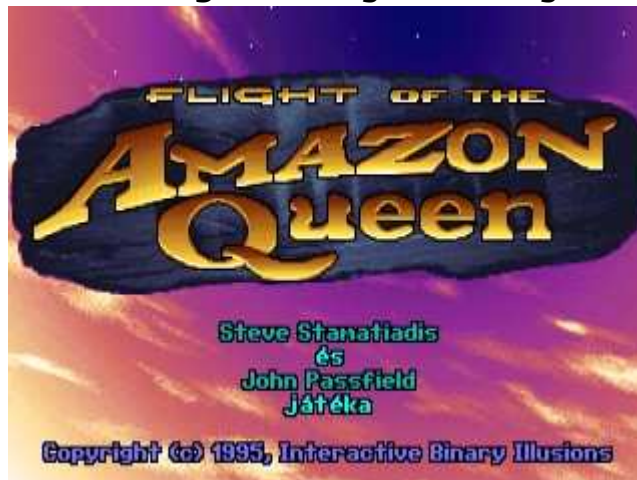


# Az Amazon Királynő Útja - Teljes megoldás



Ez a leírás a játék megoldásához szükséges minimális műveleteket tartalmazza. Sok esetben ezektől eltérve, a lépéseket más sorrendben végrehajtva is el lehet érni a célig. Általánosan ajánlott mindenkivel mindenről beszélni, mert fontos háttér-információkat tudhatunk meg, amelyek gyakran feleslegessé teszik e megoldás használatát. Mindent megvizsgálva szintén kaphatunk fontos információkat, érdekes dolgokat láthatunk pl. a Flodánál, ha leoltjuk a villanyt az előcsarnokban és a könyvtárban.

## A SZÁLLODÁBAN

A játék azzal kezdődik, hogy Anderson bezár egy szobába.

Használd/mozgasd a függőnyzsinórt

Vedd fel a parókat

Vedd fel a lepedőket az ágyról (2 darabot)



Használd a két lepedőt egymással, hogy kötelet készíts

Kösd (használd) a kötelet a radiátorra

Használd a kötelet, hogy lecsússz a szennyes-csúszdán

Vedd fel a kellék-kebleket a polcról (Mozgasd a létrát)

Vedd fel a feszítővasat

Menj fel a lépcsőn

Beszélg a portással

Kérdezd a kulcsról, aztán kérdezd meg, hogy kölcsön veheted-e, aztán kérdezd ismét a kulcsról

És végül mondd azt neki, hogy Lola barátja vagy

Vedd fel a kulcsot

Menj vissza le a lépcsőn

Használd a kötelet, hogy újra felmenj a szobádba

Használd a feszítővasat a ládán

Vedd fel a törülközőt a ládából  
Menj vissza le a kötélre  
Használd a kulcsot a vörös ajtón, és menj be  
Beszélj Lolával  
Kérdd meg Lolát, hogy segítsen elhagyni a hotelt  
Amikor Lola a zuhanyban van, add oda neki a törülközőt, amit a ládában találtál  
Lola ad neked egy női ruhát  
Menj ki a szobából, és vedd fel (használd) a ruhát  
Menj fel a lépcsőn, ki az előcsarnokból, és fel a teherautóra

## **A TEHERAUTÓN**

---

Rico and Eddie követnek  
Vedd fel a szalmát  
Vedd fel az olajat  
Használd az olajat Ricón és Eddie-n  
Rico és Eddie balesetet szenved

## **REPÜLŐTÉR**

---

Mondd Andersonnak, hogy jobb pilóta vagy nála, azután mondd, hogy ideje búcsút mondani

## **AMAZONAS DZSUNGEL**

---

Nyisd ki a sporttáskát  
Nézd meg a sporttáskát, és találsz egy kést és egy öngyújtót  
Nézd meg a nedves üléseket, és találsz egy képregény-kupont  
Beszélj Sparkyval, kérdezd meg, milyen készletek vannak, és mondd, hogy éhezel. Kapsz szózott marhahúst  
Nyisd ki a csapóajtót  
Add/használd a szózott marhahúst a pirányákon  
Vedd fel a propellert  
Használd a kést a liliomszáron  
Használd a propellert a liliom-levélen  
Menj északra, és beszélj a papagájjal  
Használd a kést a liánon  
Menj kétszer délnek  
Használd a liánt a híd tartókötélén  
Vedd fel a banánt a híd másik oldalán  
Menj vissza a lezuhanás helyére, és menj kétszer északra  
Beszélj a gorillával  
Mondd neki, hogy nem beszélsz majomul, aztán kérdezd meg, hogy gorilla-e, és mondd neki, hogy azt hitted, a gorillák Afrikából valók, végül mondd neki, hogy nem kellene ott lennie. A gorilla elillan  
Menj az oromra

## TRADER BOBNÁL

---



Megpróbálhatsz beszélgetni a pigmeusokkal, de nem fogjátok érteni egymást

Menj be a boltba

Beszélj Bobbal

Mondd, hogy segítesz neki

Add oda a sózott marhahúst Bobnak, ő cserébe pénzt ad

Vedd meg (fel) a porszívót

Menj az oromra

## DZSUNGEL

---

Menj az alsó úton keletre, majd fel a vízesés mellett

Beszélj Buddal és Skippel. Budtól megtudod, hogy kell neki egy gyógyszer kiütés ellen

Amikor Skippel beszélsz, mondd: Van egy barátom, aki szereti a Rakéta Parancsnokot

Mind megvan neki egyet kivéve

Az hiányzik, amiben a Chicagói Alvilággal csatázik

Skip neked adja azt a képregényt

Menj kétszer kelet felé

Beszélj a dinoszaurusz-jelmezes gorillával

Mondd ezt:

Te vagy az a majom, akit korábban láttam

Te nem létezel

Menj keresztül a fatörzsön

Használd a porszívót a darazsakon

Vedd fel az orchideát

(A most következő következő részt teljesítheted az után is, hogy Azurát kiszabadítottad, ekkor kissé megváltoznak a szövegek)

## AMAZONOK BÖRTÖNE

---

Menj keletre

Nézd meg a kőfaragást

Egy amazon bukkan fel, és te elrejtőzöl

Használd a gombot az ajtón

Csapdába fogsz esni, és az amazonok börtönébe kerülsz

Beszélj az öreggel

Mondd neki, hogy tetszenek a kesztyűbábjai, különösen a botos

Az öregember nekedadja a bábót

Faye tűnik fel, kérj tőle bocsánatot, és akkor kienged

Menj fel a lépcsőn

Az amazonok megkérnek, hogy szabadítsd ki Azurát

## DZSUNGEL

---

Menj át a fatörzsön, és menj lefelé

## MISSZIÓ

---

Add a banánt a kókuszdiós majomnak  
A majom neked adja a kókuszdiót  
Beszélj Mary-Louval  
Menj vissza az oromra

## TRADER BOBNÁL

---

Kérdezd meg Naomit, hol tanult meg angolul  
Kérdezd meg Naomit, mi az a fodrász-szék odakinn, kérj egy hajvágást, és kérdezd meg, miért ideges az esti randi miatt. További faggatásra elárulja, hogy neked adná az ollóját, ha szereznél neki egy kis parfümöt  
Add oda Bobnak az orchideát. Ő neked adja a hálót, és különleges vásárlóvá tesz téged  
Vedd el a hálót  
Kérdezd bobot a kiütés-kúráról, és ő a csodadoktorhoz irányít téged.  
Menj a lezuhanás helyére

## LEZUHANÁS HELYE

---

Használd a hálót a vízben levő parfümös üvegen  
Add oda Sparkynak a képregényt, és ő ad neked egy reszelőt  
Szedj még egy banánt a banánfáról a híd másik oldalán  
Orom, dzsungel, misszió

## MISSZIÓ

---

Beszélj Mary-Louval  
Cseréld el a reszelőt az angol-pigmeus szótárra  
Beszélj Jimmyvel a lajhárokról.

## VÍZESÉS (a dzsungelben)

---

Használd a hálót a gyönyörű bogáron, ami arrafelé röpköd

## TRADER BOBNÁL

---

Most már tudsz beszélni a pigmeusokkal (kivéve a magas fickót, aki talán néma)  
Beszélj a csodadoktorral  
Kérdezd meg, tudna-e kiütés-gyógyszert csinálni  
Menj be a boltba  
Add oda a parfümöt Naominak, és ő neked adja az ollóját

## FLODA INC. TÁBOR

---

Vedd fel a virágot az elől levő kertben  
Menj be a házba  
Beszélj a titkárnővel  
Kérdezd meg, miért vannak az Amazonas dzsungelében, aztán mondd, hogy te vagy a fertőtlenítő  
Menj a könyvtárba  
Vizsgáld meg a kanapét, Joe talál egy kis aprót  
Menj ki, menj a konyhába  
Beszélj a séffel  
Kérdezd meg, mit csinál, aztán kérdezd meg, sikerült-e megcsinálni a doktor ebédjét  
Add oda a banánt a séfnek, ő elmegy  
Vedd fel a sajtmozskákat, és a konzerv kutyakaját

Menj keletre  
Nyisd ki a leveles zsákot  
Nézd meg a zsákot, és lesz egy leveled  
Nézd meg a levelet  
Nyisd ki a szekrényt  
Vedd fel a sípoló kutyajátékot  
Hagyd el a házat  
Add oda a sípoló játékot a kutyának  
Menj vissza az oromra

## **DZSUNGEL**

---

A táblától menj a felső úton  
Add oda a virágot a lajhárnak  
Használd az ollót a lajháron  
Menj vissza a csúcsra

## **TRADER BOBNÁL**

---

Használd a kést a kókuszdión  
Add oda a csodadoktornak a kókuszdiót, a porszívót (darazsak), és a lajhárszőrt  
Ő elkészíti neked a csodaszert

## **DZSUNGEL (Bud és Skip)**

---

Add oda Budnak a kiütés-gyógyszert  
Ő cserébe megdob egy kis pénzzel  
Vissza az oromra

## **TRADER BOBNÁL**

---

Vedd meg a lemezt  
Vissza az oromra

## **FLODA INC. TÁBOR**

---

Menj be a házba  
Menj a könyvtárba  
Használd a lemezt a lemezjátszón  
Használd a liftet  
A bunkerben kell lenned  
Nyisd ki az ajtót  
Nézd meg a dobozt  
Hagyd el a szobát  
Menj le egy képnit  
Beszélj Johnnal  
Add oda neki a levelet  
John sírni fog, és beenged a szobákba  
Menj be az első ajtón  
Nézd meg az iratokat az asztalokon  
Mozgasd a szekrényt  
Menj ki a szobából  
Menj a második szobába  
Olvasd el a szolgálati beosztást  
Menj ki a folyosóra, és menj le két folyosónyt  
Menj be a szobába, és mondd az őrnök, hogy várják a konyhaszolgálaton, és hogy a szolgálatvezető neve Jackson ezredes. Az őr távozik  
Menj be a második ajtón  
Vedd fel a könyvet az asztalról  
Használd a kést a könyvön, hogy kinyisd. Most már van egy kulcsod is  
Hagyd el a szobát  
Menj a vészkijáráthoz  
A laborban kell lenned

Vedd fel a puhány-szérumot a polcról  
Menj keletre, ott a börtön  
A hercegnő a cellában van



Használd a kulcsot az ajtón  
Némi kellemes közjáték után ideje menekülni

## **FLODA INC FOGADÓ SZOBA**

---

Beindítottatok a riasztót  
Vedd fel a ceruzát az asztalról  
Használd a próbababákat (A lederhosent viselőket)  
Beszélj Azura hercegnővel, és kérdezd meg, látta-e az ajtó kódját  
Használd a színes fali panelt  
Az ajtó kinyílik  
Hagyd el a házat  
Azura hazamegy, te ott maradsz  
Menj újra be  
Használd a liftet

## **FLODA BUNKER**

---

Most menj vissza arra a folyosóra, amit korábban kihagytál  
Nyisd ki a kutyakaja konzervet a konzervnyitóval  
Használd a szuper puhány szérumot a kutyakájával  
Add oda a séf meglepetését Klunknak (a folyosón levő őrnek)  
Beszélj Klunkkal, kérdezd meg, kemény fickónak hiszi-e magát  
Nevezd puhálynak, és a rákövetkező verekezésben kiütöd őt  
Most már beléphetsz a szobába  
Használd a ceruzát a noteszen, ami az asztalon van  
Megszerezted a széf kombinációját  
Hagyd el a szobát  
Menj a széfes szobába (ahol eltoltad a szekrényt)  
Használd a papírt a széfen  
Nézd meg a széfet, hogy megkapd a benne levő dolgokat  
Menj vissza a felső szintre, és hagyd el a házat  
Menj be a fészerbe  
Használd a kulcsot a lakaton  
Nyisd ki a dobozt  
Nézz bele a dobozba, és kapsz egy rakéta-hátizsákot  
Menj ki

## **AMAZON ERŐD**

---

Ha még nem voltál az amazon börtönben, menj át a fatörzsön, oda, ahol az orchideát találtad, majd menj keletre, és csináld végig azt, amit korábban, az amazon börtönnél leírtunk

Ha már voltál a börtönben, lépj be az erődbe, és beszélj Azurával. Feltűnik Fred, és megzsarol  
Menj vissza az oromra

## **MÓLÓ**

---

Beszélj a révésszel, rájön, hogy elfelejtett csalit tenni a horogra  
Add oda a bogarat, és ő fog egy halat  
Kérd meg, hogy vigyen át Lajhár-szigetre

## **LAJHÁR SZIGET**

---

Lépj be a templomba  
Menj be mindkét szobába, és próbáld felvenni az összes múmiát.  
Ha a porrá omló múmia csontokat hagy hátra, vedd fel a csontokat  
A dinó patkány az egyik szobában lesz, adj neki sajtmorzsákat, és ő elszalad  
Menj abba a szobába, ahova először bejöttél  
Használd a csontokat a csontváz megfelelő helyein  
A maradék karcsontot használd az ősi játékgép foglalatán  
Használj pénzt a vájatban, és húzd meg a kart  
Lépj be a frissen felfedezett bejáraton

## **KÖZPONTI SZOBOR SZOBA**

---

Ez a szoba csak egy nagy szobor két karral. Egy idő után rosszul leszel tőle :-)  
A templom őrzője bukkan fel, és feltesz neked egy találós kérdést  
Mondd neki, hogy ez az élet három fázisa (milyen eredeti)  
Három ajtó nyílik ki  
Menj be a jobb oldali ajtón, azután a fényes ajtón  
Menj át a hídon, hogy eljuss a következő szobába  
Egy olyan szobában kell lenned, ahol három zombinő van  
Beszélj a zombikkal  
Mondd, hogy felültették őket  
Mondd, hogy félnek, hogy a herceg már elment, erre kinyitják a szarkofágot



Vedd fel a kigurult pólyát  
Beszélj megint a zombikkal és mondd, hogy kihúztál egy csomó rongyot, vagy add oda nekik a pólyát  
A zombik újra kinyitják a szarkofágot, és amikor rájönnek, hogy nincs benne herceg, eltűnnek  
Nyisd ki a szarkofágot, és vedd fel a koronát  
Használd a kést a liánokon (megkapod a liánokat)  
Zárd be a szarkofágot  
Mozgasd a szarkofágot  
Lépj be a felfedezett bejáraton

## **MÉLYEN A TEMPLOM ALATT**

---

Használd a kést a fanedven

Vedd fel a nedvet  
Használd a nedvet az ütődön  
Vegyél fel még egy kis nedvet (ezt később is megteheted)  
Mozgasd a vízköpőt  
Vedd fel a kék ékkövet  
Még ne használd a kart  
Lépj be a következő szobába  
Ott találd lant, ő azt mondja, hogy nála van a koponya, és azt akarja, hogy szabadítsd ki  
Menj a következő szobába (balra)  
Használd a kesztyűbát a kőkorongon  
Menj vissza két szobát, használd a kart, és a szobor-szobába kerülsz  
Menj be a középső ajtón (szobor szája)  
Használd a kőkorongot az üres tengelyen  
Használd a liánt a kőkorongon  
Menj vissza a szobor-szobába, és be a jobb oldali ajtón  
Használd a laza liánt a csigán  
Használd baseball ütőt a csigán, a kőlap felemelkedik  
Lépj be a kőlap alatt  
Vedd fel a csákányt  
Menj vissza, és használd újra az ütőt a csigán, hogy leengedd a kőlapot  
Menj be a középső ajtón  
Lépj be a sötét ajtón  
Használd a csákányt a sztalaktiton  
Vedd fel a kovakövet  
Használd a kovakövet az öngyújtón  
Használd a csákányt a világító lyukon  
Menj vissza a szobor-szobába  
Menj be a bal oldali ajtón  
Használd a múmia-pólyát a karcsonton, majd használd az öngyújtót a bepólyált karcsonton  
Használd a karcsont-fáklyát a kígyón  
Menj be az ajtón

## VÍZESÉS SZOBA

---

Azon kívül, ahol bejöttél két ajtó van itt: egy világos hátul és egy sötét elől lent  
Menj be a sötét ajtón  
Nézd meg a testet, ezzel felveszed az igazolványt és a furcsa követ  
Lépj be a következő szobába  
Menj végig az erkélyen a következő szobába  
A két lézert köpő dínótól menj keletre, és ott találd magad lan börtönében  
Használd a kart a dínó szobron Semmi sem történik, amint ezt lan is megállapítja  
Beszélj lannal. Kérd meg, hogy kösse ki a kalitkát rögzítő kötelet  
Húzd meg ismét a kart. lan kijut, de nem áll szándékában átadni neked a koponyát  
lan balra elmegy  
Menj nyugatnak a két lézert köpő dínó szobortól  
Menj keresztül a hídon a következő szobába  
Valami zuhanást és kiáltást hallasz  
Vedd fel a kőben levő nagy botot  
Menj vissza a nagy szobros szobába  
Menj be a középső ajtón  
Menj a sötét szobába, ahol a sztalaktit volt  
Menj át a lyukon (most már ajtónyílás)  
Használd a nagy botot a kriptán  
Nézz be a kriptába, és megkapod a halotti maszkot  
Használd a múmia pólya maradványát a maszkon, az fényes lesz  
Menj vissza a nagy szobros szobába  
Menj be a bal oldali ajtón, vissza a vízeséses szobába  
Enter the dark room  
Lépj be a sötét ajtón, menj végig az erkélyen a dínó-lézeres szobába  
Használd a halotti maszkot a dínó fejen, az felrobban  
Lépj be a frissen megnyitott folyosóba



Menj a következő szobába  
 Használd a ragacsos ütőt a zöld ékkövön  
 Menj a dínó-lézeres szobából nyugatra, át a hídon a következő szobába  
 Használd a kék és zöld ékköveket a szobor szemei alatti foglalatokban  
 A két vízesés megszűnik, ezzel két folyosót tesz szabaddá  
 Menj be a bal oldali ajtón, és meglátod, hogy lan kilapult egy hatalmas kőoszloptól  
 Menj vissza a nagy szobor szobába  
 Menj be a jobb oldali ajtón  
 Menj el egészen odáig, ahol a három zombi volt  
 Menj be a lyukba  
 Megint a fanedves helyen kell lenned  
 Ha előzőleg nem tetted, itt az alkalom, hogy felvegyél még egy adag fanedvet  
 Menj két szobányit balra  
 Nézd meg lant, és megkapod a kőkulcs másik részét  
 Használd a fanedvet a kulcs egyik részén, majd használd a másik részt az elsőn  
 Most már lennie kell egy egész kőkulcsodnak  
 Menj vissza két szobát jobbra, és használd a kart  
 Menj be a bal oldali ajtón  
 Menj a vízesés szobába  
 Menj be a világos ajtón, azután balra  
 Menj nyugatra a dínó-lézeres szobától, és át a hídon a következő szobába  
 Menj be a szobortól jobbra levő folyosóba  
 Használd a kőkulcsot a szobron  
 Egy új bejárat bukkan elő  
 Menj le a lépcsőn  
 Kelj át a zöld lávahídon a következő szobába  
 Rendben, ez egy alkalmas időpont, hogy elmentsd a játékot  
 Ismét találkozol a dínó-patkánnyal  
 Add oda a sajt-morzsákat a dínó-patkánynak. Az elszalad  
 Kövesd PONTOSAN a dínó-patkányt, Mindig, amikor megáll, adj neki még sajt-morzsákat  
 Az oltár-szobába kellett érkezned. Ne csinálj még itt semmit  
 Menj be az oltár másik oldalán levő szobába  
 Most a rejtvény-szobában kell lenned  
 Használd a porszívót a padló mozaikján  
 A falon 16 jelet látsz, a padlón 25-öt. Azt a jelet kell elmozgatnod a falon, amelyik a padlón nem szerepel  
 A jelek megváltoznak. Ismét ki kell választanod a padlón nem található jelet  
 Vigyázz, a jeleknek nem csak meg kell egyezniük, de azonos állásban kell a padlón lenniük!  
 Amennyiben nem jársz sikerrel, itt a megoldás:  
 Mindig ugyanaz a két kocka nem található: először a legelső sor balról második jele, utána a felette lévő sor balról harmadik jele (ha ezt tudod, a porszívózás tulajdonképpen fölösleges)



Ha a jó jelet nyomtad meg, a jobb oldalon kinyílik az ajtó  
 Lépj be a következő szobába  
 Megint feltűnik a templom őrzője  
 Bizonyítékot akar, hogy te király vagy (még ha te nem is tudsz róla)

Add oda neki a koronát, amit a szarkofágban találtál  
Egy ajtó nyílik ki  
Vedd fel a kristálykoponyát  
Menj vissza az oltár-szobába  
Menj az oltárhoz  
Mozgasd el az oltár bal felső és jobb felső részén levő két panelt  
Egy szék ereszkedik le a mennyezetről  
Használd a széket

## **FLODA BÖRTÖNCELLA**

---

A parton kötsz ki a mólónál. Az ott levő őr rögtön szívélyesen meg is kér, hogy tarts vele a börtönbe  
Amikor végeztél a Frankkel való beszélgetéssel, vedd fel a bögrét  
Használd a bögrét a cella ajtón  
Anderson és Faye jönnek és kiengednek  
Hagyd el az épületet

## **TRADER BOBNÁL**

---

Vedd meg az alkoholt, felhasználva a halott őr személyijét  
Nézd meg a repülőgép ülésén talált elázott kupont. A hátulján valami tervrajz részlete van  
Olvasd el a képregényt, kiesik belőle egy oldal, amiből kivágtak egy kupont  
Használd a kiesett oldalt a nedves kuponnal  
Nézd meg a tervrajzot  
Használd az alkoholt a rakéta-hátizsákkal  
Menj az oromra  
Használd a rakéta-hátizsákot

## **KÖDÖK VÖLGYE**

---

Amikor befejezted a beszélgetést Faye-el, indulj el az ösvényen  
Ahhoz, hogy elmozdítsd a dínót, menj északnak a távoli tisztásra  
Menj el a dínó feje mellett északnak még egy képet  
Használd a kést az ágakon  
Add oda az ágakat a dínónak  
A dínó arrébb megy  
Most menj vissza le, és át tudsz menni ott, ahol korábban a dínó volt  
Menj balra, találsz két dinoszauruszt, de azok elszaladnak  
Ahhoz, hogy átjuss a dögöt evő nagy dínón, használd a Tyranno-kürtöt  
Menj jobbra  
Miután mindenféle események történtek, vedd fel a dínó sugárpisztolyt  
Lőjj rá a szörny-Frankre a sugárpisztollyal  
Beszélj Faye-el, kérd meg, hogy fordítsa el a tükrét  
Használd megint a sugárpisztolyt a szörny-Franken  
Add oda a halotti maszkot Sparkynak  
Használd a sugárpisztolyt szörny-Franken utoljára.

Gratulálunk, befejezted a játékot

---