

## CONTROLS:

1P

**A** **M** **D** MOVE THE CHARACTER

**SPACE** BOO POWER/HAMMER/BOMB

**ESC** PAUSE/EXIT

2P

**←** **↑** **→** MOVE THE CHARACTER

**R** BOO POWER/HAMMER/BOMB

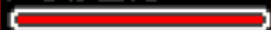
**ESC** PAUSE/EXIT

## BOO POWER:

GET ALL GLOBES IN A STAGE TO FILL IN THE POWER BAR. THE RED ORBS ARE FOR PLAYER 1, WHILE BLUE ORBS ARE FOR PLAYER 2. WHEN THE POWER BAR IS FULL, YOU CAN USE THE BOO POWER TO SCARE HUMANS BY PRESSING SPACE. THE AREA OF ACTION OF THE BOO POWER IS DETERMINED BY THE VIOLET RAY OF EACH CHARACTER.



POWER:



## BE CAREFUL OF LIGHT!

IN SUPER BOO QUEST THE ONLY WAY TO LOSE A LIFE IS TO TOUCH THE LIGHT SOURCES. IT LOOKS EASY, BUT UNFORTUNATELY HUMANS HATE DARKNESS, AND SO YOU WILL HAVE TO AVOID A LOT OF TRAPS...



## KEY ITEMS:

DURING THE PORTAL MISSION YOU CAN FIND VARIOUS ITEMS THAT WILL GIVE YOU THE POSSIBILITY TO GO FURTHER, AS KEYS, FOR EXAMPLE.



## HAMMER AND BOMB:

THIS TWO SPECIAL ITEMS GIVE YOU THE POSSIBILITY TO DESTROY OBSTACLES TO GO FURTHER WITH YOUR ADVENTURE. YOU CAN USE THEM BY PRESSING AS INDICATED BY THE ICON.



ITEM:



### SWITCHES:

THE GAME OFFERS VARIOUS PUZZLES TO SOLVE,  
DISCOVER HOW TO PASS A LEVEL BY USING LOGIC!



### EXTRA LIVES:



TO AVOID THE GAME OVER LIVES COUNT EVEN WHEN YOU ARE A  
GHOST! COLLECT 10000 POINTS TO OBTAIN AN EXTRA LIFE.  
IN SOME LEVELS YOU CAN IMMEDIATELY OBTAIN A LIFE THANKS  
TO A SPECIAL ITEM. IN THE GAME YOU WILL ALSO FIND COINS,  
WORTH 100 POINTS EACH: COLLECT AS MORE AS POSSIBLE!

### MASTER GHOST:

ONCE YOU REACH THE TENTH STAGE OF A  
LEVEL, YOU MUST FACE A TIME TRIAL TO  
SUMMON MASTER GHOST AND FINALLY  
HAUNT THE PLACE.  
COLLECT ALL VIOLET ORBS AND IMMEDIATELY  
SUMMON MASTER GHOST TO HAUNT AND  
COMPLETE THE LEVEL! BUT BE CAREFUL, IF  
YOU WILL NOT BE FAST ENOUGH, YOU WILL  
LOSE A LIFE!



### SAVING:

AFTER COMPLETING A LEVEL, GAME PROGRESS WILL BE  
AUTOMATICALLY SAVED. TO LOAD A GAME SIMPLY  
CHOOSE THE LOAD GAME OPTION FROM THE MAIN MENU.

## COMANDI :

1P

**R** **M** **D** MUOVE IL PERSONAGGIO

**SPACE** BOO POWER/MARTELLLO/BOMBA

**ESC** PAUSA/ESCI

2P

**←** **↑** **→** **↓** MUOVE IL PERSONAGGIO

**R** BOO POWER/MARTELLLO/BOMBA

**ESC** PAUSA/ESCI

## BOO POWER :

PRENDI TUTTI I GLOBI IN UNO STAGE PER RIEMPIRE LA BARRA POWER. GLI ORB ROSSI SONO PER IL GIOCATORE 1P, MENTRE QUELLI BLU SONO PER IL GIOCATORE 2P. UNA VOLTA CHE LA BARRA POWER E' PIENA PUOI USARE IL BOO POWER PER SPAVENTARE GLI UMANI PREMENDO . IL RAGGIO D'AZIONE DEL BOO POWER E' DETERMINATO DAL RAGGIO VIOLA DI CIASCUN PERSONAGGIO.



POWER:



## ATTENTO ALLA LUCE!

IN SUPER BOO QUEST È L'UNICO MODO PER PERDERE UNA VITA. QUELLO DI INCAPPARE NELLE FONTI DI LUCE.

SEMBRA FACILE, SFORTUNATAMENTE GLI UMANI DETESTANO IL BUIO E QUINDI TI RITROVERAI A EVITARE INNUMEREVOLI TRAPPOLE...



## OGGETTI CHIAVE:

DURANTE LA MISSIONE POTRAI TROVARE SVARIATI OGGETTI CHE TI PERMETTERANNO DI PROSEGUIRE, COME AD ESEMPIO DELLE COMUNISSIME CHIAVI.



## MARTELLO E BOMBA:

QUESTI DUE OGGETTI SPECIALI TI PERMETTONO DI DISTRUGGERE GLI OSTACOLI E PROSEGUIRE L'AVVENTURA.

POTRAI UTILIZZARLI CON IL TASTO COME VIENE INDICATO DALL'ICONA.



ITEM:



## INTERUTTORI:

IL GIOCO HA VARI ENIGMI DA RISOLVERE,  
SCOPRI COME SUPERARE UN LIVELLO USANDO LA LOGICA!



## VITE EXTRA:



PER NON VEDERE IL GAME OVER LE VITE CONTANO ANCHE  
QUANDO SEI UN FANTASMA!  
COLLEZIONA 10000 PUNTI PER OTTENERE UNA VITA EXTRA.  
NEL GIOCO TROVERAI ANCHE DELLE MONETE DAL  
VALORE DI 100 PUNTI, COLLEZIONALE IL PIU' POSSIBILE!

## MASTER GHOST:

ARRIVATO AL DECIMO STAGE DI UN LIVELLO  
DOVRAI AFFRONTARE UNA PROVA A TEMPO PER  
EVOCARE MASTER GHOST E COSI' INFESTARE  
IL LUOGO. RACCOGLI TUTTI GLI ORB VIOLA  
PRIMA DELLO SCADERE DEL TEMPO E POI  
EVOCA SUBITO MASTER GHOST PER INFESTARE  
E COMPLETARE IL LIVELLO!  
ATTENTO PERO', SE NON SARAI ABBASTANZA  
VELOCE PERDERAI UNA VITA!



## SALVATAGGIO:

UNA VOLTA TERMINATO UN LIVELLO I PROGRESSI DEL GIOCO  
SI SALVERANNO AUTOMATICAMENTE. PER CARICARE UNA  
PARTITA USA LOAD GAME NEL MENU' PRINCIPALE.