

---

# FUTURE KNIGHT

---

## COMPTE-RENDU DE LA SITUATION

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

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 DESEPEREE 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 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 Spgebott 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 !!

## OBJETS

Objets à utiliser le moment voulu :

BOMB : la bombe détruit toutes les créatures étrangères sur l'écran et vous laisse en condition 999.

CONFUSER : embrouille l'ennemi pendant une période limitée.

FLASH BANG SPEEL: MYSTERE ???.

SHOTENER: 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.

DESTRUC 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 permettent de vous échapper avec le vaisseau et vous procure ainsi 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.

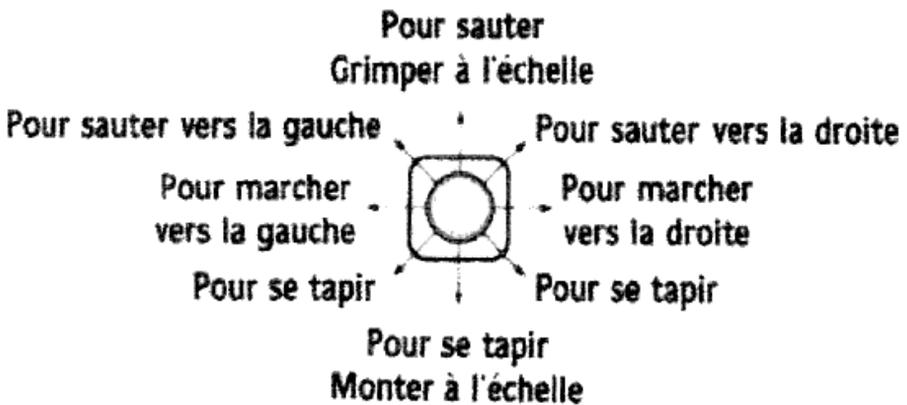
W- vers la droite

L - vers le bas

## SPECTRUM

BREAK au lieu de CONTROL ESC pour ABANDON affiche l'écran de présentation compatible avec Kempston, Sinclair, Interface II et CURSOR.

MANETTE DE JEU



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 peut partout.