

Diskworld

Mitspielende Personen

- 2 Zwerge in der Mine
- Affe (Bibliothekar) in der Bibliothek der unsichtbaren Universität
- Seemann im Wirtshaus
- Mann im Wirtshaus
- Folterer im Kerker des Palastes
- Wirt im Wirtshaus
- 3 Damen käuflicher Zuneigung (u.a. Sally)
- Erzkanzler der unsichtbaren Universität
- Koch in der Küche der unsichtbaren Universität
- Dozent für neue Runen im Speiseraum der unsichtbaren Universität
- Lady Käsedick in ihrem Heim für Drachen
- Dekan im Speiseraum der unsichtbaren Universität
- Oberster Hirte im Speiseraum der unsichtbaren Universität
- Quästor im Speiseraum der unsichtbaren Universität
- Windel Poons im Speiseraum der unsichtbaren Universität
- Zauberlehrling im Park der unsichtbaren Universität
- 4 Alte auf dem Platz
- Empfangsdame beim Psychiater auf dem Platz
- Milchmädchen beim Psychiater auf dem Platz
- Troll beim Psychiater auf dem Platz
- Psychiater auf dem Platz
- Gassenjunge auf dem Platz
- Abflußreiniger auf dem Platz
- Schnapper auf dem Platz
- Amazonenkriegerin auf dem Platz
- Steuereintreiber auf dem Platz
- Bettler auf der Straße
- Fischhändler auf der Straße
- Mönch auf der Straße an der Ecke
- Frau im Friseursalon auf der Straße
- Friseur im Friseursalon auf der Straße
- Dieb im Palast
- Patrizier im Palast
- Hexe im Palast
- Bauer im Palast

- Narr im Palast
- 2 Wachen vor dem Palast
- 3 Wachen am Stadttor
- Assasine in der Gasse
- Alchemist in der Gasse
- Schornsteinfeger in der Gasse
- Spielzeughersteller auf der Straße
- Dieb in der Bibliothek der unsichtbaren Universität und der Scheune im Schattenviertel
- schäbiger Bursche in der Bibliothek der unsichtbaren Universität
- Rauschmeißer-Troll vor der Trommel
- 2 Mitländer in der Trommel
- Drache in der Scheune
- kleiner Bursche in der Trommel
- 2 Betrunkene in der Trommel
- Angeber in der Trommel
- Barkeeper in der Trommel
- ängstlicher Bursche im Wirtshaus und der Trommel

Lösung

ACT I: Nachdem man aufgewacht ist, öffnet man den Kleiderschrank und entnimmt ihm den Geldbeutel. Dann sucht man das Zimmer des Erzkanzlers und begibt sich dorthinein. Der sagt einem, daß man den Drachen in der Stadt beseitigen muß. Dazu benötigt man ein Buch aus der Bibliothek: Das Handbuch über Drachenhorte. In einem Wandschrank findet man einen Besen, mit dem man die Truhe in seinem Zimmer aufwecken kann. Nun geht man in die Bibliothek und gibt dem Affen die Banane aus der Truhe. Dann bekommt man das gesuchte Buch und zeigt es dem Erzkanzler. Man benötigt einen Metallbehälter, einen Stab, einen Kobold, eine magische Spule und Drachenodem, um seinen Hort ausfindig zu machen.

Im Speiseraum tauscht man Windel Poons Zauberstab gegen den Besen aus, wenn er sich gerade nach etwas Eßbarem umdreht (Besen nehmen und zweimal auf den Stab klicken). Aus der Küche klaut man sich eine weitere Banane. Dann verläßt man das Unigebäude. Hinter der Uni findet man Dünger. Um das Gelände zu verlassen, muß man das große Tor aufbekommen. Aus eigener Kraft schafft man das aber nicht. Man muß den Zauberlehrling befragen. Der zeigt einem wie es geht. Dabei erzeugt man dann auch einen Frosch, den man einsteckt. Jetzt kann man die Türe öffnen.

In der Stadt gibt es einen Stall. Dort findet man einen Sack, aus dem man Mais entnehmen kann.

Auf dem Platz findet man in der Auslage des Ladens eine Tomate. Diese wirft man auf den Steuereintreiber. Dann kann man eine neue nehmen, in welcher man einen Wurm findet. Diesen benötigt man später. Wenn man mit dem Gassenjungen redet, klaut der einem den Geldbeutel. Für einen Dollar bekommt man ihn aber wieder. Von ihm bekommt man auch einen Taschendieb, mit dem man anderen Leuten etwas aus der Tasche ziehen kann. Dies probiert man auch gleich bei den vier Alten auf dem Platz. Auf diese Weise kommt man zu einer Pumphase. In das Haus des Psychiaters muß man zweimal hineingehen, beim zweiten Mal sitzt der Kobold nicht mehr in der Mitte und man kann sich das Schmetterlingsnetz schnappen.

Um in den Palast zu kommen, muß man an den beiden Wachen vorbei. Diese hindern einen aber daran. Wenn man sie gegeneinander aufhetzt, kann man aber durch. Im Palast öffnet man die Türe und nimmt sich den kleinen Spiegel an der Wand im Bad. Man muß ihn selbst einstecken und nicht in die Truhe legen.

Auf der Straße findet man einen Spielzeugwarenhändler, bei dem man etwas Bindfaden und ein Spielzeug aus dem großen Korb stibitzen kann. Ebenfalls dort befindet sich ein Friseurladen. Wenn man die Frau auf den Lockenwickler in ihrem Haar anspricht, kann man sie davon überzeugen, ihr Haar besser glatt zu tragen. Der Friseur steckt den Lockenwickler dann in seine Tasche. Nun redet man mit dem Friseur; während er dann von seinem Milchmädchen träumt, kann man den Lockenwickler mit dem Taschendieb aus seiner Tasche entfernen. Damit hat man auch die gesuchte Spule.

In der Gasse tritt man auf die Sprungplatte und wird auf die Dächer geschleudert. Dort steigt man auf den Turm und klettert auf die Fahnenstange. An der Spitze befestigt man den Spiegel aus dem Palast und dreht in so, daß er den Drachen blendet. Der kommt dann herbei und haucht den Spiegel an, so daß man nun Drachenodem hat. Dann steigt man wieder hinunter und kommt durch das Fenster wieder in die Gasse. Vorher sollte man aber die Leiter über der Gasse hinunterstoßen. Geht man an der Platte *vorbei*, so kommt man zu einem Alchemisten. Hier steckt man den Mais in den Glaskolben. Wenn dann Popkorn herausspringt, verkriecht sich der Alchemist unter dem Tisch. Jetzt kann man die Kamera untersuchen, die er vorher eifersüchtig bewacht hat. Darin findet man einen Kobold, den man aber nicht herausnehmen kann. Wenn man ihn anklickt, dann verschwindet er durch das Spülbecken. Wieder draußen befestigt man etwas Bindfaden an dem Wurm. Der Kobold ist rechts im Bild in einem Loch in der Straße, mit dem Wurm kann man ihn aber fangen.

Anschließend geht es wieder in die unsichtbare Universität. Auf der Rückseite der Uni benutzt man die Leiter mit dem Fenster. Mit dem Netz kann man nun den Pfannkuchen auffangen, den der Koch immer wieder nach oben wirft. Nachdem man ihn verspeist hat, verschwindet der Koch und man kann sich seiner Bratpfanne bemächtigen. Nun hat man alles zusammen und muß wieder zum Erzkanzler. Dem gibt man den Stab, den Drachenodem, den Lockenwickler, den Kobold und die Bratpfanne, worauf er einen Detektor zusammenbastelt, mit dem er den Drachenhort (in Wirklichkeit viel Gold) finden will. Man kann ihm aber den Detektor klauen und macht sich selbst auf die Suche.

In der Stadt läuft man jetzt solange herum, bis das Piepen des Detektors schneller ertönt und man damit den Drachenhort gefunden hat (links unten). Dort sammelt man alles Gold auf. Dann findet man auch den Drachen. Der sagt einem, daß die geheime Bruderschaft ihn zu seinen schrecklichen Taten zwingt. Man soll sie für ihn ausfindig machen und von jedem Mitglied ein goldenes Schmuckstück besorgen. Um die Bruderschaft zu finden, muß man den Dieb des Buches über Drachenbeschwörung finden.

ACT II: Also geht man wieder in die Bibliothek der unsichtbaren Universität. Im hinteren Teil gibt man dem schäbigen Burschen alles Gold des Königreichs. Dafür bekommt man seine goldene Banane. Nachdem man diese dem Affen gegeben und einen Schwur nachgesprochen hat, darf man in den geheimnisvollen L-Raum. Durch diesen reist man zwölf Stunden in die Vergangenheit. Dort sieht man, wie ein Dieb sich mit dem Buch über Drachenbeschwörung aus dem Staub macht. Ihn gilt es zu verfolgen. Dazu zieht man an dem Buch, an dem auch der Dieb gezogen hat, es öffnet sich ein Geheimgang und schon steht man draußen in der Stadt. Dem Dieb muß man nun zu dem Versteck nachlaufen. Um eingelassen zu werden, benötigt man schwarze, unheilvoll aussehende Kleidung. Also geht man zunächst erst einmal in den Park und sieht sich betrunken auf der Bank liegen. Man muß den Schmetterling fangen. Dazu muß man sich (der betrunkenen Version) den Frosch in den Mund stecken, da ansonsten der Schmetterling immer wieder weggepustet wird. Nachdem der Frosch im Mund steckt, kann man den Schmetterling mit dem Netz fangen (Es kann sein, daß der Schmetterling zur Lampe hochfliegt, dann muß man die Zeitebene zweimalwechseln und kann wieder von vorne anfangen). Mit dem Schmetterling geht man zu der Lampe an der Ecke in der Straße, unter der tagsüber der Mönch steht und benutzt in mit derselben. Dann regnet es am nächsten Tag auf den Mönch und er legt seine Kleidung über der Wäscheleine an der Toilette in der Gasse neben dem Fischhändler (Hat man den Schmetterling an einer falschen Lampe herausgelassen, so kann man ihn ebenfalls durch zweimaliges Wechseln der Zeitebene im Park erneut einsammeln). An der Ecke nimmt man sich auch den Topf. Dann geht man zur Trommel, der Stadtkneipe. Nach einer kurzen Auseinandersetzung mit dem Rausschmeißer-Troll kommt man hinein. Drinnen redet man mit den Mitländern, dann erfährt man, daß sie jeden verprügeln, der sein Glas umdreht. Nun sieht man sich das Bild hinter dem kleinen Burschen an; er dreht sich dann um und gibt ebenfalls einen Kommentar dazu. Währenddessen kann man sein Glas umdrehen und es kommt zu der angekündigten Schlägerei. Draußen benutzt man die Leiter mit dem Trommelschild und bricht einen Schläger ab.

Wieder in der Gegenwart (durch das Loch und den L-Raum) nimmt man sich die Kutte des Mönches aus der Gasse in der Straße. Dann geht man zur Wirtschaft, öffnet dort die Tür und betritt das Zimmer. Dort nimmt man das Laken vom Bett. Im Bad nebenan nimmt man das Schaumbad an sich. Nun geht man in die kaputte Trommel. Dort sieht man sich die Flaschen an und bittet den Barkeeper um reanuellen Wein. Man nimmt das Glas und die Streichhölzer mit. Schließlich redet man noch mit dem ängstlichen Burschen. Der weiß von einem Passierschein für das Stadttor und erzählt einem auch, wie man an ihn rankommen kann.

Dazu geht man wieder in der Vergangenheit in das Wirtshaus, zieht sich im Zimmer das Bettlaken über und macht sich an der Schatule zu schaffen. Aber irgendwie weiß man noch nicht alles.

Also wieder in die Gegenwart zurück und den ängstlichen Burschen in der Trommel noch einmal befragen. Bevor man wieder die Zeitebene wechselt, geht man noch einmal zum Platz und redet mit dem Gassenjungen. Der kann einem eine geheime Handbewegung zeigen, wenn man ihm beweist, daß man ein Mann ist. Dazu muß man zunächst zum Psychiater. Nachdem man ein wenig mit dem Troll gequatscht hat, darf man nach oben und bekommt zwei Bilder. Am Palast kommt man an den Wachen vorbei, wenn man ihnen eine der Karten vom Psychiater zeigt. Vom Bauern erfährt man, daß der Dieb im Schattenviertel wohnt, nun darf man es betreten.

Erneut in der Vergangenheit geht man sofort zum Versteck und dreht dort das linke Abflußrohr in Richtung Türe. Dann versteckt man sich hinter dem Zaun. Wenn der Dieb kommt, hält man das Glas an das rechte Abflußrohr hinter dem Zaun. Nun kann man alles gut mithören und kommt so in den Besitz der Parole. Also zieht man die Mönchskutte an und verlangt ebenfalls um Einlaß. Jetzt kennt man die Mitglieder der geheimen Bruderschaft: der Abflußreiniger, der Schornsteinfeger, der Dieb, der Maurer, der Fischverkäufer und der Narr. In der Wirtschaft bekommt man den Passierschein, indem man sich erneut das Bettlaken überzieht und die Schatulle nimmt. Dann geht man zur Toilette in der Gasse neben dem Fischverkäufer in der Straße und liest das Graffiti. Hier steht, daß man sich an Sally wenden soll, um zu wissen, was einen Mann ausmacht.

Wieder in der Gegenwart gibt man den Wachen am Stadttor den Passierschein, dann kann man heraus.

Will man über die Berge, so trifft man auf eine Art Huhn, das von der Truhe überrannt wird. Auf diese Weise kommt man an ein Ei und eine Feder. Im dunklen Wald geht man in das Haus und entnimmt dem Kessel mit dem Topf etwas Pudding. Am Rande der Welt nimmt man sich die Lampe und schüttelt an der Kokosnuß-Palme. Eine Nuß fällt herunter und kann mit dem Schmetterlingsnetz aus dem Meer gefischt werden. In der Scheune in der Stadt nimmt man den Schraubenzieher und bohrt damit ein Loch in die Kokosnuß. In der Universität holt man sich Stärkemehl aus der Küche und die Mülltonne von der Hinterseite des Gebäudes. Im Speiseraum schlägt man mit dem Trommelschäger auf den Gong. Dann kommt der Zauberlehrling zum Essenfassen und man kann draußen seine Trauben an sich nehmen. Im Palast (den Wachen die zweite Karte zeigen, um vorbeizukommen) beschmeißt man den Narr mit dem Abfalleimer, worauf er sich in das Bad zurückzieht. Man folgt ihm und füllt das Schaumbad in die Wanne. Daraufhin kann er nichts mehr sehen und man nimmt sich seine Narrenkappe mit den goldenen Schellen.

Dann geht es in die Vergangenheit. Im Schattenviertel geht man ans Ende der Straße zum Haus. In diesem Bordell redet man mit den drei Damen käufflicher Zuneigung und fragt nach Sally. Der gibt man dann die aufgebohrte Kokosnuß vom Rand der Welt, das Stärkemehl aus der Küche der Uni und das Ei aus dem Gebirge. Dafür bekommt man eine Pumphose voller Pudding.

In der Gegenwart gibt man dem Gassenjungen auf dem Platz die Pumphose voller Pudding, er zeigt einem dann den Trick, den man an den Alten ausprobiert. So bekommt man einen BH. Beim Psychiater kann man nun mit dem Milchmädchen reden und bekommt einen Zettel für den Friseur von ihr. Vom Schnapper holt man sich einen Krapfen, den man dem Abflußreiniger gibt. Er bekommt dann Zahnschmerzen und zieht von dannen. Im Schattenviertel probiert man den Händetrick mit dem Maurer, um an seine goldenen Kelle zu kommen (auf Rincewind klicken, Hände aufnehmen und mit dem Maurer benutzen). Etwas weiter findet man eine Scheune. Dort steckt man den BH auf die Leiter und benutzt sie mit der Scheune. Dann kann man hinüber. Ohne BH wacht der Dieb auf und man wird zurückgestoßen. Innen kitzelt man den Dieb mit der Feder; er dreht sich dann so, daß man an seinen goldenen Dietrich herankommt. Die Leiter benötigt man noch, also nimmt man sie an sich, wenn man geht. Auf der Straße besucht man wieder den Friseur und trifft dort auch den Abflußreiniger. Dem Friseur gibt man den Brief vom Milchmädchen, worauf er zu seiner Geliebten rennt. Nun kann man den Apparat benutzen und dem Kerl auf dem Sitz seinen goldenen Zahn ziehen. Beim Fischhändler bindet man die Beine des Kraken mit dem Bindfaden zusammen und nimmt ihn an sich. Man steckt ihn in der Gasse in die Toilette und schüttet die Vanilliesoße aus dem Haus im dunkeln Wald darüber. In der Auslage des Fischverkäufers legt man eine Traube zu dem Kaviar. Der Händler kostet diese dann und verdrückt sich auf das Klo. Von dem Krake überwältigt kann man sich seinen Gürtel mit der goldenen Schnalle nehmen. Im Spielzeugladen gibt es eine neue Puppe zum mitnehmen. Beim Stadttor nimmt man sich einen kleinen Faß Schießpulver und einige Feuerwerkskörper aus der Kiste. Jetzt geht man in die Gasse und läßt sich auf die Dächer schleudern. Dort steckt man die Puppe in den Schornstein rechts oben. Beim Alchemisten wird es daraufhin etwas stickig und man kann das kleine Faß mit dem Schießpulver in den Kamin stecken. Dann befestigt man den Bindfaden daran und geht nach draußen. Hier zündet man die Zündschnur am Rohr mit den Streichhölzern aus der Trommel an. So kommt man an die goldene Bürste des Schornsteinfegers.

Mit all den goldenen Schmuckstücken geht man zum Drachen und gibt ihm alle sechs Teile: die Kelle, den Zahn, die Bürste, den Dietrich, den Gürtel und die Narrenkappe. Der verschwindet aber nun nicht wie versprochen, sondern will sich an allen Mitgliedern der geheimen Bruderschaft rächen. Dumm ist nur, daß man selber dazu gehört hat. Also muß man den Drachen anders beseitigen. Man geht mal wieder zum Marktplatz und kauft den Teppich von der Hexe. Wenn sie einen Kuß von einem will, kann man sich auch das Puddingbuch nehmen. Damit geht man in die Vergangenheit. Rechts neben dem Eingang zum L-Raum nimmt man das Buch über Drachenbeschwörung und benutzt es mit dem Pudding-Buch. Dadurch tauscht man die Buchrücken aus. Nun stellt man das vermeintliche Buch über Drachenbeschwörung an die leere Stelle und wartet, bis der Dieb es an sich genommen hat. Daraufhin verschwindet der Drache, da er nie herbeigerufen wurde (Hat man etwas falsch gemacht, kann man das Buch wieder bei der Hexe gegen einen Kuß bekommen).

Anschließend rennt man zum Patrizier und erzählt ihm, daß man den Drachen getötet hat. Der will einem aber keine Belohnung geben, da es Drachen ja nun gar nicht gibt. Man selbst sagt ihm, daß es Drachen aber wohl gibt, wenn mindestens einer an sie glaubt. Und da man den Drachen ja nun schon gesehen hat, taucht er auch wieder auf und man muß ihn schon wieder beseitigen.

ACT III: Um den Drachen zu töten, muß man nun ein Held werden. Was einen solchen ausmacht, kann man u.a. bei den Wachen am Stadttor erfragen. Aber sie kennen nicht alle Utensilien eines Helden

und so muß man sich durchfragen. Bei den Alten auf dem Platz erfährt man, daß ein Held einen Dingsbumsbeutel benötigt, die Amazonenkriegerin weiß von einem Schnurbart, einem Muttermal und einem magischen Schwert. Die Zauberer im Speiseraum verraten einem (den linken ansprechen), daß man einen magischen Talisman benötigt und Big Sally rät einem zu einem Tarnanzug. Mit diesen Informationen geht man wieder zum Stadttor und spricht den linken Wächter an. Auf der erscheinenden Tafel klickt man außer dem Dingsbumsbeutel und der schwarzen Maske alles an und drückt dann das Gleichheitszeichen. Das man alles richtig gemacht hat, erkennt man daran, daß der linke Wächter mit einem redet, wenn man in anklickt, die Tafel jedoch nicht mehr erscheint.

Im Versteck klopft man an die Türe und erhält von dem Pförtner ein Sahnetörtchen.

Beim Stall betrachtet man die Stoßstange des Karrens und liest das rechte Schild. Dann erscheint ein neuer Ort auf der Karte: Lady Käsedicks Drachenheim.

Dort betritt man das Gelände durch das Tor und klopft an die Haustüre. Lady Käsedick erscheint und sagt einem, man möge doch nach hinten kommen, wo sie die Drachen füttert, wenn man mit ihr redet. Nun kann man hinter das Haus. Dort nimmt man die Leine und den Nagel an sich. Wieder vorne klopft man erneut an die Türe und läßt Lady Käsedick dort stehen. Schnell wieder nach hinten kann man jetzt die Rosette stehlen, die Lady Käsedick vorher bewacht hat.

In der kaputten Trommel bekommt man ein Getränk, wenn man mit dem Barkeeper plaudert, den Krug kann man dann mitgehen lassen. Hinter der Theke sieht man ein grünes Getränk: Kaktussaft. Spricht man den Barkeeper darauf an, so schenkt er auch hiervon ein. In dem Glas schwimmt ein Wurm, den man an sich nimmt.

Auf dem Platz nimmt man ein Ei aus dem Laden und wirft es zu Boden. Die Schlange, welche hervorkommt, hebt man auf. Von dem Schnapper bekommt man einen Beutel mit Blutegeln, die man herausholen kann, wenn man den Beutel anklickt.

In der unsichtbaren Universität klagt man aus dem Zimmer des Erzkanzlers dessen Hut. Im Schrank unten auf dem Flur zündet man mit den Streichhölzern das Objekt links neben der Türe an. Dann wird es endlich hell. Man füttert die Schlange mit dem Dünger und bearbeitet sie dann mit dem Paket aus dem Regal. Die nun steife Schlange tauscht man gegen Windle Poons Stab im Speisezimmer aus. Den verwendet man dann als Verlängerung des Schmetterlingsnetzes. Nun benötigt man noch den Spachtel aus der Küche und das magische Buch aus der Bibliothek. Letzteres befindet sich etwas links von der Stelle, wo der schäbige Bursche zu finden war.

Dem Alchemisten in der Gasse verrät man, wo es billig Körner gibt, dann verschwindet er und man kann sich seine Kamera nehmen.

Am Palast kann man die Wachen mit den Blutegeln ausschalten. Dort geht man nach hinten und in den Kerker hinunter. Am Loch neben der Zellen benutzt man den Wurm und kommt so an eine Ratte. Klickt man diese an, so kommt ein Kobold zum Vorschein, den man in die Kamera steckt. Weiter hinten findet man ein Skelett, das auseinanderfällt, wenn man es anklickt. Dann kann man sich einen Knochen nehmen. Schließlich nimmt man sich noch die Bürste aus dem Bad. (Muß man mehrmals an den Wachen vorbei, so setzt man sie das zweite und letzte Mal mit der Papiertüte außer Gefecht, in der die Blutegel waren)

Beim Fischhändler auf der Straße nimmt man das Tintenfischbild und beim Spielzeughändler gibt es eine Dinosaurierpuppe. Dort taucht man auch den Knochen aus dem Kerker in den Leimtopf. Beim Friseur gibt es schließlich eine Schere und einen Terminkalender.

Im Wald außerhalb der Stadt findet man neben dem Wunschbrunnen den Friseur, der auf das Milchmädchen wartet. In den Topf füllt man etwas Wasser aus dem Eimer, den man mit der Kurbel heraufholen kann. Mit dem Schraubenzieher kann man die Kurbel abschrauben. Im dunkeln Wald geht man zum Haus der Hexe Nanny Ogg und sieht sich innen die Flaschen an. Dann kann man sie auf den Lügenentferner-Trank ansprechen. Für einen Kuß will sie etwas davon hergeben, diesmal muß der Kuß aber echt sein. Also verspeist man das Sahnetörtchen, welches Liebestrank enthält und stellt sie zufrieden. Jetzt kann man sich den Trank nehmen. Wenn man ihrer Wolle folgt (anklicken), so kommt man durch eine Luke nach draußen zu einem Schaf. Dem steckt man die Rosette an und macht ein nettes Photo mit der Kamera von ihm. Dieses tauscht man mit dem Tintenfischbild aus. Bevor man geht, nimmt man noch den Schlegel

mit.

Nun geht es wieder in die kaputte Trommel. Hier schlägt man den Nagel in den Balken (dazu benötigt man den Schlegel von der Hexe) und hängt das Bild des Schafs daran auf. Dann redet man mit dem Angeber und bestellt zwei Bier beim Barkeeper. In das eine schüttet man das Wahrheitselixier und gibt es dem Angeber. Der erzählt einem dann von Offers Tempel außerhalb der Stadt, den man nun aufsuchen kann.

Also geht man zur Schlucht auf den Bergen. Dort hindert einen der Mönch weiterzukommen. Wenn man aber den Teppich auf der Brücke benutzt, ist man das Problem los. Im Tempel nimmt man das Tuch von der Leine, befestigt die Leine an der Truhe und verbindet sich mit dem Tuch die Augen. Dann geht es durch den Fallenbestückten Weg zum Podest mit dem Auge des Offers. Auf der Rückseite findet man Sand, den man in seinen Geldbeutel steckt. Dann tauscht man den Beutel gegen das Auge aus. Damit hat man den magischen Talisman.

Anschließend geht man in das Wirtshaus und benutzt im Bad den Topf mit dem Wasser aus dem Wald mit der Seife. Draußen geht man nach rechts und gibt dem Hund den klebrigen Knochen. Dann betrachtet man die Tätowierung des Seemans und spricht in darauf an. Er möchte ein Glas Milch, daß man ihm beim Wirt holt, dafür bekommt man eine Papageienpfeife von ihm, mit der man seinen Vogel Polly zurückholen soll.

Beim Stall reinigt man die Stoßstange des Karrens mit der Bürste, die man zuvor in den mit Seife aufgeschäumten Wassertopf steckt. Nun kann man auch das Nummernschild lesen.

In den Schatten kratzt man mit dem Spachtel den Ruß von dem Wandgemälde ab und klickt ihn an. Nun hat man eine geeignete Tarnfarbe. Im Schuppen, den man wie beim ersten Mal mit Hilfe der Leiter erreicht, findet man in dem Beutel ein Messer, welches man mitgehen läßt.

In der Gasse läßt man sich auf die Dächer schleudern und beschädigt mit dem Messer die Leiter über der Straße, auf die der Assassin immer springt. Dann geht man hinunter und wartet darauf, daß er hinunterfällt. Wenn er dann nach der Nummer des Eselkarrens fragt, nennt man ihm die vom Stall her bekannte Nummer. Daraufhin wird der Esel arrettiert und am Marktplatz zur Schau gestellt.

Dort kann man ihm mit der Schere den Schwanz abschneiden, um ihn später als Schnurbart zu verwenden. Beim Psychiater redet man mit dem Troll und verläßt dann wieder das Gebäude. Betritt man es erneut, so kann man sich neben das Milchmädchen setzen und mit ihm reden. Gibt man ihm anschließend den Terminkalender des Friseurs, so kritzelt es seinen Namen hinein. Bei der Abflußmaschine schneidet man das Gummiband mit dem Messer durch und steckt es selbst ein.

Langsam muß man Polly suchen gehen. Dazu geht man zum Rand der Welt und benutzt dort die Papageienpfeife. Polly kommt auch prompt angefliegen. Mit einem angezündeten Feuerwerkskörper bringt man ihm zum Absturz, mit dem verlängerten Netz kann man den Vogel aber problemlos herausfischen. Dann bringt man ihn dem Seemann im Wirtshaus. Der will aber auch die Pfeife zurück, diese hat man aber irgendwo am Rand der Welt verloren. Also geht es dorthin zurück. Angekommen betrachtet man den Hut des Erzkanzlers genauer und steckt ihn dann auf die Gabel. An den verknoteten Taschentüchern hangelt man sich über den Rand nach unten und sucht auf der Schildkröte nach dem Glitzern: das ist die Pfeife. Diese bringt man dem Seemann. Der sagt einem, daß man den Friseur wegen der Taatoos fragen soll.

Der steckt immer noch im Wald draußen vor der Stadt. Man zeigt ihm den Terminkalender mit dem Eintrag vom Milchmädchen, dann geht er endlich wieder in seinen Laden.

Spricht man ihn dort auf die Taatoos an, so sagt er, er sei im Moment zu nervös, um diese Arbeit zu verrichten, der Gassenjunge habe aber Abziehbilder von Kaugummies, die auch ganz gut seien. Also läuft man dorthin. Aber auch der Gassenjunge ist recht unkooperativ, er will das Abziehbild einfach nicht hergeben.

Also steigt man über die Dächer in der Gasse auf den Turm und befestigt das Gummiband an der Stangenspitze. Mit ein bisschen Bungeespringen kommt man dann in den Besitz des Abziehbildes.

Wieder unten geht man zum Palast. Hat man die Wachen noch nicht endgültig ausgeschaltet, so kann man dies mit der Tüte nachholen. Im Kerker benutzt man die Kurbel vom Wunschbrunnen mit der

rechten Streckbank, auf der Lachi hängt. Nach einer gewissen Zeit kommt ein Schwert zu Vorschein, daß aber noch gestimmt werden muß. Der Folterer meint, daß Zwege hierfür besonders gut geeignet seien. Wo man diese findet, erfährt man von der mittleren Wache am Stadttor: Ein neuer Punkt erscheint auf der Landkarte.

In der Mine findet man zwei Zwerge, der am weitesten innen will einem das Schwert stimmen, wenn man ihm ein Glas Holunderbeerwein bringt.

Geht man in die Trommel, um diesen zu besorgen, so erfährt man vom Barkeeper, daß der Keller voller Mäuse ist, und daher nicht betreten werden kann.

Im Wirtshaus findet man hinter der Türe den schwarzen Mann, wenn man sie näher betrachtet. Der ist aber recht ängstlich und so schraubt man die Türe mit dem Schraubenzieher los. Redet man weiter mit ihm, so macht er sich irgendwann auf den Weg zur Trommel, um im Keller aufzuräumen.

Man folgt ihm in den Weinkeller und sucht das Faß mit dem Holunderbeerwein. Diesen schüttet man in den Krug und geht damit zur Mine.

Nachdem man den Zwerg das edle Gesöff gegeben hat, bringt er das Schwert in Ordnung und man kann die Mine verlassen.

Jetzt kommt man automatisch zum Marktplatz, auf der alle bekannten Gesichter darauf warten, daß man den Drachen niedermacht - oder der einen selbst. Also verkleidet man sich als Held und schon kommt das Untier. Das erste Duel geht aber für beide ohne Folgen aus und man muß sich eine neue Waffe besorgen.

ACT IV: Von Lady Käsedick bekommt man einen Schlüssel für den Drachenkäfig in ihrem Heim, er befindet sich unter ihrem Rock. Den Käfig öffnet man dann auch und geht nach ganz hinten. Dabei muß man ein paar Mal Anlauf nehmen. Dort findet man den Drachen Mamba, den man an sich nimmt und der ab da M16 im Inventar heißt. Im Inventar zündet man nun die Feuerwerkskörper an (Doppelklick auf Feuerwerkskörper, den einzelnen entzünden) und steckt sie in den Drachen. Dann geht man zur Stadt hinaus in den dunklen Wald zum Hexenhaus und benutzt die M16 mit dem Kessel. Schließlich geht es noch in die Mine, wo man noch die glühenden Kohlen nachläßt (Mamba mit denselben benutzen). Dann steht man plötzlich wieder auf dem Marktplatz und der rote Drache hat sich auch schon eingefunden. Nach einem kurzen Feuergefecht geht Mamba die Munition aus. Also nimmt man sich das Liebes-Sahnetörtchen und wartet, bis man den Drachen sehen kann. Dann schleudert man ihm die Süßspeise entgegen und er entbrennt sofort in Liebe zu Mamba. Die beiden machen sich gleich auf und davon und man kann sich den Abspann ansehen.