

Sam & Max Season 2 – Allzeit bereit – Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Sam und Max starten zu weiteren Abenteuern.

Episode 1: Ice Station Santa

Büro:

- das Büro verlassen
- **mit dem Roboter sprechen**
- Sam sagt zu ihm: Ich habe da mal eine Frage (woher nehme ich nur die Worte)
- **wenn der Roboter die Frage nicht beantworten kann, dann dreht er sich um und denkt nach**
- jetzt schnell nach oben ins Büro gehen
- **ans Fenster gehen und den Aufziehschlüssel vom Roboter nehmen**
- der Roboter fällt um
- das Büro verlassen
- Sam und Max fahren zum Nordpol (vorher sehen sie sich den Roboter an)

Nordpol:

- die Limo Lauser stehen hier
- **mit den Limo Lausern sprechen**
- sie trauen sich nicht in die Werkstatt, weil dort geschossen wird
- das Schild „Schneeanierungszone“ ansehen
- Sam nimmt einen Schneeball, aber der schmilzt nach einer Weile im Inventar
- nach links gehen und den Schlitten von Santa ansehen
- dann in Santas Werkstatt gehen
- **das einfachste Labyrinth der Welt nehmen (liegt unterm Weihnachtsbaum)**
- **Box Betty mitnehmen (liegt unterm Weihnachtsbaum)**
- **mit dem grünen Elf sprechen**
- der soll eigentlich weinen, weil die Elfentränen gebraucht werden um den Weihnachtsbaum wachsen zu lassen, aber der Elf ist zu glücklich
- **Sam sagt dem Elf das es keinen Santa gibt und schon heult er los**
- nun steht eine gefüllte Gießkanne unter dem Weihnachtsbaum
- **die Gießkanne nehmen**
- **mit dem roten Elf sprechen**
- das Trampolin ansehen
- den Computer ansehen

- den Computer links ansehen
- da kann man Geschenke auswählen
- hat man ein Geschenk ausgewählt dann kommt es aus dem Geschenkespender
- **die Aufkleber nehmen**
- einen Aufkleber mit dem gerade gewählten Geschenk benutzen
- allerdings weiß Sam nicht wem er das Geschenk schicken soll
- also sieht er sich erst einmal weiter in der Werkstatt um
- den Plattenspieler ansehen
- die Tür zu Santas Zimmer ansehen
- die schleimige Kiste ansehen
- den Aufkleber an der Kiste ansehen
- die Werkstatt verlassen
- **die Gießkanne mit der Formschnittgärtnerei (Pflanze die links vom Haus steht) benutzen**
- die Pflanze wächst
- **über die Pflanze kommen Sam und Max zum Kamin**
- in den Kamin springen
- sie landen bei Santa im Zimmer
- die beiden dürfen nicht zu nah an Santa ran gehen, weil der sonst gleich schießt
- im Schallplattenregal guckt eine Schallplatte heraus
- **die Schallplatte nehmen**
- **das Pergament nehmen (Anleitung zur Dämonenaustreibung)**
- Sam und Max brauchen vier Actionfiguren
- durch den Kamin zurück
- in die Werkstatt gehen
- **mit den beiden Elfen sprechen und nach den Actionfiguren fragen**
- die Werkstatt verlassen und das Auto benutzen

Büro:

- zum Roboter gehen
- **dort ist Jimmy Zweizahn**
- **mit ihm sprechen**
- er hat einen Boxhandschuh und eine Actionfigur
- Jimmy verschwindet im Roboter
- **Box Betty mit der offenen Klappe im Roboter benutzen**
- es beginnt ein Boxkampf
- bewegt man die Maus nach links oder rechts, dann weicht Betty aus
- drückt man die linke oder rechte Maustaste, dann schlägt Betty zu
- man muss drei Runden im Boxkampf gewinnen
- **dann hat Sam die erste Actionfigur**
- Jimmy rennt auf das Dach vom Büro und sagt das er sich hinunterstürzen wird
- Sam und Max sprechen mit ihm, aber im Moment können sie nichts ausrichten

Boscus Null Service Shop:

- mit Bosco sprechen
- er hat ein Paket, aber er ist nicht sicher ob da eventuell eine Bombe drin ist
- auf dem Scanner über der Theke sieht man eine Actionfigur in dem Paket
- den Laden verlassen
- zu Stinky gehen

Stinkys Laden:

- in den Laden gehen
- mit der Bedienung (Stinky) sprechen (Quiz, schmerzende Füße)
- wer das Quiz gewinnt bekommt eine Actionfigur
- auf einem der Tische sitzt die Wanze
- mit der Wanze sprechen
- mit Sybil sprechen
- mit Lincoln sprechen
- alle drei machen beim Quiz mit
- eine Quizkarte nehmen und die Antwort ankreuzen (ist egal welche)
- Stinky sagt das alle Antworten falsch sind und die richtige Antwort wäre die gewesen, die keiner angekreuzt hatte
- die nächste Frage wird gestellt
- Sybil gibt immer die richtige Antwort und Lincoln schließt sich ihr immer an
- die Wanze nimmt immer D als Antwort
- mit Lincoln sprechen und sagen das die richtige Antwort B ist
- jetzt wird Lincoln die nächste Frage mit B beantworten und die Wanze wird D nehmen
- Sybil nimmt die richtige Antwort (z.B. A) und Sam und Max nehmen dann die Antwort die übrig bleibt (z.B. C)
- also wieder eine Quizkarte nehmen und die Antwort ankreuzen die übrig bleibt
- jetzt kann Stinky nicht anders und erklärt das Sam und Max gewonnen haben
- sie bekommen die Actionfigur (zweite)
- den Laden verlassen

Garage:

- in die Garage gehen
- hier sind die Computer
- mit den Computern sprechen
- Sam sagt sie wollen ihr Auto pimpen
- dann sagt er sie wollen den Reiter
- jetzt gibt es wieder ein kleines Minispiel
- beim Autofahren müssen in 60 Sekunden 30 Quäl-Mich-Elmer Puppen zerstört werden (überfahren oder erschießen)
- hat Sam das geschafft, bekommt er die dritte Actionfigur

- die dritte Figur ist auf dem Auto
- die Figur vom Auto nehmen
- jetzt fehlt noch die Actionfigur von Bosco
- das Auto benutzen und zum Nordpol fahren

Nordpol:

- in die Werkstatt gehen
- zum Computer gehen
- **am Computer ein Geschenk auswählen (Besess-O-Matische Stoppuhr)**
- **dann einen Aufkleber mit dem Geschenk benutzen**
- **Sam wählt als Empfänger Bosco aus**
- dann den Computer noch einmal benutzen
- **diesmal als Geschenk Fußball und Piranha Aquarium wählen**
- **einen Aufkleber auf das Paket machen und das Ganze an Stinky schicken**
- die Werkstatt verlassen
- das Auto benutzen

Boscos Null Service Shop:

- zu Bosco in den Laden gehen
- er hat gerade das Geschenkpaket erhalten
- weil es tickt, vernichtet er das Paket
- **jetzt nehmen sich Sam und Max schnell das andere Paket und schon haben sie die vierte Actionfigur**
- das Auto benutzen

Nordpol:

- in die Werkstatt gehen
- **alle vier Actionfiguren mit dem Nordpol benutzen**
- **dann die Schallplatte mit dem Plattenspieler benutzen**
- **ab und zu muss Sam den Text ergänzen und zwar in der Reihenfolge:**
 - **wie klebriges Gelatinezeug**
 - **in Lower Manitoba**
 - **wie Minesweeper**
 - **schlurfender Unternehmensgeist**
- irgendetwas ist wohl schief gelaufen
- ein lila Monster taucht auf und Santa verlässt sein Zimmer und schießt auf das Monster
- in Santas Zimmer gehen
- **den Safe öffnen**

- **es erscheinen drei Weihnachtsgeister**
- Sam soll 3 Weihnachten retten, die er ruiniert hat
- das Zimmer und die Werkstatt verlassen
- vor der Werkstatt sind zwei Weihnachtsgeister
- der dritte Weihnachtsgeist steht beim Schlitten von Santa
- vor jedem Weihnachtsgeist gibt es ein Portal
- es gibt das Portal der Vergangenheit, der Gegenwart und der Zukunft
- erst einmal das Auto benutzen

Stinkys Laden:

- in Stinkys Laden gehen
- auf der Theke liegt eine Socke
- **die Socke nehmen**
- mit dem Auto zurück zum Nordpol

Nordpol:

- in die Werkstatt gehen und dann in Santas Zimmer
- **Stinkys Socke mit dem Sockenstopfer benutzen**
- **in der Socke ist jetzt Kohle drin**
- die Werkstatt verlassen

Portal der Vergangenheit:

- Sam und Max landen in ihrem Büro
- sie bekommen ein Gespräch zwischen Jimmy Zweizahn und seiner Frau Mary mit
- **das Labyrinth vor das Rattenloch stellen**
- **den Fernseher benutzen**
- Mary kommt aus dem Rattenloch und verirrt sich im Labyrinth
- **das Labyrinth mit Mary nehmen**
- die Vergangenheit verlassen
- das Auto benutzen

Büro:

- Jimmy ist immer noch auf dem Dach
- **Mary mit Jimmy benutzen**
- Jimmy gibt seinen Versuch sich umzubringen auf
- er wirft den Boxhandschuh weg
- **Sam nimmt den Boxhandschuh**
- das Auto benutzen und zum Nordpol fahren

Portal der Gegenwart:

- Sam nimmt sich erst einen Schneeball, dann benutzt er das Portal
- sie landen in Stinkys Laden
- die Familie der Wanze ist da, was der Wanze aber gar nicht gefällt
- **den Schneeball mit den Wanzen benutzen**
- diese Aufgabe wäre erfüllt
- der Weihnachtsgeist verschwindet in der Flasche

Portal der Vergangenheit:

- Sam und Max sind wieder im Büro
- **den Boxhandschuh mit Jimmy benutzen**
- auch diese Aufgabe ist erledigt
- der Weihnachtsgeist verschwindet in der Flasche

Portal der Zukunft:

- hier stehen Sam und Max auf einer Plattform und überall ist Lava
- das Portal verlassen
- **die Socke mit den Kohlen mit dem Schlitten (Boiler) benutzen**
- **Sam und Max fliegen mit dem Schlitten in das Portal der Zukunft**
- **sie retten sich selber in der Zukunft**
- diese Aufgabe ist auch erfüllt
- der Weihnachtsgeist verschwindet in der Flasche
- **jetzt die Flasche mit den Weihnachtsgeistern mit dem Monster benutzen**
- aus dem Dämon wird ein lila Gelee
- Santa kommt und isst das Gelee
- er rennt in die Werkstatt
- dort fängt er dann wieder an zu schießen

Nordpol:

- Sam und Max gehen auch in die Werkstatt
- sie gehen beim Geschenkespender in Deckung
- an der Decke ist ein Flugzeug das immer im Kreis fliegt
- an der Wand (neben dem Weihnachtsbaum) ist ein Schalter
- wenn Sam auf den Schalter schießt, dann bleibt das Flugzeug stehen
- wenn er wieder auf den Hebel schießt, dann fliegt das Flugzeug weiter
- **den Computer benutzen und ein Geschenk auswählen (egal was)**
- ein Paket steht jetzt da

- Sam muss auf den Schalter schießen, damit das Flugzeug über dem Trampolin steht
- dann schießt Sam auf die Kanone vor dem Weihnachtsbaum
- eine Kugel fliegt los
- sie fliegt gegen das Paket und dann auf das Trampolin und von dort in das Flugzeug
- wieder auf den Schalter schießen, damit das Flugzeug weiter fliegt
- dann wieder auf den Schalter schießen, damit das Flugzeug genau über Santa stehen bleibt
- dann wirft das Flugzeug die Kugel ab
- Santa fällt in die Kiste und wird verschickt
- die erste Episode ist damit geschafft

Episode 2: Moai Better Blues

Boscos Null Service Shop:

- Sam spricht mit Bosco über das Dreieck das Sybil verfolgt
- Bosco erzählt was er über das Dreieck weiß
- den Laden verlassen

Stinkys Laden:

- mit Stinky reden
- nach dem Tagesmenü fragen
- das Granitsandwich bestellen
- mit Flint Paper sprechen
- er bespitzelt Bosco
- das Stopp Schild nehmen
- den Laden verlassen
- das Stopp Schild mit dem Dreieck benutzen
- es hält an
- leider steht Abe im Weg und er fliegt durch das Dreieck
- Sybil, Sam und Max springen auch in das Dreieck

Osterinsel:

- Abe und Sybil machen hier ein Picknick
- mit Sybil sprechen
- Sam spricht mit den Steinköpfen (Moai)
- er soll den Vulkangott besänftigen
- nach links gehen

- **in die Höhle gehen**
- **da kommt Jimmy Hoffa**
- **mit ihm sprechen**
- er hat Wasser aus dem Jungbrunnen getrunken und ist nun ein Baby
- er will Sam und Max nicht in die Höhle lassen
- weiter nach links gehen zur Tiny Tiki Bar
- **mit den drei Babys sprechen**
- **das Surfbrett benutzen** (mit den Maustasten weicht man den fliegenden Flaschen aus)
- **das Tiki Glas nehmen** (steht auf dem Tresen)
- **den Schlegel nehmen**
- mit dem Baby (Glenn Miller) sprechen
- er sucht eine neue Melodie
- **das Glas mit Wasser füllen und dann das gefüllte Glas mit dem Teekessel benutzen**
- jetzt ist Wasser im Teekessel
- **das Glas mit Einheber benutzen**
- **dann das Glas mit dem Feuer benutzen**
- **das ergibt dann eine Zugpfeife**
- nun fehlt Glenn Miller noch eine Melodie
- **das Glas mit Windelsoor benutzen**
- das Glas ist gefüllt
- zurück zum Höhleneingang gehen
- **Sam gibt Baby Hoffa das Glas mit Windelsoor**
- der sagt aber das er Getränke nur von Mitgliedern der Innung annimmt
- Sam kann Mitglied werden wenn er es schafft mit einem vollen Tablett auf dem Surfbrett stehen zu bleiben
- das Tablett bekommt Sam von Baby Hoffa
- zur Tiny Tiki Bar gehen
- **das Tablett mit dem Surfbrett benutzen** (den fliegenden Flaschen ausweichen und die Balance halten, damit nichts vom Tablett fällt)
- **wenn Sam es geschafft hat, kann er wieder zu Baby Hoffa gehen und ihm das Tablett geben**
- Sam ist jetzt Mitglied der Innung
- er kann Baby Hoffa das Getränk geben und er nimmt es auch
- zurück zu den Steinköpfen gehen
- den Schlegel mit einem Gong benutzen, dann erscheint ein Dreieck (Portal)
- benutzt Sam einen silbernen Gong, dann erscheint ein blaues Dreieck
- benutzt Sam einen goldenen Gong, dann erscheint ein gelbes Dreieck
- es gibt jeweils drei silberne und drei goldene Gongs
- auf den Gong auf der Insel kann Sam schießen, dann erscheint das Dreieck dort
- Sam kann seine Hand durch ein Dreieck stecken und es kommt beim anderen Dreieck wieder heraus
- **den Jungbrunnen ansehen**
- **das Glas mit dem Brunnen benutzen** (geht nicht wegen den Piranhas)
- durch das rote Dreieck geht es erst einmal zurück

Garage:

- **Sam geht zur Garage und spricht mit den Computern**
- es gibt ein neues Spiel und zwar Dudelsäcke vernichten
- **Sam sagt er will spielen**
- mit dem Auto über die Dudelsäcke fahren, aber nicht über die Akkordeons
- wenn Sam das Spiel gewonnen hat, dann bekommt er eine Hupe
- **zum Auto gehen**
- **die Hupe nehmen**
- durch das Dreieck wieder zurück

Osterinsel:

- zur Tiny Tiki Bar gehen
- **Sam gibt Glenn Miller die Hupe**
- der macht gleich ein Demoband
- **Sam bekommt eine Schneckenmuschel mit der Demo**
- zu den Steinköpfen gehen
- **die Muschel mit dem mittleren Moai Kopf benutzen**
- der Steinkopf fängt an zu pfeifen, weil ihm die Melodie gefällt
- es entsteht dabei Wind
- spricht Sam mit dem Steinkopf ganz links, dann gibt es immer eine Wolke mit einem Blitz
- **den Schlegel mit dem goldenen Gong ganz rechts (beim Jungbrunnen) benutzen**
- das gelbe Dreieck erscheint dort
- **den Schlegel (oder auch die Pistole) mit dem silbernen Gong ganz links benutzen**
- es erscheint dort ein blaues Dreieck
- **jetzt die Muschel mit der Steinfigur in der Mitte benutzen**
- die pfeift dann
- **jetzt schnell die halb eingegraben Steinfigur links ansprechen**
- die wird wütend und es gibt eine Wolke
- die Wolke wird durch den Wind vom Pfeifen durch das blaue Portal geschoben und kommt beim gelben Portal wieder raus, wo sich dann der Blitz entlädt
- die Piranhas sind nun hin
- **das Glas mit dem Jungbrunnen benutzen**
- **zu Baby Hoffa gehen und ihm das Glas geben**
- der wird noch jünger und verschwindet ganz
- **mal kurz zur Tiny Tiki Bar gehen oder durch das rote Dreieck und dann wieder zurück**
- Abe und Sybil streiten sich
- Sybil geht weg
- in die Höhle gehen

Osterinsel / Höhle:

- hier kommen drei Gestalten (Ozeanaffen)
- sie sagen das Flossi ihr Hohepriester ist
- **Sam sagt das Max der Hohepriester ist**
- das müssen sie aber erst beweisen
- dazu soll sich Max unter die Füße stellen und wenn sie sich bewegen, dann wird er akzeptiert
- dann muss aus Wasser ein Getränk mit Bananengeschmack entstehen (nennt sich Banang)
- außerdem brauchen sie noch eine Steinstatue die Max ähnlich sieht
- es gibt eine Steinstatue mit einem Fisch darauf
- die Muschel sieht fast wie Max aus, aber sie hat nur ein Ohr
- erst einmal überall umsehen
- **den Reiseführer nehmen und ansehen**
- die Kiste ansehen
- die Luke ansehen
- das beschädigte Surfbrett ansehen
- **die Bowlingkugel nehmen**
- **die rottröpfelnde Schnecke nehmen**
- **den Stalaktit ansehen**
- **die feierliche Urne ansehen**
- es gibt hier auch Gongs
- **das Radio benutzen**
- **die Frequenz 7175 einstellen, da meldet sich Bosco**
- **Sam sagt „Wir beobachten die Erde“**
- das veranlasst Bosco seinen Laden zu verlassen
- die Höhle verlassen und durch das Portaldreieck zurück nach Hause gehen

Boscoss Null Service Shop:

- in Boscoss Laden gehen
- **hier eine Dose Banang nehmen**
- den Laden verlassen
- zu Stinky gehen

Stinkys Laden:

- hier gibt es einen großen Gong an der Wand über der Musikbox
- der Gong hat aber keine Farbe
- **die rottröpfelnde Schnecke mit dem Gong benutzen**
- nun ist der Gong rot
- **auf den Gong schießen und das rote Dreieck erscheint**
- durch das Dreieck geht es zurück zur Osterinsel

Osterinsel:

- **das Glas mit dem Jungbrunnen benutzen**
- im Glas ist nun Jungbrunnenwasser
- durch das rote Dreieck zurück zu Stinky

Stinkys Laden:

- **Sam wendet das Glas mit dem Wasser auf Max an**
- beide trinken das Wasser und werden Kinder
- **mit Stinky reden und nach dem Tagesmenü fragen**
- **die beiden bekommen ein Basaltsandwich**
- dann durch das rote Dreieck zurück zur Osterinsel

Osterinsel:

- **das Basaltsandwich dem Steinkopf ganz rechts geben**
- **mit dem Steinkopf sprechen (ihm irgendetwas sagen)**
- **der Steinkopf lacht und dabei bebt die Erde**
- die Wirkung vom Wasser lässt nach und Sam und Max sind wieder groß
- in die Höhle gehen

Osterinsel / Höhle:

- **das Banang mit der feierlichen Urne benutzen**
- die erste Aufgabe ist erfüllt
- **den Stalaktit nehmen, der nun unten liegt**
- **den Stalaktit mit der Muschel benutzen, die aussieht wie Max**
- die zweite Aufgabe ist erfüllt
- die Höhle verlassen und **den silbernen Gong rechts vom mittleren Steinkopf schlagen**
- jetzt steht das blaue Dreieck hier
- wieder in die Höhle gehen
- **auf den goldenen Gong schlagen mit dem Schlegel und das gelbe Dreieck erscheint**
- **mit den Ozeanaffen sprechen und sagen das Max für die Salbung bereit ist**
- Max steht unter den Füßen
- **Sam benutzt die Muschel mit dem gelben Dreieck und die Füße bewegen sich**
- jetzt ist Max der Hohepriester
- er darf zum Altar
- er fährt mit dem Aufzug nach oben
- leider bricht der Vulkan trotzdem aus
- Herr Flossi fällt runter und verliert eine Münze
- **den Notfall Knopf drücken**
- dann mit dem Aufzug wieder nach unten fahren

- **die Münze nehmen und in den Schneckenpfad tauchen**
- die Münze ist nun rot
- die Höhle verlassen

Osterinsel:

- hier taucht ein rosa Dreieck auf
- das rosa Dreieck verschlingt das rote Dreieck
- **Sam schießt auf den goldenen Gong vor dem Vulkan**
- das gelbe Dreieck erscheint dort
- **dann den Schlegel mit dem silbernen Gong rechts neben dem dritten Steinkopf von rechts benutzen**
- es erscheint ein blaues Dreieck
- **die rote Münze mit dem blauen Dreieck benutzen**
- die Münze kommt aus dem gelben Dreieck heraus und das rosa Dreieck stellt sich vor den Vulkan und fängt die ganze Lava auf
- Sam und Max schwimmen nach Hause

Episode 3: Night of the Raving Dead

Jürgens Kerker:

- Sam und Max sind beim Vampir Jürgen gelandet
- sie wissen aber nicht so genau wie das passiert ist
- die Vorgeschichte kommt jetzt

Büro:

- das Telefon klingelt
- es gibt überall Zombie Angriffe
- das Büro verlassen
- Boscos Laden ist geschlossen
- auf der Straße sind überall Zombies

Sybils Laden:

- in Sybils Laden gehen
- **den Seelenversmelzer ansehen**
- **mit Sybil sprechen**
- sie sucht ihren Seelenverwandten

- mit Harry, dem Maulwurf sprechen
- die Geschenke ansehen
- den Laden verlassen

Stinkys Laden:

- mit Abe sprechen
- die Höhensonne ansehen
- mit Stinky sprechen
- nach der Höhensonne fragen
- die Höhensonne nehmen (eventuell Stinky nochmal wegen der Höhensonne fragen)
- Sam nimmt die Glühbirne der Höhensonne
- den Laden verlassen

Garage:

- mit den Computern sprechen
- es gibt diesmal eine Antenne zu gewinnen und Sam erfährt das die Zombies in Stuttgart sind
- Sam sagt er will die Antenne und dann geht das Spiel los
- Sam muss CDs an die Zombies verteilen (rechts mit der Maus klicken)
- hat Sam gewonnen, dann ist die Antenne am Auto
- die Antenne lässt sich aber nicht nehmen
- das Auto benutzen

Stuttgart:

- mit den Zombies sprechen
- an das Tor klopfen
- da kommt Superblocko
- mit ihm sprechen
- Jürgen ist sein Chef und Sam und Max können sich nur in der Reihe anstellen und warten bis sie dran sind
- nach rechts gehen
- den Sarg ansehen
- den Sarkophag ansehen
- das offene Grab ansehen
- da ist ein Gehirn drin
- das Gehirn nehmen
- den Wasserspeier ansehen (links)
- das Gehirn mit dem Wasserspeier benutzen
- die Zombies stehen nun alle vor dem Wasserspeier statt vor dem Tor
- Sam und Max dürfen jetzt reingehen (sie dürfen aber keine Knoblauchzigaretten und kein Weihwasser dabei haben)

Stuttgart / Im Schloss:

- hier ist eine große Disco
- Jürgen ist auch da
- **das Bücherregal ansehen**
- **den Scheinwerfer ansehen**
- **den Kamin ansehen**
- **das Farbband ansehen und nehmen (rechts neben Kamin)**
- **die Flasche Wasser ansehen und nehmen (beim Aquarium)**
- **das Aquarium, die Lautsprecher und das DJ Pult ansehen**
- auf dem DJ Pult sind jede Menge Knöpfe
- **alle Knöpfe einmal drücken**
- es wird immer ein Wort gesagt
- wenn man mit der Maus über die Taste fährt, dann kann man das jeweilige Wort lesen
- **den Sarg ansehen**
- da steht ein Gedicht drauf

**Meine dunkle Herrin sehnt sich nach dem Tod
nach Rückkehr in das samtene Grab
sie strebt einzig nach dem Kuss der Leere
sonst würde sie antworten auf meine Briefe**

- die Worte Tod, Gab, Leere und Briefe kommen auch auf den Knöpfen vom DJ Pult vor
- **Sam spricht mit Jürgen**
- es geht auch um die Großstadt Cowboys
- der Ort mit den Filmstudios ist dann freigeschaltet
- ansonsten erzählt Jürgen von seinen Reimen und seinem Stil (Energiequelle)
- **Sam fordert Jürgen zum Reimen auf**
- **Sam und Max gehen auf die Bühne**
- nun muss man das richtige wählen
- und das wäre:

**Graf Gruftwind Todesgriff
Baron Fledermaus von Alptraum
wir hauen euch töter als Bela Lugosi
nur Leid und Qualen sind unsere Welt
denn alles was lebt, mit dem geht es bergab**

- die Zombies finden den Text gut
- aber Jürgen klaut den Text, beißt Max und gewinnt
- **zum DJ Pult gehen**
- **dort die Tasten mit den folgenden Wörtern drücken:**

**Tod
Grab
Leere**

Briefe

- der Sarg öffnet sich
- **durch den Gang dahinter gehen**
- Sam und Max kommen zum Scheinwerfer
- **die Glühbirne der Höhensonne mit dem Scheinwerfer benutzen**
- Sam tauscht die Birnen aus
- dann wieder zurück gehen
- zum DJ Pult gehen
- **in der Reihe ganz unten den zweiten Knopf von rechts drücken**
- der Scheinwerfer leuchtet jetzt direkt auf Jürgen
- der verbrennt sich etwas und geht von der Tanzfläche
- das Schloss verlassen
- am Eingangstor steht ein Mülleimer
- den Mülleimer durchsuchen
- es sind Knoblauchzigaretten drin
- **die Knoblauchzigaretten nehmen**
- das Auto benutzen

Fernsehstudio:

- die Regisseurin wartet schon auf Sam und Max
- **mit der Regisseurin sprechen und sagen das sie bereit sind zum filmen**
- **es läuft eine Zwischensequenz**
- **die Tasche ansehen**
- es ist eine Flasche Starkbier drin
- **die Knoblauchzigaretten mit der Tasche benutzen**
- dabei nimmt Sam die Flasche Starkbier raus
- **mit der Regisseurin sprechen und noch mal drehen**
- es folgt wieder eine Zwischensequenz und diesmal kommt Werbung für Knoblauchzigaretten
- das Fernsehstudio verlassen
- mit dem Auto zum Büro fahren

Büro:

- **im Büro die Flasche Wasser mit der feierlichen Urne benutzen**
- **jetzt hat Sam heiliges Wasser**
- das Büro verlassen

Stuttgart / Im Schloss:

- **vor dem Schloss das heilige Wasser mit Max benutzen**

- der bekommt einen Heiligenschein
- **dann die Flasche mit dem Mülleimer benutzen**
- **dann gleich ins Schloss gehen, weil die Wirkung nicht so lange hält**
- Jürgen versucht gerade die Knoblauchzigaretten anzupreisen
- die anderen finden die Zigaretten aber nicht so toll
- unterdessen ist der Heiligenschein von Max leider wieder weg
- also noch mal das Schloss verlassen
- das heilige Wasser aus dem Mülleimer holen und mit Max benutzen
- dann die Flasche wieder mit dem Mülleimer benutzen und ins Schloss gehen
- **mit Jürgen sprechen und ihn zum Reimen auffordern**
- **Sam und Max sagen:**

**Wir haben euch schon begeistert...
wir hauen euch töter als Bela Lugosi
nur Leid und Qualen sind unsere Welt
denn alles was lebt, mit dem geht es bergab**

- dann ist Jürgen dran
- er beißt wieder Max, aber diesmal gewinnt er nicht
- **Jürgen verschwindet durch den Kamin**
- **Sam und Max gehen auch durch den Kamin**
- damit sind wir bei der Anfangsszene
- Sam und Max befinden sich in der Folterkammer
- sie kommen ums Leben und werden Zombies
- **vor dem Schloss treffen sie den Zombie Lincoln**
- **sie sprechen mit ihm**
- **ins Schloss gehen**
- **zum Kamin gehen**
- da taucht Flint auf und schießt um sich
- er trifft den Zombie Lincoln und dessen Gehirn liegt nun auf dem Boden
- Sam kann es aber nicht nehmen, weil Flint auf alles schießt was sich bewegt
- in den Kamin gehen
- **die Alchemiemaschine ansehen**
- **den Käfig öffnen und die Seelen von Sam und Max rauslassen**
- **das Alchemiebuch ansehen (wie macht man aus Schokolade Gold)**
- **den Bolzenschneider nehmen**
- **die Batterien ansehen**
- sie sind leer
- **die Steckdose benutzen**
- **den Ein- Ausschalter benutzen**
- **das Monster von Jürgen erwacht**
- **mit ihm sprechen**
- das wäre doch ein Kandidat für Sybil
- das Monster meint es wäre aber noch nicht vollständig
- die Leichenteile ansehen
- irgendwie sind die Teile alle nicht gerade passend
- Sam lässt das erst mal und kümmert sich um Flint

- er geht nach links und nimmt sich dort einen Holzpflöck
- dann das Porträt ansehen
- darauf sind Wörter zu sehen (mehrmals das Bild ansehen)
- es sind die Wörter: Abgrund, Rasiermesser, Schmerz und Eltern
- die Folterkammer verlassen
- zum DJ Pult gehen
- dort die Worte: Abgrund, Rasiermesser, Schmerz und Eltern drücken
- ein Geheimgang hinter dem Bücherregal kommt zum Vorschein
- den Geheimgang benutzen
- Flint ist zu Tode erschrocken
- Sam nimmt das Gehirn von Lincoln
- wieder in die Folterkammer gehen
- die Leichenteile ansehen
- Sam benutzt den Computerchip mit dem Gehirn
- den Wecker setzt er in die Brust und die Gummihand setzt er an den Arm
- dann sagt er zum Monster das sie zu Sybil gehen

Sybil's Laden:

- die Kandidaten Harry, Herr Flügelich und das Monster sind da
- auf dem Tisch vor Sybil liegen die Fragen
- Sam klickt die erste Frage an
- alle geben die falsche Antwort
- die zweite Frage anklicken und Sybil stellt die Frage
- dann die dritte Frage anklicken
- Harry gerät etwas aus dem Konzept
- Sam greift nach dem Schokoladenherz rechts von Harry
- der flucht daraufhin und Sybil meint das gelte ihr
- Harry fliegt raus und als Ersatz kommt Superblocko
- Sam nimmt nun das Schokoladenherz
- den Laden verlassen
- auf der Straße sieht man die Hand von Jessie
- sie geht bei Stinky in den Laden
- den Bolzenschneider mit der Antenne am Auto benutzen

Stinkys Laden:

- die Hand schießt um sich
- Sam stellt sich links von der Hand auf
- dann schießt er auf die Hand bis sie nicht mehr weiter nach rechts ausweicht
- jetzt 2x mit Stinky sprechen
- sie ruft um Hilfe und die Hand rutscht weiter nach rechts

- dann schießt Sam noch einmal auf die Hand und sie landet in dem klebrigen Zeug
- die Hand nehmen

Stuttgart / Im Schloss:

- die Antenne mit der Alchemiemaschine benutzen
- den Ein- Ausschalter benutzen
- jetzt ist Strom auf der Maschine
- das Schokoladenherz mit der Alchemiemaschine benutzen
- jetzt hat Sam ein goldenes Herz
- die Leichenteile ansehen
- jetzt setzt Sam folgende Sachen ein: das Gehirn von Lincoln in den Kopf des Monsters, das goldene Herz in die Brust des Monsters und die Hand von Jessie an den Arm des Monsters
- dann geht es wieder zu Sybil

Sybils Laden:

- Sam klickt wieder die Fragen an (alle 3)
- Sybil sagt dann plötzlich das sie genau weiß wer zu ihr passt und sie verlässt den Laden
- Sam nimmt den Seelenverschmelzer
- dann geht es nach Stuttgart

Stuttgart / Im Schloss:

- Sam benutzt im Kerker automatisch den Seelenverschmelzer
- die Seelen wandern wieder in die Körper, nur leider jeweils in den falschen
- Jürgen kommt aus seinem Sarg
- den Holzpflöck mit Jürgen benutzen
- so geht es nicht
- den Seelenverschmelzer mit dem Monster benutzen
- dann den Hebel des Seelensaugers benutzen und in den Seelensauger stellen
- beide Seelen gehen jetzt in das Monster
- einen Holzpflöck nehmen und mit Jürgen benutzen
- der verschwindet und Sam und Max bekommen ihre Körper wieder

Episode 4: Chariots of the Dogs

Boscós Laden:

- Sam und Max sind zusammen mit Flint im Laden

- sie sehen sich um
- hinter die Theke gehen
- dort gibt es ein Tastenfeld
- **das Tastenfeld ansehen**
- Boscos Kram ansehen (da steht „Der Code ist in meinem Kopf“)
- **den Spielzeug Moai Kopf nehmen**
- die Theke verlassen
- **den Kopf mit dem Röntgenapparat benutzen**
- **das Röntgenbild mit dem Röntgensichtgerät benutzen** (über der Theke)
- **das Röntgensichtgerät ansehen**
- **der Code lautet: 377 304**
- hinter die Theke gehen
- **das Tastenfeld benutzen**
- Sam gibt den Code ein
- die Laserstrahlen vor der Toilettentür verschwinden
- **in die Toilette gehen**
- Sam sieht sich um
- **die Kabinentür öffnen**
- **das Weinregal ansehen**
- **eine Flasche nehmen**
- die Flasche ist offen und **aus dem Wein ist Essig geworden**
- die Pinnwand ansehen und die Modellvulkane
- **die Schriften an der Wand ansehen**
- **Backpulver nehmen**
- **das Backpulver mit dem Modellvulkan benutzen**
- **den Essig mit dem Modellvulkan benutzen**
- die Explosion reicht nicht
- **auf das Fass mit dem Backpulver schießen**
- **den Essig mit dem Fass mit Backpulver benutzen**
- jetzt kommen S.I.E.
- Sam und Max landen in einem Raumschiff

Raumschiff:

- Bosco ist hier, aber er hat den Körper einer Kuh
- **mit Bosco sprechen**
- der erzählt was passiert ist
- Sam sieht sich um
- den Kapitänssessel ansehen
- das Zentralgerät ansehen
- es spricht mit Sam und Sam kann verschiedene Optionen einstellen
- er beendet aber erst einmal das Gespräch
- **die tragbare KI ansehen** (klebt am Fahrstuhl)
- zum Aufzug gehen

- **die Zeitkarte von Bosco benutzen**
- Sam und Max landen im Laden von Bosco

Boscos Laden:

- im Laden steht die Mama von Bosco
- **Sam spricht mit der Mama von Bosco**
- sie hat einen Babymacher und sie will ein Kind
- nach dem Gespräch ist Mama Bosco in Max verliebt, aber der will davon nichts wissen
- im Laden umsehen
- **das Kohlenstoffdatiergerät (Scanner) nehmen, der auf dem Boden liegt**
- **das Probennahmegerät nehmen, das neben dem Babymacher liegt**
- die Tür zur Toilette öffnen
- hier umsehen
- **die Weinflaschen ansehen**
- **Sam nimmt den Korken mit**
- Toilette verlassen
- **den Scanner mit Max benutzen (das gibt eine Zeitkarte für Stinkys Laden)**
- **den Scanner mit Mama Bosco benutzen (das gibt eine Zeitkarte für das Oval Office)**
- den Aufzug benutzen
- Sam und Max landen wieder im Raumschiff

Raumschiff:

- Bosco ist jetzt etwas durchsichtig
- **mit Bosco sprechen**
- dann die Zeitkarte für Stinkys Laden mit dem Aufzug benutzen
- die Zeitkarte für Stinkys Laden anklicken

Stinkys Laden:

- im Laden umsehen
- **den Schraubenzieher nehmen**
- **mit dem kleinen Sam sprechen**
- er braucht eine KI für den Computer
- fragen was er sonst noch so macht (wollte eigentlich auf einen Ball gehen)
- **den Scanner mit dem kleinen Sam benutzen (ergibt eine Zeitkarte für die Freelance Police in der Zukunft)**
- mit Stinky reden und sagen das man vom Gesundheitsamt kommt
- **das Probennahmegerät mit dem Teerkuchen benutzen**
- **den Briefschaurahmen ansehen**

- da ist eine Schraube locker
- **den Schraubenzieher mit dem Rahmen benutzen**
- Sam hat nun einen Brief vom Präsidenten, bei dem es um ein Rendezvous geht
- den Aufzug benutzen (Büro der Zukunft, intergalaktische Freelance Police)

Büro der Zukunft:

- **mit Max sprechen**
- er erzählt das Stinky einen Superkleber erfunden hat
- **das Poster von Stinkys Superkleber ansehen**
- **da steht das die Geheimzutat Bitumen 13 ist**
- mit Sam ist in der Zukunft nichts mehr anzufangen
- den Aufzug benutzen (Karte für Oval Office)

Oval Office:

- im Oval Office umsehen
- **mit Superblocko sprechen**
- nach Mama Bosco fragen und sagen das sie Zeitreisende sind
- Superblocko sagt das ihn so schnell nichts erschreckt
- Sam fragt was er alles macht
- **Sam sagt er hat ein offizielles Anliegen**
- **er will ein Patent für den Teerkuchen**
- **Superblocko fragt nach den Zutaten**
- **Sam sagt Bitumen 13**
- **er bekommt das Patent**
- **den Scanner mit Superblocko benutzen (ergibt eine Zeitkarte für das Büro)**
- **das Probennahmegerät mit Superblocko benutzen**
- **den Brief vom Präsidenten mit Superblocko benutzen**
- der spuckt auf das Kissen
- **das Probennahmegerät mit dem Speichel auf dem Kissen benutzen**
- den Aufzug benutzen

Boscos Laden:

- **die Speichelprobe mit der offenen Probe vom Babymacher benutzen**
- den Aufzug benutzen (Home Knopf drücken)

Raumschiff:

- Bosco ist wieder da, aber noch nicht so richtig

- also ist Superblocko wohl nicht der richtige Vater von Bosco
- den Aufzug benutzen zum Büro

Büro:

- **die Fernbedienung von Box Betty ansehen**
- jemand ruft von unten und Sam wirft die Fernbedienung nach unten
- und bekommt dafür **ein Ei** nach oben geworfen
- **mit Superblocko sprechen**
- den Aufzug benutzen zum Oval Office

Oval Office:

- auf dem Schreibtisch liegt ein Umschlag
- **das Probennahmegerät mit dem Umschlag benutzen**
- Sam hat jetzt eine Speichelprobe vom Präsidenten
- den Aufzug benutzen zu Boscos Laden

Boscos Laden:

- **die Speichelprobe des Präsidenten mit der offenen Probe vom Babymacher benutzen**
- mit dem Aufzug zum Raumschiff (Home Knopf)

Raumschiff:

- Bosco sieht wieder aus wie Bosco, aber er flackert immer noch
- Aufzug benutzen zu Stinkys Laden

Stinkys Laden:

- **Sam zeigt Stinky das Patent und der wirft den Teerkuchen weg**
- **die tragbare KI fällt ab und Sam nimmt sie mit**
- wieder zurück zum Raumschiff

Raumschiff:

- **mit dem Computer (Zentralgerät) sprechen**
- **den Punkt 50 ansprechen und dann „ausfällig“ auswählen und Beenden**
- zu Stinkys Laden

Stinkys Laden:

- **Sam gibt dem kleinen Sam die KI**
- der baut die KI in den Computer ein
- der kleine Max will nicht mehr spielen und so gehen die beiden zu einem Ball
- zu Boscós Laden

Boscós Laden:

- **Max baggert sofort Mama Bosco an und die sagt dann das sie keinen Mann mehr will**
- sie will aber jetzt doch wieder ein Kind
- das läuft ganz automatisch ab
- mit dem Aufzug zurück ins Raumschiff

Raumschiff:

- jetzt ist Bosco wieder ganz der Alte
- Sam, Max und Bosco gehen durch die Ausgangstür
- es folgt eine Zwischensequenz und Bosco stirbt
- seine Seele muss gerettet werden
- **Sam spricht mit Pedro**
- der hat viele unbeantwortete Fragen
- **die beiden Pulte ansehen und den Drucker**
- durch die Ausgangstür gehen
- **hier sind die beiden anderen Mexikaner**
- **mit beiden sprechen**
- der eine ist auf Horchposten, damit er immer weiß wo gerade Geburtstag gefeiert wird
- der andere würde gern eine Solokarriere machen
- **am Zentralgerät ist eine Zeitkarte für die peinlichen Idole**
- **die Karte nehmen und mit dem Aufzug benutzen**
- sie landen bei den peinlichen Idolen und man sieht wie Sam gerade den Wettbewerb gewinnt
- **mit Sam und Max aus der Vergangenheit sprechen**
- die jetzigen Sam und Max brauchen den Schallplattenvertrag
- nach dem Gespräch benutzen alle den Aufzug und kommen so ins Raumschiff
- **mit dem Sam der Vergangenheit sprechen**
- **der will wissen wie man zum Mond kommt**
- **Sam antwortet: „man braucht eine zeitreisende Telefonzelle und als Gegenfrage kommt dann wo man die herbekommt und als Antwort sagt Sam: „frag mal Superblocko“**
- die alten Sam und Max verschwinden kurz und kommen gleich wieder
- Sam spricht wieder mit Sam (Sam mit Gitarre)
- er fragt wieder nach dem Mond
- **Sam sagt er braucht einen Schraubenzieher und auf die Frage wo er einen herbekommt sagt Sam das er einen hat und das er ihn tauscht gegen den**

Schallplattenvertrag

- da der alte Sam vergessen hat wofür er den Schallplattenvertrag braucht willigt er ein
- **Sam benutzt den Schallplattenvertrag mit dem Mexikaner im Kapitänssessel**
- der verschwindet
- jetzt müssen sie noch den Horchposten loswerden
- den Aufzug benutzen zum Oval Office

Oval Office:

- den Kalender ansehen
- **die Notiz „heute“ auf den 6. September stecken**
- **mit Superblocko reden und fragen was für ein Tag ist**
- er sagt es ist sein Geburtstag
- **der Horchposten kommt und singt**
- **jetzt müssen Sam und Max schnell den Aufzug benutzen**
- **der Horchposten wird zurücklassen**
- den Aufzug benutzen zum Büro der Zukunft

Büro der Zukunft:

- **die Pinnwand ansehen**
- **da steht die Todesanzeige von Pedro**
- aber sie ist etwas unleserlich
- mit dem Aufzug ins Büro:

Büro:

- **den Korken mit dem Modellvulkan benutzen**
- dann wieder in das Büro der Zukunft

Büro der Zukunft:

- die Todesanzeige an der Pinnwand ansehen
- jetzt ist alles zu lesen
- **die Todesanzeige mitnehmen**
- zurück zum Raumschiff

Raumschiff:

- **Sam gibt Pedro die Todesanzeige**
- der sagt er braucht den Drucker nicht mehr

- Sam geht zum Drucker und benutzt ihn
- er entfernt das Farbband und wirft es weg
- zum Zentralgerät gehen und eine neue Zeitkarte ausdrucken lassen (Punkt 60)
- es ist eine leere Zeitkarte
- die leere Zeitkarte mit dem Aufzug benutzen

All:

- Sam und Max landen im All und treffen auf Flügelich
- das Ei mit dem Huhn (Flügelich) benutzen
- Sam nimmt sich Flügelich und lässt das Ei zurück
- den Aufzug benutzen (Home Knopf drücken)

Raumschiff:

- das Huhn mit Pedro benutzen
- jetzt geht Pedro
- die Zeituhr anhalten und rückwärts laufen lassen
- die Brücke ausfahren (am anderen Pult)
- den Saugknopf drücken
- die Teerprobe mit der Zeituhr benutzen
- dann schnell (mit Doppelklick) zu Bosco
- Sam und Max klettern über Bosco in das Portal und ziehen dann Bosco noch durch

Episode 5: What`s New Beelzebub

vor der Hölle:

- Sam und Max sehen sich um
- die Poster an der Wand ansehen
- den Kinderwagen ansehen
- die Karte ganz links an der Wand ansehen
- mit Harry sprechen
- er steht an der Karaoke Maschine
- Sam fragt nach Boscos Seele (die ist schon in der Hölle)
- er fragt wie sie in die Hölle kommen (dazu brauchen sie eine Marke)
- nach dem Gespräch die Leiter rechts nach oben gehen
- Sam und Max landen auf ihrer Straße
- in Sybils Laden gehen

Sybils Laden:

- **mit Sybil sprechen**
- Abe hat ihr einen Antrag gemacht
- und nun ist Sybil mit den Hochzeitsvorbereitungen beschäftigt
- das Monster von Jürgen hilft ihr dabei
- den Hochzeitskram ansehen und den Hochzeitskuchen
- den Laden verlassen

Garage:

- **mit den Computern sprechen**
- es gibt wieder etwas um das Auto zu tunen
- leider ist das Auto von Sam und Max defekt, so das kein Tuning möglich ist
- die Straße entlang gehen

Straße:

- **Sam und Max treffen auf Mama Bosco**
- **mit ihr sprechen**
- sie hat eine Marke für den Zug in die Hölle
- die Marke liegt aber in ihrem Zimmer über den Laden
- da kommt Sam nicht hin
- in Boscos Laden gehen
- **Flint öffnet die Tür und sagt das er auf Bosco wartet**
- er lässt Sam und Max nicht in den Laden
- ins Büro gehen, aber das geht nicht
- ein Fahrstuhl versperrt den Zugang
- zum Roboter gehen
- hier ist Jimmy
- **mit Jimmy sprechen**
- er hat wieder einen neuen Plan und braucht einen Computer
- **Sam gibt Jimmy die tragbare KI**
- der Roboter erwacht zum Leben
- mit dem Roboter sprechen
- er lässt sich mit einer Fernbedienung von Box Betty steuern
- die Fernbedienung liegt aber im Büro
- der Zugang zum Büro wird durch einen Fahrstuhl versperrt
- **das Bürofenster anklicken**
- **Sam ruft und die Fernbedienung kommt herunter**
- Sam wirft das Ei nach oben
- **die Fernbedienung benutzen und den Roboter zum Fenster von Mama Bosco steuern**
- **der Roboter holt die Marke aus dem Zimmer und gibt sie Sam**
- durch das Gullyloch geht es nach unten zu Harry

vor der Hölle:

- **Sam gibt Harry die Seelenmünze**
- der sagt er soll sie mit der Karaokemaschine benutzen und Sam tut es automatisch
- ein Zug kommt und Sam und Max steigen ein

Hölle / Empfang:

- **Jürgen sitzt am Empfang**
- **Sam spricht mit ihm**
- der Chef (Satan) hat einen vollen Terminkalender
- Sam und Max sollen warten
- Sam fragt Jürgen ob er sie durch die Hölle führt, aber der will nicht
- Sam sieht sich etwas um
- dann geht er durch die Bürotür

Hölle / Büro:

- Sam sieht sich hier um
- **er nimmt die Kaffeetasse** beim schlurfenden Unternehmensgeist
- er spricht mit Rainer Segen und mit Brady Culture
- die Liste mit Schimpfwörtern an der Wand von Rainer Segen ansehen
- **die Zugangskarte nehmen** (ist bei Brady Culture an der Wand)
- nach hinten links gehen
- dort ist eine Küche
- rechts gibt es eine Hintertür
- durch die Hintertür gehen

Hölle / Archiv:

- die Statuen von Sam und Max ansehen
- **die Lesemaschine ansehen**
- **die Zugangskarte mit der Lesemaschine benutzen**
- Sam kann jetzt ein Diorama betreten (einfach die jeweilige Schublade anklicken)
- immer wenn er in ein Diorama will, muss er erst die Zugangskarte mit dem Lesegerät benutzen

Diorama / Theater:

- **mit Bosco sprechen**

- **das Nitro ansehen und nehmen**
- über das Icon unten rechts geht es zurück (man landet wieder im Archiv und kann dann wieder die Zugangskarte benutzen und das nächste Diorama betreten)

Diorama / Santas Werkstatt:

- **mit Santa sprechen**
- er will die Dämonenbabys loswerden
- aus dem Geschenkespender kommt immer ein Geschenk
- Sam versucht mal auf das Geschenk zu schießen
- Santa zieht das gefährliche Spielzeug aus dem Verkehr
- das Spielzeug (eine Actionfigur) ist auf dem Monitor zu sehen

Diorama / Straße:

- Sam fährt mit dem Desoto
- das Auto fährt aber sehr langsam
- das Diorama wieder verlassen

Diorama / Spielzeugfabrik:

- hier ist ein Elf
- **Sam spricht mit dem Elf**
- er stellt die Actionfigur, aber sie kommt immer zurück
- Sam sagt er kann ihm bei dem Spielzeug helfen
- der Elf stellt drei Fragen, die Sam beantworten muss:
- **erstens: wie soll das Outfit aussehen / Antwort: Kommando Stil**
- **zweitens: welches Zubehör / Antwort: Liste von Feinden (geht auch andere Antwort)**
- **drittens: tragische Schwäche / Antwort: Säure statt Blut**
- der Elf baut die Actionfigur zusammen
- das Diorama verlassen

Diorama / Santas Werkstatt:

- **wenn gerade wieder ein Geschenk kommt, dann schießt Sam auf das Geschenk**
- durch die Säure der Actionfigur gibt es ein großes Loch
- **die Dämonenbabys verschwinden**
- **die Seele von Santa landet im Archiv und schwebt dort herum**

Diorama / Kochshow:

- mit Stinky sprechen
- mit Opa Stinky sprechen
- das Bücherregal ansehen und **ein Buch nehmen** (ist eine Biografie von Stinky)
- mit den Rattengästen sprechen
- Diorama verlassen

Hölle / Archiv:

- eine Schublade steht offen
- darin ist die Akte von Jimmy Zweizahn
- **die Akte nehmen**
- **dann das Nitro mit dem Straßen Diorama benutzen**
- **Sam wirft das Nitro ins Auto**
- dann die Zugangskarte benutzen

Diorama / Straße:

- Sam fährt wieder mit dem Auto
- **auf der linken Seite fahren und wenn eine gelbe Rampe kommt, dann das Nitro anklicken**
- **das Auto bekommt einen Schub und landet im Theater**
- alle sehen zu Sam und Max
- **Bosco kann nun gehen**
- **seine Seele schwebt nun auch im Archiv**
- Sam und Max sind wieder im Archiv
- ins Büro gehen
- dann zur Rezeption gehen
- den Ausgang benutzen
- Sam und Max fahren mit dem Zug zurück
- die Leiter nach oben klettern und Sam und Max sind auf der Straße

Garage:

- zur Garage gehen
- hier liegt der Sohn von Jimmy Zweizahn
- er heißt Timmy
- neben ihm liegt eine dünne Akte
- Harry ist auch hier
- er wartet darauf das Timmy stirbt

Sybils Laden:

- **Sam schießt auf das Monster**
- Harry erscheint, weil er denkt das ein Toter abzuholen ist
- **jetzt müssen Sam und Max schnell den Laden verlassen und zur Garage gehen**
- **hier die Akte von Jimmy mit der Akte von Timmy benutzen**
- Timmy stirbt und Harry kommt und nimmt ihn mit in die Hölle
- Sam und Max müssen auch wieder in die Hölle
- ins Archiv gehen
- die Zugangskarte benutzen

Diorama / Kochshow:

- Timmy steht bei den Rattengästen
- **mit Timmy sprechen**
- Rainer Segen kommt und setzt die Show ab
- Stinky verschwindet
- **die Seele von Opa Stinky schwebt nun auch im Archiv**
- Sam und Max gehen auch ins Archiv
- dann gehen sie ins Büro

Hölle / Büro:

- Satan ist hier
- **Sam spricht mit Satan**
- er sagt er lässt die Seelen der anderen frei, aber Sam muss etwas unterschreiben
- Sam tut das und landet in seiner persönlichen Hölle

Hölle von Sam:

- Sam hat jetzt Glubschi als Partner
- **die Knochensäge nehmen**
- den Tresor ansehen
- **den Schrank öffnen**
- **mit Leonard sprechen**
- **das Loch in der Wand ansehen**
- dahinter ist Max
- **mit Max sprechen**
- **die Zugangskarte mit Max benutzen**
- der kommt zu Sam und befreit ihn von Glubschi
- **die Seele von Leonard schwebt davon**

- Sam und Max sind wieder im Büro

Hölle / Büro:

- **Sam spricht mit Satan**
- der ist hier aber nicht der Chef
- die drei Limo Lauser sind die Chefs
- mit den dreien sprechen
- sie haben einen Plan
- **sie wollen 1. eine Höllenbrut empfangen, 2. die Erbsünde wiederholen und 3. einen neue Seele gewinnen**
- Sam und Max fahren wieder mit dem Zug und steigen die Leiter nach oben

Straße:

- Flint steht vor Boscos Laden und sagt das Sam und Max mit feiern sollen
- Bosco taucht auf
- er geht mit Flint feiern

Sybils Laden:

- **Glubschi wirft sich hier an Sybil ran, die ja eigentlich Abe heiraten will**
- mit Sybil reden
- den Laden verlassen

Straße:

- Satan steht hier
- er wäscht jetzt Autos
- **mit Satan sprechen**
- man muss die Limo Lauser unglaubwürdig machen
- **die Kiste neben Satan ansehen**
- **Sam nimmt sich eine Büroklammerkette, eine Einkaufsliste und Würste**

Garage:

- **hier ist Brill**
- **er will gegen einen Computer antreten und gewinnen, damit er die Seele bekommt**
- mit Brill sprechen

Stinkys Laden:

- Opa Stinky und Stinky sind hier
- außerdem ist Strulli hier
- er will Stinky Apfelwein verkaufen
- **mit Stinky sprechen und mit Opa Stinky sprechen**
- ihnen sagen das sie sich nicht auf einen Handel mit Strulli einlassen sollen
- **Opa Stinky sagt er braucht das Buch von Stinky**
- **das Buch von Stinky (ist im Inventar) mit Opa Stinky benutzen**
- **der sagt Sam soll auf Seite 33 lesen**
- **Sam liest vor und aus Stinky wird ein Kuchen**
- **nochmal mit Opa Stinky sprechen**
- **der sagt er will Stinky wieder haben und dazu braucht er Rippchen**
- **dann eine Flasche Apfelwein nehmen und den Laden verlassen**
- durch den Gully in die Hölle

Hölle / Büro:

- **die Einkaufsliste mit der Liste von Rainer Segen tauschen**
- dann wieder zurück nach oben

Straße:

- in Richtung Büro gehen
- neben Boscos Laden ist ein Spalt
- **die Büroklammerkette mit dem Spalt benutzen**
- **Sam angelt ein Mimesweeper Modul**
- ein Stück weiter gehen
- **da steht Timmy Zweizahn**
- **mit ihm sprechen bis Sam und Max den richtigen Namen von Glubschi erfahren**
- **er heißt nämlich Johannes Pullermann**

Boscos Laden:

- hier steigt eine Party
- das Monster legt gerade einen tollen Tanz hin
- das Fass ansehen
- da ist Punsch drin
- **den Apfelwein mit dem Fass benutzen**
- das Monster hört auf zu tanzen
- **die Knochensäge mit dem Monster benutzen**
- **Sam hat nun eine Rippe**
- den Laden verlassen

Sybils Laden:

- **mit Glubschi sprechen**
- Sam sagt seinen richtigen Namen und Sybil will nichts mehr von Glubschi zu tun haben
- Glubschi verschwindet

Stinkys Laden:

- **die Rippe mit dem Kuchen benutzen**
- Stinky ist wieder da
- Strulli verschwindet

Garage:

- **das Mimesweeper Modul mit Chippy benutzen**
- diesmal verliert Brillli und schon ist er weg

Hölle / Büro:

- Sam, Max, Satan, Glubschi, Brillli und Strulli treffen sich hier
- es folgt eine kurze Zwischensequenz
- dann bewerfen sich Satan und die Limo Lauser mit Schneebällen
- auf der großen Tafel steht jetzt:

1. **Glocke läuten**
2. **Buch schließen**
3. **Kerze ausblasen**

- **Sam benutzt seine Pistole mit der Glocke auf dem Eiswagen**
- **die Glocke läutet und der schlurfende Unternehmensgeist schließt das Buch**
- Sam öffnet den Eiswagen
- **Eis nehmen**
- **die Kerze aus dem Schnee nehmen**
- die Kerze mit den Limo Lausern benutzen
- sie zünden die Kerze an
- zur Küchenecke gehen
- **die Tasse Kaffee mit dem Wasserspender benutzen**
- **dann die Teerprobe mit dem Wasserspender benutzen**
- **das Eis noch mit dem Wasserspender benutzen**
- **das ergibt einen Kuchen**
- **die Kerze mit dem Kuchen benutzen**

- **jetzt den Kuchen mit den Limo Lausern benutzen**
- einer von ihnen zündet die Kerze an
- dann freuen sie sich das jemand an ihren Geburtstag gedacht hat
- **sie blasen die Kerze aus**
- damit ist ihr Ende besiegelt

ENDE!!!

geschrieben am 26.04.2011 von Kerstin Häntsch / Schluchsee

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@schluchsee.de)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>