

Komplettlösung zu "Sam & Max - Hit the road"

Zuerst einmal sollten Sie das Geld aus dem Mauselloch nehmen. Es lebt sich einfach besser mit Barem. Danach sollte Ihr Inventar, welches in der Kiste links unten aufgelistet wird, um die Schwarzlichtglühbirne rechts im Nebenraum anwachsen. Dann bewegen Sie Sam und Max auf die Straße um den ver-sprochenen Kontaktmann zu suchen.

Schlau wie Sie sind lassen Sie die Katze von Max umstülpen (Max mit Katze benutzen). Danach benutzen die beiden Cops ihren Streifenwagen und besuchen die Hamburgerrestaurants.

1. Schnellimbiß (Garnele vor der Tür)

Vor der Tür entdeckt Sam einen Trinkbecher, welchen er natürlich mitnimmt. Im Restaurant besorgt er sich anschließend das Malen-nach-Zahlen-Buch und eine Schachtel Pekannuß-Pralinen aus den Regalen. Beim Angestellten wird dann bezahlt (erinnert der nicht an Day of the tentacle ?). Da Max auf die Toilette muß, versäumt Sam nicht nach einem Schlüssel zu fragen.

Sobald Max die Örtlichkeiten besucht folgt Sam und erklärt dem zurückkehrenden Hasen, daß er den Schlüssel mit daranhängender Feile behalten will.

2. Schnellimbiß (Kaktus vor der Tür)

Beim zweiten Restaurant besorgt sich das Duo nur das Sam und Max-Anziehbuch (Natürlich bezahlen !)

3. Schnellimbiß (Elch-Tier vor der Tür)

Beim dritten Restaurant wird nur das starke CarBomb-Spiel gekauft.

Kirmes

Als Sam und Max die Kirmes erreichen, verläßt soeben ein Mr. Bumpus mit seinem Leibwächter den Platz.

Anscheinend hat er nicht gefunden was er suchte. Von der unfreundlichen Art des Leibwächters nicht vertrieben, betreten die beiden Angehörigen der Freelance Police ihren Auftragsort. Dort geben Sie die vom Kontaktmann „übergebenen“ Anweisungen an den Feuerspeier.

Kuriositäten-Ausstellung

Hier erfahren die beiden Cops mehr über ihren Auftrag: Ein entsprungener Yeti mit einer Giraffenhalsfrau sollen eingefangen und zurückgebracht werden (Hat etwa Bumpus auch nach Bruno, dem Yeti gesucht ?). Nachdem Sam den Kirmesfreipass eingesteckt hat nimmt er auch noch das Yetihaarbüschel und Jesse James' Hand (am vorderen Eingang) mit. Danach verlassen die beiden das Zelt durch den Hinterausgang.

Bratz-das-Vieh-Spiel

Voll Freude beginnt Sam, mit einem Holzhammer bewaffnet, auf die kleinen Ratten einzuschlagen (Auch Max muß einige Kopf- schläge aushalten). Als er gewinnt nimmt er stolz die Taschen-lampe aus dem Seitenfach. Doch da fehlt die Birne ! Zum Glück haben die beiden ja noch Max' Schwarzlicht. Weil sie ihm so gut gefällt, nimmt Sam auch noch die Vergrößer-ungslinse vom Nebenspiel mit.

Tunnel der Liebe

Erwartungsvoll besteigen Sam und Max den wartenden Schwan. Innen richtet Sam schnell die Taschenlampe auf die Wand. Sobald er den Sicherungskasten entdeckt hat, nimmt er Max zu Hilfe (Max mit Sicherungskasten benutzen). Nachdem das Gefährt angehalten hat, betrachtet Sam neugierig den Dicken und entdeckt...

Der Maulwurfmann Doug

Hinter der neuen Tür erwartet die beiden ein chaotisches Zimmer mit einem Maulwurfmann, der sofort nach Bruno und Trixie gefragt wird. Sam und Max sollen seinen Onkel Shuv-Oohl fragen, der aber leider nach dem Bau des Größten Wollknäuels der Welt ver- schwunden ist (Neues Symbol).

Auch erfahren die zwei, daß Trixie sich in Bruno verliebt hatte und ihn befreit hat. Gegen die Schachtel Pekannuß-Pralinen rückt Doug einen etwas abenteuerlichen Schlüssel für Trixies Wohnwagen raus. (Um den Tunnel der Liebe zu verlassen, den Resetschalter betätigen)

Trixies Wohnwagen

Nachdem Sam sich Zutritt verschafft hat, öffnet er im Wohnwagen großen Schrank und entfernt auf der Innenseite eine Punktekarte vom Alligator-Golf-Emporium in Rheumy-Eyes, Florida. In der Aussteuerecke ist dann noch ein blaues Kostüm zu ent-decken.

Wollknäuel

Sobald Sam und Max sich über das Wollknäuel fertiggewundert haben betreten Sie das kleine Museum und fragen den dort stehenden Mann nach den vor dem Fenster fliegenden Fischen (Neues Symbol).

Von ihm erfahren Sie auch, das das Wollknäuel aus einem 92 Yards langem Stück besteht (Ob sich das nicht ändern läßt ?) Schnell wird die Seilbahn (die beiden entdecken das lose Ende des Knäuels) und danach der Aufzug ins Innere des Aussichts-punktes benutzt. Dort lassen sich die Helden der Freelance Police einen Schraubenschlüssel von dem

seltsamen Mann verbiegen.

„Welt der Fische“

Zuerst einmal nimmt Sam den Fischeimer mit dem X mit. Der läßt sich bestimmt noch einmal gebrauchen ! Dann schraubt er links den großen Fisch mit dem verbogenen Schraubenschlüssel von der Stange und benutzt den Fisch. Nun muß nur noch Max gerufen werden (Max mit Fisch benutzen). Und schon geht es zurück zum Größten Wollknäuel der Welt... Nachdem der Koch verschwunden ist, um ein größeres Messer zu holen lösen die beiden Cops das lose Seilende (Max mit Seil- ende benutzen).

Auf wundersame Weise erscheint auch sogleich der Streifen- wagen, mit dem die Reise weitergeht.

Alligator-Golf

Hier nimmt Sam erst einmal die schöne Golfballzange aus dem Mülleimer (kann man doch nicht einfach wegwerfen !) und wendet sich dann an den Mann. Von ihm erfahren Sam und Max, daß er auch einmal einen Yeti in seinem Golfübungsplatz „eingebaut“ hatte - doch auch dieser ist verschwunden. Nach diesem lebenswichtigen Gespräch betreten beide den Übungsplatz. Doch leider war Mr. Neandertaler (äh..Bumpus) schneller.

Um Max jetzt wieder aus dem ehemaligen Yeti-Glaskasten zu be- freien, muß ein wenig Golf gespielt werden: Schnell nimmt Sam den Golfballeimer an sich und stellt statt dessen den Fisch- eimer auf die Planken. Nach einem Griff zum Golfschläger fängt Sam an, die Alligatoren in eine gerade Reihe zu kriegen, um sie als Wanderweg zu benutzen.

Geheimnisvoller Wirbel in Gullwump, Washington

Nachdem Sam Max befreit hat (Glastür benutzen), öffnet er unten die Tür und nimmt die dort liegende Schneekugel vom Wirbel an sich (Neues Symbol). Dort läßt sich vielleicht ein Hinweis auf Shuv-Oohl finden. Also machen sich die beiden, nachdem Sam den Fischeimer einge- steckt hat, gleich auf den Weg...

Innerhalb der Höhle gehen Sam und Max durch die roten Vorhänge und...finden ihren Magen über ihren Köpfen ! Von der kopfstehenden Frau erfährt Sam, daß auch ihr ein Yeti fehlt. Gründlich wie Sam ist, entdeckt er ein Büschel Yeti- haare, die er sorgfältig einsteckt. Jetzt wird erst einmal ein Geheimnis des Wirbels gelöst (Spiegel im vorderen Raum benutzen). Hier wird der linke Magnet eingeschaltet - rotes Licht durchflutet den Raum.

Dadurch wird es möglich draußen die rote Tür rechts zu be-treten. Hier finden Sam und Max tatsächlich dem Shuv-Oohl, welchen sie sogleich ver hören. Dieser versucht auch fast sofort sich mental mit Bruno in Verbindung zu setzen; doch leider hat er seinen Stimmungsring im Wollknäuel verloren ! Wenigstens erkennt er, daß etwas am Froschfelsen zu erfahren ist, der zwischen dem verzauberten Edelsteinwald und dem Unerklärlichen Tal der Lichter liegen soll.

Der Stimmungsring

Zuerst einmal statten Sam und Max einem Schnellimbiß einen Besuch ab, um sich dort das Glas mit Jesse James´ Hand öffnen zu lassen. Diese Hand läßt sich dann nämlich an der defekten Golfballzange befestigen. Danach besuchen die beiden auf der Kirmes den Kegel der Tragödien (Mann ansprechen + Kegel benutzen).

Nach einer wilden Fahrt fühlen sich die Cops allerdings ein wenig entleert (Blick ins Inventar !). Also geht es schnell weiter zum Fundbürozelt rechts neben der Kuriositäten-Ausstellung. Dort erfahren die beiden, daß sie einen Berechtigungsschein benötigen. Wütend bewegen sich also Sam und Max wieder zurück zum Mann am Kegel der Tragödien und besorgen sich das gute Stück. Nachdem Sam und Max ihre gesammelten Sachen wieder haben, entdecken sie verwundert, daß sie jetzt auch einen Magnetfisch besitzen. Diesen befestigen sie sogleich an der Golfballzange mit der Hand. Anschließend rast die Freelance Police schnell zum Wollknäuel- Museum, um dort die Golfballzange mit dem Magneten mit dem Wollknäuel zu benutzen. Da haben wir ja den gesuchten Stimmungsring !

Die Suche nach dem Froschfelsen

Mit dem Stimmungsring kann jetzt Shuv-Oohl erkennen, was vorher nur verschwommen und undeutlich wahrnehmbar war. Von ihm erfahren Sam und Max jetzt einen Zauber: Sie sollen drei Yeti- haarbüschel und etwas magische Flüssigkeiten (welche der Maul- wurfmann ihnen gibt) auf dem Froschfelsen verteilen. Doch wo ist dieser Felsen ? Nachdem die beiden den Geheimnisvollen Wirbel verlassen haben, fahren sie also zuerst einmal zum Wollknäuel zurück und betreten dort den Aussichtspunkt. Da haben wir ja ein Fernglas!

Doch leider erkennt Sam bald, daß dieses nicht manuell bewegbar ist. Aber nachdem er rechts daneben die Kabel aus dem Boden ge- zogen und diese am Fernglas angeschlossen hat, dürfte das Problem behoben sein. Das folgende Problem (alles ist viel zu klein) löst Sam, indem er einfach die Vergrößerungslinse von der Kirmes am Glas befestigt. Den Froschfelsen entdeckt er kurz darauf zwischen den vom Shuv- Oohl genannten Örtlichkeiten (Neues Symbol).

Der Froschfelsen

Hier machen sich Sam und Max auch gleich an die Arbeit (3x Haarbüschel + magisches Zeugs). Es folgt eine wundersame Erscheinung... Danach läßt sich am Himmel lesen „Go to Bumpusville“ (Neues Symbol). Finden Sam und Max dort Bruno ?

Bampusville

Hier nimmt Sam erst einmal das John-Muir-Gemälde im Raum links mit (Während sich Max mit den Tierköpfen unterhält). Danach füllt das Kopfkissen mit dem Haarwuchsmittel aus dem Schlafzimmer das Inventar weiter auf. Mit

der Golfballzange mit Hand läßt sich anschließend bequem das Macrohard-Reinigungs-roboterä-Handbuch nehmen. Sobald Sam schlauer geworden ist, benutzt er den herumfahrenden Reinigungsroboter und schließt in dessen Innerem das blaue Kabel an. Nachdem die Leibwache Bumpus' den Raum verlassen hat, stürmen Sam und Max die Bude, und Sam benutzt dem Virtual-Reality-Helm. In der Computerwelt nimmt er das Schwert an sich und macht einen Schritt in Richtung Drachenhöhle. Wenn der Bewohner erschienen ist, muß nur noch zugestochen werden (Bauchbereich). Als Sam dann das Drachenherz nimmt, fällt ihm ein kleiner goldener Schlüssel in die Hände, welchen er im Schloß der Alarmanlage (Raum mit Bruno und Trixie) benutzen kann. Es folgt eine Zwischenszene...(Neues Symbol)

Gemüseland

In der Eingangshalle zur Yeti-Party redet Sam mit der dort sitzenden Frau und sieht sich die bekommenen Prospekte an (Neue Symbole). Sofort fahren Sam und Max ins Land des Gemüses. Dort redet Sam mit der Frau und gibt ihr das Gemälde von John Muir. Außerdem steckt er noch schnell eine Conroy-Bumpus-Aubergine ein.

DinoBungee - Nationaldenkmal

Am Präsidentenfelsen fahren die beiden Freelance-Polizisten mit dem Fahrstuhl hoch zur Bungeeplattform, wo Sam sogleich die Frau anspricht. Nach einem kurzen Dialog springt Sam in die Umkleidekabine (Benutzen) und benutzt anschließend das einladende Bungee-seil (Natürlich in Begleitung von Max).

Jetzt muß schnell gehandelt werden: Die Hand von Jesse wird an dem gefundenen Becher befestigt. Dann benutzt Sam (mit hervorragender Hilfe von Max die Hand mit dem Becher mit dem Teer. Sobald die beiden den Teer haben, stürmen sie zurück zum Eingang, zu den Dinos. Hier benutzt Sam Max mit dem Mammut und bastelt mit dem Kostüm, dem Teer und dem Mammuthaar ein Fell-kostüm.

Bampusville

Zurück in Bampusville tauscht Sam die Conroy-Bumpus-Aubergine gegen das Toupet ein (fast hätte der Plan perfekt funktioniert)

Yeti-Party

Hier spielt Sam einmal den Sozialen: Er gibt die Feile an den wachenden Yeti. Dann befestigen die beiden das Toupet an dem Bachstelzenkostüm und werden sogleich durchgelassen... Im folgenden Raum wird erst einmal der Wein auf dem Tisch (Chateau Yeti '92) mitgenommen, bevor der Raum hinter der Tür links hinten erkundet wird. Hier nimmt Sam den Eispickel an sich und öffnet die nächste Tür - schon wieder. Eine Überraschung später benutzen die beiden das Kostüm und Sam benutzt Max mit der Tür zum Rieseneisschrank.

Die Totempfähle

Bei den Totempfählen spricht Sam Bruno an. Sehr wichtige Informationen später bewegen sich Sam und Max zur heißen Quelle nach hinten, wo der Häuptling etwas mehr als Bruno von sich gibt. Das erste Rätsel löst Sam, indem er das Kopfkissen an den Yeti-Häuptling reicht.

Lösung der restlichen drei Rätsel

Zuerst besorgt sich Sam den John Muir-Kürbis von der Frau im Gemüseland. Dann gehen die beiden LucasArts-Figuren in den Dinopark und hören sich an, was der Tyrannosaurus Rex zu sagen hat (Knopf drücken). Wenn das Maul sich geöffnet hat, benutzt Sam das Seil mit den Zähnen und Max mit dem Seil (altes Hausmittel)... Um das letzte Rätsel lösen zu können, fahren die Cops zum Wollknäuel und geben den erbeuteten Eispickel an den Mann auf der Aussichtsplattform.

Mit dem Korkenzieher läßt sich dann der Korken aus der Weinflasche ziehen. Beim geheimnisvollen Wirbel steigt Sam dann mit Max in die Zelle und benutzt den Korken mit der Schneekugel.

Der Schluß

Zurück an der heißen Quelle gibt Sam dann die Schneekugel, den Kürbiskopf und den „echten" Dinosaurierzahn an den Yeti-Häuptling.

ENDE