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

5 012967 110031

C64/128

MAD 9

MAD GAMES

SPELLBOUND

SPELLBOUND

C64/128

M.A.D. GAMES

MASTERTRONIC'S ADDED DIMENSION

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 anicent 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.

INSTRUCTION POUR LE CHARGEMENT

Maintenez la pression sur SHIFT et eppuyez sur RUN/STOP.

Le premier jeu d'une nouvelle génération de jeux d'aventure et d'arcade utilisant un système unique de menu à fenêtre.

Toutes les commandes peuvent être choisies en plaçant un doigt pointé sur le choix désiré dans le menu, puis en le sélectionnant en eppuyant sur la barre d'espacement. 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. Pour utiliser une manette de commande, servez-vous de A et Z pour déplacer le doigt et appuyez sur la barre d'espacement lorsqu'il la manette que vous désirez utiliser. Vous pouvez alors vous servir du bouton de tir pour faire votre choix dans le menu.

Vous êtes le Chevalier Magique, le héros de "Finders Keepers" (c'est celui qui trouve qui garde). Votre précepteur, Gimbal le Devin, vient d'esayer 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 un peu moins ancien a fait quelques fautes d'interprétation et Gimbal a des problèmes.

Ce charme a transporte Gimbal au château mythique de Karn, et il a entraîné avec lui sept personnes innocentes. Juste avante de se trouver enfermé, Gimbal vous envoie un dernier message bien faible grâce au courant temperel: "Je t'ai appris suffisamment de choses pour que tu puisses tous nous sauver. Chevalier Magique, tu es notre seule chance!!

Un indice: les fausses pistes peuvent être utiles

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 menu) joueur saute (au cours du jeu).
B –	doigt vers le vas (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

Pulse RUN/STOP apretando SHIFT mientras tanto.

El primero de una generación de juegos de aventuras electrónicas, que emplean un singular sistema de lista de opciones visible en un recuadro de la pantalla.

Todas las decisiones pueden tomarse moviendo un dedo señalador has a que indique la modalidad que usted elija 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 mandos, cambie con las teclas A y Z para mover el dedo señalador hasta que indique la palanca que desee utilizar. Para elegir la opción que desee entre las de la lista, emplee el botón de disparo.

Usted es el Caballero Mágico, heroe de los Puntoembocas. Su tutor, Gimbal el Magc, que había estado probando antiguos conjuros para perfeccionar la receta del arroz con leche, se ha equivocado por error de los escribas que copiaron las antiguas fórmulas, y ahora se encuentra en peligro.

El conjuro envió a Gimbal al mítico Castillo de Karn, junto con otras siete personas. Al verse atrapado, Gimbal envía su último y débil mensaje, que le llega a usted a través del arcano espaciotemporal: ¡Te he enseñado lo suficiente como para que nos encuetres, Caballero Mágico, y ahora eres nuestra única esperanza!"

Clave: Los despistes pueden ser útiles, especialmente si son arenques rojos.

MANDOS

Palanca de mandos en el acceso 2. Botón de disparo para elegir la opción que desee en la lista correspondiente, o bien las teclas:

H	Para subir el dedo (en la lista) y saltar (en el juego).
B –	Para bajar el dedo (en la lista).
C –	Moverse a la izquierda.
SHIFT (mayúsc.) –	Movimento a la derecha.
SPACE (spaciad.) –	Para obtener la lista/Elegir una opción.
F1 –	Para volver a la lista principal.

ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO

Tenere schiacciato SHIFT e schiacciare RUN/STOP

Il primo di una nuova generazione di giochi di avventura che usano un nuovo sistema di menù a finestra.

Muovendo un indice sul menù si può scegliere il comando desiderato, e schiacciando poi 'space' o 'fire si confermerà la scelta. In questo modo si possono 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. Poi potrete usare il tasto 'fire' per determinare la scalta sul menù.

Siete un Cavaliere Magico, l'ero di "Chi cerca, trova". Il vostro maestro, Gimbal il Mago ha provato degli incantesimi antichi per far si che il suo budino di riso abbia un sapore migliore, sfortunatamente chi has tradotto il libro ha compiuto degli errori, e Gimbal è nei guai.

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

Indizio: Sarà utie creare delle piste false per distogliere l'attenzione degli assalitori.

COMANDI

Barra di comando in pos. 2. Pulsante 'Fire' per il menù di controllo/Scelta delle opzionc, oppure tasti:

H –	indice in alto (nel menù) il giocatore salta (durante la partita)
B –	indice in basso (nel menù)
C –	Giocatore a sinistra
SHIFT –	Giocatore a destra
SPACE –	Menù di controllo/Scelta opzioni
F1 –	Ritornare al menù principale

LADEANWEISUNG SHIFT und zugleich RUN/STOP drücken.)

Das erste in einer neuen Serie von Abenteuerprogrammen mit dem fantastischen Fenstermenüsystem.

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

Das Programm wird zunächst für Tastatur geladen. Wer mit Joystick spielen will, braucht nur 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.

Du bist der Wunderritter, der Held von Finderglück. Dein Lehrer, der Zauberer Gimbal, hat versucht, mit ein paar steinalten Zaubersprüchen seinen Milchreis leckerer zu machen. Leider haben die Schreiber bei der übersetzung der Zaubersprüche aus ganz altem Deutsch in ziemlich altes Deutsch Fehler gemacht, und Gimbal hat Probleme.

Der Spruch hat Gimbal in die sagenhafte Burg Karn versetzt, und mit ihm sieben unschuldige Andere. Im letzten Moment kann Gimbal über den Zeitstrom hinweg eine schwache Botschaft an Dich absetzen: "Du hast genug von mir gelernt, um uns alle zu retten. Wunderritter, Du bist unsere einzige Hoffnung!"

Tip: Bücklinge sind keine schlechte Idee!

STEUERUNG

Joystick mit Ausgang 2 verbinden. Um Menü absurufen oder Option einzugeben, Feuerknopf betätigen – oder über Tastatur:

H –	Finger aufwärts (im Menü) Spieler springen (im Spiel)
B –	Finger abwärts (im Menü)
C –	Spieler links
SHIFT –	Spieler rechts
SPACE –	Menü abrufen/Option eingeben
F1 –	zum Hauptmenü zurückkehren