

Komplettlösung zu Toonstruck

Erster Abschnitt

Der Beginn

Das Abenteuer beginnt auf der Balustrade in einem Schloß. Ihr geht die Treppe nach unten und rechts durch die offene Tür ins Laboratorium. Nachdem Ihr dort kurz mit dem Vogel gesprochen habt (klickt den Vogel ein weiteres Mal an), erfahrt Ihr, daß dieser seine Brille sucht. Verlasst das Labor also wieder nach links in den Palastflur und macht Euch auf die Suche nach der Brille.

Ihr geht also die Treppe wieder nach oben und durch die linke offene Tür in den Pokalsaal. Hier trifft Ihr auf einen Butler, den Ihr ansprecht. Während des Gespräches (wie in Zukunft auch bei allen anderen Gesprächen) erscheinen zwei Symbole, die den Inhalt der Frage symbolisieren sollen. Klickt also zuerst auf den Eiswürfel (dieses Symbol lässt das anfängliche Eis schmelzen), worauf weitere Symbole erscheinen. Sprecht den Butler danach auf den Vogel an (entsprechendes Symbol anklicken), um etwas über ihn zu erfahren. So erzählt Euch dieser von der Brille, die sich meist in der Innentasche des Professors befindet. Um das Gespräch zu beenden, klickt einfach auf das Handsymbol.

Ihr könnt den Saal nun wieder verlassen, die Treppe nach unten gehen und rechts das Labor betreten. Sprecht nun ein weiteres Mal den Vogel Wirrwarr an, worauf dieser seine Brille aus der Innentasche holt. Daraufhin zeigt er Euch eine Blaupause, auf der ein paar Gegenstände eingezeichnet sind, die der Mann benötigt, um eine Maschine (Übelator) zusammenzubauen. Eure Aufgabe wird es sein, diese zwölf Teile zu besorgen. Nachdem Ihr von dem Vogel den **Bauplan** (könnt Ihr Euch jederzeit im Inventar ansehen) und einen **bodenlosen Beutel** (dieser dient Euch von nun an als Tragetasche. In diese könnt Ihr alle gefundenen Gegenstände packen. Ist in der linken unteren Ecke zu finden und kann durch Anklicken geöffnet werden) erhalten habt, verlasst Ihr das Labor wieder nach links.

Vom Palastflur aus geht es jetzt die Treppe runter, nach draussen (dies funktioniert erst, wenn Ihr den Bauplan erhalten habt). Vor dem Palasteingang befinden sich zwei Wachen, von denen Ihr eine ansprecht (Eiswürfel). Die Wachen beginnen zu tanzen und der linke Fuchs verliert einen Schlüssel. Leider bemerkt er dies und steckt ihn wieder ein. Sprecht die Wachen danach auf den lachenden Fuchs an, worauf diese ein weiteres

Mal tanzen. Der linke Fuchs verliert ein wiederholt seinen **Schlüssel**. Diesmal könnt Ihr Euch diesen aufnehmen (dies muß geschehen, während die Tiere noch tanzen). Steckt den Schlüssel in den Beutel links unten und kehrt zurück in den Palast.

Öffnet im Innern des Gebäudes das Inventar, nehmt Euch den Schlüssel heraus und benutzt diesen mit der verschlossenen Tür auf der linken Seite. So wird die Tür geöffnet und Ihr landet im Schlafzimmer des Königs. Hier findet Ihr auf einem Spiegelschrank rechts eine kleine **Spieluhr**, die Ihr mitnehmt. Klickt nun auf Flux, Euren Begleiter (der Mauszeiger verwandelt sich in den Kopf des Wesens) und klickt damit links auf die Leiter. So springt Flux aufs Bett und findet darin einen **Gratis - Gutschein** vom Kostümgeschäft. Kümmert Euch nun wieder rechts um den Spiegelschrank. Rechts am Rahmen des Spiegels hängt eine Nachricht, die Ihr Euch ansieht. Klickt alsdann auf die offene Schublade des Schränkchens, worauf Ihr diese in Großaufnahme seht. Hier seht Ihr, daß die obere Schublade geöffnet und die anderen Drei noch verschlossen sind. Eure Aufgabe hier ist es nun, nur die obere und untere Schublade gleichzeitig öffnen (achtet darauf, daß das Öffnen und Schließen der verschiedenen Laden auch immer eine Auswirkung auf eine der anderen Schubladen hat).

Klickt also zuerst auf die mittlere linke Schublade (dazu jeweils den Griff anklicken), dann die Untere, die Obere und schließlich die mittlere Rechte. Es müßte ein Geräusch zu hören sein und Ihr könnt diesen Bildschirm wieder nach unten verlassen. Aufgrund dieser Aktion hat sich links unter dem Bett ein Geheimgang geöffnet, durch den es nun geht. So landet Ihr im Keller, wo Ihr auf dem Boden eine etwas nach oben gebogene Bodendiele seht. Mit dieser Diele benutzt Ihr Flux, worauf dieser sich darauf stellt. Ihr klickt nun ebenfalls auf die Bodendiele, worauf Flux nach oben geschleudert wird und den Riegel der Falltür öffnet.

Ihr könnt den Keller wieder nach links verlassen und im Schlafzimmer das Seil benutzen, das von der Decke hängt. Dadurch wird der Butler gerufen, der nun durch die geöffnete Falltür nach unten fällt (Ihr dürft vorher nicht den Teppich weg gerollt haben).

Ihr geht nun zurück in den Palastflur und von dort aus die Treppe hoch und in den linken Raum (Pokalssal). Da der Diener hier nun verschwunden ist, könnt Ihr ungestört herumstöbern. An der Wand findet Ihr einen roten **Fisch** (Angeltröphäe), den Ihr an Euch nehmt und in den Beutel steckt. Versucht nun, rechts daneben den Gießkannen-Pokal vom Ständer zu nehmen. Leider schließt sich dadurch die Tür - stellt ihn also vorerst wieder zurück auf den Ständer.

Verlasst das Zimmer und geht im unteren Abschnitt nach rechts in das Labor, wo Ihr ein weiteres Mal mit dem Vogel spricht (Eiswürfel, Untertasse). Ihr

seht daraufhin den Übelator in Großaufnahme und verlässt schließlich das Schloß (links und runter).

Im Dorf Niedlichen

Im Freien geht es weiter nach unten auf den Weg, worauf Ihr in der Stadt Niedlichen landet. Im ersten Abschnitt findet Ihr hier links und rechts des Weges vier Läden. Links oben findet Ihr einen Bäckerladen, in den es zuerst geht. Redet im Innern mit den Bäckern über alles (erst den Eiswürfel anklicken) und nehmt Euch dann die **Klaviertasten** auf (erst Klavier anklicken, dann Tasten einstecken).

Verlasst den Laden nach links und geht weiter in den unteren rechten Laden, die Spielhalle. Sprecht dort zuerst rechts mit dem Kassierer (Eiswürfel, Spielautomat) und Ihr müßt mit diesem ein Spielchen Wacman bestreiten. So landet Ihr automatisch vor dem Spielmonitor, wo Ihr einmal gewinnen müßt. Drückt hier, sobald Ihr handeln könnt, einfach immer auf den roten Feuerknopf (linke Seite). Wartet nun bis, das Spiel beendet ist. Solltet Ihr verloren haben, sprecht einfach den Kassierer ein weiteres Mal auf den Automaten an und riskiert ein neues Spielchen. Nach ein paar Versuchen gewinnt Ihr immer und erhaltet so als Preis eine goldene **Kette**.

Verlasst auch dieses Geschäft wieder und betretet den Laden genau daneben - Kostümverleih. Sprecht dort mit der Angestellten rechts (Eiswürfel, Buch, Zettel mit Gesicht (Geschenkgutschein), Hand) und Ihr erfahrt, daß Ihr unter den Gutscheine ein königliches Siegel benötigt.

Verlasst also auch diesen Laden wieder und geht nach links in die Kneipe. Hier findet Ihr unten auf dem Tresen eine Maus, die Ihr anklicken müßt. So rennt diese vor das Mausloch an der hinteren Wand. Klickt alsdann die Orgel an, um diese zu spielen. Die Maus beginnt zu tanzen und Ihr klickt auf Flux, Euren Begleiter. Der Mauszeiger verwandelt sich in dessen Kopf und Ihr benutzt dies nun mit der Mausefalle, gleich rechts neben der tanzenden Maus. Nachdem das kleine Biest also auf diesem Wege ausgeschaltet wurde, erhaltet Ihr danach vom Barkeeper automatisch eine Belohnung in Form eines alten **Kruges**. Nehmt Euch im Anschluß auch noch die bewußtlose **Maus** auf.

Mit diesen Sachen im Gepäck verlasst Ihr die Kneipe und kehrt zurück in den Palast (nach oben). Im Innern des Palastes geht zurück in das linke obere Zimmer (Pokalsaal), wo Ihr nun zum wiederholten Mal den **Gießkannen-Pokal** vom Ständer aufnehmt. Nachdem sich die Tür geschlossen hat packt den Pokal ein, nehmt Euch den Krug aus dem Inventar und stellt diesen auf die leere Stelle des Ständers. Die Tür öffnet sich wieder und Ihr könnt den Raum und den Palast verlassen.

Begeht Euch zurück in die Stadt und lauft dort weiter nach unten auf den Weg. Ihr landet auf einem großen Platz, wo Ihr das Häschen anspricht (Eiswürfel, Hase, Sonnenkopf (König), Hand) und danach dem Weg weiter nach links oben folgt. Ihr landet so an einer Kreuzung vor einem Feld mit Vogelscheuche. Redet mit dieser über alles (beginnt mit dem Eiswürfel) und nehmt Euch dann einen **Maiskolben** (rechts neben der Vogelscheuche) mit.

Es geht weiter nach oben, in die rote Scheune. Hier benutzt Ihr die Gießkanne aus dem Inventar mit dem **Dünger** (dieser befindet sich im offenen roten Faß rechts unten), um Euch ein wenig dieses stinkenden Zeugs abzufüllen. Nun widmet Euch links der seltsamen Maschine (Butterer) und untersucht dort die Lücke (Abstand, zwischen den beiden Teilen in der Mitte - es fehlt ein Teil). Sprecht nun mit der Kuh über alle Punkte (wieder mit dem Eiswürfel beginnen. Diesen müßt Ihr erst zweimal anklicken) und verlasst die Scheune nach unten.

Beim Abzweig geht Ihr nun weiter nach unten (Weg) und landet bei einer weiteren Kreuzung. Hier ist links auf dem Ast ein Nager, den Ihr Euch anschaut. Geht dann weiter nach links und versucht noch mal nach links zu gehen. Es kommt ein Wolf hervorgesprungen, der Euch nicht durchlassen möchte. Sprecht diesen Wolf nach seiner Rede an (erst Eiswürfel) und Ihr erfahrt, daß er eine Flasche Wein möchte. Verlasst also diesen Platz nach rechts und geht am Abzweig mit dem Nager weiter nach oben - so landet Ihr bei einem Elefanten, der auf einer Art Kabine steht. Holt Euch hier die Maus aus dem Inventar und packt diese in die rechte Hand, die an der Kabine befestigt ist. Benutzt alsdann die Gießkanne gefüllt mit Dünger mit der Maus (diese wacht auf) und betretet schließlich die Kabine (Bahn). Im Innern findet Ihr einen Hebel und auf dem Boden zwei Pfeile. Klickt nun auf den oberen Pfeil, worauf Ihr im Trickreich landet.

Das Trickreich

Hier geht als erstes den linken Weg entlang, zum Ober- Trickreich. Schaut Euch hier die Werbung an, die am rechten Türpfosten klebt. Merkt und notiert Euch in der Großaufnahme die sieben verschiedenen Farben im unteren Bereich des Plakates. Sprecht daraufhin rechts mit dem Wächter über alles und beachtet die Farben der Fische, die der Wächter auf seinen Schultern trägt (in diesem Trickreich müßt Ihr Euch einen Haufen Farben verschiedener Gegenstände für ein späteres Rätsel merken). Nach diesem kleinen Pläuschchen betretet Ihr das linke Gebäude (Jim`s) und sprecht dort mit dem Bodybuilder über alles. Danach könnt Ihr das Gebäude wieder verlassen und dem Weg nach unten ins Mittel Trickreich folgen.

Dort geht den mittleren Weg entlang und Ihr landet bei einem Geier - untersucht hier das Federvieh und das Schild und geht wieder nach unten.

Von hier aus stattet nun dem Nieder-Trickreich (rechts) einen Besuch ab. Widmet Euch hier rechts der Uhr und klickt diese an. In der Großaufnahme müßt Ihr diese nun, mit Hilfe der beiden unteren Hebel, die Zeiger auf 6 Uhr stellen (großer Zeiger auf 12, kleiner Zeiger auf 6. Achtet darauf, daß jede Betätigung des Hebels beide Zeiger bewegt):

klickt nun solange auf den linken Hebel, bis der große Zeiger auf die 11 zeigt. Danach betätigt Ihr den rechten Hebel solange, bis der kleine Zeiger auf die 7 zeigt. Schließlich müßt Ihr noch einmal den linken Hebel betätigen, worauf die Uhr 6 anzeigen müßte.

Nachdem die Uhr wieder läuft, verläßt im Ober-Trickreich der Wächter den Schauplatz. Da Ihr dort aber noch nichts anstellen könnt, betretet Ihr vorerst das Kaufhaus WACME (achtet dort auf die kleinen Lichter über den Drehtüren. Dort, wo das Licht brennt, müßt Ihr die darunter befindliche Tür durchqueren). Im Innern des Gebäudes seht Ihr Euch ganz rechts die Portraits an der Wand an. In der Großaufnahme könnt Ihr das Namensschild des Polizisten untersuchen, auf dem Ihr einen weiteren Farbencode findet - notiert Euch auch diesen:

lila, gelb, gelb, blau, grün, rot, orange.

Verlasst nun das Kaufhaus wieder, geht nach unten und noch mal nach unten zur Bahnhaltestelle - so landet Ihr automatisch wieder auf dem Festland.

Geht hier nach unten in den Wald, nach rechts, nach rechts unten (Wiese) und nach rechts oben in die Stadtmitte. Betretet dort links unten die Kneipe und benutzt im Lokal das rote Telephon, links auf dem Tresen. Hier wählt nun die folgende Nummer (war auf dem Werbeplakat im Trickreich zu sehen):

blau, lila (dazu schnell rot und blau drücken), rot, orange (dazu schnell rot und gelb drücken), gelb, grün (dazu schnell blau und gelb drücken), orange (dazu rot und gelb drücken).

Die Farben müßten alle im oberen Abschnitt erscheinen und Ihr landet, sofern Ihr die richtige Nummer gewählt habt, bei einem Ratespiel. Hier werden Euch sechs Fragen gestellt, die Ihr richtig beantworten müßt. Hier die Antworten auf die verschiedenen Fragen (diese ändern sich von Spiel zu Spiel, deshalb hier die Antworten auf alle möglichen Fragen):

welche Farbe hat Jims Fell - blau

Fischwänze oben am Örtchen - gelb

Fauchs Fell - orange

Kläffs Fell - lila

Farbe von Blumentöpfen vor WACME - lila

Farbe des Fisches auf der rechten Schulteruniform - rot

Farbe des Fisches auf der linken Schulteruniform - gelb

Halsband des Hundes Kläff - grün

welche Farbe hat der Pfeil zu Jims - blau

welche Farbe hat der Pfeil zu WACME - rot

Rocky Mountains (Berg) - orange

Bodenfliesen bei Jims - blau.

Auch hier müßt Ihr einige Farben (orange, lila und grün) wieder mit Hilfe zweier Tasten mischen. Habt Ihr das Ratespiel schließlich gewonnen verlasst die Kneipe und findet auf der Strasse links am Holzpfeiler den Gewinn in Form eines **hüpfenden Paketes**. Klickt dieses an und Ihr erhaltet so ein paar **WACME-Springbohnen**. Mit diesen im Gepäck, geht es zurück ins Trickreich (runter, links hoch, links runter, hoch, in die Bahn und Pfeil `ins Trickreich` anklicken). Dort gelandet geht nach rechts oben ins Nieder-Trickreich und betretet das WACME Kaufhaus (achtet wieder auf die Lichter über den Drehtüren). Zeigt hier Kläff, dem lila Hund, die eben gewonnenen Springbohnen und Ihr könnt rechts an der Wand den Gratis-Präsent-O-Mat anklicken. In der Großaufnahme findet Ihr unterhalb einen roten Start-Stop-Schalter, den Ihr einmal betätigt. Nach einer kurzen Zeit beginnt sich das obere Rad zu drehen und Ihr müßt den roten Knopf ein weiteres Mal drücken, um das Rad wieder zu stoppen. Auf diesem Wege müßt Ihr hintereinander einen **Magneten**, einen **Hammer** und einen roten **Boxhandschuh** gewinnen (dazu muß das Rad immer genau auf dem jeweiligen Objekt stoppen). Habt Ihr nach einigen Versuchen (Ihr könnt den Automaten immer wieder aufs Neue anklicken und einen neuen Dreh starten) endlich alle drei Objekte gewonnen, sprecht den Hund Kläff ein weiteres Mal an (zweimal Eissymbol, dann Handschuhsymbol). Er führt Euch daraufhin seinen neuen Boxhandschuh an seinem Partner vor. Nachdem Fauch auf dem Boden liegt, kreiseln über ihm in der Luft ein paar **Sterne** - diese müßt Ihr Euch schnell greifen.

Mit diesen Gegenständen geht es wieder zurück über die Bahn zum Festland, und dort nach unten und zweimal rechts in den Stall.

Benutzt im Innern den Magneten mit dem Heuhaufen auf der linken Seite, worauf Ihr so ein metallisches **Dingsbums** findet. Dieses Dingsbums packt Ihr in die Lücke der linken Maschine (Butterer). Auf diese Weise erhaltet Ihr schließlich zwei Stück **Butter**. Verlasst den Stall wieder und geht nach rechts zurück in die Stadtmitte. Hier geht es in die Bäckerei (links oben), wo Ihr dem Bäcker die Butter gebt und dafür ein einen Klumpen **Teig** erhaltet.

Es steht ein weiterer Abstecher ins Trickreich an (aus der Stadt, bei der Vogelscheuche links runter, dann hoch), wo Ihr nach links ins Ober-Trickreich müßt. Betretet dort das Jims und benutzt im Innern das zweite Stück Butter aus dem Inventar mit dem Pferd (rotes Sportgerät links neben dem Bodybuilder). Sprecht danach Jim an (Feuerringe), worauf dieser Euch seine Übung zeigt, auf dem Pferd ausrutscht und einen Abgang macht. Ihr

könnt danach in Ruhe links das Pumpotron benutzen, um Euch zu stärken (ist wichtig für eine spätere Aufgabe).

Verlasst nun das Trickreich wieder und geht auf dem Festland nach unten und rechts. Sprecht hier mit der Vogelscheuche (Eiswürfel, verbranntes Haus, Hand) und betretet dann die verkohlte Scheune. Benutzt hier die Gießkanne mit dem **gefährlich aussehenden Zeug**, rechts in der offenen roten Tonne.

Verlasst den Stall wieder und geht nach rechts unten in die Stadt. Hier betretet ein weiteres Mal die Spielhalle, wo Ihr mit dem Kassierer sprecht (Kraftometer unten rechts - diesen eventuell erst ansehen). Da Ihr so nichts erreichen könnt, benutzt danach den Hammer aus Eurem Gepäck mit dem Kraftomat - diesmal schafft Ihr es (sofern Ihr vorher in Jims trainiert habt) das Spiel zu gewinnen und erhaltet dafür eine **Flasche Wein**. Ferner untersucht die Überreste des demolierten Kraftometers, zwischen denen Ihr ein paar **Glocken** findet - nehmt diese an Euch.

Verlasst den Laden, geht nach unten, links oben, links unten. In dem Abschnitt mit dem Nager auf dem Baum benutzt die Gießkanne mit dem gefährlich aussehenden Zeug mit dem Dornbusch auf der linken Seite (vorher müßt Ihr Euch den Dornbusch und die darin befindliche Pfefferschote ansehen), worauf der Busch verschwindet und Ihr Euch die **Pfefferschote** aufnehmen könnt. Es geht nun weiter nach links, wo Ihr dem Wolf die Flasche Wein übergebt. Ihr landet so im Kochtopf der Wölfe, wo Ihr, sobald Ihr wieder handeln könnt, mit dem Kessel nach links und rechts kippeln müßt. Beachtet die Hände, links und rechts unterhalb des Kessels. Klickt hier abwechselnd nach links und rechts, solange, bis der Kessel kippt (dauert ein Weilchen). Die Wölfe verschwinden und Ihr landet wieder auf dem Boden der Tatsachen.

Nehmt Euch nun das blaue **Buch** vom hinteren Regalbrett und benutzt den Maiskolben rechts unten mit dem Feuer, worauf Ihr **Popcorn** erhaltet. Den Teig benutzt Ihr mit dem Grillspieß, woraufhin Ihr ein **Brot** erhaltet. Steckt Euch zu guter letzt noch den **Grillspieß** ein, verlasst die Höhle nach rechts oben und folgt im Freien dem Weg nach links - so landet Ihr in Übeland.

In Übeland

Hier liegt in der ganz rechten unteren Ecke ein **Fleischstück**, das Ihr mitnehmen müßt. Sprecht dann links mit dem Rausschmeisser (Eiswürfel, Eiswürfel, noch mal ansprechen, Seedys, noch mal ansprechen, Totenkopf, Hand). Nun könnt Ihr die rechte mittlere Tür durchqueren und landet so im Gefängnis. Hier findet Ihr auf dem Schreibtisch ein **Stempelkissen**, das Ihr aufnehmt. Geht nun ins Inventar und benutzt dort das Stempelkissen mit der Spieluhr. Nachdem sich auf der Spieluhr nun Tinte befindet, könnt Ihr diese

mit dem Gutschein benutzen, um ihn abzustempeln. Verlasst nun das Inventar wieder und klickt auf das Bild an der Wand, rechts neben dem Schreibtisch. Es offenbart sich so ein Safe, den Ihr anklickt. In der Großaufnahme erkennt Ihr dann ein Bild, das Ihr anschließend durch Verschieben wiederherstellen müßt. Wißt Ihr nicht mehr, wie das Bild richtig aussieht, drückt einfach auf die Resettaste. Fangt am besten mit der oberen Reihe an und arbeitet Euch dann Reihe für Reihe nach unten. Habt Ihr das Bild richtig hingeschoben öffnet sich der Safe und Ihr könnt Euch ein **tragbares Loch** herausnehmen. Links neben dem offenen Safe befindet sich unterhalb eines Monitors eine Steuerung, die Ihr anklickt.

Ihr könnt nun das Gefängnis nach links verlassen und durch die untere rechte Metalltür gehen. In diesem Gebäude findet Ihr auf dem Tisch einen roten Rufknopf, den Ihr betätigt. Sprecht dann mit dem Roboter über alle Punkte (eventuell zweimal auf Eiswürfel ansprechen - neue Symbole). Verlasst das Gebäude wieder und benutzt das tragbare Loch mit dem Schlagloch auf der Straße (im unteren mittleren Bereich) - dies entpuppt sich als eine Art Teleporter. Ihr landet an einem Ort, von wo aus Ihr drei verschiedene Wege wählen könnt:

nach unten - Trickreich

nach links - Niedlichen

nach rechts - Übeland.

Geht also nach links, worauf Ihr in der Stadtmitte von Niedlichen landet. Von hier aus geht weiter nach unten auf die Wiese, wo Ihr das Popcorn mit dem Schnuffelhäschen benutzt - als Dank erhaltet Ihr dafür eine **Zuckerwatte**. Geht nun weiter nach links oben und von dort aus in den Stall, wo Ihr ein weiteres Mal die Gießkanne mit dem **gefährlich aussehenden Gebräu** rechts in der Tonne benutzt. Im Inventar müßt Ihr nun dieses Gebräu mit dem Fleischstück benutzen, um dieses zu vergiften.

Es geht nun über die Stadt zurück in den Palast, wo Ihr im Untergeschoß den Grillspieß mit dem Loch im Schrank benutzt (rechte Seite). Der Schrank öffnet sich und Ihr entnehmt diesem eine **Stoffkatze**. Ihr geht nun zweimal nach unten in die Stadt, speichert ab! und betretet dort rechts oben den Kostümverleih. Hier müßt Ihr Euch schnell oben im Umkleideraum verstecken, um von den Wachen nicht gesehen und verhaftet zu werden. Nachdem Ihr wieder handeln könnt geht ins Inventar und benutzt dort die Stoffkatze mit den Springbohnen. Gebt dann das lila Buch der Miss Schnitt, worauf Ihr deren **Buch `Enigma`** erhaltet. Jetzt gebt Ihr der Dame außerdem den gestempelten Gutschein, worauf Ihr einmal einen **Fliegenanzug** erhaltet und außerdem zwischen zwölf verschiedenen Kostümen auswählen könnt - entscheidet Euch für das des **Harlekins**.

Verlasst den Laden und benutzt im Freien das tragbare Loch mit dem Schlagloch auf der Strasse (untere Mitte). In der anderen Welt nehmt den rechten Weg, um ins Übeland zu kommen. Dort geht es durch die untere rechte Metallür (Roboterschmied). Gebt im Innern dem Roboter das getauschte Buch (Enigma), worauf dieser auseinander fällt. Danach könnt Ihr Euch den **Pümpel** vom Tisch nehmen und das Haus wieder verlassen. Im Freien benutzt das tragbare Loch mit dem Schlagloch und benutzt schließlich den Weg nach unten ins Trickreich.

Dort gelandet geht weiter nach links oben ins Ober-Trickreich und betretet rechts die Toilette (rechtes Gebäude mit Fischen auf dem Dach). Im Innern benutzt Ihr den Pümpel mit der Toilette, um die Verstopfung zu lösen. Benutzt nun den Hering (roter Fisch) aus dem Inventar mit der Toilette (Fischschüssel/beachtet dazu die Klorolle an der Wand (Schriftrolle der Weisheit)). Achtet nun auf den Behälter oberhalb der Toilette. Hier werden nun verschiedene Fische durch gespült. Jeder Fisch verharrt kurz in dem durchsichtigen Behälter und wird dann weiter gespült. Ihr müßt nun den Spülungsgriff benutzen, sobald sich der grüne Fisch (**Scholle**) in dem Behälter befindet - tut dies möglichst schnell, da der Fisch nur Sekundenbruchteile verharrt. Habt Ihr einen falschen Fisch gefangen, packt diesen einfach zurück in die Toilettenschüssel und fahrt fort mit dem Spiel. Habt Ihr endlich den richtigen Fisch gefangen, könnt Ihr das Haus wieder verlassen.

Geht wieder nach unten und von dort aus weiter den mittleren Weg (weite Wüste Wildnis) entlang. Gebt hier dem Geier das vergiftete Fleischstück zu fressen, worauf der Vogel umkippt und Ihr Euch eine lose **Feder** nehmen könnt. Ferner könnt Ihr Euch das **Pfeilschild** nehmen, auf dem der Geier saß. Es geht nun wieder nach unten, wo Ihr das tragbare Loch mit dem Schlagloch benutzen müßt - geht in der anderen Welt nach links, in die Stadt Niedlichen.

Folgt hier dem Weg nach unten und links hoch, wo Ihr der Vogelscheuche das eingepackte Harlekinkostüm gebt. Auf diesem Wege findet Ihr schließlich automatisch deren häßlichen **Mantel** in Eurem Gepäck. Es geht danach ein weiteres Mal in den Stall, wo Ihr dem Schaf Polly die Feder gebt. Im Austausch dafür erhaltet Ihr ein wenig **Leim**. Geht nun ins Inventar und benutzt den Leim mit den Klaviertasten. Diese Tasten verbindet dann mit der Stoffkatze. Alsdann benutzt den Leim mit der Zuckerwatte und diese schließlich ebenfalls mit der Stoffkatze - so bastelt Ihr Euch weibliches Eichhörnchen.

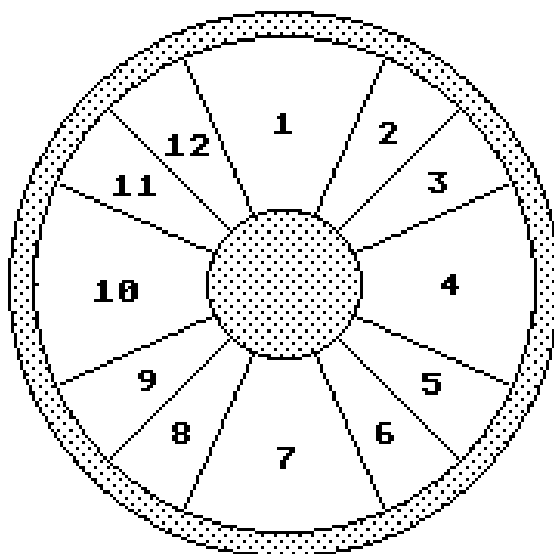
Ihr kehrt nun zurück in die Stadt Niedlichen und benutzt dort das tragbare Loch mit dem Schlagloch. Nehmt in der anderen Welt den rechten Weg und landet in Übeland - abspeichern!

Benutzt hier nun den häßlichen Mantel mit Mal Block, um Euch umzuziehen, worauf Ihr endlich im Seedy's landet. Auch dort müßt Ihr, sobald Ihr wieder handeln könnt, schnell rechts in die Umkleidekabine rennen, um nicht gesehen und verhaftet zu werden. Redet dann mit Seedy (Eiswürfel, Eiswürfel, Eiswürfel (Sequenz), Pins, Hand) und achtet schließlich auf den Bär, der Bowling spielt. Sobald dieser aus dem Bild verschwunden ist und eine blaue Kugel aus der Maschine erscheint, benutzt mit dieser schnell den Leim. Nachdem der Bär ausgeschaltet ist, benutzt Flux (klickt diesen an und Ihr habt das Fluxsymbol) mit der Bahn gleich rechts neben Seedy. Ihr erhaltet so den Gewinn, in Form von drei goldenen **Bowlingpins**.

Der Niedlifizierer

Verlasst den Laden nach unten und benutzt im Freien das tragbare Loch mit dem Schlagloch. In der anderen Dimension nehmt den linken Weg nach Niedlichen und geht weiter nach unten, links oben, links unten. So landet Ihr in dem Abschnitt mit dem Nager. Im unteren Abschnitt des linken Baumes befindet sich eine Tür, mit der Ihr die manipulierte Stoffkatze (weibliches Eichhörnchen) benutzt. Der Nager wird abgelenkt, verschwindet und Ihr könnt mit Flux Hilfe (diesen anklicken) die **Nüsse** vom Ast des Baumes holen.

Nun müßt Ihr alle 12 benötigten Gegenstände Euer eigen nennen können und macht Euch auf den Weg in den Palast (rechts, rechts runter, rechts hoch, hoch und hoch in den Palast). Geht im Palast nach rechts ins Laboratorium und dort weiter in den rechten Raum (Niedlifizierer-Hangar). Ihr seht den Übelator in Großaufnahme und setzt nun dort die Gegenstände (jeweils den Zweiten), entsprechend unserer Zeichnung, in die dafür vorgesehenen Felder:



- 1) Würfel - Zucker
- 2) Degen - Mantel
- 3) Morgen - Sterne
- 4) Eis - Scholle
- 5) Turm - Glocken
- 6) Rute - Grillspieß
- 7) Kind - Kegel
- 8) Wal - Nüsse
- 9) Hemd - Kette
- 10) Bogen - Pfeil
- 11) Salz - Pfefferschot
- 12) Spiele - Brot

Habt Ihr dies alles erledigt, drückt auf den roten Knopf (Systemanalyse), links neben dem Monitor (unterer Bildrand). Habt Ihr die 12 Teile richtig eingesetzt, ist der erste Abschnitt beendet.

Zweiter Abschnitt

Im Verlies

Nachdem Ihr wieder handeln könnt, sprecht mit der Wache Rüssel (dreimal Eiswürfel, dann alle Symbole anklicken, schließlich Hand). Nach dem Plausch dreht sich dieser um und Ihr müßt nun den richtigen Zeitpunkt abwarten (sobald Rüssel die Nase rümpft). Danach könnt Ihr nämlich den Fußabtreter vor der Zelle anklicken und findet darunter einen **Kristall** (Eure Aufgabe in diesem Abschnitt wird es sein, vier Kristalle zu finden und mit Hilfe eines Warpperätes ein Raumschiff zu steuern) . Nachdem Rüssel ein weiteres Mal die Nase rümpft, klickt Ihr die **Fußmatte** zum Zweiten an - diesmal landet diese in Eurem Besitz. Benutzt nun den Fußabtreter mit Mal (Eurem Helden) und dieser schlägt die Matte gegen die Gitterstäbe, worauf die Wache ohnmächtig wird (während die Wache niest, verliert diese einen Schlüssel - achtet darauf). Steckt Euch die Matte nun ein und nehmt den **Schlüssel** auf, der ganz links in der Wand steckt. Benutzt diesen mit dem Schlüsselloch in der Zellentür und Ihr seid endlich wieder frei.

Im Gang nehmt Ihr automatisch Eure alten Gegenstände wieder an Euch. Ferner findet Ihr hier auf der Streckbank einen Vogel, den Ihr viermal hintereinander anspricht. Ihr erfahrt auf diese Weise etwas über ein Buchrätsel - merkt Euch all diese Ausführungen.

Es geht nun weiter nach oben links in Richtung Flur. So landet Ihr vor einer großen Maschine, dem Klimatron. Seht Ihr Euch hier die Steuerung genauer an bemerkt Ihr, daß ein Hebel fehlt. Drückt also links neben dem Klimatron den roten Knopf an der Luftzirkulation, worauf sich ein Luftschacht öffnet - betretet diesen. Im Innern benutzt das Fliegenkostüm aus dem Inventar mit Mal, worauf Ihr als Fliege endet und automatisch an der Wand des Schachtes hochklettert. So landet Ihr im oberen Abschnitt, wo Ihr erst mal das Kostüm wieder einsteckt. Öffnet dann das Medizinschränkchen, rechts an der Wand über dem Waschbecken und entnehmt diesem ein paar **Chloroform-Läppchen**. Nun kümmert Euch um das Waschbecken, wo Ihr zwischen den beiden Wasserhähnen einen Abflußstöpsel findet - bevor Ihr diesen zieht, um den Abfluß zu schließen, benutzt erst noch die Gießkanne mit dem Waschbecken, um diese mit etwas **Wasser** zu füllen (dies läßt sich auch nach der Überflutung noch erledigen). Nachdem also der Abfluß geschlossen ist, betätigt die Wasserhähne, worauf der Gang ein wenig überflutet wird.

Ihr könnt nun durch den Luftschacht links wieder nach unten klettern und dort ins Klimatron-Zimmer zurück. Verlasst dieses nach rechts ins Verließ und geht dort weiter nach rechts. Folgt dort den Stufen nach oben und Ihr landet in einem neuen Abschnitt.

Im ersten Stock

Untersucht hier das Aquarium links auf dem Tisch und klickt dann auf die Clowntür ganz rechts. Um diese Tür zu öffnen, müßt Ihr wieder mal ein kleines Spielchen bestreiten. Das Clowngesicht gibt Euch immer ein bestimmtes Gesichtsteil vor, das Ihr dann anklicken müßt. Am Ende müßten es schließlich elf verschiedene Stellen sein, die es nachzuspielen gilt (nach jedem bestandenen Schritt, kommt ein neues Teil dazu. Da sich diese Reihenfolge ständig verändert, können wir Euch an dieser Stelle keine genaue Lösung geben. Am einfachsten ist es, wenn Ihr jede einzelne Bewegung notiert und dann nach diesem Plan nachspielt (ist nicht schwer)). Habt Ihr es schließlich geschafft, öffnet sich die Tür und Ihr könnt diese durchqueren. Im dahinter befindlichen Raum trifft Ihr auf einen Clown, den Ihr anspricht (Eiswürfel, Eiswürfel, Eiswürfel, Clownsymbold, Nadel, Hand). Nach dem Gespräch wartet, bis der Clown seine Nase abnimmt und diese links auf dem Schminktisch ablegt - nehmt Euch diese dann schnell auf und benutzt sie im Inventar mit dem Chloroform. Legt sie danach wieder auf dem Schminktisch ab, worauf der Clown einschläft. Nach dieser kleinen List könnt Ihr Euch die **Nadel** und den **Ballon** vom Boden aufnehmen und dann erst den Ballon und anschließend den roten Gummihandschuh mit der großen Gasflasche benutzen, um in diese beiden Objekte ein wenig Helium zu pumpen.

Verlasst nun diesen Raum wieder und geht weiter in den Raum, links neben dem Aquarium. So landet Ihr in der Küche, wo Ihr die wassergefüllte Gießkanne mit dem Robokoch benutzt. Nachdem dieser ausser Gefecht gesetzt wurde, nehmt Ihr Euch aus dem großen Haufen einen **Truthahn** und öffnet links die Herdklappe.

Verlasst nun die Küche wieder nach rechts und geht die Treppe nach oben in die zweite Etage. Dort klickt auf die linke Gargoyle-Statue (Gesicht am Treppengeländer), worauf Ihr den zweiten **Kristall** findet (blau).

Geht dann weiter nach rechts durch die Tür und Ihr landet vor einem Bücherregal. Schaut Euch dieses an (merkwürdige Bücher, etwa in der Mitte), worauf Ihr in Großaufnahme acht Bücher seht - vier Rote und vier Blaue. Zieht hier die folgenden Bücher durch Anklicken in angegebener Reihenfolge heraus:

I blau

I rot

III rot
II blau
III blau
IV rot
II rot
IV blau.

Habt Ihr alle acht Bücher richtig angeklickt und wurden diese ein Stück angehoben, öffnet sich eine Geheimwand und Ihr durchquert diese. Im nächsten Raum benutzt die Spieluhr mit dem Alligatorenwächter, um diesen einzuschläfern. Klickt dann auf den Monitor, worauf Ihr verschiedene Kameraperspektiven seht. Betätigt dafür rechts den Drehregler, in dem Ihr die kleinen gelben Punkte anklickt - wichtig ist hier Kamera 4 (Raum mit Ritterrüstung. Lasst diese Einstellung auf Kamera 4!). Nachdem Ihr Euch alle Kameraeinstellungen angesehen habt, verlasst den Monitor wieder und schaut Euch die Decke genauer an. Links an der Decke findet Ihr eine vernietete Plattform, mit der Ihr den Magneten benutzt - Ihr seht dann im Monitor den Abschnitt mit der Ritterrüstung. Diese lässt sich nun steuern und zwar immer von einer Zielfliese auf dem Boden, zur nächsten. Ihr beginnt damit, daß Ihr die schwarze Fliese rechts neben der Rüstung anklickt. So läuft diese auf die Fliese und es schiebt sich eine weitere Fliese nach oben - geht dann weiter auf die nächste Zielfliese. Auf diesem Wege erhöhen sich immer neue Fliese, auf die Ihr nacheinander gehen müßt, bis sich schließlich das Gitter öffnet.

Ihr könnt nun wieder aus dem Geheimraum und den Ritterraum nach rechts verlassen. Folgt der Treppe nach unten in den ersten Stock und geht weiter die Treppe runter ins Verlies. Dort läuft ein Stück nach links und nach oben ins Klimatron-Zimmer. Seht Euch bei der Maschine die Steuerung an (anklicken) und setzt die Nadel in das Loch ein. Nun könnt Ihr hier den Eisbären anklicken, um die Klimaanlage auf `kalt` zu stellen. Verlasst nun die Steuerung, besteigt links den Luftschaft (Luftzirkulation) und benutzt im Innern das Fliegenkostüm mit Mal. Oben gelandet geht es weiter durch die rechte obere Tür, worauf Euch ein paar Krokodile verfolgen, jedoch auf dem Eis (ausgelaufenes Wasser - durch Klimaanlage gefroren) ausrutschen. Bevor hier weiter gespielt wird, solltet Ihr erst noch mal den Luftschaft hinunter steigen und diesen wieder verlassen. Kümmert Euch ein zweites Mal um die Steuerung der Klimaanlage und stellt diesmal auf `heiß` (dazu die Sonne anklicken). Ihr verfolgt eine kurze Sequenz mit dem Aquarium und stellt danach die Temperatur zurück auf `normal` (mittlere Stellung). Verlasst die Steuerung wieder, geht nach rechts und weiter nach rechts. Steigt die Treppe nach oben in den ersten Stock und nehmt Euch hier nun schnell die **Schatztruhe** aus dem Aquarium links, bevor der Fisch wieder

zurück gehüpft ist. Ist dies der Fall, müßt Ihr den Vorgang mit der Klimaanlage wiederholen. Habt Ihr die Truhe geschnappt, steckt sie ins Inventar und öffnet sie dort mit einem rechten Mausklick - so kommt Ihr in den Besitz eines echten **Schlüssels**.

Der dritte Stock

Es geht nun zweimal die Treppen nach oben in den dritten Stock, wo Ihr den eben gefundenen Schlüssel mit der rechten Tür benutzt. Nachdem diese offen ist betretet den Raum und versucht, die Sonnenbrille rechts oben vom Bücherschrank zu nehmen. Nachdem aufgrund dieser Aktion der Schrank umgekippt ist, benutzt den nun frei gewordenen Schalter. Der Ventilator fällt von der Decke und Ihr benutzt den Bürostuhl vor dem Schreibtisch, um diesen nach links zu verschieben. Klickt Ihr nun auf die Sonnenbrille auf dem Elchkopf an der linken Wand, fällt alles auf den Boden. Leider landet die Sonnenbrille dabei im Maul der fleischfressenden Pflanze. Benutzt also schließlich das Fliegenkostüm mit der fleischfressenden Pflanze, worauf die Brille in die Vase geschleudert wird. Zu guter letzt benutzt den Hammer aus dem Inventar mit der Vase, um diese zu zerschlagen. Endlich könnt Ihr Euch die **Sonnenbrille** vom Boden aufnehmen und einstecken.

Verlasst den Raum wieder und geht nach links ins Badezimmer. Klettert über den Luftschacht nach unten, verlasst diesen und holt Euch aus der Klimaanlagesteuerung die **Nadel** (Hebel) zurück.

Verlasst den Raum nach rechts, geht weiter nach rechts und die Treppe nach oben. Steigt die Treppe weiter nach oben in den zweiten Stock und betretet dort rechts den Rittersaal. Von hier es geht es weiter die linken Stufen nach oben in die Waffenkammer. Benutzt hier die Nadel mit der hüpfenden Kiste (nichts anderes tun!), worauf ein Frosch zum Vorschein kommt. Nach einem kurzen Gespräch erhaltet Ihr den dritten **Kristall** (rot) und springt daraufhin in die leere Kiste.

Nun habt Ihr die Möglichkeit, mit der Kiste zu hüpfen. Klickt immer ein kleines Stück rechts neben die Kiste, worauf diese ein Stück weiter springt. Achtet dabei auf die drei Kartenspieler, denn Ihr dürft nur hüpfen, wenn keiner der Drei in die Richtung der Kiste schaut. Erwischt Euch einer der Typen, müßt Ihr von vorne beginnen. Habt Ihr es schließlich nah genug an die Kiste voll **TNT** geschafft, greift Ihr Euch automatisch eine wenig des Sprengstoffes und könnt die Waffenkammer und den Rittersaal wieder nach rechts verlassen. Benutzt das TNT im Inventar mit dem Truthahn und geht zurück in die Küche (im 1. Stock, linke Tür). Hier nun könnt Ihr den mit TNT bespickten Truthahn in den Herd packen (mit Feuer benutzen/unter Umständen erst öffnen) und ihn dann, sobald die Lunte entzündet ist, schnell

in den Essensaufzug ganz links packen - so werden ein paar weitere Krokodile vernichtet.

Verlasst nun die Küche wieder, geht über die Treppe in den zweiten Stock und dort in den linken Ruheraum. Hier könnt Ihr nun den **Billardqueue** (kaputter Billardstock) nehmen und den Raum wieder verlassen. Es geht weiter nach rechts in den Rittersaal, wo Ihr Euch den **Handschuh** von der Ritterrüstung aufnehmt - verbindet diesen im Inventar mit dem Billardstock - **Dingsbums**.

Verlasst den Raum nach rechts (Treppenabsatz) und kümmert Euch um die linke Gargoyle-Statue am Treppengeländer - klickt auf dessen Horn (daraufhin wird das Horn auf die rechte Statue verschoben und muß dort auch bleiben - Ihr dürft der Statue nicht zu nah kommen). Geht über die Treppe einen Stock weiter nach oben und links ins Badezimmer. Hier über den Luftschacht nach unten, durch das Klimatron-Zimmer, ganz nach rechts und über die Treppen hoch in den zweiten Stock. Hier nun müßt Ihr die rechte Gargoyle-Statue (nicht deren Horn) anklicken (auf dieser muß sich das Horn befinden!) und findet darin den vierten **Kristall** (grün).

Das Ende

Es geht weiter in den vierten Stock, vor das verschlossene Tor. Hinter dem Tor befindet sich an der rechten Wand ein Knopf, den Ihr mit Hilfe des Dingsbums (Billardstock mit Handschuh) betätigen könnt. Es öffnet sich auf diesem Wege das Tor und Ihr könnt weiter durch die rechte Tür gehen.

Im nächsten Raum (hier erwarten Euch zwei weitere verschlossene Türen) benutzt Ihr den mit Helium gefüllten Ballon mit Mal und landet so automatisch vor der linken Tür. Sobald Ihr sprechen müßt, wählt das `Lugnutsymbol` aus und die Tür öffnet sich. Betretet den Raum und benutzt, sobald Ihr wieder handeln könnt, die Sonnenbrille mit Mal, um diese aufzusetzen. Nachdem die Wahrsagerin hypnotisiert ist, klickt diese an (Miss Gunst ansprechen). Ihr bemerkt, daß diese Euch gehorcht und klickt sie ein weiteres Mal an. Der Mauszeiger verwandelt sich in die Katzenfrau und Ihr klickt damit auf Mal. Danach klickt Ihr mit dem Katzensymbol auf den Ausgang links, worauf die Frau nach draussen geht. Ihr folgt der Dame und klickt im Vorraum ein weiteres Mal auf Miss Gunst. Mit dem Katzensymbol klickt Ihr dann ganz rechts auf den Abtaster neben der Tür, worauf sich diese öffnet.

Betretet nun den rechten Raum und betrachtet dort das Steuerzentrum genauer. Auf der rechten oberen Seite dieses Steuerzentrums findet Ihr eine Tafel, die Ihr anklickt. Seht Ihr diese in Großaufnahme, bemerkt Ihr vier Löcher, in die Ihr die vier Kristalle folgendermaßen einsetzen müßt:

blau
grün **rot**
gelb

Habt Ihr alles richtig gemacht, erhaltet Ihr die Nachricht `du bist ein Genie` und die Energie ist wieder eingeschaltet. Nun könnt Ihr den lila Hebel auf dem Steuerzentrum (ungefähr in der Mitte) anklicken, worauf sich das daneben befindliche Glas öffnet. Nehmt Euch aus der nun offenen Nische das **Warpgerät** heraus, steckt es ein und klickt links auf den kleinen Monitor, neben dem Eingangstor. Seht Ihr diesen in Großaufnahme könnt Ihr vier Abschnitte erkennen, die Ihr folgendermaßen einstellen müßt:

Beleuchtung: AN

Eingang Startrampe: OFFEN

Decken-Schleuse: OFFEN

Übelator-Kraftfeld: DEAKTIVIERT

Neben dem Monitor findet Ihr in allen Ecken vier kleinere Schalter, von denen Ihr nur den unteren Rechten, dann den oberen Linken betätigen müßt, um die Einstellungen zu korrigieren. Verlasst dann den Monitor, geht nach links und klickt dort auf den Übelator (Raumschiff) - das Abenteuer wäre überstanden.