

Flight of the Amazon Queen Komplettlösung

Wir öffnen den Vorhang mit der Kordel und nehmen die Perücke vom Tisch. Jetzt nehmen wir 2 Laken vom Boden auf und finden so die Wäscherutsche. Wir prüfen die Rutsche, trauen uns aber nicht nach unten zu springen. Wir prüfen den Heizkörper dahinter an der Wand, kneten dann die beiden Laken im Inventar zusammen in dem wir beide miteinander benutzen. Dieses befestigen wir nun am Heizkörper und benutzen es dann um daran herunter zu klettern. Wir bewegen die Leiter und nehmen von oben im Regal einen Pappbusen. Auf dem Regal steht eine Kiste mit Brecheisen, von welchen wir ebenfalls eines mitnehmen. Nun gehen wir links die Treppe hoch. Den Haupteingang meiden wir, da uns Eddy und Rico, die beiden Kerle beim Eingang, wieder einsperren, in Unterwäsche. Wir reden also mit dem Hotelboy und fragen nach einer Hintertür mit der Begründung, dass wir ein Freund von Lola sind: 2/1/2/3. Wir gehen wieder in die Werkstatt runter und öffnen rechts die rote Tür mit dem Schlüssel. Wir bitten Lola um Hilfe. Sie ist wegen einer alten Geschichte etwas verärgert, stellt uns aber unter der Dusche ihre Hilfe in aussiecht, wenn wir ihr ein Handtuch bringen: 3/1/1. Wir gehen links zurück in die Werkstatt und klettern die Wäscherutsche hoch. Oben öffnen wir die Truhe mit dem Brecheisen und prüfen die Truhe. Das Handtuch bringen wir Lola. Wir bekommen ein Kleid. Wir verkleiden uns indem wir das Kleid, und damit auch die Perücke und den Pappbusen anziehen. So verkleidet gehen wir nun links die Leiter hoch, verlassen das Hotel und steigen in den Lastwagen. Auf dem Lastwagen nehmen wir das Heu und das Öl darunter. Das Öl benutzen wir mit unseren Verfolgern. Wir erreichen gerade noch rechtzeitig den Flughafen und lassen Anderson auffliegen: 3/1/4.

Nach unserer Bruchladung öffnen wir den Seesack und prüfen ihn dann. Wir finden unser Messer und Feuerzeug. Wir prüfen noch die umspülte Sitze und finden einen Comic-Gutschein. Wir reden mit Sparky und erfahren, dass das Flugzeug nicht zu retten ist: 1/1/1/1/4. Wir bekommen von Sparky eine Wurst. Wir öffnen die Luke und verlassen das Flugzeug. Die hungrigen Piranhas füttern wir mit den Salami und nehmen den Propeller aus dem Wasser. Wir benutzen unser Messer mit dem Seerosenstamm unter der Riesenseerose auf der wir stehen, und benutzen dann den Propeller mit dem Riesenseerosenblatt. Wir gehen erst nach links den Pfad entlang. Hier prüfen wir die defekte Brücke. Da wir nicht rüber kommen gehen wir zurück und folgen dem anderen Pfad. Die schwingende Weinrebe schneiden wir mit unserem Messer los du gehen zurück zur Brücke. Die Brücke reparieren wir mit der Weinrebe und holen uns die Banane auf der anderen Seite. Wir gehen zurück, wo wir die Weinrebe gefunden haben, und gehen weiter nach hinten. Mit dem Gorilla, der uns den Weg versperrt, sprechen wir und machen ihm klar, dass es Gorillas nur in Afrika gibt: 2/2/3/1. Wir folgen dem Weg nach hinten zum Gipfel. Vom Gipfel aus können wir nun direkt verschiedene Orte erreichen: Unglücksort, Krämer Bob, Fleda GmbH, Anleger und Dschungel. Wir gehen zurück zum Unglücksort und reden mit Sparky: 3/2/1/1/1. Und nochmals reden: 1/1/1/2/1/1/1. Über den Gipfel gehen wir zu Krämer Bob. Wir reden mit dem grossen Pygmäen, der am Eingang steht, erfahren aber nicht wirklich viel. Mit dem Häuptling und der Medizinmann klappt es auch nicht besser. Also betreten wir den Shop und reden mit Bob: 1/3/1/1/1. Nun reden wir noch mit Naomi am Regal: 2/1/1/2/2/1/1. Über den Hügel gehen wir zur Fleda GmbH. Vor dem Haus pflücken wir eine Blume. Wir gehen in das Haus und reden mit der Sekretärin: 1/1/1/1/1/1/1. Und nochmals reden: 1/3/3. Damit gehen wir in den Dschungel. Wenn wir dem Pfad folgen treffen wir auf Skip und Bud. Wir reden mit Bud, der sich über einen Ausschlag beklagt: 1/1/1/1/1/1/1. Dann reden wir mit Skip und sprechen ihn auf den Comic an: 2/2/1/1/1/2/2/3/1/1. Das Comic-Heft im Inventar prüfen wir sogleich und eine Seite fällt aus dem Heft heraus. Wir gehen zur Unglücksstelle und geben das Heft an Sparky. Wir gehen zurück in den Dschungel zum Wasserfall. Beim Wasserfall gehen wir nach rechts und treffen wieder auf den Gorilla, diesmal in Verkleidung: 3/1/2/2/2. Und nochmals reden: 1/1/1/1. Dann folgen wir den Pfad nach unten. Wir reden mit Mary-Lou und tauschen unsere Nagelfeile gegen das Buch: 1/3/2/1/1/1/2/2. Wir reden mit Jimmy und erfahren, dass Faultiere süssen Nektar mögen: 1/1/2/2/2/2/3. Dem Affen mit der Kokosnuss geben wir die Banane und gehen dann zur Krämer Bob. Wir geben den Rest unserer Salami Bob, er gibt uns etwas Geld dafür. Mit dem Geld kaufen wir uns den Staubsauger rechts. Wir gehen zurück in den Dschungel zum Gorilla. Wir reden erneut mit ihm und machen ihm klar, dass er nicht existiert: 1/3/1. Wir gehen nun durch den Baumstamm und folgen dem Pfad bis zum Gewässer und den Wespen. Die Wespen saugen wir mit dem Staubsauger ein und

nehmen die Orchidee. Weiter rechts treffen wir auf einen verschlossenen Eingang. Wie die Amazone zuvor drücken wir auf die Taste und werden gefangen.

Wir treffen auf ein paar seltsame Gestalten. Wir reden mit dem schmutzigen Häftling: 2/1, da taucht Faye auf: 3/2/2/4/3, wir verlassen das Verlies. Draussen können wir mit der duschenden Amazone rechts reden, und erfahren weshalb Amazonen keine Männer mögen. Nach links gehen wir zurück in den Dschungel und dann zu Bob. Manch nützliches verkauft Bob nur an besondere Kunden, also schmeicheln wir uns ein indem wir ihm die Orchidee für Naomi schenken. Wir dürfen uns dafür im Eimer mit den Netzen bedienen. Wir gehen zur Unglücksstelle und fischen mit dem Netz das Parfüm aus dem Wasser. Das Parfüm geben wir Naomi, und kriegen dafür eine Schere. Vor der Hütte reden wir mit dem Mediziner und dank des Wörterbuchs klappt dies nun auch. Wir brauchen ein Mittel gegen Ausschlag: 1/1/3/3. Alles bis auf das Haar haben wir bereits im Inventar. Dafür gehen wir in den Dschungel. Wenn wir nach hinten gehen hängt ein Faultier über dem Holzstamm. Wir benutzen die Blume im Inventar mit dem Faultier. Später schneiden wir dann mit der Schere etwas Haar vom Faultier ab. Wir gehen zum Mediziner und öffnen im Inventar die Kokosnuss mit dem Messer. Die Kokosnussschale, das Faultierhaar und den Staubsauger geben wir dem Mediziner. Wir gehen zu Bud und Skip in den Dschungel und geben Bud die Salbe. Mit dem Geld gehen wir in Bobs Laden und nehmen die Schallplatte. Wir gehen zu Fleda GmbH und reden wieder mit der Sekretärin: 2/2. Wir gehen nach hinten und prüfen das Sofa in welchem wir etwas Geld finden. Wir gehen zurück zur Unglücksstelle und holen uns an derselben Stelle von vorn wieder eine Banane. Mit der Banane gehen wir zurück in die Fleda GmbH und nach rechts in die Küche. Der Koch braucht etwas, was den empfindlichen Zähnen des Doktors nicht schadet: 3/3/3. Wir geben ihm die Banane. Aus der Küche nehmen wir dann die Käsekracker und eine rote Dose mit Hundefutter mit. Die Küche verlassen wir nach rechts und kommen in den Schlafraum. Wir öffnen die Posttasche und prüfen diese. Wir finden einen Brief. Aus dem zweiten Schrank von links klauen wir ein Quietschspielzeug. Wir verlassen das Haus und gehen zum Schuppen links. Dem Hund geben wir das Quietschspielzeug und öffnen die Tür. Wir betreten den Schuppen, prüfen die Kiste in der Mitte und stellen fest, dass sie zu ist. Wir gehen zurück in das Haus in die Bibliothek. Hier legen wir die gekaufte Platte auf den Plattenspieler. Den Geheimaufzug betreten wir sogleich. Wir öffnen die Tür links und prüfen unten die Box, wo wir einen Dosenöffner finden. Zurück im Gang folgen wir diesem nach unten. Hier reden wir mit John und erfahren, dass hier eine gefangene Amazone ist: 1/1. Wir prüfen den Brief im Inventar und geben diesen dann an John. Jetzt öffnen wir die hintere Tür und lesen die Notizen auf dem Tisch. Dann schieben wir den grünen Schrank hinten an der Wand zur Seite. Über den Gang gehen wir in den vorderen Raum und prüfen den Dienstplan an der Wand. Wir gehen in den Gang und folgen diesen weiter nach unten. Klunk, der hier Wache schiebt, lässt uns nicht in das Zimmer. Also folgen wir den Gang wieder nach unten und öffnen die Tür hier und gehen zu Henry in den Raum. Er hat eigentlich Küchendienst, der diensthabende Offizier ist Oberst Jackson: 3/4. Wir gehen in das nächste Zimmer und prüfen die Wandkarte. Auf dem Tisch nehmen wir das Buch, prüfen es und öffnen die zusammengeklebten Seiten mit dem Messer. Wir finden einen Schlüssel. Wir gehen zurück auf den Gang und durch den Notausgang. Hinten auf dem Regal nehmen wir das Super-Popanz-Serum mit. Wir gehen die Treppe rauf und finden die gefangene Prinzessin. Wir öffnen die Zelle mit dem Schlüssel. Der Alarm wurde ausgelöst und die Tür ist geschlossen. Wir benutzen die Schaufensterpuppen um uns zu verstecken. Wir reden dann mit Azura, sie hat sich den Türcode gemerkt: 2. Wir nehmen den Bleistift vom Tisch und öffnen dann die Tür mit der Schalttafel.

Im Inventar öffnen wir nun die Dose mit dem Dosenöffner und geben das Super-Popanz-Serum hinein. Über die Bibliothek gehen wir wieder nach unten, folgen den Gang zwei Mal nach unten und treffen wieder auf Klunk. Ihm geben wir das präparierte Hundefutter. Nun reden wir mit Klunk und reizen ihn, bis wir ihm eine reinhauen: 3/2. Jetzt betreten wir das Büro. Auf dem Tisch liegt ein Schreibblock, wir verwenden den Bleistift mit diesem. Wir gehen zurück auf den Gang und drei Mal nach unten. Hier betreten wir den hinteren Raum und verwenden das Stück Papier mit dem Safe. Dann öffnen und prüfen wir ihn. Wir finden einen Schlüssel und Pläne. Wir gehen in den Schuppen vor dem Haus und öffnen das Vorhängeschloss der Kiste mit dem Schlüssel aus dem Safe. Die Kiste öffnen und prüfen wir und finden einen mobilen Raketenanzug. Wir gehen in die Amazonenfestung. Sie ist auf der Karte hinten direkt anwählbar. Wir gehen in den Tempel.

Nach der Szene gehen wir durch den Dschungel zurück. Wir treffen auf Skip und Bud. Wir reden mit ihnen und erzählen ihnen wo wir von den Amazonen gefangen wurden: 2/3/2/3. Wir gehen dann zum Wasserfall im Dschungel und fangen mit dem Netz den Käfer. Dann verlassen wir den Dschungel und gehen zum Anleger. Wir reden mit dem Fährmann, er bringt uns zur Faultierinsel bringen gegeben einen Angelköder: 1/2/1/1. Wir geben

ihm den Käfer und reden nochmals mit ihm: 1. Wir gehen durch den Tempel (ist nur ein Rundgang mit 2 Räumen) und nehmen die Körper. Sie zerfallen, aus diesen wir die Knochen mitnehmen. Wir gehen zum ersten Raum zurück und legen die Knochen in die entsprechenden Hohlräume. Den Armknochen befestigen wir an der Steckdose links im Raum. Dann werfen wir eine Münze in den Schlitz der Maschine, ziehen am Armknochen und es öffnet sich eine Geheimtür. Wir gehen hinein.

Die Tempelwächterin stellt uns ein Rätsel: 4/1/3/3/3. Wir gehen dann nach rechts und durch den hellen Ausgang. Wir gehen über die Brücke und treffen auf ein paar Zombie Frauen. Wir reden mit ihnen und bitten Sie den Sarkophag zu öffnen: 2/1/2/2. Jetzt sammeln wir die Mumientücher ein und fordern die Zombie Frauen nochmals den Sarkophag zu öffnen: 2/2. Jetzt öffnen wir den Sarkophag und nehmen die Krone heraus, und die Weinrebe schneiden wir mit dem Messer heraus. Den Sarkophag schliessen wir wieder und schieben ihn zu Seite. Wir gehen durch den Geheimdurchgang. Mit dem Messer entfernen wir das Baumharz von den Wurzeln und nehmen dann etwas von dem heraustropfenden Harz. Mit dem Harz verschlissen wir links die Quelle und nehmen das blaue Juwel auf. Im Raum links treffen wir auf Ian. Wir müssen uns nicht mit ihm unterhalten und gehen nach links weiter. Hier verwenden wir die Kaspar-Puppe mit der heissen Steinscheibe links. Wir gehen zurück zur Wurzel und nehmen nochmals etwas Harz auf. Damm ziehen wir links am Hebel. Wir gehen durch die Tür nach hinten und stecken die Steinscheibe auf die leere Spindel rechts. Jetzt legen wir noch die Weinrebe um die Spindel und gehen zurück nach links und durch den Durchgang rechts. Hier verbinden wir die andere Seite der Weinrebe mit der unteren Rolle. Jetzt setzen wir noch den Baseballschläger aus dem Inventar in die untere Rolle ein und öffnen so einen Durchgang. In den Raum finden wir einen Pickel, den wir an uns nehmen. Wir gehen zurück und benutzen wieder den Baseballschläger mit der Rolle, damit der Raum wieder richtig verschlossen ist (Wichtig!). Wir gehen nach links zurück zum Eingang und dann wieder nach hinten. Hier ist ein dunkler Durchgang nach hinten. In diesem Raum ist links ein Loch und rechts hängt ein Stalaktit. Mit dem Pickel schlagen wir ein Stück des Stalaktiten ab und lesen den Feuerstein auf. Im Inventar benutzen wir den Feuerstein mit unserem Anzünder. Jetzt graben wir mit dem Pickel das Loch links auf und kommen in eine Schatzkammer. Wir gehen zurück zum Anfang und gehen nun nach links. Dem Weg folgen wir weiter nach links und treffen auf eine weisse Schlange. Im Inventar wickeln wir die Mumientücher um den Armknochen und zünden ihn an. Mit der Fackel verscheuchen wir die Schlange. Wir gehen nun durch die Tür nach hinten und die Treppe runter und durch die Tür nach rechts. Hier liegt ein Körper den wir prüfen und nehmen ihm seinen Ausweis und einen Stein ab. Wir gehen in den vorherigen Raum und dort durch die Tür hinten. Hier gehen wir die Treppe runter und gleich durch die Tür nach hinten und zwei Mal nach rechts. Wir sind in einem Raum mit zwei Wasserfällen, die eine Statue umgeben. Den Stock links nehmen wir mit. Wir gehen zurück zum grünen Juwel. Dazu müssen wir drei Mal rechts, Treppe rauf nach hinten, Treppe rauf nach rechts, durch den Durchgang links, durch die Tür rechts. Hier nach hinten durch die Tür und durch den dunklen Durchgang nach hinten und noch durch das Loch in der Wand. Hier öffnen wir die Krypta mit dem Stock. Wir prüfen die Krypta und finden eine Totenmaske. Jetzt schmieren wir das Harz an den Baseballschläger (Reihenfolge Wichtig) und versuchen damit den grünen Juwel zu angeln. Reicht leider nicht. Im Inventar reinigen wir mit den Tüchern die Totenmaske und gehen zum Durchgang mit den Strahlen: rechts, hinten, drei Mal links, hinten, Treppe runter hinten und nochmals Treppe runter nach hinten. Hier benutzen wir die Totenmaske mit der gespiegelten Oberfläche. Gehen nach hinten und dann nach rechts. Jetzt fischen wir den grünen Juwel mit dem Baseballschläger von oben.

Wir gehen zu Ian: nach hinten, links und dann nach rechts. Wir betätigen den Hebel, aber nichts passiert. Ian muss erst das Seil lösen, damit wir ihn befreien können, darum reden wir mit ihm: 3/2. Jetzt ziehen wir am Hebel. Wir gehen nun bei der Treppe wieder den Durchgang nach hinten und weiter zwei Mal nach links. Wir setzen unsere beiden Juwelen in die Vertiefungen unter den Augen der Statue ein, den grünen links. Wir gehen durch die linke Tür und sehen, wie es Ian erwischt hat. Wir müssen zu ihm: vier Mal rechts, Treppe hoch und nach hinten, Treppe hoch und nach rechts, links, zwei Mal rechts, hinten, rechts, durch das Loch in der Wand und jetzt noch 2 Mal links. Wir untersuchen Ian. Wir finden einen seltsamen Stein. Wir gehen zwei Mal nach rechts zur Wurzel und nehmen etwas Harz. Mit diesem verbinden wir die zwei seltsamen Steine im Inventar. Wir gehen wieder zu den Geheimgängen der Statue: Hebel ziehen, zwei Mal links, hinten, Treppe runter nach hinten, nochmals Treppe runter und nach hinten und jetzt noch zwei Mal nach links. Wir gehen durch den rechten Gang. Hier befindet sich eine Statue im Raum. Wir verwenden den Steinschlüssel aus dem Inventar mit ihr. Wir gehen durch die erschienene Treppe nach unten. Wir gehen über die Brücke und treffen im nächsten Raum wieder auf die Dino-Ratte. Wir geben ihm die Käsekracker und folgen ihm. Hier füttern wir die Dino-ratte

wieder und folgen ihr weiter. So führt sie uns zu einem geheimnisvollen Stuhl. Hier lesen wir die Markierungen im Sockel und benutzen darüber die beiden Schalttafeln. Jetzt gehen wir durch die Tür rechts. Der Boden hier ist verschmutzt, wir reinigen ihn mit dem Staubsauger. An der Wand hinten bewegen wir nun das zweite Zeichen von links in der untersten Reihe, und dann das dritte Zeichen in der zweiten Reihe von unten. Die Tür rechts ist nun offen. Wir gehen hindurch und der Wächterin erscheint wieder, sie will einen Schlüssel: 2, dann den Krone geben. Den Schädel nehmen wir. Wir gehen nach hinten und dann nach links zurück zum Stuhl und benutzen ihn.

Das Gespräch mit dem Professor ist egal. Nach dem Gespräch nehmen wir die Tasse hinter uns und klappern damit an den Gitterstäben. Faye und Anderson kommen zur Hilfe. Im Inventar benutzen wir die herausgerissene Seite und den Comic-Gutschein miteinander. Wir prüfen die Bauanleitung, es fehlt uns Treibstoff. Wir verlassen die Fleda GmbH und gehen zu Bob. Wir reden mit ihm und fragen nach Treibstoff: 1/1/1. Wir nehmen hinten aus dem Regal eine Flasche Alkohol und füllen diesen in das Raketen-Paket im Inventar. Wir gehen auf Gipfel und benutzen den Raketenrucksack.

Wir folgen Faye, aber ein Dinosaurier versperrt den Weg. Wir gehen zur entfernten Lichtung nach hinten und dort weiter nach hinten. Hier schneiden wir mit dem Messer ein paar Zweige ab. Wir gehen nach links unten und benutzen die Zweige mit dem Dinosaurier. Wir gehen zurück und können nach links weiter. Hier versperrt ein kleinerer Dinosaurier den Weg. Wir benutzen das Tyranno-Horn. Wir gehen nach rechts weiter.

Wir werden gezwungen einen Roboter zu aktivieren. Dieser hört aber nur auf uns. Nachdem der Professor verwandelt wurde und der Kampf mit dem Roboter beginnt, nehmen wir das Dino-Strahlen-Gewehr und schießen auf das Monster. Der Strahl wird abgelenkt, also reden wir mit Faye, damit sie den Spiegel dreht: 3. Jetzt feuern wir nochmals auf das Monster. Klappt immer noch nicht, also geben wir Sparky die Todesmaske. Nochmals feuern wir auf das Monster.