

Komplettlösung zu Knights of Xentar

Elendssenke

Ihr beginnt ausplündert in der Hütte eines alten Mannes (Larrouse), die Ihr nach einem längeren Gespräch nach unten verlasst. Folgt dem Weg nach rechts, geht die nächste Möglichkeit nach oben, um den Brunnen herum, bis Ihr auf der rechten Seite ein Haus seht - dieses müßt Ihr betreten: es ist die Taverne. Der Wirt bittet Euch um Hilfe und Ihr geht in der Taverne ein Stück nach rechts, wo Ihr Mona vor einer Gruppe Banditen retten müßt. Nachdem dies geschehen ist (läuft automatisch ab) verlasst die Taverne wieder, geht nach unten und auf dem Weg weiter nach links. Ihr kommt so zu einem Haus mit einem langgezogenen Eingang (Don Frump). Sprecht im Innern mit dem Butler und geht schließlich weiter zu Don Frump (nach rechts, die Treppe nach oben und in den rechten kleinen Raum).

Nachdem Ihr mit dem Mann gesprochen habt, befindet Ihr Euch im Besitz eines Messers, einer Rüstung und eines Auftrages (Banditen finden und besiegen).

Verlasst das Haus wieder, geht auf dem Weg nach rechts und an der nächsten Kreuzung nach unten - Ihr landet zum ersten Mal in der Aussenwelt. Hier solltet Ihr nun erst einmal ein paar Monster umbringen und Eure Kampfkraft erhöhen (für jeden Kampf erhaltet Ihr Dukaten und Erfahrungspunkte. Seid Ihr zu sehr angeschlagen, kehrt zurück in die Stadt und besucht dort das Inn. In diesem Gebäude könnt Ihr nämlich ausschlafen und Euch regenerieren. Kauft Euch dann in dem Haus rechts neben dem Inn ein paar Heiltränke und verlasst die Stadt. Geht im Freien nach links (Westen), wo Ihr auf einen Berg im Wasser stoßt (Litmus) - betretet diesen und Ihr landet im Dungeon des Banditenchefs (hier könnt Ihr die Truhen öffnen, in dem Ihr von vorne an diese herangeht).

Kämpft Euch so durch das Labyrinth (es gibt nur einen Weg/vergesst nicht, öfter mal einen Heiltrunk zu Euch zu nehmen), bis Ihr schließlich auf den Banditenchef trifft, der sich

als Dämon entpuppt. Habt Ihr mit diesem gesprochen landet Ihr wieder im Freien und kehrt dort nach rechts (Osten) in die Stadt zurück.

Hier angekommen geht es ganz links in das große Haus, wo Ihr im ersten Stock Don Frump einen weiteren Besuch abstattet - leider lässt Euch der Butler nicht durch. Ihr verlasst die Stadt also wieder und geht im Freien nach oben (Norden). So kommt Ihr schließlich in die Berge und zu einem kleinen Durchgang (Gebäude), den Ihr betretet. Im Innern des Durchgang findet Ihr Larrouse (der alte Mann, zwischen den beiden Wachen), mit dem Ihr Euch unterhaltet. So küßt Ihr schließlich sein Medaillon, verliert einen Haufen Lebenspunkte und landet schließlich automatisch in der namenlosen Stadt.

Die namenlose Stadt

Hier geht nach oben in das große Haus und sprecht dort Don Frump an, der auf der linken Seite wartet. Folgt ihm nach einem kurzen Gespräch in den Keller links oben und geht im Keller die Treppen weiter nach unten (Ihr könnt nicht über die Löcher im Boden gehen). Schließlich trifft Ihr ein weiteres Mal auf Don Frump, der sich jedoch als Byrt entpuppt. Nachdem alles geklärt wäre, verlasst den Keller wieder und geht aus der Stadt heraus (einfach nach unten gehen. Zuvor solltet Ihr Euch noch im Waffenladen ein besseres Messer und gute Ausrüstung kaufen und diese anziehen).

Habt Ihr die Stadt verlassen, gilt es zuerst wieder, die Lebenspunkte ein wenig aufzubauen. Geht dann runter (Süden), bis zu den Bergen und folgt diesen dann nach links (Westen). Nach einem kurzen Marsch (immer den Bergen folgen), findet Ihr in einem kleinen Tal ein Häuschen (Claras Haus), zu dem es geht. Im Innern dieses Hauses geht nach oben, wo Ihr einen Wolf besiegen müßt (dieser ist sehr stark! Benutzt während des Kampfes am besten einen Heiltrank). Verlasst nach Eurem Sieg über das Untier das Haus und betretet dieses öfter. Ihr könnt Euch hier von nun an umsonst ausruhen und von der Großmutter 100 Dukaten abholen.

Weiter geht es nach links (Westen/umgeht die Bäume nach oben) und Ihr kommt so zu der Stadt Angsthöhle, die Ihr gleich betretet.

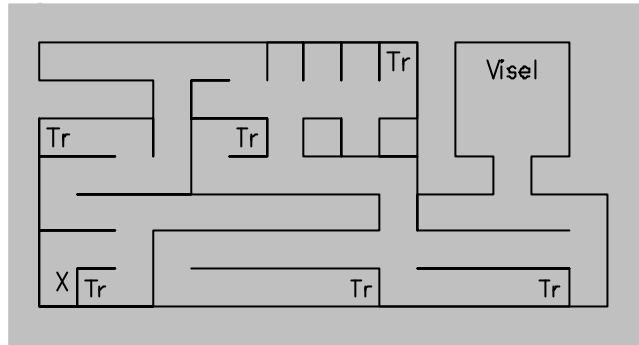
Angsthöhle

Nachdem Ihr dort automatisch mit dem dunklen Ritter gesprochen habt, folgt dem Weg nach links und geht in das hintere Haus hinein. Sprecht dort mit dem jungen Mann und geht dann an die große Vase in der linken unteren Ecke. Ihr entnehmt dieser einen Zündi Taschenwärmer, den Ihr dem jungen Mann abgibt - dafür erhaltet Ihr weitere 100 Dukaten.

Verlasst den Ort wieder und geht nach unten (Süden), bis Ihr ein kleines Holzschild findet (an einer Klippe). Vom Schild aus lauft weiter nach rechts (Osten), bis Ihr zu Priscillas Haus kommt - betretet dieses, geht nach vorne und bekämpft die Zwerge und den Schmutzfink (viele Feinde, eventuell Heiltränke benutzen). Habt Ihr alle besiegt sprecht Ihr mit Priscilla und erfahrt etwas über einen alten Mann, den Ihr aufsuchen müßt.

Macht Euch also auf den Rückweg in die Stadt Angsthöhle (nach links bis zum Schild, dann nach oben (Norden, um die Bäume herum) und in die Stadt hinein (Ihr könnt Euch hier wieder bessere Waffen, Ausrüstung und Tränke kaufen)). Nun müßt Ihr, um den alten Mann zu finden, die Stadt umgehen - und zwar vor dem Holzwall auf der linken Seite. Folgt also dem Holzwall nach links (in der Stadtperspektive, nicht in der Aussenwelt), geht am Holzwall dann weiter nach oben und Ihr findet eine Treppe, die nach unten führt. In diesem unterirdischen Raum findet Ihr den alten Mann (Einsiedler) - ansprechen (Ihr erhaltet von ihm die Zaubermurmeln und 200 Dukaten). Geht nun wieder nach oben, folgt dem Wall nach unten und lauft in der Aussenwelt nochmals zu Priscillas Hütte, in der Ihr von nun an auch umsonst übernachten könnt.

Verlasst die Hütte und lauft nach oben (Norden), wo Ihr auf einen Berg mit einem Eingang stoßt - betretet diesen (mit der Zaubermurmeln verschwindet die Barriere, die den Eingang verschlossen hat) und Ihr befindet Euch in Visels Höhle bei Punkt X. Hier kämpft Euch zu Visel (bei den Punkten Tr findet Ihr Truhen mit Gegenständen) vor und besiegt diesen schließlich (sehr stark! Benutzt Heiltränke) - Ihr erhaltet dann eine Zaubertruhe.



Verlasst die Höhle damit wieder und lauft runter (Süden), wo Ihr nochmals Priscillas Hütte betreten und mit der Dame sprechen müßt - so erhaltet Ihr einen Zauberspiegel. Nachdem Ihr die Hütte verlassen, wieder betreten und gerastet habt, verlasst die Hütte ein weiteres Mal, geht nach links (Westen) zu dem Holzschild und von dort aus weiter nach unten (Süden), zur Stadt Weltenend.

Weltenend

In der Stadt angekommen geht es nach oben in die Taverne und dort die Treppe hoch in das erste Stockwerk. Dort findet Ihr in dem rechten oberen Zimmer den dunklen Ritter, mit dem Ihr sprechen müßt (er erklärt Euch, wie Ihr mit dem Zauberspiegel umgehen müßt). Ihr könnt die Stadt dann wieder verlassen und einen Abschnitt nach unten gehen (bis das Bild umschaltet). Lauft dann weiter nach rechts (Osten), bis Ihr auf eine Bergkette stoßt, die nach rechts in einen kleinen Pfad mündet - geht hier hinein und Ihr seht eine Höhle, die Ihr betretet.

In der Höhle trifft Ihr auf Tymm, mit dem Ihr spricht. Danach geht im Gebäude ein Stück nach rechts und dort die Treppe hinauf. Ihr trifft hier auf das Mädchen Marie, das Ihr ebenfalls anspricht. Nachdem auch dies geschafft wäre, verlasst das Gebäude nach rechts und folgt in der Aussenwelt dem Wald nach oben (Norden). Folgt dem Wald schließlich weiter nach rechts (Osten) und geht schließlich ein Stück nach unten und rechts - dort müßtet Ihr die Stadt Phoenix finden, die Ihr betretet.

Phoenix

Geht hier ein Stück nach oben und in das linke Haus hinein - hier findet Ihr Rolf, den Ihr ansprecht.

Nachdem dies erledigt wäre verlasst das Haus und geht rechts in den Turm. Nachdem Ihr dort mit der Frau gesprochen habt, folgt links den Treppen ganz nach oben in die Turmkammer, wo Ihr drei Kisten findet (speichert nun ab!). Öffnet diese in der folgenden Reihenfolge: erst den rechten, dann den linken und schließlich den mittleren Kasten (sollte dies nicht stimmen, ladet einfach nochmal und probiert eine andere Reihenfolge aus) - in diesem findet Ihr dann eine Puppe. Mit dieser im Gepäck verlasst den Turm wieder und geht weiter vor den Ausgang der Stadt (nicht hinaus). Lauft dort weiter nach links und Ihr findet in der Ecke hinter dem letzten Baum eine Frau, die Ihr ansprecht (Kate). In der rechten unteren Ecke der Stadt findet Ihr den Friedhof, mit einer Treppe nach unten. In dieser Gruft steht eine Truhe mit Geld. Geht nun nochmal in das Haus von Rolf, sprecht diesen an, worauf der Kämpfer Eurer Party beitrifft (Ihr habt somit Euren ersten Begleiter gefunden).

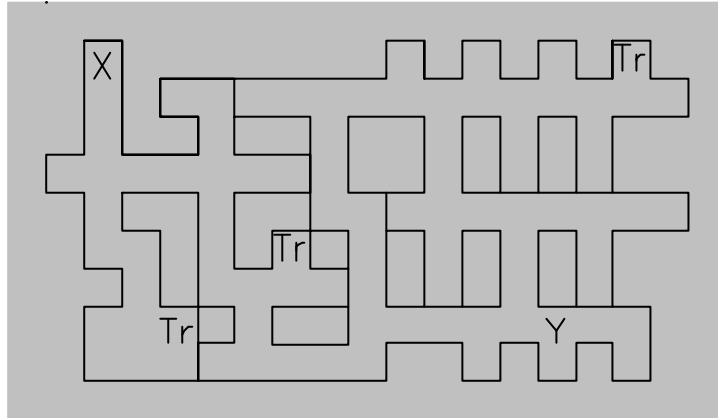
Verlasst die Stadt und geht nach oben (Norden), bis Ihr auf Berge stoßt. Durch diese Berge führt ein Stück links (westlich) ein kleiner Pfad, der Euch zum Wasser und zu einem großen Stein bringt, den Rolf auf die Seite schieben kann (einfach an den Stein herangehen). Lauft danach weiter nach oben, bis Ihr zu dem Berg im Wasser kommt und lauft dort weiter nach rechts (Osten) - Ihr kommt wieder zu der Stadt Elendssenke (Anfangsstadt), die Ihr betretet.

Elendssenke

Hier geht es gleich in das linke Haus, wo Ihr von Larrouse einen magischen Efeuzweig erhaltet (ansprechen). Mit diesem geht es zurück nach Phoenix, wo Ihr hergekommen seit (nach Süden und durch den Gebirgspaß mit dem großen Stein). Von Phoenix aus geht weiter nach rechts (Osten), bis Ihr an einen Abhang kommt. Folgt diesem nach unten (Süden), bis zu einer Brücke und überquert diese. Weiter geht es nach rechts (Osten), bis Ihr zu der Stadt Metzelswinkel kommt - betretet diese.

Metzelswinkel

Geht hier in das obere Gebäude (nördlich) und spricht den Vorsitzenden an - diesem kauft Ihr dann für 1000 Dukaten eine Eintrittskarte für einen Wettbewerb ab. Mit dieser im Gepäck könnt Ihr die Stadt wieder verlassen und weiter nach oben (Norden) gehen. Auf einem kleinen Pfad gelangt Ihr über das Wasser zum Friedhof. Der Wächter lässt Euch mit der Eintrittskarte durch und Ihr betretet den Friedhof (nehmt hier einen Haufen Heilränke mit, da hier viele starke Monster auf Euch warten). Hier angekommen geht es ganz nach unten (auf der rechten Seite) und nach links. Es geht dann hoch auf eine kleine Erhebung, die Ihr oben nach links wieder hinuntersteigt. Hier findet Ihr eine weitere kleine Erhebung, auf der Ihr die Brücke auf die andere Seite überquert. Dort geht weiter nach unten, folgt dem Weg und geht nach oben, durch die Gruft. Auf der anderen Seite der Gruft folgt dem Weg nach links und runter. Dort findet Ihr in einer Truhe ein erotisches Gemälde - mitnehmen. Nun geht es rechts von dem oberen Eingang der Gruft den Hügel hoch, dort nach unten und weiter in die zweite Gruft.



Ihr beginnt bei Punkt X. Folgt dort dem Weg zu Punkt Y und nehmt von dort aus die folgenden Treppen: Mitte, Mitte, Mitte, rechts, links, Mitte. Geht dann immer nach vorne und Ihr landet wieder in der Aussenwelt.

Hier geht nun wieder nach unten (Süden) und in die Stadt Metzelswinkel. Geht im Ort ein Stück nach oben, nach links und dort in das zweite Haus hinein, wo Ihr den alten Mann anspricht - Ihr erhaltet im Tausch gegen das Erotikgemälde ein paar Travestienüsse.

Mit diesen verlasst Ihr die Stadt, geht weiter nach rechts (Osten), bis an das Gebirge. Geht dieses weiter nach oben, bis Ihr einen Einschnitt im Gebirge findet - diesen könnt Ihr mit Hilfe der Nüsse des alten Mannes und des Efeuzweiges durchqueren. Folgt dem Weg weiter nach rechts (Osten, durch die Bäume hindurch) und Ihr kommt zu der Stadt Arcadia, die Ihr betretet.

Arcadia

Folgt hier dem Weg nach oben und geht vor dem Schloß nach rechts - betretet das Gebäude und sprecht im Innern mit Ethel und Luna. Luna schließt sich daraufhin Eurer Party an und Ihr könnt das Haus wieder verlassen (so habt Ihr die zweite Begleiterin gefunden!). Geht nun in das Schloß links daneben und sprecht im Innern mit Prinzessin Diana (zweimal ansprechen), die Euch schließlich die Jungfermedaille übergibt.

Verlasst die Stadt daraufhin wieder und kehrt zurück nach links (Westen) in die Stadt Metzelswinkel. Im Ort geht nach oben in das große Haus und sprecht mit dem Vorsitzenden - lasst für 500 Dukaten auch Luna als Mitglied einschreiben. Verlasst die Stadt dann wieder, geht ein weiteres Mal nach oben (Norden) und in den Friedhof hinein. Hier müßt Ihr durch die Gruft auf der linken Seite hinunter in den unteren Teil des Friedhofes (siehe Karte 2 - Höhle unter dem Friedhof) und dort ein erneutes Mal zu Punkt X. Geht dort die Treppen runter und folgt dem unteren Treppenlabyrinth (siehe oben) bis zum Teleporter (dort, wo beim ersten Mal die beiden Männer standen). Dieser ist nun verschwunden und Ihr könnt weiter nach unten gehen. So trifft Ihr auf zwei Monstren, die Ihr im Kampf besiegen müßt (sehr schwer, hoffentlich habt Ihr genügend Heiltränke dabei. Benutzt mit Lunas Hilfe Feuersprüche - eventuell könnt Ihr auch flüchten). Geht nach dem Sieg weiter nach unten, wo der nächste Kampf auf Euch wartet - Ihr müßt den Dämon Yrnie besiegen (Taktik, siehe oben). Nach Eurem Sieg erhaltet Ihr den Schlüssel von Kalist. Sprecht danach mit dem Mädchen Mona in der linken Ecke und es erscheinen ein paar Leute. Nachdem Ihr Mona danach ein weiteres Mal angesprochen habt, müßt Ihr den Friedhof wieder verlassen (keine Angst, Ihr müßt nun keine Monster mehr töten) und zurück in die Stadt

Metzelswinkel kehren. Dort besucht auf der linken Seite (in der oberen Häuserreihe) das zweite Haus, wo Ihr Euch mit Claire einen vergnügten Abend macht.

Verlasst danach die Stadt und geht nach rechts (Osten), bis vor den Bergeinschnitt, den Ihr schon einmal durchquert habt. Geht diesmal nicht durch den Bergeinschnitt, sondern weiter nach oben (Norden). Haltet Euch ein Stück rechts (Ihr seht einen Sandabschnitt). Nach einem kurzen Marsch findet Ihr hier einen Wegweiser, auf dem geschrieben steht:

Arcadia - Süden

Bonzingen - Norden

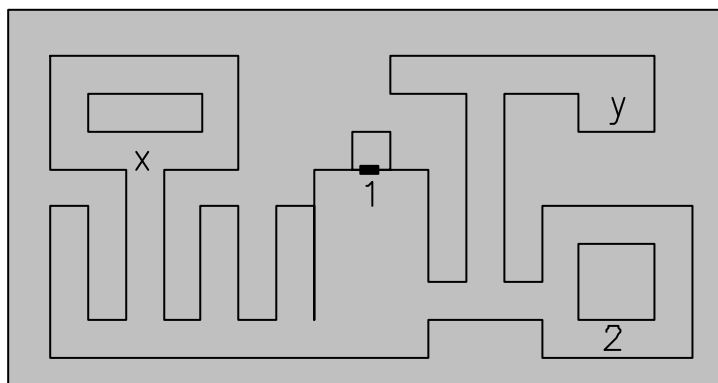
Burg Kalist - Nordosten

Geht Ihr nun von hinten an den Wegweiser heran, findet Ihr die folgende Notiz: Burgtreppen: oben rechts -- unten links -- unten Mitte (merkt Euch diesen Hinweis, für ein späteres Rätsel).

Bonzingen

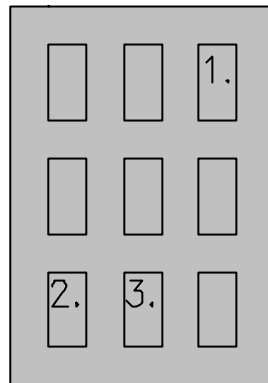
Es geht nun weiter nach Norden, in die Stadt Bonzingen, in der Ihr abspeichert. Hier gilt es jetzt nämlich, erst den Keller des linken unteren Hauses, dann den Keller des rechten unteren Hauses aufzusuchen (geht zuerst in einen der Keller, spricht mit Arl oder Marcy, ladet dann den abgespeicherten Spielstand wieder und spricht dann mit dem anderen Mann) - nur so kommt Ihr in den Besitz beider wichtiger Informationen für das Treppenrätsel in der Burg.

Verlasst dann die Stadt wieder und geht weiter nach rechts (Osten). Bald kommt Ihr an eine Bergkette, der Ihr nach unten (Süden) folgt. Es erscheint kurz darauf ein Einschnitt, in den Ihr geht (Osten) - so kommt Ihr zur Burg Kalist - betretet diese.



Ihr beginnt bei X. Geht hier weiter ins zweite Level (die Treppe befindet sich bei Y) und geht dort nach rechts hinunter in das nächste Level. Hier und in den nächsten unteren Leveln findet Ihr jeweils neun Treppen, die nach unten führen - diese müßt Ihr in der folgenden Reihenfolge nach unten steigen:

1. Level - oberste Reihe ganz linke Treppe
2. Level - unterste Reihe ganz rechte Treppe
3. Level - unterste Reihe die Treppe in der Mitte



Habt Ihr die richtigen Treppen genommen, ist Luna im untersten Level plötzlich verschwunden. Folgt hier also dem Weg nach rechts und hoch und steigt die Treppen hinunter. In diesem Level findet Ihr zwei Truhen, in denen das Falkenschwert und Eure magische Rüstung liegen - beides aufnehmen und gleich anlegen (?). Folgt den Treppen nun weiter, zwei Etagen tiefer (abspeichern). Hier findet Ihr im oberen Teil Luna, die sich jedoch bei genauerer Betrachtung als das Monster Haggis entpuppt. Nun erwartet Euch ein schwerer Kampf gegen diesen Dämonen, den Ihr nur besteht, wenn Ihr ausreichend Heiltränke einstecken habt. Nachdem Ihr Haggis besiegt habt erhaltet Ihr einen Schnee-Juwel und findet endlich Luna (benutzt in der Aussenwelt dieses Juwel, worauf Luna den Blizzardspruch erlernt). Leider hat sich auch die magische Rüstung aufgelöst, legt also wieder Eure alte Waffe und Rüstung an. Nun müßt Ihr all die Treppen wieder nach oben in das erste Level steigen (denkt an die neun Treppen, besteigt diese nun in umgekehrter Reihenfolge). Hier lässt sich nun die Tür bei Punkt 1 öffnen. In dem dahinter liegenden Raum findet Ihr in einer Truhe den Dämonenschlüssel. Geht mit dem Schlüssel weiter zu Punkt 2, wo an der Wand ein steinerner Dämonenkopf hängt. Geht nun nah an diesen Kopf heran und Ihr öffnet mit dem eben gefundenen

Schlüssel einen Durchgang. So landet Ihr in einem Raum mit einem Pentagramm auf dem Boden, das Ihr gleich betretet.

Einöde

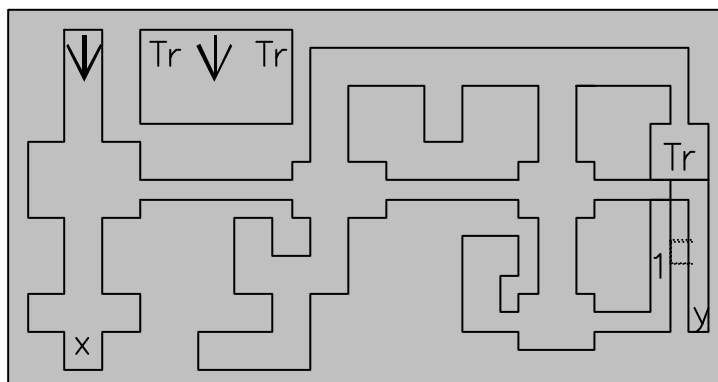
Ihr werdet daraufhin automatisch in die Aussenwelt teleportiert, in eine Art Schneckenpfad. Folgt hier einfach den Windungen, geht am Ende weiter nach unten (Süden) und Ihr kommt schließlich zu dem Dorf Dummsdorf, das Ihr betretet.

Dummsdorf

Untersucht alle Ecken in dem kleinen Dorf (so findet Ihr Geld) und sprecht mit allen Personen. Ist dies geschehen könnt Ihr den Ort wieder verlassen und in der Aussenwelt weiter nach rechts (Osten). Ihr kommt so zu einem kleinen Paß, der von Bergen umgeben ist - folgt diesem nach rechts und dann hoch (Norden). Ihr kommt schließlich zu einem Wegweiser, von dem aus Ihr weiter nach oben (Norden) nach Katzheim müßt. Nehmt den linken Gebirgspfad und folgt diesem weiter nach Norden, bis Ihr schließlich in einem kleinen Waldstück das Dorf Katzheim findet.

Katzheim

Hier geht es in das große Haus im Norden (ganz oben), wo Ihr mit Parrtesia sprecht - Ihr erhaltet einen Auftrag. Verlasst die Stadt und geht weiter nach oben (Norden). Hier findet Ihr im Berg (dort, wo es nicht mehr weitergeht) den Eingang in die Hundehöhle, wo Ihr als nächstes hinein müßt (Ihr beginnt bei Punkt X).



ihm ein wenig Thunfischleber abgegeben habt müßt Ihr warten, bis der junge Mann eingeschlafen ist (verlasst dafür am besten die Stadt und kommt gleich wieder zurück). Rührt sich der Mann nicht mehr (sonst müßt Ihr noch ein wenig länger warten), könnt Ihr die Treppe hinabsteigen, die sich in diesem Gebäude in der linken unteren Ecke befindet. Ihr landet so im unteren Teil der Stadt, wo Ihr gleich das mittlere Haus besucht - Ihr trefft darin auf den Bürgermeister, den Ihr ansprecht. Nachdem Ihr dies erledigt habt geht wieder in den oberen Teil des Dorfes und verlasst dieses.

Kehrt durch den rechten Gebirgspaß zurück zur Stadt Katzeheim, betretet diese aber nicht, sondern geht weiter nach oben (Norden) vor die Hundehöhle. Von dort aus geht weiter nach links (Westen) und haltet Ausschau nach einer Lichtung (Ihr findet einen Eingang, der von Bäumen umgeben ist). Geht dort hinein, weiter nach oben (Norden) und Ihr kommt an einen kleinen See, den Ihr betretet - Ihr landet so im Dorf der Feen.

Dorf der Feen

Versucht hier weiter nach vorne in den Tempel mit dem Schlüssel zu gehen. Ihr werdet von einer magischen Barriere daran gehindert, diesen zu betreten. Sprecht also mit allen Feen in diesem Dorf (besonders mit Sylphie) und verlasst es danach wieder. Verlasst die Lichtung nach unten, geht nach links (Westen) bis zu den Bergen und folgt diesen nach oben (Norden).

Dreistrang

Ihr kommt schließlich in eine Eiswelt, wo Ihr die Stadt Dreistrang findet (die letzte im Land Xentar) - betretet diese und sprecht im Innern mit allen Leuten.

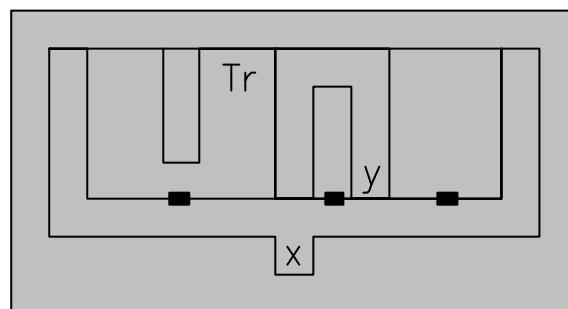
Habt Ihr dies erledigt, kehrt wieder in das Dorf der Feen zurück (nach unten (Süden), dann weiter nach rechts (Osten), bis zu der Waldlichtung). Im Dorf sprecht noch einmal mit allen Feen und Ihr bemerkt, daß der Schlüssel weg ist. Habt Ihr auch dies erledigt, kehrt zurück in die Stadt Dummsdorf (nach unten bis zum Gebirge und diesem nach rechts (Osten) folgen. Dem linken Gebirgspaß bis zur Stadt folgen).

Hier angekommen geht es durch das rechte Gebäude hinunter in den unteren Teil der Stadt, wo Ihr im ganz linken Gebäude die Treppen nach unten hinabsteigen könnt. Dort spricht Ihr mit Alice, von der Ihr nach einem kurzen Beischlaf die Perle des Bedauerns erhaltet.

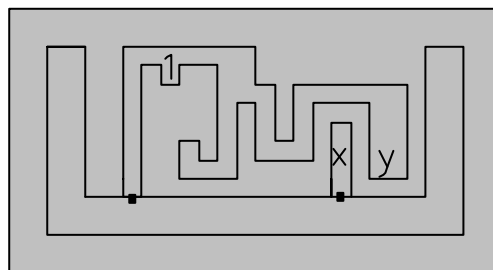
Nun müßt Ihr Euch leider noch mal auf den Weg zu der Eisstadt Dreistrang machen (Wegbeschreibung siehe oben oder einfach Warpspruch benutzen). Geht von der Stadt aus nach rechts (Osten), wo Ihr schließlich wieder ins Gebirge kommt. Geht weiter nach rechts (Osten) und in dem Gebirgsabschnitt ein Stück nach unten (Süden - Ihr müßtet Euch immer noch im Eis befinden). Hier müßte der Tempel von Xentar stehen, den Ihr betretet.

Tempel von Xentar

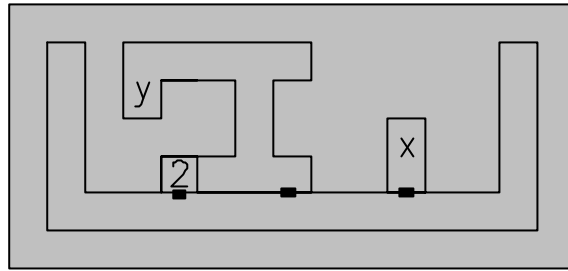
Ihr beginnt bei Punkt x, die Treppe findet Ihr bei y.



Hier nun geht es gleich in das zweite Level, wo Ihr über die Treppe 1 in einen kleinen Raum kommt, aus dem Ihr Euch aus einer Truhe die magische Rüstung holt.



Geht dann weiter in den dritten Level und holt Euch aus der Truhe in Raum 2 das Falkenschwert - legt beide Teile an und geht weiter in den obersten Level.



Dort lauft nach rechts und geht an die dort befindliche Tür. Ihr setzt nun automatisch die Perle des Bedauerns ein, worauf die Tür sich öffnet und Ihr den dahinter liegenden Raum betretet. Folgt den Treppen, bis Ihr in den Wolken landet.

Hier geht durch die vor Euch liegende Tür und im Raum dahinter nach vorne, wo Ihr schließlich auf die Göttin Althea (Eure Mutter) trifft. Nachdem Ihr einer längeren Geschichte gelauscht habt, werdet Ihr automatisch vor einen Höhleneingang (Arena) teleportiert. Betretet die Drachenhöhle (Ihr seit von nun an auf Euch allein gestellt) und lauft solange nach oben (Norden), bis Ihr auf Arstein, den dunklen Ritter, trifft.

Nachdem Ihr Euch kurz mit diesem unterhalten habt (speichert ab), geht zurück nach unten (Süden), wo Euch Deimos erwartet. Nun müßt Ihr den schwersten Kampf des gesamten Spieles bestreiten (achtet darauf, daß Ihr die magische Rüstung und das Falkenschwert angelegt habt). Zum ersten seit Ihr ohne Mitstreiter und zum zweiten frischt auch Deimos permanent seine Lebenspunkte auf. Stellt Euren Angriffsmodus auf `offensiv` und, hoffentlich habt Ihr genügend Heiltränke dabei, denn nun kann der Kampf beginnen. Habt Ihr diesen dann irgendwann überstanden, verlasst die Höhle wieder nach unten (Süden), wo Euch Eure beiden Kameraden begrüßen. Sprecht nun Luna an und geht ein Stück nach unten, an den Wegweiser heran (von vorne) - hier findet Ihr nämlich unter einem Stein liegend den Illusions-Spiegel. Geht nun im unteren Bedienfeld unten links auf `Magie` und klickt auf den Begriff `Warp`. Wählt aus den aufgelisteten Städten nun Arcadia aus und Ihr landet dort sogleich. Geht in der Stadt gleich nach links (Westen) und dort ganz in der Ecke in das lange Haus hinein. Folgt dem Gang und den dahinter liegenden Treppen ganz nach oben in das Turmgemach, wo Ihr auf Aquarina trifft - spricht mit ihr. Verlasst den Turm dann wieder und geht in diesem Ort weiter zur Prinzessin, die sich im obersten Gebäude im Norden

befindet - spricht auch diese an und Ihr habt das Spiel überstanden (ein kleiner Hinweis: wartet noch auf den Abspann, denn es gibt noch eine ganze Menge zu sehen).

Befindet Ihr Euch nun ganz am Schluß des Spieles, mit der Überschrift `FIN` verlasst das Spiel und ladet es danach ein weiteres Mal. Ihr findet hier nun einen neuen Menüpunkt, der da lautet `Xentars Photo Shop`. Wählt Ihr diesen an, könnt Ihr die gesamten Graphiken des Spieles noch einmal bewundern.