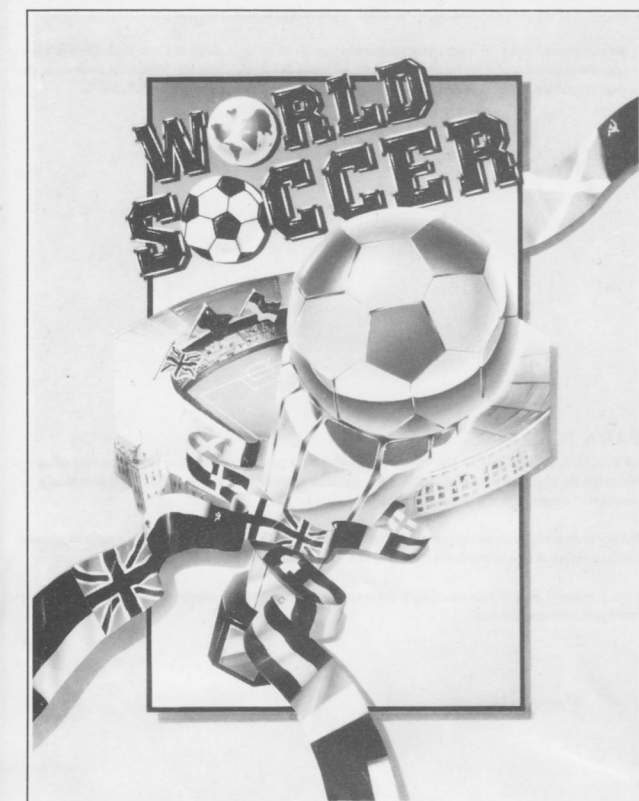


Also available from Zeppelin Games -



### BLINKY'S SCARY SCHOOL

#### ATARI ST LOADING INSTRUCTIONS

Switch on the computer and place the BLINKY'S SCARY SCHOOL disk in the drive. The game then loads automatically.

#### AMIGA LOADING INSTRUCTIONS

Switch on the computer and when the 'Workbench' prompt appears, insert the BLINKY'S SCARY SCHOOL disk. The game then loads automatically.

#### THE STORY

The long faces on the portraits looked down disapprovingly at the old man as he climbed into bed. His tame pet haggis was already contentedly asleep at the foot of the bed dreaming of faraway Scottish Glens. Laird Hamish McTavish plumped up his pillow, blew out his candle, and fell into a deep sleep.

Outside the walls glistened with lightning as a storm settled down for the night over Drumtrochie Castle. A barn Owl hooted miserably and, somewhere in the distance, a clock struck twelve.

Throughout the Castle came the sound of ancient machinery clicking into operation. This was the ghost expelling machinery invented by the late Red Laird McTavish over one hundred years previously. Red Laird McTavish was more than a touch peeved having become a ghost himself, to find himself kicked out of his own home by the machinery he invented! It was this machinery that ensured that the McTavish Clan had a long and happy night's sleep.

*Well until tonight that is.....*

It is not easy being a ghost, the hours are long, the place of work cold and dark, and the promotion prospects, in all honesty, are fairly limited. However, the major problem for a prospective ghost is training.

Although the qualifications to become a ghost are fairly simple (being dead is usually the only requirement), the actual haunting part is alot more tricky than most people realise.

So, the famous school for Spectres and Spooks was set up, to educate and inform prospective ghosts in the ways of haunting. At the end of the school year, the star pupils are sent to haunt the more exclusive nightspots.

And so it was that Blinky, the school's star pupil, arrived at Drumtrochie Castle ready to put in a solid night's haunting totally unaware of the deadly machinery ticking quietly in the bowels of the Castle.

*Let the fun begin !?!!*

#### GAMESPLAY

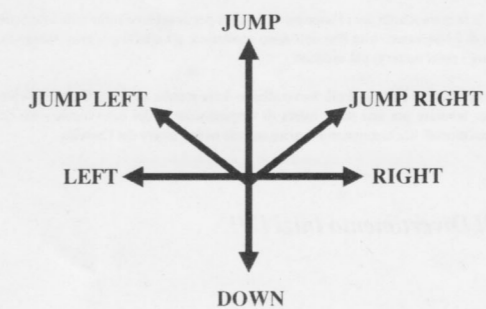
BLINKY'S SCARY SCHOOL allows the player to control the loveable ghost with eyelid flutter using a JOYSTICK connected to the relevant port on the 16 Bit machine.

Blinky moves quickly through the maze of rooms in Drumtrochie Castle on the look out for various artifacts that will help him to put the spooks up Laird Hamish McTavish.

But beware ! There are various traps and creatures that will sap Blinky's energy if they manage to get their hands on him.

*Happy haunting.....*

#### JOYSTICK CONTROLS



FIRE - Picks up an object

Freeze - 'P'

Quit - Press 'Q' when on pause

Unfreeze - Space

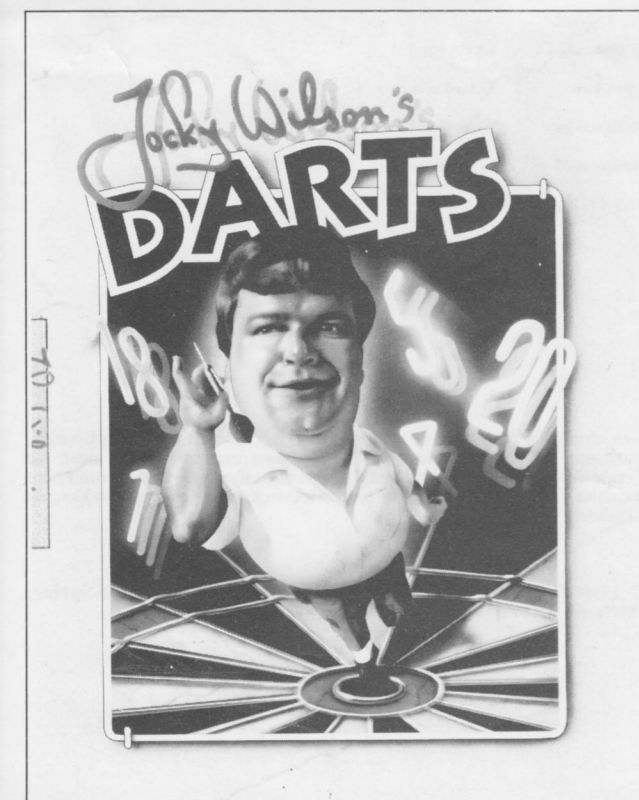
#### CREDITS

Program: Ian Copeland  
Graphics: Richard Beston  
Game Design: Rik & Tink  
Music & FX: Billy Middlemas  
Made in UK

The program code, graphics, music and artwork of this game are the copyright of Zeppelin Games and may not be reproduced, stored or hired without the written permission of Zeppelin Games Limited.

© 1990 Zeppelin Games Limited, PO Box 17, Houghton-le-Spring, Durham, DH4 6JP England.

Also available from Zeppelin Games -



### BLINKYS SCARY SCHOOL

#### ATARI ST LADEN DES PROGRAMMS

Computer anschalten und die BLINKY'S SCARY SCHOOL (BLINKYS GESPENSTERSCHULE) Diskette in die Disk Station schieben. Das Spiel ladet sich dann automatisch.

#### AMIGA LADEN DES PROGRAMMS

Computer anschalten und, wenn das Stichwort 'Workbench' erscheint, die BLINKY'S SCARY SCHOOL (BLINKYS GESPENSTERSCHULE) Diskette einschieben. Das Spiel ladet sich dann automatisch.

#### DIE GESCHICHTE

Die langen Gesichter der Porträts schauten missbilligend auf den alten Mann, der in sein Bett stieg. Sein zahmer Lieblingshaggis war schon zufrieden am fuss des Bettes eingeschlafen und träumte von weit entfernten schottischen Tälern. Lord Hamish McTavish schüttelte sein Kopfkissen zurecht, blies seine Kerze aus und fiel in tiefen Schlaf.

Draussen glänzten die Mauern im Wetterlicht eines Strums, der sich für die Nacht über Schloss Drumtrochie einnistete. Eine Eule heulte jämmerlich, und irgendwo in der Ferne schlug eine Uhr zwölf.

Im Innern des Schlosses setzte sich das Räderwerk einer alten Maschine in Bewegung. Das war die Geistervertreibungsmaschine, die vom verstorbenen Roten Lord McTavish vor über hundert Jahren erfunden worden war. Der Rote Lord McTavish war mehr als verärgert, dass er nach seinem Tod als Geist von seiner von ihm selbst entworfenen Maschine aus seinem eigenen Heim vertrieben worden war! Es war dieselbe Maschine, die dafür sorgte, dass der McTavish Clan eine lange und glückliche Nachtruhe hatte.

*Nun, bis heute nacht jendenfalls.....*

Es ist nicht leicht ein Gespenst zu sein. Die Arbeitszeit ist lang, der Arbeitsplatz kalt und dunkel, und die Beförderungsaussichten, ehrlich gesagt, ziemlich beschränkt. Aber das grösste Problem für ein zukünftiges Gespenst ist die Ausbildung.

Obwohl die Voraussetzungen für das Gespensterwerden ziemlich einfach sind (das Totsein ist normalerweise die einzige Bedingung), ist das tatsächliche Spuken wesentlich verwickelter, als das den meisten Leuten bewusst ist.

So wurde denn die berühmte Schule für Geister und Gespenster gegründet, um die zukünftigen Gespenster in der Kunst des Spukens zu unterrichten und zu informieren. Am Ende des Schuljahres werden die besten Schüler ausgeschieden in den exklusivsten 'Nachtlokalen' zu spuken.

Und so war es denn, dass Blinky, der beste Schüler der Schule, im Schloss Drumtrochie ankam, bereit die Nacht durchzuspukn und völlig in Unkenntnis der tödlichen Maschinen war, deren Räderwerk sich still im Innern des Schlosses drehte.

*Soll der spass anfangen !?!!*

#### DAS SPIEL

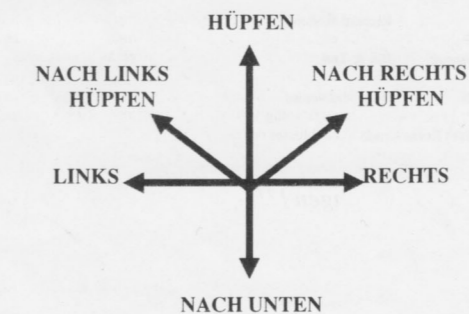
BLINKY'S SCARY SCHOOL (BLINKYS GESPENSTERSCHULE) erlaubt es den Spieler, das lebenswerte Gespenst mit dem Augenzwinkern mit Hilfe eines an dem entsprechenden Port für 16 bit maschine angeschlossenen Joysticks zu kontrollieren.

Blinky bewegt sich schnell durch das Labyrinth von Räumen im Schloss Drumtrochie, auf der Suche nach unterschiedlichen Gegenständen, die ihm dabei helfen können, dem Lord Hamish McTavish das Fächten zu lehren.

Aber aufgepasst! Fallen und allerlei Kreaturen können Blinky's Energien schwächen, falls es ihnen gelingt ihn in ihre Hände zu bringen.

*Fröhliches Spuken.....*

#### STEUERKNÜPPEL BETÄTIGUNG



KLICKEN - nimmt einen Gegenstand mit

Pause - 'P'

Programm verlassen - 'Q' drücken wenn auf Pause

Weiterlaufen - Leertaste drücken

Programm: Ian Copeland  
Graphiken: Richard Beston  
Spiel Entwurf: Rik & Tink  
Musik & FX: Billy Middlemas  
In Grossbritannien hergestellt.

Das Computerprogramm, die Graphiken, die Musik und die künstlerische Gestaltung dieses Spiels stehen unter Urheberrecht der Zeppelin Games und dürfen nicht ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Zeppelin Games Limited vervielfältigt, gespeichert oder vermietet werden.

© 1990 Zeppelin Games Limited P.O.Box 17, Houghton-le-Spring, Durham, DH4 6JP England.

## BLINKY'S SCARY SCHOOL

### ISTRUZIONI PER IL CARICO DELL' ATARI ST

Per il carico automatico del gioco, accendere il computer e posizionare il disco BLINKY'S SCARY SCHOOL nel comando.

### ISTRUZIONI PER IL CARICO DELL' AMIGA

Per il carico automatico del gioco, accendere il computer e nel momento in cui appare la parola "Workbench" inserire il disco BLINKY'S SCARY SCHOOL.

### LA STORIA

I brutti musi dei ritratti guardano giù come segno di disapprovazione nei confronti del vecchietto che si mette a letto. Il suo haggis (in realtà un piatto scozzese a base di frattiglie), adorato animale domestico, già dormiva pacificamente al fondo del letto e sognava le valli strette e lunghe scozzesi del suo paese lontano. Il Laird Hamish McTavish mise a posto il suo cuscino,soffiò la sua candela e cadde in un sonno profondo.

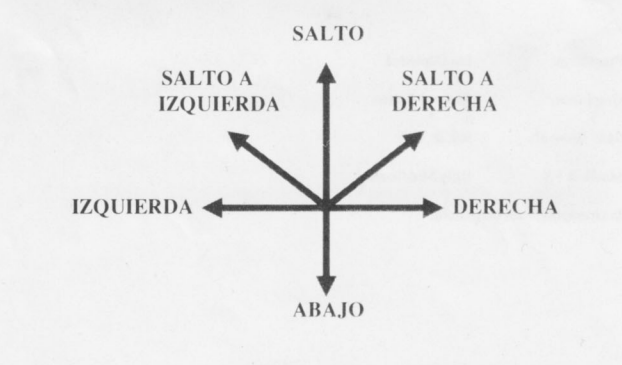
Fuori, i muri lueggiavano di fulmine e un temporale si stabilì per la notte sopra il Castello Drumtrochie. Un barbagianni gridò miserabilmente e, da qualche parte nella distanza, un orologio suonò mezzanotte.

In tutto il Castello si sentì il rumore di macchinari antichi che si misero in marcia. Questo era il fantasma che cacciò via i macchinari inventati dal defunto Red Laird McTavish oltre cento anni fa. Il Red Laird Mctavish era più di un pochino infastidito essendo diventato pure lui un fantasma, trovandosi buttato fuori dalla propria casa dai macchinari inventati da lui stesso ! Erano proprio questi macchinari che assicurvano che il Clan McTavish poteva dormire tranquillamente tutta la notte.

### Cioè, fino a stanotte.....

Non è mica facile essere fantasma, gli orari sono lunghi, il posto di lavoro freddo e duro, e le prospettive di promozione, onestamente, sono assai limitate. Comunque, il più grande problema per un fantasma prospettivo è la formazione.

### CONTROL CON JOYSTICK



### FIRE (disparo) - Toma un objeto

### Congelación de acción - 'P'

Salir - Para salir del juego apriete 'Q' cuendo está en pausa

Descongelación de acción - Espaciador

Benchè la qualifie che diventare un fantasma siano abbastanza semplici (il fatto di essere già morto è normalmente l'unica esigenza), la parte stessa della frequentazione è un sacco più difficoltosa di quanto la più parte della gente si rende conto.

Dunque, la famosa scuola per i Fantasmi fu fondata per istruire ed informare i fantasmi prospettivi nei modo di frequentare. Alla fine dell'anno scolastico, gli allievi più bravi vengono mandati per frequentare i posti notturni più escusivi.

E così è capitato che Blinky, il più bravo allievo della scuola, arrivò al Castello Drumtrochie tutto pronto per lavorare per una notte intera di frequentazione, del tutto incosciente del fatto che i macchinari mortali ticchiettavano silenziosamente nelle viscere del Castello.

### Che Il Divertimento Inizi !?!?

### GIOCO DA GARA

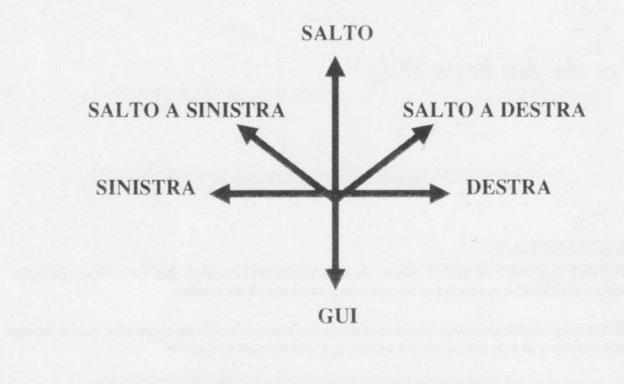
La BLINKY'S SCARY SCHOOL permette al giocatore di controllare il simpatico fantasma con un battere delle ciglia utilizzando una barra di comando legata al porto rilevante sulla macchina a 16 Bit.

Blinky si muove velocemente tra il labirinto di stanze nel Castello Drumtrochie, sempre alla ricerca dei vari oggetti che lo aiuteranno ad impaurire da morire il Laird Hamish McTavish.

Ma fate attenzione ! Ci sono varie trappole e creature che svigoriranno l'energia di Blinky se ci riescono a mettersi le mani.

### Ti Auguriamo Una Felice frequentazione .....

### CONTROLLI DELLA BARRA DI COMANDO



### SPARARE - Prende in mano un oggetto

### Congelarsi - 'P'

Quit - Premere 'Q' quando sta sulla pausa

Scongelarsi - Spazio

## BLINKY'S SCARY SCHOOL

### CONSIGNES DE CHARGEMENT - ATARI ST

Allumer l'ordinateur et introduire la disquette <BLINKY'S SCARY SCHOOL> dans la commande. Le chargement du jeu est alors automatique.

### CONSIGNES DE CHARGEMENT - AMIGA

Allumer l'ordinateur et dès l'affichage <Atelier> introduire la disquette <BLINKY'S SCARY SCHOOL> dans la commande. Le chargement du jeu est alors automatique.

### HISTOIRE

Les longs visages sur les portraits observaient le vieillard avec dédain alors qu'il grimpaït dans son lit. Son haggis de compagnie ronflait déjà doucement au pied du lit plongé dans un rêve de ses collines écossaises éloignées. Le Laird du Manoir Hamish McTavish se laissa tomber sur l'orieller, souffla la chandelle, et s'endormit d'un sommeil profond.

Dehors les murailles brillaient à la lumière des éclairs lorsque l'ouragan commença à s'abattre pour la nuit sur le Château de Drumtrochie. Le morne chuintement d'une chouette se fit entendre et quelque part au loin les douze coups de minuit commencèrent à sonner.

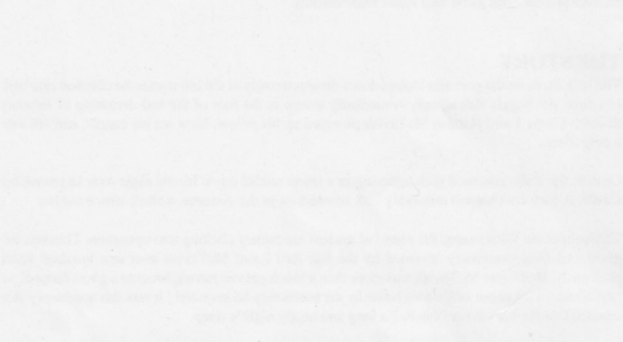
Et dans le château, le cliquetis de vieux mécanismes se fit entendre: il s'agissait du dispositif chasse-fantôme breveté par le feu Laird McTavish le Rouge il y a vait plus d'un siècle. McTavish le Rouge n'était guère content de se trouver lui-même dans les rangs des fantômes de service, de se voir mettre à la porte par sa propre invention ! C'était le dispositif qui assurait une longue nuit pleine de beaux rêves au Clan McTavish.

### Jusqu'à cette nuit, c'est à dire.....

Ce n'est pas facile d'être fantôme, les heures sont longues, l'environnement n'est guère accueillant, et pour ce qui est de l'avancement, franchement ce n'était pas brillant. Mais le vrai problème est celui de la relève -c'est à dire la formation des fantômes-aspirants.

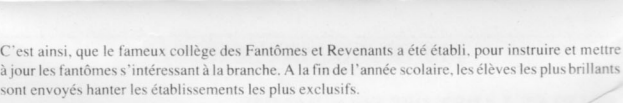
Les qualifications par elles-mêmes ne sont pas terribles (il semble qu'il suffirait d'être trépassé, mais la revenance est bien plus compliquée que l'on ne pourrait penser.

Programma -	Ian Copeland
Grafica -	Richard Beston
Musica e FX -	Billy Middlemas
Made in UK	



**I diritti d'autore per il codice del programma, la grafica, la musica ed il materiale illustrativo di questo gioco appartengono alla società Zeppelin Games e non possono essere riprodotti, magazzinati o dati in noleggio senza il permesso scritto della Zeppelin Games Limited.**

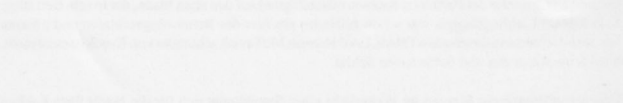
© 1990 Zeppelin Games Limited, PO Box17, Houghton-le-Spring, Durham. DH4 6JP Inghilterra



C'est ainsi, que le fameux collège des Fantômes et Revenants a été établi, pour instruire et mettre à jour les fantômes s'intéressant à la branche. A la fin de l'année scolaire, les élèves les plus brillants sont envoyés hanter les établissements les plus exclusifs.

C'est pourquoi Blinky, No. 1 de sa promotion, est arrivé au Château de Drumtrochie pour assurer une bonne nuit de revenance, mais ne connaissant rien de ce matériel fatal qui cliquetait doucement au sous-sol du château.

### Commençons Donc Avec Les Operations !!!



**LE JEU**  
Avec l'ECOLE BLINKY'S SCARY SCHOOL le joueur contrôle cet adorable revenant avec le MANCHE A BALAI raccordé à la prise appropriée.

Blinky se déplace sans bruit dans le dédale de pièces du Château de Drumtrochie à la recherche d'objets qui l'aideront à hanter le Laird du Manoir Hamish McTavish.

Mais prenez garde - il y a des pièges et des êtres étranges qui épuiseront les forces de BLINKY, si jamais il tombe entre leurs mains.

### Amusez-vous Bien - et dormez bien !!!

## BLINKY'S SCARY SCHOOL

### INSTRUCCIONES DE CARGA - ATARI ST

Conecte el ordenador y ponga el disco BLINKY'S SCARY SCHOOL en el dispositivo excitador. Entonces el juego se carga automáticamente.

### INSTRUCCIONES DE CARGA - AMIGA

Conecte el ordenador y cuando aparece la indicación "Workbench" (banco de trabajo), inserte el disco BLINKY SCARY SCHOOL. Entonces el juego se carga automáticamente.

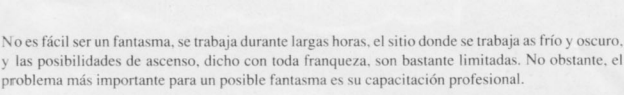
### LA HISTORIA

Las largas caras de los retratos miraban con desaprobación al anciano que se metía en su cama. Su pacífico animal doméstico "Haggis" estaba ya dormido y tranquilo al pie de la cama soñando con los lejanos Glens escoceses. Laird Hamish McTavish atusó su almohada, apagó de un soplo la vela y quedó profundamente dormido.

Los muros exteriores de la mansión brillaban con los relámpagos de una tormenta que dominaba la noche sobre el Castillo de Drumtrochie. Un buho lanzaba su fúnebre canto y, en algún sitio distante, el reloj de una torre daba las campanadas de las doce.

Por todo el castillo sonó el rumor de vieja maquinaria que se ponía en funcionamiento. Esta era la máquina expulsora de fantasmas que inventó el fallecido Laird McTavish el Rojo más de cien años antes. Laird McTavish el Rojo estaba más que irritado por ella porque él mismo se había convertido en un fantasma y la maquinaria que ál había inventado le echaba de su propia casa. Y esta era la maquinaria que aseguraba las personas del Clan McTavish pudieran dormir plácidamente por la noche.

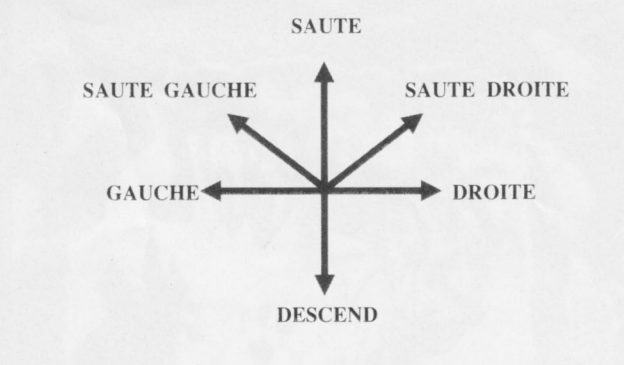
### Bueno, hasta la noche de hoy...



No es fácil ser un fantasma, se trabaja durante largas horas, el sitio donde se trabaja as frío y oscuro, y las posibilidades de ascenso, dicho con toda franqueza, son bastante limitadas. No obstante, el problema más importante para un posible fantasma es su capacitación profesional.

Aunque las cualidades que se exigen para ser un fantasma son bastante sencillas (normalmente sólo se requiere que está uno muerto), es mucho más complicada la parte del embrujar profesionalmente dando miedo a la gente.

### COMMANDE MANCHE A BALAI



### TIR - relève un objet

### Immobiliser - 'P'

Abandonner -Appuyer 'Q' en mode pause

Libérer - Espace

Por esto se ha establecido la famosa Escuela para Epectros y Fantasmas, para educar y formar posibles fantasmas en el modo de provocar el miedo. Al final del año escolar, los discípulos más sobresalientes se envían a embrujar los sitios nocturnos más selectos.

Y así fue como Blinky, el más sobresaliente alumno de la escuela, lleo al Castillo de Drumtrchie preparado para a dar mucho miedo toda la noche, pero desconociendo en absoluto la existencia de la mortal maquinaria que estaba funcionando silenciosamente en las entrañas del castillo.

### ¡¡¡ Que Comience La Diversion !?!?



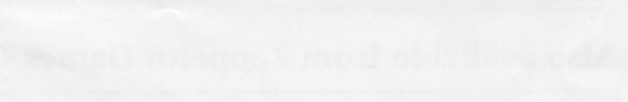
### PARA JUGAR

La ESCUELA DE MIEDO DE BLINKY es un juego permite al jugador controlar este amable fantasma de ojos pestañeantes usando una palanca omnidireccional JOYSTICK conectada a la puerta pertinente de la máquina de 16 bit.

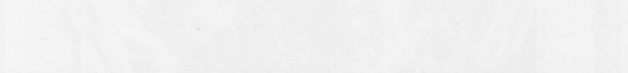
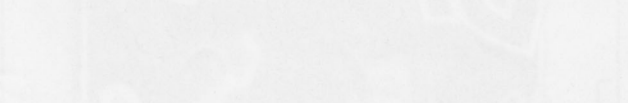
Blinky se mueve rápidamente por el laberinto de habitaciones del Castillo de Drumtrochie buscando varios artefactos que le ayuden a dar miendo a Laird Hamish McTavish.

Pero ¡cuidado! Hay varias trampas y diversas criaturas que desgastarán la energía de Blinky si consiguen sentarle la mano.

### Feliz Embrujo...



Programmation -	Ian Copeland
Graphismes -	Richard Beston
Dessins du jeu -	Rik et Tink
Musique et FX -	Billy Middlemas
Réalisé au Royaume-Uni	



**Les droits d'auteur des codes de programmation, graphismes, musiques et reproductions de dessin sont enregistrés au nom de Zeppelin Games et n'admettent la reproduction, mise en mémoire ou location que sous réserve d'autorisation expresse de Zeppelin Games Limited.**

© 1990 Zeppelin Games Limited, PO Box 17, Houghton-le-Spring, Durham. DH4 6JP Angleterre