

Die Komplettlösung zu The Quivering

Tips zum Spiel

- Ein wichtiger Bestandteil dieses Spieles sind die Kobolde. Ihr benötigt diese kleinen Kerle einmal zum Abspeichern und ein anderes Mal, um den einen oder anderen Helfer zu basteln.
Zum einen sei gesagt, daß ihr diese Kobolde an ganz bestimmten Stellen im Spiel verteilt vorfindet. Diese Stellen werden in der Lösung beschrieben.
Ferner tauchen die Kobolde an eben diesen Stellen immer mal wieder neu auf. Ihr müßt nur eine geraume Zeit warten und zuerst ein paar weitere Rätsel lösen. Kehrt ihr dann zu besagter Stelle zurück, findet ihr dort einen weiteren Kobold vor.
Zum zweiten lassen sich diese Kobolde mit verschiedenen Gegenständen verbinden. Ihr erhaltet dann eine sehr nützliche Kombination, mit der sich verschiedene Rätsel lösen lassen.
Setzt dazu einen mitgeführten Kobold auf die Oberseite des linken Käfigs und gebt diesem dann einen Gegenstand in die Hand. Habt ihr ein korrektes Objekt gefunden, nimmt der Kobold dieses in die Hand und es wird euch angezeigt. Zum Beispiel läßt sich ein Gitter nur mit einem Schweißbrennerkobold öffnen (Kobold mit Schweißbrenner benutzen), nicht jedoch mit dem Schweißbrenner allein. Probiert einfach ein wenig herum.
- Um die Wege in die verschiedenen Bereiche abkürzen zu können, findet ihr ab und zu Reisesteine. Diese müssen zuerst einmal betreten werden, um sie zu aktivieren. Ihr landet daraufhin in einem Rondell. Wurden zuvor schon andere Steine aktiviert, könnt ihr von hier aus nun die anderen Gebiete betreten.
- Vergeßt nicht, des öfteren abzuspeichern. Habt also immer genügend Kobolde einstecken, um dies bewerkstelligen zu können. Manche

Stellen müssen nämlich in einer bestimmten Zeit überwunden werden und erfordern etwas Übung.

- Ihr solltet mit allen Personen, auf die ihr während eurer Reise trifft, sprechen. Wenn möglich über alle Punkte, um Hinweise oder den einen oder anderen Gegenstand zu erhalten.

Der Lösungsweg

Der Beginn

Nachdem ihr ein Spiel neu gestartet habt, findet ihr euch in einer kleinen Stadt wieder. Bevor ihr hier jedoch irgend etwas unternimmt, solltet ihr euch zuerst mal umdrehen und einen Schritt vorgehen. Folgt nun dem weiteren Verlauf der Straße (verläßt also die Stadt), bis ihr auf einer Kreuzung landet.

Dreht euch hier ein wenig nach links und bemerkt einen Raben, der sich auf den Wegweiser setzt. Sprecht diesen Raben auf alle Punkte an und erfahrt, daß es sich hierbei um euren verzauberten Onkel handelt.

Ihr verfolgt eine kurze Sequenz und erhaltet den Auftrag, dem Onkel zu helfen, seine menschliche Form wiederzuerlangen. Nachdem der Rabe sich euch angeschlossen hat, befindet ihr euch ferner im Besitz einer **Kiste**, die sich von nun an als euer Inventar entpuppt. Klickt ihr auf die rechte Maustaste, erscheint diese blaue Kiste, die sich dann durch einen Linksklick öffnen läßt. Tut dies gleich mal, um diese neue Funktion zu entdecken. Verläßt das Inventar wieder, indem ihr mit dem Mauszeiger an den unteren Bildschirmrand fahrt und dann einen Linksklick vollführt. Habt ihr alles erledigt, dreht euch wieder um und macht euch auf den Rückweg in die Stadt (von nun an könnt ihr verschiedene Dinge anschauen und euer Onkel erklärt euch etwas darüber. Der gefangene Golem auf der rechten Seite der Kreuzung ist vorerst unwichtig). Achtet von nun an auf ein seltsames Kichern, das ihr von Zeit zu Zeit vernehmen könnt. Nach einem Schritt in Richtung Stadt hört ihr dies Kichern das erste Mal. Dreht euch nach links und entdeckt einen kleinen **Kobold**, der über die Mauer schaut. Seht euch diesen an und nehmt das Wesen auf (erledigt dies etwas schneller, da das kleine Kerlchen nach kurzer Zeit wieder verschwindet). Von diesen Kerlen werdet ihr im Laufe des Abenteuers mehrere finden. Sie helfen euch in manchen Situationen und müssen eingesetzt werden, um abzuspeichern.

Nachdem ihr die Stadt betreten habt, wendet euch nach rechts und folgt der Gasse. Dreht euch am Ende nach links und findet den zweiten **Kobold**, den ihr euch aneignen solltet. Verläßt die Gasse, dreht euch auf der Straße ein Stück nach links und entdeckt einen größeren Stein neben einer Laterne. Klickt diesen an und nähert euch dem Stein. Ihr landet so

in einem Rondell. Von hier aus könnt ihr zu verschiedenen Orten reisen, vorausgesetzt, ihr habt diese schon einmal besucht. Verlaßt diesen Ort also vorerst wieder, dreht euch nach rechts und geht zwei Schritte vor. Vor einer Art Brunnen stehend erscheint unter Umständen ein weiterer **Kobold**, der aufgenommen werden kann.

Dreht euch dann nach links und folgt der Gasse bis vor die Mülltonnen. Dreht euch ein wenig nach rechts und gleich wieder zurück zu den Mülltonnen, um kurz einen **Kobold** erkennen zu können - nehmt diesen möglichst schnell nach euch.

Ist euch auch dies gelungen, dreht euch um und betretet die vor euch befindliche Taverne (dazu der Tür nähern und diese durchqueren). Im Innern dreht ihr euch nach rechts, geht einen Schritt vor und unterhaltet euch rechts mit dem Polizisten über alle möglichen Punkte. Habt ihr alles erfahren, dreht euch nach links, geht vor und redet mit dem Pfarrer. Danach folgt eine Drehung nach links. Geht 2x vor und redet solange mit dem Bier trinkenden Kerl (Billy), bis dieser einen **Schlüssel** herausrückt (unter Umständen müßt ihr Billy öfters ansprechen).

Habt ihr den Schlüssel schließlich erhalten, dreht euch nach links und geht zwei Schritte vor (in Richtung trinkende Männer). Wendet euch dann nach rechts und redet mit der Frau hinter dem Tresen (Wirtin). Erfahrt ihr nichts Neues mehr von der Frau, wendet euch nach links und redet nun mit den beiden Trinkern (beleidigen). Sobald euch der Trinker daraufhin eine Kopfnuß verpassen möchte, schreitet der Pfarrer ein und schlichtet.

Nachdem ihr wieder handeln könnt, sucht erneut den Pfarrer an seinem Tisch auf und bemerkt das **Wasserglas** auf dem Tisch links neben ihm. Schaut euch dieses Glas an und nehmt es dann an euch. Der Pfarrer schenkt euch das Teil und ihr könnt euch nun ein weiteres Mal mit dem Geistlichen unterhalten. Tut dies so lange, bis ihr von den Einwohnern auf die Straße geworfen werdet.

Sobald ihr wieder handeln könnt verlaßt die Stadt und kehrt zurück zu der Kreuzung. Dort gelandet dreht ihr euch nach rechts und folgt dem dort befindlichen Weg. Nach zwei Schritten bemerkt ihr auf der rechten Seite ein Auto. Wendet euch diesem zu und besteigt es. Im Innern des Fahrzeugs dreht ihr euch um und entdeckt auf der Rückbank einen weiteren **Kobold**, den ihr euch greifen solltet.

Verlaßt das Auto nun wieder, dreht euch nach rechts und geht weiter der Straße entlang. Nach zwei Schritten dreht ihr euch nach rechts und bemerkt den verschlossenen Eingang in das Haus des Professors. Öffnet also euer Inventar und dreht euch dort so lange herum, bis ihr den Hausschlüssel entdeckt. Klickt diesen an, verlaßt das Inventar und benutzt den Schlüssel mit dem Schloß des Gitters (der Mauszeiger verwandelt sich), um dieses zu öffnen.

Durchquert das nun offene Gitter und folgt dem dahinter liegenden Weg bis vor die Haustür. Durchquert diese und findet euch im Innern des Hauses wieder. Dreht euch dort ein wenig nach rechts und seht ein merkwürdiges Wesen, das anscheinend die Treppe bewacht - sprecht mit diesem Ding über alle Punkte.

Da ihr nichts verstehen könnt und euch das Wesen nicht nach oben gehen läßt, dreht ihr euch um. Entdeckt auf der gegenüberliegenden Seite eine Leiter, die nach unten führt. Diese müßt ihr benutzen, um euch im Keller des Hauses wiederzufinden. Dreht euch dort um und seht ein Buch, das ihr anklickt. Der Rabe liest in dem Buch und erfährt so, welche Zutaten er benötigt, um sich zurückzuverwandeln:

1. Vampirgebiß
2. heimisches Gebräu
3. Leuchtpilz
4. Licht der Pharaonen.

Mit diesem Wissen dreht ihr euch um und steigt die Leiter wieder nach oben. Vor dem seltsamen Wesen stehend dreht ihr euch erneut um und durchquert nun die offene Tür rechts neben der Leiter, die in den Keller führt.

Vom nächsten Gang aus geht es weiter nach rechts und in die Bibliothek. Dreht euch dort nach rechts und widmet euch dem Bücherregal. Fahrt das komplette Regal mit dem Mauszeiger ab und achtet darauf, an welchen Stellen sich dieser verändert. So findet ihr mehrere Bücher, die ihr anschauen könnt und ein weiteres Buch, dessen Betätigung einen Geheimgang öffnet. Betretet diesen und findet so einen Geist, mit dem ihr ein paar Worte wechselt.

Wurde alles erledigt, kehrt zurück in die Bibliothek und nähert euch dort dem Fenster. Es erscheint ein Vampir, mit dem ihr euch unterhalten könnt, den ihr aber *auf keinen Fall* hereinlassen solltet.

Verlaßt die Bibliothek dann wieder und sucht die Küche auf (rechte Seite des Ganges). Sprecht dort mit dem Koch über alle möglichen Punkte. Der Kerl holt schließlich ein paar Hamburger aus dem Schrank und stellt diese auf den Tresen. Nachdem das Gespräch vorüber ist, dürft ihr euch *weder den Krug*, noch den *Teller mit den Hamburgern* nehmen, da ihr sonst getötet werdet!

Seht euch die Hamburger nun an (dazu nur einmal auf die Hamburger klicken) und verlaßt dann die Küche wieder in Richtung Eingangsraum (dort, wo sich das komische Monster befindet). Wendet euch dort nach links und durchquert die offene Tür, die in den Bereich unterhalb der Treppe führt. Folgt dem hier befindlichen Gang nach rechts und betretet die kleine Zelle vor euch. Wendet euch hier nach rechts und bemerkt eine kleine Ratte, der ihr euch nähert. Sprecht mit diesem Vieh über alle Punkte. Habt ihr euch vorher den Hamburger angeschaut, erzählt ihr der Ratte zum Schluß etwas von dem leckeren Happen. Die **Ratte** möchte euch begleiten und ihr könnt sie aufnehmen. Bevor ihr diesen Raum wieder verlaßt, dreht euch ein Stück nach rechts und entdeckt eine **Laterne**, die auf einer Kommode steht - nehmt auch diese an euch.

Nun könnt ihr den Raum wieder verlassen und zurück in die Küche kehren. Benutzt dort auf der linken Seite die Ratte mit den Hamburgern, um so den Koch auszuknocken. Ist der Kerl tot, könnt ihr die **Hamburger** und den **Krug** an euch nehmen. Verlaßt die Küche nun durch die grüne Tür, um euch in einem Garten wiederzufinden.

Findet hier sogleich den nächsten **Kobold** (ein wenig rechts), den ihr euch natürlich nicht entgehen laßt. Folgt dann dem Weg nach links, wo ihr den zweiten Reiseumstein entdeckt.

Hier wäre alles erledigt und ihr könnt das Haus des Professors nun wieder verlassen. Folgt der Straße vor dem Haus nach links und geht weiter bis zur Kreuzung. Dort folgt ihr dem Weg weiter nach vorne, also in Richtung Woods. Sobald ihr den Wald betreten habt, wird es stockduster. Öffnet also das Inventar und entnehmt dieser die Laterne - von nun an könnt ihr sehen.

Der Wald

Haltet euch nun möglichst an unsere Richtungsangaben, da man sich im Wald leicht verlaufen kann. Bedenkt dabei, daß es auch in diesem

Bereich wieder einen **Kobold** zu finden gibt (findet diesen an einer Kreuzung). Schlagt vom Startpunkt aus den folgenden Weg ein:

rechts drehen, vor, etwas links drehen, vor und über die Brücke gehen - diese bricht hinter euch zusammen.

Auf der anderen Seite dreht ihr euch um, geht vor, links drehen, vor, rechts drehen, vor, etwas nach rechts, vor, etwas links, vor, nach rechts drehen. Vor euch befindet sich nun ein Baum mit roten Augen, in dessen Öffnung eine Axt steckt. Nehmt euch jetzt einen Kobold aus dem Inventar und benutzt diesen mit der im Baum steckenden **Axt**, um diese unbeschadet in euren Besitz zu bringen.

Danach geht es weiter:

etwas nach rechts drehen, vor, etwas rechts drehen, vor, etwas nach links drehen, 2x vor. Ihr findet euch somit vor einem lustigen Baum wieder, der jedoch erst später von Bedeutung ist. Lauft also vorerst weiter:

dreht euch nach rechts, vor, etwas nach links drehen, vor, etwas nach links drehen, 2x vor. Ihr landet vor einem großen Haus, das ihr betretet. Durchquert im Innern den Durchgang vorne links und findet euch so in einer kleinen Küche wieder. Dort öffnet ihr den Schrank auf der linken Seite, indem ihr den Knopf anklickt und entnehmt diesem dann einen **Staubsauger**.

Verlaßt das Haus danach und dreht euch im Freien nach rechts. Geht 2x vor, dreht euch nach rechts und seht vor euch eine verbarrikadierte Scheune.

Benutzt hier also im Inventar einen Kobold mit der Axt (dazu ist der Kobold auf den Käfig zu stellen und diesem dann die Axt in die Hand zu drücken) und setzt diesen Axtkobold dann auf die vernagelte Tür an, um diese somit zu öffnen. Betretet dann die Scheune, dreht euch im Innern nach links und entdeckt somit ein **Schlauchboot**, das ihr euch natürlich nicht entgehen laßt.

Verlaßt danach die Scheune, links drehen, 2x vor, rechts drehen, vor, etwas nach rechts drehen, vor, etwas nach rechts drehen, vor. Wiederum findet ihr euch vor dem lustigen Baum, den ihr diesmal mit Hilfe des Axtkoboldes fällen müßt. Der Baum fällt über die Schlucht, ihr überquert diese und geht 1x vor.

Ihr könnt nun über den hier befindlichen Reiestein zurück in den Garten hinter dem Haus des Professors reisen und von dort aus das Gebäude betreten.

Sucht im Innern des Hauses die Bibliothek auf und klickt dort auf die äußerste Stelle des Bücherregals (ganz rechts), um den Geheimgang zu öffnen. Vor dem Geist stehend benutzt ihr nun den Staubsauger mit dem Gespenst, um dieses so aufzusaugen. Der Geist läßt eine **Maske** fallen, die ihr natürlich an euch nehmt. Dreht euch dann nach links und entdeckt rechts neben dem Ausgang auf einem Sockel ein **Kristallei**, das ihr ebenfalls einstecken solltet.

Ihr könnt den Geheimgang und die Bibliothek nun wieder verlassen und zurück in den Eingangsbereich des Hauses kehren (grünes Monster). Betretet von dort aus den Gang auf der linken Seite, der unter die Treppe führt und entdeckt an der Wand ein Anti-Zombie-Gewehr, das sich hinter einer Glasscheibe befindet. Benutzt nun im Inventar wiederum einen Kobold mit der Axt und setzt dieses Kerlchen (Axtkobold) dann auf die Glasscheibe mit dem Gewehr an. Die Scheibe wird zerschlagen und ihr könnt endlich die **Waffe** an euch nehmen.

Geht nun einen Schritt weiter vor (ein klein wenig rechts), dreht euch nach links und betretet den Raum mit der großen Orgel. Nähert euch im Innern dieser großen Orgel und wendet euch dem Organisten zu. Übergebt diesem die Maske, die ihr vom Geist erhalten habt und sprecht den Kerl danach an. Nach diesem Gespräch könnt ihr den **Kerl** mitsamt der Maske aufnehmen und einstecken.

Reist nun zurück in die Stadt und betretet dort die Taverne. Nähert euch im Innern dem elektrischen Klavier auf der rechten Seite (gleich rechts neben dem Pfarrer) und benutzt mit diesem das Phantom der Oper (Orgelspieler mit Maske).

Wendet euch danach nach links und geht vor. Folgt der offenen Tür hinunter in den Keller - diesmal werdet ihr nicht am Betreten gehindert, da die Leute durch das Orgelspiel abgelenkt sind.

Im Keller angekommen, geht einen Schritt vor, dreht euch nach rechts und geht einen weiteren Schritt vor. Dreht euch dann nach links und folgt nun so lange dem einzig möglichen Weg, bis ihr euch vor einem Faß mit Zapfhahn wiederfindet. Öffnet diesen Zapfhahn durch Anklicken und benutzt dann euren mitgeführten Krug mit der auslaufenden Flüssigkeit, um so die erste benötigte Zutat: das **heimische Gebräu** zu erhalten.

Kehrt nun zurück zu der Stelle, an der ihr den Keller wieder verlassen könnt. Sucht diesmal die andere Seite auf (zwischen den Fässern), geht

zwei Schritte vor und dreht euch nach links, um eine Packung mit **Unkrautvernichter** zu finden, die ihr euch einsteckt.

Jetzt könnt ihr den Keller wieder verlassen und zurück in den Garten hinter dem Haus des Professors reisen. Betretet von dort aus die kleine Scheune, in der euch eine fleischfressende Pflanze und ein Schneidbrenner erwarten. Nehmt ihr den Schneidbrenner auf, werdet ihr von der Pflanze gefressen. Benutzt also im Inventar den Unkrautvernichter mit einem Kobold und setzt diese Kombination schließlich auf die fleischfressende Pflanze an. Das Biest fällt um und ihr könnt den **Schneidbrenner** an euch nehmen.

Verlaßt jetzt den Schuppen und das Haus des Professors und folgt der Straße nach links. Lauft bis zur Kreuzung weiter und wendet euch dort nach rechts. Entdeckt einen Typen im Käfig hängen, dem ihr euch nähert. Sprecht mit diesem und übergebt ihm schließlich den Krug mit dem Gebräu, um so seine **Autoschlüssel** zu erhalten.

Nachdem dies geschehen ist, verlaßt dieses Bild und macht euch nochmals auf den Weg in Richtung Haus des Professors. Wendet euch auf halbem Weg dem Auto auf der rechten Seite zu und besteigt dieses. Vor dem Lenkrad sitzend benutzt ihr nun den Autoschlüssel mit dem Schlüsselloch, um so einen neuen Abschnitt zu erreichen.

Das Hotel

Verlaßt vor dem Hotel stehend das Auto, indem ihr die Treppe nach oben steigt. Vor dem Eingang des Hotels angelangt betretet ihr dieses *noch nicht*, sondern umgeht es nach vorne (rechts am Gebäude vorbei). Ihr findet euch vor einem Fenster (links) und einer Steinstatue (rechts) wieder. Benutzt ihr nun einen Kobold mit der Steinstatue rechts, fällt diese um und zerstört dabei das Fenster.

Ihr folgt nun dem Weg zurück vor das Hotel und betretet dieses. So findet ihr euch vor drei Koffern wieder. Dreht euch nach links und betätigt die Glocke auf dem Tresen. Sobald dies getan wurde, dreht euch schnell zurück nach rechts und klickt flink den ganz rechten Koffer an, um euch darin zu verstecken. So werdet ihr automatisch in einen anderen Raum gebracht, wo ihr den Koffer wieder verlaßt.

In diesem Raum liegt etwas weiter rechts eine **Knoblauchpizza** auf einem Schiebewagen, die ihr an euch nehmen könnt. Ist dies passiert,

fängt ein Typ an, die Tür aufzusägen und ihr habt nur ein paar Sekunden Zeit, das rettende Auto zu erreichen. Dreht euch dafür nach rechts und durchquert die offen stehende Tür ins Badezimmer. Dort beachtet das zerstörte Fenster, durch das ihr schnell kriechen müßt. Im Freien stehend lauft vor bis zu den Treppen und steigt diese dann hinunter, bis ihr schließlich das Auto besteigen könnt. Klickt im Innern des Fahrzeugs *viermal* hintereinander auf den Schlüssel, um das Auto zu starten und zurück zur Straße zu fahren.

Verlaßt den Wagen dann wieder, dreht euch um und sucht das Haus des Professors auf, das ihr betretet. Geht im Innern des Gebäudes in die Bibliothek und nähert euch dort dem Fenster. Öffnet dieses und laßt den Vampir herein. Übergebt ihr diesem nun die Knoblauchpizza, sucht der Bösewicht das Weite und verläßt das Haus.

Der Friedhof

Auch ihr geht wiederum aus dem Haus und wendet euch auf der Straße nach links. Geht einen Schritt vor, dreht euch nach links und nähert euch dem Friedhofsgitter. Steht ihr genau davor, öffnet das Inventar und benutzt dort einen der Kobolde mit dem Schneidbrenner. Diesen Schneidbrennerkobold könnt ihr dann dazu benutzen, das Gitter aufzuschweißen. Betretet daraufhin den Friedhof, dreht euch nach rechts und entdeckt den nächsten Reiestein, den ihr anschauen und betreten müßt.

Kehrt dann zurück auf den Friedhof und dreht euch in Richtung Ausgang. Nehmt nun den Weg gleich rechts neben dem Friedhofstor und landet so vor einer Statue mit einer goldenen Flöte in der Hand. Nehmt diese **Flöte** an euch, dreht euch nach rechts und geht vor. Verfolgt eine kurze Sequenz, dreht euch danach nach rechts und folgt dem weiteren Weg. Geht immer weiter (haltet euch dabei ein wenig rechts) bis zu einem Abzweig und biegt dann nach links in Richtung Gruft ab. Nähert euch der Tür der Gruft, öffnet diese durch Anklicken und betretet sie.

Gleich nachdem ihr den ersten Schritt in die Gruft gesetzt habt, solltet ihr euch herumdrehen. Auf der linken Seite befindet sich nämlich ein Skelett, dem ihr eine **Gasmask**e entreißen könnt (dazu ist die Maske anzuklicken).

Folgt dem Innern der Gruft dann weiter nach vorn (zuerst müßt ihr euch natürlich wieder umdrehen) und rechts und landet vor dem Sarg des

Vampirs. Dreht euch ein wenig nach rechts und entdeckt neben dem Sarg einen kleinen Tisch, auf dem ihr das Wasserglas abstellt (dazu muß der Sarg geschlossen sein!). Der Vampir packt daraufhin seine **Zähne** in das Glas, die ihr jetzt aufnehmen könnt - somit hättet ihr die zweite Zutat erlangt.

Verlaßt jetzt die Gruft und den Friedhof wieder und wendet euch auf der Straße nach links. Geht vor bis zur Kreuzung und folgt dort dem rechten Weg bis vor den Sumpf. Benutzt hier nun das Schlauchboot mit dem Sumpf, um dieses dort hineinzupacken und speichert erst einmal ab!

Der Sumpf

Nun gilt es, möglichst schnell einen Weg durch den Sumpf zu finden, da ihr nach einer bestimmten Zeit von einem Monster getötet werdet. Haltet euch also genau an unsere Angaben, um dies zu bewerkstelligen (dreht euch jeweils in die entsprechende Richtung und folgt dem erstmöglichen Weg):

in das Boot steigen, vor, links, zweite Möglichkeit rechts, links, rechts, rechts, links, rechts, links.

Am Zielort angekommen verlaßt ihr das Boot nach vorne und steigt auf eine Art Felsblock. Dreht euch dort nach links, um den fünften und letzten Reiseum zu finden. Auf dem Steinblock stehend folgt ihr diesem nun nach oben, um im alten Ägypten zu landen. Betretet die vor euch befindliche große Pyramide und lauft im Innern nach vorne, bis ihr vor zwei Schlangen landet. Öffnet hier das Inventar und benutzt einen Kobold mit der goldenen Flöte. Diesen Flötenkobold müßt ihr nun auf die Schlangen anwenden, um die Biester abzulenken - ihr könnt dann den Durchgang zwischen den Schlangen benutzen.

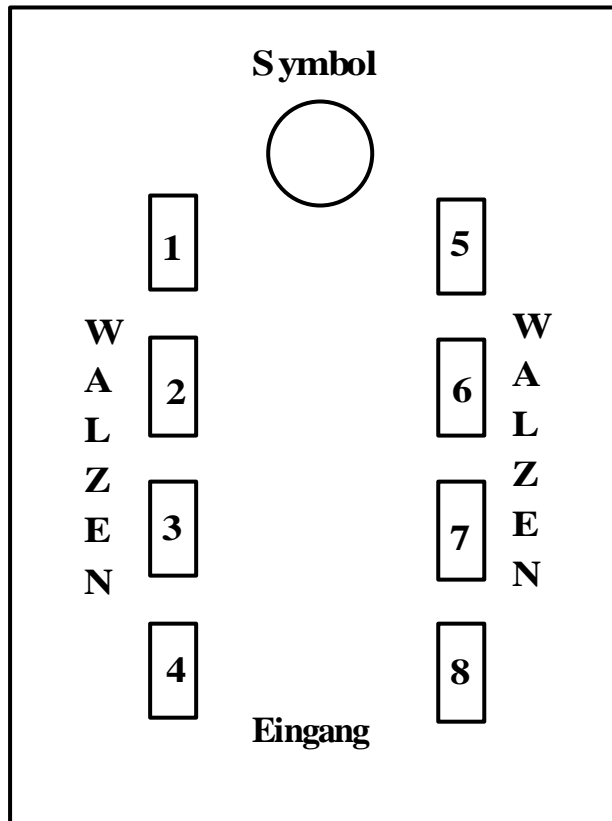
Dreht euch im nächsten Bereich (große Halle) nach rechts und sucht die nächsten Halle auf. Folgt dieser nach links, dreht euch nach links und betretet erneut die erste Halle. Wendet euch hier nach rechts und geht einen Schritt vor. Hier bemerkt ihr ein Loch in der Wand, das ihr durchquert.

Im nächsten Raum schließt sich die Wand und es gilt, ein Rätsel zu lösen. Schaut euch das Zeichen an der vor euch liegenden Wand an und bemerkt auf der linken und rechten Seite jeweils vier Walzen. Klickt ihr auf eine der Walzen dreht sich diese und gibt ein Zeichen frei. Ihr müßt nun

immer zwei Walzen drehen, die zueinander und zu dem Symbol an der vorderen Wand passen.

Seht euch unsere Zeichnung an und klickt nacheinander jeweils einmal auf die entsprechenden Walzen:

2 + 7, 1 + 5, 4 + 6, 3 + 8.



Ist alles erledigt, öffnet sich ein Durchgang, den ihr durchquert. Im nächsten kleinen Raum dreht euch herum und findet zwei mögliche Durchgänge. Wählt den rechten aus (dazu nach links drehen) und folgt diesem in den nächsten Raum, dort geht es einen Schritt weiter vor. Seht auf der rechten Seite einen Sarkophag, mit dem ihr den fetten Kobold benutzt (dazu müßt ihr im Inventar die Hamburger mit einem Kobold benutzen), um den Sargdeckel zu beschweren (dies muß ziemlich schnell passieren!). Habt ihr dies erledigt, lauft weiter

nach vorne und landet schließlich vor einem großen runden Raum (Pharaonenbrunnen).

Bevor ihr diesen jedoch betretet, geht zuerst nach links (vor der Treppe), um in einem Rundgang und vor einem Spiegel zu landen. Ihr findet hier nun nacheinander acht Spiegel vor, die es entsprechend der Zeichnung im Ägyptenbuch der Bibliothek einzustellen gilt. Tretet also vor den ersten Spiegel und aktiviert diesen mit Hilfe der rechts befindlichen Kurbel. Haltet nun unsere weitere Reihenfolge ein und stellt die Spiegel entsprechend (durch Betätigung der Kurbel) ein:

2. deaktivieren (Spiegel muß umgeklappt sein)
3. aktivieren
4. deaktivieren
5. aktivieren
6. aktivieren
7. deaktivieren

8. deaktivieren.

Habt ihr alles korrekt erledigt, kehrt zurück auf den Gang und steigt nun die Stufen nach oben. Vor dem Brunnen stehend wendet euch nach rechts und klickt dort auf den Steinblock.

Wurden die Spiegel richtig ausgerichtet, könnt ihr euch nach einer kurzen Sequenz wieder bewegen. Nähert euch dann dem grünen Lichtstrahl und benutzt mit diesem das Kristallei aus dem Inventar, um auf diesem Wege das Licht einzufangen und somit den dritten gesuchten Gegenstand zu erhalten (**das Licht der Pharaonen**).

Ihr könnt nun die Pyramide wieder verlassen und euch auf den Rückweg in den Sumpf begeben. Klickt dort auf den Reiestein und betretet diesen. Steuert nun den Wald an und nehmt dort den folgenden Weg (vom Reiestein gesehen aus), um erneut im Innern des größeren Hauses zu landen:

umdrehen, vor, vor (über die Schlucht), vor, etwas links drehen, vor, etwas links drehen, vor und in das Haus hinein.

Geht im Innern einen Schritt vor und wendet euch der Falltür auf der rechten Seite zu. Benutzt im Inventar einen Kobold mit dem Schneidbrenner und setzt diesen Schneidbrennerkobold dann auf die Falltür an, um diese zu öffnen. Ist dies getan, öffnet die Luke und steigt hinunter.

Nehmt im Keller das Zombiegewehr zur Hand und schlagt den folgenden Weg ein:

vor, rechts drehen, vor, vor (Zombie abschießen). Geht nun so lange nach vorne (dabei immer mal wieder auf Zombies achten), bis ihr vor ein paar Weinfässern landet. Dreht euch dann nach rechts und geht weiter nach vorne, bis ihr auf einen Mauerdurchbruch stoßt.

Durchquert diesen und folgt dem Pfad bis vor einen größeren Platz. Nehmt dort die Gasmaske zur Hand und betretet *erst dann* den Platz, um den giftigen Wolken entgegentreten zu können. Nähert euch schließlich dem großen **leuchtenden Pilz** auf der anderen Seite und nehmt diesen auf, um die vierte und letzte benötigte Zutat zu erhalten.

Es geht nun daran, den Keller wieder zu verlassen. Dreht euch dazu um, nehmt das Zombiegewehr in die Hand und haltet euch an die folgende Wegbeschreibung:

3, vor, links, vor, rechts, vor, schnell nach links (dem Zombie vor euch schnell ausweichen) und vor.

Ihr findet euch hinter einem Zombie wieder, der vor einer Treppe lauert. Schaut euch diesen Kerl an und schießt ihm in den Rücken, um das Hindernis aus dem Weg zu räumen. Ist dies erledigt, müßt ihr euch auf den Weg zum vorderen Teil der Treppe zu machen, um das Gebäude wieder verlassen zu können:

links, vor, links, vor, vor, links, vor, vor, Zombie abschießen, vor, links, vor, Zombie abschießen, 3x vor, links, vor, Zombie abschießen, vor, links, vor, Treppe anschauen und nach oben gehen.

Verlaßt nun das Haus und kehrt über den Teleportstein im Wald (dazu müßt ihr den gefälltten lustigen Baum überqueren) zurück in den Garten hinter dem Haus des Professors.

Vom Garten aus betretet ihr das Haus und sucht dort von der Eingangshalle aus den Keller auf, der über eine Leiter nach unten zu erreichen ist.

Im Innern des Kellers dreht euch dem Kessel auf dem kleinen Tisch zu und packt in diesen die folgenden Zutaten:

- das Licht der Pharaonen
- ein leuchtendes Pilzstück
- ein Gefäß mit dem örtlichen Gebräu
- die Zähne eines Vampirs.

Nachdem ihr die vier Dinge in den **Kessel** gepackt habt, könnt ihr diesen anklicken und aufnehmen. Steigt mit dem Kessel in der Hand die Leiter nach oben und benutzt das Teil mit dem angeketteten Wesen, das sich daraufhin in einen Mensch zurück verwandelt. Nach einer kurzen Sequenz wäre der erste Teil erledigt und ihr findet euch im oberen Stock des Hauses wieder.

2. Teil

Folgt hier dem Gang weiter in Richtung Treppe und steigt diese dann nach oben. Ihr findet euch in einem Labor wieder, wo euch eine längere Sequenz erwartet.

Sobald ihr wieder handeln könnt, dreht euch nach links und findet ganz am anderen Ende, rechts neben dem Abgang, einen grauen Gegenstand auf dem Boden liegen, der sich nach näherer Betrachtung als **Gehirn** entpuppt. Nehmt dieses Teil an euch, dreht euch nach links und bemerkt links neben einer Maschine mit drei roten Knöpfen (1-3) eine Art Schale,

in die ihr das eben aufgenommene Gehirn hinein packt. Wurde dies erledigt, beginnt die rote 1 zu blinken. Es geht nun daran, zwei weitere Gehirne zu finden.

Lauft also über die Treppe wieder zurück in den Gang, geht dort einen Schritt vor, wendet euch nach rechts, geht vor bis zum Abzweig, dreht euch nach rechts und betretet die vor euch liegende Folterkammer. Ihr bemerkt in eben diesem Raum einen Folterknecht, den ihr so lange anspricht (auf alle Punkte ansprechen), bis der Typ links den Mann aus der Folterbank befreit. Ist dies passiert, öffnet euer Inventar, holt dort einen Kobold hervor (solltet ihr keinen mehr besitzen, verläßt das Haus in den Garten und findet dort gleich auf der rechten Seite einen Kobold herumspringen, den ihr einfangen könnt) und benutzt diesen mit der freien Folterbank. Der Kobold wird daraufhin in die Bank gespannt und in die Länge gezogen. Ist dieser Vorgang vollzogen, könnt ihr den langen Kobold wieder einstecken und die Folterkammer verlassen.

Haltet euch am ersten Abzweig links und lauft am zweiten Abzweig nach rechts. Steigt am Ende die Treppe hinunter, wendet euch im unteren Bereich nach rechts und verläßt den Raum. Geht weiter durch die Küche und verläßt diese gleich wieder, um im Garten zu landen.

Folgt dort dem Weg nach links und betretet am Ende das kleine Gartenhäuschen. Im Innern des Hauses dreht ihr euch nach links, wo sich an der Wand ein Kissen und ein darüber befindliches Regal befinden. Schaut euch zuerst das Kissen genauer an und widmet euch dann dem darüber befestigten Regalbrett. Auf der rechten Seite dieses Regals könnt ihr den langgestreckten Kobold benutzen (setzt diesen auf den oberen Teil des Brettes), der euch kurz darauf einen **Sack mit Samen** herunter holt. Benutzt diesen Sack nun mit dem Kissen und wartet ein wenig, bis ein Kürbis gewachsen ist.

Nehmt diesen **Kürbis** an euch, betretet das Haus und sucht dort erneut den ersten Stock auf. Wendet euch am ersten Abzweig gleich nach rechts und folgt diesem Gang bis zum Ende. Ihr findet euch in einem Raum wieder, wo eine Strohpuppe ohne Kopf auf dem Boden sitzt. Benutzt hier nun den Kürbis mit dem Hals der Strohpuppe, um diesen dort aufzusetzen. Nach kurzer Zeit erhaltet ihr im Austausch gegen den Kürbis das zweite **Gehirn**.

Nehmt dieses auf, kehrt zurück auf den Gang und steigt die Treppe nach oben ins Labor. Wendet euch dort nach rechts und packt das Hirn in die

Schale neben der blinkenden Maschine. Nun beginnt auch die 3 zu blinken und ihr könnt über die Treppe wieder nach unten steigen.

Folgt dem Gang zwei Schritte nach vorne, dreht euch nach links und geht bis zum ersten Abzweig vor. Dreht euch dann nach rechts und geht durch bis ins nächste Zimmer. Redet hier nicht mit dem Mann, da es sich hierbei um einen Werwolf handelt. Geht statt dessen einen Schritt in das Zimmer hinein, dreht euch nach links und bemerkt eine Kommode direkt vor euch. Eine der Schubladen steht ein Stück offen. Klickt auf eben diese Schublade und öffnet diese, um darin eine **Krawatte** erkennen zu können. Nehmt diese an euch (behaltet sie in der Hand!) und verläßt das Zimmer wieder.

Folgt dem Abzweig am Gang nach links und dem nächsten Abzweig nach rechts. Bei der nächsten Möglichkeit geht es nach links, dann nochmals nach links. Betretet am Ende einen Speisesaal und geht dort bis zum Ende durch. Ihr trefft so auf einen Zombiebutler (linke Seite), der euch eine Speise anbietet. Habt ihr die Krawatte in der Hand, könnt ihr das Essen anklicken und erhaltet so das dritte und letzte **Gehirn**, mit dem ihr euch auf den Weg ins Labor begeben könnt.

Dreht euch dazu um und lauft in Richtung Fenster, um den Saal verlassen zu können.

Im Labor gelandet, packt ihr das letzte Gehirn in die dafür vorgesehene Schale. Nachdem nun an der rechts daneben stehenden Maschine alle drei roten Knöpfe blinken, drückt ihr zuerst auf die 2. Es folgt eine kurze Sequenz. Nachdem ihr wieder handeln könnt, müßt ihr möglichst schnell auf die 3 drücken, um eine weitere Sequenz einzuläuten.

Am Ende werdet ihr durch ein Dimensionstor gezogen und findet euch vor einem Vergnügungspark wieder.

Der Vergnügungspark

Nachdem ihr wieder handeln könnt, geht ihr einen Schritt in Richtung Vergnügungspark, wo ihr ein paar Worte mit dem Wächter redet (alle Punkte durchgehen). Habt ihr alles erfahren, könnt ihr den Park betreten.

Im Innern des Parks wendet ihr euch gleich nach links und geht einmal vor zu einem Ballonverkäufer. Sprecht diesen an und erhaltet einen **Ballon**. Danach *müßt* ihr das Gespräch beenden, also nicht weiter sprechen! Klickt dazu solange auf die rechte Maustaste, bis die Option: `Hören sie auf zu sprechen` erscheint. Nachdem dies erledigt wurde dreht

ihr euch nach rechts und geht zwei weitere Schritte vor in Richtung des grauen Monsterfelsens.

Im Innern dieses Felsens nähert ihr euch der Monsterfamilie. Sprecht den mittleren der drei Typen an und erhaltet daraufhin eine **Kamera**.

Habt ihr euch dieses Teil einverleibt, dreht euch ein kleines Stück nach links und verläßt die Höhle durch den dort befindlichen Ausgang.

Wieder im Freien geht einen weiteren Schritt vor, dreht euch nach rechts und geht 2x vor. Dreht euch an diesem Abzweig nach rechts und folgt dem nächsten Gang bis vor einen einarmigen Banditen. Solltet ihr nun noch einen Kobold euer eigen nennen können, solltet ihr an dieser Stelle unbedingt abspeichern. Es gilt nun nämlich entweder drei Kobolde oder drei rotumkreiste Sterne zu erdrehen. Erscheinen allerdings drei Blitze, drei Totenköpfe oder drei Kirschen in einer Reihe, wird das Spiel beendet.

Findet also auf der rechten Seite einen dunkleren Knochen, dessen Betätigung die drei Rollen dreht. Könnt ihr wieder handeln, wendet euch den Rollen zu und beobachtet, wo diese stehen bleiben. Ihr braucht euch beim Einstellen der korrekten Konstellationen nicht nur auf die mittleren drei Symbole beschränken. Es funktioniert auch, wenn die obere oder untere sichtbare Reihe eine korrekte Dreierfolge ergibt.

Nachdem ihr also den Hebel betätigt habt und sich die Rollen gedreht haben, kümmert ihr euch um die drei roten Dreiecke unterhalb der Rollen. Durch Anklicken eines Dreiecks läßt sich die darüber befindliche Rolle einmal weiter drehen. Ihr habt nun noch drei Züge frei. Das heißt, drei beliebige Knöpfe lassen sich noch betätigen. Versucht so also, entweder drei Kobolde (ist euch dies gelungen, erhaltet ihr einen **Kobold**) oder drei rotumkreiste Sterne (dafür erhaltet ihr eine **Münze**) einzustellen. Versucht dabei wie gesagt, die Blitze und die Totenschädel zu umgehen.

Habt ihr ein wenig Übung, ist dies Spiel relativ einfach. Ihr benötigt insgesamt drei Münzen.

Könnt ihr also schließlich **drei Münzen** euer eigen nennen, dreht euch um, geht einen Schritt vor, wendet euch nach rechts und folgt dem hier befindlichen Weg. Ihr findet euch vor einem zweiten Automaten wieder. Auf der rechten Seite dieses Automaten befindet sich ein Münzschlitz, in den ihr nun hintereinander die eben gewonnen drei Münzen einwerfen

müßt. Nach dem dritten Mal wird ein **Magnet** aus dem Automaten gefischt, der daraufhin in eurem Inventar landet.

Dreht euch danach um und geht 2x vor. Wendet euch dann nach links und nähert euch dem Plakat an der Wand. Lest euch dieses durch und nehmt dann rechts von einem Faß den Eimer mit **Kleber** an euch.

Dreht euch danach um, geht 2x vor, dreht euch ein klein wenig nach rechts und geht vor (an einem Zelt vorbei), um euch vor einer Fotowand wiederzufinden. Schaut euch diese Wand an und benutzt dann einen Kobold mit der Fotowand, woraufhin dieser seinen Kopf durch das Loch steckt. Ist dies der Fall, benutzt die Kamera mit dem grinsenden Kobold, um diesen zu blenden.

Nach kurzer Zeit könnt ihr wieder handeln. Nehmt den geblendeten Kobold an euch, dreht euch nach links, geht 1x vor und wendet euch rechts der großen Holztonne zu (Wall of Death). Mit dem Eingang dieser großen Tonne benutzt ihr nun den geblendeten Kobold. Dieser betritt die Tonne und wird angefahren. Nach kurzer Zeit landet auf dem Schild rechts (Wall of Death) ein **Helm**, den ihr euch natürlich nicht entgehen laßt.

Dreht euch dann um, geht vor, dreht euch nach rechts, vor, links, vor (in Richtung Monsterhöhle), in die Höhle rein, 2x vor. Wieder im Freien dreht ihr euch nach rechts und steigt die Stufen nach oben, um euch im Innern des Fun Houses wiederzufinden.

Geht sodann einen weiteren Schritt vor und werdet in einen Raum mit vielen Bällen verfrachtet. Dreht euch dort nach rechts und durchquert die Tür genau hinter euch. Ihr findet euch daraufhin in einem Raum mit vielen Spiegeln wieder. Wendet euch dort ein kleines Stück nach links und geht vor (zwischen die beiden Spiegel). Widmet euch sodann dem rechten der beiden Spiegel und erkennt als Spiegelbild euer böses Ebenbild. Dieses Ebenbild hält einen **Schraubenschlüssel** in seiner rechten Hand. Greift euch dieses Teil und handelt nun recht schnell, da ihr sonst sterbt. Dreht euch fix nach links und verlaßt diesen Raum durch die offene Tür, die zurück in das Zimmer mit den vielen Bällen führt. Tut ihr dies nicht rechtzeitig, greift euch das böse Spiegelbild und ihr sterbt. Zurück im Raum mit den Bällen gilt es nun, den richtigen Ausgang aus diesem Haus zu finden.

Wendet euch also zunächst nach rechts und steigt das dort hängende Netz hoch. Oben angekommen dreht euch nach rechts und geht einen Schritt

vor. Es gilt nun, drei Hindernisse im richtigen Moment zu durchqueren (dies erfordert ein wenig Übung). Zeigt mit dem Mauszeiger auf den weiteren Weg und achtet darauf, wann sich der Zeiger in einen Doppelzeiger verwandelt. Dieser Moment ist sehr kurz. Wird also ein Doppelzeiger angezeigt, solltet ihr schnell klicken und im diesem Moment das Hindernis durchqueren.

Hinter dem ersten Hindernis wendet euch gleich nach rechts, um das nächste Hindernis zu finden. Durchquert auch dieses im richtigen Moment und wendet euch danach nach rechts, um das dritte und letzte Hindernis vorzufinden.

Habt ihr auch dieses überwunden, geht nach vorne weiter, um eine Schräge hinunterzurutschen. Folgt dann dem Gang 1x vor, dreht euch nach rechts, geht vor, dreht euch nach links und geht vor, um endlich wieder im Freien zu landen.

Wendet euch hier nach rechts, geht vor (Richtung Ballonverkäufer), links, vor, etwas links und vor. Dreht euch dann nach links und seht vor euch ein Raketenkarussell. Nähert euch diesem und besteigt eine der Gondeln. Öffnet nun das Inventar und stellt dort einen Schraubenschlüsselkobold her (dazu ist ein Kobold auf den Käfig zu stellen und dann mit diesem der Schraubenschlüssel zu benutzen).

Ist dies passiert, verläßt das Inventar, dreht euch ein wenig nach links und bemerkt einen großen Bolzen, der die Gondel mit dem Pfeiler verbindet. Benutzt mit diesem Bolzen nun den Schraubenschlüsselkobold, um das Teil zu lösen. Wurde dies erledigt, greift euch schnell aus dem Inventar den Motorradhelm und haltet diesen einfach in der Hand. Nach einiger Zeit beginnt das Karussell sich zu drehen. Die Gondel macht sich selbständig und knallt auf das Kasperletheater, das den Weg zur Geisterbahn versperrt hat. Hattet ihr den Helm in der Hand, überlebt ihr den Absturz.

Ihr nähert euch sodann der Geisterbahn (Ghost Train), wendet euch vor dem Eingang stehend nach rechts, geht 2x vor und findet auf der rechten Seite hängend eine **Matte** vor, die ihr an euch nehmen müßt (bei Bedarf könnt ihr auf der anderen Seite noch einen Blick durch das Gitter werfen, um im dahinter befindlichen Raum ein Gewehr zu bemerken).

Geht daraufhin zurück vor die Geisterbahn und schlagt nun den folgenden Weg ein:

links, 3x vor, rechts und in Richtung des Gebäudes, das aussieht wie ein Pilz (Helter Skelter).

Betretet diese Attraktion durch das Drehgitter und findet euch auf dem Dach wieder, wo ihr euch dem Kind nähert. Sprecht so lange mit dem Kerl, bis dieser euch sein **Gewehr** überläßt.

Steckt euch dieses ein, nehmt die Matte (Sack) in die Hand, wendet euch nach rechts und geht einen Schritt vor, um mit Hilfe der Matte schnell runterzurutschen und dabei nicht getötet zu werden.

Wieder auf dem Boden gelandet, wendet euch nach links und geht vor bis zur Geisterbahn. Bemerkt, wie hier ein Wagen von links nach rechts angefahren kommt und öffnet das Inventar, wo ihr diesmal einen Kobold mit dem Klebstoff benutzt. Diesen Klebstoffkobold benutzt ihr nun mit dem Waggon der Geisterbahn, um diesen dort anzukleben.

Nachdem ihr wieder handeln könnt, geht einen Schritt vor und nähert euch der Tür. Gleich links neben dieser verschlossenen Tür befindet sich ein schmaler Gang, dem ihr in einen neuen Bereich folgt. Wartet hier so lange, bis von rechts ein Wagen gefahren kommt, der links die Tür öffnet. Ist dies der Fall, rennt durch die sich öffnende Tür, um den nächsten Bereich erreichen zu können.

Folgt dem einzig möglichen Weg ins Freie. Dort bemerkt ihr einen Galgen. Gleich hinter dem Galgen (etwas weiter unten) liegt eine schwarze Matte auf den Gleisen, auf die ihr euch stellen müßt. Wartet nun wiederum so lange, bis ein Wagen angefahren kommt und euch von der schwarzen Matte nach oben an den Galgen schleudert. Ihr zieht euch hinunter und öffnet dabei eine Gittertür.

Durchquert diese, geht bis zum Ende durch und findet auf einem Tisch einen **Werkzeugkasten**, den ihr mitnehmt.

Dreht euch dann wieder um, steigt die Treppe nach oben, betretet die vor euch liegenden Schienen und folgt diesen nach rechts. Folgt dem einzig möglichen Weg, bis vor eine verschlossene Tür und wendet euch davor stehend nach links. Entdeckt einen schmalen Gang und folgt diesem in den nächsten Abschnitt. Dort gilt es ein weiteres Mal so lange zu warten, bis ein Wagen von rechts nach links gefahren kommt und eine Tür öffnet. Durchquert danach ebenfalls diese nach links führende Tür und geht dann weiter auf den Schienen und den Wegen entlang, bis euch die nächste verschlossene Tür (linke Seite) am Weiterkommen hindert (über dieser Tür schwebt eine Hexe). Verharrt vor dieser verschlossenen Tür, bis der

Wagen in diesen Abschnitt gefahren kommt und von der Decke (rechte Seite) eine Hexenpuppe herunter gefahren kommt. Klickt in diesem Augenblick sofort auf die Puppe, um euch daran festzuhalten und einer Kreissäge zu entgehen. Fährt der Wagen dann durch die Tür, durchquert diese ebenfalls möglichst schnell, um die Geisterbahn endlich wieder verlassen zu können.

Ihr geht nun immer nach vorne, bis zu dem Ballonverkäufer, wendet euch dort nach rechts und durchquert die Steinhöhle in Richtung Rollercoaster. Geht auf der anderen Seite der Höhle (im Freien) weiter nach vorne, nach links und zweimal vor. Auf der linken Seite bemerkt ihr, daß ein Stück der Achterbahnschiene fehlt. Öffnet also das Inventar, setzt einen Kobold auf den Käfig und benutzt mit diesem nacheinander das Werkzeug, dann den Ballon. Diesen fliegenden Tischler greift ihr euch sodann und benutzt ihn mit der kaputten Achterbahnschiene. Leider ist der Kobold noch zu schwer, es muß also ein zweiter Luftballon her.

Durchquert also wiederum die graue Steinhöhle und sprecht auf der anderen Seite mit dem Ballonverkäufer, der euch daraufhin einen weiteren **Ballon** übergibt. Mit diesem im Gepäck kehrt ihr zurück zu der defekten Achterbahnschiene, wo immer noch der Tischlerkobold herumschwebt. Benutzt mit diesem nun den zweiten eben organisierten Ballon, woraufhin der Typ endlich nach oben schwebt und die Schiene reparieren kann.

Ihr dreht euch danach um, geht zweimal vor, dreht euch nach rechts, geht vor, dreht euch nach rechts und nähert euch der Achterbahn (Roller Coaster). Sobald ihr die Stufen hochgestiegen seid, verfolgt ihr eine kurze Sequenz, während der ein Wagen angefahren kommt. Setzt euch in den Wagen hinein und wartet, bis das Teil losfährt. Ihr haltet oben an und bemerkt auf der rechten Seite den Hausmeister, an dessen Hose ein Schlüssel baumelt. Benutzt hier nun euren Magneten mit eben diesem **Schlüssel**, um euch diesen anzueignen. Habt ihr vorher die Schienen repariert, werdet ihr daraufhin sicher am unteren Ende der Achterbahn wieder abgesetzt (wartet einfach so lange, bis der Waggon weiterfährt).

Am Boden stehend, durchquert ihr nun wieder die graue Höhle und verläßt diese auf der anderen Seite. Folgt dort dem Weg bis vor die Geisterbahn, wo immer noch euer Klebekobold in einem Wagen sitzt. Folgt nun in der Geisterbahn wieder dem Weg bis an die Stelle (siehe oben), an der ihr vorher den Werkzeugkasten gefunden habt. Wendet

euch an dieser Stelle nach links und öffnet die Tür mit der Aufschrift `Janitor` mit dem Schlüssel des Hausmeisters. Betretet dann den Raum und dreht euch um. Entdeckt an der rechten Wand ein **Gewehr**, das ihr euch mitnehmen solltet.

Macht euch nun daran, die Geisterbahn wieder zu verlassen (siehe oben). Folgt im Freien dem Weg durch die graue Steinhöhle auf die andere Seite (Richtung Achterbahn) und wendet euch, sobald ihr wieder im Freien seid, sofort nach rechts. Geht vor und landet vor einem Stand, bei dem ihr Enten abschießen müßt. Nehmt nun das eben gefundene Gewehr an euch (aus der Geisterbahn) und benutzt dieses mit den Enten innerhalb des Standes, um diese komplett abzuschließen. Habt ihr dies erledigt, wendet euch nach rechts und sprecht den Wärter an, der euch daraufhin eine gelbe **Eintrittskarte** als Hauptpreis überreicht (unter Umständen müßt ihr zuvor noch ein paar Worte mit dem Kerl wechseln).

Mit dieser Karte im Sack kehrt ihr zurück in die graue Steinhöhle, wo ihr diesmal den Ausgang auf der linken Seite (Fortress) durchqueren müßt. Ihr gelangt so vor einen Tresen, hinter dem euch ein schleimiges Monster erwartet. Übergebt diesem Wesen nun die gelbe Eintrittskarte und ihr dürft der Treppe nach oben folgen. Es erwartet euch dort nun eine Art Endkampf, die aus drei Ebenen besteht.

Auf jeder Ebene erwartet euch derselbe Ablauf, jedoch immer andere Monster. Auf der jeweiligen Ebene könnt ihr euch nur drehen. Dreht euch also ständig und haltet Ausschau, an welcher Stelle ein weißes Monster erscheint. Taucht ein Monster auf, klickt einfach immer darauf. Ist das Biest nah genug, verwandelt sich der Mauszeiger in ein Fadenkreuz und ihr könnt euer Gegenüber erschießen.

Habt ihr ein Biest getötet, dreht euch schnell weiter und haltet nach einem großen Rad Ausschau. An diesem Rad müßt ihr drehen, um eine dahinter befindliche Leiter mit jedem Dreh ein Stück weiter herunter fahren zu lassen. Wurde insgesamt viermal an besagtem Rad gedreht (ihr solltet jedesmal erst ein Monster erschießen, dann am Rad drehen, um ein wenig Zeit zu gewinnen) erscheint genau dahinter eine Leiter, über die ihr schnell auf die nächste Ebene steigen solltet. Dort erwartet euch dann nochmals dieselbe Prozedur, wie gesagt, nur mit anderen und ein wenig schnelleren Monster.

Habt ihr schließlich alle drei Ebenen hinter euch gebracht und befindet euch auf dem obersten Plateau, könnt ihr euch in Ruhe zurück lehnen und den Abspann genießen.