

GREYFELL

The Legend of Norman



BY
NICK EATOCK
AND
SIMON WELLAND



AMSTRAD
464/664/6128
DISK

From the authors of
SORDERON'S SHADOW
SPECIAL FEATURES

- ♦ Fast Moving Arcade Adventure
- ♦ Brilliant 3-D views
- ♦ Fully animated characters
- ♦ Save Game option in memory
- ♦ Poison Darts, Spikes, Pits and Fireballs



This is the epic tale of Norman the Wise – a humble cat with more than a passing interest in spirits (liquid that is!). His friend, the great Wizard Hitormis, has told him of the quest of the Orb of Life which would release the land of Greyfell from the dark and vile grip of the Evil Mauron.

Norman decides, without paws (ugh! – ed) to take on the mighty quest for the Orb, originally stolen by Mauron. Only if he is successful can Greyfell return to light and laughter. Now begins . . . the Quest

Can't handle it? 'Throw in the Towel' offer inside.



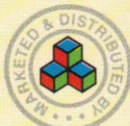
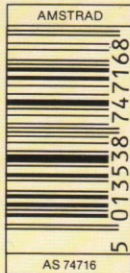
Dit is het helden epos van Norman de Wijze – een goeie ziel met meer dan een voorbijgaande interesse in geestrijke dranken. Zijn vriend, de grote tovenaer Hitormis, heeft hem verteld over het zoeken naar de Levensbol (Orb of Life) die het land Greyfell zou bevrijden van de inktzwarte invloed van de Verdorven Mauron. Norman besluit, zonder aarzelen, deze zoektocht naar de levensbol, gestolen door Mauron, te ondernemen. Alleen als hij daar in slaagt zal Greyfell bevrijd worden. Hitormis is dol enthousiast en geeft Norman zoveel mogelijk informatie voordat hij op weg gaat. De zoektocht gaat beginnen . . .



Dies ist der Epos über Norman dem Weisen – ein anspruchloser Kater mit mehr als bloß nebensächlichem Interesse an Geistern (vor allem den flüssigen!). Sein Freund, der große Zauberer Hitormis, erzählte ihm von der Suche nach der Kugel des Lebens, die das Land Greyfell aus dem dunklen und schändlichen Griff des Üblen Mauron befreien kann. Norman entscheidet, ohne bislang seine Pfote in die Sache stecken zu wollen (igitt!!), daß Mauron die Kugel gestohlen werden muß. Nur wenn Norman Erfolg hat, kann Greyfell zum Licht und Lachen zurückkehren. Hoherregt gibt Hitormis ihm jede greifbare Information. Dann beginnt die Suche . . .



Voici le conte epique de Norman le Sage – chat humble avec un intérêt plus que passager pour les spiritueux (liquides, cela s'entend). Son ami le grand sorcier Hitormis lui a parlé de la quete du globe de la vie qui libererait la terre de Greyfell de la Tutelle horrible et sombre du mauvais Mauron. Norman decide, sans hesitation, d'entreprendre cette importante quete du globe, volé initialement par Mauron. C'est seulement s'il réussit que Greyfell pourra retrouver la lumière et le rire. Et maintenant commence . . . cette quete.



© 1987 Starlight Software
 All rights reserved
 © 1987 Ariolasoft UK Ltd.

Amstrad is a registered trade mark

Screen shot represents Spectrum version

Written by Nick Eatock and Simon Welland

Illustration: Susan Rowe
 Pack Design: Alex McLaren

Joystick optional

GREYFELL



From the authors of
SORDERON'S SHADOW

SPECIAL FEATURES

- ♦ Fast Moving Arcade Adventure
- ♦ Brilliant 3-D views
- ♦ Fully animated characters
- ♦ Save Game option in memory
- ♦ Poison Darts, Spikes, Pits and Fireballs



This is the epic tale of Norman the Wise – a humble cat with more than a passing interest in spirits (liquid that is!). His friend, the great Wizard Hitormis, has told him of the quest of the Orb of Life which would release the land of Greyfell from the dark and vile grip of the Evil Mauron.

Norman decides, without paws (ugh! – ed) to take on the mighty quest for the Orb, originally stolen by Mauron. Only if he is successful can Greyfell return to light and laughter. Now begins . . . the Quest

Can't handle it? 'Throw in the Towel' offer inside.



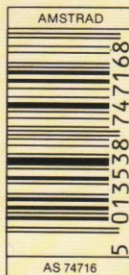
Dit is het helden epos van Norman de Wijze – een goeie ziel met meer dan een voorbijgaande interesse in geestrijke dranken. Zijn vriend, de grote tovenaer Hitormis, heeft hem verteld over het zoeken naar de Levensbol (Orb of Life) die het land Greyfell zou bevrijden van de inktzwarte invloed van de Verdorven Mauron. Norman besluit, zonder aarzelen, deze zoektocht naar de levensbol, gestolen door Mauron, te ondernemen. Alleen als hij daar in slaagt zal Greyfell bevrijd worden. Hitormis is dol enthousiast en geeft Norman zoveel mogelijk informatie voordat hij op weg gaat. De zoektocht gaat beginnen . . .



Dies ist der Epos über Norman dem Weisen – ein anspruchloser Kater mit mehr als bloß nebensächlichem Interesse an Geistern (vor allem der Flüssigen!). Sein Freund, der große Zauberer Hitormis, erzählte ihm von der Suche nach der Kugel des Lebens, die das Land Greyfell aus dem dunklen und schändlichen Griff des Üblen Mauron befreien kann. Norman entscheidet, ohne bislang seine Pfote in die Sache stecken zu wollen (igitt!), daß Mauron die Kugel gestohlen werden muß. Nur wenn Norman Erfolg hat, kann Greyfell zum Licht und Lachen zurückkehren. Hoherregt gibt Hitormis ihm jede greifbare Information. Dann beginnt die Suche . . .



Voici le conte epique de Norman le Sage – chat humble avec un intérêt plus que passager pour les spiritueux (liquides, cela s'entend). Son ami le grand sorcier Hitormis lui a parlé de la quete du globe de la vie qui libererait la terre de Greyfell de la Tutelle horrible et sombre du mauvais Mauron. Norman decide, sans hesitation, d'entreprendre cette importante quete du globe, volé initialement par Mauron. C'est seulement s'il réussit que Greyfell pourra retrouver la lumiere et le rire. Et maintenant commence . . . cette quete.



© 1987 Starlight Software
All rights reserved
© 1987 Ariolasoft UK Ltd.

Amastrad is a registered trade mark

Screen shot represents Spectrum version

Written by Nick Eatock and Simon Welland

Illustration: Susan Rowe
Pack Design: Alex McLaren

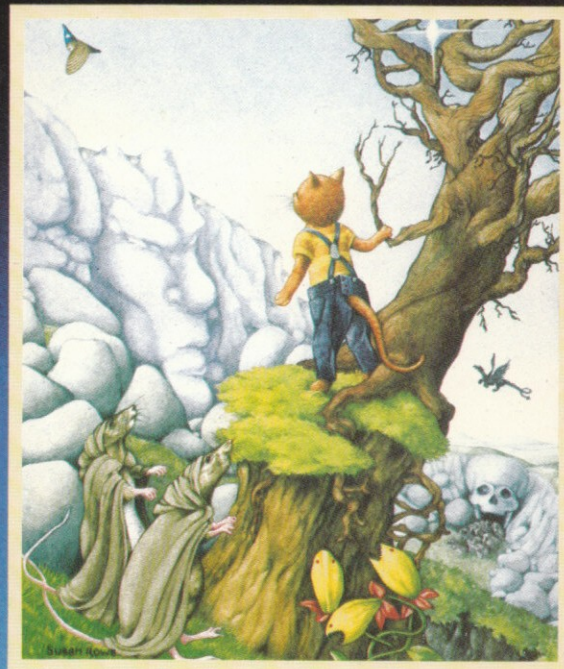
Joystick optional

GREYFELL



GREYFELL

The Legend of Norman



BY
NICK EATOCK
AND
SIMON WELLAND



AMSTRAD
464/664/6128
DISK