

Sam & Max

Mitspielende Personen

- Angler in der Welt der Fische
- Aufseher im Museum unten am größten Wollknäuel der Welt
- Bruno, von der Kirmes entlaufener Yeti
- Bumpus, Conroy, Western und Country-Sänger und erbitterter Gegner von Sam und Max
- Doug, der Maulwurfmann im Tunnel der Liebe auf der Kirmes
- Einlasser auf der Kirmes
- Frau im geheimnisvollen Wirbel
- Frau beim berühmten Gemüsemuseum
- Frau beim Mount Rushmore Dinosaurier Teergruben und Bungee National Park, sorgt für die Sicherheit beim Bungee-Springen
- Harvey, Lee, Schläger von Bumpus
- Kirmestyp, bei dem Kegel der Tragödien
- Kushman-Brüder, Shup und Burl, Besitzer der Kirmes
- Max, Sam's Helfer bei kniffligen Problemen
- Morrison, Evelyn, berühmte B-Movie-Aktrice und Besitzerin des Savage Jungle Inn
- Museumswärter unten am größten Wollknäuel der Welt
- Orientale im Restaurant beim größten Wollknäuel der Welt, verbiegt Werkzeuge mit telekinetischen Kräften
- Sam, Privatdetektiv
- Shuv-Oohl, Onkel von Doug im geheimnisvollen Wirbel
- Trixie, Frau mit dem Giraffenhals, mit Bruno von der Kirmes entlaufen
- Verkäufer am Alligator-Golf
- 3 Verkäufer bei Snuckeys
- 2 Yetis auf der Yeti-Party im Savage Jungle Inn
- Yeti-Häuptling im Savage Jungle Inn
- Yeti-Häuptlingsfrau im Savage Jungle Inn

Handlungsorte

- Alligatoren-Golf
- berühmtes Gemüsemuseum
- Bumpusville, Zuhause von Bumpus und Harvey
- Froschfelsen
- geheimnisvoller Wirbel
- größtes Wollknäuel der Welt
- Kirmes
- Mount Rushmore Dinosaurier Teergruben und Bungee National Park
- Sam's Detektivbüro
- Savage Jungle Inn, dort findet die Yeti-Party statt
- 3 Snuckeys, Geschäfte mit allerlei Krimskrams
- Welt der Fische

Lösung

Das Spiel beginnt in Sam's Detektivbüro. Dort erhält man vom Commissioner den Auftrag, auf der Straße einen Kontaktmann zu treffen, der weitere Informationen hat. Bevor man geht, sollte man das Geld aus dem Rattenloch und die Schwarzlichtbirne aus der Abstellkammer nehmen. Draußen trifft man den Kontaktmann, die Katze, und benutzt Max mit ihm. Auf diese Weise erhält man die Anweisungen des Commissioners.

Mit dem Wagen fährt man zu einem der Snuckeys. Vor diesem liegt ein Becher, den man später braucht. Innen nimmt man die Pralinen und spricht den Verkäufer darauf an. Max will auf die Toilette, also fragt man auch danach. Wenn Max diese aufsucht, muß man sich schnell von dem Verkäufer verabschieden und rausgehen. Kommt Max zurück, so spricht man in auf die Feile an und nimmt diese mit. Laufen diese Sachen nicht, so hat man den falschen Snuckeys angefahren und sollte es bei einem anderen versuchen.

Jetzt fährt man zur Kirmes. Dort trifft man das erste mal auf Conroy Bumpus und seinen Schäger Lee Harvey. Der Einlasser läßt einen erst nach Vorzeigen der Anweisungen herein. Dann kommt man in das große Zelt und trifft dort auf die Kushman-Brüder, von denen man den Auftrag erhält, Bruno und Trixie zu finden und zurückzubringen. Damit man sich auf der Kirmes ungestört bewegen kann, erhält man ein Tagesticket. Im Zelt gibt es Haare von Bruno und Jesse James abgetrennte Hand in einem Glas. Im Zelt mit den Vergnügungsspielen findet man eine Linse und ein Rattenspiel, das man gewinnen muß, um eine Taschenlampe zu bekommen. Das Schwarzlicht dreht man in die Taschenlampe. Beim Kegel der Tragödien sollte man eine Fahrt mitmachen. Man verliert dabei alle seine Sachen, was man feststellt, wenn man in sein Inventar sieht. Spricht man den Kirmestyp darauf an, so erhält man von ihm einen Berechtigungsschein für das Fundbürozelt. Dort bekommt man neben seinen eigenen Sachen noch einen Kühlschrank-Magneten. Dieser weist auf einen neuen Ort, die Welt der Fische, hin. Erst geht es aber zum Tunnel der Liebe, dort benutzt man die Gondel. Innen verwendet man die Taschenlampe und entdeckt einen Sicherungskasten. Man benutzt dann Max mit diesem, worauf die Stromversorgung unterbrochen wird und man aussteigen kann. In dem Schaubild benutzt man den großen Kerl rechts, dann geht eine Geheimtüre auf. Drinnen befindet sich der Maulwurfmann Doug, den man auf Bruno anspricht. Er weiß nicht viel, verweist aber auf seinen Onkel Shuv-Oohl. Dessen Aufenthaltsort kennt er jedoch nicht, weiß aber, daß er zuletzt im größten Wollknäuel der Welt gesehen wurde. Für die Pralinen von Snuckeys erhält man weitere Informationen und einen Schlüssel, ein Brecheisen, für Trixies Wohnwagen von ihm. Um den Tunnel der Liebe wieder verlassen zu können, muß man noch den Hebel bei Doug umlegen, damit die Stromversorgung wieder eingeschaltet wird. Bricht man nun Trixies Wohnwagen mit dem Brecheisen auf, so kann man innen eine Postkarte vom Alligatoren-Golf im Schrank und ein Kleid in der Kiste finden.

In einem zweiten Snuckeys (eventuell wieder den richtigen suchen) redet man ein bisschen mit dem Verkäufer; er sagt dann, daß er alle Gläser der Welt öffnen kann. Also gibt man ihm das Glas mit Jesse James abgetrennter Hand und bekommt diese ohne Glas wieder zurück.

Jetzt geht es erst einmal zum größten Wollknäuel der Welt. Dort fährt man mit der Bahn nach oben. Im Restaurant nimmt man die losen Kabelenden und verbindet sie mit dem Fernrohr. Außerdem befestigt man das Vergrößerungsglas an dem Gerät. Spricht man den Orientalen auf seine Aufgabe an, so kann man von ihm einen verbogenen Werkzeugschlüssel bekommen.

Bei der Welt der Fische gibt es einen Korb mit Fischen und man sieht, wie ein Hubschrauber die Fische abholt, die von einem Angler in ein Netz geworfen werden. Mit dem verbogenen Schlüssel löst man den Fiberglasfisch von dem Ständer, auf den er aufgesetzt ist. Dann geht man in dessen Maul und benutzt Max mit dem Fisch. Durch das erhöhte Gewicht fällt der Fisch ins Wasser und wird von dem Angler auf das Netz befördert. Wieder kommt der Hubschrauber und bringt einen zum größten Wollknäuel der Welt. Oben benutzt man Max mit dem losen Ende des Seils, das man auf diese Weise erlangen kann.

Jetzt geht es zum Alligator-Golf. Dort findet man in einem Abfallkorb eine kaputte Golfzange. Am Golfplatz selbst trifft man auf Bumpus und Harvey, der einen verprügelt und Max in ein Becken einsperrt. Um ihn zu befreien, muß man den Golfballkorb gegen den Korb mit den Fischen austauschen, einen Golfschläger nehmen und die Fische so vor die Krokodile werfen, daß sie einen Steg zu Max bilden. Dann kann man die Türe öffnen und ihn aus seinem Gefängnis befreien. Dabei geht eine weitere Türe auf, hinter der sich eine Schneekugel vom geheimnisvollen Wirbel befindet. Außerdem hat Max weitere Haare von Bruno gefunden. Sieht man sich die Schneekugel an, so erfährt man, daß sich Shuv-Oohl beim Wirbel befinden soll.

Geht man dort in den Eingang hinein, so findet man verschiedenfarbige Türen, von denen man nur einige öffnen kann. Will man wissen, was sich hinter den anderen befindet, so muß man den Spiegel benutzen und die Farbe der entsprechenden Türe mit den Magneten einstellen. Hinter einer der Türen befindet sich Shuv-Oohl, der etwas von einem Froschfelsen zwischen zwei markanten landschaftlichen Stellen erzählt. Außerdem möchte er gerne den Stimmungsring haben, den er im größten Wollknäuel der Welt verloren hat. Am Ende des Flures gibt es noch einen Raum, in dem alles auf dem Kopf steht. Dort gib es noch einmal Haare von Bruno.

Beim größten Wollknäuel der Welt geht man nun unten in das Museum. Dort befestigt man Jesse James abgetrennte Hand an der kaputten Golfzange und an der Hand den Kühlschranks-Magneten. Mit diesem Gerät angelt man den Stimmungsring im Wollknäuel. Bevor man diesen Shuv-Oohl bringt, fährt man noch einmal nach oben in das Restaurant und benutzt das Fernrohr. Damit sucht man die von Shuv-Oohl genannten Punkte und den Felsen dazwischen, der jetzt auch auf der Karte erscheint.

Nachdem Shuv-Oohl den Ring erhalten hat, bekommt man magisches Maulwurfmann-Pulver von ihm und Informationen, was es mit dem Froschfelsen auf sich hat.

Dort muß man nämlich die drei Haarbüschel von Bruno auf dem Felsen ausbreiten und das Pulver darüber streuen. Von einem Raumschiff erhält man dann einen Hinweis auf Conroys Haus Bumpusville.

Dort gibt es ein Portrait von John Muir. Im Schlafzimmer von Bumpus mit dem großen Bett, das wie ein Auto aussieht, nimmt man das Kissen und benutzt die Zange mit den Büchern. Jetzt kann man den Reinigungsroboter programmieren. Dazu muß man alle farbigen Kabel in die gleichfarbigen Ösen stecken. Der Roboter lenkt dann Harvey ab, so daß man in das Zimmer mit der Virtual Reality-Maschine gehen und diese benutzen kann. Man muß dann das Schwert herausziehen und den Drahen in der Höhle schnell damit angreifen. Will man dessen Herz nehmen, so erhält man einen Schlüssel. Damit geht man in den Raum mit Bruno und Trixie, benutzt ihn mit der Alarmanlage und schon sind die beiden frei. Bevor sie sich wieder aus dem Staub machen, erzählt Bruno noch von der Yeti-Party in Evelyn Morrisons Savage Jungle Inn.

Dort redet man mit Evelyn Morrison, die eine paar Broschüren vom Mount Rushmore Dinosaurier Teergruben und Bungee National Park sowie dem berühmten Gemüsemuseum herausrückt.

Zu letzterem fährt man zuerst. Dort findet man eine Aubergine, die dem Kopf von Bumpus frappierend ähnelt. Der Frau im Stand gibt man das Bild von John Muir, sie will danach einen Kürbis anfertigen.

In Bumpusville tauscht man nun die Aubergine gegen Bumpus Toupet in dessen Schlafzimmer aus.

Jetzt kann man im berühmten Gemüsemuseum den Kürbis abholen.

Im Mount Rushmore Dinosaurier Teergruben und Bungee National Park benutzt man Max mit dem wolligen Mammut, auf diese Weise kommt man an dessen Fell heran. Betätigt man das Pult an dem Saurier links davon, so öffnet der sein Maul. Man benutzt dann das Seil mit seinen Zähnen, anschließend Max mit dem Seil und dann kommt man in den Besitz eines Saurierzahns. Beim Bungee-Springen fährt man mit dem Aufzug nach oben. Will man das Bungee-Seil benutzen, so fordert eine Frau auf, die Sicherheitskleidung anzuziehen, danach ist der Sprung aber kein Problem mehr (nochmal Seil benutzen). Während des Fluges befestigt man den Becher von Snuckeys an der Zange und benutzt diese mit dem Teer.

Im Savage Jungle Inn gibt man dem Yeti an der Türe erst einmal die Feile, welche er sehr dankbar annimmt. Dann schüttet man den Teer über das Kleid, legt die Mammuthaare darauf und befestigt schließlich Bumpus Toupet daran. Dieses Yeti-Kostüm zieht man an und wird nun zur Yeti-Party hereingelassen. Vom Buffet nimmt man die Flasche und in der Küche den Eispicker. Will man zur Hintertüre heraus, so kommen Bumpus und Harvey und halten einen fest. Während Harvey kurz wieder geht, um ein Netz zu besorgen, sollte man das Kostüm wieder ausziehen. Bumpus und Harvey wollen sich dieses dann im Kühlhaus anziehen, man kann sie dort einsperren und einfrieren, wenn man mit Max redet. Da man die Yetis auf diese Weise vor Schaden bewahrt hat, wird man zum Yeti-Häuptling ehrenhalber ernannt und kann sich nun überall frei bewegen. Zudem weist einen der Yeti-Häuptling in das Geheimnis der Yetis ein, das auf vier Totenpfählen dargestellt ist, von den Yetis aber nicht mehr verstanden wird: Auf dem ersten Totenpfahl ist ein Wirbel zu sehen (den man noch besorgen muß), auf dem zweiten Zähne (hierfür braucht man den Saurierzahn), der dritte zeigt den Schutzpatron der Yetis (der Kürbis mit dem

Gesicht von John Muir tut hier gute Dienste) und der vierte Totenpfahl stellt ein 'Vorher-Nachher'-Bild dar (das Kissen mit dem Haarwuchsmittel). Man trifft dort auch Bruno wieder.

Da man noch keinen Gegenstand für das erste Geheimnis hat, muß man noch einmal zum größten Wollknäuel der Welt fahren und sich dort von dem Orientalen im Restaurant den Eispicker verbiegen lassen. Mit dem dabei entstandenen Korkenzieher kann man die Flasche vom Yeti-Buffer öffnen. Den Korken steckt man in die Schneekugel.

Jetzt muß man die Kugel nur noch mit einem magischen Sturm füllen. Dies erreicht man, indem man sie im geheimnisvollen Wirbel mit dem Gerät im hinteren Raum, in dem alles auf dem Kopf steht, benutzt. Vorher muß man selbstverständlich selber in das Gerät gehen. Jetzt hat man alles zusammen und kann wieder zum Häuptling der Yetis gehen.

Rechts an den Totenpfählen vorbei findet man diesen wieder. Man gibt ihm nun der Reihe nach den Wirbel, den Saurierzahn, den Kürbis und das Kissen. Dann kann man sich zurücklehnen und den Abspann ansehen.