

Die Komplettlösung zu

Sam + Max

Im Büro

Ihr beginnt im Büro, wo Ihr aus dem Mauselloch an der oberen Wand (am Boden, links neben Max) ein wenig Geld herausholt. Lauft nun weiter in die rechte untere Ecke, worauf das Bild weiterscrollt. Hier findet Ihr im unteren Teil nun einen offenen Schrank, in dem Ihr, auf dem Würfel mit der Aufschrift 'Love' ein Schwarzlicht seht - aufnehmen.

Verlasst das Büro nun durch die ganz linke Tür und geht im dahinter liegenden Flur die linke untere Treppe hinunter. Ihr landet so draussen auf der Strasse, wo Ihr Max mit der Katze links benutzen müsst (klickt im Inventar mit dem Handsymbol (benutzen) auf das Maxsymbol und dann mit dem Maxsymbol auf die Katze).

Ihr findet so in der Katze eine Anweisung, die Ihr Euch im Inventar ansieht (so kommt Ihr an Euer nächstes Ziel auf der Landkarte). Benutzt nun das schwarze Auto in der rechten unteren Ecke und fahrt auf der Landkarte weiter zum

Rummelplatz

Hier angekommen geht weiter nach rechts, wo Ihr auf einen Feuerschlucker trifft. Gebt Ihr diesem die Anweisungen, könnt Ihr darauf ins Innere des Zelt, wo Ihr auf die seltsamsten Wesen stösst. Ihr erhaltet von einem siamesischen Zwilling den Auftrag, zwei Freaks zu finden. Nachdem Ihr von den Zwillingen eine Freikarte bekommen habt, schaut Euch noch ein wenig im Zelt um. Ihr findet hier auf dem Boden der rechten Seite neben dem geschmolzenen Eisblock ein Fellbüschel - aufnehmen. Lauft nun auf die linke Seite des Zelt (dieses scrollt ein wenig rüber), wo Ihr auf einem Sockel, rechts neben dem Ausgang eine abgetrennte Hand in Glas findet - ebenfalls mitnehmen.

Lauft nun wieder auf die rechte Seite des Zelt und verlasst dies durch den rechten Ausgang. Wieder im Freien geht es weiter nach links, wo Ihr ein kleines Zelt (Wak-A-Rat) seht. In diesem Zelt hängt an der hinteren Wand

eine Vergrößerungslinse, die Ihr aufnehmt. Benutzt nun die Maschine auf der linken Seite des Zeltes mit der Aufschrift `win`. Ihr habt nun die Aufgabe, mit Hilfe eines Hammers die auftauchenden Ratten zu schlagen.

So müsst Ihr also nur mit dem Fadenkreuz möglichst schnell auf die auftauchenden Ratten klicken, worauf diese mit dem Hammer geschlagen werden. Ihr müsst im Laufe des Spieles mindestens zwanzig Ratten treffen, um das Spiel zu gewinnen (schafft Ihr es beim ersten Mal nicht, wiederholt das Spiel einfach). Habt Ihr diese Sache schliesslich gemeistert, öffnet sich an der Vorderseite des Automaten eine Klappe, aus der Ihr Euren Gewinn in Form einer Taschenlampe herausnehmen könnt. Benutzt nun im Inventar gleich das Schwarzlicht mit der eben erhaltenen Taschenlampe.

Lauft nun weiter nach links und sprecht dort den Mann an dem Cone of Tragedy Automaten an. Klickt hier alle möglichen Punkte durch (fangt mit dem Fragezeichen an, worauf weitere Punkte auftauchen. Klickt dann auf das letzte Symbol, das Karussell, worauf Ihr eine Runde mit diesem fahren könnt). Nach einer wilden Fahrt mit dem Gerät, sind Euch alle Gegenstände abhanden gekommen. Seht Euch das Inventar an und Ihr bemerkt, dass alles verschwunden ist. Sprecht nun nochmals mit dem Mann am Karussell (erst Fragezeichen, dann das letzte Symbol, die offene Kiste) - Ihr erhaltet dann von diesem einen Berechtigungsschein für das Fundsachenzelt.

Lauft nun also ein Stück nach rechts und weiter nach oben (in Richtung des Entenkopfes mit dem Propeller). Ihr landet im nächsten Abschnitt, wo auf der rechten Ecke ein kleines grünes Zelt für Fundsachen (lost & found) steht, das Ihr betretet. Mit Hilfe des Berechtigungsscheins erhaltet Ihr all Eure alten Sachen wieder und ausserdem einen Kühlschrank-Magneten in Form eines Fisches. Seht Ihr Euch den Fisch im Inventar an, erscheint auf der Landkarte ein neuer Zielort. Es geht nun weiter nach links und links neben dem Feuerschluckerzelt nach oben - Ihr landet vor dem Tunnel of Love.

Benutzt hier den Schwanenwagon und fahrt mit diesem in den Tunnel. Im Innern des Tunnels benutzt Ihr die Taschenlampe (mit dem eingesetzten Schwarzlicht) mit den schwarzen Wänden, zwischen den Wachfiguren. An der dritten schwarzen Wand (unterhalb der drei herunter hängenden Fledermäusen) befindet sich ein Schaltkasten, den Ihr mit Max benutzen müsst. Tut dies schon frühzeitig, da Ihr sonst vorbeifahrt. Hat alles geklappt, wird mit Max ein Kurzschluss verursacht und Ihr landet auf der Bühne rechts neben dem Sicherungskasten. Hier nun müsst Ihr der rechten

Wachsfigur am Bart ziehen (benutzen), worauf sich links eine Geheimtür öffnet - durchquert diese gleich.

Im dahinter liegenden Raum trifft Ihr auf Doug, der links im Sessel sitzt - sprecht diesen Typen auf alle Punkte (besonders auf den Yeti an). Nachdem Ihr Euch eine lange Geschichte angehört habt verabschiedet Euch von ihm (mit dem Handsymbol) und benutzt den Hebel, links neben der Tür (dieser aktiviert die Tunnelbahn). Verlasst den Raum nun durch die Tür und Ihr landet vor dem Tunnel of Love. Geht hier nun weiter ganz nach links ins nächste Bild und von dort aus nochmals nach links, um den Rummel zu verlassen.

Bei Snuckey`s

Wieder auf der Landkarte klickt diesmal einen Hamburger an, um ein Restaurant aufzusuchen. Ihr landet vor dem Laden, wo Ihr ein Stück nach rechts lauft. Der Bildschirm scrollt weiter und Ihr findet auf dem Boden (links neben dem Schaukelpferd) einen leeren Colabecher, den Ihr aufnehmt. Ihr könnt nun das Geschäft durch die Glastür betreten. Hier geht Ihr ein Stück nach links, wo Ihr mit dem Angestellten hinter der Theke über alle Punkte sprecht. Es taucht im Laufe des Gespräches ein neuer Punkt auf, nämlich die Hand im Glas. Klickt Ihr dieses dann an, öffnet der Angestellte das Glas und Ihr erhaltet so den Inhalt: die Hand.

Verlasst die Gesprächsleiste (durch Anklicken des Handsymbols) und wartet dann solange, bis Max sagt, er müsse auf Klo. Sprecht dann den Angestellten nochmals an (erst das Fragezeichen, dann das Klosymbol anklicken) und Ihr erhaltet von diesem den Schlüssel für die Toilette. Verlasst nun das Gesprächsmenü wieder und folgt Max nach draussen (beeilt Euch ein wenig). Sobald der Hase vom Klo zurück kommt, sprecht Ihr diesen auf der Strasse an (Fragezeichen, dann Feilensymbol) und Ihr erhaltet von ihm so die Feile. Betretet nun ein weiteres Mal den Laden und nehmt Euch dort vom linken Regal (oberes Brett) die offene Schachtel mit Pekannuss-Pralinen. Sprecht ein letztes Mal den Angestellten an (erst Fragezeichen, dann Pralinenschachtelsymbol), bezahlt die Pralinen und verlasst das Geschäft.

Benutzt auf der Strasse das Auto und fahrt auf der Landkarte zurück zum Rummelplatz. Hier angekommen geht nach oben und dort in den Schwanenwagon (diesen benutzen), der Euch in den Tunnel of Love bringt. Diesmal landet Ihr automatisch bei Doug (eventuell geschieht dies nicht

automatisch! So müsst Ihr, wie vorher auch, mit dem Waggon in den Tunnel fahren, mit der Taschenlampe den Sicherungskasten an der Wand anleuchten, mit Max den Sicherungskasten benutzen und, nach dem Ausstieg am Bart der Wachsfigur ziehen), dem Ihr die Pralinen gebt. Zum Dank dafür übergibt er Euch eine Brechstange, mit der Ihr den Tunnel wieder verlasst (in diesem Raum durch die obere Tür gehen/vergisst nicht, vorher den Hebel neben dem Ausgang zu betätigen). Im Freien geht es weiter nach rechts oben (Ihr müsstet wieder beim Wak-A-Rat landen) und dort weiter nach rechts. Ihr seht nun einen Wohnwagen, mit der Aufschrift 'Trixie', an dessen Schloss Ihr die Brechstange benutzt.

So landet Ihr schliesslich im Innern des Wagens, wo Ihr rechts auf dem Boden die blaue Schachtel öffnet (benutzen) - so findet Ihr ein blaues Kostüm. Als nächstes öffnet (benutzt) Ihr den rosa Schrank ganz rechts, an dessen offener Tür eine Punktekarte für einen Golfplatz klebt - nehmt Euch diese mit. Verlasst nun den Wohnwagen wieder, geht im Freien nach rechts, durch das Zelt hindurch und auf der anderen Seite ganz nach links.

Das Wollknäul

Ihr kommt so wieder in den Genuss der Landkarte, wo Ihr diesmal zu dem Wollknäul fahrt. Vor diesem gigantischen Gebäude angekommen lauft weiter nach rechts - der Bildschirm scrollt weiter. Hier geht Ihr die Stufen nach oben, auf das Podest und wartet, bis die Kabine heruntergefahren kommt. Es öffnet sich dann die Tür und Ihr betretet die Kabine, worauf Ihr auf dem Dach des Turmes landet. Geht hier ein Stück nach links und Ihr kommt in ein Restaurant. Lauft ein Stück nach rechts und sprecht mit dem dort sitzenden Fakir (erst Fragezeichen, dann verbogenes Werkzeug). Nachdem der Fakir ein wenig gezaubert hat, wandert ein Maulschlüssel in Euren Besitz.

Lauft dann ein wenig nach links und nehmt die zwei blitzenden Drähte auf, die aus dem Boden neben dem Fahrstuhl hängen. Ihr habt diese dann in der Hand und könnt sie mit dem Fernglas, links am Fenster verbinden. Setzt Ihr nun noch die Vergrößerungslinse aus dem Inventar in das Fernglas ein, ist der Apparat für den späteren Gebrauch präpariert (durchzuschauen braucht Ihr jetzt noch nicht). Verlasst das Restaurant dann wieder (benutzt dazu die rechte Fahrstuhltür) und steigt im Freien rechts in die offene Kabine.

Der Fisch

Nachdem Ihr wieder auf dem Boden gelandet seid, seht Euch den Fischmagnet im Inventar an und lauft nach links und benutzt dort das Auto, mit dem Ihr weiter zum Fisch fahrt. In diesem Abschnitt findet Ihr unten links einen Angler, zu dem Ihr hingehet (es folgt eine kurze Zwischensequenz mit einem Hubschrauber). Sprecht den Angler dann an (Fragezeichen, Hubschraubersymbol) und nehmt Euch danach den Eimer mit Fischen auf (dieser steht rechts vor dem Holzstand (FISH FEED), den linken Metalleimer nehmen). Mit diesem lauft Ihr nach links, wo Ihr einen grossen Fisch mit offenem Mund im Wasser stecken seht. Benutzt zuerst den Maulschlüssel mit dem Fisch, um diesen zu lösen. Klettert dann mit Sam hinein (Fisch benutzen) und benutzt daraufhin Max (klickt diesen im Inventar an) mit dem Fisch, worauf auch dieser in das Eisentier klettert.

So werdet Ihr von dem Hubschrauber auf die Spitze des Wollknäuls gebracht, wo Ihr Max mit dem losen Ende des Seiles (im unteren mittleren Teil des Bildes) benutzt. Ihr landet kurz darauf auf dem Boden der Tatsachen, seid aber im Besitz eines wunderschönen Wollfadens.

Der Golfplatz

Ihr könnt nun wieder das Auto benutzen, um mit diesem, auf der Landkarte, weiter zum Golfplatz (Krokodil) zu fahren. Hier angekommen geht ganz nach links, wo Ihr auf den Golfverkäufer trefft. Sprecht mit diesem (Fragezeichen) und nehmt Euch dann aus dem Abfallkorb rechts neben dem Golfstand die kaputte Golfzange. Weiter geht es rechts nach oben, in den Durchgang mit der Überschrift 'Gator Golf'. Ihr landet so bei einer Art Golfplatz, wo der Hase Max von zwei Gaunern auf eine entfernte Insel katapultiert wird. Benutzt nun als erstes im Inventar die Golfzange mit Jesse James abgetrennter Hand und tauscht dann auf dem Steg den Eimer mit den Golfbällen gegen den Fischeimer aus. Greift Euch dann einen Golfschläger aus dem Ständer auf der linken Seite, worauf das Spiel beginnen kann.

Eure Aufgabe ist es die Krokodile so zu postieren, dass diese eine Brücke bilden, die Euch zu Max führt. Geht Ihr mit dem Mauszeiger auf das Wasser, ändert sich dieser in eine Flagge, mit der Ihr Euren nächsten Schlag bestimmen könnt. Hier nun die Angaben, wo Ihr die Krokodile treffen müsst (es befinden sich insgesamt 5 Krokodile auf dem Wasser, die Ihr an drei verschiedenen Stellen (vorne, hinten oder in der Mitte) treffen

könnt/natürlich nach dem Anvisieren immer auf den Swingknopf (linke untere Seite) klicken):

1. Krokodil (ganz unten): Mitte
2. Krokodil: hinten
3. Krokodil: nicht anschiessen
4. Krokodil: hinten
5. Krokodil: hinten.

Die Krokodile müssten nun in einer Reihe schwimmen und es erscheint ein Meldung ('habe einen Weg gefunden...') - Ihr landet dann automatisch auf der Insel bei dem Hasen. Dort angekommen müsst Ihr die Zielscheibe an dem Kasten und anschliessend die Glastür links oben benutzen. Nachdem Max wieder frei ist, erhaltet Ihr von diesem ein paar Yetihaare.

Nun müsst Ihr die Tür im Holzkasten (links neben der Zielscheibe) öffnen (benutzen) und Euch den Inhalt genauer ansehen (geht erst ein Stück zur Seite, um den Inhalt sehen zu können). Ihr findet so eine Schneekugel, die Ihr natürlich mitnehmt.

Verlasst nun die Insel nach unten und geht auf dem Weg vor dem Golfplatz nach rechts, wo Ihr das Auto benutzt. Auf der Landkarte fährt ein weiteres Mal zum Wollknäul, wo Ihr das Museum betretet (kleines Häuschen vor dem Wollknäul). Benutzt hier nun den Fischmagneten im Inventar mit der Handgolfballzange und benutzt diese dann mit dem braunen Vorhang auf der rechten Seite hinter der Absperrung - Ihr kommt so in den Besitz eines Ringes.

Mystery Vortex

Verlasst das Museum und benutzt das Auto links unten. Auf der Landkarte fährt nun zum Mystery Vortex (drehende Scheibe mit dem Fragezeichen). Lauft dort angekommen nach rechts und betretet die Höhle. Ihr müsstet Euch nun in einem Haus befinden, in dem Ihr nach rechts geht. Hier geht es dann weiter durch den oberen roten Vorhang, worauf Ihr in einem Zimmer landet, in dem alles auf dem Kopf steht - Ihr befindet Euch an der Decke.

Lauft also hier nach links an den tropfenden Eisblock und nehmt Euch von dem roten Sockel, auf dem der Eisblock steht ein weiteres Bündel mit Yeti-Haaren auf.

Verlasst den Raum wieder durch den rechten Ausgang und seht Euch die grosse Tür an der rechten Wand an - diese müsste grün sein (falls nicht, merkt Euch die Farbe). Ihr könnt nun den Spiegel rechts auf dem Treppenabsatz betreten (Spiegel benutzen) und kommt so in eine Höhle, in der sich drei Magneten befinden (der dritte Magnet befindet sich weiter rechts - Bildschirm rüberscrollen). Unter jedem der Magneten befindet sich ein farbiger Hebel. Betätigt (benutzt) nun die Hebel, die der Farbe der grossen Tür entsprechen, die sich in dem Raum hinter dem Spiegel rechts an der Wand befindet (ist die Tür zum Beispiel grün, müsst Ihr zwei Farben mischen - blau und gelb). Die Farbe der Höhle ändert sich nun entsprechend der umgelegten Hebel. Habt Ihr die richtige Farbe eingestellt verlasst die Höhle wieder und geht nun zu der grossen Tür auf der anderen Seite des Spiegels an der rechten Wand, die sich nun öffnen lassen müsste (solltet Ihr hier wieder rausgeschmissen werden seht Euch die kleine Tür an der linken Wand an, merkt Euch deren Farbe und stellt diese mit Hilfe der Magneten hinter dem Spiegel ein - durchquert dann diese Tür).

Ihr trefft im dahinter liegenden Raum auf Shuv-Oohl, der in einem Laufrad trainiert. Sprecht diesen an (Fragezeichen, Yetisymbol) und Ihr erhaltet eine genaue Ortsangabe des Froschfelsen von dem Mann (merkt Euch die beiden Standorte, zwischen den besagter Felsen liegt und notiert Euch diese). Sprecht den Mann schliesslich noch auf den Ring an, worauf Ihr wichtige Informationen und das magische Maulwurfmannpulver erhaltet.

Verlasst das Vortex nun wieder nach links, geht im Freien weiter nach links und benutzt das Auto, um mit diesem über die Landkarte zum Wollknäul zu fahren. Dort angekommen geht wieder nach rechts, die Treppen auf die Rampe hinauf und in die offene Gondel hinein (wartet, bis diese angefahren kommt und sich geöffnet hat). Oben angekommen geht es nach links ins Restaurant, wo Ihr links das Fernglas am Fenster benutzt. Betätigt zuerst den kleinen Zeiger im unteren mittleren Bereich des Bildschirms, um das Fernglas zu schwenken oder anzuhalten (geht dazu mit dem Mauszeiger auf den Zeiger und drückt die rechte Maustaste, um den Zeiger nach rechts zu Schwenken. Mit der linken Maustaste lässt sich das Fernglas nach links schwenken. In der Mittelstellung ruht das Fernglas). Erinnert Euch nun der Ortsangaben des Mannes im Mystery Vortex über den Froschfelsen und versucht, diese Stelle ausfindig zu machen (haltet Ihr das Fernglas an den

markanten Punkten an erfährt Ihr, um was es sich dabei handelt). Sucht also zuerst die beiden besagten Stellen und sucht dann nach einem Felsen, der sich genau zwischen den beiden Orten befindet - dies ist der Froschfelsen. Ihr erhaltet eine Nachricht (sollte es sich um den richtigen Felsen handeln/der Felsen erscheint auf der Landkarte) und verlässt das Fernglas mit Hilfe der Escapetaste.

Fahrt nun mit dem Fahrstuhl wieder nach unten (benutzen) und betretet die offene Kabine. Unten angekommen geht nach links und benutzt dort das Auto, um auf der Landkarte zum Froschfelsen (sieht aus wie ein Stein) zu fahren.

Der Froschfelsen

Hier angekommen geht nach rechts zu dem Felsen und legt bei diesem die drei Yetihaarbüschel ab. Nachdem Ihr auch das Maulwurfmannpulver (Beutel mit Glitzerstaub) auf den Felsen gepackt habt erscheint ein Ufo, das Euch einen neuen Standort (Bumpusville) beschert.

Bumpusville

Geht also danach nach links und benutzt das Auto. Fahrt mit diesem in die Stadt Bumpusville (sieht aus wie eine Gitarre). Ihr landet vor einem grossen Haus, das Ihr gleich betretet (ein Stück nach links gehen und die Tür öffnen (benutzen)). Im Innern des Gebäudes folgt dem Gang nach rechts und geht dort durch die rechte Tür (mit den Stierhörnern darüber). Ihr landet im Schlafzimmer, wo Ihr Euch oben vom Bett ein Kopfkissen mit grünen Flecken aufnehmt. In der linken oberen Ecke des Zimmers findet Ihr ausserdem ein Bücherregal. In dem oberen Regal ganz links befindet sich ein blaues aufgeschlagenes Buch, das Ihr Euch mit Hilfe der umgebauten Golfballzange holen könnt.

Ihr seht Euch das Buch an und verstaut es dann im Inventar. Nun wartet Ihr solange im Schlafzimmer, bis der kleine Reinigungsroboter reingefahren kommt. Öffnet diesen dann schnell (benutzen) und Ihr seht das Innere der Elektronik in Grossaufnahme. Ihr seht hier nun vier Kabel, von denen eines (das Blaue) schon lose ist. Durch einfaches Anklicken der restlichen drei Kabel, löst Ihr auch diese. Klickt dann das blaue Kabel ganz links an (dieses muss sich nun in der Buchse befinden) und lasst den Roboter wieder laufen (Escapetaste betätigen).

Nachdem dieser den Alarm ausgelöst hat und Ihr wieder handeln könnt verlasst den Raum und geht im Gang nach rechts oben in das grüne Zimmer. Benutzt hier den Helm, der in der grünen Kabine von der Decke hängt und Ihr landet in einer virtuellen Welt (speichert hier ab). Nehmt hier das Schwert auf und geht in die linke Höhle. Es kommt ein Drache heraus, den Ihr besiegen müsst. Benutzt dazu das Schwertsymbol und schlägt dem Drachen immer auf den Kopf. Nach ein paar gezielten Hieben wird das Ungetüm gespalten und hinterlässt ein Herz, das Ihr aufnehmt - Ihr findet so einen Schlüssel und landet wieder in der normalen Welt.

Nachdem Ihr wieder auf dem Gang gelandet seid geht soweit nach links (am Ende eventuell nach oben), bis Ihr in einem Zimmer mit ausgestopften Tieren landet. An der oberen Wand findet Ihr ein Bild (Portrait eines alten Mannes), das Ihr mitnehmt. Es geht damit weiter in den linken Raum, wo die beiden Freaks gefangengehalten werden. Sobald Ihr wieder handeln könnt, nach einem superlangen Lied, benutzt den Schlüssel mit dem Schlüsselloch der Alarmanlage, die sich an der rechten Wand gleich neben der Tür befindet. Die beiden Gefangenen sind wieder frei und es erscheint ein neuer Standort auf der Landkarte.

Savage Jungle Inn

Verlasst den Raum nach rechts, geht auf dem Gang weiter nach rechts und bei dem grossen Bild nach unten. Im Freien geht ein Stück nach rechts und benutzt dort das Auto (in diesem Fall steht es neben dem LKW), um Euch damit zum Savage Jungle Inn fahren zu lassen (sieht aus, wie ein Vulkan). Dort angekommen betretet das Gebäude (rechts neben dem Auto) und gebt dem grossen Affen die Feile. Geht nun ein Stück nach links und sprecht die Dame hinter dem Empfang an (Fragezeichen). Nachdem Ihr Euch wieder verabschiedet, erhaltet Ihr von der Frau ein paar Broschüren, die Ihr Euch im Inventar ansieht - so erfahrt Ihr die Adressen von zwei neuen Standorten: dem Dinopark und dem Gemüsemuseum. Verlasst das Haus nach rechts und benutzt im Freien das Auto, um das Gemüsemuseum aufzusuchen (sieht aus, wie eine Tomate).

Das Gemüsemuseum

Dort gelandet geht es ganz nach rechts, wo Ihr aus einer Gemüsebox eine Aubergine mit Sonnenbrille herausnehmt, die aussieht wie Conroy Bumpus. Sprecht dann mit der Frau am Stand (Fragezeichen) und gebt Ihr das Gemälde des alten Mannes. Geht nach links, benutzt das Auto und fahrt zum Hamburgerladen. Steigt dort gleich wieder ins Auto ein und fahrt

zurück ins Gemüsemuseum, wo Ihr rechts die Dame im Stand anspricht (Gemüsesymbol) - Ihr erhaltet dann von ihr eine Zucchini, die wie John Muir aussieht.

Geht wieder nach links zum Wagen und benutzt diesen, um nach Bumpusville zu fahren (die Gitarre auf der Landkarte). Betretet dort das linke Gebäude und geht auf dem Gang ganz nach rechts in das Schlafzimmer. Dort findet Ihr in einer Nische ganz rechts eine Büste mit aufgesetzter Perücke, die Ihr mit der Aubergine (sieht aus wie Conroy Bumpus) aus dem Inventar austauschen müsst (Aubergine mit Büste benützen). Nachdem Ihr das Toupet im Inventar verstaut habt, benutzt Euren Wagen und fahrt weiter zum Dinopak (sieht aus wie ein Dinosaurier).

Der Dinopark

Hier geht Ihr als erstes zu den beiden Sauriern (grün und braun), die im Hintergrund stehen. Drückt (benutzt) bei dem grossen grünen Tyrannosaurus den Bedienungsknopf unten rechts. Nachdem dieser sein Maul weit geöffnet hat, werft das Seil aus Eurem Gepäck in das Maul des Sauriers und benutzt dann den Hasen Max mit dem Seil - Ihr kommt so in den Besitz eines Dino-Zahnes. Es geht nun nochmals zu den beiden Sauriern, wo Ihr Euch diesmal um den rechten braunen Mammut kümmert. Benutzt hier Max mit dem Saurier, woraufhin Ihr ein paar Mammuthaare erhalten.

Es geht nun ganz nach links und vor der grossen Felswand nach oben zu den Bungeespringern. Ihr landet vor einem Schwimmbecken, von dem aus es weiter nach rechts geht. Hier findet Ihr im Berg einen Aufzug, den Ihr betretet. Ihr landet so auf der Spitze des Berges, wo Ihr mit der Frau spricht (Fragezeichen), von der Ihr erfahrt, wie man richtig Bungee springt. Benutzt alsdann im Inventar den leeren Colabecher mit der Golfballzange und klickt danach die Holzwand an (benutzen), um Euch umzuziehen. Packt nun das grüne Seil (benutzen), worauf der Sprung losgeht. Schwingt Ihr über dem Becken hoch und runter, müsst Ihr die Golfballzange (mit dem leeren Colabecher) mit dem Becken benutzen, um ein wenig Teer abzuschöpfen.

Ihr landet wieder im oberen Abschnitt, wo Ihr in den hinteren Aufzug geht und damit nach unten fahrt. Unten angekommen geht weiter nach links. Benutzt dort Euren Wagen in der linken unteren Ecke und fahrt mit diesem

auf der Landkarte zurück ins Savage Jungle Inn (sieht aus wie ein Vulkan). Betretet dort das Gebäude (durch die Tür rechts hinter Wagen) und benutzt im Inventar das Toupet mit dem blauen Bachstelzenkostüm. Als nächstes benutzt Ihr im Inventar den Teer mit den Mammuthaaren und diese Mischung schliesslich mit dem Toupetkostüm - Ihr erhaltet so ein braunes Haarkostüm, das Ihr im Inventar mit dem Hasen Max benutzt.

Der Türsteher akzeptiert das Kostüm und Ihr könnt den hinteren Raum betreten. Hier findet eine kleine Yetifeier statt. Nachdem Ihr einem endlosen Gespräch gelauscht habt und wieder handeln könnt, nehmt Ihr Euch die grüne Flasche mit Wein auf, die auf dem grossen Tisch steht. Es geht dann weiter durch die linke obere Tür (rechts neben der Bühne), die Euch in die Küche führt. Hier seht Ihr links einen grossen Eisschrank, in dem links ein Eispickel steckt, den Ihr Euch mitnehmt. Öffnet alsdann die Tür des Eisschranks und dann die obere graue Tür, die nach draussen führt. Es kommen so die beiden Gangster in die Küche und bedrohen Euch mit einer Waffe. Nachdem Ihr wieder handeln könnt benutzt im Inventar das braune Yetikostüm, um Euch zu entkleiden. Die beiden Gangster verschwinden daraufhin im Eisschrank, dessen Tür Ihr nun nur noch zu schliessen (benutzen) braucht.

Nachdem die beiden Gangster eingeschlossen sind, kommt der Häuptling der Yetis und dankt Euch überschwenglich. Nach einem weiteren längeren Gespräch verlasst dieses Gebäude (nach links ins Haus gehen, dort weiter nach rechts und durch die rechte Tür. In der Empfangshalle ebenfalls durch die rechte Tür und im Freien das Auto benutzen).

Fahrt mit dem Wagen zum Wollknäul und geht dort nach rechts auf die Erhöhung. Lasst Euch dann mit der Kabine nach oben bringen und betretet dort links das Restaurant. Geht im Innern nach rechts und gebt dort dem Fakir den Eispickel. Nachdem dieser den Pickel verbogen hat (sieht jetzt aus wie ein Korkenzieher) verlasst das Restaurant und den Wollknäul wieder und fahrt mit dem Auto zum Vortex (drehende Scheibe mit einem Fragezeichen). Benutzt nun im Inventar den verbogenen Eispickel mit der Weinflasche, worauf Ihr einen Korken erhaltet. Den Korken nun steckt in die Schneekugel, worauf das Loch im Boden verschlossen wäre.

Betretet nun rechts die Höhle und geht im Innern des Hauses nach rechts und durch den offenen roten Vorhang in das Zimmer wo alles auf dem Kopf steht. Ihr steht wiederum an der Decke. Vor Euch befindet sich eine grössere Glaskuppel (Mini Vortex), die Ihr benutzt - so werdet Ihr kräftig

durchgeschüttelt. Während des Schüttelvorganges müsst Ihr die Schneekugel mit dem Mini-Vortex benutzen, um ein wenig des Schnees (wirbelnde, pseudo-mystische Energie) in die Kugel zu bekommen (diese muss mit dem Korken verstopft sein).

Habt Ihr dies geschafft, verlasst den Raum nach rechts und geht in der Halle nach links und dort zum Ausgang. Im Freien weiter nach links, wo Ihr schliesslich das Auto benutzt. Mit diesem fahrt Ihr ein letztes Mal zum Jungle Inn (sieht aus wie ein Vulkan).

Das Ende

Betretet dort das Gebäude, geht im Innern weiter nach oben, im Festsaal ganz nach links und dort durch die linke untere Holztür. Ihr landet so bei den vier Säulen, die Ihr nach unten rechts umgeht. Dort steht ein Yeti, den Ihr anspricht (Fragezeichen, dann auf die vier Säulensymbole). Danach müsst Ihr hinter dem Yeti nach rechts weiter und ein Stück um den Pool herum nach oben (in das rechte Gebäude), um den Oberyeti zu treffen.

Diesem müsst Ihr nun die folgenden vier Gegenstände geben:

1. gefüllte Schneekugel (vom Golfplatz, gefüllt im Mini-Vortex)
2. Gemüsekopf von John Muir (Gemälde aus Bumpus Haus, angefertigt von der Dame im Gemüsemuseum)
3. Dino-Zahn (von dem Saurier im Dino-Park)
4. Kopfkissen (aus Bumpus` Haus).

Die vier Säulen lösen sich auf und Ihr habt das Spiel gelöst.

Zurück zum Index