

Toonstruck

Mitspielende Personen

- Barkeeper in der Taverne im Dorf
- Becker, Doh, einer der Bäcker des Dorfes
- Becker, Mier, einer der Bäcker des Dorfes
- Becker, Reh, einer der Bäcker des Dorfes
- Block, Mal, der Held des Abenteuers
- Chipper, eine der Wachen vor der Schloß von König Nick
- Fauch, einer der Verkäufer im WACME-Kaufhaus im Niedertrickreich
- Feedback, einer der Schlägertypen von Widerlus
- Fluffy Schnuckelhäschen vor dem Dorf
- Flux W. Wild, Mals treuer Freund während des Spiels
- Fußwäldler, der Butler des Königs von Niedlingen
- 5 Gäste in der Taverne im Dorf
- Goggles, einer der Schlägertypen von Widerlus
- Jim, Bodybilder und Inhaber des Fitneßclubs Jims Gym
- Kassierer in der Spielhalle im Dorf in Niedlingen
- Kläff, einer der Verkäufer im WACME-Kaufhaus im Niedertrickreich
- 2 Krokodilwächer beim Bad in Widerlus' Festung
- 3 Krokodilwächer im Ruheraum in Widerlus' Festung
- Krokodilwächer im Überwachungsraum in Widerlus' Festung
- Lanopp, ein Pferd im Stall außerhalb des Dorfes
- Lugnut, einer der Schlägertypen von Widerlus
- Marga-Trine, eine Kuh im Stall außerhalb des Dorfes
- Miss Gunst, die Beraterin von Widerlus
- Miss Schnitt, die Besitzerin des Kostümverleihs in Niedlingen
- Nick, König von Niedlingen
- Polly-Esther, ein Schaf im Stall außerhalb des Dorfes
- Rausschmeißer vor Seedy's in Übeland
- Roboter in der Roboterschmiede in Übeland
- Rüssel, der Wächter im Verließ unten in Widerlus' Festung
- Schmaltz, Sam, Vorgesetzter von Mal in der realen Welt
- Seedy, der Inhaber des Bowlingcenters Seedy's in Übeland
- Sparky, eine der Wachen vor der Schloß von König Nick
- Spike, der Hofclown in Widerlus' Festung
- 2 Spieler in der Spielhalle im Dorf
- Vogelscheuche außerhalb des Dorfes

- Wachmann der Schollenspülstelle im Trickreich
- Widerlus, König von Übeland
- Wirrwah, der Hoferfinder von König Nick
- 4 Wölfe in der Wolfshöhle beim Wald
- Wolf, B.G., im Wald außerhalb des Dorfes

Lösung

Das Spiel beginnt damit, daß man an seinem Zeichenbrett sitzt und arbeitet. Kurz darauf wird man von seinem Zahnarzt angerufen, der einen an einen Termin erinnert, da man die letzten drei vergessen hat. Anschließend wird man noch von der Sekretärin seines Vorgesetzten angerufen, da man auch ein Gespräch bei ihm verpennt hat. Er gibt einem aber noch einmal eine Chance. Bis zum nächsten Morgen soll man ihm die Zeichnungen für eine neue Sendung auf den Schreibtisch legen. Also geht man wieder nach Hause und macht sich an die Arbeit. Leider hat man so überhaupt gar keine guten Ideen für Zeichentrickfiguren. Über das Nachbrüten schläft man dann ein und wird mitten in der Nacht vom laufenden Fernseher geweckt. Darin läuft ein Zeichentrickfilm, den man aber noch gar nicht produziert hat, dessen Figuren einem aber schon früher immer wieder vorgeschwebt sind. Irgendwie wird man dann auch in den Fernseher gezogen und findet sich fortan in dieser Zeichentrickwelt. Als erstes trifft man auf Flux, die erste Zeichentrickfigur, die man jemals gezeichnet hat. Man erklärt ihm, daß man wieder in die echte Welt zurück muß. Flux kennt jemand, der einem helfen kann: König Nick von Niedlingen. Bevor der einem aber helfen will, soll man für ihn ein Problem lösen: Sein Widersacher König Widerlus verwandelt alles Niedliche in seinem Reich mit einem Übelator in widerliche Dinge. Man soll seinem Hoferfinder helfen, einen Verniedlicher zu bauen, mit dem man diesen schrecklichen Zustand wieder rückgängig machen kann. Da man zurück möchte, willigt man ein, an dieser Stelle beginnt das eigentliche Spiel.

Im Schloß: Nachdem man das Audienzzimmer des Königs verlassen hat, begibt man sich die Treppe nach unten und betritt den Raum auf der rechten Seite. Dort sucht ein aufgeplusteter Vogel nach seiner Brille, er ist der gesuchte Hoferfinder. Man kann ihn aber zu keinem vernünftigen Gespräch ermuntern, da das Suchen seiner Brille für ihn höchste Priorität hat. Also geht man erst wieder einmal. Oben links findet man den Butler im Trophäenraum des Königs beim Abstauben der Pokale. Wenn man ihn auf den Professor anspricht, erfährt man, daß er seine Brille in der Regel in seiner Tasche ablegt. Also geht man wieder nach unten in das Labor und sagt Wirrwah, wo er seine Brille finden kann. Der gibt einem dafür einen bodenlosen Beutel (das Inventar) und die Blaupause des Verniedlichers. Für diese braucht er 12 Zutaten, die er aber nicht genau kennt. Sie sollten nur möglichst verschieden von den abgebildeten Gegenständen auf den Plan sein, da mit diesem der Übelator gebaut wurde. Nun verläßt man das Schloß und redet mit den Wachen; diese führen dann einen Begrüßungstanz vor. Bittet man sie noch einmal um diesen Tanz, dann kann man einen Schlüssel aufheben, den eine der beiden Wachen beim Tanzen verliert. Mit diesem schließt man die Türe unten links im Schloß auf. Dahinter befindet sich das Schlafgemach des Königs. Hier nimmt man die Spieldose von der Komode und schiebt den Teppich beiseite. Darunter befindet sich eine Falltüre, die man aber noch nicht öffnen kann. Zunächst bittet man Flux, die Leiter zum Bett des Königs hinaufzuklettern, da man selber zu schwer ist. Oben findet Flux einen Gutschein. Neben dem Spiegel über der Komode hängt ein Zettel, der einem verrät, was man mit den Schubladen der Komode anfangen soll. Die oberste und die unterste Schublade sollen offen sein, während die beiden mittleren Exemplare geschlossen sein sollen. Dies erreicht man z.B. (wenn alle Schubladen geschlossen sind), indem man an der obersten und anschließend an der untersten Schublade zieht. Daraufhin öffnet sich eine Geheimtüre unter dem Bett des Königs, durch die man in ein Kellergewölbe kommt. Unten bittet man Flux, sich auf das lose Bodenbrett zu stellen und pringt dann auf die andere Seite des Bretts. Dadurch wird Flux nach oben geschleudert und kann den Verschuß der Falltüre öffnen. Nun geht man wieder nach oben und legt den Teppich über das Loch im Boden. Wenn man nun an dem Seil zieht, kommt der Butler angerannt und stürzt samt Teppich eine Etage tiefer. Nun kann man sich die Angeltrophäe eine Etage höher nehmen, ohne von der Fußwäldler daran gehindert zu werden. Dann verläßt man das Schloß und geht ins Dorf.

Im Dorf: Dort angekommen begibt man sich in das erste Gebäude auf der linken Seite. Dies ist die Bäckerei des Dorfes, die von drei Brüdern geführt wird. Allerdings ist einer dieser Brüder, Reh, von Widerlus entführt worden, und das schmerzt die beiden anderen doch sehr. Außerdem haben sie keine Butter mehr, so daß sie ihrem Geschäft nicht mehr nachgehen können. Bevor man geht, sollte man noch auf dem Klavier spielen, dabei brechen dann zwei Tasten ab, die man mitnehmen kann. Das erste Gebäude auf der rechten Seite ist ein Kostümverleih, der von Miss Schnitt geleitet wird. Diese liest sehr gerne, zur Zeit ein Buch mit dem Titel Enigma über unlösbare Probleme. Sie tauscht den Gutschein von König Nick aber leider erst ein, wenn er mit einem Siegel des Königs abgestempelt ist. Die zweite Türe auf der rechten Seite führt zu einer Spielhalle, die von einem fiesem Kassierer geführt wird. Man kann hier zwei Spiele machen: Einmal soll man seine Kraft am Kraft-O-Meter zeigen, zum Anderen kann man seine Geschicklichkeit am Spiel Wacman zeigen. Da man von dem Kassierer nur einen Gummihammer für das Kraft-O-Meter bekommt, muß man auf die Flasche Chablis, den Hauptpreis, vorerst noch verzichten. Das

Spiel Wacman zu gewinnen ist viel einfacher: Man muß hier die gegnerischen Morgensternkugeln durch Bewegen der Spielfigur mit den Pfeilen nach oben und unten mit dem Schild abwehren und gleichzeitig immer wieder mit dem Feuerknopf die eigene Munition verballern. Hat man den Gegner auf diese Weise ausgeschaltet, so bekommt man eine fast goldene Kette. Das letzte Gebäude auf der linken Seite ist die Kneipe des Dorfes. In dieser ärgert sich der Wirt über die störende Maus. Um diese auszuschalten, muß man sie vor die Mausfalle treiben. Statt sie nun aber direkt zu fangen - sie ist zu schnell, als daß man sie so einfach bekommen könnte - setzt man sich an die Orgel und fängt an zu spielen. Zwischenzeitlich bittet man Flux, die Mausfalle zu betätigen. Nachdem man die Maus erledigt hat, bekommt man von dem Barkeeper einen alten Krug als Belohnung. Außerdem kann man die Maus einsammeln. Den Krug tauscht man im Trophäenraum im Schloß gegen die goldene Gießkanne aus, jetzt fällt die Türe nicht mehr zu. Dann verläßt man das Dorf.

Außerhalb des Dorfes: Auf einer freien Fläche vor dem Dorf, die ehemals eine Wiese war, bevor Wiederlus sie umgewandelt hat, trifft man auf Fluffy Schnuckelhäschen. Der hätte gerne Popkorn, ist aber sonst nicht besonders hilfreich. Also geht man weiter nach links. Dort trifft man auf eine Vogelscheuche, die sich aber für eine Fütterscheuche hält. Sie ist ziemlich eitel, schwul und will neue Klamotten, die sie gegen ihren Mantel eintauschen würde. Neben ihr kann man sich einen Maiskolben stibitzen. Dann geht es auf nach hinten in den Stall. Dort findet man Marga-Trine, eine Kuh, Polly-Esther, ein Schaf und Lanopp, ein Pferd, die ebenfalls recht betrübt sind. Vor allem Marga leidet darunter, daß der Butterer, eine Maschine, die sie melkt und dabei direkt Butter produziert, kaputtgegangen ist: Irgendein metallisches Stück ist verloren gegangen und dieses ließ sich bisher nicht wiederfinden. Mit der Gießkanne aus dem Schloß nimmt man eine Portion Dünger aus dem Faß mit. Nun geht man an der Vogelscheuche vorbei in den Wald. Dort trifft man auf ein gemein aussehendes Eichhörnchen, an dessen Nüsse man zur Zeit nicht herankommt. Also geht man erst mal weiter nach links. Leider geht es auch hier nicht weiter, da B.G. Wolf einen erst nach Abgabe einer Flasche Wein vorbeilassen will. Wieder beim Eichhörnchen geht man nach hinten und kommt an eine Bahn, die von einem Elefanten angetrieben wird und ins Trickreich führt. Um ihn zur Arbeit zu bewegen, legt man die ohnmächtige Maus in die linke, leere Hand an der Gondel und weckt sie mit der mit Dünger gefüllten Gießkanne auf. Sodann kann man die Gondel betreten und den Fahrhebel nach vorne bewegen, indem man auf den Pfeil in dieser Richtung drückt.

Im Trickreich: Dort angekommen, wendet man sich zunächst nach links zum WACME-Kaufhaus im Niedertrickreich. Dieses kann man nur durch eine solche Türe betreten, über der gerade eine Lampe leuchtet. Drinnen kann man sich mit den Verkäufern Fauch und Kläff unterhalten. Diese führen einem vier verschiedene WACME-Artikel vor: Juckpulver, eine explodierende Zigarre, eine Säure spritzende Blume und einen automatischen Boxhandschuh. Nur der letzte ist wirklich wichtig; wenn man ihn sich vorführen läßt, so nockt Kläff Fauch damit aus und der sieht nur noch Sterne. Und genau die kann man an sich nehmen. Wenn man sich die Portraits rechts ansieht, fällt einem vor allem der Wachmann des Örtchen-Sicherheitsdienstes auf. Betrachtet man ihn näher, so entdeckt man eine Folge von Farben unten auf dessen Namensschild: violett, gelb, gelb, blau, grün, rot und orange. Diese muß man sich merken, es handelt sich hierbei um eine Telefonnummer. Wenn man auch noch den Präsent-O-Mat benutzen will, muß man den beiden erst einmal ein Produkt aus ihrer Reihe vorzeigen, da sich nur zahlende Kunden mit diesem Apparat vergnügen dürfen. Also macht man sich erst mal wieder von dannen. Zurück an der Weggabelung im Trickreich nimmt man den linken Weg zum Obertrickreich. Auf der rechten Säule zu Jims Gym ist ein Werbeplakat angeschlagen: Für die Beantwortung einiger Fragen bekommt man ein Geschenk von WACME übersandt. Die Telefonnummer, unter der man anrufen und gewinnen kann, ist auch vorhanden: blau, violett, rot, orange, gelb, grün und orange. Wenn man sich mit dem Wachmann der Schollenspülstelle unterhält, erfährt man, daß er den Eingang erst nach Beendigung seiner Schicht freigibt. Wann dies ist, will er aber nicht verraten. Immerhin informiert er einen, daß er eine halbe Stunde bis nach Hause braucht. Das Ende seiner Schicht wird durch das Schlagen der Uhr im Trickreich eingeleitet, leider weiß Flux aber, daß diese seit Jahren nicht mehr funktioniert. In Jims Gym fragt man man den Besitzer nach dem Pump-O-Tron, dieses ist leider aber nur für Clubmitglieder und die sucht sich Jim selbst aus. Man kommt für ihn aber nicht in Frage. Allerdings zeigt er eines seiner Kunststückchen an den Geräten, wenn man ihn darum bittet. Nun geht es erst einmal wieder zurück nach Niedlingen ins Dorf.

Im Dorf: Dort begibt man sich in die Kneipe und ruft den Wachmann des Örtchen-Sicherheitsdienstes an, dessen Nummer man ja aus dem WACME-Kaufhaus hat. Hierbei muß man die Mischfarben lila, orange und grün durch schnelles Hintereinanderdrücken der hierzu nötigen Grundfarben einstellen. Der Anrufbeantworter des guten Mannes sagt einem, man solle es noch einmal um halb sieben probieren, erst dann sei er zuhause. Da man von ihm weiß, daß er eine halbe Stunde von seiner Arbeitsstelle nach Hause

benötigt, ist seine Schicht also um sechs vorbei. Jetzt ruft man die Nummer von dem Werbeposter bei Jims Gym an und nimmt am Ratespiel von WACME teil. Hier muß man sechs von dreizehn Fragen nach Farben im Trickreich alle richtig beantworten. Diese samt Antworten sind:

1. Das Halband von Kläff ist grün.
2. Das Fell von Fauch ist außer weiß noch orange.
3. Das Fell von Kläff ist außer weiß noch lila.
4. Die Blumentöpfe des WACME-Kaufhauses sind lila.
5. Die Berge in der weiten wüsten Wildnis sind orange.
6. Die Fliesen in Jims Gym sind blau.
7. Die Farbe von Jims Fell ist blau.
8. Die Fische, die oben auf der Schollenspülstelle zu sehen sind, sind gelb.
9. Der Fisch auf der rechten Schulter der Wächteruniform ist rot.
10. Der Fisch auf der linken Schulter der Wächteruniform ist gelb.
11. Der Pfeil zum WACME-Kaufhaus ist rot.
12. Der Pfeil zu Jims Gym ist blau.
13. Der Pfeil zur weiten wüsten Wildnis ist gelb.

Hat man alle sechs Fragen richtig beantwortet, bekommt man sein Präsent sofort zugesandt, man findet es draußen vor der Taverne. In dem hüpfenden Paket befinden sich Springbohnen. Mit diesen kann man sich nun als zahlender Kunde bei WACME ausgeben, also fährt man wieder hin.

Im Trickreich: Bei WACME (wieder durch die Türe mit der erleuchteten Lampe gehen) zeigt man die Bohnen vor und kann nun am Präsent-O-Mat spielen. Hier muß man einen Hammer, einen Handschuh und einen Magneten gewinnen. Anschließend geht es zum Stall von Marga, Polly und Lanopp.

Außerhalb des Dorfes: Dort benutzt man den Magneten mit dem Heuhaufen und findet so das verloren gegangene Stück des Butterers. Dieses setzt man wieder ein und schon produziert Marga-Trine wieder Butter. Vor lauter Dankbarkeit darf man sich auch zwei Stücke mitnehmen. Damit geht es erneut ins Trickreich.

Im Trickreich: Zunächst begibt man sich wieder nach Niedertrickreich und stellt die Uhr auf sechs. Der rechte Hebel stellt die Stunden ein. Dabei ist zu beachten, daß der Stundenzeiger sich immer nur um die Zahl bewegt, die auf dem Minutenzeiger eingestellt ist. Mit dem linken Hebel wird die Zeit jeweils um eine Stunde zurück und fünf Minuten vor verschoben. Wenn die Uhrzeit auf 7 Uhr und 55 Minuten eingestellt ist, braucht man nur noch einmal den linken Hebel zu betätigen und die Uhr ist auf sechs eingestellt. Damit endet die Schicht des Wachmanns. Also geht es zu Jims Gym. Dort betritt man die Schollenspülstelle, muß aber feststellen, daß die Toilette verstopft ist. Also geht man in Jims Gym und schmiert dort Butter auf das Turnpferd. Dann bittet man Jim, noch einmal die tolle Nummer vorzuturnen. Diesemal rutscht er aber aus und fliegt durch die Wand. Dadurch kann man ungestört den Pump-O-Tron ausprobieren und ist nun gestärkt für das Krat-O-Meter in der Spielhalle im Dorf.

Im Dorf: Man benutzt dieses Mal den Hammer von WACME und schon - da man aufgrund des Trainings mit dem Pump-O-Tron gestärkt ist - zerstört man das Gerät. Wohl oder übel muß er Kassierer also den versprochenen Wein herausrücken, allerdings gibt es keinen Chablis, sondern nur eine Flasche von Käpt'n Blaubärs Pflaumenwein. Bevor man geht, sollte man noch die Glocken des kaputten Kraft-O-Meters einstecken.

Außerhalb des Dorfes: Nun geht es wieder zur Scheune, die inzwischen von Widerlus mit seinem Übelator ins Negative verwandelt worden ist. Dort peitscht Peitschen-Polly Maso-Marga aus, die aber lieber härtere Folterinstrumente hätte. Man füllt die gefährlich aussehende Flüssigkeit in die Gießkanne und setzt das Gebräu an dem Dornbusch beim Eichhörnchen ein. Dieser stirbt auch sofort ab, so daß man

die Pfefferschote an sich nehmen kann. Später benötigt man noch etwas von diesem Gift, also besorgt man sich im Stall eine weitere Gießkanne von dem guten Zeug. Dann geht es weiter zu G.B. Wolf, dem man die Flasche Wein überreicht. Kurz darauf holt er seine Freunde und schon befindet man sich als Abendessen der Wölfe in einem Suppentopf in deren Höhle. Um hier zu entkommen, muß man den Topf im Takt in Schwingung versetzen, bis er umkippt und alle Wölfe unter sich begräbt. Dann kann man ein Buch und den Grillspieß nehmen. Wenn man den Maiskolben ins Feuer wirft, erhält man Popkorn, welches man anschließen an Fluffy weitergibt. Dafür bekommt man von ihm Zuckerwatte.

Im Dorf: In der Bäckerei im Dorf gibt man das zweite Stück Butter den beiden Becker-Brüdern. Von Doh erhält man im Austausch einen Ballen frischen Teig. Dann geht man wieder in den Kostümverleih zu Miss Schnitt. Nachdem man sich das Buch aus der Wolfshöhle angesehen hat (es zeigt, wie sich ein männliches und ein weibliches Eichhörnchen verlieben und im Sonnenuntergang verschwinden), kann man es ruhig gegen das Enigma-Buch der Inhaberin tauschen. Genau zu dieser Zeit tauchen die drei Schlägertypen von Widerlus auf und wollen einen fangen und in Übeland einsperren. Wenn man sich aber rechtzeitig im Umkleideraum versteckt, kann man ihnen entwischen (Schafft man es dagegen nicht rechtzeitig, so landet man im übeländischen Knast. Um aus diesem auszubrechen, muß man auf dem Teppich solange auf- und ablaufen, bis man elektrisch aufgeladen ist und vor Funken nur so sprüht. Wenn man nun das Türschloß berührt, wird die Zahl der abzusitzenden Tage reduziert. Dies wiederholt man so oft, bis man wieder frei ist).

In Übeland: Entweder ist man nun bereits in Übeland (im Gefängnis) oder man begibt sich dorthin, indem man an der Stelle, an der man erstmals G.B. Wolf begegnet ist, nach links hinten geht. Dort findet man ein Stück Fleisch. Hinter der ersten Türe auf der rechten Seite kann man sich mit dem Roboter unterhalten, der die Welt erobern will und der andere Roboter herstellt. Er glaubt jede Frage beantworten zu können; wenn man ihn aber fragt, was passieren würde, wenn er eine Frage nicht beantworten könnte, erfährt man, daß er dabei durchbrennen würde. Er war auch schon in Widerlus Schloß und hat dort für ihn und seine Beraterin Miss Gunst Sicherheitstüren eingebaut, die ein Sprachanalysesystem und einen ID-Abtaster für die Hand haben. Um den Roboter zu beseitigen, liest man ihm etwas aus dem Enigma-Buch vor. Die unlösbare Frage schafft den Blechkameraden und man kann sich seinen Pümpel von der Theke nehmen. Hinter der zweiten Türe befindet sich das Gefängnis, in dem man sich vielleicht schon früher befunden hat. Hier nimmt man das Stempelkissen an sich und benutzt das Bild. Dahinter befindet sich ein Tresor. Um diesen zu öffnen, muß man 15 Quadrate auf 16 Felder so anordnen, daß dabei das kurz vorher gezeigte Bild zu sehen ist. Im Tresor findet man ein tragbares Loch. An dem Rausschmeißer von Seedy's kommt man nicht vorbei, da man nicht entsprechend der Kleiderordnung angezogen ist. Welches Outfit hier nötig ist, erkennt man an den Leuten, die ein- und ausgehen und mit dunklen Mäntel wie dem der Vogelscheuche bekleidet sind. Also muß man sich diesen endlich besorgen. Mit dem mitnehmbaren Loch kann man sich in dieser Welt schneller bewegen, ansonsten braucht man es nicht. Es gibt drei Stellen, an denen man es benutzen kann: hier in Übeland, im Dorf und im Trickreich bei der Weggabelung. Dabei muß man das Loch jeweils in die kreisrunden Schlaglöcher legen und dann einfach hineinspringen. In der Zwischendimension geht man nun nach unten, um zum Trickreich zu kommen.

Im Trickreich: Dort geht man zur weiten wüsten Wildnis und schüttet den gefährlich aussehende Gebräu aus der Gießkanne auf das Stück Fleisch und gibt dieses dem Geier. Nun kann man das Schild und eine lose Feder des toten Vogels an sich nehmen. Dann geht man zur Schollenspülstelle und benutzt den Pümpel mit der Toilette. Auf dem Toilettenpapier kann man sich informieren, was Ziel des Schollenspülens ist: Zunächst steckt man einen Fisch in die Toilette und zieht ab. Wenn dann oben in der Glaskugel die grüne Scholle erscheint, muß man die Toilettenspülung erneut betätigen. Dann geht es ins Schloß.

Im Schloß: Hier knackt man den Schrank, indem man die Grillstange in das Loch steckt. Innen findet man eine Stoffkatze. Man drückt nun noch die Spieluhr zuerst auf das Stempelkissen und dann auf den Gratis-Ausleihgutschein für den Kostümverleih.

Im Dorf: Nun kann man sich endlich ein Kostüm seiner Wahl besorgen. Zusätzlich gibt es ein Fliegenkostüm als Geschenk. Man muß hier das Harlekinkostüm ausleihen, alle anderen Exemplare findet die Vogelscheuche nicht akzeptabel.

Außerhalb des Dorfes: Nachdem man nun der Vogelscheuche ihre neue Kleidung gegeben hat, bekommt man ihren Mantel. Leider ist ihr Glück nur von kurzer Dauer, da auch sie nun von Widerlus verwandelt wird. In der Scheune gibt man Polly die Feder, damit sie damit Marga besser foltern kann. Dann kann man auch etwas Leim mitnehmen. Diesen benutzt man mit den Klaviertasten und der

Zuckerwatte und klebt beides an die Stoffkatze aus dem Schloß. Zum Schluß versorgt man sie noch mit Springbohnen, damit sie lebendiger wirkt. Nachdem man sie auf die Türschwelle beim Baum des gefährlich aussehenden Eichhörnchens gestellt hat, verschwindet der Nager mit seiner Stoffbraut auf Nimmerwiedersehen. Nun kann man Flux die Nüsse holen lassen. In der Wolfshöhle setzt man jetzt den Spieß wieder auf den Spießhalter und steckt den Teig auf den Spieß. Auf diese Weise erhält man ein Brot, daß man zusammen mit dem Spieß einsteckt.

In Übeland: Dann geht es wieder zu Seedy's in Übeland. Dort zieht man sich den Mantel der Vogelscheuche an und betritt das Gebäude. Kaum drinnen wollen einem mal wieder Widerlus Schlägertypen an den Kragen, aber auch diesesmal ist die Umkleide recht hilfreich. Wird man dagegen gefangen, muß man sich wie gehabt befreien. Von Seedy erfährt man, daß man einen Preis beim Rammlerpin-Bowlen gewinnen kann, wenn man einen Strike wirft: 3 goldene Pins. Er macht auch einmal vor, wie man einen Strike schafft, aber diese Methode ist wohl kaum reproduzierbar. Zunächst einmal muß man sich eine freie Bahn besorgen. Dazu klebt man Leim in die Bowlingkugel des Bären, wenn er gerade eine andere wirft. Bei nächsten Mal wird der Bär dann samt Kugel nach hinten geschleudert. Mit der Kugel schafft man keinen Strike, also nimmt man Flux. Auf diese Weise kommt man zu den goldenen Kegeln.

Im Schloß: Jetzt hat man alle Zutaten für den Niedlifizierer zusammen. Also geht man im Schloß in das Laboratorium und dort durch die rückwärtige Türe. Dort setzt man die fehlenden elf Teile ein: Im Uhrzeigersinn sind dies beim Zucker (Würfel) beginnend der Mantel (Degen), die Sterne (Morgen), die Scholle (Eis), die Glocken (Turm), der Spieß (Rute), die drei goldenen Kegel (Kind), die Nüsse (Wal), die Kette (Hemd), der Pfeil (Bogen), die Pfefferschote (Salz) und das Brot (Spiele) (in Klammer stehen die Ausdrücke, welche zum Übelator gehören). Dann drückt man auf den roten Knopf neben dem Bildschirm. Dieser würde eine Fehlermeldung ausspucken, wenn etwas nicht richtig eingesetzt worden wäre. Danach wird man aufgefordert, Niedlingen wieder zu niedlifizieren. In der Zwischenzeit entführt Fluffy Schnuckelhäschen König Nick und schlüpft selbst in dessen Rolle. Auch er will nun die Weltherrschaft. Außerdem will er, daß man die ganze Welt niedlifiziert, also auch das Trickreich und Übeland. Da man sich aber weigert, wird Flux und man selbst vom König alias Fluffy mit dem Niedlifizierer beschossen. Flux bekommt das gar nicht, man selbst kommt allerdings ungeschoren davon. Während man nun vor den herbeigerufenen Wachen zu fliehen versucht, erscheinen Widerlus' Schlägertypen im Schloß und nehmen einen gefangen. Flux dagegen besteigt den Niedlifizierer und macht sich an die vom falschen König befohlene Arbeit. Man selbst wird in Widerlus' Festung gebracht und in eine Zelle gesperrt.

In Widerlus' Schloß: Während man ohnmächtig war, hat Widerlus einem eine Spritze gegeben, die einen zu einem treuen Gefolgsmann und Toon werden lassen soll. Vorerst aber kitzelt Miss Gunst die Wahrheit aus einem heraus. So erfährt Widerlus, daß Flux im Niedlifizierer unterwegs ist; er will beide aus dem Weg räumen. Nachdem Widerlus gegangen ist, unterhält man sich mit dem Wächter Rüssel. Dieser hat eine Stauballergie und verrät einem, daß man nur mit dem Übelator aus dem Schloß verschwinden kann. Nach dem Gespräch dreht sich Rüssel von einem ab. Wenn er schnieft (bis er das tut, kann es etwas dauern), hebt man die Fußmatte an und nimmt sich den gelben Kristall darunter. Beim zweiten Schniefer schließlich nimmt man die Matte und klopft sie an den Gitterstäben aus. Durch den freiwerdenden Staub schaltet man den Wärter aus und kann die Zelle mit seinem Schlüssel aufsperrern. Weiter rechts findet man einen Vogel auf einem Folterbank. Mit diesem sollte man so lange sprechen, bis er sich wiederholt. Er verrät einem die Lösung eines Rätsels, mit dem man sich später beschäftigen muß (Ein rotes Buch darf man nicht zuerst nehmen. Jedes Buch darf nur einmal herausgezogen werden. Blaue Bücher sind in der umerischen Reihenfolge herauszunehmen. Das zweite blaue Buch nimmt man heraus, nachdem man bereits zwei rote Büch herausgezogen hat. Das dritte rote Buch kommt nach dem ersten. In der Hälfte der Fälle zieht man nach einem blaues ein rotes Buch. Weder das dritte noch das vierte rote Buch ist das letzte. Das letzte blaue Buch kommt nach allen roten.).

Dann geht man in den Flur direkt neben der Zelle und betritt den Klimaraum. Dem Klimatron fehlt noch ein Hebel, damit man es in Betrieb nehmen kann. Also öffnet man erst einmal mit den Knopf den Luftschacht und klettert hinein. Drinnen zieht man sich das Fliegenkostüm an und klettert nach oben. So kommt man in das Badezimmer.

Aus dem Medizinschränkchen nimmt man die Chloroformplättchen und am Waschbecken benutzt man den Abflußtöpsel. Dann öffnet man den Wasserhahn, bis es überläuft und sich eine Wasserlache auf dem Boden bildet. Mit der Gießkanne nimmt man etwas Wasser aus dem Becken mit. Nun geht man wieder nach unten und verläßt das Verließ durch den rechten Ausgang.

Im ersten Stock beschäftigt man sich nun mit der Clowntüre: Wenn man diese öffnen will, muß man in mehreren Schritten genau die Gesichtsstellen (Ohren, Nase, Augen, Zunge) berühren, die sich zuvor bewegt haben. In jeder Runde nimmt die Zahl der zu berührenden Stellen dabei um eine zu. Wenn man hier keinen Fehler gemacht hat, kommt man in eine Gummizelle, in der Widerlus seinen Hofnarren Spike gefangen hält. Wenn man mit dem Clown, der ziemlich verrückt ist, spricht, zeigt er einem einen Ballontrick. Man benötigt sowohl einen solchen Ballon als auch die Nadel, mit der er seine Exemplare immer zum Platzen bringt. Also beendet man das Gespräch und wartet, bis er seine Clownsnase ablegt, um sich das Gesicht zu pudern. Man reibt diese nun mit einem der Chloroformplättchen ein, so daß sich Spike kurz darauf schlafen legt. Inzwischen wirkt wohl auch Widerlus' Mittel, daß er einem injiziert hat: man wird kurzzeitig zu einem Toon. Zum Glück ist diese Verwandlung nur kurz und man kann einen Ballon und die Nadel aufheben. Den Ballon füllt man mit der Heliumflasche auf.

Nun geht man wieder in das Klimatronzimmer und setzt die Nadel in das Loch an der Steuerung des Geräts ein. Diese bewegt man nach links, so daß es extrem kalt wird.

Dann klettert man wieder mit dem Fliegenkostüm ins Badezimmer und verläßt dieses durch die Türe weiter rechts. Draußen erwarten einen zwei Krokodilwächter, die einem auch prompt folgen. Allerdings rutschen die beiden auf der Eislache, die sich aus dem übergelaufenen Wasser gebildet hat, aus und fliegen zum Fenster heraus.

Anschließend klettert man wieder hinunter und stellt das Klimatron auf heiß. Man sieht nun, wie ein Fisch, der eine Schatztruhe in einem Aquarium bewacht, aus dem kochend heißen Wasser flüchtet. Dann stellt man den Schalter wieder auf die normale mittlere Stellung, nimmt ihn an sich und geht schnell durch das Verließ nach oben zum Aquarium.

Dort kann man, wenn man vor dem Fisch dort ankommt, die Schatzkiste klauen, die der Fisch vorher so gut bewacht hat (hat man den Hebel zuerst auf heiß gestellt, so ist das Wasser im Badezimmer verdunstet, man muß also wieder Wasser überlaufen lassen, bevor man es einfrieren kann.). In der Kiste findet man einen Schlüssel (im bodenlosen Beutel mit der rechten Maustaste anklicken). Jetzt geht es eine Etage weiter nach oben.

In der Bibliothek weiter rechts betrachtet man die merkwürdigen Bücher im Regal genauer. Im dieses Rätsel zu knacken, benötigt man die Aussagen des Vogels unten im Verließ: man zieht an den Büchern in der Reihenfolge Blau I, Rot I, Rot III, Blau II, Blau III, Rot IV, Rot II, Blau IV. Dann schiebt sich das Bücherregal zur Seite und gibt einen Geheimgang frei. Unten benutzt man die Spieluhr, um den Krokodilwächter zum Einschlafen zu bringen. Dann benutzt man den Monitor. Mit Kamera 1 kann man den Übelator sehen, den es ja zu stehlen gilt. Mit dem Knöpfen stellt man auf die anderen Kameras um. Kamera 2 zeigt Widerlus bei seiner Jagd auf Flux, den er bald zu haben glaubt. Kamera 3 schließlich zeigt das Verließ und Kamera 4 den Rittersaal. An der Decke im Überwachungsraum sieht man eine vernietete Plattform. An dieser benutzt man den Magneten. Auf diese Weise kann man die Ritterrüstung eine Etage höher bewegen. Man muß sie jeweils auf die erhöhten Fliesen schieben, bis sich das Fallgitter hebt. Dann kann man in den Gang dahinter gehen. Vorher nimmt man aber noch den Ritterhandschuh.

Im Waffenlager dahinter findet man Widerlus' drei Schlägertypen. Mit der Clownnadel kann man die hüpfende Truhe öffnen. Darin befindet sich Reh, von dem man erfährt, daß Widerlus ein Warpgerät gebaut hat, mit dem er in die wirkliche Welt wechseln kann. Bevor Reh geht, bekommt man von ihm noch einen dritten Kristall. Er weiß, daß diese für das Warpgerät sind. Dann besteigt man selbst die Truhe und hüpfte in Richtung TNT. Allerdings darf man immer nur dann hüpfen, wenn die drei gerade nicht hinsehen. Man probiert nun, immer weiter an das TNT heranzukommen, wenn man nahe genug daran ist, nimmt man ein Stück.

Dann verläßt man die Waffenkammer und das Ritterzimmer wieder. Am Treppengeländer wackelt man an der linken Gargoyle des Geländers und findet so einen weiteren Kristall. An dem Kopf der Gargoyle-Statue drückt man auf das Horn, dieses verschwindet dann und ein entsprechendes Exemplar erscheint beim rechten Exemplar. Dadurch könnte man dort den vierten Kristall aus dem Kopf nehmen, leider blockiert der Öffnungsmechanismus aber, wenn man sich direkt dorthin begibt. Also geht man die Treppe hoch ins Bad, durch den Lüftungsschacht nach unten ins Verließ und über die Treppen wieder nach oben in den zweiten Stock. Nun kann man den Gargoyle-Kopf öffnen und den letzten Kristall nehmen.

Nun geht man wieder in die Küche im ersten Stock. Den Kochroboter schaltet man aus, indem man ihn mit dem Wasser aus der Gießkanne überschüttet. Dann kann man sich einen Truthahn nehmen und

ihn mit etwas Dynamit präparieren. Jetzt öffnet man die Herdklappe und zündet das TNT im Feuer an. Nachdem man es in den Essenslift gesteckt hat, drückt man auf den Knopf und schon ist man die drei Krokodile im Ruheraum los. In diesem kann man sich anschließend einen Billardqueue holen.

Im dritten Geschoß kann man die Türe rechts mit dem Schlüssel aus der Schatzkiste öffnen (die beiden Krokodilwachen hat man bereits im Bad ausgeschaltet). Dort versucht man die Sonnenbrille von Bücherregal zu nehmen. Dabei fällt der Schrank um und die Brille landet auf dem Ventilator. Diesen kann man aber beschleunigen, indem man den hinter dem Regal zum Vorschein gekommenen Schalter betätigt. Dabei reißt der Ventilator ab und die Brille befindet sich nun auf dem Eselskopf. Um an sie heranzukommen, muß man den Bürostuhl dorthin bugsieren und hinaufklettern. Leider rutscht man dabei aus und zieht den Kopf mit nach unten. Die Brille sitzt jetzt auf der bissigen Venusfliegenfalle. Wenn man sich aber das Fliegenkostüm anzieht, entledigt sich die Pflanze der Brille und wirft sie in die Vase. Diese muß man mit dem Hammer zertrümmern, um an die Brille heranzukommen. Da man die Brille nun hat und es im Arbeitszimmer nichts mehr zu zerstören gibt, geht man in den vierten Stock.

Dort steckt man den Queue in den Ritterhandschuh und drückt damit auf den Knopf hinter den Gitter. Dann hebt sich dieses und man kommt in einen Flur, von dem aus man in Miss Gunsts und Widerlus' Zimmer gelangen kann. Miss Gunst befindet sich links. Hier atmet man das Helium aus dem Ballon ein, benutzt das Stimmerkennungsgerät und imittiert Lugnut, dann öffnet sich die Türe. Dahinter erfährt man, daß auch der falsche König Nick inzwischen hinter Flux her ist. Man zieht sich die Sonnenbrille an und geht durch den Vorhang zu Miss Gunst. Diese versucht einen mit ihrem Blick zu verhexen. Da man aber die Sonnenbrille aufhat, spiegeln sich ihre Augen in der Brille und es erwischt sie selbst statt einen. Sie tut nun alles, was man will, also klickt man sie an und ihr Symbol dann auf die Türe. Nachdem sie in den Flur gegangen ist, verfährt man genauso mit ihr und dem Abtaster an Widerlus' Türe. Jetzt ist man endlich in Widerlus' Gemach. An dem Steuerungszentrum benutzt man die Tafel und setzt dort die Kristalle ein. Wenn ein Kristall sich an der richtigen Stelle befindet, blinkt er. Im Uhrzeigersinn von oben beginnend ist die richtige Reihenfolge blau, rot, gelb und grün. Dann betätigt man den Hebel am Pult und nimmt das Warpgerät an sich. Jetzt geht man zum Monitor neben der Türe und benutzt ihn. Es gilt mit den Schaltern folgende Einstellungen zu erreichen: Licht an, alle Tore offen und Kraftfeld deaktiviert. Dabei ändern die Schalter unterschiedlich viele Einstellungen. Zum Ziel kommt man beispielsweise, indem man erst den Schalter links oben und dann den rechts unten drückt. Endlich kann man den Übelator besteigen und sich aus dem Staub machen. Daran versucht einen Widerlus zwar zu hindern, aber er hat keine Chance mehr. Man schießt ihn und Fluffy alias König Nick im Abspann noch mit dem Übelator ab und verwandelt Flux wieder in seinen alte Form. Mit dem Warpgerät geht es dann wieder in die eigene Welt zurück. Von Flux bekommt man vorher noch ein Kommunikationsgerät, so daß man in Kontakt bleiben kann. Leider lösen sich die Probleme in der wirklichen Welt nicht: Schmaltz ist immer noch unzufrieden. Da kommt einem ein Anruf von Flux, der eine wieder um Hilfe für die Toonwelt bittet, ganz gelegen ...