

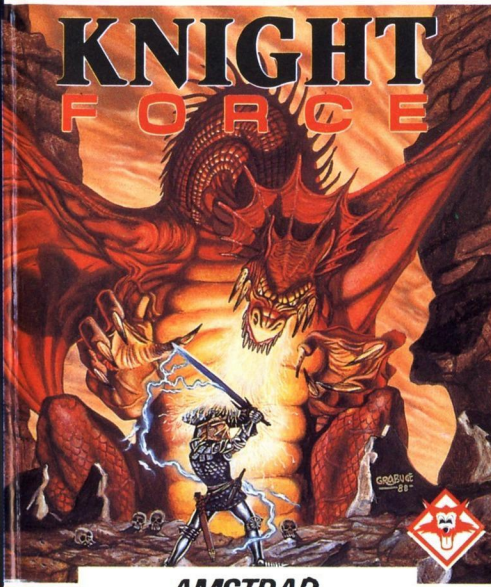


TITUS

KNIGHT
FORCEKNIGHT
FORCE

AMSTRAD

Te acabas de poner la armadura del valiente guerrero, y estás preparado par introducirte en las distintas aventuras a través del tiempo. En las siguientes pantallas, descubrirás una colina con 4 dólmenes, de los que cada uno representa una de las 4 zonas temporales que tendrás que visitar.

KNIGHT
FORCE

AMSTRAD

KNIGHT
FORCE

En la Tierra, hace miles de años, vivía una nación de inteligencia superior que poseía el secreto de los viajes a través del tiempo. Otras naciones deseaban enormemente conseguirlo, pero sólo Helias, el señor del reino de Belloth, tenía poder para utilizarlo.

Así fue como el reino de Belloth se convirtió en la encrucijada del tiempo y el espacio, con Helias como guardián de las puertas al pasado y el futuro.

El pueblo de Belloth eran unas gentes muy pacíficas y cada uno respetaba al maestro y a su hijo llamado FAIR STORM, destinado a heredar el poder de su padre. Cuando el Rey Helias murió, Fair Storm, el nuevo maestro, se enfrentó a una difícil situación. La Princesa Tanya había sido secuestrada por Red Sabbath, el hechicero, que recientemente había emergido de la oscuridad de las montañas malditas.

La estrategia de Red Sabbath era muy simple, ya que capturando a la princesa intentaba atrapar a Fair Storm para robarle las llaves de las puertas del espacio y el tiempo. Red Sabbath ha adquirido conocimiento y poderes desconocidos para el hombre y es capaz de divi-

dirse en un número infinito de clónicos, y utilizar sus poderes para controlar las 4 zonas temporales.

Fair Storm ha descubierto la única forma de obtener los poderes necesarios para destruir a Red Sabbath y sus clónicos. Sus viajes a través del tiempo y del espacio le permitirán recoger los amuletos mágicos del poder y finalmente destruir a Red Sabbath.

TU MISION

Te acabas de poner la armadura del valiente guerrero, y estas preparado par introducirte en las distintas aventuras a través del tiempo. En las siguientes pantallas, descubrirás una colina con 4 dólmenes, de los que cada uno representa una de las 4 zonas temporales que tendrás que visitar. En esta etap deberás escoger una de las cuatro puertas del tiempo y espacio para iniciar tu misión (joystick o teclado), y confirmar tu elección pulsando espacio.

Cada zona temporal oculta enemigos y obstáculos que encontrarás durante el desarrollo del juego. Tus enemigos son los guardias del hechicero, que vive en el castillo mágico. El hechicero es tu último adversario en esta misión. Con el fin de conseguir un amuleto en cada zona temporal. Con la ayuda de cada amuleto que encuentres te será más fácil vencer a los siguientes enemigos.

Para salir de cada zona temporal, debes encontrar el pájaro mágico y atravesar su corazón con tu espada. En ese momento, volverás a los dólmenes.

ZONAS TEMPORALES:

PREHISTORIA

En esta era encontrarás hombres de cromagnon, seres muy primitivos, descendientes del pueblo de Belloth, y rocas increíblemente pesadas.

NUEVA YORK HOY

En los muelles de Nueva York, el jefe de la banda más infame y espantosa es el amo de la zona. Para esta joven mujer, matar se ha convertido en un juego.

Su aliado, el traicionero octopus, también puede que quiera vete tan de cerca que no puedas escapar.

EL FUTURO

No eres bienvenido en esta era y tendrás que luchar con el diabólico resorte y un poderoso robot sin perder de vista al omnipresente satélite.

LA MISTICA

Esta vez has llegado a la era más loca. No te sorprendas si ves surgir manos de la tierra intentando tragarte o burbujas de aire dispersando un gas letal, enanos pres-
tos a devorarte o calaveras que desean detenerte.

INSTRUCCIONES DE CARGA

CASETE AMSTRAD CPC

Enciende tu monitor y luego el ordenador. Pulsa CTRL y ENTER. Inserta la cinta en tu casete y pulsa Play.

CASETE SPECTRUM

Enciende tu monitor y luego el ordenador. Inserta la cinta en tu casete, teclaea: LOAD, pulsa ENTER y a continuación PLAY en el casete.

CASETE SPECTRUM +2 Y DISCO +3

Enciende tu monitor y luego el ordenador. Inserta el disco o casete y pulsa ENTER.

CONTROLES

AMSTRAD CPC:

La tecla ESC interrumpe la misión en curso.

Durante el juego, controlas a FAIR STORM con el joystick o el teclado.

Los comandos indicados se interpretan de la siguiente manera:

teclas de cursos o joystick: cursor + espacio o joystick
c on el boton pulsado.

SPECTRUM

Durante el juego, controlas a FAIR STORM con el joystick o cualquiera de las siguientes teclas:

Con teclado (espacio o MAYUSCULAS —CAPS SHIFT— sin pulsar).

Q	SALTAR
Q + N	SALTAR A LA DERECHA
Q + B	SALTAR A LA IZQUIERDA
N	IR HACIA LA DERECHA
B	IR HACIA LA IZQUIERDA
A	AGACHARSE

Con teclado + espacio o MAYUSCULAS —CAPS SHIFT— (o joystick + botón de disparo)

Q	ESPADA: ESTOCADA HACIA ARRIBA
Q + N	MANDOBLA HACIA ABAJO-DERECHA
Q + B	MANDOBLA HACIA ABAJO-IZQUIERDA
N	ESTOCADA LATERAL A LA DERECHA
B	ESTOCADA LATERAL A LA IZQUIERDA