



Grundlegende Tips:

1. Die Schwerter mit der gruenen Klinge sollte man auf jeden Fall behalten. Sie sind die einzigen Waffen, die wirklich wirksam gegen Geister wie die im WHITE TOWER sind.
2. Das Rezept fuer KING RICHARD von Draracle besteht aus Hornissenhonig (einfach eine leere Flasche an das Nest halten), Sumpfwasser, einem Blutstein (bekommt man in der Mine) und Earth Powder (bekommt man in Yvel).
3. Der beste Charakter, den man sich auswaehlen kann, ist Conrad, da er die besten Werte hat. Alle, die unbedingt den Magier wollen, sollten das Spiel (zumindest am Anfang) in den Wimpy Mode stellen, da der Charakter im Kampf, nachdem seine Magie verbraucht ist, einfach zu schnell draufgeht. Den Klopper sollte man auch vergessen (lernt zu langsam Magie), und der letzte im Bunde hat einfach zu schlechte Werte.
4. Die Sumpfloecher friert man einfach mit dem Spruch FREEZE fuer kurze Zeit ein.
5. Man sollte Bacatta am besten zwei Fernwaffen in die Haende druecken, da dadurch sein ROGUE SKILL erhoehrt wird (die Armbrust „Valkyrie“ ist auch im Nahkampf wirksam). Die Jade Necklace erhoehrt den Rogue Skill genauso wie die Axt „Master“.
6. Timothy sollte man alle Sachen abnehmen, bevor man zum zweiten Mal den Thronsaal betritt, da er dort bleibt. Genau so ist es bei dem Maedel (Lora), das bei Draracle bleibt.
7. Es ist egal, welches der beiden Voelker man in dem Dungeon unter Scotias Schloss ausrottet. Bei den einen wird der Fighting- und bei den anderen der Magic-Skill als Belohnung erhoehrt. Die einen sind aber nur mit Magie zu ueberwaeltigen und die anderen nur mit Muskelkraft; und da dort unten so viel gezaubert bzw. gemetzelt wird, wird der jeweilige Skill sowieso erhoehrt!
8. Die Stelle, an der einem der Atlas geklaut wird, ist nicht allzu schwierig. Man beschwert einfach die eine Platte, die man erreichen kann, dadurch wird der Weg zur zweiten, danach zur dritten und schliesslich zur vierten frei. So oeffnet sich dann ein Weg zur zweiten Statuette.
9. Der Endkampf ist relativ simpel. Man benutzt den Ruby of Truth mit dem Ring von Richard und wirft ihn sofort auf Scotia, die sich dann nicht mehr verwandeln kann. Darauf gibt man jedem eine Fernwaffe in die Hand und greift Scotia nur mit diesen und einigen Feuerbaellen an - dann sollte die Hexe nach nur wenigen Minuten tot sein.
10. Im allgemeinen ist es hoffentlich selbstverstaendlich, dass man ueberall immer alles durchsucht und alle Kisten ausraeumt. Natuerlich wird auch nicht auf jeden der ueber 150 Knoepfe und Druckplatten, die es im Spiel gibt, eingegangen, sondern nur auf die etwas schwereren Raetsel.

Das Spiel

Das ganze Drama beginnt im Schloss von Richard. Nachdem man sich zu ihm begeben hat, erfahrt man von den boesen Machenschaften der Hexe und kriegt den Auftrag, den Ruby of Truth von Sir Roland aus dem Southland Forest zu holen. Gesagt, getan. Nachdem man sich das Schreiben in Gerons Buero abgeholt, sich mit einigen Kraeutern eingedeckt und den Atlas mitgenommen hat, beginnt man erst einmal im

Northland Forest. Hier sucht man die Thug's Cave auf und raubert sie aus. Jetzt kann man sich beruhigt zu Marina begeben, um sich in den Southland Forest uebersetzen zu lassen. Dort holt man sich Timothy und den Kompass (von dem Mann hinter der rechten Tuere im Inn) ab. Dann wollte man sich ja eigentlich den Ruby of Truth besorgen und wieder ins Schloss bringen. Leider kommt alles natuerlich ganz anders. Rolands Haus ist von Orks verpestet, die noch Nachzuegler der dunklen Armee sind. Roland findet man hinter einer Wand, wo er gerade mit Sterben beschaeftigt ist. Das einzige, was er ausser Blut noch rausbringt, ist, dass der Ruby von den Orks gestohlen wurde. Das will man natuerlich auch Koenig Richard sagen. Deswegen laesst man sich, nachdem man sich bei Buck noch ein wenig ausgeruestet, sprich den Laden leergekauft hat, fuer 200 Pesetas wieder in den Northland Forest uebersetzen. Hier angekommen, rennt man zur Burg und kauft ZUERST das Schwert sowie einige Ginsengwurzeln bei Victor. DANACH geht man wieder zum Thronraum, um eine kleine Zwischenszene zu betrachten, in der Koenig Richard von Madame Scotia vergiftet und danach von seinen Freunden in Eis eingeschlossen wird. Es liegt natuerlich wieder an uns, zu so einem komischen Draracle zu gehen, um zu erfahren, wie man den Koenig wieder heilen kann. Tatkraeftige Unterstuetzung bekommt man von Bacatta. Man folgt Bacattas Zauber, um in die Hoehle zu gelangen, die vorher nur eine Felswand war. Im ersten Level gibt es keine sonderlichen Probleme. Man haut alle Monster platt und nimmt sich alle Gegenstaende von ihnen. Dann laesst man sich in eine Pit fallen und kommt in Level 2 raus. Hier wird zunaechst einmal Lora gerettet, die im POD ROOM hinter einer Geheimwand ist. Dann geht es mit Hilfe der Leiter wieder nach oben und zu der bruechigen Wand ganz am anderen Ende des Levels. Hier kann man den Hammer (in Level 2 gefunden) benutzen, und siehe da, die Wand faellt. Jetzt geht man bis zu einer Pit, die ganz im SO des Levels ist, und laesst sich wieder hinuntergleiten. Level 2 ist dann doch schon etwas interessanter. Man schlaegt sich bis zu den beiden „Seepferdchen“ in der Wand durch und setzt die beiden Augen ein (eins fand man in der Kiste, das andere bei einem Monster in Level 1 und oeffnet somit die Waende. Jetzt geht man zuerst nach NORDEN, killt alle Monster, entfleucht durch den Geheimgang im NO und pluendert die Kiste mit dem Silver Goblet. Nachdem man einmal durch den Geheimgang ist, geht an der Stelle, wo die „Seepferdchen“ waren, eine Wand zu. Danach geht's ab nach Level 3. In Level 3 ist noch nichts Besonderes, aber wenn man in die Nische ganz im S eine wertlose Waffe hineinlegt, bekommt man einen Dolch namens „Back Biter“ (der Name sagt hoffentlich alles). Weiter kommt man dann ein Stockwerk tiefer. Hier zieht man sich am besten die Ruestung aus, da es hier 3 Monster gibt, die diese zerstoeren. Sonst ist hier nichts Besonderes ausser der anderen Treppe nach oben, welche man auch nimmt. Wieder in Level 3 angekommen, geht man zu Draracle, opfert den Silberpott und erhaelt dann eine Riddle Scroll, auf der die Zutaten des Elixiers in etwas verwirrender Form stehen. Draracle (hoert sich irgendwie nach Orakel an) sagt einem ebenfalls, dass das Elixier nur im White Tower gemacht werden kann. Also, wo liegt das Problem? Jetzt geht es wieder per Abkuerzung zurueck zum Castle. Dort sieht man, was so eine Armee alles anrichten kann. Timothy ist tot, das Schloss ist putt, und wir muessen ueber den Lake Dread. Zufaelligerweise ist gerade noch ein Boot frei, und man kann, gut bewaffnet mit einem Schwert von Victor, das andere Ufer erreichen. Im Opinwood angekommen, geht man zuerst zu dem Sumpf im NW. Im Sumpf besucht man den Chef der Sumpfwesen (das sind die mit den Dreizacken) und erfahrt, dass er den Ruby of Truth einer durchziehenden Orkhorde abgenommen hat und dass man ihn bekommt, wenn man ihm seinen Zeremonienmaske wieder bringt. Auf dem Weg zum Blacksmith, wo man das Greatsword kaufen kann, trifft man ein Monster, das die Maske bei sich hat und sie nach einem kurzen Kampf wieder rausrueckt. Jetzt wieder zurueck zum Chef und den Ruby und eine Waffe als Belohnung fuer die Maske abgeholt. Die naechste Route fuehrt wieder in den Opinwood. Dort gibt man dem Bettler ein paar Pfennige und geht dann zu Droeks Wagen. Man zeigt ihm den Ruby, und er laesst einen mit Dawn reden. Von ihr bekommt man den ersten der vier Schluessel, mit denen man Richards Eissarg oeffnen kann. Jetzt begibt man sich in den Upper Opinwood, durchsucht alles, nimmt nebenbei Honig mit und geht dann zu den Minen (es ist wichtig, dass man einen gruenen Totenkopf hat). In den Minen ist am Anfang ein Monster, welches man nur mit Hilfe dieses Totenkopf kaputt kriegt (den Totenkopf nicht als Waffe in die Hand nehmen, sondern nur damit das eigene Portrait mit rechts anklicken, da das Monster einen entwaffnet). Level 0 der Minen ist harmlos. Die Maschine aktiviert man, indem man Kohle (kann man am Berg mit einer Pick abbauen) in die Kammer gibt, ein Zahnrad, welches man weiter unten findet, einsetzt und den Hebel betaetigt. Falls eine Tuer nicht so ohne weiteres aufzumachen ist, sollte man sich umdrehen und die Tuer, die hinter einem ist, schliessen, denn dann

laesst sich die vor einem liegende oeffnen (Luftkammerprinzip). Auf jeden Fall geht es in Level 1 weiter. Auch hier ist nichts Besonderes, ausser zwei Hebeln am Levelende. Es gibt vier verschiedene Stellungen fuer die Hebel, jede bewirkt etwas anderes. Bei einer erscheint nach Druecken des Knopfs eine Falltuer, bei den anderen erscheinen Teleporter. Betritt man den ersten, bleibt man, wo man gerade ist, beim zweiten wird man zum Ausgang der Minen teleportiert, und der dritte fuehrt ein Stockwerk tiefer. Zuerst benutzt man die Pit. Durch sie faellt man erst in Level 2 und dann von 2 in 3. Hier durchsucht man alles und geht dann zum Mine Car (die Hebel daneben sind zum Weichenverstellen). Wenn man alles in dem Level durchforstet hat, geht man ein Stockwerk tiefer (die Treppe ist im SW des Levels, und man kann das Schloss mit Picklock oeffnen). In Level 4 steht man irgendwann vor einer Tuer, die man einfach nicht aufbekommt. Aber da war ja noch dieser Teleporter in Level 1. Zu diesem geht man, benutzt ihn, und siehe da, man findet sich in Level 2 wieder (von dem man ja bisher noch nichts Besonderes gesehen hat). Die leicht kaputten Waende kann man mit der Pick gaenzlich zerstoeren. Wenn man in Level 4 den Gear gefunden hat, kann man auch in Level 0 die Maschine anschmeissen. In Level 2 durchsucht man alles. Bei dem Gas Smell benutzt man die Wand of Fireball, welche man ganz in der Naehe findet. An der Stelle mit den drei Raedern betaetigt man zuerst das linke, dann das rechte und dann das in der Mitte (wie es auch auf den drei Schildern steht, wenn man sie richtig zusammenfuegt). Den Knopf im Norden, neben der Truhe, sollte man tunlichst nicht betaetigen, da das ziemlich toedlich ausgehen koennte. Nach gruendlicher Durchforstung findet man einen Schluessel, mit dem sich die Tuer hinter der westlichen Geheimwand oeffnen laesst. Jetzt geht man zuerst nach unten, um den Shiny Key abzuholen und dann nach Level 1. In Level 1 angekommen, orientiert man sich durch einen Blick auf die automatisch mitgezeichnete Karte. Auch hier durchsucht man alles (am Anfang den Rock am Boden mitnehmen, da sich dann weiter hinten ein Gang oeffnet) und findet schliesslich einen Schluessel, mit dem man die Tuer am Anfang des Levels oeffnen kann (Mine Key 2). In das Loch hinter der Tuere laesst man sich fallen (in Level 2 noch mal) und geht dann, so schnell wie moeglich, nach Level 4, um die Tuere mit den 2 Locks zu knacken. Dort findet man dann Paulson und den zweiten Schluessel. Paulson weist noch auf sein Geheimversteck hin, welches man prompt ausraeubert (nicht den Vaelan's Cube vergessen). Mit den gefundenen Mine Key 4 geht man zu der Tuer im Osten und benutzt den linken Teleporter, um endlich aus diesen verflixten Minen hinauszugelangen. Im Upper Opinwood benutzt man den Vaelan's Cube mit Scotias Barrier, welche sich dadurch in Luft aufluest. Jetzt weiter in die Yvel Woods. Hier geht man in den Norden zur Festung von Scotia und erledigt die Monster, die sich davor rumtreiben (man findet einen zweiten Vaelan's Cube). Mit dem Vaelan's Cube zerstoert man dann eine zweite Barriere, die Scotia kurz vor Yvel (im SW) aufgebaut hat (der Weg von der Festung nach Yvel kann ziemlich hart werden wegen der sehr starken Monster). Jetzt ist der Weg frei, um nach Yvel zu gelangen. Dort angelangt, durchsucht man alles, kauft bei Victor das Greatsword „Justice“ und verwandelt den ganzen Mist, den man sonst noch dabei hatte, in bare Muenze. Dann kauft man sich Earth Powder bei Sadie und besucht den Council. Alle Haeuser durchsucht? Dann ab zum White Tower. Zum ersten Level ist einiges zu Erzaehlen. Nach Lyce sollte man zuerst gehen, dann bekommt man von ihm einen Amber Ring, den man in der Eingangshalle in die Nische legen muss, woraufhin sich ein Geheimgang oeffnet, der einen zur Amazonenkoenigin fuehrt. Die wilde Monarchin schlachtet man kurzerhand ab und bekommt zur Belohnung ein Schwert und einen Schluessel. Damit geht man in Level 2 und holt sich die Fireball Scroll ab (einfach durchrennen, das ueberlebt man schon). Der Raum mit den Loechern ist folgendermassen zu absolvieren. Einige Loecher sind nur Illusionen. Wenn man in den Raum kommt, geht man Nord, Ost, Ost, Nord, Nord, West, West, drueckt den Knopf und nimmt den Schluessel (den man im selben Raum einsetzen kann, damit die Tuere wieder aufgeht). Durch den Knopfdruck verschwindet eines der Loecher, und dadurch gelangt man zu der Wand ganz im Sueden (wo auch ein Knopf ist). Jetzt ist der Weg zur Geheimwand im NO des Raums frei. Dahinter sind noch einige Gegenstaende zum Aufsammeln. Nach vorsorglichem Abspeichern geht's nach Level 3. Hier wird es wirklich kritisch. Zuerst nimmt man die Emerald Blades in die Hand, da sie die einzigen Waffen sind, die den Geistern richtigen Schaden zufuegen (bis zu 350 Treffer kann man damit rausschlagen), dann geht man so schnell wie moeglich durch das Level. An einer Stelle ist ein Loch, in welches man sich hineinfallen laesst. Dummerweise kommt man bei einem Minotauren im zweiten Level raus. Wenn man ihn besiegt, bekommt man ein Horn (muss man gleich einsetzen) und ein dicken Hammer. Dann geht man wieder in Level 3 (am Anfang den Knopf im Boden nicht uebersehen) und kaempft sich ein Stueckehen weiter. Wenn wieder Gefahr

besteht, dass man stirbt, lässt man sich einfach in das Loch fallen und beginnt das Level von vorne. Wenn man dann schliesslich im Norden zu dem Gang mit den zwei Schloessern gekommen ist, probiert man einfach alle Schlüsseln aus, die sich noch im Inventory befinden (dürfte genau einer sein), und siehe da, das Schloss öffnet sich, und man kann einen weiteren Schlüssel einsacken (Ivory Key). War da nicht noch eine Tür im ersten Level, die absolut nicht aufzubekommen war? Dort geht man hin, steckt den gerade gefundenen Schlüssel ins Schloss und geht dann die Treppe tiefer. Dort unten sollte man nicht zu gierig sein, sondern erst einmal die Sachen, die am Boden rumrutschen, in die Nischen legen. Dann kann man beruhigt durch den Gang gehen und begegnet einer alten Frau, die einem nach einer Abfrage einen Kopf gibt, welcher genau auf den Altar im ersten Level passt (die Death Wand usw. kann man jetzt aus der Nische mitnehmen). Jetzt geht man in den ersten Stock und schüttet die vier Zutaten des Elixiers in den Kopf und nimmt das solchermassen gewonnene Elixier mit. Wieder zurück in das dritte Level, und bis zum letzten Rest ausraubern. Hinter einer bestimmten Tür stehen zwei Kisten, von denen eine verschwindet, wenn man die andere öffnet. Jeder sollte selbst wissen, was er lieber möchte: Im N ist eine Dwarfish Chain Mail, ein Rapier „Talon“ sowie der Star „Polaris“; im W ist eine Galenian Plate Mail, Arbalest und eine Great Axe „Reaper“. Die Bannons Reserve, die man im Geheimgang findet (geöffnet durch Druck auf eine der Platten), frischt die Magiereserven wieder auf. Jetzt geht man wieder nach Yvel zum Council, und was passiert? Geron will seinen Schlüssel nur hergeben, wenn man Dawn holt. Auf dem Weg dorthin begegnet man der Hexe, welche die Gestalt von Dawn angenommen hat und die Herausgabe von Dawns Schlüssel fordert. Das verweigert man natürlich, woraufhin man Scotia in Gestalt einer Riesenechse bekämpfen darf. Im Verlauf des Kampfs flieht sie aber, und man kann zu Dawn gehen. Leider ist diese bereits verschwunden, und der Fahrer ihres Wagens liegt gerade im Sterben. Also geht man wieder zum Council zurück. Dort angekommen, erfährt man, dass die Stadtmauern gefallen sind und die Dunkle Armee eindringen konnte. Nun kann man sich der lächerlichen Aufgabe zuwenden, die Schlacht zu gewinnen, was kein Problem ist, wie es scheint. Man haut einfach so um die 50 Monster platt (in den Häusern kann man rasten), und dann hört man schon die Rückzugshörner der Dunklen Armee. Jetzt wieder zurück zum Council, und die Nachricht gelesen. Aha, wir gehen also zu Brunos Lodge und dort in den Keller. Von da aus kann man weiter nach unten (Knopf in der Wand). Jetzt ist man in den Catwalk Caverns. Hier sorgt man für monsterfreie Räume, geht in den War Room und unterhält sich mit dem Chef der Armee ganz diplomatisch. Da man auf keinen gemeinsamen Nenner kommt, bringt man ihn eben um. Beim Filzen der Leiche findet man neben Geron's Key noch zwei andere Dinge. Die Statuette setzt man in die Wandnische ein, und mit dem Gauntlet öffnet man Türen und Geheimwände. An der Stelle mit den 2 Gauntleingravierungen benutzt man erst die im Norden und betritt den Gang. Hier kommt ein ziemliches Wirrwarr von Geheimgängen und Drehfeldern. Wenn man da durch ist (auf den Drehfeldern wird man immer in die genau entgegengesetzte Richtung gedreht), kommt man in eine Gegend mit ziemlich vielen Soldaten. Einer davon (etwas südl.) hat einen Blue Key dabei, mit dem man die Kiste öffnen kann (auch ganz im Süden). In dieser befindet sich ein Schlüssel, den man ganz am Anfang in den Raum mit den 2 Locks einsetzt (dorthin gelangt man, wenn man die Statuette eingesetzt hat). Jetzt geht man wieder zu der Stelle mit den 2 Gauntlets in der Wand, nur diesmal benutzt man den westlichen und betritt den erscheinenden Gang. In dem Raum mit den vielen Löchern drückt man einfach nacheinander alle Knöpfe, die man erreichen kann. Es lohnt sich nicht, ins zweite Level zu gehen, da dort absolut nichts von Bedeutung ist. Wesentlich sinnvoller ist ein Besuch in dem Raum mit den beiden Teleportern. Es würde reichen, wenn man nur den nördlichen benutzt (vorher die Platte davor beschweren), da beim südlichen ohnehin nichts zu finden ist. Beim nördlichen also rein, den Hebel gedrückt, und weiter im Level, denn jetzt wird es erst richtig interessant. Man findet in einer Kiste den Yellow Key (für den Raum mit den beiden Locks), den Spruch „Mist of Doom“ und noch einiges Nützliches. Das ist doch wunderbar! Jetzt kommt man an eine Stelle, wo nacheinander jeweils 2 Schockknöpfe an der Wand sind. Dort hinein lockt man diese lästigen Elektromonster. Wenn man den Dark Gauntlet wie eine Waffe in die Hand nimmt, werden die Monster immer ein Feld nach hinten getrieben. Das Resultat ist, dass sie dort festgehalten werden. Nachdem man die Angreifer auf diese Art und Weise arretiert hat, geht man in die Mitte und legt die beste Waffe oder Rüstung in die Nische, um sie dann per Knopfdruck zu verdoppeln (die Dwarfish Plate Mail, oder das Sword „Justice“ eignen sich prima). Jetzt geht man wieder an den Anfang (durch den unendlich langen Gang), setzt den Schlüssel ein und kommt so zu dem Auftrag ein

ganzes Volk auszurotten. Wie bereits erwahnt, ist es egal, welches der beiden Voelker man ausloescht. Hilft man, wie in dieser Loesung, den Knowles bei der Feindesbeseitigung, gibt's zur Belohnung den naechsthoeheren Magic-Skill. Auf jeden Fall sollte man ziemlich haeufig absaven, da die Monster doch sehr stark sind und einem auch noch die Armor kaputtmachen. Wenn man alle Monster gekillt und den Dungeon ausgeraemt hat (Nathanials Key ist ganz im Norden hinter einer Geheimwand), geht man am besten zu den jeweiligen Auftraggebern, laesst sich den Skill erhoehen und geht dann mit dem Key, den man bekommt, zu der verschlossenen Tuer in der Mitte des Levels und benutzt die Treppe dahinter, um in Scotias Schloss zu gelangen. Es sollte sich uebrigens ein Diamant im Inventory befinden, den man im Dungeon gefunden hat. Im ersten Level darf man direkt die Emerald Blades benutzen, da die Moensterchen wieder so dumme Geisterwesen sind. Man findet Dawn in einer kleinen Kugel, fast direkt am Anfang. Die Kugel schneidet man mit einem Diamanten auf und befreit sie dadurch. Nach gruendlicher Durchsuchung des Levels kommt man zu einem Teleporter (erscheint ganz im N, wenn man den Knopf drueckt). Diesen benutzt man und kommt darauf zu der oben genannten Stelle (der Raum, in dem der Atlas geklaut wird). Wenn man durch den Raum ist (der Kompass braucht dort etwas laenger, bis er sich eingestellt hat), findet man im S die zweite Figur (die erste war im N des Levels). Jetzt geht man durch eine zweite Geheimwand (auch in der Suedwand des Raumes) weiter ins Level 2. Hier durchsucht man alles, bis man zu einem Teleporter neben Richards Raum kommt. Die Grube davor ist nur eine Illusion. So kann man also in den Teleporter gehen und den Schluessel, der dort herumliegt, nehmen. Nun laesst sich auch die Tuer zu Richards „Schlafgemach“ oeffnen. Leider fehlt zur Loesung noch eine Figur. Da ist allerdings noch der kuerzlich gefundene Noir Key. Damit geht man zu einer Tuer im zweiten Level, die man bisher noch nicht oeffnen konnte, und sieht mal nach, was es dahinter gibt. Sieh an, ein Knopf, der einen in die Mitte des Levels teleportiert. Von da aus kann man dann ins Level 3 gelangen. Zum dritten Level gibt es nicht viel zu sagen. Man muss hier einfach auf alle Knoepfe druecken (manchmal kommen dann Monster aus der Wand). Ganz im SW ist die vierte Figur. Davor steht ein Schild (the sum must be correct). Wenn man statt des Schilds nur eine Wand vorfindet, sollte man etwas weiter westlich zu der Stelle mit den beiden Knoepfen gehen (vor einem ist ein Loch) und jeden druecken. Jetzt ist die Wand weg, und man kommt zur Figur die per Knopfdruck erscheint. Leider verschliesst sich dann der Ausgang. Also drueckt man so lange auf den beiden Knoepfen rum, bis er wieder aufgeht. Dann nimmt man die Figur einfach aus der Wand, ohne dass man sie ueberhaupt sieht. Jetzt schnell zu Richard, die Figuren in der richtigen Reihenfolge auf die Podeste gestellt. Unten links die Cobra, unten rechts den Mensch, oben rechts den Drachen, oben links das Einhorn. Dann wendet man noch die vier Schluessel auf Richards Eissarg an und floesst ihm das Elixier ein. Daraufhin gibt es zur Belohnung einen Ring. Mit diesem Ring klickt man dann auf den Ruby of Truth, und man sieht der ganzen Wahrheit ins Auge. Dann wendet man sich oben der Tuer mit den zwei Locks zu. Wenn man das dritte Level ordentlich durchsucht hat, sollte man so viele Schluessel haben, dass man die Tuer aufkriegen sollte(Gold und Silberschlüssel). Geschafft! Jetzt nichts wie hin zu Scotia, und ihr die ganze Wahrheit ins Gesicht geschmissen. Diese Aktion schockiert sie dermassen, dass sie sich nicht mehr verwandelt. Jetzt schaltet man in den Ferocious Modus um und macht der Hexe den Garaus. Hexe tot - Spiel geloest - Abspann.

