

ENCLOSURE

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

FAQ - Deutsch - German

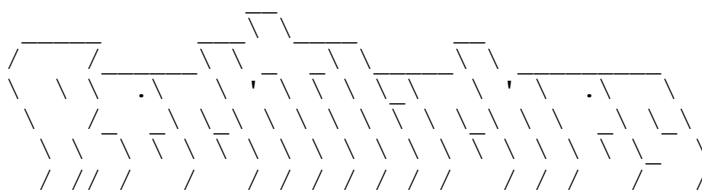
...16.06.2006

Filesize: 59.318 Bytes

-1-	-	Inhalt
-2-	-	Rechtlicher Stuff
-3-	-	Story / Charaktere
-4-	-	Steuerung

-5-	-	Kompletttlösung
-6-	-	Jokes
-7-	-	F.A.Q.s
-8-	-	Versionen History
-9-	-	Danke und Tschüss

-2-



Dieser FAQ wurde von mir, Selmiak, geschrieben, und zwar nur, damit du ihn dir ansiehst, runterlädst oder ausdruckst.
Er darf nur auf folgenden Webseiten auftauchen:

www.selmiak.de.vu
www.gamefaqs.com
www.neoseeker.com
www.cheats.de
www.dlh.net

Wenn du ihn veröffentlichst oder veröffentlichen willst, brauchst du meine Zustimmung! Schreibe dazu an die selbe E-Mail Adresse wie etwas weiter unten angegeben.

Wenn du ihn ohne meine Zustimmung veröffentlichst und / oder behauptest es sei dein Werk, dann machst du dich strafbar!

Genauso, wenn du ihn in irgend einer Weise verkaufst, sei es als Datei, als Ausdruck oder was dir sonst so einfällt, machst du dich strafbar. Schicke mir einfach 50% deines Gewinns und es ist okay :D

Wenn du mit einem Freund darüber redest, wie man dieses oder jenes Problem löst machst du dich natürlich auch strafbar, ääääh, nicht strafbar!

Wenn du Rechtschreibfehler findest, so kannst du sie behalten.

Wenn du sie mir dennoch mitteilen möchtest oder sonstige konstruktive Kritik oder grobe Fehler, andere Lösungsmöglichkeiten oder dergleichen beizutragen hast, schicke dies bitte an

faqs [at] gmx [dot] de

Das [at] steht für @ und das [dot] steht für .

Dies habe ich hier eingefügt, um Spambots vorzubeugen, die das Netz nach E-Mail Adressen durchsuchen, und dann den virtuellen Postkasten zumüllen.

Hilfe für verhungernde Lösungsautoren ;))

Wenn du meinst, dieser FAQ hat dir geholfen, dann sei so nett, und gebe die folgende url in deinen Browser ein und klicke auf eines der Werbebanner dort.

<http://schmutzschild.de/supports.html>

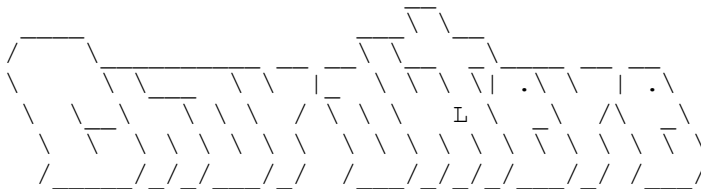
das ganze kostet dich nichts, außer eine halbe Minute deiner Zeit, und ich bekomme ein wenig Trinkgeld, und schreibe noch mehr Guides! Kleinvieh macht auch Mist! Danke!

Wenn du dich von einer meiner Aussagen beleidigt, vergrätzt oder in die Eier getreten fühlst, dann schicke bitte ein Mail an

InteressiertMichNichtImGeringstenKannstJaAufhörenWeiterzulesen@blabla.bla

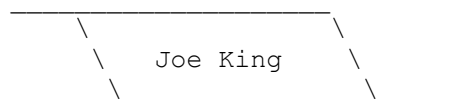
So, soviel zu meiner rechtlichen Position, das heißt im Klartext:
Du hast überhaupt keine Rechte!

-3-



...das hier drüber soll Charaktere heißen
also, die Charaktere, die in dem PC Adventure
Flight of the Amazon Queen mitwirken!

Joe King ist Eigentümer des Frachtflugzeugs Amazon Queen. Dieses mal hat er eine besondere Ladung an Bord. Die Schauspielerin Faye Russel ist sein Fluggast und will von ihm und seinem Mechaniker zu einem Drehort geflogen werden. Nur soweit kommen die drei gar nicht, in einem schrecklichen Gewitter über dem Amazonischen Dschungel wird die Amazon Queen von einem Blitz getroffen und stürzt ab. Nun sind wir schon mitten im Abenteuer. Joe muss weiterhin noch eine Amazonenprinzessin retten und die Welt vor den wahnsinnigen Plänen des bösen Dr. Ironstein bewahren.



Joe ist der Held mit der Tiefen Stimme, und der Held des Abenteuers The Flight of The Amazon Queen!

Joe ist der Kapitän der Amazon Queen, ein doch etwas klappriges aber immernoch rüstiges Flugzeug, mit dem er Pakete und Passagiere zusammen mit seinem Mechaniker Sparky sicher ans Ziel bringt.

Joe hat in jedem Hafen ein Mädchen und versteht es mit Frauen, besonders mit Rita, der Freundin von Big Hugh umzugehen.



\ Sparky \

Sparky ist Joes nahezu pubertärer Mechaniker auf der Amazon Queen, dem Flugzeug, mit dem die beiden die Lüfte unsicher machen und ihren Lebensunterhalt verdienen, indem sie Waren oder Personen von A nach B bringen. Sparky steht auf Commander Rocket Comics und würde am liebsten nur den ganzen Tag Comics lesen und am besten gar nichts arbeiten. Andere haben solche Vorlieben bei Computerspielen!

\ Anderson \

Anderson ist Joes ärgster Konkurrent im Flugbusiness. Der bekloppte Holländer möchte Joe den Flug von Faxe Russel wegnehmen und sperrt ihn dafür in ein Billiges Hotelzimmer ein. Das schreit nach Rache und Vergeltung.

\ Faxe Russel \

Faxe ist ein Filmstar. Sie ist Joes Lieblingsschauspielerin und er freut sich Sehr, dass er sie mit der Amazone Queen mitnehmen darf. Nur hat da der Holländer Anderson (heißt ein Holländer wirklich Anderson?) was dagegen und möchte Faxe mit seiner Flying Dutchman Airlines mitnehmen.

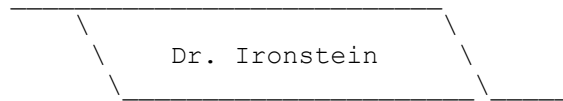
\ Gorilla \

Ein doch etwas einfältiger und wortkarger Genosse, den man an sich nur im Dschungel trifft und sonst nirgends. Auf Bäumen eben. Aber doch sehr einsichtig das Kerlchen. Er kann dir recht egal sein, du zwingst ihn ständig dazu, zu verschwinden!

\ Jimi und Mary Lou \

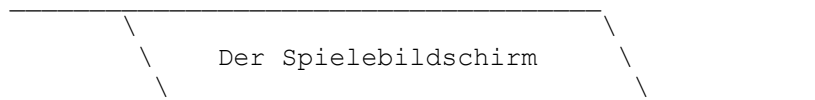
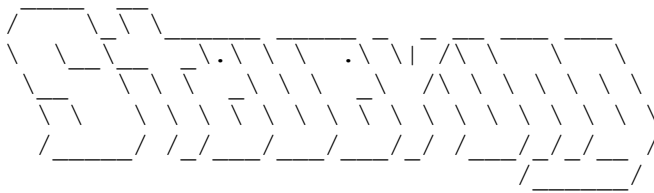
Man kann sagen, die beiden sind so etwas wie Dschungelpfarrer, oder Dschungelprediger. Jimi mehr als Mary Lou, Jimi beschäftigt sich auch gerne nebenbei mit der Aufzucht und dem Studium von Tieren, während Mary Lou sich die Fingernägel manikürt und über ihren Mann herzieht. Dieser kümmert sich im Moment um

die Affen, letztens hat er das Faultier studiert.



Frank Ironstein ist der verrückte Bösewicht dieses Abenteuers. Du und Joe King müsst seine großwahnsinnigen Pläne die Weltherrschaft mit Hilfe seines Dino-Rays zu erlangen unbedingt vereiteln. Tue dein bestes!

-4-



Naja, im Oberen Teil ist der eigentlich Spielebildschirm, hier siehst du wie in einem Film die ganze Action, also, alles, was Joe tut oder sich sonst so tut! Im unteren Viertel des Bildschirms sind die Buttons, mit denen du die Action auf dem Spielfeld beeinflussen kannst.

Links sind die Actionbuttons und

rechts dein Inventar.

Die Actionbuttons sind folgende:

- Öffne
- Schließe
- Bewege
- Gib
- Schau an
- Nimm
- Rede mit
- benutze

und dann kommt das

- Inventar

durch das Inventar kannst du, wenn du mehr als vier Gegenstände eingesammelt hast durch klicken auf die Pfeiltasten scrollen, um die anderen Gegenstände anzusehen oder sie zu benutzen.

Du kannst mit der Maus auf einen Action Button klicken und damit dann Sätze zusammenbasteln, so wie es kleine Kinder in der Vorschule machen, nur dass es hier mehr Spaß macht, so z.B. kannst du Joe sagen, dass er an der Kordel neben dem Vorhang im Hotelzimmer ziehen soll, das geht so:

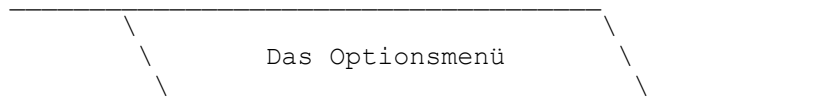
Klicke auf "Bewege" und dann auf die Vorhangkordel. That's the trick.

Joe zieht dann an der Kordel und der Vorhang öffnet sich.

Du kannst auch Sätze und Aktionen mit den Teilen in deinem Inventar bilden, z.B.:

Benutze Bettlaken mit Heizung

und dann wird Joe schon etwas einfallen, wie er die Laken mit der Heizung benutzen kann.



Im Optionsmenü kommst du indem du auf die Taste F5 drückst. uhoh, der Weihnachtslikör fängt an zu wirken.

Das ganze Menü ist vom Aussehen her aufgemacht wie ein Tagebuch. Joes Tagebuch!

Auf der rechten Seite des Optionsmenüs befinden sich untereinander die Menüpunkte :

- Lesen
 - > das heißt sie viel wie:
einen Spielstand laden!
- Schreiben
 - > das heißt sie viel wie:
einen Spielstand speichern!

-> du kannst 100 Spielstände abspeichern! Das sollte eigentlich dicke reichen
- Schließen
 - > das heißt sie viel wie:
Das Optionsmenü schließen!
- Aufgeben
 - > das heißt sie viel wie:

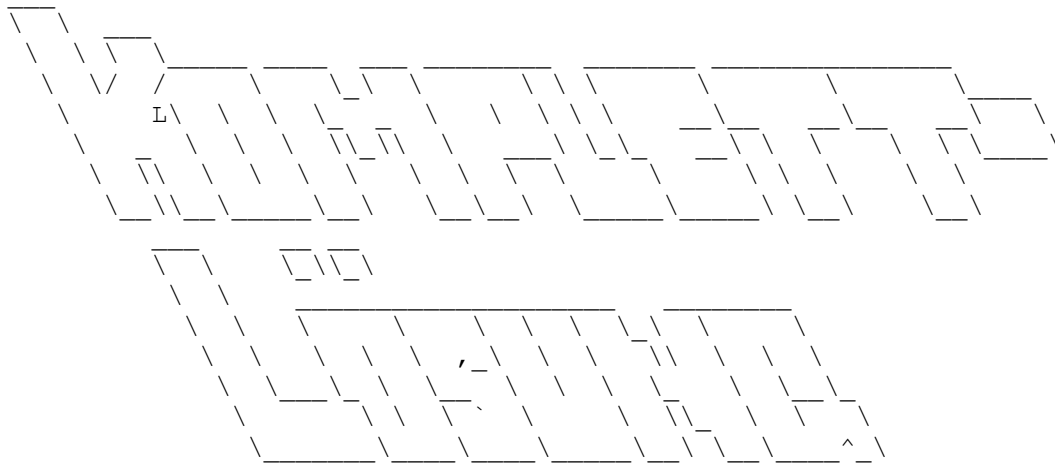
Das aktuelle Spiel beenden!

Du wirst dann aber noch mal gefragt, ob du wirklich beenden willst.

Im Optionsmenü kannst du noch viele andere Sachen machen, die zu den Optionen passen! Unter den entsprechenden Punkten kannst du noch:

- Die Sprachversion des Spiels Flight of the Amazon Queen abstellen, soll heißen, das Gelabere über deinen Speaker abstellen!
- Die Soundeffekte abstellen!
- Die angezeigten Dialogtexte ein- und ausblenden!
- Dahinter die Geschwindigkeit der Anzeige eben dieser Dialogtexte regulieren.
- Die groovende und grummelnde Musik im Spiel ein und ausschalten.
- Die Lautstärke eben dieser groovenden und grummelnden Musik leise und LAUT stellen

-5-



...die ASCII Art schaut jetzt net so toll
aus, aber mach das erst mal besser!!!

...und schicks mir dann, dann wird
es veröffentlicht und du be-
kommst einen Credit hier!

Intro

Wir befinden uns im Jahr 1949 um 11:58 Uhr und 36 Sekunden. Ein Wecker der an

eine Bombe geklemmt ist soll um 12:00 Uhr losgehen. Joe King und Rita sind an einen Balken gefesselt und warten darauf, dass ihr Ende kommt.
Zum Glück kommt es anders und es kommt Sparky. Ooooh Aaaaah und befreit sie alle und nun müssen Joe und Sparky aber schnell ins Hotel um Faye Russel, den berühmten Filmstar abzuholen.
Leider wartet Anderson, der Holländer auf Joe, anstatt Faye Russel! Und dieser will Joe die Fuhre stehlen.
So fängt alles an.

... jetzt geht#s aber richtig los...

Im Hotel

Ziehe an der Kordel neben dem Vorhang und nehme die Perücke mit. Man weiß ja nie, für was man als Mann eine Frauenfrisurperücke brauchen kann...
schau dir die riesen Koffer an.
Nimm die beiden Bettlaken, die über der Wäscheluke sind, knote sie zusammen und binde sie an die Heizung.
Nun kannst du an den Laken herunterklettern.

Im Keller des Hotels

Nun brauchst du aus dem riesigen Regal auf jeden Fall die Künstlichen Brüste.
Um an sie ranzukommen, musst du die Leiter bewegen.
Wenn du sie einmal geschubst hast, kannst du dich der Brüste bemächtigen :)

So, da du die Brüste unbedingt brauchst, nimmst du jetzt was cooleres mit, und zwar ein Brecheisen aus der Box voll mit Brecheisen, die oben auf dem Schrank draufsteht.

Nun gehst du einen Stock höher und passt auf, dass dich die beiden schrägen Gestalten nicht sehen, bleibe am besten im Schatten und versuche den Schlüssel an dich zu nehmen.

Geht nicht also rede mit dem Bellboy über den Schlüssel und sage du brauchst ihn. Dann frage gleich noch mal und sage du bist ein Freund von Lola.
Nimm nun den Schlüssel mit.

Gehe nun in den Raum zurück, in dem du eingesperrt warst.
Mit dem Brecheisen kannst du die große Truhe aufbrechen und sie dir dann genau anschauen. Du erhältst ein Handtuch. Wow.

Gehe einen Stock tiefer zu der roten Tür und sperre sie auf!
Gehe hinein.

Lolas Dressingroom

Hier macht Lola nicht nur ihren Salat an...
Bitte Lola um Hilfe.

Die hübsche Lola wird nun Duschen und nun braucht sie ein Handtuch. Ein Glück, dass du eins Hast. Gib ihr dieses!

Lola Bedankt sich mit einem Kleid!

Mit so einer Verkleidung ist es ein leichtes aus dem Hotel zu entkommen!

Also, benutze das Kleid und dann nichts wie raus hier!

>> Cutszene

Wahrendessen...

Doktor Schwachkopf, äääh, Ironstein zeigt und seine Erfindung, den Dinostrahl, und verwandelt damit eine Amazone in eine Dinolady!

Schade, vorher sah sie besser aus. In jeder Hinsicht...

Nun gibt er uns Einblick in seine Größenwahnsinnigen Pläne:

Er will die Weltherrschaft mit einer selbst kreierten Dinoarmee erringen!

Jetzt wissen wir ja, wer der Feind in diesem Abenteuer ist.

<< Ende Cutszene

Jetzt schleich dich aus dem Hotel vorbei an den zwei Trotteln raus zu Sparkys Truck.

Mist, die Trotteln haben dich erkannt und verfolgen dich.

Auf Sparkys Transporter

Wechsle erst amol Klamotten und dann nimm das Heu auf.

Darunter ist ein Ölskanister. Nimm diesen kleinen Kanister, der in deinem Inventar aussieht wie eine ganze Tonne Öl, an dich und schütte das Öl auf deine Verfolger! Das sollte ihnen den Rest geben!

An der Amazon Queen am Flughafen!

Wenn du mal endlich am Flughafen angekommen bist, schlage sofort den Holländer zusammen, schon mal deshalb weil er Holländer ist, und auch weil er dir deine Passagierin wegnehmen möchte.

So, und dann schwing dich auf dein Flugzeug.

>> Cutszene

Dummerweise stürzt ihr in einem Gewitter mitten in Dschungel ab. zum Glück regnet es wie durch ein Wunder auf einmal sonderbar plötzlich nichtmehr.

Miss Faye Russel schießt dich zusammen und will raus, während eine Amazone dir zukuckt, naja wie auch immer...

<< Cutszene Ende

Im Abgestürzten Flugzeug

Öffne den Seesack und schaue rein, um ein Messer und ein Feuerzeug zu bekommen. Rede mit Sparky und frag ihn nach Vorräten. Lass dir von ihm ein wenig Beef Jerky geben.

Schaue dir die Sitze an und finde ein altes durchweichtes Stück eines Commander Rocket Comics von Sparky.

Gehe aus der Luke und füttere die Piranhas mit dem Beefjerky.

nun kannst du dir den Propeller schnappen und den Stängel der Seerose mit dem Messer kappen.

Benutze nun den Propeller auf der Seerose.

An Land im Dschungel

Endlich wieder festen Boden unter den Füßen gehst du nach NordOsten (NO) und lässt dir von dem Papagei eine kryptische Botschaft überbringen! Du hast keine Ahnung wovon er redet? Gut, dann frag doch Trader Bob!

Schnippel die Liane, die dort so herumhängt mit deinem Messer ab.

Gehe nach Süden und dann nach SW, bis du zur Hängebrücke kommst.

An der Hängebrücke

Benutze hier die eben gekappte Liane um die Hängebrücke zu reparieren. Benutze dazu die Liane auf das unterstützende, leicht angerissene tragende Seil. Gehe zur anderen Seite der Hängebrücke und schnappe dir die Banane, die am Fuße des Bananenbaum liegt!

Gorilla

Nun gehts wieder zurück dorthin, wo der Papagei war und weiter den Weg entlang. Da steht ein Gorilla in deinem Weg. Stell dich einfach mal vor. Dann sag ihm, dass du nicht seinen Sprache sprichst. Dann frag ihn, ob er ein Gorilla ist! Erkläre ihm, dass es Gorillas nur in Afrika gibt. Nun kannst du ihm verklickern dass er gerade in Südamerika ist, und eigentlich gar nicht hier sein dürfte. Er hat das dann auch sofort eingesehen, und geht!
Gehe du nun auf die Bergspitze.

>> Cutszene

Faye hat die Schnauze voll vom Warten und will selbst Hilfe suchen!.

<< Ende Cutszene

Trader Bob

Vorbei an den ganzen Gibberish labernden Pygmäen kommst du zu Trader Bob. Endlich!

Mit ihm kannst du über den Papagei und Prinzessin Azura reden!

Mit Naomi kannst du über alles mögliche labern. Unter anderem über den Friseur-Stuhl, und ihr Date mit Trader Bob, und warum sie so nervös deswegen ist.

Wedgewood, der Papagei hat das Parfüm ausgesoffen, dass sie von Trader Bob geschenkt bekommen hat und sie sollte und wollte es eigentlich tragen, nun ist sie nervös und tauscht mit dir, wenn du ihr ein neues Parfüm bringst.

Frage sie am besten wo sie so gut Englisch gelernt hat, und wo du die Missionare finden kannst, die es ihr beigebracht haben.

Gib Bob ein bisschen von dem Beef Jerky und der gibt dir Geld dafür. Für das Geld kannst du dir gleich den Staubsauger leisten.

>> Cutszene

Währenddessen...

in einem Bunker im Untergrund.

Dr.Ironstein dreht mal wieder a wengala am Rad und will noch mehr Amazonen verbraten für seinen Dinostrahl. *Arme Naomi*

Dem sollte man mal Einhalt gebieten.

<< Ende Cutszene

Floda Inc.

Bei den Flodas, der Lederhosencompany im Dschungel pflückst du erstmal eine saftige, von Nektar triefende Blume!

Innen kannst du noch nicht viel Machen, also, zurück zum Hügel!

Dschungel

gehe nördlich, bis du Bud und Skip, die beiden Dschungelforscher findest.

Rede mit Skip und frage ihn welche Comicbücher er liest. Erzähle im, dass Sparky auch ein Commander Rocketfan ist und dass er alle Ausgaben hat, bis auf eine und zwar die mit dem Mob. Na so ein Zufall, Skip liest genau diese Ausgabe! Und er gibt sie dir mit für Sparky. Na der wird sich freuen!

Schau sie dir auch mal an! Schau dir den Coupon an, der aus dem Comic fällt und entdecke die Blaupause!

Rede mit Bud und sage ihm, dass es sehr heiß ist!

Du erfährst, er braucht etwas gegen seinen Ausschlag!

gehe weiter zum Fisch und dem Käfer. Schau dir den Käfer an!

Gehe weiter nach Osten und überzeuge den Gorilla so lange davon, dass du es ihm nicht glaubst, dass er ein Dino ist, bis er das Kostüm so halb abnimmt!

Frage ihn, ob er nochmal verschwindet, wenn du ihm sagst, dass er nicht existiert und dass sagst du ihm dann auch!

Gehe weiter nach Süden zu Jimi und Mary-Lou

Jimi und Mary-lou

Rede mit Marylou warum ihr Mann denn die Affen trainiert und dann fragst du sie ob er denn schon erfolge hat! Und interessant ist es auch wie clever die Affen sind.

Rede mit Jimi und quetsche ihn richtig aus!

Gib dem Affen mit der Nuss die Banane und erhalte dafür eins auf die Nuss, äh die Nuss.

Gehe zurück dahin wo der Dino oder Affe oder so stand und gehe durch den hohlen Baumstamm zu der Orchidee mit den vielen Wespen Außenrum.

Sauge diese mit dem Staubsauger ein und stecke die Blüte ein.

Gehe weiter bis zu dem Tempeleingang und schau die Zeichen an der Tür an, warte bis die Amazon Lady vorbei ist und mache es ihr nach, soll heißen, drücke auf den Knopf an der Tür!

Amazonengefängnis

Rede hier mit dem Kerl, der die 2 Puppen auf den Händen hat, und ziemlich viel wirres Zeugs brabbelt und sprich ihn auf die Puppen an. Naja, nach einem langen Wortgefecht und einem halben Streit bekommst du die Puppe mit dem Stock geschenkt und dann taucht auch noch Faye auf.

>> Cutszene

Du kannst dich mit Faye, welche wohl schon mit den Amazonen gesprochen hat unterhalten und so einiges über die Amazonen, die dich gefangen halten herausfinden, nur das möchte und werde ich hier in seiner ganzen Länge nicht extra hinschreiben.

Aber immer schön brav entschuldigen, warum auch immer! Frauen halt...

<< Ende Cutszene

Nun gehe aus der Zelle raus.

>> Cutszene

Faye und die anderen Amazonen wollen, dass du etwas tust, was du ohnehin schon vorhast, nämlich, dass du Prinzessin Azura rettest. Die Amazonen haben die Leute bei Floda im Verdacht, sie entführt zu haben.

<< Ende Cutszene

Vor dem Amazonenbunker Tempel wasauchimmer

Naja, kannst dich ja mal mit der duschenden Amazone unterhalten und dann aber nix wie raus. Ach ja, nach links gehts raus, nach rechts kommst du wieder ins Gefängnis!

nun gehst zurück zum Hügel und dann zur Absturzstelle zu Sparky.

Absturzstelle

Da Faye weg ist, kannst du Sparky das Comicbuch andrehen und dafür eine Feile kassieren. Das ist schonmal gut.

Jimi und MaryLou

Rede mit Mary Lou und blubbere sie über die Pygmäen voll und frage sie wie sie mit ihnen geredet hat. Tausche deine Nagelfeile gegen das Wörterbuch.

Trader Bob

Wieder beim Trader!

Nun kannst du mit den Pygmäen reden, da du ja ein Wörterbuch hast.

Rede mit dem Kerl im Frisierstuhl, der sich als der Häuptling des Dorfes herausstellt. Mit ihm redest du über die Götter und über den Artikel in NG ;).

Nun redest du mit der Kräuterhexe vor Bobs Hütte. Frage sie ob sie Heiltränke herstellt. Nun sagt sie dir, dass sie das Haar eines langsam kriechenden Kletterers, Milch von einer Heiligen Stelle und etwas das es etwas aufpeppt.

Dann gehe mal schön zu Trader Bob!

Gib Bob die Orchidee aus dem Dschungel. Nun kann er diese Naomi schenken bei seinem Date heute abend und nun kannst du dir eines seiner Fischernetze nehmen um damit zurück zur Absturzstelle zu gehen.

Absturzstelle.

Hier fischst du mit dem Netz von Trader Bob das Parfüm aus dem Wasser.

Schnapp dir gleich noch eine weitere Banane von der Gegend hinter der Hängebrücke.

Trader Bob

Gib das Parfüm an Naomi und nimm ihre Schere in Empfang.

Dschungel

Nimm dieses Mal den anderen Eingang um zu dem Faultier zu gelangen. Benutze die Blüte auf das Faultier.

>> Cutszene

Sparky, Joe, Langeweile, :)

<< Ende Cutszene

Schnippel dem Faultier die Haare mit der Schere ab.

Gehe weiter bis zu dem Fisch und dem Käfer. Fange den Käfer mit dem Netz!

Trader Bob

Benutze das Messer mit der Kokosnuss. Gib die Hälften an die Kräuterhexe, genauso wie die Faultierhaare und den Staubsauger.
Du bekommst die Lotion und gehst damit natürlich in den

Dschungel

zu Bud und Skip! Nun kannst du Bud die Lotion geben. Du bekommst dafür jede Menge Kohle!
Und wo gibt man diese besser aus als bei Trader Bob! Also wieder zurück!

Trader Bob

Kauf dir bei Bob die Platte, die im Regal steht.

Floda Inc.

Nun gehts endlich mal wieder zu der Lederhosen Company mitten im Dschungel!

Rede drinnen mit der Rezeptzionistin, frage sie, was ihre Firma mitten im Dschungel macht, und überzeuge sie davon, dass du der Kammerjäger bist.

Gehe nach rechts in die Küche und sag dem Chefkoch, dass du der Kammerjäger bist!

Frage ihn, was er tut, und dann ob er schon Erfolg hatte beim Essen kochen für den Doktor.

Dann gibst du ihm die Banane.

Nachdem er weg ist, klast du ihm die Cheeze Bitz und das Hundefutter unter dem Topf.

Schau das Hundefutter an und gehe nach rechts weiter!

Öffne den Postsack und schau rein. Lese den Brief. Einer der Spinde lässt sich aufmachen, mache ihn auf und nimm das Quietschespielzeugs mit. Gehe zurück zur Rezeption!

Gehe hier weiter in den hinteren Raum mit dem Bücherregal.

Schaue dir hier die Couch an, um an das Geld zu kommen.

Die Platte von Trader Bob kannst du auf den Plattenspieler legen und abspielen. Benutze darauf den Aufzug.

Unter Floda Inc.

Gehe in die Tür zur Linken, und finde dort die eine Box, die angezeigt wird. Du bekommst einen Dosenöffner (für Linkshänder) dafür.

Gehe zurück zum Gang und dann nach unten weiter.

Gang mit Private John

rede mit Private John. Wenn du den Brief schon gelesen hast, kannst du John sagen, dass du einen Brief für ihn hast, wenn nicht lese zuerst den Brief und gib ihn dann an John.

Er fängt an zu flennen und du kannst in jeden Raum des Korridors, den Private John kontrollierte.

Gehe zuerst in die vorderste Türe. Lese hier drinnen den Aufgabenplan (Duty) der Crew von Floda.

Gehe dann in die hintere Türe.

Lese hier drinnen die Memos auf dem Tisch so lange, bis du alle 4 verschiedenen Versionen gehört, bessergesagt gelesen hast.

Untersuche nun den Schrank an der Wand. Schiebe ihn weg und schaue dir den Safe, der darunter liegt an. Verlasse den Raum wieder

Gehe zurück zum Gang mit dem Lift, in dem du gekommen bist und gehe vor dem Lift nach rechts.

Feuer Ausgangsgang!

Gehe hier in die Tür auf der linken Seite!

Rede mit Henry und sage ihm, dass er für die Küche gebraucht wird. Colonel Jackson ist heute der Chief Justice der Küchentruppe. Sag ihm das natürlich auch.

Lese am Schwarzen Brett solange bis du zum spezial Menü des Küchenchefs kommst.

gehe nun nach rechts weiter aus dem Raum raus.

>>> Cutszene >>>

Der Dino rast durch das Labyrinth und Ironstein ist zufrieden. Oh nein, was ist das, Anderson macht gemeinsame Sache mit Dr. Ironstein.

<<< ende Cutszene <<<

Schau dir die großwahnwitzige Karte an der Wand an um noch näher auf Dr. Ironsteins Pläne zu kommen. Nimm das Buch, das auf dem Tisch liegt. Benutze dein Messer mit dem Buch um an den Schlüssel zu kommen.

Gehe zurück zum Feuer Ausgangsgang und gehe in den Feuer Ausgang.

Feuer Ausgang

Nimm das Serum an dich.

benutze die Treppen!

Azuras Gefängnis

Rede mit Azura über Wedgewood, den Papagei! darüber, wie sie gefangengenommen wurde, und ob sie eine echte Prinzessin ist.

Azura verlangt nun, dass du den Schlüssel zum Gefängnis findest. Diesen hast du ja gerade eben im verklebten Buch gefunden, also befreie nun mal die Prinzessin!

>>> Cutszene >>>

Joe liebt Azura!!!

<<< Ende Cutszene <<<

Rezeption

Uh, oh, der Alarm geht los, also tu was, benutze zum Beispiel mal die Schaufensterpuppen die da so rumstehen!

Nachdem die Wache vorbei ist und euch beide außen sucht, frage Azura, ob sie den Code mitbekommen hat, den der Wächter eingegeben hat. Natürlich hat sie das mit ihrem Messerscharfen Verstand mitbekommen. Nun kannst du selbst den Code eingeben, indem du einfach das Code Kästchen benutzt.

gehe nun zurück wieder in das Floda Gebäude zurück. Schnapp dir den Bleistift, der auf dem Schreibtisch liegt. Wow, der Bleistift auf dem Schreibtisch, das klingt irgendwie lyrisch. Oder auch nicht.

Gehe wieder in die Bücherei und nimm den Aufzug.

Unter Floda

Öffnen das Hundefutter (mit dem Dosenöffner) und kippe das Serum über das Hundefutter.

Gehe solange durch die Gänge bis du Klunk findest und drehe im diese Mischung aus Hundefutter und Serum an.

Rede nun mit Klunk. Frage ihn ob er sich für einen tollen Kerl hält, und zweifle das in deinem Nächten Satz sofort an.

Gehe nun in den Raum den Klunk bewachte. Schau dir den Schreibblock auf dem Schreibtisch an und benutze darauf den Bleistift mit dem Zettelchen. Siehe da, die Kombination zum Safe drückt sich durch. Nun aber schnell zum Safe!

Benutze das Stück Papier mit der Kombination zum Safe mit dem Safe und mache diesen auf und schau rein! Du erhältst einen zerfledderten Zettel und einen Schlüssel.

Schau dir den Plan an und dann nix wie raus hier!

Vor Floda

Gib dem Hund das Quietschekätzchen und nun kannst du unbehelligt an ihm vorbeimarschieren. Gehe also in die kleine Hütte!

Von innen ist diese gar nicht mehr so klein.

Schließe die streng geheime Kiste mit dem Schlüssel auf. Wenn das nix wird, schließe eben das Schloss auf, dann klappt das schon. Öffne die Box und schaue rein. Juhu ein Jetpack!

Gehe nun in den Dschungel zurück und dort zum

Amazonenreich

Betrete den Thronsaal und nehme das Horn in Empfang.

>>> Cutszene >>>

Du erhältst das Horn von Azura und da kommt such schon Dr. Ironstein auf den Plan und schickt dich aus, einen von einer komischen Insel zu Schädel zu holen.

<<< Ende Cutszene <<<

Fähre

Die Fähre ist der Ort an dem es bisher noch nix zu tun gab. Du erreichst diesen Ort vom Hügel aus.

Stelle dich vor als Joe King und frage den Fährmann warum er so aufgeregt ist. Frage ihn ob er schon ein paar große gefangen hat. Lasse dir von dem der entkommen ist erzählen. Frage ihn ob er fischt! Frage ihn, welchen Köder er benutzt.

Gib dem doofen CHARON daraufhin den Käfer als Köder!
Frage ihn nun ob er dich nun endlich fährt.

Sloth Island

Betrete den Tempel! Was auch sonst!!

Gehe in den linken Durchgang und nimm die Mumien. Sie zerfallen, nimm die Überreste dieser mit.

Gehe nach links weiter und praktiziere hier nochmal das selbe Spiel!

Die kleine Dinoratte ist dir bestimmt schon aufgefallen. Gib ihr die Cheeze Biz und nun gehe nach links weiter!

Du bist wieder im Anfangsraum. Stopfe hier die Gebeine und Knochen in die dafür vorgesehenen Löcher in der Mitte des Raumes. Stecke nun den Armknochen auf die unförmige Maschine an der linken Bildschirmseite. Stecke eine Münze in den Schlitz an der unförmigen Maschine auf der linken Seite!
Benutze den Armknochen.

JACKPOT!

Eine geheime Passage. Nimm den Armknochen mit und betrete die Passage!

Vor der Statue

Rede mit dem Hologirl und beantworte ihre Frage irgendwie und sage ihr dann, dass du weißt (du weißt es doch, oder) dass es sich dabei um den Menschen handelt.

Nun hast du also recht gehabt, also was? Du darfst durch den Tempel weiter also frage die Dame dann wer sie ist.

Betrete die rechte Tür. Gehe durch den Durchgang und weiter nach rechts.

Schaue den Körper an, der am Boden liegt und rede mit den Zombie Mädels. Quatsche alle Möglichkeiten mit den Ladys durch.

Frage sie vor allem, was mit dem Prinz passiert ist, nerve sie solange und verlange Beweise, dass der Prinz noch da ist bis die Zombies den Sarkophag auf-

machen.

Nimm die Mumienbandage an dich!

Rede nochmal mit den Ladys. Sie will einen Grund? Okay, sag ihr, dass du was aus dem Sarkophag gezogen hast!

Nachdem die Zombies verschwunden sind, kannst du den Sarkophag wieder aufmachen, dir die Krone schnappen und die Wurzeln vom Sarkophag wegschneiden! Nun machst du ihn schön brav wieder zu, ja, und dann verschiebst du den Sarkophag. Gehe in das Loch

Unten

benutze hier das Messer mit dem Stopfen von Trockenem Baumsaft und nimm darauf den Baumsaft an dich.

Gehe einige Schritte weiter. Du kommst an eine Fontäne die schräg Wasser Spuckt und scheiße aussieht so. Hänge sie gerade und nimm den zum Vorschein kommenden blauen Edelstein an dich.

Lasse den Hebel mal links liegen und gehe an ihm vorbei und treffe Ian. Labere mit ihm, wie du zu ihm kommst und gehe nach links weiter!

Benutze die Handpuppe mit der Disc an der Statue um dir nicht die Finger zu verbrennen. Gehe nun zum Hebel zurück.
Drücke den Hebel.

Oben bei der großen Statue

Gehe in die Mittlere Türe. Benutze hier die Scheibe von der Statue mit dem Stab der aus der Wand kommt. Schwinde nun noch die Liane um die Scheibe und dann gehe einen Stock tiefer in den selben Raum.

Benutze die lose Liane mit dem Rad und den Baseballschläger um dieses Rad zu drehen.

Gehe in die nun geöffnete Türe und nimm den Pickel an dich.

Gehe einen Raum zurück und lasse den Stein wieder runter indem du nochmal den Baseballschläger auf das Rad benutzt.

Einen Stock höher nimmst du dieses mal den Hinteren Ausgang.

Tropfsteinraum

Schaue durch das Loch, durch welches Licht kommt. Benutze den Pickel mit dem Loch.

betrete das Loch, in dem großen Raum dahinter schaust du dir den Sarg an und gehst wieder einen Raum zurück.

Hier benutzt du den Pickel mit dem Stalaktiten. Nimm das Stückchen Flint und stopfe es in dein Feuerzeug!

Gehe zurück zur

große Statue

gehe dieses Mal in die Linke Tür.

gehe hier weiter, bis zur

Weißer Schlange

Diese will dich leider nicht durchlassen, und wird böse, wenn du es dennoch versuchen solltest an ihr vorbei zu kommen. Aber es gibt immer Mittel und Wege. Baue dir dafür eine Fackel aus den Bandagen der Mumie und dem Armknochen. Diese Homemade Fackel erleuchtest du nun mit dem reparierten Feuerzeug. Und mit dieser brennenden Fackel kannst du nun die weiße riesen Schlange vertreiben. Du kommst in den Raum mit dem Wasserfall. Hier gehst du nach rechts aus dem Bild raus und kommst zu einer Szene, in der du schonmal warst. Schau dir die Leiche an. Joe findet eine halbe Statue und eine ID Karte. Gehe weiter deines Weges, bis du zu den Laserdinos kommst. Hier gehst du nochmal weiter.

>>> Cutszene >>>

Anderson macht gemeinsame Sache mit Dr. Ironstein und bekommt doch langsam Gewissensbisse.

<<< Ende Cutszene <<<

gehe weiter deines Weges bis zu dem

Doppelter Wasserfall

Hier nimmst du den Großen Stock an dich
gehe nun zurück zu den

Laserkinos

Hier gehst du den unteren Weg entlang, also nicht die Treppe hoch. Du kommst in den

Lamagrubenraum

Rede mit Ian alle Gesprächs Optionen durch und dann ziehst du an dem Hebel an dem Dino im Hintergrund.
Nun redest du nochmal mit Ian und sagst ihm, dass du eine Idee hast, und er doch bidde das Seil am unteren Ende seiner Gefängniskugel durchtrennen soll.
Nun ziehst du nochmal an dem Hebel an dem Dino und machst eine Erfahrung wie sie nichts neues ist Undank ist der Lohn der Welt.
Nun geht es zurück zur

Große Statue

Gehe durch die mittlere Tür bis zu der Tropfsteinhöhle und noch weiter zu dem Sarkophag, und prügelst diesen auf mit dem großen Stock. Blicke nun in den Sarkophag hinein.
Du erhältst eine total verdreckte Todesmaske. Die putzt du nun mit dem Rest der Mumienbandagen sauber.
Nun aber schnell zurück zu der großen Statue und durch die rechte Tür durch und unter dem Überweg durch bis zu dem Baum und dann eben wieder runter.
Nachdem du die Baumwiche aufgesammelt hast gehst du nach links weiter zu dem zerbröselten Ian und nimmst ihm den Statuenkopf ab.
Diesen popelst du mit der Baumwiche zusammen an den anderen Steinklumpen.
Nun nimmst du noch einen Klumpen von der Baumwiche mit
nun geht s weiter zu den

Laserdinos

Hier benutzt du die sauber geputzte Todesmaske mit den Laserdinos. Nun kannst du zwischen den Dinos durchmarschieren.

Schatzkammer

Hier möchtest du natürlich den schönen funkelnden grünen Edelstein haben. Nichts leichter als das. Schmier einfach die Baumwixe an den Baseballschläger und benutze diesen als Angel um den Edelstein zu angeln.

Doppelter Wasserfall

In das rechte Auge der Statue steckst du den blauen Kristall und in das Linke Auge steckst du den grünen Kristall.
WOW ein Geheimgang!

Statue

Stecke die zusammengepopelte Statue in die Statue, die da gerade so rumsteht. So gibt eine weitere geheime Passage frei.

Labyrinth

füttere die Dinoratte mit den restlichen Cheeze Biz und folge der Dinoratte bis du aus dem Labyrinth raus bist.

Altar

Lese dir die Markierungen durch und dann geht's weiter zum

Mosaikraum

Sauge hier erstmal die Staubschicht über dem Boden weg. Nun musst du das Symbol an der Wand finden, welches nicht auf dem Boden zu finden ist, und dieses drücken. Die Symbole an der Wand verändern sich. Suche nochmal den falschen Hasen und drücke diesen.

Falls dir das zu lange dauert, das erste Symbol ist in der untersten Reihe, das zweite von links, dass so aussieht wie der Buchstabe "H" mit angrieselten unteren Strichenden, die wie |_|_| aussehen.

Das zweite Symbol sieht aus wie eine 31 und ist in der zweiten Reihe von unten das zweite von rechts.

Ich wollte eigentlich meine Karten dazu zu gamefaqs.com hochladen, aber CJay akzeptiert diese nicht und nun kannst du dir diese eben nur über Links anschauen.

Lösung zum ersten Mosaik Puzzle

<http://img103.echo.cx/img103/6258/fotaqsymbols1st8ld.png>

Lösung zum zweiten Mosaik Puzzle

<http://img103.echo.cx/img103/3460/fotaqsymbols2nd1zv.png>

Nachdem du die Tür aufgebracht hast gehe hindurch.

Schädelraum

Rede mit der Hologrammlady und sage ihr, dass du Joe Almaxaquottl bist. Nun will die alte Schachtel auch noch einen Schlüssel haben damit du deine Identität bestätigst. Gib ihr die Krone des echten Königs :) Schnapp dir den Schädel und dann nix wie zurück in den

Thronsaal

drücke neben dem Thron die Wandtafeln um diesen zu aktivieren. Setz dich und genieße die Show.

>>> CutSzene >>>

nur Verräter unterwegs

<<< Ende Cutszene <<<

Floda Gefängnis

Nimm die Tasse hinter dir und klappere damit an der Tür.

Nach einer weitere Cutszene gehst du direkt zu

Trader Bob

Kaufe bei ihm den Alkohol in den Flaschen im rechten Regal!
Nun benutzt du den durchweichten Coupon mit dem anderen Commander Rocket Coupon um eine Blaupause zu erhalten.
Den einen Teil bekommst du aus dem Comic von dem Entdecker aus dem Dschungel und den anderen Teil aus dem durchweichten Flugzeugsitz.

Bergspitze

Nun kannst du den Alkohol in das Jetpack einfüllen und in Richtung des Tals los heizen.

Tal des Nebels

Folge Faye und schon ist sie Weg!

Dino im Weg

Und da ist dir auch schon ein Dino im Weg. Gehe zu der entfernten Lichtung in der Nähe seines Kopfes. Nun gehst du noch ein Stück weiter und kommst an ein Gebüsch mit den Pflanzen die der Dino gerade eben in sich reinfuttert. Mit dem Messer kannst du einen Ast abschneiden. Nun gehst du zum Kopf des Dinos und lockst ihn mit eben der Pflanze aus dem Weg. Good Job. Nun aber nichts wie weiter.

Hungriger Dino

Nachdem die kleinen Dino von ihrem Aas abgelassen haben kommt ein noch gefährlichere Dino an. Diesen kannst du aber ganz einfach verscheuchen indem du mal einen auf dicke Hose, oder besser gesagt auf Tyrannosaurus Rex machst. Puste einfach mal ein das Horn dass dir Prinzessin Azura gegeben hat.

Final Fight

Nach der Einführung liegt es an die die beiden Kontrahenten zu beobachten oder einzugreifen.

Nimm wenn es dir zu langweilig wird die DinoRay Pistole auf und schieße auf den mutierten Dr. Ironstein, der jetzt auf einmal Frank heißt.

Nun, dass war wohl nicht, rede mit Faye und bringe sie dazu ihren Spiegel umzudrehen.

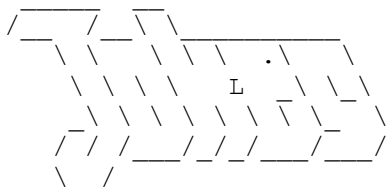
Schieße nun nochmal auf Frank.

Mist auch.

Gib Sparky die Todesmaske und nun schießt du nochmal auf Frank.

Der Schuss wird tausendfach Reflektiert, trifft aber letztENDlich das Ziel, und du ahnst es schon, das Spiel ist zu ENDE!

-6-



Hier ist eine Sammlung von witzigen manchmal unbemerkten Späßen im Spiel.

Wenn dir was einfällt, was ich vergessen habe, schicke mir bitte ne Mail und den Namen unter dem du hier erwähnt werden willst.

Frage doch mal den Fährmann nach einem Zaubertrick!

Das ist nur noch genial!

Joes Name ist auch ein Witz an sich. Ach, just joking...

Here goes nothing

Wenn du mit Azura bei Flöda bist und die Sirene aus ist und die Tür zu, mach mal das Licht aus.

(danke an sam für diesen Witz)