

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 dividirse 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 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. En esta etapa 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 cuyo fin es 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.

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 MÍSTICA

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 dispensando un gas letal, enanos prestos 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 y pulsa Play.

CASETE SPECTRUM

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

CASETE SPECTRUM + 2 Y DISCO + 3

Enciende tu monitor y luego el ordenador. Inserta en 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 cursor o joystick: cursor + espacio o joystick con el botón pulsado.

SPECTRUM

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

Con teclado (espacio o MAYÚSCULAS –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 MAYÚSCULAS –CAPS SHIFT- (o joystick + botón de disparo).

Q	ESPADA: ESTOCADA HACIA ARRIBA.
Q + N	MANDOBLA HACIA ABAJO - DERECHA.

Q + B
N

MANDOUBLE HACIA ABAJO – IZQUIERDA.
ESTOCADA LATERAL A LA DERECHA.

FABRICADO EN ESPAÑA BAJO LICENCIA POR PROEIN SOFT LINE
PROHIBIDA LA REPRODUCCIÓN, TRANSMISIÓN, ALQUILER
O PRÉSTAMO DE ESTE PROGRAMA SIN AUTORIZACIÓN ESCRITA DE
PROEIN S. A. PROEIN SOFT LINE.
MARQUÉS DE MONTEAGUDO, 22 BAJO
28028 MADRID