

Sam & Max – Hit The Road Komplettlösung

Im Büro hinten in das Mauselloch in der Wand greifen und rechts aus dem Schrank das Schwarzlicht nehmen. Auf die Strasse gehen und Max mit der Katze benutzen. Gleich darauf in das Auto steigen und zur Kirmes fahren. Der Feuerspucker will uns nicht rein lassen. Ihm den Zettel von der Katze zeigen. Im Zelt links die abgetrennte Hand im Glas, und rechts das Fellbüschel vom Boden nehmen. Das Zelt nach hinten verlassen. Trixies Wohnwagen ansehen, danach nach Links gehen zum Spiel Wak-A-Rat. Man muss 20 Treffer landen, damit man eine Taschenlampe bekommt. Die Taschenlampe aus dem Fach nehmen und das Schwarzlicht mit ihr verwenden. In demselben kleinen Zelt befindet sich eine Vergrößerungslinse, diese auch mitnehmen.

Links zum Cone of Tragedy gehen und den Fahrgeschäftsleiter reden und ihn um eine Fahrt bitten. Einen Blick in sein Inventar werfen und man stellt fest, dass man sein gesamtes Zeugs verloren hat. Nochmals mit dem Kirmestyp reden und man bekommt ein Zettel für das Fundsachenzelt.

Zum Eingang gehen, das Lost & Found Zelt ist rechts vom Feuerspucker. In das Zelt gehen und wir bekommen unser Zeugs und noch einen Magneten dazu. Diesen anschauen.

Jetzt auf der Linken Seite nach hinten gehen zum Tunnel of Love. Den Schwan besteigen und die Taschenlampe benutzen. Man entdeckt ein Sicherungskasten. Ohne die Taschenlampe auszuschalten Max benutzen und ihn in den Sicherungskasten stecken.

Den Bart des rechten Typen betrachten. Dann durch die Tür nach hinten gehen. Mit dem Maulwurf, Alle zur Verfügung stehenden Optionen durchgehen. Hinten den Hebel betätigen und den Tunnel verlassen. In das Auto steigen und zur nächsten Raststätte fahren.

In die Raststätte gehen und mit der Bedienung reden. Das Glas mit der Hand der Bedienung zum Öffnen geben. Wieder mit der Bedienung reden und mitteilen, dass Max auf die Toilette muss. Er bekommt den Schlüssel. Nun die Pralinen nehmen und mit dem Angestellten reden um sie zu kaufen. Danach nach Draussen gehen. Wenn Max von der Toilette kommt mit ihm reden, dass er den Schlüssel nicht zurückgibt. Vom Boden noch den Becher nehmen und mit dem Auto zurück zur Kirmes fahren. In den Tunnel zum Maulwurf gehen und ihm die Pralinen geben.

Jetzt zu Trixies Wohnwagen gehen und mit dem Brecheisen die Tür öffnen. Im Wohnwagen die Kiste öffnen. Dann noch den Schrank öffnen und die Karte an der Schranktür anschauen.

Jetzt mit dem Auto zum Wollknäuel fahren. Erst unten links in das Museum gehen. Mit dem alten man alle Gesprächsoptionen durchgehen. Danach mit der Seilbahn nach oben fahren. In das Restaurant hineingehen. Rechts sitzt ein Typ der Schraubenschlüssel verbiegt. Mit ihm sprechen damit man einen verbogenen Schraubenschlüssel bekommt. Zurück zum Auto und zum Anglerparadies fahren (Fisch).

Mit dem Fischer reden, wie immer alle Gesprächsoptionen durchgehen. Dann einen der Eimer nehmen. Links neben dem Angler steht ein Fisch im Wasser, den verbogenen Schraubenschlüssel mit diesem verwenden. Jetzt in den Fisch benutzen um in ihn rein zu klettern. Jetzt noch Max mit dem Fisch benutzen.

Auf dem Wollknäuel Max mit dem losen Ende benutzen. Wenn das Auto auch da ist, mit diesem zum Gator Golfclub fahren.

Beim Golfclub erst mit dem Besitzer alle Gesprächsoptionen durchgehen. Aus dem Eimer daneben den Golfballgeifer nehmen. Nun in den Golfclub reingehen, man kriegt jetzt erst mal aufs Maul. Jetzt den Eimer mit den Golfbällen mit dem Eimer mit den Fischen ersetzen. Die Fahnen so setzen, dass die Alligatoren eine Reihe bilden. Max die Türe öffnen. Danach unten die Tür bei der Box öffnen und hinein schauen.

Zurück zum Auto und zum Vortex fahren. Hineingehen und durchlaufen bis zum Souvenirladen. Hier findet sich beim Eis ein weiteres Haarbüschel, welches wir mitnehmen. Mit der Verkäuferin alle Gesprächsoptionen durchgehen. In den Vorhergehenden Raum gehen und durch den Spiegel laufen (benutzen). Hier befinden sich zwei Magnete. Diese lassen sich ein- und ausschalten. Die Farbe des Raums ändert sich dabei. Die jeweilige Tür mit derselben Farbe des Raums lässt sich draussen öffnen. Beide Türen ausprobieren, in einer befindet sich wieder ein Maulwurf. Auch hier alle Gesprächsoptionen durchgehen. Danach zurück zum Wollknäuel fahren.

In das Museum unten gehen. Im Inventar den Goldballgreifen mit der Hand verbinden. Dann noch den Fischmagneten anbringen. Dieses gebaute Gerät mit dem Wollknäuel verwenden. Damit zurück zum Maulwurf im Vortex fahren und dem Maulwurf den Ring geben. Jetzt wieder zurück zum Wollknäuel.

Beim Wollknäuel zum Restaurant hoch gehen. Hier befindet sich ein defektes Münzfernglas. Die Kabel in der Nähe aus dem Boden ziehen und mit dem Fernglas verwenden. Nun die Linse vom Jahrmarkt auf das Fernglas montieren. Durch das Fernglas schauen und nach dem Frosch Felsen suchen. Das Fernglas lässt sich mit der Linken und rechten Maustaste steuern. Mit dem Auto zum Felsen fahren.

Zum Felsen gehen und die Yeti Haarbüschel drauflegen. Danach das Zauberpulver draufstreuen. Jetzt fahren wir zu Bumpusville.

Zuerst in das Haus gehen und dann nach rechts in das Schlafzimmer. Dort die Perücke nehmen, und wir fliegen raus. Gleich nochmals in das Schlafzimmer gehen und Rolltreppe hinaus ins Bett gehen. Das Kissen nehmen und mit dem Greifer eines der Bücher über dem Eingang holen.

Nun den Haushaltsroboter suchen und ihn mit dem Buch benutzen. Jetzt müssen wir den Roboter so manipulieren, dass er den linken roten Raum betritt. Jetzt rechts den Raum nach hinten gehen und den VR Helm benutzen.

In der VR Umgebung das Schwert und Richtung Höhle gehen. Wenn der Drache erscheint diesen gleich niederstechen (linke Maustaste).

Jetzt nach Links gehen und das Gemälde hinten von Muir nehmen. Nun noch links in den Raum eine Vorstellung geniessen. Danach mit dem Schlüssel die Alarmanlage ausschalten. Jetzt mit dem Auto zur Jungle Bar fahren.

In die Bar gehen und dem Yeti an der Tür die Feile geben. Mit der Empfangsdame reden damit man ein Werbeprospekt bekommt. Diese im Inventar ansehen. Dann zur Tomate fahren.

Rechts das Gemüse ansehen. Aus der Kiste eine Conroy Aubergine nehmen. Mit der Dame reden. Ihr das Bild von Muir geben. Nun mit dem Auto zum Dinosaurierark.

Nach hinten und bei der Teerrutsche nach rechts gehen um mit dem Lift zum Bungee Absprungpunkt zu gelangen. Im Inventar den Greifer mit dem Bacher verbinden. Mit der Angestellten reden und hinter die Kleiderwand benutzen um den Bungee Anzug anzulegen. Das Seil greifen und nach unten springen. Den Greifer mit der Teergrube benutzen. Jetzt wieder mit dem Lift nach unten fahren.

Richtung Auto gehen zum Mammut links. Das Mammut ansehen und dann Max mit dem Mammut verwenden. Links beim T-Rex den Knopf drücken. Wenn er das Maul komplett offen hat nochmals den Knopf drücken um das Band zu stoppen. Nun das Seil mit dem Gebiss benutzen und danach mit Max. Jetzt mit dem Auto zurück zur Gemüseausstellung.

Rechts mit der Lady reden und nach Muir fragen. Jetzt weiter nach Bumpusville.

In das Schlafzimmer gehen und den Muir Kopf mit der Perücke tauschen. Jetzt zur Jungle Bar fahren.

Im Vorraum sich verkleiden. Nacheinander folgendes miteinander benutzen: Teer, Fell, Perücke und das Kleid. Das Kostüm dann mit Max verwenden. Nun in den Partyraum gehen.

Vom Buffet den Wein nehmen und dann nach hinten links in die Küche gehen. Links den Eispickel nehmen. Nach hinten gehen und die Tür öffnen. Mit Bumpus reden. Das Kostüm ausziehen indem Man im Inventar das Kostüm benutzt. Dann die Tür des Gefriertraums schliessen. Nach dem Gerede mit dem Auto zum Wollknäuel fahren.

In das Restaurant gehen und den Eispickel verbiegen lassen. Mit dem Korkenzieher die Weinflasche öffnen. Den Korken mit der Vortex Schneekugel verwenden. Zum Vortex fahren.

Zur Verkäuferin gehen und die Mini Vortexkammer verwenden. Während dem Trip die Schneekugel mit dem Gas benutzen um sie zu füllen. Damit wieder zurück zur Jungle bar.

Zu den Totempfählen gehen, rechts zur Rutsche und weiter nach hinten. Folgende Dinge mit den Pool benutzen: Muir Kopf, Kopfkissen, Dinzahn und die Glaskugel.