

Level se rozprostírá na základě layoutu níže na 64x64 pixelů. Ze zeleného pixelu se vykresluje postava kouzelníka (třída 'wizard'), z červených monstra (třída 'enemy'), z tyrkysových truhly (třída 'chest') a z fialového dveře (třída 'door'). Ke splnění této úrovně je potřeba získat klíč, který hráč získá z poslední sebrané truhly. Sebráním truhly zároveň získává +10 many. Jestliže má hráč 0 many, nemůže sesílat kouzla. Po získání klíče již pouze stačí se postavou kouzelníka střetnout se dveřmi a automaticky se oznámí výhra. Postava začíná se 100 životy. Střetnutí s monstrem stojí kouzelníka -10 životů. Pokud hráč však přijde o všechny životy kouzelníka díky setkáním s monstry, ztrácí tento level. Úroveň nelze vyhrát či prohrát jinak než zmíněnými způsoby.

