

PC DVD  
ROM

LECTEUR DVD REQUIS

# TONY TOUGH

*and the night of*

## Roasted Moths



MICROIDS

**Poradnik do gry.**

# **Tony Tough i noc pieczonych śCiem**

**Autor**

**Urszula**

**Data publikacji**

**Styczeń 2013 r.**

**PrzygodoMania.pl**

**Wszelkie prawa zastrzeżone.**

## Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!

### OPIS PRZEJŚCIA TRYBEM TRUDNIEJSZYM

Sterowanie - prawym przyciskiem myszy wybieramy czynność, jaką mamy wykonać na danym przedmiocie lub osobie. Lewy przycisk myszy zmienia się w ptaszka, gdy mamy przejść do kolejnej lokacji. Na początku gry możemy ustawić sobie tryb łatwiejszy lub trudniejszy. Wskazanie trybu spowoduje jego przekreślenie. Menu gry można wywołać, wciskając klawisz escape, bądź też klikając lewym przyciskiem myszy w lewy górny róg ekranu. Ekwipunek pojawi się po najechaniu myszką na dół ekranu. W trakcie grania w parku pojawi się u Tonego notatnik, w którym będzie zapisywana trasa przejścia i zwiedzania parku, posłuży to nam jako mapka do szybszego przemieszczania się między wybranymi lokacjami.

### Biuro Tony`ego

- Rozmawiamy z Pantaloniarzem.
- Zabieramy ze stołu cukierki i oglądamy aktywne miejsca.
- Wychodzimy z biura.
- Podnosimy z ziemi kawałek papieru.
- Oglądamy wejście do kanału.
- Wchodzimy do pomieszczenia na wprost biura.
- Zamykamy za sobą drzwi.
- Zabieramy różowy fartuch.
- Kartkę zabraną z korytarza przykładamy do jej drugiego kawałka znajdującego się na ścianie.
- Klikamy na szafę (opcja użyj).
- Wpadamy do kanałów.

### Kanał

- Oglądamy tabliczkę.
- Zdejmujemy perukę z kościotrupa.
- Wychodzimy tunelem.
- Udajemy się schodami do góry.

## **Biuro**

- Ciągniemy krowę za ogon.
- Schodzimy do biura, zabieramy kwiaty.
- Wracamy na górę.
- Rozmawiamy z dwoma jegomościami.
- Czytamy tabliczkę nad głową jednego z nich.



- Przechodzimy w lewo, zabieramy czerwony szalik i list.
- List czytamy w ekwipunku.
- Oglądamy szafę z trofeami i wychodzimy na zewnątrz.

## **Park przed wejściem**

- Podchodzimy do bileterki.
- Łączymy w ekwipunku szalik, fartuch i kwiaty.
- Dajmy bileterce cukierki.
- W ekwipunku klikamy na fartuch (użyj).
- Po przebraniu idziemy na teren parku.

## **Namiot kobiety z broda**

- Oglądamy afisz, wchodzimy do namiotu.
- Zagadujemy śpiącego gościa.
- Krótka animacja.
- Zabieramy z ziemi koło kotary marchewkę.
- Ze sceny bierzemy cebulę i pomidor, chowamy do naszej kieszeni.

- Wchodzimy do garderoby, zagadujemy kobietę z brodą.
- Pytamy o Pantaloniarza, a potem wręczamy kwiaty, dostajemy w zamian szczękę. (W trybie łatwiejszym szczęki nie dostajemy).
- Opuszczamy namiot i kierujemy się w górę ekranu.

### Namiot koło wielkiej głowy

- W trybie łatwiejszym nie spotkamy chłopca i nie będzie opcji zabrania łąty z namiotu.
- Podchodzimy do chłopca zaglądnącego przez dziurę w namiocie.
- Zagadujemy go - ucieka.
- Zabieramy łątę z namiotu.
- Oglądamy wielką głowę, a potem po lewej automat.
- Idziemy dalej w lewo.

### Skrzyżowanie

- Oglądamy drzwi od komórki.
- Koło drogowskazu zabieramy patyk.



- Kierujemy się w stronę piratów.

### Piraci

- Oglądamy rybę-piłę.
- Rozmawiamy z piratem na wszystkie tematy.
- Z beczki obok zabieramy paluszki rybne.



- Idziemy do góry.
- Rozmawiamy z papugą aż do wyczerpania tematu.
- Klikamy na drzwi z wymalowaną literą „C”.
- Papuga wszczyną alarm, odchodzimy od drzwi.
- Wchodzimy do tawerny.

#### **Tawerna**

- Rozmawiamy z wodzirejem i oglądamy plakat.
- Podchodzimy do baru, rozmawiamy ze smutnym piratem.
- Potrzebuje czegoś, by znów mógł płakać. Dajemy mu cebule, ale brak efektu.
- Schodzimy, cebule klikamy na rybę piłę.
- Przeciętą cebulę dajemy piratowi - w zamian życzymy sobie dzbana najmocniejszego rumu.
- Przechodzimy w lewo, zagadujemy odźwiernego, a potem próbujemy mu zabrać klucze.
- Opuszczamy tawernę, schodzimy na dół i kierujemy się przy schodach w prawo.

#### **Gra w dynie**

- Podchodzimy do jajogłowego i rozmawiamy.
- Zgadza się na zagranie w 13 dyń, a potem odbieramy swoją nagrodę.
- Kierujemy się do zamku.

#### **Zamek**

- Spotykamy na mostku wędkarza.
- Próbuje porozmawiać, a potem zabieramy z puszki dżdżownicę.
- Kierujemy się drogą w górę ekranu.

- Oglądamy plakat po prawej.
- Zagadujemy strażnika, a potem kierujemy się na zwodzony most.
- Pies nas nie wpuszcza.
- Wracamy, oglądamy ogłoszenie i drzewo.
- Przechodzimy w lewo.

### Koło młyńskie

- Do miski koło wagonika wkładamy paluszki rybne.
- Przechodzimy w lewo do budki sterowniczej.
- Czytamy napis na drzwiach, a potem je otwieramy.
- Oglądamy wewnątrz rysunek i ciągniemy za wajchę.
- Wracamy do centrum wesołego miasteczka.

### Centrum

- Wsiadamy do rakiety i jedziemy do góry.
- Zagadujemy kosmitę, a gdy zabierze się za czytanie swojej gazety, zabieramy deskorolkę.



- Zjeżdżamy na dół i kierujemy się w prawo.

### Pizzeria

- Zagadujemy sprzedawcę pizzy.
- Wchodzimy do środka, zabieramy ostrą papryczkę chili.
- Przed drzwiami z kosza wyjmujemy suchara.
- Idziemy przejściem, bliżej lewej strony, na dół.

### Siłacz

- Rozmawiamy z bałwanem, a następnie z diabłem.
- Zagadujemy Rufusa, możemy wyzwać go na pojedynek.
- Wracamy do miejsca, gdzie była rakieta i idziemy w dół, przejściem koło pizzerii.

### Klaun

- Trafiamy na klauna i jego popisy.
- Zagadujemy go, dostaniemy lanie.
- Podchodzimy do śmietnika koło budki z hot-dogami.
- Na śmietnik zakładamy łatę od namiotu, a potem klikamy na niego szczękami.



- Śmietnik pchamy w kierunku klauna, a potem zabieramy młot.
- Kierujemy się w lewo.
- Schodzimy na sam dół i zabieramy ostry kamień (w ekwipunku okaże się, że to odlew), a potem idziemy w prawo, powyżej strzałki.

### Bestia

- Na klatce z małpą jest przyczepiona guma do żucia, zabieramy ją.
- Rozmawiamy z małpą.
- Czytamy afisz na drugiej klatce i znów idziemy w lewo.

### Więzień i dzieciak

- Podchodzimy do dzieciaka z ojcem.



- Rozmawiamy z nimi aż do wyczerpania tematu.
- Wchodzimy do urzędnika stojącego obok.
- Przy pomocy mapy udajemy się do centrum parku i przechodzimy w prawo za pizzerią.

### **Tunel miłości**

- Rozmawiamy z Izabelą.
- Opuszczamy to miejsce, wracamy do klauna i przed nim udajemy się w górę.

### **Sklep Mortimera**

- Przed drzwiami zabieramy oskubanego kurczaka.
- W środku, tuż przy drzwiach wisi lina - ją również zabieramy.
- Zagadujemy sprzedawcę, a potem opuszczamy to miejsce.
- Kierujemy się do WC.
- Po drodze mijamy fontannę oraz aparat do robienia zdjęć.

### **WC**

- Rozmawiamy z małym chłopcem.
- Otwieramy drzwi, w środku jest aligator.
- Kładziemy na wycieraczkę deskorolkę i ponownie klikamy na drzwi.
- Otwieramy furtkę i aligatora mamy z głowy.
- Wracamy na środek placu i koło kosza stojącego przy pizzerii, idziemy w dół ekranu.

### **Fontanna**

- Patrzymy na fontannę.
- Klikamy kijkiem na kociółek.
- Wracamy do fontanny przed aparatem do robienia zdjęć, zatykamy ją naszym fioletowym tapirem.
- Wracamy do fontanny i ponownie klikamy kijem na kociółek.
- Zabieramy go.
- Wracamy do budki z hot-dogami.

### **Budka z hot-dogami**

- Wchodzimy do środka, zamrażamy dżdżownicę.
- Pieczmy na ruszcie kuczka i wracamy do siłacza.
- Ponownie wyzywamy go na pojedynek.
- Używamy młota zabranego klaunowi.
- Wygrywamy i zdobywamy kasę.

### Wielka głowa

- Idziemy do wielkiej głowy, do automatu wrzucamy pieniądze i wchodzimy do środka.
- Rozmawiamy z wielkim czarodziejem.
- Żeby nam pomógł, musimy zdobyć wszystkie składniki potrzebne do uwarzenia eliksiru, czyli: mleko, kawę, sok owocowy, pecherz żółciowy Kamaro, papryczkę chili oraz wiśnię.
- Udajemy się więc do zamkniętej komórki.

### Zamknięta komórka

- W szczelinę pod drzwiami wkładamy przepis na eliksir.
- Przy pomocy zamrożniętej dżdżownicy wypychamy klucz.
- Kluczem otwieramy drzwi i wchodzimy do środka.
- Zabieramy butelkę, rozbijamy ją na popiersiu.



- Kawałkiem szkła przecinamy linę z szynką.
- Zabieramy kość.
- Ciągniemy za dźwignię, robi się ciemno.
- Obok wkładamy kość i używamy jej jako wajchy, ciągnąc w dół.
- Wchodzimy do pomieszczenia.

### Dom

- Zabieramy wiaderko z farbą.
- Idziemy schodami na górę.
- Wchodzimy do pokoju 206, zabieramy lalkę siedzącą na krześle.

- Z szuflady w komodzie zabieramy środek nasenny.
- Lalkę ubieramy w różowy fartuszek i udajemy się do tunelu miłości.

### **Tunel miłości**

- Rozmawiamy z Izabelą, a potem dostajemy lizaka, możemy się udać w podróż łabędziem.
- Wracamy do piratów.

### **Kajuta kapitana**

- Mieszamy suchy kawałek chleba z gumą do żucia.
- Dajemy to papudze i otwieramy drzwi oznaczone literką „C”.
- Oglądamy dziennik kapitański.
- Pod oknem oglądamy odklejoną tapetę, to mapa.
- Przyglądamy się jej dokładnie i mamy lokalizację skarbu.
- Musimy się udać na wyspisko śmieci.

### **Wyspisko śmieci**

- Oglądamy zegar, a potem ciągniemy za wajchę na dole.
- Zegar się uruchomił.
- Klikamy na lodówkę – zamknięta.
- Zatrzymujemy zegar na godzinie XI.
- Otwieramy lodówkę, ze środka wyjmujemy talie kart.
- Wracamy do piratów.

### **Kapitan statku**

- Rozmawiamy z kapitanem, a potem proponujemy grę w karty.
- Dostaniemy od niego zielony kamień.
- Idziemy do tawerny.

### **Tawerna**

- Łączymy kurczaka ze środkiem nasennym.
- Wchodzimy do tawerny i dajemy ją klucznikowi.
- Zabieramy klucze.
- Schodzimy i z beczki stojącej koło schodów wyjmujemy paluszki rybne sztuk dwie i wracamy do małpy.
- Otwieramy klatkę z małpką i wypuszczamy ją na wolność.
- Klikamy paluszkami rybnymi na miskę w klatce, po czym szybko zamykamy drzwi.

- Zabieramy kota, idziemy do komórki i babci z pokoju 207.
- Oddajemy kota, a dostaniemy garść monet.
- Idziemy do sklepu Mortimera.

### **Sklep Mortimera**

- Za zielony klejnot kupujemy **pęcherz żółciowy Kamaro**.
- Udajemy się do wielkiego aparatu fotograficznego.

### **Aparat fotograficzny**

- Wrzucamy monetę, robimy sobie **zdjęcie i zabieramy je**.
- Udajemy się do miejsca, gdzie był kamień, koło rury ściekowej.
- Klikamy na brązowy szlam, Tony nabierze mułu.
- Wracamy do tawerny.

### **Tawerna**

- Podmieniamy zdjęcie na plakacie na własne, dostajemy plakietkę.
- Teraz trzeba sprawdzić, czy uda się zrobić eliksir ze składników zamiennych.

1. Mleko- biała farba

2. Kawa – szlam ze ścieków

3. Sok owocowy- rozpuszczamy lizaka w rumie.

4. Pęcherz ze sklepu

5. Papryka z pizzerii

6. Wiśnia – zamiast niej pomidor.

- Wszystko wrzucamy do garnka i idziemy do składacza organów.
- Po wymieszaniu składników idziemy do czarodzieja.

### **Czarodziej**

- Dajemy czarodziejowi nasz eliksir.
- Powie nam, że mamy szukać Pantaloniarza w zamku.
- Klikamy marchewką na cylinder i wyjmujemy królika.
- Idziemy do pizzerii, tam wkładamy do pieca plakietkę.
- Po wyjęciu plakiety z pieca klikamy nią na odlew w ekwipunku – dostaniemy gwizdek.
- Idziemy na placyk przed zamkiem.

### **Plac przed zamkiem**

- Wkładamy do dziupli w drzewie królika.

- Pod drzewem jest kępka trawy, klikamy na nią liną.



- Idziemy do koła młyńskiego.
- Klikamy na koniec liny (polecenie użyj)
- Wracamy do drzewa, używamy gwizdka.
- Wracamy do budki z dźwignią uruchamiającą koło młyńskie.
- Klikamy na dźwignię.
- Idziemy mostkiem do zamku.

### **Przedzamcze**

- Oglądamy katapultę i mechanizm stojący obok.
- Idziemy ścieżką w górę ekranu.
- Po drodze patrzymy na zegar i godzinę, na której się zatrzymał.
- Przechodzimy dalej w prawo.
- Zabieramy konewkę, kanister oraz śliwkę, klikając na drzewo rękawicą.



- Idziemy dalej w prawo, dojdziemy do małego domku z anteną.
- Wchodzimy do środka.
- Klikamy na owcę, a potem koło drzwi zabieramy zieloną rurkę.
- Wychodzimy z pomieszczenia, mijamy stóg siana i trafiamy na statkę.
- Klikamy na statkę, wpierw oglądamy, a potem rozmawiamy.
- Żebyśmy mogli otrzymać nóż, zegar musi wskazywać 3:30.
- Idziemy w dół ekranu, otwieramy wielkie wrota i wchodzimy do zamku.

### Zamek

- Rozmawiamy z gospodynią, mówimy jej, że jesteśmy naukowcem.
- Prosimy ją, by się odwróciła i w tym czasie zabieramy z jej wózka płyn do mycia naczyń.
- Po zakończonej rozmowie podchodzimy do toaletki i zabieramy ze środka miech.
- Przechodzimy do kolejnej komaty i z tortu zabieramy świeczkę.



- Idziemy na prawo do kuchni.

#### **Kuchnia**

- Koło szafki stoi megafon, zabieramy go.
- Przechodzimy w głąb pomieszczenia, z szafki koło kredensu zabieramy tubkę do karmelu.
- Obok z kranu nabieramy wody do konewki.
- Wychodzimy z kuchni i idziemy drzwiami po prawej.

#### **Pokój klauna**

- W kolejnej komnacie otwieramy drzwi szafy, pokaże się zombie.
- Obok, przy balii, jest kłown, klikamy na niego.
- Nie chce z nami rozmawiać. Gdy zanurzy głowę w balii, wlewamy do wody płyn do naczyń. W ten sposób pozbędziemy się go.
- Przesuwamy balię i otwieramy właz.

#### **Piwnica**

- Schodzimy do piwnicy, oglądamy kartkę wiszącą przy drzwiach.
- Klikamy na guzik poniżej.
- Zbieramy miechem dym, jaki wypuścił smok.
- Przechodzimy w głąb pomieszczenia.
- Otwieramy drzwiczki na nodze smoka.
- W otwór wkładamy zieloną rurkę.



- Używamy rukki, a potem klikamy na nią kanistrem.
- Napęczniony paliwem kanister chowamy do kieszeni.
- Klikamy na studnię, a potem wrzucamy do środka kanister.
- Od płomieni wydobywających się ze studni odpalamy świeczkę.
- Zabieramy rukę i opuszczamy piwnicę.
- Po wejściu na górę idziemy dalej w lewo.

### Wieża

- Oglądamy skrzyneczkę, a potem wspinamy się do góry.
- Klikamy na połamane tryby zegara.
- Na półce po prawej jest złoty klucz, ale go nie dosięgniemy.
- Idziemy do góry, na szczycie wieży stoją cztery gargulce, ten po prawej stoi na zniszczonej blance, próbujemy go zepchnąć.
- Wracamy do gospodyni, rozmawiamy, a potem opuszczamy zamek.

### Stóg siana

- Wracamy do stogu siana, podpalamy go świeczką.
- Zabieramy igłę, która pozostała po spaleniu siana.
- Przy okazji odsłoniły się drzwi ukryte za stogiem.
- Otwieramy je i wchodzimy do środka.
- Oglądamy pułdą, świecznik, ubrania, a potem używamy ciężarków.

### Zamek

- Wracamy do zamku i przechodzimy do komnaty z tortem.



- Używamy igły na torcie.
- Rozmawiamy z dziewczyną, a potem prosimy o baterie.
- Baterie montujemy w megafonie.
- Wracamy do pomieszczenia, gdzie w szafie był zombie, używamy na nim megafonu.
- Zamykamy drzwi szafy, wychodzimy do sąsiedniego pomieszczenia, wracamy i ponownie otwieramy drzwi od szafy.
- Ryk zombie wywoła małe „poruszenie”.

### **Kuchnia i wieża**

- Idziemy do kuchni, od dzika odpadła jedną z racic, zabieramy ją.
- Kierujemy się do wieży, klikamy na złoty klucz, który jest troszkę bliżej.
- Niestety, wpada do mysiej dziury, idziemy tam.
- Racią otwieramy pudełko i wyjmujemy ze środka otoczak.
- Idziemy na szczyt wieży i jeszcze raz próbujemy swych sił na gargulcu.
- Spadnie z góry aligator i strąci gargulca.
- Spadając, przestawi zegar i aktorzy ze statuy będą mogli odpocząć.
- Idziemy tam, gdzie była skrzynka z otoczakiem.
- W oknie wisi lina.
- Idziemy do statuy, zabieramy nóż, a potem idziemy do klauna.
- Rozmawiamy z nim, a potem klikamy na psiaka.
- Wracamy do wieży, przecinamy linę.
- Mieczem klikamy na mysią dziurę, klucz znajdzie się na dachu kuchni.

### **Na zewnątrz zamku**

- Schodzimy na dół, zabieramy psa - maskotkę.
- Idziemy do katapulty i używamy na niej otoczaka, a potem noża.

### **Kuchnia**

- Idziemy do kuchni i podnosimy złoty kluczyk.
- Przechodzimy w głąb kuchni i do wody wrzucamy śliwkę.
- Podchodzimy do fontanny, ptoszmy gołębie.
- Przefruną na belkę przez dziurę w dachu i zostawią na podłodze w kuchni odchody.
- Do szafki wkładamy psiaka maskotkę, zamykamy drzwiczki i klikamy na smycz.
- Zjawi się gospodyni, żeby posprzątać.
- Zahaczy o rozciągniętą smycz i upadnie.

### Za zewnątrz

- Po jej wyjściu idziemy do owieczki, golimy ją przy pomocy noża i polewamy wodą z konewki.
- Gdy owca wypluje flegmę, zbieramy ją strzykawką do karmelu.

### Kuchnia

- Wracamy do kuchni, na wybitą w podłodze dziurę wylewamy flegmę, a potem używamy miechu.
- Zabieramy odlew twarzy gosposi.

### Mechanizm

- Opuszczamy zamek i idziemy do mechanizmu - w dół ekranu.
- Używamy na maszynie odlew twarzy gospodni.
- Otworzą się po prawej drzwi, wchodzimy do środka.
- Idziemy do góry i wchodzimy do pomieszczenia na samym szczycie.
- Panatloniarz wisi na linie, nakładamy na niego owczą wełnę i klikamy na niego.
- Gdy dozorca zostanie zahipnotyzowany, używamy dźwigni.



- Wkładamy nasz klucz w otwór i opuszczamy pomieszczenie.
- Oglądamy koniec naszej przygody.

## **Koniec**