

SAM & MAX

Episode 6:

Die helle Seite des Mondes

Deutsche Komplettlösung zum Spiel von B.D. für
CD ROM & Softwareservice
Kratz

Allgemeine Hinweise: Um den Spielspaß zu erhöhen, sollten alle Hotspots angeklickt werden, einzelne Situationen in anderer Vorgehensweise wiederholt und alle Fragen ausgeschöpft werden. Das Spiel ist nicht linear und in der hier vorliegenden Lösung werden nur die nötigsten Aspekte zur Bewältigung des Falles aufgezeigt.

Office: Sam und Max erhalten den Auftrag, zum Mond zu reisen und Hugh Bliss zu stoppen, der die gesamte Erdbevölkerung durch Hypnose beeinflussen möchte.

Auf dem Mond: Alles ansehen (auch am Himmel) und die von innen verschlossene Mondlandefährentür bemerken. Mit **Harry** reden. Im Andenkenladen den Schaukasten/ Talisman einstecken, was jedoch von Harry beim Verlassen des Ladens vereitelt wird. Erneut das **Talisman** nehmen und sofort an Max geben, der es verschluckt. Mit **Superball** reden, der die Eingangstür zum „Blister of Tranquility“ bewacht und Sam ein **Einhorn**- Barometer gibt. Durch Reiben des Horns wird die Stimmung des jeweiligen Trägers durch Farbänderung angezeigt und nur Personen mit dem „Level Rot“ dürfen eintreten. Mit dem Desoto zur Erde zurückreisen.

Auf der Erde:

Sybil's: Mit **Sybil** reden, die sich als „Queen von Canada“ vorstellt.

Office: Den **Kleiderbügel** vom Fernseher mitnehmen und **Leonard** im Schrank anklicken. Max hat die Beitrittserklärung zu den Vereinigten Staaten von Amerika an ihn verfüttert!

Straße: Alles ansehen. Mit der Ratte **Jimmy** auf der verbogenen Parkuhr reden.

Bosco's Supermarkt: Mit **Bosco** reden und erfahren, dass er einen „Erdbebenverursacher“ für 100 Trillionen Dollar verkauft. Das Unicorn in der Mikrowelle erhitzen und es mit **rotem Horn** erhalten. Den Laden verlassen und zum Auto zurück.

Auf dem Mond: Mit **Superball** reden und ihm das erhitzte Unicorn zeigen.

Blister of Tranquility: Alles ansehen und mit der Achterbahn fahren.

Mit dem Kopf von Abraham **Lincoln** ausführlich reden und ihn mit Sybil telefonieren lassen. Folgende Antworten wählen:

1. Entspann Dich einfach, Baby
2. Kleine, Du bist ein ganz heißer Hase
3. Wir spielen kanadisches Liebeshockey

Lincoln spuckt einen **GASTROKINESe TALISMAN** aus. Diesen Talisman auf Max anwenden, der daraufhin den **Schaukasten** erbricht.

Mit den **ausrangierten Computern** reden und das Video-Spiel „Tic Tac Doom“ spielen. Gewinnt Sam, so arbeiten die Computer weiter. Lässt man Sam jedoch verlieren (oder abbrechen) so erhält er den **BLEI-BURCHBLICK-TALISMAN**.

Mit Dr. **Phil Flattermann** reden, der eine Ratte aus seinem magischen Hut zaubern möchte, die jedoch feststeckt.

Den Blisterraum verlassen und zur Mondrakete gehen. Die verschlossene Tür mit dem Kleiderbügel öffnen und den **Schlüssel der Mondlandefähre** einstecken...

Das Schaukasten unter den Raketenantrieb auf den Boden legen, den Schlüssel auf die Mondlandefähre anwenden und sie starten... Danach den **LÖFFELBIEGER-TALISMAN** aufnehmen.

Auf der Erde: Den **LÖFFELBIEGER-TALISMAN** aus dem Inventar auf die verbogenen Parkuhr anwenden und so die Ratte **Jimmy** vertreiben.

Auf dem Mond: Im **Blisterraum** erneut mit **Phil Flattermann** reden, der nun seinen Zaubertrick vorführen kann und Sam den **ZAUBERHUT** überlässt.

Mit dem Regenbogenaufzug in der Mitte des Raumes nach oben fahren. Den Blei-Durchblick-Talisman auf die Bleitür anwenden und schnell, bevor die Vision wieder verschwindet, den Löffelbieger-Talisman auf den Löffel mit der Bowlingkugel über dem roten Knopf anwenden.... Sam und Max treffen auf **Hugh Bliss**, der Max seine Hand, seinen Magen und seinen Stummelschwanz in seine Doppelgänger (rot, grün blau) transformiert!

Wieder nach unten fahren und den wild um sich schießenden **Roten Max** beobachten. Mit dem Löffelbieger-Talisman den großen Löffel der Hugh Bliss Statue verbiegen und abwarten, bis der rote Max im Achterbahnwagen steht. Nun schnell die Pistole aus dem Inventar nehmen und auf den grünen Startknopf der Achterbahn schießen..... Sam, nimmt die Hand und gibt sie Max zurück.

Außerhalb des Blisters liegt der Blaue Max vor der Anzeigetafel. Er ist jedoch zu schwer, um ihn umzudrehen.

Auf der Erde:

Office: Den Gastrokinese Talisman auf Leonard anwenden und er spuckt die **BESITZURKUNDE DER VEREINIGTEN STAATEN** aus.

Sybil's: Mit Sybil und Lincoln ausführlich reden. Die Besitzurkunde auf Sybil anwenden und sie bezahlt in ihrer guten Stimmung **EIHUNDERT TRILLIONEN DOLLAR** dafür.

Bosco's Supermarkt: Bosco das Geld geben und die **ERDBEBER – FERNBEDIENUNG** kaufen.

Auf dem Mond: Die Erdbeber-Fernbedienung in der Nähe des Satelliten (beim blauen Max) benutzen und danach den Stummelschwanz nehmen....

Auf der Erde:

Bosco's Inconvenience: Den Magicians Hat im Inventar anklicken und die Ratte Jimmy auf den **Grünen gefräßigen Max** anwenden. Den Hut im Inventar erneut anklicken und Jimmy gibt den Magen von Max frei.... Der echte Max ist nun wieder hergestellt!

Auf dem Mond: In den Blisterraum gehen, mit dem Aufzug nach oben fahren und auf den unsterblichen, aus Bakterien zusammengesetzten **Hugh Bliss** treffen....

Sam auf dem Rad: Den Löffelbieger-Talisman auf den Löffel unter dem Hugh Bliss-Kopf links anwenden und den **TALISMAN DES ZAUBERERS** erhalten. Den Talisman des Zauberers im Inventar anklicken und so den Positionswechsel von Sam und Hugh erwirken.

Sam im Kasten: Den Magician's Talisman im Inventar anklicken und wieder den Positionswechsel erwirken.
Sam hält nun die Säge und zersägt, z.B. den Kopf von Hugh. So landet

Sam in der Mondrakete: Den Magician's Talisman im Inventar anklicken und wieder den Positionswechsel erwirken.

Sam im Wassertank: Den Magician's Talisman im Inventar anklicken und erneut den Positionswechsel erwirken.

Klickt man weiter, dann erscheint Hugh wieder außerhalb des Wassertankes und Sam landet wieder im Rad. Hier kann wieder der Positionswechsel erreicht werden.

Auch hier befreit sich Hugh wieder und wir sind wieder im Kasten. Positionswechsel erreichen und dann die Säge auf die Mondfähre anwenden.

Wieder im Wassertank erneut den Positionswechsel erreichen und dann den Schlüssel auf die Mondfähre anwenden. Das Wasser kocht und somit ist Hugh erledigt

ENDE

CD ROM & Softwareservice
KRATZ

Arendsstr. 4
63075 Offenbach
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie mal bei uns vorbei! Es erwarten Sie günstige Spieleangebote!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

Wir danken der B.D. ganz herzlichst!

In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden; gerne reichen wir diese auch weiter! - (L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).