

Komplettlösung zu Toonstruck

von Kerstin Häntsch

Mal Block zeichnet immer kleine niedliche Hasen für die Hasenshow. Sein Boss verdient viel Geld damit, aber Mal Block würde lieber mal andere Zeichentrickfiguren malen. Während er vor seinem Malblock sitzt und darüber nachdenkt wie er die Hasen malen soll, geht der Fernseher an und ehe sich Mal versieht landet er in der Cartoonwelt. Hier trifft er als erstes Flux und mit ihm zusammen versucht er nun diese Welt wieder zu verlassen. Der König möchte aber das Mal erst noch hilft eine Sache zu erledigen. Es geht dabei um eine Maschine die der Erfinder bauen soll. Allerdings fehlen einige Dinge für die Maschine und Mal soll helfen die fehlenden Dinge zu finden und dann kann er in seine Welt zurück. Also macht sich Mal mit Flux auf den Weg. Beim Reden mit Personen immer alle Iconen mit den Gesprächsthemen anklicken, damit man nichts verpasst.

Palast:

- zuerst nach links gehen zum Pokalsaal -> hier ist der Butler und Mal spricht mit ihm
- nun gehen Mal und Flux die Treppe nach unten und nach rechts ins Labor -> hier ist ein aufgeplusterter Vogel der seine Brille sucht
- noch mal zum Butler gehen und ihn nach dem Vogel fragen
- der Butler sagt das der Vogel der Erfinder ist und seine Brille bestimmt in seiner Kitteltasche ist
- zurück zum Erfinder und Mal spricht mit ihm und fragt auch ob die Brille in der Tasche ist
- nun zeigt der Erfinder einen Bauplan für die Maschine und erklärt Mal was noch fehlt und wie die Maschine dann funktionieren soll
- Mal bekommt den Plan und einen Beutel für sein Inventar
- Mal und Flux gehen vor den Palast und sprechen mit der Wache -> diese zeigt einen Tanz vor und einer der Wächter verliert einen Schlüssel, aber Mal hat keine Gelegenheit ihn zu nehmen -> also redet er noch ein bisschen mit der Wache und lässt sich den Tanz noch mal zeigen -> jetzt nimmt er schnell den Schlüssel
- mit dem Schlüssel kann Mal nun im Schloss die Tür unten links öffnen
- hinter der Tür findet er eine Nachricht am Spiegel, die er liest
- die Spieluhr steckt Mal ein
- die Schublade oben schließen und die Schublade unten öffnen
- mit den Schubladen rechts und links auch so verfahren (eine schließen und die andere öffnen)
- dann öffnet sich eine Geheimtür in der Wand
- den Teppich rollt Mal zusammen und darunter findet er eine Geheimtür
- diese Tür ist jedoch zu und deshalb rollt Mal den Teppich wieder über die Falltür
- nun schickt er Flux erst einmal die Leiter rauf, damit er sich umsieht -> Flux findet einen Kostümgutschein
- zum Geheimgang gehen -> hier ist eine lose Bodenplatte
- Flux mit der losen Bodenplatte benutzen und dann tritt Mal auf die lose Platte und Flux fliegt nach oben und öffnet dabei die Falltür
- wieder ins Schlafzimmer gehen -> dort zieht Mal an dem Seil und der Butler erscheint und fällt durch die Falltür
- nun können Mal und Flux ins Pokalzimmer gehen und dort den Fisch mitnehmen
- wenn sie allerdings den Gießkannenpokal nehmen, dann schließt sich die Tür und öffnet sich erst wieder wenn der Pokal an seinem Platz steht (also den Pokal vorerst stehen lassen)
- nun geht es raus aus dem Schloss und den Weg entlang zur

Stadtmitte:

- es gibt hier einen Bäckerladen, einen Kostümverleih, eine Kneipe und eine Spielhalle
- Mal sieht sich alle Läden an
- er spricht mit den Fröschen beim Bäcker (die vermissen ihren Bruder) und sie haben keine Butter um Teig machen zu können) mit der Kostümverleiherin (sie will auf dem Gutschein das Siegel vom König haben, sonst gibt es kein Kostüm), mit dem Barkeeper (den stört die Maus in seiner Kneipe und mit dem

Kassierer von der Spielhalle

- bei den Fröschen in der Bäckerei auf dem Klavier spielen (Mal hat nun zwei Tasten)
- in der Spielhalle wettet der Kassierer das Mal in nicht besiegt bei dem Spiel Wacman -> sollte Mal doch gewinnen würde er ihm eine goldene Kette schenken
- also spielt Mal so lange bis er gewinnt (einfach immer darauf losfeuern und darauf achten von wo die Schüsse des Gegners kommen und schnell ducken wenn es nötig ist)
- Mal bekommt die Goldkette und versucht sich noch am Kraft-O-Meter
- dann geht er zur Kneipe -> dort scheucht er die Maus an eine Stelle vor der Mausefalle und spielt dann auf der Orgel -> Flux sagt er das er die Mausefalle benutzen soll (Flux mit Mausefalle benutzen)
- die Maus ist außer Gefecht -> Mal bekommt vom Barkeeper einen zerlöcherten Topf -> die Maus steckt Mal auch ein und verlässt dann die Kneipe
- auf dem Weg geht es weiter und nach einem Schwätzchen mit Fluffy geht es weiter auf dem Weg
- eine Vogelscheuche steht hier in einem Maisfeld und Mal unterhält sich mit ihr (sie hätte gern andere Sachen zum Anziehen)
- danach geht er nach rechts zur Scheune
- hier sind eine Kuh, ein Schaf und ein Pferd
- Mal spricht mit der Kuh -> in einem Fass ist Dünger, aber mit dem zerlöcherten Topf lässt sich da nichts anfangen
- Mal erfährt das von der Buttermaschine ein Teil fehlt
- mit den Händen im Heu zu wühlen bringt allerdings nichts
- die Scheune verlassen und auf dem Weg links an der Vogelscheuche vorbei in den Wald gehen
- hier sitzt ein Eichhörnchen auf einem Baum und hat einen Berg Nüsse neben sich
- eine Pfefferpflanze steht am Weg -> daran hängt eine Pfefferschote, aber Mal kann sie nicht nehmen weil ein Dornbusch davor ist
- nach links gehen -> da kommt B.G. Wolf und er will erst Wein haben bevor er Mal auf diesem Weg weiter gehen lässt
- vom Eichhörnchen aus gerade nach oben geht es zur Bahn die nach Trickreich fährt, aber im Moment fährt sie noch nicht
- zurück zum Palast gehen

Palast:

- ins Pokalzimmer gehen und hier nun den Gießkannenpokal nehmen und dafür den zerlöcherten Topf an die Stelle stellen -> die Tür öffnet sich wieder und Mal kann mit dem Pokal gehen

Scheune:

- den Gießkannenpokal mit dem Dünger benutzen
- bei der Vogelscheuche einen Maiskolben mitnehmen

Bahn:

- die Maus mit der Hand benutzen und dann der Maus den Dünger vor die Nase halten -> nun in die Bahn einsteigen und den Hebel auf Trickreich stellen -> die Bahn fährt nun los

Trickreich:

- zuerst sieht sich Mal das große Schild an
- es gibt hier drei Wege -> einer geradeaus zu den Rocky Montains (da sitzt ein Geier auf einem Wegweiser), einer nach rechts zu Wacme (dort gibt es allerlei Scherzartikel) und einer nach links zu Jim's Gym (Fitnesscenter)
- Mal geht zum Fitnesscenter -> dort liest er die Werbung (eine Telefonnummer steht auch dabei: blau, lila, rot, orange, gelb, grün, orange)
- Mal redet mit dem Wachmann
- dann geht er ins Fitnesscenter und unterhält sich mit Jim -> er lässt sich die tolle Übung von Jim vorführen und fragt noch nach dem Pump-O-Tron (da kommt Mal aber noch nicht ran)
- das Fitnesscenter verlassen und zu Wacman gehen
- Mal kann immer nur durch die Tür gehen über der die blaue Lampe aufleuchtet
- Mal unterhält sich mit den beiden Verkäufern und lässt sich alle Dinge aus der Vitrine vorführen -> wenn dann einer von den beiden Hunden Sterne über seinem Kopf hat nimmt sie Mal sich schnell
- Mal fragt noch nach dem Präsent-O-Mat

- an der Wand sieht sich Mal die Bilder an und ganz besonders das mit dem Wachmann -> auf dem Bild ist der Ausweis zu sehen und dazu eine Telefonnummer: lila, gelb, gelb, blau, grün, rot, orange
- Mal verlässt mit der Bahn Trickreich und geht zur Bar

Bar:

- hier telefoniert Mal (wenn Farben wie lila oder orange angegeben sind, dann muß man zwei Knöpfe hintereinander auf dem Telefon anklicken um diese Farben zu bekommen; also rot und gelb ergeben orange)
- erst wählt er lila, gelb, gelb, blau, grün, rot, orange -> Mal erfährt das der Wachmann ab halb sieben zu Hause ist und eine halbe Stunde für seinen Weg braucht (also hat er um sechs Feierabend)
- dann wählt Mal die Nummer: blau, lila, rot, orange, gelb, grün, orange -> Mal soll jetzt Fragen beantworten (man kann so oft anrufen bis alle Antworten richtig waren; es kommen immer andere Fragen)
- hier die Fragen und Antworten:

Rocky Montains: orange
 Bodenfliesen bei Jim: blau
 Kläffs Fell: lila
 Blumentöpfe: lila
 Pfeil zu Wacme: rot
 Pfeil zu Jim: blau
 Jims Fell: blau
 Fischschwänze am Örtchen: gelb
 Kläffs Halsband: grün
 Fauchs Fell: orange
 linker Fisch des Wachmann: gelb
 rechter Fisch des Wachmann: rot

- sind alle Fragen richtig beantwortet, dann findet Mal vor der Kneipe ein Päckchen mit Springbohnen drin
- zum Trickreich gehen

Wacme:

- die Springbohnen dem Verkäufer zeigen und Mal darf an den Präsent-O-Mat
- dort so lange dran versuchen bis Mal den Hammer, den Handschuh und den Magnet besitzt (beim Magneten kann es eine Weile dauern, bis man ihn hat; nach dem sechsten Piepton schnell auf den Start-Stop-Knopf drücken)
- Wacme verlassen
- die Uhr vor Wacme ansehen und die Zeiger auf sechs Uhr stellen -> nun geht der Wachmann nach Hause

Örtchen:

- Mal geht ins Örtchen und muss aber feststellen, das es verstopft ist

Scheune:

- in der Scheune benutzt Mal den Magnet mit dem Heuhaufen und findet so das fehlende Teil für die Buttermaschine
- das fehlende Teil einsetzen -> Mal bekommt 2 Stück Butter

Bäcker:

- den Fröschen ein Stück Butter geben und Mal bekommt dafür Teig

Jim's Gym:

- hier benutzt Mal die Butter mit dem Pferd und lässt sich von Jim noch mal seine tolle Übung zeigen
- endlich ist Jim weg und Mal kann den Pump-O-Tron benutzen und hat nun Muskeln aus Stahl

Spielhalle:

- Mal benutzt seinen eigenen Hammer mit dem Kraft-O-Mat und gewinnt eine Flasche Wein (Hammer mit Kraft-O-Mat anklicken)
- die Glocken steckt sich Mal auch noch ein
- Mal und Flux gehen zum Wolf

Wolf:

- Mal gibt dem Wolf den Wein und dafür landet er zusammen mit Flux im Kochtopf
- den Kochtopf solange hin- und herschaukeln bis er umkippt und alle Wölfe außer Gefecht setzt (also immer rechts und links klicken bis der Topf anfängt zu schwingen und dann irgendwann kippt)
- Mal nimmt sich das Buch
- den Teig mit dem Grillspieß benutzen und dann übers Feuer hängen
- Mal hat nun ein Brot
- den Mais ins Feuer werfen und das daraus gewordene Popcorn nehmen
- den Grillspieß nicht vergessen mitzunehmen
- den Weg nach oben weiter gehen -> hier ist das Übeland

Übeland:

- hier gibt es eine Kegelbahn mit einer außergewöhnlichen Wache vor der Tür
- dann gibt es noch das Gefängnis und eine Roboterwerkstatt
- erst einmal mit dem Rausschmeißer reden
- das Stück Fleisch auf dem weg aufheben und einstecken
- zum Roboter gehen und mit ihm reden -> er hat einen Pümpel, aber er gibt ihn nicht her (das ist genau das was Mal braucht)
- Mal sieht sich im Gefängnis um
- er nimmt sich das Stempelkissen und öffnet das Bild -> dahinter ist ein Safe
- setzt man das Puzzle richtig zusammen, dann öffnet sich der Safe (mit der Reset-Taste kann man sich anzeigen lassen wie das fertige Puzzle aussehen muss)
- ist der Safe offen kann Mal sich ein tragbares Loch herausnehmen
- dieses Loch braucht er nur auf eines der Schlaglöcher legen und dann hineinspringen -> er kann dann den Weg abkürzen und kommt an einem anderen Schlagloch wieder heraus
- sollte Mal beim ersten Versuch das tragbare Loch zu benutzen (oder auch an einer anderen Stelle) stattdessen im Gefängnis landen, weil er von den drei Handlangern von Wiederlus gefangen wurde, dann macht er folgendes um sich aus dieser Situation zu befreien:
- im Gefängnis solange über den Teppich laufen bis sich Mal aufgeladen hat (das sieht man an den Blitzen) und dann die Tastatur an der Tür berühren -> die Tage, die Mal abzusitzen hat verringern sich dann auf der Anzeige -> das Ganze so oft wiederholen bis die Anzeige auf Null steht
- nun kann Mal aus dem Gefängnis heraus
- um sein Inventar wieder zu bekommen muss er den Safe öffnen (mit dem Puzzle) und dann kann er seinen Beutel wieder nehmen
- Mal macht sich auf den Weg zur Stadtmitte

Kostümverleih:

- die drei Typen von Wiederlus sind hinter Mal und Flux her
- sie tauchen auf wenn Mal im Kostümverleih ist und wenn Mal bei Seedy ist (in beiden Fällen muss sich Mal in den Umkleideräumen verstecken)
- Mal benutzt erst einmal das Stempelkissen mit der Spieluhr und dann drückt er mit der Spieluhr auf den Kostümgutschein und schon hat er das Siegel vom König darauf
- nun geht Mal in den Kostümverleih und gibt Mrs. Schnitt den Schein
- aus dem Angebot sucht er sich das Harlekin Kostüm aus
- er bekommt als Zugabe noch ein Fliegenkostüm
- dann gibt Mal Mrs. Schnitt das Buch (das er beim Wolf mitgenommen hat) und bekommt dafür das Enigma-Buch

Vogelscheuche:

- der Vogelscheuche das Harlekinkostüm geben und Mal bekommt dafür den Mantel
- Wiederlus kommt mit seinem Übelator angefliegen und verwandelt das Feld und die Vogelscheuche, sowie schon vorher die Scheune

Übeland:

- Mal benutzt den Mantel und kann nun zu Seedy gehen
- auf der Kegelbahn ist mächtig was los
- alle wollen die goldenen Kegel gewinnen (das erfährt Mal von Seedy)
- Seedy zeigt auf Wunsch auch wie man einen Strike wirft (einfach das Symbol anklicken während des Gespräches)
- im Moment kann Mal hier aber nichts tun und verlässt deshalb Seedy wieder
- beim Roboter benutzt Mal das Enigma-Buch und der Roboter setzt sich selber außer Gefecht
- den Pümpel nehmen
- nun geht es zum Örtchen zum Schollen spülen

Örtchen:

- Mal benutzt erst einmal den Pümpel mit dem Toilettenbecken
- dann liest er was auf der Toilettenpapierrolle steht
- nun kommt der Fisch ins Toilettenbecken und Mal betätigt den Spülgriff -> wenn nun der grüne Fisch oben zu sehen ist (eine Scholle) dann noch mal den Spülgriff anklicken und dann die Scholle nehmen

Fluffy Häschen:

- zu Fluffy gehen und ihr das Popcorn geben -> Mal bekommt dafür Zuckerwatte

Scheune:

- Mal nimmt sich jetzt in seiner Gießkanne grässlich aussehendes Zeug mit und dann benutzt er das Giftzeug mit dem Fleisch
- er spricht noch mit der Kuh und geht dann

Rocky Montains:

- dem Geier das vergiftete Fleisch geben -> der fällt vom Schild
- die Geierfeder und den Pfeil (Wegweiser) nehmen

Scheune:

- der Kuh die Feder geben und Mal bekommt dafür Leim

Palast:

- mit dem Grillspieß den Schrank öffnen und die Stoffkatze mitnehmen

Eichhörnchen:

- die Klaviertasten mit dem Leim bestreichen und an die Katze kleben
- dann die Zuckerwatte mit Leim an die Katze kleben und zum Schluss noch die Wacme-Bohnen mit der Katze benutzen und dann die Katze auf die Schwelle stellen -> das Eichhörnchen kommt und verschwindet mit seiner neuen Liebe
- Flux mit den Nüssen benutzen und der holt sie vom Baum herunter
- in der Scheune noch mal Gift holen und dann mit dem Dornenbusch benutzen -> nun die Pfefferschote nehmen

Seedy:

- erst den Mantel überwerfen um hinein zu kommen und dann den Leim mit der Billardkugel benutzen -> den Bären sind wir los
- nun Flux mit der Bowlingbahn benutzen und die goldenen Kegel gehören Mal

Palast:

- zum Erfinder gehen und zur Tür dahinter
- dort steht der noch nicht ganz fertige Niedlifizierer
- nun werden die Teile wie folgt eingesetzt:

Degen - Mantel
 Morgen - Sterne
 Eis - Scholle
 Turm - Glocken
 Rute - Grillspieß
 Kind - Kegel
 Wal - Nüsse
 Hemd - Kette
 Bogen - Pfeil
 Salz - Pfeffer
 Spiele - Brot
 Würfel - Zucker (ist schon eingesetzt)

- Mal drückt den Knopf und der Computer bestätigt das alles richtig ist

Nach einer Zwischensequenz findet sich Mal im Gefängnis im Schloss von Wiederlus wieder. Man sollte hier öfter mal speichern. Ich weiß nicht genau ob man wieder aus dem Gefängnis kommt wenn man noch mal gefangen werden sollte.

Gefängnis:

- Mal spricht mit dem Oger (der Wache)
- wenn der Oger sich umgedreht hat und zu schniefen anfängt dann nimmt sich mal schnell den Fußabtreter und den Kristall unter dem Fußabtreter
- den Fußabtreter mit dem Gitter benutzen
- den Schlüssel nehmen und mit der Gefängnistür benutzen
- Mal ist nun erst einmal frei und kann sich im Schloss umsehen, aber vorher packt er sein ganzes Inventar wieder ein
- nach links geht es zum Klimatron (da fehlt ein Hebel)
- mit dem roten Knopf den Klimaschacht öffnen
- im Klimaschacht kann Mal das Fliegenkostüm anziehen und nach oben klettern
- hier ist das Bad -> Mal nimmt sich das Chloroform aus dem Schrank
- dann benutzt er den Stöpsel und lässt Wasser ins Waschbecken -> etwas Wasser nimmt er in seiner Gießkanne mit
- dann klettert er durch den Schacht wieder nach unten
- vor dem Gefängnis sitzt ein Vogel -> mit diesem sprechen und genau merken was er sagt (3x mit ihm sprechen)
- die Treppe nach oben gehen
- hier ist eine Clownstür, die geschlossen ist
- außerdem steht da ein Aquarium mit einem Fisch drin und einer Schatztruhe
- man kann ja ruhig mal versuchen die Schatztruhe einfach so aus dem Aquarium zu holen
- links gibt es noch eine Küche
- hier liegen viele Truthühner und ein Robokoch versperrt zu allem den Weg
- eine Etage höher ist ein Regal mit Büchern und auf der anderen Seite ist ein Zimmer mit lauter Krokos drin, die gerade Billard spielen
- noch weiter oben steht wieder eine Kroko-Wache
- also geht Mal wieder nach unten
- die Clownstür genauer ansehen

- Mal soll erst spielen bevor sich die Tür öffnet
- der Clown bewegt immer als erstes die Nase, Mal drückt dann auch die Nase, dann bewegt sich z.B. die Nase und das rechte Ohr, Mal drückt dann auch die Nase und das rechte Ohr usw. Mal muss also die vorgegebenen Kombinationen nachmachen (also immer gut aufpassen)
- hat Mal es geschafft das alle Lampen oben leuchten (es kommt aber noch eine letzte Kombination nach dem alle Lampen an sind)dann öffnet sich die Tür
- Mal findet hier einen irren Clown und spricht mit ihm
- wenn der Clown sich pudert benutzt Mal schnell das Chloroform mit der auf dem Tisch abgelegten Nase des Clowns
- nun hat Mal die Nadel und den Luftballon
- den Luftballon und den Handschuh benutzt er mit der Gasflasche
- dann verlässt er den chloroformierten Clown
- weiter nach oben und dann nach rechts gehen
- hier stehen merkwürdige Bücher
- die Bücher werden in der folgenden Reihenfolge herausgezogen: blau 1 , rot 1, rot 3, blau 2, blau 3, rot 4, rot 2, blau 4
- es öffnet sich eine Geheimtür
- dahinter findet Mal eine Wache vor einem Monitor
- mit der Spieluhr schläft die Wache ein und Mal sieht sich den Monitor an
- er lässt dann den Kanal mit dem Ritter stehen und benutzt den Magnet mit der vernieteten Platte -> der Ritter wird nun mit Hilfe des Magneten gezogen und zwar immer von einer Zielfliese zur nächsten (die Fliesen die etwas nach oben stehen) -> das Fallgitter öffnet sich
- Mal geht nun zum Ritter und nimmt sich den Ritterhandschuh
- dann geht er die Treppe nach oben
- hier sind die drei Handlanger von Wiederlus und spielen Karten
- eine Kiste hüpf immerzu, aber sie ist verschlossen
- Mal öffnet die Kiste mit der Nadel und der gesuchte Frosch springt heraus
- der Frosch gibt Mal einen Kristall und verschwindet
- Mal steigt in die Kiste und springt langsam zu der Kiste mit dem TNT, wo er sich dann etwas davon nimmt (Mal sollte nur dann vorwärts springen, wenn sich der Geselle mit den großen Ohren gerade seine Ohren putzt, denn dann hört er ihn nicht)
- mit dem TNT im Beutel verlässt Mal diesen Raum
- er geht jetzt zur Küche -> dort benutzt er die mit Wasser gefüllte Gießkanne mit dem Robokoch und nimmt sich dann einen Truthahn
- den Truthahn füllt er mit dem TNT -> dann öffnet er die Herdklappe und legt den Truthahn ins Feuer um das TNT anzuzünden
- nun schnell damit in den Speiseaufzug -> die Krokos freuen sich schon aufs Essen -> nun wurden sie zu Krokowaren verarbeitet
- Mal geht in das Zimmer und nimmt sich den Billardstab
- nun geht Mal zum Klimatron und benutzt die Nadel als Hebel
- erst stellt Mal auf heiß -> da springt der Fisch aus dem Wasser
- dann wieder auf normal stellen und schnell zum Aquarium gehen und die Truhe herausholen, bevor der Fisch wieder im Wasser ist
- aus der Schatztruhe den Schlüssel nehmen
- wieder zum Klimatron gehen -> in den Schacht steigen und mit Hilfe des Fliegenkostüms nach oben klettern
- Stöpsel in das Waschbecken stecken und Wasser aufdrehen (man kann ja mal kurz zur Tür hinausschauen und dann schnell in der Dusche verstecken wenn die Wache kommt)
- nach unten klettern und das Klimatron auf kalt stellen
- wieder nach oben klettern und die Tür öffnen -> nun ist Mal die Wachen los
- den Schlüssel mit der Tür gegenüber benutzen
- die Sonnenbrille vom Schrank holen -> sie fliegt auf den Ventilator
- den Ventilator einschalten -> nun ist die Sonnenbrille auf dem Elchkopf
- den Bürostuhl vor den Elchkopf stellen und nach der Sonnenbrille greifen -> diese fliegt auf die Venusfliegenfalle
- Mal zieht sein Fliegenkostüm an und die Venusfalle wirft die Sonnenbrille in die Vase
- Mal zertrümmert mit dem Hammer die Vase und hat nun endlich die Sonnenbrille
- Mal sieht sich auf dem einen Treppenabsatz die beiden Gargoyle Köpfe an
- den linken Kopf öffnet Mal einfach und nimmt den Kristall, der darunter liegt
- bei dem zweiten Kopf geht es nicht so einfach
- erst muss Mal das Horn von dem Kopf links anklicken, dann die Treppe nach oben gehen und ins Bad -> von dort durch den Schacht nach unten

und dann die Treppe wieder nach oben zu den Köpfen

- jetzt kann Mal unter dem rechten Kopf den Kristall nehmen
- Mal geht nun in die oberste Etage
- er benutzt den Ritterhandschuh mit dem Billardstab und kommt so an den Knopf hinter dem Gitter
- das Gitter öffnet sich
- Mal findet hier eine Tür rechts mit einem Handabtaster und eine Tür links mit einer Stimmenerkennung
- Mal benutzt den Luftballon und sagt bei der Stimmenerkennung er wäre Lungnut
- schon ist Mal in den Gemächern von Miss Gunst
- Mal setzt sich die Sonnenbrille auf und geht zu Miss Gunst, die sich selber hypnotisiert
- Mal schickt Miss Gunst auf den Gang und verlangt dann von ihr das sie die Tür rechts öffnet (einfach Miss Gunst anklicken und dann dorthin klicken wo sie hingehen soll)
- Mal betritt den Raum
- er sieht mal kurz durch die Tür links (da steht der Übelator)
- Mal sieht sich die Steuermaschine an -> sie hat keinen Strom
- die Tafel ansehen -> hier kann Mal die vier Kristalle in die Nischen stecken (oben:blau,unten:gelb,rechts:rot,links:grün)
- sind die Kristalle richtig angeordnet (sie müssen leuchten wenn sie an der richtigen Stelle eingesetzt sind) gibt es Strom
- Mal betätigt den Hebel und nimmt das Warpgerät
- Mal geht zum Monitor und stellt mit Hilfe der vier Schalter folgendes ein:

Beleuchtung = an

Eingang Startrampe = offen

Decken Schleuse = offen

Übelator Kraftfeld = deaktiviert

- nun kommt ein langer Abspann und man kann nur hoffen das es eine Fortsetzung gibt

ENDE

Alle Rechte bei Kerstin Häntsch/Schluchsee

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@schluchsee.de)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.com>