

THE STORY

You are Randolph (a hero). Your quest is to rescue your beloved maiden from the evil clutches of Spegbott the Terrible.

You receive an inter-dimensional distress call from the S.S. Rustbucket, the ship she was travelling in; the message reads:

CRASHED ON THE PLANET 2749 OF THE ZRAGG SYSTEM
STOP REQUIRE ASSISTANCE STOP PRINCESS AMELIA
CAPTURED STOP TELEPORT CO-ORDINATES 217/502
STOP PLEASE COME QUICKLY STOP

You pull on your all purpose attack suit (with lazer assisted plasma rifle) and rush to your local teleport station.

FUTURE KNIGHT

Three blips later you find yourself inside the S.S. Rustbucket. So begins your quest to find your beloved Amelia.

You progress through twenty gruelling levels, fighting your way through the wrecked space cruiser. Defending yourself against the Berzerka Security Droids, you finally reach the planet's surface where you must do battle against mystical creatures to ultimately reach Spegbott's castle where you will find your beloved, guarded by the awesome Henchodroid.

Defeat him in mortal combat to ultimately release the beautiful Amelia.

GO FORTH AND RESCUE!

COMMODORE 64/128

OBJECTS

Objects to be used when required

BOMB: Destroys all aliens on the screen and restores your constitution to 999.

CONFUSER: Confuses all aliens for a limited time.

FLASH BANG SPELL: MYSTERY ?!??

SHORTENER: GUESS ?!??

Objects to be used when necessary and able

BRIDGE SPELL: This will bridge a pool of bubbly lava, plus give you an extra man.

DESTRUCT SPELL: Destroys all the aliens on the screen for a short time, and also kills the Henchodroid.

EXIT PASS: This will make an Exit appear in a certain place so you may leave with the ship and also obtain an extra man.

GLOVE: This permits you to carry the release spell without getting burnt, and also gives you an extra man.

PLATFORM KEY: When this is used a platform will appear.

RELEASE SPELL: When using this function you are able to free your maiden and kiss her.

SAFE PASS: Makes an exit open in one of the screens.

SCEPTRE: Allows you to kill a very large semi-indestructible robot.

SECURO KEY: Makes an exit open in one of the screens.

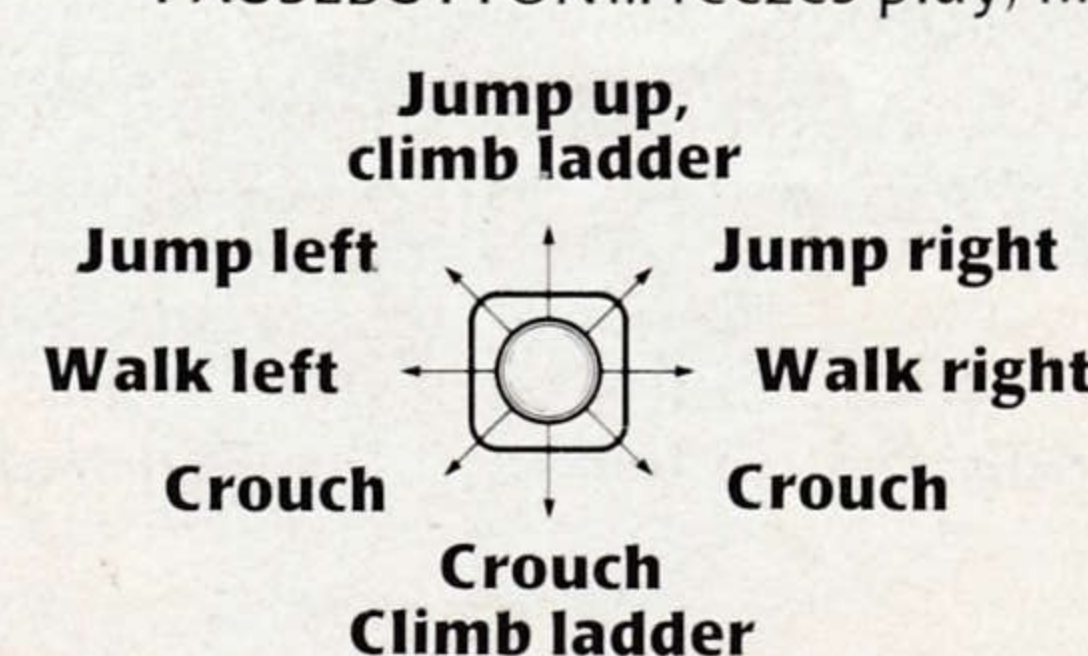
KEYS BACK ARROW: PANIC BUTTON.....Restarts you at the last exit entered.

SPACE BAR: USE OBJECTS.....Any objects carried will be used (see note 1).

RUN/STOP: ABORT.....Returns back to the title page.

CONTROL: PAUSEBUTTON..Freezes play, fire to restart.

JOYSTICK



Fire Button fires the weapon you are carrying.

Note 1: Some objects may only be used in certain rooms. i.e. 'safe pass' can only be used in one room, whereas 'Bomb' may be used when required.

TO LOAD CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press SHIFT and RUN/STOP simultaneously, press PLAY on cassette unit. The program will load automatically.

DISK: Insert disk into drive. Type LOAD "※" 8,1 and press RETURN. The programs will load and run automatically.

AMSTRAD

OBJECTS

Objects to be used when required

BOMB: Destroys all aliens on the screen and restores your constitution to 999.

CONFUSER: Confuses all aliens for a limited time.

FLASH BANG SPELL: MYSTERY ?!??

SHORTENER: GUESS ?!??

Objects to be used when necessary and able

BRIDGE SPELL: This will bridge a pool of bubbly lava, plus give you an extra man.

DESTRUCT SPELL: Destroys all the aliens on the screen for a short time, and also kills the Henchodroid.

EXIT PASS: This will make an Exit appear in a certain place so you may leave with the ship and also obtain an extra man.

GLOVE: This permits you to carry the release spell without getting burnt, and also gives you an extra man.

PLATFORM KEY: When this is used a platform will appear.

RELEASE SPELL: When using this function, you are able to free your maiden and kiss her.

SAFE PASS: Makes an exit open in one of the screens.

SCEPTRE: Allows you to kill a very large semi-indestructible robot.

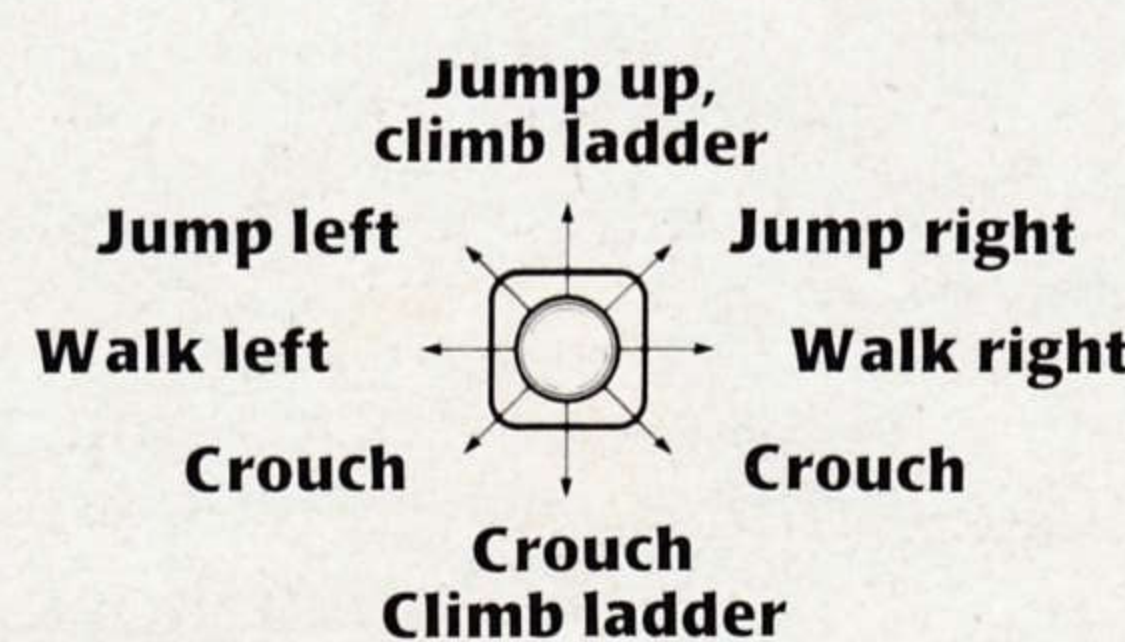
SECURO KEY: Makes an exit open in one of the screens.

KEYS "U": USE OBJECTS.....Any objects carried will be used (see note 1).

CONTROL ESC: ABORT.....Returns back to the title page.

Q - left P - up SPACE - fire W - right L - down

JOYSTICK



Fire Button fires the weapon you are carrying.

Note 1: Some objects may only be used in certain rooms. i.e. 'safe pass' can only be used in one room, whereas 'Bomb' may be used when required.

HOW TO LOAD CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press CONTROL (CTRL) and small ENTER keys simultaneously. Press PLAY on the cassette unit and then press any key. The program will load and run automatically.

DISK: Press shift @ key and then type CPM.

SPECTRUM

OBJECTS

Objects to be used when required

BOMB: Destroys all aliens on the screen and restores your constitution to 999.

CONFUSER: Confuses all aliens for a limited time.

FLASH BANG SPELL: MYSTERY ?!??

SHORTENER: GUESS ?!??

Objects to be used when necessary and able

BRIDGE SPELL: This will bridge a pool of bubbly lava, plus give you an extra man.

DESTRUCT SPELL: Destroys all the aliens on the screen for a short time, and also kills the Henchodroid.

EXIT PASS: This will unblock an Exit in a certain place so you may leave with the ship and also obtain an extra man.

GLOVE: This permits you to carry the release spell without getting burnt, and also gives you an extra man.

PLATFORM KEY: When this is used a platform will appear.

RELEASE SPELL: When using this function, you are able to free your maiden and kiss her.

SAFE PASS: Makes an exit open in one of the screens.

SCEPTRE: Allows you to kill a very large semi-indestructible robot.

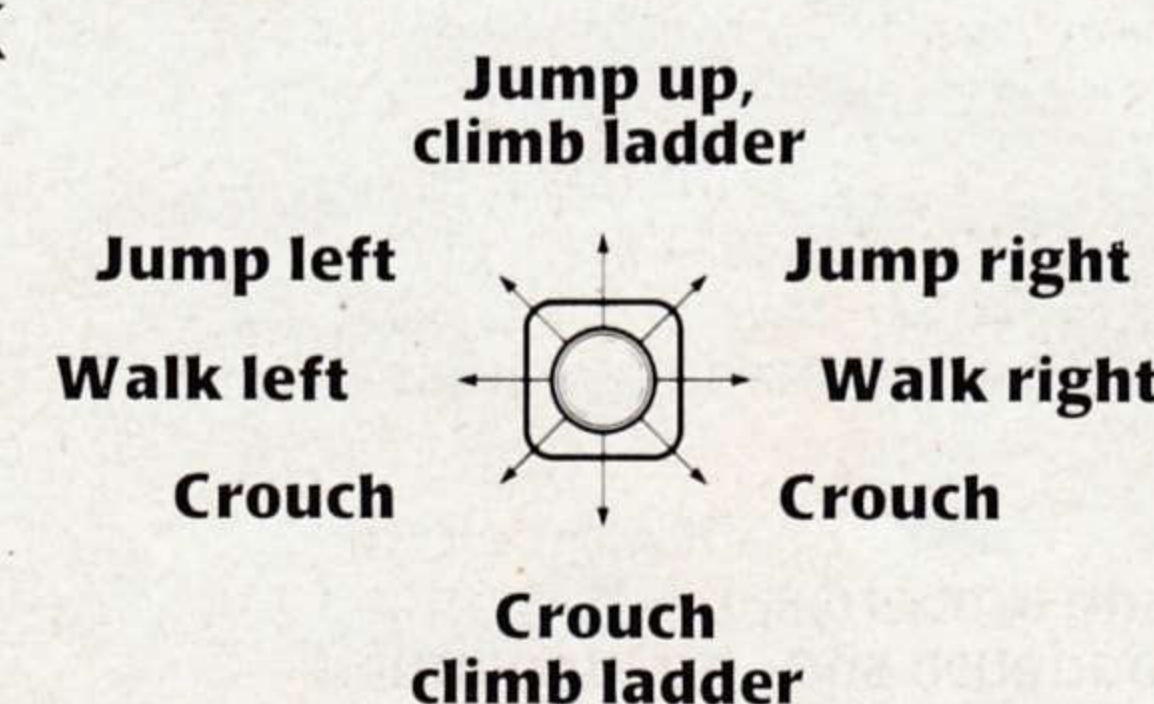
SECURO KEY: Makes an exit open in one of the screens.

KEYS "U": USE OBJECTS.....Any objects carried will be used (see note 1).

BREAK: ABORT.....Returns back to the title page.

KEYS: Q - LEFT P - UP SPACE - FIRE W - RIGHT L - DOWN

JOYSTICK



Fire Button fires the weapon you are carrying.

Note 1: Some objects may only be used in certain rooms. i.e. 'safe pass' can only be used in one room, whereas 'Bomb' may be used when required.

Compatible with Kempston Sinclair interface II and cursor joysticks

TO LOAD If you own a 128k Spectrum, load using the built-in tape loader. Do not select 48k mode.

CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Type Load""

MSX

OBJECTS

Objects to be used when required

BOMB: Destroys all aliens on the screen and restores your constitution to 999.

CONFUSER: Confuses all aliens for a limited time.

FLASH BANG SPELL: MYSTERY ?!??

SHORTENER: GUESS ?!??

Objects to be used when necessary and able

BRIDGE SPELL: This will bridge a pool of bubbly lava, plus give you an extra man.

DESTRUCT SPELL: Destroys all the aliens on the screen for a short time, and also kills the Henchodroid.

EXIT PASS: This will make an Exit appear in a certain place so you may leave with the ship and also obtain an extra man.

GLOVE: This permits you to carry the release spell without getting burnt, and also gives you an extra man.

PLATFORM KEY: When this is used a platform will appear.

SAFE PASS: Makes an exit open in one of the screens.

SCEPTRE: Allows you to kill a very large semi-indestructible robot.

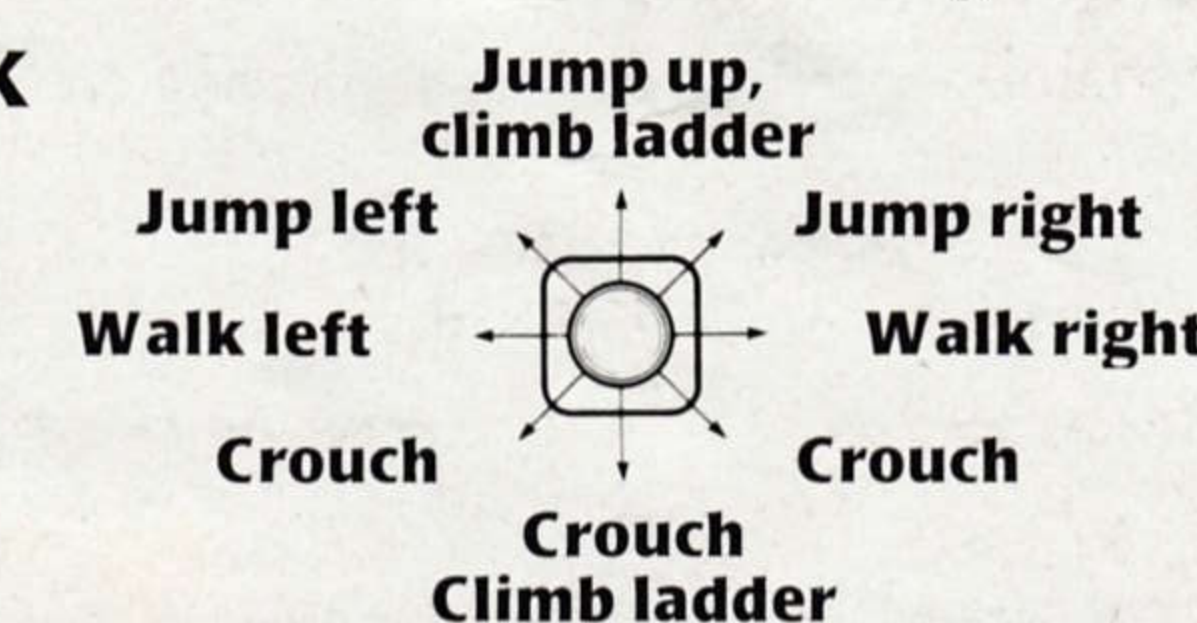
SECURO KEY: Makes an exit open in one of the screens.

KEYS "U": USE OBJECTS.....Any objects carried will be used (see note 1).

CONTROL STOP: ABORT.....Returns back to the title page.

Q - left P - up SPACE - fire W - right L - down

JOYSTICK



Fire Button fires the weapon you are carrying.

Note 1: Some objects may only be used in certain rooms. i.e. 'safe pass' can only be used in one room, whereas 'Bomb' may be used when required.

TO LOAD CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Type BLOAD "CAS: ", R
Programmed by Spectrum, Amstrad, MSX Shaun Hollingworth Greg Holmes - Peter Harrap - Chris Kerry - Colin Dooley Graphics Steve Kerry
CBM 64 Andrew Green - Robert Toone - Christian Shrigley Graphics Terry Lloyd

Gremlin Graphics Software Limited.
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.
© 1985 All rights reserved. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.

FUTURE KNIGHT

COMPTE-RENDU DE LA SITUATION

Vous êtes Randolphe, un héros à la recherche de sa bien-aimée que Spegbott le Terrible a enlevé.

Vous recevez un appel de détresse interspatial émanant du vaisseau dans lequel elle voyageait, le S.S. Rustbucket. Le message est le suivant:

ECRASE SUR LA PLANETE 2749 DU SYSTEME ZRAGG
STOP BESOIN D'AIDE STOP PRINCESSE AMELIA CAPTIVE
STOP COORDONNEES DE TELEPORTAGE 217/502 STOP
SITUATION DESESPREE STOP

Vous enflez votre combinaison d'attaque tout terrain (avec fusil à plasma assisté par laser) et vous vous rendez à toute vitesse à la plus proche station de téléportage. Trois secondes plus tard, vous vous retrouvez à l'intérieur du S.S. Rustbucket. Et c'est ainsi que commence la longue quête qui vous mènera à votre bien-aimée, la belle Amélia.

Vous devez traverser vingt niveaux éreintants et vous frayer un chemin dans le vaisseau spatial presque entièrement démolé. A force de vous battre contre les gardes de sécurité androïdes, vous finirez par atteindre la surface de la planète foisonnant de créatures mystiques que vous devrez repousser pour atteindre enfin le château de Spegbott où vous trouverez votre bien-aimée gardée par l'horrible androbossu.

Pour libérer à tout jamais la belle Amélia, vous devrez vous mesurer à lui dans un combat sans merci dont vous devrez être le seul survivant.

ALORS, ALLEZ-Y!

CBM64

OBJETS

Objets à utiliser au moment voulu:

BOMB: La bombe détruit toutes les créatures étrangères sur l'écran et vous fait repasser en condition 999.

CONFUSER: Embrouille l'ennemi pendant une période limitée.

FLASH BANG SPELL: MYSTERE ?!??

SHORTENER: SURPRISE ?!??

Objets à utiliser lorsque c'est nécessaire et possible.

BRIDGE SPELL: Cette option jette un pont au-dessus de la mare de lave bouillante, et vous donne un équipier supplémentaire.

DESTRUCT SPELL: Détruit tous les ennemis figurant sur l'écran pendant une courte période et tue également l'androbossu.

EXIT PASS: Cette option ouvre une sortie vous permettant de vous échapper avec le vaisseau et vous procure aussi un équipier supplémentaire.

GLOVE: Le gant vous permet de transporter le 'release spell' sans vous brûler et vous procure également un équipier supplémentaire.

PLATFORM KEY: Cette option fait apparaître une plateforme.

RELEASE SPELL: Cette fonction vous permet de libérer votre bien-aimée et de l'embrasser.

SAFE PASS: Ouvre une sortie dans un des écrans.

SCEPTRE: Vous permet de tuer un énorme robot semi-indestructible.

SECURO KEY: Ouvre une sortie dans un des écrans.

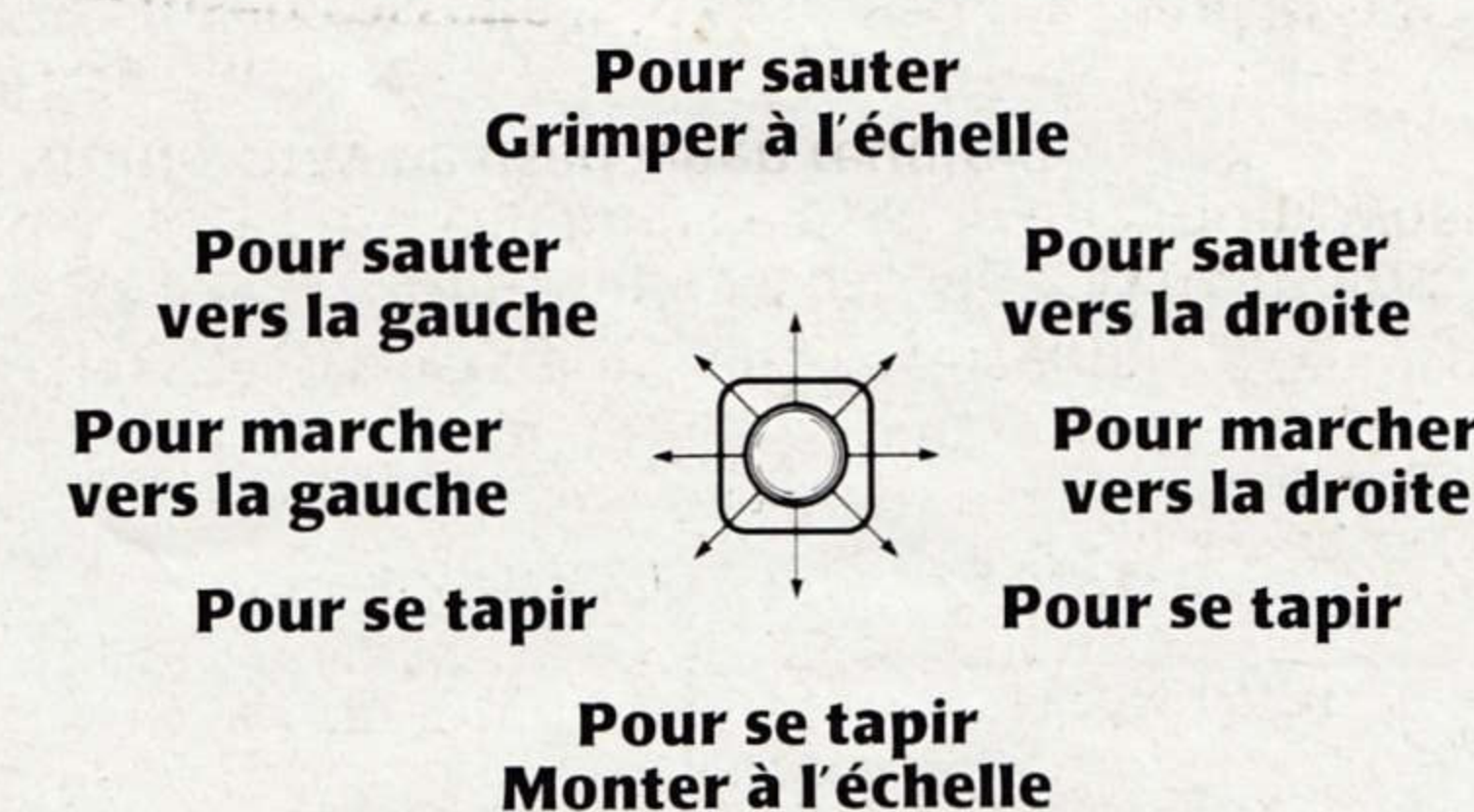
TOUCHES

Espacement arrière: ARRET D'URGENCE..... Vous ramène à la dernière entrée que vous avez empruntée.

Barre d'espace: Pour utiliser un objet n'importe quel objet transporté peut être utilisé. (Voir note 1).

CONTROL: ABANDON Affiche l'écran de présentation.

MANETTE DE JEUX:



Le bouton de tir déclenche l'arme que vous transportez.

Note 1: Certains objets ne peuvent être utilisés que dans certaines pièces. Par exemple, le 'safe pass' ne peut être utilisé que dans une seule pièce, tandis que la 'bombe' peut être utilisée un peu partout.

CHARGEMENT

CASSETTE: Introduisez la cassette dans le magnétophone. Appuyez simultanément les touches SHIFT et RUN/STOP, puis la touche PLAY du magnétophone. Le programme se charge automatiquement.

DISQUETTE: Mettez la disquette dans l'unité. Tapez la commande LOAD "※" 8,1 et appuyez sur RETURN. Le programme se charge et démarre automatiquement.

MSX	
OBJETS	
Objets à utiliser au moment voulu:	
BOMB:	La bombe détruit toutes les créatures étrangères sur l'écran et vous fait repasser en condition 999.
CONFUSER:	Embrouille l'ennemi pendant une période limitée.
FLASH BANG SPELL:	MYSTERE ?!??
SHORTENER:	SURPRISE ?!??
Objets à utiliser lorsque c'est nécessaire et possible.	
BRIDGE SPELL:	Cette option jette un pont au-dessus de la mare de lave bouillante, et vous donne un équipier supplémentaire.
DESTRUCT SPELL:	Détruit tous les ennemis figurant sur l'écran pendant une courte période et tue également l'androbossu.
EXIT PASS:	Cette option ouvre une sortie vous permettant de vous échapper avec le vaisseau et vous procure aussi un équipier supplémentaire.
GLOVE:	Le gant vous permet de transporter le 'release spell' sans vous brûler et vous procure également un équipier supplémentaire.
PLATFORM KEY:	Cette option fait apparaître une plateforme.
RELEASE SPELL:	Cette fonction vous permet de libérer votre bien-aimée et de l'embrasser.

SAFE PASS:	Ouvre une sortie dans un des écrans.
SCEPTRE:	Vous permet de tuer un énorme robot semi-indestructible.
SECURO KEY:	Ouvre une sortie dans un des écrans.
TOUCHES	
"U":	Pour utiliser des objets....n'importe quel objet transporté peut être utilisé. (Voir note 1).
CONTROL STOP:	ABANDON Affiche l'écran de présentation.
TOUCHES:	Q – vers la gauche P – vers le haut BARRE D'ESPACEMENT – tir W – vers la droite L – vers le bas
MANETTE DE JEUX:	
Le bouton de tir	déclenche l'arme que vous transportez.
Note 1:	Certains objets ne peuvent être utilisés que dans certaines pièces. Par exemple, le 'safe pass' ne peut être utilisé que dans une seule pièce, tandis que la 'bombe' peut être utilisée un peu partout.
CHARGEMENT CASSETTE:	Introduisez la cassette dans le magnéto- phone. Puis tapez BLOAD "CAS:", R

AMSTRAD	
OBJETS	
Objets à utiliser au moment voulu:	
BOMB:	La bombe détruit toutes les créatures étrangères sur l'écran et vous fait repasser en condition 999.
CONFUSER:	Embrouille l'ennemi pendant une période limitée.
FLASH BANG SPELL:	MYSTERE ?!??
SHORTENER:	SURPRISE ?!??
Objets à utiliser lorsque c'est nécessaire et possible.	
BRIDGE SPELL:	Cette option jette un pont au-dessus de la mare de lave bouillante, et vous donne un équipier supplémentaire.
DESTRUCT SPELL:	Détruit tous les ennemis figurant sur l'écran pendant une courte période et tue également l'androbossu.
EXIT PASS:	Cette option ouvre une sortie vous permettant de vous échapper avec le vaisseau et vous procure aussi un équipier supplémentaire.
GLOVE:	Le gant vous permet de transporter le 'release spell' sans vous brûler et vous procure également un équipier supplémentaire.
PLATFORM KEY:	Cette option fait apparaître une plateforme.
RELEASE SPELL:	Cette fonction vous permet de libérer votre bien-aimée et de l'embrasser.
SAFE PASS:	Ouvre une sortie dans un des écrans.
SCEPTRE:	Vous permet de tuer un énorme robot semi-indestructible.

SECURO KEY:	Ouvre une sortie dans un des écrans.
TOUCHES	
"U":	Pour utiliser un objet....n'importe quel objet transporté peut être utilisé. (Voir note 1).
CONTROL ESC:	ABANDON Affiche l'écran de présentation.
Q – vers la gauche P – vers le haut	BARRE D'ESPACEMENT – tir
W – vers la droite L – vers le bas	
MANETTE DE JEUX:	
Le bouton de tir	déclenche l'arme que vous transportez.
Note 1:	Certains objets ne peuvent être utilisés que dans certaines pièces. Par exemple, le 'safe pass' ne peut être utilisé que dans une seule pièce, tandis que la 'bombe' peut être utilisée un peu partout.
CHARGEMENT CASSETTE:	Introduisez la cassette dans le magnéto- phone. Appuyez simultanément sur CONTROL (CTRL) et sur la petite touche ENTER. Appuyez sur la touche de lecture (PLAY) du magnétophone puis frappez n'importe quelle touche du clavier. Le programme se charge et démarre auto- matiquement.
DISQUETTE:	Appuyez sur SHIFT @ puis tapez CPM.
Gremlin Graphics Software Limited.	
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.	
© 1986 Tous droits réservés. Toute copie ou revente ou tout prêt par des moyens quelconques sont strictement interdits.	

FUTURE KNIGHT

DIE GESCHICHTE

Du übernimmst die Rolle von Randolph (einem heldenmütigen Ritter). Deine Aufgabe ist es, Deine wunderschöne Geliebte den bösen Krallen von Spgebott dem Schrecklichen zu entreißen.

Von der Rustbucket, dem Schiff, mit dem sie unterwegs war, empfängst Du einen interdimensionalen Notruf mit folgender Meldung:

STURZLANDUNG AUF DEM PLANETEN 2749 DES ZRAGG SYSTEMS STOP BENOETIGTE SOFORTIGE HILFE STOP PRINZESSIN AMELIA IN GEFANGENSCHAFT STOP TELEPORT-KOORDINATEN 217/502 STOP BITTE SCHNELL KOMMEN

Du ziehst Dir schnurstracks Deinen Mehrzweck-Angriffsanzug über (einschließlich lasergelenktem Plasmagewehr) und eilst zu nächstgelegenen Teleport-Station. Drei Pieptöne später findest Du Dich auf der S.S. Rustbucket wieder. Und so nimmt Dein Abenteuer auf der Suche nach der schönen Amelia seinen spannenden Anfang.

Du kämpfst Dich durch zwanzig Ebenen voller Schrecknisse und Gefahren und mußt Dir einen Weg

durch das Wrack des Raumkreuzers bahnen. Nur wenn Du Dich gegen die Berzerka Sicherheits-Droiden erfolgreich zur Wehr setzt, hast Du die Chance, auf die Oberfläche des Planeten vorzustoßen. Und dort muß Du erst die mystischen Kreaturen besiegen, ehe Du in Spgebotts Festung eindringen kannst, wo Deine geliebte Amelia, bewacht von dem grausigen Henkersdroiden, nach Ihrem Helden schmachtet.

Gelingt es Dir, dem Henkersdroiden in einem Kampf auf Leben und Tod endgültig den Garaus zu machen, und so zum Befreier Deiner Amelia zu werden?

ZAUDERE NICHT, GROSSER HELD!

AMSTRAD

OBJEKTE	
Objekte, die bei Bedarf einzusetzen sind:	
BOMBE:	Zerstört alle Aliens auf dem Bildschirm und erneuert Deine Körperverfassung auf 999.
CONFUSER:	Verwirrt alle Aliens für eine kurze Zeit.
FLASH BANG SPELL:	GEHEIMNIS ?!??
SHORTENER:	Dreimal darfst Du raten!
Objekte, die bei Bedarf und nach Möglichkeit einzusetzen sind:	
BRIDGE SPELL:	Zum Überbrücken eines Teichs mit brodelnder Lava und Einsatz eines Reserve-Mannes.
DESTRUCT SPELL:	Vernichtet alle Aliens auf dem Bildschirm für kurze Zeit und tötet den Henkerdroiden.
EXIT PASS:	Öffnet einen Ausgang für das Raumschiff und beschafft einen Reserve-Mann.
GLOVE:	Mit dem Handschuh kannst Du den RELEASE SPELL herumtragen, ohne Dich zu verbrennen. Beschafft einen Reserve-Mann.
PLATFORM KEY:	Bei Verwendung dieses Schlüssels erscheint eine Plattform.
RELEASE SPELL:	Diese Zauberformel brauchst Du, um Amelia zu befreien und ihr einen Kuss zu stehlen.
SAFE PASS:	Öffnet einen Ausgang in einem Bildschirm.
SCEPTRE:	Ermöglicht die Zerstörung eines riesenhaften, praktisch-unzerstörbaren Roboters.
SECURO KEY:	Öffnet einen Ausgang in einem Bildschirm.
TASTEN	
Rückwärtspeil:	PANIKKNOPF Zum Neustarten beim letzten Ausgang.
LEERTASTE:	OBJEKTE VERWENDEN Zum Einsatz von Objekten, die Du auf Dir trägst (Siehe Anmerkung 1).

PLATFORM KEY:	Bei Verwendung dieses Schlüssels erscheint eine Plattform.
RELEASE SPELL:	Diese Zauberformel brauchst Du, um Amelia zu befreien und ihr einen Kuss zu stehlen.
SAFE PASS:	Öffnet einen Ausgang in einem Bildschirm.
SCEPTRE:	Ermöglicht die Zerstörung eines riesenhaften, praktisch-unzerstörbaren Roboters.
SECURO KEY:	Öffnet einen Ausgang in einem Bildschirm.
TASTEN	
"U":	OBJEKTE VERWENDEN.....Zum Einsatz von Objekten, die Du auf Dir trägst. (Vgl. Anmerkung 1).
CONTROL ESC:	ABBRUCH Rückkehr auf die Titelseite.
TASTEN:	Q – links P – auf LEERTASTE – feuer W – rechts L – ab
JOYSTICK	
Die Feuerknopf	dient zum Abfeuern der Waffe, die Du auf Dir trägst.
Anmerkung 1:	Manche Objekte können nur in bestimmten Räumen verwendet werden, der Safe-Pass z.B. nur in einem einzigen. Im Gegensatz dazu kann die Bombe jederzeit eingesetzt werden, wenn dies notwendig erscheint.
LADEN DES SPIELS	
Kassette:	Kassette in das Kassettengerät einlegen. Gleichzeitig CTRL und die kleine ENTER- Taste drücken. Die PLAY-Taste des Kassettenrekorders betätigen und anschließend eine beliebige Taste auf der Computertastatur drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.
DISKETTE:	SHIFT @ Taste drücken, dann CPM eingeben.

CBM 64

OBJEKTE	
Objekte, die bei Bedarf einzusetzen sind:	
BOMBE:	Zerstört alle Aliens auf dem Bildschirm und erneuert Deine Körperverfassung auf 999.
CONFUSER:	Verwirrt alle Aliens für eine kurze Zeit.
FLASH BANG SPELL:	GEHEIMNIS ?!??
SHORTENER:	Dreimal darfst Du raten!
Objekte, die bei Bedarf und nach Möglichkeit einzusetzen sind:	
BRIDGE SPELL:	Zum Überbrücken eines Teichs mit brodelnder Lava und Einsatz eines Reserve-Mannes.
DESTRUCT SPELL:	Vernichtet alle Aliens auf dem Bildschirm für kurze Zeit und tötet den Henkerdroiden.
EXIT PASS:	Öffnet einen Ausgang für das Raumschiff und beschafft einen Reserve-Mann.
GLOVE:	Mit dem Handschuh kannst Du den RELEASE SPELL herumtragen, ohne Dich zu verbrennen. Beschafft einen Reserve-Mann.
PLATFORM KEY:	Bei Verwendung dieses Schlüssels erscheint eine Plattform.
RELEASE SPELL:	Diese Zauberformel brauchst Du, um Amelia zu befreien und ihr einen Kuss zu stehlen.
SAFE PASS:	Öffnet einen Ausgang in einem Bildschirm.
SCEPTRE:	Ermöglicht die Zerstörung eines riesenhaften, praktisch-unzerstörbaren Roboters.
SECURO KEY:	Öffnet einen Ausgang in einem Bildschirm.
TASTEN	
Rückwärtspeil:	PANIKKNOPF Zum Neustarten beim letzten Ausgang.
LEERTASTE:	OBJEKTE VERWENDEN Zum Einsatz von Objekten, die Du auf Dir trägst (Siehe Anmerkung 1).

RUN/STOP:	ABBRUCH Rückkehr auf die Titelseite.
CONTROL:	PAUSEKNOPF Zum 'Einfrieren' des Spiels. Feuer zum Weitermachen.
JOYSTICK	
Die Feuerknopf	dient zum Abfeuern der Waffe, die Du auf Dir trägst.
Anmerkung 1:	Manche Objekte können nur in bestimmten Räumen verwendet werden, der Safe-Pass z.B. nur in einem einzigen. Im Gegensatz dazu kann die Bombe jederzeit eingesetzt werden, wenn dies notwendig erscheint.
LADEN DES SPIELS	
KASSETTE:	Kassette in den Kassettenrekorder einlegen. SHIFT und RUN/STOP gleichzeitig drücken, dann die PLAY-Taste auf dem Kassettengerät. Dies bewirkt ein automatisches Laden des Programms.
DISKETTE:	Diskette ins Laufwerk einschieben. Den Befehl LOAD "K" 8,1 eingeben und RETURN drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

MSX

OBJEKTE	
Objekte, die bei Bedarf einzusetzen sind:	
BOMBE:	Zerstört alle Aliens auf dem Bildschirm und erneuert Deine Körperverfassung auf 999.
CONFUSER:	Verwirrt alle Aliens für eine kurze Zeit.
FLASH BANG SPELL:	GEHEIMNIS ?!??
SHORTENER:	Dreimal darfst Du raten!
Objekte, die bei Bedarf und nach Möglichkeit einzusetzen sind:	
BRIDGE SPELL:	Zum Überbrücken eines Teichs mit brodelnder Lava und Einsatz eines Reserve-Mannes.
DESTRUCT SPELL:	Vernichtet alle Aliens auf dem Bildschirm für kurze Zeit und tötet den Henkerdroiden.
EXIT PASS:	Öffnet einen Ausgang für das Raumschiff und beschafft einen Reserve-Mann.
GLOVE:	Mit dem Handschuh kannst Du den RELEASE SPELL herumtragen, ohne Dich zu verbrennen. Beschafft einen Reserve-Mann.
PLATFORM KEY:	Bei Verwendung dieses Schlüssels erscheint eine Plattform.
RELEASE SPELL:	Diese Zauberformel brauchst Du, um Amelia zu befreien und ihr einen Kuss zu stehlen.
SAFE PASS:	Öffnet einen Ausgang in einem Bildschirm.
SCEPTRE:	Ermöglicht die Zerstörung eines riesenhaften, praktisch-unzerstörbaren Roboters.
SECURO KEY:	Öffnet einen Ausgang in einem Bildschirm.
TASTEN	
"U":	OBJEKTE VERWENDEN.....Zum Einsatz von Objekten, die Du auf Dir trägst. (Vgl. Anmerkung 1).
CONTROL STOP:	ABBRUCH Rückkehr auf die Titelseite.
TASTEN:	Q – links P – auf LEERTASTE – feuer W – rechts L – ab
JOYSTICK	

Die Feuerknopf	dient zum Abfeuern der Waffe, die Du auf Dir trägst.
Anmerkung 1:	Manche Objekte können nur in bestimmten Räumen verwendet werden, der Safe-Pass z.B. nur in einem einzigen. Im Gegensatz dazu kann die Bombe jederzeit eingesetzt werden, wenn dies notwendig erscheint.
LADEN DES SPIELS	
KASSETTE:	Kassette ins Kassettengerät einlegen. Den Befehl BLOAD "CAS:", R eingeben.

SPECTRUM

OBJEKTE	
Objekte, die bei Bedarf einzusetzen sind:	
BOMBE:	Zerstört alle Aliens auf dem Bildschirm und erneuert Deine Körperverfassung auf 999.
CONFUSER:	Verwirrt alle Aliens für eine kurze Zeit.
FLASH BANG SPELL:	GEHEIMNIS ?!??
SHORTENER:	Dreimal darfst Du raten!
Objekte, die bei Bedarf und nach Möglichkeit einzusetzen sind:	
BRIDGE SPELL:	Zum Überbrücken eines Teichs mit brodelnder Lava und Einsatz eines Reserve-Mannes.
DESTRUCT SPELL:	Vernichtet alle Aliens auf dem Bildschirm für kurze Zeit und tötet den Henkerdroiden.
EXIT PASS:	Öffnet einen Ausgang für das Raumschiff und beschafft einen Reserve-Mann.
GLOVE:	Mit dem Handschuh kannst Du den RELEASE SPELL herumtragen, ohne Dich zu verbrennen. Beschafft einen Reserve-Mann.
PLATFORM KEY:	Bei Verwendung dieses Schlüssels erscheint eine Plattform.
RELEASE SPELL:	Diese Zauberformel brauchst Du, um Amelia zu befreien und ihr einen Kuss zu stehlen.
SAFE PASS:	Öffnet einen Ausgang in einem Bildschirm.
SCEPTRE:	Ermöglicht die Zerstörung eines riesenhaften, praktisch-unzerstörbaren Roboters.
SECURO KEY:	Öffnet einen Ausgang in einem Bildschirm.
TASTEN	
"U":	OBJEKTE VERWENDEN.....Zum Einsatz von Objekten, die Du auf Dir trägst. (Vgl. Anmerkung 1).
BREAK:	ABBRUCH Rückkehr auf die Titelseite.
TASTEN:	Q – links P – auf Leertaste – Feuer W – rechts L – ab
JOYSTICK	
Die Feuerknopf	dient zum Abfeuern der Waffe, die Du auf Dir trägst.
Anmerkung 1:	Manche Objekte können nur in bestimmten Räumen verwendet werden, der Safe-Pass z.B. nur in einem einzigen. Im Gegensatz dazu kann die Bombe jederzeit eingesetzt werden, wenn dies notwendig erscheint.
LADEN DES SPIELS	
Besitzer eines 128K Spectrum verwenden zum Einlesen des Programms den eingebauten Kassettenspeicher. NICHT die 48K Betriebsart wählen.	
KASSETTE:	Kassette ins Kassettengerät einlegen. Den Befehl Load "" eingeben.
Gremlin Graphics Software Limited.	
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.	
© 1986 Alle Rechte vorbehalten. Unerlaubtes Kopieren. Ausleihen oder Weiterverkaufen jeder Art strengstens verboten.	

THE STORY

You are Randolph (a hero). Your quest is to rescue your beloved maiden from the evil clutches of Spegbott the Terrible.

You receive an inter-dimensional distress call from the S.S. Rustbucket, the ship she was travelling in; the message reads:

*CRASHED ON THE PLANET 2749 OF THE ZRAGG SYSTEM
STOP REQUIRE ASSISTANCE STOP PRINCESS AMELIA
CAPTURED STOP TELEPORT CO-ORDINATES 217/502
STOP PLEASE COME QUICKLY STOP*

You pull on your all purpose attack suit (with lazer assisted plasma rifle) and rush to your local teleport station.

FUTURE KNIGHT

Three blips later you find yourself inside the S.S. Rustbucket. So begins your quest to find your beloved Amelia.

You progress through twenty gruelling levels, fighting your way through the wrecked space cruiser. Defending yourself against the Berzerka Security Droids, you finally reach the planet's surface where you must do battle against mystical creatures to ultimately reach Spegbott's castle where you will find your beloved, guarded by the awesome Henchodroid. Defeat him in mortal combat to ultimately release the beautiful Amelia.

GO FORTH AND RESCUE!

COMMODORE 64/128

OBJECTS

Objects to be used when required

- BOMB:** Destroys all aliens on the screen and restores your constitution to 999.
- CONFUSER:** Confuses all aliens for a limited time.
- FLASH BANG SPELL:** MYSTERY ?!??
- SHORTENER:** GUESS ?!??

Objects to be used when necessary and able

- BRIDGE SPELL:** This will bridge a pool of bubbly lava, plus give you an extra man.
- DESTRUCT SPELL:** Destroys all the aliens on the screen for a short time, and also kills the Henchodroid.

EXIT PASS: This will make an Exit appear in a certain place so you may leave with the ship and also obtain an extra man.

GLOVE: This permits you to carry the release spell without getting burnt, and also gives you an extra man.

PLATFORM KEY: When this is used a platform will appear.

RELEASE SPELL: When using this function you are able to free your maiden and kiss her.

SAFE PASS: Makes an exit open in one of the screens.

SCEPTRE: Allows you to kill a very large semi-indestructible robot.

SECURO KEY: Makes an exit open in one of the screens.

KEYS

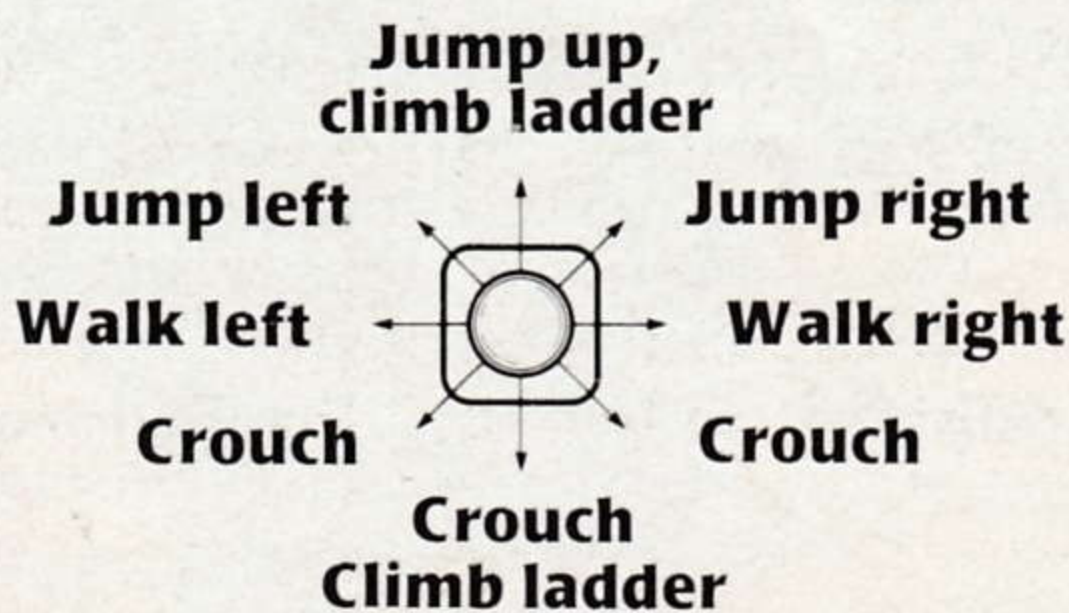
BACK ARROW: PANIC BUTTON.....Restarts you at the last exit entered.

SPACE BAR: USE OBJECTS.....Any objects carried will be used (see note 1).

RUN/STOP: ABORT.....Returns back to the title page.

CONTROL: PAUSEBUTTON..Freezes play, fire to restart.

JOYSTICK



Fire Button fires the weapon you are carrying.

Note 1: Some objects may only be used in certain rooms.
i.e. 'safe pass' can only be used in one room, whereas 'Bomb' may be used when required.

TO LOAD CASSETTE:

Insert cassette into cassette unit. Press SHIFT and RUN/STOP simultaneously, press PLAY on cassette unit. The program will load automatically.

DISK:

Insert disk into drive. Type LOAD "*" 8,1 and press RETURN. The programs will load and run automatically.

AMSTRAD

OBJECTS

Objects to be used when required

- BOMB:** Destroys all aliens on the screen and restores your constitution to 999.
- CONFUSER:** Confuses all aliens for a limited time.
- FLASH BANG SPELL:** MYSTERY ?!??
- SHORTENER:** GUESS ?!??

Objects to be used when necessary and able

- BRIDGE SPELL:** This will bridge a pool of bubbly lava, plus give you an extra man.
- DESTRUCT SPELL:** Destroys all the aliens on the screen for a short time, and also kills the Henchodroid.
- EXIT PASS:** This will make an Exit appear in a certain place so you may leave with the ship and also obtain an extra man.
- GLOVE:** This permits you to carry the release spell without getting burnt, and also gives you an extra man.
- PLATFORM KEY:** When this is used a platform will appear.
- RELEASE SPELL:** When using this function, you are able to free your maiden and kiss her.
- SAFE PASS:** Makes an exit open in one of the screens.
- SCEPTRE:** Allows you to kill a very large semi-indestructible robot.
- SECURO KEY:** Makes an exit open in one of the screens.

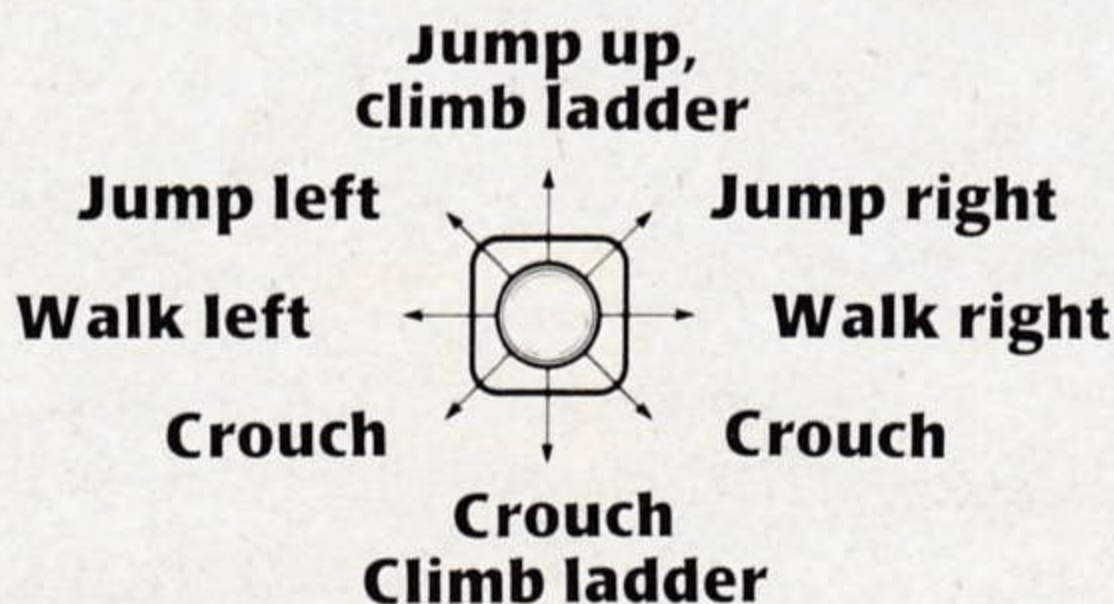
KEYS

"U": USE OBJECTS.....Any objects carried will be used (see note 1).

CONTROL ESC: ABORT.....Returns back to the title page.

Q – left P – up SPACE – fire W – right L – down

JOYSTICK



Fire Button fires the weapon you are carrying.

Note 1: Some objects may only be used in certain rooms.
i.e. 'safe pass' can only be used in one room, whereas
'Bomb' may be used when required.

HOW TO LOAD

- CASSETTE:** Insert cassette into cassette unit. Press CONTROL (CTRL) and small ENTER keys simultaneously. Press PLAY on the cassette unit and then press any key. The program will load and run automatically.
- DISK:** Press shift @ key and then type CPM.

SPECTRUM

OBJECTS

Objects to be used when required

- BOMB:** Destroys all aliens on the screen and restores your constitution to 999.
- CONFUSER:** Confuses all aliens for a limited time.
- FLASH BANG SPELL:** MYSTERY ?!??
- SHORTENER:** GUESS ?!??

Objects to be used when necessary and able

- BRIDGE SPELL:** This will bridge a pool of bubbly lava, plus give you an extra man.
- DESTRUCT SPELL:** Destroys all the aliens on the screen for a short time, and also kills the Henchodroid.

EXIT PASS: This will unblock an Exit in a certain place so you may leave with the ship and also obtain an extra man.

GLOVE: This permits you to carry the release spell without getting burnt, and also gives you an extra man.

PLATFORM KEY: When this is used a platform will appear.

RELEASE SPELL: When using this function, you are able to free your maiden and kiss her.

SAFE PASS: Makes an exit open in one of the screens.

SCEPTRE: Allows you to kill a very large semi-indestructible robot.

SECURO KEY: Makes an exit open in one of the screens.

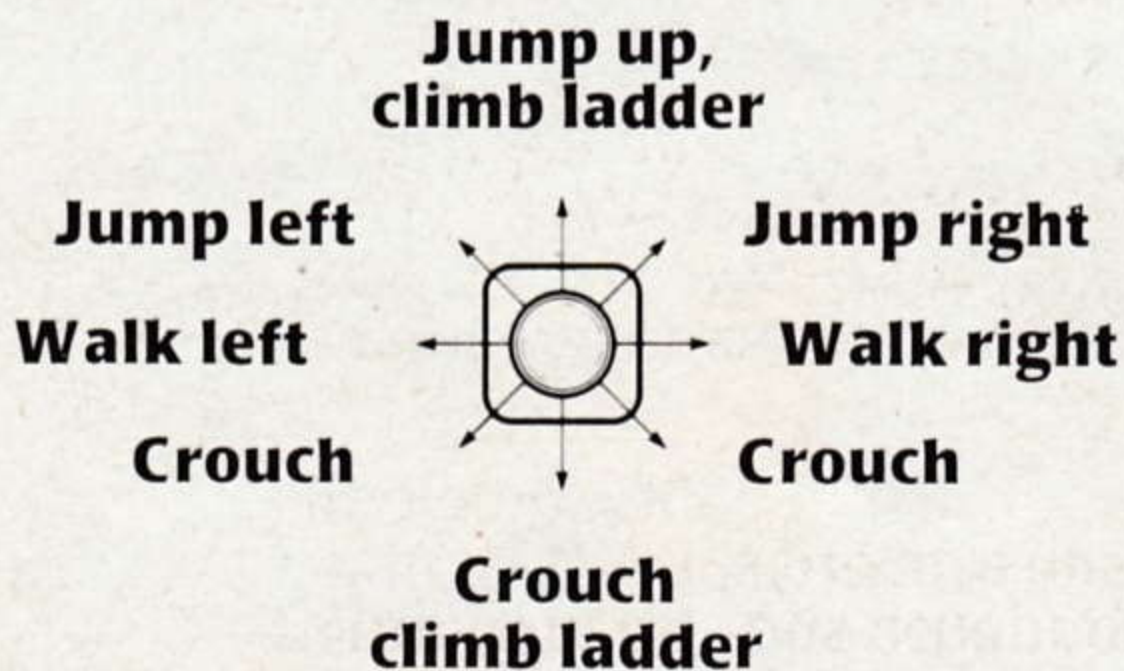
KEYS

"U": USE OBJECTS.....Any objects carried will be used (see note 1).

BREAK: ABORT.....Returns back to the title page.

KEYS: Q – LEFT P – UP SPACE – FIRE
W – RIGHT L – DOWN

JOYSTICK



Fire Button fires the weapon you are carrying.

Note 1: Some objects may only be used in certain rooms. i.e. 'safe pass' can only be used in one room, whereas 'Bomb' may be used when required.

Compatible with Kempston Sinclair interface II and cursor joysticks

TO LOAD

If you own a 128k Spectrum, load using the built-in tape loader. Do not select 48k mode.

CASSETTE: Insert cassette into cassette unit.
Type Load""

MSX

OBJECTS

Objects to be used when required

- BOMB:** Destroys all aliens on the screen and restores your constitution to 999.
- CONFUSER:** Confuses all aliens for a limited time.
- FLASH BANG SPELL:** MYSTERY ?!??
- SHORTENER:** GUESS ?!??

Objects to be used when necessary and able

- BRIDGE SPELL:** This will bridge a pool of bubbly lava, plus give you an extra man.
- DESTRUCT SPELL:** Destroys all the aliens on the screen for a short time, and also kills the Henchodroid.
- EXIT PASS:** This will make an Exit appear in a certain place so you may leave with the ship and also obtain an extra man.
- GLOVE:** This permits you to carry the release spell without getting burnt, and also gives you an extra man.
- PLATFORM KEY:** When this is used a platform will appear.
- SAFE PASS:** Makes an exit open in one of the screens.
- SCEPTRE:** Allows you to kill a very large semi-indestructible robot.
- SECURO KEY:** Makes an exit open in one of the screens.

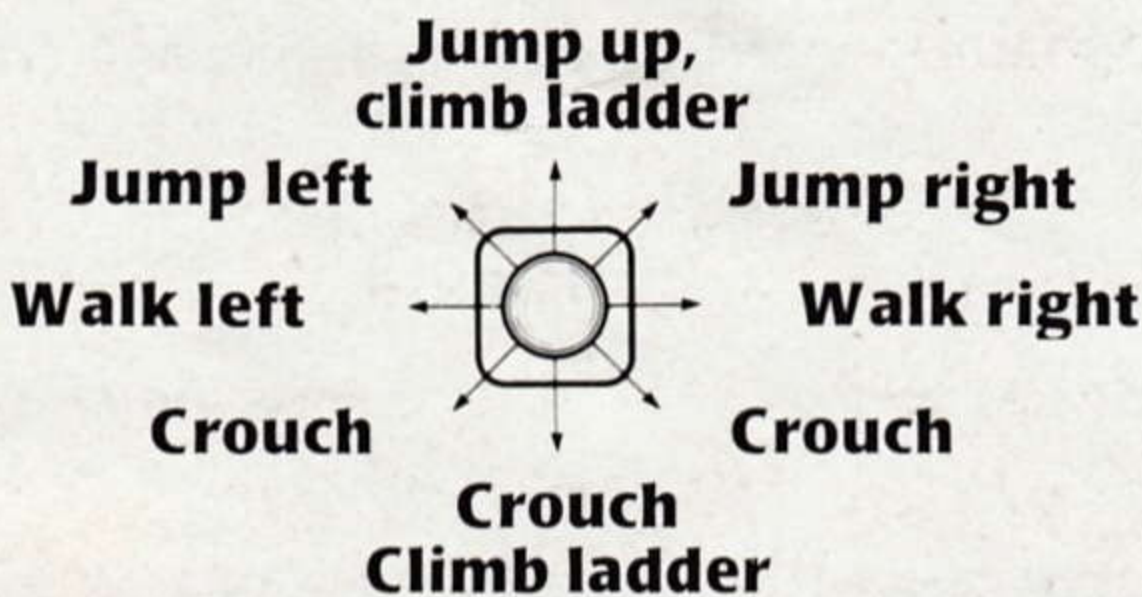
KEYS

"U": USE OBJECTS.....Any objects carried will be used (see note 1).

CONTROL STOP: ABORT.....Returns back to the title page.

Q - left P - up SPACE - fire W - right L - down

JOYSTICK



Fire Button fires the weapon you are carrying.

Note 1: Some objects may only be used in certain rooms.
i.e. 'safe pass' can only be used in one room, whereas
'Bomb' may be used when required.

TO LOAD

CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Type BLOAD "CAS:", R

Programmed by

Spectrum, Amstrad, MSX Shaun Hollingworth · Greg Holmes ·
Peter Harrap · Chris Kerry · Colin Dooley *Graphics* Steve Kerry
CBM 64 Andrew Green · Robert Toone · Christian Shrigley
Graphics Terry Lloyd

Gremlin Graphics Software Limited.

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

© 1985 All rights reserved. Unauthorised copying, lending or resale
by any means strictly prohibited.

FUTURE KNIGHT

COMPTE-RENDU DE LA SITUATION

Vous êtes Randolphe, un héros à la recherche de sa bien-aimée que Spegbott le Terrible a enlevé.

Vous recevez un appel de détresse interspatial émanant du vaisseau dans lequel elle voyageait, le S.S. Rustbucket. Le message est le suivant:

*ECRASE SUR LA PLANETE 2749 DU SYSTEME ZRAGG
STOP BESOIN D'AIDE STOP PRINCESSE AMELIA CAPTIVE
STOP COORDONNEES DE TELEPORTAGE 217/502 STOP
SITUATION DESESPEREE STOP*

Vous enfilez votre combinaison d'attaque tout terrain (avec fusil à plasma assisté par laser) et vous vous rendez à toute vitesse à la plus proche station de téléportage. Trois secondes plus tard, vous vous retrouvez à l'intérieur du S.S. Rustbucket. Et c'est ainsi que commence la longue quête qui vous mènera à votre bien-aimée, la belle Amélia.

Vous devez traverser vingt niveaux éreintants et vous frayer un chemin dans le vaisseau spatial presque entièrement démoli. A force de vous battre contre les gardes de sécurité androïdes, vous finirez par atteindre la surface de la planète foisonnant de créatures mystiques que vous devrez repousser pour atteindre enfin le château de Spegbott où vous trouverez votre bien-aimée gardée par l'horrible androbossu.

Pour libérer à tout jamais la belle Amélia, vous devrez vous mesurer à lui dans un combat sans merci dont vous devrez être le seul survivant.

ALORS, ALLEZ-Y!

CBM64

OBJETS

Objets à utiliser au moment voulu:

- | | |
|--------------------------|--|
| BOMB: | La bombe détruit toutes les créatures étrangères sur l'écran et vous fait repasser en condition 999. |
| CONFUSER: | Embrouille l'ennemi pendant une période limitée. |
| FLASH BANG SPELL: | MYSTERE ?!?? |
| SHORTENER: | SURPRISE ?!?? |

Objets à utiliser lorsque c'est nécessaire et possible.

- BRIDGE SPELL:** Cette option jette un pont au-dessus de la mare de lave bouillante, et vous donne un équipier supplémentaire.
- DESTRUCT SPELL:** Détruit tous les ennemis figurant sur l'écran pendant une courte période et tue également l'androbossu.
- EXIT PASS:** Cette option ouvre une sortie vous permettant de vous échapper avec le vaisseau et vous procure aussi un équipier supplémentaire.
- GLOVE:** Le gant vous permet de transporter le 'release spell' sans vous brûler et vous procure également un équipier supplémentaire.
- PLATFORM KEY:** Cette option fait apparaître une plateforme.
- RELEASE SPELL:** Cette fonction vous permet de libérer votre bien-aimée et de l'embrasser.
- SAFE PASS:** Ouvre une sortie dans un des écrans.
- SCEPTRE:** Vous permet de tuer un énorme robot semi-indestructible.
- SECURO KEY:** Ouvre une sortie dans un des écrans.

TOUCHES

- Espacement arrière:** ARRET D'URGENCE.....
Vous ramène à la dernière entrée que vous avez empruntée.

Barre d'espacement: Pour utiliser un objet
n'importe quel objet transporté peut être
utilisé. (Voir note 1).

CONTROL: ABANDON
Affiche l'écran de présentation.

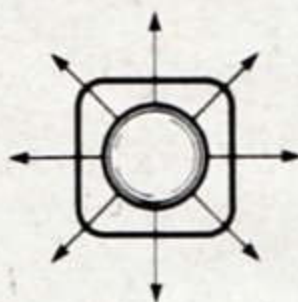
MANETTE DE JEUX:

Pour sauter
Grimper à l'échelle

Pour sauter
vers la gauche

Pour marcher
vers la gauche

Pour se tapir



Pour sauter
vers la droite

Pour marcher
vers la droite

Pour se tapir

Pour se tapir
Monter à l'échelle

Le bouton de tir déclenche l'arme que vous transportez.

Note 1: Certains objets ne peuvent être utilisés que dans certaines pièces. Par exemple, le 'safe pass' ne peut être utilisé que dans une seule pièce, tandis que la 'bombe' peut être utilisée un peu partout.

CHARGEMENT

CASSETTE: Introduisez la cassette dans le magnétophone. Appuyez simultanément les touches SHIFT et RUN/STOP, puis la touche PLAY du magnétophone. Le programme se charge automatiquement.

DISQUETTE: Mettez la disquette dans l'unité. Tapez la commande LOAD " * ", 8,1 et appuyez sur RETURN. Le programme se charge et démarre automatiquement.

MSX

OBJETS

Objets à utiliser au moment voulu:

BOMB: La bombe détruit toutes les créatures étrangères sur l'écran et vous fait repasser en condition 999.

CONFUSER: Embrouille l'ennemi pendant une période limitée.

FLASH BANG SPELL: MYSTERE ?!??

SHORTENER: SURPRISE ?!??

Objets à utiliser lorsque c'est nécessaire et possible.

BRIDGE SPELL: Cette option jette un pont au-dessus de la mare de lave bouillante, et vous donne un équipier supplémentaire.

DESTRUCT SPELL: Détruit tous les ennemis figurant sur l'écran pendant une courte période et tue également l'androbossu.

EXIT PASS: Cette option ouvre une sortie vous permettant de vous échapper avec le vaisseau et vous procure aussi un équipier supplémentaire.

GLOVE: Le gant vous permet de transporter le 'release spell' sans vous brûler et vous procure également un équipier supplémentaire.

PLATFORM KEY: Cette option fait apparaître une plateforme.

RELEASE SPELL: Cette fonction vous permet de libérer votre bien-aimée et de l'embrasser.

- SAFE PASS:** Ouvre une sortie dans un des écrans.
- SCEPTRE:** Vous permet de tuer un énorme robot semi-indestructible.
- SECURO KEY:** Ouvre une sortie dans un des écrans.

TOUCHES

- "U":** Pour utiliser des objets....n'importe quel objet transporté peut être utilisé.
(Voir note 1).
- CONTROL STOP:** ABANDON Affiche l'écran de présentation.
- TOUCHES:** Q – vers la gauche P – vers le haut
BARRE D'ESPACEMENT – tir
W – vers la droite L – vers le bas

MANETTE DE JEUX:



Le bouton de tir déclenche l'arme que vous transportez.

Note 1: Certains objets ne peuvent être utilisés que dans certaines pièces. Par exemple, le 'safe pass' ne peut être utilisé que dans une seule pièce, tandis que la 'bombe' peut être utilisée un peu partout.

CHARGEMENT

- CASSETTE:** Introduisez la cassette dans le magnétophone. Puis tapez BLOAD "CAS:", R

AMSTRAD

OBJETS

Objets à utiliser au moment voulu:

- BOMB:** La bombe détruit toutes les créatures étrangères sur l'écran et vous fait repasser en condition 999.
- CONFUSER:** Embrouille l'ennemi pendant une période limitée.
- FLASH BANG SPELL:** MYSTERE ?!??
- SHORTENER:** SURPRISE ?!??

Objets à utiliser lorsque c'est nécessaire et possible.

- BRIDGE SPELL:** Cette option jette un pont au-dessus de la mare de lave bouillante, et vous donne un équipier supplémentaire.
- DESTRUCT SPELL:** Détruit tous les ennemis figurant sur l'écran pendant une courte période et tue également l'androbossu.
- EXIT PASS:** Cette option ouvre une sortie vous permettant de vous échapper avec le vaisseau et vous procure aussi un équipier supplémentaire.
- GLOVE:** Le gant vous permet de transporter le 'release spell' sans vous brûler et vous procure également un équipier supplémentaire.
- PLATFORM KEY:** Cette option fait apparaître une plateforme.
- RELEASE SPELL:** Cette fonction vous permet de libérer votre bien-aimée et de l'embrasser.
- SAFE PASS:** Ouvre une sortie dans un des écrans.
- SCEPTRE:** Vous permet de tuer un énorme robot semi-indestructible.

SECRURO KEY: Ouvre une sortie dans un des écrans.

TOUCHES

"U": Pour utiliser un objet...n'importe quel objet transporté peut être utilisé. (Voir note 1).

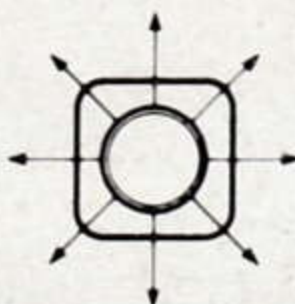
CONTROL ESC: ABANDON Affiche l'écran de présentation.

Q – vers la gauche P – vers le haut BARRE D'ESPACEMENT – tir
W – vers la droite L – vers le bas

MANETTE DE JEUX:

**Pour sauter
Grimper à l'échelle**

**Pour sauter
vers la gauche
Pour marcher
vers la gauche**



**Pour sauter
vers la droite
Pour marcher
vers la droite**

Pour se tapir

Pour se tapir

**Pour se tapir
Monter à l'échelle**

Le bouton de tir déclenche l'arme que vous transportez.

Note 1: Certains objets ne peuvent être utilisés que dans certaines pièces. Par exemple, le 'safe pass' ne peut être utilisé que dans une seule pièce, tandis que la 'bombe' peut être utilisée un peu partout.

CHARGEMENT

CASSETTE:

Introduisez la cassette dans le magnétophone. Appuyez simultanément sur CONTROL (CTRL) et sur la petite touche ENTER. Appuyez sur la touche de lecture (PLAY) du magnétophone puis frappez n'importe quelle touche du clavier. Le programme se charge et démarre automatiquement.

DISQUETTE:

Appuyez sur SHIFT @ puis tapez CPM.

Gremlin Graphics Software Limited.

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

© 1986 Tous droits réservés. Toute copie ou revente ou tout prêt par des moyens quelconques sont strictement interdits.

FUTURE KNIGHT

DIE GESCHICHTE

Du übernimmst die Rolle von Randolph (einem heldenmütigen Ritter). Deine Aufgabe ist es, Deine wunderschöne Geliebte den bösen Krallen von Spegbott dem Schrecklichen zu entreißen.

Von der Rustbucket, dem Schiff, mit dem sie unterwegs war, empfängst Du einen interdimensionalen Notruf mit folgender Meldung:

STURZLANDUNG AUF DEM PLANETEN 2749 DES ZRAGG SYSTEMS STOP BENOETIGE SOFORTIGE HILFE STOP PRINZESSIN AMELIA IN GEFANGENSCHAFT STOP TELEPORT-KOORDINATEN 217/502 STOP BITTE SCHNELL KOMMEN

Du ziehst Dir schnurstracks Deinen Mehrzweck-Angriffsanzug über (einschließlich lasergelenktem Plasmagewehr) und eilst zur nächstgelegenen Teleport-Station. Drei Pieptöne später findest Du Dich auf der S.S. Rustbucket wieder. Und so nimmt Dein Abenteuer auf der Suche nach der schönen Amelia seinen spannenden Anfang.

Du kämpfst Dich durch zwanzig Ebenen voller Schrecknisse und Gefahren und mußt Dir einen Weg

durch das Wrack des Raumkreuzers bahnen. Nur wenn Du Dich gegen die Berzerka Sicherheits-Droiden erfolgreich zur Wehr setzt, hast Du die Chance, auf die Oberfläche des Planeten vorzustoßen. Und dort mußt Du erst die mystischen Kreaturen besiegen, ehe Du in Spegbotts Festung eindringen kannst, wo Deine geliebte Amelia, bewacht von dem grausigen Henkersdroiden, nach Ihrem Helden schmachtet.

Gelingt es Dir, dem Henkersdroiden in einem Kampf auf Leben und Tod endgültig den Garaus zu machen, und so zum Befreier Deiner Amelia zu werden?

ZAUDERE NICHT, GROSSER HELD!

AMSTRAD

OBJEKTE

Objekte, die bei Bedarf einzusetzen sind:

BOMBE: Zerstört alle Aliens auf dem Bildschirm und erneuert Deine Körperverfassung auf 999.

CONFUSER: Verwirrt alle Aliens für eine kurze Zeit.

FLASH BANG SPELL: GEHEIMNIS ?!??

SHORTENER: Dreimal darfst Du raten!

Objekte, die bei Bedarf und nach Möglichkeit einzusetzen sind:

BRIDGE SPELL: Zum Überbrücken eines Teichs mit brodelnder Lava und Einsatz eines Reserve-Mannes.

DESTRUCT SPELL: Vernichtet alle Aliens auf dem Bildschirm für kurze Zeit und tötet den Henkersdroiden.

EXIT PASS: Öffnet einen Ausgang für das Raumschiff und beschafft einen Reserve-Mann.

GLOVE: Mit dem Handschuh kannst Du den RELEASE SPELL herumtragen, ohne Dich zu verbrennen. Beschafft einen Reserve-Mann.

- PLATFORM KEY:** Bei Verwendung dieses Schlüssels erscheint eine Plattform.
- RELEASE SPELL:** Diese Zauberformel brauchst Du, um Amelia zu befreien und ihr einen Kuss zu stehlen.
- SAFE PASS:** Öffnet einen Ausgang in einem Bildschirm.
- SCEPTRE:** Ermöglicht die Zerstörung eines riesenhaften, praktisch-unzerstörbaren Roboters.
- SECURO KEY:** Öffnet einen Ausgang in einem Bildschirm.

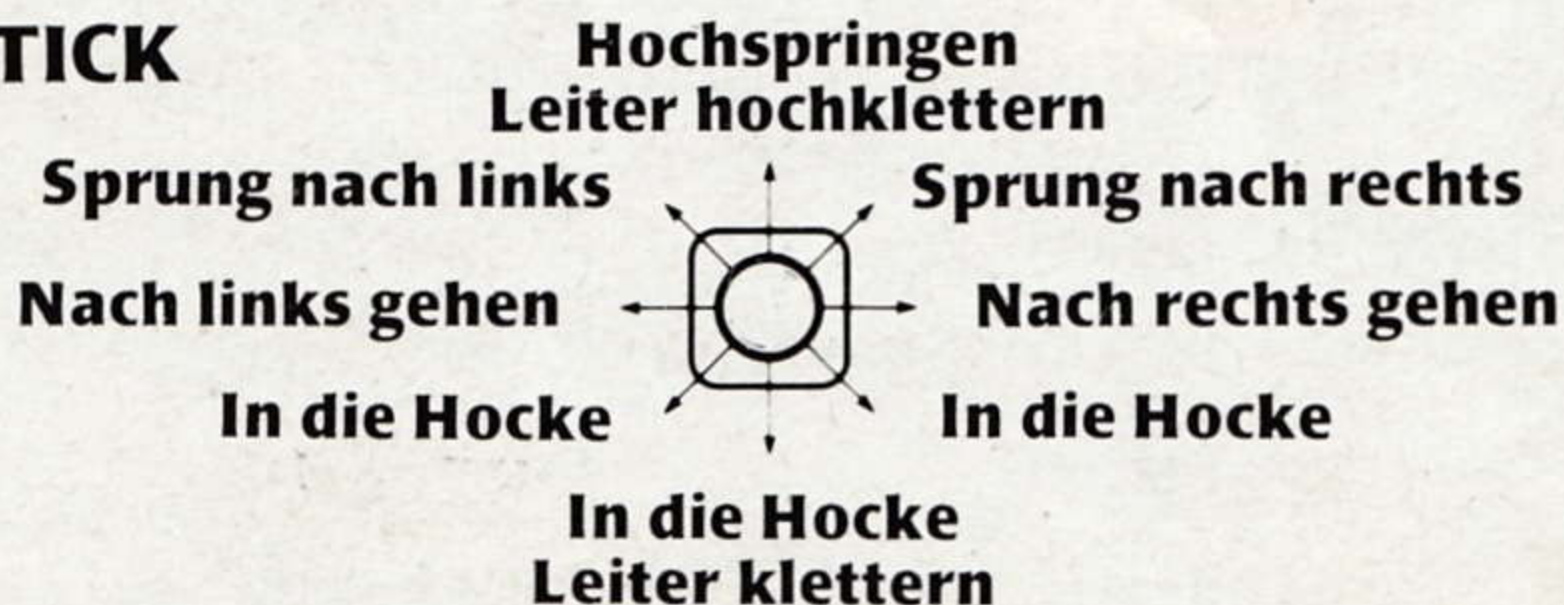
TASTEN

"U": OBJEKTE VERWENDEN.....Zum Einsatz von Objekten, die Du auf Dir trägst. (Vgl. Anmerkung 1).

CONTROL ESC: ABBRUCH Rückkehr auf die Titelseite.

TASTEN: Q – links P – auf LEERTASTE – feuer
W – rechts L – ab

JOYSTICK



Die Feuerknopf dient zum Abfeuern der Waffe, die Du auf Dir trägst.

Anmerkung 1: Manche Objekte können nur in bestimmten Räumen verwendet werden, der Safe-Pass z.B. nur in einem einzigen. Im Gegensatz dazu kann die Bombe jederzeit eingesetzt werden, wenn dies notwendig erscheint.

LADEN DES SPIELS

Kassette: Kassette in das Kassettengerät einlegen. Gleichzeitig CTRL und die kleine ENTER-Taste drücken. Die PLAY-Taste des Kassettenrekorders betätigen und anschließend eine beliebige Taste auf der Computertastatur drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

DISKETTE: SHIFT @ Taste drücken, dann CPM eingeben.

CBM 64

OBJEKTE

Objekte, die bei Bedarf einzusetzen sind:

- BOMBE:** Zerstört alle Aliens auf dem Bildschirm und erneuert Deine Körperverfassung auf 999.
- CONFUSER:** Verwirrt alle Aliens für eine kurze Zeit.
- FLASH BANG SPELL:** GEHEIMNIS ?!??
- SHORTENER:** Dreimal darfst Du raten!

Objekte, die bei Bedarf und nach Möglichkeit einzusetzen sind:

- BRIDGE SPELL:** Zum Überbrücken eines Teichs mit brodelnder Lava und Einsatz eines Reserve-Mannes.
- DESTRUCT SPELL:** Vernichtet alle Aliens auf dem Bildschirm für kurze Zeit und tötet den Henkerdroiden.
- EXIT PASS:** Öffnet einen Ausgang für das Raumschiff und beschafft einen Reserve-Mann.
- GLOVE:** Mit dem Handschuh kannst Du den RELEASE SPELL herumtragen, ohne Dich zu verbrennen. Beschafft einen Reserve-Mann.
- PLATFORM KEY:** Bei Verwendung dieses Schlüssels erscheint eine Plattform.
- RELEASE SPELL:** Diese Zauberformel brauchst Du, um Amelia zu befreien und ihr einen Kuss zu stehlen.
- SAFE PASS:** Öffnet einen Ausgang in einem Bildschirm.
- SCEPTRE:** Ermöglicht die Zerstörung eines riesenhaften, praktisch-unzerstörbaren Roboters.
- SECURO KEY:** Öffnet einen Ausgang in einem Bildschirm.

TASTEN

- Rückwärtspfeil:** PANIKKNOPF
Zum Neustarten beim letzten Ausgang.
- LEERTASTE:** OBJEKTE VERWENDEN
Zum Einsatz von Objekten, die Du auf Dir trägst (Siehe Anmerkung 1).

RUN/STOP:

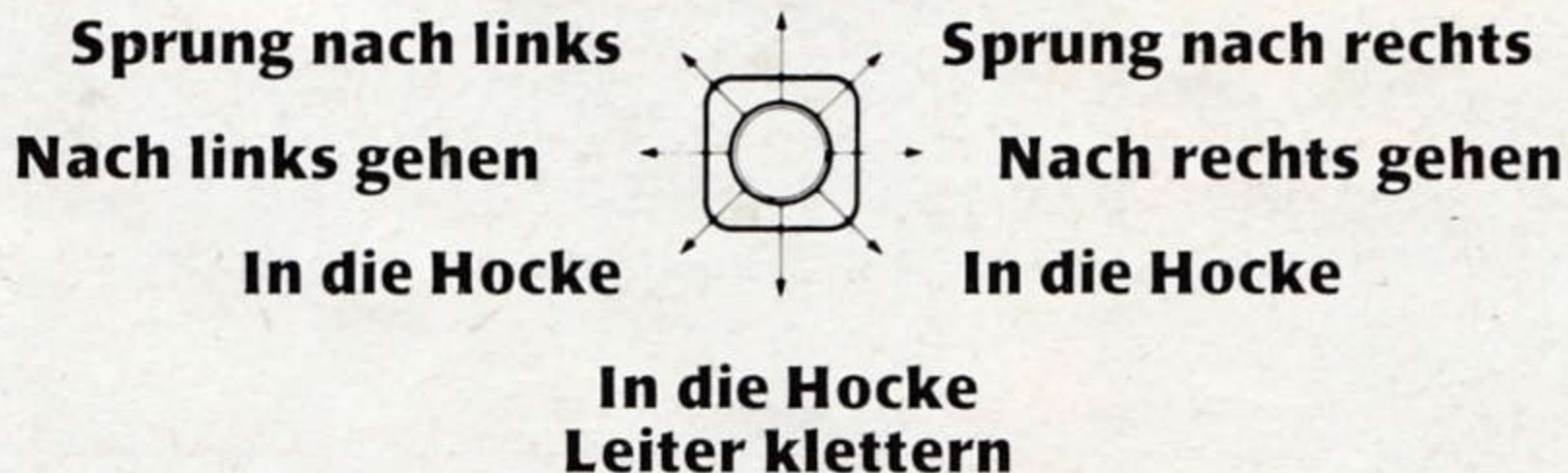
ABBRUCH
Rückkehr auf die Titelseite.

CONTROL:

PAUSENKNOPF
Zum "Einfrieren" des Spiels. Feuer zum Weitermachen.

JOYSTICK

Hochspringen
Leiter hochklettern



Die Feuerknopf dient zum Abfeuern der Waffe, die Du auf Dir trägst.

Anmerkung 1: Manche Objekte können nur in bestimmten Räumen verwendet werden, der Safe-Pass z.B. nur in einem einzigen. Im Gegensatz dazu kann die Bombe jederzeit eingesetzt werden, wenn dies notwendig erscheint.

LADEN DES SPIELS**KASSETTE:**

Kassette in den Kassettenrekorder einlegen. SHIFT und RUN/STOP gleichzeitig drücken, dann die PLAY-Taste auf dem Kassettengerät. Dies bewirkt ein automatisches Laden des Programms.

DISKETTE:

Diskette ins Laufwerk einschieben. Den Befehl LOAD "*".8,1 eingeben und RETURN drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

MSX**OBJEKTE**

Objekte, die bei Bedarf einzusetzen sind:

BOMBE:

Zerstört alle Aliens auf dem Bildschirm und erneuert Deine Körperverfassung auf 999.

CONFUSER:

Verwirrt alle Aliens für eine kurze Zeit.

- FLASH BANG SPELL:** GEHEIMNIS ?!??
- SHORTENER:** Dreimal darfst Du raten!
- Objekte, die bei Bedarf und nach Möglichkeit einzusetzen sind:**
- BRIDGE SPELL:** Zum Überbrücken eines Teichs mit brodelnder Lava und Einsatz eines Reserve-Mannes.
- DESTRUCT SPELL:** Vernichtet alle Aliens auf dem Bildschirm für kurze Zeit und tötet den Henkerdroiden.
- EXIT PASS:** Öffnet einen Ausgang für das Raumschiff und beschafft einen Reserve-Mann.
- GLOVE:** Mit dem Handschuh kannst Du den RELEASE SPELL herumtragen, ohne Dich zu verbrennen. Beschafft einen Reserve-Mann.
- PLATFORM KEY:** Bei Verwendung dieses Schlüssels erscheint eine Plattform.
- RELEASE SPELL:** Diese Zauberformel brauchst Du, um Amelia zu befreien und ihr einen Kuss zu stehlen.
- SAFE PASS:** Öffnet einen Ausgang in einem Bildschirm.
- SCEPTRE:** Ermöglicht die Zerstörung eines riesenhaften, praktisch-unzerstörbaren Roboters.
- SECURO KEY:** Öffnet einen Ausgang in einem Bildschirm.

TASTEN

- "U":** OBJEKTE VERWENDEN.....Zum Einsatz von Objekten, die Du auf Dir trägst. (Vgl. Anmerkung 1).
- CONTROL STOP:** ABBRUCH Rückkehr auf die Titelseite.
- TASTEN:** Q – links P – auf LEERTASTE – feuer
W – rechts L – ab

JOYSTICK



Die Feuerknopf dient zum Abfeuern der Waffe, die Du auf Dir trägst.

Anmerkung 1: Manche Objekte können nur in bestimmten Räumen verwendet werden, der Safe-Pass z.B. nur in einem einzigen. Im Gegensatz dazu kann die Bombe jederzeit eingesetzt werden, wenn dies notwendig erscheint.

LADEN DES SPIELS

KASSETTE: Kassette ins Kassettengerät einlegen. Den Befehl BLOAD "CAS:", R eingeben.

SPECTRUM

OBJEKTE

Objekte, die bei Bedarf einzusetzen sind:

BOMBE: Zerstört alle Aliens auf dem Bildschirm und erneuert Deine Körperverfassung auf 999.

CONFUSER: Verwirrt alle Aliens für eine kurze Zeit.

FLASH BANG SPELL: GEHEIMNIS ?!??

SHORTENER: Dreimal darfst Du raten!

Objekte, die bei Bedarf und nach Möglichkeit einzusetzen sind:

BRIDGE SPELL: Zum Überbrücken eines Teichs mit brodelnder Lava und Einsatz eines Reserve-Mannes.

DESTRUCT SPELL: Vernichtet alle Aliens auf dem Bildschirm für kurze Zeit und tötet den Henkerdroiden.

EXIT PASS: Öffnet einen Ausgang für das Raumschiff und beschafft einen Reserve-Mann.

GLOVE: Mit dem Handschuh kannst Du den RELEASE SPELL herumtragen, ohne Dich zu verbrennen. Beschafft einen Reserve-Mann.

PLATFORM KEY: Bei Verwendung dieses Schlüssels erscheint eine Plattform.

RELEASE SPELL: Diese Zauberformel brauchst Du, um Amelia zu befreien und ihr einen Kuss zu stehlen.

SAFE PASS: Öffnet einen Ausgang in einem Bildschirm.

SCEPTRE: Ermöglicht die Zerstörung eines riesenhaften, praktisch-unzerstörbaren Roboters.

SECURO KEY:

Öffnet einen Ausgang in einem Bildschirm.

TASTEN

"U":

OBJEKTE VERWENDEN.....Zum Einsatz von Objekten, die Du auf Dir trägst. (Vgl. Anmerkung 1).

BREAK:

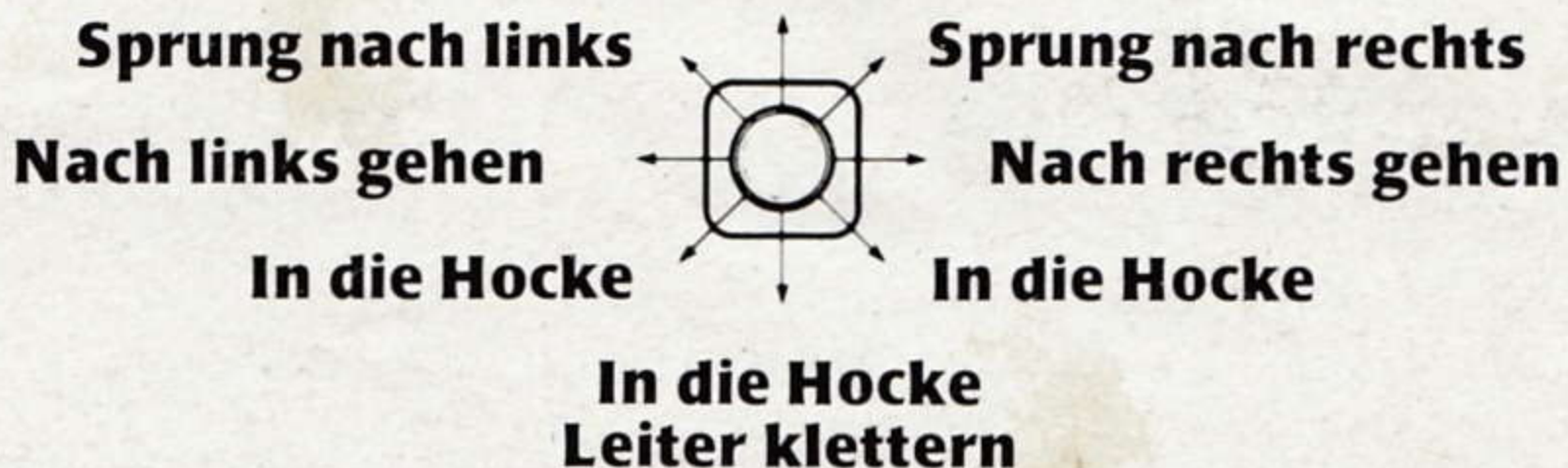
ABBRUCH
Rückkehr auf die Titelseite.

TASTEN:

Q – links P – auf Leertaste – Feuer
W – rechts L – ab

JOYSTICK

**Hochspringen
Leiter hochklettern**



Die Feuerknopf dient zum Abfeuern der Waffe, die Du auf Dir trägst.
Joystick: kompatibel mit: Kempston|Sinclair Interface II|Cursor Joysticks

Anmerkung 1: Manche Objekte können nur in bestimmten Räumen verwendet werden, der Safe-Pass z.B. nur in einem einzigen. Im Gegensatz dazu kann die Bombe jederzeit eingesetzt werden, wenn dies notwendig erscheint.

LADEN DES SPIELS

Besitzer eines 128K Spectrum verwenden zum Einlesen des Programms den eingebauten Kassettenlader. NICHT die 48K Betriebsart wählen.

KASSETTE:

Kassette ins Kassettengerät einlegen. Den Befehl Load "" eingeben.

Gremlin Graphics Software Limited.

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

© 1986 Alle Rechte vorbehalten. Unerlaubtes Kopieren.
Ausleihen oder Wiederverkaufen jeder Art strengstens verboten.