

Tony Tough
and the Night of Roasted Moths

Mitspielende Personen

- Ansager auf dem Piratenschiff im Halloween-Park
- Barkeeper auf dem Piratenschiff im Halloween-Park
- Biest im Halloween-Park
- Biff, Wachposten im Halloween-Park
- Carminuccio, Pizzabäcker im Halloween-Park
- Chuck, Schauspieler (Statue) im Schloßhof
- Clown im Halloween-Park
- alte Dame im Kassenhäuschen vor dem Halloween Park
- bärtige Dame im Halloween-Park
- Eierkopf bei der Spielbude im Halloween-Park
- alte Frau im Halloween-Park im Flur mit den drei Zimmern
- Gwendel, Clown im und vor dem Schloß
- Harold, Schauspieler (Statue) im Schloßhof
- Haushälterin im Schloß
- 2 Inspektoren im Wallen und Wallen Investigations Building
- Isabelle beim Liebestunnel im Halloween-Park
- Jack O'Lantern, Tonys Widersacher in diesem Spiel
- Junge im Halloween-Park
- schlafender Junge im Zelt der bärtigen Dame im Halloween-Park
- Lorenz, Wahrsager im Halloween-Park
- Mädchen in der Torte im Schloß
- alter Mann im Wunschbrunnen im Schloß
- Mortimer, in seinem Bazaar im Halloween-Park
- Pantagruel, Tonys treuer Begleiter
- Pfortner vor dem Schloss im Halloween-Park
- Randall, Verkäufer im Halloween-Park
- Rufus beim Hau-den-Lukas-Stand im Halloween-Park
- Schneeman beim Hau-den-Lukas-Stand im Halloween-Park
- trauriger Pirat auf dem Piratenschiff im Halloween-Park
- kotzender Pirat auf dem Piratenschiff im Halloween-Park
- Polly, der Papagei des Piratenkapitäns im Halloween-Park
- kleiner Teufel beim Hau-den-Lukas-Stand im Halloween-Park
- Timothy, Junge beim Organmixer im Halloween-Park
- Tony Tough, der Held des Abenteuers und seines Zeichens Privatdetektiv
- Vater von Timothy beim Organmixer im Halloween-Park

- Verkäufer im Hotdog-Stand im Halloween-Park
- Wächter im Geheimraum im Schloßgarten
- Woodward, Cornelius, Piratenkapitän im Halloween-Park
- Wally, Junge vor dem Toilettenhäuschen im Halloween-Park

Lösung – schwere Variante

Wallen und Wallen Investigations Building

Zu Beginn redet man im Büro mit Pantagruel und schickt ihn nach draußen. Danach kann man sich seine Süßigkeitentüte vom Schreibtisch nehmen. Anschließend verläßt man das Büro.

Auf dem Flur findet man ein Zettel, den man ebenfalls einsteckt. Weiter links findet man eine Tür zu einem kleinen Lagerraum, die man öffnet. An einer Wand hängt ein abgerissener Zettel, den man sich durchliest. Zu diesem paßt das Stück Papier aus dem Inventar (das vom Flur) genau, daher benutzt man den Zettel aus dem Inventar mit dem an der Wand. Nun kann Tony den ganzen Text lesen und man weiß jetzt, wie man sich als Schäferin verkleiden kann. Wenn man die Tür von innen schließt, findet man an der Innenseite der Tür einen rosafarbenen Kittel, den man einsteckt (Achtung: zunächst fällt er auf den Boden, daher muß man ihn von da aufsammeln). Schließlich versucht man noch, den blauen Schrank zu öffnen. Dabei kracht man durch den morschen Boden und landet in der Kanalisation.

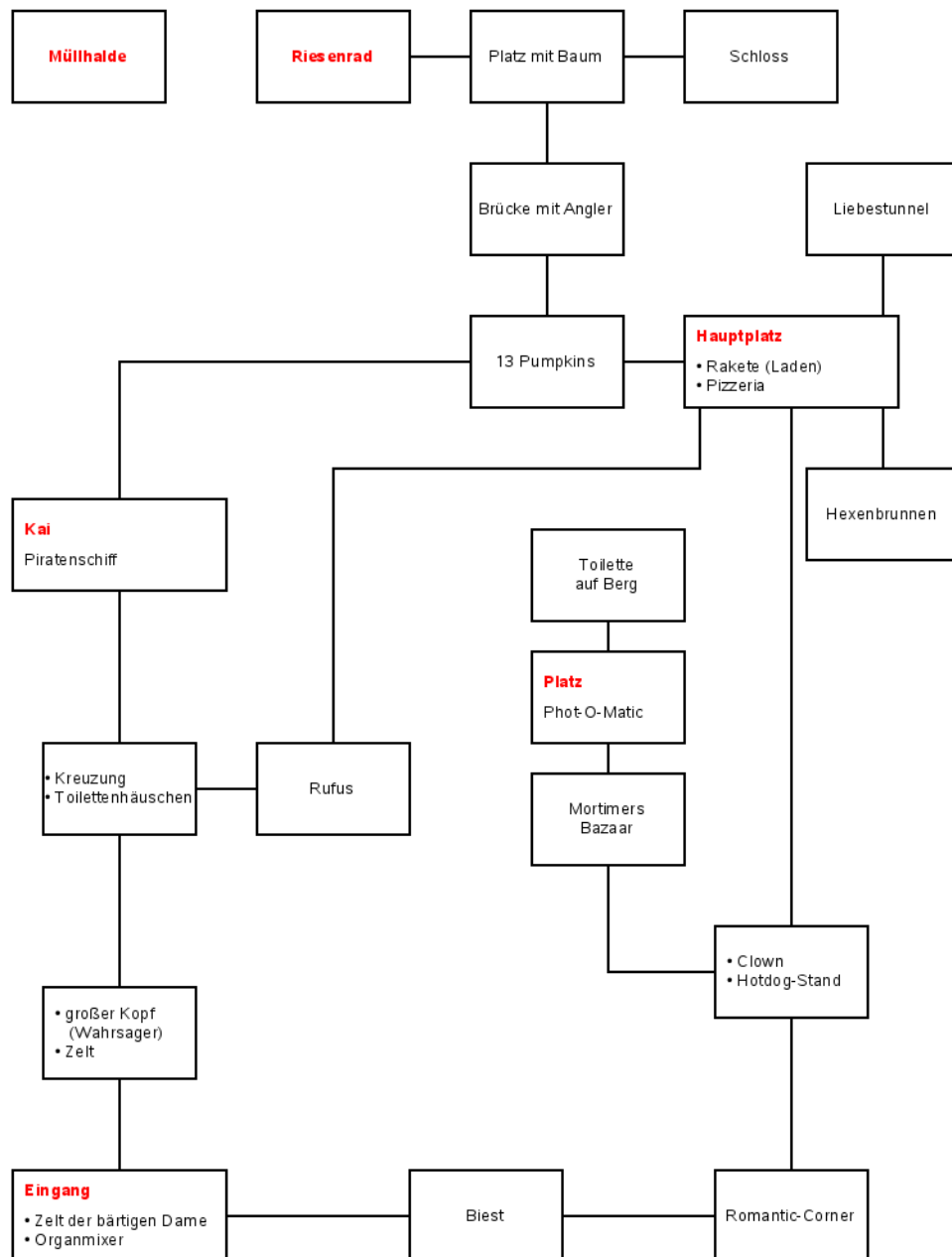
Hier unten hört man auch Pantagruel schreien. Bevor man ihm aber zu Hilfe eilt, nimmt man der Leiche die Perücke ab. Links von der Leiche kann man die Kanalisation wieder verlassen.

Oben läuft man die Treppe hoch und zieht an dem Schwanz des Kuhhinterteils. Daraufhin schreit die Kuh in Tonys Büro und läßt die Blumen in ihrem Maul fallen. Diese kann man dann im Büro einsammeln. Anschließend geht es erneut die Treppe nach oben. Dort redet man mit den beiden Inspektoren. Direkt links neben dem beiden Kerlen liegt vor dem Blumentopf ein Halstuch, noch weiter links findet man einen Brief auf dem Boden. Diesen Brief liest man sich im Inventar durch. So erfährt man, daß Pantagruel entführt wurde und man in den Halloween Park gehen muß, wenn man ihn wiedersehen will. Also verläßt man das Gebäude auf der linken Seite und macht sich auf in den Halloween Park.

Halloween-Park

Dort angekommen versucht man an dem Kassenhäuschen mit der alten Dame vorbei zu kommen, die hält einen aber zurück. Also redet man ausführlich mit ihr und erfährt so, was man tun muß, um in den Park zu kommen. Zunächst muß man sich ein Kostüm zusammenstellen. Daher kombiniert man im Inventar zunächst den Kittel mit den Blumen und dann das Kostümteil mit den Halstuch. Wenn man nun das Kostüm mit dem Busch benutzt, zieht sich Tony züchtig im Busch um und setzt sogar selbstständig die Perücke auf. Dann braucht man nur noch die alte Dame mit der Bonbontüte zu bestechen, schon kann man den Park betreten.

Kaum hat man den Park betreten, schließen sich alle Gitter und man ist eingesperrt. Im Park benutzt Tony ein Notizbuch, in dem er alle markanten Punkte des Parks einträgt und mit dessen Hilfe man sich im Park schneller bewegen kann: man muß einfach nur die gewünschte Stelle im Notizbuch anklicken, schon ist man da. Einen schematischen Überblick über den Park findet man in untenstehender Abbildung; zu den rot markierten Plätzen kann man direkt mithilfe des Notizblocks springen.



Als erstes betritt man nun das Zelt der bärtigen Dame. Drinnen stößt man auf einen schlafenden und laut schnarchenden Jungen. Mit dem zu reden bringt nichts, also sammelt man die Möhre auf dem Boden und die Tomate und die Zwiebel auf der Bühne auf. Dann geht man auf der Bühne nach links durch die Tür und kommt so zum Umkleideraum der bärtigen Dame. Die ist zutiefst betrübt über den Verlust ihrer Weiblichkeit; man sollte sich daher mit ihr unterhalten. Als Gentleman kann man hier nicht einfach wegsehen, also schenkt man der Dame die Blumen aus dem Inventar. Als Dank bekommt man das Gebiß ihrer Mutter. Danach kann man das Zelt wieder verlassen.

Draußen folgt man dem Weg nach oben (Richtung Lorenz und Piraten). Dort kommt man zu einem Zelt, vor dem ein Junge steht. Dieser guckt durch ein Loch ins Innere des Zelts. Will man ihn darauf ansprechen, verschwindet er fluchtartig. Dann kann man sich die beiden Gucklöcher mitnehmen und den Jungen, der drinnen gewartet hat, erneut vertreiben. Die zurückbleibende Lücke im Zelt kann man sich ebenfalls genauer ansehen.

Dann geht es weiter nach links und an dem großen Kopf vorbei. Da man kein Geld hat, kann man auch noch nichts in den Geldautomaten einwerfen. Daher geht man noch weiter nach links und kommt an eine Weggabelung. Hier sieht man auch ein Toilettenhäuschen. Direkt neben dem Wegweiser findet man daran angelehnt einen Stock, den man einsteckt.

Dann geht man Richtung Piraten und findet so ein großes Piratenschiff. Vor diesem sitzt der Kapitän auf einem Faß. Man sollte ausgiebig mit ihm über alle Themen sprechen. Anschließend untersucht man das Faß rechts von ihm, genauer gesagt das Loch darin. Durch dieses kann man sich einige Fischstäbchen aus dem Faß holen. Insgesamt dreimal greift man hinein und holt sich so einen Vorrat ins Inventar. Danach geht man über die Treppe aufs Schiff. Auf dem Deck spricht man erst einmal mit dem Papagei Polly. So kann man erfahren, was er am liebsten isst. Man sollte sich auch ruhig einmal seine Witze anhören. Wenn man versucht, die Tür rechts von Polly zu öffnen und damit in die Kajüte des Kapitäns einzudringen, schlägt Polly sofort Alarm, also geht das noch nicht. Stattdessen betritt man das Moustached Walrus Inn links von Polly. Im Innern der Taverne findet man direkt links neben dem Eingang an einem Tisch den gelangweilten Ansager. Wenn man mit ihm spricht, erfährt man, daß er auf den Mitarbeiter des Monats wartet und erst gehen darf, wenn der da ist. Weiter links findet man einen traurigen Piraten. Redet man mit ihm, erfährt man, daß er keine Tränen vergießen kann. Um ihm zu helfen, gibt man ihm die Zwiebel, aber auch die hilft nicht wirklich. Daher verläßt man die Kneipe und das Schiff. Links neben der Kapitän hängt ein Schwertfisch, mit dem man die Zwiebel aufschneiden kann. Danach geht man wieder nach oben und gibt dem traurigen Piraten die aufgeschnittene Zwiebel. Endlich kann er wieder weinen und zum Dank gibt er ein Getränk aus. Egal, wofür man sich entscheidet, am Ende bekommt man einen Pott Rum. Noch weiter links sitzt der Wachposten Biff, der einen auffallenden Schlüssel an seinem Gürtel hängen hat. Leider kann man ihm den im Moment nicht stibitzen, er paßt zu sehr auf und reagiert recht ungehalten. Daher verläßt man das Piratenschiff erst einmal wieder.

Weiter nach rechts kommt man zu einer Bude, in der ein recht arroganter Eierkopf zum Spielen auffordert. Nachdem man mit ihm geredet hat, kann man gegen ihn antreten. Auf dem Spielbrett kann man mit dem linken oberen Knopf einen Kürbis ins Spiel bringen, mit dem unteren Knopf sogar zwei gleichzeitg. Ziel ist es, zuerst den 13. Kürbis zu setzen. Um zu gewinnen, muß man zuerst den oberen Knopf (1 Kürbis) drücken, um das Spiel zu beginnen. Anschließend drückt man nacheinander den unteren Knopf (2 Kürbisse), wieder den oberen und noch einmal auf den unteren Knopf. Dann hat man eigentlich schon gewonnen. Je nachdem, wie der Gegner am Ende zieht, braucht man noch einen oder aber zwei Kürbisse, entsprechend muß man den ein letztes Mal den oberen oder den unteren Knopf drücken. Hat man gewonnen, bekommt man eine kleine Tapirfigur.

Nun geht man zum Hauptplatz des Parks. Dort findet man eine Rakete (einen Aufzug), mit dem man nach oben fährt. Oben befindet sich ein Laden. Wenn der Verkäufer Randall gerade besonders in seine Zeitschrift vertieft ist (er hält sie dann vor sein Gesicht), kann man sich das Skateboard links vom Fahrstuhl stibitzen (eventuell muß man zuvor mit ihm reden). Dann kann man wieder nach unten fahren.

Von hier aus geht man ein wenig nach rechts zu der Pizzeria. Vor dieser untersucht man den Mülleimer genauer, dann kann man daraus ein angebissenes Brot nehmen. In der Pizzeria findet man Pfefferschoten auf dem Tisch. Dann verläßt man die Pizzeria wieder und geht etwas links davon nach unten.

So kommt man zu einem Clown, der ziemlich frustriert ist, weil im nie jemand lange bei seinen Luftballon-Figuren zusehen will. Man redet dann ein wenig mit ihm und bekommt am Ende eins mit dem großen Hammer übergeben. Trotz dieser nicht gerade besonders freundlichen Begegnung versucht man

dem Clown zu helfen. Dazu geht man ein wenig nach links zu der Imbißbude. Neben dieser findet man einen dieser freundlichen lachenden Mülleimer. Dem zieht man den gelöcherten Zeltflicken über und setzt ihm dann noch das Gebiß ein, schon hat man einen lachenden Zuschauer für den Clown. Also schiebt man den Mülleimer in Richtung Clown und schon beginnt der – froh, endlich interessierte Zuschauer zu haben – mit seiner Vorführung. Da er nun abgelenkt ist, kann man sich seinen Hammer ausborgen.

Anschließend geht es wieder nach rechts zum Hauptplatz und dann nach links zur Rakete und weiter nach links unten zu Rufus. Hier kann man erst einmal mit dem Schneemann reden, um etwas über den Verbleib von Pantagruel zu erfahren. Der ist nämlich am Hotdog-Stand gesehen worden. Von dem kleinen Teufel erfährt man noch etwas über den Schneemann. Schließlich redet man noch mit Rufus. Der glaubt der stärkste Mann der Welt zu sein. Also fordert man ihn zu einem Wettkampf heraus, muß aber seinen eigenen Hammer zum Wettkampf benutzen (im Gespräch angeben). Nicht ganz so wie erwartet geht man als Sieger aus dem Wettkampf hervor. Und die Siegerprämie ist ein Dollar.

Den kann man gut bei dem riesigen Gesicht mit dem Geldautomaten daneben gebrauchen. Man geht also fast wieder ganz zurück zum Eingang des Parks und wirft den Dollar in den Automaten. Dann öffnet sich der Mund des Gesicht und eine Zunge fährt als roter Teppich aus. Drinnen findet man einen Wahrsager. Mit dem plaudert man ein wenig, insbesondere über Pantagruel. Leider sieht er sich aber außer Stande, etwas über den Verbleib des treuen Begleiters zu sagen, wenn er nicht einen Weitsichtzaubertrank bekommt. Und um an den zu gelangen, bekommt man ein Rezept von ihm. Man muß ihm also den Trank brauen und bringen, damit man weiterkommt.

Zunächst geht man aber erst einmal wieder ganz an den Anfang des Parks zurück zum Zelt der bärtigen Dame. Rechts daneben findet man einen Organmischer, den man ruhig einmal ausprobieren sollte. Wenn man wieder aktionsfähig ist, unterhält man sich weiter rechts mit dem Jungen Timothy über den Verbleib Pantagruels. Er will gesehen haben, daß der arme Kerl weiter nach rechts gebracht worden ist.

Also geht man in diese Richtung und kommt so zu dem eingesperrten Biest, mit dem man sich recht nett unterhalten kann. Dem armen Affen muß natürlich geholfen werden, auch wenn das im Moment noch nicht geht. Im Moment nimmt man sich nur den Kaugummi und liest sich den Steckbrief durch.

Hat man das gemacht, geht es wieder zurück zum Hotdog-Stand und dort weiter nach oben zu Mortimers Bazaar. Vor dem riesigen Schädel hängt ein Huhn, das man an sich nimmt. Dann betritt man den Schädel und redet mit Mortimer. Man sollte mit ihm alle Themen durchsprechen, so erfährt man, daß man von ihm eine Kamaro Gallenblase bekommen könnte. Allerdings hält er die für unbezahlbar. Man bekommt sie allerdings von ihm, wenn man den Kapitän davon überzeugen kann, Mortimer das Holzbein zu bezahlen. Bevor man wieder geht, nimmt man noch den Henkerstrick mit.

Nach rechts oben kommt man dann zu einem Phot-O-Matic mit einem kleinen Brunnen davor. Von dort geht es weiter den Berg nach oben. Dort steht ein weiteres Toilettenhäuschen, vor dem eine Junge schon ungeduldig von einem Bein auf das andere trippelt. Wenn man die Tür der Toilette öffnet, taucht daraus ein erboster weißer Alligator auf. Der will einfach nicht vom WC verschwinden, also muß man ein wenig nachhelfen. Man stellt das Skateboard auf die Fußmatte und öffnet dann das Gatter vor der Toilette von außen (also außen nach vorne herumgehen). Direkt darauf erscheint der Alligator wieder und rutscht mit dem Skateboard den Berg nach unten. Jetzt kann Wally endlich auf Toilette gehen. Man sieht dann auch, wohin seine Hinterlassenschaften abgeleitet werden.

Da man so deutlich darauf hingewiesen wird, sollte man einmal nachsehen. Also geht man wieder zurück bis zur Imbißbude und dort nach links. Am Romantic-Corner geht man nach unten zum Strand. Dort findet man im Boden einen scharfkantigen Stein. Den sollte man sich im Inventar genauer ansehen. So erkennt man, daß es sich um eine Gußform handelt, die man öffnen kann. Links findet man die menschlichen Abfallprodukte des Jungens oben in der Toilette. Man entnimmt dem Wasser eine Probe; zum Glück hat Tony ein Glas dafür in seiner Tasche.

Anschließend geht es wieder zur Pizzeria auf dem Hauptplatz und dort nach rechts unten. So kommt man zu einem großen Brunnen. Oberhalb des Wasserstrahls hängt ein Kessel, den man gut gebrauchen kann. Wenn man allerdings versucht, ihn mit dem Stock aus der Verankerung zu stoßen, löst man ihn zwar, er fällt aber nicht herunter.

Man geht nun wieder zum Phot-O-Matic und verstopft dort mit dem gewonnen Tapir den Brunnen. Das erhöht den Wasserdruck beim Hexenbrunnen, zu dem man nun wieder zurückkehrt.

Dort kann man nun mit dem Stock den Kessel herausschlagen und dann einstecken.

Jetzt geht man wieder zu der Kürbisspielbude und dort weiter nach hinten rechts Richtung Schloß. Auf dem Weg dorthin kommt man an einer Brücke vorbei, auf der ein Angler sitzt. Mit dem zu reden bringt nichts, er ist absolut wortkarg. Immerhin kann man ihm aber einen Wurm aus der Dose stibitzen. Weiter rechts kommt man dann zu einer Zugbrücke, die von einem Pförtner und seinem Wachhund Fluffy bewacht wird. Wenn man mit dem Wachposten redet, erfährt man, daß er einen nicht durchlassen will. Daher macht man erst einmal wieder kehrt und geht zurück. Dort findet man im oberen Heckenbreich einen Aushang, mit dem eine verschwundene Katze gesucht wird.

Weiter Richtung Schloß braucht man im Moment noch nicht, daher geht man wieder zurück zum Hotdog-Stand.

Den betritt man rechts durch die Seitentür. Drinnen legt man den Wurm in den Gefriertruhe und holt ihn nach einiger Zeit wieder heraus. Auch das Huhn steckt man eine zeitlang in den Backofen und holt es dann wieder heraus.

Jetzt geht es wieder zu der Kreuzung mit dem Toilettenhäuschchen. Man untersucht das Schlüsselloch genauer und stellt fest, daß der Schlüssel von innen steckt. Um ihn zu bekommen, schiebt man das Rezept durch den Spalt unter der Tür und schiebt dann den Schlüssel mit dem gefrorenen Regenwurm von außen durch das Schlüsselloch. Nun zieht man das Rezept automatisch wieder heraus und bekommt so den Schlüssel. Den Regenwurm läßt man dann automatisch frei. Mit dem Schlüssel kann man nun das Toilettenhäuschchen öffnen und betreten.

Drinnen nimmt man sich die grüne Flasche neben der Tür (wenn man sie nicht sieht, muß man ein wenig beiseite treten, weil man sie dann wahrscheinlich verdeckt). Diese Flasche zerschlägt man an der Marmorbüste. So kommt man zu einer Glasscherbe, mit der man rechts den Knoten durchtrennen kann. Nachdem man das gemacht hat, fällt das Stück Fleisch auf der anderen Seite, das bisher von dem Seil gehalten wurde, zu dem Piranha in das kleine Aquarium. Der frißt den Leckerbissen auch sofort auf, nur ein Knochen bleibt übrig, den man vom Boden aufheben kann. Man kann nun versuchen, den Hebel auf der rechten Seite zu ziehen, aber das bringt nicht wirklich etwas (keine Angst: auch wenn es so aussieht, das Programm stürzt nicht ab). Stattdessen steckt man den Knochen in die leere Fassung rechts daneben und zieht dann an dem Knochen. Daraufhin geht eine Tür auf und man kann das Toilettenhäuschen an anderer Stelle verlassen.

So landet man in einem Gang, in dem man einen Farbeimer findet. Diesen steckt man ein und geht dann die Treppe nach oben. Oben findet man in einem Flur drei Türen. Von denen geht man durch die mittlere (Nr. 206). In diesem Zimmer nimmt man die Puppe vom Stuhl. Außerdem öffnet man die Schublade der Kommode links unter dem Spiegel. Daraus holt man sich ein Schlafmittel. Anschließend geht man wieder nach draußen und die Treppe nach unten. Hier geht es nach rechts und durch den 'Exit' nach draußen in den Park. Dann steht man wieder vor dem Toilettenhäuschen.

Von hier aus geht es nach links zu den Piraten, wo man – falls nötig – seine Fischstäbchen-Vorräte bei dem Faß auffrischen kann. Dann steigt man die Treppe nach oben und kombiniert auf dem Deck den Kaugummi mit dem Brot. Dieses Kaugummibrot gibt man dann dem Papagei Polly zum Futtern. Daraufhin ist dessen Schnabel so verklebt, daß er nichts mehr sagen kann. Daher kann man nun auch die Kajüte des Kapitäns rechts von Polly betreten, ohne daß der Papagei Alarm schlägt. In der Kajüte nimmt man sich das Tagebuch vom Bett. Im Inventar kann man sich das Tagebuch dann in aller Ruhe durchlesen, um einiges über den Kapitän zu erfahren. Anschließend untersucht man das Wandstück unter dem Fenster genauer. Dort kann man ein Stück Tapete abziehen, dessen Rückseite man in Inventar genauer untersuchen sollte. Hier findet man eine mit einem 'X' markierte Schatzkarte, die man sich erst jetzt ansehen kann. Daraufhin wird auf der eigenen Karte der Fundort eines Schatzes mit einer neuen Stelle markiert, den man nun mit Hilfe der Karte direkt erreichen kann (links oben in der Ecke).

Der Fundort des Schatzes ist etwas unerwartet: eine Müllhalde. Dort findet man eine große Uhr und einen Hebel davor. Mit diesem Hebel kann man die Uhr in 15-Minuten-Schritten verstellen. Wenn man den Hebel noch einmal zieht, bleiben die Zeiger wieder stehen. Rechts findet man noch einen Kühlschrank, den man aber noch nicht öffnen kann. Wenn man sich die Schatzkarte noch einmal genauer ansieht, erkennt man, daß der Schatz nicht mit einem 'X' markiert ist, sondern mit einem 'XI'. Diese römische Ziffer ist der Hinweis darauf, auf welche Uhrzeit man die große Uhr einstellen soll. Man zieht also an dem Hebel und wartet, bis die Uhr kurz vor 11:00 Uhr steht, dann hält man sie wieder mit dem Hebel an. Wenn die

Uhr genau auf 11:00 Uhr stehen geblieben ist, kann man den Kühlschrank endlich öffnen. Drinnen findet man eine Reihe von Spielkarten.

Mit diesen geht es zurück zum Piratenschiff. Nach Durchlesen des Tagebuchs weiß man, daß der Kapitän so seine Probleme mit Spielkarten hat, also zeigt man ihm die Karten, woraufhin er sich schnell hinter seinem Faß versteckt. Nach dem Gespräch mit ihm bekommt man einen Edelstein von ihm. Nun geht man nach oben und geht in das Moustached Walrus Inn. Drinnen träufelt man das Schlafmittel über das halbe Hähnchen und gibt dieses dann dem Wachposten Biff. Hungrig wie er ist, schlingt er das Hähnchen sofort herunter und fällt in einen tiefen Schlaf. So kann man ihm den Schlüssel vom Gürtel klauen.

Anschließend geht man wieder zum Eingang des Halloween-Parks und von dort nach rechts zum Käfig des Biests. Dieses kann man endlich befreien (erst mit ihm reden, wenn man das noch nicht gemacht hat). Nun kann man den Käfig betreten, in dem man – wie auch andernorts im Park – einen Freßnapf auf dem Boden findet. In diesen Napf kann man eines der Fischstäbchen legen, dann taucht plötzlich die gesuchte Katze auf und holt sich das Fischstäbchen. Fangen kann man sie an anderen Stellen nicht, dafür ist sie wieder viel zu schnell verschwunden. Wenn man das aber hier macht, kann man mit etwas Übung rechtzeitig die Käfigtür schließen (benutzen), während sie noch frißt. Wenn sie dann verduften will, knockt sie sich an der geschlossenen Tür selbst aus. Die k.o. geschlagene Katze kommt dann automatisch ins Inventar.

Die Besitzerin der Katze, die sie per Aushang sucht, findet man in dem Toilettenhäuschen, genauer gesagt oben in den Flur mit den drei Türen. Hinter der rechten Tür (Nr. 207) findet man eine alte Frau, mit der man über die Katze redet und sie ihr dann übergibt. Zum Dank bekommt man von ihr ein paar Fünfcent-Stücke.

Mit diesen kann man am Phot-O-Matic ein Bild von sich schießen, nachdem man das Geld in den Münzeinwurf gesteckt hat. Die Photos kommen links vom Automaten heraus, wo man sie einsteckt.

Nun geht es erneut zum Piratenschiff und nach oben ins Moustached Walrus Inn. Dort hängt man das soeben gemacht Bild an das Plakat 'Angestellter des Monats'. Danach redet man mit den Ansager, der daraufhin bemerkt, daß man der gesuchte Angestellte ist. Man redet noch ein wenig mit ihm, dann bekommt man eine Tasche von ihm, die man im Inventar öffnet. So bekommt man eine Gedenktafel aus Messing.

Nun geht man zur Pizzeria und von dort rechts oben weiter zum Liebestunnel. Von der Dame kann man sich erklären lassen, daß man den Liebestunnel nur in Begleitung befahren darf, also zeigt man ihr die Puppe als vermeintliche Freundin. Isabella entgegnet daraufhin entrüstet, daß Nackte nicht befördert werden. Also zieht man der Puppe im Inventar den Kittel an und zeigt sie erneut Isabella. Diesmal ist alles in Ordnung und man kann eine Runde im Liebestunnel fahren, in dem man einen Lutscher bekommt.

Nun geht es wieder zu Mortimers Bazaar. Dem gibt man als Bezahlung für das Holzbein des Kapitäns den Edelstein und erhält von ihm wie abgemacht die Gallenblase.

Nun hat man alle Zutaten des Zaubertranks für den Wahrsager zusammen. Zunächst gibt man die Gallenblase in den Kessel. Als Milch muß die weiße Farbe erhalten. Den Fruchtsaft muß man noch schnell herstellen; dazu steckt man den Lutscher in den Rum und kippt das Gebräu dann ebenfalls in den Kessel. Das Abwasser aus dem Trinkglas wird als Kaffee uminterpretiert, und für den Pfeffer nimmt man die Pfefferschoten aus der Pizzeria. Schließlich, da man keine Kirsche hat, wirft man noch die Tomate hinterher. Jetzt muß all das noch gemischt werden, und das geht natürlich in dem Organmischer in der Nähe des Eingangs des Vergnügungsparks am besten. Also benutzt man den Kessel mit dem Organmischer und erhält so einen grünen Cocktail.

Nun geht man wieder zu dem Wahrsager in dem großen Kopf und überreicht ihm den Cocktail. Er redet sich dann in Trance und verschwindet irgendwie, sein Zylinder bleibt aber zurück. Und aus dem kann man sich mit Hilfe der Möhre einen Kaninchen hervorzaubern, das man einsteckt.

Nur in der schweren Version gibt es einen Geheimraum, den man später aufsuchen kann. Allerspätestens jetzt muß man sich aber um den Schlüssel zu diesem Raum kümmern. Bestimmt hat man schon die Maus gesehen, die hier herumläuft. Diese muß man nun zum Schloß treiben. Man findet die Maus anfangs an der Klippe, und auch dann wieder, wenn man sie in die Pizzeria und dort in das Mauseloch

gejagt hat. Von der Klippe aus treibt man die Maus (anklicken) nach links oben zum Biestkäfig und weiter nach links zum Eingang des Halloween-Parks. Dann geht es weiter nach oben zum großen Kopf mit dem Wahrsager und nach links zum Toilettenhäuschen. Es schadet nicht, hier einmal abzuspeichern, weil die Maus ab hier in die falsche Richtung weiterlaufen kann. Die Maus muß nun in Richtung Piraten laufen, und um das zu schaffen, muß man sie von Rufus herkommend weitertreiben (also beim Toilettenhäuschen ganz rechts zu Rufus gehen und dann wieder zurück zur Kreuzung). Jetzt kann man die Maus gefahrlos weitertreiben. Von hier aus jagt man den kleinen Nager weiter zu der Kürbisspielbude. Hier ist das Schloß schon ausgeschildert, aber erneut kann man die Maus nicht einfach so in diese Richtung treiben. Stattdessen reist man mit dem Notizbuch zum Hauptplatz und geht hier nach links Richtung Kürbisstand. So schafft man es auch diesmal, die Maus in die richtige Richtung und damit zum Schluß zu lenken. Über die Brücke treibt man sie dann zu dem Platz mit dem Baum und noch weiter nach rechts zur Zugbrücke vor dem Schloß. Dort wird die Maus von dem Köter verschluckt, der daraufhin eine Spinne ausspuckt. Diese sammelt man für später ein.

Danach geht man wieder zur Pizzeria und nach drinnen. Hier steckt man die Auszeichnung in den Ofen und schmilzt sie so ein. Im Inventar verbindet man die Schmelze mit der Gußform. Dabei muß man sich beeilen: Wenn die Schmelze wieder erstarrt ist, kann man sie nicht mehr in die Form gießen, und das geht recht schnell. War man zu langsam, muß man sie erneut im Ofen einschmelzen. Anschließend kann man sich aus der Gußform eine Pfeife holen.

Dann geht man von der Pizzeria zu der Brücke mit dem Angler und weiter nach rechts zu dem Platz mit dem Baum mit dem Loch. In dieses steckt man das Kaninchen. Direkt vor dem Baum findet man einen Grasbüchel. Auf dieses legt man das Seil; dann geht man um den Baum herum nach oben rechts zu dem Riesenrad. Hier findet man das Seil wieder, das man nun an der untersten Gondel befestigt. Anschließend öffnet man noch die Tür der blauen Kabine links neben dem Riesenrad. Danach geht man wieder zu dem Baum mit dem Loch und benutzt dort die Pfeife. Das zieht den Wachhund Fluffy samt Wachposten an, und der stellt seinen Fuß ahnungslos in die Schlinge des Seils. Sobald man wieder handeln kann, geht man schnell um den Baum herum zu der Gondel vor dem Riesenrad und zieht an dem Hebel. Das setzt das Riesenrad in Bewegung und zieht den Wachposten in luftige Höhen. Dieser stellt somit kein Problem mehr dar. *Wenn man nicht rechtzeitig bei der Gondel war und der Wachposten sich wieder zur Zugbrücke zurückgezogen hat, muß man es erneut versuchen. Dabei muß man eventuell die Gondeln mit dem Hebel zurückdrehen und das Seil wieder an sich nehmen und erneut als Falle auslegen.*

Hat man den Wachposten erledigt, kann man endlich über die Zugbrücke das Schloß betreten.

Schloß

Kaum hat man den Schloßhof betreten, kehrt Fluffy auf seinen Posten zurück und versperrt damit den Rückweg. Direkt beim Eingang kann man im Moment noch nichts tun, also geht man nach oben.

Dort erkennt man eine große Turmuhr, deren Zeiger mit einem Seil festgebunden sind. Dies wird später wichtig.

Weiter rechts findet man einen Benzinkanister und eine Gießkanne, die man beide einsteckt. Hier nimmt man sich den Hammer und schlägt damit auf den Baum auf der rechten Seite. So fällt eine Pflaumen nach unten, die man einsammelt.

Noch weiter nach rechts kommt man zu einer Holzhütte mit großen Antennen darauf. In der Hütte findet man ein Schaf und dahinter einen kleinen, grünen Schlauch, den man einsteckt. Nun kann man die Hütte wieder verlassen und nach rechts an dem Heuhaufen vorbei gehen.

Hier kommt man zu einer Statue, deren linken Teil man ansprechen kann. In Wirklichkeit besteht die Statue nämlich aus den beiden Schauspielern Harold und Chuck. Die beiden müssen noch bis 15:30 Uhr arbeiten, da sich der Zeiger der großen Uhr aber nicht mehr bewegt, stehen sie schon recht lange hier herum. Natürlich muß man ihnen helfen.

Noch weiter nach rechts kommt man zum Schloßeingang, das man nun betritt. Drinnen wird man direkt von der Haushälterin angesprochen. Man muß sich hier als Parapsychologe ausgeben und sie dann auffordern, an einem Experiment teilzunehmen. Dann kann man sie bitten, sich umzudrehen. So kann man sich das blaue Spülmittel von dem Putzwagen nehmen (alle anderen Flaschen kann man nicht mitnehmen). Allerdings muß man das schaffen, bevor die gute Frau sich wieder umdreht. War man zu langsam, muß man sie noch einmal bitten, sich umzudrehen. In der Eingangshalle findet man unter dem Spiegel noch eine Komode, deren linke Schranktür sich öffnen läßt. In der Komode findet man einen Blasebalg.

Links vom Spiegel kann man weiter ins Schloß hineingehen. In diesem Raum findet man eine Torte, die sich bewegt. Links auf der Torte findet man eine Kerze, die man einstecken kann.

Danach geht man durch den Eingang nach oben in die Küche. Rechts hinter dem kleinen Schränkchen findet man ein Megaphon, das man in Inventar genauer untersucht. So erkennt man, daß ihm Batterien fehlen. Weiter durch findet man eine Wasserstelle mit Tauben, die man verjagt, sobald man dem Wasser zu nahe kommt. Jetzt kann man die Gießkanne mit Wasser füllen. Rechts von der Wasserstelle findet man in einem Schrank eine Spritztüte. Anschließend geht man zurück zur Torte und hier weiter nach links.

Im nächsten Raum findet man den Clown Gwendel über einer Wasserschüssel hängend, in die er immer wieder seinen Kopf taucht. Nachdem man mit ihm alle Themen durchgesprochen hat, gießt man das Spülmittel genau in dem Moment in die Wanne, in dem Gwendel seinen Kopf hineingetaucht hat; dann kann er nämlich nichts sehen. Das Spülmittel reizt die Augen des Clowns, der daraufhin das Zimmer verläßt. Wenn man das gemacht hat, kann man noch den Schrank in diesem Zimmer öffnen. Daraufhin erscheint ein Zombie; den kann man aber erst später brauchen. Nun kann man noch die Wanne wegschieben und legt so eine Falltür frei.

Durch diese kommt man in eine Drachenhöhle. Direkt links vom Eingang ließt man sich das Plakat durch und drückt anschließend den Knopf darunter. Daraufhin entweicht dem Maul des Drachen ein wenig Rauch, den man schnell mit dem Blasebalg aufsaugen muß. Wenn man sich dabei zu viel Zeit läßt, löst sich das Rauchwölkchen wieder auf und man muß erneut den Knopf drücken. Ist das erledigt, geht es weiter nach rechts an dem Drachen vorbei. An seinem Hinterbein bemerkt man eine Klappe, die man öffnen kann. Dahinter erkennt man einen Tank. In dessen Loch steckt man den kleinen Schlauch und benutzt dann den Benzinkanister mit dem anderen Schlauchende. So bekommt man etwas Benzin. Noch weiter durch findet man einen Wunschbrunnen, mit dem man reden kann. Tut man dies, so erkennt man auf dem Boden des Brunnens einen alten Mann, mit dem man nun ebenfalls reden sollte. Anschließend gießt man das Benzin in den Brunnen und entzündet ihn damit. An den Flammen kann man dann die Kerze von der Torte entzünden. Anschließend geht es wieder nach oben ins Schloß.

Dieses verläßt man auch wieder, dabei plaudert man noch ein wenig mit der Haushälterin. Draußen geht man zu dem großen Heuhaufen neben der Scheune mit dem Schaf. Hier zündet man das Heu mit

der Kerze an. Nachdem dieses abgebrannt ist, findet man zwei Dinge: erstens eine Nadel auf dem Boden und zweitens eine Tür in der Wand. Also betritt man den Raum hinter der Tür.

In diesem Lagerraum findet man auf dem Boden zwei Gewichte, mit denen man fleissig trainieren kann. Derart gestählt geht man wieder in das Schloß.

Dort geht man in den Raum mit der Torte, die sich ein wenig bewegt. Hier sticht man einmal mit der Nadel in die Torte, was die junge Dame darin piekst, mit der man nun reden kann. Wenn man das Megaphon im Inventar untersucht und bemerkt hat, daß ihm Batterien fehlen, kann man das Mädchen in der Torte nun danach fragen. Prompt bekommt man auch eine Batterie von ihr. Man unterhält sich noch ein wenig mit ihr und setzt die Batterie im Inventar in das Megaphon ein.

Nun geht man nach links in den Raum mit der Bodenluke, die zur Drachenhöhle führt. Hier öffnet man erneut den Schrank und gibt dem Zombie das Megaphon. Dann wartet man, bis der Schrank sich wieder schließt, so daß man ihn erneut öffnen kann. Diesmal ist der Zombie mit dem Megaphon bewaffnet, und sein Schrei ertönt so laut, daß dem Wildschwein in der Küche der Fuß abfällt und irgendwo anders ein Schlüssel beinahe von einem Wandbrett fällt.

Man geht also zuerst in die Küche und hebt den abgebrochen Fuß des Schweins auf.

Dann geht man wieder in den Raum mit dem Zombie und weiter nach links, wo man eine Leiter nach oben steigen kann. Auf dem Speicher des Schlosses findet man den kleinen Schlüssel, der eben durch den Schrei des Zombies verrutscht ist. Nun kann man ihn mit dem Stock ganz von dem Wandbrett herunterholen (das geht aber erst nach dem Schrei des Zombies). Beim Herunterfallen bleibt der Schlüssel aber nicht auf dem Boden liegen, sondern fällt durch die Falltür weiter nach unten und landet dort in einem Mauseloch.

Bevor man sich um den Schlüssel kümmert, steigt man erst einmal noch weiter nach oben auf das Dach des Schlosses. Hier kann man die untere, rechte Statue vom Dach schubsen. Man kann den Wasserspeier aber nur ein wenig wegschieben, und auch das nur, wenn man vorher fleissig mit den Hanteln trainiert hat. Kaum hat man die Statue ein wenig verschoben, fällt das weiße Krokodil vom Jahrmarkt vom Himmel und reißt den Wasserspeier ganz mit nach unten. Beim Herunterfallen der Statue werden auch die Zeiger der Turmuhr verstellt. Endlich zeigt sie eine Zeit an, in der die Statue im Schloßgarten Feierabend hat. Und prompt verlasen die beiden Schauspieler auch ihren Platz.

Jetzt kann man wieder nach unten gehen in den Raum mit der Kiste auf dem Boden und dem Mauseloch, in dem der kleine Schlüssel verschwunden ist. Mit dem Wildschweinhuf kann man die Kiste öffnen und ihr einen Feldbrocken entnehmen. Anschließend benutzt man den mit Rauch gefüllten Blasebalg mit dem Mauseloch. Daraufhin wird der Schlüssel herausgeworfen, ärgerlicherweise landet er aber auf dem Küchendach. Wenn man hier zum Fenster herausieht, erkennt man ein Seil, an dem eine Steinfigur hängt. Mehr kann man hier im Moment nicht machen, also verläßt man das Schloß wieder.

Draußen geht man zum Sockel der Statue, die sich in den Feierabend verabschiedet hat. Auf dem Podest findet man ein Messer, das man einsteckt, und eine Vertiefung. *In der schweren Version des Spiels kann man die Spinne, die der Wachhund vor dem Schloß ausgespuckt hat (falls man die Maus in seine Richtung getrieben hat), in diese Vertiefung drücken. Daraufhin rollt ein roter Teppich aus und man kann einen geheimen Überwachungsraum betreten. Links von der Bildergalerie kann man in einem Kontrollraum einen Wächter treffen und eine Videoaufzeichnung von Pantagruel finden.*

Nun geht man wieder zurück zum Schloß und vor dem Eingang nach rechts. Dort sitzt Gwendel auf dem Boden und spielt mit einem Spielzeughund. Man versucht nun, sich diesen Hund zu nehmen. Gwendel will ihn aber beim besten Willen nicht hergeben, also muß man etwas nachhelfen. Man blickt hier nach oben zur Turmuhr und erkennt dann, daß die Steinstatue an dem Seil, die man schon im Schloß gesehen hat, genau über Gwendels Kopf hängt.

Man geht daher wieder ins Schloß und in den Raum mit dem Mauseloch. Hier schneidet man das Seil im Fenster mit dem Messer durch und geht dann wieder nach draußen.

Dort, wo vorher Gwendel saß, findet man nun die heruntergestürzte Statue und den Spielzeughund, den man jetzt einstecken kann.

Danach geht man zum Katapult am Eingang des Schlosses. Hier legt man den Felsbrocken aus der

Kiste auf die Schleuder und durchtrennt dann die Schnur direkt unterhalb des Felsbockens. Daraufhin feuert das Katapult den Stein Richtung Schloß und der zerstört das Küchendach. Dabei fällt der kleine Schlüssel ebenfalls herunter.

Diesen kann man sich nun in der Küche holen, er liegt einfach auf dem Boden herum. Zudem kann man das kleine Schränkchen auf der rechten Seite öffnen und in dessen Inneres blicken, um zu erfahren, daß man hier gut ausgestopfte Tiere verstauen könnte. Nach diesem Hinweis packt man den Spielzeughund in das Schränkchen. Dessen rote Leine bleibt aber draußen hängen. Man schließt nun das Schränkchen wieder. Anschließend geht man zu der Wasserstelle und legt eine Pflaume ins Wasser. Wenn man dann zurücktritt, kommen die Tauben wieder und verspeisen die Pflaume. Erneut geht man zur Wasserstelle und vertreibt damit die Tauben. Diesmal setzen sich die Tauben aber auf den Dachbalken und lassen ihren Kot auf den Küchenboden fallen. Sobald man Tony wieder bewegen kann, benutzt man die rote Leine, die aus dem Schränkchen hängt, um sie zu spannen. Direkt darauf erscheint die Haushälterin, um sauber zu machen, und stolpert über die Schnur. Schwer, wie sie ist, hinterläßt sie im Boden einen tiefen Abdruck ihres Gesichts. Diesen Abdruck braucht man, um die Sicherheitskontrolle des Fahrstuhls am Eingang zum Schloß zu überlisten. Ist man nicht schnell genug, so wischt sie auf und man muß alles wiederholen (Pflaume vom Baum besorgen, den Tauben ins Wasser legen ...)

Man geht nun wieder zum Stall mit dem Schaf und schert dieses mit dem Messer. Auf diese Weise erhält man ein Wollknäuel. Anschließend übergießt man das Schaf mit dem Wasser aus der Gießkanne, so daß das Schaf zu frieren beginnt, sich erkältet und grünen Schleim ausspuckt. Diesen sammelt man mit der Spritztüte ein.

Den grünen Schleim spritzt man nun in die Vertiefung in der Küche, die die Haushälterin hinterlassen hat. Um die Masse zu trocknen, verwendet man den Blasebalg mit dem Schleim. Nach einiger Zeit kann man sich dann den dabei entstehenden Schimmel nehmen und das Schloß verlassen.

Draußen geht man wieder zum Eingang mit dem Katapult zurück und dort nach rechts zu der Maschine. In diese setzt man die Schimmelmaske ein und öffnet so die Tür des Fahrstuhls weiter rechts.

Diesen betritt man und wird so nach oben auf eine Pflanze befördert. Hier klettert man noch weiter nach oben und kommt so zu einer Tür, durch die man einen Raum betritt: und hier hat man endlich Pantagruel gefunden. Leider wird er durch eine Videokamera überwacht, also kann man ihn nicht einfach unbemerkt befreien. Wenn man die Videokamera untersucht, erkennt man am anderen Ende einen Wächter (den aus dem geheimen Überwachungsraum). Man benutzt nun die Wolle mit Pantagruel und versetzt diesen dann in Schwung. Durch sein Pendeln hypnotisiert er den Wächter und man kann endlich gefahrlos an dem Hebel ziehen und Pantagruel so befreien. Obwohl Pantagruel Tony nun vor einer Falle warnt, reagiert man nicht darauf und setzt den kleinen, goldenen Schlüssel in das kleine Loch weiter rechts ein. Durch die sich dabei öffnende Tür geht man nach draußen und trifft auf seinen Widersacher, der im Abspann aber abserviert wird.

Lösung – leichte Variante

Wallen und Wallen Investigations Building

Zu Beginn redet man im Büro mit Pantagruel und schickt ihn nach draußen. Danach kann man sich seine Süßigkeitentüte vom Schreibtisch nehmen. Anschließend verläßt man das Büro.

Auf dem Flur findet man ein Zettel, den man ebenfalls einsteckt. Weiter links findet man eine Tür zu einem kleinen Lagerraum, die man öffnet. An einer Wand hängt ein abgerissener Zettel, den man sich durchliest. Zu diesem paßt das Stück Papier aus dem Inventar (das vom Flur) genau, daher benutzt man den Zettel aus dem Inventar mit dem an der Wand. Nun kann Tony den ganzen Text lesen und man weiß jetzt, wie man sich als Schäferin verkleiden kann. Wenn man die Tür von innen schließt, findet man an der Innenseite der Tür einen rosafarbenen Kittel, den man einsteckt (Achtung: zunächst fällt er auf den Boden, daher muß man ihn von da aufsammeln). Schließlich versucht man noch, den blauen Schrank zu öffnen. Dabei kracht man durch den morschen Boden und landet in der Kanalisation.

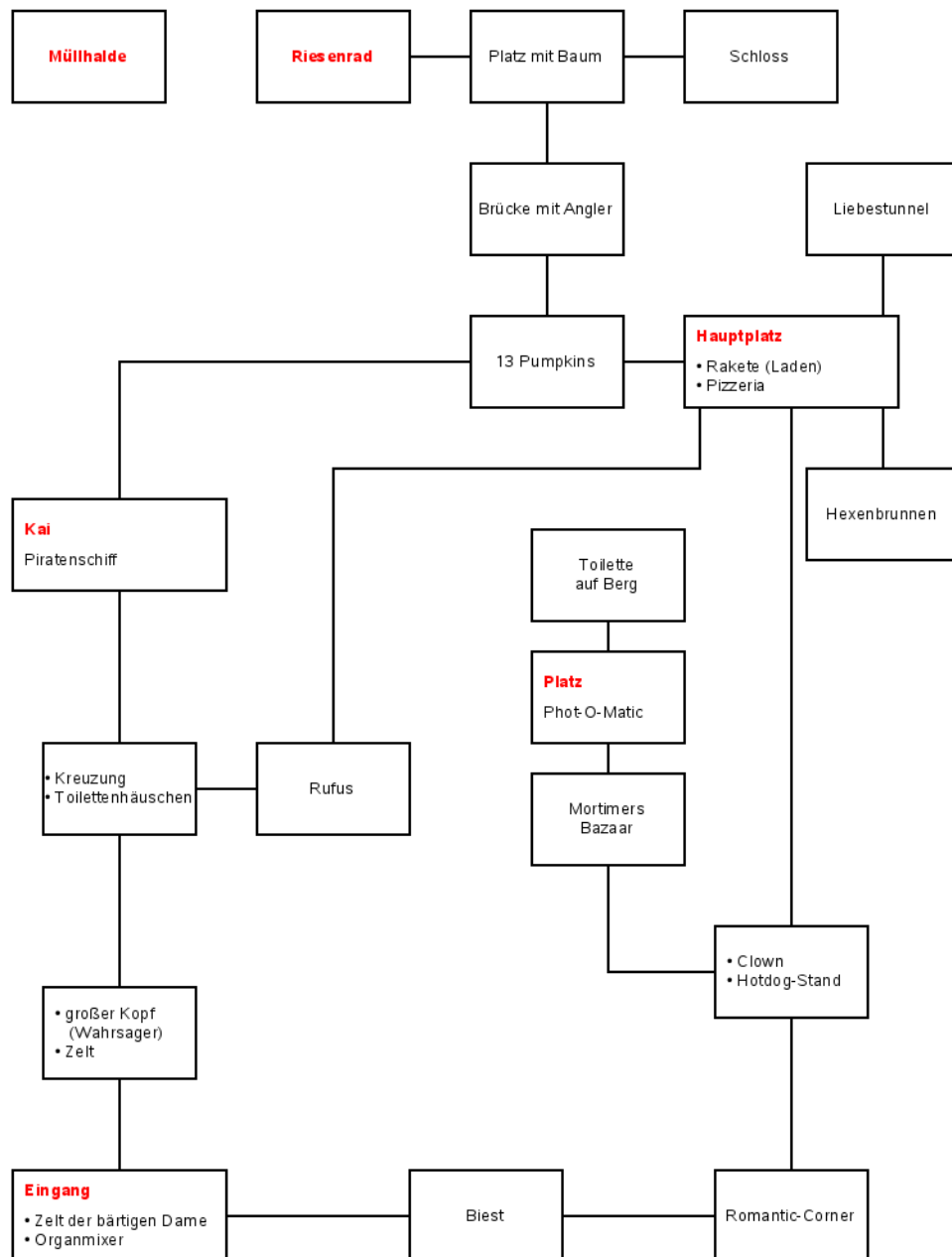
Hier unten hört man auch Pantagruel schreien. Bevor man ihm aber zu Hilfe eilt, nimmt man der Leiche die Perücke ab. Links von der Leiche kann man die Kanalisation wieder verlassen.

Oben läuft man die Treppe hoch und zieht an dem Schwanz des Kuhhinterteils. Daraufhin schreit die Kuh in Tonys Büro und läßt die Blumen in ihrem Maul fallen. Diese kann man dann im Büro einsammeln. Anschließend geht es erneut die Treppe nach oben. Dort redet man mit den beiden Inspektoren. Direkt links neben dem beiden Kerlen liegt vor dem Blumentopf ein Halstuch, noch weiter links findet man einen Brief auf dem Boden. Diesen Brief liest man sich im Inventar durch. So erfährt man, daß Pantagruel entführt wurde und man in den Halloween Park gehen muß, wenn man ihn wiedersehen will. Also verläßt man das Gebäude auf der linken Seite und macht sich auf in den Halloween Park.

Halloween-Park

Dort angekommen versucht man an dem Kassenhäuschen mit der alten Dame vorbei zu kommen, die hält einen aber zurück. Also redet man ausführlich mit ihr und erfährt so, was man tun muß, um in den Park zu kommen. Zunächst muß man sich ein Kostüm zusammenstellen. Daher kombiniert man im Inventar zunächst den Kittel mit den Blumen und dann das Kostümteil mit den Halstuch. Wenn man nun das Kostüm mit dem Busch benutzt, zieht sich Tony züchtig im Busch um und setzt sogar selbstständig die Perücke auf. Dann braucht man nur noch die alte Dame mit der Bonbontüte zu bestechen, schon kann man den Park betreten.

Kaum hat man den Park betreten, schließen sich alle Gitter und man ist eingesperrt. Im Park benutzt Tony ein Notizbuch, in dem er alle markanten Punkte des Parks einträgt und mit dessen Hilfe man sich im Park schneller bewegen kann: man muß einfach nur die gewünschte Stelle im Notizbuch anklicken, schon ist man da. Einen schematischen Überblick über den Park findet man in untenstehender Abbildung; zu den rot markierten Plätzen kann man direkt mithilfe des Notizblocks springen.



Als erstes betritt man nun das Zelt der bärtigen Dame. Drinnen stößt man auf einen schlafenden und laut schnarchenden Jungen. Mit dem zu reden bringt nichts, also sammelt man die Möhre auf dem Boden und die Tomate und die Zwiebel auf der Bühne auf. *Mehr muß man hier eigentlich nicht machen, allerdings kann man noch auf der Bühne nach links durch die Tür gehen und kommt so zum Umkleideraum der bärtigen Dame. Die ist zutiefst betrübt über den Verlust ihrer Weiblichkeit; man sollte sich daher mit ihr unterhalten. Als Gentleman kann man hier nicht einfach wegsehen, also schenkt man der Dame die Blumen aus dem Inventar, wofür sie sich artig bedankt. Danach kann man das Zelt wieder verlassen.*

Draußen folgt man dem Weg nach oben (Richtung Lorenz und Piraten). Dort kommt man zu einem Zelt. Dann geht es weiter nach links und an dem großen Kopf vorbei. Da man kein Geld hat, kann man auch noch nichts in den Geldautomaten einwerfen. Daher geht man noch weiter nach links und kommt an eine Weggabelung. Hier sieht man auch ein Toilettenhäuschen. Direkt neben dem Wegweiser findet man daran angelehnt einen Stock, den man einsteckt.

Dann geht man Richtung Piraten und findet so ein großes Piratenschiff. Vor diesem sitzt der Kapitän auf einem Faß. Man sollte ausgiebig mit ihm über alle Themen sprechen. Anschließend untersucht man das Faß rechts von ihm, genauer gesagt das Loch darin. Durch dieses kann man sich einige Fischstäbchen aus dem Faß holen. Insgesamt dreimal greift man hinein und holt sich so einen Vorrat ins Inventar. Danach geht man über die Treppe aufs Schiff. Auf dem Deck spricht man erst einmal mit dem Papagei Polly. So kann man erfahren, was er am liebsten isst. Man sollte sich auch ruhig einmal seine Witze anhören. Wenn man versucht, die Tür rechts von Polly zu öffnen und damit in die Kajüte des Kapitäns einzudringen, schlägt Polly sofort Alarm, also geht das noch nicht. Stattdessen betritt man das Moustached Walrus Inn links von Polly. Im Innern der Taverne findet man direkt links neben dem Eingang an einem Tisch den gelangweilten Ansager. Wenn man mit ihm spricht, erfährt man, daß er auf den Mitarbeiter des Monats wartet und erst gehen darf, wenn der da ist. Weiter links findet man einen traurigen Piraten. Redet man mit ihm, erfährt man, daß er keine Tränen vergießen kann. Um ihm zu helfen, gibt man ihm die Zwiebel, aber auch die hilft nicht wirklich. Daher verläßt man die Kneipe und das Schiff. Links neben der Kapitän hängt ein Schwertfisch, mit dem man die Zwiebel aufschneiden kann. Danach geht man wieder nach oben und gibt dem traurigen Piraten die aufgeschnittene Zwiebel. Endlich kann er wieder weinen und zum Dank gibt er ein Getränk aus. Egal, wofür man sich entscheidet, am Ende bekommt man einen Pott Rum. Noch weiter links sitzt der Wachposten Biff, der einen auffallenden Schlüssel an seinem Gürtel hängen hat. Leider kann man ihm den im Moment nicht stibitzen, er paßt zu sehr auf und reagiert recht ungehalten. Daher verläßt man das Piratenschiff erst einmal wieder.

Weiter nach rechts kommt man zu einer Bude, in der ein recht arroganter Eierkopf zum Spielen auffordert. *In der leichten Version kann man hier aber nichts gewinnen, also braucht man auch nicht zu spielen. Wenn man es dennoch möchte, kann man auf folgende Weise gewinnen: Nachdem man mit ihm geredet hat und ein Spielchen wagen will, hat man das Spielbrett vor sich. Man kann mit dem linken oberen Knopf einen Kürbis ins Spiel bringen, mit dem unteren Knopf gleichzeitig zwei. Ziel ist es, zuerst den 13. Kürbis zu setzen. Um zu gewinnen, muß man zuerst den oberen Knopf (1 Kürbis) drücken, um das Spiel zu beginnen. Anschließend drückt man nacheinander den unteren Knopf (2 Kürbisse), wieder den oberen und noch einmal auf den unteren Knopf. Dann hat man eigentlich schon gewonnen. Je nachdem, wie der Gegner am Ende zieht, braucht man noch einen oder aber zwei Kürbisse, entsprechend muß man den ein letztes Mal den oberen oder den unteren Knopf drücken.*

Nun geht man zum Hauptplatz des Parks. Dort findet man eine Rakete (einen Aufzug), mit dem man nach oben fährt. Oben befindet sich ein Laden. Wenn der Verkäufer Randall gerade besonders in seine Zeitschrift vertieft ist (er hält sie dann vor sein Gesicht), kann man sich das Skateboard links vom Fahrstuhl stibitzen (eventuell muß man zuvor mit ihm reden). Dann kann man wieder nach unten fahren.

Von hier aus geht man ein wenig nach rechts zu der Pizzeria. Vor dieser liegt eine Brotscheibe vor dem Mülleimer. In der Pizzeria findet man Pfefferschoten auf dem Tisch. Dann verläßt man die Pizzeria wieder und geht etwas links davon nach unten.

So kommt man zu einem Platz mit einem Hotdog-Stand. Rechts davon findet man einen herrenlosen Hammer, den man einsteckt.

Anschließend geht es wieder nach rechts zum Hauptplatz und dann nach links zur Rakete und weiter nach links unten zu Rufus. Hier kann man erst einmal mit dem Schneemann reden, um etwas über den Verbleib von Pantagruel zu erfahren. Der ist nämlich am Hotdog-Stand gesehen worden. Von dem kleinen

Teufel erfährt man noch etwas über den Schneemann. Schließlich redet man noch mit Rufus. Der glaubt der stärkste Mann der Welt zu sein. Also fordert man ihn zu einem Wettkampf heraus, muß aber seinen eigenen Hammer zum Wettkampf benutzen (im Gespräch angeben). Nicht ganz so wie erwartet geht man als Sieger aus dem Wettkampf hervor. Und die Siegerprämie ist ein Dollar.

Den kann man gut bei dem riesigen Gesicht mit dem Geldautomaten daneben gebrauchen. Man geht also fast wieder ganz zurück zum Eingang des Parks und wirft den Dollar in den Automaten. Dann öffnet sich der Mund des Gesicht und eine Zunge fährt als roter Teppich aus. Drinnen findet man einen Wahrsager. Mit dem plaudert man ein wenig, insbesondere über Pantagruel. Leider sieht er sich aber außer Stande, etwas über den Verbleib des treuen Begleiters zu sagen, wenn er nicht einen Weitsichtzaubertrank bekommt. Und um an den zu gelangen, bekommt man ein Rezept von ihm. Man muß ihm also den Trank brauen und bringen, damit man weiterkommt.

Zunächst geht man aber erst einmal wieder ganz an den Anfang des Parks zurück zum Zelt der bärtigen Dame. Rechts daneben findet man einen Organmixer, den man ruhig einmal ausprobieren sollte. Wenn man wieder aktionsfähig ist, unterhält man sich weiter rechts mit dem Jungen Timothy über den Verbleib Pantagruels. Er will gesehen haben, daß der arme Kerl weiter nach rechts gebracht worden ist.

Also geht man in diese Richtung und kommt so zu dem eingesperrten Biest, mit dem man sich recht nett unterhalten kann. Dem armen Affen muß natürlich geholfen werden, auch wenn das im Moment noch nicht geht. Im Moment nimmt man sich nur den Kaugummi und liest sich den Steckbrief durch.

Hat man das gemacht, geht es wieder zurück zum Hotdog-Stand (zweimal nach rechts) und dort weiter nach oben zu Mortimers Bazaar. Vor dem riesigen Schädel hängt ein Huhn, das man an sich nimmt. Dann betritt man den Schädel und redet mit Mortimer. Man sollte mit ihm alle Themen durchsprechen, so erfährt man, daß man von ihm eine Kamaro Gallenblase bekommen könnte. Allerdings hält er die für unbezahlbar. Man bekommt sie allerdings von ihm, wenn man den Kapitän davon überzeugen kann, Mortimer das Holzbein zu bezahlen. Bevor man wieder geht, nimmt man noch den Henkerstrick mit.

Nach rechts oben kommt man dann zu einem Phot-O-Matic mit einem kleinen Brunnen davor. Von dort geht es weiter den Berg nach oben. Dort steht ein weiteres Toilettenhäuschen, vor dem eine Junge schon ungeduldig von einem Bein auf das andere trippelt. Wenn man die Tür der Toilette öffnet, taucht daraus ein erboster weißer Alligator auf. Der will einfach nicht vom WC verschwinden, also muß man ein wenig nachhelfen. Man stellt das Skateboard auf die Fußmatte und öffnet dann das Gatter vor der Toilette von außen (also außen nach vorne herumgehen). Direkt darauf erscheint der Alligator wieder und rutscht mit dem Skateboard den Berg nach unten. Jetzt kann Wally endlich auf Toilette gehen. Man sieht dann auch, wohin seine Hinterlassenschaften abgeleitet werden.

Da man so deutlich darauf hingewiesen wird, sollte man einmal nachsehen. Also geht man wieder zurück bis zur Imbißbude und dort nach links. Am Romantic-Corner geht man nach unten zum Strand. Dort findet man im Boden einen scharfkantigen Stein. Den sollte man sich im Inventar genauer ansehen. So erkennt man, daß es sich um eine Gußform handelt, die man öffnen kann. Links findet man die menschlichen Abfallprodukte des Jungens oben in der Toilette. Man entnimmt dem Wasser eine Probe; zum Glück hat Tony ein Glas dafür in seiner Tasche.

Anschließend geht es wieder zur Pizzeria auf dem Hauptplatz und dort nach rechts unten. So kommt man zu einem großen Brunnen. Oberhalb des Wasserstrahls hängt ein Kessel, den man mit dem Stock aus der Verankerung herauslösen kann.

Jetzt geht man wieder zu der Kürbisspielbude und dort weiter nach hinten rechts Richtung Schloß. Auf dem Weg dorthin kommt man an einer Brücke vorbei, auf der ein Angler sitzt. Mit dem zu reden bringt nichts, er ist absolut wortkarg. Weiter rechts kommt man dann zu einer Zugbrücke, die von einem Pfortner und seinem Wachhund Fluffy bewacht wird. Wenn man mit dem Wachposten redet, erfährt man, daß er einen nicht durchlassen will. Daher macht man erst einmal wieder kehrt und geht zurück. Dort findet man im oberen Heckenbereich einen Aushang, mit dem eine verschwundene Katze gesucht wird.

Weiter Richtung Schloß braucht man im Moment noch nicht, daher geht man wieder zurück zum Hotdog-Stand.

Den betritt man rechts durch die Seitentür. Drinnen holt man sich einen gefrorenen Wurm aus der Gefriertruhe. Das Huhn steckt man eine zeitlang in den Backofen und holt es dann wieder heraus.

Jetzt geht es wieder zu der Kreuzung mit dem Toilettenhäuschchen. Man untersucht das Schlüsselloch genauer und stellt fest, daß der Schlüssel von innen steckt. Um ihn zu bekommen, schiebt man das Rezept durch den Spalt unter der Tür und schiebt dann den Schlüssel mit dem gefrorenen Regenwurm von außen durch das Schlüsselloch. Man zieht das Rezept nun automatisch wieder heraus und bekommt so den Schlüssel. Den Regenwurm läßt man dann automatisch frei. Mit dem Schlüssel kann man nun das Toilettenhäuschchen öffnen und betreten.

Drinne nimmt man sich die grüne Flasche neben der Tür (wenn man sie nicht sieht, muß man ein wenig beiseite treten, weil man sie dann wahrscheinlich verdeckt). Diese Flasche zerschlägt man an der Marmorbüste. So kommt man zu einer Glasscherbe, mit der man rechts den Knoten durchtrennen kann. Nachdem man das gemacht hat, fällt das Stück Fleisch auf der anderen Seite, das bisher von dem Seil gehalten wurde, zu dem Piranha in das kleine Aquarium. Der frißt den Leckerbissen auch sofort auf, nur ein Knochen bleibt übrig, den man vom Boden aufheben kann. Man kann nun versuchen, den Hebel auf der rechten Seite zu ziehen, aber das bringt nicht wirklich etwas (keine Angst: auch wenn es so aussieht, das Spiel stürzt nicht ab). Stattdessen steckt man den Knochen in die leere Fassung rechts daneben und zieht dann an dem Knochen. Daraufhin geht eine Tür auf und man kann das Toilettenhäuschchen an anderer Stelle verlassen.

So landet man in einem Gang, in dem man einen Farbeimer findet. Diesen steckt man ein und geht dann die Treppe nach oben. Oben findet man in einem Flur drei Türen. Von denen geht man durch die mittlere (Nr. 206). In diesem Zimmer nimmt man die Puppe vom Stuhl. Außerdem öffnet man die Schublade der Kommode links unter dem Spiegel. Daraus holt man sich ein Schlafmittel. Anschließend geht man wieder nach draußen und die Treppe nach unten. Hier geht es nach rechts und durch den 'Exit' nach draußen in den Park. Dann steht man wieder vor dem Toilettenhäuschen.

Von hier aus geht es nach links zu den Piraten, wo man – falls nötig – seine Fischstäbchen-Vorräte bei dem Faß auffrischen kann. Dann steigt man die Treppe nach oben und kombiniert auf dem Deck den Kaugummi mit dem Brot. Dieses Kaugummibrot gibt man dann dem Papagei Polly zum Futtern. Daraufhin ist dessen Schnabel so verklebt, daß er nichts mehr sagen kann. Daher kann man nun auch die Kajüte des Kapitäns rechts von Polly betreten, ohne daß der Papagei Alarm schlägt. In der Kajüte nimmt man sich das Tagebuch vom Bett. Im Inventar kann man sich das Tagebuch dann in aller Ruhe durchlesen, um einiges über den Kapitän zu erfahren. Anschließend untersucht man das Wandstück unter dem Fenster genauer. Dort kann man ein Stück Tapete abziehen, dessen Rückseite man in Inventar genauer untersuchen sollte. Hier findet man eine mit einem 'X' markierte Schatzkarte, die man sich erst jetzt ansehen kann. Daraufhin wird auf der eigenen Karte der Fundort eines Schatzes mit einer neuen Stelle markiert, denn man nun mit Hilfe der Karte direkt erreichen kann (links oben in der Ecke).

Der Fundort des Schatzes ist etwas unerwartet: eine Müllhalde. Dort findet man eine große Uhr und einen Hebel davor. Beide sind in der leichten Version aber ohne Bedeutung. Rechts findet man noch einen offenen Kühlschrank. In diesem findet man eine Reihe von Spielkarten.

Mit diesen geht es zurück zum Piratenschiff. Nach Durchlesen des Tagebuchs weiß man, daß der Kapitän so seine Probleme mit Spielkarten hat, also zeigt man ihm die Karten, woraufhin er sich schnell hinter seinem Faß versteckt. Nach dem Gespräch mit ihm bekommt man einen Edelstein von ihm. Nun geht man nach oben und geht in das Moustached Walrus Inn. Drinnen träufelt man das Schlafmittel über das halbe Hähnchen und gibt dieses dann dem Wachposten Biff. Hungrig wie er ist, schlingt er das Hähnchen sofort herunter und fällt in einen tiefen Schlaf. So kann man ihm den Schlüssel vom Gürtel klauen.

Anschließend geht man wieder zum Eingang des Halloween-Parks und von dort nach rechts zum Käfig des Biests. Dieses kann man endlich befreien (erst mit ihm reden, wenn man das noch nicht gemacht hat). Nun kann man den Käfig betreten, in dem man – wie auch andernorts im Park – einen Freßnapf auf dem Boden findet. In diesen Napf kann man eines der Fischstäbchen legen, dann taucht plötzlich die gesuchte Katze auf und holt sich das Fischstäbchen. Fangen kann man sie an anderen Stellen nicht, dafür ist sie wieder viel zu schnell verschwunden. Wenn man das aber hier macht, kann man mit etwas Übung rechtzeitig die Käfigtür schließen (benutzen), während sie noch frißt. Wenn sie dann verduften will, knockt sie sich an der geschlossenen Tür selbst aus. Die k.o. geschlagene Katze kommt dann automatisch ins Inventar.

Die Besitzerin der Katze, die sie per Aushang sucht, findet man in dem Toilettenhäuschen, genauer gesagt oben in den Flur mit den drei Türen. Hinter der rechten Tür (Nr. 207) findet man eine alte Frau,

mit der man über die Katze redet und sie ihr dann übergibt. Zum Dank bekommt man von ihr ein paar Fünfcnt-Stücke.

Mit diesen kann man am Phot-O-Matic ein Bild von sich schießen, nachdem man das Geld in den Münzeinwurf gesteckt hat. Die Photos kommen links vom Automaten heraus, wo man sie einsteckt.

Nun geht es erneut zum Piratenschiff und nach oben ins Moustached Walrus Inn. Dort hängt man das soeben gemacht Bild an das Plakat 'Angestellter des Monats'. Danach redet man mit den Ansager, der daraufhin bemerkt, daß man der gesuchte Angestellte ist. Man redet noch ein wenig mit ihm, dann bekommt man eine Tasche von ihm, die man im Inventar öffnet. So bekommt man eine Gedenktafel aus Messing.

Nun geht man zur Pizzeria und von dort rechts oben weiter zum Liebestunnel. Von der Dame kann man sich erklären lassen, daß man den Liebestunnel nur in Begleitung befahren darf, also zeigt man ihr die Puppe als vermeintliche Freundin. Isabella entgegnet daraufhin entrüstet, daß Nackte nicht befördert werden. Also zieht man der Puppe im Inventar den Kittel an und zeigt sie erneut Isabella. Diesmal ist alles in Ordnung und man kann eine Runde im Liebestunnel fahren, in dem man einen Lutscher bekommt.

Nun geht es wieder zu Mortimers Bazaar. Dem gibt man als Bezahlung für das Holzbein des Kapitäns den Edelstein und erhält von ihm wie abgemacht die Gallenblase.

Nun hat man alle Zutaten des Zaubertranks für den Wahrsager zusammen. Zunächst gibt man die Gallenblase in den Kessel. Als Milch muß die weiße Farbe erhalten. Den Fruchtsaft muß man noch schnell herstellen; dazu steckt man den Lutscher in den Rum und kippt das Gebräu dann ebenfalls in den Kessel. Das Abwasser aus dem Trinkglas wird als Kaffee uminterpretiert, und für den Pfeffer nimmt man die Pfefferschoten aus der Pizzeria. Schließlich, da man keine Kirsche hat, wirft man noch die Tomate hinterher. Jetzt muß all das noch gemischt werden, und das geht natürlich in dem Organmixer in der Nähe des Eingangs der Vergnügungsparks am besten. Also benutzt man den Kessel mit dem Organmixer und erhält so einen grünen Cocktail.

Nun geht man wieder zu dem Wahrsager in dem großen Kopf und überreicht ihm den Cocktail. Er redet sich dann in Trance und verschwindet irgendwie, sein Zylinder bleibt aber zurück. Und aus dem kann man sich mit Hilfe der Möhre einen Kaninchen hervorzaubern, das man einsteckt.

Danach geht man wieder zur Pizzeria und nach drinnen. Hier steckt man die Auszeichnung in den Ofen und schmilzt sie so ein. Im Inventar verbindet man die Schmelze mit der Gußform. Dabei muß man sich beeilen: Wenn die Schmelze wieder erstarrt ist, kann man sie nicht mehr in die Form gießen, und das geht recht schnell. War man zu langsam, muß man sie erneut im Ofen einschmelzen. Anschließend kann man sich aus der Gußform eine Pfeife holen.

Dann geht man von der Pizzeria zu der Brücke mit dem Angler und weiter nach rechts zu dem Platz mit dem Baum mit dem Loch. In dieses steckt man das Kaninchen. Direkt vor dem Baum findet man einen Grasbüchel. Auf dieses legt man das Seil; dann geht man um den Baum herum nach oben rechts zu dem Riesenrad. Hier findet man das Seil wieder, das man nun an der untersten Gondel befestigt. Anschließend öffnet man noch die Tür der blauen Kabine links neben dem Riesenrad. Danach geht man wieder zu dem Baum mit dem Loch und benutzt dort die Pfeife. Das zieht den Wachhund Fluffy samt Wachposten an, und der stellt seinen Fuß ahnungslos in die Schlinge des Seils. Sobald man wieder handeln kann, geht man schnell um den Baum herum zu der Gondel vor dem Riesenrad und zieht an dem Hebel. Das setzt das Riesenrad in Bewegung und zieht den Wachposten in luftige Höhen. Dieser stellt somit kein Problem mehr dar. *Wenn man nicht rechtzeitig bei der Gondel war und der Wachposten sich wieder zur Zugbrücke zurückgezogen hat, muß man es erneut versuchen. Dabei muß man eventuell die Gondeln mit dem Hebel zurückdrehen und das Seil wieder an sich nehmen und erneut als Falle auslegen.*

Hat man den Wachposten erledigt, kann man endlich über die Zugbrücke das Schloß betreten.

Schloß

Kaum hat man den Schloßhof betreten, kehrt Fluffy auf seinen Posten zurück und versperrt damit den Rückweg. Direkt beim Eingang kann man im Moment noch nichts tun, also geht man nach oben.

Dort erkennt man eine große Turmuhr, deren Zeiger mit einem Seil festgebunden sind. Dies wird später wichtig.

Weiter rechts findet man einen Benzinkanister, den man einsteckt. Hier nimmt man sich den Hammer und schlägt damit auf den Baum auf der rechten Seite. So fällt eine Pflaumen nach unten, die man einsammelt.

Noch weiter nach rechts kommt man zu einer Holzhütte mit großen Antennen darauf. In der Hütte findet man ein Schaf und dahinter einen kleinen, grünen Schlauch, den man einsteckt. Nun kann man die Hütte wieder verlassen und nach rechts an dem Heuhaufen vorbei gehen.

Hier kommt man zu einer Statue, deren linken Teil man ansprechen kann. In Wirklichkeit besteht die Statue nämlich aus den beiden Schauspielern Harold und Chuck. Die beiden müssen noch bis 15:30 Uhr arbeiten, da sich der Zeiger der großen Uhr aber nicht mehr bewegt, stehen sie schon recht lange hier herum. Natürlich muß man ihnen helfen.

Noch weiter nach rechts kommt man zum Schloßeingang, das man nun betritt. Drinnen wird man direkt von der Haushälterin angesprochen. Man muß sich hier als Parapsychologe ausgeben und sie dann auffordern, an einem Experiment teilzunehmen. Dann kann man sie bitten, sich umzudrehen. So kann man sich das blaue Spülmittel von dem Putzwagen nehmen (alle anderen Flaschen kann man nicht mitnehmen). Allerdings muß man das schaffen, bevor die gute Frau sich wieder umdreht. War man zu langsam, muß man sie noch einmal bitten, sich umzudrehen. In der Eingangshalle findet man unter dem Spiegel noch eine Komode, deren linke Schranktür sich öffnen läßt. In der Komode findet man einen Blasebalg.

Links vom Spiegel kann man weiter ins Schloß hineingehen. In diesem Raum findet man eine Torte, die sich bewegt. Links auf der Torte findet man eine Kerze, die man einstecken kann.

Danach geht man durch den Eingang nach oben in die Küche. Rechts hinter dem kleinen Schränkchen findet man ein Megaphon, das man in Inventar genauer untersuchen sollte. So erkennt man, daß ihm Batterien fehlen. Weiter durch findet man eine Wasserstelle mit Tauben, die man verjagt, sobald man dem Wasser zu nahe kommt. Rechts von der Wasserstelle findet man einen Schrank und darin eine Spritztüte. Anschließend geht man zurück zu der Torte und hier weiter nach links.

Im nächsten Raum findet man den Clown Gwendel über einer Wasserschüssel hängend, in die er immer wieder seinen Kopf taucht. Nachdem man mit ihm alle Themen durchgesprochen hat, gießt man das Spülmittel genau in dem Moment in die Wanne, in dem Gwendel seinen Kopf hineingetaucht hat; dann kann er nämlich nichts sehen. Das Spülmittel reizt die Augen des Clowns, der daraufhin das Zimmer verläßt. Wenn man das gemacht hat, kann man noch den Schrank in diesem Zimmer öffnen. Daraufhin erscheint ein Zombie; den kann man aber erst später brauchen. Nun kann man noch die Wanne wegschieben und legt so eine Falltür frei.

Durch diese kommt man in eine Drachenhöhle. Hier geht es weiter nach rechts an dem Drachen vorbei. An seinem Hinterbein bemerkt man eine Klappe, die man öffnen kann. Dahinter erkennt man einen Tank. In dessen Loch steckt man den kleinen Schlauch und benutzt dann den Benzinkanister mit dem anderen Schlauchende. So bekommt man etwas Benzin. Noch weiter durch findet man einen Wunschbrunnen, mit dem man reden kann. Tut man dies, so erkennt man auf dem Boden des Brunnens einen alten Mann, mit dem man nun ebenfalls reden sollte. Anschließend gießt man das Benzin in den Brunnen und entzündet ihn damit. An den Flammen kann man dann die Kerze von der Torte entzünden. Anschließend geht es wieder nach oben ins Schloß.

Dieses verläßt man auch wieder, dabei plaudert man noch ein wenig mit der Haushälterin. Draußen geht man zu dem großen Heuhaufen neben der Scheune mit dem Schaf. Hier zündet man das Heu mit der Kerze an. Nachdem dieses abgebrannt ist, findet man zwei Dinge: erstens eine Nadel auf dem Boden und zweitens eine Tür in der Wand. Also betritt man den Raum hinter der Tür.

In diesem Lagerraum findet man auf dem Boden zwei Gewichte, mit denen man fleissig trainieren kann. Derart gestählt geht man wieder in das Schloß.

Dort geht man in den Raum mit der Torte, die sich ein wenig bewegt. Hier sticht man einmal mit der Nadel in die Torte, was die junge Dame darin piekst, mit der man nun reden kann. Wenn man das Megaphon im Inventar untersucht und bemerkt hat, daß ihm Batterien fehlen, kann man das Mädchen in der Torte nun danach fragen. Prompt bekommt man auch eine Batterie von ihr. Man unterhält sich noch ein wenig mit ihr und setzt die Batterie im Inventar in das Megaphon ein.

Nun geht man nach links in den Raum mit der Bodenluke, die zur Drachenhöhle führt. Hier öffnet man erneut den Schrank und gibt dem Zombie das Megaphon. Dann wartet man, bis der Schrank sich wieder schließt, so daß man ihn erneut öffnen kann. Diesmal ist der Zombie mit dem Megaphon bewaffnet, und sein Schrei ertönt so laut, daß dem Wildschwein in der Küche der Fuß abfällt.

Man geht also in die Küche und hebt den abgebrochen Fuß des Schweins auf.

Dann geht man wieder in den Raum mit dem Zombie und weiter nach links, wo man eine Leiter nach oben steigen kann. Hier steigt man noch weiter nach oben auf das Dach des Schlosses. Hier kann man die untere, rechte Statue vom Dach schubsen. Man kann den Wasserspeier aber nur ein wenig wegschieben, und auch das nur, wenn man vorher fleissig mit den Hanteln trainiert hat. Kaum hat man die Statue ein wenig verschoben, fällt das weiße Krokodil vom Jahrmarkt vom Himmel und reißt den Wasserspeier ganz mit nach unten. Beim Herunterfallen der Statue werden auch die Zeiger der Turmuhr verstellt. Endlich zeigt sie eine Zeit an, in der die Statue im Schloßgarten Feierabend hat. Und prompt verlassen die beiden Schauspieler auch ihren Platz.

Jetzt kann man wieder nach unten gehen in den Raum mit der Kiste auf dem Boden. Mit dem Wildschweinhuf kann man die Kiste öffnen und ihr einen Feldbrocken entnehmen. Wenn man hier zum Fenster herausieht, erkennt man ein Seil, an dem eine Steinfigur hängt. Mehr kann man hier im Moment nicht machen, also verläßt man das Schloß wieder.

Draußen geht man zum Sockel der Statue, die sich in den Feierabend verabschiedet hat. Auf dem Podest findet man ein Messer, das man einsteckt, und eine Vertiefung.

Nun geht man wieder zurück zum Schloß und vor dem Eingang nach rechts. Dort sitzt Gwendel auf dem Boden und spielt mit einem Spielzeughund. Man versucht nun, sich diesen Hund zu nehmen. Gwendel will ihn aber beim besten Willen nicht hergeben, also muß man etwas nachhelfen. Man blickt hier nach oben zur Turmuhr und erkennt dann, daß die Steinstatue an dem Seil, die man schon im Schloß gesehen hat, genau über Gwendels Kopf hängt.

Man geht daher wieder ins Schloß und in den Raum mit dem Mauselloch. Hier schneidet man das Seil im Fenster durch und geht dann wieder nach draußen.

Dort, wo vorher Gwendel saß, findet man nun die heruntergestürzte Statue und den Spielzeughund, den man jetzt einstecken kann.

Danach geht man zum Katapult am Eingang des Schlosses. Hier legt man den Felsbrocken aus der Kiste auf die Schleuder und durchtrennt dann die Schnur direkt unterhalb des Felsbockens. Daraufhin feuert das Katapult den Stein Richtung Schloß und der zerstört das Küchendach.

Nun geht es wieder in die Küche. Dort öffnet man das kleine Schränkchen auf der rechten Seite und blickt in dessen Inneres, um zu erfahren, daß man hier gut ausgestopfte Tiere verstauen könnte. Nach diesem Hinweis packt man den Spielzeughund in das Schränkchen. Dessen rote Leine bleibt aber draußen hängen. Man schließt nun das Schränkchen wieder. Anschließend geht man zu der Wasserstelle und legt eine Pflaume ins Wasser. Wenn man dann zurücktritt, kommen die Tauben wieder und verspeisen die Pflaume. Erneut geht man zur Wasserstelle und vertreibt damit die Tauben. Diesmal setzen sich die Tauben aber auf den Dachbalken und lassen ihren Kot auf den Küchenboden fallen. Sobald man Tony wieder bewegen kann, benutzt man die rote Leine, die aus dem Schränkchen hängt, um sie zu spannen. Direkt darauf erscheint die Haushälterin, um sauber zu machen, und stolpert über die Schnur. Schwer, wie sie ist, hinterläßt sie im Boden einen tiefen Abdruck ihres Gesichts. Diesen Abdruck braucht man, um die Sicherheitskontrolle des Fahrstuhls am Eingang zum Schloß zu überlisten. Ist man nicht schnell genug, so wischt sie auf und man muß alles wiederholen (Pflaume vom Baum besorgen, den Tauben ins Wasser legen ...)

Man geht nun wieder zum Stall mit dem Schaf und schert dieses mit dem Messer. Auf diese Weise erhält man ein Wollknäuel. Nackt wie es ist, beginnt das Schaf zu frieren, erkältet sich und spuckt grünen Schleim aus. Diesen sammelt man mit der Spritztüte ein.

Den grünen Schleim spritzt man nun in die Vertiefung in der Küche, die die Haushälterin hinterlassen hat. Um die Masse zu trocknen, verwendet man den Blasebalg mit dem Schleim. Nach einiger Zeit kann man sich dann den dabei entstehenden Schimmel nehmen und das Schloß verlassen.

Draußen geht man wieder zum Eingang mit dem Katapult zurück und dort nach rechts zu der Maschine. In diese setzt man die Schimmelmaske ein und öffnet so die Tür des Fahrstuhls weiter rechts.

Diesen betritt man und wird so nach oben auf eine Pflanze befördert. Hier klettert man noch weiter nach oben und kommt so zu einer Tür, durch die man einen Raum betritt: und hier hat man endlich Pantagruel gefunden. Leider wird er durch eine Videokamera überwacht, also kann man ihn nicht einfach unbemerkt befreien. Wenn man die Videokamera untersucht, erkennt man am anderen Ende einen Wächter (den aus dem geheimen Überwachungsraum). Man benutzt nun die Wolle mit Pantagruel und versetzt diesen dann in Schwung. Durch sein Pendeln hypnotisiert er den Wächter und man kann endlich gefahrlos an dem Hebel ziehen und Pantagruel so befreien. Obwohl Pantagruel Tony nun vor einer Falle warnt, reagiert man nicht darauf und geht durch die Tür, die sich rechts geöffnet hat. Draußen trifft man auf seinen Widersacher, der im Abspann aber abserviert wird.