

**CHATEAU NOIR
ET
DRAGON ROUGE**

F. LEIRITZ

SUR LA PISTE DU TRÉSOR

Que de pièges il te faudra déjouer pour t'emparer de la clé de la porte d'or!

Tu devras éviter le dragon qui rode dans les caves, ne pas marcher sur les traces du monstre de sang, t'emparer de la croix et de la bannière pour anéantir le monstre aux yeux de jade, et repousser à l'aide du bouclier d'émeraude les dragons gardiens des tours.

Mais quelle joie de rencontrer la bonne fée qui veillera sur toi tout au long de cette quête et qui te donnera le "signe magique" pour accéder au trésor!

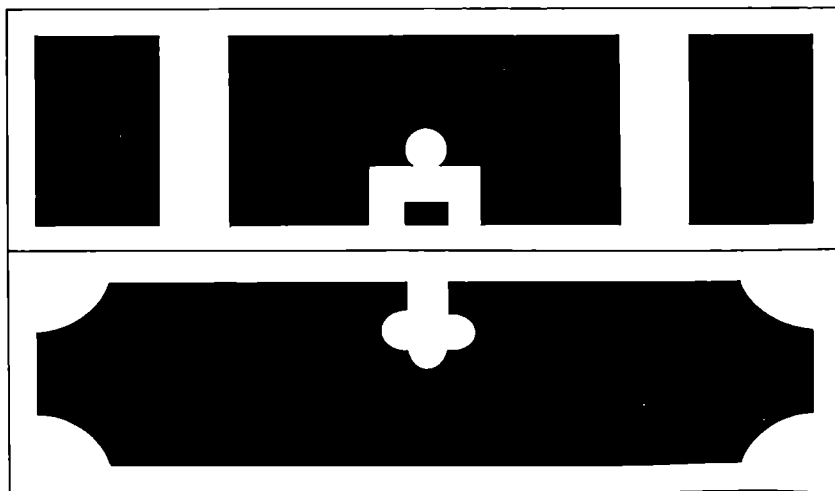
Quelle porte devras-tu ouvrir ? La porte verte, ou la bleue ?

À moins que ce ne soit la mystérieuse porte d'or ; mais pour celle-ci, sache que seul le signe magique déclenchera son mécanisme ancestral.

Il te faudra descendre dans le puits, ramper dans le souterrain obscur en évitant l'oiseau noir, au risque de te faire écraser par un énorme bloc de pierre.

Tous ces périls, tu les affronteras. Et enfin, s'ouvrira à toi le fabuleux trésor, enfoui depuis des siècles dans le sanctuaire si jalousement gardé du mystérieux château noir.

Entre, si tu l'oses, dans le château maudit...



CHOISIR...

Choisir un niveau

Le menu propose 2 niveaux ; le premier s'adresse aux nouveaux visiteurs du Château Noir, il leur permet de visiter les lieux à moindres risques...

En niveau 1, on ne peut accéder au trésor proprement dit, par contre on peut reconnaître le parcours afin de se lancer en niveau 2 avec un minimum d'expérience.

Seuls les monstres de la surface sont éveillés. On ne peut rencontrer la fée, qui par conséquent ne peut délivrer le signe magique, indispensable pour ouvrir la porte d'or.

Considérez donc le niveau 1 comme une initiation pour l'aventure que vous réservera le niveau 2.

Tapez le chiffre correspondant à votre choix (1 ou 2).

Choisir un mode de déplacement

Après le choix du niveau, le message suivant apparaît :

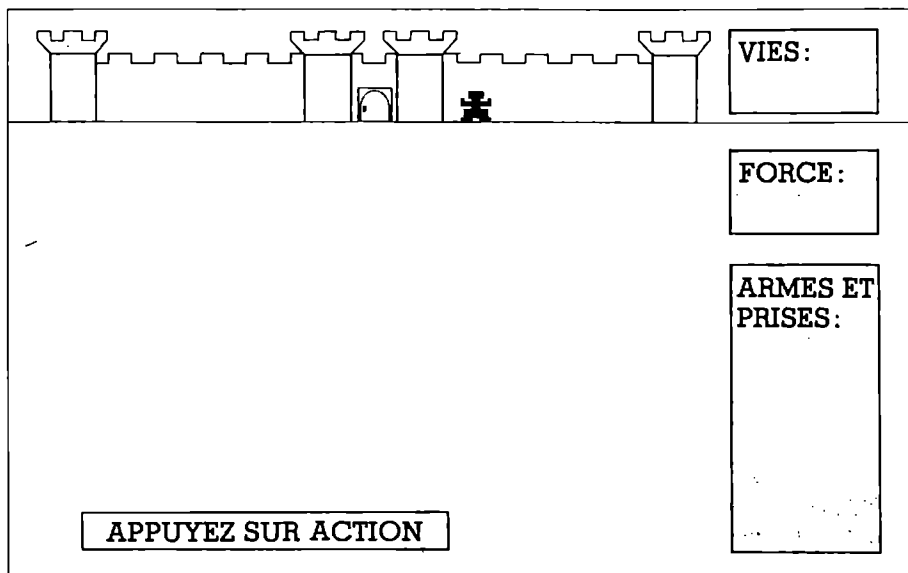
"CLAVIER ou MANETTE ? (C ou M)"

Tapez alors au clavier la lettre correspondant au mode de déplacement que vous désirez utiliser pendant votre aventure.

Attention : le choix d'un mode de déplacement n'est pas modifiable en cours de partie.

Durant toutes les phases du jeu, deux voyants dans le coin supérieur gauche de l'écran vous rappelleront le niveau et le mode de déplacement choisis.

L'ENTRÉE DU CHATEAU NOIR








Perdu sur la lande, le CHATEAU NOIR se découpe dans la brume d'un soir d'hiver. Curieux, imprudent ou peut-être attiré par une force mystérieuse, tu (croquis A) pénètres dans les ruines par une lourde porte aux gonds grinçants.

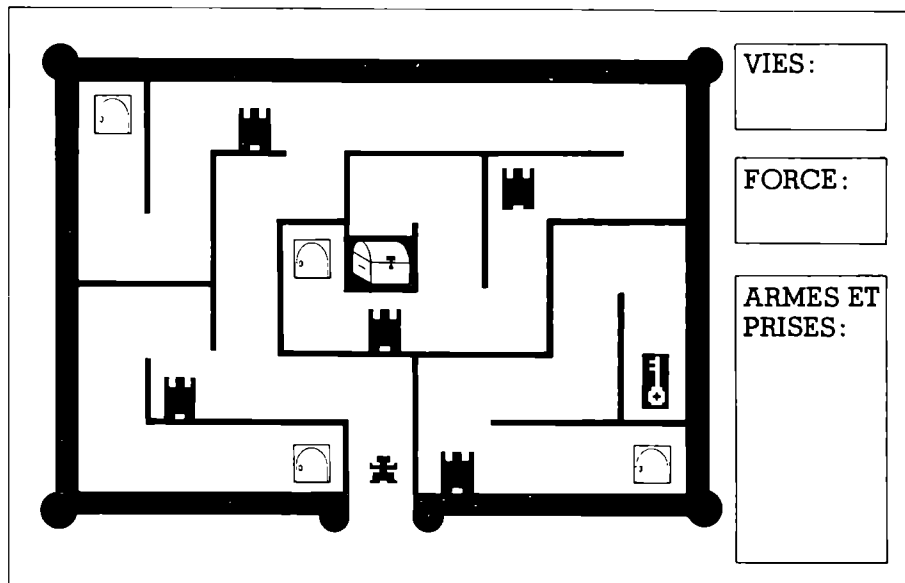
Trois vies, deux cents points de force te permettront-ils de ressortir un jour des entrailles du château maudit ?

DÉPLACEMENT:

le déplacement du personnage se fait :

- avec la manette de jeu droite, en utilisant les positions  et le bouton **ACTION** pour la validation de l'AURA D'OR...
- avec les touches     du clavier de l'ordinateur et la **BARRE D'ESPACEMENT** pour valider l'AURA D'OR...

LES RUINES DU CHATEAU



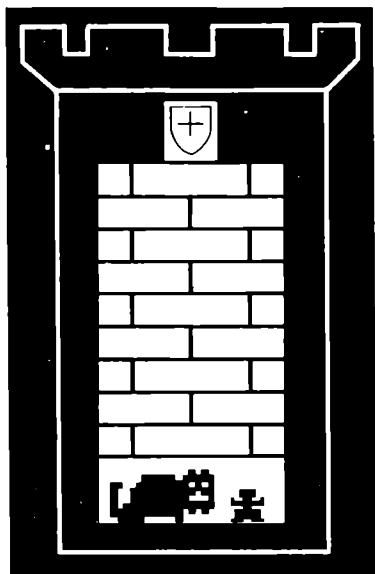
Du château, il ne reste que le mur d'enceinte encore infranchissable, quelques tours et des murs : un véritable labyrinthe. Tout est silencieux, la nuit va tomber. Une appréhension subite te pousse à ressortir. Impossible...

Dans un souffle de vent, une petite voix intérieure te murmure alors d'explorer le château. Le déplacement y est aisé : — **1 point de force.**

Mais gare au cul-de-basse-fosse qui peut te précipiter brutalement dans les entrailles les plus profondes du château.

- Le trésor est bien gardé. L'arrivée directe au trésor est impossible (ou presque...).
- Dans les ruines, la vitesse de déplacement du personnage n'a aucune importance.
- L'AURA D'OR permet, avec un peu de réflexe, de gagner 50 points de force. Il faut pour cela valider à l'instant où le personnage s'affiche en jaune

LES 5 TOURS DU CHATEAU



Dans une tour, un combat sans merci s'engage avec un dragon rouge. Chaque assaut te coûte 10 points de force.

Tu ne peux compter que sur tes réserves de force et sur la chance. Tu découvriras au fond d'une cave l'ÉPÉE MAGIQUE, atout supplémentaire pour affronter ces créatures diaboliques.

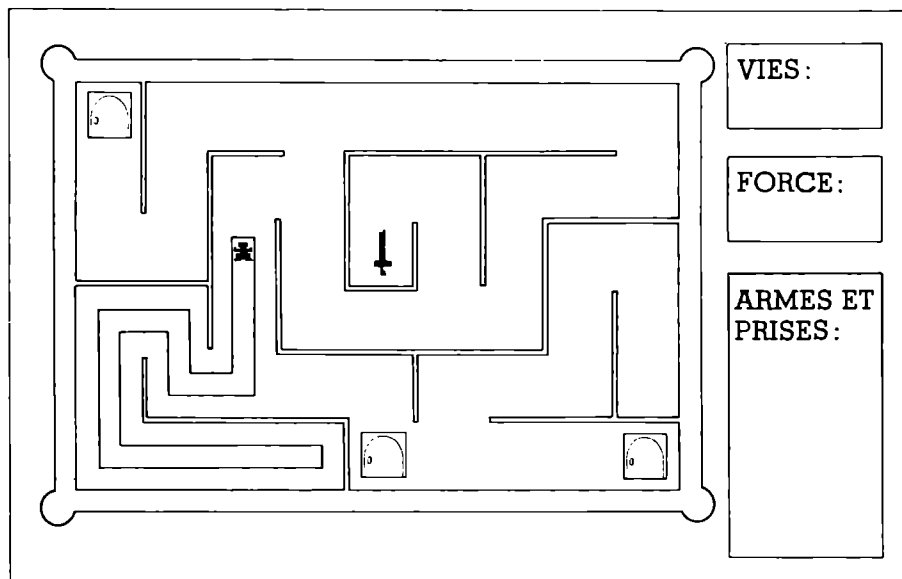
Peut-être auras-tu la chance, à la fin du combat, de voir apparaître un BOUCLIER serti d'émeraude. Mais, auras-tu assez de force pour grimper le prendre ?

La victoire te rapporte 100 points et le bouclier 50 points.

Le combat entre le DRAGON GARDIEN DES TOURS et le personnage est aléatoire. On peut éliminer le dragon au premier assaut ou y laisser toutes ses forces. Il faut donc prévoir une réserve suffisante de forces avant d'attaquer une tour.

- La possession de l'ÉPÉE MAGIQUE donne plus de chance dans ce combat mais ne garantit pas le succès.
- Lorsqu'un dragon a été vaincu, sa tour reste inhabitée jusqu'à la fin du jeu.
- Le BOUCLIER D'ÉMERAUDE apparaît quelquefois après la mort du dragon. Pour grimper le prendre, taper **Y Y**, ou actionner la manette, après avoir vérifié que la force est suffisante (il en coûtera 15 points). On ne peut pas arrêter le personnage pendant son ascension.

LES CAVES DU CHATEAU

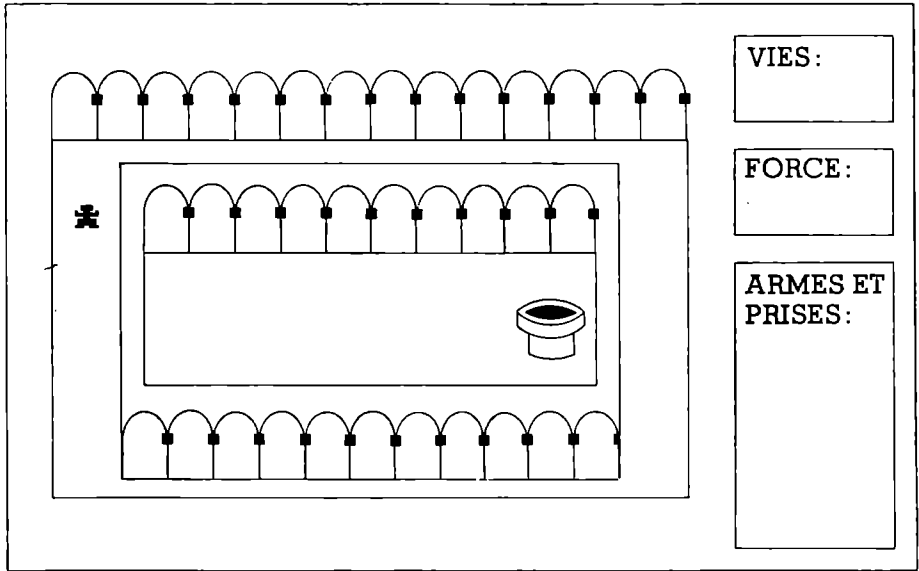


Une porte, découverte dans un angle du château, t'a conduit dans les caves. Il y règne une obscurité pesante, le froid est glacial. Les déplacements y sont difficiles : — **2 points de force.**

De temps en temps, une lueur étrange, venue de nulle part, illumine les murs sombres et ruisselants d'humidité : un vrai dédale qu'il te faut encore explorer. La porte qui t'a permis de descendre a disparu...

- Le **MONSTRE DE LA CAVE** fait sa ronde. Etudier sa route pour éviter de se faire piéger. Seule, la partie gauche de la cave peut servir de refuge.
- Le plan de la cave est sensiblement le même que celui des ruines. Il faut bien le mémoriser pour parcourir les lieux plus vite que le **MONSTRE.**

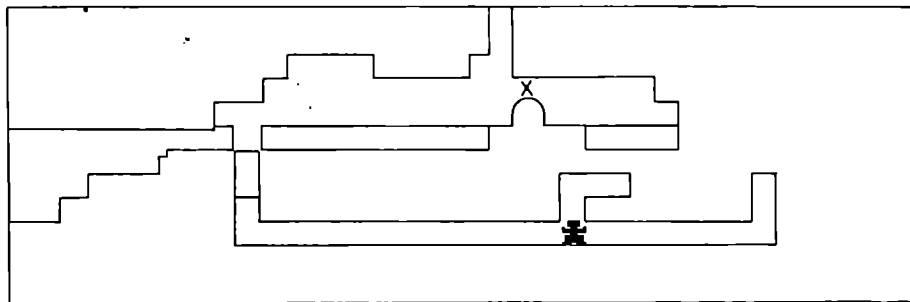
LA CRYPTTE



Quelle émotion de découvrir, dans la grisaille du terrible château, cette crypte lumineuse! Le temps semble s'être arrêté. Les déplacements ne te coûtent aucun point de force. Trois portes, à double battants, permettent d'accéder à la cour intérieure et au puits...

- **Passage des portes :** la porte s'ouvre dès que le personnage se présente devant le battant situé à sa droite (battant gauche s'il va de haut en bas, battant droit s'il va de bas en haut). Le passage est automatique donc ne nécessite pas d'action sur les touches ou la manette de jeu. Lorsqu'une porte vient d'être empruntée dans un sens, elle ne peut être réutilisée dans l'autre sens. Elle ne se débloquentera que lorsqu'une autre porte aura été franchie.
- Lorsque le personnage se trouve derrière un mur, il demeure naturellement invisible mais il faut toujours le piloter pour le faire réapparaître.

LA GROTTE ET LE SOUTERRAIN



Comment descendre dans cette grotte aux parois scintillantes et aux eaux bleues et limpides ? Ce souterrain peut te mener au trésor ou au cimetière ! Il te faudra atteindre la porte d'or au bout du chemin à condition que l'oiseau blanc t'en donne la force. Les déplacements te coûteront un nombre de points variable selon que tu descendes, que tu montes ou que tu te déplaces dans l'eau.

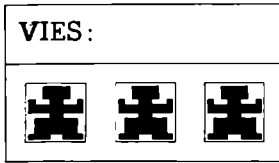
Le CUL-DE-BASSE-FOSSE : si le personnage se précipite dans la rivière souterraine, le souterrain ne s'ouvrira pas. Il devra alors remonter par la crypte.

Les OISEAUX DE LA GROTTE :

- l'oiseau noir est mortel si le personnage se trouve hors de l'eau lors de son passage.
- l'oiseau blanc doit être capturé au vol au niveau le plus haut de la grotte (emplacement indiqué sur le dessin ci-dessus par une croix) et procure 100 points de force.

Attention : les déplacements dans le souterrain coûteront beaucoup de points de force. De plus, des infiltrations d'eau obligeront le personnage à progresser très rapidement...

LE TABLEAU DE BORD



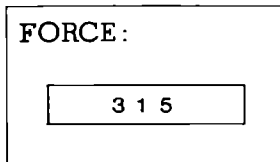
Tu disposes de 3 vies.

Tu peux perdre une vie :

- par manque de force;
- dévoré par le dragon qui rôde dans les caves;
- dévoré par le dragon gardien des tours;
- dévoré par le monstre aux yeux de jade;
- en perdant le combat dans une tour;
- en marchant sur les traces du monstre de sang;
- effleuré par l'oiseau noir;
- noyé dans le souterrain;
- écrasé par un énorme bloc de pierre;
- dans le combat avec le fantôme du chevalier.

Tu peux gagner une vie :

- quelque part dans un reflet...



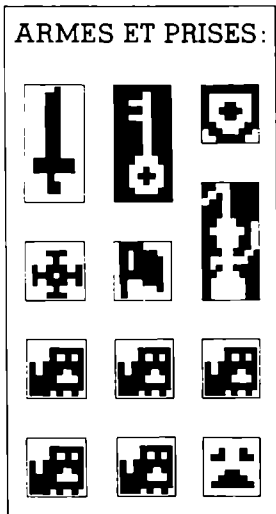
Tu disposes de 200 points de force.

Tu perds de la force :

- pour chaque déplacement dans le château (— 1 point), dans les caves (— 2 points), dans la grotte comme dans le souterrain, de (— 2 à — 6 points);
- dans les combats avec les dragons des tours (— 10 points) par assaut;
- en escaladant les tours pour attraper le bouclier (— 15 points).

Tu acquières de la force :

- en gagnant le combat dans les tours (100 points);
- en t'emparant de l'épée magique (100 points);
- en trouvant la croix et la bannière (50 points);
- en gagnant une vie (100 points);
- en attrapant l'oiseau blanc (100 points);
- en rencontrant la fée (100 points);
- en prenant un bouclier (50 points);
- en validant l'aura d'or (50 points);

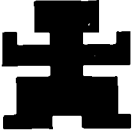


Ce tableau se remplira en cours de jeu. En fin de partie il devra contenir :

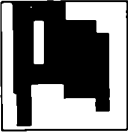
- l'épée magique;
- la clé;
- la croix et la bannière;
- la fée;
- les dragons gardiens des tours;
- le monstre aux yeux de jade;
- et éventuellement le bouclier d'émeraude.

GLOSSAIRE

Croquis A **LAURA D'OR** (en tout lieu):
lorsque le personnage s'affiche en jaune, il faut appuyer très rapidement sur la touche "ACTION" ou sur la barre d'espace pour gagner 50 points de force supplémentaires.



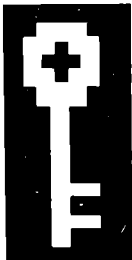
Croquis B **LA BANNIÈRE** (dans la crypte):
on la trouve derrière une des portes de la crypte. Sa prise apporte 50 points de force.



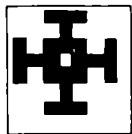
Croquis C **LE BOUCLIER SERTI D'ÉMERAUDES** (dans les tours du château):
il apparaît au sommet des tours à la fin du combat. Il faut escalader le mur pour s'en emparer. Il permet de se protéger contre l'attaque des dragons et rapporte 50 points.



Croquis D **LA CLEF DE LA PORTE D'OR** (dans les ruines du château):
il faut l'avoir en sa possession lorsqu'apparaît la porte d'or. Mais quel chemin suivre pour s'en emparer ?



Croquis **E** **LA CROIX** (dans la crypte):



comme la bannière, on la trouve derrière une porte de la crypte. Elle donne 50 points de force.

Croquis **F** **LE CUL-DE-BASSE-FOSSE** (dans les ruines du château): *



la trappe ce ce piège peut s'ouvrir à tout moment sous les pieds du personnage et le précipiter au fond de la rivière qui passe sous le château.

Croquis **G** **LE DRAGON DE LA CAVE:**



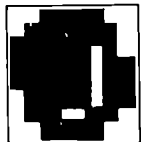
il est invulnérable. Il ne faut surtout pas l'approcher de trop près sinon il vous saute dessus et vous dévore sans parade possible.

Croquis **H** **LES DRAGONS GARDIENS DES TOURS** (dans les ruines du château):



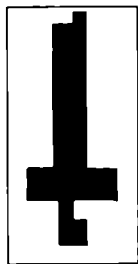
ils sortent, toujours par la droite, à l'approche du personnage et le dévore si celui-ci n'est pas protégé par un bouclier.

Croquis **I** **L'ÉNORME BLOC DE PIERRE** (dans le souterrain): *



ces blocs se détachent et dévalent le souterrain. Il faut rapidement se mettre à l'abri dans un recoin de la grotte.

Croquis **J** L'ÉPÉ MAGIQUE (dans la cave):



elle permet de combattre plus facilement les dragons des tours et procure 100 points de force.

Croquis **K** LA FÉE (dans la crypte): *



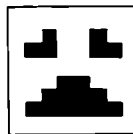
le personnage doit rencontrer la fée. Celle-ci lui délivrera le signe magique permettant l'ouverture de la porte d'or (+ 100 points). On ne la rencontre dans la crypte que si l'on essaie de tuer le monstre au yeux de jade.

Croquis **L** LE MONSTRE DE SANG (dans la crypte):



il se déplace aléatoirement dans la cour de la crypte (même derrière un mur où il est alors invisible). Le personnage ne doit pas marcher sur ses traces.

Croquis **M** LE MONSTRE AUX YEUX DE JADE (dans la crypte):

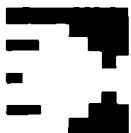






il fait sa ronde. Il avance plus vite que le personnage et pour lui échapper ce sera la croix et la bannière...

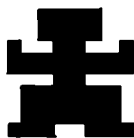
Croquis **N** L'OISEAU BLANC (dans la grotte): *
il procure 100 points de force si le personnage l'attrape au vol.



Croquis **O** L'OISEAU NOIR (dans la grotte):
il foudroie le personnage si ce dernier se trouve hors de l'eau à son passage.



Croquis **P** LE PERSONNAGE (en tout lieu):
c'est l'image du joueur. Il faut le diriger dans les dédales du château avec la manette de jeu de droite ou, à défaut, avec les flèches     du clavier.



Croquis **Q** LA PORTE BLEUE (des caves à la crypte):
elle permet le passage des caves du château à la crypte et inversement. Elle ne disparaît jamais.



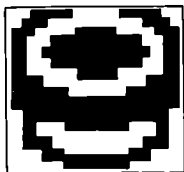
Croquis **R** LA PORTE D'OR (dans les ruines du château): *
elle permet d'emprunter un passage secret menant à la salle du trésor. Pour l'ouvrir il faut posséder la clef et connaître le signe magique.



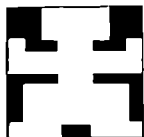
Croquis S **LA PORTE VERTE** (du château aux caves):
elle permet la communication entre le château et ses caves.
Attention, la porte disparaît définitivement lorsqu'on l'em-
prunte dans le sens château vers les caves.



Croquis T **LE PUIT** (de la crypte à la grotte):
une corde permet de descendre dans le puits. Dans certains
cas, elle permet aussi la remontée. Le puits donne dans une
grotte où coule une rivière souterraine.



Croquis U **LE REFLET** (en tout lieu): *
tout à coup, le personnage voit son reflet livide s'avancer vers
lui. C'est en fait une vie supplémentaire accordée par la fée.



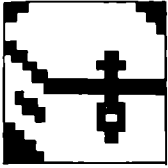
Croquis V **LE SIGNE MAGIQUE** (dans la crypte): *
il sera délivré par la fée. Il faudra le frapper au clavier de l'or-
dinateur lorsque la porte d'or apparaîtra.



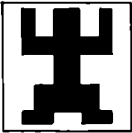
Croquis W **LES TOURS**:
il y en a 5. Chacune est habitée par un dragon. Le personnage
peut entrer dans ces tours pour combattre les dragons.



Croquis **X** **L'EMPLACEMENT DU TRÉSOR** (dans les ruines du château):
c'est le but suprême. Il faut conduire le personnage à cet
endroit pour découvrir le trésor du Château Noir.



Croquis **Y** **LE FANTOME DU CHEVALIER** (en certains lieux): *
il apparaît fortuitement pour engager un combat. Ce preux
chevalier est d'autant plus redoutable si le joueur a acquis
beaucoup de forces. Alors méfiance...



* **Attention, vous ne retrouvez ces personnages et objets que dans le niveau
2 uniquement**

MISE EN MARCHÉ DU SYSTÈME SUR T07

UTILISEZ LA FACE ROUGE DE LA CASSETTE

Connectez le micro-ordinateur :

- à votre téléviseur ;
- au lecteur enregistreur de programmes.

Mettez la cartouche BASIC dans son logement.

Mettez sous tension :

- le téléviseur ;
- le T07. Le témoin lumineux rouge s'allume. Vous avez à l'écran le « menu » initial.

Si le programme utilise le crayon optique, appuyez sur la touche **3** du clavier et réglez le crayon. (Si le crayon optique ne réagit pas, agissez sur le niveau de luminosité de votre téléviseur).

Introduisez la cassette (Face ROUGE) dans votre lecteur de programmes. Rembobinez la cassette. Mettez le compteur à zéro.

Appuyez sur la touche **▶** du lecteur pour le mettre en mode « lecture ».

Pour charger le programme, tapez la touche **■** du clavier, ou pointez l'écran avec le lecteur optique.

MISE EN MARCHÉ DU SYSTÈME SUR M05

UTILISEZ LA FACE VERTE DE LA CASSETTE

Connectez le micro-ordinateur :

- à votre téléviseur ;
- au lecteur enregistreur de programmes.

Mettez sous tension. Vous avez à l'écran :

```
M05 BASIC 1.0
(C) Microsoft 1984
OK
—
```

Introduisez la cassette (Face VERTE) dans votre lecteur de programmes.

Rembobinez la cassette. Mettez le compteur à zéro.

Appuyez sur la touche **▶** du lecteur pour le mettre en mode « lecture ».

Pour charger le programme, tapez au clavier RUN «CASS:» puis appuyez sur la touche **ENTRÉE**.