

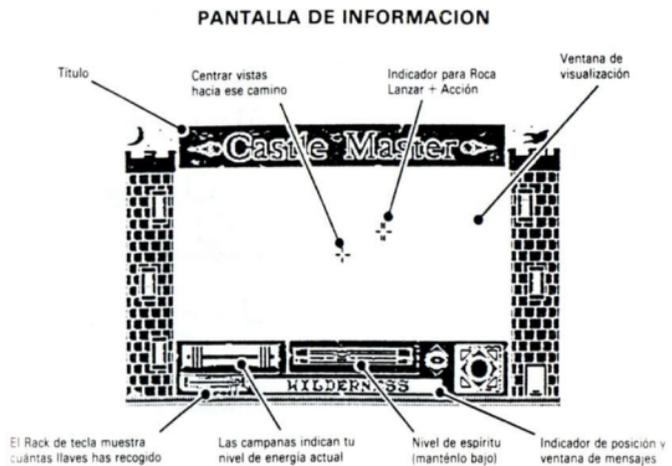
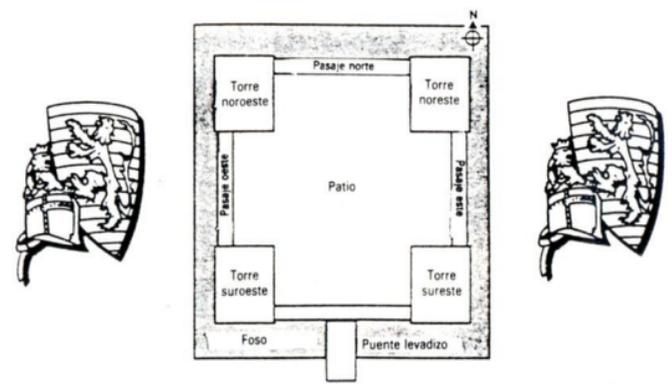
CASTLE MASTER

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, PC, ATARI, AMIGA

INTRODUCCION

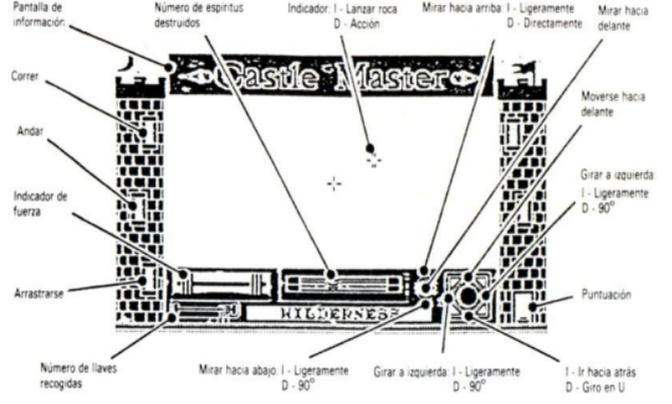
Tu hermano gemelo sigue cautivo en lo alto de una de las torres del Castillo de la Eternidad. Si no consigues rescatarlo, ambos os convertiréis en esclavos del Magister, el Señor del Castillo, que espera ansiosamente robar vuestros espíritus. Descifra las pistas, abre el puente levadizo y mantente fuerte ante cada uno de los guardianes del espíritu. Encontrarás tres pocimas, diez llaves y un montón de obstáculos a medida que traspases las puertas cerradas, explores los túneles secretos, descendas a las cavernas o encuentres el tesoro. Pero si fracasas... ¡vivirás eternamente en el terror!

PLANO DEL CASTILLO DE LA ETERNIDAD

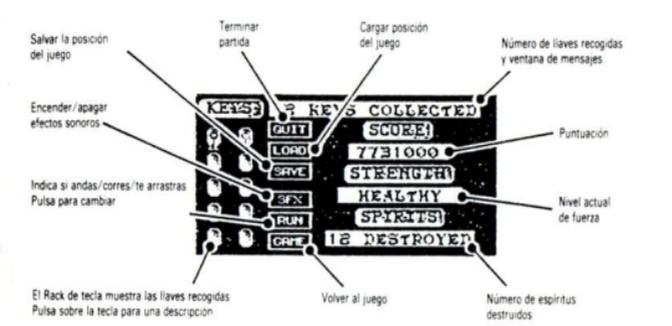


CONTROLES DEL RATON (SOLO PARA AMIGA, ATARI ST Y IBM PC)

Para activar la función pulsa cualquiera de los botones del ratón a no ser que se especifique I (izquierda) o D (derecha).



CONTROLES DEL RATON PARA LA PANTALLA DE INFORMACION

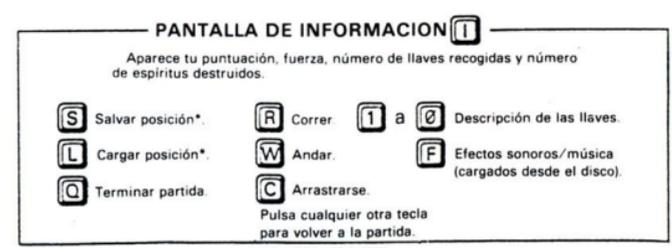
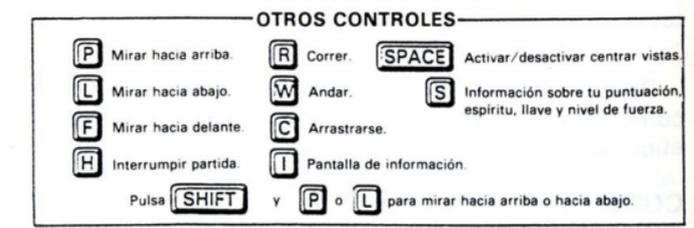
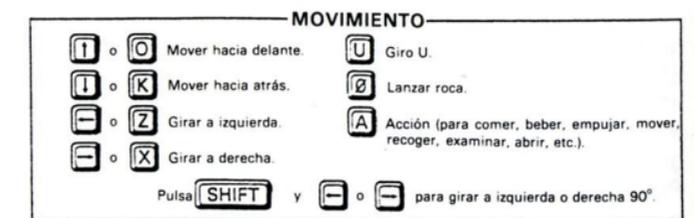


AMIGA INSTRUCCIONES DE CARGA Y CONTROLES DEL TECLADO

CASTLE MASTER: Inserta el disco con la etiqueta hacia arriba en la unidad DFO: y enciende el ordenador. CASTLE MASTER se cargará y funcionará automáticamente. *Deja el disco en la unidad durante toda la partida ya que lo necesitarás para salvar o cargar tu posición en el juego.

CONTROLES DEL RATON (ver página 3).

CONTROLES DEL TECLADO



ATARI ST INSTRUCCIONES DE CARGA Y CONTROLES DEL TECLADO

CASTLE MASTER: Inserta el disco CASTLE MASTER con la etiqueta hacia arriba en la unidad A y enciende el ordenador. CASTLE MASTER se cargará y funcionará automáticamente.

CONTROLES DEL RATON (ver página 3).

CONTROLES DEL TECLADO



IBM PC Y COMPATIBLES INSTRUCCIONES DE CARGA Y CONTROLES DEL TECLADO

CASTLE MASTER: Carga el sistema DOS (versión 2.0 o posterior) y después inserta el disco de juego en la unidad A. Teclaea CASTLE y pulsa RETURN. Selecciona el adaptador gráfico deseado (CGA, EGA, Tandy o Hércules) desde el menú y cambia los discos si es necesario.

CONTROLES DEL RATON (ver página 3)

Para utilizar el ratón deberás tener instalado un

driver de ratón compatible Microsoft antes de empezar la partida. Las instrucciones para hacer esto vienen incluidas con el ratón.

CONTROLES DEL TECLADO

MOVIMIENTO

I o O Mover hacia delante.	U Giro U.
I o K Mover hacia atrás.	Q o tecla S Lanzar roca.
- o Z Girar a izquierda.	A Acción (para comer, beber, empujar, mover, recoger, examinar, abrir, etc.).
- o X Girar a derecha.	

Pulsa **SHIFT** y **-** o **-** para girar a izquierda o derecha 90° (sobre el teclado numérico).

SPACE Se utiliza para cambiar entre los modos indicador y movimiento...

I o O Mover indicador hacia arriba.	- o Z Mover indicador hacia la izquierda.
I o K Mover indicador hacia abajo.	- o X Mover indicador hacia la derecha.

OTROS CONTROLES

P Mirar hacia arriba.	R Correr.	CTRL + ESC Salir del juego.
L Mirar hacia abajo.	W Andar.	SHIFT + P o L Para mirar hacia arriba o hacia abajo.
F Mirar hacia delante.	C Arrastrarse.	
I Pantalla de información.	+ Activar/desactivar centrar vistas.	S Información sobre tu puntuación, espíritu, llave y nivel de fuerza.

PANTALLA DE INFORMACION

Aparece tu puntuación, fuerza, número de llaves recogidas y número de espíritus destruidos.

S Salvar posición.	R Correr.	1 a 2 Descripción de las llaves.
L Cargar posición.	W Andar.	F Efectos sonoros/música (cargados desde el disco).
Q Terminar partida.	C Arrastrarse.	

Pulsa cualquier otra tecla para volver a la partida.

El JOYSTICK simula las **- I I -** teclas, el botón disparo se utiliza para lanzar una roca.

SPECTRUM

INSTRUCCIONES DE CARGA Y CONTROLES DEL TECLADO

CINTA CASTLE MASTER: Si tienes un Spectrum 128, +2 ó +3 selecciona el modo 48K. Inserta la cinta en la unidad de cassette y rebobínala hasta el principio de la cara 1. Teclea **LOAD****** y pulsa **INTRO**. Después pulsa **PLAY** en el cassette.

CONTROLES DEL TECLADO

MOVIMIENTO

I o O Mover hacia delante.	U Giro U.
I o K Mover hacia atrás.	Q Lanzar roca.
- o Z Girar a izquierda.	A Acción (para comer, beber, empujar, mover, recoger, examinar, abrir, etc.).
- o X Girar a derecha.	

Pulsa **SHIFT** y **-** o **-** para girar a izquierda o derecha 90°.

SPACE Se utiliza para cambiar entre los modos indicador y movimiento...

I o O Mover indicador hacia arriba.	- o Z Mover indicador hacia la izquierda.
I o K Mover indicador hacia abajo.	- o X Mover indicador hacia la derecha.

OTROS CONTROLES

P Mirar hacia arriba.	R Correr.	B Activar/desactivar centrar vistas.
L Mirar hacia abajo.	W Andar.	I Pantalla de información.
F Mirar hacia delante.	C Arrastrarse.	

Pulsa **SHIFT** con **P** o **L** para mirar hacia arriba o hacia abajo.

PANTALLA DE INFORMACION

Aparece tu puntuación, fuerza, número de llaves recogidas y número de espíritus destruidos.

S Salvar posición.	L Cargar posición.	Q Terminar partida.
K Descripción de las llaves recogidas.		

Pulsa cualquier otra tecla para volver a la partida.

El JOYSTICK simula las teclas **- I I -**; el botón disparo se utiliza para lanzar una roca.

AMSTRAD CPC

INSTRUCCIONES DE CARGA Y CONTROLES DEL TECLADO

CINTA CASTLE MASTER: Recarga el ordenador pulsando al mismo tiempo las teclas **CTRL**, **SHIFT** y **ESC**. Inserta la cinta en el cassette y rebobínala hasta el principio de la cara 1. Si tienes una unidad de disco, teclea **I TAPE** y después **INTRO** (la **I** se obtiene pulsando simultáneamente las teclas **SHIFT** y **@**). Pulsa simultáneamente **CTRL** y tecla pequeña **INTRO**, pulsa **PLAY** en el cassette y después cualquier otra tecla.

DISCO CASTLE MASTER: Recarga el ordenador como si fueras a cargar la cinta. Inserta el disco, con la etiqueta hacia arriba, teclea **RUN"DISC** y pulsa **INTRO**.

CONTROLES DEL TECLADO

MOVIMIENTO

I o O Mover hacia delante.	U Giro U.
I o K Mover hacia atrás.	COPY o Q Lanzar roca.
- o Z Girar a izquierda.	A Acción (para comer, beber, empujar, mover, recoger, examinar, abrir, etc.).
- o X Girar a derecha.	

Pulsa **SHIFT** y **-** o **-** para girar a izquierda o derecha 90°.

SPACE Se utiliza para cambiar entre los modos indicador y movimiento...

I o O Mover indicador hacia arriba.	- o Z Mover indicador hacia la izquierda.
I o K Mover indicador hacia abajo.	- o X Mover indicador hacia la derecha.

OTROS CONTROLES

P Mirar hacia arriba.	R Correr.	+ Activar/desactivar centrar vistas.
L Mirar hacia abajo.	W Andar.	I Pantalla de información.
F Mirar hacia delante.	C Arrastrarse.	SHIFT + P o L para mirar hacia arriba o hacia abajo.

PANTALLA DE INFORMACION

Aparece tu puntuación, fuerza, número de llaves recogidas y número de espíritus destruidos.

S Salvar posición.	L Cargar posición.	Q Terminar partida.	K Descripción de las llaves recogidas.
---------------------------	---------------------------	----------------------------	---

Pulsa cualquier otra tecla para volver a la partida.

El JOYSTICK simula las teclas **- I I -**; el botón disparo se utiliza para lanzar una roca.

COMMODORE 64

INSTRUCCIONES DE CARGA Y CONTROLES DEL TECLADO

CINTA CASTLE MASTER: Inserta la cinta en la unidad y rebobínala hasta el principio de la cara 1.

Pulsa simultáneamente las teclas **SHIFT** y **RUN/STOP**. Pulsa **PLAY** en el cassette.

DISCO CASTLE MASTER: Inserta el disco, con la etiqueta hacia arriba, en la unidad. Teclea **LOAD******, **8,1** y pulsa **RETURN**.

CONTROLES DEL TECLADO

MOVIMIENTO

I o O Mover hacia delante (mantén ambas presionadas para avanzar el doble).	U Giro U.
I o K Mover hacia atrás.	SHIFT Lanzar roca.
- o Z Girar a izquierda.	A Acción (para comer, beber, empujar, mover, recoger, examinar, abrir, etc.).
- o X Girar a derecha.	

Pulsa la tecla **COMMODORE CON** **Z** o **X** para girar a izquierda o derecha 90°.

SPACE Se utiliza para cambiar entre los modos indicador y movimiento...

I Mover indicador hacia arriba.	Z Mover indicador hacia la izquierda.
I Mover indicador hacia abajo.	X Mover indicador hacia la derecha.

OTROS CONTROLES

P Mirar hacia arriba.	R Correr.	+ Activar/desactivar centrar vistas.
L Mirar hacia abajo.	W Andar.	I Pantalla de información.
F Mirar hacia delante.	C Arrastrarse.	COMMODORE CON P o L para mirar hacia arriba o hacia abajo.

PANTALLA DE INFORMACION

Aparece tu puntuación, fuerza, número de llaves recogidas y número de espíritus destruidos.

S Salvar posición.	Q Terminar partida.	F Efectos sonoros o música.
K Descripción de las llaves recogidas.	L Cargar posición.	

Pulsa cualquier otra tecla para volver a la partida.

El JOYSTICK simula las teclas **Z I I X**; el botón disparo se utiliza para lanzar rocas (puerta 2).

SUGERENCIAS Empezando

- Una roca bien lanzada es capaz de destruir el puente levadizo.
- Mira los cuadros que están colgados en las paredes y descubrirás algunas pistas.
- Los espíritus pueden ser conjurados lanzando con precisión algunas rocas.
- Te orientarás mejor si haces un mapa de tu avance.
- Anda cuando estés en zonas cerradas y corre cuando estés en los pasillos o corredores.
- Come para recuperar energía.

Sugerencias generales

- Examina las puertas cerradas para más información.
- No puedes nadar.
- El poder de los espíritus aumenta durante todo el tiempo que dura la partida. Si el nivel de espíritu llega a su máximo serás sobreenergizado.
- Examina las llaves recogidas.
- Recoge tesoros para recargar tu puntuación.
- Arrástrate para mirar debajo de las cosas.
- Busca las posiciones mágicas.

Objetivos para jugadores avanzados

- Objetivo del primer día: 1.000.000 de puntos.
 - Completa el juego.
 - Completa el juego jugando el personaje alternativo.
 - Intenta conseguir la máxima puntuación (como mínimo 7.500.000 puntos).
- es una marca registrada de Incentive Software.

© 1990 New Dimension International Ltd.