

Scooby-Doo – Entführung im Schloss

Wir danken Caroline (s-friede@t-online.de) für die Genehmigung, diese Lösung auf <http://www.gamepad.de> veröffentlichen zu dürfen.

Vor dem Schloss die Fahnen durch Anklicken (wie man sie oben sieht) in die richtige Reihenfolge bringen, dann öffnet sich die Eingangstür. Damit Scooby mitgeht, ihm einen Scooby-Snack aus dem Inventar geben (auf das Auto unten links klicken, dann auf Scooby-Doodo-Snacks klicken).

Im Schloss "in der Stadt" in den Souvenirladen gehen. Dort Dinge anklicken, betrachten und sich merken. (Braucht man später um ein Rätsel zu lösen).

In das Haus „nur zum Spaß“ reingehen, durch die rechte Tür gehen, man gelangt in den Thronsaal.

Im Thronsaal trifft man Trude, die die Geschichte von ihrer entführten Nichte (der Prinzessin Bernadette) erzählt.

Thron betrachten, man erfährt, dass ein Edelstein fehlt.

Ins Zimmer (rechte Tür neben Thron) gehen wo der Ritter = Schauspieler Lanzerot ist. Man muss die Teile in der richtigen Reihenfolge anklicken und wegziehen um den Ritter zu befreien. Er erzählt, dass er ohne Schild nichts machen kann.

Verdächtige und Tipps anklicken.

Zurück in den Thronsaal gehen, Trude anklicken, sie sagt: „ihr Kinder seid wunderbar“, Trude nochmals anklicken, sie sagt: „es sieht aus wie im Schweinestall“.

Zimmer der Türen anklicken, auf die Tür hinter der blonden Frau klicken = Waffenkammer.

In die Waffenkammer gehen, rechts versuchen, den rechten Ritter zu bewegen (es klappt noch nicht). An der linken Rüstung einen Staubwedel finden. Diesen nehmen und zurück zum Thronsaal gehen. Trude den Staubwedel geben. Man erhält Informationen über Kameras und Reflektoren.

Zimmer der Türen anklicken, den Narr treffen und mit ihm reden, man erfährt, dass er seine Jonglierbälle nicht findet.

Zimmer der Türen anklicken, linke Tür = Speisesaal anklicken.

In den Speisesaal gehen, mit Bedienung sprechen. Man muss ein Rätsel lösen.

(eine Lösung: 1 Teller + 2 Tassen links, der Rest rechts). Ich habe das Spiel mehrmals durchgespielt und hatte auch schon andere Lösungen. Ihr müsst nur darauf achten, dass das Tablett im Gleichgewicht bleibt.

Verdächtige und Tipps anklicken.

Auf dem Tisch die Essensglocke hochheben, den Burger entdecken und anschließend den Rest des Burgers mitnehmen. Das Malzbier anklicken, der Rittersaal öffnet sich.

Den Rittern Bier geben. Wenn ein Ritter kommt, mit der linken Maustaste klicken, um ein Bier geben, wenn ein leeres Glas kommt, solange vor dem Tisch stehen bleiben, bis das Glas gefangen ist. So kann man Scooby-Doo Snacks erspielen, (Wir brauchen mindestens 10 Stück).

Danach zum Speisesaal und durch die linke Tür in die Küche gehen. Mit dem Koch reden. Ein Rätsel lösen.

Auflösung: Bei mehrmaligen Spielen gab es verschiedene Frage und Antworten.

Beispiele für Fragen und Antworten:

- Was kann man nicht kaufen? Sardellensandwiches.
- Was fehlt am Thron? Edelstein
- Was gibt's im Speisesaal? Cheesburger
- Wer wollte das Schloss kaufen? Pizzapalast
- Wie viele Personen haben im Esszimmer platz? 2
- Was gibt es nicht im in der Waffenkammer? Ein Radio
- Wie viel kostet eine Wasserflasche im Souvenirladen? 4 Münzen

Die Kammer hinter der Küche betreten, Kammer inspizieren. Man findet Ritter Lanzerots Schild. Die Tür fällt zu. Auf der Truhe findet man einen Schraubenzieher. Diesen mehrmals mit der Tür benutzen, so kann man diese wieder öffnen.

Wieder in der Küche angelangt, den Fleck auf dem Boden betrachten, man erfährt, dass man eine Flasche (die wir noch nicht haben) braucht, um das Öl mitzunehmen.

Die Küche verlassen, man ist wieder im Speisesaal. Zimmer der Türen anklicken, in den Thronsaal (rechte Tür) gehen. Dort durch die rechte Tür zu Lanzerot gehen.

Ritter Lanzerot das Schild geben. Er gibt uns dafür einen kleinen Spiegel.

Rausgehen und Zimmer der Türen anklicken.

Dann durch den Speisesaal in den rechten Saal gehen = Bildergalerie. Dort findet man einen roten Jonglierball. Der Narr erscheint und gibt einen Hinweis. Man muss sich die Reihenfolge merken, in der der Narr die Begriffe Drache, Strauch, Löwe und Hirsch verwendet, dies ist unser Schlüssel um einen Ausgang öffnen zu können.

Sich vor den großen Spiegel stellen und diesen mit dem kleinen Spiegel benutzen. Scooby-Doo 3 Snacks geben, damit er durch den Spiegel geht.

Man findet die Kameras. Diese jeweils anklicken, um Informationen zu erhalten.

Wenn man durch die Kamera sieht, wie die Schädel gedreht werden, ist es ganz wichtig, sich diese Reihenfolge zu merken. (Wir brauchen diese später noch einmal!)

Durch den Spiegel zurück in die „Königliche Galerie“ gehen. Dort ist der Narr. Das Zimmer verlassen, man ist im Speisesaal, Zimmer der Türen anklicken.

In die Stadt gehen. Dort das linke Gebäude betreten. Zimmer mit Wappen erscheint. Ihr müsst das Wappen in der richtigen Reihenfolge anklicken. (Die Reihenfolge hat Euch zuvor der Narr gesagt). Die Begriffe, die in die richtigen Reihenfolge zu bringen sind: Drache, Hirsch, Busch und Löwe. Dann öffnet sich die Tür.

Wir sind am Anfang des Heckenlabyrinths und gehen hinein. Wir folgen dem hellen Weg auf dem Boden. Wenn man dem richtigen Weg gefolgt ist erscheint ein Brunnen.

Neben dem Brunnen steht eine Bank, von der wir die Heckenschere nehmen. Danach den Brunnen anklicken. Es erscheint ein Piranhia und Münzen. Um an die Münzen zu kommen, den Piranhia mit

dem Burger füttern, den wir im Speisesaal mitgenommen haben, dann kann man die Münzen nehmen. Und man bekommt den Hinweis, dass man mit den Münzen etwas kaufen kann.

Wir klicken oben rechts den Hinweis „Balkon“ an. Ihr müsst ein zweites Mal durch das Labyrinth fahren, um zu dem Balkon zu gelangen. Wenn Ihr den richtigen Weg gefunden habt, steht Ihr vor dem Schloss.

Vor dem Personaleingang, den blauen Ball nehmen. Der Narr erscheint und gibt den Hinweis auf den „schwarzen Ritter“ und den Weg beim „Silbermann“.

Rechts den Personaleingang (ein dunkelblaues Viereck, recht im Bild) runterrutschen. Man landet im Speisesaal. „Zimmer der Türen“ anklicken, dann in den Souvenirladen gehen und mit den Münzen eine Flasche kaufen, indem man die Münzen aus dem Inventar holt, und anschließend auf die Flaschen klickt.

Zurück in die Küche gehen. Die Flasche aus dem Inventar, mit dem Öl auf dem Boden füllen. Die Küche verlassen, man landet im Speisesaal. Durch das „Zimmer der Türen“ gelangt man in den Thronsaal.

Im Thronsaal durch die linke Tür gehen. Dort nur die Heckenschere am Schleifstein schleifen. Zum „Zimmer der Türen“ gehen und die Waffenkammer betreten.

In der Waffenkammer (mittlere Tür), zur rechten Ritterrüstung gehen. Man sieht Kratzer auf dem Boden vor der Rüstung. Das Öl in der Flasche aus dem Inventar holen und vor die Ritterrüstung kippen. Der Ritter rutscht weg und ein Geheimgang erscheint, diesen gehen wir hinunter.

Im Geheimgang nach einem Seil suchen und es mitnehmen. Dann den Weg zurückgehen.

In die Stadt gehen, (von dort aus durch die linke Tür) zum Heckenlabyrinth gehen. Durchs Labyrinth fahren. Wenn man den richtigen Weg genommen hat, steht man wieder vor dem Brunnen. Dann Richtung Balkon gehen. Noch mal durch das Labyrinth fahren. Wenn wir den richtigen Weg eingeschlagen haben, landen wir vor dem Schloss.

Die Ranken an der Wand des Schlosses anklicken. Dabei erfährt man, dass es Dornen sind. Wir müssen mit der (geschliffenen) Heckenschere uns den Weg freischneiden. Dann können wir hochklettern und landen auf dem Balkon.

Von dort geht man geradeaus ins Zimmer der Prinzessin. Dort nimmt man ein Buch von der Truhe. Man bekommt den Hinweis, dass man es an seinen Platz stellen müsse. Vor dem Zimmer auf die kleine Terrasse gehen. Von dort aus sieht man ganz rechts einen Brunnen, auf diesen klicken. Dann zum großen Balkon zurückgehen. Auf dem großen Balkon rechts sieht man ein kleines Stück von einer Türe. Dort draufklicken und hineingehen. Es ist der Vorraum des Zauberers. Links sieht man ein Bücherregal. Das Buch aus dem Inventar muss in die oberste Reihe des Bücherregals eingefügt werden.

Es erscheinen die Schädel, die wir auch in der Kamera gesehen haben. Man muss die Reihenfolge in der die Schädel gedreht werden (was wir zuvor einmal gesehen und uns gemerkt haben, in der richtigen Reihenfolge anklicken!)

Dann erscheint der Zuberer. Dieser möchte Scooby das Zaubern lernen. Dadurch kann man Scooby-Snacks bekommen.

Wenn wir noch 3 Scooby-Snacks haben, brauchen wir dies nicht zu machen, aber man kann es tun, wenn man möchte.

Dafür muss man die Farben, nachdem der Zauberer sie vorgesagt hat, in der richtigen Reihenfolge und im richtigen Takt anklicken, um Scooby-Doo-Snacks zu bekommen

Wenn Verdächtige und Tipps erscheint, diese anklicken.

Beim Zauberer die Schriftrollen anklicken. Es erscheint eine Karte, um den Zauber verlassen zu können, müssen wir den Ausgang, der rechts oberhalb der Frau, und oberhalb des Bücherhalters ist, benutzen.

Dann müssen wir den Balkon herunterklettern.

Wir gehen zum Irrgarten zurück und die Karte erscheint, dann klicken wir oben rechts auf den Brunnen. Wir nehmen den gelben Jonglierball und der Narr erscheint.

Hinweis auf Verdächtige + Tipps anklicken.

Wir nehmen das Seil aus dem Inventar und klicken es mit dem Brunnen an. Dann lassen wir uns den Brunnen herunter und finden dort einen Rubin.

Danach gehen wir wieder hoch.

Es erscheint die Karte, die wir unten rechts anklicken. Wir gehen zum Personaleingang und rutschen diesen herunter.

Dann gehen wir zum Thronsaal und setzen den Rubin in Thron ein. Es erscheint ein Geheimgang. Wir gehen in den Geheimgang und klicken in den Nebel. Damit Scooby mitkommt, müssen wir ihm 3 Scooby-Snacks geben. Danach müssen wir noch einmal den Nebel anklicken. Dann gehen wir den Geheimgang entlang und finden die Prinzessin, diese anklicken.

Verdächtige und Hinweise anklicken.

Danach erfahren wir, wer der „Schwarze Ritter“ ist.

ENDE

Wir danken Caroline (s-friede@t-online.de) für die Genehmigung, diese Lösung auf <http://www.gamepad.de> veröffentlichen zu dürfen.