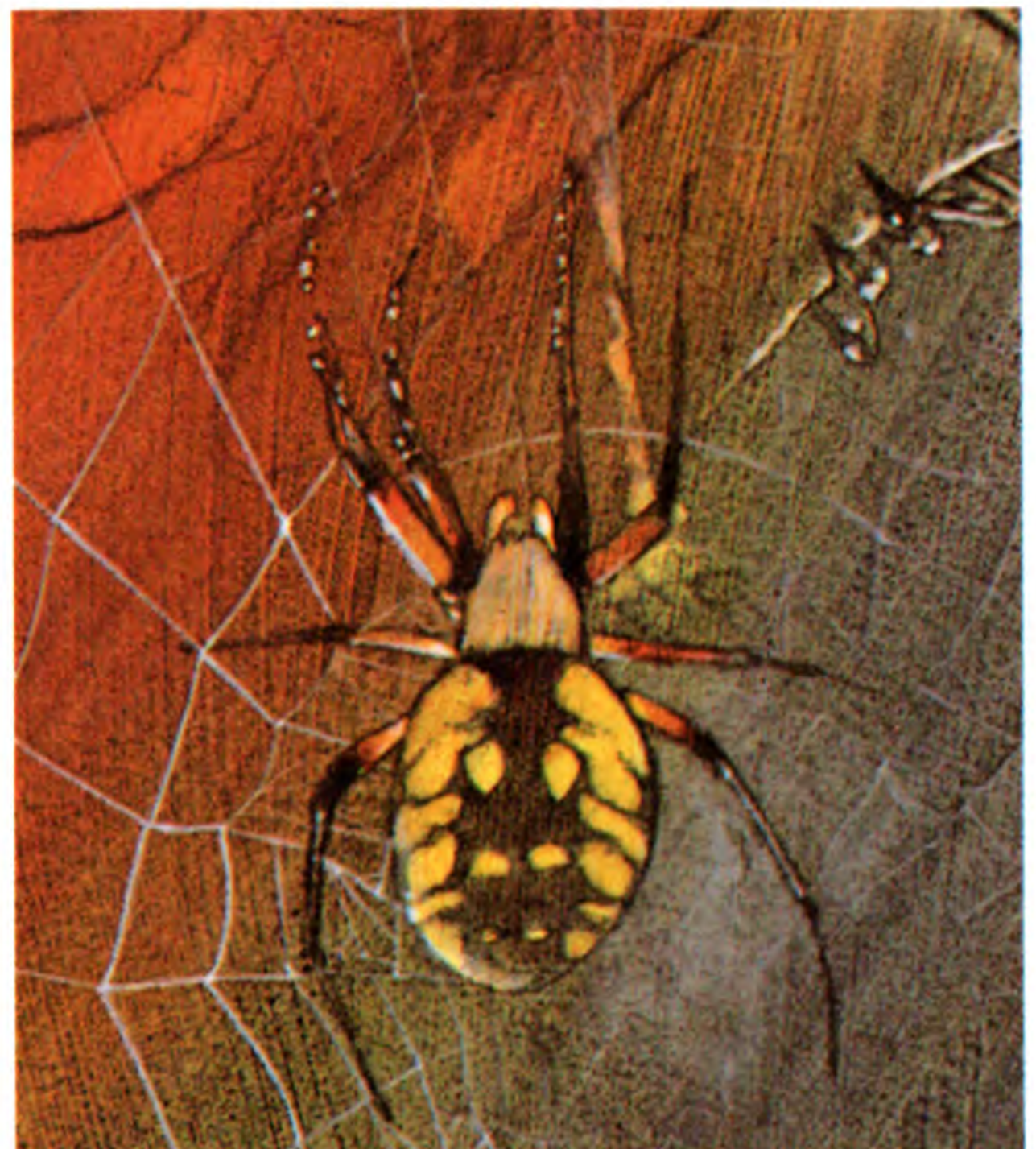


Figura 5 - Porte

CREATURE

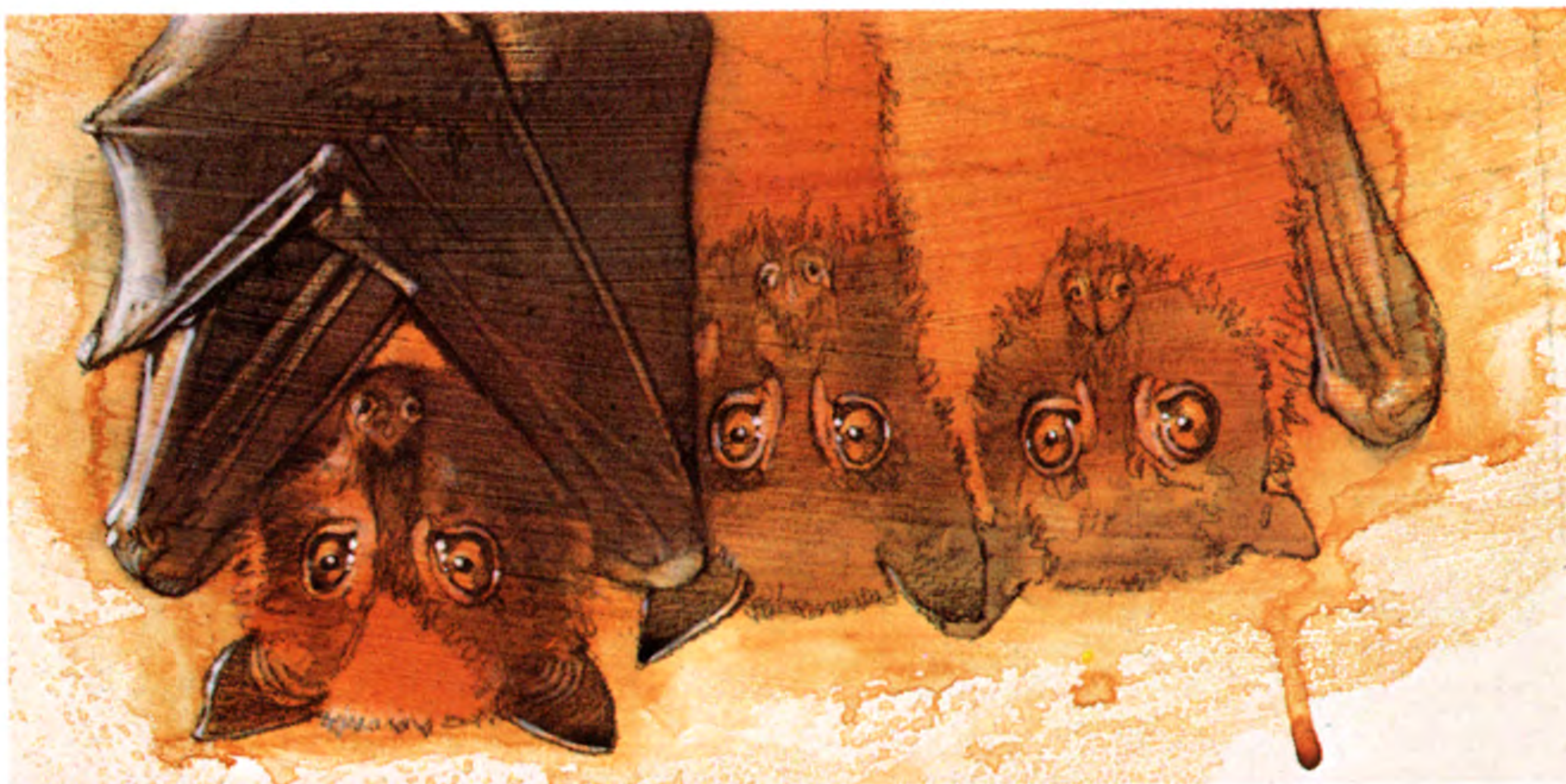


TARANTOLE

Le tarantole hanno l'aspetto di giganteschi ragni pelosi e si muovono lentamente per tutta la casa. Se vieni toccato da una di esse, perdi una vita, a meno che non abbia con te lo scettro.



Figura 6 - Tarantole



VAMPIRI

I vampiri volano rapidamente per tutta la villa; se ne vieni toccato, perdi una vita, a meno che non abbia con te lo scettro, come nel caso delle tarantole.



Figure 7 - Vampiri

FANTASMA

Nella villa c'è un fantasma che si sposta a notevole velocità, passando attraverso le porte chiuse a chiave e le pareti per rincorrerti dovunque tu vada. Se ti tocca, "muori di paura" perdendo una delle tue vite. Se hai con te lo scettro sei protetto da questo fantasma nei giochi da 1 a 7.

Ogni volta che una creatura entra nella stanza dove ti trovi, il tuo fiammifero viene spento da una ventata, ma il corpo della creatura resta fosforescente nel buio.

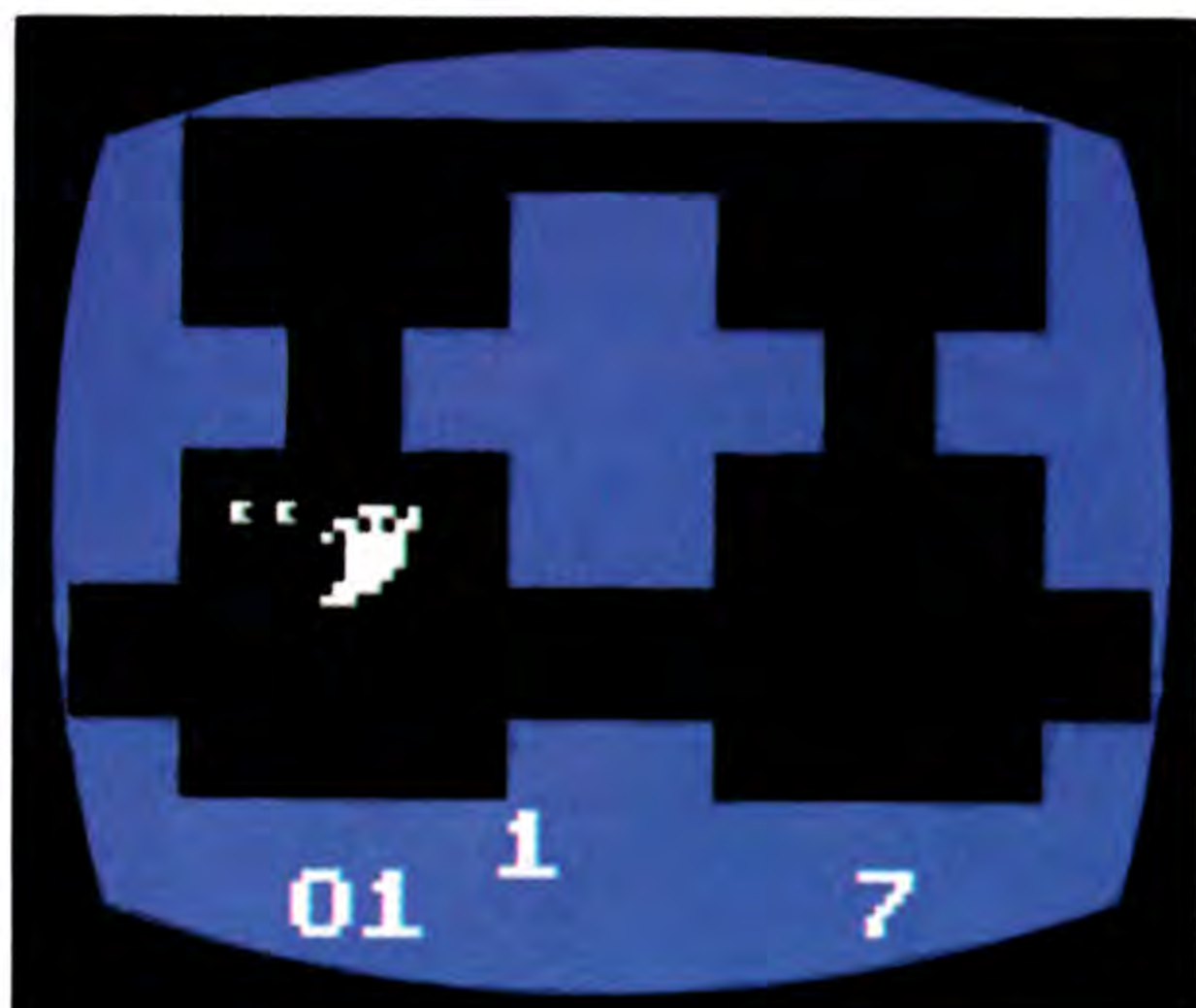


Figura 8 - Fantasma

EFFETTI SONORI

Gli effetti sonori di CASA DEGLI SPETTRI costituiscono importanti

indizi circa lo svolgimento del gioco.

Sentirai un caratteristico rumore ogni volta che vai ad urtare contro pareti e porte sbarrate; sentirai il fragore e vedrai il bagliore dei lampi; quando senti il sibilo del vento, non sorprenderti se il tuo fiammifero si spegne. Quando passi attraverso una porta la sentirai aprirsi e chiudersi. I pavimenti della villa sono talmente scricchiolanti che mentre procedi da una stanza all'altra potrai sentire ogni tuo passo. Quando sali o scendi le scale sentirai perfino un lugubre motivo musicale, formato da note basse crescenti verso note alte quando sali e da note alte decrescenti verso note basse quando scendi.

COME SI USA IL COMANDO A CLOCHE

Con questa cartuccia Game Program™ ATARI si usa un comando a cloche. Assicurati che lo spinotto del cavo sia stabilmente inserito nella presa a "jack" LEFT CONTROLLER sul retro del Video Computer System™. Il comando deve essere tenuto con il pulsante rosso in alto a sinistra, rivolto verso lo schermo del televisore.

Per spostarti (con gli occhi) attraverso la casa in alto, in basso, a sinistra o a destra, porta la cloche nella direzione in cui desideri procedere. Per accendere fiammiferi, premi il pulsante rosso; ciascun fiammifero illumina una zona cir-

colare. In ogni variazione di gioco ne hai a disposizione un numero illimitato.



Per prendere un oggetto, agisci sul comando per portarti (con gli occhi) su di esso e toccarlo, raccogliendolo così automaticamente.

Per posarlo, prendi un altro oggetto servendoti del comando: lo scambio dei due oggetti avviene auto-

maticamente. Se c'è un fiammifero acceso, puoi mettere giù un oggetto anche premendo il pulsante rosso.

Il comando a cloche serve anche per salire e scendere le scale. Ciascuna scala può essere percorsa in un unico senso (sù o giù): quelle che portano in basso hanno scalini di grandezza decrescente; quelle che portano ai piani superiori hanno scalini di grandezza crescente (vedi la **Figura 9** con la **PIANTA DELLA CASA**). Per

passare da un piano all'altro, agisci sul comando a cloche portandoti all'estremità della scala e quindi spingi la leva in senso opposto per entrare nella stanza.

Ciascun piano è numerato e contraddistinto da un colore. Il numero è indicato sullo schermo in basso a sinistra, come mostrato nella **Figura 2**, e cambia ogni volta che passi ad un altro piano. L'intera parte interiore sinistra dello schermo cambia inoltre colore a seconda del piano a cui ti porti. (Per maggiori particolari vedi **Figura 9**).

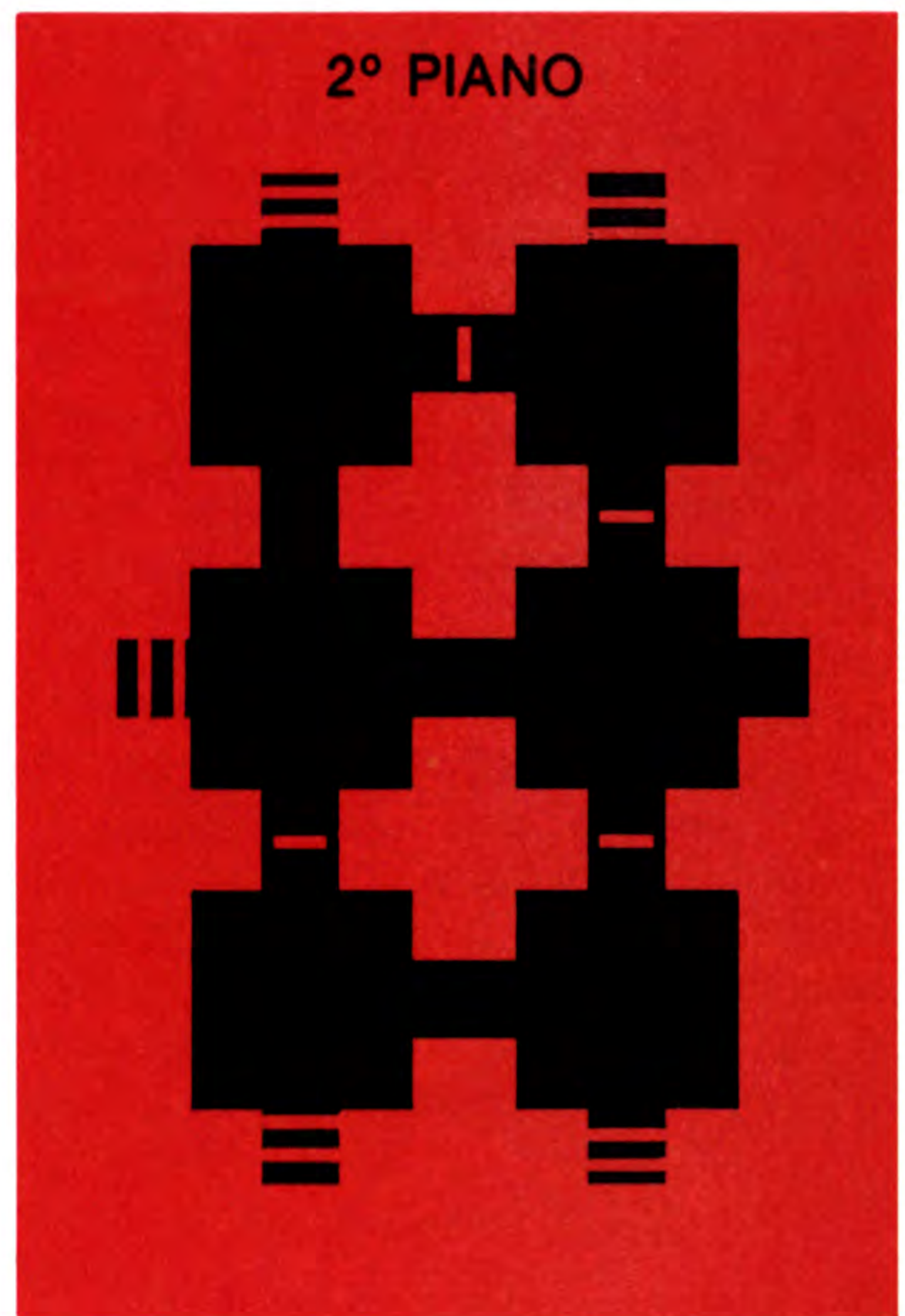
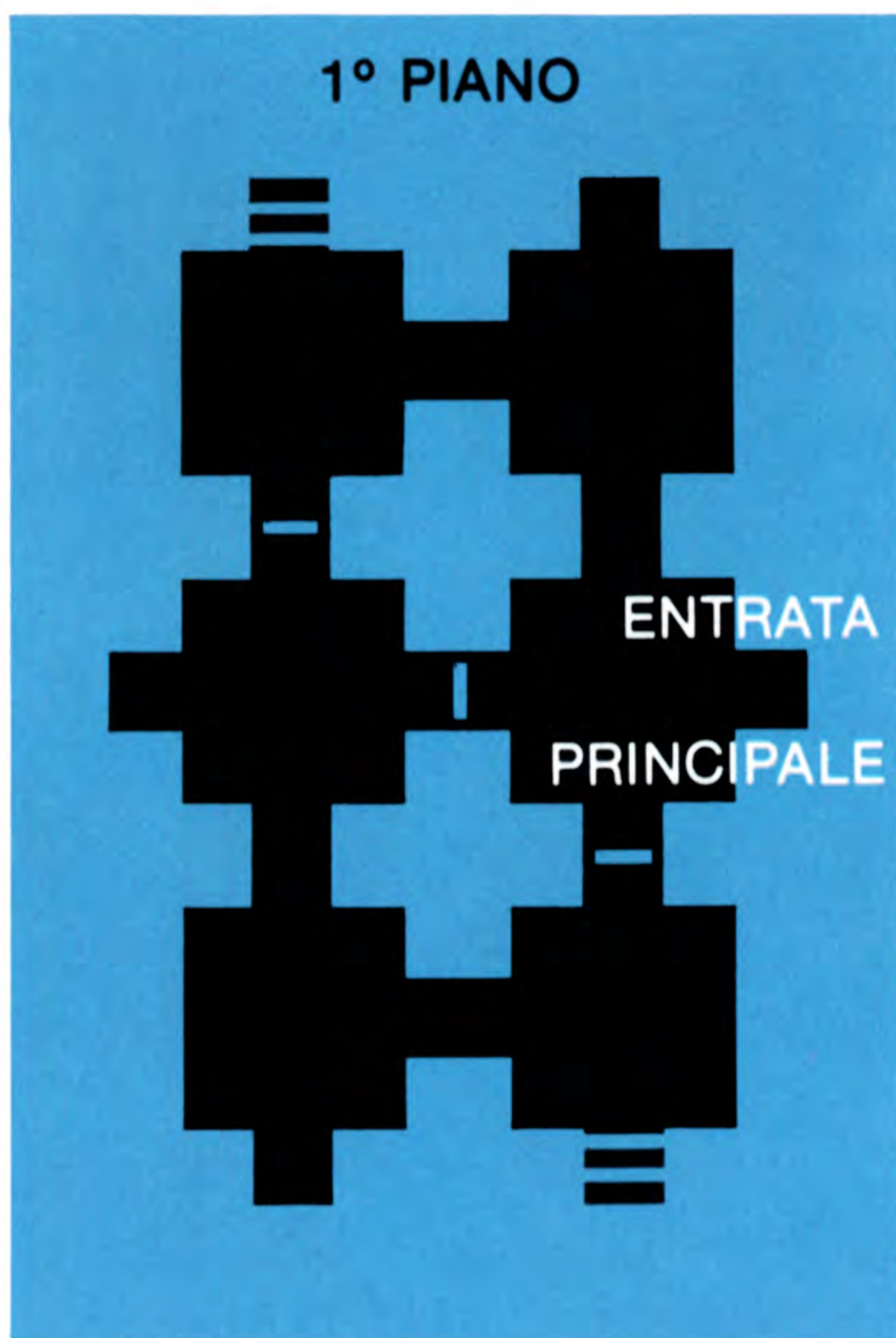


Figure 9 - Pianta Della Casa

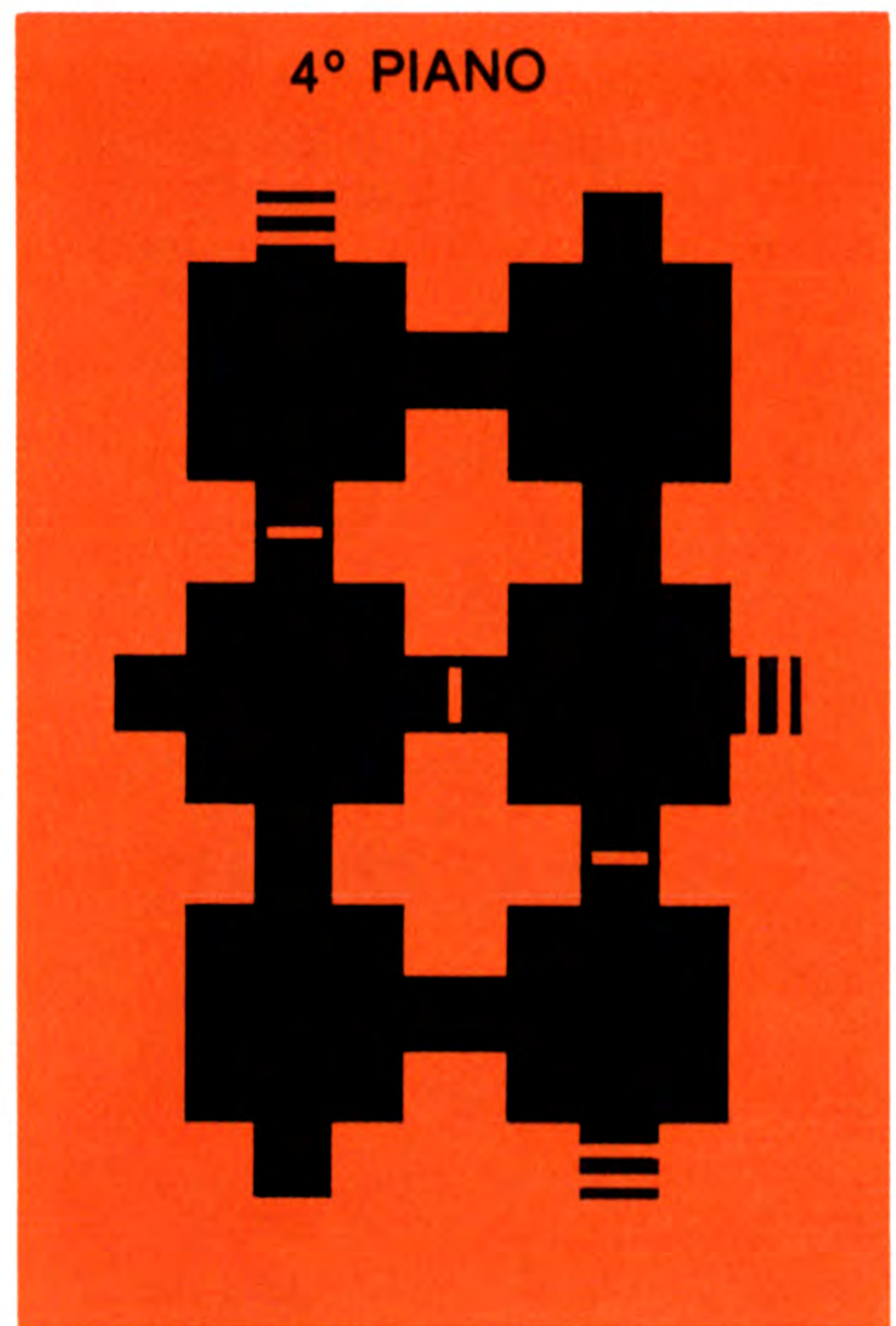
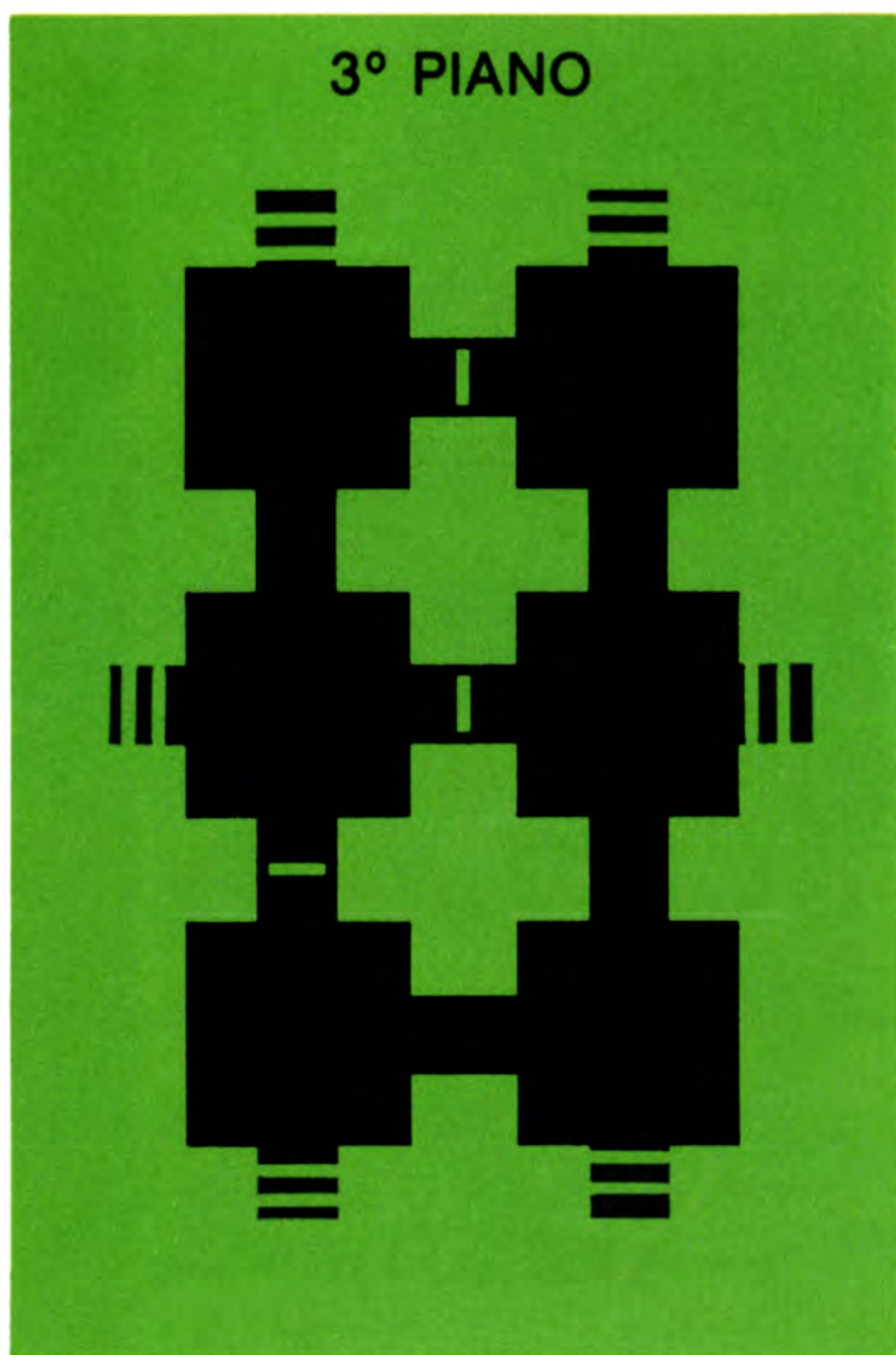


Figure 9



GIU'



SU



PORTE CHIUSE A CHIAVE

COMANDI DELLA CONSOLE

COMMUTATORE GAME SELECT

Il commutatore **GAME SELECT** serve per impostare il numero della variazione di gioco desiderata. Tieni il commutatore spinto verso il basso fino a quando il suddetto numero non appare sullo schermo in fondo a sinistra, come mostrato nella **Figura 10**. Per la scelta del gioco vedi **VARIAZIONI DI GIOCO**.

COMMUTATORE GAME RESET

Una volta impostato il numero del gioco, spingi in basso il com-

mutatore **GAME RESET** per dare inizio all'azione: il numero del gioco scompare ed appare al suo posto quello del piano della villa in cui ti trovi. In tutte le variazioni, il gioco ha inizio al primo piano, in corrispondenza dell'entrata principale. Al termine del gioco, il numero del piano è nuovamente sostituito da quello della variazione giocata.

COMMUTATORE LEFT DIFFICULTY

Quando il commutatore **LEFT DIF-**

FICULTY è nella posizione **B**, il bagliore di lampi ti aiuta di tanto in tanto a vedere ed orientarti mentre le creature ti inseguono. Quando il commutatore è nella posizione **A**, devi procedere a tentoni, basandosi sui rumori e urtando contro le pareti.

COMMUTATORE RIGHT DIFFICULTY

CASA DEGLI SPETTRI è per un solo giocatore e pertanto il commutatore **RIGHT DIFFICULTY** non si usa.

COMMUTATORE TV TYPE

Se usi un televisore a colori, porta questo commutatore su **COLOR**;

se ne usi uno in bianco e nero, portalo su **B-W**.



Figura 10

PUNTEGGIO

Il tuo punteggio dipende dal numero di fiammiferi che accendi e dalle vite che ti restano al termine del gioco. Il gioco finisce quando ritorni all'entrata principale della villa portando con te l'urna magica, oppure quando hai perso tutte le tue 9 vite.

Il numero dei fiammiferi accesi è visualizzato nell'angolo inferiore sinistro dello schermo; il primo numero è 00, seguito quindi da altri in ordine crescente man mano che accendi un nuovo fiammifero (vedi **COME SI USA IL COMANDO A**

CLOCHE). Quanto più basso è tale numero, tanto più alto è il tuo punteggio.

Ciascuna variazione di gioco ha inizio con 9 vite, indicate nell'angolo inferiore destro dello schermo. Ogni volta che "muori di paura" (cioè vieni toccato da una creatura) perdi una vita; pertanto quante più vite ti rimangono alla fine del gioco, tanto migliore è il tuo punteggio. Man mano che acquisti una maggiore abilità, sarai in grado di trovare l'urna più in fretta, utilizzando meno fiammiferi e perdendo meno vite.

VARIAZIONI DI GIOCO

La cartuccia Game Program CASA DEGLI SPETTRI offre nove varianti. Consigliamo di cominciare con il gioco 1 per familiarizzarsi con la pianta della villa ed imparare a muoversi al suo interno. Una volta acquistata una piena padronanza del gioco 1 si può passare alle variazioni più impegnative.

GIOCO 1

In **gioco 1** è per i principanti. Esso comprende pareti illuminate per aiutarti a vedere le stanze. Non ci sono porte e non c'è quindi bisogno di chiave, ma per vedere gli oggetti si devono accendere fiammiferi. Le creature che cercano di farti morire di paura sono tre: un pipistrello, una tarantola e un fantasma.

GIOCO 2

Nel **gioco 2** la villa è completamente buia e ci sono porte aperte. Le creature che ti danno la caccia sono le stesse del **gioco 1**.

GIOCO 3

Il **gioco 3** è identico al **gioco 2**, ma alcune porte sono chiuse a chiave. Troverai il "passe-partout" nella prima stanza in cui entri.

GIOCO 4

Il **gioco 4** è identico al **gioco 3**, ma il "passe-partout" si trova in una stanza diversa ogni volta che si ripete il gioco.

GIOCO 5

Il **gioco 5** è identico al **gioco 4**, ma ci sono due tarantole in più ad inseguirti.

GIOCO 6

Nel **gioco 6** tutte e cinque le creature ti inseguono da una stanza all'altra.

GIOCO 7

Nel **gioco 7**, se vieni toccato dal pipistrello lascerai cadere l'oggetto portato in quel momento e tale oggetto verrà trasferito in un'altra stanza della villa.

GIOCO 8

Il **gioco 8** è identico al **gioco 7**, ad eccezione del fatto che tutte le creature si muovono più velocemente; per complicare ulteriormente le cose, il fantasma è insensibile al potere magico dello scettro.

GIOCO 9

Questo gioco costituisce la massima sfida posta da CASA DEGLI SPETTRI. Il suo svolgimento è lo stesso del **gioco 8**, ma la pianta della casa è diversa e ti troverai quindi in un labirinto di stanze completamente nuovo.

Un ulteriore elemento di sorpresa è dato dal fatto che tutte e cinque le creature possono inseguirti da una stanza all'altra passando anche attraverso le porte chiuse a chiave.

UTILI SUGGERIMENTI

1. Cerca innanzitutto di trovare lo scettro e portalo con te mentre vai alla ricerca dei pezzi dell'urna magica. Potrà essere utile prendere nota del posto in cui si trova ciascun pezzo per recartici direttamente e prenderli tutti.
2. E' possibile attraversare stanze con porte chiuse a chiave anche senza il "passe-partout". A tale scopo devi conoscere bene la pianta della villa e servirti delle varie scale per aggirare l'ostacolo rappresentato dalle porte chiuse. Tieni a mente che ciascun piano è dotato di diverse scale.

HAUNTED HOUSE

NOTA: Cuando inserte o extraiga un cartucho de ATARI® Game Program™ gire siempre el interruptor principal (**POWER**) de la consola a la posición **OFF**. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida de su juego ATARI Video Computer System™.

LA HISTORIA DE LA CASA EMBRUJADA



Hace mucho tiempo, en el pueblito Bahía de los Espíritus vivía un viejo antipático llamado Zacarías de la Tumba. El viejo Zacarías no era una persona muy apreciada. Raramente salía de la vieja mansión y pasó la mayor parte de su vida cavilando sobre el deterioro de la casona de cuatro pisos. Cuando murió, la casa fue declarada en ruina y se cerró definitivamente.

Los lugareños afirmaban que el viejo Zacarías conocía el paradero de una urna mágica, reliquia heredada de la primera familia de Bahía de los Espíritus. Parece que la mansión fue la primera casa de la familia y que la urna mágica se rompió en varios fragmentos durante el terremoto de 1890 y aún se encuentra allí, en la vieja casona.

Hasta este momento, nadie ha tenido el valor de entrar en la mansión para buscar los fragmentos de la urna. Todos saben que el fantasma del viejo Zacarías aún ronda en la mansión. Algunos vecinos afirman haber visto luces titilando en las ventanas y otros dicen haber oído ruidos misteriosos, puertas que se cierran estrepitosamente y pasos pesados. Hay algunos que hasta aseguran haber visto sombras que corren por la mansión.

La misteriosa mansión tiene 24 habitaciones comunicadas entre sí por largos pasillos y escaleras. Algunas habitaciones han estado cerradas por más de 50 años. Se supone que hay una llave maestra escondida en algún lugar de la mansión. Y sin esa llave sería im-

posible pasar de una habitación a otra. También existe un cetro escondido en la mansión que el viejo Zacarías siempre llevaba consigo. Creía que ahuyentaba a los malos espíritus.

Ahora que la conoce la historia, ATARI, Inc. la abre el portón de LA CASA EMBRUJADA para permitirle que ponga a prueba su valor. ¿Se atreve Ud. a entrar en la aterradora y vieja mansión? Si su respuesta es afirmativa, no se olvide de llevar fósforos; LA CASA EMBRUJADA está en tinieblas.

Cuando esté dispuesto a poner a prueba su valor, inserte este cartucho en su ATARI® Video Computer System™ para entrar en la habitación principal del primer piso de LA CASA EMBRUJADA.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es encontrar los tres fragmentos de la urna mágica y llevarlos a salvo a la entrada principal de la mansión antes de que pierda sus 9 vidas. Su puntaje está basado en el número de fósforos que consuma durante la búsqueda y en el número de vidas que utilice.

Los fragmentos de la urna se encuentran desparramados al azar en las 24 habitaciones de la mansión. Hay cuatro pisos, con seis habitaciones en cada uno. Los pisos se comunican por medio de escaleras. Las habitaciones se comunican por medio de pasillos y puertas. (Consulte la sección **REGLAS DEL JUEGO** para más información

sobre las puertas y escaleras). Algunas puertas se encuentran cerradas con llave por lo que debe Ud. encontrar la llave maestra que también se encuentra escondida en la mansión.

No es tan difícil encontrar la urna; el único problema es que la mansión está en tinieblas. Para permitirle que ilumine su paso, se le proporciona una provisión ilimitada de fósforos, los cuales se encienden cuando Ud. aprieta el botón rojo de control. (Consulte la sección **EMPLEO DEL MANDO DE PALANCA.**)

Ahora que ya sabe que debe utilizar fósforos, queremos adver-

tirle que mientras de traspiés por la mansión, se topará con horrorosas criaturas. Prepárese para ver un murciélago-vampiro, tarántulas

peludas y al fantasma del mismísimo Sr. de la Tumba. Cada vez que una de estas criaturas lo toque, Ud. se “morirá de miedo” y por consiguiente perderá una vida.

REGLAS DEL JUEGO

Hasta el momento, le hemos mencionado algunas de las cosas que le aguardan en LA CASA EMBRUJADA. He aquí alguna información que le ayudará a entender los objetos y los personajes de la pantalla, además de los niveles progresivos de dificultad.

El juego 1 es una misión de entrenamiento para enseñarle cómo moverse en la mansión. En esta variante del juego, los muros de las habitaciones están iluminados, pero aún así necesitará fósforos para ver el interior de las habitaciones. En todas las demás variantes del juego, se está completamente a oscuras. Lea detenidamente la información siguiente y sabrá lo que debe buscar. (Consulte la sección **VARIANTES DEL JUEGO** para más información sobre cada juego.)

OBJETOS

URNA

La urna se quebró en tres fragmentos. Debe encenderse un fósforo para ver todos los objetos, incluyendo los fragmentos de la urna.

Para recoger un fragmento de la urna, Ud. (los ojos en la pantalla) debe tocar el fragmento. Cuando lo toca, el fragmento aparece en la esquina inferior derecha de la pantalla según se muestra en la **Figura 2**. Cuando Ud. encuentra y recoge

los fragmentos, éstos se acomodan automáticamente para formar la urna completa.

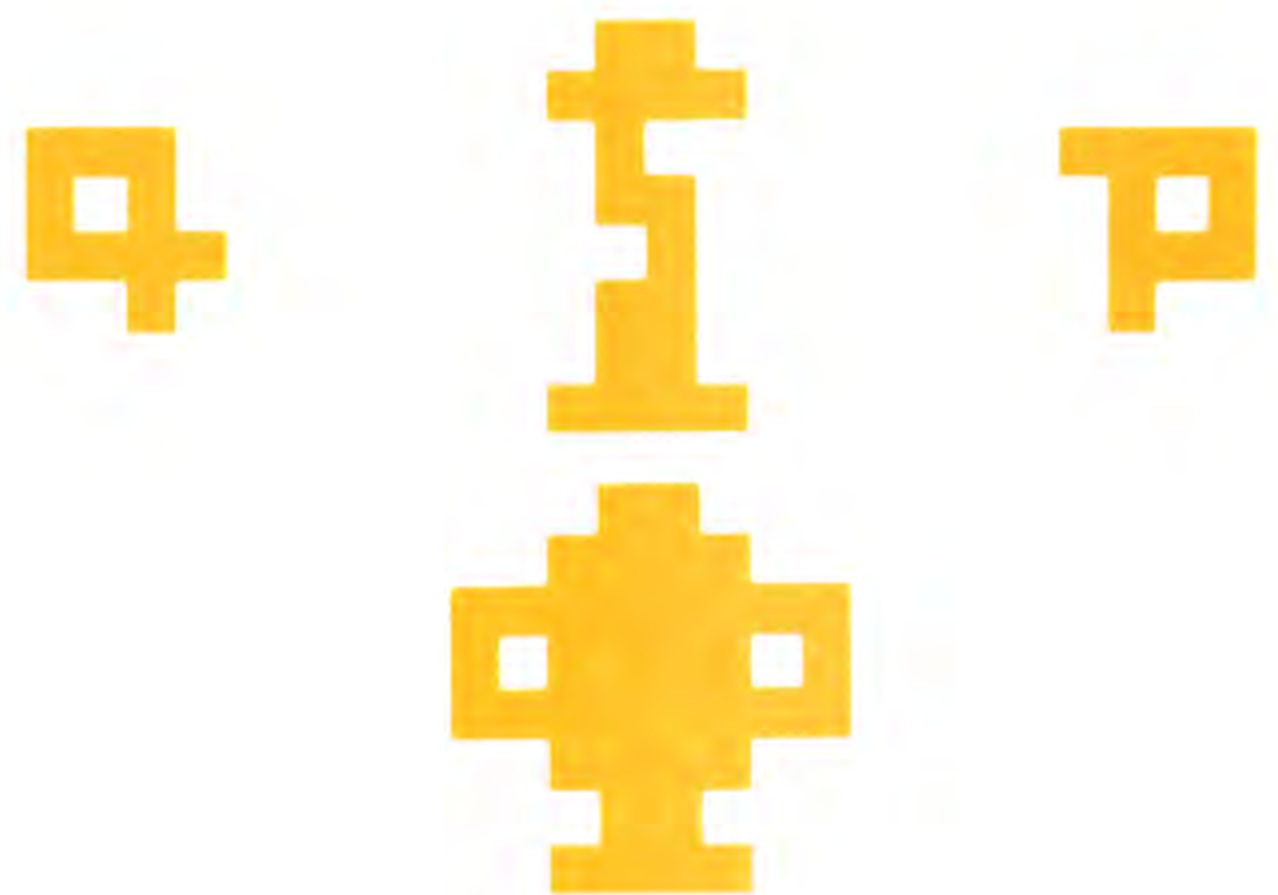


Figura 1 - Urna

Si recoge otro objeto, los fragmentos de la urna (o de cualquier otro objeto) que Ud. lleva serán reemplazados por el nuevo objeto. Aprenderá muy pronto que sólo puede llevar un objeto al mismo tiempo. Una vez que haya unido exitosamente los fragmentos de la urna, deberá encontrar su camino de regreso, con la urna, al portón principal de la mansión (Vea **PLANO DEL PISO, Figure 9**).



Figura 2

CETRO

El cetro es una varita mágica que se utiliza para hacerlo invisible a Ud. a los ojos de todas las criaturas de la mansión. Para utilizar el cetro, debe soltar cualquier otro objeto que traiga y recoger (tocar) el cetro. Mientras sostenga el cetro, no se puede "morir de miedo". Al igual que con el resto de los objetos, al sostener el cetro éste aparece en la esquina inferior derecha de la pantalla, según se muestra en la Figura 2.

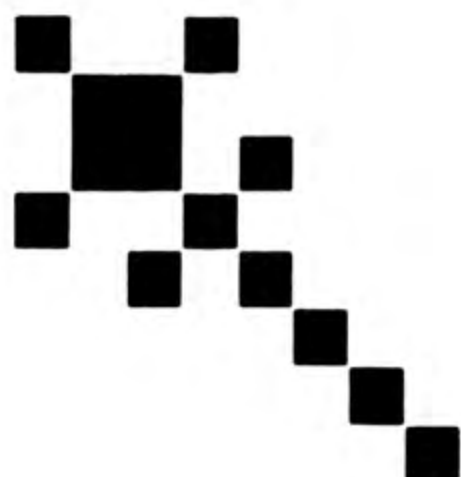


Figura 3 - Cetro

LLAVE MAESTRA

En los juegos del 3 al 9 se incluyen puertas cerradas con llave que separan algunas de las habitaciones. Para abrirlas necesita encontrar la llave maestra. Se encuentra escondida en una de las habitaciones abiertas. Para utilizar la llave, tendrá que recogerla (tocarla). Cuando tenga la llave en su poder, ésta aparecerá en la parte inferior de la pantalla. Recuerde que mientras tenga la llave en su poder, no podrá sostener ningún otro objeto.



Figura 4 - Llave maestra

PUERTAS

A medida que se mueva en la mansión, se encontrará con varias puertas. Algunas podrían estar cerradas con llave y algunas no. (Vea **VARIANTES DEL JUEGO**). Para ver las puertas en los juegos del 2 al 9, utilice los fósforos.

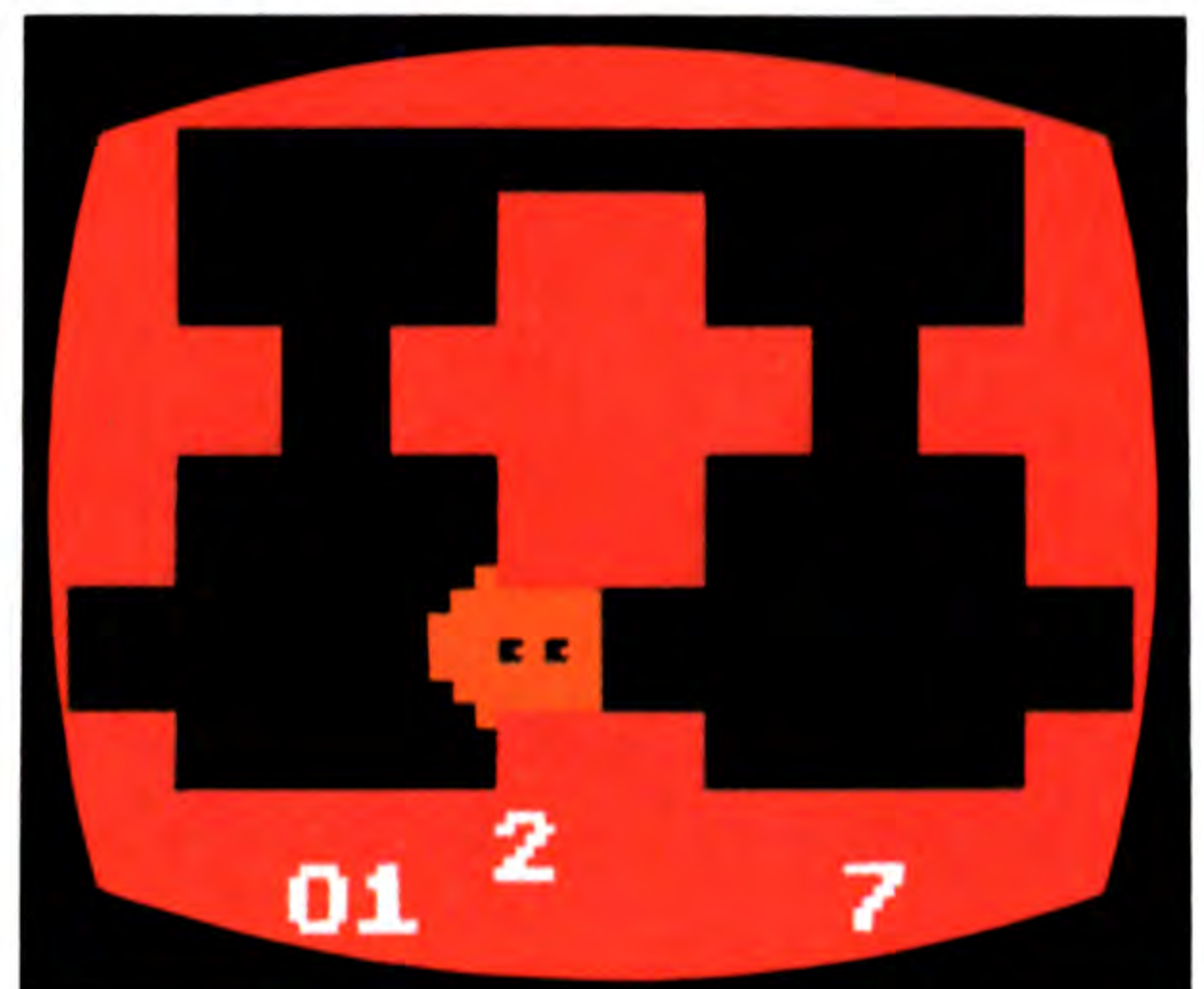


Figura 5 - Puertas

CRIATURAS



TARÁNTULAS

Las tarántulas son unas enormes arañas peludas. Se mueven lentamente por la mansión. Si una tarántula lo toca, Ud. pierde una vida, a menos que Ud. traiga un cetro.



Figura 6 - Tarántulas

MURCIÉLAGOS-VAMPIRO

Los murciélagos-vampiro vuelan rápidamente por la mansión. Si un murciélagovampiro lo toca, Ud. pierde una vida, a menos que traiga Ud. un cetro.



Figura 7 - Murciélagos-vampiro

FANTASMA

Hay un fantasma en la mansión que se mueve rápidamente. Puede atravesar las puertas y los muros para perseguirlo a Ud. a cualquier lugar de la casa. Si el fantasma lo toca, Ud. se “muere de miedo” y pierde una vida. Cuando lleva el cetro en los juegos del 1 al 7, Ud. se encuentra protegido contra el fantasma.

Cuando cualquier criatura entra en la habitación, su fósforo se apaga, pero el cuerpo de la criatura brilla en la oscuridad.



RUIDOS

Los ruidos del juego en LA CASA EMBRUJADA le proporcionan pistas importantes para las reglas del juego. Se oirá a sí mismo golpeándose contra muros y puertas cerradas. Escuchará y verá relámpagos. Cuando escuche al viento soplar, no se sorprenda si se apaga su fósforo. Cuando pase por las puertas, las oirá abrirse y cerrarse. La mansión cruje tanto que podrá oír sus propios pasos mientras corre por las habitaciones.

Cuando suba o baje por las escaleras, podrá oír una melodía fantasmal. Mientras sube por las escaleras, la melodía va de las notas más bajas a las más altas. Mientras baja por las escaleras, la melodía va de las notas más bajas

a las más altas. Mientras baja por las escaleras, la melodía va de las notas más altas a las más bajas.

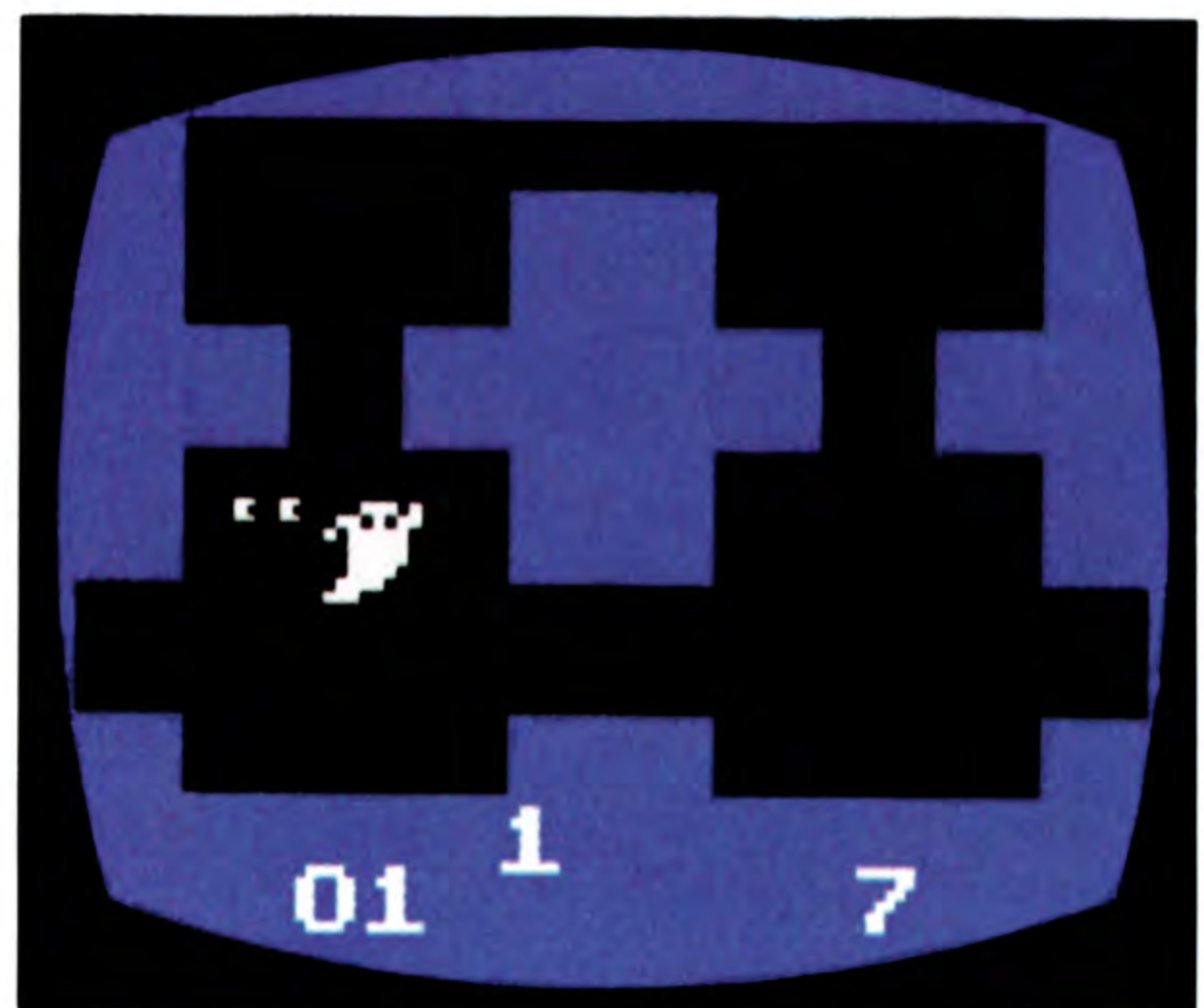


Figura 8 - Fantasma

EMPLEO DE LA PALANCA DE MANDO

Con este cartucho de ATARI® Game Program™, emplee su palanca de mando. Asegúrese de conectar bien el cable de control en el ENCHUFE IZQUIERDO (LEFT CONTROLLER) de la parte trasera de su juego ATARI Video Computer System™. Mantenga el mando con el botón rojo a su izquierda superior apuntando hacia la pantalla de su televisor.

Mueva la palanca para arriba, para abajo, hacia la derecha o izquierda para mover, por toda la casa, los ojos (Usted) que aparecen en la pantalla. Sus ojos se moverán en la misma dirección indicada por la palanca. Apriete el botón rojo del mando para encender un fósforo.



Cuando encienda un fósforo, se hará visible un área circular a su alrededor. Todos los juegos cuentan con una provisión ilimitada de fósforos.

Para recoger un objeto, utilice el mando para guiarse a sí mismo (los ojos) y tocar un objeto; el objeto se recoge automáticamente. Para soltar un objeto, utilice el mando

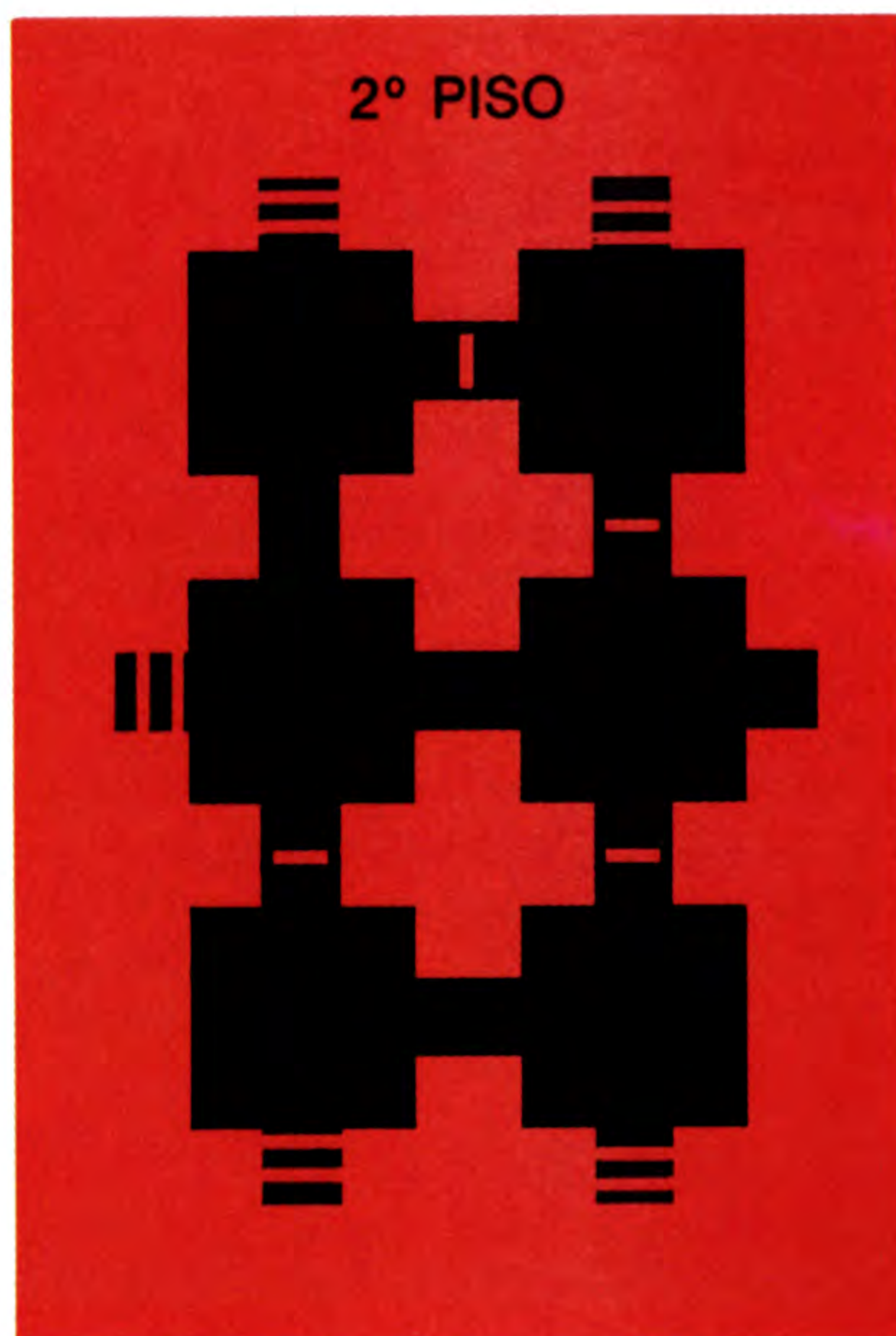
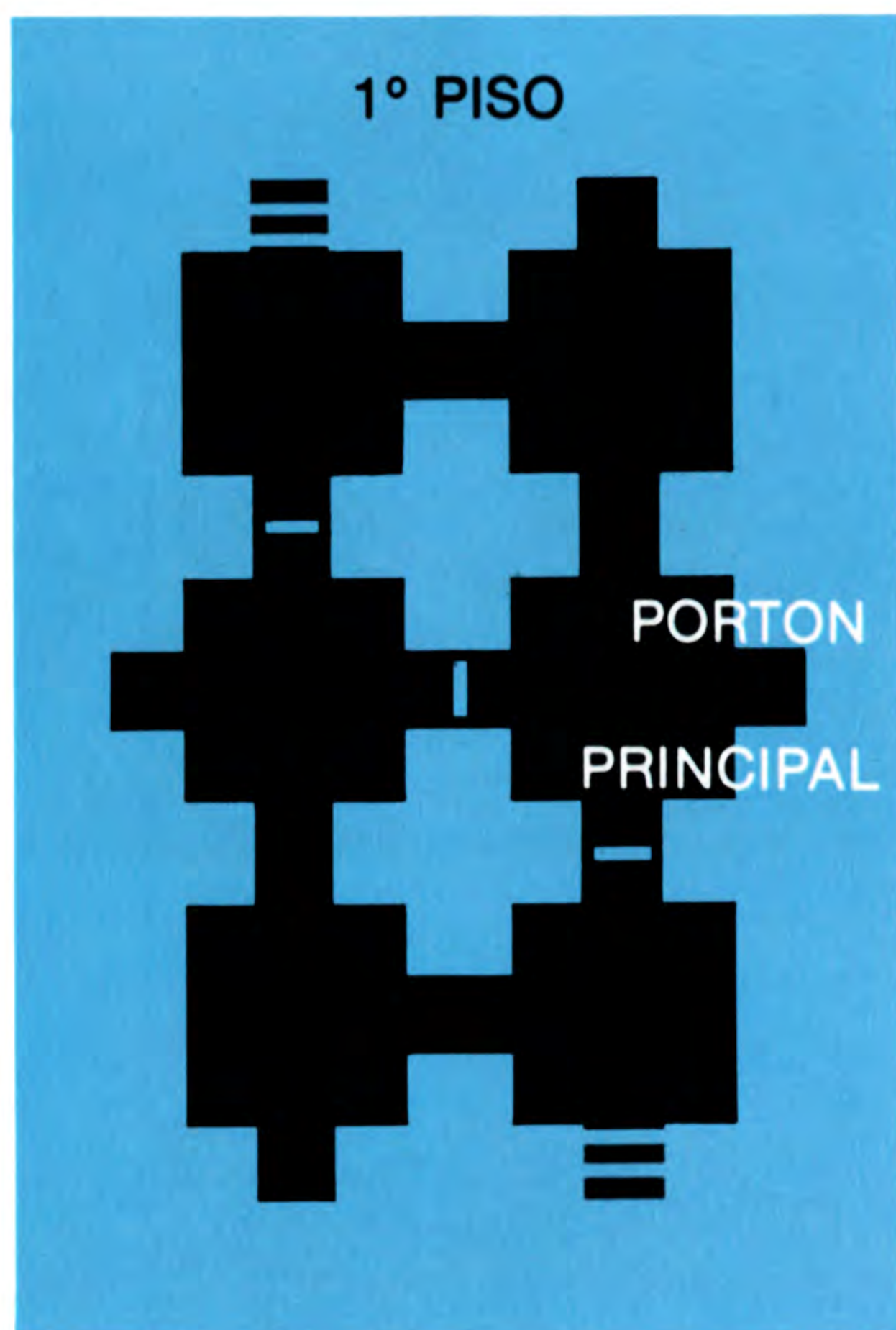


Figura 9

para tocar otro. Los dos objetos intercambian lugares automáticamente. También puede soltar un objeto si oprime el botón rojo del mando, si se encuentra encendido un fósforo.

Use la palanca de mando para subir o bajar por las escaleras. Cada escalera va en una sola dirección; hacia arriba o hacia abajo. Las escaleras que van hacia

abajo empiezan con grandes escalones que disminuyen gradualmente. Las escaleras que van hacia arriba empiezan con escalones pequeños que aumentan gradualmente. (Vea la **Figura 9** para información sobre el **PLANO DEL PISO** y escaleras). Para cambiar de piso, utilice la palanca para moverse hacia el extremo de la escalera, luego mueva la palanca en dirección opuesta para entrar en la habitación.

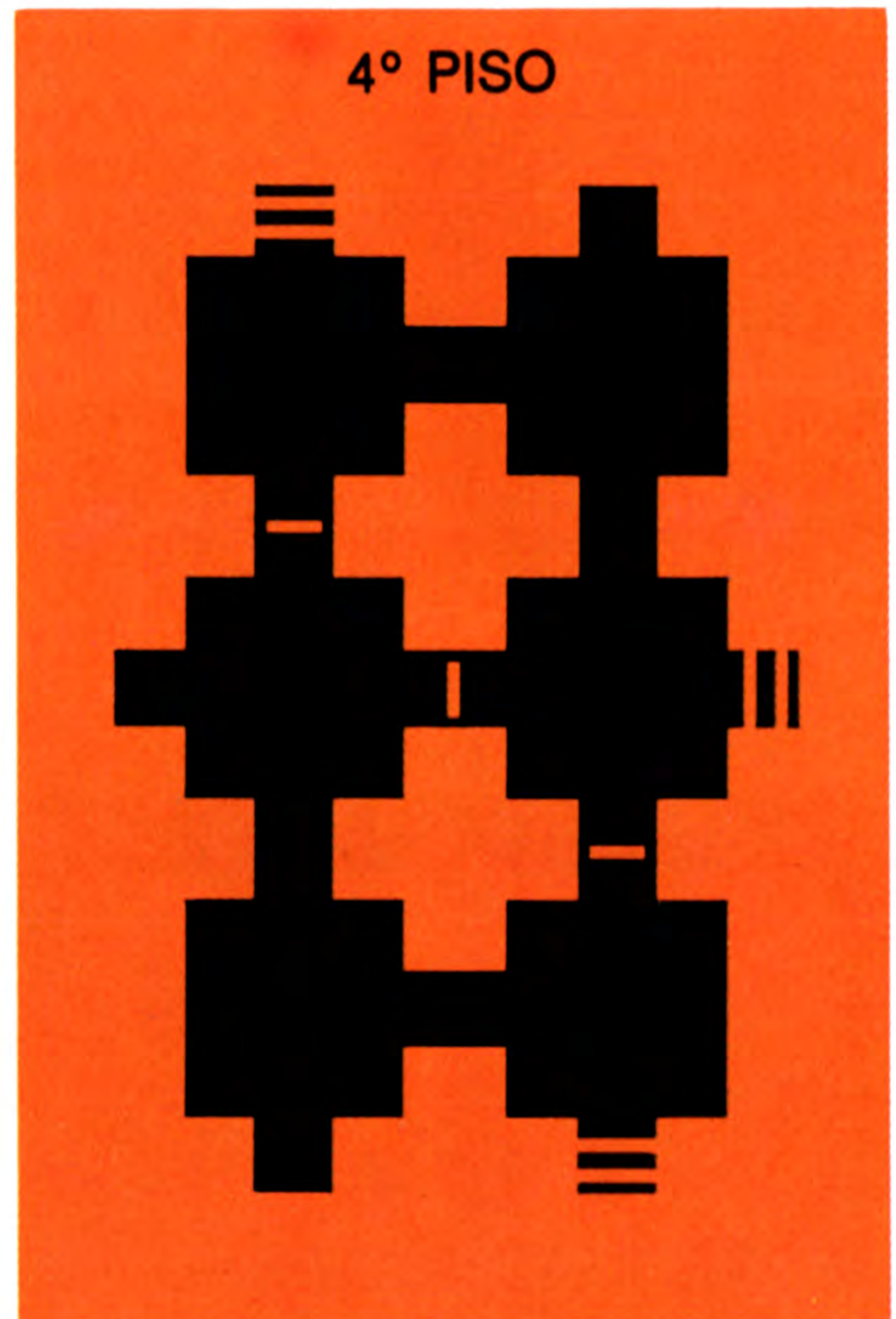
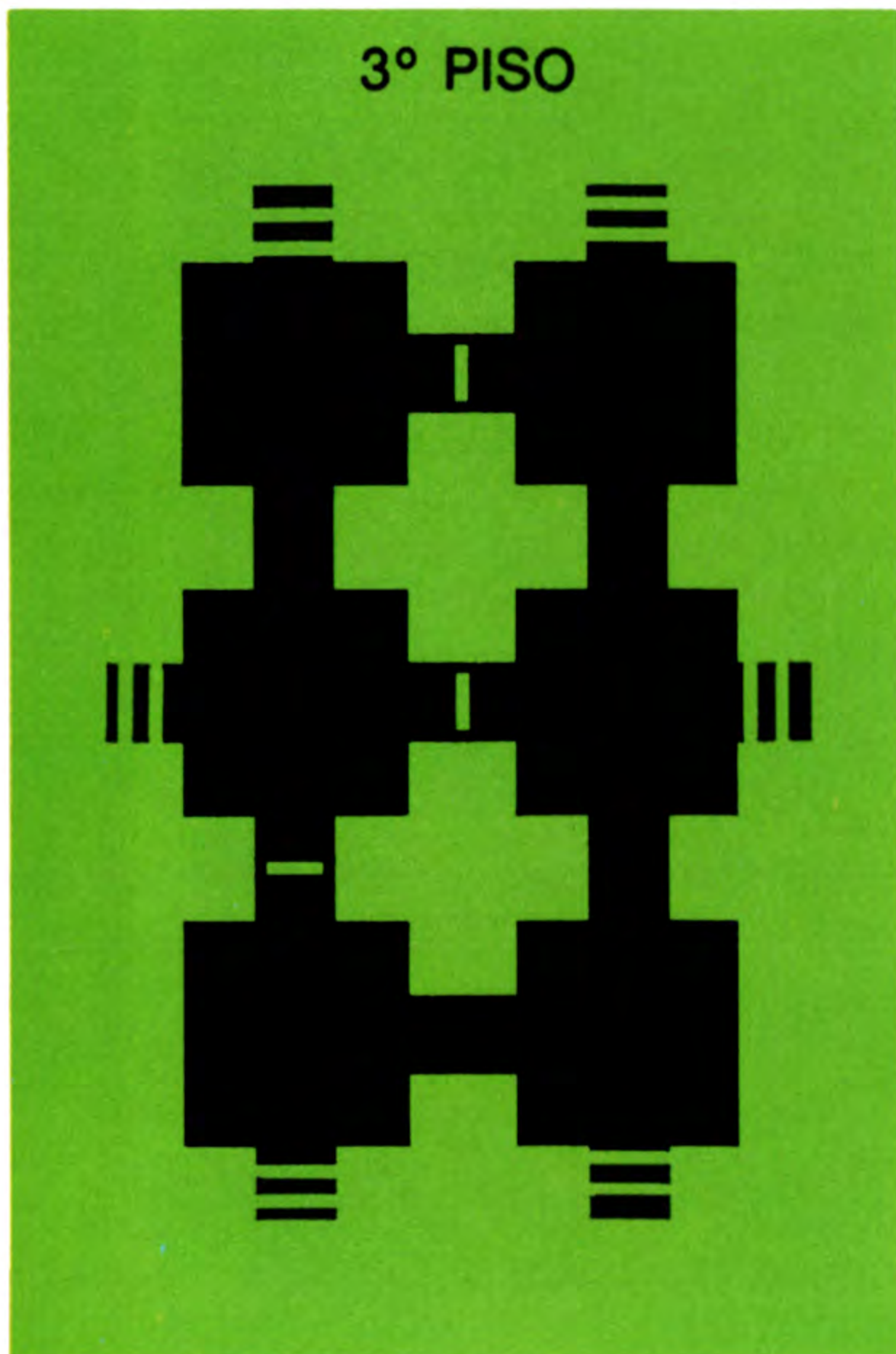


Figura 9



Todos los pisos están numerados y codificados con un color diferente. El número del piso aparece en la parte inferior izquierda de la pantalla, según se muestra en la **Figura 2**. El número cambia cuan-

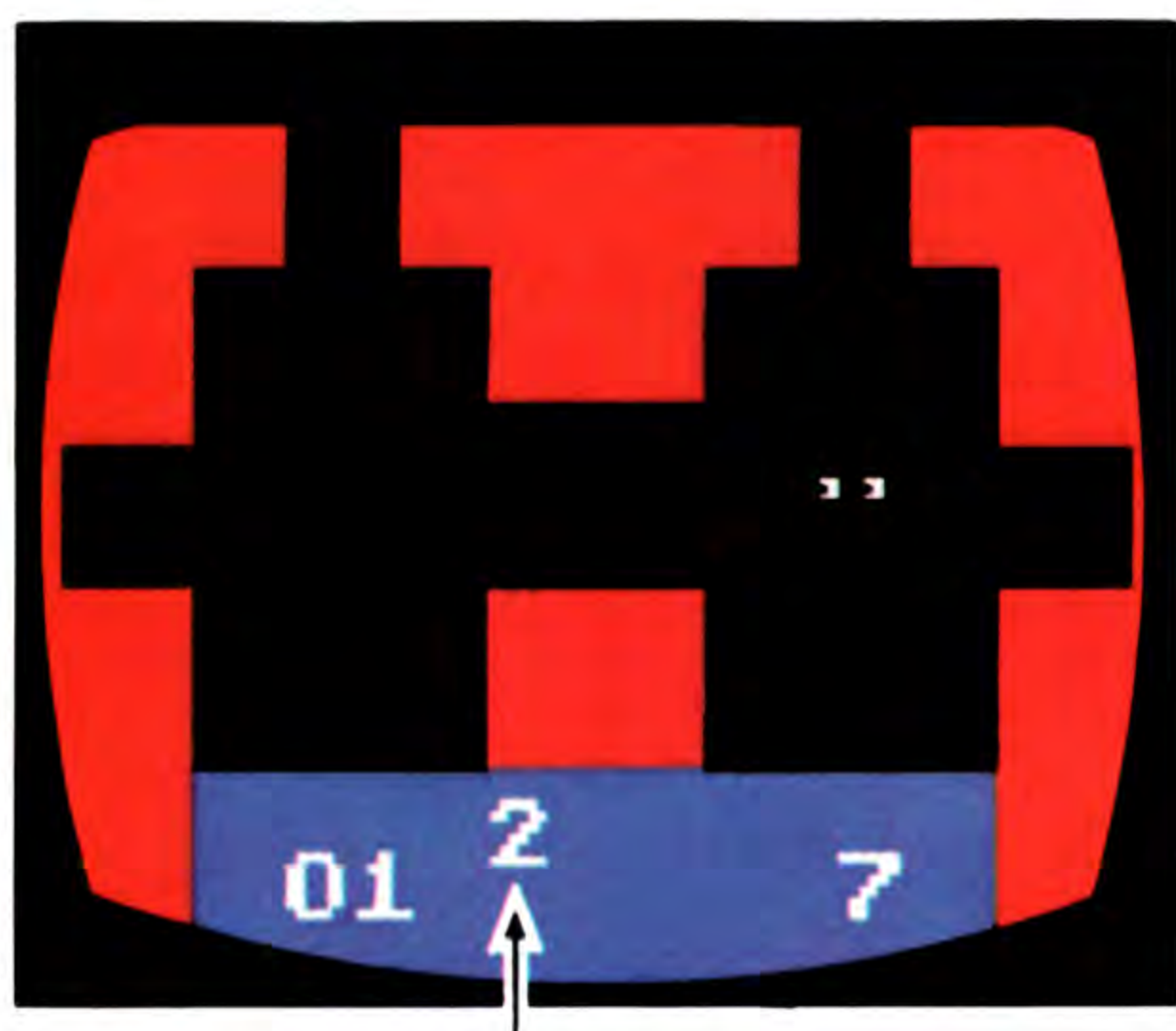
do Ud. se mueve de un piso a otro. Toda la parte inferior de la pantalla cambia de color a medida que Ud. se desplaza de un piso a otro en la casa. (Vea la **Figura 9** para mayor información.)

CONTROLES DE LA CONSOLA

SELECTOR DE JUEGOS (GAME SELECT)

Para escoger el juego que desee jugar, oprima el selector de juegos (**GAME SELECT**). Manténgalo oprimido hasta que aparezca en la parte inferior izquierda de la pantalla el número del juego correcto, según se muestra en la **Figura 10**.

Consulte la sección **VARIANTES DEL JUEGO** para seleccionar el juego que desea jugar.



NUMERO DE JUEGO

Figura 10

SELECTOR DE REPOSICION DEL JUEGO (GAME RESET)

Una vez que haya seleccionado el número del juego que desea jugar, oprima **GAME RESET** (reposición del juego) para iniciar el juego. Después de oprimir el **GAME RESET**, el número de juego cambiará al número de piso de la casa en el que Ud. se encuentra. Todos los juegos comienzan con el piso 1 en el portón principal. Cuando el juego termina, el número de piso cambia de nuevo al número de juego.

SELECTOR DE DIFICULTAD IZQUIERDO (LEFT DIFFICULTY)

Si el selector de dificultad izquierdo (**LEFT DIFFICULTY**) se encuentra en la posición **B**, una serie periódica de relámpagos le ayudará a ver mejor mientras las criaturas le persiguen por la casa. Si el selector de dificultad izquierdo se encuentra en la posición **A**, tendrá que moverse a tientas, escuchando los ruidos y golpeándose contra las paredes.

SELECTOR DE DIFICULTAD DERECHO (RIGHT DIFFICULTY)

El juego **LA CASE EMBRUJADA** es solamente para un jugador. El selector de dificultad derecho (**RIGHT DIFFICULTY**) no se utiliza.

CONMUTADOR DE "TIPO DE TELEVISOR" (TV TYPE)

Si Ud. tiene un televisor a colores, mueva el conmutador de TV TYPE

a la posición **COLOR**. Si su televisor es del tipo blanco y negro, mueva el conmutador de "tipo de televisor" a la posición **B-W**.

PUNTAJE

Su puntaje está basado en el número de fósforos que consume y en el número de vidas que le quedan al final del juego. El juego termina cuando regresa a la entrada principal de la mansión, con la urna en su poder o cuando ha perdido sus 9 vidas.

El número de fósforos que se consumen se muestra en la esquina inferior izquierda de la pantalla. El primer número que aparece aquí es 00. Cada vez que Ud. enciende un fósforo, este número aumenta en una unidad. (Lea la sección **EMPLEO DE LA PALANCA DE**

MANDO). Cuanto más bajo es este número, mejor es su puntuación.

Al principiar un juego, se tiene 9 vidas, las cuales se indican en la esquina inferior derecha de la pantalla. Cada vez que se "muere de miedo" (cuando lo toca una criatura), Ud. pierde una vida. Cuanto más alto es el número de vidas que le quedan al final del juego, mejor para Ud. A medida que mejora su habilidad, cada vez se tomará menos tiempo para encontrar la urna y consumirá una cantidad menor de fósforos y de vidas.

VARIANTES DEL JUEGO

Existen nueve variantes del juego en este cartucho de LA CASA EMBRUJADA. Se recomienda comenzar con el **Juego 1**, como un ejercicio para aprender el plano del piso y cómo moverse dentro de la mansión. Después de lograr el dominio del **Juego 1**, continúe Ud. con otra variante más complicada.

JUEGO 1

El **Juego 1** es para principiantes. Incluye muros iluminados para ayudarle a ver las habitaciones. No hay puertas, por consiguiente no

necesita llave alguna, pero necesita encender los fósforos para ver los objetos. Tres criaturas tratarán de matarlo de miedo: un murciélago, una tarántula y un fantasma.

JUEGO 2

En el **Juego 2**, la mansión está en tinieblas y las puertas no están cerradas con llave. Tres criaturas tratarán de matarlo de miedo, al igual que en el **Juego 1**.

JUEGO 3

El **Juego 3** es igual al **Juego 2**, con la excepción de que en este caso las puertas están cerradas con llave. Sin embargo, encontrará la llave maestra en la primera habitación en que Ud. entre.

JUEGO 4

El **Juego 4** es igual al **Juego 3**, excepto que la llave maestra se encuentra en un sitio diferente cada vez que se inicia el juego.

JUEGO 5

En el **Juego 5**, todo es igual al **Juego 4**, excepto que habrá dos tarántulas adicionales persiguiéndole.

JUEGO 6

En el **Juego 6**, las cinco criaturas le podrán perseguir de habitación en habitación.

JUEGO 7

En el **Juego 7**, si el murciélago lo toca, cualquier objeto que Ud. traiga se le caerá y se moverá a otra habitación.

JUEGO 8

El **Juego 8** es igual al juego anterior, pero en este caso las criaturas se mueven más rápido y para hacer la situación más difícil, el fantasma no se ve afectado por el cetro.

JUEGO 9

Este es el reto máximo de LA CASA EMBRUJADA. El **Juego 9** tiene las mismas reglas que el **Juego 8**, pero en esta ocasión el plano del piso es diferente y se encontrará en un laberinto de habitaciones completamente distinto. Y por si fuera poco, las cinco criaturas le podrán perseguir de habitación en habitación, aun a través de puertas cerradas con llave.


SUGERENCIAS UTILES

1. Primero trate de encontrar el cetro. Manténgalo consigo mientras busca los fragmentos de la urna. Sería conveniente anotar la ubicación de cada uno de los fragmentos y luego ir directamente al lugar donde se encuentran y recogerlos.
2. Es posible moverse por las habitaciones que tienen puertas cerradas con llave sin la ayuda de la llave maestra. Para lograr esto, debe Ud. familiarizarse con el plano del piso y utilizar escaleras diferentes para poder evitar las puertas cerradas con llave. Recuerde que existen varias escaleras en cada piso.

HAUNTED HOUSE

HAUNTED HOUSE



 A Warner Communications Company

ATARI, INC., Consumer Division, P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

Manual, Program and Audiovisual © 1981 Atari, Inc., ALL RIGHTS RESERVED

C016973-54 REV. 1

PRINTED IN U.S.A.