DEUTSCH/
FRANÇAIS

VIRTUAL WORLDS™

THE 3D GAME COLLECTION

incentive
The Award Winners

■ CASTLEMASTER ■ THE CRYPT

DOMARK

FRANÇAIS

Castle Master

and

The Crypt

CASTLE MASTER II

CASTLE MASTER

Au sommet de la tour du Château de l'Eternité, le temps passe pour votre frère jumeau captif. Si sa libération échoue, vous serez tous les deux condamnés à devenir des esprits esclaves de Magister, le Maître du Château, qui attend de pouvoir voler vos âmes!

Déchiffrez les énigmes, ouvrez les ponts-levis, préservez vos forces contre tous les esprits gardiens. Trois potions, dix clés et une foule de dangers risquent de se trouver sur votre passage alors que vous vous aventurez derrière des portes verrouillées, que vous explorez des tunnels secrets, que vous descendez dans des cavernes et que vous découvrez sur des trésors ou sur des choses terrifiantes. Mais si vous veniez à échouer... la peur, pour toujours!

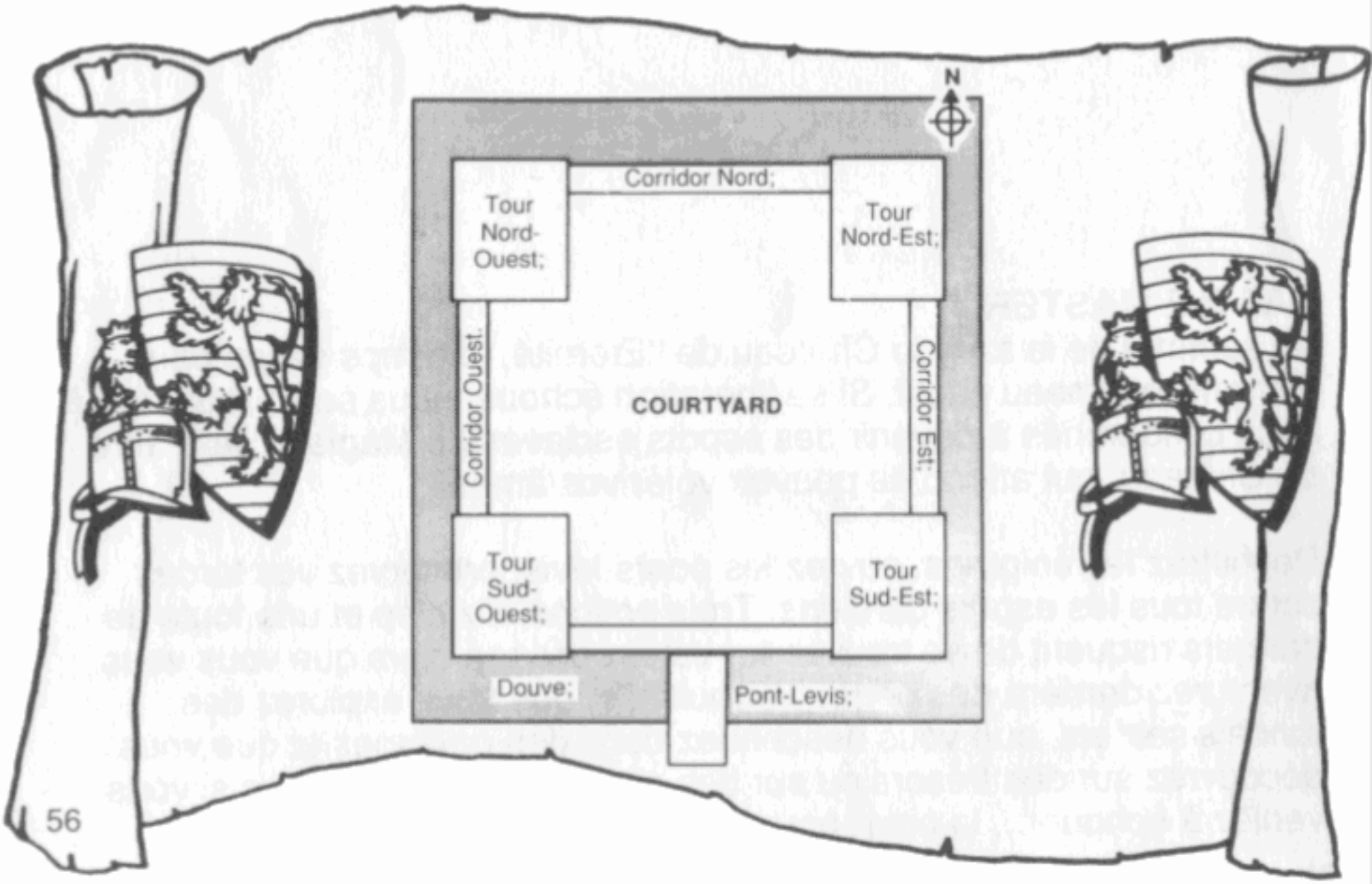
THE CRYPT - CASTLE MASTER II

De cette crypte terrifiante prisonnier
Dépouillé de votre dignité et de votre liberté,
Par Magister le Maître du Château
Votre victoire aura le dernier mot.

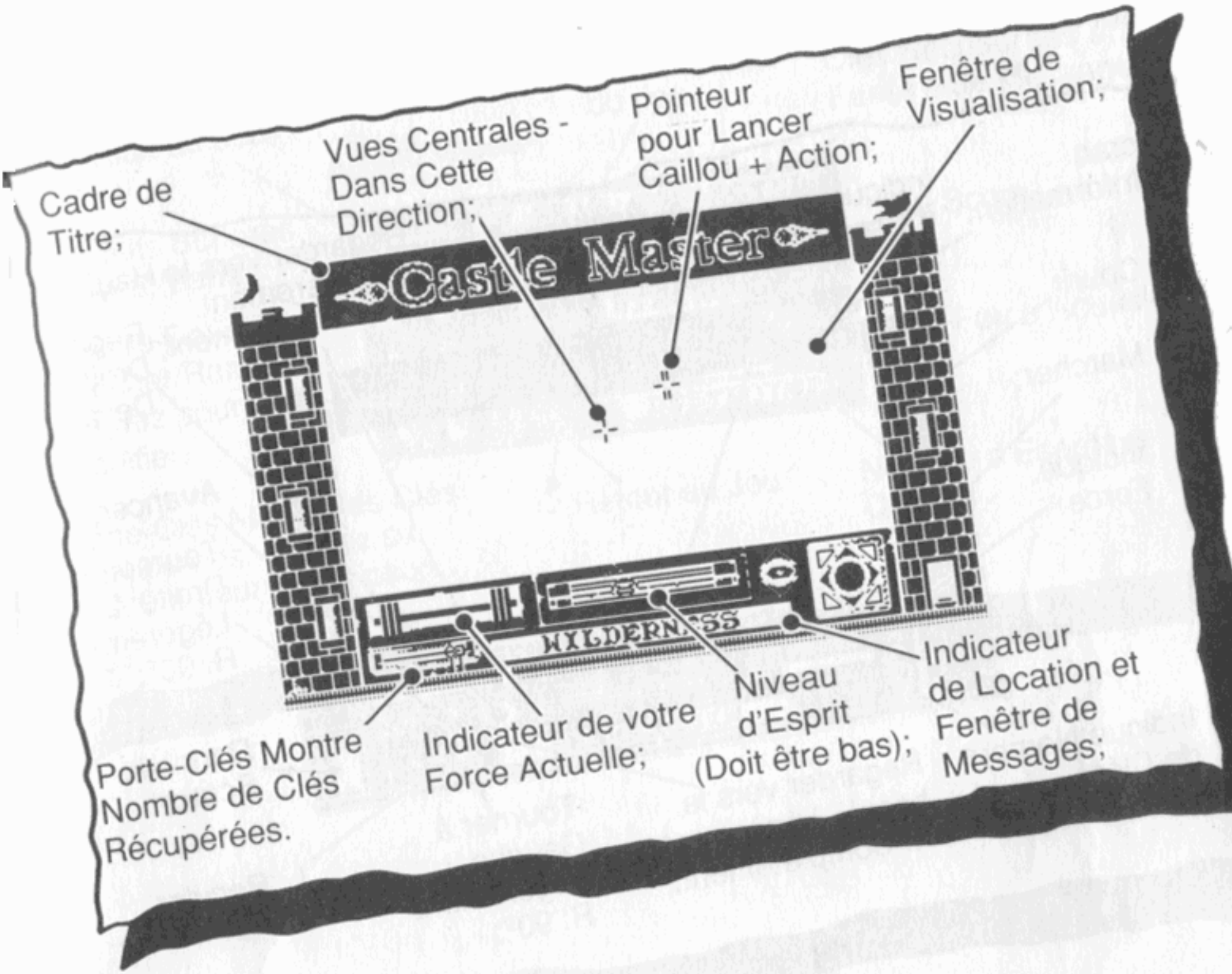
Alors que votre jumeau s'est évadé,
C'est vous maintenant le prisonnier,
Car si vous perdez ce combat,
Vous deviendrez un esclave ici-bas!

Des 'poltergeists' font danser la matière morte
Et lancent des pierres et claquent des portes,
Parviendrez-vous à en sortir
Ou dans ce trou allez-vous finir...

DISPOSITION DE BASE DU CHATEAU DE L'ETERNITE (CASTLE MASTER SEULEMENT)

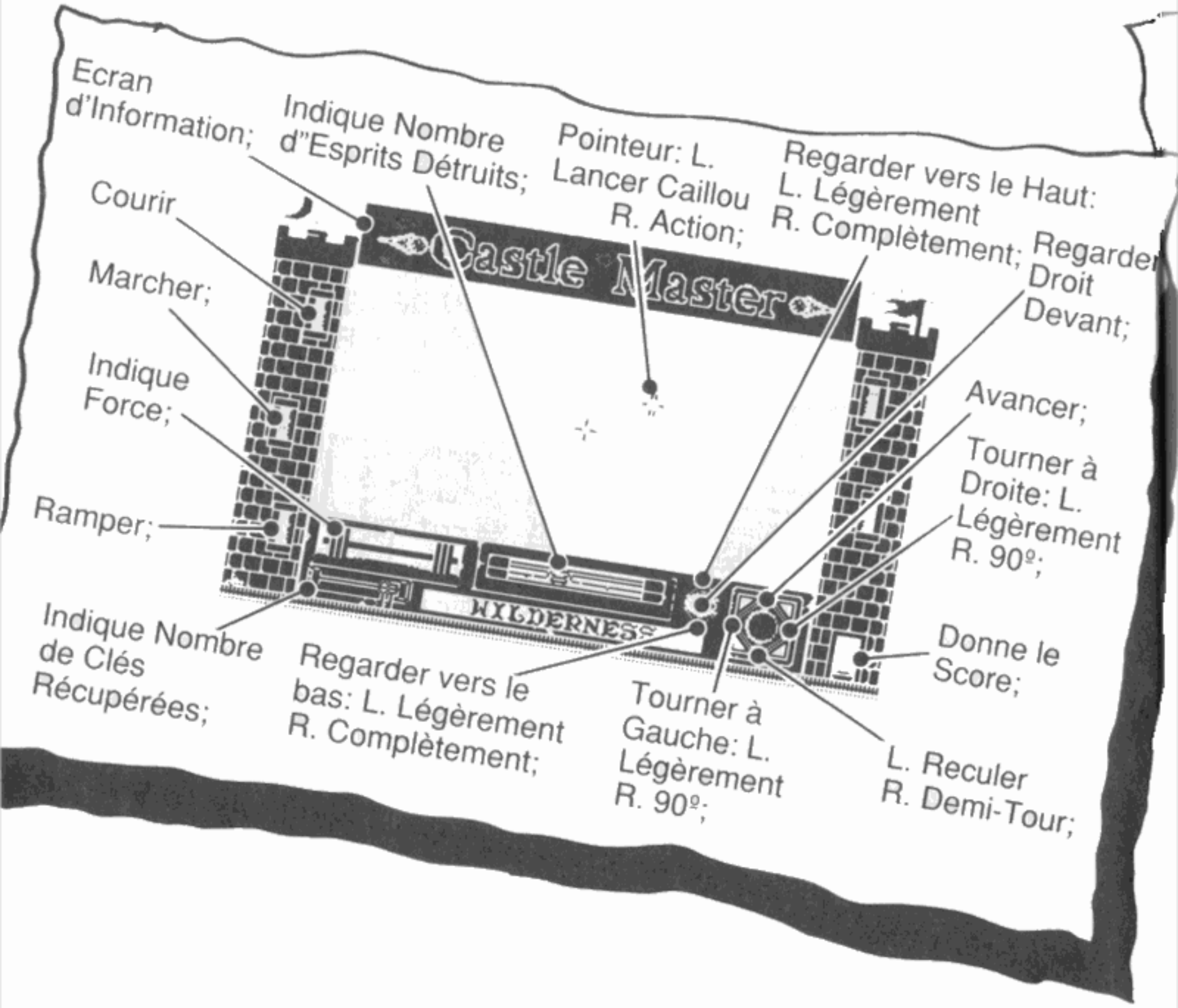


ECRAN D'INFORMATION

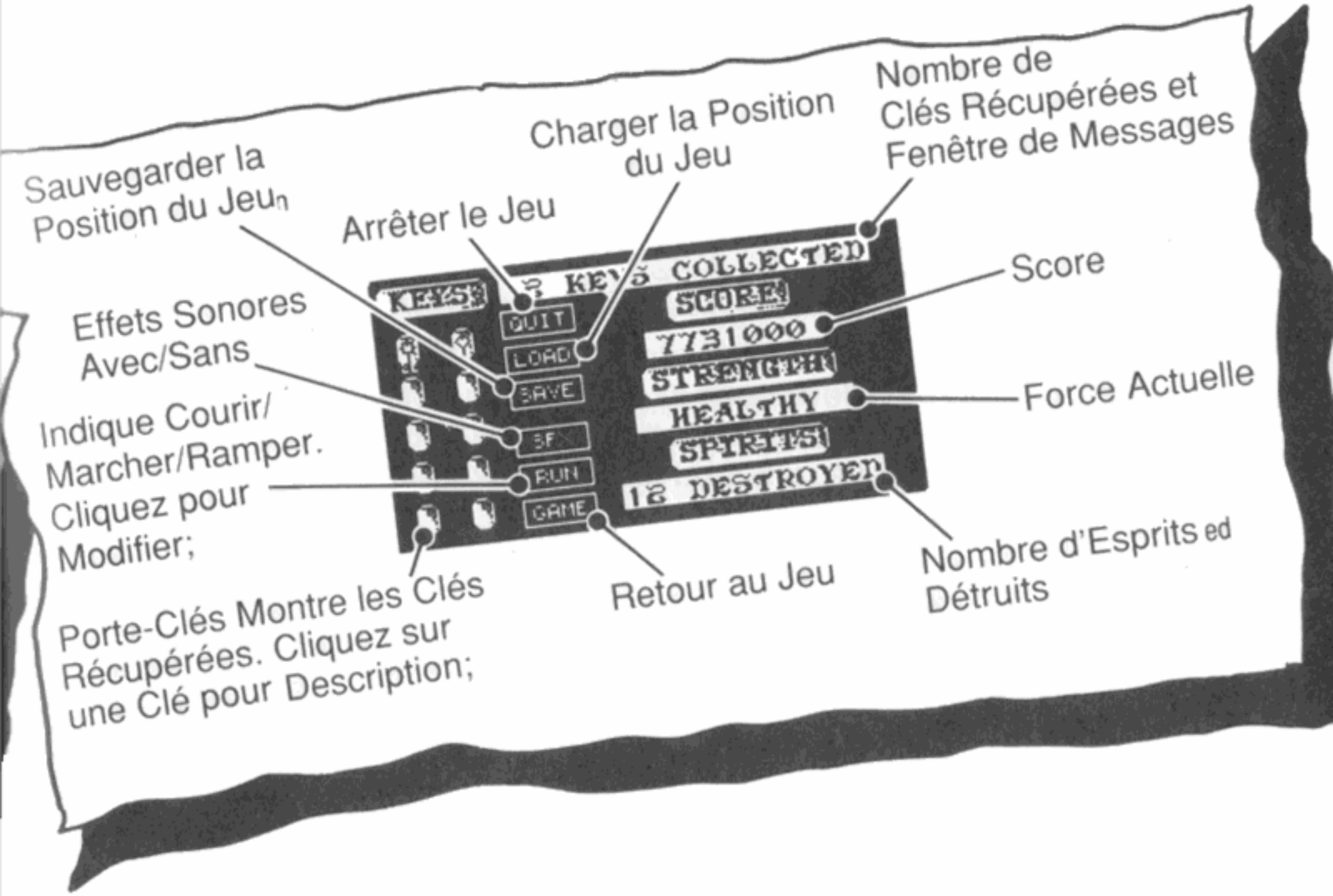


CONTROLE SOURIS
(AMIGA, ATARI ST & IBM PC SEULEMENT)

Utilisez l'un ou l'autre des boutons de la souris pour lancer une fonction - sauf si spécifié L (Gauche) ou R (Droite).



CONTROLE SOURIS POUR L'ECRAN D'INFORMATION



AMIGA
INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT ET CONTROLE CLAVIER

Castle Master – Réamorcez votre machine et insérez la disquette portant l'étiquette Castle Master/The Crypt. Sélectionnez l'option appropriée au menu affiché. N'enlevez pas la disquette du lecteur pendant que vous jouez car vous en aurez besoin pour sauvegarder ou charger votre position de jeu.

The Crypt – Réamorcez votre machine et insérez la disquette portant l'étiquette Castle Master/The Crypt. Sélectionnez l'option appropriée au menu affiché. N'enlevez pas la disquette du lecteur pendant que vous jouez car vous en aurez besoin pour sauvegarder ou charger votre position de jeu.

CONTROLE SOURIS - Voir page 58

CONTROLE CLAVIER

MOUVEMENTS

[↑] ou [O] Avancer

[↓] ou [K] Reculer

[←] ou [Z] Tourner à Gauche

[→] ou [X] Tourner à Droite

[U] Demi-tour

[Ø] Lancer Caillou

[A] Action (manger, boire, lire, pousser, bouger, récupérer, examiner, ouvrir, déverrouiller, ou autre)

Appuyez sur [SHIFT] et [←] ou [→] pour Tourner sur 90º à gauche ou à droite.

AUTRES CONTROLES

P Regarder en Haut;
L Regarder en bas;
F Regarder devant
H Jeu en Pause;

R Courir;
W Marcher;
C Ramper;
I Ecran Info

SPACE Vues centrales avec/sans;
S Renseignements sur Score, Esprit, Clé et Force;

Appuyez sur SHIFT et P ou L pour Regarder droit en haut ou droit en bas.

ECRAN D'INFORMATION I

Ici sont affichés: votre score, votre force, le nombre de clés que vous avez récupérées et le nombre d'esprits qui ont été détruits.

S Sauvegarder Position
L Charger Position
Q Quitter le jeu

R Courir
W Marcher
C Ramper

1 ou Ø Description des clés
F Effets sonores/ musique

N'importe quelle autre touche pour retourner au jeu.

JOYSTICK simule les touches ← ↑ ↓ →, feu pour lancer un caillou. (Port 2)

ATARI ST

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT ET CONTROLE CLAVIER

Castle Master– Réamorcez votre machine et insérez la disquette portant l'étiquette Castle Master. Sélectionnez l'option appropriée a menu affiché.

The Crypt – Réamorcez votre machine et insérez la disquette portant l'étiquette The Crypt, Driller et Total Eclipse. Sélectionnez l'option appropriée au menu affiché.

CONTROLE SOURIS - Voir page 58

CONTROLE CLAVIER

MOUVEMENTS

[↑] ou [O] Avancer

[↓] ou [K] Reculer

[←] ou [Z] Tourner à Gauche

[→] ou [X] Tourner à Droite

[U] Demi-tour

[Ø] Lancer Caillou

[A] Action (manger, boire, lire, pousser, bouger, récupérer, examiner, ouvrir, déverrouiller, ou autre)

Appuyez sur [SHIFT] et [←] ou [→] pour Tourner sur 90º à gauche ou à droite.

AUTRES CONTROLES

P Regarder en Haut;
L Regarder en bas;
F Regarder devant
H Jeu en Pause

R Courir;
W Marcher
C Ramper
I Ecran Info

SPACE Vues centrales avec/sans;
S Renseignements sur Score, Esprit, Clé et Force;

Appuyez sur SHIFT et P ou L pour Regarder droit en haut ou droit en bas.

ECRAN D'INFORMATION I

Ici sont affichés: votre score, votre force, le nombre de clés que vous avez récupérées et le nombre d'esprits qui ont été détruits.

S Sauvegarder Position
L Charger Position
Q Quitter le jeu

R Courir
W Marcher
C Ramper

1 ou Ø Description des clés
F Effets sonores Avec/Sans

N'importe quelle autre touche pour retourner au jeu.

JOYSTICK simule les touches ← ↑ ↓ → - Action. (Port 1)

IBM PC ET COMPATIBLES

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT ET CONTROLE CLAVIER

Castle Master – 3.5" Insérez la disquette portant l'étiquette Castle Master. Au message, tapez : CASTLE
5.25" Insérez la disquette portant l'étiquette Castle Master. Au message, tapez : CASTLE

The Crypt – 3.5" Insérez la disquette portant l'étiquette The Crypt. Au message, tapez : CRYPT
5.25" Insérez la disquette portant l'étiquette The Crypt. Au message, tapez : CRYPT

CONTROLE SOURIS - Voir page 58

Pour utiliser la souris, il vous faut installer un circuit de commande de souris compatible avec Microsoft avant-même de commencer le jeu. Vous trouverez des instructions concernant ceci avec votre souris.

CONTROLE CLAVIER

MOUVEMENTS

↑ ou O Avancer

↓ ou K Reculer

← ou Z Tourner à Gauche

→ ou X Tourner à Droite

U Demi-tour

Ø ou 5 de votre Clavier Lancer Caillou

A Action (manger, boire, lire, pousser, bouger, récupérer, examiner, ouvrir, déverrouiller, ou autre)

Appuyez sur SHIFT et ← ou → pour Tourner sur 90º à gauche ou à droite (sur clavier numérique).

SPACE passe du mode mouvement au mode pointeur...

↑ ou O Pointeur vers le haut; ← ou Z Pointeur vers la gauche;

↓ ou K Pointeur vers le bas; → ou X Pointeur vers la droite

AUTRES CONTROLES

P Regarder en Haut; R Courir; CTRL + ESC Sortir du jeu;

L Regarder en bas; W Marcher

F Regarder devant C Ramper S Renseignements sur Score, Esprit, Clé et Force

I Ecran Info; + Vues Centrales avec/sans;

SHIFT + P ou L Regarder tout droit en haut ou tout droit en bas;

ECRAN D'INFORMATION I

Ici sont affichés: votre score, votre force, le nombre de clés que vous avez récupérées et le nombre d'esprits qui ont été détruits.

S Sauvegarder Position R Courir 1 ou Ø Description des clés

L Charger Position W Marcher

Q Quitter le jeu C Ramper F Effets sonores Avec/Sans

N'importe quelle autre touche pour retourner au jeu.

JOYSTICK simule les touches ← ↑ ↓ →, feu pour lancer un caillou.

SPECTRUM

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT ET CONTROLE CLAVIER

Castle Master
CASSETTE: Tapez LOAD"" et appuyez sur Enter, puis démarre la cassette.

The Crypt
CASSETTE: Tapez LOAD"" et appuyez sur Enter, puis démarrez la cassette.

CONTROLE CLAVIER

MOUVEMENTS

↑ ou O Avancer	U Demi-tour
↓ ou K Reculer	Ø Lancer Caillou
← ou Z Tourner à Gauche	A Action (manger, boire, lire, pousser, bouger, récupérer, examiner, ouvrir, déverrouiller, ou autre)
→ ou X Tourner à Droite	

Appuyez sur SHIFT et ← ou → pour Tourner sur 90º à gauche ou à droite.

SPACE passe du mode mouvement au mode pointeur...

↑ ou O Pointeur vers le haut;	← ou Z Pointeur vers la gauche;
↓ ou K Pointeur vers le bas;	→ ou X Pointeur vers la droite

AUTRES CONTROLES

P Regarder en Haut; R Courir; B Vues centrales avec/sans;

L Regarder en bas; W Marcher; I Ecran Info;

F Regarder devant ; C Ramper

Appuyez sur SHIFT et P ou L pour Regarder droit en haut ou droit en bas.

ECRAN D'INFORMATION I

Ici sont affichés: votre score, votre force, le nombre de clés que vous avez récupérées et le nombre d'esprits qui ont été détruits.

S Sauvegarder Position L Charger Position Q Quitter le jeu

K Description des clés récupérées

N'importe quelle autre touche pour retourner au jeu.

JOYSTICK simule les touches ← ↑ ↓ →, feu pour lancer un caillou.

AMSTRAD CPC

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT ET CONTROLE CLAVIER

Castle Master –
CASSETTE: Tenez CTRL enfoncée et appuyez sur la petite touche Enter. Si vous avez branché un lecteur de disquette, tapez d'abord |TAPE. (| est obtenu en appuyant simultanément sur Shift et sur la touche @)
DISQUETTE: Tapez RUN "DISC" et suivez les messages à l'écran.

The Crypt
CASSETTE: Tenez CTRL enfoncée et appuyez sur la petite touche Enter. Si vous avez branché un lecteur de disquette, tapez d'abord |TAPE. (| est obtenu en appuyant simultanément sur Shift et sur la touche @)
DISQUETTE: Tapez RUN "DISC" et suivez les messages à l'écran.

CONTROLE CLAVIER

MOUVEMENTS

↑ ou O Avancer
↓ ou K Reculer
← ou Z Tourner à Gauche
→ ou X Tourner à Droite

U Demi-tour
COPY ou Ø Lancer Caillou
A Action (manger, boire, lire, pousser, bouger, récupérer, examiner, ouvrir, déverrouiller, ou autre)

Appuyez sur SHIFT et ← ou → pour Tourner sur 90º à gauche ou à droite.

SPACE passe du mode mouvement au mode pointeur...

↑ ou O Pointeur vers le haut; ← ou Z Pointeur vers la gauche;

↓ ou K Pointeur vers le bas; → ou X Pointeur vers la droite

AUTRES CONTROLES

P Regarder en Haut; R Courir; + Vues centrales avec/sans;

L Regarder en bas; W Marcher; I Ecran Info;

F Regarder devant; C Ramper;

SHIFT + P ou L Regarder droit en haut ou droit en bas.

ECRAN D'INFORMATION I

Ici sont affichés: votre score, votre force, le nombre de clés que vous avez récupérées et le nombre d'esprits qui ont été détruits.

S Sauvegarder Position L Charger Position Q Quitter le jeu

K Description des clés récupérées

N'importe quelle autre touche pour retourner au jeu.

JOYSTICK simule les touches ← ↑ ↓ →, feu pour lancer un caillou.

COMMODORE 64

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT ET CONTROLE CLAVIER

Castle Master
Disquette: Insérez la disquette et tapez LOAD"*",8,1
Sélectionnez l'option appropriée au menu affiché.
Cassette: Gardez la touche Shift enfoncée et appuyez sur run/stop, puis démarrez la cassette.

The Crypt
Disquette: Insérez la disquette et tapez LOAD"*",8,1
Sélectionnez l'option appropriée au menu affiché.
Cassette: Gardez la touche Shift enfoncée et appuyez sur run/stop, puis démarrez la cassette.

CONTROLE CLAVIER

MOUVEMENTS

[*] ou [↑] Avancer (Enfoncez-les simultanément pour doubler la distance)

[=] Reculer

[Z] Tourner à Gauche

[X] Tourner à Droite

[U] Demi-tour

[SHIFT] Lancer Caillou

[A] Action (manger, boire, lire, pousser, bouger, récupérer, examiner, ouvrir, déverrouiller, ou autre)

Appuyez sur les touches COMMODORE [Z] ou [X] pour Tourner sur 90º à gauche ou à droite.

SPACE passe du mode mouvement au mode pointeur...

↑ Pointeur vers le haut;
= Pointeur vers le bas;
Z Pointeur vers la gauche;
X Pointeur vers la droite

AUTRES CONTROLES

P Regarder en Haut;
L Regarder en bas;
F Regarder devant;
R Courir;
W Marcher;
C Ramper;
+ Vues centrales avec/sans;
I Ecran Info;

Appuyez sur les touches COMMODORE P ou L pour Regarder droit en haut ou droit en bas.

ECRAN D'INFORMATION I

Ici sont affichés: votre score, votre force, le nombre de clés que vous avez récupérées et le nombre d'esprits qui ont été détruits.

S Sauvegarder Position
Q Quitter le jeu
F Musique ou effets sonores
K Description des clés récupérées
L Charger Position

N'importe quelle autre touche pour retourner au jeu.

JOYSTICK simule les touches Z ↑ = X feu pour lancer un caillou. (Port 2)

CONSEILS ET TUYAUX – (CASTLE MASTER SEULEMENT)

DEMARRER

1. Un caillou bien envoyé pourra faire descendre le pont-levis.
2. Examinez les cadres pendus aux murs pour trouver des indices.
3. Les esprits peuvent être exorcisés par un caillou bien envoyé.
4. Faites un plan de votre progression pour vous orienter plus facilement.
5. Mieux vaut marcher quand vous êtes entre quatre murs et courir quand vous êtes dehors ou dans les corridors.
6. Mangez quelque chose pour obtenir plus d'énergie.

CONSEILS D'ORDRE GENERAL

1. Examinez les portes fermées à clé pour plus de renseignements.
2. Malheureusement, vous ne savez pas nager.
3. La puissance des esprits qui n'ont pas encore été éliminés ne cesse d'augmenter. Vous serez surpassé si le niveau d'esprit attein son maximum.
4. Examinez les clés que vous récupérez.
5. Récupérez des trésors pour faire monter votre score.
6. Rampez pour voir ce qu'il y a là-dessous.
7. Cherchez les Potions Magiques

OBJECTIFS POUR JOUEURS EMERITES

1. Objectif pour premier jour: 1.000.000 de points.
2. Allez jusqu'au bout du jeu!
3. Allez jusqu'au bout du jeu dans le rôle de l'autre personnage.
4. Atteignez le score maximum (au moins 7.500.000 points)

TELECHARGE SUR :
"LE VIEUX MANUEL"

WWW.ABANDONWARE-MANUELS.ORG