



DRO SOFT

**DRO SOFT
FUNDADORES, 3
28028 MADRID**

MAD GAMES PRESENTA: *Knight Time*

Después de liberar a GIMBAL El Hechicero de su auto-fingido hechizo de Magia Blanca en "SPELLBOUND" (Un juego MASTERTRONIC) El Caballero Mágico ha sido catapultado a través del tiempo hasta el futuro. Esta es su historia, así que leámosla en sus propias palabras:

"Aterricé bruscamente en la plataforma de llegada del teletransportador dentro del "USS PISCES" y mientras estaba desdoblado algunas partes de mi armadura observé a una extraña criatura metálica que se aproximaba. Dijo: "Hola, Caballero Mágico, soy Klink y te estaba esperando. Coje esto" entonces me entregó un objeto cúbico del que más tarde supe que era un Datacube (Cubo de datos). Según lo tomaba en mi mano, me fui dando cuenta de un extraño poder dentro de mí. Klink habló de nuevo: "El Datacube te proporcionará los datos importantes de la vida en el siglo veinticinco y así reducirá el "Choque cultural" a prácticamente nada. Se irá desvaneciendo según absorbas el conocimiento".

Al mismo tiempo que el artefacto en cuestión transmitía los datos a mis células cerebrales, comencé a elaborar mi plan de supervivencia. Tendré que localizar a los "Guardianes del Tiempo" (Tyme Guardians), si aún existen, y obtener una Máquina del Tiempo (Tyme Machine) de ellos. Pero mi más urgente prioridad habrá de ser contactar con el "Transponedor" (Starship Traspu-ter) de la nave ya que él es el que ha programado a Klink para darme el Datacube.

El juego usa una versión mejorada del sistema Windimation con el que los jugadores de Spellbound estarán familiarizados. Este sistema permite al jugador acceder a ventanas en la pantalla y efectuar los comandos que allí aparecen.

PISTAS

Derby IV, el Transponedor, puede ayudarte a comenzar el juego correctamente. El experto jugador de Spellbound puede ser de utilidad. Un Payaso te ayudará a no morir de agotamiento. Sarab te dirá cómo mover la nave una vez que lleves puesta una tarjeta de identidad válida (ID Card).

CONTROLES VERSION AMSTRAD

Joystick:

Botón de Fuego para entrar en la opción Menú/Elección (Menú/Choose).

Teclas del cursor:

A — Arriba.

Z — Abajo.

SPACE — Entrar en el Menú/Elección.

N — Izquierda.

M — Derecha.

INSTRUCCIONES DE CARGA (Amstrad)

Mantener CTRL y pulsar la tecla pequeña ENTER.

CONTROLES VERSION MSX

Joystick:

Botón de juego para entrar en la opción Menú/Elección (Menú/Choose).

Teclas de cursor:

SPACE — Entrar en opción Menú/Elección.

INSTRUCCIONES DE CARGA (MSX)

Teclear LOAD "CAS:", R.

CONTROLES VERSION SPECTRUM

Los mismos que la versión AMSTRAD.

O define tus propias teclas. Se puede usar cualquier tipo de joystick programable: Kempston, Cursor, Protek, Sinclair...

INSTRUCCIONES DE CARGA (SPC)

Pulsa LOAD " " y ENTER.

Importante

Si quieres recibir gratuitamente todo nuestro catálogo, información sobre nuestras producciones, ofertas especiales, y además, un póster a todo color, por favor, rellena esta tarjeta y envíanosla.

NOMBRE _____	TELEFONO _____
DIRECCION _____	PROVINCIA _____ C. POST. _____
CIUDAD _____	
COMPUTADOR _____	NOMBRE DEL PROGRAMA _____
¿Dónde lo has comprado?	
☐ Tienda Electrodomésticos	☐ Especializada en Software
☐ Especializada en Informática	☐ Multicentro
☐ Gran Almacén	
NOMBRE DE LA TIENDA _____	
DIRECCION _____	
CIUDAD _____	PROVINCIA _____ C. POST. _____
¿Qué revistas de computador/Software lees habitualmente?	
¿Qué clase de juegos te gustan más?	
☐ Aventuras	☐ Deportivo Acción
☐ Deportivos Competición	☐ Fantasia
☐ Estratégicos	☐ Matar Marcianos
☐ Negocios	☐ Ciencia Ficción
¿Formarías parte de nuestro club de Software? _____	



Knight Tyme

AMSTRAD SCHNEIDER
MAD 19

Knight Tyme

FORWARD
INTO THE NIGHT

TYME & TIDE
WAIT FOR NO
MAN

MAD GAMES

MASTERTRONIC'S ADDED DIMENSION

Amstrad
Schneider
464 664 6128

The third in the series of adventures featuring Magic Knight, who has found himself transported to the 25th Century and on board the starship USS Pisces. The game utilises an enhanced Windimension system, first used in Spellbound. Could this be the end for Magic Knight?

Original by David Jones.
Conversion by Ed Hickman.
JOYSTICK & KEYBOARD.

MAD GAMES

MASTERTRONIC'S
ADDED DIMENSION



5 012967 810023

THE GAME

After releasing Gimbal the Wizard from a self inflicted White Out Spell in Spellbound, Magic Knight has been catapulted through time to the future. This is his story, so here it is in his own words:

"I landed heavily on the Transporter pad of the USS Pisces and while I was bending out some of the dents in my armour I was approached by a strange metal creature. It spoke 'Hi, Magic Knight, I am KLINK. I have been expecting you. Take this'. He then gave me a cubic object which I later learned was a Databcube. As I held it I became aware of a strange power inside me. Klink spoke again 'The Databcube will give you the relevant data for 25th Century life and reduce your Culture Shock to nil. It will fade away as you absorb its knowledge'.

As the Databcube transferred its data to my brain cells I started to formulate my survival plan. I will have to locate the Tyme Guardians, if they still exist and obtain a Tyme machine from them. But my first priority has to be to make contact with the starship's Transputer since it programmed Klink to give me the Databcube."

FEATURES

The games uses an enhanced version of Windimension which players of Spellbound will be familiar with. This system allows the player to access windows in which the command choices are given.

HINTS

Derby IV, the Transputer, can help you to start with. The advert to Spellbound may actually prove to be useful. A Clown will help to avoid dying of exhaustion. Sarab will tell you how to move the starship once you are wearing a valid ID Card.

CONTROLS

Joystick:

Fire button to enter menu/choose option.

or cursor keys:

A - Up

Z - Down

SPACE - enter menu/choose option

N - left

M - right

LOADING INSTRUCTIONS

Hold down CTRL and press small
ENTER key

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 1986

Made in Great Britain

Design & Artwork: Words & Pictures Ltd., London.



MASTERTRONIC'S ADDED DIMENSION