

Eine Lösung zu Bloodwych

Ich habe die Lösung mit einer Party erspielt, die alle vier Zauberer enthielt. Dabei habe ich im Wesentlichen nur dort gekämpft, wo dies für die Lösung erforderlich war. Auch etwas, um nötige Beförderungen zu erreichen. Ein strategisches Problem kann leicht die Ernährung werden – dazu ein Trick: Die nicht mitgenommenen Helden können der Party Essen und sonstige Wertgegenstände vermachen. Ansonsten sollte man wissen, wem man Essen abkaufen kann und daß der Spruch „Beguile“ die Gesprächspartner gewogener stimmt, auch wenn der eigene Charismawert nicht optimal ist. Später hilft der Spruch „Vitalize“: Wer den beherrscht, ist vor dem Verhungern so gut wie geschützt.

Das zweite logistische Problem heißt „Goldstücke“: deswegen am Anfang bei den Helden sammeln gehen und schnell „Alchemy“ lernen, um überflüssige Items zu vergolden. Dann kann man der Elfe jeden teuren Spruch abkaufen. Ohne „Levitate“ und „Compass“ ist nichts zu machen, und auf „Trueview“ kann auch derjenige kaum verzichten, der einen Cutpurse mitnimmt. Der Cutpurse hat allerdings den Vorteil, daß er nicht daran denken muß, Trueview einzusetzen, er muß nur Anführer sein.

Wer wie ich keine übermäßige Lust auf Kämpfe hat, sollte sich die Karte genau ansehen: Dann ist es meist kein Problem, Monster zu umgehen oder irgendwo einzusperren – sie bekommen keine verschlossene Tür auf. Bei dieser Taktik hilft der Spruch Magelock, ohne den es sowieso nicht geht, denn einige Türen gehen nur damit auf. Ohne Zothens und Murlocks zu gehen, halte ich übrigens für einen Fehler – sie sind die stärksten Figuren!

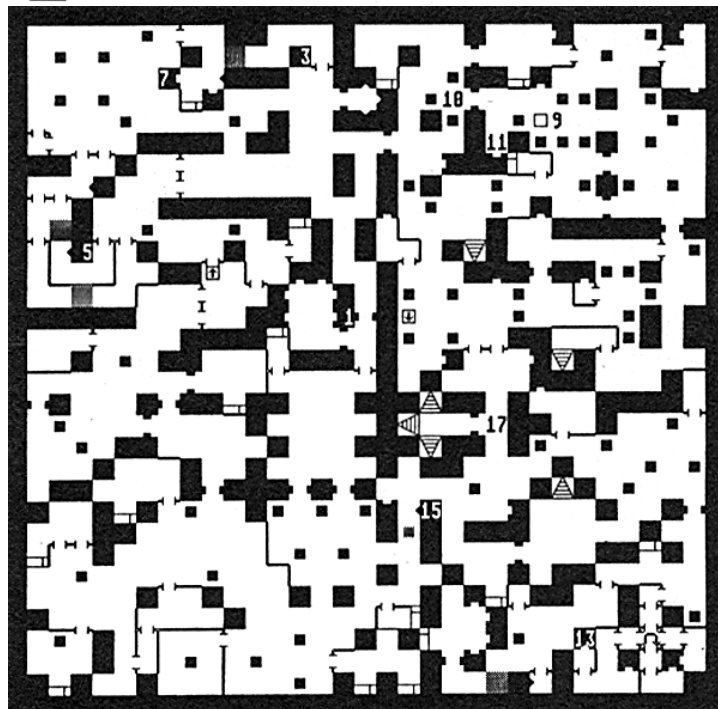
Noch eine Anmerkung: Scheinbar sind die Karten nicht konsequent durchnummeriert worden, so dass die Listen zu den jeweiligen Karten eventuell nicht sehr hilfreich sind. Da ich das Spiel selbst bisher nicht angespielt habe, bin ich mir da aber nicht sicher! (H. H.)

Die Stadt Treihadwyl

Zunächst braucht man den Bronze Key aus der Vorratskammer (1), anschließend einen weiteren Bronze Key (3) und einen Iron Key (7). Letzterer befindet sich hinter einem Geheimgang, der durch Drücken eines Knopfes (5) geöffnet wird. Der Schlüssel (11) für die nächste Bronzetür wird von einem kräftigen Wächter gehütet, der zunächst hinter einer schwarzen Tür (10) eingesperrt ist. Auf dem Weg zum Schlüssel betätigt man jedoch eine grüne Bodenplatte (9), die diese Tür öffnet. Vorsicht, der Wächter zaubert nicht schlecht! Wenig später kommt die erste Treppe, es geht jedoch gleich wieder hinunter in die Stadt, wo der erste Dragon Key (13) gebraucht wird. Dieser ist nicht so einfach zu finden, da inmitten gleich aussehender Gänge ein Drehfeld ist, das die Orientierung erschwert. Erwähnenswert ist noch ein Knopf (15), der eine Säule ausschaltet. Dadurch ist der direkte Weg in den Ausgangsbezirk eröffnet.

Die chromatische (weiße) Tür (17), die als nächstes auftaucht, kann nur mit einem Schlüssel geöffnet werden, der zwei Stockwerke tiefer liegt. Man kann in jedem Level den Nummern der Legende folgen. Ich beschreibe jetzt nur noch knifflige Stellen.

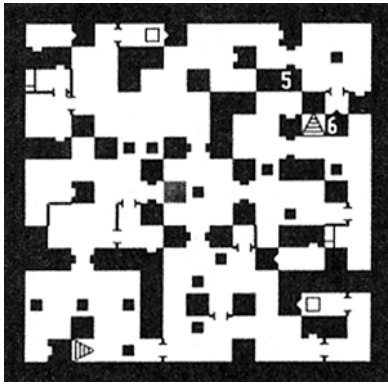
- Steinblöcke mit Metalltür und Wandfach
- Schalter und Schlitz für Gen (Genslot)
- Reforge Thy Bones ...
- Magische Wand, Säule und magische Säule
- Treppen
- Bodenplatte, evtl. unsichtbar, Teleporter
- Drehfeld, Loch in Boden, Loch in der Decke
- Holzwände, Bett und Holztüren



- 1 Bronze Key
- 2 Bronze Door
- 3 Bronze Key
- 4 Bronze Door
- 5 Schalter für die magische Wand
- 6 Magische Wand
- 7 Iron Key
- 8 Iron Door
- 9 Bodenplatte für schwarze Tür
- 10 schwarze (magische) Tür
- 11 Bronze Key
- 12 Bronze Door
- 13 Dragon Key
- 14 Dragon Door
- 15 Knopf für Säule
- 16 Treppe in den Keller
- 17 Chromatic Door

Erster Keller

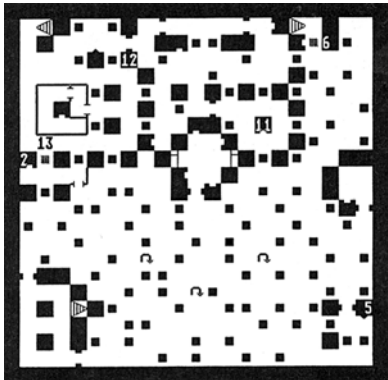
Das erste kleinere Problem wird durch diesen Spruch angedeutet: A sword, a bow – this wall must go. Etwas später findet man vor einer Iron Door (5) ein Schwert und dahinter einen Bogen, daneben ist ein Schalter (6). Drückt man diesen, verschwindet die bewußte Wand. In diesem Level findet man zwei kleine Räume mit Schlitz (12+13), die später wichtig werden, nachdem man aus dem Serpent Tower zurück ist.



- 1 Eingangstreppe
- 2 Bronze Key
- 3 Bronze Door
- 4 Iron Key
- 5 Iron Door
- 6 Schalter für magische Wand
- 7 Magische Wand
- 8 Serpent Key
- 9 Serpent Door
- 10 Iron Key
- 11 Iron Door
- 12 Slot für Tan Gem
- 13 Slot für Bluish Gem
- 14 Treppe zum zweiten Keller

Zweiter Keller

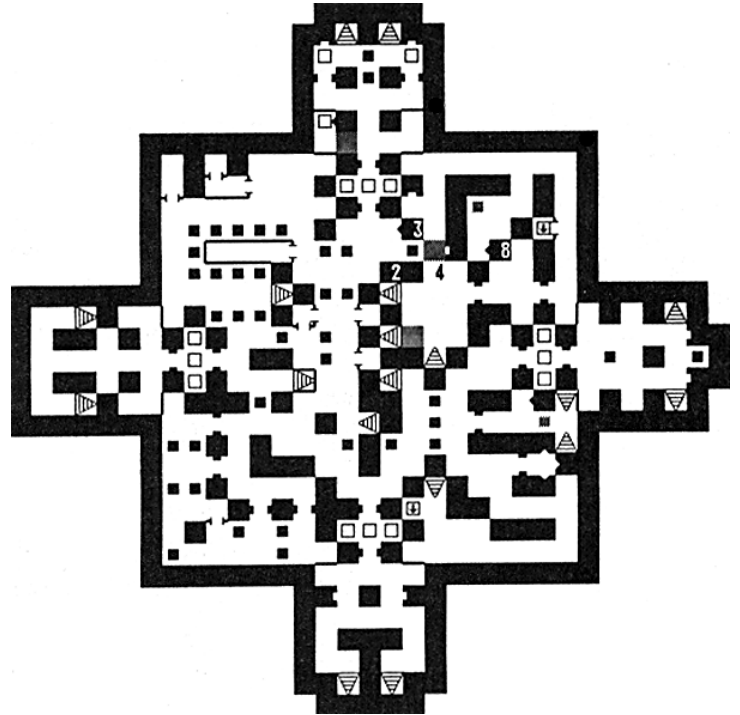
Ein Stockwerk tiefer sollte man sich erst einmal rechts halten und auf Drehfelder achten. Diese entsprechen dem Spruch „Confuse“, den man selbst benutzen kann, der aber auch von manchen anderen Leuten beherrscht wird. Bewaffnet mit dem Chaos Key (2) geht es dann auf die andere Seite. Hinter der Chaos Door befindet sich ein Schalter (5), der weiter hinten eine Säule (6) entfernt, wodurch der Zugang in ein Treppenhaus frei wird. Der darunter liegende Gang enthält zwei Confuse-Felder. Einige unbedeutende Verwicklungen später findet man bei (11) den Chromatic Key, der oben benötigt wird. Den Rückweg kann man durch Druck auf den Schalter (12) abkürzen, denn die Säule bei (13) verschwindet dadurch.



- 1 Eingangstreppe
- 2 Chaos Key
- 3 Bronze Key
- 4 Chaos Door
- 5 Schalter für magische Säule
- 6 Magische Säule
- 7 Unterführung mit Drehfeldern
- 8 Moon Key
- 9 Bronze Door
- 10 Moon Door
- 11 Chromatic Key
- 12 Schalter für magische Säule
- 13 Magische Säule

Menagerie

Hinter der Chromatic Door befinden sich drei Treppen: erstmal rechts gehen und dort gleich wieder links (2) zur Serpent Door. Dort muß ein Schalter (3) gedrückt werden, und man sieht, wie eine Wand verschwindet. Es gibt übrigens zwei Arten magischer Wände die eine entspricht dem Spruch „Formwall“ – diese Wände sind in jeder Hinsicht wie richtige Wände, solange der Zauber wirkt. (Die gezauberten Säulen sind übrigens immer so.) Die andere entspricht dem Spruch „Mindrock“ – durch solche Wände kann ein trainierter Cutpurse hindurchsehen, oder man sieht mit „Tureview“ hindurch. Außerdem kann man hindurchgehen. In diesem Level gibt es noch ein kleines Problem, das man jetzt oder später lösen kann: Bei (8) ist ein Wandschalter. Nähert man sich diesem, macht es „klick“ – nun schnell zurück zur Eingangstreppe, denn die schwarze Special Door dort hat sich geöffnet und ein paar kräftige Wächter von Zendicks Turm greifen an. Sie müssen besiegt werden, sonst ist diese Stelle nicht zu lösen. Drückt man dann den letzten Schalter, verschwindet in der Nähe eine Säule. Dahinter ist ein weiterer Schalter. Dieser öffnet die geheime Treppe zu Zendicks Turm – doch da hinein kommt man erst viel später. Also erst einmal auf in den Serpent's Tower.



- 1 Treppe aus der Stadt
- 2 Treppe zum Serpent Tower
- 3 Schalter für magische Wand
- 4 Magische Wand
- 5 Serpent Key
- 6 Unsichtbare Bodenplatte für Special Door
- 7 Special Door
- 8 Schalter für magische Säule
- 9 Magische Säule
- 10 Schalter für magische Wand
- 11 Magische Wand
- 12 Eingang zum Serpent Tower

Serpent's Tower

Betritt man den Serpent's Tower durch die rechte oder die linke Tür, macht es „klick“, und die Tür hinter der Party ist zu. Man kommt jetzt für längere Zeit nicht mehr heraus – aber keine Panik! Mein Vorschlag: Geht rechts hinein! Dort findet man den Tan Gem. Dieser wird des öfteren für die Teleportation benötigt.

Nach kurzer Zeit taucht ein kleines Problem auf: Nachdem man auf die Bodenplatte (2) getreten ist, wird zwar der Weg zum Serpent Key frei, jedoch wird dieser von einem Krebs bewacht. Auf der anderen Seite ist bei (5) ein unsichtbarer Bodenkontakt, der eine Special Door öffnet, hinter der wieder so ein Krebs ist – also aufgepaßt! Hinter dieser Tür muß ein Schalter gedrückt werden. Nun holt man bei (7) den Dragon Key und aus dem Wandfach bei (10) den Chaos Key. Dieser war zuvor durch eine magische Säule verdeckt, die wir bei (6) ausgeschaltet haben. Ansonsten bietet dieses Level keine weiteren Schwierigkeiten. Im nächsten Level kann man bei (6) den Tan Gem ausprobieren und im selben Raum den Dragon Wand holen. Ansonsten nicht den Serpent Key von (2) vergessen und über Level 3 gleich nach Level 4 weiter.

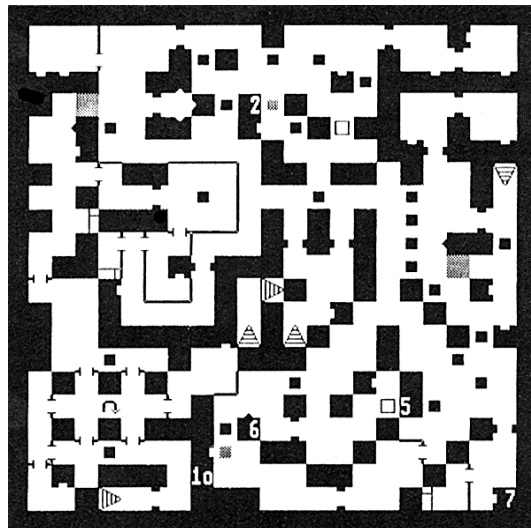
Vor der Formwall-Wand bei (7) ist ein Drehfeld! Mit dem Iron Key ins Level 5, dort findet man hinter der Serpent Door den begehrten Chromatic Key. Nun geht es wieder hinunter nach Level 3: mutig bei (3) in ein Bodenloch gestürzt und in Level 2 gleich bei (14) ins nächste. Jetzt landet man – nur durch Magie zu erklären – in der Nähe des Eingangs. Knopf gedrückt – alles klar?!

Nun kann man erst mal die Freiheit genießen und mit Hilfe des Tan Gem die Schatzkammer im ersten Keller leeren oder tatenlustig gleich die andere Seite des Turmes in Angriff nehmen. Dort findet man zunächst den Bluish Gem, und es macht wieder „klick“. Das erste Rätsel ist ein Drehfeld mit Bodenplatten bei (8) in Level 3. Stürzt man sich bei (15) ins Level 2, stehen heftige Kämpfe bevor. Man muß dann noch kurz ins Level 1, um einen Dragon Key zu holen. Die dazu gehörende Tür kennt man schon von der anderen Seite des Turmes. Den Moon Key, den man auch noch findet, kann man sich auch sparen, da der Raum, den dieser öffnet, auch durch Teleportation zu erreichen ist. Dort findet man den Serpent Wand. Jetzt sollte sich noch ein Serpent Key von (14) im Tornister befinden für die zweite Serpent Door in Level 5. Von dort geht es hinauf zum Auge der Schlange!

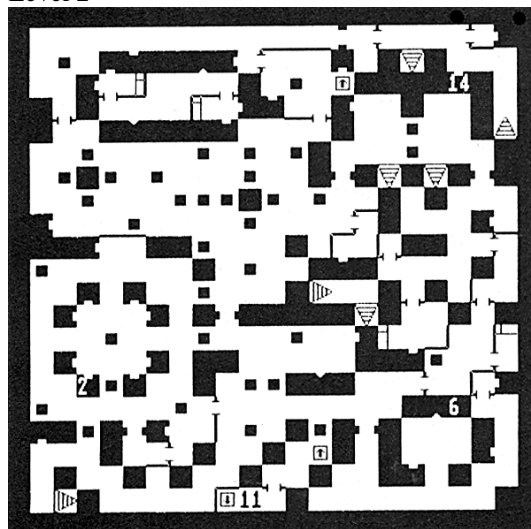
Dieses (den Serpent Crystal) kann man nehmen, doch der Rückweg ist nicht ganz einfach: Die Schalter (4) und (5) müssen gedrückt werden. Da es dort oben ungemütlich voll ist, lohnt sich der Spruch „Vanish“. Auf jeden Fall ein lustiger Effekt! Aber Zendick selbst kann den Spruch auch. Es geht jetzt durch eins der Löcher im Boden nach Level 6 und wieder durch Bodenlöcher nach Level 5, wo es gilt, jede Menge magischer Säulen auszuschalten und zu bewegen sowie Bodenplatten zu betreten. Hat man die letzte magische Wand ausgeschaltet, ist man wieder im Treppenhaus, und dann: Serpent Tower geschafft – Ausflug in die Schatzkammer des Bluish Gem gefällig?

Rechts befindet sich der Tan Gem, links der Bluish Gem. Im Folgenden werden beide Wege beschrieben.

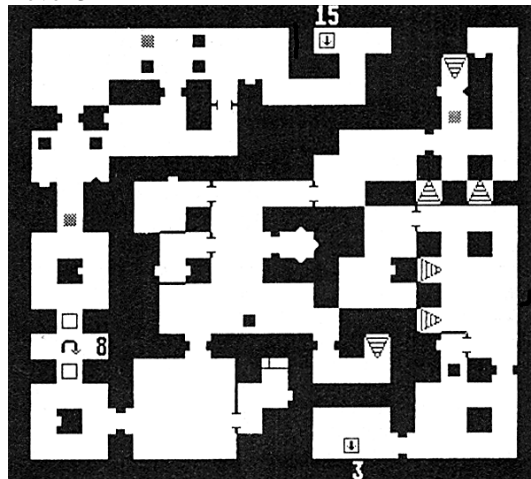
Level 1



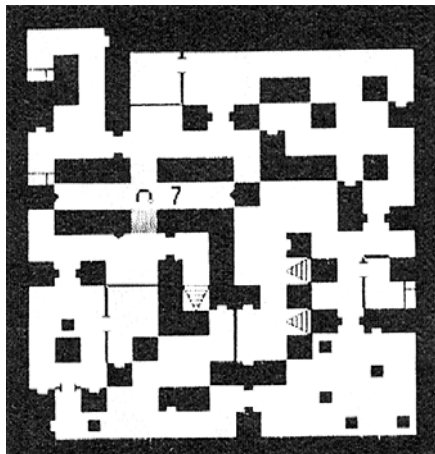
Level 2



Level 3



Level 4

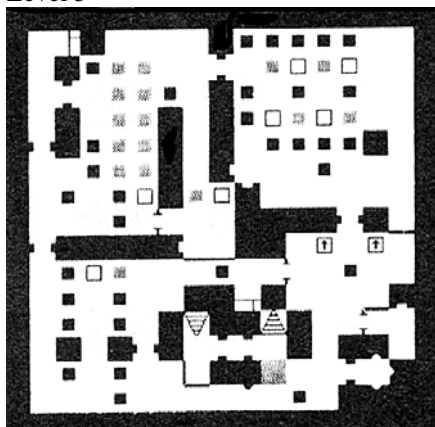


Rechts befindet sich der Tan Gem, links der Bluish Gem. Im Folgenden werden beide Wege beschrieben.

Serpent's Tower, Level 1 (Weg über die rechte Seite)

- 1 Eingangstreppe rechter Aufgang
- 2 Bodenplatte für magische Säule
- 3 Magische Säule
- 4 Serpent Key
- 5 Unsichtbare Bodenplatte für Tür
- 6 Schalter für magische Säule
- 7 Dragon Key
- 8 Dragon Door
- 9 Magische Säule
- 10 Chaos Key
- 11 Chaos Door
- 12 Drehfeld
- 13 Bronze Key
- 14 Bronze Door
- 15 Treppe zu Level 2

Level 5



Serpent's Tower, Level 2 (Weg über die rechte Seite)

- 1 Treppe von Level 1
- 2 Serpent Key
- 3 Moon Key
- 4 Iron Key
- 5 Iron Door
- 6 Tan Gem Slot
- 7 Umsteigerraum
- 8 Dragon Wand
- 9 Moon Door
- 10 Treppe nach Level 3

Serpent's Tower, Level 3 (Weg über die rechte Seite)

- 1 Treppe von Level 2
- 2 Treppe nach Level 4

Serpent's Tower, Level 4 (Weg über die rechte Seite)

- 1 Treppe von Level 3
- 2 Chaos Key
- 3 Chaos Door
- 4 Bronze Key
- 5 Drehfeld
- 6 Schalter für magische Wand
- 7 Magische Wand
- 8 Bronze Door
- 9 Iron Key
- 10 Iron Door
- 11 Treppe nach Level 5

Serpent's Tower, Level 5 (Weg über die rechte Seite)

- 1 Treppe von Level 4
- 2 Serpent Door
- 3 Chromatic Key

Serpent's Tower, Level 3 (Weg über die rechte Seite)

- 1 Chromatic Door
- 2 Loch im Boden nach Level 2

Serpent's Tower, Level 2 (Weg über die rechte Seite)

- 11 Loch im Boden zum Eingang

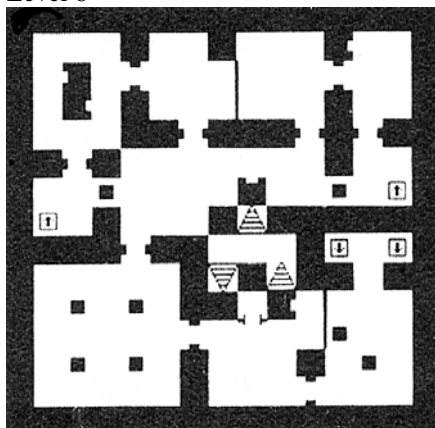
Menagerie (Weg über die rechte Seite)

- 13 Loch in Decke von Level 2
- 14 Schalter für magische Wand
- 15 Magische Wand

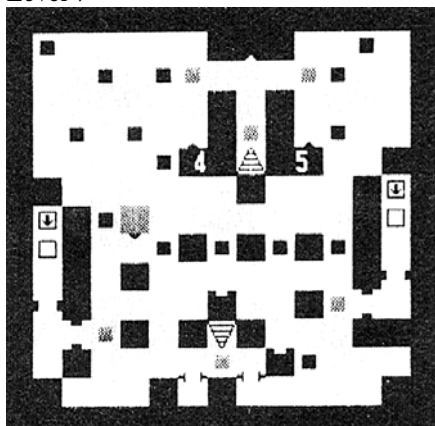
Serpent's Tower, Level 3 (Weg über die linke Seite)

- 5 Treppe vom Eingang
- 6 Iron Key
- 7 Iron Door
- 8 Drehfeld
- 9 Bodenplatte für magische Säule
- 10 Chaos Key
- 11 Magische Säule
- 12 Schalter für magische Säule
- 13 Chaos Door

Level 6



Level 7



- 14 Magische Säule
- 15 Loch im Boden nach Level 2

Serpent's Tower, Level 2 (Weg über die linke Seite)

- 11 Loch in der Decke aus Level 3
- 12 Bronze Key
- 13 Bronze Door
- 14 Serpent Key
- 15 Treppe nach Level 1

Serpent's Tower, Level 1 (Weg über die linke Seite)

- 16 Treppe von Level 2
- 17 Schalter für magische Wand
- 18 Magische Wand
- 19 Dragon Key

Serpent's Tower, Level 2 (Weg über die linke Seite)

- 16 Moon Key
- 17 Dragon Door

Serpent's Tower, Level 5 (Weg über die linke Seite)

- 4 Serpent Door
- 5 Treppe nach Level 6

Serpent's Tower, Level 6 (Weg über die linke Seite)

- 1 Treppe von Level 5
- 2 Treppe nach Level 7

Serpent's Tower, Level 7 (Weg über die linke Seite)

- 1 Treppe von Level 6
- 2 Serpent Crystal
- 3 Magische Säulen
- 4 Schalter für magische Säulen
- 5 Schalter für magische Säulen
- 6 Bodenlöcher nach Level 6

Serpent's Tower, Level 6 (Weg über die linke Seite)

- 3 Löcher in der Decke von Level 7
- 4 Serpent Keys
- 5 Serpent Doors
- 6 Chromatic Key, Moon Key
- 7 Chromatic Door
- 8 Löcher im Boden nach Level 5

Serpent's Tower, Level 5 (Weg über die linke Seite)

- 6 Löcher in der Decke von Level 6
- 7 Raum mit Bodenplatten für magische Säulen
- 8 Raum mit Bodenplatten, die Säulen bewegen!
- 9 Bodenplatte für Säule
- 10 Bodenplatte für Säule
- 11 Schalter für magische Wand

Moon Tower

Im Level 1 gibt es zunächst zwei Gem Slots, die zur Teleportation einladen, allerdings nur, wenn der Anführer Trueview benutzt hat oder ein geübter Cutpurse ist, da diese hinter einer Mindrock-Wand stecken. Zwei Türen gehen nur mit Magelock auf, ansonsten gibt es hier ganz nette Items. Im Level 2 muß man zunächst Levitate können und Bodenplatten zum Beispiel mit Münzen ausschalten. Bei (5) findet man den Moonring, ansonsten nichts Besonderes.

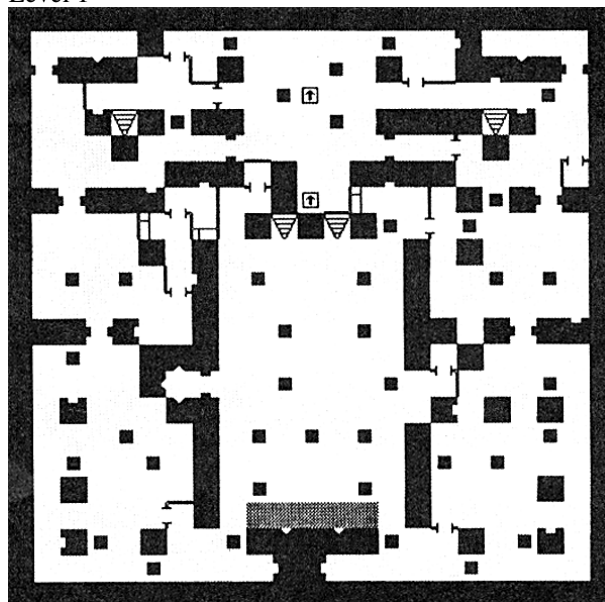
Verschließt man in Level 3 gleich rechts eine Holztür, erspart man sich eine Begegnung mit zwölf kräftigen Wächtern. Das geht aber nur, wenn man noch einen Moon Key aus dem Serpent Tower übrig hat, denn einen solchen bewachen diese. Zwei der Teleporter im Raum vor der Moon Tür müssen durch Betreten von Bodenplatten ausgeschaltet werden. Dann muß wieder gekämpft werden, aber bitte schön der Reihe nach!

In Level 4 gibt es zwei Teleportersprünge, die irritieren können, wenn man keine Karte hat. Das Level 5 ist nicht von Pappe: Anti-

magiefelder und Mindrocks jede Menge, und man kann hier sehen oder (besser nicht) fühlen, wie Arc Bolts durch die Gänge flitzen. Also: Trueview benutzen und an der Eingangstür kämpfen – mit der ein wenig gemeinen, aber sehr erfolgreichen Taktik nach Götz (nein, nicht der von Berlichingen!): Der Gegner schaut nach links – Tür auf, einmal Disrupt, Tür zu ... Was tut man nicht alles, um ein Rollenspiel erfolgreich zu beenden.

In Level 6 ist nochmals Trueview angesagt, und dann hat man bald den Moon Crystal.

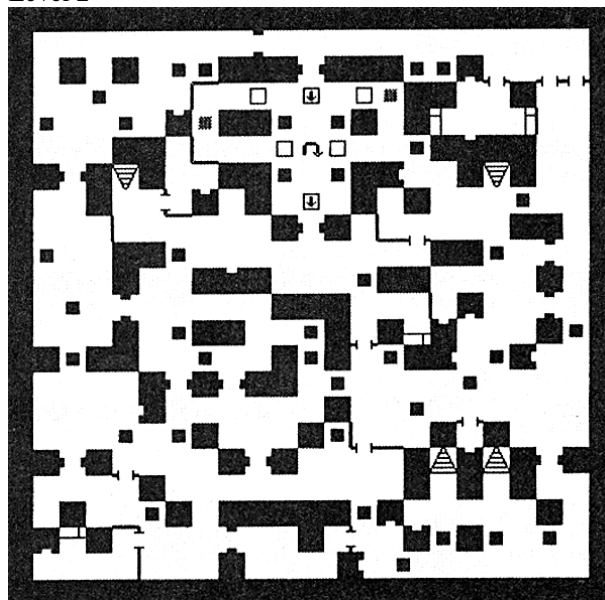
Level 1



Moon Tower, Level 1

- 1 Eingangstreppe
- 2 Mindrockwand
- 3 Slots für Tan- und Bluish Gem
- 4 Magelock-Doors
- 5 Treppen nach Level 2

Level 2

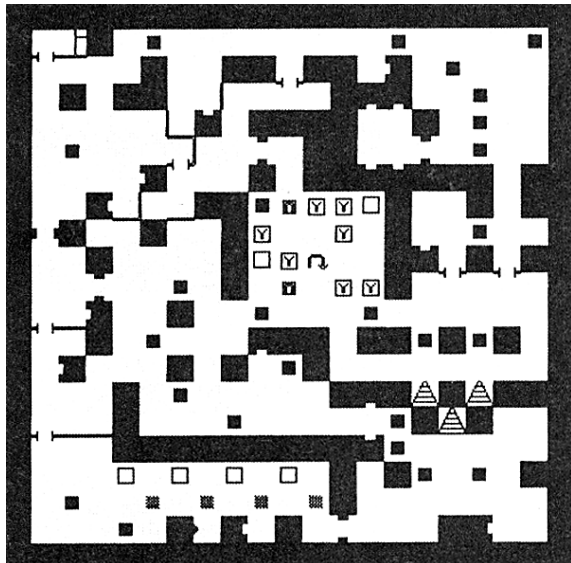


Moon Tower, Level 2

- 1 Eingangstreppe
- 2 Loch im Boden
- 3 Drehfeld
- 4 Bodenplatten für magische Säulen
- 5 Moonring
- 6 Bronze Key

- 7 Bronze Door
- 8 Serpent Key
- 9 Serpent Door
- 10 Iron Key
- 11 Iron Door
- 12 Moon Key
- 13 Moon Door
- 14 Treppen nach Level 3

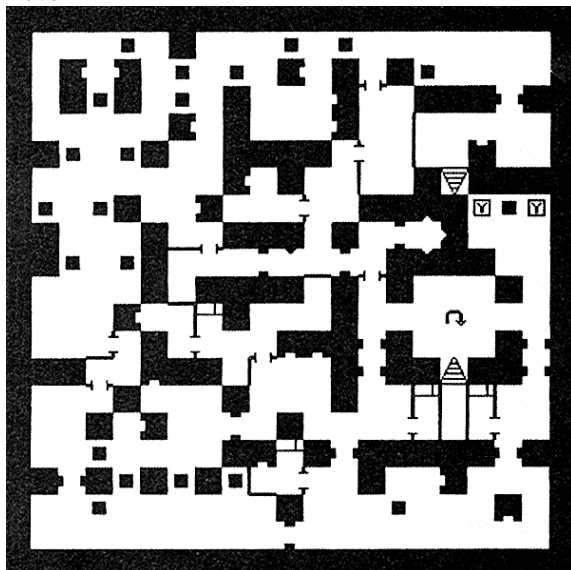
Level 3



Moon Tower, Level 3

- 1 Treppen von Level 2
- 2 Holztür vor Raum mit 12 Wächtern
- 3 Speisekammer mit Moon Key
- 4 Teleporterraum mit Bodenplatten
- 5 Moon Door
- 6 Chaos Wand
- 7 Bronze Key
- 8 Bronze Door
- 9 Serpent Key
- 10 Serpent Door
- 11 Raum mit Bodenplatten für Säulen
- 12 Schalter für Special Door
- 13 Special Door
- 14 Treppe nach Level 4

Level 4

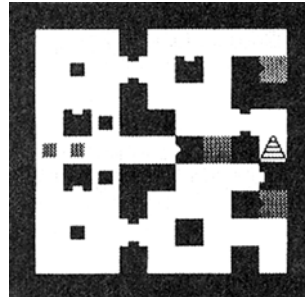


Moon Tower, Level 4

- 1 Treppe von Level 3
- 2 Teleporter 1
- 3 Teleporter 2
- 4 Chaos Key

- 5 Dragon Key
- 6 Dragon Door
- 7 Bronze Key
- 8 Chaos Door
- 9 Bronze Door
- 10 Moon Wand
- 11 Moon Key
- 12 Moon Door
- 13 Schalter für Special Door
- 14 Serpent Key
- 15 Serpent Door
- 16 Treppe nach Level 5

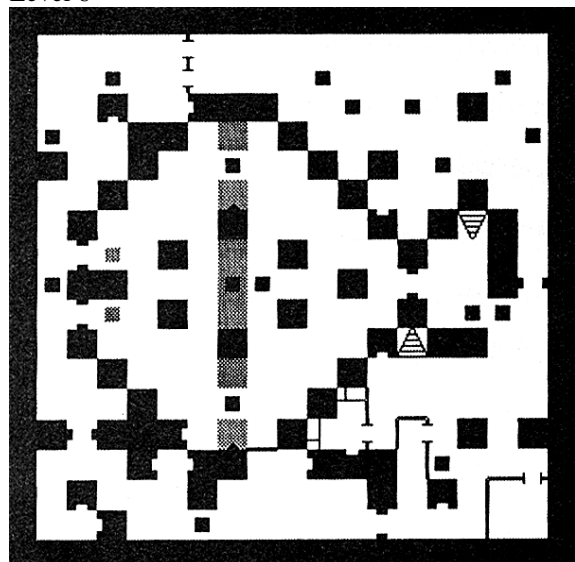
Level 5



Moon Tower, Level 5

- 1 Treppe von Level 4
- 2 Raum mit Antimagie und Mindrockwänden
- 3 Schalter für Säule 1
- 4 Schalter für Säule 2
- 5 Säule 1
- 6 Säule 2
- 7 Iron Key
- 8 Iron Door
- 9 Bronze Key
- 10 Bronze Door
- 11 Iron Key
- 12 Iron Door
- 13 Moon Key
- 14 Dragon Key
- 15 Treppe nach Level 6

Level 6



Moon Tower, Level 6

- 1 Treppe von Level 5
- 2 Moon Door
- 3 Mindrock und Schalter für Säule
- 4 Mindrock und Schalter für Säule
- 5 Moon Crystal

Dragon Tower

Das erste Level ist groß und verwinkelt. Man muß auf Drehfelder und Mindrocks sowie ein paar überraschende Teleportersprünge aufpassen. Um in den mittleren Bezirk zu gelangen, muß man einen Bronze Key (5) und einen Iron Key (9) holen. Dort bekommt man dann den Dragon Key, der den Weg zum Treppenhaus nach oben öffnet.

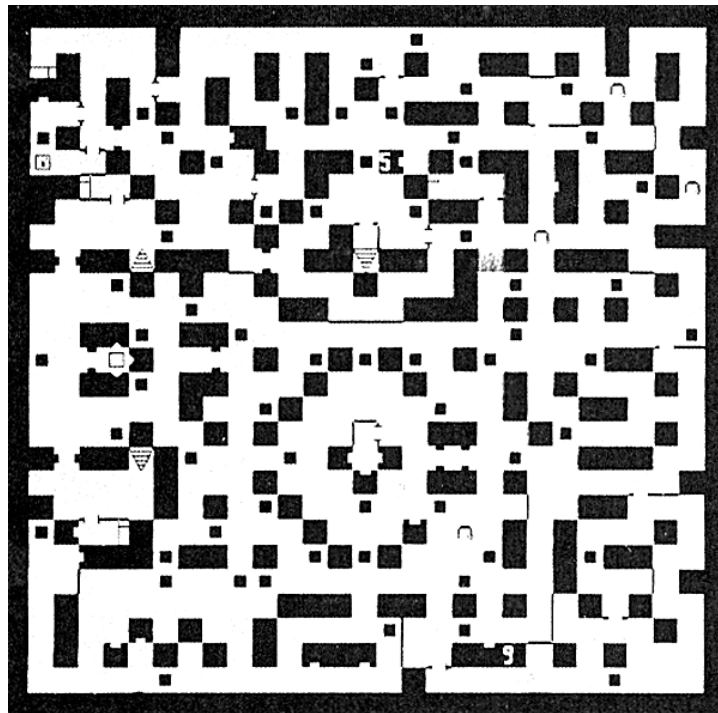
Im zweiten Level stören zunächst Teleporter. Die großen Drachen habe ich größtenteils eingesperrt – auch längere Gespräche waren nicht ergiebig. Etwas später kommen die ersten Drehblöcke, die man allerdings nicht mit Confuse drehen kann, sondern man muß schon die entsprechenden Schalter und Bodenplatten finden (siehe Legende).

In diesem dritten Level hatte ich meinen größten Hänger, und dabei – ich muß es gestehen – habe ich Michael Hengst um Rat gefragt. Ich habe einfach nicht registriert, daß bei Betreten der unsichtbaren Bodenplatte (5) bei (6) eine Formwall erscheint. Die Lösung geht so: Zuerst mit dem Schalter (2) die Säule (3) ausschalten, nun mit dem Schalter (4) bewußte Formwall ausschalten. Jetzt nicht über die erwähnte Bodenplatte, sondern über das Feld gehen, wo vorher die Säule war, und die Formwall bleibt verschwunden. Dahinter befindet sich zunächst der Iron Key, mit dessen Hilfe man den Schalter (9) betätigt. Dadurch verschwindet die Säule (10) und man hat den Dragon Key für die Tür, die man schon gesehen hat. Zum Rest dieses Raumes kann man nur mit Kapitän Haddock sagen: „Und ich sage euch, Dideldumdei, Abra-kadabra, Simsalabim!“ Eigentlich easy, wenn auch verblüffend.

Bei den nun folgenden Teleporterräumen kann man nun wieder einen Schlüssel – diesmal einen Dragon Key – sparen, ohne auf nützliche Items zu verzichten. Im folgenden Level, dem vierten, wird es nun aber hart – arcboltmäßig. Ursache ist eine Art Arc-boltkanone bei (13). Man sollte mal versuchen, dem Arcbolt eine Formwall in den Weg zu setzen. Es ist aber zu schaffen: immer der Karte nach; der Schalter, um den Arcbolt einzusperren, befindet sich bei (11).

Im fünften Level muß man zunächst bei (2) den Dragon Key, dann bei (4) den Moon Key holen. Wegen des gesparten Dragon Keys weiter unten kann der eilige oder kampfes müde Rollenspieler nun das sechste Level fast überspringen und sich gleich ein Stockwerk höher Dragon Crystal und Chaos Key holen. Wer alles genau wissen will, folge der Legende.

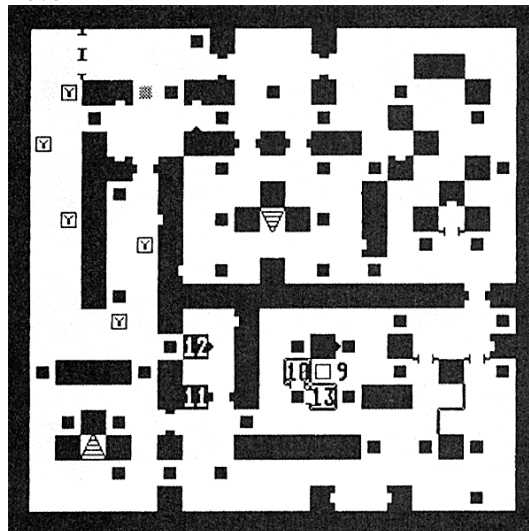
Level 1



Dragon Tower, Level 1

- 1 Eingangstreppen
- 2 Teleporter
- 3 Teleporter
- 4 Mindrockwand
- 5 Bronze Key
- 6 Mindrockwand
- 7 Drehfeld
- 8 Teleporter
- 9 Iron Key
- 10 Iron Door
- 11 Bronze Door
- 12 Dragon Key
- 13 Dragon Door
- 14 Treppe nach Level 2

Level 2

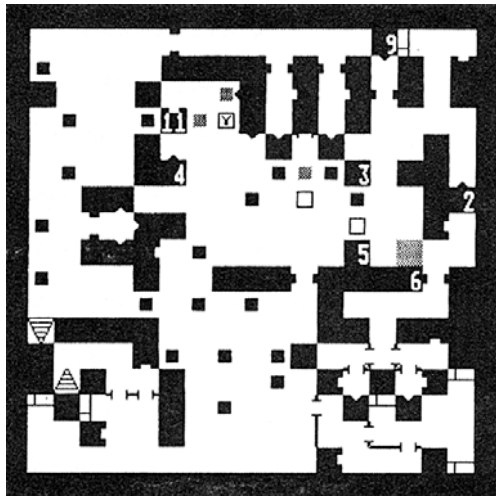


Dragon Tower, Level 2

- 1 Treppe von Level 2
- 2 Serpent Key
- 3 Serpent Door
- 4 Teleporter
- 5 Dragon Key
- 6 Schalter für Säule
- 7 Säule
- 8 Dragon Door
- 9 Bodenplatte mit Drehblock

- 10 Moon Key
- 11 Moon Door
- 12 Schalter für Drehblock
- 13 Drehblock mit Bronze Key
- 14 Bronze Door
- 15 Treppe nach Level 3

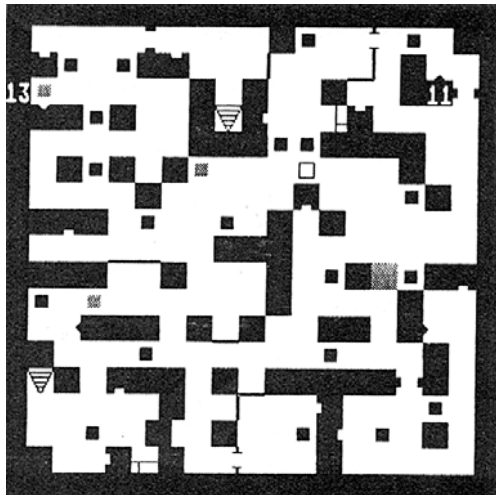
Level 3



Dragon Tower, Level 3

- 1 Treppe von Level 2
- 2 Schalter für Säule
- 3 Säule
- 4 Schalter für Formwall
- 5 Unsichtbare Bodenplatte für Formwall
- 6 Formwall
- 7 Iron Key
- 8 Iron Door
- 9 Schalter für Säule
- 10 Säule
- 11 Dragon Key
- 12 Bluish Gem Slot
- 13 Dragon Key
- 14 Tan Gem Slot
- 15 Dragon Key
- 16 Dragon Door
- 17 Treppe nach Level 4

Level 4

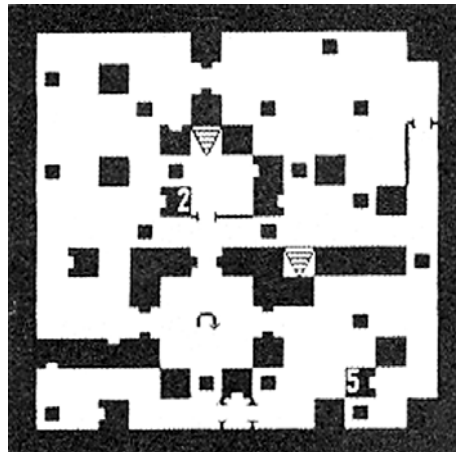


Dragon Tower, Level 4

- 1 Treppe von Level 3
- 2 Serpent Ring und Dragon Key
- 3 Schalter für Säule
- 4 Säule
- 5 Unsichtbare Bodenplatte
- 6 Säule
- 7 Bronze Key
- 8 Bronze Door
- 9 Schalter für Tür

- 10 Special Door
- 11 Schalter für Arc
- 12 Serpent Key
- 13 Säule für Arc
- 14 Serpent Door
- 15 Treppe nach Level 5

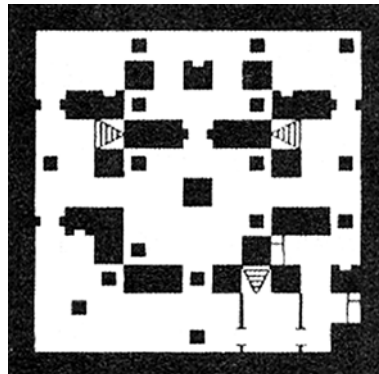
Level 5



Dragon Tower, Level 5

- 1 Treppe von Level 4
- 2 Dragon Key
- 3 Dragon Door
- 4 Moon Key
- 5 Moon Door
- 6 Treppe nach Level 6

Level 6



Dragon Tower, Level 6

- 1 Treppe von Level 5
- 2 Bronze Key
- 3 Bronze Door
- 4 Moon Key
- 5 Moon Door
- 6 Serpent Key
- 7 Serpent Door
- 8 Iron Key
- 9 Iron Door
- 10 Dragon Key
- 11 Treppe nach Level 7

Level 7



Dragon Tower, Level 7

- 1 Dragon Door
- 2 Dragon Crystal
- 3 Chaos Key
- 4 ?
- 5 Iron Key

Chaos Tower

In die folgenden Level haben die Programmierer soviel Ehrgeiz gelegt, den geplagten Rollenspieler kreuz und quer durch die Stockwerke zu scheuchen, daß ich mich zu einer ausführlichen Beschreibung des Lösungsweges nur auf besonderen Wunsch eines Redakteurs der ASM habe durchbringen können. Spielen ist eine Sache, Karten zeichnen eine andere, aber diesen Vorgang in Worte zu kleiden ... Also los geht's mit Level 1: Es empfiehlt sich, erst einmal (ich sage es ungern) alle Monster an der Eingangstreppe in die ewigen Jagdgründe zu befördern. Wenn keine mehr kommen, kann man den Teleporter (2) betreten. Dieser bewirkt nämlich, daß man zunächst den Turm nicht wieder verlassen kann. Dann muß der Moon Key (4) geholt werden. Die zahlreichen Teleporter und Drehfelder sollte man möglichst meiden. Hinter der Moon Door sind zwei Treppen – man nehme die linke bis in den vierten Stock. Dort bei (2) nach (4) teleportieren, den Schalter (3) betätigen und wieder zurück. Nun kann man bei (6) den Bronze Key mitnehmen. Hinter der Bronze Tür ist ein Loch im Boden, dort bitte hineinspringen. Man kommt neben einer Serpent Door an, springt jedoch erstmal ein paar Schritte weiter ins nächste Loch. Unten angekommen, findet man einen Chromatic Key und einen Serpent Key. Mit ersterem kann man jetzt den Turm wieder verlassen und das ganze Vorhaben aufgeben oder was auch immer, mit letzterem oben genannte Serpent Door aufsuchen. Kein Problem, denn nach einem Sprung ins nächste Loch ist man wieder unten im ersten Level am Fuß der Treppe angekommen.

Oben hinter der Serpent Door ist ein Teleporter, der nach (6) führt. Die Treppe dort führt meines Erachtens in eine Falle. Läßt man sich jedoch auf der anderen Seite ins Loch plumpsen, ist man mitten in jener kniffligen Geschichte, auf die ich oben angespielt habe: Zunächst hat der kleine Raum nur ein Feld ohne Antimagie, das Eingangsfeld (6). Das stört die beiden fliegenden Augen dort aber wenig, sie zaubern überall nach Herzenslust. Wie dem auch sei, es gibt gegenüber drei Teleporter, die in drei weitere Räume führen. Diese liegen alle in Level 5. Der Lösungsweg geht so: Ich nenne den Raum, den man über die rechte (8) Teleporterplatte erreicht, Raum 1, den über die mittlere (9) erreichbaren Raum 2, und den über links erreichbaren (7) Raum 3. Zuerst muß man in Raum 3 den blauen Knopf drücken, dann in Raum 1 den grünen. Dadurch sind die beiden mittleren Teleporterplatten beider Räume ausgeschaltet. Nun schaltet man durch den grünen Knopf in Raum 3 die Platte unter dem blauen Knopf in Raum 1 aus. Jetzt kann man durch Drücken des blauen Knopfes in Raum 1 den Block mit der Holzwand rechts drehen, bis eine Holztür erscheint. Betritt man den Raum dahinter, findet man den Chaos Ring und den Moon Key, den man zum Verlassen dieses Desasters benötigt.

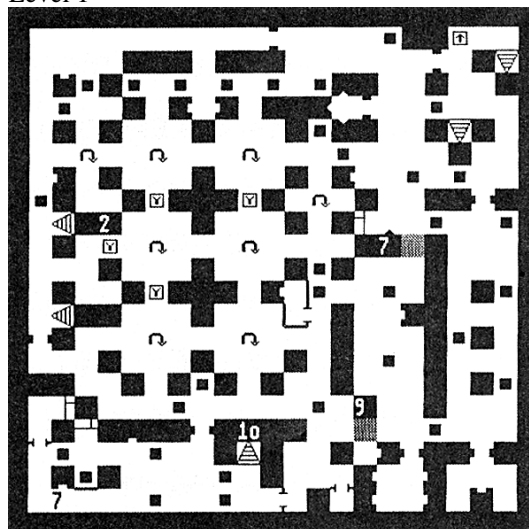
Jetzt wieder nach Raum 3. Ist die rechte Bodenplatte nicht zu sehen, tritt man auf die linke, und sie ist wieder da. Man braucht sie nämlich jetzt, um so lange darauf zu treten, bis der rote Knopf darüber, den das Betreten der Platte im Uhrzeigersinn dreht, genau um 180 Grad gedreht ist. Nun kann man nach Raum 2 teleportieren, wo der rote Knopf jetzt zu sehen sein müßte. Drückt man diesen, erscheint ein weiterer roter Knopf, der wiederum die Säule bei (15) ausschaltet. Nun kann man den Chaos Key aus dem Wandfach nehmen und mit Hilfe des Moon Key ins vierte Level verschwinden. Erwähnt werden sollte noch, daß in Raum 2 auch bei (16) und bei (17) jeweils Säulen erscheinen können. Sie werden durch den roten Knopf in Raum 1 bzw. durch die rechte Bodenplatte in Raum 3 gesteuert. Hat man da aus Versehen etwas durcheinander gebracht, läßt sich das also wieder beheben.

Nun geht es aber wieder ins erste Level. Bei (7) muß durch Knopfdruck ein Geheimgang geöffnet werden, bei (9) geht man durch eine Mindrockwand, um schließlich bei (10) die Treppe ins zweite Level zu finden. Oben braucht man gleich den Chaos Key. Bei (12) findet man einen Iron Key, bei (14) einen Serpent Key, dann ist der Weg ins dritte Level frei. Dort sind zunächst ein Raum mit Slot für die Teleportation mit den beiden Gems sowie eine Treppe ins zweite Level. Was dort zu tun ist, ist aber nicht so wichtig, genau wie einige Dinge im ersten Level. Nach Teleportation mit dem Tan Gem findet man bei (11) einen Bronze Key; teleportiert man mit dem Bluish Gem, gibt es bei (15) einen Iron Key. Welche der beiden Türen, die zu diesen beiden Schlüsseln gehören, man nimmt, ist egal. Den anderen Schlüssel kann man wieder sparen, da beide Türen zur selben Stelle führen. Direkt hinter dieser Stelle ist wieder eine Formwand mit Schalter, der den geheimen Zugang öffnet. Dort findet man einen Dragon Key, mit dem man ins nächste Level kommt.

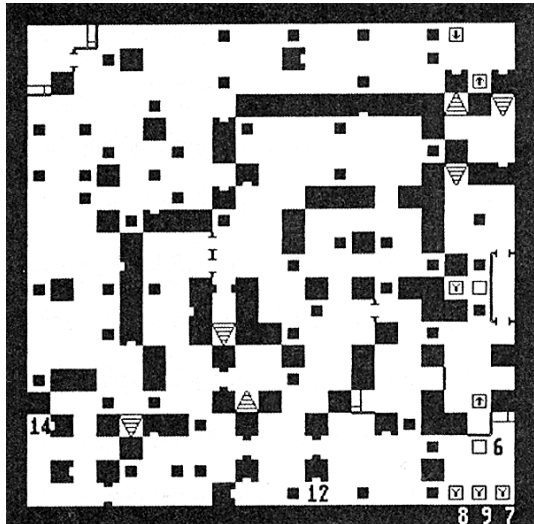
Im 4. Level erschwert eine Matrix mit Drehfeldern die Orientierung. Am besten ist es, hier den Boden zu markieren (mit Pfeilen). Bei (13) findet man einen Moon Key, bei (12) einen Dragon Key und bei (14) ist ein durch Mindrock getarnter Durchgang. Dann kommt ein kleines, kniffliges Problem: Eine Bodenplatte dreht einen Block mit einem Durchgang und einer Holztür. Man muß den Block so drehen, daß man in die gewünschte Richtung kommt. Hier findet man auch den Chaos Key (17). Zuerst muß man sich rechts halten, um bei (19) den Bronze Key zu holen. Dann ist der Weg ins 5. Level frei.

Nachdem man den Mindrock bei (20) passiert hat, liegt rechterhand ein Raum mit vielen Holztüren und Drehfeldern. Man hole bei (21) den Serpent Key. Dann geht es nach Level 6. Dort findet man zwei Chaos Doors und einen Chromatic Key für die Tür, hinter der der Chaos Crystal liegt. Dieser ist jedoch durch einen Teleporter geschützt, der zunächst ausgeschaltet werden muß. Man sollte erst durch das Bodenloch bei (5) nach Level 5 springen, wo man den ersten der benötigten Chaos Keys findet, und über eine Treppe geht es wieder nach oben. In der Nähe der Treppe findet man dann den letzten Chaos Key. Hinter den beiden Chaos Doors befinden sich Schalter, die die Säulen neben dem Chaos Crystal ausschalten. Hinter den Säulen befindet sich der Schalter für das schon erwähnte Teleporterfeld.

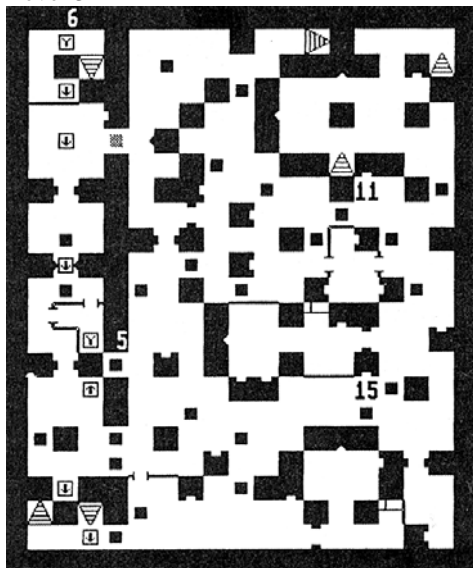
Level 1



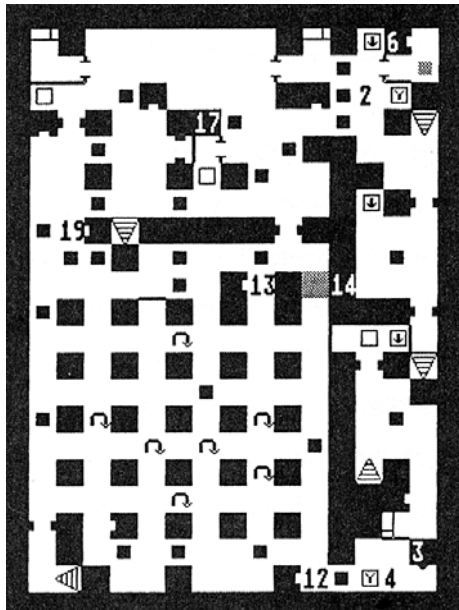
Level 2



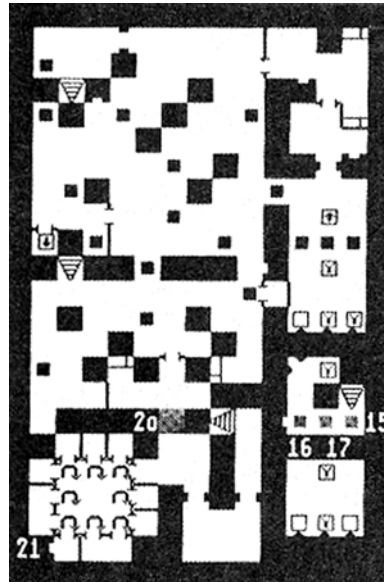
Level 3



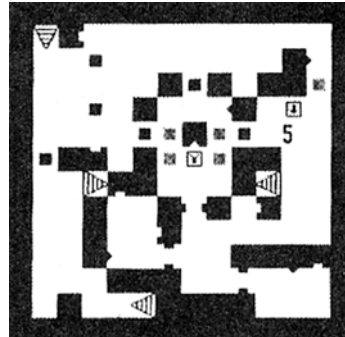
Level 4



Level 5



Level 6



Chaos Tower, Level 1

- 1 Eingangstreppen
- 2 Teleporter
- 3 Drehfelder
- 4 Moon Key
- 5 Treppe ins erste Treppenhaus

Chaos Tower, Level 2

- 1 Treppenhaus

Chaos Tower, Level 3

- 1 Treppenhaus

Chaos Tower, Level 4

- 1 Treppe vom Treppenhaus
- 2 Teleport nach (4)
- 3 Schalter für Säule (5)
- 4 Teleport nach (2)
- 5 Säule
- 6 Bronze Key
- 7 Bronze Door
- 8 Loch im Boden

Chaos Tower, Level 3

- 2 Loch in Decke
- 3 Loch im Boden

Chaos Tower, Level 2

- 2 Loch in Decke
- 3 Chromatic Key
- 4 Serpent Key
- 5 Loch im Boden

Chaos Tower, Level 1

- 6 Loch in Decke

Chaos Tower, Level 3

- 4 Serpent Door
- 5 Teleport nach (6)
- 6 Teleport nach (5)
- 7 Loch im Boden

Chaos Tower, Level 2

- 6 Loch in Decke und Teleporterlandeplatz
- 7 Linker Teleporter nach Level 5 (1)

Chaos Tower, Level 5

- 1 Teleporter von und nach Level 2 (6)
- 2 Blauer Knopf

Chaos Tower, Level 2

- 8 Rechter Teleporter nach Level 5 (3)

Chaos Tower, Level 5

- 3 Teleporter von und nach Level 2 (6)
- 4 Grüner Knopf

Chaos Tower, Level 2

- 7 Siehe oben (?)

Chaos Tower, Level 5

- 5 Grüner Knopf

Chaos Tower, Level 2

- 8 Siehe oben (?)

Chaos Tower, Level 5

- 6 Blauer Knopf
- 7 Holztür
- 8 Chaos Ring
- 9 Moon Key

Chaos Tower, Level 2

- 7 Siehe oben (?)

Chaos Tower, Level 5

- 10 Rechte Bodenplatte

Chaos Tower, Level 2

- 9 Mittlere Bodenplatte

Chaos Tower, Level 5

- 11 Teleporter von und nach Level 2 (6)
- 12 Erster roter Knopf
- 13 Zweiter roter Knopf
- 14 Chaos Key
- 15 Erste magische Säule
- 16 Zweite magische Säule (vom roten Knopf in Raum 1 gesteuert)
- 17 Dritte magische Säule (von rechter Bodenplatte in Raum 3)
- 18 Treppe nach Level 4

Chaos Tower, Level 4

- 9 Moon Door
- 1 Treppenhaus

Chaos Tower, Level 1

- 7 Schalter für Wand
- 8 Magische Wand
- 9 Mindrockwand
- 10 Treppe nach Level 2

Chaos Tower, Level 2

- 10 Treppe von Level 1
- 11 Chaos Door
- 12 Iron Key
- 13 Iron Door
- 14 Serpent Key
- 15 Serpent Door
- 16 Treppe nach Level 3

Chaos Tower, Level 3

- 8 Treppe von Level 2
- 9 Tan Gem Slot
- 10 Tan Gem Slot
- 11 Bronze Key
- 12 Bronze Door

13 Bluish Gem Slot

- 14 Bluish Gem Slot
- 15 Iron Key
- 16 Iron Door
- 17 Schalter für Säule
- 18 Dragon Key
- 19 Treppe nach Level 4

Chaos Tower, Level 4

- 10 Treppe von Level 3
- 11 Dragon Door
- 12 Dragon Key
- 13 Moon Key
- 14 Mindrockwand
- 15 Dragon Door
- 16 Bodenplatte für Block
- 17 Chaos Key
- 18 Chaos Door
- 19 Bronze Key
- 20 Bronze Door
- 21 Treppe nach Level 5

Chaos Tower, Level 5

- 19 Treppe von Level 4
- 20 Mindrockwand
- 21 Serpent Key
- 22 Serpent Key
- 23 Moon Door
- 24 Treppe nach Level 6

Chaos Tower, Level 6

- 1 Treppe von Level 5
- 2 Treppenübergang
- 3 Chromatic Key
- 4 Chromatic Door
- 5 Bodenloch nach Level 5

Chaos Tower, Level 5

- 25 Deckenloch
- 26 Chaos Key
- 27 Iron Key
- 28 Iron Door
- 29 Treppe nach Level 6

Chaos Tower, Level 6

- 6 Chaos Key
- 7 Schalter für Säule
- 8 Chaos Door
- 9 Schalter für Säule
- 10 Säule
- 11 Chaos Door
- 12 Schalter für Säule
- 13 Säule
- 14 Schalter für Teleporter
- 15 Chaos Crystal
- 16 Chromatic Key

Zendick's Tower

Im ersten Level gibt es eigentlich erstmal nur eine Mindrockwand. Ein Stockwerk höher wird es etwas schwieriger wegen zahlreicher Antimagiefelder. Die dort notwendigen Kämpfe habe ich in dem Raum mit dem Bronze Key gemacht. Hinter der Bronze-Tür muß man zunächst den Schalter bei (5) drücken. Dadurch verschwindet die Säule (6) und man kann den Schalter dort drücken. Dieser entschärft die Teleporterplatte bei (7), und mit dem Schalter (8) entfernt man die dahinter stehende Säule. Nun kann man sich den Moon Key holen. Dann kommt ein Raum mit zwei Special Doors, einer Dragon Door, etlichen Bodenplatten und einem Loch im Boden. Dort geht man hinein, will man einen Dragon Key holen. Wieder im ersten Level, holt man sich bei (13) den gesuchten Schlüssel und geht dann bei (14) wieder hinauf ins zweite Level. Dort entfernt man mit einem Schalter eine Formwand und gelangt so wieder in den Raum mit der Dragon Door. Dahinter ist eine

Platte. Tritt man darauf, kommen hinter der Special Door von gegenüber ein paar Störenfriede hervor. Dort ist aber auch der Schalter für die mittlere Special Door. Direkt geradeaus ist der Iron Key, und dann ist es nicht mehr weit bis zur Treppe ins nächste Stockwerk.

Der erste Trick dort ist das Drehfeld in dem großen Raum im Osten. Danach wird es wieder knifflig: Das Drehfeld im Norden ist kein Problem, solange man Ruhe hat. Öffnet man jedoch die Dragon Door (9), ist es besser, man hat den Rückweg mit Pfeilen markiert. Hat man diese Stelle gemeistert, muß man sich links halten und die Bodenplatte vor dem Fach mit dem Chromatic Key betreten. Dadurch wird bei (11) ein Schalter sichtbar, der eine Special Door (12) öffnet. Der Schalter dahinter dreht den Block bei (13). Nun kann man den darauf befindlichen Schalter drücken und zurückgehen zur Bodenplatte bei (16). Diese ist jetzt zugänglich und teleportiert die Party in den letzten Abschnitt dieses Levels. Den Chromatic Key für die Tür vor der Treppe hat man ja schon. In Level 4 fällt zunächst ein Loch im Boden auf. Dies ist für den Rückweg notwendig. Dann darf wieder mit den Gems teleportiert werden. Beim Zielort des Tan Gem findet man den Bronze Key, bei dem des Bluish Gems den Chromatic Key. Hinter der Bronze Door findet sich ein Schalter für die magische Säule vor der Chromatic Door. Dann gibt es reichlich Mindrock zu sehen. Mit Trueview sieht man aber doch erstens das Wandfach mit dem Permit, zweitens Zendicks Türschild und drittens seine Mage-lock Door. Man kann jetzt einfach die Chaos Gloves nehmen und ins Level 5 abdüsen.

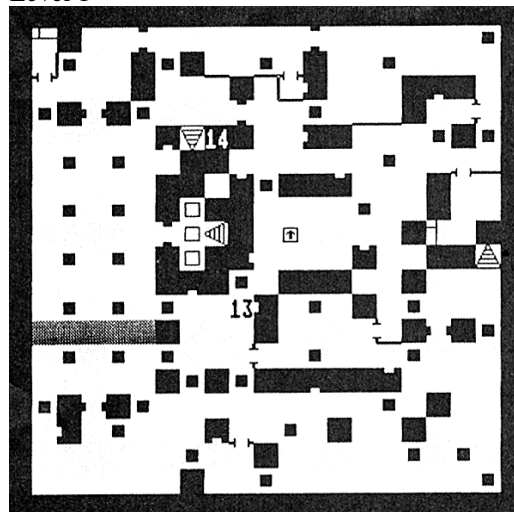
Will man mit ihm kämpfen, was laut Anleitung so sein soll, wird es hart: Man muß Zendick an einen Ort locken, wo keine Mindrocks sind, außerdem kann er, wie schon erwähnt, den Spruch Vanish. Nach Level 5 wird wieder teleportiert. Die Probleme beginnen bei der Special Door mit den beiden Schaltern davor und der unsichtbaren Bodenplatte dahinter. Durch Betätigen dieser beiden Mechanismen wird folgendes erreicht: die Tür öffnet sich und die zahlreichen Teleporter werden der Reihe nach ausgeschaltet. Man steht zunächst vor dem Slot für den Moon Crystal. Etwas rechts und links davon befinden sich Mindrocks, was aber die gelben Teufel nicht stört. Man sollte sie zu der Gittertür bei (16) locken, dort sind sie leicht zu bekämpfen. Läßt man welche leben, gibt es später Probleme. Die Teleporter haben dabei zunächst die wichtige Funktion, daß man wieder durch die Special Door kommt. Dabei macht man irgendwann die Erfahrung, daß der Teleporter vor dem Moon Crystal Slot ausgeschaltet ist.

Man steckt jetzt den Moon Crystal in den Slot und wendet sich nach rechts zum Dragon Crystal Slot. Ist der Teleporter dort ausgeschaltet, dort auch den Crystal hineinstecken und hinüber auf die andere Seite zum Chaos Crystal Slot. Dort befindet sich ein Raum mit einer Gittertür. Ich habe meine Party dort hineingeschickt, weil man von dort aus die restlichen Teufel besiegen kann. Wenn man dann in einer ruhigen Minute den Chaos Crystal in den Slot steckt, erscheint in der Mitte des Levels das Obermonster: der Herr des Chaos'. Bevor man sich diesem zuwendet, muß noch der Serpent Crystal in seinen Slot gesteckt werden. Dadurch wird jedoch ein Löwenkopfszyklop gegenüber befreit, den man aber auch einsperren kann (in den Raum mit der Gittertür).

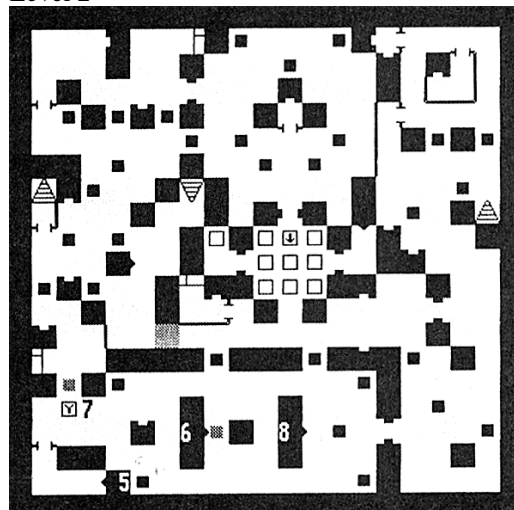
Nun kommt der große Showdown mit dem Herrn des Chaos'. Tritt man auf eine der beiden Bodenplatten bei (11), wird man nach (12) teleportiert und man befindet sich in einer Art Arena mit dem Herrn des Chaos'. Bis auf das Feld, auf dem man landet, herrscht überall Antimagie, was den Gegner mal wieder nicht stört. Nach

einer Weile erscheinen jedoch drei weitere grüne Bodenplatten, auf denen man zaubern kann. Von der letzten jedoch wird man nach (13) teleportiert, wo ein Knopfdruck den Ausgang öffnet. Nach erfolgreich bestandenem Kampf läßt das Obermonster einen Chromatic Key fallen. Hinter der Tür bei (14) befindet sich eine grüne Bodenplatte, die die Schlußbotschaft auslöst: „Accursed Bloodwych – we shall meet again – Congratulations“.

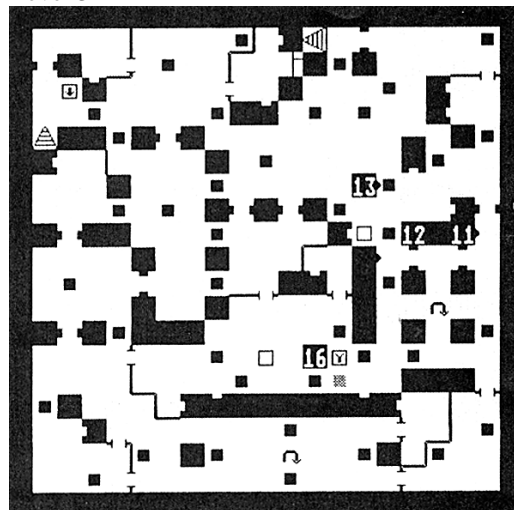
Level 1



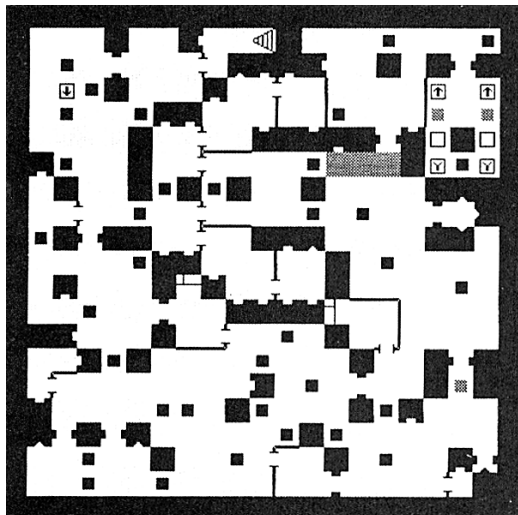
Level 2



Level 3



Level 4



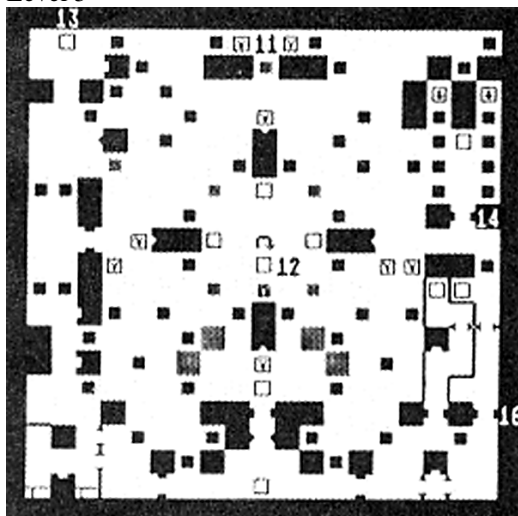
Zendick's Tower, Level 2

- 13 Schalter für Formwall
- 14 Formwall
- 15 Dragon Door
- 16 Bodenplatte für Special Door
- 17 Special Door
- 18 Schalter für Special Door
- 19 Special Door
- 20 Iron Key
- 21 Iron Door
- 22 Treppe nach Level 3

Zendick's Tower, Level 3

- 1 Treppe von Level 2
- 2 Chaos Key
- 3 Chaos Door
- 4 Serpent Key
- 5 Serpent Door
- 6 Drehfeld
- 7 Drehfeld
- 8 Dragon Key
- 9 Dragon Door
- 10 Chromatic Key mit Bodenplatte
- 11 Schalter für Special Door
- 12 Special Door
- 13 Schalter für Drehblock
- 14 Drehblock mit Schalter für Säule
- 15 Säule
- 16 Teleporter
- 17 Teleporterlandeplatz
- 18 Chromatic Door
- 19 Treppe nach Level 4

Level 5



Zendick's Tower, Level 4

- 1 Treppe von Level 3
- 2 Loch im Boden für Rückweg
- 3 Tan Gem Slot
- 4 Tan Gem Slot
- 5 Bronze Key
- 6 Bluish Gem Slot
- 7 Bluish Gem Slot
- 8 Chromatic Key
- 9 Bronze Door
- 10 Schalter für Säule
- 11 Säule, dahinter Chromatic Door
- 12 Mindrockwand
- 13 Permit
- 14 Magelock Door
- 15 Mindrockzimmer
- 16 Chaos Gloves
- 17 Unsichtbare Bodenplatte für Säule
- 18 Teleporter nach Level 5

Zendick's Tower, Level 1

- 1 Eingangstreppe
- 2 Bronze Key
- 3 Bronze Door
- 4 Chaos Key
- 5 Chaos Door
- 6 Serpent Key
- 7 Mindrockwand
- 8 Serpent Door
- 9 Iron Key
- 10 Iron Door
- 11 Treppen nach Level 2

Zendick's Tower, Level 5

- 1 Teleporterlandeplatz
- 2 Iron Key
- 3 Iron Door
- 4 Schalter, Special Door und unsichtbare Bodenplatte
- 5

Zendick's Tower, Level 2

- 1 Treppe von Level 1
- 2 Bronze Key
- 3 Bronze Door
- 4 Antimagiefelder
- 5 Schalter für Säule
- 6 Säule, dahinter Schalter für Teleporter
- 7 Teleporter
- 8 Schalter für Säule
- 9 Säule
- 10 Moon Key
- 11 Moon Door
- 12 Bodenloch

Moon Crystal Slot und Teleporter davor

- 6 Mindrock
- 7 Dragon Crystal Slot und Teleporter
- 8 Chaos Crystal Slot und Teleporter
- 9 Serpent Crystal Slot
- 10 Magische Säule
- 11 Teleporter für Arena
- 12 Arena mit Drehfeld, magischen Säulen, Antimagie und Teleporter
- 13 Schalter für Säule
- 14 Chromatic Door
- 15

Zendick's Tower, Level 1

- 12 Deckenloch
- 13 Dragon Key
- 14 Treppe nach Level 2

Tafel mit der Schlußbotschaft

(Kopfnuss aus dem ASM-Special 7; Autor: unbekannt)