

Tony Tough and the night of Roasted Moths

von [Kerstin Häntsch](#)

Tony Tough ist Privatprivatdetektiv und ihm zur Seite steht sein Hund Pantagruel, der aber an Halloween entführt wird. Tony macht sich auf die Suche nach Pantagruel. Das Spiel lässt sich mit der Maus steuern. Gegenstände oder Personen werden mit der rechten Maustaste angeklickt (Taste gedrückt halten) und es erscheint ein Menü aus dem man die Optionen Untersuchen, Benutzen, Nehmen und Reden auswählen kann. Wenn am Rand des Bildschirms eine fliegende Ente als Mauszeiger erscheint, dann kann man in diese Richtung weiter laufen. Es gibt natürlich auch ein Inventar zum Sammeln von nützlichen Gegenständen. Über die Taste Esc kommt man ins Menü um ein Spiel zu speichern oder zu laden. Es gibt zwei Schwierigkeitsgrade, die man am Anfang des Spieles einstellen kann. Ich habe den Schwierigkeitsgrad schwer gewählt. Jetzt geht es aber los.

Im Büro von Tony und im Gebäude:

- Tony spricht mit Pantagruel (er soll die oberen Stockwerke durchsuchen)
- sobald Pantagruel weg ist, nimmt sich Tony die Süßigkeiten vom Schreibtisch
- er öffnet die Tür (benutzen)
- auf dem Boden liegt ein Zettel, den er sich ansieht und einsteckt
- Tony öffnet die gegenüberliegende Tür
- er sieht sich den Zettel an der Wand an
- dieser ist unvollständig
- Tony benutzt den Zettel aus dem Inventar mit dem Zettel an der Wand
- nun kann er den gesamten Text lesen (es geht um ein Kostüm für Halloween)
- Tony versucht den Schrank zu öffnen, aber er fällt durch ein Loch und landet eine Etage tiefer
- hier ist eine Leiche mit einer Perücke
- er sieht sich die Perücke an und nimmt sie mit
- dann geht er durch den Tunnel und landet wieder vor seinem Büro
- Tony geht noch einmal in das Zimmer gegenüber
- er schließt die Tür von innen
- an einem Haken an der Tür hängt ein Kittel und Tony steckt ihn ein
- Tony verlässt den Raum und geht die Treppe nach oben
- er zieht am Schwanz der Trophäe
- dann spricht er mit den beiden Detektiven und fragt sie nach seinem Hund
- auf dem Boden liegt ein Halstuch und Tony steckt es ein und sieht es sich an; es gehört Pantagruel
- den Brief vor der Vitrine aufheben und lesen
- Pantagruel wurde entführt
- Tony geht noch einmal in sein Büro
- hier liegen Blumen unter der Kuh an der Wand
- Tony nimmt die Blumen
- Tony verlässt sein Büro, geht die Treppe nach oben und verlässt das Gebäude
- im Inventar kombiniert Tony die Blumen mit dem Halstuch und dann die Perücke mit Blumen und Halstuch und das Ganze dann noch mit dem Kittel und schon hat er ein Kostüm
- Tony zieht das Kostüm hinter dem Busch an

Vor dem Gebäude:

- Tony spricht mit der alten Damen am Parkeingang
- er fragt was der Eintritt kostet
- Tony erfährt das der Eintritt in Form von Süßigkeiten bezahlt wird
- er gibt der alten Dame die Süßigkeiten
- jetzt darf er in den Park

Halloweenpark:

- Tony sieht sich im Park um
- ab und zu holt er seinen Notizblock heraus und zeichnet den Park auf
- so kann man später auf direktem Weg zu einem anderen Ort
- dazu benutzt man im Inventar den Notizblock und wählt den jeweiligen Ort an

Dame mit Bart:

- Tony geht in das Zelt mit dem Schild „bärtige Dame“
- im Zelt ist ein schlafender Junge
- Tony hebt die Karotte vom Boden auf und steckt sie ein
- die Tomate, links neben dem Vorhang nimmt er auch mit
- ebenso die Zwiebel, die auf der Bühne liegt
- auf der Bühne gibt es links eine Tür
- Tony öffnet die Tür und trifft hier die Dame mit dem Bart
- er spricht mit ihr und schenkt ihr die Blumen aus seinem Inventar
- dafür bekommt Tony ein Gebiss
- er verlässt die Dame mit Bart und das Zelt

Organmixer:

- Tony geht nach oben
- hier steht ein Organmixer
- daneben sitzt ein Sträfling und ein Junge steht neben ihm
- der Junge heißt Timothy und Tony spricht mit ihm
- dann geht er nach rechts

Biest:

- hier ist ein Biest hinter Gittern
- Tony spricht mit dem Biest
- im Moment kann Tony ihm aber nicht helfen
- an der Käfigtür klebt ein rosa Kaugummi
- den nimmt sich Tony
- Tony geht weiter nach rechts und noch mal nach rechts

Hot Dog Stand:

- hier ist ein Hot Dog Stand und es gibt einen Clown
- Tony spricht mit dem Clown
- der versucht aus Ballons lustige Tiere zu machen, aber es gelingt ihm nicht
- dem Pfeil Mortimers Basar nachgehen

Mortimers Basar:

- Tony nimmt sich das Huhn das am Seil hängt
- dann geht er zu Mortimer
- er spricht mit ihm
- Tony nimmt sich das Henkerseil neben dem Nashornkopf
- er verlässt den Basar

Photo-Matic:

- Tony geht den Weg weiter und kommt zu einem Fotoautomaten
- es gibt einen Münzeinwurf und einen Fotoauswurfschacht
- Tony hat aber kein Geld
- er folgt dem Schild WC

WC:

- hier steht Wally und Tony spricht mit ihm
- dann versucht Tony die Pforte vor dem WC zu öffnen, aber die Tür quietscht
- ein Krokodil kommt aus dem WC und Tony macht einen Rückzieher
- Tony geht zurück bis zum Clown und dann nach rechts (am Clown vorbei)

Pizzeria:

- vor der Pizzeria sitzt Carminucci auf einer Bank und schläft
- den Mülleimer bei der Pizzeria untersuchen
- es erscheint ein Fragezeichen und Tony nimmt es
- im Inventar ist ein angebissenes Brot
- Tony geht in die Pizzeria
- er nimmt sich die Pfefferschoten und verlässt das Gebäude
- Tony geht oberhalb der Pizzeria nach rechts

Tunnel of Love:

- hier gibt es einen Liebestunnel
- Tony spricht mit Isabella
- den Tunnel darf man nur als Pärchen benutzen
- Tony geht zurück zur Pizzeria und von dort nach unten

Hexenbrunnen:

- Tony sieht sich den Hexenbrunnen an
- die Hexenstatue hat einen Kessel in der Hand
- wieder zurück gehen und den anderen Weg nach unten zum Clown
- vom Hot-Dog Stand aus nach links gehen

Romantic Corner:

- Tony geht den Weg nach unten und findet einen scharfkantigen Stein
- den nimmt er mit (im Inventar wird eine Gussform angezeigt)

- zur Pizzeria gehen und die Rakete links ansehen

Rakete:

- in die Rakete gehen
- Tony spricht mit Randall
- dann sieht sich Tony um
- er findet ein Skateboard
- das kann sich Tony nehmen, wenn Randall die Zeitung vor sein Gesicht hält
- dann die Rakete verlassen
- von der Rakete nach unten gehen (das Schild zeigt „Rufus“ an)

Rufus:

- Tony spricht mit dem Teufel und dem Schneemann
- dann spricht er mit Rufus (Tony sucht jemanden mit Stahlmuskeln)
- der fordert ihn heraus in Hau-den-Lukas, aber Tony hat keine Kraft für den Hammer
- nach links gehen
- hier ist ein Schuppen

Schuppen:

- Tony sieht sich das Schlüsselloch an
- der Schlüssel steckt von innen
- auf dem Schild an der Weggabelung steht Rufus/Rockets/Pirates
- vor dem Schild steht ein Stock, den Tony einsteckt
- Tony geht zum Piratenschiff

Piraten:

- Tony sieht sich den Schwertfisch an und spricht mit dem Kapitän
- die Fässer ansehen
- ein Fass hat ein Loch
- das Loch untersuchen; es sind Fischstäbchen drin
- Tony holt sich ein Fischstäbchen (man kann drei auf einmal mitnehmen)
- Tony geht nach oben auf das Schiff und spricht mit dem Papagei Polly
- dann versucht er die Tür rechts neben Polly zu öffnen, aber da gibt Polly Alarm
- links die Tür neben Polly ist die Taverne
- Tony geht in die Taverne
- er spricht mit dem Ansager, der den Mitarbeiter des Monats sucht
- dann mit dem traurigen Piraten sprechen
- er kann keine Tränen mehr vergießen
- an der Theke sitzt auch Biff und wartet auf sein Hähnchen
- Biff hat einen Schlüsselbund umhängen, aber Tony kann noch nichts machen
- Tony verlässt die Taverne und geht zum Schwertfisch
- er benutzt die Zwiebel mit dem Schwertfisch (sie ist nun aufgeschnitten)
- Tony geht zum traurigen Piraten in der Taverne und gibt ihm die Zwiebel
- der Pirat kann nun weinen und spendiert Tony dafür ein Getränk seiner Wahl
- aber egal was Tony auswählt, er bekommt immer Rum
- Tony verlässt das Schiff und geht zurück zum Schuppen und dann nach rechts unten

Großer Kopf:

- hier ist ein großer Kopf, der sich aber erst öffnet wenn man Münzen einwirft
- es gibt auch ein Zelt mit Gucklöchern drin und ein Junge steht davor
- Tony spricht mit dem Jungen und der verschwindet
- Tony nimmt sich die Gucklöcher
- zur Rakete gehen und von dort aus „Zum dreizehnten Kürbis Spiel“

Kürbis Spiel:

- hier ist Eierkopf und der will mit Tony spielen
- Tony lässt sich das Spiel erklären und spielt dann
- bei mir war die Lösung:
 - 1 Kürbis
 - 2 Kürbisse
 - 1 Kürbis
 - 2 Kürbisse
 - 1 Kürbis (oder 2 wenn noch 2 übrig sind)
- wenn Tony gewonnen hat (also als erster beim 13. Kürbis ist) bekommt er einen lila Tapir
- man kann das Spiel so oft machen bis man gewonnen hat
- ein Schild weist zum „Castle“ und dorthin geht Tony jetzt

Vor dem Schloss:

- Tony trifft erst auf einen Angler
- der schläft und Tony sieht sich die Büchse mit den Ködern an
- er nimmt sich einen Regenwurm
- dann geht er weiter in Richtung Schloss
- links steht ein Baum
- in dem Baum ist ein Loch und unterhalb ist ein Grasbüschel
- am Wegende nach links gehen
- hier ist ein Riesenrad
- zu dem kleinen Haus gehen und die Tür öffnen
- den Hebel in dem kleinen Haus benutzen und das Riesenrad dreht eine Rund
- beim Riesenrad ist ein Napf
- wenn Tony hier ein Fischstäbchen reinlegt kommt eine Katze, aber sie ist zu schnell und Tony kann sie nicht nehmen
- wieder zurück gehen und nach rechts
- hier steht ein Wächter mit einem Hund und lässt Tony nicht ins Schloss
- Tony geht zurück zur Rakete

Hexenbrunnen:

- Tony geht zum Hexenbrunnen und benutzt dort den Stock mit dem Kessel
- der Kessel fällt aber nicht ganz herunter
- Tony geht zum Hot Dog Stand

Hot Dog Stand:

- Tony sieht sich den Mülleimer neben dem Hot Dog Stand an

- der Mülleimer hat Räder
- Tony benutzt die Gucklöcher mit dem Mülleimer
- dann das Gebiss mit dem Mülleimer benutzen (sieht jetzt wie ein lachendes Kind aus)
- den Mülleimer benutzen und Tony rollt ihn zum Clown, der jetzt glücklich ist
- Tony nimmt sich den Hammer
- dann geht er auf der rechten Seite in den Hot Dog Stand
- er benutzt den Regenwurm mit dem Kühlschrank
- der ist nun gefroren und steif
- das Huhn mit dem Ofen benutzen und es ist knusprig
- den Stand verlassen und zu Rufus gehen

Rufus:

- Tony spricht mit Rufus und sagt ihm das er es noch einmal versuchen will
- diesmal benutzt Tony seinen eigenen Hammer (den vom Clown) und er gewinnt einen Dollar
- Tony geht zum WC

WC:

- Tony benutzt das Skateboard mit der Fußmatte vor dem WC (dabei geht er nicht durch das Tor sondern geht hinter dem Zaun entlang)
- nun das Tor von vorne öffnen (es quietscht)
- das Krokodil kommt heraus und tritt auf das Skateboard und fährt ab
- jetzt kann Wally das WC benutzen

Photo-Matic:

- hier ist ein Brunnen
- Tony benutzt den lila Tapir mit dem Brunnen und am Hexenbrunnen fließt jetzt mehr Wasser
- Tony geht zum großen Kopf

Großer Kopf:

- Tony benutzt den Dollar mit dem Münzeinwurf und der große Kopf öffnet sich
- er geht hinein und trifft hier Lorenz, den Zauberer
- Tony spricht mit Lorenz und fragt ihn nach Pantagruel
- Lorenz braucht einen Weitsichttrank und er gibt Tony das Rezept dafür
- Tony braucht folgende Zutaten:
 - Milch
 - Kaffee
 - Fruchtsaft
 - Gallenblase
 - Pfeffer
 - Kirsche
- Tony verlässt Lorenz
- er geht zu dem Schuppen an der Kreuzung

Schuppen:

- Tony benutzt das Rezept für den Trank mit dem Türspalt
- dann benutzt er den gefrorenen Regenwurm mit dem Schlüsselloch
- der Schlüssel fällt auf das Rezept und Tony hat nun den Schlüssel für den Schuppen
- den Regenwurm lässt er frei
- mit dem Schlüssel die Tür aufschließen und dann die Tür öffnen (benutzen)
- Tony geht in den Schuppen
- hier ist ein Piranha
- über dem Piranha ist ein Schinken
- bei der Tür ist ein Hebel
- auf dem Boden steht eine Flasche
- Tony nimmt sich die Flasche
- die Flasche mit der Marmorbüste benutzen und die Flasche ist kaputt
- die kaputte Flasche mit dem Knoten benutzen
- der Schinken fällt ins Wasser zum Piranha und der spuckt dann einen Knochen aus
- Tony nimmt den Knochen und benutzt ihn mit dem Hebel rechts (dort fehlt der Hebel)
- jetzt den Hebel benutzen und es öffnet sich eine Geheimtür
- Tony nimmt sich die Farbe und geht dann die Treppe nach oben
- er öffnet die Tür von Zimmer 206
- die Puppe nehmen, die auf dem Stuhl sitzt
- die Schublade öffnen und das Schlafmittel nehmen
- das Zimmer verlassen und bei Zimmer Nr. 207 an die Tür klopfen
- hier wohnt eine ältere Dame und Tony spricht mit ihr
- sie vermisst ihre Katze
- die Treppe nach unten gehen und durch die Tür mit der Aufschrift „Exit“
- Tony steht jetzt vor dem Schuppen

Piraten:

- im Inventar benutzt Tony das Schlafmittel mit dem Huhn und dann geht er in die Taverne und gibt Biff das Huhn
- der schläft jetzt und Tony nimmt sich den Schlüsselbund
- das Schiff verlassen

Biest:

- Tony benutzt den Schlüssel mit der Tür und Biest ist frei
- im Käfig ist ein Napf
- Tony benutzt ein Fischstäbchen mit dem Napf
- die Katze kommt und Tony schließt schnell die Tür
- die Katze rennt gegen die Tür und Tony kann sie nun nehmen

Schuppen:

- die Treppe nach oben gehen und an Zimmertür 207 anklopfen
- mit der Dame sprechen und sie fragt ob er ihre Katze gefunden hat
- Tony sagt „Ja“ und gibt ihr die Katze
- dafür bekommt er Münzen
- den Schuppen verlassen

Photo-Matic:

- die Münzen in den Münzschatz werfen
- Tony macht ein Foto von sich und holt das Foto aus dem Fotoschatz

Piraten:

- Tony geht in die Taverne und benutzt sein Foto mit dem Plakat des besten Mitarbeiters
- dann mit dem Ansager sprechen
- Tony bekommt eine Tasche
- die Tasche im Inventar untersuchen
- es ist ein Messingschild drin
- die Taverne verlassen
- im Inventar den Kaugummi mit dem angebissenen Brot benutzen
- das Brot Polly geben
- nun ist Polly still
- Tony öffnet die Tür rechts von Polly
- es ist die Kabine des Kapitäns
- Tony sieht sich um
- er nimmt das Tagebuch vom Bett und die Tapete unter dem Fenster
- die Tapete im Inventar ansehen
- es ist eine Schatzkarte
- die Schatzkarte ansehen
- auf der Karte vom Park taucht jetzt eine Müllhalde auf (auf dem Notizblock)
- im Inventar das Tagebuch ansehen (benutzen) und Tony erfährt so einiges
- im Inventar den Notizblock benutzen und auf die Müllhalde klicken

Müllhalde:

- Tony sieht sich um
- er sieht sich die Uhr an
- den Hebel links auf der Müllhalde benutzen
- die Uhrzeiger bewegen sich
- bei 11:00 die Uhr anhalten (Schalter betätigen wenn 10:45 angezeigt wird)
- auf der Schatzkarte ist nämlich ein XI zu sehen für die Zahl 11
- jetzt kann Tony den Kühlschrank öffnen (lässt sich nur öffnen wenn die Uhr auf 11:00 steht)
- im Kühlschrank liegen Spielkarten und die nimmt sich Tony
- über die Karte auf dem Notizblock geht es zurück zum Piratenschiff

Piraten:

- Tony gibt dem Kapitän die Spielkarten
- der ist wegen der Karten und der damit verbundenen Geschichte vollkommen geschockt
- er gibt Tony einen Edelstein, damit er niemandem die Geschichte erzählt

Tunnel of Love:

- Tony geht zum Liebestunnel
- er benutzt im Inventar den Kittel mit der Puppe
- dann benutzt er die Puppe mit Isabella
- Tony bekommt einen Gratslutscher

- er fährt durch den Liebestunnel

Mortimers Basar:

- Tony fragt nach der Gallenblase
- Mortimer sagt die Gallenblase sei sehr teuer
- Tony sagt er braucht die Gallenblase unbedingt
- Mortimer fragt Tony ob er etwas für ihn tun würde
- Tony sagt „Ja“
- Mortimer erzählt ihm das der Kapitän ihm noch Geld schuldet
- Tony gibt Mortimer den Edelstein und bekommt dafür die Gallenblase

Pizzeria:

- in die Pizzeria gehen und dort die Auszeichnung in den Ofen legen
- die geschmolzene Auszeichnung wieder nehmen
- im Inventar die geschmolzene Auszeichnung mit der Gussform benutzen
- die Gussform im Inventar öffnen (benutzen)
- in der Gussform ist eine Pfeife

Romantic-Corner:

- Tony geht etwas nach unten
- hier fließt Abwasser aus einem Rohr
- Tony nimmt etwas von dem Abwasser (er hat plötzlich ein Glas dabei für das Abwasser)

Hexenbrunnen:

- Tony benutzt den Stock mit dem Kessel und der fliegt jetzt ganz herunter
- den Kessel nehmen
- im Inventar die Pfefferschoten mit dem Kessel benutzen (Pfeffer)
- im Inventar die Tomate mit dem Kessel benutzen (Kirsche)
- im Inventar das Abwasser mit dem Kessel benutzen (Kaffee)
- im Inventar die Farbe mit dem Kessel benutzen (Milch)
- im Inventar die Gallenblase mit dem Kessel benutzen (Gallenblase)
- im Inventar den Lutscher mit dem Rum benutzen und das Gebräu dann mit dem Kessel benutzen (Fruchtsaft)
- jetzt sind alle Zutaten vom Rezept im Kessel

Organmixer:

- jetzt den Kessel mit den Zutaten mit dem Organmixer benutzen und der Trank ist fertig

Großer Kopf:

- Tony geht zu Lorenz
- er gibt ihm den Trank und kurz darauf verschwindet Lorenz
- den Zylinder ansehen

- da ist ein Kaninchen drin
- Tony benutzt die Karotte mit dem Zylinder und hat nun das Kaninchen

Maus / Bonus:

- die Maus die ab und zu mal irgendwo auftaucht beschert Tony später einen Bonus
- man muss es aber nicht machen
- es geht darum die Maus direkt zu dem Hund vor dem Schloss zu scheuchen
- die Maus rennt immer in die entgegengesetzte Richtung
- man sollte sie nicht in Richtung Pizzeria scheuchen, weil sie dort dann immer im Mauseloch verschwindet
- Tony muss immer versuchen die Maus zu nehmen und dann rennt sie weg
- hier der Versuch einer Beschreibung:
die Maus sitzt bei der Romantic Corner und Tony kommt von dem Hot-Dog Stand er versucht sie zu nehmen und sie rennt weg, Tony geht hinterher, das geht solange bis die Maus an der Kreuzung Rufus/Rockets/Pirates ist, dann muss Tony erst zu Rufus gehen und dann von dort wieder kommen und die Maus nehmen, damit sie zu den Piraten rennt; jetzt die Maus weiter scheuchen bis zu den 13 Kürbissen, nun muss Tony erst zum Zentralplatz gehen und dann von dort wieder zurück und jetzt die Maus nehmen, damit sie zum Schloss rennt; solange die Maus weiter scheuchen bis sie zum Hund rennt; der frisst sie auf und spuckt eine Spinne aus, die Tony sich nimmt

Vor dem Schloss:

- Tony benutzt das Seil mit dem Grasbüschel
- dann benutzt er das Kaninchen mit dem Loch im Baum
- zum Riesenrad gehen und dort das Seilende benutzen (Tony macht es am Riesenrad fest)
- wieder zum Baum gehen und die Pfeife benutzen
- der Hund kommt angerannt und zieht den Wächter hinter sich her
- der Hund bellt das Kaninchen im Baum an und Tony kann zum Riesenrad gehen
- dort benutzt er den Hebel und das Riesenrad setzt sich in Bewegung
- der Wächter ist fort und der Hund beschäftigt und Tony kann nun zum Schloss gehen

Schloss:

Eingangsbereich:

- hier steht ein Katapult
- dann steht da noch eine Maschine, die aber noch nicht funktioniert
- daneben ist eine Luke, die sich nur mit der Maschine öffnen lässt
- den Weg nach oben gehen
- Tony sieht sich die Turmuhr an
- dann geht er nach rechts
- er nimmt die Gießkanne und den Benzinkanister
- dann benutzt er den Hammer mit dem Pflaumenbaum und es fällt eine Pflaume herunter, die Tony einsteckt (kann man dreimal hintereinander machen)
- den Weg weiter nach oben gehen
- hier kommt eine Hütte
- in die Hütte gehen
- hier ist ein Schaf drin

- den Schlauch nehmen, der auf dem Boden liegt
- die Hütte wieder verlassen
- jetzt kommt ein Heuhaufen
- weiter nach rechts gehen
- hier sind zwei Statuen
- mit den Statuen reden und fragen ob man das Messer bekommt
- Tony kann das Messer haben wenn die Statuen Feierabend haben
- die Turmuhr zeigt aber die falsche Zeit an, weil sich ein Seil verhakt hat
- die Statuen sagen sie haben 15:30 Feierabend
- nach rechts gehen
- die Tür öffnen und ins Schloss gehen

Im Schloss:

Vorraum:

- Tony spricht mit der Putzfrau
- er sagt ihr er wäre ein Professor der Parapsychologie
- Tony erklärt der Putzfrau das er ein Experiment machen will und das sie sich umdrehen soll
- das tut sie auch und Tony nimmt sich schnell das Spülmittel vom Putzwagen
- er fragt noch nach dem Parkbesitzer
- zu ihm kommt man nur durch Gesichtserkennung
- Tony beendet das Gespräch
- er sieht sich den Spiegel an und den Schrank darunter
- den Schrank öffnen und den Blasebalm nehmen
- betätigt man den Schalter an der Wand, dann gehen die Kerzen auf dem Kronleuchter an

Raum mit Torte:

- Tony geht weiter in einen Raum mit einer Torte
- auf der Torte ist auf der linken Seite eine Kerze, die sich Tony nimmt

Gwendel:

- im nächsten Raum (geradeaus) ist Gwendel
- er taucht immer in eine Wanne mit Wasser
- Tony öffnet den Schrank
- ein Zombie kommt heraus

Raum mit Kiste:

- Tony geht weiter in den nächsten Raum
- hier steht eine Kiste auf dem Boden
- auf der linken Seite ist ein Mausloch
- eine Leiter führt nach oben
- Tony geht nach oben
- auf einem Regal liegt ein Schlüssel, an den Tony noch nicht heran kommt
- er geht ganz nach oben

- es gibt hier vier Wasserspeier
- der vordere rechte Wasserspeier ist etwas wackelig
- Tony geht wieder zurück bis zu dem Raum mit der Torte
- jetzt in den anderen Raum gehen

Küche:

- das Megafon nehmen und im Inventar ansehen (es fehlen die Batterien)
- weiter hinten sitzen Tauben auf dem Brunnen
- Tony nimmt sich die Spritztüte aus dem Regal und die Tauben fliegen weg
- die Gießkanne mit dem Brunnen benutzen (sie ist nun mit Wasser gefüllt)
- die Küche verlassen

Gwendel:

- Tony geht zu Gwendel
- er benutzt das Spülmittel mit der Wanne
- Gwendel verschwindet
- Tony benutzt die Wanne (er schiebt sie weg)
- eine Falltür kommt zum Vorschein
- er öffnet die Falltür und steigt nach unten

Drachen:

- das Plakat neben der Tür lesen
- weiter hinten gibt es einen Wunschbrunnen
- am Ende des Drachens ist eine Klappe
- die Klappe öffnen
- den Schlauch mit der Klappe bzw. dem Loch hinter der Klappe benutzen
- den Benzinkanister mit dem Schlauch benutzen (im Benzinkanister ist jetzt Benzin)
- den Schlauch wieder mitnehmen
- mit dem Brunnen (dem Mann darin) sprechen und sagen man braucht Streichhölzer
- Tony soll einen Dollar bezahlen, aber er hat kein Geld
- er wirft den Benzinkanister in den Brunnen
- eine Stichflamme kommt nach oben und Tony benutzt die Kerze mit dem Feuer und sie ist angezündet
- zur Tür gehen
- den Knopf betätigen
- der Drache pustet Rauchwölkchen
- den Blasebalg mit den Rauchwölkchen benutzen
- Tony hat nun einen Blasebalg voller Rauch
- wieder nach oben gehen

Heuhaufen:

- Tony geht zum Heuhaufen
- er benutzt die brennende Kerze mit dem Heuhaufen
- der brennt ab und dahinter kommt eine Tür zum Vorschein
- auf dem Boden liegt eine Nadel
- die Nadel einstecken
- die Tür öffnen und in den Raum gehen

- die Gewichte benutzen, die auf dem Boden liegen
- jetzt hat Tony mehr Kraft
- zurück ins Schloss

Im Schloss:

Raum mit Torte:

- Tony benutzt die Nadel mit der Torte und schreckt das Mädchen darin auf
- er spricht mit ihr und fragt nach Batterien für sein Megafon
- das Mädchen gibt ihm Batterien
- die Batterien im Inventar mit dem Megafon benutzen

Gwendel:

- den Schrank öffnen und das Megafon mit dem Zombie benutzen
- warten bis sich der Schrank geschlossen hat
- den Schrank wieder öffnen
- der Zombie kommt und schreit nun lauter
- der Schlüssel auf dem Regal fällt fast herunter
- der Eber in der Küche verliert einen Huf

Küche:

- Tony hebt den Huf auf und steckt ihn ein

Raum mit Kiste:

- den Huf mit der Kiste benutzen
- es kommt ein Felsbrocken zum Vorschein
- den Felsbrocken einstecken
- nach oben gehen
- den Stock mit dem Schlüssel benutzen
- der Schlüssel fällt herunter, aber gleich noch etwas tiefer und ins Mauselloch
- ganz nach oben gehen
- den vorderen rechten Wasserspeier benutzen
- Tony schafft es zwar nicht ganz, aber da kommt das Krokodil geflogen und der Wasserspeier fällt nach unten und die Turmuhr geht wieder und die Statuen haben Feierabend
- nach unten gehen zum Mauselloch
- den Blasebalg mit dem Mauselloch benutzen und der Schlüssel fliegt in hohem Bogen auf das Küchendach
- am Fenster hängt ein Seil

Statuen / Bonus:

- Tony verlässt das Schloss und geht zu den Statuen
- hier liegt das Messer und Tony nimmt es sich
- wenn man den Bonus mit der Maus gemacht hat, kann man hier die Spinne mit der Vertiefung im Sockel benutzen
- dann dem roten Teppich links folgen

- Tony kommt in eine Galerie
- ganz hinten ist ein Wärter und man sieht den gefesselten Pantagruel
- die Galerie wieder verlassen

Vor dem Schloss:

- Gwendel sitzt mit seinem Hund vor dem Schloss
- Tony versucht den Hund von Gwendel zu nehmen und er spricht mit ihm
- Gwendel beleidigt Tony
- Tony sieht das genau über Gwendel der Wasserspeier hängt
- er geht ins Schloss in den Raum mit der Kiste
- dort benutzt er das Messer mit dem Seil vor dem Fenster
- das Schloss wieder verlassen und den Hund nehmen
- es ist ein Stofftier

Eingangsbereich:

- Tony geht zum Katapult
- er benutzt den Felsbrocken mit dem Katapult
- dann benutzt er das Messer mit dem Katapult
- der Felsbrocken fliegt auf das Küchendach und schlägt ein Loch hinein
- der Schlüssel fällt in die Küche

Schloss:

Küche:

- Tony geht in die Küche und hebt den Schlüssel auf
- dann benutzt er den Stoffhund mit dem Schrank und schließt den Schrank
- die Leine guckt noch heraus
- zum Brunnen gehen
- eine Pflaume mit dem Brunnen benutzen
- die Tauben kommen und picken an der Pflaume
- Tony geht zum Brunnen und die Tauben fliegen weg
- sie kommen aber wieder durch das Loch in der Decke
- die Tauben lassen einen Klecks nach unten fallen
- Tony muss nun schnell die Hundeleine benutzen
- die Putzfrau kommt und fliegt über die Leine
- im Boden gibt es nun einen Abdruck von ihrem Gesicht

Hütte mit Schaf:

- Tony geht zum Schaf
- er benutzt das Messer mit dem Schaf und hat nun Wolle
- dann benutzt er die Gießkanne mit dem Wasser mit dem Schaf
- das Schaf friert und spuckt Schleim
- die Spritztüte mit dem Schleim benutzen

Schloss:

Küche:

- die Spritztüte mit dem Abdruck der Putzfrau auf dem Boden benutzen
- dann den Blasebalg mit dem Loch (Abdruck) benutzen
- den Schimmel (Maske) nehmen und das Schloss verlassen

Eingangsbereich:

- Tony geht zu der Maschine neben der Luke
- er benutzt den Schleim (Maske) mit der Maschine
- die Luke öffnet sich und Tony fährt mit dem Fahrstuhl nach oben

Auf dem Kürbis:

- Tony geht nach oben und durch die Tür
- hier ist Pantagruel
- er hängt an einem Seil
- es gibt einen Hebel und eine Videokamera
- hinter Pantagruel ist eine Tür mit einem Schloss
- Tony benutzt die Wolle mit Pantagruel und anschließend Pantagruel so das er hin und her schaukelt und der Wärter ganz benommen wird
- Tony benutzt den Hebel und Pantagruel ist frei
- den Schlüssel mit dem Schloss benutzen und durch die Tür gehen
- hier ist der Halloween Parkbesitzer (es ist Tonys ehemaliger Nachbar)
- es folgt der Abspann

E N D E ! ! !

Alle Rechte bei Kerstin Häntsch aus Schluchsee

geschrieben am 02.11.2006

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

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

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