



Four magic scrolls hold the secret of victory over the evil sorcerer COLO. The scrolls are hidden in a burrow, guarded by an army of henchmen as evil as their master. There are a variety of guards and they are vulnerable to your magic weapons but to which one? That is for you to find out. Careful choice of weapons, speed of action and the ability to grasp an advantage is the only way to come face to face with COLO and perhaps triumph!

Vier magische Schriften enthalten das Geheimnis des Sieges über den bösen Hexenmeister COLO. Die Schriften sind in einem Bau versteckt, bewacht von einem Heer von Schurken so böse wie ihr Meister. Es gibt verschiedene Wachen, und sie unterliegen Ihren Zaubерwaffen - aber welchen? Das müssen Sie herausfinden. Vorsichtige Wahl der Waffen, schnelles Handeln und die Fähigkeit einen Vorteil auszunutzen stellen den Weg dar, um COLO gegenüberzustehen und eventuell zu triumphieren.



ANCO SOFTWARE,
4 WESTGATE HOUSE,
SPITAL STREET,
DARTFORD, KENT.

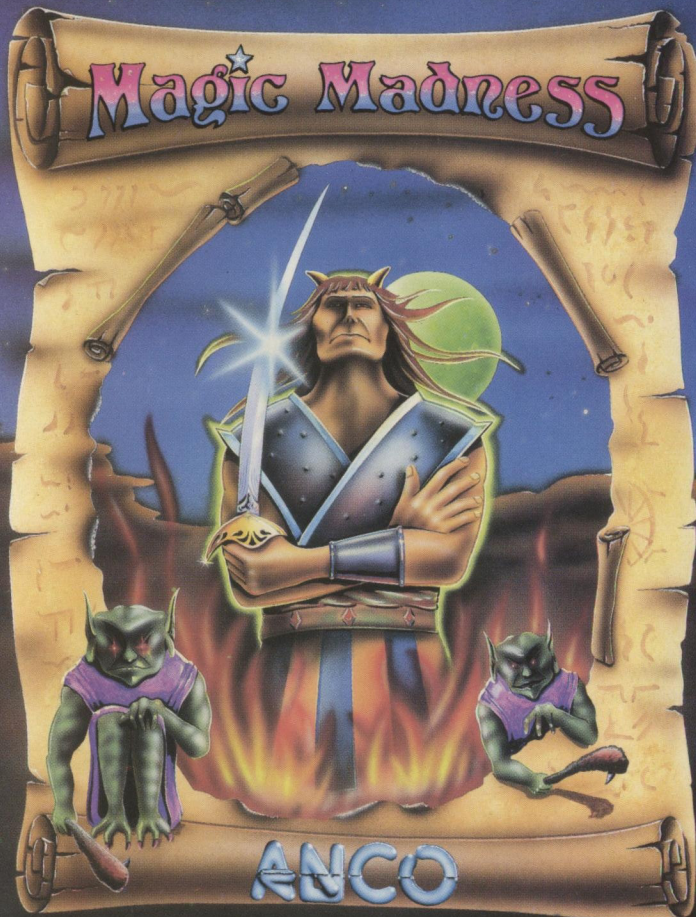
© 1987 ANCO SOFTWARE.



5 012717 001046

MAGIC MADNESS

CBM
64/128



ANCO

CBM 64/128

MAGIC MADNESS

A long time ago, in a lovely country called Neverland, four magicians ruled and each one of them derived his knowledge from a magic scroll. One day, the bright sky clouded over and with a deafening roar. COLO the sorcerer appeared. Powerful and wicked, he stole the scrolls and killed the magicians. The nightmare began.

The people of Neverland remembered a good witch and asked her for help to destroy COLO. They presented her with four items: a CAPE, a CROSS, a WAND and a SAND GLASS.

She has to enter COLO'S burrow which is well guarded by his henchmen, recover the scrolls and then destroy COLO.

The burrow consists of four levels: DIVINE, FOREST, CAVERNS and ICE. One scroll is hidden at each level. You will have to search right through the cavern to find the guardian Ant Eater, who will hand over the scroll to you. You can jump or drop to different levels in the burrow. During your search, you will come across chests. The chests may contain bonus points or time or a balloon to help you climb a level or a magic weapon. Use the magic weapons to exterminate COLO'S henchmen.

MARHKO - Armed with a solid cudgel, he kills on contact. Not affected by shooting or use of cutter.

GOBLIN - Has a severe bite. Use any weapon to kill it.

MERRY GOBLIN - Happily runs towards you and sprinkles an icy fluid to freeze your magic weapon. Use the CROSS to fight him until the fluid evaporates.

SKELETON - Turns you into dust on touch. It can't be destroyed by shooting or FIRE.

LIFT GENIUS - Desperately tries to catch you and take you down two levels. It can't be shot.

SLUG - A flying killer waits to jump on you and dry you. It can't be shot.

NICHOLAS - He is very dangerous. You will get 5000 points when you kill it and release birds worth 1000 points.

COLO - You can only destroy him if you have all the four magic scrolls.

CONTROLS

K/B	J/S	
P	UP	Jump. The height depends on the duration of UP position.
.	DOWN	Move down one floor if possible.
L	LEFT	Move Left.
.	RIGHT	Move Right.
F	F.B	The selected magic weapon activated.

SPACE BAR Select the magic weapon shown on top left hand corner.

LOADING

CBM 64 - Type LOAD and press the RETURN key.
 CBM 128 - Go to 64 MODE. Press the CAPS LOCK key. Type LOAD and press the RETURN key.

MAGISCHER WAHNSINN

Vor langer Zeit, in einem Land namens Nimmermehr, regierten vier Magier, und jeder von ihnen fand sein Wissen in einer Zauberschrift.

Eines Tages verdunkelte sich der Himmel, und mit einem ohrenbetäubenden Lärm erschien der Hexenmeister COLO. Da er mächtig und böse war, stahl er die Schriften und tötete die Magier. Der Alptraum begann.

Die Bürger des Landes Nimmermehr erinnerten sich an eine gute Hexe und baten sie um Hilfe - COLO zu zerstören.

COLOS Bau besteht aus vier Ebenen: HIMMLISCH, WALD, HOHLEN und EIS. Auf jeder Ebene ist eine Schrift versteckt. Sie werden durch das ganze Quartier nach dem Beschützer Anteater, der Ihnen eine Schrift übergeben wird, suchen müssen. Sie können auf verschiedene Ebenen des Baus springen oder fallen.

Sie kommen an Truhen vorbei. Die Truhen enthalten Bonuspunkte, oder Zeit, oder einen Ballon, der Ihnen hilft, eine Ebene zu steigen, oder eine Zauberwaffe. Benutzen Sie die Zauberwaffe, um COLOS Schurken auszuschalten.

MARHKO - Mit einer massiven Keule bewaffnet, tötet er Sie, wenn Sie ihn berühren. Er ist geschützt gegen Schiessen oder Schneider.

KOBOLD - Beißt heftig. Benutzen Sie jede beliebige Waffe, um ihn zu töten.

LUSTIGER KOBOLD - Er läuft frohlich auf Sie zu und sprengt eine eisige Flüssigkeit, die Ihre Zauberwaffen einfriert. Bekämpfen Sie ihn mit dem Krsuz, bis die Flüssigkeit verdunstet ist.

SKELETT - Sowie er Sie berührt, verwandelt er Sie in Staub. Er kann nicht durch Schiessen oder Feuer getötet werden.

LIFTGENIE - Er versucht verzweifelt Sie einzufangen und zwei Ebenen tiefer zu bringen. Er kann nicht erschossen werden.

SCHNECKE - Ein fliegendes Ungeheuer, das darauf wartet auf Sie zu springen und Sie auszutrocknen. Es kann nicht erschossen werden.

NIKOLAUS - Er ist sehr gefährlich. Sie bekommen 5000 Punkte, wenn Sie ihn töten, und Vogel mit einem Wert von 1000 Punkten erscheinen oaraufhin.

COLO - Sie können ihn nur zerstören, wenn Sie alle vier Zauberschriften besitzen.

STEUERUNGEN

K/B	J/S	
P	RAUF	Springen. Je länger die RAUF Position gehalten wird, je höher der Sprung.
.	RUNTER	Man geht eine Ebene runter, wenn möglich.
L	LINKS	Nach links.
.	RECHTS	Nach rechts.
F	FEUER	Betätigt die gewünschte Zauberwaffe.
LEERTASTE		Wählt die Zauberwaffen, die in der linken, oberen Ecke gezeigt werden.

LADEN

CBM 64 - LOAD eingeben und RETURN Taste drücken.
 CBM 128 - Goto 64 MODE, CAPS LOCK Taste drücken. LOAD eingeben und RETURN Taste drücken.