PSYGNOSIS COPYRIGHT © 1990

Spell Bound



WARNING

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft, 01-240-6756

This product is COPYRIGHT.

Here at Psygnosis we're dedicated to bringing you the best in computer entertainment. Every game we publish represents months of hard work aimed at raising the standard of the games you play. Please respect our endeavours and remember that copying software reduces the investment available for producing new and original games. It is also a criminal offence.

This software product including all screen images, concepts, audio effects, musical material and program code is marketed by Psygnosis Limited who own all rights therein including copyrights. Such marketing of this product gives only the lawful possessor at any time the right to use this program limited to being read from its medium as marketed into the memory of, and expected by, the computer system to which this product is specifically adapted. Any other use or continuation of use including copying duplicating selling, hiring, renting, lending or otherwise distributing transmitting or transferring this product in contravention of these conditions is in breach of Psygnosis Limited's rights unless specifically authorised in writing by Psygnosis Limited.

The product Spellbound, its program code, manuals and all associated product materials are the copyright of Psygnosis Limited, who reserve all rights therein. These documents, program code and other items may not in whole or part be copied, reproduced, hired, rented, lent or transmitted in any way nor translated or reduced to any electronic medium or machine-readable form without prior consent in writing from Psygnosis Limited.

Psygnosis® and associated logos are registered trademarks of Psygnosis Limited.
Psyclapse® and associated logos are registered trademarks of Psygnosis Limited.
Spellbound cover illustration is Copyright © 1990 Psygnosis Ltd/Peter Andrew Jones.
ST®, 520ST®, 1040ST®, Atari® and TOS® are registered trademarks of Atari Corp.
Amiga™, AmigaDOS™, and Kickstart™ are trademarks of Commodore-Amiga Inc.

Psygnosis Ltd., South Harrington Building,
Sefton Street, Brunswick Business Park, Liverpool L3 4BQ
Tel: (051) 709 5755

COPYRIGHT© 1990 by PSYGNOSIS LTD. ALL RIGHTS RESERVED

Contents

Page

English 4

French 13

German 22

LOADING INSTRUCTIONS

Always switch your machine off for at least 30 seconds before loading the game. Failure to do so may result in virus contamination of the SPELLBOUND master disk. See the Virus Warning below and the Warranty Notice on page 12 for further information.

■ ATARI ST VERSION
Insert SPELLBOUND disk. Switch on the monitor/tv then your computer.
Player one uses joystick in port one, player two uses joystick in port zero.

■ AMIGA VERSION
Switch the computer on. Insert Kickstart disk if so prompted. When the display prompts for a Workbench disk, insert SPELLBOUND disk into the internal drive.
Player one uses joystick in port two, player two uses joystick in port one.

LOADING TIPS
Should the title screen not appear within 45 seconds there may be a problem with your computer system. Check your computer connections and that the above instructions have been followed correctly. If you are sure your computer is functioning (i.e. other software loads successfully) and are still unable to load SPELLBOUND then you may have a faulty disk, in which case you can obtain a free replacement from Psygnosis Ltd. All Psygnosis products are fully guaranteed – see page 12 for details.

VIRUS WARNING!

This product is guaranteed by Psygnosis to be virus free. Psygnosis Ltd. accept no responsibility for damage caused to this product through virus infection. Please see page 12 of this manual for details.

To avoid virus infection always ensure that your machine is switched off for at least 30 seconds before trying to load this game . . . Please see page 12 for more information regarding Viruses and your Warranty.

Spellbound – Elves in hell!

Typical! Just when your master and tutor, Poinat The Wizzo Warlock, was about to show you how to advance in magic, meet people and be influenced by them he goes and gets himself kidnapped. It wouldn't be so bad but he's the only one 'round here who knows where the cat is. And there's no way anybody will take you seriously as a spell caster without a familiar: no cat, no credibility! And no chance of becoming a Warlock!

And not just any moggy will do you know, it has to be black as night, carefully nurtured (or is that neutered?) and fed on only the best rodent tit bits laced with carefully created magic munchies. It'd take years to train another puss. You'll have to find Poinat in order to find the cat.

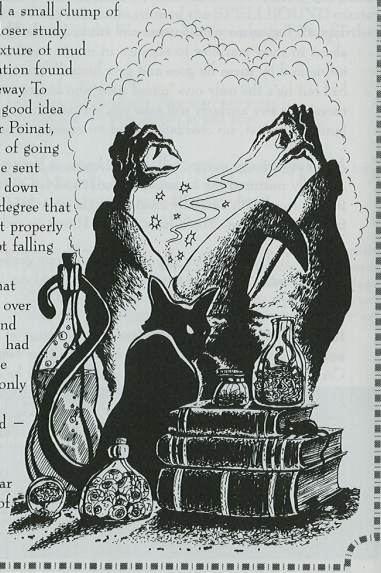
Typical! Just as you were about to advance one grade beyond Pathetic Mage as well. But there was nothing you could do, it all happened so quickly:

In the cellar of Poinat's house you were working on a new brew to rid the world of cold sores, occasionally assisted by your twin apprentice, Cerorapp (he comes and goes but you hope he'll be around to help rescue Poinat). Everything was going quite well, you were just about to ruin your fourth attempt at the brew when, from under the door, an eerie green vapour slinked its way into the room.

Nobody noticed it – well, when you're creating magic all sorts of weird things happen – until it solidified into Poinat's nefarious step brother, Krookose. Before anybody could move, Krookose zapped Poinat with some of his Medusa Magic so's he couldn't move. Then he shrunk him

down, picked him up and they both disappeared in a puff of oily smoke.

Once the coughing stopped you did what you do best and scurried around the room in a mad panic. It was then that you noticed a small clump of earth on the floor. Closer study revealed it to be a mixture of mud and savite, a combination found only beyond the Gateway To Hell. You now had a good idea of where to search for Poinat, although the thought of going to such a spooky place sent creepy shivers up and down your spine to such a degree that your hat refused to sit properly on your head and kept falling down over your eyes. However, accepting that your magic days were over without the cat . . . and Poinat, you knew you had to find one to find the other. And so armed only with what little magic you'd already mastered — but hoping to learn along the way — you adjusted your head gear and set off in search of your master.



Playing Spellbound

We recommend you play SPELLBOUND as a simultaneous two-player game. You control Sortice — and his twin Cerorapp -- in a desperate quest to rescue Poinat. Using platforms and lifts, you battle through eight magically different areas. Each elf using his magic powers to defeat the many and varied adversaries who're determined to keep Poinat prisoner.

Remember, two elves are better than one . . . and they make a great team!

LOCATIONS OF FRUSTRATION

FORBIDDEN MARSHLANDS:
Swamps usually stink, and this one is no exception. Luckily, to make up for having to put up with the whiff, you'll find this land not too heavily guarded . . . but watch out for the fish!

SUBTERRANEAN SLIME PITS OF DOOM:
Again not too heavily guarded (lots of time to build up your manna) but bee-ware the bee-hive!

UNDERGROUND CASTLE OF CONFUSION:
Not many folk venture down here: the light is not good and navigation is tricky. Then there's the constant threat of falling masonry.

DINGY DUNGEONS OF DEATH AND DESTRUCTION:
Get lost here and you'll stay lost forever. In fact any wrong turns from

now on could be costly. The mad axeman roams these parts . . . so look sharp!

LAND OF THE GOBLIN KING:
False trails abound as the mischievous goblins try to trick you at every turn. And don't get caught by the rock piles!

ISLAND OF LOST SOULS:
Watch out for the one-way systems in this weird and wonderous land. Animated bodily parts should be avoided at all cost!

DOMAIN OF GHOSTLY GOINGS ON:
The path is beginning to decay! But careful steps should see you through. And remember: if it floats, shoot it!

GATEWAY TO HELL:
Nifty footwork and accessing the inaccessible are clues to success here. "Get thee behind me Satan!" . . . and if he refuses? Shoot him!

THE END:
You'll never get here so there's no point in describing it!



YOUR OBJECTIVE:

As you battle through each land you accumulate lifeforce, needed to survive the long journey — no lifeforce, no game — magical energy (manna) to increase magic experience plus a number of sometimes-useful objects.

Six spells are available to you:

STONE CASTING — Stones thrown explode on contact with the ground, killing nearby enemies.

ROCK CASTING — Fire a rock straight ahead, killing the first enemy it hits.

FIRE WALL — Creates a barrier of fire, most enemies cannot pass it.

WATER WALL — As Fire Wall but for use against fire-resistant enemies.

LEVITATION — Enables flight.

STARBURST — Throws out a burst of energy in multiple directions.

To use any of these spells (apart from Stone Casting, which is yours forever) you need sufficient manna. Casting spells without sufficient manna results in a malfunction: the spell may return to hit the caster, causing a disorientating whirlwind or a bad luck sprite that reverses movements until it's disposed of. All spell casting drains manna (see below for how to increase manna).

Collectable objects are scattered throughout the lands. Some are just lying on the ground while others are contained in locked chests — some chests are best left alone!

The more useful objects include:

Crystal — Disrupts energy fields
Bomb — Guess!
Scroll — Increases manna
Potion — Increases lifeforce
Jetpac — Not that useful!

Each player may only carry one object at a time*. Objects are picked up by moving over them. The console area at the base of the screen displays your

inventory.

*There is a special case where a player may carry two objects. In two-player mode, should one player die, his object (if he had one) floats in the air for a short time and the surviving player can collect it. It explodes if not collected in time.

Lifeforce is lost on contact with enemies or explosions. In two-player mode you can shoot each other . . . so be careful! Lifeforce is also lost by falling from great heights.

CONTROLS

To start the game, choose one or two players (we recommend two players) with joystick then select Commence Journey and press fire to start.

At the end of each level you're given a code which may be entered before play commences so you can begin a new rescue bid from where you left off. To enter a code, select the Second Category and choose letters with the joystick, confirming each one with the fire button. Select Commence Journey once the code is entered.

Joystick controls are the same for both players

Without fire button pressed:

Centre:	Halt
Up:	Ascend
Left:	Move left
Right:	Move right
Up/left:	Move up/left
Up/right:	Move up/right
Down/left:	Move down/left
Down/right:	Move down/right

With fire button pressed:

Centre:	Swap objects or fire weapon
Up:	Jump
Down:	Fire weapon
Left:	Fire weapon
Right:	Fire weapon
Up/left:	Jump left (fire weapon if on lift)
Up/right:	Jump right (fire weapon if on lift)
Down/left:	Move down and fire weapon
Down/right:	Move down and fire weapon

When levitating: you cannot fire, if the joystick is released you will fall until the joystick is moved again.

Keys:

Player One	Player Two		
1	F1	–	select stones
2	F2	–	select bullets
3	F3	–	select fire wall
4	F4	–	select water wall
5	F5	–	select levitation
6	F6	–	select star burst
ALT	CAPS	–	drop and detonate bomb*

*When you swap a bomb for another object, it won't detonate. You may go back and pick it up later. To detonate a bomb you have to press the correct key.You're given about three seconds to get out of the way before it explodes.

Other keys:

P	–	Pause (any key to resume)
ESC	–	(with fire button pressed) Abort game

In the improbable event of your achieving a high score, enter your name using the joystick and fire button. Select the Up Arrow icon to finish. High scores are saved to disk, only if write-protect is disabled.

WARRANTY LIMITATIONS

The disk(s) included with this product are guaranteed to be in correct working order and free from all manifestations of the 'VIRUS'. It is the purchasers responsibility to prevent infection of this product with a 'VIRUS' which will always cause the product to cease working. Psygnosis Ltd will replace, free of charge any disks which have manufacturing or duplication defects. These disks should be returned directly to Psygnosis for immediate replacement.

Psygnosis Ltd will in no way assume responsibility or liability for 'VIRUS' damage which can always be avoided by the user switching off the computer for at least 30 seconds before trying to play this product. If disks have been destroyed by a 'VIRUS' then please return the disk(s) directly to Psygnosis Ltd. and enclose £2.50 to cover replacement costs. When returning damaged product please return the DISKS ONLY to Psygnosis.

The Psygnosis warranty is in addition to, and does not affect, your statutory rights.

CREDITS

Programming: Paul Hoggarth

Graphics: Chris Warren & Kevin Oxland

Titles:

Music: Ray Norrish

Artwork: Peter Andrew Jones

Lettering: Roger Dean

Text: Nik Wild

Manual Illustrations: Steve Simmons

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Eteignez toujours votre micro au moins 30 secondes avant de charger un jeu. Ne pas prendre cette précaution peut entrainer la contamination par un virus de votre disque "SPELLBOUND". Voir plus bas pour plus d'informations sur la garantie et les virus.

■ ATARI ST

Insérez la disquette de SPELLBOUND. Allumez votre moniteur/TV puis votre micro. Le joueur 1 utilise un joystick branché sur le port 1, le joueur 2 utilise un joystick branché sur le port 0.

■ AMIGA

Allumez votre micro. Insérez la disquette Kickstart si cela vous est demandé. Quand le dessin du Workbench apparaît, insérez la disquette de SPELLBOUND dans le lecteur. Le joueur 1 utilise un joystick branché sur le port 2, le joueur 2 utilise un joystick branché sur le port 1.

TRUCS DE CHARGEMENT

Si l'écran de présentation n'apparaît pas dans les 45 secondes. Il peut y avoir un problème avec votre système. Vérifiez alors les branchements et suivez bien les instructions de chargement.

ATTENTION AUX VIRUS

Ce produit est garanti sans virus par PSYGNOSIS LTD. PSYGNOSIS n'acceptera pas la responsabilité des dommages occasionnés à ce produit par un virus. Voir page 12 pour plus de détails.

Spellbound – Des elfes en enfer!

Classique! Au moment où votre maitre et tuteur, le sorcier Poinat, était sur le point de vous montrer comment faire des progrès en magie, rencontrer des gens et les influencer, il se fait enlever. Ce ne serait pas si terrible s'il n'était pas le seul à savoir où votre chat se trouve. Et personne ne vous prendrait au sérieux en tant que jeteur de sort sans chat: pas de chat, pas de crédibilité! Et aucune chance de devenir sorcier.

En plus, vous ne pouvez vous servir de n'importe quel matou, il doit être aussi noir que la nuit et, soigneusement nourri (et peut-être castré?). Il ne peut manger que les meilleurs rongeurs enrobés de boulettes magiques. Cela vous prendrait des années pour élever un autre chat. Il vous faudra donc trouver Poinat pour trouver le chat.

Classique! Juste au moment où vous alliez passer le stade de Mage Pathétique. Mais vous ne pouviez rien faire, tout s'est passé si vite: Dans la cave de la maison de Poinat, vous étiez en train de travailler sur une nouvelle potion pour soigner les rhumes, aidé par votre jumeau apprenti, Cerorapp (il va et il vient, mais vous espérez qu'il viendra vous aider à sauver Poinat). Tout allait très bien, vous étiez sur le point de rater pour la quatrième fois la potion, lorsqu'une vapeur verte inquiétante entra dans la pièce en se faufilant sous la porte.

Personne ne la remarqua - en effet, quand vous préparez des potions magiques de toutes sortes des choses étranges se produisent - jusqu'à ce que cette vapeur se transforme en Krookose, l'infâme demi-frère de Poinat. Avant que personne ne bouge, Krookose immobilisa Poinat en statue. Il le réduisit, le ramassa et tous les deux disparurent dans une nuée de fumée.

Votre quinte de toux cessa et affolé, vous ne cessez de bouger comme un fou dans la pièce. C'est ainsi que vous remarquez une petite motte de terre sur le sol composée de boue et de savite, un mélange qu'on ne trouve que derrière les Portes de l'Enfer.

Vous avez au moins un point de départ pour rechercher Poinat. Pourtant, la pensée d'aller dans cet endroit si terrifiant vous donne déjà la chair de poule. Vous tremblez tellement d'effroi que votre chapeau ne peut tenir correctement sur votre tête et tombe sur vos yeux sans arrêt. Vous ne pouvez cependant renoncer à votre carrière de grand magicien et sans chat. . . et sans Poinat. . . De toute façon, il faut que vous trouviez l'un ou l'autre. Alors armé de quelques sorts, vous vous préparez à retrouver votre maitre.



Jouer à Spellbound

Nous vous recommendons de jouer à deux simultanément. Vous contrôlez Sortice - et son jumeau Cerorapp - dans le but de libérer Poinat.

En utilisant les plateformes et les ascenseurs, vous vous battrez dans 8 lieux magiques et totalement différents. Chaque elfe utilise ses pouvoirs magiques pour vaincre les nombreux adversaires tous déterminés à garder Poinat prisonnier.

Mais souvenez-vous, 2 elfes, valent mieux qu'un seul. . . et ceux-là font une excellente équipe!

LIEUX DE FRUSTRATIONS

LES MARECAGES INTERDITS:

Les marais sentent toujours mauvais, et celui-ci n'est pas une exception. Heureusement, pour compenser cette effroyable odeur, l'endroit n'est pas trop bien gardé. . . mais faites attention aux poissons!

LES PUITS DE BAVE MAUDITS:

Une fois encore, pas trop bien protégés (vous aurez beaucoup de temps pour augmenter votre manne) mais attention à la ruche!

LE CHATEAU SOUTERRAIN DE LA CONFUSION:

Peu de gens s'aventurent par là: la lumière est mauvaise et la navigation difficile. En plus, la maçonnerie risque à tout instant de s'effrondrer.

LES DONJONS DE LA MORT ET DE LA DESTRUCTION:
Perdez-vous ici et vous serez perdu pour toujours ! En fait, toute erreur à partir de maintenant vous coutera très cher. Le fou à la hache rode. . . soyez vigilant!

LES TERRES DU ROI DES LUTINS:
Vous trouverez des quantités d'impasses et de fausses routes créées par un lutin malveillant pour vous piéger. Attention aux tas de pierres!

L'ILE DE L'AME PERDUE:
Attention aux voies à sens unique dans ce pays bizarre et merveilleux. Les parties corporelles animées doivent être évitées à tout prix!

LE DOMAINE DES EVENEMENTS FANTOMES:
Ce chemin commence à se détériorer sérieusement! En étant prudent et en avançant à petit pas, vous devriez vous en sortir. Et souvenez-vous: si quelquechose flotte. . . tirez-le!

LES PORTES DE L'ENFER:
Les clés du succès pour avancer dans cet endroit sont: avancer prudemment et agilement et atteindre l'inaccessible. "Reste derrière moi, Satan". . . et s'il refuse? Tuez-le!



LA FIN:
Vous n'y arriverez jamais alors quel est l'intérêt de la décrire?

VOTRE OBJECTIF:

En vous battant à travers chaque pays, vous accumulez de la force de vie, nécessaire pour survivre à ce long voyage - pas de force vie, pas de jeu - de l'énergie magique (manne) pour augmenter votre expérience en matière de magie plus un certain nombre d'objets parfois utiles.

Six sorts sont à votre dispositon:

LANCER DE PIERRE - Les pierres lancées explosent au contact avec le sol, tuant les ennemis situés aux alentours.

LANCER DE ROCHERS - Envoit un rocher droit devant, tuant le premier ennemi qu'il touche.

MUR DE FEU - Créé une barrière de feu que la plupart des ennemis ne peuvent passer.

MUR D'EAU - Comme le mur de feu mais s'utilise contre les ennemis résistant au feu.

LEVITATION - Permet de voler.

STARBUST - Envoit une explosion d'énergie dans de multiples directions.

Pour utiliser tous ces sorts (sauf pour le lancer de pierre qui est à votre disposition pour toujours) vous avez besoin d'avoir assez de manne. Jeter des sorts sans avoir assez de manne peut avoir des conséquences bizarres: le sort peut retourner à l'envoyeur causant une tornade déstabilisante ou inverser vos mouvements. Tous les sorts que vous lancez puisent sur vos réserves de manne (voir plus bas comment augmenter votre manne).

Des objets à ramasser sont dispersés dans les décors. Certains sont juste parterre d'autres sont dans des coffres fermés - vous feriez mieux de ne pas toucher à certains coffres!

Parmi les objets les plus utiles, vous trouverez:

Crystal - Interrompt les champs d'énergie
Bombe - Devinez!
Parchemin - Augmente la manne
Potion - Augmente le niveau de vie
Jetpac - Pas si utile que ça!

Chaque joueur ne peut porter qu'un seul objet à la fois*. Les objets sont ramassés en passant dessus. La partie console en bas de l'écran affiche votre inventaire.

*Il y a un cas spécial où un joueur peut porter 2 objets en même temps. En mode 2 joueurs, si un joueur meurt, son objet (s'il en avait un) flottera dans l'air pendant un court instant et le survivant pourra le récupérer. Il explosera s'il n'est pas ramassé à temps.

Le niveau de vie decroit au contact d'ennemis ou d'explosions. En mode 2 joueurs, vous pouvez vous tirer dessus. . . alors, attention! Le niveau de vie baisse aussi en tombant d'une certaine hauteur.

CONTROLES

Pour commencer le jeu, choisissez le mode un ou deux joueurs (nous recommendons 2 joueurs) à l'aide du joystick puis sélectionnez "Commence Journey" et appuyez sur feu pour commencer.

A la fin de chaque niveau, on vous donnera un code qui vous permettra de recommencer le jeu là où vous l'avez quitté. Pour entrer le code, sélectionnez "Second Category" et choisissez les lettres à l'aide du joystick, en validant chacune avec le bouton feu. Sélectionnez "Commence Journey" une fois que le code est rentré.

Les commandes du joystick sont les mêmes pour les deux joueurs:

Sans le bouton feu appuyé:

Centre:	Halte
Haut:	Monter
Gauche:	Bouger à gauche
Droite:	Bouger à droite
Haut/gauche:	Monter à gauche
Haut/droite:	Monter à droite
Bas/gauche:	Descendre à gauche
Bas/droite:	Descendre à droite

Avec le bouton feu appuyé:

Centre:	Changer d'objet ou tirer
Haut:	Sauter
Bas:	Tirer
Gauche:	Tirer
Droite:	Tirer
Haut/gauche:	Sauter à gauche (tirer si dans l'ascenseur)
Haut/droite:	Sauter à droite (tirer si dans l'ascenseur)
Bas/gauche:	Descendre et tirer
Bas/droite:	Descendre et tirer

Quand vous êtes en lévitation: vous ne pouvez pas tirer, si vous relachez le joystick, vous tomberez jusqu'à ce que vous bougiez de nouveau le joystick.

Touches:

Joueur 1	Joueur 2	
1	F1	Sélectionner pierres
2	F2	Sélectionner balles
3	F3	Sélectionner mur de feu
4	F4	Sélectionner mur d'eau
5	F5	Sélectionner lévitation
6	F6	Sélectionner "Starbust"
ALT	CAPS	Lacher et faire exploser bombes*

*Lorsque vous changer une bombe contre un autre objet, elle n'explosera pas. Vous pourrez la reprendre plus tard. Pour faire exploser une bombe, appuyez sur la bonne touche. Vous avez à peu près 3 secondes pour vous échapper avant que la bombe n'explose.

Autres touches:

P	Pause (pour recommencer, tapez une touche)
ESC	(avec le bouton feu appuyé) Sortir du jeu

Dans le cas improbable où vous feriez un score élevé, rentrez votre nom en utilisant le joystick et le bouton feu. Sélectionnez l'icône avec une flèche vers le haut. Les meilleurs scores sont sauvegardés sur la disquette, seulement si celle-ci n'est plus protégée en écriture.

CREDITS

Programmation: Paul Hoggarth

Graphismes: Chris Warren & Kevin Oxland

Titres:

Musique: Ray Norrish

Visuel: Peter Andrew Jones

Création et lettrage: Roger Dean

Texte: Nik Wilde

Illustrations du manuel: Steve Simmons

Dieses Produkt unterliegt dem Urheberrecht

Wir von Psygnosis sind bestrebt, Ihnen immer bessere Computer-Unterhaltung zu bieten. Jedes veröffentlichte Spiel stellt monatelange Arbeit dar, die darauf abzielt, die Standards für moderne Computerspiele weiter voranzutreiben. Bitte respektieren Sie unsere Bemühungen, und denken Sie daran, daß durch Kopieren und Weitergeben von Computerprogrammen die verfügbaren Mittel für Neuentwicklungen immer geringer werden. Darüberhinaus handelt es sich dabei um eine strafbare Handlung.

Dieses Software-Produkt mit all seinen Bildern, Konzepten, Geräuscheffekten, Musik und Programmcodes wird von Psygnosis Limited vertrieben, die alle Rechte einschließlich des Urheberrechts daran besitzt. Der Vertrieb des Produktes gestattet nur dem rechtmäßigen Besitzer jederzeit das Recht, daß Programm zu nutzen, wobei sich die Nutzung darauf beschränkt, daß Programm vom vertriebenen Datenträger in den Speicher des dafür vorgesehenen Rechners cinzulesen. Jede andere Verwendung oder Weiterverwendung einschließlich Kopie, Vervielfältigung, Verkauf, Verleih, Vermietung oder andere Verteilung, Sendung oder Übertragung des Produktes im Widerspruch zu diesen Bedingungen, stellt eine Verletzung der Rechte Psygnosis dar, sofern keine schriftliche Genehmigung der Psygnosis Limited vorliegt.

Das Produkte Spellbound, der Programmcode, das Handbuch und alle dazugehörigen Materialien unterliegen dem Urheberrecht der Psygnosis Limited, die sich alle Rechte vorbehält. Die Unterlagen, Programmcodes und andere Teile dürfen ohne schriftliche Zustimmung der Psygnosis Ltd. weder im ganzen noch auszugsweise kopiert, reproduziert, verliehen, vermietet oder in irgendeiner Form gesendet, übersetzt oder auf ein elektronisches Medium oder in maschinenlesbare Form übertragen werden.

Psyclapse ® und die dazugehörenden Logos sind eingetragene Warenzeichen der Psygnosis Limited.
Spellbound Verpackungs-illustration Copyright © 1990 Psygnosis Ltd./Peter Andrew Jones.
ST, 520ST, 1040ST, Atari und TOS sind eingetragene Warenzeichen der Atari Corp.
Amiga, AmigaDOS und Kickstart sind Warenzeichen der Commodore-Amiga Inc.

Psygnosis Ltd. South Harrington Building
Sefton Street, Liverpool L3 4BQ
Tel: (051) 709 5755

COPYRIGHT© 1990 PSYGNOSIS LTD. ALLE RECHTE VORBEHALTEN

LADEANWEISUNGEN

Schalten Sie den Computer und alle angeschlossenen Geräte vor jedem Laden des Programmes für mindestens 30 Sekunden aus. Nichtbeachtung dieses Hinweises kann zur Verseuchung der SPELLBOUND-Originaldiskette mit einem Virus führen. Beachten Sie unbedingt die Virus-Warnung unten auf dieser Seite, sowie die Gewährleistungs-Bedingungen auf Seite 31.

■ ATARI ST VERSION

Legen Sie die SPELLBOUND-Diskette in das Laufwerk A: ein. Schalten Sie erst den Monitor/das TV-Gerät und dann den Rechner an.
Spieler eins benutzt den Joystick an Port 2, Spieler zwei den an Port 1.

■ AMIGA VERSION

Schalten Sie den Monitor und den Computer an. Wird eine Kickstart-Diskette gefordert, legen Sie sie bitte in Laufwerk DFO: ein. Bei der Aufforderung die Workbench-Diskette einzulegen, legen Sie bitte die SPELLBOUND-Diskette in das Laufwerk DFO: ein.
Spieler eins benutzt den Joystick an Port 2, Spieler zwei den an Port 1.

TIPS ZUM LADEN

Erscheint das Titelbild nicht nach spätestens 45 Sekunden, kann ein Fehler in Ihrem Computer-System vorliegen. Überprüfen Sie alle Anschlüsse der Verbindungs- und Versorgungsleitungen und folgen Sie genau den oben angegebenen Instruktionen. Wenn Sie sicher sind, daß Ihr Computer einwandfrei arbeitet, andere Programme werden z.B. korrekt geladen, und das Programm SPELLBOUND wird immer noch nicht gestartet, kann Ihnen eine fehlerhafte Diskette vorliegen. Sie erhalten in diesem Fall eine fehlerfreie Kopie des Programmes, wenn Sie Ihre defekte Original-Diskette an die Psygnosis Ltd. einsenden. Alle Psygnosis Produkte unterliegen der vollen Gewährleistung. Beachten Sie die entsprechenden Hinweise auf Seite 31.

VIRUS WARNUNG!

Die Psygnosis Ltd. garantiert, daß dieses Produkt frei von Viren ist. Die Psygnosis Ltd. erkennt keine Gewährleistungsforderungen an, wenn das Produkt durch den Einfluß von Viren-Programmen oder Virus-Schutzprogrammen zerstört wurde. Bitte Beachten Sie auch die Hinweise auf Seite 31 dieses Handbuches.

Um eine Infektion durch einen Virus zu verhindern, schalten Sie bitte den Rechner und alle angeschlossenen Geräte vor jedem Laden des Programmes für mindestens 30 Sekunden aus. Beachten Sie bitte Seite 31 des Handbuches bezüglich den Gewährleistungs-Bestimmungen.

Spellbound – Elfen in der Hölle!

Typisch! Gerade als Dir Dein Meister und Tutor Poinat The Wizzo Warlock etwas wichtiges Zeigen und Dir einen tüchtigen Schubs in Deiner magischen Entwicklung geben will, kommt jemand vorbei, lenkt ihn ab, überredet ihn mitzukommen und entführt ihn. Wäre ja eigentlich garnicht so schlimm, wenn er nicht der einzige in der Gegend währe, der weiß, wo die Katze ist. Und keiner wird dich als Wissender der Sprüche akzeptieren, wenn Du alleine bist: Keine Katze, keine Anerkennung! Und keine Chance ein Warlock zu werden!

Natürlich tut es auch nicht irgendein Kätzchen, wie Du weißt, nein nein, sie muß schon schwarz wie die Nacht sein, vorsichtig versorgt (oder war es verschnitten?) und nur mit den besten Mäusemilch-Tropfen ernährt, sorgsam nach magischem Rezept vorbereitet. Es braucht Jahre, 'ne andere soweit zu bringen. Du mußt Poinat finden, sonst findest Du die Katze nie.

Typisch! Natürlich hättest Du auch gerade jetzt die Möglichkeit gehabt, den Rang unter dem Pathetic Mage einzunehmen. Doch Du konntest nichts tun - es ging alles so schnell:

Du warst gerade im Keller bei der Arbeit an einem neuen Trank, der die Welt von kalter Verdrießlichkeit befreien sollte, sporadisch von Deinem Lehrlingskollegen Cerorapp unterstützt (er kommt und geht, doch Du hoffst, er kommt, um Dir bei der Rettung von Poinat zu helfen). Alles ging soweit ganz gut, Du warst kurz davor, Deinen vierten Versuch zu ruinieren, als sich unter der Tür ein unheimlicher grüner Nebel ins Zimmer schlich.

Keiner bemerkte ihn - na ja, wenn Du mit Magie 'rummachst, passieren lauter komische Sachen - bis er sich zu Poinats ruchlosem illegitimen Bruder Krookose verdichtete. Bevor auch nur einer eine Bewegung machen konnte, zappte Krookose Poinat mit einer Prise seines Medusa-Zaubers, so daß er erstarrte. Dann ließ er ihn schrumpfen, nahm ihn auf und verschwand mit ihm in einer ölig stinkenden Rauch-Wolke.

Als das Würgen und Husten endlich nachließ, machtest Du sofort das, was Du am besten kannst; in verrückter Panik im Zimmer herumflippen. Trotzdem bemerktest Du den kleinen Klumpen Erde auf dem Boden. Genauere Überprüfung ergab, daß os eine Mischung aus Dreck und Savite war, einer Mischung, wie man sie nur am Tor Zur Hölle findet. Damit hattest Du einen guten Hinweis, wo Du mit der Suche beginnen solltest, auch wenn Dir der Gedanke einen derartig unheimlichen Ort aufzusuchen kalte Schauer in einer Intensität den Rücken hinauf - und hinunterjagte, daß Du Deinen Hut auf dem Kopf festhalten mußtest, damit er Dir nicht über die Augen rutscht. Deine Tage als Magier sind gezählt, wenn Du die Katze nicht findest . . . Und Poinat . . . Du weißt, daß Du die eine nicht ohne den anderen finden kannst. Und so hast Du Dich, nur mit den kleinen magischen Tricks bewaffnet, die Du Dir bisher aneignen konntest, und in der Hoffung auf dem Weg hinzuzulernen, aufgemacht, Deinen Meister zu finden.



Das Spiel Spellbound

Wir empfehlen Dir, SPELLBOUND im simultanen Zwei-Spieler-Modus zu spielen. Du führst Sortic - und seinen Partner Cerorapp - in einer gefährlichen Suche zur Rettung von Poinat. Über verschiedene Ebenen und mit Aufzügen kämpfst Du Dich durch acht magisch verschiedene Bereiche. Jeder Elf setzt seine magische Kraft zur Abwehr der Vielzahl der verschiedenen Gegner ein, die Poinats Gefangenschaft sichern wollen.

Denk dran, zwei Elfen sind besser als einer. . . und sie sind ein großartiges Team!

ORTE DER ENTMUTIGUNG

DIE VERBOTENEN MARSCHEN:
Sümpfe stinken dieser auch. Zum Glück findest Du dieses Land mit seinem widerlichen Geruch nur wenig bewacht . . . Doch achte auf den Fisch!

DIE SUBTERRANISCHEN SCHLEIMGRUBEN DES VERDERBENS:
Immer noch keine nennenswerte Zahl von Wachen (viel Zeit, Manna aufzubauen), bis auf den Bienenstock!

DAS UNTERIRDISCHE SCHLOSS DER VERWIRRUNG:
Nur wenige wagen den Weg hier hinunter; das Licht ist schlecht und der Weg schwer zu finden. Und dann die andauernde Bedrohung durch das fallende Mauerwerk.

DIE SCHÄBIGEN HÖHLEN VON TOD UND ZERSTÖRUNG:
Gehst Du hier verloren, bist Du verloren. Jede falsche Drehung wird teuer. Der verrückte Mann mit der Axt treibt sich hier 'rum – also halt scharf Ausschau!

DAS LAND DES GOBLIN-KÖNIGS:
Mit falschen Spuren wollen Dich die boshaften Goblins an jeder Ecke in die Irre führen. Und laß Dich nicht von den Felsbrocken erwischen!

DIE INSEL DER VERLORENEN SEELEN:
Achte auf das Einbahnstraßen-System in diesem unheimlichen und wundersamen Land. Reanimierte Körperteile sollte man um jeden Preis meiden!

DIE DOMÄNE DES GEISTERHAFTEN:
Der Pfad zerfällt! Mit vorsichtigem Tritt wirst Du aber durchkommen. Und nicht vergessen: Fließt was, mach's nieder!

DAS TOR ZUR HÖLLE:
Fesche Fußarbeit und das Erreichen des Unerreichbaren sind hier der Schlüssel zum Befolg. "Weiche von mir, Satan!" . . . Und wenn er widersteht? Erschieß' ihn!

DAS ENDE:
Du mußt sowieso hierher. Wozu also eine Beschreibung . . .

DEINE AUFGABE

Während Du Dich durch die verschiedenen Länder kämpfst, sammelst Du Lebensenergie, die Du für die lange Reise brauchst – keine Lebensenergie, kein Spiel – magische Energie (Manna), mit der Du Deine magische Leistung verbesserst und eine Anzahl manchmal brauchbarer Gegenstände.

Sechs Sprüche kannst Du bekommen:



STEINWURF – Steine, die explodieren, wenn sie auf den Boden treffen, in der Nähe stehende Feinde werden getötet.

FELSWURF – Einen Felsen, den Du abfeuerst, vernichtet den ersten Gegner, auf den er trifft.

FEUERWAND – Erzeugt einen Wall aus Feuer, den die meisten Gegner nicht durchschreiten können.

WASSERWAND – Funktioniert wie die Feuerwand, richtet sich aber gegen feuer-resistente Feinde.

LEVITATION – Ermöglicht das Fliegen.

STERNENSCHLAG – Wirft tobende Energiestrahlen in viele Richtungen.

Um einen der Sprüche zu benutzen (außer Steinwurf, der für immer Dein sei), brauchst Du genug Manna. Benutzt Du einen Spruch ohne das dafür nötige Manna zu haben, geht irgendetwas schief: Der Spruch könnte den Werfer treffen, ihn haltlos herumwirbeln, oder ein schlechter Geist verdreht alle Bewegungen, bis er ausgetrieben ist. Jeder Spruch verbraucht Manna. Weiter unten findest Du, wie Du Manna sammelst.

Im ganzen Land findest Du Gegenstände. Einige liegen offen herum, andere sind in Truhen verschlossen. Manche Truhen sollte man meiden . . .

Die nützlicheren Gegenstände sind:

ein Kristall – sprengt Energiefelder
eine Bombe – na, was wohl . . .
eine Schriftrolle – erhöht Manna
ein Trank – erhöht Lebensenergie
ein Jetpac – nicht sehr nützlich!

Jeder Spieler kann immer nur ein Objekt zur Zeit tragen. Gegenstände werden durch einfaches hinübergehen aufgenommen. Die Anzeige unten im Bild zeigt Dir Dein Gepäck an.

Es gibt eine Ausnahme, in der ein Spieler zwei Objekte tragen kann. Stirbt ein Spieler im Zwei-Spieler-Modus, schwebt der Gegenstand des Verstorbenen – wenn er Gepäck hatte – eine Weile in der Luft, und der überlebende Spieler kann es aufnehmen. Wird der Gegenstand nicht rechtzeitig aufgenommen, platzt er.

Bei Kontakt mit Feinden oder wenn man zu dicht an Explosionen steht, verliert man Lebensenergie. Im Zwei-Spieler-Modus kann einer den anderen abschießen . . . Also seid vorsichtig! Außerdem verliert man Lebensenergie, wenn man aus großer Höhe fällt.

DIE KONTROLLEN

Wähle zu Beginn des Spieles ONE (ein) oder TWO PLAYER (zwei Spieler) mit dem Joystick. Wir empfehlen den Zwei-Spieler-Modus. Dann wählst Du COMMENCE JOURNEY (Reise beginnen) und drückst FEUER um zu starten.

Am Ende eines jeden Levels wird Dir ein Paßwort mitgeteilt, mit dem Du bei einer neuen Reise an der Stelle weitermachen kannst, wo Du das letzte Mal aufgehört hast. Um das einzugeben wählst Du SECOND CATEGORY (zweite Wahl), wählst die Buchstaben mit dem Joystick und bestätigst jeden mit FEUER. Wähle COMMENCE JOURNEY, wenn Du das Paßwort eingegeben hast.

Die Joystick-Kontrollen sind für beide Spieler gleich.

FEUER-Knopf nicht gedrückt:	
Mitte:	Halt
Hoch:	Klettern
Links:	Nach links gehen
Rechts:	Nach rechts gehen
Hoch/Links:	Nach links-oben bewegen
Hoch/Rechts:	Nach rechts-oben bewegen
Runter/Links:	Nach links-unten bewegen
Runter/Rechts:	Nach rechts-unten bewegen

Mit gedrücktem FEUER-Knopf:

Mitte:	Gegenstand wechseln oder Waffe abfeuern
Hoch:	Springen
Runter:	Waffe abfeuern
Links:	Waffe abfeuern
Rechts:	Waffe abfeuern
Hoch/Links:	Nach links springen (im Aufzug: Waffe abfeuern)
Hoch/Rechts:	Nach rechts springen (im Aufzug: Waffe abfeuern)
Runter/Links:	Nach unten bewegen und Waffe abfeuern
Runter/Rechts:	Nach unten bewegen und Waffe abfeuern

In Levitation: Du kannst nicht feuern. Stellst Du den Stick in die Mitte, fällst Du, bis Du den Stick wieder bewegst.

Tasten:

Spieler 1	Spieler 2		
1	F1	–	Stein wählen
2	F2	–	Geschoß wählen
3	F3	–	Feuerwand wählen
4	F4	–	Wasserwand wählen
5	F5	–	Levitation wählen
6	F6	–	Sternenschlag wählen
ALT	CAPS	–	Wirf und zünde Bombe*

*Wenn Du eine Bombe gegen einen anderen Gegenstand austauschst, explodiert sie nicht. Du kannst später zurückgehen und sie aufsammeln. Um eine Bombe zu zünden mußt Du die richtige Taste drücken. Du hast etwa drei Sekunden Zeit, Dich aus dem Staub zu machen, bis es kracht.

Andere Tasten:

P	–	Pause (mit einer beliebigen geht's weiter)
ESC	–	Spiel abbrechen (mit gedrücktem FEUER-Knopf)

Sollte das unglaubliche Ereignis eintreten, daß Du einen Highscore erzielst, trage Deinen Namen mit dem Joystick und dem FEUER-Knopf ein. Wähle das Hoch-Pfeil-Icon, um die Eingabe zu beenden. Die Highscores werden nur dann auf der Diskette gesichert, wenn die Diskette nicht schreibgeschützt ist.

GEWÄHRLEISTUNGS-BEDINGUNGEN

Die Diskette(n) dieses Produktes werden garantiert in einwandfreiem Zustand und mit voll funktionsfähiger Software, sowie frei von allen "Viren" ausgeliefert. Es liegt in der Verantwortung des Eigentümers der Diskette(n), das Produkt frei von "Viren" zu halten, um die Funktionsfähigkeit des Programmes zu bewahren. Die Psygnosis Ltd. ersetzt kostenlos jede ausgelieferte Diskette, die einen Herstellungs – oder Vervielfältigungs-Fehler aufweist. Defekte Disketten sollten zum Umtausch direkt an die Psygnosis Ltd. geschickt werden.

Die Psygnosis Ltd. erkennt in keinem Fall Reklamationen an, die auf das Einwirken von "Viren" oder "Viren-Schutzprogramme" zurückzuführen sind, da der Käufer der Software durch einfaches Ausschalten des Computers sowie aller angeschlossenen Geräte für mindestens 30 Sekunden vor dem Laden des Produktes eine Verseuchung der Disketten mit einem "Virus" erfolgreich unterbinden kann. Wurde(n) Ihre Diskette(n) dennoch mit einem "Virus" infiziert, schicken Sie die Diskette(n) zusammen mit £2.50 (zur Kostendeckung) direkt an die Psygnosis Ltd. Senden Sie bei einer Reklamation bitte NUR DIE DISKETTE(N) an Psygnosis.

Diese Psygnosis Gewährleistung gilt in Ergänzung zu Ihrem gesetzlichen Gewährleistungs-Anspruch.

EINE ARBEIT VON

Programmierung: Paul Hoggarth
Graphik: Chris Warren & Kevin Oxland
Musik: Ray Norrish
Artwork: Peter Andrew Jones
Lettering: Roger Dean
Texte: Nik Wild
Übersetzung von United Software