

Die Komplettlösung zu Discworld 1 von Ralf Mulack

Veröffentlicht im DLH 98 September 1998. Alle Rechte vorbehalten.

ACT I

Ihr beginnt in Rincewind's Zimmer, wo Ihr den Kleiderschrank öffnet - Ihr findet darin einen **Beutel**, den Ihr sogleich aufnehmt. Verlaßt den Raum und geht die Treppe ganz nach unten. Im Erdgeschoß findet Ihr einen Schrank (ganz links - offene Tür), den Ihr betretet. Den dort befindlichen **Besen** nehmt Ihr heraus. Zurück in Rincewind's Zimmer benutzt Ihr den Besen mit der Truhe auf dem Schrank, worauf Euch diese von nun an immer folgt (sie ist Euer Rucksack).

Raus aus dem Zimmer und nach unten. Im ersten Stock links findet Ihr das Zimmer des Erzkanzlers, das Ihr nun aufsucht. Ihr erhaltet den Auftrag, ein Buch aus der Bibliothek zu besorgen und es ihm zu bringen. Es geht also nach unten in die Bibliothek (linke Seite - rechts von der Statue), wo Ihr zuerst ganz nach rechts geht. Ihr trefft auf einen schäbigen Burschen, den Ihr kräftig ausfragt - Ihr erfahrt von ihm etwas über den "L-Raum". Mit diesem Wissen geht es nach links zum Affenbibliothekar, den Ihr auf den "L-Raum" (L) anspricht. Danach schaut in der Truhe nach und gebt dem Affen die Banane, worauf Ihr das **Buch über den Drachenhort** erhaltet. Bringt das Buch zum Erzkanzler. Ihr erhaltet einen weiteren Auftrag und zwar fünf Gegenstände zu besorgen. Raus aus dem Zimmer und in den Speiseraum (halbe Treppe hinunter - rechts), wo Ihr auf ein paar alte Zauberer trefft. Ein bißchen weiter rechts sitzt in einem Rollstuhl Windel Poons, der einen **Stab** hält. Benutzt nun den Besen mit dem Stab und der erste der gesuchten Gegenstände befindet sich in Eurem Besitz.

Ihr könnt nun die Universität durch die Haupttür im Erdgeschoß ganz links verlassen und nach links gehen. Hier trefft Ihr einen Zauberlehrling, den Ihr gehörig ausfragen müßt. Ihr erfahrt so, wie man die Universitätstür öffnen kann. Des weiteren erscheint ein **Frosch**, den Ihr einsammeln müßt.

Verlaßt das Universitätsgelände (erst die Tür öffnen) und Ihr landet auf dem Plan der Stadt. Euer erster Anlaufpunkt ist der Palast, der sich etwas rechts von der Mitte befindet. Sprecht die beiden Wachen solange an, bis einer dem anderen eine dreinschlägt. Ihr könnt dann den Palast betreten. Drinnen geht es nach rechts und durch die Tür mit dem Stern. Im Badezimmer findet Ihr links an der Wand einen **Spiegel**, den Ihr mitnehmt.

Den Palast wieder verlassen und auf der Karte weiter auf den Platz (rechts unterhalb des Palastes). Hier müßt Ihr erst nach rechts, dann durch die Tür, links neben dem Schnapper. In der Praxis des Psychiaters den Troll ansprechen und über alles ausfragen. Dann die Praxis verlassen und nochmals hineingehen. Der Troll sitzt nun

außen und Ihr könnt Euch vom mittleren Platz aus das **Schmetterlingsnetz** von der hinteren Wand nehmen. Raus aus der Praxis und rechts von dem Stand eine **Tomate** nehmen. Diese müßt Ihr ganz rechts auf den Steuereintreiber am Pranger werfen. Nehmt Ihr Euch dann nochmals eine Tomate, bemerkt Ihr einen **Wurm** darin. Dieser kriecht kurze Zeit später auf dem Boden vor dem Stand. Versucht ihn zu finden und nehmt ihn dann auf. Als nächstes müßt Ihr rechts mit dem Gassenjungen sprechen, der Euch daraufhin zu den Alten schickt. Nachdem Ihr diesen eine Pumpe gestohlen habt, befindet sich Rincewind außerdem im Besitz der **Taschendiebfähigkeit**.

Es geht weiter auf der Karte zum Stall (rechts unten im äußeren Ring - ganz kleine Stelle), wo Ihr vor der Karre einen Sack seht, aus dem Ihr Euch ein wenig **Mais** angeln könnt (2x anklicken).

Verlaßt den Stall wieder und geht nun in die Straße (oben rechts - in der Nähe des Stadtores), wo Ihr zuerst den Spielzeugladen betretet. Ihr findet dort ein **Spielzeugesel** in der Angebotskiste (links) und **Bindfaden** auf dem Tresen. Raus aus dem Laden und die Straße weiter nach rechts entlang gehen. Der nächste Stop ist der Fischhändler, bei dem Ihr an der hinteren Wand links das **Bild einer Krake** findet - mitnehmen. Die Straße rechts weitergehen, bis Ihr zu einer Tür kommt, die Ihr betretet. Im Innern trifft Ihr auf einen Friseur und auf eine Frau, die Ihr als erstes anspricht. In ihrem Haar befinden sich **Lockenwickler**, die Ihr Euch dann ansieht. Sprecht Ihr nun nochmals mit der Dame, nimmt der Friseur ihr die Wickler aus dem Haar. Redet nun den Friseur an und benutzt, sobald dieser von seinem Freund träumt, die Taschendiebfähigkeit mit der Tasche des Friseurs - Ihr angelt Euch so die Lockenwickler.

Verlaßt nun die Straße und geht weiter in die Gasse (rechts unterhalb des Platzes). Dort nehmt zuerst den Spiegel aus der Truhe und legt ihn in Rincewind's Inventar ab. Dann lauft ein Stück nach vorn in die Mitte des Weges, worauf Ihr automatisch auf die Dächer katapultiert werdet. In luftiger Höhe seht Ihr ganz hinten einen hohen Turm, zu dem Ihr hin müßt (einfach anklicken). Hängt Ihr nun an der Fahnenstange, müßt Ihr bis zur Spitze weiter klettern. Nachdem der Sensenmann wieder verschwunden ist, benutzt den Spiegel mit der Spitze und klickt dann nochmals den Spiegel an. Nachdem die Truhe den Spiegel mit dem **Drachenodem** aufgefangen hat, verlaßt den Turm wieder (am rechten Bildschirmrand anklicken) und geht weiter nach unten links. Kämpft Euch weiter nach links vor und Ihr seht zwischen zwei Dächern eine **Leiter**, die Ihr hinunterstoßt (anklicken). Klettert Ihr nun durch das rechte obere Fenster, landet Ihr wieder auf der Straße.

Geht hier weiter nach rechts und durch die obere Tür - Ihr landet bei einem Alchimisten. Hier steht auf dem Tisch in der Mitte ein Glaskolben, in den Ihr den Mais füllt. Nachdem das Popcorn in die Luft schießt, untersucht den **Kasten**, der rechts neben dem

Glaskolben ebenfalls auf dem Tisch steht. In Großaufnahme könnt Ihr rechts auf dem Tisch den Kabelauslöser einer **Kamera** sehen, den Ihr aktiviert - die Kamera öffnet sich und der **Kobold** wird sichtbar. Zurück im Raum klickt nun die Kamera an und versucht den Kobold zu nehmen. Dieser flieht jedoch und sucht Schutz in einem Mauselloch vor dem Haus rechts - folgt ihm dorthin. Benutzt nun im Inventar den Wurm mit dem Bindfaden und diesen angebundenen Wurm schließlich mit dem Loch, worauf der Kobold in Euren Besitz landet. Nun könnt Ihr die Gasse wieder verlassen (links raus). Der nächste Ausflug führt Euch in das Lokal "kaputte Trommel" (links unterhalb des Palastes), wo Ihr ein wenig mit dem Wirt plauscht. Habt Ihr dann das Getränk runtergeschüttet, könnt Ihr Euch den **Krug** einstecken - die **Streichhölzer** vom Tresen nicht vergessen.

Es geht zurück in die Universität, wo Ihr dem Pfad hinter das Gebäude folgt. Hier findet Ihr einen **Beutel mit Dünger**. Nun müßt Ihr das Schmetterlingsnetz in Rincewind's Inventar packen und die Leiter mit dem oberen Fenster benutzen. Ihr seht dann in der Küche ab und zu einen Pfannkuchen in die Luft fliegen, den Ihr mit dem Schmetterlingsnetz fangen müßt (ein wenig öfter probieren). Habt Ihr das Teil geht wieder runter (auf das Fenster klicken) und in die Universität hinein.

Geht nach rechts und die Treppe hinab in die Küche, wo Ihr Euch die **Bratpfanne** und eine **Banane** mitnehmt. Weiter ins Zimmer des Erzkanzlers, wo Ihr die fünf Gegenstände abgibt: **Stab**, **Lockenwickler**, **Drachenodem**, **Kobold** und **Bratpfanne**. Ihr greift Euch daraufhin einen Metalldetektor und landet automatisch auf der Stadtkarte.

Hier müßt Ihr nun solange herumlaufen, bis Ihr in einer Straße landet, wo der Detektor ausschlägt. Diese Straße befindet sich unten links. Lauft an das Ende der Straße und von dort dann in den oberen Abschnitt rein - Ihr landet daraufhin in einer Scheune. Nachdem Ihr Euch dort den gesamten **Schatz** eingesackt habt, werdet Ihr zu einem Drachen gerufen, der Euch den nächsten Auftrag erteilt.

ACT II

Geht gleich nochmals in die Scheune und holt Euch den **Schraubenzieher**, der rechts an der Wand hängt (neben dem Drachen). Weiter über die Karte zur Wirtschaft (oben, links neben dem Fluß) und in das Gebäude hinein. Im Schlafzimmer findet Ihr auf dem Bett ein **Laken** - nehmen. Schließt die Tür und Ihr seht das Bild eines Safes. Im Badezimmer (rechts hinein) nehmt Euch noch das **Schaumbad** (am Spiegel) mit und verläßt das Haus wieder (vorher die Tür öffnen).

Ein kurzer Abstecher in die "kaputte Trommel" steht an, wo Ihr mit dem ängstlichen Burschen (ganz links) reden müßt (über den Geist). Weiter zum Stadttor, wo Ihr links auf dem Boden Kisten findet, die

Ihr Euch anseht. Ihr kommt so in den Besitz eines Fasses **Sprengpulver** und **Feuerwerkskörper**. Klickt das Feuerwerk einmal an und Ihr erhaltet einen **Knallkörper**, den Ihr mit einem Streichholz anzünden könnt.

Es geht weiter in die Universität, wo Ihr im Erdgeschoß nochmals den dunklen Schrank links neben der Statue betretet. Mit Hilfe der Streichhölzer könnt Ihr nun das **Objekt** links anzünden - der Raum erstrahlt in hellem Scheine. So findet Ihr im Regal rechts ein Paket mit **Stärke** - nehmen. Weiter in die Küche, wo nun ein Beutel mit **Stärkemehl** (rechts) zu finden ist.

Danach steht ein kleiner Abstecher in die Bibliothek an, wo Ihr dem Affen eine zweite Banane gebt. Ihr erfahrt, daß das Buch über Drachenhorte gestohlen wurde. Nun noch mal zu dem schäbigen Burschen, dem Ihr die vier Schätze gebt, worauf Ihr eine **goldene Banane** erhaltet. Gebt Ihr diese dem Affenbibliothekar, öffnet dieser eine Tür zu einem Geheimgang, den Ihr sogleich benutzt.

Ihr landet in der "L-Zone", die Ihr gleich darauf wieder verlaßt, um in die Bibliothek zurückzukehren - diesmal allerdings in eine andere Zeit (Nachtwelt). Wartet Ihr nun ein wenig in der Bibliothek, erscheint plötzlich ein Dieb, der sich etwas einsteckt und den Raum durch eine Geheimtür im Bücherregal verläßt. Untersucht das Bücherregal und Ihr findet dort ein Buch, das Ihr aktiviert - die Tür öffnet sich, Ihr geht hindurch und landet in der Stadt - diesmal ist es nachts.

Macht Euch auf in den Park (links - unterhalb der Mitte), wo Ihr einen Betrunkenen vorfindet. Benutzt den Frosch mit dem Betrunkenen und Ihr könnt danach den **Schmetterling** mit dem Netz einfangen.

Weiter geht es in die Straße, wo an der Ecke nun die Töpferei geöffnet hat. Links oberhalb des Ladens hängt eine **Laterne**, mit der Ihr den Schmetterling benutzt. Im Schaufenster des Ladens findet Ihr einen **Topf** aus Ton, den Ihr mitnehmt.

Raus und zum Lokal "kaputte Trommel", wo Ihr Euch mit dem kleinen Burschen unterhalten müßt. Sobald das Gespräch beendet ist, schaut Euch das Bild an, welches links hinter ihm an der Wand hängt. Der Bursche dreht sich um und Ihr müßt schnell sein Glas berühren. Es folgt eine kleine Schlägerei, die Euch nach draußen verfrachtet. Im Freien benutzt die Leiter mit der Trommel (Schild) über dem Eingang und holt Euch einen **Trommelstock**.

Weiter geht es in die Wirtschaft, die Ihr gleich betretet.(*). Benutzt das Laken mit Rincewind, worauf er wie ein Geist aussieht. Klickt nun den ängstlichen Burschen im Bett an und dieser versteckt sich unter der Decke. Nehmt Euch nun noch den Schraubenzieher mit in Rincewind's Inventar und schließt die Haustür. Benutzt nun den Schraubenzieher mit dem Schmuckkästchen auf dem Nachttisch (alles andere läuft automatisch ab). Leider findet Ihr nun noch nichts. Geht also zurück durch das Loch bei der Universität und in der Bibliothek durch die "L-Zone". In der anderen Zeit (Tageswelt)

angekommen, geht Ihr in den Speiseraum der Universität und benutzt den Trommelstock mit dem Gong ganz rechts.

Verläßt das Gebäude und folgt dem Pfad hinter die Uni (rechts oder links). Unter dem Küchenfenster findet Ihr eine **Mülltonne** - mitnehmen. Weiter zur Bank, wo der Zauberlehrling saß. Dort könnt Ihr Euch nun den Beutel mit **Pflaumen** mitnehmen.

Verläßt das Unigelände durch die große Tür und findet Euch in der "kaputten Trommel" ein, wo Ihr nochmals mit dem ängstlichen Burschen sprecht. Dieser verrät Euch, daß sich der Passierschein in dem Schmuckkästchen befand, welches mit einem Hammer geöffnet wurde. Widmet Euch auch dem Wirt nochmals. Hinter ihm steht auf dem Regal eine grüne Flasche mit reanuellem Wein, die Ihr Euch ansehen müßt. Sprecht dann den Wirt an und Ihr erhaltet ein Glas von diesem Gesöff. Nachdem Ihr dies ausgetrunken habt, steckt Ihr Euch das **Glas** ein.

Weiter in die Straße, wo Ihr in dem Spielzeuggeschäft nun eine **Puppe** aus dem Angebotskorb (links) nehmen könnt.

Jetzt müßt Ihr zur Gasse, links neben dem Fischhändler, wo Ihr auf der Wäscheleine eine **Kutte** findet.

Zurück durch die Bibliothek in die "L-Zone" und durch den Geheimgang im Bücherregal, worauf Ihr nochmals die Wirtschaft aufsucht und Euch nun den Passierschein holen könnt (haltet jetzt die Reihenfolge ein, die weiter oben angegeben wurde (*)).

In der anderen Zeit (Tageswelt) könnt Ihr nun mit diesem Passierschein das Stadttor durchqueren - einfach den Schein einem Wächter zeigen. Im Freien geht auf den Berg (mittlere Bergspitze anklicken), wo Euch plötzlich ein seltsames Huhn begegnet (läuft ein Stück den Weg entlang). Es läßt ein **Ei** und eine **Feder** fallen und haut wieder ab (nehmt beides auf). Im dunklen Wald hinter den Bergen kommt Ihr ganz rechts zu einer alten Hütte, in deren Inneren Ihr einen Kessel findet, aus dem Ihr mit dem Tontopf ein wenig klumpigen **Pudding** holen könnt.

Zurück durch die Bibliothek in die andere Zeit (L-Zone), wo Ihr wieder warten müßt bis der Dieb erscheint und sich das Buch schnappt. Folgt ihm dann schnell durch den Geheimgang und Ihr seht auf der Stadtkarte, wie der Mann (blaugelber Strich) sich auf zu einem Versteck macht. Habt Ihr das Versteck entdeckt, geht durch die "L-Zone" zurück in die andere Zeit und kehrt gleich darauf wieder um in die Nachtzeit. Wieder wartet Ihr bis der Dieb kommt, um das Buch zu stehlen. Diesmal aber rennt Ihr vor ihm schnell zum Versteck. Hier angekommen, klickt zweimal das linke Abflußrohr an, das sich ein Stück nach innen dreht. Geht dann hinter den Zaun (rechts), nehmt das Glas aus dem Inventar und benutzt dies, sobald der Dieb erscheint, mit dem rechten Abflußrohr - Ihr erfährt so die Parole.

Nachdem der Dieb in dem Gebäude verschwunden ist, benutzt den Umhang mit Rincewind und klopft an die Tür. Ihr landet nun ebenfalls im Haus (eine kleine Sequenz folgt). Sobald Ihr wieder vor

dem Haus gelandet seid, geht es zurück in die andere Zeit. Stattet dem Fischhändler in der Straße einen Besuch ab, wo Ihr auf dem Stand eine **Krake** findet, die Ihr mit dem Bindfaden einfangen könnt. Weiter in die Gasse hinter dem Fischstand, die Toilette öffnen und erst den Pudding, dann die Krake in den Behälter packen. Zurück zum Stand des Fischhändlers, wo Ihr die Pflaumen mit dem Kaviar benutzt. Der Händler rennt zum Klo und wird von der Krake traktiert. Geht danach ebenfalls zur Toilette und holt Euch den **Gürtel mit der goldenen Schnalle**. Außerdem müßt Ihr Euch noch das Graffiti an der Innenseite der Toilettentür durchlesen. Nun geht es weiter zum Platz, wo Ihr mit dem Schnapper sprecht und von diesem schließlich einen **Krapfen** erhaltet. Geht weiter in die Gasse, rechts neben dem Schnapper. Ihr landet bei einer großen Maschine, wo nach einiger Zeit ein Mann (Abflußreiniger) auftaucht. Diesem gebt den Krapfen und er ergreift die Flucht. Weiter geht es zum Friseur in der Straße, den Ihr ansprechen müßt. Er möchte das Milchmädchen kennenlernen, zu dem Ihr Euch gleich aufmacht. Sie befindet sich in der Praxis auf dem Platz. Ihr setzt Euch diesmal auf den ersten freien Stuhl, wo Ihr gleich mit dem Troll über alles sprecht. Beendet Ihr dieses Gespräch landet Ihr automatisch im oberen Teil der Praxis (wenn nicht gleich, einfach nochmals hinsetzen), wo Ihr **zwei Blätter mit Tintenklecksen** erhaltet. Ihr verlaßt die Praxis danach automatisch und betretet sie wieder. Diesmal sitzt Ihr neben dem Mädchen. Sprecht sie an und Ihr erhaltet einen **Zettel**. Zurück beim Friseur, könnt Ihr diesem den Zettel geben, worauf dieser den Laden verläßt. Ihr benutzt den Apparat vorne rechts und kommt so in den Besitz eines **Goldzahnes**. Habt Ihr den Zahn, verlaßt die Stadt und geht in den Wald (vor den Bergen). Dort steht ganz rechts ein Wunschbrunnen, an dem Ihr mit Hilfe der **Kurbel** einen Eimer hochziehen könnt. Benutzt den Topf mit dem Eimer und Ihr erhaltet einen **Topf mit Wasser**. Benutzt Ihr dann den Schraubenzieher mit der Kurbel, befindet sich auch diese in Eurem Besitz.

Zurück in die Stadt Ankh-Morpork und in die Wirtschaft. Im Badezimmer steht ein **Seifenspender** auf der Badewanne, den Ihr mit dem Wassertopf benutzt. Ihr erhaltet **schäumendes Wasser**.

Ein weiterer Ausflug zum Platz steht an, wo Ihr mit dem Gassenjungen rechts sprecht. Um dessen Geheimzeichen zu erlernen, verlangt er den Mannesbeweis von Euch. Macht Euch auf zum Palast, wo Ihr der rechten Wache den Tintenkleck gibt, der wie das Hinterteil einer Ratte aussieht. Die Wachen schlagen sich und Ihr könnt den Palast betreten. Sprecht im Innern mit allen Leuten, besonders mit dem Bauern, der Euch etwas über den Schatten erzählt. Diesen Schatten solltet Ihr jetzt in der Nachtwelt (L-Zone) aufsuchen.

Am Ende der Straße (nach hinten, rechts halten) kommt Ihr zu einem Bordell, auf dessen Balkon drei Frauen stehen. Die ganz rechte heißt Sally und möchte für eine Spezialbehandlung ein Ei, Mehl

(Stärkemehl) und Milch haben (achtet darauf, daß Ihr vorher des Nachts die Inschrift an der Innenseite der Toilettentür in der Gasse neben dem Fischhändler gelesen habt!) - gebt Ihr das Ei und das Stärkemehl.

Ihr braucht also noch die Milch. Geht zurück in die Tageswelt und dort durch das Stadttor. In der Außenwelt müßt Ihr nun zum "Rand der Welt" (befindet sich ganz oben am Rand des Wassers in der Mitte). Dort angekommen, schüttelt an der Kokospalme, worauf eine Kokosnuß herunter und ins Wasser fällt. Mit dem Netz könnt Ihr die Nuß herausangeln und mit dem Schraubenzieher öffnen - **Milch**. Nun nehmt Euch noch die **Lampe** aus dem Wasser mit.

Zurück in die Nachtwelt und in den Schatten. Beim Bordell gebt Sally die offene Kokosnuß und Ihr erhaltet dafür eine zweite **Pumphose**.

Zurück in die Tageswelt und zum Platz, wo Ihr dem Gassenjungen die eben erworbene Pumphose überreicht. Ihr erhaltet dafür eine **Handbewegung** und einen **Büstenhalter**. Den Büstenhalter benutzt Ihr gleich mit der Leiter - **umwickelte Leiter**. Nun geht es in der Tageswelt zum Schatten, wo Ihr die Handbewegung mit dem Maurer benutzt und so die **goldene Kelle** bekommt.

Es geht nun weiter zum Schuppen (auch in der Schattenwelt / ganz rechts bei den Häusern), wo Ihr die umwickelte Leiter mit dem Eingang zum Schuppen benutzt. Ihr könnt das Gebäude so unbemerkt betreten. Benutzt nun zweimal die Feder mit dem Dieb, worauf Ihr den **goldenen Dietrich** vom Gürtel des Diebes abnehmen könnt.

Weiter geht es in den Palast (der Wache den zweiten Tintenklecks vorzeigen). Im Innern benutzt die Mülltonne mit dem Narren und folgt diesem dann durch die Tür ins Badezimmer. Hier müßt Ihr das Schaumbad mit der Badewanne benutzen, worauf Ihr Euch unbeobachtet die **Narrenkappe mit den goldenen Glöckchen** vom Hutständer angeln könnt.

Geht nun zur Gasse und packt Rincewind den Weihnachtsmann (Puppe) ins Inventar. Laßt Euch dann nach oben auf das Dach katapultieren und werft den Weihnachtsmann in den rechten Schornstein hinein. Geht nach links und verlaßt das Dach durch das hintere Fenster (oben) und betretet den verrauchten Alchimistenladen.

Hier müßt Ihr das kleine Faß in den Kamin stellen und den Bindfaden mit dem Schießpulverfaß benutzen. Verlaßt den Laden und Ihr seht aus dem rechten Rohr ein Stück Zündschnur herausragen, die Ihr mit Hilfe der Streichhölzer entzündet. Der Schornsteinfeger fällt vom Dach und die **goldene Bürste** landet in Euren Besitz.

Geht nun in die Scheune (unten links) und gebt dem Drachen die 6 goldenen Artefakte: **Gürtel, Kelle, Zahn, Dietrich, Bürste und Mütze**.

Danach geht es weiter zum Platz, wo Ihr nun vor dem Stand die

Hexe findet. Sprecht sie erst mit dem Fragezeichen an und Ihr erhaltet einen alten **fliegenden Teppich**. Sprecht sie dann nochmals mit dem Clownsymbol an (Ironie) und die Hexe möchte einen Kuß von Euch - Ihr könnt Euch nun schnell das **Puddingbuch** holen, das auf dem Stand liegt. Mit diesem Buch geht es zurück in die Bibliothek der Nachtzeit (L-Zone), wo Ihr Euch rechts neben dem Durchgang der L-Zone das **Drachenbuch** herausnehmt und es im Inventar mit dem Puddingbuch benutzt. Die Umschläge werden vertauscht und Ihr stellt das Buch mit dem Drachenumschlag wieder in das Regal (leere Stelle). Wartet nun, bis der Dieb das Buch stiehlt (der Rest läuft automatisch ab).

ACT III

In diesem Akt könnt Ihr nicht mehr in die Nachtwelt. Ihr beginnt beim Stadttor, wo Ihr mit den Wachen sprechen könnt und so erfahrt, daß Ihr im Kampf gegen den Drachen verschiedene Gegenstände braucht. Danach geht es als erstes in die Straße, wo Ihr im Friseurgeschäft ein kleines Buch (**Terminkalender**) und eine **Schere** (auf dem Tisch, hinten an der Wand) findet. Es geht weiter zum Spielwarenhändler (ebenfalls in der Straße), wo Ihr Euch aus dem Angebotskorb ein **Plüschsaurier** nehmt.

Der nächste Besuch gilt der Universität, wo Ihr die Bibliothek aufsucht. Ihr findet dort in der rechten unteren Ecke (dort, wo der schäbige Bursche stand) in einem Regal das **magische Buch**, Euer erstes Relikt im Kampf gegen den Drachen. Weiter geht es in die Küche, wo an der Wand nun ein **Spachtel** hängt - mitnehmen. Weiterhin findet Ihr im Zimmer des Erzkanzlers einen **Hut** (auf dem Tisch). Habt Ihr all die Sachen besorgt, geht es weiter im Schatten. Dort wo der Maurer stand, findet Ihr an der Wand ein Wandgemälde, das Ihr mit dem Spachtel abkratzen könnt. Den **Ruß** müßt Ihr im Inventar nochmals anklicken, worauf sich ein kleines Häufchen bildet. Ein weiterer Besuch in der Behausung des Diebes (Schuppen) steht an (ganz rechts). Benutzt die Leiter mit dem Schuppen, um diesen betreten zu können und untersucht im Innern der Hütte den Beutel, aus dem Ihr schließlich ein **Messer** nehmen könnt. Der nächste Anlaufpunkt ist die Gasse, wo Ihr als erstes das Messer in Rincewind's Inventar packen müßt. Laßt Euch dann auf das Dach katapultieren und benutzt das Messer mit der befestigten Leiter, die Ihr oben links findet. Nachdem Ihr wieder unten angekommen seid (durch oberes Fenster), geht es in das Haus des Alchimisten, den Ihr anspricht (über alles sprechen). Der alte Mann verläßt daraufhin das Gebäude und Ihr könnt Euch den Kasten (**Kamera**) greifen, der auf der Arbeitsplatte steht.

Weiter geht es zum Platz, wo Ihr der Psychologenpraxis einen Besuch abstattet. Diese hat sich inzwischen in ein Filmstudio verwandelt. Sprecht also zuerst mit dem Troll, verläßt das Studio und betretet es noch einmal. Diesmal spricht mit der jungen Frau, der Ihr

schließlich den Terminkalender gebt, in den sie ihr Ottogramm schreibt. Nachdem Ihr mit dem Regisseur gesprochen habt, geht aus dem Studio hinaus. Draußen angekommen, steht ein Schwätzchen mit dem Schnapper an, der Euch eine **Tüte mit Blutegeln** überreicht klickt den Beutel im Inventar an und Ihr findet einen **Egel**. Weiter geht es in die kleine Gasse links neben dem Stand, zur Müllmaschine. Dort müßt Ihr das Messer mit dem **Gummiriemen** benutzen, um in dessen Besitz zu gelangen. Zu guter Letzt müßt Ihr Euch noch ein **Ei** vom Stand nehmen, aus dem eine **Schlange** hervorkriecht. Diese Schlange müßt Ihr nun vom Boden aufsammeln und im Inventar mit der Stärke und dem Dünger benutzen. Ihr erhaltet so einen **Schlangenstab**.

Macht Euch nun auf in die Kneipe "kaputte Trommel", wo Ihr auf dem Regal hinter dem Wirt eine grüne Flasche mit Kaktusssaft bemerkt, die Ihr Euch ansehen solltet. Sprecht Ihr den Wirt dann auf "etwas zu trinken" an, übergibt er Euch ein Glas des Saftes, das Ihr austrinkt und dann nehmt. Ihr findet einen **Wurm** darin, den Ihr mit dem Bindfaden benutzt.

Der nächste Ausflug führt Euch zum Palast, wo Ihr der rechten Wache die leere Tüte gebt - Ihr könnt das Gebäude dann betreten (solltet Ihr später nochmals in den Palast müssen, gebt der linken Wache einfach den Blutegel, worauf die Wachen ein für allemal verschwunden wären). Im Innern geht es nochmals in das Badezimmer (Tür mit dem Stern), wo Ihr in der Badewanne rechts eine **Bürste** findet, die Ihr mit dem schäumenden Wasser aus dem Topf benutzt. Verlaßt das Bad und geht ganz nach rechts. Im hinteren Teil findet Ihr einen Abgang in den Kerker. In diesen unterirdischen Gewölben geht es nun ein Stück nach rechts. Ihr kommt zu drei Zellen, bei denen sich an der rechten unteren Wand ein Loch befindet. Benutzt Ihr hier den Wurm mit dem Loch findet Ihr eine Ratte, die Ihr im Inventar anklickt - **Kobold**. Das kleine Kerlchen wird gleich mit dem Bilderkasten benutzt. Geht nun noch ein Stück weiter nach rechts und Ihr seht den Narr und seinen Lacchi an eine Streckbank gefesselt. Benutzt Ihr die Kurbel mit der rechten Streckbank, erhaltet Ihr ein **Schwert** (aufnehmen), das nächste Relikt. In der rechten unteren Ecke liegt ein Skelett, das Ihr anklickt, um einen **Knochen** zu erhalten.

Verlaßt den Palast und geht weiter zum Stall (unten rechts). Hier solltet Ihr die Bürste mit der Stoßstange des Eselkarren (links) benutzen und Euch die Stoßstange dann ansehen. Ihr findet zwei Nummernschilder, die Ihr Euch beide ansehen müßt. So erfahrt Ihr unter anderem: "Wunder Hintern" und eine neue Adresse: "Lady Käsedick's Drachenheim", zu dem Ihr Euch gleich aufmacht (etwas links von der Mitte).

Öffnet das Tor und geht hoch zum Haus. Dort betätigt den Türklopfer und wartet, bis die Dame des Hauses erscheint - sprecht sie an. Nun könnt Ihr den Pfad, der hinter das Haus führt, benutzen (links neben dem Haus). Ihr findet am ersten Käfig rechts eine **Leine**

und darunter einen **Nagel** - beides nehmen. Nun müßt Ihr nochmals vor das Haus und den Klopfer betätigen. Sobald die Madame erscheint (nicht ansprechen), geht Ihr wieder hinter das Haus. Ihr könnt Euch nun nämlich die blaue **Rosette** holen, die an dem Käfig hängt.

Es geht danach zum Versteck (links auf dem Stadtplan), wo Ihr ebenfalls anklopfen müßt. Ihr kommt so in den Besitz eines **Sahnetörtchen**. Auf zum Stadttor, wo Ihr den großen Wächter auf das Schwert anspricht - Ihr erfahrt den Aufenthaltsort der Zwerge (Minen). Verlaßt die Stadt und geht in den dunklen Wald (hinter den Bergen). In der Hütte trifft Ihr nun auf Nanny Ogg. Auf dem kleinen Tisch rechts findet Ihr ein paar Fläschchen mit Zaubertränken, von denen Ihr die rosa Flasche (**Lügenentferner**) ansehen müßt. Sprecht dann mit der Hexe über diesen Trank und benutzt, sobald die alte Dame die Lippen spitzt, das Sahnetörtchen mit Rincewind. Nach diesem stürmischen Liebesabenteuer könnt Ihr Euch das **Wahrheitselixier** nehmen. Nun müßt Ihr die Wolle, die überall herum liegt, anklicken, worauf Ihr im Freien landet.

Bei dem Holzstapel links findet Ihr einen **Schlegel** - mitnehmen.

Nun müßt Ihr erst die Rosette und dann den Bilderkasten mit dem Schaf benutzen. Ihr erhaltet das **Bild eines prämierten Schafes**, welches Ihr im Inventar mit dem Bild des Kraken benutzt.

Zurück in der Stadt geht es in die Taverne "zur kaputten Trommel", wo Ihr Euch um den Angeber (ganz hinten links) kümmern solltet.

Vor dem Angeber befindet sich ein großer Balken, mit dem Ihr den Nagel benutzen müßt. Ist der Nagel befestigt, benutzt das Bild des Schafes mit dem Balken und unterhaltet Euch mit dem Angeber. Nachdem Ihr vom Wirt zwei **Bierkrüge** bekommen habt, benutzt diese im Inventar mit dem Wahrheitselixier und gebt das Getränk dem Angeber. Von ihm erhaltet Ihr schließlich einen neuen Standort (Schlucht), zu dem Ihr Euch gleich aufmacht.

In der Außenwelt findet Ihr die Schlucht in den Bergen. Dort angekommen, benutzt den Teppich mit der Brücke und geht weiter nach rechts in die Höhle. Hier findet Ihr auf einem Hutständer links ein **Tuch** (Augenbinde). Benutzt nun erst die Leine mit der laufenden Truhe und dann die Augenbinde mit Rincewind - so landet Ihr sicher beim Altar. Am rechten unteren Ende des Altars findet Ihr ein wenig **Sand**, den Ihr in den Beutel füllt (Beutel auf Sand klicken), den Rincewind bei sich trägt. Benutzt Ihr dann den Sandbeutel mit dem großen Edelstein (**Offlerauge**), landet dieser automatisch in Euren Besitz - das nächste Relikt.

Als nächstes steht ein Abstecher in der Zwergenmine (in den Bergen unten) an, wo Ihr zuerst mit dem Zwergenschmied sprechen müßt. Geht dann weiter zum Zwerg links und zeigt diesem das Schwert, das er stimmen soll. Natürlich müßt Ihr auch für ihn zuerst einen Auftrag erfüllen (ein bißchen Wein besorgen).

Es geht also zurück in die Stadt und ein weiteres Mal in die "kaputte Trommel", wo Ihr den Wirt auf einen Krug Wein anspricht. Ihr

erfährt von einer Fuchsplage und macht Euch auf zur Wirtschaft. Geht dort durch die Tür in das Schlafzimmer und seht Euch drinnen die geöffnete Tür an. Ihr bemerkt jemanden hinter der Tür und sprecht mit dem schwarzen Mann. Bevor Ihr über alles mit dem Mann redet, benutzt zuerst den Schraubenzieher mit der Tür (schwarzer Mann), um diese ein wenig hochzuhebeln. Erzählt dem schwarzen Mann dann von den Füchsen und dieser verläßt das Haus in Richtung "kaputte Trommel", wohin Ihr ihm dann auch folgt. In der Kneipe geht es ganz nach links, wo sich an der Wand eine Falltür befindet, durch die Ihr nun hinuntersteigen könnt. Im Keller seht Euch die Fässer an und benutzt den Krug mit dem **Holunderbeerwein**. Diesen gefüllten Krug gebt Rincewind in sein Inventar und macht Euch damit auf zu den Minen in der Außenwelt. Gebt dem Zwerg den Krug und danach das Schwert, das er nun endlich stimmt. Zurück in die Stadt und in die Gasse, wo Ihr den Assassine ansprecht (wunder Hintern). Weiter in die Straße und in den Spielwarenladen. Dort findet Ihr auf dem Tresen einen **Leimtopf**, den Ihr mit dem Knochen benutzt. Ein weiterer Abstecher in die Universität steht an, wo Ihr in den Speisesaal müßt. Dort gilt es den Schlangenstab mit dem Stab (Besenstiel) des Zauberers im Rollstuhl (Windel Poons) auszutauschen. Den Besenstiel benutzt dann im Inventar mit dem Schmetterlingsnetz.

Es geht weiter in die Wirtschaft, wo Ihr dem Hund (ganz rechts) den Leimknochen gebt. Sprecht dann den Seemann an und bestellt daraufhin beim Wirt ein Glas Milch. Nachdem der Seemann die Milch getrunken hat, seht Euch die Tätowierung auf dem Arm des Mannes an und sprecht ihn nochmals an. Er erzählt Euch etwas von seinem Papagei und übergibt Euch eine **Pfeife**. Mit dieser macht Euch auf zum "Rand der Welt", wo Ihr die Pfeife gleich mit Rincewind benutzt. Der **Papagei** erscheint und Ihr werft ihm einen Knallkörper entgegen. Nachdem Polly im Wasser gelandet ist, holt sie mit dem langen Schmetterlingsnetz heraus. Leider landet die Pfeife im Wasser und fällt über den Rand der Welt. Klickt nun im Inventar den Hut an (eventuell ansehen), auf das ein paar Kaninchen und Taschentücher erscheinen, und benutzt den Hut dann mit der Gabel im Wasser. An dem nun entstandenen **Seil** könnt Ihr Euch dann hinunterlassen. Auf dem Panzer seht Ihr rechts etwas Glitzerndes, das Ihr aufnehmt - es handelt sich hierbei um die Pfeife.

Benutzt nun wieder das Seil, um diesen Ort zu verlassen. Mit der Pfeife und dem Papagei im Gepäck geht es zurück zur Wirtschaft, wo Ihr dem Seemann beides gebt. Ihr erfahrt daraufhin, daß der Friseur Tätowierungen macht. Diesen findet Ihr im Wald. Sprecht ihn an und gebt ihm dann den Terminkalender mit dem Ottogramm. Der Mann verschwindet sogleich und Ihr folgt ihm in die Straße der Stadt und in seinen Laden, wo Ihr ihn zur Rede stellt. Ihr erfahrt so von seinem Sohn, dem Gassenjungen, den Ihr gleich auf dem Platz besucht und ansprecht. Leider möchte er sein Abziehbild nicht

freiwillig herausrücken, also müßt Ihr andere Geschütze auffahren. Begebt Euch also in die Gasse, gebt Rincewind das Gummiband in sein Inventar und laßt Euch auf die Dächer katapultieren. Von dort geht es nochmals auf den Turm hinten links. Hängt Ihr an der Fahnenstange, benutzt das Gummiband mit der Spitze. Ihr kommt so in den Besitz des **Muttermales**.

Ein letzter Besuch auf dem Platz steht an. Ganz rechts findet Ihr nun den Esel im Pranger, dem Ihr mit der Schere den **Schwanz** abschneiden könnt - Ihr befindet Euch nun im Besitz des 5. Reliktes. Verlaßt den Platz und Ihr landet automatisch im nächsten Akt.

ACT IV

Zuerst geht es zurück auf den Platz, wo Ihr Euch den **Schlüssel** von Lady Käsedick (sie liegt gefesselt auf dem Stein) holt. Mit diesem geht es weiter zum Drachenheim, wo Ihr die Käfigtür hinter dem Haus mit dem Schlüssel öffnen könnt. Betretet Ihr den Käfig, landet Ihr auf halber Strecke in einem geschmolzenen Haufen. Ihr werdet zurückgedrängt. Klickt hier einfach solange nach rechts rüber, bis Ihr die andere Seite erreicht (dies müßtet Ihr mehrmals wiederholen). Im anderen Teil des Käfigs greift Euch **Mambo (M-16)** und benutzt im Inventar einen Knallkörper mit dem Drachen.

Weiter geht es im Palast, wo Ihr den Kerker aufsuchen müßt. Bei den Streckbänken ganz rechts stehen in der Mitte ein paar heiße Kohlen, die Ihr mit dem Drachen benutzt. Die nächsten heißen Kohlen findet Ihr in den Minen (Außenwelt) ganz links - ebenfalls mit dem Drachen benutzen. Entweder landet Ihr jetzt automatisch auf dem Platz (fährt dann weiter unten fort) oder Ihr müßt noch einen letzten Ort aufsuchen, und zwar das Hexenhäuschen im unheimlichen Wald. Dort müßt Ihr den Drachen mit dem Kessel benutzen. Verlaßt Ihr die Hütte nun, landet Ihr automatisch wieder auf dem Platz.

Hier müßt Ihr mit der M-16 den großen Drachen beschießen. Sobald Ihr wieder handeln könnt, nehmt Euch das Sahnetörtchen aus dem Inventar und wartet, bis der Bildschirm auf den Drachen umschaltet. Benutzt Ihr dann das Törtchen mit dem Drachen, ist auch dieses, doch sehr umfangreiches Abenteuer, überstanden.