

FORGOTTEN WORLDS™

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 Cassette

Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette recorder. Follow on screen prompts.

CBM 64/128 Disk

Type **LOAD***, **B1** and press **RETURN**. Game will load and run automatically. Follow on screen prompts.

SPECTRUM 48K Cassette

Type **LOAD*** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder. 48K version side A. 128K side B. 48K users note: At end of game, rewind and reload to restart.

SPECTRUM 2+1/3

Press **ENTER**. The game will load and run automatically.

AMSTRAD CPC Cassette

Press **CTRL** and **SMALL ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette recorder.

AMSTRAD CPC Disk

Type **RUN***, **DISK** and press **ENTER**. The game will load and run automatically.

ATARI ST

Insert disk A and follow on screen prompts. Player 1 joystick in mouse port.

CBM AMIGA

Insert disk A and follow on screen prompts.

IBM PC and COMPATIBLES

Boot in DOS. At A: - Insert game disk and type **"FW"** and press **ENTER**. Game will load and run automatically.

SCENARIO

Emperor Bios, the God of Destruction has begotten eight evil gods who were destroying all known civilisation.

Destroyed cities turned into Bad Ruins and became known as 'Forgotten Worlds'. But the spirit of peoples' angry minds created two super warriors to fight back against the evil demons and rescue the world back from Bios. The task is awesome for Emperor Bios is protected by three Demi-Gods including The Golden Dragon, The God of War and The Paramonch.

GAME PLAY

Level 1 - City-scape

Make your way to the entrance of the underground complex after battling through the bleak city scape. Watch out for the spider like robot guards. Once inside, gas pipes hinder your way, navigate these and you'll be born to a city. Finally, the first of the Demi-Gods approaches using railings to guard its fragile mouth which spurs out deadly mutagens.

Level 2 - Dust World

Beneath the murky waters in the sunken world of the Dust Dragon lurk deadly snakes who wait until the last moment to grab you with their razor sharp teeth. Gun encampments line the way to the Dust Dragon who can only be destroyed by attacking its heart. Other parts of the body under attack only serves to provoke its fighting fury.

Level 3 - Hi-tech

A heavily armoured fortress surrounded by gun encampments to protect the shrine of the God of War. Mutalians of lizards have failed to prevent you getting this far, however, the God of War is ready to destroy you as he stands dwarfing the fortress. Only by destroying his shoulder is there any hope.

Level 4 - Gods Domain

Above the clouds lies the kingdom of Bios. Sending forth monks of his highest order Bios hopes to deter you in your quest. Using evil creations such as snakes and maggot to distract you whilst the monks move in for the kill. Defeat the monks and travel to the other side of the forest where Bios awaits on his throne, in direct to do battle.

As the game proceeds, extra weapons can be bought at shops midway through each level. The weapons include:

Homing Missiles



Napalm Bombs



V-Cannon



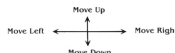
Multi-Directional



CONTROLS

Joystick

Without **FIRE BUTTON** depressed.



With **FIRE BUTTON** depressed.



KEYBOARD

	CBM64/128	Spec/Am	Atari ST	Amiga	IBM PC
Up	-	-	-	-	-
Down	A	-	-	-	-
Left	-	-	-	-	-
Right	-	-	-	-	-
Fire	SPACE	SPACE	-	-	INDEL
Pause	REIN/STOP	-	F1 - On F2 - Off	-	Q RETURN
Quit	-	-	-	Q	ESC
Joystick Only	✓	✓	✓	✓	-
Smart Bomb	-	-	F1/F2 Page 1 F3/F4 Page 2	-	F1/F2 Page 1 F3/F4 Page 2

© 1989 CAPCOM CO. LIMITED. All rights reserved.

This game has been manufactured and distributed under license from CAPCOM CO., LTD. Japan and FORGOTTEN WORLDS™ and CAPCOM™ (or CAPCOM®) are trademarks of CAPCOM CO., LTD.

Licensed to U.S. Gold Limited, Units 2/3 Halford Way, Holford, Birmingham B64 7LX, Telephone: 021 356 3388.

Copyright subsists on this program. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying or recording, hiring, lending, renting, and selling, under any exchange or repurchase scheme in any manner is strictly prohibited.

COPYING OF THIS PROGRAM IS ILLEGAL AND MAY RENDER THE PARTICIPANT SUBJECT TO PROSECUTION BY BOTH THE LICENSEE AND OWNER OF THE COPYRIGHTED WORKS.

If you encounter any difficulty loading or playing Forgotten Worlds, call us on 021 356 3388 between 2.00 and 8.30 pm (GMT) Monday to Friday and ask for our Software Development Department who will be happy to answer any query you have.

FORGOTTEN WORLDS™

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128 Cassette

Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** en même temps. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone. Suivez les instructions sur écran.

CBM 64/128 Disque

Type **LOAD***, **B1** et appuyez sur **RETURN**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. Suivez les instructions sur écran.

SPECTRUM 48K Cassette

Type **LOAD*** et appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone. 48K version face A et 128K face B. Utilisez votre lecteur de disques. Après le chargement, réinitialisez et rechargez le jeu pour recommencer.

SPECTRUM 2+1/3

Appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

AMSTRAD CPC Cassette

Appuyez sur **CTRL** et la petite touche **ENTER** en même temps. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone.

AMSTRAD CPC Disk

Type **RUN***, **DISK** et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

ATARI ST

Insérez le disque A et suivez les instructions d'écran. Jouez à 1 manche à la fois dans l'ordre de la souris.

CBM AMIGA

Introduisez le disque A et suivez les instructions d'écran.

IBM PC et COMPATIBLES

Amorcez dans DOS A l'incitation A>. Introduisez le disque de jeu et tapez **"FW"** et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

SCENARIO

L'Empereur Bios, Dieu de la Destruction, a engendré huit dieux maléfiques qui passaient leur temps à détruire toute forme de civilisation connue.

Les villes en ruines furent connues sous le nom de "Forgotten Worlds". Mais le génie des hommes créa deux héros pour combattre les démons et sauver le monde des guerriers de Bios.

Une tâche est gigantesque car l'Empereur Bios est protégé par trois Demi-Dieux: le Dragon d'Or, le Dieu de la Guerre et le Paramonch.

LE JEU

Niveau 1 - La Ville

Vous allez à l'entrée du complexe souterrain après avoir bataillé dur à travers la désolation. Faites attention aux gardes robotisés qui ressemblent à des araignées. Une fois à l'intérieur, des tuyaux à gaz vous barrent la route. Si vous les brisez, vous êtes transformé en charbon. Enfin, le premier Demi-dieu s'approche, utilisant des tentacles pour garder sa bouche fragile qui lance des mutations meurtrières.

Niveau 2 - Le Monde de la Poussière

Sous les eaux troubles du monde enveillé du Dragon de Poussière se cachent de terribles serpents qui attendent jusqu'à la dernière minute pour vous saisir avec leurs dents aussi aiguilles qu'un rasoir. Des empacements à canon gardent le chemin menant chez le Dragon de Poussière qui ne peut être détruit que s'il est attaqué au cœur. Les autres parties de son corps ne servent qu'à provoquer sa fureur quand elles sont attaquées.

Niveau 3 - Hi-Tech

Une forteresse bien défendue, entourée d'empacements à canon, protège le tombeau du Dieu de la Guerre. Les nombreux soldats n'ont pas pu empêcher d'arriver jusqu'ici. Cependant, le Dieu de la Guerre, debout devant la forteresse qu'il domine, est prêt à vous détruire. Votre seul espoir, c'est de détruire son épaulé.

Niveau 4 - Le Domaine des Dieux

Le royaume de Bios se situe au-dessus de nuages. En explorant les moines appartenant à son ordre le plus élevé, l'Empereur Bios expose vos encouragements dans votre quête. Il utilise des créations multiples comme les serpents et les ascètes pour vous distraire pendant que ses moines s'apprêtent à vous tuer. Vous devez vaincre les moines et rejoindre l'autre bout de la forêt où vous attendent Bios, assis sur son trône, prêt à livrer bataille.

A mesure que le jeu se déroule, vous pouvez acheter des armes supplémentaires au milieu de chaque niveau. Ces armes sont:

Missiles de homing



Bombes au Napalm



Canon-Y



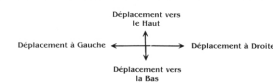
Multi-directionnel



LES COMMANDES

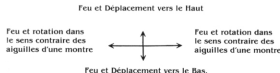
Manche à Balai

Sans saisir le **BOUTON FEU** enfoncé



Avec le **BOUTON FEU** enfoncé

Feu et Déplacement vers le Haut



Clavier

	CBM64/128	Spec/Am	Atari ST	Amiga	IBM PC
Haut	-	-	Q	-	-
Bas	-	-	-	-	-
Gauche	-	-	-	-	-
Droite	-	-	-	-	-
Feu	SPACE	SPACE	-	-	INDEL
Pause	REIN/STOP	-	F1 - Allumé, F2 - Éteint	-	Q RETURN
Quitter	-	-	-	Q	ESC
Manche à balai (uniquement)	✓	✓	✓	✓	-
Bombes (option)	-	-	F1/Joueur 1 F2/Joueur 2	-	F1/F2 Joueur 1 F3/F4 Joueur 2

© 1989 CAPCOM CO. LIMITED. Tous droits réservés.

Ce jeu a été fabriqué et distribué sous licence de CAPCOM CO., LTD., Japon. FORGOTTEN WORLDS™ et CAPCOM™ (ou CAPCOM®) sont des marques de CAPCOM CO., LTD.

Sous licence à U.S. Gold Limited, Units 2/3 Halford Way, Holford, Birmingham B64 7LX. Tel: 021 356 3388.

Le copyright subsiste sur ce programme. Toute émission, diffusion, enregistrement public, copie ou ré-enregistrement, location à bail et vente sous toute méthode d'échange ou de rechat et sous toute forme, non autorisés, strictement interdits.

LA COPIE DE CE PROGRAMME EST ILLEGALE ET PEUT ENTRAINER DES FOURBURES JUDICIAIRES À L'ENCONTRE DE CHAQUE UN DES PARTICIPANTS RESPONSABLES PAR LE DETENTEUR DE LICENCE ET LE PROPRIETAIRE DES TRAVAUX SOUS COPYRIGHT.

Si vous avez des difficultés à charger ou jouer Forgotten Worlds, appelez-nous au 021 356 3388 entre 14 h et 16 h 30 (GMT) du Lundi au Vendredi et demandez notre Service Client. Le Service Client se fera un plaisir de vous aider.

FORGOTTEN WORLDS™

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128 Cassette
Premere i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP** simultaneamente. Premere **PLAY** sul registratore. Seguire i comandi sullo schermo.

CBM 64/128 Disco
Battere la parola **LOAD** → **R**, e premere **RETURN**. Il gioco si caricherà e scorrerà automaticamente. Segui i comandi sullo schermo.

SPECTRUM 48K Cassette
Battere la parola **LOAD** → **R** → premere **ENTER**. Premere **PLAY** sul registratore. Versione 48K lato A, versione 128K lato B. 48K giocatore nota: alla fine del gioco andare all'inizio e ricaricare la cassetta per cominciare.

SPECTRUM 12+3

Premere **ENTER**. Il gioco si caricherà e scorrerà automaticamente.

AMSTRAD CPC Cassette
Premi **CTRL** e **ENTER** piccolo simultaneamente. Premi **PLAY** sul registratore.

AMSTRAD CPC Disco
Battere la parola **RUN** **DISK** → premere **ENTER**. Il gioco si caricherà e scorrerà automaticamente.

ATARI ST
Inserire il disco **A** e seguire i comandi sullo schermo, giocatore 1 joystick nel mouse port.

CBM AMIGA
Inserire il disco **A** e seguire i comandi sullo schermo.

IBM PC e COMPATIBLE
Alcuni in loco. Invi **A** inserisci il disco del gioco e batti **FM**, premere **ENTER**. Il gioco si caricherà e scorrerà automaticamente.

SCENARIO
L'imperatore Bios, il Dio della distruzione, ha creato otto dei maligni che stanno distruggendo tutta la civiltà consentita.

Le città distinte sono state trasformate in rovine di polvere (Dust Ruins) e sono state chiamate "Forgotten Worlds" (Mondi Dimenticati). Ma al posto di combattimento e sopravvivenza delle popolazioni ha creato due super eroi per poter combattere contro i demoni maligni liberare il mondo da Bios.

Il loro compito è enorme perché l'imperatore Bios è protetto da tre semi-dei: il Drago d'Oro, il Dio della Guerra, e il Paredamand.

REGOLE DI GIOCO

Livello 1 - City escape (passaggio cittadino)
Fa in modo di arrivare all'entrata del complesso sotto terra dopo aver combattuto attraverso il passaggio cittadino devastato. Stai attento ai raggi che sono delle granate roboti. Una volta dentro, le tubature del gas ti impediscono di continuare, se le rompi bucciarci e diventerai ceneri. Almeno il primo dei nemici ti avvicina da una spiratura come guardia alla sua fragile bocca da dove escono delle mutazioni velenose.

Livello 2 - Dust World (mondo di polvere)
Sotto le acque spicche nel mondo sprofondato del Drago di Polvere, ci sono super velenose che non aspettano che il momento di attaccare con i loro denti affilati come un rasoio. Belle mitraglie sono posizionate lungo tutto il percorso verso il Drago di Polvere, che può solo essere attivo se si colpisce il cuore. Attaccando in altre parti del corpo serve solo ad aumentare la sua forza e furia combattente.

Livello 3 - Hi-tech
Il Tempio del Dio della Guerra è protetto da una fortezza corazzata e da mitraglie lungo tutto il perimetro. Una moltitudine di lucertole non è riuscita ad impadronirsi di arrivare fino alla fortezza. Il Dio della guerra è pronto a distruggerti ed è rimpicciolito dalla grandezza della fortezza. Solo distruggendo le sue spalle ci si spera di sopravvivere al suo attacco.

Livello 4 - Gods Domain (il Dominio degli Dei)
Sopra le nuvole giace il regno di Bios. Per fermarli nella tua cerca Bios munita di suoi mezzi di ordine, usando creazioni distorsive "sugillanti" a serpenti - uomini per distratti mentre i monaci cercano di "scalfare" i Scalfaggi i nemici della foresta dove l'aspetta Bios sul suo fono, pronto per combattere.

Mentre il gioco procede, puoi comprare armi e di negozi mentre passi da un livello ad un altro. In queste armi sono inclusi:

Nissili da caccia **Razzo**

Bombe ai Napalm **Torcia di fuoco**

Cannoni V **Corazza (può fermare un vario numero di spari)**

Arma Multidirezionale **Booster (aumenta il potere della armi)**

CONTROLLI

Joystick
Senza tenere il FIRE
Tasto premuto:

Muovere in su

Muovere a sinistra

Muovere a destra

Muovere in giù

Per Fire e muover in su

Per Fire e muover in giù

Con il tasto FIRE premuto:

Muovere a sinistra

Muovere a destra

Per fire notare anti-orario

Per fire e muover in giù

Keyboard (testera)

	CBM64/128	Spec/ems	Atari/ST	Amiga	IBM PC
Su	Q	Q	-	-	-
Giu	A	A	-	-	-
Avanzata	O	-	-	-	-
Indietro	P	P	-	-	-
Fire	SPACE	SPACE	-	-	INSDEL
Fuori	RUN/STOP	-	F1-On, F2-Off	F	RETURN
Joystick	-	-	-	-	Q ESC
Quit	-	-	-	-	✓
Special Bomb	-	-	F1 Giocatore 1	F1/F5 Giocatore 1	F10/F10 Giocatore 1

© 1989 CAPCOM CO. LIMITED. Tutti i diritti riservati.

Questo gioco è stato prodotto e distribuito sotto licenza da CAPCOM CO. LTD. (FORGOTTEN WORLDS™) e CAPCOM (o CAPCOM) sono marchi di fabbrica di CAPCOM CO., LTD.

Licenziatori a U.S. Gold Limited, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, Inghilterra. (UK) 021 336 3363.

Copyright esiste su questo programma. Broadcasting, diffusione, dimostrazioni pubbliche, copiatura o "pirateria", affitto, noleggio, a vendita sotto qualsiasi scambio o servizio o che sia in qualsiasi maniera con autorizzati) sono strettamente proibiti.

LA COPERTURA DI QUESTO PROGRAMMA È ILLEGALE E PUÒ RENDERE IL PROPRIETARIO RESPONSABILE DI QUESTO FURTO INTELLETTUALE SECONDO LE LEGGI DA PARTE DEI LICENZIATORI E DAL PROPRIETARIO DEL COPYRIGHT.

Se incontrate delle difficoltà a caricare o a giocare Forgotten Worlds, chiamare al 021 3366338 tra le 2pm e le 5pm (GMT) da lunedì a venerdì e chiedere del Software Development Department che saranno disposti a rispondere ad ogni questione.

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

FORGOTTEN WORLDS™

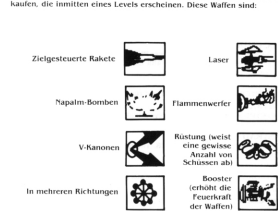
FORGOTTEN WORLDS™

Kampf bereit. Nur bei der Zerstörung seiner Schutten besteht noch Hoffnung.

Level 4 - Gotterdomane

Über den Wolken liegt das Raubreich von Bios. Er schickt die Monche seines höchsten Ordens gegen Sie, um Sie zu stoppen. Dabei benutzt er neue Feinden wie Schlangen und Radern, um Sie von den Angriffen der Monche ablenken. Schlagen Sie die Monche und dringen Sie bis zum anderen Ende des Waldes vor, wo Bios, auf seinem Thron sitzend, bereits auf Sie wartet.

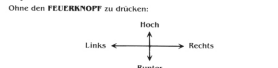
Während des Spielverlaufs können Sie sich zusätzliche Waffen in Laden kaufen, die unmittelbar eines Levels erscheinen. Diese Waffen sind:



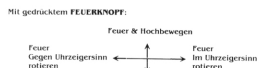
STEUERUNG

Joystick

Ohne den FEUERKNOPF zu drücken:



Mit gedrücktem FEUERKNOPF:



Fastatol

	CBM64/128	Spec/ems	Atari/ST	Amiga	IBM PC
Hoch	Q	Q	-	-	-
Runter	A	A	-	-	-
Links	O	-	-	-	-
Rechts	F	F	-	-	-
Fuori	LEASTARTE	LEASTARTE	-	-	INSDEL
Fuori	RUN/STOP	-	F1-Au, F2-An	F	RETURN
Abbrechen	-	-	-	-	Q ESC
Nur Joystick	-	-	-	-	✓
Intelligent Bomben	-	-	F1 Spieler 1	F1/F5 Spieler 1	F10/F10 Spieler 1

© 1989 CAPCOM CO. LIMITED. Alle Rechte vorbehalten.

Vorrecht und Herstellung des Spiels unter Lizenz von CAPCOM CO., LTD., Japan. FORGOTTEN WORLDS™ und CAPCOM (o CAPCOM) sind Warenzeichen von CAPCOM CO., LTD.

Licenziatori a U.S. Gold Limited, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, Inghilterra. (UK) 021 336 3363.

Das Copyright gilt für dieses Programm. Die unautorisierte Übertragung, Verbreitung, öffentliche Aufführung, das Kopieren oder die Wiederverkauf, sowie der Verkauf, die Vermischung, das Leasing und der Umtausch oder Weiterverkauf, in welcher Form auch immer, sind strengstens untersagt.

REI WIDERRUCHLICHEN KOPIEREN DIESE PROGRAMME KÖNNEN DIE VERANTWORTLICHEN PARTIEI SOWHIL VON LICENZINHABER ALS AUCH VON INHABER DES URHABERRECHTS STRAFRECHTLICH VERURTEILT WERDEN.

Sollten Sie beim Laden oder Spielern von Forgotten Worlds auf irgendwche Probleme stoßen, können Sie uns unter der Telefonnummer (UK) 021 336 3368 von Montag bis Freitag zwischen 14.00 Uhr und 16.30 Uhr (Westeuropäischer Zeit), anrufen. Fragen Sie nach dem "Software Development Department", das Ihnen gerne bei der Beantwortung Ihrer Fragen behilflich ist.

SCENARIO

Raiser Bios, Gott der Vernichtung, hat sich böse Götter gegeneht, die überall die Zivilisation vernichten.

Zwischen Ihnen wohnt zu Trümmernhain. Man nannte sie die FORGOTTEN WORLDS™. Die zornigen Göttern schufen aber zwei mächtige Krieger, um die grausamen Dämonen zu bekämpfen und die Welt von sich zu retten.

Ihre Aufgabe wird dadurch erschwert, daß Raiser Bios aus dem Schutz von "Höllengöttern" steht - dem Goldenen Drachen, dem Gott des Schutzes im alten Paratanzum.

DAS SPIEL

Level 1 - Stadt der Sünden
Begleite Sie sich zum Eingang den unterirdischen Komplex, nachdem Sie sich ihren Weg durch die dunkle Stadt gefahren haben. Haben Sie sich vor der Spinnne, die Robowächter macht, Unterhalb der Erde wird Ihnen der Weg durch Röhren versperrt. Wenn Sie diesen einen Röhren durchqueren, werden Sie von einem Trüben verhaftet. Und schließlich erscheint der erste Halbtagg, der Sie zur zerbrechlichen Mau, das tödliche Feuer ausstrahlt, macht.

Mit Umstieg, um es gegen Ihre Angriffe zu schützen.

Level 2 - Staubwelt

Wenn trüben Wasser der untergezeichneten Welt des Staubdrachens lauern tödliche Schlangen, die bis zum letzten Moment warten, bis sie mit rauberschnellen Zähnen nach Ihnen schnappen. Kanonengeschütze befinden sich entlang des Weges zum Staubdrachen, der vor zerstört werden kann, wenn Sie sein Herz treffen. Angriffe gegen andere Hostepiste machen ihn nur noch widerstand.

Level 3 - Hi-Tech

Eine sicher bewachte Festung, die von Kanonengeschützen umgeben ist, um den Schein des Hirtengottes zu schützen. Unabhängig Eideschein ist es nicht gefährlich, Sie vom Vordringen zu dieser OT abzuhalten, doch der Kirtspiegel, der die Festung fast schon widerlich erscheinen läßt, ist zum