EmuMovies

The computer program and all its associated documentation are protected by National and International Copyright Laws. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, copying, hiring, lending, broadcasting and public performances are prohibited without the express written permission of Mirrorsoft Limited. All rights of the author and owner are reserved worldwide.

© 1989 MIRRORSOFT Ltd

Mirrorsoft Limited
Irwin House, 118 Southwark Street, London, SE1 0SW
Telephone: 01-928 1454

image works™

MPIX DAT3.1

BLOODWYCH

HINTS AND TIPS

BLOODWYCH HINTS & TIPS

BACKGROUND

There are 7 sections to the game
Recruitment Area
The Keep
Serpent Tower
Moon Tower
Dragon Tower
Chaos Tower
Zondics Tower

Not present in this document to date

RECRUITMENT AREA

Problems: None

Hints: Rip off the other character's food and equipment

THE KEEP

Problems 1

Can't find the key to the door with the sign "the key of hue is what I'm due"

Answer

The key required is a cromatic key. It is not on the same level as the door, but about 2 levels down. This is the door you come back to when you have completed The Keep.

Question 2

I've found two rooms with strange diamond shaped sockets on the wall, one blue, one reddish brown.

Answer

In the Serpent Tower (later) you will find a blue gem and a tan gem that fit these sockets. These are teleport devices which take you to a completely closed off room. In a two player game this can be used to store equipment where the other player cannot steal it.

Question 3

I'm stuck in a maze with lots of pillars.

Answer

Make a map one step at a time. There are a number of "spinners" in the maze which turn you around and confuse you. You wil have to work out where these are. The easiest way is to use a "compass" spell (blue). This puts a little compass up on the spell icon which always points north. If you don't have a compass spell, drop items on the floor and walk backwards away from them.

When you walk onto a spinner the item will disappear. Mark the spinner and re-orientate using the item. In the maze you will find a few items of equipment, a key, and some stairs down to the "welcome back" corridor. The way out is down the stairs.

Question 4

I cannot get anywhere further. I have explored the maze, but can find nowhere else to go.

Answer

Ask if they found the corridor with the "welcome back" sign.
If no, tell them to look for it in the maze.
If yes, ask if they found any rooms beyond it.
If no, 'the secret of the welcome back corridor is:
There are two spinners in this corridor immediately after one another. If you just walk down it you get spun around and return to where you came from. Even if you find the first spinner and turn back when spun, the second one will get you. The easiest solution is the compass (blue) spell. If you don't have this you'll have to drop items and walk backwards. When they disappear, take one step forwards (the items should reappear/location more distant) and then one step backwards (taking you off the second spinner). You can then turn around and proceed onwards.

THE SERPENT TOWER

The Serpent Tower is split into two halves – left and right. The door locks behind you as you enter one of these halves. In a two player game one player goes up each side and they meet at the top for the final level. Two serpent keys are required to get into the final level. One is in each half. A single player must complete one side, and then go back and do the other.

Problems 1

I cannot get into the Serpent Tower. There are some green 'pads' outside the door but they won't open.

Answer

In a two player game both parties must be present to get in. If you are playing a two player game on your own, and have left one party to die, the game ends here. Cheats never prosper!

Question 2

I have gone up one side of the Serpent Tower (left or right) and cannot get any further. The door at the bottom has locked behind me and I cannot get out to go up the other side.

Answer

You should have found a serpent key and used it to unlock the first of the two door into the Serpent Crystal level. These doors are one immediately after another on the left at the top of a flight of stairs. What you have missed is that on the floor between the two door is a cromatic key. Take this and go back down the stairs. On the landing is a cromatic door. Go through this and

you will find a pit. Jump down it and you will eventually get back to the start and you will (after much fighting) emerge back at the top with the other serpent key. Open the door to the Serpent Crystal Level and have fun!

Question 3

I have got to the Serpent Crystal (green crystal in a diamond shaped socket in the wall). When I take it a pillar appears blocking my escape down the stair beind me, and other pillars disappear leaving me surrounded on all sides by monsters. I get killed.

Answer

As soon as you take the crystal, run to the left, dodging past the monster until you get into an open area where you can fight and manoeuver. If you need to rest, there are a number of rooms round behind the stairs that you can lock yourself into, but beware the monsters will be queuing up outside!

Question 4

I have got the serpent crystal, but cannot find my way out of the Serpent Tower.

Answer

You should have a Moon Key. This opens the door to the Moon Tower. To get there from the crystal room.

1. Press one of the buttons in the crystal room. This removes a pillar from in front of an exit door. There are two of these. In two player games the one player goes down each side.
2. Go into the exit room and jump down the pit. Down here you get a Serpent Key and some armour or gloves.
3. Fight 2 monsters.
4. Go through a portcullis.
5. Through Serpent door.
6. Through long cavern, getting a key and potion. Sign "Now your're in trouble".
7. Use key to get to.
8. Big room with a box room off it. Grey key (often missed)
9. 2 pits to jump down.
10. Go round in a big arc.
11. Kill a dragon.
12. Press button behind dragon to get access to.
13. Stairs either up (to do other side) or down and out.

MOON TOWER

Problems 1

I am up about 2 levels in the Moon Tower and have got two doors but no keys to open them.

Answer

Use a MAGELOCK spell on them One of them will unlock. This is one of only two metal doors that magelock works on. (The other is in the Dragon Tower).

Question 2

I am in a room with two pits, one in front of the entrance and one infront of the exit. There is a sign outside saying "First you rise, then be wise". How do I get in? How do I get out once in?

Answer

To get across the first pit use a Levitate spell. This covers the whole party, and is incidentally also useful for crossing Firepath and Blaze spells safely.

Levitation will not work on the second pit because of an anti-magic area just in Front of the pit. The pit can be removed by stepping on pressure pads either side of the central square of the room, and down the small passages on either side of the room. A little experimentation should get the right result, but beware, there is a spinner on the central square just to confuse things.

Question 3

I am in the room with the sign "Use your eyes". I have found a false section of wall, but cannot get to the doors it leads to due to two pillars being in the way.

Answer

There are two buttons concealed in an alcove behind an illusion wall. A true new spell will see through the illusion. Alternatively, make your Assassin party leader (if you have one). Assassins see through illusions part of the time, making illusion walls appear to flicker on and off.

DRAGON TOWER

Problems 1

I am in a room with a green pad on the floor and three buttons – two red, one yellow. I can see a blue button through a portcullis, but cannot get to it. The yellow button makes a pillar disappear from in front of a door, but the pillar returns if I try to approach it.

Answer

Firstly, the yellow buttons and the door with the pillar are a complete red herring – you cannot get through that door. The solution involves going backwards and fowards between the two red buttons in the right sequence, but is complicated by two invisible pads on the floor which resets the sequence. The procedure is:

a. Locate the pads – a Firepath spell can be used for this, as it won't light up invisible pads.

b. Follow the left wall round and press the red button. Return to the door.

c. Follow the right wall round (going around a pillar) and press the red button. The pillar will disappear. Return to the door (going through where the pillar used to be to avoid one of the pads).

d. Follow the left wall and press the red button a second time.

e. Return to the right button – a section of wall will have disappeared revealing a key to the portcullis.

f. Go through the portcullis and press the blue button.

g. Return to the left hand button and you wil find a section of wall has disappeared, revealing a key to exit the whole area.

Remember, stepping on one of the invisible pads at any point resets the whole sequence.

THE CHAOS TOWER

The chaos tower is full of buttons and generally chaotic. Even the programmers are not too clear on how to get through some of the puzzles. Trial and error is the general technique to use.

Q. I am stuck in an area where there is a pit I can drop down, but no way out.

A. If you look carefully while dropping, you will see two buttons pass as you drop. If you are quick, you can press one of these as you pass. Then go back to the top, jump down the pit again and press the other. This will allow you to progress.

Q. I am stuck in a room with three green pads which teleport me to various places with lots of buttons, but I can't get any further.

A. The left pad takes you to a room on the left, the right pad to a room on the right, and the centre pad to some stairs blocked by a pillar. Most of the buttons in the left room turn off psychic barriers stopping you from pressing buttons in the right room and vice versa. The solution is to go backwards and forwards from left room to right, pressing buttons as they become available. Eventually you will be able to press all the buttons, turn a section of wood wall into a door, and remove the pillar in front of the stairs.

ZENDICS TOWER

The important two residents of zendics tower are Zendic the Sorceror and The Entity.

Q. I can't find Zendic.

A. He is hiding behind some mindrock sections. Dispell them and he will emerge. He is difficult to kill, but when you do kill him he will drop the Ace of swords, a useful weapon with which to kill the entity, but beware, it only works if you are wearing the chaos gloves, which you will find in Zendics bedroom.

Q. I can't kill the Entity

A. This is because he is very tough. First you will have to lure him out of the anti-magic area in which you first find him, so your magic users can do more than fizzle. After that it is just a case

of fighting a long battle. Physically hitting him is the best policy, since he is immune to some of the more devastating spells. The fight will gene:ally last about 20 minutes. Potions are handy to keep you going.

Q. What do I do when I have killed the Entity

A. Use the key he drops to open the Chromatic door & read the wall message. Then save the game ready for the Data Disk.

RETROSCENA

Nel gioco ci sono 7 sezioni
Zona di Reclutamento
La Prigione
La Torre del Serpente
La Torre di Luna
La Torre del Drago
La Torre del Caos
La Torre di Zendics

ZONA DI RECLUTAMENTO

Problemi: Nessuno

Suggerimenti: Ruba cibo e attrezzatura all'altro

LA PRIGIONE

Problemi 1

Non riesco a trovare la chiave per la porta con il cartello "The key of hue is what I'm due" (la chiave sfumata è quella che mi è dovuta).

Risposta

La chiave occorrente è una chiave cromatica, che non si trova sullo stesso livello della porta, ma circa 2 livelli più sotto. Questa è la porta a cui ritorni quando hai completato la Prigione.

Domanda 2

Ho trovato due stanze con delle strane cavità a forma di diamante sul muro, una azzurra e l'altra marrone rossastro.

Risposta

Nella Torre del Serpente (più avanti), troverai una gemma azzurra e una bruna che si adattano a queste cavità. Si tratta di dispositivi per teletrasporto che ti portano in una stanza completamente sigillata. Nel gioco a due, questa può essere utilizzata per riporvi attrezzature che l'altro non potrà rubare.

Domanda 3

Sono bloccato in un labirinto con un sacco di colonne.

Risposta

Fai una mappa, un passo alla volta. Nel labirinto ci sono diversi "ruotatori" che ti fanno vorticare e ti confondono. Dovrai cercare di localizzarli. Il modo più semplice è di usare un incantesimo

"bussola" (azzurro). Questo colloca una piccola bussola che punta sempre a nord sull'icona incantesimi. Se non disponi di un incantesimo bussola, lascia cadere degli oggetti sul pavimento e allontanati camminando all'indietro. Quando vai sopra un ruotatore, l'oggetto scompare. Segna il ruotatore e riorientati usando l'oggetto. Nel labirinto troverai alcuni oggetti, come una chiave, e delle scale che portano giù al "welcome corridor" (corridoio del benvenuto). L'uscita si trova in fondo alle scale.

Domanda 4

Non riesco ad andare avanti. Ho esplorato il labirinto, ma non riesco ad andare da nessuna parte.

Risposta

Domanda se hanno trovato il corridoio con il cartello "welcome back" (bentornati).
Se la risposta è no, digli di cercare nel labirinto.
Se la risposta è si, chiedi se c'erano delle stanze dopo.
Se la risposta è no, il segreto del corridoio "bentornati" è:
Nel corridoio ci sono due ruotatori, uno dopo l'altro. Se gli vai incontro, vieni vorticato e torni da dove sei venuto. Anche se scopri il primo e ti ritiri, non eviterai il secondo. La soluzione più semplice è l'incantesimo bussola (azzurro). Se non ce l'hai, devi far cadere degli oggetti e camminare all'indietro. Quando questi scompaiono, fai un passo avanti (gli oggetti dovrebbero riapparire un pò più lontano) e poi un passo indietro (che ti fa evitare il secondo ruotatore). Adesso puoi girarti e procedere.

LA TORRE DEL SERPENTE

La Torre del Serpente si divide in due parti - sinistra e destra. Quando entri in una delle due metà, le porte si chiudono dietro di te. Nel gioco a due, un giocatore sale ciascun lato e i due si incontrano in cima per il livello finale. L'altro si trova in ciascuna delle due metà. nel gioco da soli, occorre prima completare una metà e poi tornare indietro e fare l'altra.

Problemi 1

Non riesco ad entrare nella Torre del Serpente. Fuori della porta ci sono delle pedane verdi ma non si aprono.

Risposta

Nel gioco a due, i due partecipanti devono essere entrambi presenti per poter entrare. Se stai giocando una partita a due da solo, avendo fatto morire l'altro, il gioco termina qui. Imbrogliare non serve!

Domanda 2

Ho salito un lato della Torre del Serpente (destro o sinistro) e non riesco a proseguire. La porta in basso si è chiusa alle mie spalle e non posso uscire per andare sull'altro lato.

Risposta

Avresti dovuto trovare la chiave serpente e usarla per aprire la prima delle due porte del livello

del Cristallo del Serpente. Queste porte si trovano una dopo l'altra sulla sinistra in cima alle scale. Quello che non hai visto è la chiave cromatica per terra tra le due porte. Prendila e scendi le scale. Sul pianerottolo c'è una porta cromatica. Attraversala e troverai una fossa. Saltaci dentro e ti ritroverai all'inizio della torre. Vai sull'altro latoe (dopo aver lottato un bel pò) riemergi in cima con l'altra chiave serpente. Apri la porta del livello del Cristallo e buon divertimento!

Domanda 3

Sono arrivato al Cristallo (un cristallo verde in una cavità a forma di diamante nel muro). Quando lo prendo, appare una colonna che mi sbarra l'accesso alle scale dietro di me, e altre colonne scompaiono lasciandoni circondato da mostri. Mi ammazzeranno.

Risposta

Appena hai preso il cristallo, corri sulla sinistra, evitando i mostri, fino a che arrivi in un area aperta dove puoi muoverti e combattere. Se hai bisogno di riposare, ci sono diverse stanze dietro le scale in cui puoi chiuderti. Ma stai attento. I mostri ti aspettano fuori!

Domanda 4

Ho preso il cirstallo, ma non riesco la trovare l'uscita dalla Torre del Serpente.

Risposta

Dovresti avere una Chiave di Luna. Questa apre la porta della Torre di Luna. Per andarci dalla stanza del cristallo:

1. Premi uno dei pulsanti nella stanza del cristallo. Questo toglie una colonna da una delle due uscite. Nel gioco a due, un giocatore esce in ognuno dei lati.
2. Vai nella stanza di uscita e salta dentro la fossa. Qui dentro trovi una Chiave di Serpente e delle corazze o dei guanti.
3. Combatti con 2 mostri.
4. Passa l'inferriata.
5. Passa la porta del Serpente.
6. Attraversa la caverna lunga, raccogliendo una chiave e una pozione. Il cartello dice "Now you are in trouble" (Adesso sei nei guai).
7. Usa la chiave per andarci.
8. Una grossa stanza con accanto un ripostiglio. Una chiave grigia (spesso non vista).
9. 2 fosse da saltarci dentro.
10. Gira compiendo un ampio arco.
11. Uccidi un drago.
12. Premi il pulsante dietro il drago per entrare.
13. Scale che vanno su (per fare l'altro lato), oppure giù e fuori.

LA TORRE DI LUNA

Problemi 1

Ho salito circa 2 livelli nella Torre di Luna e ho trovato due porte ma non ho la chiave per aprirle.

Risposta

Usa un incantesimo MAGELOCK. Una si dovrebbe aprire. Questa è una delle due sole porte di metallo su cui il magelock funziona. (L'altra si trova nella Torre del Drago).

Domanda 2

Mi trovo in una stanza con due fosse, una davanti all'ingresso e l'altra difronte all'uscita. Di fuori c'è un cartello che dice "First you rise, then be wise" (Prima alzati, poi fatti furbo). Come faccio ad entrare? E poi con faccio ad uscire?

Risposta

Per attraversare la prima fossa, usa un incantesimo Levitate (Levitazione). Questo funziona per tutto il gruppo e per di più, è anche utile per passare con sicurezza gli incantesimi Firepath (Sentiero di Fuoco) e Blaze (Incendio).

La levitazione non funziona nella seconda fossa a causa della presenza di una zona di antimagia proprio davanti a questa. La fossa può essere tolta camminando sui pannelli a pressione ai lati del quadrato centrale della stanza, e poi giù per gli stretti passaggi ai due lati della stanza. Con un pò di pratica dovresti farcela, ma sta attento. Per confondere le cose, sul quadrato centrale si trova un ruotatore.

Domanda 3

Sono nella stanza col cartello che dice "Use your eyes" (Adopera gli occhi). Ho trovato una falsa sezione di muro, ma non posso arrivare alle porte cui conduce perché due colonne mi sbarrano la strada.

Risposta

Ci sono due pulsanti nascosti in un'alcova dietro un muro illusorio. Un incantesimo vero riuscirà a vedere attraverso l'illusione. Alternativamente, nomina l'Assassino capogruppo (se ne hai uno). Gli Assassini riescono a vedere attraverso le illusioni, facendo tremolare a tratti i muri illusori.

LA TORRE DEL DRAGO

Problemi 1

Mi trovo in una stanza con una pedana verde sul pavimento e tre pulsanti – due rossi e uno giallo. Riesco a vedere un pulsante azzurro attraverso l'inferriata, ma non posso raggiungerlo. Il pulsante giallo fa scomparire la colonna davanti alla porta, ma se tento di avvicinarmi, la colonna riappare.

Risposta

Per prima cosa, i pulsanti gialli e la porta con la colonna sono falsi – non puoi passare quella porta.

La soluzione consiste nell'andare avanti e indietro tra i due pulsanti rossi nella sequenza giusta, ma la cosa viene complicata da due pedane invisibili sul pavimento, che resettano la sequenza. La procedura è:

a. Individua le pedane – per questo puoi usare un incantesimo Firepath, dato che questo non scopre quelle invisibili.

b. Segui il muro di sinistra e premi il pulsante rosso. Torna alla porta.

c. Segui il muro di destra (girando attorno alla colonna) e premi il pulsante rosso. La colonna scompare. Ritorna alla porta (passando dove stava la colonna per evitare una delle pedane).

d. Segui il muro di sinistra e premi di nuovo il pulsante rosso.

e. Torna sul pulsante di destra – una sezione del muro è scomparsa, scoprendo una chiave per l'inferriata.

f. Passa l'inferriata e premi il pulsante azzurro.

g. Torna sul pulsante di sinistra e vedrai che una sezione del muro è scomparsa, scoprendo la chiave per uscire dalla zona.

Ricorda, se passi su una delle pedane invisibili in qualunque momento, l'intera sequenza viene resettata.

LA TORRE DEL CAOS

La Torre del Caos è piena di pulsanti e piuttosto caotica. Perfino i programmatori non saprebbero come risolvere alcuni degli indovinelli. La tecnica generale da seguire è quella di provare e riprovare.

D. Sono bloccato in una zona dove c'è una fossa in cui posso saltare, ma non vedo il modo di uscire.

R. Se guardi attentamente quando salti dentro, vedrai due pulsanti. Se fai alla svelta, puoi premerne uno mentre cadi. Poi torni su, salta di nuovo dentro la fossa e premi l'altro. Questo ti permette di continuare.

D. Sono fermo in una stanza con tre pedane verdi che mi teleportano in diversi posti con un sacco di pulsanti, ma non riesco a proseguire.

R. La pedana di sinistra ti porta in una stanza a sinistra, quella di destra in una stanza a destra, e quella al centro a delle scale bloccate da una colonna. Molti dei pulsanti della stanza di sinistra spengono le barriere psichiche che ti impediscono di premere i pulsanti nella stanza di destra, e vice versa. La soluzione consiste nell'andare avanti e indietro tra le due stanze, premendo i pulsanti disponibili. Alla fine, riuscirai a premere tutti i pulsanti, mutare una parte della parete di legno in porta e di togliere la colonna davanti alle scale.

LA TORRE DI ZENDICS

I due potenti inquilini della Torre di Zendics sono Zendic lo Stregone e la Cosa.

D. Non riesco a trovare Zendic.

R. Egli si nasconde dietro alcune sezioni di rocce mentali. Falle scomparire e lo vedrai emergere. Egli è difficile da uccidere, ma quando lo uccidi lascerà cadere l'Asso di Spade, un'arma utile per uccidere la Cosa. Ma stai attento, funziona solo se porti i guanti del caos, che avrai trovato nella stanza da letto di Zendics.

D. Non riesco ad uccidere la Cosa.

R. Questo perché è piuttosto dura. prima dovrai attirarla fuori della zona antimagica dove l'hai trovata, in modo che la tua magia possa fare un pò di più che sibilare. Dopo di che, è solo questione di combattere una lunga battaglia. La cosa migliore è di colpirla fisicamente, data che è immune anche agli incantesimi più potenti. Il combattimento in genere dura circa 20 minuti. Per tenerti su, ci sono delle pozioni a portata di mano.

D. Che devo fare quando ho ucciso la Cosa?

R. Usa la chiave che lascia cadere, per aprire la porta cromatica e leggere il messaggio sul muro. Poi salva il gioco in modo che sia pronto per il dischetto dati.

HINWEISE UND TIPS

HINTERGRUND

Es gibt sieben Abschnitte in diesem Spiel:
Rekrutierungsgebiet (Recruitment area)
Bergfried (Keep)
Schlangenturm (Serpent tower)
Mondturm (Moon tower)
Drachenturm (Dragon tower)
Chaosturm (Chaos tower)
Zendics Turm (Zendics tower)

REKRUTIERUNGSGEBIET

Probleme: Keine

Hinweise: Versuchen Sie, an die Ausrüstung und das Essen der anderen Charaktere heranzukommen.

DER BERGFRIED

Probleme 1

Sie können den Schlüssel für die Tür mit der Aufschrift "The key of hue is what I'm due" (Der farbige Schlüssel öffnet mich) nicht finden.

Antwort

Der benötigte Schlüssel ist der Farbenschlüssel. Er befindet sich nicht auf der gleichen Stufe wie die Tür, sondern ungefähr zwei Stufen zurück. Sie kommen an diese Tür zurück, wenn Sie den Bergfried absolviert haben.

Frage 2

Ich habe zwei Räume gefunden mit seltsamen, diamantförmigen Steckdosen in der Wand, eine blau, die andere rötlich braun.

Antwort

Später im Schlangenturm werden Sie einen blauen und einen braunen Edelstein finden, der in diese Steckdosen paßt. Dies sind Teleport-Geräte, die Sie an einen vollkommen abgetrennten Raum bringen. Wird das Spiel von zwei Spielern gespielt, so können Sie hier Ihre Ausrüstung lagern, ohne daß der andere Spieler sie stehlen kann.

Frage 3

Ich habe mich in einem Labyrinth mit Säulen verirrt.

Antwort

Entwickeln Sie Schritt für Schritt eine Karte. Es gibt eine Reihe von "Kreiseln" im Labyrinth, die Sie herumdrehen und verwirren. Sie müssen herausfinden, wo sie sich befinden. Am einfachsten ist es, einen Kompaß-Zauberspruch (blau) zu benutzen. Dieser legt einen kleinen Kompaß auf das Zauberspruch-Icon, der immer nach Norden zeigt. Besitzen Sie keinen Kompaß-Zauberspruch, so legen Sie Gegenstände auf den Boden und entfernen Sie sich rückwärts. Wenn Sie auf einen Kreisel treten, wird der Gegenstand verschwinden. Markieren Sie den Kreisel und orientieren Sie sich erneut mit Hilfe des Gegenstandes. Im Labyrinth werden Sie einige Ausrüstungsgegenstände finden, einen Schlüssel und Stufen zum "welcome back" – Korridor. Die Stufen führen zum Ausgang.

Frage 4

Ich komme nicht weiter. Ich habe das Labyrinth erforscht, aber ich kann nicht herausfinden.

Antwort

Haben Sie den Korridor mit der "welcome back" – Inschrift gefunden?

Wenn Nein, dann suchen Sie ihn.

Wenn Ja, haben Sie Räume dahinter gefunden?

Wenn nicht, hier ist die Lösung des Geheimnisses:

In diesem Korridor gibt es zwei Kreisel direkt hintereinander. Gehen Sie ihn entlang, so werden Sie herumgedreht und gehen in die Richtung zurück, aus der Sie gekommen sind. Auch wenn Sie den ersten Kreisel finden und nach der Drehung zurückgehen, wird der zweite Kreisel Sie erwischen. Am einfachsten ist es, einen Kompaß-Zauberspruch (blau) zu benutzen. Besitzen Sie keinen Kompaß-Zauberspruch, legen Sie Gegenstände auf den Boden und entfernen Sie sich rückwärts. Wenn die Gegenstände verschwinden, gehen Sie einen Schritt vorwärts (die Gegenstände müßten wieder erscheinen, in größerer Entfernung) und dann einen Schritt rückwärts (vom zweiten Kreisel herunter). Jetzt können Sie sich umdrehen und weitergehen.

DER SCHLANGENTURM

Der Schlangenturm ist in zwei Hälften geteilt, eine rechte und eine linke. Die Tür schließt sich hinter Ihnen, wenn Sie eine der Hälften betreten. Wird das Spiel von zwei Spielern gespielt, so geht jeder Spieler in einer Hälfte hoch. Sie treffen sich oben auf dem Turm wieder, für die letzte Stufe. Zwei Schlangenschlüssel werden benötigt, um auf die letzte Stufe zu gelangen. In jeder Hälfte ist einer. Ein Einzelspieler muß erst eine Hälfte erforschen und dann zurückkehren, um die andere zu absolvieren.

Probleme 1

Ich Kann nicht in den Schlangenturm gehen. Da sind einige grüne Klappen, aber sie lassen sich nicht öffnen.

Antwort

Wird das Spiel von zwei Spielern gespielt, so müssen beide Spieler anwesend sein, damit Sie hineingehen können. Wenn Sie alleine zu zweit spielen und den anderen Spieler dem Tod überlassen haben, so endet das Spiel für Sie hier. Wer betrügt, kommt nie auf einen grünen Zweig.

Frage 2

Ich bin die eine Hälfte des Schlangenturms hinaufgestiegen und komme nicht weiter. Die Tür unten hat sich hinter mir geschlossen und ich kann nicht heraus, um die andere Seite hochzugehen.

Antwort

Sie hätten den Schlangenschlüssel finden und ihn benutzen sollen, um die erste der beiden Türen auf die Schlangenkristall-Stufe zu öffnen. Diese Türen befinden sich direckt hintereinander links oben auf einer Treppe. Sie haben den Farbenschlüssel zwischen den beiden Türen nicht gesehen. Nehmen Sie ihn und gehen Sie die Treppe hinunter. Unten finden Sie eine Farbentür. Gehen Sie hindurch und Sie werden eine Grube finden. Springen Sie hinein und Sie werden an den Anfang des Turms zurückkehren. Gehen Sie die andere Seite hinauf und Sie werden (nach vielen Kämpfen) die Spitze erreichen mit dem anderen Schlangenschlüssel. Öffnen Sie die Tür zur Schlangenkristall- Stufe, und wir wünschen Ihnen viel Spaß.

Frage 3

Ich habe das Schlangenkristall gefunden (grünes Kristall in einer diamantenförmigen Steckdose in der Wand). Wenn ich es aufnehme, erscheint eine Säule, die meinen Ausgang zur Treppe hinter mir blockiert, während andere Säulen verschwinden und ich von Monstern umzingelt bin, die mich töten werden.

Antwort

Sobald Sie das Kristall aufnehmen, laufen Sie nach rechts und weichen den Monstern aus, bis Sie in einen offenen Raum gelangen, wo Sie sich frei bewegen und kämpfen können. Wenn Sie sich ausruhen müssen, gibt es eine Reihe von Räumen hinter der Treppe, in die Sie sich einschließen können. Aber seien Sie vorsichtig, die Monster werden vor der Tür auf Sie warten.

Frage 4

Ich habe das Schlangenkristall, aber ich kann den Weg, der aus dem Schlangenturm herausführt, nicht finden.

Antwort Sie sollten den Monschlüssel haben. Dieser öffnet die Tür zum Mondturm. Um aus dem Kristallzimmer zu entkommen:

1. Drücken Sie einen der Knöpfe im Kristallzimmer. Dies läßt eine der Säulen vor einer Ausgangstür verschwinden. Es gibt zwei von ihnen. Wird das Spiel von zwei Spielern gespielt, so geht je ein Spieler durch eine Tür.
2. Gehen Sie in das Ausgangszimmer und springen Sie in die Grube. Dort unten finden Sie einen Schlangenschlüssel und Teile einer Rüstung oder Handschuhe.
3. Kämpfen Sie mit zwei Monstern.
4. Gehen Sie durch ein Fallgitter.
5. Durch die Schlangentür.
6. Durch eine lange Höhle. Nehmen Sie den Schlüssel und Trank auf. Inschrift: "now you're in trouble" (jetzt wird's schlimm).
7. Benutzen Sie den Schlüssel, um den nächsten Raum zu betreten.
8. Großer Raum mit einer Rumpelkammer. Grauer Schlüssel (wird oft übersehen).
9. Zwei Gruben, in die Sie hineinspringen müssen.
10. Gehen Sie einen großen Bogen.
11. Töten Sie einen Drachen.
12. Drücken Sie den Knopf hinter dem Drachen, um Zugang zu haben zur...
13. Treppe hinauf (um die andere Seite zu absolvieren) oder hinunter und hinaus.

DER MONDTURM

Probleme 1

Ich habe zwei Stufen absolviert und stehe vor zwei Türen, habe aber keinen Schlüssel.

Antwort

Benutzen Sie einen "MAGELOCK"-Zauberspruch. Eine der Türen wird sich öffnen. (Dies ist eine der zwei Metalltüren, die sich mit dem "MAGELOCK"-Zauberspruch öffnen lassen. (Die andere ist im Drachenturm).

Frage 2

Ich stehe vor einem Raum mit zwei Gruben, eine vor dem Eingang, die andere vor dem Ausgang. Draußen ist ein Schild, das sagt: "First you rise, then be wise" (Aufstieg macht klug). Wie komme ich hinein? Wie komme ich heraus, wenn ich einmal drin bin?

Antwort

Um die erste Grube zu überqueren, benutzen Sie einen Schwebe-Zauberspruch (Levitate). Dieser gilt für die gesamte Gruppe und ist auch geeignet, um Feuerpfad und Brand-Zaubersprüche (Firepath/Blaze) zu überqueren.

Schweben hilft nicht bei der zweiten Grube, aufgrund einer Antimagiezone vor der Grube. Die Grube kann beseitigt werden, indem man auf Druckkontaktteile zu beiden Seiten des Vierecks in der Mitte des Zimmers tritt und dann die schmalen Gänge zu beiden Seiten des Zimmers entlang. Mit ein bißchen Probieren sollten Sie Erfolg haben, aber seien Sie vorsichtig, auf dem Viereck in der Mitte ist ein Kreisel angebracht, um Sie zu verwirren.

Frage 3

Ich befinde mich in einem Zimmer mit der Aufschrift "Use your eyes" (Benutzen Sie Ihre Augen). Ich habe eine falsche Wand gefunden, aber kann die Türen dahinter nicht erreichen, da zwei Säulen den Weg versperren.

Antwort

Zwei Knöpfe sind in einer Nische hinter einer falschen Wand versteckt. Ein neuer Zauberspruch wird die Illusion entlarven. Oder machen Sie Ihren Mörder (falls Sie einen haben) zum Gruppenleiter. Mörder (assasins) durchschauen manchmal Illusionen und bringen die falschen Wände zum Flackern.

DER DRACHENTURM

Probleme 1

Ich befinde mich in einem Zimmer mit einem grünen Kontaktteil auf dem Boden und drei Knöpfen – zwei rot und einer gelb. Ich kann einen blauen durch das Fallgitter sehen, aber kann ihn nicht erreichen. Der gelbe Knopf läßt eine Säule vor einer Tür verschwinden, aber erscheint wieder, wenn ich mich ihr nähere.

Antwort

Der gelbe Knopf und die Tür sind ein Ablenkungsmanöver: Sie können nicht durch diese Tür gehen. Sie müssen zwischen den beiden roten Knöpfen in der richtigen Reihenfolge hin- und hergehen, aber dies wird kompliziert durch zwei unsichtbare Kontaktteile auf dem Boden, die die Reihenfolge an den Anfang zurückbringen. Gehen Sie folgendermaßen vor:

a. Finden Sie die Kontaktteile – ein Feuerpfad-Zauberspruch kann dafür benutzt werden, da er unsichtbare Kontaktteile aufleuchten läßt.

b. Gehen Sie an der linken Wand entlang und drücken Sie den roten Knopf. Gehen Sie zur Tür zurück.

c. Gehen Sie an der rechten Wand entlang um die Säule herum und drücken Sie den roten Knopf. Die Säule wird verschwinden. Gehen Sie zur Tür zurück (da entlang, wo sich die Säule befand, um eins der Kontaktteile zu vermeiden).

d. Gehen Sie an der linken Wand entlang und drücken Sie den roten Knopf ein zweites Mal.

e. Gehen Sie zum rechten Knopf zurück – ein Teil der Wand wird verschwinden und den Schlüssel zur Nische freilegen.

f. Gehen Sie durch die Nische und drücken Sie den blauen Knopf.

g. Gehen Sie zum linken Knopf zurück – ein Teil der Wand wird verschwinden und den Schlüssel zum Ausgang freilegen.

Denken Sie daran, daß ein Tritt auf eines der unsichtbaren Kontaktteile Sie an den Beginn der Reihenfolge zurückbringt.

DER CHAOSTURM

Der Chaosturm ist voller Knöpfe und ganz allgemein chaotisch. Sogar die Spielprogrammierer sind sich nicht ganz sicher, wie einige der Rätsel zu lösen sind. Probieren und nochmals probieren ist die beste Methode.

Frage 1

Ich bin in einem Gebiet, das eine Grube hat, in die ich hineinspringen kann, aber nicht wieder herauskomme.

Antwort

Wenn Sie beim Fallen genau aufpassen, werden Sie zwei Knöpfe sehen. Wenn Sie schnell sind, können Sie einen davon im Fallen drücken. Dann gehen Sie nach oben und drücken den anderen Knopf. Dann können Sie weitergehen.

Frage 2

Ich stecke in einem Zimmer mit drei grünen Kontaktteilen, die mich an verschiedene Orte mit vielen Knöpfen bringen, aber ich komme nicht weiter.

Antwort

Das linke Kontaktteil bringt Sie zum linken Zimmer, das rechte zu dem auf der rechten Seite, und das Mittelteil zu einer Treppe, die von einer Säule blockiert ist. Die meisten der Knöpfe im linken Zimmer schalten psychische Barrieren ab, die Sie davon abhalten, Knöpfe im rechten Zimmer zu drücken oder umgekehrt. Die Lösung ist, zwischen dem rechten und linken Zimmer hin und her zu gehen und die Knöpfe, wie sie erscheinen, zu drücken. Schließlich werden Sie alle Knöpfe drücken können, einen Teil der Holzwand in eine Tür verwandeln und die Säule vor der Treppe zum Verschwinden bringen.

ZENDICS TURM

Die zwei wichtigen Bewohner von Zendics Turm sind Zendic der Magier und die Ganzheit.

Frage 1

Ich kann Zendic nicht finden.

Antwort

Er versteckt sich hinter einigen Gedankenfelsen. Räumen Sie diese beiseite, und er wird erscheinen. Es ist schwierig, ihn zu töten, aber wenn es Ihnen gelingt, läßt er das As der Schwerter fallen, eine nützliche Waffe, mit der Sie die Ganzheit töten können. Aber seien Sie vorsichtig, da dies nur gelingt, wenn Sie die Chaoshandschuhe tragen, die Sie in Zendics Schlafzimmer finden.

Frage 2

Ich kann die Ganzheit nicht töten.

Antwort Sie ist sehr stark. Zuerst müssen Sie sie aus der Antimagiezone locken, in der Sie sie zuerst finden, damit Ihre Magie überhaupt wirken kann. Danach folgt ein langer Kampf. Die Ganzheit physisch zu treffen ist die beste Taktik, da sie gegen einige der verheerenden Zaubersprüche immun ist. Der Kampf dauert ungefähr 20 Minuten. Stärkende Tränke sind vorhanden, um Ihnen Ausdauer zu verleihen.

Frage 3

Was mache ich, wenn ich die Ganzheit getötet habe?

Antwort

Nehmen Sie den Schlüssel, den sie fallenläßt, öffnen Sie die Farbentür und lesen Sie die Inschrift an der Wand. Dann speichern Sie das Spiel, bereit für die Datendiskette.

CONSEILS ET TUYAUX

LE BACKGROUND

C jeu comprend 7 sections:
Zone de recrutement
Le Donjon
La Tour du Serpent
La Tour de la Lune
La Tour du Dragon
La Tour du Chaos
La Tour de Zendics

ZONE DE RECRUTEMENT

Problèmes: Aucun

Conseils: Arrache la nourriture et l'équipement de l'autre personnage.

LE DONJON

Problème 1

Je n'arrive pas à trouver la Clé de la porte avec l'inscription "la clé de hue est celle qui m'est dûe."

Réponse

La Clé qu'il faut est une clé qu'il faut est une clé chromatique. Elle n'est pas au même niveau que la porte mais à environ deux niveaux plus bas. Cette porte est celle à laquelle tu reviendras après avoir terminé The Keep (le Donjon).

Question 2

J'ai trouvé deux chambres dont les murs sont munis de prises de courant en forme de diamants, l'une bleue, l'autre marron.

Réponse

Dans la Tour du Serpent (plus tard), tu trouveras une gemme bleue et une gemme ocre que l'on peut brancher sur ces prises. Ce sont des mécanismes de téléport qui te transporteront dans une chambre complètement fermée. Dans un jeu à deux joueurs, cette chambre peut être utilisée par l'un d'entre eux pour y entreposer de l'équipement afin qu'il ne soit pas volé par l'autre joueur.

Question 3

Je suis perdu dans un labyrinthe à plusieurs piliers.

Réponse

Trace une carte petit à petit. Il y a, dans le labyrinthe, un certain nombre d'"essoreuses" qui tournent autour de toi et te confondent. Tu devras trouver leurs emplacements. Le moyen le plus facile, c'est d'utiliser un sort de "boussole" (bleu). Il place une petite boussole sur l'icône du sort qui pointe toujours vers le nord. Si tu n'as pas de sort de boussole, lâche des articles et éloigne-toi d'eux à reculons. Quand tu heurtes une essoreuse, l'article disparaît. Mets une marque sur l'essoreuse et réoriente-toi à l'aide de l'artice. Dans le labyrinthe, tu trouveras quelques articles d'équipement, une clé et un escalier menant au couloir "welcome back" (bienvenue). La sortie se trouve au bas de l'escalier.

Question 4

Je ne peux plus avancer. J'ai exploré le labyrinthe mais je ne sais plus où aller.

Réponse

Demande-leur s'ils ont trouvé le couloir portant l'inscription "welcome back".
S'ils répondent par non, dis-leur de le chercher dans le labyrinthe.
S'ils répondent par non, dis-leur de le chercher dans le labyrinthe.
S'ils répondent par oui, demande-leur s'ils on trouvé des chambres au-delà du couloir.
S'ils répondent par non, le secret du couloir de bienvenue est:
Il y a deux essoreuses, l'une après l'autre, dans ce couloir. Si tu entres l'une d'elles, elle t'essorera et te renverra à l'endroit d'où tu viens. Même si tu trouves la première essoreuse et que tu y retournes après avoir été essoré, tu te feras avoir par la deuxième. La meilleure solution, c'est d'utiliser le sort de boussole (bleu). Si tu n'en as pas, tu dois lâcher des articles et reculer. Une fois ces articles disparus, fais un pas en avant (les articles devraient réapparaître ils se trouvent plus loin) puis un pas en arrière (ce qui te dégagera de la deuxième essoreuse). Après cela, tu pourras te retourner et continuer ta marche.

LA TOUR DU SERPENT

Elle se divise en deux parties - gauche et droite. La porte se referme à clé derrière toi quand tu entres dans l'une de ces moitiés. Dans un jeu à deux joueurs, un joueur monte de chaque côté et les deux se retrouvent au sommet pour le niveau final. Il y a un niveau par moitié. Un joueur qui joue seul doit terminer une moitié avant de pouvoir passer à l'autre.

Problème 1

je n'arrive pas à entrer dans la Tour du Serpent. Il y a des bourrelets verts près de la porte mais ils ne s'ouvrent pas.

Réponse

Dans un jeu à deux joueurs, les deux parties doivent être présentes en même temps pour pouvoir y entrer. Si tu joues un jeu à deux joueurs tout seul et que tu laisse une partie mourir, le jeu se termine. Les tricheurs ne vont jamais loin!

Question 2

J'ai monté un côté de la Tour du Serpent (gauche ou droite) et je n'arrive plus à avancer. La porte du bas s'est refermée derrière moi et je ne peux pas sortir pour passer à l'autre côté.

Réponse

Tu aurais dû trouver une Clé de serpent et l'utiliser pour ouvrir la premiere des portes menant au niveau du Cristal du Serpent. Ces portes se trouvent immédiatement après une autre porte située à gauche et en haut d'un escalier. Ce que tu n'as pas vu, c'est une clé chromatique par terre, entre les deux portes. En haut de l'escalier se trouve une porte. Ouvre-la et entre. Tu trouveras un puits. Saute dans le puits et tu retourneras au commencement de la tour. Monte l'autre côté et, après pas mal de bagarres, tu te retrouveras en haut, avec l'autre Clé du serpent. Ouvre la porte menant au niveau du Cristal du Serpent et amuse-toi bien!

Question 3

Je suis au Cristal du Serpent (cristal vert dans une prise de courant en forme de diamant). Quand je le prends, des piliers apparaissent et me bloquent la sortie à travers les escaliers qui se trouvent derrière moi et d'autres piliers disparaissent, me laissant seul, entourés de monstres qui me tuent.

Réponse

Dès que tu as le cristal en main, cours vers la gauche en évitant les monstres et essaie de trouver un grand espace dans lequel tu peux te battre à l'aise. Si tu veux te reposer, il y a un certain nombre de salles derrière les escaliers. Tu peux t'y enfermer; mais attention aux monstres qui font la queue dehors!

Question 4

J'ai le cristal du serpent mais je n'arrive pas à sortir de la Tour du Serpent.

Réponse

Ce qu'il te faut, c'est une Clé de Lune. Elle ouvre la porte de la Tour de la Lune. Pour y arriver à partir de la chambre de cristal:

1. Appuie sur l'un des boutons de la chambre de cristal. Un pilier se dégage de la porte de sortie. Il y a deux portes. Dans un jeu à deux joueurs, un joueur sort de chaque côté.
2. Va à la chambre de sortie et jette-toi dans le puits. Tu y trouveras une Clé de Serpent et une armure ou des gants.
3. Affronte deux monstres.
4. Passe à travers une herse.
5. Passe à travers une porte de serpent.
6. Passe à travers une longue grotte, ramasse, un clé et une potion. Inscription: "Now you're in trouble" (maintenant, tu es dans le pétrin).
7. Utilise la clé pour entrer dans
8. Une grande chambre ayant un petit débarras sur le côté. Prends la clé grise (elle est facile à rater).

9. 2 puits dans lesquels tu dois sauter.
10. Contourne un grand arc.
11. Tue un dragon.
12. Appuie sur le bouton derrière le dragon pour avoir accès à
13. Escalier qui monte (pour aller faire l'autre côté) ou qui descend sur une sortie.

TOUR DE LA LUNE

Problème 1

J'ai fait à peu près 2 niveaux de la Tour de la Lune et il y a deux portes mais pas de clé pour les ouvrir.

Réponse

Utilise un sort MAGELOCK sur l'une d'elle et elle s'ouvrira. C'est l'une des deux portes en métal sur lesquelles Magelock a de l'effet (l'autre est dans la Tour du Dragon).

Question 2

Je suis dans une chambre dans laquelle il y a deux puits, l'un devant l'entrée et l'autre devant la sortie. Dehors, il y a une inscription qui dit: "First you rise, then be wise" (lève-toi d'abord, ensuite sois prudent). Comment je fais pour entrer? Qu'est-ce que je fais pour en ressortir par la suite?

Réponse

Pour passer au-delà du premier puits, utilise un sort "Levitate" (lévitation). Il a de l'effet sur tout le groupe et sert aussi à traverser sans danger des sorts Firepath et Blaze. La lévitation ne marche pas dans le deuxième puits à cause d'une zone anti-matière juste devant le puits. Tu peux neutraliser ce puits en montant sur des bourrelets-pression de chaque côté du carré central de la chambre et en descendant les petits passages qui se trouvent de chaque côté de la chambre. Avec un peu d'entraînement, tu devrais réussir, mais fais attention à l'essoreuse que l'on a placée sur le carré centrale, histoire de te faciliter les choses!!

Question 3

Je me trouve dans une chambre portant l'inscription "Use your eyes" (utilise tes yeux). J'ai trouvé un faux pan de mur mais je ne peux pas atteindre les portes au bout de ce mur à cause de deux piliers qui me barrent le chemin.

Réponse

Il y a deux boutons cachés dans une alcôve derrière un mur d'illusion. Un vrai nouveau sort arrivera à voir à travers l'illusion. Alternativement, fais de ton Assassin le leader du groupe (si tu en as un). Les assasins arrivent à voir au-delà des illusions pendant une partie du temps. Ils font en sorte que les murs d'illusion aient l'air d'apparaître et de disparaître.

LA TOUR DU DRAGON

Problème 1

Je suis dans une chambre et, sur le sol, il y a un bourrelet vert et trois boutons – deux rouges et un jaune. Je vois un bouton bleu à travers une herse mais je ne peux pas l'atteindre. Le bouton jaune fait disparaître un pilier se trouvant devant une porte, mais le pilier revient quand j'essaie de m'approcher de la porte.

Réponse

D'abord, les boutons jaunes et la porte ainsi que le pilier sont une diversion. Tu ne peux pas passer par cette porte. Ce qu'il faut faire, ce sont des allées et venues entre les deux boutons rouges en suivant une certaine séquence; mais fais attention aux deux bourrelets invisibles qui te feront recommencer la séquence. Voici la procédure:

a. Repère les bourrelets – un sort "Firepath" (chemin de feu) peut être utilisé dans ce but car il n'éclairera pas les bourrelets invisibles.

b. Suis le mur gauche et appuie sur le bouton rouge. Retourne à la porte.

c. Suis le mur droit (qui passe derrière un pilier) et appuie sur le bouton rouge. Le pilier disparaîtra. Retourne à la porte (en passant par l'endroit où se trouvait le pilier afin d'éviter l'un des bourrelets).

d. Suis le mur gauche et appuie sur le bouton rouge une deuxième fois.

e. Retourne au bouton droit – un pan de mur a disparu, révélant la clé de la herse.

f. Traverse la herse et appuie sur le bouton bleu.

g. Retourne au bouton gauche et tu verras qu'un pan de mur a disparu, révélant la clé permettant de sortir de toute la zone.

Rappelle-toi que si tu marches sur un bourrelet à n'importe quel moment, tu recommences toute la séqùence.

LA TOUR DU CHAOS

La tour du chaos est pleine de boutons et, généralement, chaotique. Même les programmeurs ne savent pas très bien comment résoudre certains des mystères. La technique à utiliser est, en général, celle de la persévérance.

Q. Je suis coincé dans un endroit où se trouve un puits. Je peux y descendre mais il n'y a pas d'issue.

R. Si tu regardes bien, pendant la descente, tu verras deux boutons passer. Si tu es rapide, tu peux appuyer su l'un d'eux. Ensuite, retourne au sommet, saute à nouveau dans le puits et appuie sur l'autre bouton. Ceci te permettra de continuer.

Q. Je suis coincé dans une chambre où se trouvent trois bourrelets verts qui me téléportent à divers endroits pleins de boutons mais je n'arrive pas à aller plus loin.

R. Le bourrelet de gauche te transport dans la chambre de gauche, celui de droite dans la chambre de droite et le bourrelet du centre à un escalier bloqué par un pilier. La plupart des boutons se trouvant dans la chambre de gauche ferment des barrières psychiques qui t'empêchent d'appuyer sur les boutons de la chambre de droite et vice versa. La solution, c'est de faire des allées et venues de la chambre de gauche à celle de droite et d'appuyer sur les boutons à mesure qu'ils deviennent disponibles. Eventuellement, tu appuieras sur tous les boutons, tu transformeras un pan de mur de bois en porte et tu dégageras le pilier se trouvant devant l'escalier.

LA TOUR DE ZENDIC

Les deux résidents importants de la Tour de Zendic sont Zendic le Sorcier et l'Entité.

Q. Je n'arrive pas à trouver Zendic.

R. Il se cache derrière quelques sections de rochers magiques. Fais-les disparaître et Zendic apparaîtra. Il est difficile à tuer mais quand tu arriveras à le faire, il lâchera l'As des épées, une arme que tu utiliseras pour tuer l'Entité; mais fais attention: elle ne marchera que si tu portes les gants du chaos que tu trouveras dans la chambre à coucher de Zendic.

Q. Je ne peux pas tuer l'Entité.

R. C'est parce qu'il est très dur. D'abord, tu devras l'attirer hors de la zone magique dans laquelle tu l'as trouvé pour que tes utilisateurs de magie puissent avoir de l'effet sur lui. Après cela, c'est juste une question de combat et d'endurance. Le meilleur moyen est de l'engager physiquement car il est immunisé contre certains des sorts les plus dévastateurs. Le combat dure en général 20 minutes. Des potions magiques te permettront de tenir.

Q. Qu'est-ce que je fais après avoir tué l'Entité?

R. Prends la clé qu'il a lâchée, ouvre la porte chromatique et lis le message qui se trouve sur le mur. Ensuite, sauvegarde le jeu pour qu'il soit prêt pour le disque des données.