

#### 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 temporelles (4 Amstrad CPC) que vous allez devoir visiter. A 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 suprême et de sauver la Princesse, ce ne sont que les clones du sorcier que vous allez avoir à affronter et à détruire.

Cette quête serait trop simple s'il n'existait pas des 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 correspondant 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 vivez combat 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 dolomitique 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. Befehl KNIGHT eingeben.

AMIGA 1000 Kickstart-Diskette und anschließend Workbench-Diskette einlegen.

AMIGA 500, 2000 Computer-Reset durchführen und Diskette einlegen.

ATARI ST Computer-Reset durchführen und Diskette einlegen.

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

AMSTRAD CPC, Kass. 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 Bildschirmabtastfrequenz (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 verlassen. ANMERKUNG: Das Zeittor Ihrer Wahl können Sie entweder mit dem Joystick oder mit den Cursortasten 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. Üben 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 verschiedensten Abenteuer mehrerer Zeitebenen zu stürzen. Auf den folgenden Bildschirmen entdecken Sie einen Berg mit 5 (4 bei Amstrad CPC) Dolmen (Steintore), die jeweils eine von Ihnen aufzusuchende Zeitzone darstellen.

Wählen Sie nun eines der 5 (4) Zeit- und Raumbereiche und beginnen Sie Ihre Mission. An das von Ihnen gewählte Tor gelangen Sie mit Hilfe von Joystick oder Cursortasten. 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 entgegentreten. 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 Zauberschloß wohnt. Leider wird die gefangene Prinzessin jedesmal, wenn Sie einen dieser Wächter vernichten, 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 Amulette für jede Zeitzone gäbe. Um ein Amulett zu bekommen, muß der Feind, in dessen Händen es 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 sich an den Gürtel und behalten es. Da die Hexenmeister Ihnen nicht außerhalb des Schlosses gegenübertreten, 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 vermindern. Daher müssen Sie so schnell wie möglich aus dem Schlosse fliehen und versuchen, den Zaubervogel zu finden. Haben Sie diesen ausfindig gemacht, können Sie zum Dolomitenberg zurückkehren und von dort aus Ihre Reisen fortsetzen. Dazu müssen Sie jedoch das Herz des Vogels mit Ihrem Schwert durchbohren.

**AMSTRAD CPC** Ihre Feinde sind die Wächter des Hexenmeisters, der im Zauberschloß wohnt. Der letztendliche Gegner auf Ihrer Mission ist der Hexenmeister selbst. Um ein Amulett in jeder Zeitzone an sich zu bringen, müssen Sie alle Ihre Feinde töten. Mit Hilfe der einzelnen Amulette können Sie Ihre Gegner leichter bezwingen. Um die jeweilige Zeitzone zu verlassen, müssen Sie den Zaubervogel finden und sein Herz mit Ihrem Schwert durchbohren.

#### KNIGHT FORCE

Su PC/XT/AT/PS, accendete prima il monitor, poi il computer. Inserite il vostro disco MS/DOS nel drive interno. Il vostro computer leggerà il sistema sul disco e visualizzerà sullo schermo il prompt: A>. Rimuovete il disco MS/DOS ed inserite nello stesso drive il dischetto con il programma KNIGHT FORCE. A questo punto immettete il comando KNIGHT.

AMIGA 1000 Inserite prima il disco Kickstart, poi quello Workbench.

AMIGA 500, 2000 Resettate il computer ed inserite il disco.

ATARI ST Resettate il computer ed inserite il disco.

Disco AMSTRAD CPC Inserite il disco, digitate RUN "KNIGHT" e premete ENTER.

Cass AMSTRAD CPC Premete CTRL ed ENTER.

PC/XT/AT/PS F1 altera i colori ed il contrasto del gioco.

F2 seleziona come strumenti di controllo il joystick o la tastiera.

F3 attiva o disattiva il suono.

F4 sceglie tra il display monocromo e quello a colori (solo CGA).

F5 informazioni sul gioco.

F10 consente di sospendere o riprendere il gioco.

ESC abilita all'uscita dal gioco.

AMIGA F3 attiva o disattiva il suono.

F5 abilita all'uscita dal gioco.

F6 salva il gioco in qualunque fase e riporta al menu principale.

F10 consente di sospendere o riprendere il gioco.

ATARI ST F1 cambia la frequenza di scansione del monitor da 50 a 60 Hz e viceversa.

F3 attiva o disattiva il suono

F5 consente di abbandonare il gioco

F6 salva il gioco in qualunque fase e riporta al menu principale.

F10 abilita all'uscita dal gioco.

**NOTA** Potete aprire il cancello del tempo di vostra scelta sia con il joystick che con i tasti cursore. Una volta scelto il cancello, premete la BARRA DI SPAZIATURA o RETURN. AMSTRAD CPC Il tasto ESC abortisce la missione corrente. Durante il gioco, controllerete FAIR STORM o con il joystick o con la tastiera (tasti freccia).

**MOVIMENTI E COMBATTIMENTO:** A seconda se state combattendo o vi state spostando, il vostro cavaliere avrà a disposizione un certo numero di posizioni alternative. Esercitatevi a spostarvi passando in rassegna tutte le posizioni del joystick e della tastiera. Per i movimenti relativi al combattimento premete il Pulsante di Sparo/Barra di Spaziatura. LA VOSTRA MISSIONE: Avete appena indossato l'armatura del valente guerriero e siete pronti a tuffarvi nelle varie avventure e nelle diverse dimensioni del tempo che vi attendono. Negli schermi che seguono scoprirete una collina con 5 tombe megalitiche (4 Amstrad CPC), ciascuna tomba megalitica rappresenta una delle zone del tempo (4 Amstrad CPC) che dovrete visitare.

A questo punto, per cominciare la vostra missione, scegliete uno dei cinque cancelli (4) del tempo e dello spazio. Potete usare il joystick o i tasti cursore per posizionarvi di fronte alla tomba megalitica prescelta...Una volta in posizione premete ENTER (BARRA DI SPAZIATURA) per confermare la vostra scelta.

Ciascuna zona del tempo nasconde ostacoli e nemici che incontrerete a mano a mano che il gioco si dipana. Potrete eliminare ciascun nemico o ostacolo solamente usando la necessaria tecnica di assalto che scoprirete progredendo nel gioco.

**PC/ATARI ST/AMIGA** I vostri nemici sono le guardie dello stregone che risiede nel castello magico. Sfortunatamente, ogni volta che distruggete uno di questi stregoni, la Principessa prigioniera viene automaticamente spostata in una diversa zona del tempo. Per salvare la Principessa, dovrete affrontare e distruggere prima i cloni e poi lo stregone supremo. Questa ricerca sarebbe troppo semplice senza l'esistenza degli amuleti relativi a ciascuna zona del tempo. Per ottenere un amuleto, dovrete prima distruggere il nemico che lo possiede. Sta a voi eliminare il maggior numero possibile di nemici così da acquisirne gli amuleti. Ma attenzione!

L'amuleto che vi siete conquistati può non essere quello corrispondente alla zona del tempo in cui vi trovate. In questo caso esso non vi sarà di alcuna utilità e dovrete affrettarvi a raggiungerne un'altra zona del tempo per trovare l'amuleto corrispondente. Ogni amuleto acquisito andrà agganciato alla cintura e tenuto stretto. Gli stregoni non vi affronteranno fuori dal castello, pertanto, in ciascuna zona del tempo, dovrete trovare il modo di penetrare nel loro fatidico castello.

Se vi impegnate in una lotta con uno stregone più potente di voi, i vostri poteri e la vostra energia potranno ridursi significativamente. In un caso simile, dovrete fuggire dal castello il più presto possibile e cercare di trovare l'uccello magico. Una volta localizzato l'uccello magico, potrete tornare alla montagna dolomitica da cui sarete in grado di riprendere i vostri viaggi. Per continuare i vostri viaggi, dovrete trafiggere il cuore dell'uccello con la vostra spada.

**AMSTRAD CPC** I vostri nemici sono le guardie dello stregone che risiede nel castello magico. Lo stregone è l'avversario ultimo della vostra missione. In ciascuna zona del tempo, per conquistare un amuleto dovrete abbattere tutti i vostri nemici. Con l'aiuto di ciascun amuleto troverete più facile sopraffare gli avversari. Per uscire da ciascuna zona del tempo dovrete trovare l'uccello magico e trafiggerne il cuore con la spada.

#### KNIGHT FORCE

En PC/XT/AT/PS, enciende primero el monitor y después el ordenador. Introduce el disco MS/DOS en la unidad #1. Tu ordenador leerá el sistema y mostrará A>

Saca tu disco de MS/DOS e introduce el disco de El Caballero Andante en la misma unidad. A continuación teclea la orden KNIGHT.

AMIGA 1000 Inserta el disco de Kickstart y después el disco de Workbench.

AMIGA 500/2000 Reinicializa el ordenador e inserta el disco.

ATARI ST Reinicializa el ordenador e inserta el disco.

AMSTRAD CPC disco Inserta el disco, teclea RUN "KNIGHT" y pulsa Enter.

AMSTRAD CPC cassettePulsa las teclas CTRL y ENTER

PC/XT/AT/PS F1 Altera los colores y contrastes del juego.

F2 Selecciona control con el teclado o el joystick

F3 Activa o desactiva el sonido

F4 Cambia el monitor entre color y blanco y negro (sólo CGA)

F5 Información del juego

F10 Activa y desactiva pausa

ESC Salir del juego

AMIGA F3 Activa/desactiva el sonido

F5 Salir del juego

F6 Graba el juego en cualquier etapa y te devuelve al menú principal

F10 Activa/desactiva la pausa

ATARI ST F1 Ajusta la frecuencia de barrido del monitor a 50 ó 60 Hz

F3 Activa/desactiva el sonido

F5 Abandonar el juego

F6 Graba el juego en cualquier etapa y te devuelve al menú principal

F10 Salir del juego

**Nota:** Puedes abrir el túnel del tiempo con el joystick o con las teclas del cursor. Una vez escogido el túnel, pulsa la BARRA ESPACIADORA o RETORNO.

**AMSTRAD CPC**La tecla ESC cancela la misión en curso. Durante el juego puedes controlar al CABALLERO DEL TRUENO con el joystick o el teclado (teclas del cursor).

**MOVIMIENTOS Y COMBATE** El caballero puede encontrarse alternativamente en diferentes posiciones, según esté luchando o trasladándose. Practica los movimientos utilizando todas las posiciones del teclado o del joystick. Para los movimientos de combate pulsa el botón de disparo o la barra espaciadora.

**TU MISION:** Acabas de ponerte la armadura de un valiente caballero, y te encuentras listo para emprender un sin fin de emocionantes aventuras a través de los tiempos. En las pantallas siguientes verás un monte en el que hay 5 dólmene (4 en el Amstrad CPC), cada uno de los cuales corresponde a una de las 5 zonas (4 en el Amstrad CPC) espacio-temporales que debes visitar.

En esta etapa debes escoger uno de los 5 (4) túneles espacio-temporales para comenzar tu misión.

Para colocalte delante del dolmen elegido puedes utilizar las teclas del cursor o el joystick. Cuando estés en la posición deseada pulsa ENTER (BARRA ESPACIADORA) para confirmar tu selección.

En cada zona del tiempo te acechan enemigos y obstáculos que encontrarás a medida que el juego avance. Sólo podrás vencer a tus enemigos y superar los obstáculos empleando las técnicas de asalto que irás descubriendo en el transcurso del juego.

**PC/ATARI ST/AMIGA.** Tus enemigos son los guardianes del hechicero, que reside en el castillo mágico. Lamentablemente, cada vez que destruyas a uno de estos hechiceros, la princesa será trasladada a otra zona del tiempo. Antes de eliminar al Gran Hechicero y rescatar a la princesa deberás enfrentarte a los clones y destruirlos.

Esta aventura sería demasiado sencilla si no existieran amuletos mágicos específicos para cada zona del tiempo. Para obtener cada amuleto debes destruir al enemigo que lo posee. De ti depende eliminar la mayor cantidad posible de enemigos para obtener el amuleto. Pero, ¡¡CUIDADO!!

Es posible que hayas conseguido un amuleto que no corresponda a la zona del tiempo en la que te encuentras. En ese caso no te servirá de nada, y tendrás que trasladarte rápidamente a otra zona del tiempo para encontrar el amuleto que corresponde a la zona elegida. Cada vez que encuentres un amuleto lo conservarás prendido a tu cinturón. Mientras te encuentres fuera del castillo los hechiceros no se enfrentarán a ti, por lo que deberás encontrar la forma de entrar en él en cada zona del tiempo.

Si entablas combate con un hechicero más poderoso que tú, tus poderes y tu energía se reducirán considerablemente. Por esta razón tendrás que escapar del castillo lo antes posible y encontrar el pájaro mágico. Una vez que lo hayas encontrado podrás volver a la montaña de dólmene para continuar tu periplo desde allí. Para ello deberás perforar el corazón del pájaro con tu espada.

**AMSTRAD CPC** Tus enemigos son los guardianes del hechicero que reside en el castillo mágico. El hechicero es tu último enemigo en la misión. Para recoger el amuleto mágico en cada zona de tiempo tienes que eliminar a todos tus enemigos. Te darás cuenta de que te resulta más fácil derrotarlos si cuentas con la ayuda del amuleto correspondiente. Para salir de cada zona de tiempo tienes que encontrar al pájaro mágico y perforar su corazón con tu espada.