

# Sam & Max Season One – Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

gespielt von Uwe Häntsch

## Episode 1 – Culture Schock

Sam und Max warten auf einen neuen Auftrag. Das Telefon klingelt, aber wo ist es ? Es wurde von der Ratte entführt und die Ratte verlangt dafür Schweizer Käse. Damit beginnt das erste Abenteuer.

### Büro:

- Sam sieht sich im Büro um
- **er nimmt den Boxhandschuh und die Bowlingkugel**
- dann **öffnet er die Schranktür**
- dahinter befindet sich Käse (sieht aber nicht wie Schweizer Käse aus)
- im Inventar gibt es eine Riesenwumme (Pistole)
- die **Pistole mit dem Käse benutzen** (der hat nun Löcher und sieht aus wie Schweizer Käse)
- den **Käse nehmen und mit dem Rattenloch benutzen**
- die Ratte kommt und nimmt sich den Käse
- das Telefon will sie aber nicht hergeben
- **Sam spricht mit der Ratte** und sagt das sein Partner gefährlich ist
- **dann spricht Max mit der Ratte** und droht ihr alles mögliche an
- die Ratte sagt dann das sie davon Kopfschmerzen bekommt
- jetzt spricht Sam wieder mit der Ratte und fragt nach den Kopfschmerzen und ob er sonst noch irgendwie helfen kann (die Ratte mag die Höhe nicht)
- jetzt spricht wieder Max mit der Ratte und sagt das er sie zum Trocknen aufhängt
- **die Ratte gibt dann das Telefon her**
- und schon kommt der Auftrag per Telefon
- die Limo Lauser Jungs (ehemalige Kinderstars) sind durchgedreht
- zu den Limo Lauser gehören Brillli, Strulli und Glubschi
- Sam und Max verlassen das Büro

### auf der Straße:

- nach rechts gehen
- **hier mit Brillli sprechen** (er sprüht immer ein Porträt an die Wand)
- dann weiter rechts in Boscoss Null Service Shop gehen

### Boscoss Null Service Shop:

- Bosco erzählt Sam und Max von einem kleinen Terroristen der einfach ungefragt Videos in seinen Laden bringt
- **Sam und Max unterhalten sich mit Bosco**

- sie erfahren das er gegen Diebstahl gesichert ist und das er Tränengas für 10.000 Dollar verkauft
- Sam sieht sich den Ständer mit den Videos an und **nimmt sich eines von den kostenlosen Videos**
- hier steht auch Strulli mit einer Kiste in der Hand
- **mit Strulli sprechen**
- dann die **Tür zur Toilette ansehen**
- Max benutzt sie gleich mal
- Strulli muss nun auch auf die Toilette
- Sam nimmt sich vom Sonderangebotstisch **den Käse**
- dann sieht er wieder die Toilettentür an und Max geht auf die Toilette
- danach muss auch Strulli zur Toilette
- während seiner Abwesenheit **benutzt Sam den Käse mit der Kiste**
- Strulli kommt wieder und schnappt sich die Kiste
- dann will er den Laden verlassen, aber das Diebstahlsystem von Bosco funktioniert und **Strulli wird außer Gefecht gesetzt**
- den Laden verlassen
- ins Büro gehen

### Büro:

- **Sam benutzt das Video mit dem Videorekorder**
- die Ratte sieht das Video und wird hypnotisiert
- das Video wieder mitnehmen und das Büro verlassen

### auf der Straße:

- nach links gehen
- da kommt Sybils Laden

### Sybils Laden:

- hier ist **Glubschi**
- mit ihm **sprechen**
- dann **die Schranktür öffnen**
- Sybil war hier eingesperrt
- **mit Sybil sprechen**
- sie sagt das Glubschi wahrscheinlich hypnotisiert wurde und das sie nur etwas machen kann wenn er für eine Weile außer Gefecht gesetzt wird
- den Laden verlassen

### auf der Straße:

- zum Auto gehen (das hintere)
- auf dem Auto steht eine Sprühdose
- **die Sprühdose nehmen**
- an der Wand dahinter ist ein Graffiti
- das Graffiti ansehen
- dann die Sprühdose mit dem Graffiti benutzen
- sofort kommt Brillli angerannt und bringt das Graffiti wieder in Ordnung
- zum Büro gehen

- an der Wand zum Büro ist auch ein Graffiti
- **die Sprühdose mit dem Graffiti benutzen**
- jetzt kommt Brillli wieder angerannt
- ins Büro gehen

### Büro:

- aus dem Fenster sehen (Brilli steht darunter)
- **die Bowlingkugel mit dem Fenster benutzen**
- Brillli wird getroffen
- nun muss nur noch Glubschi außer Gefecht gesetzt werden
- das Büro verlassen

### auf der Straße:

- zum Auto gehen und **das Auto benutzen**
- Sam hat die Auswahl zwischen Hupe, Pistole und Megafon
- Sam muss hinter ein anderes Auto fahren (wird mit der Maus gesteuert)
- dann fährt er auf das Auto auf
- nun schnell die Pistole benutzen und ein Rücklichter kaputt schießen
- dann das Megafon benutzen (rechts ran) und dem Autofahrer vorwerfen das sein Rücklicht kaputt ist
- dafür muss der Fahrer **10.000 Dollar** Strafe zahlen
- wieder zum Büro zurückfahren mit dem Auto

### Boscoss Null Service Shop:

- mit Bosco reden und sagen sie wollen was kaufen
- das **Tränengas kaufen** (Sam gibt Bosco das Geld)
- das Tränengas nehmen und den Laden verlassen

### Sybils Laden:

- in Sybils Laden gehen
- das **Tränengas mit Glubschi benutzen**
- der fängt an zu heulen
- nun noch die **Boxhandschuhe mit Glubschi benutzen**
- der ist k.o.
- **Sybil spricht mit Glubschi und die Hypnose wirkt nicht mehr**
- Glubschi erzählt von einem Heim für ehemalige Kinderstars
- er weiß aber nicht mehr wo das Heim ist (eventuell wissen es seine Brüder)
- Sam und Max müssen das Heim finden

### Boscoss Null Service Shop:

- **Sam spricht mit Strulli**, der noch am Boden liegt
- auch bei ihm wirkt die Hypnose nicht mehr
- mit ihm sprechen (er weiß nur das es Haus 227 war)

### auf der Straße:

- zu **Brilli** gehen
- **mit ihm sprechen** (ihn von der Hypnose befreien)
- Brilli will aber keine Fragen beantworten
- er flüchtet mit einem Auto
- **Sam und Max benutzen ihr Auto und fahren Brilli hinterher** (den Paketen ausweichen)
- **Sam schießt auf die Reifen**
- dann gibt Brilli auf
- Sam erfährt nun die Adresse vom Heim

### Brady Cultures Home:

- **das Aufnahmeformular nehmen**
- das **Aufnahmeformular mit dem Formularleser benutzen**
- das geht so aber nicht (das Formular muss ausgefüllt sein)
- das Auto benutzen und zurück zum Büro

### Sybils Laden:

- **mit Sybil sprechen und ihr das Aufnahmeformular geben**
- Sam muss drei Sachen aufweisen, damit Sybil das Formular ausfüllt
- es gibt verschiedene Sachen die Sybil aufzählt (es gibt auch verschiedene Lösungen)
- Sam sagt sie soll ihn analysieren und er fängt mit den Klecksbildern an

#### **Klecksbilder:**

**Bild 1: Susan Lucci mit einem Emmy Award**

**Bild 2: Tauben auf dem Vordach von Manns Chinese Theater**

**Bild 3: Ein Autogramm in Blindenschrift**

**Bild 4: Ein johlender Haufen Schlaksiger Albinos**

**Bild 5: Der helle Fleck, den ein Blitz in deinen Augen verursacht**

- Sybil sagt er hat ein **Problem mit Berühmtheit**
- der nächste Test ist freie Assoziation

#### **freie Assoziation:**

**Sybil sagt verschiedene Begriffe**

**Max klickt einfach irgendeinen Gegenstand an (Sofa, Kaktus usw.)**

**wenn Sybil einen Begriff sagt bei dem es um Haare geht, dann benutzt Sam die Pistole und zielt auf Sybil (bei Worten wie Kamm, Shampoo usw.)**

- Sybil sagt das er eine **Haar Obsession** hat
- dann kommt der letzte Test
- die unbewussten Träume (beim ersten Mal spielen hat Sybil was von Mutter heiraten gesagt und beim zweiten Mal ging es um das Älterwerden von Freunden; die Antworten für das Älterwerden stehen in Klammern dahinter)
- aus dem Traum kommt man entweder mit den richtigen Antworten oder durch anklicken der Bürotür; dann wird Sam gefragt ob sein Traum zu Ende ist und er sagt „ja“ und kann es noch einmal mit den Traumdeutungen probieren

### **Träume (Traumdeutung):**

**Max befindet sich im Büro**

**er klickt die schwarze Gestalt an**

**Sybil fragt wer das ist und Sam sagt „Du“ (bzw. Max)**

**dann die Schachtel mit den Donats ansehen und als Antwort „Hochzeitstorte“ (bzw. Geburtstagstorte) sagen**

- Sybil sagt das er seine Mutter heiraten will (bzw. das er seine Freunde altern sehen will)
- nun **füllt sie das Formular aus** und sagt das er ein Fall für einen Psychologen ist
- Sybils Laden mit dem Formular verlassen
- das Auto benutzen und zum Heim fahren

### **Brady Cultures Home:**

- das **Formular mit dem Formularleser benutzen**
- die Tür öffnet sich
- in das Heim gehen
- Sam und Max werden hypnotisiert
- bei Max funktioniert es nicht, aber bei Sam

### **Boscoss Null Service Shop:**

- Sam kommt mit einer Kiste Videos in Boscoss Laden
- sobald Sam zur Tür reinkommt **sofort den Käse vom Tisch nehmen**
- daraufhin kommt der k.o. Schlag und Sam kommt in einen Traum

### **Traum (im Büro):**

- Sam sieht überall Brady
- ein Brady ist in der Lampe
- ein Brady sitzt als Kopf auf dem Körper von Max
- ein Brady ist im Schrank und aus Käse
- ein Brady ist im Fernseher
- an der Decke ist der Kopf von Max
- Sam öffnet den Schrank und geht dann sofort zur Fahrradpumpe
- **die Fahrradpumpe benutzen** (die Ratte wird aufgepumpt und riesengroß)
- die Ratte frisst den Brady aus Käse
- an der Wand hängt ein Einbahnstraßenschild (One Way)
- das One Way Schild benutzen (umdrehen)
- das Zimmer stellt sich kurzzeitig auf den Kopf, aber Sam kann den Kopf von Max nicht fangen
- die **Pistole mit dem One Way Schild benutzen**
- jetzt bekommt Sam den Kopf von Max zu fassen
- den **Kopf von Max mit dem Kopf von Brady auf dem Körper von Max benutzen**
- Max verschlingt den Kopf von Brady und ist wieder auf seinem Körper
- den **Lichtschalter benutzen** und der Brady in der Lampe ist weg
- jetzt noch **die Antenne (Kleiderbügel) vom Fernseher benutzen** und der Brady ist auch weg

### Boscos Null Service Shop:

- Sam wacht auf und ist nicht mehr hypnotisiert
- er spricht mit Bosco
- er muss Max retten

### Sybils Laden:

- **Sam geht zu Sybil und fragt sie ob es eine Hypnoseabwehr gibt**
- sie **gibt ihm ein Diagramm** (Anleitung für eine Hypnoseabwehr)
- Sam geht wieder zu Bosco

### Boscos Null Service Shop:

- **Sam gibt Bosco das Diagramm**
- der sagt das er ihm ein Gerät bauen kann, aber ihm fehlt etwas das er als Antenne benutzen kann

### Büro:

- Sam geht ins Büro und **nimmt den Kleiderbügel** vom Fernseher

### Boscos Null Service Shop:

- **Sam gibt Bosco den Kleiderbügel**
- **Bosco gibt Sam einen Antihypnosehelm**

### Brady Culture Home:

- Sam geht zum Auto und fährt zum Heim
- ins Heim gehen (Sam sagt er setzt lieber den Helm auf)
- diesmal kann Brady Sam nicht hypnotisieren
- dafür kommen die Limo Lauser gerade an und werden wieder hypnotisiert
- Brady sagt sie sollen Sam attackieren
- Sam kommt so nicht zu Max
- **er sagt zu den Limo Lauser: Verehrt mich**
- **das gefällt Brady gar nicht und er sagt: Nein mich**
- **dann sagt Sam: Attackiert mich**
- **und Brady sagt: Nein mich**
- so kann Sam Max befreien und der erste Fall (erste Episode) ist gelöst

## Episode 2 - Situation Comedy

### Büro:

- Sam und Max warten wieder auf einen neuen Auftrag
- das Telefon klingelt und der neue Auftrag ist da
- das Büro verlassen

### Sybils Laden:

- **Sam spricht mit Sybil**
- sie hat mal wieder einen neuen Beruf
- und sie sucht ein Foto von Aliens für ihre Zeitung das Goldene Alien Liebes Dreieck
- den Laden verlassen

### Boscos Null Service Shop:

- **Sam spricht mit Bosco**
- der hat sich einen neuen Namen zugelegt und er hat ein Problem mit Skinbodies (Ratten) die immer seinen Rasierschaum klauen
- diesmal verkauft Bosco einen Stimmenmodulator für 1 Million Dollar
- nach dem Gespräch **den Rasierschaum vom Tisch nehmen**
- eine Ratte ist aber schneller und schon ist sie weg mit dem Rasierschaum
- den Laden verlassen
- auf der Straße fährt ein Auto mit zwei Ratten
- zum Auto gehen
- das Auto benutzen und den Ratten folgen

### Auf der Straße:

- Sam schießt auf die Ratten, aber die weichen immer geschickt aus
- auf der Straße gibt es immer wieder Baustellen mit offenen Kanaldeckeln
- **Sam muss die Ratten so beschießen das sie beim Ausweichen direkt in einen offenen Kanal fahren** (also rechts beschießen damit sie nach links ausweichen und umgekehrt)
- sind die Ratten in ein Loch gefahren, **dann hat Sam den Rasierschaum**
- zurück zum Büro
- das Auto wieder benutzen und zum Fernsehstudio fahren

### Fernsehstudio:

- mit der Regisseurin sprechen und nach Myra fragen
- die Regisseurin denkt das Sam und Max vorsprechen wollen
- die beiden sagen dann auch das sie das wollen
- **Sam benutzt den Rasierschaum mit sich selber**
- **dann benutzt er das Tränengas (aus der ersten Episode) mit Max**
- die beiden dürfen in der Serie Großstadt Cowboys mitspielen
- durch die Tür Großstadt Cowboys gehen

### Fernsehstudio / Großstadt Cowboys:

- mit der Regisseurin sprechen
- sie erklärt um was es geht
- Max sagt dann das sie mit der Aufnahme beginnen können
- den **Lampenschirm nehmen**
- den **Teller nehmen**
- den **Lampenschirm mit der Kuh benutzen**
- der Vermieter kommt und fragt wen sie zu Gast haben

- die Antwort lautet: **unseren Küchenchef**
- Sam benutzt den **Teller mit dem Kuhfladen hinter der Kuh**
- der Vermieter zieht die Kuh am Schwanz und die macht Muh
- der Vermieter fragt was der Küchenchef gesagt hat und Sam sagt: **Mousse Bovine ...ein leckeres Gericht**
- der Vermieter kostet davon und dann ist die Szene im Kasten
- Sam bekommt **ein Video von der Szene**
- durch die Tür zur Kochshow gehen

### Fernsehstudio / Kochshow:

- mit der Regisseurin sprechen
- den Kochtopf ansehen und die Show beginnt
- Sam sagt das er **einen Kuchen backen** möchte
- **Sam nimmt einfach verschiedene Zutaten** (ist egal welche und wieviele)
- dann steht unten rechts „Koch den Kram“; das anklicken und Sam steckt alles in den Ofen
- dann hat er einen schönen **grünen Kuchen**
- die Kochshow verlassen
- durch die Tür Peinliche Idole Show gehen

### Fernsehstudio / Peinliche Idole Show:

- hier sind die drei Limo Lauser
- zwei sind in der Jury und Max hilft als dritter aus
- Glubschi singt und bekommt die Stimmen von Brillli und Strulli, nur Max ist dagegen
- **Sam spricht mit Brillli** (er mag hohe Töne)
- **dann spricht Sam mit Strulli** (der hat Geburtstag und wünscht sich einen Kuchen)
- das **Mikrofon benutzen**
- Sam singt irgendeinen Text, den man zusammenstellen kann, aber er hat keine Chance
- **zu Glubschi gehen und mit ihm sprechen**
- den **Text von Glubschi nehmen**
- die Show verlassen
- durch die Tür zu Großstadt Cowboys gehen
- und von dort durch die Tür links zur Spielshow

### Fernsehstudio / Wer wird niemals Millionär:

- **mit Reiner Segen sprechen**
- nach einem Trick fragen
- **die Farbe grün auswählen**
- Reiner Segen wird grün
- Sam fragt nach einem **Foto mit Reiner Segen**
- er bekommt ein Foto
- zu der Tür mit der Aufschrift Myra gehen
- **mit Myra sprechen**
- Sam und Max können nur in ihre Show wenn sie einen Plattenvertrag, einen TV Clip und einen Skandal haben
- Sam sagt er hat einen TV Clip
- dann das Gespräch beenden
- Myra geht schließt die Tür



- mit der Regisseurin sprechen
- **das Podium links benutzen**
- die Show beginnt
- Sam kann die Frage aber nicht beantworten
- zu dem anderen Pult gehen
- dort sind an der Seite die Fragekarten
- **die Fragekarten nehmen**
- den **Text von Glubschi mit dem Kartenschlitz benutzen**
- jetzt wieder das **Pult links benutzen**
- diesmal lautet die Frage einfach „ Bin ich blau“ und Sam antwortet mit „Nein“
- Sam hat eine Million gewonnen
- er bekommt aber nur **eine Million Essensmarken**
- das Fernsehstudio verlassen

### Sybils Laden:

- **Sam gibt Sybil das Foto vom grünen Reiner Segen**
- die freut sich und druckt gleich ihre Zeitung

### Boscoss Null Service Shop:

- vor dem Laden den linken Zeitungsständer ansehen und **eine Zeitung vom Goldenen Alien Liebes Dreieck nehmen**
- in den Laden gehen
- **Bosco die Essensmarken geben**
- dafür bekommt Sam den **Stimmenmodulator** (ein Heliumballon)
- im Laden nach links gehen
- dort steht eine Maschine für Würzsoßen
- es gibt auch Ketchup in der Maschine
- **den Kuchen mit dem Ketchup benutzen**
- dann den Laden verlassen und mit dem Auto fahren

### Fernsehstudio / Peinliche Idole Show:

- **Sam gibt Strulli den Kuchen**
- der verträgt aber keine Tomaten und ist nach dem Genuss des Kuchens außer Gefecht gesetzt
- **nun benutzt Sam erst den Stimmenmodulator und dann das Mikrofon**
- er singt irgendeinen Text und gewinnt
- nun hat Sam einen **Plattenvertrag**

### Fernsehstudio / Wer wird niemals Millionär:

- Sam geht zur Tür von Myra
- **er spricht mit ihr und sagt das er einen Plattenvertrag hat und einen Skandal (Zeitung)**
- nun dürfen Sam und Max zu Myra in die Show

### Fernsehstudio / Myras Show:

- Myra steht hinter einem Tisch

- vor ihr steht ein Glas Wasser
- rechts steht ein Teddy, der Myra hypnotisiert
- links steht ein Mikrofon, das Funken sprüht
- Sam und Max sitzen links auf einem Sofa
- rechts steht ein Gartenstuhl
- Myra beginnt mit der Show
- **sie fragt über was Sam reden will und er sagt „über den Teddy“**
- das will Myra aber nicht
- sie fängt einen endlosen Monolog an
- Sam kann jetzt etwas tun
- **den Stimmenmodulator mit Sam benutzen**
- dann **mit Myra sprechen und sagen das er über die Peinliche Idole Show sprechen will** und ob er ein Lied singen darf
- Sam darf singen und **das Wasserglas zerspringt**
- auf dem Tisch ist jetzt fast überall Wasser verteilt
- **Sam spricht dann wieder mit Myra und sagt das er über das Bild im Goldenen Alien Liebes Dreieck reden möchte**
- er sagt das noch jemand anderes darin verwickelt war
- Myra fragt wer und **Sam sagt Bessy die Kuh**
- damit wäre der zweite Fall gelöst

### Episode 3 – Der Maulwurf, die Mafia und die Million

#### Büro:

- Sam und Max warten auf den nächsten Auftrag
- und der kommt prompt
- diesmal geht es um das Casino (ein Maulwurf, der eingeschleust wurden ist, meldet sich nicht mehr)
- auf dem Boden liegt eine Pik Ass Karte (vor dem Rattenloch)
- **die Pik Ass Karte nehmen**
- das Büro verlassen

#### Boscoss Null Service Shop:

- **mit Bosco sprechen**
- diesmal verkauft er ein Miniabhörgerät für 10 Millionen Dollar
- Bosco fürchtet sich diesmal vor der Spielzeugmafia
- damit sie ihm keine Produkte in den Laden schmuggeln können, hat er eine Kamera aufgebaut, die Produkte, die nicht in den Laden gehören, erkennt
- Boscoss Laden verlassen

#### Sybils Laden:

- zu Sybil gehen
- **mit Sybil sprechen**
- sie hat einen neuen Beruf
- jetzt ist sie Berufszeugin
- den Laden verlassen und das Auto benutzen (zum Casino fahren)

### Casino:

- am Eingang bekommen Sam und Max Spielchips von einem Typ mit Bärenmaske
- mit dem Bär sprechen (er sagt das der Boss beschäftigt ist)
- das **Rattenklatschspiel ansehen und die Anleitung dazu lesen**
- den **Spielchip mit dem Münzeinwurf benutzen**
- Sam muss alle Ratten auf dem orangefarbenen Hintergrund abschießen (aber nicht die auf dem gelben Hintergrund)
- **hat Sam alle 20 Ratten abgeschossen, bekommt er dafür einen Magneten**
- das Bulettsandwich im Schaukasten ansehen
- mit der **Wache vor der Tür sprechen** (ohne Passwort kommt Sam nicht rein)
- den **einarmigen Banditen benutzen** (Münze mit Bandit benutzen)
- Sam gewinnt nichts (es kommt aber ein anderer Typ mit Bärenmaske und der sagt der Wache das Passwort und darf dann durch die Tür)
- zum Spieltisch gehen
- **mit dem Geber sprechen**
- Sam kann gegen Leonard spielen
- jeder Spieler bekommt nur eine Karte, die aber nur der Gegner sehen kann
- dann muss man sagen ob die eigene Karte besser ist als die vom Gegner
- Sam lässt sich auf ein Spiel ein und verliert
- Leonard hat sich seltsam verhalten und Sam will erst wissen warum bevor er wieder gegen ihn spielt
- das Spiel abbrechen
- **über dem Eingang die Clownnase ansehen**
- sie glänzt und Leonard kann darin seine eigene Karte sehen
- also benutzt Sam **die Pik Ass Karte mit der Clownnase**
- dann wieder gegen Leonard spielen
- diesmal gewinnt Sam die 10 Millionen
- das Casino verlassen

### Boscos Null Service Shop:

- **Sam kauft bei Bosco das Abhörgerät für 10 Millionen**
- das Abhörgerät ist eine Wanze
- den Laden verlassen

### Casino:

- **die Wanze mit der Wache benutzen**
- dann den **einarmigen Banditen benutzen**
- der Typ kommt wieder und sagt das Passwort
- die **Wanze wieder holen**
- die Wanze sagt wie das Passwort hieß
- **mit der Wache sprechen und das Passwort sagen**
- Sam und Max kommen jetzt durch die Tür
- hier ist Chukles
- er sagt das Sam nur zum Boss kommt wenn er Mitglied der Spielzeugmafia ist
- Mitglied kann er werden, wenn er 3 Aufgaben erfüllt
- **Sam soll in Boscos Laden Teddybären aufstellen, er soll Sybil beseitigen und er soll das gestohlene Bulettsandwich wieder beschaffen**
- Sam und Max verlassen das Casino

### Sybils Laden:

- Sybil hat eine Kaffeetasse vor sich stehen
- mit Sybil sprechen
- Sam nimmt **die Kaffeetasse** und spricht mit Sybil

### Boscos Null Service Shop:

- **Sam spricht mit Bosco und sagt ihm das einer von der Spielzeugmafia vor dem Laden steht**
- Bosco ist nun abgelenkt
- Sam geht zur Kamera
- den **Magnet mit der Kamera benutzen**
- nun ist die Kamera außer Gefecht und Sam kann die **Teddybärenbox mit dem Sonderangebotstisch benutzen**
- die erste Aufgabe wäre gelöst
- zur Gewürzsoßenmaschine gehen
- die **Kaffeetasse von Sybil mit den Gewürzsoßen benutzen** (jetzt ist Tomatenketchup drin)

### Büro:

- Sam und Max kommen gerade dazu wie Leonard versucht das Bulettensandwich an die Ratte zu verkaufen
- **Sam spricht mit Leonard**, aber das bringt nichts
- auf Max umstellen
- dann spricht Max mit Leonard und das endet damit das Leonard gefesselt vor Sam und Max sitzt
- Sam spricht mit Leonard und erfährt von ihm das er nichts auf seine Mutter kommen lässt
- Sam und Max werfen Leonard nun Beleidigungen über seine Mutter an den Kopf

- 1. Deine Mama ist so fett  
sie hat mehr Falten als ein Origami Akkordeon.**
- 2. Deine Mama ist so strahlend  
säße sie in Atommüll, würde das keinem auffallen.**
- 3. Deine Mama ist so flott  
sie würde sogar bei einem Limbo Wettbewerb einschlafen.**
- 4. Deine Mama ist so sparsam  
sie geht sogar in den Second Hand Laden noch mit Coupons einkaufen.**
- 5. Deine Mama ist so vulgär  
bei ihrer Ausdrucksweise wird sogar ein Hafenarbeiter rot.**

- Leonard ist jetzt hochrot im Gesicht und er sagt das er das Bulettensandwich im einarmigen Banditen versteckt hat
- der Arm liegt auf dem Boden im Büro

- **Sam nimmt den Arm** (automatisch)
- das Büro verlassen

### Sybils Laden:

- die **Kaffeetasse mit Tomatenketchup mit Sybil benutzen**
- dann die Pistole nehmen
- **sobald Sybil die Kaffeetasse in die Hand nimmt, muss Sam auf die Tasse schießen**
- Sybil ist überall mit Tomatenketchup bespritzt und sie ist in Ohnmacht gefallen
- die Mafia ist überzeugt das sie tot ist
- die zweite Aufgabe wäre damit gelöst

### Casino:

- Sam und Max fahren wieder ins Casino
- zum einarmigen Banditen gehen
- **den Arm mit dem einarmigen Banditen benutzen**
- dann den **einarmigen Banditen benutzen**
- als Gewinn gibt es das **Bulettsandwich**
- damit ist die dritte Aufgabe gelöst
- Sam und Max sollen nun in die Spielzeugmafia aufgenommen werden
- es stellt sich heraus das der Boss der gesuchte Maulwurf ist
- er hat die Seiten gewechselt
- da Sam den Code sagt wird er als Polizist entlarvt
- Sam und Max flüchten im Auto
- sie haben aber Verfolger hinter sich
- die Pistole nehmen
- **Sam versucht auf die Schilder zu schießen, die in der Mitte der Straße hängen**
- wenn Max den richtigen Zeitpunkt erwischt auf das Schild zu schießen, dann fällt das Schild genau vor den Verfolgern herunter und sie müssen ausweichen (Sam muss auf der linken Seite fahren und dann auf das Schild schießen)
- Sam und Max fahren zurück zum Casino
- Sam sieht sich um
- dann geht es durch die Tür mit der Aufschrift „Betreten Verboten“
- hier ist der Boss und er versucht Sam und Max zu hypnotisieren
- das klappt zwar nicht aber die beiden tun so als hätte es funktioniert
- Sam soll Max erschießen
- die **Spielzeugpistole mit Max benutzen**
- auf einem Tisch steht ein einarmiger Bandit
- daneben liegt ein Schraubenzieher
- **den Schraubenzieher nehmen**
- den **Schraubenzieher mit dem einarmigen Banditen benutzen**
- Sam hat nun ein **Sprachmodul** (mitnehmen)
- er geht zu der Kiste hinter dem Fließband
- dort **benutzt er das Sprachmodul mit der Kiste** (da liegen viele Sprachmodule drin)
- das Sprachmodul wird in einen Teddy verbaut
- der Teddy landet neben dem Fließband
- den **modifizierten Teddy nehmen und mit dem Boss benutzen**
- der meint das er brennt und rennt deswegen zum Feuerlöscher
- **Sam benutzt den Hebel** und der Boss wird durch das Rohr gesaugt und bleibt dann stecken

- bevor alles in die Luft fliegt, verschwinden Sam und Max

### Episode 4 – Abe Lincoln muss sterben

#### Büro:

- Sam und Max warten auf einen neuen Auftrag
- der kommt auch und die beiden machen sich auf den Weg

#### Vor dem Weißen Haus:

- **den Boxhandschuh nehmen**
- das Münztelefon ansehen
- **mit dem Secret - Service Agenten sprechen** (der will sie nicht ins Weiße Haus lassen)
- Sam und Max sehen sich noch etwas um
- dann fahren sie mit dem Auto zum Büro

#### Vor Boscos Laden:

- Sam und Max treffen **Rainer Segen** an einem Stand
- sie sprechen mit ihm und fragen ihn nach Magie
- Rainer verschwindet kurz und Sam **nimmt sich das Schild „Lieferung frei Haus“**
- dann geht es zu Bosco

#### Boscos Null Service Shop:

- **Sam spricht mit Bosco** (diesmal gibt er sich als Russe aus)
- fragen was er diesmal verkauft
- Bosco bietet ein Wahrheitsserum für 100 Millionen an
- den Laden verlassen

#### Sybil's Laden:

- **mit Sybil sprechen**
- sie macht jetzt auf Partnervermittlungsservice
- Sybil sucht einen Mann der älter ist, groß, angesehen und Erfahrung besitzt
- den Laden verlassen
- an der Mauer (dort wo das Auto immer steht) hängt ein **Plakat mit der Aufschrift „Gebt mir alles was ihr habt“**
- das Plakat mitnehmen

#### Büro:

- **Sam benutzt das Telefon und ruft das Weiße Haus an**
- er sagt dem Agenten das er am Telefon bleiben soll
- dann das Büro verlassen und mit dem Auto zum Weißen Haus fahren
- da der Agent noch am Telefon steht, können Sam und Max einfach ins Weiße Haus gehen

## Im Weißen Haus:

- Sam stellt fest das der Präsident hypnotisiert wurde
- ein Agent ist immer neben dem Präsidenten
- **Sam spricht mit dem Präsidenten**
- der denkt das Sam und Max die Übersetzer sind
- Sam und Max sehen sich um (Globus, Kamera, Uren, Bilder, Auszeichnungen, Schneekugel usw.)
- **zum Lagerraum gehen und versuchen die Tür zu öffnen**
- Sam und Max fliegen sofort aus dem Weißen Haus
- Strulli kommt und geht zum Präsidenten
- **Sam und Max gehen auch wieder ins Weiße Haus**
- **Sam spricht mit dem Präsidenten und sagt er ist bereit zum Übersetzen**
- Strulli erzählt dem Präsidenten von seiner Limosucht
- der Präsident will von Sam wissen was Strulli gesagt hat
- Sam sagt: **„Wann gibt es hier endlich einen Drink“**
- Strulli bekommt etwas zu trinken, aber kurz danach muss er zur Toilette und fragt wo das Bad ist
- Sam übersetzt das mit: **„Wo ist der Lagerraum ?“**
- Strulli rennt zum Lagerraum und wird vom Agenten hinausgeworfen
- **Sam benutzt den Boxhandschuh mit dem Präsidenten**
- dem fliegt gleich der Kopf weg (der Präsident war nur eine Puppe)
- der Agent erweckt nun die Statue von Abraham Lincoln zum Leben
- es soll eine Wahl geben und Max entscheidet sich dafür zu kandidieren
- **Sam benutzt die Wanze mit der Statue** (Wanze dann wieder einstecken)
- dann die **Konzeptkarten ansehen**
- das sind die Antworten von Lincoln
- **das Schild „Lieferung frei Haus“ und das Plakat „Gebt mir alles was ihr habt“ mit den Konzeptkarten benutzen**
  
- **Sam stellt das Schild „Lieferung frei Haus“ vorne dran auf dem Ständer**
- **dann spricht er mit Lincoln und sagt „Reden wir über Sachthemen“ und er fragt nach der Giftmüllagerung**
- **Lincoln liest dann ab und sagt „Lieferung frei Haus“**
- **das kostet ihn Punkte in der Umfrage**
- **Sam stellt nun das Schild „Gebt mir alles was ihr habt“ vorne dran auf dem Ständer**
- **dann spricht er mit Lincoln und sagt „Reden wir über Sachthemen“ und er fragt nach den Steuerplänen**
- **Lincoln liest dann ab und sagt „Gebt mir alles was ihr habt“**
- **das kostet ihn weitere Punkte in der Umfrage**
- **Sam stellt nun das Schild „Man kann ein Übel nicht mit einem anderen bekämpfen“ vorne dran auf dem Ständer**
- **dann spricht er mit Lincoln und sagt „Reden wir über Sachthemen“ und er fragt nach Vereinbarkeit von Religion und Schule**
- **Lincoln liest dann ab und sagt „Man kann ein Übel nicht mit einem anderen bekämpfen“**
- **das kostet ihn weitere Punkte in der Umfrage**
  
- nun liegt Max nur noch knapp hinter Lincoln in der Umfrage
- Sam und Max müssen etwas unternehmen

- vor der Statue liegen Flyer
- **einen Flyer nehmen**
- mit dem Auto zum Büro fahren
- zu Sybil gehen

### Sybils Laden:

- **Sam gibt Sybil den Flyer**
- die findet den Mann interessant, aber leider steht keine Telefonnummer dabei
- Sam und Max gehen ins Büro

### Büro:

- **die Wanze mit dem Telefon benutzen und Sybil anrufen**
- Sybil stellt Fragen und die passenden Antworten lauten:

1. **Ich Abraham Lincoln bin dieser Mann**
2. **An diesen Tag wird man sich noch in Jahrhunderten erinnern**
3. **Ich stehe hier auf den Stufen des Weißen Hauses**
4. **Es ist nun Zeit zu handeln**

- Sam und Max sind wieder vor dem Weißen Haus
- Sybil ist auch da
- es folgt eine Zwischensequenz
- Max wird Präsident und die Lincoln Statue geht los um alle Leute zu hypnotisieren
- ins Weiße Haus gehen

### Im Weißen Haus:

- **die Auszeichnung nehmen**, die auf dem Schreibtisch liegt
- **den Kalender ansehen und den Tag des Ministers einstellen** (Schild „Heute“ auf den 26. April stellen)
- **das Haushaltsbuch ansehen**
- Max hat viel Geld zur Verfügung
- **die Auszeichnung (für Minister) mit dem Secret Service Agenten vor der Lagertür benutzen und ihm dann sagen das er Urlaub machen soll**
- er macht zwar Urlaub, aber Sam kommt trotzdem nicht in das Lager
- dort kommt er nur im Kriegsfall hinein
- **mit Glubschi, Brill und Strulli sprechen**
- die haben ein Problem
- das Weiße Haus verlassen

### Sybils Laden:

- **mit Sybil sprechen**
- sie hat einen Radiokohlenstoffdatierer
- damit will sie Dinge finden die wertvoll sind, damit sie ihre Schulden bezahlen kann
- sie will das Gerät aber nicht an Sam ausleihen
- zurück zum Weißen Haus

### Im Weißen Haus:



- **das Haushaltsbuch ansehen**
- da steht jetzt Sybil drin
- **einen Haken vor ihren Namen setzen**
- nun hat Sybil Geld

#### Sybils Laden:

- Sybil ist weg
- **Sam nimmt den Radiokohlenstoffdatierer**

#### Boscoss Null Service Shop:

- hier **den Radiokohlenstoffdatierer mit den Würstchen benutzen**
- die Würstchen sind uralt und man sollte sie unter Denkmalschutz stellen

#### Im Weißen Haus:

- **ins Haushaltsbuch sehen**
- da steht jetzt auch Bosco drin
- **einen Haken vor Bosco setzen**

#### Boscoss Null Service Shop:

- **Sam spricht mit Bosco und kauft das Wahrheitsserum** (Geld hat Bosco schon bekommen)
- es ist eine Flasche Wodka

#### Im Weißen Haus:

- **Sam gibt Strunk die Flasche Wodka**
- jetzt gibt es Krieg und über der Tür zum Lager leuchtet das Wort „War“ auf
- es folgt eine kleine Gesangseinlage
- Sam darf jetzt ins Lager
- die Tür zum Lager öffnen

#### Lager:

- hier gibt es jede Menge Monitore
- das Kriegshandbuch ansehen und lesen
- **den Zielerfassungscomputer ansehen**
- hier gibt es mehrere Ziele die man einstellen kann
- Boscoss Laden steht auch als Ziel im Computer
- also drückt Sam mal auf die Taste Feuer und testet ob die Raketenabwehr von Bosco funktioniert (tut sie)

#### Boscoss Null Service Shop:

- Sam sieht sich die Kamera bei der Tür an
- hier ist der Peilsender dran
- **den Peilsender nehmen**

- dann zum Auto gehen und Lincoln verfolgen
- **den Peilsender mit Lincoln benutzen**
- dann zurück zum Weißen Haus fahren

### Im Weißen Haus:

- Sam geht ins Lager

### Lager:

- **den Zielerfassungscomputer benutzen**
- **jetzt Lincoln als Ziel einstellen und dann auf Feuer drücken**
- damit wäre diese Episode zu Ende

## Episode 5 - Realität 2.0

### Büro:

- Sam bekommt gerade einen neuen Auftrag
- das Büro verlassen
- hinter dem Auto von Sam und Max steht ein Lieferwagen für Eis
- zu Sybil gehen

### Sybils Laden:

- **Sybil ist jetzt Betatesterin**
- sie hat eine Brille auf und ist hypnotisiert
- Sam versucht sie mit dem Boxhandschuh außer Gefecht zu setzen, aber das geht nicht

### Boscos Null Service Shop:

- **Bosco ist jetzt ein Halbfelf**
- Sam spricht mit ihm
- Bosco hat eine biologische Waffe, die er für 1 Milliarde Dollar verkauft
- auf dem Tisch vor der Ladentheke steht Jimmy Zweizahn mit einer Kanone
- **Sam spricht mit Jimmy**
- Jimmy will zwar die Kanone verkaufen, aber nicht an Sam
- **Sam versucht die Kanone zu nehmen**
- Jimmy schießt auf Sam
- dann sieht man wie Jimmy die Kanone nachlädt
- **nun schnell Jimmy anklicken und er wird in die Kanone gestopft**
- die **Kanone nehmen**
- den Laden verlassen

### Sybils Laden:

- die **Kanone mit Sybil benutzen**
- die erwacht aus ihrer Hypnose
- mit Sybil sprechen

- sie ist Betatesterin und die Brille ist nun kaputt
- die Brille hat sie von der Firma SACK bekommen, die in Leftys Laden sind
- Sybil verlassen

### Leftys Laden:

- hier gibt es vier technische Geräte, die nicht mehr auf dem neuesten Stand sind
- **Sam spricht mit ihnen**
- Sam sagt das sie die Realität 2.0 ausprobieren wollen
- **Sam bekommt einen Chip für die Brille von Sybil**
- den Laden verlassen

### Sybils Laden:

- **den Chip mit der Brille von Sybil benutzen** (sie liegt auf dem Sofa)
- Sam benutzt die Brille und landet in der Realität 2.0

### Realität 2.0 bei Sybil:

- Sam und Max bekommen eine Einführung in Realität 2.0
- Sam sieht sich um
- dann den Laden verlassen

### Realität 2.0 auf der Straße:

- am Briefkasten steht Myra
- **Sam spricht mit ihr**
- sie bewacht den Briefkasten und lässt nur geprüfte Post durch
- **in der Luft hängen 3 Goldmünzen**
- Sam kann sie aber nicht erreichen
- auf der Straße weitergehen zu Rainer Segen
- mit ihm sprechen
- zaubern kann er nicht, aber **Sam bekommt einen persönlichen Regenbogen**, den er mit seinem Auto benutzen kann
- zu Bosco gehen

### Realität 2.0 bei Bosco:

- **mit Bosco reden**
- Bosco würde Sam ein Holzsword für 5 Goldstücke verkaufen
- Sam erfährt das Bosco sein Geld Online verwaltet bei Banco Lavadero.com
- das Passwort dafür hat er sich in der realen Welt auf seinen Körper tätowieren lassen
- er will Sam das Passwort nicht sagen
- die Realität 2.0 verlassen (auf die Brille unten rechts klicken)
- **das Fernglas nehmen**, das auf der Ladentheke steht
- dann die Brille für die Realität 2.0 wieder benutzen
- nach hinten im Laden gehen
- **den Monster-O Matic benutzen**
- auf dem Boden ist jetzt ein bedrohlicher Blauschleim
- den kann Sam aber nicht nehmen
- den Laden verlassen

### Realität 2.0 auf der Straße:

- zum Auto gehen
- das Autokennzeichen ansehen
- es lautet BRV – 214
- BRV steht für die Farben Blau, Rot, Violett
- **den Regenbogen mit dem Auto benutzen**
- der Regenbogen fragt welche Farben das Auto bekommen soll und Sam nimmt die **Reihenfolge Blau, Rot und Violett**
- dann das Auto benutzen und zu Banco Lavadero.com fahren

### Realität 2.0 bei Banco Lavadero.com

- das Auto wird überprüft und darf passieren
- Sam steht vor vielen großen Vierecken, die jeweils ein Bankkonto einer Firma darstellen
- ganz unten steht das Konto von Bosco
- leider kennt Sam das Passwort nicht
- wenn man oben rechts auf das Wort bereinigen klickt, dann wird das Geld von oben nach unten umverteilt und zwar so wie die Pfeile anzeigen
- klickt man bei einem Konto auf Bücher bereinigen, dann werden die Pfeile umgestellt und das Geld anders verteilt
- da Sam aber ohne Passwort nicht weiter kommt, fährt er wieder zurück zum Büro

### Realität 2.0 im Büro:

- Sam sieht sich im Büro um
- **vor dem Rattenloch ist Jimmy und er hat eine Goldmünze, aber die will er nicht hergeben**
- das Büro verlassen

### Realität 2.0 auf der Straße:

- Sam geht zu Leftys Laden
- vor dem Laden steht ein Springclown
- den kann Sam aber nicht nehmen (wegen der Popups)
- in den Laden gehen

### Realität 2.0 in Leftys Laden:

- Sam **benutzt den Computerbug mit dem orangefarbenen Computer**
- jetzt können Sam und Max ganz hoch springen
- den Laden verlassen
- auf die Straße gehen
- dort zu den 3 Münzen gehen
- **die 3 Münzen nehmen** (klappt jetzt, weil Sam springen kann)
- zurück in den Laden von Lefty
- den Computerbug wieder vom orangefarbenen Computer nehmen
- dann den **Computerbug mit dem Telefon benutzen**
- nun sind Sam und Max ganz klein

- den Laden verlassen und zum Büro gehen
- da sie so klein sind kommen sie nicht ins Büro
- einfach kurz die Brille absetzen und in der Wirklichkeit ins Büro gehen
- dann die Brille wieder benutzen

### Realität 2.0 im Büro:

- **Sam und Max gehen zu Jimmy ins Rattenloch und holen sich die Münze**
- dann das Büro verlassen
- wieder zu Lefty gehen

### Realität 2.0 in Leftys Laden:

- Sam nimmt den Computerbug
- **er benutzt ihn nun mit dem blauen Computer**
- davon werden **Sam und Max zweidimensional**
- ob das auch irgendwo einen Vorteil bringt ?

### Realität 2.0 bei Sybils:

- Sam braucht noch eine fünfte Münze
- er geht zu Sybil in den Laden
- hier den verschlossenen Schrank ansehen
- Sam ist so flach das er unter der Schranktür durchpasst
- **er kriecht in den Schrank und holt dort die fünfte Münze raus**
- Laden verlassen

### Realität 2.0 in Leftys Laden:

- Sam nimmt den Computerbug
- **dann benutzt er ihn mit dem grünen Computer**
- der piept nur
- den Computerbug wieder nehmen
- **mit dem grünen Computer sprechen**
- **Sam drückt eine Taste auf dem grünem Computer**
- die Popups wurden deaktiviert
- jetzt kann er den Laden verlassen und **den Springkasper nehmen**
- wieder in den Laden gehen und **den grünen Computer benutzen**
- die Popups sind wieder aktiviert
- den Laden verlassen

### Realität 2.0 bei Bosco:

- Sam geht zu Bosco
- er sagt ihm das er **das Langschwert kaufen** will
- da er die 5 Münzen hat, bekommt er das Schwert
- **das Langschwert mit Bosco benutzen**
- der erwacht aus seiner Hypnose
- Sam begibt sich auch kurz in die Wirklichkeit
- er spricht mit Bosco und sagt zu ihm „Vorsicht hinter dir..“
- Bosco dreht sich um

- **Sam benutzt das Fernglas mit Bosco** und kann so die Tätowierung lesen
- **das Passwort ist Bosco**
- wieder zurück in die Realität 2.0
- nach hinten im Laden gehen
- **den Monster-O Matic benutzen**
- auf dem Boden ist jetzt ein bedrohlicher Blauschleim
- das **Langschwert mit dem Blauschleim benutzen**
- es gibt einen Kampf und Sam darf beginnen
- erst **Objektangriff auswählen und dann das Langschwert mit dem Blauschleim benutzen**
- der Blauschleim fällt zusammen
- Sam hat gewonnen
- die **Reste vom Blauschleim nehmen**
- den Laden verlassen
- zum Auto gehen
- das Auto benutzen und zur Bank fahren

### Realität 2.0 bei Banco Lavadero.com:

- **das Konto von Bosco anklicken** (Bücher frisieren)
- dann das Passwort „Bosco“ nennen
- jetzt ist das Konto offen
- nun muss nur noch das Geld auf Boscos Konto
- dazu muss man die Pfeile so drehen das das Geld zu Bosco auf das Konto kommt
- einfach immer auf Bücher frisieren klicken und die Pfeile ändern sich
- **wenn dann 1000 Millionen auf dem Konto von Bosco stehen ist alles in Ordnung**
- dann geht es zurück zu Bosco und das in der Wirklichkeit

### Boscos Null Service Shop:

- **Sam spricht mit Bosco und sagt das er die biologische Waffe kaufen will**
- es ist ein Taschentuch mit Viren
- in der Realität 2.0 wird daraus ein **Computervirus**
- den Laden verlassen

### Realität 2.0 auf der Straße:

- zu Myra gehen
- das **Langschwert mit Myra benutzen**
- es gibt einen Kampf
- Myra darf zuerst angreifen
- erst auswählen **Objektabwehr**
- dann den **Springkasper benutzen**
- der Angriff von Myra wird durch die Popups abgewehrt
- nun darf Sam angreifen
- er wählt **Objektangriff**
- dann **wählt er das Langschwert**
- leider klappt das nicht
- Myra hat +1 an Kampfstärke und Sam bräuchte +2
- Sybil hatte ja mal was von einem +2 Schwert erwähnt
- über Sybils Laden leuchtet eine rote +2

- **die rote +2 ansehen**
- Sam fragt ob das ein +2 Schwert ist
- leider ist es zu weit oben

### Realität 2.0 in Leftys Laden:

- **Sam benutzt den Computerbug mit dem orangefarbenen Computer**
- nun kann er wieder springen

### Realität 2.0 auf der Straße:

- **Sam springt zu dem +2 Schwert**
- er will es sich nehmen, aber das geht nicht (es klemmt)
- den **Blauschleim mit dem Schwert benutzen**
- dann **das Schwert nehmen**
- zu Myra gehen
- das **Schwert mit Myra benutzen**
- Myra darf anfangen und Sam geht zuerst auf **Objektabwehr und benutzt den Springkasper**
- Myras Angriff wird abgewehrt
- nun darf Sam angreifen
- **Objekt Angriff wählen und dann das +2 Schwert benutzen**
- Myra ist besiegt
- die **Computerseuche mit der Mailbox benutzen**
- das Internet spielt verrückt
- Sam und Max finden sich in einer spartanischen Umgebung wieder
- nun müssen sie folgendes tun (1x auf eine Maustaste klicken):

1. **Schau: Betrachte Achtung vor Lebewesen**
2. **Nimm: Achtung vor Lebewesen**
3. **Geh: nach Nordwesten**
4. **Nimm: Seltene Folien Sammelkarte**
5. **Geh: nach Südosten**
6. **Benutze: Seltene Folien Sammelkarte mit Internet**
7. **Geh: nach Osten**
8. **Nimm Boscos Shop**
9. **Geh: nach Westen**
10. **Geh: nach Nordwesten**
11. **Benutze: Boscos Shop mit Übelkeit erregendem See**
12. **Geh: nach Südosten**
13. **Geh: runter**
14. **Benutze: Boscos Übelkeit erregenden Shop mit Firmengruppe**
15. **Nimm: Achtung vor Lebewesen**
16. **Geh: rauf**
17. **Benutze: Achtung vor Lebewesen mit Internet**

- Game Over
- das wäre noch mal gut gegangen

## Episode 6 – Die helle Seite des Mondes

### Büro:

- Sam und Max müssen auf den Mond

### Mond / Besucherzentrum:

- Sam und Max sind mit ihrem Auto auf dem Mond gelandet
- sie sehen sich um
- das Poster mit der Brille ansehen
- den Gesamtplan von Rainer Segen ansehen
- **den verbogenen Löffel ansehen**
- die Glaskugel fällt herunter und Sam fängt sie auf und steckt sie ein
- beim Verlassen des Besucherzentrums wird Sam kontrolliert und die Glaskugel bleibt im Besucherzentrum
- **mit Harry sprechen** (nach Rainer Segen fragen)
- Rainer Segen ist im Spektrum der Ruhe
- nach rechts gehen
- hier steht der Agent des Secret Service
- mit ihm sprechen
- er lässt Sam und Max nur zu Rainer Segen wenn das Horn vom Einhorn, das er ihnen gibt, rot leuchtet
- leider klappt das nicht
- weiter nach rechts gehen
- hier die Pinnwand ansehen
- dann das Auto benutzen
- es geht zurück auf die Erde

### Erde / Sybils Laden:

- Sam und Max gehen zu Sybil
- **sie ist jetzt Königin von Kanada**
- ihr Job ist es Werbung für Kanada zu machen

### Erde / Büro:

- Sam nimmt die Antenne vom Fernseher (**Kleiderbügel**) mit
- auf der Straße sieht er Jimmy die Ratte auf einer verbogenen Parkuhr sitzen

### Erde / Boscos Null Service Shop:

- Sam spricht mit Bosco
- er spielt gerade seine eigene Mutter
- **Bosco hat diesmal einen Erdbeber zu verkaufen und zwar für 100 Trillionen Dollar**
- hinten im Laden steht eine Mikrowelle
- das **Einhorn mit der Mikrowelle benutzen**



- das Horn ist jetzt rot
- den Laden verlassen und zum Auto gehen
- zum Mond fahren

### Mond / Spektrum der Ruhe:

- **Sam geht zu dem Agent und gibt ihm das Horn**
- jetzt dürfen Sam und Max in das Kloster
- Rainer Segen begrüßt die beiden
- nun erst einmal überall umsehen
- den Wasserspender ansehen
- den Steinkopf von Lincoln ansehen
- **mit Lincoln sprechen**
- Sam sagt er hilft ihm mit Sybil und er sagt er soll mit ihr telefonieren
- Lincoln muss folgende Antworten geben:

1. Entspann dich Baby
2. Kleine du bist ein ganz heißer Hase
3. Wir spielen kanadisches Liebeshockey

- Sybil sagt sie trifft sich noch einmal mit Lincoln
- dem ist vor Aufregung so schlecht das er einen **Gastrokinese Talisman** erbricht
- den Talisman nehmen
- die Achterbahn benutzen
- den Zauberhut ansehen
- **mit dem Huhn sprechen**
- nach dem Zauberhut fragen und wie der Trick geht
- **die Computer ansehen und mit ihnen sprechen**
- die Computer arbeiten an einem neuen Computerspiel
- **Sam sagt das er das neue Videospiel probieren will**
- das Spiel nennt sich Tic Tac Doom
- Sam gewinnt immerzu das Spiel
- da sich aber nichts tut, sollte Sam mal versuchen den Computer gewinnen zu lassen
- das ist aber gar nicht so einfach, weil sich der Computer echt blöd anstellt
- Sam sollte seine Kreuze nicht in der Mitte machen
- **wenn der Computer gewonnen hat, dann bekommt Max einen Bleidurchblick Talisman**
- **mit der Wanze sprechen**
- **den Regenbogenaufzug benutzen**
- die furchteinflößende Tür ansehen
- den **Bleidurchblick Talisman mit der Tür benutzen**
- Sam kann durch die Tür sehen
- er sieht einen großen roten Knopf, eine Fackel und eine Bowlingkugel
- mit dem Aufzug wieder nach unten fahren
- das Spektrum der Ruhe verlassen

### Mond / Besucherzentrum:

- Sam und Max gehen ins Besucherzentrum
- **Sam nimmt sich wieder die Glaskugel mit dem verbogenen Löffel**
- dann **benutzt er die Glaskugel mit Max**

- das Besucherzentrum verlassen
- den **Gastrokinese Talisman mit Max benutzen**
- so bekommt Sam die Glaskugel mit dem Löffel
- die Mondfähre ansehen
- die **Tür der Mondfähre benutzen**
- sie ist verschlossen
- den **Kleiderbügel mit der Tür benutzen**
- Sam kann einsteigen
- drin liegt der **Schlüssel** und Sam nimmt ihn
- dann startet er und fliegt ein Stück nach oben
- er landet aber gleich wieder
- die **Glaskugel mit dem Raketenantrieb der Mondfähre benutzen**
- dann den **Schlüssel mit der Tür der Mondfähre benutzen**
- Sam startet wieder und landet kurz darauf
- unter der Mondfähre liegt nun der Löffelbieger Talisman
- **Sam nimmt den Löffelbieger Talisman**
- zum Auto gehen

### Erde / Straße:

- Sam geht zu der verbogenen Parkuhr
- **den Löffelbieger Talisman mit der verbogenen Parkuhr benutzen**
- die Ratte fliegt von der Parkuhr

### Erde / Büro:

- Sam geht ins Büro
- er benutzt **den Gastrokinese Talisman mit Leonard**, der im Schrank ist
- jetzt hat Sam die **Besitzurkunde der vereinigten Staaten**
- das Büro verlassen

### Erde / Sybils Laden:

- Sam gibt Sybil die Besitzurkunde der vereinigten Staaten
- sie will aber nur 300 Dollar dafür zahlen
- den Laden verlassen

### Mond / Spektrum der Ruhe:

- Sam geht zum Huhn
- er fragt das Huhn nach dem Zaubertrick
- **das Huhn zaubert jetzt eine Ratte aus dem Zauberhut**
- aber das Huhn kann Ratten nicht leiden
- **Sam darf den Zauberhut behalten**
- mit dem **Regenbogenaufzug nach oben fahren**
- den **Bleidurchblick Talisman mit der Tür benutzen**
- **den Löffelbieger Talisman mit der Fackel hinter der Tür benutzen**
- die Bowlingkugel fällt herunter und die Tür öffnet sich
- Rainer Segen hat einen großen Auftritt
- er nimmt Max seine Hand, seinen Magen und seinen Schwanz

- jetzt ist Max nur noch ein lieber Hase und Sam überlegt wie er seinen Max wiederbekommt
- **es gibt jetzt einen roten, grünen und blauen Max**
- Sam sieht sich erst noch um (Statuen ansehen, Kristalle und Bildschirm ansehen)
- durch die Tür gehen und mit dem Fahrstuhl nach unten fahren
- hier ist der rote Max und der schießt um sich
- zu der Statue mit dem großen Löffel gehen
- **den Löffelbieger Talisman mit dem Löffel benutzen**
- der ist nun gebogen
- **sobald der rote Max in dem Achterbahnwagen sitzt, muss Sam mit der Pistole auf den Achterbahnknopf schießen**
- der rote Max macht eine Fahrt und verliert beim gebogenen Löffel seine Hand
- **die Hand kommt wieder an den echten Max und der rote Max löst sich auf**
- das Spektrum der Ruhe verlassen
- **draußen liegt der blaue Max**
- Sam kommt nicht an den Schwanz von dem blauen Max und der lässt sich auch nicht anheben
- also geht es erst einmal zum Auto und zurück zur Erde

#### Erde / Sybils Laden:

- Sybil ist wie alle anderen hypnotisiert
- **Sam gibt ihr die Besitzurkunde der vereinigten Staaten und bekommt dafür 100 Trillionen Dollar**
- den Laden verlassen

#### Erde / Boscos Null Service Shop:

- **Sam gibt Bosco die 100 Trillionen Dollar und bekommt dafür einen Erdbeber** (das ist eine Fernbedienung die nur auf dem Mond funktioniert und wenn der Satellit in der Nähe ist)
- in Boscos Laden ist **der grüne Max**
- er futtert in einer Tour alles was er finden kann
- **Sam benutzt den Zauberhut**
- **dann benutzt er die Ratte mit dem grünen Max**
- dieser verschluckt die Ratte
- **noch einmal den Zauberhut benutzen**
- **Sam zieht die Ratte mit dem Magen des grünen Max heraus**
- Max hat seinen Magen wieder und der grüne Max verschwindet
- den Laden verlassen und das Auto benutzen

#### Mond / Besucherzentrum:

- **Sam benutzt in der Nähe des blauen Max die Fernbedienung (Erdbeber)**
- der Satellit stürzt ab und der blaue Max dreht sich auf die andere Seite
- **Sam nimmt den Schwanz vom blauen Max und der verschwindet**
- Max ist nun wieder vollständig und ganz der Alte

#### Mond / Spektrum der Ruhe:

- **Sam und Max benutzen den Regenbogenaufzug**

- Max stürzt sich auf Rainer Segen, aber dem ist nicht so schnell beizukommen
- Rainer Segen bringt nun eine Show der besonderen Art
- Sam findet sich angebunden an einem Rad wieder
- über sich sieht er viele Löffel
- auf einem Löffel ist magischer Talisman
- **den Löffelbieger Talisman mit dem Löffel benutzen auf dem der Talisman des Zauberers liegt**
- **Sam fängt den Talisman auf**
- **den Talisman des Zauberers benutzen**
- jetzt ist Rainer Segen auf dem Rad und Max steht daneben
- aber das hält Rainer Segen nicht auf
- es geht weiter mit dem Zersägen
- Sam liegt in einem Kasten und soll zersägt werden
- **den Talisman des Zauberers benutzen**
- Rainer Segen liegt in dem Kasten und Max kann ihn nun zersägen
- aber so einfach geht das nicht
- als Nächstes ist Sam in der Mondfähre
- **wieder den Talisman des Zauberers benutzen**
- nun ist Rainer Segen in der Mondfähre
- jetzt ist Sam in einem Wassertank
- **wieder den Talisman des Zauberers benutzen und Rainer Segen ist im Wassertank**
- die Pistole mit dem Wassertank benutzen (bringt leider nichts)
- nun fängt das Ganze von vorne an
- Sam ist auf dem Rad
- **den Talisman benutzen**
- die magischen Utensilien anklicken
- Sam ist im Kasten
- **den Talisman benutzen**
- jetzt aber **die Säge mit der Mondfähre benutzen**
- sie ist kaputt und Sam landet gleich im Wassertank
- **den Talisman benutzen**
- Rainer Segen ist im Wassertank
- nun den **Schlüssel mit der Mondfähre benutzen**
- Sam setzt den Raketenantrieb in Betrieb und kocht so das Wasser im Wassertank und Rainer Segen ist Geschichte
- das war es dann

**ENDE!!!**

geschrieben am 17.11.2009 von Kerstin Häntsch / Schluchsee

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch)

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