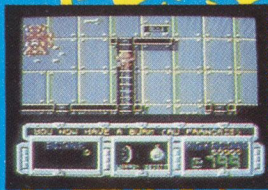


FUTURE KNIGHT



Arise Sir Randolph and take up the challenge of death that has befallen the fair maid Amelia, held in the evil clutches of Spegbott the Terrible. Acting upon an inter-dimensional distress signal from the galactic cruiser SS Rustbucket, don your Omnibolt Mark IV attack suit and venture forth in pursuit of your beloved's captors. Defend yourself nobly against the Berzerka Security droids. Fight your way through 20 gruelling levels onto the planet's surface into Spegbott's castle where the fate of Amelia lies with the outcome of your mortal combat with the awesome Henchodroid. Is there any gallantry and bravery left in this modern day universe?

ANOTHER PRODUCT FROM



MADE IN ENGLAND

ENGLISH AND GERMAN
INSTRUCTIONS INCLUDED

Gremlin Graphics Software Ltd.,
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS Tel: (0742) 753423

GREMLIN

CBM 64/128

FUTURE KNIGHT

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD.



CBM 64/128

GREMLIN

CBM 64/128

FUTURE KNIGHT

THE STORY

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

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 Spegbutt's castle where you will find your beloved, guarded by the awesome Henchdroid.

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

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 Henchdroid.

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.

FUTURE KNIGHT

DIE GESCHICHTE

Du übernimmst die Rolle von Randolph (einem heldenmütigen Ritter). Deine Aufgabe ist es, Deine wunderschöne Geliebte den bösen Krallen von Spegbutt 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 BENOETIGT 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 Spegbutts Festung eindringen kannst, wo Deine geliebte Amelia, bewacht von dem grausigen Henkersdroiden, nach Ihrem Heilendem 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 HELDI!

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.

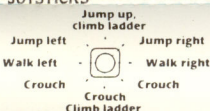
RELEASE SPELL: Diese Zaubersformel brauchst Du, um Amelia zu befreien und ihr einen Kuss zu stehlen.

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.

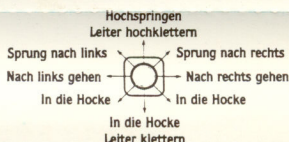
JOYSTICKS



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.

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.

KEYS CBM 64/128

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.

TASTEN CBM 64/128

RUCKWÄRTSPFEIL: 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.

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128

HOW TO LOAD

Cassette:

Insert cassette into cassette unit. Press **SHIFT & RUN/STOP** simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit. The program will load automatically.

Disk:

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

LADLEANLEITUNG

CBM 64/128

Kassette:

Kassette in den Kassettenrekorder einlegen. Gleichzeitig **SHIFT** und **RUN/STOP** drücken, dann die **PLAY**-Taste des Kassettengeräts. Das Programm wird automatisch eingelesen und gestartet.

Diskette:

Diskette ins Laufwerk einlegen. Dann Befehl **LOAD***,8,1** eintippen und **RETURN** drücken. Das Programm automatisch eingelesen und gestartet.