

Tony Tough 2 - Der Klugscheisser kehrt zurück v 2.0

Komplettlösung von Ludwig Kratz exklusiv für

CD ROM & Softwareservice
Kratz

Arendsstr. 4
63075 Offenbach
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie mal bei uns vorbei! Es erwarten Sie günstige Spieleangebote!

In eigener Sache: Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

Wir erleben, nachdem wir endlich im Spiel sind, Tony zuhause und er verpasst seinen Bus. So kommt er zu spät zur Schule, diskutiert mit seinem Lehrer, redet dann mit seinem Banknachbarn und benutzt letztendlich die Limonade aus der Lunchbox seines Vaters auf das Reagenzglas. Über die kleine Explosion ist der Lehrer nicht erfreut und so gibt es später eine Unterredung mit ihm.

Wir gehen nach hinten ins Klassenzimmer und untersuchen dort alles. Wenn der Lehrer den Raum verlassen hat, schauen wir unter den Karton und entdecken eine Kröte. (Eine Zwischensequenz mit dem Dienstmädchen kann bewundert werden!) Danach dann die Kröte auf Tony anwenden (oder umgekehrt) und er verschluckt sie. So landet unser kleiner Held schließlich im

Krankenhaus:

Hier möchte er von seinem Vater, der bald Visite macht, nicht entdeckt werden. Also muss eine List her.

Den Blutdruckmesser vom Nachtschrank nehmen und die Seife versuchen zu ergattern, doch die landet links auf dem Schrank. Nun das Laken auf den Kronleuchter anwenden, den Blutdruckmesser auf den Schrank benutzen, dann ihn nach vorne kippen (Schraubenschlüssel) und so kann dann Tony schließlich die Seife ergattern.

Nun versucht er, den Rollstuhl zu bewegen, was aber zunächst nicht klappt. Also mit der Seife dessen Räder etwas schmieren, dann ihn vor die Tür schieben, das Ende des Lakens mit dem Rollstuhl verbinden und nach der Schwester klingeln.



So durchschlägt der Rollstuhl das Fenster und die Gitter und unser kleiner Held kann entkommen. Unser Radfahrer fällt dabei auf die Nase, weil die Scherben der Fensterscheibe einen Platten verursachten. Links neben dem Krankenhaus gibt es einen Baum mit Baumhaus.

Hier findet Tony seinen Mitschüler Seymour. Mit ihm reden (was er denn da liest) und dann das "Handbuch für den perfekten Privatdetektiven" erhalten.

Nun zurück ins eigene Zimmer (Hund liegt vor dem Haus) und nimmt vom Nachttisch zwischen Fenster und Bett die Kerze mit.



Zurück auf die Straße und erst mal den Ort erkunden. Mit dem Lösen des Nagel-(Streichholz)-Rätsels kann man sich ein paar Cents verdienen.

Versuchen wir, in die Kirche zu kommen, doch der Pfarrer weist uns ab. Unten an der Tafel kann ein magnetischer Buchstabe ergattert werden.

Also gehen wir in den Turm neben der Kirche zu Bestatter Juarez, reden mit ihm, bekommen eine Visitenkarte und können auch von dessen Schreibtisch eine Flasche mitnehmen.

Weiter geht es auf Erkundung und gegenüber findet unser Held auf dem Schild am Friedhof eine Schaufel, die er sofort einsackt.

Der Rundweg der Stadt führt uns wieder zu unserem Haus. Zwischen der Treppe und der Hundehütte steht ein Werkzeugkasten und davor gibt es 2 Hügel. Gräbt nun unser kleiner Held dort, dann kann er einen Schraubenschlüssel ins Inventar befördern.

Weiterhin können wir den Hund von seiner Hundeleine befreien (aber ob ihm das bekommt?). Schräg gegenüber vom eigenen Haus steht im Vorgarten einen Wäschespinn und mit Hilfe der Hundeleine kann unser kleiner Held nun ein Schultertuch bekommen.

Leider muss Tony aber auch feststellen, dass durch Entfernen der Hundeleine Tonys geliebter Hund nicht mehr da ist. Nun denn: hoffentlich kann er ihn wieder finden. Kümmern wir uns jetzt mal um den fluchenden Radfahrer, an dessen Unglück unser Held ja nicht ganz unschuldig ist.

So reden wir mit dem Briefträger und bieten ihm die Reparatur des Fahrrades an. Er wird uns dafür bezahlen, also wendet unser kleiner Held den Schraubenschlüssel auf

das Fahrrad an, dann den Schraubenschlüssel auf den Rollstuhl und zuletzt das Rad des Rollstuhles auf das Fahrrad. Der Briefträger ist glücklich und unser Held reicher!

Da wir momentan nichts Anders zu tun haben, besuchen wir mal wieder Seymor im Baumhaus. Mit ihm über alles reden und dann schließlich die Kiste umtreten, so dass das Sparschwein des Kameraden wieder auftaucht.

Auch über die Perücke reden. Unser kleiner Held braucht ja eine Verkleidung und da er eine Perücke im Laden kaufen könnte, aber wohl nicht genug Geld hat, muss er versuchen, sich Anderes zu besorgen. Da wir ja nun die Erlaubnis haben, in das Haus unseres Freundes und Schulkollegen zu gehen, betreten wir das Haus links vom Baumhaus und nehmen vom Toilettenspülkasten im Bad ein paar falsche Wimpern mit.

Klappern wir wieder die Gegend ab.

Vom Ortsschild nehmen wir die Kreide mit. - Falls noch nicht geschehen, im Store des Ortes mit Alexis reden und versuchen, den Preis der Perücke herunter zu handeln. Aber sie bleibt zunächst hart. Tony insistiert so lange weiter, bis die gute Alexis schließlich von \$ 5 auf \$ 4.50 heruntergeht; dennoch muss sich Tony weiteres Geld besorgen, da sein bisheriger Besitz nicht ausreicht.

Er geht zur Kirchentür, wendet dann die Kreide auf sich an (oder Tony auf die Kreide) und verkleidet sich so als alter Mann. Dann erfolgt ein Test mit Tonys Lehrer und so darf er in die Kirche und klaut hier die Kollekte.

Im Baumhaus nochmals mit dem Kameraden reden und der schlachtet sein Sparschwein.

Nun kann unser kleiner Held sich die Perücke kaufen, tut das auch und vor dem Baumhaus geht es weiter.

Im eigenen Zuhause erfährt unser kleiner Held dann von der Entführung des Hausmädchens und er bekommt einen Teil eines Armbandes.

Draußen im Gully sieht man etwas blinken und so baut Tony (falls noch nicht geschehen) sich eine magnetische Leine, indem er den Magnetbuchstaben (vom Schild bei der Kirche) auf die Hundeleine benutzt. So kann er sich das 2. Stück des Armbandes angeln.

Nach einer selbstablaufenden Sequenz kann Tony dann wieder handeln.

Tony sieht sich die beiden Armbandteile an und fügt sie zusammen und kann so erkennen, dass sein ehemaliger Zimmergenosse Cornelias Entführer sein muss.

Zum Krankenhaus und dort mit der Krankenschwester Lorraine reden. Sie kann ihm nicht helfen, aber Tony nimmt sich noch Pfefferminzbonbons mit.

Zuhause in der Küche wird die Flasche mit Wasser gefüllt. Aus dem Backofen wandern zwei Backbleche auf den Ofen und eines bestücken wir dann mit der Kerze und schmelzen diese im Ofen.

Dann in das noch flüssige Wachs die Pfefferminzbonbons drücken.

Nun die Kreide auf das Backblech legen, sie im Ofen schmelzen, das Wasser aus der Flasche dazugeben und alles über das Wachsgebilde kippen. So erhält unser kleiner Held Kreide-Bonbons, die er im Krankenhaus in das Bonbonschälchen legt (dies ist eine kleine Action-Sequenz und muss genau im richtigen Augenblick geschehen!).

Nun inspizieren wir mal das Kirchengelände. Dazu gehen wir zum Haus des Pfarrers (gegenüber unserem und dort, wo die Wäschespinne steht) und können über das Auto im Carport auf das Kirchengelände. Ganz oben aus der Mauer einen Ziegelstein mitnehmen.

Nun versucht unser Held das Schaufenster des Bazars am Rande der Stadt, gegenüber der Sheriffstation, einzuwerfen, wird jedoch vom Sheriff ertappt und landet im Gefängnis.

In einer Zwischensequenz erfährt Tony Neues von seinem Freund.

Jetzt mit dem Sheriff über alles reden und schließlich einen Nachttopf bekommen. Dann den Besen neben der Zelle angeln und damit dann das Kopfkissen aus der Nachbarzelle besorgen und es zusammen mit dem Nachttopf und der Perücke auf das Bett in der eigenen Zelle legen.

Zwischenzeitlich ist die Kirche zusammengebrochen, aber mit dem Arrangement auf dem Bett, gelingt es Tony, den Sheriff in die Zelle zu locken. Er kommt frei, sperrt den Sheriff ein und sieht sich die zerstörte Kirche an.

Zurück im Sheriffbüro Tonys Tasche nehmen und einen Zigarettenstummel. Dann wieder zur Kirchenruine und mit dem Postboten reden. Dieser führt Tony zunächst mal zu seinem toten vierbeinigen Freund.

Es ist Nacht geworden. - Wieder zum Postboten an der Kirchenruine:

Ihn erneut ansprechen, denn man muss ja zum höchsten Hügel und braucht das Fahrrad. Schaut man sich noch den Totengräber an, dann findet man links vor dem Schild am Friedhof noch etwas Geld.

Nun hat man genügend Geld und will es dem Postboten als Leihgebühr geben, aber die Münzen rutschen Tony aus der Hand und landen teilweise im Feld. So muss er sich eine andere Geldquelle beschaffen. Aber wie????



Toni sucht den Lieferwagen und findet diesen kurz vor der Tankstelle an einem Baum. Wenn er seine Flasche auf den Pick-Up bzw. das Benzin anwendet, dann füllt er sie mit Benzin.

Nun die Flasche und die angezündete Zigarette mit dem Feld benutzen, damit man wieder an Geld kommt, das ja dort verschwunden ist.

Die Münze einstecken, aber Tony hat noch nicht genug.

Unser kleiner Held schaut sich nun mal den Turm an und versucht mit Seife die Stufen zu säubern. Wegen der Unfallgefahr mag das aber der Bestatter gar nicht. Also muss eine List her: Tony geht nachhause und ruft ihn (Juarez) von dort aus an. Dann läuft er schnellstens zum Turm (das ist eine Actionsequenz!) und schmiert die Stufen mit Seife ein. Juarez kommt heraus, rutscht aus und verliert eine Münze. Tony nimmt sie und



..... versucht nun wieder das Fahrrad zu mieten. Diesmal klappt es, der Briefträger ist dazu bereit, aber es muss am nächsten Morgen ohne jeglichen Schaden zurück sein. - - Der Handel wird perfekt gemacht und unser Held kann losradeln.

Am Ziel steckt er sich die Zitrone ein, kann aber nicht durch das mit Ketten verschlossene Tor. Er fährt als nachhause zurück (falls noch keine mit Wasser gefüllte Flasche im Inventar ist.).

Hier die Flasche im Haus in der Küche mit Wasser füllen.

Zurück zum Berg und man benutzt zuerst das Wasser und dann die Schaufel mit dem Schild. Danach stößt Tony das locker gewordene Schild um und "schwebt" in das Gelände.

Plötzlich ist auch ein Magensäuremittel im Inventar und unser Held benutzt die Zitrone und die Magensäure mit dem Rohr am Boden.

So kann wird durch den entstehenden Druck das andere Ende des Rohres weggesprengt, trifft den Entführer und wir können die längere Abschlußsequenz genießen.



Softwareservice L. Kratz
Arendsstr. 4
63075 Offenbach
Hotline: 069-869499
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden - (L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).