

Toonstruck Komplettlösung

Hinweis:

Man muss mehrfach mit den Leuten über das gleiche Thema sprechen um mehr zu erfahren. Dies kann Wichtig sein um alle Aufgaben und Optionen zu erhalten.

Schloss

Nach der Audienz mit dem König gehen wir die Treppe runter und betreten den Raum rechts. Der Vogel ist der Hoferfinder, sucht aber seine Brille. Also gehen wir wieder die Treppe nach oben in das Trophäenzimmer links. Den Butler sprechen wir auf den Erfinder an und erfahren so, dass der Erfinder die Brille in der Regel in seiner Tasche ablegt. Mit der Info gehen wir zurück zum Hoferfinder und sagen ihm wo er seiner Brille findet. Wir erhalten nun unsere Aufgabe mit dem Bauplan des Niedlifizierers und einen bodenlosen Beutel.

Wir verlassen das Schloss und reden mit der Wache. Wenn wir mit der Wache reden, führen sie uns einen Hallo Tanz vor. Dabei verliert einer der Wache einen Schlüssel, welchen wir schnell aufheben.

Mit diesem Schlüssel öffnen wir nun im Schloss die Tür links unten. Hier, im Schlafgemach des Königs, nehmen wir die Spieldose von der Kommode und schieben den Teppich zur Seite. Die Falltür können wir aber noch nicht öffnen. Wir bitten Flux die Leiter zum Bett hoch zu klettern (Flex nehmen und auf das Bett klicken). Flux bringt uns einen Gutschein. Neben dem Spiegel über der Kommode hängt ein Zettel, der uns verrät, was man mit den Schubladen der Kommode anfangen soll. Die oberste und die unterste Schublade sollen offen sein, während die beiden Mittleren geschlossen sind. Wir wählen nun die Kommode an, und stellen diese Konfiguration durch öffnen und schliessen der Schublade her. Einige sind miteinander verbunden. Daher muss man etwas ausprobieren (wenn alle Schubladen geschlossen sind an der obersten und anschliessend an der untersten Schublade ziehen).

Unter dem Bett des Königs hat sich nun eine Tür geöffnet, durch welche wir gehen. Wir stellen nun Flux auf die Lose Seite des Brettes im Boden und springen dann auf das andere Ende. Die Falltür ist nun offen. Wir gehen wieder nach oben und legen den Teppich über das Loch. Wir ziehen nun an der Kordel und der Butler stürzt darauf hin durch das Loch. Jetzt gehen wir in das Trophäenzimmer und nehmen die Anglertrophäen von der Wand. Damit verlassen wir das Schloss und gehen in das Dorf.

Dorf

Wir betreten gleich das erste Gebäude auf der linken Seite. Wir befinden uns in der Bäckerei des Dorfes. Wir sprechen mit den Fröschen und erfahren, dass einer der Brüder entführt wurde, und dass ihnen Butter fehlt. Wir spielen noch auf dem Klavier und erhalten so zwei Tasten. Wir betreten nun das rechte Gebäude, den Kostümverleih.

Wir geben den Gutschein am Miss Schnitt, sie tauscht den Gutschein von König Nick aber leider erst ein, wenn er mit einem Siegel des Königs abgestempelt ist.

Die zweite Türe auf der rechten Seite führt zu einer Spielhalle, die von einem fiesem Kassierer geführt wird. Wir sprechen mit dem Kassierer und spielen dann Wacman. Hier schiessen wir erst den Gegner runter und treffend dann das Schild. So gewinnen wir die fast goldene Kette.

Wir sprechen nochmals mit dem Kassierer und spielen dann am Kraft-O-Meter. Den Hauptpreis können wir hier noch nicht gewinnen.

Wir betreten noch das zweite Gebäude links, die Kneipe. Hier müssen wir die Maus fange. Wir können sie nicht direkt fangen, also treiben wir sie vor die Mausefalle, spielen dann auf der Orgel und benutzen Flux mit der Falle. Wir bekommen vom Barkeeper einen alten Krug. Die Maus nehmen wir mit. Im Trophäenraum des Schlosses tauschen wir gegen die goldene Giesskanne gegen den alten Krug aus.

Wir verlassen das Dorf nach unten.

Ausserhalb des Dorfes

Hier treffen wir auf Fluffy Schnuckelhäschen. Der hätte gerne Popkorn, ist aber nicht weiter hilfreich. Wir gehen weiter nach links und treffen auf eine Vogelscheuche. Sie hält sich aber für eine Fütterscheuche. Wir erfahren, dass sie neue Kleider will. Rechts neben der Scheuche nehmen wir den Maiskolben mit.

Wir gehen hinten in die Scheune. Wir sprechen mit den Tieren. Wir erfahren, dass wir die Buttermaschine reparieren müssen. Wir nehmen mit der Giesskanne eine Portion Dünger aus dem Fass, und gehen anschliessend an der Vogelscheuche vorbei in den Wald, unter dem Eichhörnchen durch weiter nach links wo uns ein Wolf der Weg versperrt. Er lässt uns nur im Tausch einer Flasche Wein vorbei. Also gehen wir zurück zum Eichhörnchen und den Weg nach hinten.

Wir sprechen mit dem Elefanten. Um ihn zum Arbeiten zu überreden legen wir die Maus in die leere rechte Hand bei der Gondel. Die Maus wecken wir nun mit der mit Dünger gefüllten Giesskanne auf. Nun betreten wir die Gondel und drücken den Hebel nach hinten.

Trickreich

Wir gehen erst nach rechts in das Kaufhaus WACME und betreten es. Es kann nur durch die Tür betreten werden, über welcher die Lampe leuchtet. Im Kaufhaus reden wir mit den Verkäufern. Sie führen uns vier verschiedene Artikel vor: Juckpulver, eine explodierende Zigarre, eine Säure spritzende Blume und einen automatischen Boxhandschuh. Nur der Boxhandschuh ist Wichtig. Wenn man ihn sich vorführen lässt, so nockt Kläff Fauch damit aus und der sieht nur noch Sterne. Und genau diese nehmen wir uns dann.

Nun betrachten wir rechts die Portraits an der Wand. Den Wachmann schauen wir genauer an und sehen einen Farbcode unter seinem Foto (violett, gelb, gelb, blau, grün, rot und orange), diese müssen wir uns merken.

Den Präsent-O-Mat können wir noch nicht benutzen, da wir erst ein Produkt aus dem Laden vorzeigen müssen. Also verlassen wir das Kaufhaus und gehen zurück zur Weggabelung. Nun gehen wir nach links ins Obertrickreich.

Auf der rechten Säule beim Eingang zu Jim's Gym betrachten wir das Werbeplakat. Wir erfahren, dass wir für die Beantwortung einiger Fragen ein Geschenk von WACME erhalten. Die Farbpunkte merken wir uns, es ist die Telefonnummer (blau, violett, rot, orange, gelb, grün und orange).

Jetzt sprechen wir noch mit dem Wachmann. Wir erfahren, dass er den Eingang erst nach Beendigung seiner Schicht freigibt. Wann dies ist, verrät er uns nicht, nur dass er eine halbe Stunde bis nach Hause braucht. Das Ende seiner Schicht wird durch das Schlagen der Uhr im Trickreich eingeleitet, welche leider defekt ist.

Wir betreten das Gym und fragen den Besitzer nach dem Pump-O-Tron, dieses ist aber nur für Clubmitglieder und die sucht sich Jim selber aus. Wir gehen zurück ins Dorf.

Dorf

Wir gehen in die Kneipe und rufen mit dem Telefon auf dem Tresen den Wachmann an. Die Mischfarben violette, orange und grün müssen wir durch schnelles drücken der Grundfarben einstellen (blau-rot, gelb, gelb, blau, gelb-blau, rot und gelb-rot). Wir erfahren vom Anrufbeantworter, dass wir es um halb sieben probieren sollen. Da man von Wachmann weiss, dass er eine halbe Stunde von seiner Arbeitsstelle nach Hause benötigt, ist seine Schicht also um sechs vorbei.

Jetzt rufen wir die Nummer von dem Werbeposter bei Jims Gym an und nimmt am Ratespiel von WACME teil (blau, rot-blau, rot, rot-gelb, gelb, gelb-blau und rot-gelb). Hier muss man sechs von dreizehn Fragen nach Farben im Trickreich alle richtig beantworten:

Das Halsband von Kläff ist grün.

Das Fell von Fauch ist ausser weiss noch orange.

Das Fell von Kläff ist ausser weiss noch lila.

Die Blumentöpfe des WACME-Kaufhauses sind lila.

Die Berge in der weiten wüsten Wildnis sind orange.

Die Fliesen in Jims Gym sind blau.

Die Farbe von Jims Fell ist blau.

Die Fische, die oben auf der Schollenspülstelle zu sehen sind, sind gelb.

Der Fisch auf der rechten Schulter der Wächteruniform ist rot.

Der Fisch auf der linken Schulter der Wächteruniform ist gelb.

Der Pfeil zum WACME-Kaufhaus ist rot.

Der Pfeil zu Jims Gym ist blau.

Der Pfeil zur weiten wüsten Wildnis ist gelb.

Den Preis nehmen wir draussen vor der Taverne auf. Mit den Springbohnen gehen wir zurück ins Kaufhaus.

Trickreich

Die Springbohnen zeigen Sie den Verkäufern. Wir dürfen nun am Präsent-O-Mat spielen. Hier müssen wir einen Hammer, einen Handschuh und einen Magneten gewinnen. Anschliessend gehen wir in den Stall ausserhalb des Dorfes.

Ausserhalb des Dorfes

Den Magneten benutzen wir mit dem Heuhaufen und findet so das verloren gegangene Stück des Butterers. Dieses setzen wir wieder. Aus Dankbarkeit dürfen wir zwei Stücke Butter mitnehmen. Damit gehen wir ins Trickreich.

Trickreich

Wir gehen nach rechts ins Niedertrickreich und stellen die Uhr mit den Hebel auf sechs Uhr. Wir müssen beachten, dass sich der Stundenzeiger immer nur um die Zahl bewegt, die auf dem Minutenzeiger eingestellt ist, und beim bewegen des Minutenzeigers sich der Stundenzeiger um eine Stunde zurück bewegt. Am besten den Minutenzeiger auf die 11 Stellen, dann den Stundenzeiger so oft bewegen bis er auf der 7 ist, und dann ein letztes Mal den Minutenzeiger bewegen. Der Wachmann hat nun Feierabend. Wir betreten also die Schollenhäuschen.

Wenn wir die Toilette benutzen wollen stellen wir fest, dass diese verstopft ist. Wir gehen in Jim's Gym. Hier beschmieren wir die Butter auf das Turnpferd. Dann bitten wir Jim nochmals um eine Vorführung. Nun können wir den Pump-O-Tron benutzen. Wir sind nun gestärkt für das Kraft-O-Meter in der Spielhalle. Wir gehen also zurück ins Dorf.

Dorf

In der Spielhalle benutzen wir unseren Hammer mit dem Kraft-O-Meter. Damit bekommen wir einen Wein. Bevor die Spielhalle verlassen stecken wir die Glocken des kaputten Kraft-O-Meters ein. Nun gehen wir zur Scheune.

Ausserhalb des Dorfes

Das Areal wurde inzwischen von Widerlus mit seinem Übelator ins Negative verwandelt. Wir reden mit Peitschen-Polly und Maso-Marga, die härtere Folterinstrumente wollen. Wir füllen die gefährlich aussehende Flüssigkeit in die Giesskanne und benutzen das Gebräu mit dem Dornbusch beim Eichhörnchen. Anschliessend nehmen wir die Pfefferschote mit. Wir benötigen noch mehr von diesem Gift, also gehen wir die Giesskanne nochmals füllen.

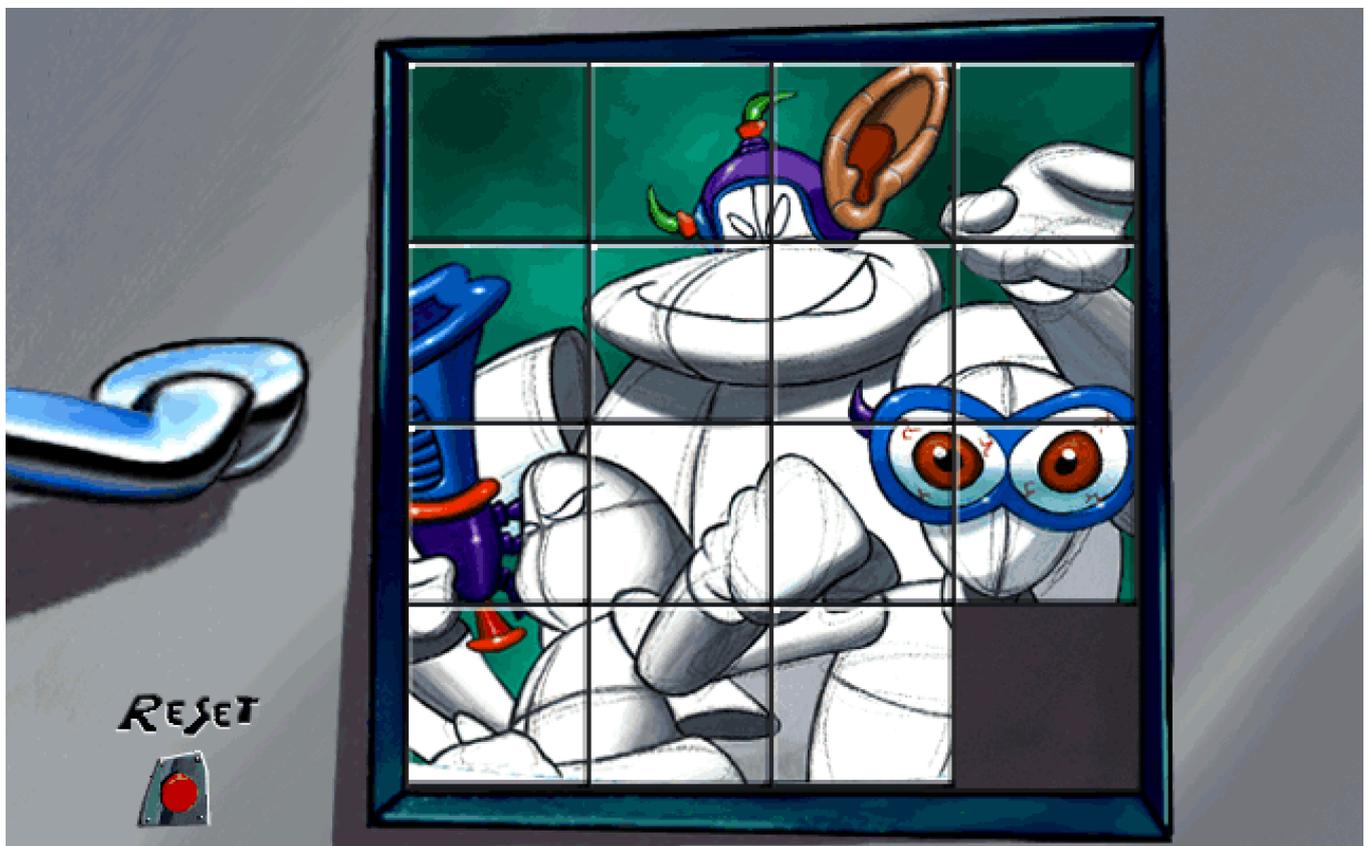
Nun gehen wir zu G.B. Wolf. Ihm überreichen wir die Flasche Wein, woraufhin er uns in einen Suppentopf steckt. Den Topf müssen wir im Takt nach links und rechts schwingen bis er umfällt. Nachdem die Wölfe weg sind, nehmen wir das Buch und den Grillspieß mit. Jetzt werfen wir noch den Maiskolben aus dem Inventar in das Feuer und erhalten so Popcorn. Damit gehen wir zum Kaninchen Fluffy.

Das Popcorn geben wir Fluffy, welches uns dafür Zuckerwatte gibt. Jetzt gehen wir ins Dorf.

Dorf

In der Bäckerei geben wir das zweite Stück Butter den beiden Becker-Brüdern. Im Austausch bekommen wir einen Ballen frischen Teig.

Etwa hier tauchen die Schlägertypen von Widerlus auf und stecken fangen uns. Hier laufen wir auf dem Teppich so lange auf und ab, bis wir so richtig geladen sind. Dann berühren wir das Schloss der Tür, dabei reduziert sich die abzusitzenden Tage. Dies wiederholen wir so lange, bis die Tür offen ist. Unser Zeugs ist im Safe, um diesen zu öffnen müssen wir ein Schiebepuzzle lösen.



Neben unseren Sachen finden wir noch ein tragbares Loch im Safe, welches wir auch mitnehmen. Auf dem Tisch liegt ein Stempelkissen, auch dieses stecken wir ins Inventar.

Das Tragbare Loch:

Mit dem Loch kommen wir schneller von einem Ort zu anderen. Es gibt drei Stellen, an denen wir es benutzen können. Übeland, im Dorf und im Trickreich bei der Weggabelung. Das Loch muss dafür in die kreisrunden Schlaglöcher gelegt werden, danach einfach hineinspringen.

Wir gehen nun in den Kostümverleih und schauen uns das Buch aus der Wolfshöhle an (mit rechter Maustaste anwählen). Dann tauschen wir es gegen das Enigma Buch der Verkäuferin.

Nun gehen wir zur Kreuzung, an welcher wir den G.B. Wolf getroffen haben, und gehen weiter nach links oben.

Übeland

Hier liegt unten rechts ein Stück Fleisch am Boden zum Mitnehmen. Gleich in der ersten Tür rechts unterhalten wir uns mit dem Roboter. Der Roboter will die Welt erobern. Er glaubt jede Frage beantworten zu können. Wenn man ihn aber fragt, was passieren würde, wenn er eine Frage nicht beantworten könnte, erfährt man, dass er dabei durchbrennt. Wir lesen ihm daher etwas aus dem Enigma Buch vor.

Wir nehmen den Pümpel von der Theke mit und verlassen den Raum.

An der Rausschmeisserin links kommen wir nicht vorbei, weil wir die Kleiderordnung nicht erfüllen. Welches Outfit wir benötigt erkennen wir an den Leuten, die ein- und ausgehen und mit dunklen Mäntel wie dem der Vogelscheuche bekleidet sind. Wir gehen ins Trickreich. Hier geht es schneller mit dem tragbaren Loch, in der Zwischendimension nach unten.

Trickreich

Wir gehen mittig nach Hinten. Im Inventar benutzen wir das Gebräu in der Giesskanne mit dem Fleisch und geben es dem Geier. Dann nehmen wir das Pfeilschild und eine Feder des Geiers mit. Nun gehen wir zur Schollenspülstelle.

Wir benutzen dem Pümpel mit der Toilette. Dann betrachten wir das Toilettenpapier um zu erfahren, was Ziel des Schollenspülens ist. Erst steckt man einen Fisch in die Toilette und zieht ab. Wenn dann oben in der

Glaskugel die grüne Scholle (den Fisch den wir benötigen) erscheint, muss man die Toilettenspülung erneut betätigen. Dann gehen wir ins Schloss.

Schloss

Im Eingangsbereich knacken wir den Schrank indem wir die Grillstange rechts in das Loch stecken. Die Stoffkatze nehmen wir mit. Im Inventar benutzen wir die Spieluhr mit dem Stempelkissen und drücken diese dann auf den Ausleih-Gutschein. Damit ab in den Kostümverleih.

Dorf

Wir geben den Gutschein der Verkäuferin und wählen das Harlekinkostüm. Das Fliegenkostüm gibt es obendrauf. Damit gehen wir zur Vogelscheuche.

Ausserhalb des Dorfes

Der Vogelscheuche Harlekinkostüm und bekommen dafür den Mantel. Nach der Verwandlung durch Widerlus gehen wir in die Scheune und geben Polly die Feder. Nun dürfen wir etwas Leim mitnehmen.

Im Inventar benutzen wir den Leim mit den Klaviertasten und auch mit der Zuckerwatte. Dann kleben wir beides an die Stoffkatze. Dann geben wir noch Springbohnen hinzu und fertig ist unser Eichhörnchen. Die Attrappe stellen wir beim Eichhörnchen vor die Tür. Anschliessend holen wir mit Flux die Nüsse vom Ast. Wir gehen nach Links und dann nach links unten in die Wolfhöhle.

Wir legen den Spies auf den Spiesshalter und stecken den Teig auf den Spiess. Wir erhalten ein Brot, welches wir zusammen mit dem Spiess einstecken. Wir gehen ins Übelland.

Übelland

Vor Seedy's ziehen wir uns den Mantel der Vogelscheuche an und betreten das Gebäude.

Ungefähr hier könnte uns Widerlus Schlägertypen wieder an den Kragen. Entweder wieder verstecken oder aus dem Gefängnis ausbrechen.

Wir reden mit Seedys und erfahren, dass man einen Preis beim Rammlerpin-Bowlen gewinnen kann, wenn man einen Strike wirft. Der Preis sind 3 goldene Pins.

Wir kleben nun etwas Leim in die Bowlingkugel des Bären, wenn er gerade eine andere wirft. Bei nächsten Mal wird der Bär dann samt Kugel nach hinten geschleudert. Mit der Kugel schaffen wir keinen Strike, also nehmen wir Flux mit der Bowlingbahn und schon bekommen wir die goldenen Kegel. Wir haben nun alle Zutaten für den Niedlifizierer, daher gehen wir in das Schloss.

Schloss

Wir gehen ins Laboratorium und dort durch die rückwärtige Tür. Hier setzen wir die fehlenden elf Teile ein. Im Uhrzeigersinn sind dies beim Zucker beginnend:

der Mantel (Degen),
die Sterne (Morgen),
die Scholle (Eis),
die Glocken (Turm),
der Spiess (Rute),
die drei goldenen Kegel (Kind),
die Nüsse (Wal),
die Kette (Hemd),
der Pfeilschild (Bogen),
die Pfefferschote (Salz),
das Brot (Spiele)

Dann drückt man auf den roten Knopf neben dem Bildschirm. Dieser spuckt eine Fehlermeldung aus, wenn etwas nicht stimmt.

Wir werden aufgefordert Niedlingen wieder zu niedlifizieren.

Wir werden aufgefordert, die ganze Welt zu niedlifizieren, auch das Trickreich und Übeland. Wir weigern uns aber. Wir landen wieder in einer Zelle.

In Widerlus Schloss

Während wir bewusstlos sind, wird uns in der Zelle ein Mittel injiziert, welches uns zu einem Toon machen soll. Nachdem Widerlus gegangen ist, reden wir mit dem Wächter. Dieser hat eine Stauballergie und verrät uns, dass man nur mit dem Übelator aus dem Schloss verschwinden kann. Nach dem Gespräch wendet sich Rüssel von einem ab. Wenn er schnieft, dies kann etwas dauern, heben wir die Fussmatte an und nehmen den gelben Kristall darunter. Beim zweiten Schniefer nehmen wir uns dann die Matte und klopfen sie an den Gitterstäben aus. Nach dem Niesser nehmen wir den Schlüssel aus der Wand und schliessen damit die Zelle auf. Mit dem Vogel auf der Folterbank reden wir alle Themen durch, bis er anfängt sich zu wiederholen. Er verrät uns die Lösung zu einem Bücherrätsel:

- Ein rotes Buch darf man nicht zuerst nehmen.
- Jedes Buch darf nur einmal herausgezogen werden.
- Blaue Bücher sind in der numerischen Reihenfolge herauszunehmen.
- Das zweite blaue Buch nimmt man heraus, nachdem man bereits zwei rote Bücher herausgezogen hat.
- Das dritte rote Buch kommt nach dem ersten roten Buch.
- In der Hälfte der Fälle zieht man nach einem blauen Buch ein rotes Buch.
- Weder das dritte noch das vierte rote Buch ist das letzte.
- Das letzte blaue Buch kommt nach allen roten.

Nun gehen wir nach Hinten in den Flur und betreten den Klimaraum. Das Klimatron schauen wir uns an und stellen fest, dass ein Hebel fehlt. Also öffnen wir links mit dem Knopf den Luftschacht und klettern hinein. Hier ziehen wir uns das Fliegenkostüm an. Nachdem wir nach oben geklettert sind befinden wir uns in einem Badezimmer. Aus dem Medizinschränkchen nehmen wir die Chloroformlappchen heraus. Dann drücken wir den Stift oberhalb des Wasserhahns und senken so den Stöpsel im Waschbecken. Nun drehen wir den Wasserhahn auf und lassen das Becken überlaufen. Dann füllen wir die Giesskanne mit dem Wasser aus dem Waschbecken. Wir gehen zurück ins Verliess und verlassen dieses durch den rechten Ausgang.

Hier beschäftigen wir uns mit der Clown Türe. Wenn man diese öffnen will, muss man in mehreren Schritten genau die Gesichtsstellen (Ohren, Nase, Augen, Zunge) berühren, welche sich zuvor bewegt haben. In jeder Runde nimmt die Zahl der zu berührenden Stellen dabei um eine zu. Wenn wir keinen Fehler gemacht haben, kommen wir in eine Gummizelle. Hier hält Widerlus seinen Hofnarren Spike gefangen.

Wir sprechen mit dem Clown und er zeigt uns einen Ballon Trick. Wir benötigen also einen Ballon und eine Nadel. Wir beenden das Gespräch und warten bis der Narr die Clowns-nase ablegt um sich das Gesicht zu pudern. Schnell reiben wir die Clowns-nase mit einem Chloroformlappchen ein und Spike wird sich daraufhin schlafen legen. Inzwischen wirkt wohl auch Widerlus Mittel, und wir werden kurzzeitig zu einem Toon. Es hält aber nur kurz an, und wir können Ballon und Nadel an uns nehmen. Den Ballon füllen wir an der Heliumflasche. Wir gehen nun zurück zum Klimatron.

Die Nadel setzen wir als Hebel ein und stellen diesen auf links, damit es kalt wird. Anschliessend klettern wir wieder ins Badezimmer hoch und verlassen dieses durch die Tür rechts. Die Wächter folgen uns und rutschen auf dem Eis aus.

Jetzt klettern wir wieder nach Unten und stellen den Klimatron auf heiss. Man sieht, wie ein Fisch, der eine Schatztruhe in einem Aquarium bewacht, aus dem kochend heissen Wasser flüchtet. Dann stellen wir den Schalter wieder auf die mittlere Stellung. Wir verlassen schnell das Verliess durch die rechte Tür und gehen nach oben zum Aquarium. Wenn wir nun vor dem Fisch am Aquarium ankommen, können wir den Schatz an uns nehmen. Wenn es nicht beim ersten Mal klappt, muss man im Badezimmer wieder Wasser überlaufen lassen um es zu verdampfen. Wenn wir die Schatzkiste haben, gehen wir zurück zum Klimatron und nehmen die Nadel mit.

Wir öffnen die Schatzkiste (rechts Maustaste) und finden darin einen Schlüssel. Nun zurück zum Fisch und eine weitere Etage nach oben. In der Bibliothek weiter rechts betrachten wir die merkwürdigen Bücher im Regal. Um das Rätsel zu lösen brauchen wir nun die Aussagen des Vogels im Verliess. Diese ergeben folgende Reihenfolge:

Blau I, Rot I, Rot III, Blau II, Blau III, Rot IV, Rot II, Blau IV.

Es öffnet sich ein Geheimgang. Unten benutzen wir die Spieluhr mit dem Wächter um ihn einzuschläfern. Sobald er schläft schauen wir in den Monitor. Mit dem Knopf rechts wählen wir die Kamera. Mit Kamera 1 sehen wir den Übelator. Mit Kamera 2 sehen wir Widerlus bei seiner Jagd auf Flux. Kamera 3 zeigt das Verliess, und Kamera 4 den Rittersaal. Kamera 5 liefert kein Bild. Wir lassen Sie die Einstellung auf Kamera 4.

An der Decke im Überwachungsraum sehen wir eine vernietete Plattform. An dieser benutzen wir den Magneten. Auf diese Weise bewegen wir die Ritterrüstung eine Etage höher. Wir schieben diese jeweils auf die erhöhte Fliese, bis sich das Fallgitter hebt.

Wir gehen nun nach oben und nehmen der Rüstung einen Handschuh ab. Dann geht es die Treppe links nach oben. Wir treffen auf Widerlus Schlägertypen. Die hüpfende Truhe öffnen wir mit der Nadel. Vom Frosch erfahren wir, dass Widerlus ein Warpgerät gebaut hat, mit dem er in die wirkliche Welt wechseln kann. Bevor Reh geht, bekommen wir noch einen weiteren Kristall.

Wir steigen nun selbst in die Truhe und hüpfen Richtung TNT. Man darf aber nur hüpfen, wenn die drei grad nicht hinsehen. Wenn wir nahe genug am TNT sind, nehmen wir uns eine Stange. Dann verlassen wir die Waffenkammer. Wir gehen nach rechts und drücken hier den linken Gargoyle. Wir finden einen blauen Kristall. Jetzt drücken wir der linken Statue auf das Horn, dieses erscheint dann an der rechten Statue. Um diesen nun zu drücken, müssen wir einen Umweg gehen. Also die Treppe rauf und nach links ins Badezimmer. Den Luftschacht hinunter und durch das Verliess die Treppe rauf. Beim Fisch nochmals die Treppe rauf und dann den Gargoyle drücken.

Jetzt gehen wir eine Etage nach unten und nach links in die Küche. Den Kochroboter schalten wir aus, indem wir mit ihm mit dem Wasser der Giesskanne überschütten. Jetzt nehmen wir uns den Truthahn. Im Inventar füllen wir diesen mit dem Dynamit. Dann öffnen wir die Herdklappe und zünden das TNT im Feuer an. Schnell stecken wir den Truthahn in den Essenslift.

Jetzt geht es wieder ein Stockwerk nach oben und nach links in den Ruheraum. Hier nehmen wir einen Billardqueue mit. Damit gehen wir ein weiteres Mal ein Stockwerk nach oben und öffnen die Tür rechts mit dem Schlüssel aus der Schatzkiste. In diesem Zimmer versuchen wir die Sonnenbrille vom Regal rechts zu nehmen. Der Schrank fällt um, und die Sonnenbrille landet auf dem Ventilator. Den Ventilator beschleunigen wir mit dem Schalter hinter an der Wand. Die Brille landet auf dem Esel Kopf links. Wir ziehen den stacheligen Bürostuhl zum Kopf, aber wenn wir die Brille nun versuchen zu greifen rutschen wir aus, und ziehen den Kopf mit nach unten. Die Brille landet in der Venusfliegenfalle. Wir ziehen uns das Fliegenkostüm an, und die Pflanze spuckt die Brille in die Vase. Die Vase zertrümmern wir mit dem Hammer aus unserem Inventar. Die Brille können wir nun vom Boden aufnehmen. Damit gehen wir ein weiteres Stockwerk nach oben.

Im Inventar stecken wir nun den Billardqueue in den Ritterhandschuh und drücken damit auf den Knopf hinter dem Gitter. Wir gehen durch die Tür rechts und erreichen einen Flur mit den Zimmern von Miss Gunst links und Widerlus rechts.

Hier atmen wir das Helium aus dem Ballon ein und benutzen das Stimmerkennungsgerät um Lugnut zu imitieren. Wir betreten das Zimmer und erfahren, dass auch der falsche König Nick inzwischen hinter Flux her ist. Wir ziehen uns die Sonnenbrille an und gehen durch den Vorhang zu Miss Gunst. Sie versucht uns mit ihrem Blick zu verhexen. Ihr Blick spiegelt sich aber in der Sonnenbrille und es trifft sie selbst. Sie tut nun alles, was wir wollen. Wir sprechen erst mit ihr, und klicken Sie an und dann die Tür. Sie verlässt ihr Zimmer. Nun wählen wir sie nochmals an und klicken dann auf den Abtaster von Widerlus Tür.

In Widerlus Zimmer gibt es Rechts am Steuerzentrum 4 Löcher, in welche wir die Kristalle einsetzen. Wenn ein Kristall an der richtigen Stelle eingesetzt wurde, blinkt er. Im Uhrzeigersinn von oben beginnend ist die richtige Reihenfolge: blau, rot, gelb und grün. Nun betätigen wir den Hebel in der Mitte des Pults und nehmen das Warpgerät an uns.

Wir gehen zum Monitor rechts neben der Tür und benutzen diesen. Es gilt mit den Schaltern folgende Einstellungen zu erreichen: Licht an, alle Tore offen und Kraftfeld deaktiviert. Wir drücken dafür erst den Schalter links oben, und dann den rechts unten drückt. Wir gehen nun nach Links zum Übelator und besteigen diesen.