

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

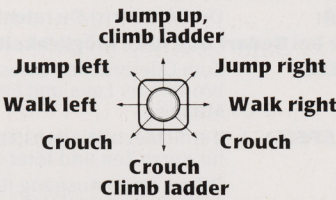
BACK ARROW: PANIC BUTTON.....Restarts you at the last exit entered.

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.

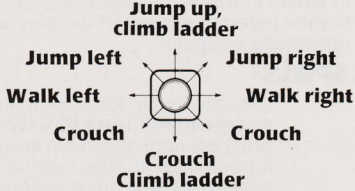
KEYS

"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 ?!??

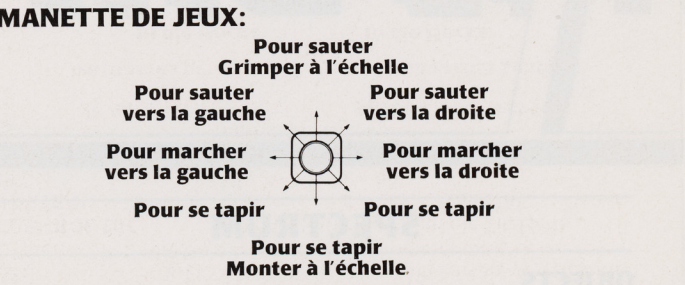
SHORTENER: GUESS ?!??

Objects to be used when necessary and able

<

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 plate-forme.
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



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
-----------------------------	---

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	Hochspringen Leiter hochklettern
Sprung nach links	Sprung nach rechts
Nach links gehen	Nach rechts gehen
In die Hocke	In die Hocke
In die Hocke Leiter klettern	

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	