

Bản dịch tiếng Việt + mã nguồn
- thuyền đá - 2025

Bản dịch chạy tốt trên máy Super Famicom
cũng như các loại máy nhái phần cứng
(Supaboy, Retro Freak,...) hay các loại
phần mềm giả lập máy này (MESEN, BSNES,
SNES9X, ZSNES,...) và các loại phần cứng
chạy những loại giả lập này.

CLOCK TOWER

Tháp đồng hồ



Bản dịch tiếng Việt cùng mã nguồn được công bố **miễn phí** tại
<https://sites.google.com/view/sfc65816>
<https://www.youtube.com/@Stoneboat>
<https://www.facebook.com/SuperFamicom65816/>
<https://github.com/stoneboat65816>



Có thể coi Clock Tower (tháp đồng hồ) là game kinh dị đời đầu, xuất hiện trước cả Silent Hill và Biohazard (Resident Evil). Clock Tower là tựa game cuối cùng trong **Cinematic Live** series của hãng HUMAN. Cinematic Live series gồm 3 tựa game có diễn biến hồi hộp như một bộ phim điện ảnh diễn ra trong thời gian thực, gồm: Septentrion (Bắc đẩu thất tinh) năm 1993, The Firemen năm 1994 và Clock Tower năm 1995. Phiên bản tiếng Việt được hoàn thành vào năm 2025, có thêm một số tính năng mà bản gốc không có. Người chơi cũng có thể chỉnh sửa lời thoại tiếng Việt theo ý mình bằng cách sử dụng bộ **mã nguồn** đi kèm với Rom bản dịch.

Hệ máy: Nintendo Super Famicom (SFC/Sufami)

Phát triển: HUMAN, SUNSOFT

Phát hành: HUMAN (14/09/1995)

Thể loại: phiêu lưu hành động

Số người chơi: 01

Pin nuôi file save trong băng game: có

Những yếu tố chỉ có ở bản dịch tiếng Việt của thuyền đã

- Sử dụng nhiều loại font chữ hơn bản gốc
- Sử dụng nhiều màu chữ hơn bản gốc
- Khung thoại hiển thị được nhiều chữ hơn bản gốc
- **Có lựa chọn bật/tắt hiển thị thể lực của nhân vật**
- **Cho phép nhấn nút ẩn để hồi phục thể lực**
- **Cho phép nhấn nút ẩn để Người kéo không tấn công**
- **Cho phép nhấn nút ẩn để Người kéo không truy đuổi**

Những yếu tố màu đỏ bên trên có thể khiến game trở nên dễ dàng hơn nó vốn là, và cũng có thể phá hỏng trải nghiệm của người chơi nên chúng không được kích hoạt mặc định, mà cần phải có sự lựa chọn của người chơi.

Các tổ hợp nút bấm để hồi phục thể lực, để Người kéo không tấn công/không truy đuổi không được công khai ở đây. Nếu muốn, người chơi có thể tự tìm hiểu trong phần **mã nguồn** đi kèm (Assembly WDC65816).



Nội dung

Có một dinh thự đứng sừng sững trong dãy núi ở Bắc Âu.

Chủ nhân của dinh thự là Barrows.

Trong dinh có một tháp đồng hồ cao chót vót, tiếng chuông của nó là tín hiệu để người dân trong vùng chăn thả gia súc.

Và rồi người dân quen gọi đó là danh thự Tháp đồng hồ...

Nhưng một ngày nọ, tiếng chuông từ tháp đồng hồ bỗng im bật như chưa từng vang lần nào...

Một ngày năm 1995, có chuyện xảy đến với một thiếu nữ xinh đẹp tại một cô nhi viện nọ.

Tên của thiếu nữ là Jennifer...

Bố của cô bé đã mất tích vào năm cô lên 5 tuổi.

Không lâu sau đó thì mẹ qua đời nên cô bé được đưa vào cô nhi viện.

Một ngày nọ có tin báo rằng có người muốn nhận nuôi cô bé và 3 người bạn của mình.

Đó là giáo viên Mary, người đưa 4 thiếu nữ tiến về Tháp đồng hồ...

Cách chơi

Mục đích của người chơi trong game này là đưa thiếu nữ Jennifer đang bị giam trong dinh thự Tháp đồng hồ thoát khỏi đây, một nơi đầy kinh hoàng.

Sau khi màn mở đầu kết thúc thì màn hình game hiện lên như bên phải. Thiếu nữ mặc áo trắng, váy xanh đứng ở góc phải màn hình là nhân vật chính của chúng ta, Jennifer.

Sau khi cô Mary rời khỏi căn phòng thì hãy bắt chuyện với những người bạn trong phòng. Di chuyển con trỏ đến vị trí của người cần bắt chuyện rồi nhấn nút Y. Khi đó, Jennifer sẽ di chuyển đến cạnh người bạn đó rồi bắt đầu cuộc hội thoại.

Bạn cũng có thể thực hiện cùng thao tác đối với các vật thể khác để Jennifer có những hành động khác nhau.

Tiếp theo hãy thử di chuyển Jennifer bằng cách di chuyển con trỏ sang một hướng (chẳng hạn như hướng phải) rồi nhấn Y để quyết định. Sau đó Jennifer sẽ di chuyển theo hướng đã chọn.

Khi Jennifer bước đi thì cô bé chỉ dừng lại khi chạm phải vật thể nào đó.

Ban cũng có thể dùng Jennifer bằng cách nhấn nút X.



Mở đầu game

Khi khởi động game thì bạn sẽ thấy màn hình Menu như bên phải. Nhấn nút chữ thập để lựa chọn các mục, nhấn nút Y để quyết định.

Chơi từ đầu

Nếu bạn chơi lần đầu thì nên chọn mục này để xem đoạn hoạt cảnh mở đầu giới thiệu khái quát về câu chuyện.

Lược bỏ mở màn

Chọn mục này nếu bạn chơi lại từ lần thứ 2 trở đi. Nếu chọn mục này thì sẽ bỏ qua hoạt cảnh mở đầu.

Chơi tiếp

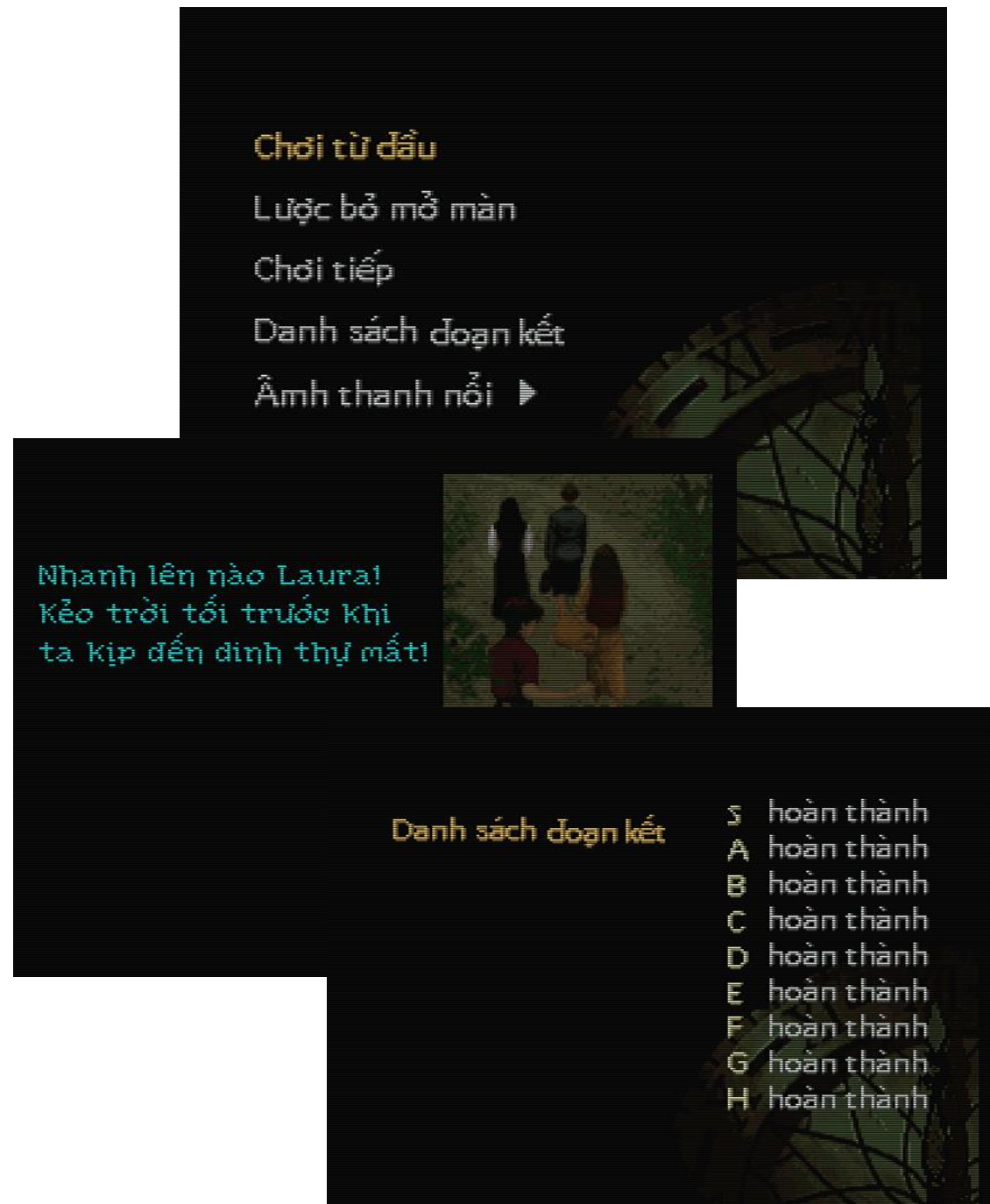
Bắt đầu chơi tại vị trí dừng lần trước. Mỗi khi Jennifer vào một căn phòng trong dinh thự này thì game sẽ tự động lưu file save. File này có kiểu đuôi .srm và được “nuôi” bằng pin gắn kèm trong mạch của bang game. Dĩ nhiên là các loại phần mềm/phần cứng giả lập đều đọc/ghi được file này.

Danh sách đoạn kết

Hiển thị danh sách các đoạn kết mà người chơi đã hoàn thành. Nhấn nút bất kỳ để quay lại màn hình chính.

Âm thanh nổi

Tùy chọn chuyển đổi giữa âm thanh nổi (Stereo) với âm đơn (Mono). Khuyến nghị nên chọn âm thanh nổi để trải nghiệm trọn vẹn bầu không khí của game.



Thao tác cơ bản

Khi khởi động game thì bạn sẽ thấy màn hình Menu như bên phải. Nhấn nút chữ thập để lựa chọn các mục, nhấn nút Y để quyết định.

Nút chữ thập: di chuyển con trỏ. Khi con trỏ đến vị trí có thể chỉ định thì nó sẽ thay đổi hình dạng

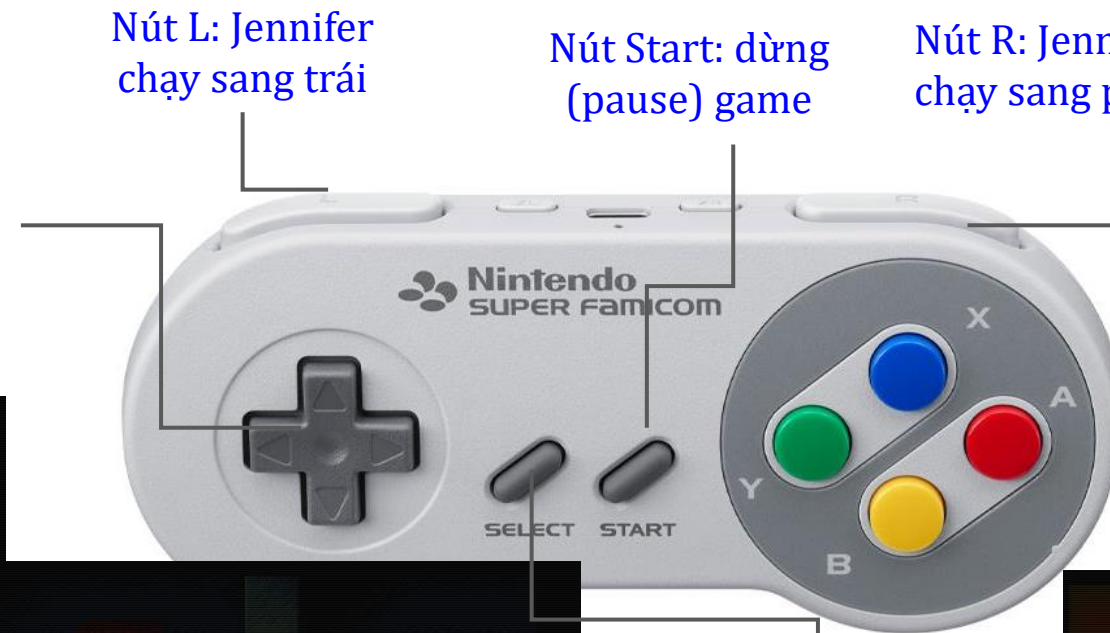
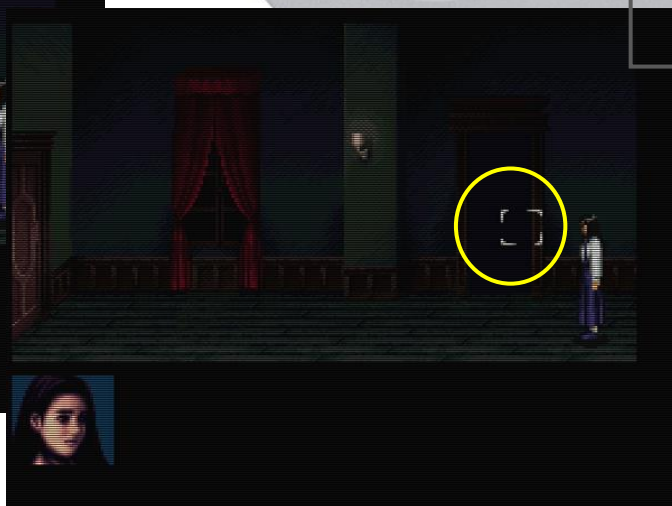
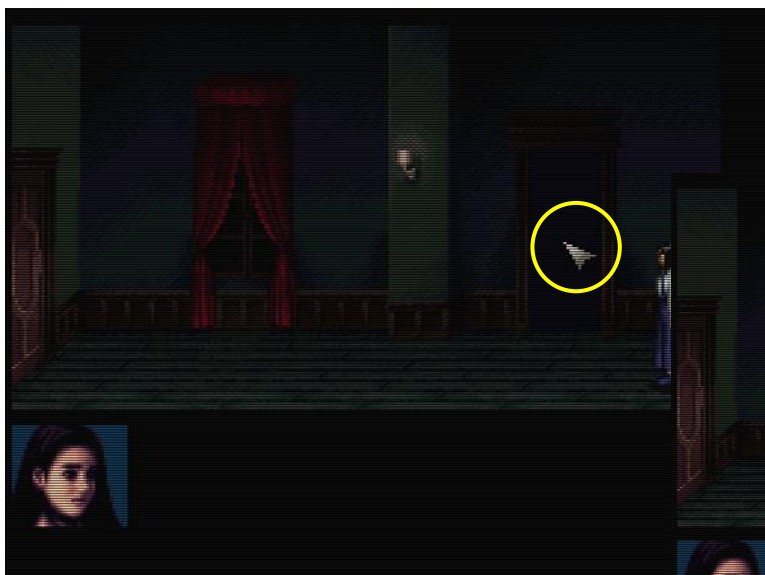
Nút L: Jennifer chạy sang trái

Nút Start: dừng (pause) game

Nút R: Jennifer chạy sang phải

Nút X: nhấn để dừng Jennifer khi đang di chuyển theo chiều ngang. Sau khi dừng, không bấm gì trong một lát thì Jennifer sẽ ngồi nghỉ, hồi phục thể lực

Nút Select: ?????
(chỉ sử dụng được ở bản tiếng Việt)



Thao tác cơ bản



Nút Y: quyết định đối tượng đã lựa chọn bằng con trỏ. Sau khi quyết định thì Jennifer sẽ có những hành động ứng với đối tượng đó. Khi đang thực hiện một hành động thì không thể thực hiện hành động khác. Nhấn Y 2 lần để chạy.



Nút A: sử dụng Item hiện đang sở hữu.

Jennifer có thể tìm được nhiều món đồ trong game. Chúng được phân thành 2 loại: loại sử dụng tự động khi sở hữu (hầu hết các loại chìa khóa) và loại phải sử dụng thủ công. Nhấn giữ nút A để bật cửa sổ Item, nhấn nút thập tự (trái/phải) để chọn Item cần dùng, rồi di chuyển con trỏ đến vị trí/vật cần dùng, rồi nhấn nút Y.



Nút B: nút hoảng loạn

Khi Jennifer lâm vào tình huống nguy cấp thì nhấn nhanh nút B để dốc hết sức thoát thân. Chỉ nên dùng đến nút này trong 2 tình huống dưới đây.

- Khi bị quái vật Người kéo tấn công
- Khi sắp rơi xuống vực

Vì cách này khiến Jennifer suy giảm thể lực nhanh chóng nên cần hạn chế tối đa.

Kết thúc game

Clock Tower có nhiều kết thúc khác nhau, được xếp hạng từ A~H và một kết thúc cấp S. Kết thúc của game thay đổi theo hành động mà người chơi đã thực hiện.

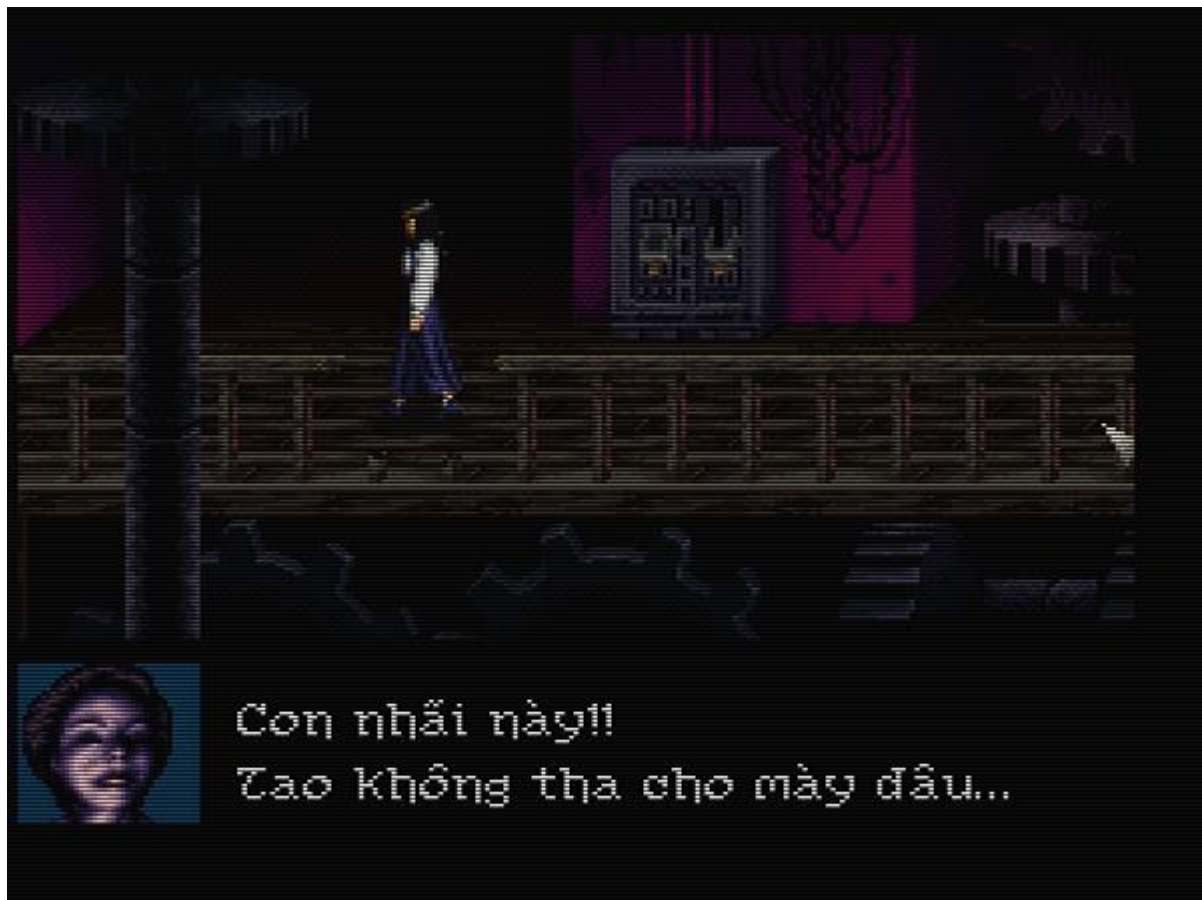
Jennifer có sống sót an toàn hay không, có được cái kết hoàn mỹ hay không đều phụ thuộc vào hành động của người chơi.

Dưới đây là một số gợi ý.

1) Trong cùng một tình huống thì cũng có nhiều thứ phản ứng khác nhau với con trỏ, hành động cũng có nhiều kết quả khác nhau.

2) Khi bị tấn công thì đừng chỉ biết cầm đầu chạy. Hãy quan sát, lợi dụng các vật thể trong phòng để đẩy lùi đối phương.

3) Khi nắm được nhiều thông tin thì ta có thể tránh được nhiều nguy hiểm. Hãy tìm kiếm thông tin trong các căn phòng, đừng bỏ lỡ.



Những yếu tố chỉ có ở bản tiếng Việt

1) Hiển thị chỉ số thể lực

Sau khi khởi động game thì bạn sẽ được hỏi có muốn bật hiển thị chỉ số thể lực hay không.

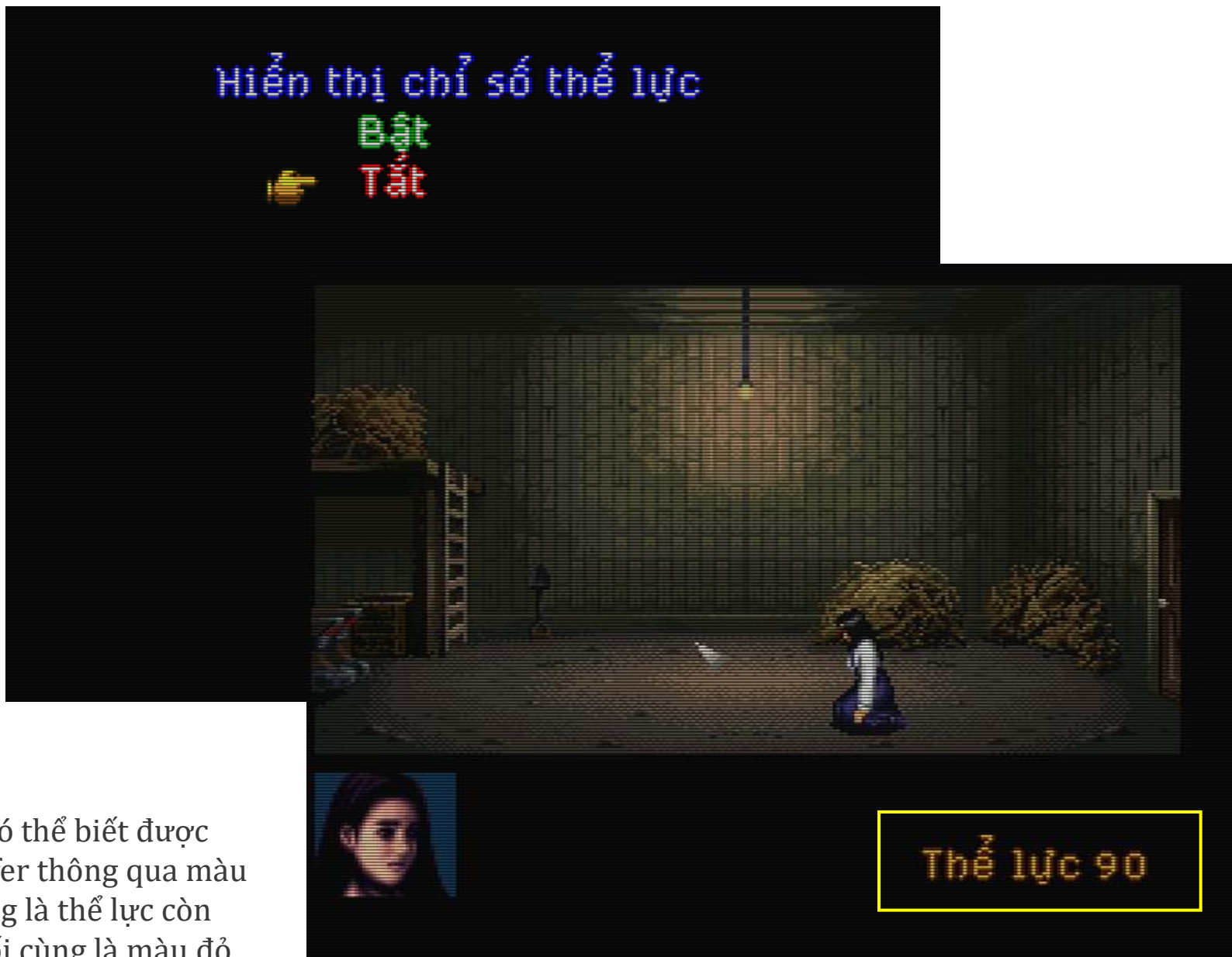
Nếu chọn bật thì chỉ số này sẽ được hiển thị ở góc dưới bên phải màn hình.

Thể lực của Jennifer giảm dần khi chạy, khi lâm vào trạng thái hoảng loạn (bị tấn công) và dần hồi phục khi Jennifer ngồi nghỉ.

Mặc dù chỉ số thể lực có tồn tại trong game nhưng ở bản gốc thì chỉ số này không được hiển thị lên màn hình.

Tính năng hiển thị thể lực này giúp người chơi dễ dàng kiểm soát thể lực của Jennifer, từ đó ra những hành động phù hợp.

Nếu chọn tắt tính năng hiển thị thì bạn vẫn có thể biết được một cách đại khái về chỉ số thể lực của Jennifer thông qua màu Avatar. Màu xanh là thể lực tràn trề, màu vàng là thể lực còn khoảng 2/3, sau đó giảm về màu cam rồi cuối cùng là màu đỏ.



Những yếu tố chỉ có ở bản tiếng Việt

2) Bấm nút để hồi phục thể lực

Bấm tổ hợp nút bí mật ở bất kỳ thời điểm nào trong game để hồi phục thể lực. Tính năng này hoạt động độc lập với tính năng bật tắt hiển thị chỉ số thể lực. Xem mã nguồn để biết cách bấm.

3) Bấm nút để quái vật Người kéo không tấn công

Bấm tổ hợp nút bí mật khi quái vật Người kéo xuất hiện để nó không tấn công Jennifer.

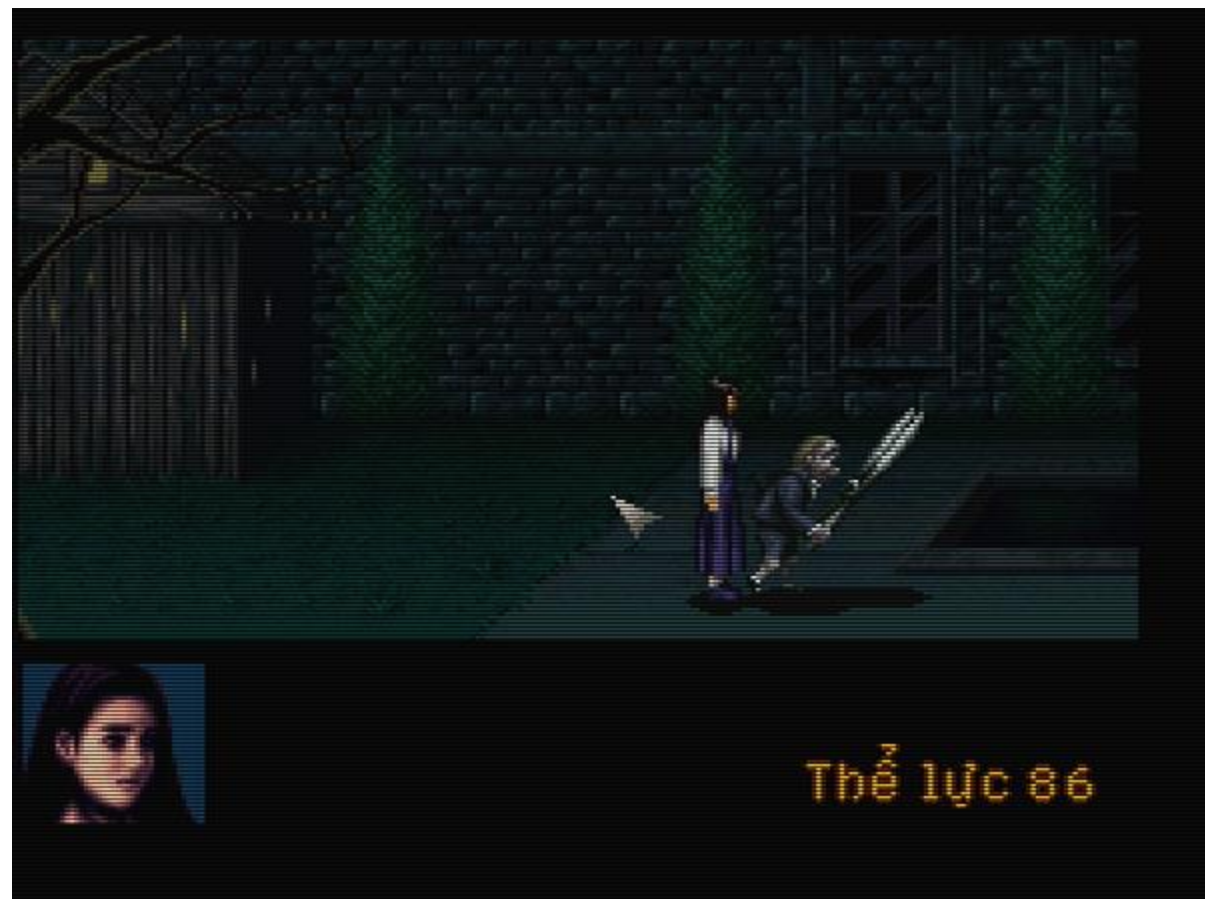
Xem mã nguồn để biết cách bấm.

4) Bấm nút để quái vật Người kéo không truy đuổi

Bình thường, khi quái vật Người kéo xuất hiện thì nó sẽ truy đuổi Jennifer đến cùng, cho đến khi Jennifer đẩy lùi được nó hoặc trốn thoát bằng cách lợi dụng các vật thể địa hình.

Còn trong bản dịch tiếng Việt, khi Người kéo xuất hiện thì chỉ cần nhấn tổ hợp nút bí mật rồi chạy sang một căn phòng khác bất kỳ thì Người kéo không còn truy đuổi nữa.

Xem mã nguồn để biết cách bấm.



Sau khi nhấn tổ hợp bí mật thì quái vật Người kéo không còn tấn công Jennifer như bình thường.

Yếu tố ngẫu nhiên

Clock Tower có nhiều yếu tố ngẫu nhiên, thay đổi ở mỗi lần chơi, từ đó ảnh hưởng đến tiến trình chơi cũng như đoạn kết. Những yếu tố ngẫu nhiên này gồm:

- Vị trí Item: không phải tất cả, nhưng một số Item xuất hiện ở vị trí ngẫu nhiên. Chẳng hạn: chìa khóa dinh phía Tây, chìa khóa vàng, chìa khóa bạc, đoạn dây thừng,...
- Vị trí phòng: một số căn phòng có thể thay đổi vị trí cho nhau ở mỗi lần chơi. Chẳng hạn như: thư viện ở dinh phía Tây, căn phòng piano, căn phòng quạ, phòng tắm/phòng trống ở dinh Phía Tây.
- Event: một số event xảy ra ngẫu nhiên, chẳng hạn như các event quái vật Người kéo xuất hiện ở vị trí nào hầu hết là ngẫu nhiên, event cô Mary trong căn phòng chứa xác Laura.
- Item được dùng để kích hoạt event trong căn phòng nghi thức: tượng quỷ nhỏ hoặc thanh gậy. Cách lấy chúng cũng khác nhau.



Có cái chìa khóa trong cái hộp này.



Trống rỗng...

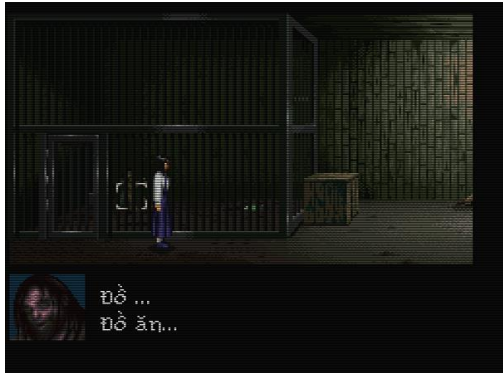
Sơ đồ dinh thự Tháp đồng hồ (tầng 2)

Phòng ma-nơ-canh	Hành lang, cầu thang	Hành lang			Hành lang	Hành lang, cầu thang	
		Phòng C	Phòng trẻ con	Phòng chủ nhân		Phòng ẩn	Nhà kho dinh phía Tây
	Hành lang bên tả				Hành lang bên hữu (Đông)		
Phòng A	Đại sảnh bên tả	Tháp đồng hồ			Hành lang đến thang máy	Đại sảnh bên hữu	
Nhà kho dinh phía Đông							
Tổ chim, hành lang					Hành lang		
			Lối đi	Lối đi			



Sơ đồ dinh thự Tháp đồng hồ (tầng 1)

Phòng sinh vật		Hành lang, cầu thang	Hành lang			Hành lang	Hành lang, cầu thang	
			Phòng D	Phòng nghi thức	Phòng E		Phòng F	Phòng G
		Hành lang bên tả	Nhà kho bên trong khu vườn			Hành lang bên hữu (Đông)		
						Hành lang bên hữu (Tây)		
Phòng B		Đại sảnh bên tả	Phòng tắm dinh phía Đông	Phòng ngủ	Phòng khách	Hành lang đến thang máy	Đại sảnh bên hữu	
Kho chứa	Phòng bếp		Hành lang			Hành lang		
	Hành lang							



Phòng A, B: căn phòng có chìa khóa vàng hoặc chìa khóa bạc.
Phòng C ~ G: ngẫu nhiên rơi vào các phòng: thư viện, phòng piano, phòng quạ, phòng tắm dinh phía Tây, phòng trống.

Điều kiện của các đoạn kết

- Kết thúc H: lái xe trốn khỏi dinh thự khi đã phát hiện xác của một người bạn.
- Kết thúc G: lái xe trốn khỏi dinh thự khi đã phát hiện xác của hai người bạn.
- Kết thúc F: lên thang máy trong khi chưa nắm được thông tin về tháp đồng hồ.
- Kết thúc E: dùng thang máy lên tầng 3 trong khi đã nắm được thông tin về tháp đồng hồ nhưng chưa điều tra thông tin về Mary.
- Kết thúc D: dùng thang máy lên tầng 2 trong khi đã nắm được thông tin về tháp đồng hồ nhưng chưa điều tra thông tin về Mary.
- Kết thúc C: dùng thang máy lên tầng 2 trong khi đã nắm được thông tin về tháp đồng hồ và Mary.
- Kết thúc B: phát hiện xác Anne và Laura, chưa giải cứu con quạ, đã điều tra thông tin về tháp đồng hồ và Mary, dùng thang máy lên tầng 3.
- Kết thúc A: chưa phát hiện xác Anne và Laura, đã giải cứu con quạ, không kiểm tra thông tin trên cái cặp da ở căn phòng ẩn, đã điều tra thông tin về tháp đồng hồ và Mary, dùng thang máy lên tầng 3.
- Kết thúc S: chưa phát hiện xác của một trong hai người bạn là Anne hoặc Laura, đã giải cứu con quạ, đã kiểm tra cặp da, đã điều tra thông tin về tháp đồng hồ và thông tin về Mary (không gặp Mary), dùng thang máy lên tầng 3.



Kết thúc S

Điều tra thông tin về tháp đồng hồ: kiểm tra cái bàn trong căn phòng được mở cửa bằng chìa khóa bạc.

Điều tra thông tin về Mary: gặp Mary (ngẫu nhiên) trong căn phòng được mở khóa bằng chìa khóa vàng, hoặc kiểm tra cặp da y tế trong căn phòng bí mật. Chú ý là event trong căn phòng bí mật sẽ biến mất sau khi Jennifer gặp Mary trong căn phòng mở bằng chìa khóa vàng.

Một số điểm lưu ý

- Đích đến trong Clock Tower là tầng hầm bên dưới căn phòng nghi lễ. Để mở cửa phòng này thì cần có chìa khóa nghi lễ trong phòng trẻ em ở tầng 2.
- Cần phải có bộ đồ đen và lọ nước hoa của Mary để qua mặt con chó dưới hầm của căn phòng nghi lễ.
- Có 2 cách để mở lối đi xuống dưới tầng hầm trong căn phòng nghi lễ: dung tượng quỷ nhỏ để mở khóa trên tế đàn hoặc dùng gậy đập vỡ có bình màu xanh trong phòng. Để lấy được tượng quỷ nhỏ thì cần phải đọc tờ giấy ghi chú trên kệ sách trong căn phòng được mở cửa bằng chìa khóa bạc. Cây gậy được giấu trong căn phòng piano.
- Sau đoạn mở đầu, Laura hoặc/và Anne luôn phải chết. Tùy vào hướng đi của Jennifer mà diễn biến sẽ thay đổi. Nếu Jennifer khám phá buồng tắm ở tầng 1 thì Laura chết đầu tiên. Nếu Jennifer chạy thẳng đến sảnh bên tả thì sẽ chứng kiến cái chết của Anne. Nếu Jennifer chui vào cái lỗ nhỏ để đi ra phía khu vườn thì sẽ gặp cảnh Anne chết đuối. Nếu Jennifer kiểm tra bộ giáp trụ trong căn phòng được mở cửa bằng chìa khóa vàng thì sẽ thấy xác của Laura. Nếu xác chết đầu tiên mà Jennifer phát hiện không phải là Anne thì khi chạy sang hành lang bên tả sẽ có tiếng kêu la bên ngoài, nhìn ra cửa sổ sẽ thấy cảnh Anne bị sát hại.
- Khi bị kẻ thù (Mary/Người kéo) tấn công thì nhấp nút B liên tục để chặn đòn đánh. Việc này sẽ làm tiêu hao thể lực của Jennifer. Nếu thể lực còn đủ thì Jennifer sẽ đẩy bật đòn tấn công.
- Khi event về Mary (nhốt Jennifer vào nhà kho trong khu vườn) xảy ra thì event căn phòng bí mật sẽ biến mất.
- Khi bị giam trong nhà kho trong vườn, nếu không đưa miếng thịt nguội cho Barrows thì Jennifer sẽ bị ăn thịt. Lấy miếng thịt nguội trong tủ lạnh của nhà bếp.