

KNIGHT FORCE

On PC/XT/AT/PS, turn on your monitor, then your computer. Insert your MS/DOS disk into the internal disc drive.

Your computer will read the system on the disc and will display on screen prompt: A> Remove your MS/DOS disk and insert your KNIGHT FORCE program disk into the same drive, then enter the command KNIGHT.

AMIGA 1000 Insert Kickstart disk then Workbench disk.

AMIGA 500, 2000 Reset computer and insert disk.

ATARI ST Reset computer and insert disk.

AMSTRAD CPC Disk Insert Disk Type, RUN'KNIGHT' and press ENTER

AMSTRAD CPC Cass Press CTRL and ENTER.

PC/XT/AT/PS F1 alters the colours and contrast of the game

F2 selects Joystick or Keyboard control

F3 toggles the game sound on or off

F4 selects monochrome and colour display (CGA only)

F5 game information

F10 toggle the game pause

ESC exit the game

AMIGA F3 toggles the game sound on or off

F5 exit the game

F6 saves game at any stage and returns you to the main menu

F10 toggle game pause

ATARI ST

F1 toggles the monitor scan frequency between 50 or 60 Hz

F3 toggles the game sound on or off

F5 abandon game

F6 saves game at any stage and returns you to the main menu

F10 exit the game

NOTE You can open the time gate of your choice with either joystick or cursor keys. After you have chosen the gate, press the SPACE BAR or RETURN.

AMSTRAD CPC ESC Key aborts the current mission. During the game, you control FAIR STORM with the joystick or the keyboard. (Arrow Keys)

MOVEMENTS & COMBAT Depending whether you are in combat or moving there are a number of alternative positions the knight can be in. Practise moving around by going through all the positions of joystick or keyboard. For combat movement press the Fire button/Spacebar.

YOUR MISSION: You have just put on the armour of the valiant warrior, and are ready to engage in the various adventures throughout time. In the following screens, you discover a hill with 5 dolmens (4 Amstrad CPC), each dolmen represents one of the 5 time zones (4 Amstrad CPC) that you will need to visit.

At this stage, you choose one of the five gates (4) of time and space to start your mission.

You can use your joystick or use the cursor keys on the keyboard to position your self in front of the chosen dolmen... When in position press ENTER (SPACE) to confirm your choice.

Each time zone conceals enemies and obstacles which you will encounter as the game progresses. Each enemy or obstacle can only be overcome by using the necessary assault technique found as you progress the game.

PC / ATARI ST / AMIGA Your enemies are the guards of the sorcerer who reside in the magic castle. Unfortunately, each time you destroy one of these sorcerers the captive Princess is automatically move to a different time zone. You need to confront and destroy just the clones, before eliminating the supreme sorcerer and rescuing the Princess. This quest would be too simple without the existence of the specific amulets for each time zone. In order to obtain each amulet, you need to destroy the enemy who possesses it. It is up to you to eliminate as many enemies as you can in order to find the amulets. But beware!

The amulet that you have acquired may not be the one corresponding to the time zone that you are in. In that case, the amulet will prove useless to you and you will have to quickly travel to another time zone to find the corresponding amulet to the time zone you've chosen. Each time you acquire an amulet, you will clasp it to your belt and hold onto it. The sorcerers don't confront you outside of the castle, so you need to find a way to penetrate into the castle of doom in each separate time zone.

If you engage in a fight with a sorcerer more powerful than you, your powers and energy could be reduced significantly. Therefore you need to escape from the castle as quickly as possible to try and find the magic bird. Once you have located the magic bird, you are able to return to the dolomite mountain, from where you can continue your travels. In order to continue your travels you need to pierce the birds heart with your sword.

AMSTRAD CPC Your enemies are the guards of the sorcerer who resides in the magic castle. The sorcerer is your ultimate adversary in your mission. In order to collect an amulet in each time zone, you need to kill all of your enemies. With the help of each amulet you find it becomes easier to overcome each opponent. To exit each time zone, you need to find the magic bird and pierce its heart with your sword.

KNIGHT FORCE

Sur les PC/XT/AT/PS, mettez votre moniteur vidéo, puis votre ordinateur, sous tension. Votre ordinateur va lire le système sur le disque et va afficher le guide A> sur l'écran. Retirez votre disque MS/DOS et introduisez le disque du programme KNIGHT FORCE dans la même unité, puis entrez la commande KNIGHT.

AMIGA 1000 Introduisez le disque Kickstart puis le disque Workbench

AMIGA 500, 2000 Remettez votre ordinateur à l'état initial et introduisez le disque

ATARI ST Remettez votre ordinateur à l'état initial et introduisez le disque

AMSTRAD CPC Disque Introduisez le disque, tapez RUN'KNIGHT' puis actionnez ENTER.

AMSTRAD CPC Cass. Actionnez les touches CTRL et ENTER.

PC/XT/AT/PS La touche F1 modifie les couleurs et le contraste du jeu.

La touche F2 sélectionne la commande à la manette ou au clavier.

La touche F3 active ou désactive le son.

La touche F4 sélectionne l'affichage monochrome ou couleur (CGA seulement).

La touche F5 donne des informations sur le jeu.

La touche F10 arrête ou lance le jeu (pause).

La touche ESC vous fait sortir du jeu.

AMIGA La touche F3 active ou désactive le son. La touche F5 vous fait sortir du jeu. La touche F6 sauvegarde le jeu à n'importe quel moment et vous renvoie au menu principal.

La touche F10 lance ou arrête le jeu (pause).

ATARI ST La touche F1 change la fréquence de balayage du moniteur entre 50 et 60 Hz.

La touche F3 active ou désactive le son.

La touche F5 vous permet d'abandonner le jeu.

La touche F6 sauvegarde le jeu à n'importe quel moment et vous renvoie au menu principal.

La touche F10 vous fait sortir du jeu. NOTE: Vous pouvez ouvrir le portail temporel de votre choix soit avec la manette, soit avec les touches de curseur.

Après avoir choisi le portail, actionnez la BARRE D'ESPACEMENT ou RETURN.

AMSTRAD CPC La touche ESC vous fait abandonner la mission en cours. Pendant le jeu, vous contrôlez FAIR STORM avec la manette ou le clavier (touches de flèches).

MOUVEMENTS ET COMBAT Selon que vous êtes en train de lutter ou de vous déplacer, votre chevalier peut adopter plusieurs positions. Exercez-vous en essayant toutes les positions de la manette ou du clavier. Pour les mouvements de combat, actionnez le bouton de tir/la barre d'espacement.

VOTRE MISSION Vous venez d'endosser l'armure du valeureux guerrier et vous êtes prêt à faire face à de nombreuses aventures alors que vous voyagez dans le temps. Dans les écrans qui suivent, vous découvrez une colline avec cinq dolmens (4 Amstrad CPC); chaque dolmen représente l'une des cinq zones temporales (4 Amstrad CPC) que vous allez devoir visiter. À ce stade, vous choisissez l'un des portails (4) de temps et d'espace pour commencer votre mission. Vous pouvez vous servir de la manette ou des touches de curseur du clavier pour vous placer devant le dolmen que vous aurez choisi. Une fois en place, actionnez ENTER (BARRE D'ESPACEMENT) pour confirmer votre choix. Chaque zone temporelle dissimule des ennemis et des obstacles contre lesquels vous allez lutter pendant le jeu. Chaque ennemi ou chaque obstacle ne peut être surmonté qu'en utilisant la technique d'assaut appropriée, que vous allez découvrir pendant que vous jouez.

PC / ATARI ST / AMIGA Vos ennemis sont les gardes des sorciers qui résident dans les châteaux magiques.

Malheureusement, chaque fois que vous détruisez l'un de ces sorciers, la Princesse captive est automatiquement transportée dans une zone temporelle différente.

Avant d'éliminer le sorcier supérieur et de sauver la Princesse, ce ne sont que les clones du sorcier que vous allez avoir à confronter et à détruire.

Cette quête serait trop simple s'il n'existe pas d'amulettes spécifiques pour chaque zone temporelle.

Pour obtenir chaque amulette, vous devez détruire l'ennemi qui la possède.

A vous d'éliminer autant d'ennemis que vous pouvez pour découvrir les amulettes, mais attention! Il est possible que l'amulette que vous avez acquise ne soit pas celle qui correspond à la zone temporelle dans laquelle vous vous trouvez.

En ce cas, l'amulette sera totalement inutile et vous devrez passer rapidement à une autre zone temporelle pour découvrir l'amulette correspondante à la zone que vous avez choisie.

Chaque fois que vous gagnez une amulette, attachez-la à votre ceinture et ne vous en séparez plus. Les sorciers ne vous confrontent pas à l'extérieur du château; vous devrez donc découvrir comment pénétrer dans les châteaux du Malheur de chaque zone temporelle.

Si vous lisez combattre à un sorcier qui est plus puissant que vous, votre puissance et votre énergie risquent de diminuer appréciablement.

Vous devrez donc vous échapper aussi rapidement que possible du château pour tenter de découvrir l'oiseau magique.

Une fois que vous l'aurez trouvé, vous pourrez retourner sur l'Alpe dolomique car c'est à partir de cette montagne que vous pourrez poursuivre votre voyage.

Pour pouvoir continuer, vous devrez percer le cœur de l'oiseau de votre épée.

AMSTRAD CPC Vos ennemis sont les gardes du sorcier qui réside dans le château magique.

Le sorcier est votre ultime adversaire.

Pour recueillir une amulette dans chaque zone temporelle, vous devrez tuer tous vos ennemis.

Avec l'aide de chaque amulette que vous trouvez, votre tâche deviendra de plus en plus facile.

Pour sortir de chaque zone temporelle, vous devrez trouver l'oiseau magique et percer son cœur de votre épée.

KNIGHT FORCE

PC/XT/AT/PS, Zuerst Bildschirm, dann Computer einschalten. MS/DOS-Diskette in das interne Laufwerk des Computers einlegen. Nach dem Laden erscheint die Eingabeaufforderung A> auf dem Bildschirm, MS/DOS-Diskette herausnehmen und KNIGHT FORCE-Programmdiskette in dasselbe Laufwerk einlegen. Fehlt KNIGHT eingeben.

AMIGA 1000 Introduzieren Sie den Start-Diskettenlaufwerk und legen Sie die KNIGHT FORCE-Diskette ein.

AMIGA 500, 2000 Setzen Sie Ihren Computer wieder auf den Start-Zustand und legen Sie die KNIGHT FORCE-Diskette ein.

ATARI ST Setzen Sie Ihren Computer wieder auf den Start-Zustand und legen Sie die KNIGHT FORCE-Diskette ein.

AMSTRAD CPC Diskette einlegen, RUN "KNIGHT" schreiben und ENTER drücken.

AMSTRAD CPC, Tasten CTRL und ENTER drücken.

PC/XT/AT/PS

F1 zur Farb- und Kontraständerung des Spiels.

F2 zur Wahl von Joystick oder Tastatur.

F3 schaltet den Ton ein und aus.

F4 zur Wahl zwischen Monochrom- und Farbbildschirm (nur CGA).

F5 Spielinformation.

F10 Spielunterbrechung ein/aus.

ESC Spiel verlassen.

AMIGA F3 schaltet den Ton ein und aus.

F5 Spiel verlassen.

F6 speichert das Spiel an beliebiger Stelle und kehrt zum Hauptmenü zurück.

F10 Spielunterbrechung ein/aus.

ATARI ST F1 zur Änderung der Bildschirmabtastrate (50 oder 60 Hz).

F3 schaltet den Ton ein und aus.

F5 Spiel abbrechen.

F6 speichert das Spiel an beliebiger Stelle und kehrt zum Hauptmenü zurück.

F10 Spiel unterbrechen, ANMERKUNG: Das Zeitor der Ihrer Wahl können Sie entweder mit dem Joystick oder mit den Cursor-tasten öffnen. Nach der Wahl des Tores drücken Sie die LEERTASTE oder RETURN.

AMSTRAD CPC Mit der ESC-Taste wird die aktuelle Mission abgebrochen. Während des Spiels erfolgt die Steuerung von "FAIR STORM" mit Joystick oder Tastatur (Pfeiltasten).

BEWEGUNGEN & KAMPF In Abhängigkeit davon, ob Sie gerade kämpfen oder sich bewegen, kann der Ritter eine Reihe verschiedener Stellungen einnehmen. Über Sie das Umhergehen, indem Sie alle Joystick bzw. Keyboard-Positionen durchspielen. Um Kampfbewegungen durchzuführen, drücken Sie den Feuerknopf bzw. die Leertaste.

AUFTRAG: Sie haben gerade die Rüstung des kühnen Ritters angelegt und sind bereit, sich in die verschiedenen Abenteuer mehrerer Zeitebenen zu stürzen. Auf den folgenden Bildschirmen entdecken Sie einen Berg mit 5 (bei Amstrad CPC) Dolmen (Steintore), die jeweils eine von Ihnen aufzusuchende Zeitzone darstellen.

Wählen Sie nun eines der 5 (4) Zeit- und Raumtore und beginnen Sie Ihre Mission. An

den von Ihnen gewählten Tor gelangen Sie mit Hilfe von Joystick oder Cursor-tasten. Wenn Sie vor dem gewünschten Tor stehen, drücken Sie zur Bestätigung ENTER (LEERTASTE).

Jede Zeitzone birgt Feinde und Hindernisse, die Ihnen im Laufe des Spiels entgegenstehen.

Jeder Feind und jedes Hindernis lässt sich nur durch eine bestimmte Angriffstechnik überwinden, die Sie während des Spiels herausfinden werden.

PC/ATARI ST/AMIGA Ihre Feinde sind die Wächter des Hexenmeisters, der im Zauber-schloss wohnt. Leider wird die gefangene Prinzessin jedesmal, wenn Sie einen dieser Wächter besiegen, automatisch in eine andere Zeitzone verlegt. Sie brauchen nur den Klonen gegenüberzutreten und sie zu vernichten, bevor Sie den obersten Hexenmeister eliminieren und die Prinzessin retten. Natürlich wäre die Sache zu einfach, wenn es nicht noch die besonderen Amuletts für jede Zeitzone gäbe. Um ein Amulett zu bekommen,

muss der Feind, in dessen Händen er sich befindet, vernichtet werden. Sie können so viele Feinde wie möglich eliminieren, um die Amulette zu finden. Aber Vorsicht!

Das von Ihnen eroberte Amulett paßt möglicherweise nicht zu der Zeitzone, in der Sie sich befinden. In diesem Fall ist es für Sie wertlos, und Sie müssen sich schnell in eine andere Zeitzone begeben, um das Amulett für die von Ihnen gewählte Zone zu finden. Jedesmal,

wenn Sie ein Amulett an sich bringen, stecken Sie es an den Gürtel und behalten es.

Da die Hexenmeister Ihnen nicht außerhalb des Schlosses gegenüberstehen, müssen Sie in jeder einzelnen Zeitzone einen Weg finden, um in das Schloss einzudringen.

Wenn Sie den Kampf mit einem Hexenmeister aufnehmen, der viel stärker ist als Sie,

kann sich Ihre Kraft und Energie stark verringern. Daher müssen Sie so schnell wie möglich aus dem Schloss fliehen und versuchen, den Zaubervogel zu finden. Haben Sie diesen aufzufinden gemacht, können Sie zum Dolomitenberg zurückkehren und von dort aus Ihre Reisen forsetzen. Dazu müssen Sie jedoch das Herz des Vogels mit Ihrem Schwert durchbohren.

Wenn Sie den Kampf mit einem Hexenmeister aufnehmen, der viel stärker ist als Sie,

kann sich Ihre Kraft und Energie stark verringern. Daher müssen Sie so schnell wie möglich aus dem Schloss fliehen und versuchen, den Zaubervogel zu finden. Haben Sie diesen aufzufinden gemacht, können Sie zum Dolomitenberg zurückkehren und von dort aus Ihre Reisen forsetzen. Dazu müssen Sie jedoch das Herz des Vogels mit Ihrem Schwert durchbohren.

Sei im Kampf mit einem Hexenmeister aufnehmen, der viel stärker ist als Sie,

kann sich Ihre Kraft und Energie stark verringern. Daher müssen Sie so schnell wie möglich aus dem Schloss fliehen und versuchen, den Zaubervogel zu finden. Haben Sie diesen aufzufinden gemacht, können Sie zum Dolomitenberg zurückkehren und von dort aus Ihre Reisen forsetzen. Dazu müssen Sie jedoch das Herz des Vogels mit Ihrem Schwert durchbohren.

Sei im Kampf mit einem Hexenmeister aufnehmen, der viel stärker ist als Sie,

kann sich Ihre Kraft und Energie stark verringern. Daher müssen Sie so schnell wie möglich aus dem Schloss fliehen und versuchen, den Zaubervogel zu finden. Haben Sie diesen aufzufinden gemacht, können Sie zum Dolomitenberg zurückkehren und von dort aus Ihre Reisen forsetzen. Dazu müssen Sie jedoch das Herz des Vogels mit Ihrem Schwert durchbohren.

Sei im Kampf mit einem Hexenmeister aufnehmen, der viel stärker ist als Sie,

kann sich Ihre Kraft und Energie stark verringern. Daher müssen Sie so schnell wie möglich aus dem Schloss fliehen und versuchen, den Zaubervogel zu finden. Haben Sie diesen aufzufinden gemacht, können Sie zum Dolomitenberg zurückkehren und von dort aus Ihre Reisen forsetzen. Dazu müssen Sie jedoch das Herz des Vogels mit Ihrem Schwert durchbohren.

Sei im Kampf mit einem Hexenmeister aufnehmen, der viel stärker ist als Sie,

kann sich Ihre Kraft und Energie stark verringern. Daher müssen Sie so schnell wie möglich aus dem Schloss fliehen und versuchen, den Zaubervogel zu finden. Haben Sie diesen aufzufinden gemacht, können Sie zum Dolomitenberg zurückkehren und von dort aus Ihre Reisen forsetzen. Dazu müssen Sie jedoch das Herz des Vogels mit Ihrem Schwert durchbohren.

Sei im Kampf mit einem Hexenmeister aufnehmen, der viel stärker ist als Sie,

kann sich Ihre Kraft und Energie stark verringern. Daher müssen Sie so schnell wie möglich aus dem Schloss fliehen und versuchen, den Zaubervogel zu finden. Haben Sie diesen aufzufinden gemacht, können Sie zum Dolomitenberg zurückkehren und von dort aus Ihre Reisen forsetzen. Dazu müssen Sie jedoch das Herz des Vogels mit Ihrem Schwert durchbohren.

Sei im Kampf mit einem Hexenmeister aufnehmen, der viel stärker ist als Sie,

kann sich Ihre Kraft und Energie stark verringern. Daher müssen Sie so schnell wie möglich aus dem Schloss fliehen und versuchen, den Zaubervogel zu finden. Haben Sie diesen aufzufinden gemacht, können Sie zum Dolomitenberg zurückkehren und von dort aus Ihre Reisen forsetzen. Dazu müssen Sie jedoch das Herz des Vogels mit Ihrem Schwert durchbohren.

Sei im Kampf mit einem Hexenmeister aufnehmen, der viel stärker ist als Sie,

kann sich Ihre Kraft und Energie stark verringern. Daher müssen Sie so schnell wie möglich aus dem Schloss fliehen und versuchen, den Zaubervogel zu finden. Haben Sie diesen aufzufinden gemacht, können Sie zum Dolomitenberg zurückkehren und von dort aus Ihre Reisen forsetzen. Dazu müssen Sie jedoch das Herz des Vogels mit Ihrem Schwert durchbohren.

Sei im Kampf mit einem Hexenmeister aufnehmen, der viel stärker ist als Sie,

kann sich Ihre Kraft und Energie stark verringern. Daher müssen Sie so schnell wie möglich aus dem Schloss fliehen und versuchen, den Zaubervogel zu finden. Haben Sie diesen aufzufinden gemacht, können Sie zum Dolomitenberg zurückkehren und von dort aus Ihre Reisen forsetzen. Dazu müssen Sie jedoch das Herz des Vogels mit Ihrem Schwert durchbohren.

Sei im Kampf mit einem Hexenmeister aufnehmen, der viel stärker ist als Sie,

kann sich Ihre Kraft und Energie stark verringern. Daher müssen Sie so schnell wie möglich aus dem Schloss fliehen und versuchen, den Zaubervogel zu finden. Haben Sie diesen aufzufinden gemacht, können Sie zum Dolomitenberg zurückkehren und von dort aus Ihre Reisen forsetzen. Dazu müssen Sie jedoch das Herz des Vogels mit Ihrem Schwert durchbohren.

Sei im Kampf mit einem Hexenmeister aufnehmen, der viel stärker ist als Sie,

kann sich Ihre Kraft und Energie stark verringern. Daher müssen Sie so schnell wie möglich aus dem Schloss fliehen und versuchen, den Zaubervogel zu finden. Haben Sie diesen aufzufinden gemacht, können Sie zum Dolomitenberg zurückkehren und von dort aus Ihre Reisen forsetzen. Dazu müssen Sie jedoch das Herz des Vogels mit Ihrem Schwert durchbohren.

Sei im Kampf mit einem Hexenmeister aufnehmen, der viel stärker ist als Sie,

kann sich Ihre Kraft und Energie stark verringern. Daher müssen Sie so schnell wie möglich aus dem Schloss fliehen und versuchen, den Zaubervogel zu finden. Haben Sie diesen aufzufinden gemacht, können Sie zum Dolomitenberg zurückkehren und von dort aus Ihre Reisen forsetzen. Dazu müssen Sie jedoch das Herz des Vogels mit Ihrem Schwert durchbohren.

Sei im Kampf mit einem Hexenmeister aufnehmen, der viel stärker ist als Sie,

kann sich Ihre Kraft und Energie stark verringern. Daher müssen Sie so schnell wie möglich aus dem Schloss fliehen und versuchen, den Zaubervogel zu finden. Haben Sie diesen aufzufinden gemacht, können Sie zum Dolomitenberg zurückkehren und von dort aus Ihre Reisen forsetzen. Dazu müssen Sie jedoch das Herz des Vogels mit Ihrem Schwert durchbohren.

Sei im Kampf mit einem Hexenmeister aufnehmen, der viel stärker ist als Sie,

kann sich Ihre Kraft und Energie stark verringern. Daher müssen Sie so schnell wie möglich aus dem Schloss fliehen und versuchen, den Zaubervogel zu finden. Haben Sie diesen aufzufinden gemacht, können Sie zum Dolomitenberg zurückkehren und von dort aus Ihre Reisen forsetzen. Dazu müssen Sie jedoch das Herz des Vogels mit Ihrem Schwert durchbohren.

Sei im Kampf mit einem Hexenmeister aufnehmen, der viel stärker ist als Sie,

kann sich Ihre Kraft und Energie stark verringern. Daher müssen Sie so schnell wie möglich aus dem Schloss fliehen und versuchen, den Zaubervogel zu finden. Haben Sie diesen aufzufinden gemacht, können Sie zum Dolomitenberg zurückkehren und von dort aus Ihre Reisen forsetzen. Dazu müssen Sie jedoch das Herz des Vogels mit Ihrem Schwert durchbohren.

Sei im Kampf mit einem Hexenmeister aufnehmen, der viel stärker ist als Sie,

kann sich Ihre Kraft und Energie stark verringern. Daher müssen Sie so schnell wie möglich aus dem Schloss fliehen und versuchen, den Zaubervogel zu finden. Haben Sie diesen aufzufinden gemacht, können Sie zum Dolomitenberg zurückkehren und von dort aus Ihre Reisen forsetzen. Dazu müssen Sie jedoch das Herz des Vogels mit Ihrem Schwert durchbohren.

Sei im Kampf mit einem Hexenmeister aufnehmen, der viel stärker ist als Sie,

kann sich Ihre Kraft und Energie stark verringern. Daher müssen Sie so schnell wie möglich aus dem Schloss fliehen und versuchen, den Zaubervogel zu finden. Haben Sie diesen aufzufinden gemacht, können Sie zum Dolomitenberg zurückkehren und von dort aus Ihre Reisen forsetzen. Dazu müssen Sie jedoch das Herz des Vogels mit Ihrem Schwert durchbohren.

Sei im Kampf mit einem Hexenmeister aufnehmen, der viel stärker ist als Sie,

kann sich Ihre Kraft und Energie stark verringern. Daher müssen Sie so schnell wie möglich aus dem Schloss fliehen und versuchen, den Zaubervogel zu finden. Haben Sie diesen aufzufinden gemacht, können Sie zum Dolomitenberg zurückkehren und von dort aus Ihre Reisen forsetzen. Dazu müssen Sie jedoch das Herz des Vogels mit Ihrem Schwert durchbohren.

Sei im Kampf mit einem Hexenmeister aufnehmen, der viel stärker ist als Sie,

kann sich Ihre Kraft und Energie stark verringern. Daher müssen Sie so schnell wie möglich aus dem Schloss fliehen und versuchen, den Zaubervogel zu finden. Haben Sie diesen aufzufinden gemacht, können Sie zum Dolomitenberg zurückkehren und von dort aus Ihre Reisen forsetzen. Dazu müssen Sie jedoch das Herz des Vogels mit Ihrem Schwert durchbohren.

Sei im Kampf mit einem Hexenmeister aufnehmen, der viel stärker ist als Sie,

kann sich Ihre Kraft und Energie stark verringern. Daher müssen Sie so schnell wie möglich aus dem Schloss fliehen und versuchen, den Zaubervogel zu finden. Haben Sie diesen aufzufinden gemacht, können Sie zum Dolomitenberg zurückkehren und von dort aus Ihre Reisen forsetzen. Dazu müssen Sie jedoch das Herz des Vogels mit Ihrem Schwert durchbohren.

Sei im Kampf mit einem Hexenmeister aufnehmen, der viel stärker ist als Sie,

kann sich Ihre Kraft und Energie stark verringern. Daher müssen Sie so schnell wie möglich aus dem Schloss fliehen und versuchen, den Zaubervogel zu finden. Haben Sie diesen aufzufinden