



SPELLBOUND

SPELLBOUND

C64/128



48 HOURS
AND I'M A
GONNER

IF I HAD A
HAMMER

QUICK TIME
IS RUNNING OUT
FOR GIMBAL

MAD
GAMES

MASTERTRONIC'S ADDED DIMENSION

You are Magic Knight in the first of a new generation of arcade/adventure style games, using a unique window menu system.

MAD
GAMES

MASTERTRONIC'S
ADDED DIMENSION



C64/128
MAD 9

THE GAME

MAD GAMES PRESENTS "SPELLBOUND"

The first in a new generation of arcade adventure style games using a unique window menu system.

All command choices can be made by moving a pointing finger to the required choice on a menu, then selecting it by pressing space or fire. In this way quite complex commands can be built up easily using only three keys.

When this program loads it is set up for keyboard or joystick change this using H and B to move the finger and press space when it points to the option that you wish to use. The fire button can then be used to select your menu choice.

You are a Magic Knight, the hero of Finders Keepers. Your tutor Gimbal the Wizard has been trying out some very old spells to make his rice pudding taste nicer, unfortunately the scribes who translated the spells from very ancient English to slightly ancient English made some mistakes with the wording and Gimbal is in trouble.

The spell sent Gimbal to the mythical Castle of Karn and dragged seven other people with him. As Gimbal, becomes trapped he projects a last faint message back to you across the time stream. I've taught you enough to rescue us all. Magic Knight, you are our only hope!!

Clue: Red Herrings may be useful.

CONTROLS.

- Joystick in port 2. Fire button to Command menu/Choose option. or Keys:
- H - Finger Up (in menu) player jump (in actual gameplay).
- B - Finger down (in menu).
- C= - Player left.
- SHIFT - Player right.
- SPACE - Command menu/Choose option.
- F1 - Return to main menu.

LOADING INSTRUCTIONS

Hold down SHIFT and press RUN/STOP

The program code, graphic representation and artwork are the copyright of Mastertronic and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Mastertronic.

All rights reserved.

© Mastertronic Limited 1985

Made in Great Britain
Design & Artwork, Word & Pictures Ltd, London

ISTRUZIONE PER LE CARICHE

Mantenete la pressione sui SHIFT e appioppate sui RUN/STOP.

Il primo jeu d'une nouvelle génération de jeux d'aventure et d'arcade utilisant un système unique de menu à l'écran.

Toutes les commandes peuvent être choisies en plaçant un doigt pointé sur le choix désiré dans le menu, puis en le sélectionnant en appuyant sur la barre d'espace. De cette façon, il est possible de réaliser des commandes assez complexes à l'aide de trois touches seulement.

Lorsque ce programme est chargé, il est réglé pour être utilisé avec le clavier. Plus utilisiez une manette de commande, servez-vous de A et Z pour déplacer le doigt et appuyez sur la barre d'espace lorsque le doigt se trouve devant l'option. Vous pouvez alors vous servir du bouton de la gâchette pour faire votre choix dans le menu.

Vous êtes le Chevalier Magique, le héros de "Finders Keepers" (c'est celui que trouvez qui garde). Votre précepteur, Gimbali le Devin, vient d'essayer certains charmes très bizarres pour donner meilleur goût à son gâteau de riz, malheureusement, le scribe qui a traduit ces charmes d'anglais, très ancien en anglais, en son menu ancien a fait quelques fautes d'interprétation et Gimbali a des problèmes.

Ce charme a transporté Gimbali au château mystique de Karn, et il a entraîné avec lui sept personnes innocentes. Juste avant de se trouver enfermés, Gimbali vous envoie un dernier message bien fâché grâce au courant temporel. "Je t'ai appris suffisamment de choses pour que tu puisses tout nous sauver. Chevalier Magique, tu es notre seule chance!"

Un indice: les fautes pointent souvent vers l'indice.

COMMANDES

Manette de commande au port 2: Bouton de tir pour le menu des commandes/choix des options ou touches.

H - doigt vers le haut (dans le même jeu/au sein d'un jeu).

B - doigt vers le bas (dans le menu).

C - joueur à gauche.

SHIFT - joueur à droite.

SPACE - Menu des commandes/choix des options.

F1 - retour au menu principal.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Presione RUN/STOP apretando SHIFT mientras tanto.

El primero de una generación de juegos de aventuras electrónicas, que emplean un amigable sistema de lista de opciones visible en su "cuadro de la pantalla".

Todas las decisiones pueden tomarse moviendo un dedo señalador hacia a su índice la modalidad que usted desea y pulsando luego el espaciador o el botón de disparo. De este modo pueden darse órdenes muy complicadas con sólo apretar tres teclas.

Al cargar este programa, está proyectado para funcionar mediante teclado. Para hacer uso de la palanca de mando, cambie con las teclas A y Z para mover el dedo señalador hasta que indique la palanca que desea utilizar. Para elegir la opción que desea entre las de la lista, emplee el botón de disparo.

Usted es el Caballero Mágico, héroe de los Puñobombas. Su tutor, Gimbali el Mago, que había estado buscando antiguos conjuros para perfeccionar la receta del arroz con leche, se ha equivocado por error de las escrituras que copiaron las antiguas fórmulas, y ahora se encuentra en peligro.

El conjuro envió a Gimbali al mítico Castillo de Karn, junto con otras siete personas. El viaje atravesó Gimbali envió su último y débil mensaje, que le llega a usted a través del arcano espacio-temporal. "Te he enseñado lo suficiente como para que nos encuentres. Caballero Mágico, y ahora sólo nos queda una esperanza!"

Clave: Los detalles pueden ser útiles, especialmente si son arquetipos raros.

MANDOS

Palanca de mando en el puerto 2: Botón de disparo para elegir la opción que desea en la lista correspondiente, o bien las teclas:

H - Para subir el dedo (en la lista) y salir (en el juego).

B - Para bajar el dedo (en la lista).

C - Moverse a la izquierda.

SHIFT (mayúsc.) - Movimiento a la derecha.

SPACE (espaciad.) - Para saltarse la lista/éngir una opción.

F1 - Para volver a la lista principal.

ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO

Tenete schiacciato SHIFT e schiacciate RUN/STOP.

Il primo di una nuova generazione di giochi di avventura e di arcade utilizzando un nuovo sistema di menu a finestra.

Movendo un indice sul menu si può scegliere più comodamente, e schiacciando poi "space" si "fixa" confermando la scelta. In questo modo il processo di determinare dei comandi abbastanza complicati usando solo tre tasti.

Quando questo programma viene caricato è adatto per l'uso con tastiera. Per poter usare la barra di comando, basterà usare A e Z per spostare l'indice e schiacciare "space" quando si trova ad indicare la barra di comando che volete usare. Più potrete usare il tasto "fix" per determinare la scelta sul menu.

Siete un Cavaliere Magico, l'eroe di "Di' meca, noia". Il vostro maestro, Gimbali il Mago ha provato degli incantesimi antichi per far sì che il suo badino di riso abbia un sapore migliore, sfortunatamente, il suo tradito il libro ha compiuto degli errori, e Gimbali è nei guai.

L'incantesimo ha mandato Gimbali nel mitico Castello di Karn e ha portato anche altre sette persone insieme a lui. Quando Gimbali capace di essere il tappolo, vi manda un ultimo messaggio: "Ti ho insegnato abbastanza per essere in grado di salvarvi. Cavaliere Magico, sei l'unica nostra speranza!"

Indizio: Sarà utile notare delle piccole fatte per dettagliare l'attenzione degli assassini.

COMANDI

Barra di comando in pos. 2. Pulsante "Fix" per il menu di controllo/Scelta delle opzioni oppure tasti:

H - indice in alto (nel menu) o gâchette (durante la partita).

B - indice in basso (nel menu).

C - Giocatore a sinistra.

SHIFT - Giocatore a destra.

SPACE - Menu di controllo/Scelta opzioni.

F1 - Ritornare al menu principale.

LADENANWEISUNG SHIFT und zugleich RUN/STOP drücken.)

Das erste in einer neuen Serie von Abenteurerprogrammen mit dem fantastischen Fenstermenüsyste.

Alle Befehle lassen sich erteilen, indem man mit einem Zeigefinger auf dem Menu wählt und dann die Leertaste oder den Feuerknopf betätigt. So lassen sich komplizierte Befehlskette mit nur drei Tasten erstellen.

Das Programm wird zunächst für Tastatur spielen. Wie mit Joystick spielen will, braucht ihr mit A und Z den Zeigefinger zu führen, bis er auf den entsprechenden Joystick zeigt, und dann die Leertaste zu betätigen. Die Menüwahl kann danach über den Feuerknopf erfolgen.

Die list der Wunderkinder, der Held von Finderglück. Dem Lehrer, der Zauberer Gimbali, hat versprochen mit ein paar stannischen Zaubersprüchen seinen Mühlstein leichter zu machen. Leider haben die Schreiber bei der Übersetzung der Zaubersprüche aus ganz altem Deutsch in ziemlich altes Deutsch Fehler gemacht, und Gimbali hat Probleme.

Der Spruch hat Gimbali in die sagenhafte Burg Karn versetzt, und mit ihm sieben unschuldige Kinder. Im letzten Moment kann Gimbali über den Zeitstrom hinweg sein arische Blutschaft an Gott ansetzen. "Du hast genug von mir gelernt, um uns alle zu retten. Wunderkinder, Du bist unsere einzige Hoffnung!"

Tipp: Rücklinge sind keine schlechte Idee!

STEUERUNG

Joystick mit Ausgang 2 verbunden. Im Menü ablesen oder Option auswählen, Feuerknopf betätigen oder über Tastatur:

H - Finger upwards (im Menü) Spielers springen (im Spiel).

B - Finger downwards (im Menü).

C - Spieler links.

SHIFT - Spieler rechts.

SPACE - Menü ablesen/Option eingeben.

F1 - zum Hauptmenü zurückkehren.

