

A pixelated character with a large, multi-colored head (yellow, red, and grey) and a body with orange, yellow, and blue sections. The character is holding a long, thin object, possibly a sword or staff, which is also pixelated and multi-colored. The character is standing on a grey base.

Walkthrough

**Sam & Max™**

**Hit the Road  
Season One  
All-Zeit bereit  
Im Theater des Teufels**

Verfasst von *K1n9\_Duk3*

Version für *k1n9duk3.shikadi.net*

Fassung vom 5. November 2016

© 2007-2014 K1n9\_Duk3 – Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Dokument darf nur mit *ausdrücklicher* Genehmigung des Autors zum Download angeboten oder anderweitig verbreitet werden! Wenn die auf der Titelseite angegebene Webseite nicht der Seite entspricht, von der Sie diese Datei heruntergeladen haben, teilen Sie dies bitte dem Autor über die unten angegebene Kontaktadresse mit.

Kontakt: [k1n9duk3@arcor.de](mailto:k1n9duk3@arcor.de)

<http://home.arcor.de/k1n9duk3>

# Inhaltsverzeichnis

<b>Anmerkungen zu den Walkthroughs</b>	<b>5</b>
<b>Sam &amp; Max™ – Hit the Road</b>	<b>7</b>
Ein neuer idiotischer und verwirrender Auftrag . . . . .	7
Kirmes . . . . .	7
Gator Golfing . . . . .	8
Physikalisch völlig unglaublich . . . . .	9
Going to Bumpusville . . . . .	10
Jäger und Sammler des verlorenen Haarteils . . . . .	11
Partytime . . . . .	11
<b>Sam &amp; Max™ – Season One</b>	<b>13</b>
Episode 1: Culture Shock . . . . .	13
Episode 2: Situation: Comedy . . . . .	15
Episode 3: The Mole, the Mob, and the Meatball . . . . .	16
Episode 4: Abe Lincoln must die! . . . . .	17
Episode 5: Reality 2.0 . . . . .	19
Episode 6: Bright Side of the Moon . . . . .	21
<b>Sam &amp; Max™ – All-Zeit bereit</b>	<b>23</b>
Episode 1: Ice Station Santa . . . . .	23
Episode 2: Moai Better Blues . . . . .	24
Episode 3: Night of the Raving Dead . . . . .	26
Episode 4: Chariots of the Dogs . . . . .	27
Episode 5: What's New Beelzebub? . . . . .	29
<b>Sam &amp; Max™ – Im Theater des Teufels</b>	<b>31</b>
Episode 1: The Penal Zone . . . . .	31
Episode 2: The Tomb of Sammu-Mak . . . . .	33
Episode 3: They Stole Max's Brain! . . . . .	35
Episode 4: Beyond the Alley of the Dolls . . . . .	37
Episode 5: The City That Dares Not Sleep . . . . .	39



## Anmerkungen zu den Walkthroughs

Die in diesem Dokument enthaltenen Komplettlösungen sind in Form eines Walkthroughs, also einer Schritt-für-Schritt-Anleitung, geschrieben. Es werden alle Aktionen geschildert, die zum Lösen des Spieles notwendig sind. Ein Walkthrough hilft Ihnen dann am Besten, wenn Sie ihn beim Spielen ständig griffbereit haben und sich an die geschilderte Abfolge halten. Walkthroughs sind nur bedingt dazu geeignet, bei Problemen an bestimmten Stellen im Spiel weiterzuhelfen. Besonders bei Spielen, die nicht linear aufgebaut sind, müssten Sie sich in der Regel den gesamten Text von Anfang an durchlesen, um die entscheidende Aktion zu finden, die Sie weiterbringt.

In vielen anderen Komplettlösungen heißt es oft „Reden Sie stets mit allen Personen über alle möglichen Themen“ und „Nehmen Sie alle möglichen Gegenstände mit“. Dies sind gute Tipps. Deshalb stehen sie in fast jedem Handbuch, wo sie auch hingehören. Tauchen solche Phrasen in einem Walkthrough auf, war der Autor meist nur zu faul, die wichtigen Gesprächspartner oder -themen herauszuarbeiten.

In den vorliegenden Walkthroughs wurden neben den Gesprächen auch die Laufwege stets auf ein Minimum reduziert. Sämtliche Walkthroughs sollten Sie somit auf dem schnellsten Wege zur Endsequenz des Spieles bringen. Wenn Sie sich exakt an die Komplettlösungen halten, kann dies mitunter besondere Effekte haben. In **Runaway 3** wird man beispielsweise oft Kommentare dazu hören, dass man die Lösungen schon kennt, bevor sich die Probleme überhaupt offenbaren.

Es kann aber auch vorkommen, dass man Teile der Hintergrundgeschichte verpasst. So wird man in **Monkey Island™ 1** nicht erfahren, dass Elaine sich in Guybrush verliebt hat. Die Lösung wurde extra so aufgebaut, dass diese Sequenz entfällt und der Spieler gleich zur Entführungsszene gelangt. Schließlich soll der Text ja den schnellsten Weg zum Finale aufzeigen...

Sie können natürlich jederzeit den von der Lösung vorgegebenen Weg verlassen und ausufernde Gespräche mit den Personen führen oder die Spielwelt auf eigene Faust erkunden. Wie eingangs bereits erwähnt, wird es dadurch eventuell schwieriger, die entscheidenden Hinweise für die Rätsel zu finden.

## Besondere Formatierungen und ihre Bedeutung

Anmerkungen, Tipps oder ähnliche Dinge, die nicht zwingend zur Lösung der Rätsel notwendig sind, werden als farblich gekennzeichnete Absatz festgehalten.

Besonders bei Zahlen- und Kombinationsrätseln wird im Text nur die Lösung angegeben. In den meisten Fällen finden Sie dann aber eine Fußnote<sup>1</sup>, die Ihnen angibt, wie man auf die Lösung kommen kann. Falls eine weitere Rätselkette zur Lösung des Kombinationsrätsels führt, verweist Sie die Fußnote auf die entsprechende Stelle im Anhang.

Falls es alternative Lösungswege zu einem Rätsel gibt, werden diese mit grüner Hintergrundfarbe angegeben, um die Alternativen klar vom restlichen Lösungsweg abzugrenzen.

Aktionen, die Easter Eggs und andere Boni aktivieren, werden mit blauem Hintergrund markiert. Diese Aktionen müssen Sie in der Regel nicht ausführen, um die Rätsel im Spiel lösen zu können.



In einigen Adventures ist der Tod ständiger Begleiter des Spielers. Gefährliche Situationen sind daher in den Texten durch einen Totenschädel am Seitenrand gekennzeichnet. Bevor Sie an eine solche Stelle gelangen, sollten Sie sicherheitshalber Ihren Spielstand abspeichern. Sollte das Spiel Sie nach dem Tod automatisch weiterspielen lassen, so finden Sie diese Markierung *nicht* am Seitenrand.



Falls ein Spiel an bestimmten Stellen häufig abstürzt, Ihnen während einer schwierigen oder langen Sequenz keine Speichermöglichkeit anbietet oder es aus anderen Gründen hilfreich wäre, Ihren Spielstand abzuspeichern, wird dies im Text mit einem Diskettensymbol am Seitenrand markiert. Auch hier sollten Sie Ihren Spielstand vorsichtshalber abspeichern, sobald Sie an die entsprechende Stelle gelangen.

Sämtliche Lösungen wurden – soweit nicht anders vermerkt – anhand der deutschen Versionen der Spiele erstellt. Die Gegenstände wurden in der Regel genau wie im Spiel bezeichnet.



Ältere Spiele, die mit Hilfe des Emulators ScummVM gestartet und durchgespielt wurden, sind mit einem grünen S neben dem Titel gekennzeichnet. Die Lösungen zu diesen Spielen wurden anhand der emulierten Version erstellt.

---

<sup>1</sup>Dies ist eine Fußnote.

# Sam & Max™ – Hit the Road



## Ein neuer idiotischer und verwirrender Auftrag

Nach dem erfreulich zurückhaltenden Vorspann findet sich das tierische Duo im Büro wieder. Gehen Sie zuerst nach rechts zum Wandschrank und stecken Sie die Schwarzlicht-Glühbirne ein. Greifen Sie noch kurz in das Rattenloch neben der Eingangstür und verlassen Sie das Büro. Im Flur kann sich Max schon mal an dem armen Kerl aufwärmen, muss er aber nicht. Verlassen Sie jetzt das Gebäude.

Auf der Straße lassen Sie Max das kleine Kätzchen umstülpen und erhalten somit Ihren Auftrag. Wenn Sie wollen, können Sie Bosco's Laden noch einen kleinen Besuch abstatten, bevor Sie schließlich in das Auto steigen.

Fahren Sie zunächst zum nächstgelegenen Snuckey's (Burger-Symbol) und stecken Sie draußen den leeren Becher ein. Betreten Sie dann den Laden. Schnappen Sie sich hier die Pralinschachtel vom linken Regal und wenn Sie wollen noch einen Sam & Max-Artikel aus dem Ständer. Reden Sie dann mit dem Verkäufer und bezahlen Sie die Waren. Sollte Max bereits quengeln, er müsse mal aufs Klo, dann fragen Sie den Kerl auch noch gleich nach dem Kloschlüssel. Verlassen Sie dann schnell den Laden und reden Sie mit Max, sobald er vom Klo kommt. Lassen Sie sich von ihm die Feile geben und steigen Sie dann wieder ins Auto. Ab zur...

## Kirmes

Zeigen Sie dem menschlichen Flammenwerfer Ihren Auftrag und lassen Sie sich von den Kirmesbetreibern den Sachverhalt erläutern. Stecken Sie das Haarbüschel vor den Überresten des Eisblocks ein und gehen Sie nach links. Neben dem Ausgang finden Sie Jesse James' abgehackte Hand in einem Glas, die natürlich sofort ins Inventar wandert. Verlassen Sie das Kuriositätenkabinett durch den rechten Ausgang.

Gehen Sie am Wohnwagen vorbei nach links zum Zelt mit dem Wak-a-Rat-Spiel. Schnappen Sie sich die große Linse aus der Halterung rechts neben dem Spiel und dann spielen Sie eine Runde. Sie müssen mindestens 20 von 40 möglichen Ratten erwischen, um zu

gewinnen. Nehmen Sie dann die Taschenlampe aus dem Ausgabeschacht. In die Taschenlampe schrauben Sie dann auch gleich die Glühbirne aus dem Inventar.

Zeigen Sie Ihre Freikarte dem Kerl am Kontrollpult des "Cone of Tragedy" und werfen Sie nach der Fahrt einen Blick in Ihr Inventar. Nachdem der Schreck überwunden ist, sprechen Sie wieder mit dem Kerl und lassen sich einen Berechtigungsschein für das Fundbüro geben. Folgen Sie dem Weg zwischen dem Zelt und dem Wohnwagen und betreten Sie das Fundsachenzelt.

Untersuchen Sie noch kurz den Fischmagneten in Ihrem Inventar und gehen Sie nach links zum Liebestunnel. Steigen Sie in den Schwan und schalten Sie drinnen sofort die Taschenlampe ein, indem Sie mit der Taschenlampe auf irgendeine Stelle im Hintergrund klicken. Nehmen Sie dann Max in die Hand und klicken Sie mit ihm auf den Sicherungskasten, wenn sich Ihr Boot etwa in der Mitte der zweiten Nische befindet.

Ziehen Sie jetzt noch am Bart der rechten Puppe und betreten Sie die nun geöffnete Tür. Reichen Sie die Pralinen an den Maulwurfmann weiter und lassen Sie sich von ihm die ganze Geschichte erzählen. Legen Sie den Hebel neben der Tür um und verlassen Sie den Tunnel.

Gehen Sie nach rechts zu Trixies Wohnwagen und öffnen Sie die Tür mit dem „Schlüssel“. Drinnen öffnen Sie die blaue Kiste und schnappen sich das Kostüm. Öffnen Sie noch den Schrank und schnappen Sie sich die Punkt Karte. Verlassen Sie die Kirmes jetzt wieder.

## **Gator Golfing**

Statten Sie nun der Welt der Fische einen Besuch ab und stecken Sie, nachdem der Helikopter wieder verschwunden ist, einen der Eimer mit Fischen ein. Steigen Sie wieder ins Auto und begeben Sie sich nach Florida zum Gator Golf.

Gehen Sie nach links zum Schalter und greifen Sie sich die Zange aus dem Mülleimer. Danach begeben Sie sich zum Golfplatz im Hintergrund. Hier führen Sie eine gepflegte Konversation und ersetzen danach den Eimer mit den Golfbällen durch den Fischeimer aus Ihrem Inventar. Greifen Sie sich dann noch einen Golfschläger und das Spiel kann beginnen.

Sie müssen die Alligatoren mit Hilfe der Köder so ausrichten, dass sie zusammen einen Weg über das Wasser zu Max' Gefängnis bilden.



Abbildung 1.1: Ein Weg über den Parcours



Sobald Sie das geschafft haben, springt Sam automatisch zur kleinen Insel hinüber. Öffnen Sie die kleine Glastür und danach die Geheimtür. In der Kammer finden Sie eine Schneekugel, die natürlich auch ins Inventar wandert.

## Physikalisch völlig unglaublich

Machen Sie auf dem Weg zum Riesen-Wollknäuel noch einem Zwischenstopp bei einem beliebigen Snuckey's und lassen Sie sich von dem Angestellten das Glas mit der abgehackten Hand öffnen. Falls Sie es nicht bereits erledigt haben, sollten Sie abwarten, bis Max aufs Klo will und wie oben bereits beschrieben den Schlüssel einsacken. Auf diese Weise können Sie sich einen weiteren Besuch sparen.

Dann geht's ab zum Wollknäuel. Benutzen Sie die Seilbahn und betreten Sie den Fahrstuhl zum Restaurant. Greifen Sie sich die losen Drähte und stecken Sie diese an das Fernglas. Befestigen Sie noch die Lupe an dem Fernglas und wenden Sie sich danach dem Magier auf der rechten Seite des Raumes zu. Fragen Sie diesen nach seiner Arbeit und lassen Sie sich von ihm einen Spezialschlüssel anfertigen.

Mit dem Schraubenschlüssel im Gepäck geht's wieder zur Welt der Fische. Hier lösen Sie die Schrauben an dem Fiberglasfisch ganz links mit Ihrem Spezialwerkzeug, klettern sogleich hinein und nehmen Max natürlich mit. Wieder beim Wollknäuel angekommen, lassen Sie Max das lange Stück Seil durchbeißen und betreten danach das Museum am Fuß des Knäuels.

Stecken Sie die Hand auf die kaputte Zange und legen Sie den Magneten in die Hand. Die gesamte Konstruktion rammen Sie dann in den Wollknäuel. Jetzt reisen Sie zum Mystery Vortex. Betreten Sie die Höhle und gehen Sie nach rechts durch die Tür mit dem Vorhang. Stecken Sie das Bündel Yetihaar vom geschmolzenen Eisblock ein und verlassen Sie den Raum wieder.

Im Flur merken Sie sich die Farbe der Tür rechts neben der Wasserpflanze benutzen dann den Spiegel. Hier befinden sich drei große Magnete, von denen jeder in einer anderen Farbe leuchtet, sobald er eingeschaltet wurde. Sie müssen die Magnete so einstellen, dass die Umgebung in der Farbe der Tür auf dem Flur leuchtet. Kehren Sie nun in den Flur zurück und gehen Sie durch die Tür neben der Wasserpflanze. Geben Sie dem Maulwurfmann den Ring und merken Sie sich die Lage des Froschfelsens, die er Ihnen sogleich erläutern wird.

Begeben Sie sich also wieder in das Restaurant auf dem Wollknäuel und benutzen Sie das präparierte Fernglas. Mit dem Hebel unterhalb des Glases regeln Sie Richtung und Geschwindigkeit der Plattform und suchen nach dem Felsen, den Shuv-Oohl erwähnte. Sobald Sie die Plattform zum Stillstand gebracht haben, erläutert Sam den Gegenstand, den er gerade betrachtet. Wenn Sie den richtigen Felsen gefunden haben, wird dieser auf der Karte markiert und von Ihnen natürlich sofort aufgesucht.

## **Going to Bumpusville**

Verteilen Sie die drei Haarbüschel und das magische Pulver auf dem Stein. Damit wird der nächste Ort auf der Karte markiert, den Sie natürlich auch sofort aufsuchen. Sie können noch etwas Geld in den Wunschbrunnen werfen, sollten aber dann das Haus betreten.

Gehen Sie nach rechts ins Schlafzimmer und dort die Rolltreppe zum Bett hinauf. Stecken Sie das versiffte Kopfkissen ein und angeln Sie sich mit der Zange das dicke blaue Buch aus dem Regal. Verlassen Sie dann Schlafzimmer und gehen Sie nach rechts in den nächsten Raum. Irgendwo sollte hier ein kleiner Putzroboter herumfahren, den Sie gleich einmal umprogrammieren. Entfernen Sie alle Kabel und stecken Sie nur das linke Kabel wieder an das Gehirn, um den äußersten linken Raum säubern zu lassen. Drücken Sie ESC und lassen Sie den Roboter seine Arbeit machen.

In dem Raum vor der Bühne stecken Sie das Bild des bärtigen John Muir ein und gehen dann von der Eingangshalle aus in den hinteren rechten Raum. Setzen Sie sich den VR-Helm auf und ziehen Sie in der virtuellen Realität das Schwert aus dem Stein. Erledigen Sie den Drachen mit dem Schwert und greifen Sie in das Herz.

Begeben Sie sich zum Raum mit der Bühne und deaktivieren Sie dort die Alarmanlage neben der Tür mit Hilfe des Schlüssels. Folgen Sie Trixie und Bruno zum Veranstaltungsort der Yeti-Party. Betreten Sie das Hotel und reden Sie mit der Dame an der Rezeption. Sobald Sie das Gespräch beenden, sollte sie Ihnen einige Prospekte geben, die Sie gleich einstecken.

## **Jäger und Sammler des verlorenen Haarteils**

Statten Sie zuerst dem Gemüse-Museum einen Besuch ab und geben Sie der Frau dort das Bild von John Muir. Greifen Sie sich eine der Conroy-Bumpus-Aubergine aus der Kiste rechts im Bild und fahren Sie zurück nach Bumpusville. Betreten Sie das Schlafzimmer und tauschen Sie den Perückenständer gegen die Aubergine aus.

Statten Sie dem Gemüsemuseum einen zweiten Besuch ab und holen Sie sich das John-Muir-Gemüse. Jetzt geht's weiter zum Dino-Park. Gehen Sie zuerst zum Mammut und lassen Sie es von Max umgestalten. Betätigen Sie danach die Sprechanlage vor dem T-Rex und werfen Sie das Seil zum Maul. Knoten Sie Max an das Seil und Sie erhalten einen Zahn.

Gehen Sie jetzt zur Teergrube im Hintergrund und steigen Sie in den Aufzug zur Bungee-Plattform. Stecken Sie den leeren Plastikbecher an die Zange und benutzen Sie die Umkleidekabine. Benutzen Sie das Bungee-Seil und springen Sie von der Plattform. Rammen Sie den Becher mit Hilfe der Zange in die Teergrube und ziehen Sie sich wieder um.

## **Partytime**

Kombinieren Sie den blauen Anzug, den Teer, das Mammuthaar und die Perücke zu einem Yetikostüm und fahren Sie zur Party. Geben Sie dem Türsteher die Feile und ziehen Sie sich zusammen mit Max das Kostüm an. Betreten Sie den Partyraum und schnappen Sie sich nach der Rede des Ober-Yetis die Weinflasche vom Büffet. Gehen Sie dann durch die hintere Tür und schnappen Sie sich den Eispickel von dem Gefrierschrank links im Bild. Öffnen Sie dann die Tür im Hintergrund. Ziehen Sie das Kostüm aus und lassen Sie Max die Tür des Gefrierschranks schließen.

Nachdem diese Gefahr gebannt ist, erteilt der Ober-Yeti Ihnen einen weiteren Auftrag. Um diesen zu erledigen, müssen Sie aber noch einmal zum Wollknäuel zurück. Lassen Sie den Magier den Eispickel verdrehen und ziehen Sie damit den Korken aus der Weinflasche. Den Korken stecken Sie gleich in die Schneekugel und fahren erneut zum Mystery Vortex. Hier gehen Sie durch die Tür mit dem Vorhang und benutzen dort den Mini-Vortex. Sobald der Wirbel aktiviert wird, fangen Sie ihn mit der Schneekugel ein.

Fahren Sie also wieder zurück zur Yeti-Party und gehen Sie zum Poolbereich. Rechts hinter den Säulen verläuft der Weg zum Pool der Dekadenz. Geben Sie dem Ober-Yeti jetzt nacheinander die Schneekugel, den Dinosaurierzahn, das John-Muir-Gemüse und das Kopfkissen mit dem Haarwuchsmittel.

Das war's. Während des Abspanns können Sie sich die Zeit mit ein paar Zielübungen vertreiben.

# Sam & Max™ – Season One

## Episode 1: Culture Shock

Schnappen Sie sich den Boxhandschuh vom Fensterbrett und öffnen Sie den Wandschrank auf der rechten Seite des Büros. Durchlöchern Sie den Käse mit Ihrer Riesenumme. Der löchrige Käse und die Bowlingkugel neben dem Rattenloch wandern in Ihre Pappschachtel und der Schweizer Käse wird vor dem Rattenloch abgelegt.

Jetzt dürfen Sie eine Runde „guter Bulle – böser Bulle“ spielen. Max ist zuerst dran und droht Jimmy eine beliebige Folter an. Sam geht daraufhin auf Jimmys Beschwerden ein und Max nutzt die von Jimmy offenbarte Schwäche gnadenlos aus und hängt Jimmy aus dem Fenster. Danach erhalten Sie das Telefon zurück und verlassen das Büro.

Auf der Straße begeben Sie sich zuerst nach rechts in Boscos Laden. Nachdem Sie sich über die Bedrohung informiert haben, fragen Sie Bosco noch nach dem aktuellen Warenangebot unterm Ladentisch. Erkundigen Sie sich nach dem Preis des Tränengas-Granatwerfers und beenden Sie das Gespräch.

Stecken Sie den Käse vom kleinen Tisch ein und gehen Sie nach links in die Toilette. Während Strulli dort „Extreme Terror“ veranstaltet, legen Sie den Käse in dessen Korb und warten auf den Knockout.

Verlassen Sie danach den Laden und gehen Sie nach links in die Gasse, in der die Autos stehen. Schnappen Sie sich die Spraydose vom Kotflügel des hinteren Wagens und steigen Sie in Ihren Desoto. Fahren Sie auf einer der Fahrspuren und rammen Sie den nächstbesten Wagen. Zerschießen Sie ein Rücklicht und zwingen Sie den Fahrer per Megaphon zum Anhalten. Kassieren Sie das Bußgeld für das defekte Rücklicht und fahren Sie zum Büro zurück.

Verschönern Sie das Graffiti neben dem Eingang zum Büro mit der Spraydose und gehen Sie hinauf ins Büro. Hier werfen Sie die Bowlingkugel aus dem Fenster direkt auf Brillis Kopf. Holen Sie sich dann den Tränengaswerfer aus Boscos Laden und betreten Sie Sybil's Büro. Verpassen Sie Glubschi erst eine Ladung Tränengas und danach einen Schlag mit dem Boxhandschuh.

Lassen Sie Sybil aus dem Wandschrank heraus, die den armen Glubschi daraufhin aus der Hypnose erweckt. Erwecken Sie noch die anderen beiden und bereiten Sie sich auf eine lustige Verfolgungsjagd vor. Ziehen Sie die Knarre und ballern Sie so lange auf den Lieferwagen, bis dieser stehen bleibt. Die Kisten, die auf Sie geworfen werden können Sie dabei getrost ignorieren.

Vor Brady Culture's „Heim“ schnappen Sie sich schließlich ein Bewerbungsformular und fahren damit zu Sybil. Geben Sie ihr das Formular und beginnen Sie die Psychoanalyse mit den Tintenkleckschen. Je nachdem welche Besessenheit Ihnen bescheinigt werden muss, antworten Sie jeweils mit der Interpretation, die etwas mit diesem Thema zu tun hat. Bei geldgeilen Säcken haben die Antworten mit Münzen, Kreditkarten, Villen und SUVs, der Börse, und Portemonnaies zu tun. Bei Ruhm sind es eher Blitzlichter, Auszeichnungen, Theater, jubelnde Massen, Autogramme und Zeugs.

Bei der freien Assoziation müssen auf ein Wort warten, das zu dem benötigten Symptom passt. Bei Zahnärzten wären das Wörter wie „Bohrer“ oder „Füllung“, bei Frisören eher „Föhn“ oder ähnliches. Richten Sie dann die Knarre auf Sybil. Bei allen unpassenden Wörtern klicken Sie einfach auf irgendeinen Gegenstand im Raum.

In der Traumanalyse platzieren Sie das dem Wunsch entsprechende Gebäck in der Donutschachtel und die entsprechende Person im Zimmer. Wer also seine Freunde altern sehen möchte, packt eine Geburtstagstorte in die Schachtel und platziert Max als Statist in seinem Traum. Wer hingegen seine Mutter heiraten möchte, nimmt eine Hochzeitstorte und Sybil als Mutterersatz.

Fahren Sie nun wieder zu Brady Culture's „Heim“ und schieben Sie das ausgefüllte Formular in den Schlitz am Ticketschalter. Jetzt können Sie das „Heim“ betreten. Um den Bann der anschließenden Hypnose zu brechen, stecken Sie in Boscos Laden das Stück Käse ein, sobald Sam daran vorbeigeht.

Danach gilt es, Brady aus Ihrem Kopf zu vertreiben. Den ersten Brady vernichten Sie, indem Sie den Lichtschalter betätigen. Stellen Sie sich dann unter Max' Kopf und schießen Sie von dieser Position aus auf das Einbahnstraßenschild neben der Bürotür. Setzen Sie Max' Kopf wieder auf den dazugehörigen Körper und nehmen Sie den Kleiderbügel vom Fernseher. Jetzt müssen Sie nur noch die Tür zum Wandschrank öffnen und dann schnell die Luftpumpe betätigen.

Holen Sie sich jetzt den Kleiderbügel aus dem Büro und fragen Sie Sybil nach einem Schutz vor Hypnose. Liefern Sie den Bauplan bei Bosco ab und geben Sie ihm auch noch den Kleiderbügel. Jetzt können Sie endlich wieder zu Brady Culture's „Heim“ fahren und das Gebäude gefahrlos betreten.

Erteilen Sie den Limo-Lausern nacheinander die Befehle „Werdet Brady Culture“, „Verehrt mich“ und „Attackiert mich/euch selbst“ und Sie haben die erste Episode gemeistert.

## **Episode 2: Situation: Comedy**

Statten Sie Boscós Laden einen Besuch ab und versuchen Sie, den Rasierschaum einzustecken. Verfolgen Sie die Skinbodys danach mit Ihrem Wagen. Zwingen Sie die Skinbodys, etwa in der Mitte der Straße zu fahren, indem Sie mit der Knarre auf den Wagen der Skinbodys schießen. Sobald sie zu dem offenen Gullydeckel kommen, zwingen Sie die Ratten mit einem gezielten Schuss, auf den anderen Fahrstreifen zu wechseln, und Sie erhalten den Rasierschaum.

Jetzt können Sie zum Fernsehstudio fahren. Reden Sie mit der Regisseurin und sprechen Sie für die Rolle in „Großstadt-Cowboys“ vor. Die Tollwut täuschen Sie vor, indem Sie Sam den Rasierschaum ums Maul schmieren. Max' Emotionen helfen Sie mit dem Tränengas auf die Sprünge. Betreten Sie dann die Tür zum Set.

Für Ihre eigene Episode der „Großstadt-Cowboys“ stecken Sie den Teller und den Lampenschirm ein. Setzen Sie der Kuh den Lampenschirm auf und präsentieren Sie dem Vermieter die Kuh als französischen Koch. Füllen Sie dann den Kuhfladen auf den Teller und präsentieren Sie den Fladen als Mousse Bovine.

Nachdem die Show gelaufen ist, gehen Sie durch die Tür auf der linken Seite zum „Peinliche Idole“ Set. Nachdem Glubschi seinen Auftritt beendet hat, nehmen Sie sich dessen Text-Karten und gehen durch das „Großstadt-Cowboys“ Set nach rechts zum „Kochen ohne Durchblick“ Set. Hier schnappen Sie sich die Töpfe und kündigen einen leckeren Kuchen an. Schmeißen Sie nach Belieben einige Zutaten in den Topf und ab damit in den Ofen.

Jetzt gehen Sie durch die mittlere Tür am „Großstadt-Cowboys“ Set zur Spielshow. Fordern Sie Rainer Segen im Gespräch zu einem Zaubertrick auf und lassen Sie ihn grün werden. In diesem Zustand überreden Sie ihn zu einem gemeinsamen Foto und beenden das Gespräch. Stellen Sie sich an das linke Podium der Show und versuchen Sie Ihr Glück. Dabei können Sie auch gleich feststellen, warum die Show „Wer wird niemals Millionär“ heißt. Vertauschen Sie jetzt die Spielshow-Fragen mit Glubschis Text und spielen Sie erneut. Die Frage richtig zu beantworten, sollte kein großes Problem darstellen.

Verlassen Sie das Studio durch die Tür am „Peinliche Idole“ Set und liefern Sie das Foto mit Rainer Segen bei Sybil ab. Jetzt gehen Sie wieder zu Boscós Laden und schnappen

sich ein Exemplar der Alien-Zeitung aus dem Automaten. Betreten Sie danach den Laden. Im hinteren Bereich des Ladens finden Sie einen Ketchup-Spender, mit dessen Hilfe Sie den Kuchen dekorieren. Reden Sie noch mit Bosco und kaufen Sie den Stimmenmodulator. Die Bezahlung erfolgt mit dem Gewinn aus der Spielshow.

Fahren Sie wieder zum Sender und geben Sie Juror Strulli den Ketchup-Kuchen. Gehen Sie nun hinüber zum Mikrofon auf der Planke. Benutzen Sie den Stimmenmodulator und gleich danach das Mikrofon. Titel und Text Ihres Liedes spielen keine Rolle.

Mit dem Plattenvertrag in der Tasche gehen Sie zum Spielshow-Set und klopfen an die Tür zu Myras Set. Fragen Sie Myra nach einem Auftritt als Gast in ihrer Show und zeigen Sie Plattenvertrag, Videoband und Illustrierte vor.

Beginnen Sie Ihren Auftritt mit einer Darbietung Ihres Gesanges und lassen Sie Myra ihren Monolog führen. Benutzen Sie den Stimmenmodulator und das Banjo, um das Wasserglas zu sprengen. Reden Sie danach mit Myra über das Foto in der Illustrierten. In diesen Skandal ist nämlich noch eine weitere Person verstrickt. Und das ist niemand geringeres als Bessy die Kuh. Geschockt?

### **Episode 3: The Mole, the Mob, and the Meatball**

Greifen Sie sich die Spielkarte, die neben dem Rattenloch liegt, und verlassen Sie das Büro. Fahren Sie in das Kasino und werfen Sie die Karte zur Clownsnase über der Eingangstür. Stecken Sie einen Spielchip in den „Rattenklatschen“ Automaten und spielen Sie (in seliger Erinnerung an den ersten Teil) eine Runde. Nach 20 getroffenen Ratten erhalten Sie einen Preis.

Reden Sie mit Leonard, dem glatzköpfigen Kartenspieler und spielen Sie eine Runde Indian Poker mit ihm. Sie setzen natürlich einen Chip, denn Sie können nur gewinnen. Mit den zehn Millionen im Gepäck besuchen Sie Boscos Laden und kaufen ihm das Abhörgerät ab. Die Wanze setzen Sie auch gleich ein, um die Wache am Hinterausgang im Casino abzuhören. Werfen Sie einen Chip am einarmigen Banditen ein und sammeln Sie die Wanze danach wieder ein.

Jetzt nennen Sie der Wache das richtige Passwort und betreten das Hinterzimmer. Chuckles macht Ihnen ein Angebot, das Sie nicht ablehnen können, und schon reisen Sie als Mafia-Anwärter durch die Gegend.

Steigen Sie also wieder ins Auto und fahren Sie zum Büro zurück. Zuerst statten Sie Sybil einen Besuch ab und klauen ihr die Kaffeetasse. Danach betreten Sie Ihr eigenes Büro und lassen Max das offensichtliche ansprechen. Durch den Einsatz einiger fieser



Sprüche erfahren Sie das Versteck des Sandwichs und verlassen das Büro auch gleich wieder.

Gehen Sie in Boscos Laden und füllen Sie Sybils Tasse am Soßenspender mit Ketchup. Reden Sie mit Bosco und sagen Sie ihm, dass die Spielzeugmafia vor dem Laden steht. Befestigen Sie jetzt den Magneten an der Anti-Lieferkamera und stellen Sie den Teddy auf dem Tisch neben der Eingangstür ab.

Jetzt gehen Sie wieder in Sybils Laden und geben Ihr die Tasse zurück. Zerschießen Sie die Tasse und fahren Sie ins Casino zurück. Stecken Sie den Arm wieder an und danach einen Chip in den einarmigen Banditen. In der folgenden Fahrsequenz schießen Sie auf das über der Fahrbahn hängende Schild, um es auf Ihre Verfolger fallen zu lassen. Dabei ist wieder genaues Timing gefragt.

Betreten Sie danach die geheimnisvolle Tür im Hinterzimmer und erschießen Sie Max mit Leonards Spielzeugpistole. Links finden Sie einen Schraubendreher neben dem zerlegten einarmigen Banditen, den Sie natürlich mitnehmen. Mit dem Werkzeug schrauben Sie die Sprachbox aus dem Banditen und stecken sie auch gleich ein. Die Sprachbox werfen Sie rechts in den großen Container mit den anderen Sprachboxen und sammeln den damit bestückten Teddy ein.

Mit dem modifizierten Teddy wird der Maulwurfmann hypnotisiert und sobald dieser am Feuerlöscher reißt, ziehen Sie an dem Hebel direkt daneben. Damit hätten Sie eine weitere Episode gelöst.

## **Episode 4: Abe Lincoln must die!**

Schnappen Sie sich den Boxhandschuh vom Rasen vor dem Weißen Haus und sehen Sie sich das Münztelefon rechts neben dem Haupteingang genauer an. Fahren Sie danach wieder zum Büro zurück. Rufen Sie im Weißen Haus an und lassen Sie den Agenten am Apparat warten. Verlassen Sie das Büro wieder und gehen Sie nach rechts zu Rainer Segen. Reden Sie mit ihm und lassen Sie ihn einen Trick vorführen. Sobald er verschwindet, nehmen Sie das „Lieferung frei Haus“ Schild mit und gehen Sie nach rechts in die Gasse, in der Ihr Wagen steht.

An der Mauer hängen einige Werbeposter der Armee. Nehmen Sie eines der Poster mit und fahren Sie zum Weißen Haus zurück. Jetzt können Sie die Eingangstür betreten und gelangen direkt ins Büro des Präsidenten. Versuchen Sie, die Tür zum „Lageraum“ zu öffnen und betreten Sie das Haus gleich wieder. Reden Sie mit dem Präsidenten und erledigen Sie Ihren Job als Übersetzer.

Übersetzen Sie Strullis Monolog als Frage nach einem Drink und die anschließende Frage nach dem Klo als Frage nach dem Lagerraum. Nun, da der Agent verschwunden ist, können Sie dem Präsidenten einen Schlag mit dem Boxhandschuh verpassen. Gehen Sie zur Tribüne auf dem Rasen und manipulieren Sie die Konzeptkarten auf dem Ständer, bis „Man kann ein Übel nicht mit einem anderen bekämpfen“ zu lesen ist.

Stellen Sie Abe eine Sachfrage nach Vereinbarkeit von Schule und Religion und legen Sie danach das Armee-Poster („Gebt mir alles, was Ihr habt!“) auf den Ständer und fragen Sie Lincoln nach seiner Steuerpolitik. Jetzt legen Sie das „Lieferung frei Haus“ Schild auf den Stapel und fragen Abe nach seinem Plan zum Giftmülllagerung.

Stecken Sie eines von Lincolns Flugblättern ein und hören Sie ihn mit der Wanze ab. Stecken Sie die Wanze danach wieder ein und fahren Sie zum Büro zurück. Hier statten Sie Sybil einen Besuch ab und geben ihr Lincolns Flyer. Gehen Sie dann in Ihr eigenes Büro und inszenieren Sie mit der Wanze einen Anruf bei Sybil.

Wählen Sie nacheinander „Ich, Abraham Lincoln, bin dieser Mann.“, „An diesen Tag wird man sich noch in Jahrhunderten erinnern.“, „Ich stehe hier auf den Stufen des Weißen Hauses.“ und „Es ist nun Zeit zu handeln.“ Gratulation, Sie haben soeben Max zum Präsidenten der USA gemacht!

Steigen Sie in Ihren neu dekorierten Wagen und fahren Sie zum Büro zurück. Betreten Sie Sybils Laden und reden Sie mit ihr über das Kohlenstoffdatierungsgerät. Sobald Sybil das Tiki auf ihrem Schreibtisch datiert hat, fahren Sie wieder zum Weißen Haus.

Dort betreten Sie natürlich das Büro und lassen Max seine Macht missbrauchen. Stecken Sie die Auszeichnung vom Schreibtisch ein und wenden Sie sich dem Haushalt zu. Weisen Sie das Geld Sybils Büro zu und manipulieren Sie den Kalender. Kleben Sie den „Heute“ Notizzettel auf den „Tag der Minister“ und ernennen Sie den Agenten vor dem Lagerraum mit der Auszeichnung zum Minister. Reden Sie mit dem Agenten und schicken Sie ihn in den Urlaub.

Verlassen Sie das Weiße Haus und fahren Sie zu Sybils Büro. Stecken Sie das Datierungsgerät ein und besuchen Sie damit Boscos Laden. Fragen Sie Bosco nach seinem Angebot und beenden Sie das Gespräch. Datieren Sie die Würstchen links neben der Theke und fahren Sie zurück ins Büro des Präsidenten. Weisen Sie Boscos Laden die Fördergelder zu und holen Sie sich das Wahrheitsserum ab. Dies verabreichen Sie Gouverneur Strulli und genießen die folgende Showeinlage.

Jetzt können Sie endlich den Lagerraum betreten und dort mit dem Zielcomputer herumspielen. Dunkle Templer und sonstige Pinguinhasser dürfen hier gleich zum nuklearen

Erstschlag gegen die Antarktis ausholen. Blättern Sie durch die möglichen Ziele, bis Sie Boscos Laden finden.

Fahren Sie also in seinen Laden und schnappen Sie sich den Peilsender. Dieser ist hinter dem „Buy 1 – Get 1“ Schild rechts neben der Eingangstür versteckt. Mit dem Peilsender fahren Sie dem wütenden Lincoln hinterher und werfen ihm den Sender in den Rücken. Begeben Sie sich dann wieder in den Lageraum im Weißen Haus und feuern Sie eine Interkontinentalrakete auf die Statue ab. Fertig.

## **Episode 5: Reality 2.0**

Verlassen Sie das Büro und betreten Sie Boscos Shop. Sprechen Sie Jimmy Zweizahn kurz an und versuchen Sie danach, die Kanone einzustecken. Stopfen Sie Jimmy in die Kanone, sobald er sie nachlädt und begeben Sie sich mit der Rattenkanone in Sybil's Laden. Feuern Sie die Ratte auf Sybil ab und sprechen Sie mit ihr über die merkwürdige Brille.

Danach verlassen Sie Sybil's Büro und betreten Lefty's, das geheime Hauptquartier der SACK-Gesichter. Reden Sie mit den putzigen Kerlchen, bis diese ein Ersatzteil für Sybils defekte VR-Brille und eine spezielle VR-Brille für Max rausrücken. Das Ersatzteil stecken Sie in die defekte Brille in Sybils Laden und setzen die Brille gleich auf.

Verlassen Sie Sybils Homepage/digitales Büro und gehen Sie in den Kontrollraum. Ignorieren Sie die Popup-Werbung und betreten Sie den Raum. Benutzen Sie den Piepser, um die Popups zu deaktivieren, und verlassen Sie den Raum wieder. Draußen stecken Sie den Springteufel ein und gehen dann nach rechts zum digitalen Variante des Rainer Segen, dem Internet Wizard.

Fragen Sie ihn nach einem Zaubertrick und Sie erhalten einen digitalen Farbeimer. Mit diesem Eimer färben Sie Ihren digitalen Desoto entsprechend des Kennzeichens ein. Die Buchstaben stehen für die Farben, die Zahlen für die Stelle, an der die Farbe im Dialogsystem zu finden ist. BRV bedeutet also, dass der Wagen von der Front zum Heck Blau, Rot und Violett eingefärbt sein muss, um später die Firewall passieren zu dürfen.

Betreten Sie jetzt den Kontrollraum und schalten Sie die Popups am Computer in der grünen Säule wieder ein. Platzieren Sie den Bug am Computer in der blauen Säule. Betreten Sie Sybils digitales Büro und kriechen Sie unter der Tür zum Wandschrank hindurch. Betreten Sie den Kontrollraum erneut und nehmen Sie den Bug vom Computer. Den Bug setzen Sie gleich auf den nächsten Computer, nämlich das Telefon in der roten Säule.

Verlassen Sie die Realität 2.0 und betreten Sie Ihr Büro. Dort setzen Sie die VR-Brille wieder auf und betreten das Rattenloch. Suchen Sie dann wieder den Kontrollraum auf und reichen Sie den Bug zum Spielautomaten in der orangefarbenen Säule weiter. Jetzt können Sie in der Gasse die in der Luft schwebenden Münzen einsammeln.

Diese liefern Sie in Boscos virtuellem Laden ab und kaufen sich dafür ein Schwert. An dem Spinner Bosco probieren Sie das Schwert gleich einmal aus und schicken ihn somit ins reale Leben zurück. Benutzen Sie noch die Sludgie-Maschine und kloppen Sie den Schleimer mit Ihrem Schwert zu Klump. Mit dem Schleim in der Tasche verlassen Sie den Laden wieder und springen zur Reklametafel auf dem Dach von Sybil's Büro.

Schmieren Sie das Schwert +2 mit dem Blauschleim ein und sacken Sie es ein. Springen Sie wieder herunter und greifen Sie Anni Biotikum mit dem Schwert +2 an. Wählen Sie Objekt-Abwehr und setzen Sie den Springkasper ein. Sollte dies nicht den gewünschten Effekt haben, müssen Sie die Popups noch aktivieren. Danach wählen Sie Objekt-Angriff und schlagen mit dem Schwert +2 zu.

Setzen Sie die Brille wieder ab und betreten Sie Boscos Laden. Fragen Sie ihn nach seinem Bankkonto und dem erforderlichen Kennwort. Bringen Sie ihn dann dazu, sich umzudrehen, schnappen Sie sich das Fernglas und suchen Sie seinen Körper nach dem eintätowierten Passwort ab. Begeben Sie sich wieder in die Realität 2.0 und fahren Sie mit dem Auto zu Boscos Bank. Falls Sie an der Firewall scheitern, müssen Sie den Farbcode des Wagens noch einmal überprüfen.

Bei der Bank angekommen, müssen Sie den Geldfluss so umleiten, dass das ganze Geld auf Boscos Konto landet. Geben Sie also Boscos Passwort ein, um auf dessen Konto zugreifen zu können.

Mir ist nicht bekannt, ob die Startbedingungen dieses Rätsels variieren können. Bei meinen Versuchen ließ sich das Puzzle immer mit der folgenden Schrittfolge lösen:

1. Klicken Sie auf „Bilanz bereinigen“
2. Frisieren Sie das Konto von Hollywood Cognoscenti (Mitte, rechts)
3. Frisieren Sie das Konto von Grandma Bosco (Mitte)
4. Frisieren Sie das Konto von Digital Business (unten rechts)

Damit sollte die Milliarde auf Boscos Konto landen. Nehmen Sie die VR-Brille wieder ab und holen Sie sich seine neueste Erfindung ab. Diese werfen Sie in der Realität 2.0 in den nun unbewachten E-Mail-Briefkasten und gelangen zum nostalgisch wertvollsten Teil der gesamten ersten Staffel.

Geh nach Osten. Nimm Boscos Shop. Geh nach Westen. Geh nach Nordwesten. Benutze Boscos Shop mit Übelkeit erregendem See. Geh nach Südosten. Nimm Achtung vor Lebewesen. Geh runter. Benutze Boscos Übelkeit erregenden Shop mit Firmengruppe. Nimm Achtung vor Lebewesen. Geh rauf. Benutze Achtung vor Lebewesen mit dem Internet. Beende das Spiel.

## **Episode 6: Bright Side of the Moon**

Betreten Sie zunächst das Besucherzentrum auf dem Mond und sehen Sie sich den Löffelbieger genauer an. Nachdem Ihnen die Funktionsweise erläutert wurde und Sam den Talisman eingesteckt hat, werfen Sie diesen Max zu und verlassen das Besucherzentrum wieder. Gehen Sie nach rechts und reden Sie mit dem Agenten, bis dieser Ihnen das Einhorn überreicht. Mit diesem begeben Sie sich zurück zur Erde.

Holen Sie sich den Kleiderbügel aus Ihrem Büro und betreten Sie Boscos Shop. Nach dem obligatorischen Gespräch mit Bosco stecken Sie das Einhorn in die Mikrowelle und fahren zurück zum Mond. Dort können Sie jetzt das Kloster betreten.

Reden Sie mit Abraham Lincolns Kopf und helfen Sie ihm bei seinen Problemen. Beim Telefonat wählen Sie „Entspann dich“, „Heißer Hase“ und „Kanadisches Liebeshockey“ und erhalten dafür einen netten Talisman von Abe. Den probieren Sie auch gleich an Max aus und erhalten den Löffelbieger-Schaukasten zurück.

Besuchen Sie jetzt die SACK-Gesichter und sprechen Sie mit ihnen über ihr neuestes Projekt. Probieren Sie das Spiel aus und verlieren Sie dabei absichtlich - was nicht ganz so einfach ist, wie es sich anhört. Verlassen Sie das Kloster danach wieder.

Legen Sie den Schaukasten des Löffelbiegers unter den Raketenantrieb der Mondlandefähre. Danach hebeln Sie die Tür der Landefähre mit dem Kleiderbügel auf und der Schaukasten ist Geschichte. Stecken Sie den Talisman ein und fahren Sie kurz zur Erde zurück. Hier betreten Sie Ihr Büro und öffnen den Wandschrank. Benutzen Sie den Gastrokinese-Talisman mit Leonard und gehen Sie wieder auf die Straße. Biegen Sie die Parkuhr, auf der die Ratte Jimmy sitzt, mit dem Löffelbieger wieder gerade und fliegen Sie wieder auf den Mond.

Hier sprechen Sie mit Dr. Flattermann und erhalten von ihm nach dem endlich gelungenen Zaubertrick den Hut. Danach betreten Sie den Regenbogenaufzug in der Mitte des Klosters. Oben benutzen Sie den Durchblick-Talisman an der Tür und gleich darauf den Löffelbieger mit der Bowlingkugel. Nach der Zwischensequenz verlassen Sie den Raum wieder und fahren mit dem Aufzug zum Kloster hinunter.

Entlang der Regenbogenschiene befindet sich eine Statue von Rainer Segen, die einen gewaltigen Löffel trägt. Verbiegen Sie diesen Löffel mit dem entsprechenden Talisman und gehen Sie zum Startpunkt der Achterbahn, wo der rote Max um sich ballert. Warten Sie, bis der rote Max auf dem Achterbahnwagen steht und schießen Sie dann auf den Startknopf der Achterbahn.

Verlassen Sie das Kloster und fahren Sie zur Erde zurück. Betreten Sie Sybil's Büro und verkaufen Sie ihr die Besitzurkunde der Vereinigten Staaten. Die gesetzlichen Zahlungsmittel tauschen Sie in Boscos Laden gegen dessen neueste Erfindung ein und füttern den grünen Max mit der Ratte aus dem Zauberhut. Dann ziehen Sie die Ratte samt Magen aus dem Zauberhut und begeben sich wieder zum Mond.

Hier benutzen Sie den Erdbeber und reißen dem blauen Max das Stummelschwänzchen ab. Betreten Sie jetzt das Kloster und fahren Sie mit dem Aufzug zu Rainer Segen hinauf. Nach der Zwischensequenz benutzen Sie den Löffelbieger, um den letzten Talisman einzustecken. Mit diesem Talisman tauschen Sie den Platz mit Rainer und gelangen zur nächsten Folter. Wiederholen Sie diese Vorgehensweise, bis Sie zum zweiten Mal in der Sägenkiste stecken.

Tauschen Sie abermals mit Rainer den Platz und zersägen Sie diesmal die Mondlandefähre. Tauschen Sie danach den Platz im Wassertank mit Rainer und starten Sie die Mondlandefähre mit dem Schlüssel aus Ihrem Inventar. Genießen Sie das Finale der ersten Staffel.

# Sam & Max™ – All-Zeit bereit

## Episode 1: Ice Station Santa

Verlassen Sie das Büro und reden Sie vor dem Gebäude mit dem Malmtron 9000. Sagen Sie ihm, dass Sie eine Frage haben: „Woher nehm’ ich nur die Worte?“ Gehen Sie nun wieder hinauf ins Büro und ziehen Sie den Aufziehschlüssel aus dem Rücken des Malmtrons, dann verlassen Sie das Büro wieder.

Am Nordpol betreten Sie Santas Werkstatt und stecken sich das einfachste Labyrinth der Welt und die Box-Betty ein. Fragen Sie nun den grünen Elf, was er macht, und bieten Sie ihm an, ihn zum Weinen zu bringen. Dazu muss Sam ihm lediglich sagen, dass es Santa gar nicht gibt. Stecken Sie sich die Gießkanne ein und verlassen Sie die Werkstatt. Draußen gießen Sie die kleine Formschnittgärtnerei mit den Tränen und klettern dann am Busch hinauf. Im Hinterzimmer schnappen Sie sich das Pergament und die Weihnachtsplatte, dann fahren Sie mit dem Desoto zurück zum Büro.

Betreten Sie kurz Boscos Laden und verlassen Sie ihn gleich wieder. Gehen Sie auf der Straße weiter nach links und sprechen Sie dort mit Jimmy Zweizahn. Um gegen ihn anzutreten, stopfen Sie Box-Betty in die Roboterinnereien. In den Kämpfen müssen Sie immer in die Richtung ausweichen, aus der der Gegner ausholt, und direkt nach seinem Hieb selbst zuschlagen. Nach dem gewonnenen Wettkampf beenden Sie das Gespräch mit Jimmy und gehen nach rechts bis in die Garage. Sagen Sie, dass Sie Ihr Auto „pimpen“ wollen, wählen Sie den Reiter und starten Sie die Fahrsequenz.

Nachdem Sie den Reiter gewonnen haben, betreten Sie Stinkies Stube und sprechen Stinkie kurz an. Das Gespräch können Sie aber gleich wieder beenden. Sprechen Sie Abe Lincoln auf das Quiz an und raten Sie ihm zu Antwort B oder C. Benutzen Sie nun selbst den Quiz-Block und wählen Sie aus den Antworten B und C diejenige aus, zu der Sie Abe *nicht* geraten haben<sup>2</sup>.

Fahren Sie nun mit dem Desoto zurück zum Nordpol und betreten Sie die Werkstatt. Benutzen Sie den Computer auf der linken Seite des Geschenkspenders und wählen

---

<sup>2</sup>Sybil wählt immer die offensichtlich richtige Antwort aus, während die Wanze immer Antwort D wählt. Sie müssen also die zwei verbleibenden Antworten zwischen Abe und Ihnen so aufteilen, dass alle Antwortmöglichkeiten vergeben sind und Sie zwangsläufig gewinnen müssen.

Sie als Geschenk die Stoppuhr. Heben Sie nun die Geschenkaufkleber auf, befestigen Sie einen am Paket und schicken Sie es an Bosco. Lassen Sie den Computer dann ein Fußbad ausspucken, befestigen Sie einen Aufkleber am Paket und schicken Sie dieses an Stinkie. Fahren Sie nun zurück zum Büro, stattdessen Sie Boscos Laden einen Besuch ab und betreten Sie anschließend das Diner, wo Sie sich Stinkies Socke schnappen.

Wieder zurück am Nordpol nehmen Sie den Reiter des Todes von der Motorhaube und betreten die Werkstatt. Sehen Sie sich die schleimige Kiste und den rechten Computer an, dann gehen Sie nach links und platzieren alle vier Reiter am Nordpol. Spielen Sie nun die satanische Platte mit dem Plattenspieler ab und wählen Sie an den entsprechenden Stellen die Worte „klebriges Gelatinezeug“, „Lower Manitoba“, „Mimesweeper“ und „schlurfender Unternehmensgeist“.

Betreten Sie nun Santas Zimmer und öffnen Sie Santas Safe. Stecken Sie Stinkies Socke in den Sockenstopfer, dann gehen Sie nach draußen vor die Werkstatt. Gehen Sie durch das Portal in die Zukunft, kehren Sie gleich wieder zurück und werfen Sie die mit Kohle gefüllte Socke in den Boiler am Schlitten. Als nächstes gehen Sie durch das Portal zur Gegenwart, kehren dann zum Nordpol zurück, nehmen sich etwas von dem reklamierten gelben Schnee und gehen wieder durch das Portal. Klatschen Sie den Schnee auf die Wanze und ein weiteres Weihnachtsfest ist gerettet.

Gehen Sie durch das Portal in die Vergangenheit, legen Sie das Labyrinth vor das Rattenloch und schalten Sie dann den Fernseher ein. Verlassen Sie die Szene und fahren Sie zurück zum Büro, wo Sie Mary wieder mit Jimmy vereinen. Mit dem Boxhandschuh reisen Sie wieder in die Vergangenheit und geben ihm Jimmy zurück. Nun lassen Sie die Geister aus der Flasche auf den schlurfenden Unternehmensgeist los.

Zum Abschluss müssen Sie zunächst den Computer benutzen, dann zücken Sie Ihre Riesenwumme. Sie müssen auf den Schalter neben der Tür schießen und damit das Flugzeug direkt über dem Trampolin zum Stillstand bringen. Dann schießen Sie auf die Kanone, um das Flugzeug zu beladen, und auf den Schalter, damit es weiterfliegt. Jetzt müssen Sie genau in dem Moment wieder auf den Schalter schießen, in dem der Bomber gerade über Santas Kopf fliegt.

## **Episode 2: Moai Better Blues**

Betreten Sie Boscos Laden und fragen Sie ihn, wie Sie das Dreieck aufhalten können und wie Sie mit dem Dreieck reden können. Gehen Sie dann weiter in Stinkies Stube, schnappen Sie sich das Stoppschild und werfen Sie es draußen in das Dreieck. Den Job der Moai nehmen Sie natürlich an, dann verabschieden Sie sich wieder.



Gehen Sie ein Stück nach rechts und schießen Sie mit der Riesenwumme auf den Gong neben dem Brunnen. Kehren Sie nun durch das große Portal zur Straße zurück und gehen Sie nach rechts zur SACK-Garage. Fragen Sie nach dem neuen Spiel und spielen Sie gleich eine Runde. Nachdem Sie die Hupe gewonnen haben, geht's zurück durch das Portal. Folgen Sie dem Weg nach links zur Höhle, beenden Sie das Gespräch mit Baby Hoffa und gehen Sie weiter nach links zur Tiki-Bar.

Stecken Sie das Tikiglas und den Schlegel ein, dann füllen Sie das Tikiglas am Wasserspender und füllen das Wasser in den Teekessel. Geben Sie dem Glenn Miller Baby die Desoto-Hupe, dann füllen Sie das Tikiglas am Einheizerspender und gießen den Einheizer ins Feuer. Füllen Sie nun das Tikiglas wieder auf (egal mit welcher Flüssigkeit), dann gehen Sie nach rechts zum Höhleneingang und versuchen, Baby Hoffa den Drink zu geben. Jetzt kehren Sie zum Tiki zurück und kombinieren das Tablett der Kellnerin mit dem Wipeout-Spiel. Sie dürfen Ihren Kopf nicht in der Mitte halten, damit Sie nicht getroffen werden, gleichzeitig dürfen Sie sich allerdings nicht zu lange in eine Richtung neigen, da Ihnen sonst die Flasche vom Kopf rutscht.

Sobald Sie das Minispiel geschafft haben, kehren Sie wieder zu den Moai-Köpfen zurück und reden mit dem linken Moai-Kopf. Schießen Sie mit der Pistole auf den Gong neben dem eingesunkenen Kopf, geben Sie dem mittleren Kopf die Schneckenmuschel und reden dann Sie erneut mit dem linken Kopf. Füllen Sie nun das Tikiglas am Brunnen ganz rechts im Bild, dann berichten Sie Baby Hoffa, dass Sie die Herausforderung am „verfückten Brett“ bestanden haben, und geben ihm das Wasser aus dem Brunnen.

Betreten Sie die Höhle, „Genug der Lügen“, „Ich hab's“, „Bis Später“. Im rechten Bereich der Höhle finden Sie eine Schnecke, die Sie einstecken. Links finden Sie in einem Flugzeugwrack ein Funkgerät („Radio“), an dem Sie den Frequenzschalter auf 7175 kHz stellen und dann „Wir beobachten eure Erde“ in den Lautsprecher rufen. Benutzen Sie den Ein/Aus-Schalter und verlassen Sie die Höhle. Schießen Sie auf den Gong beim mittleren Kopf, dann kehren Sie zur Straße vor dem Büro zurück.

Zunächst gehen Sie in Boscos Laden und holen sich eine Dose mit Banang (links hinter dem Periskop und dem Bomben-K-Putter), dann betreten Sie das Diner, werfen die Schnecke gegen den Gong und schießen dann darauf. Gehen Sie durch das Portal, füllen Sie das Tikiglas mit dem Wasser aus dem Jungbrunnen und lassen Sie Sam das Wasser trinken. Steigen Sie wieder durch das Portal und fragen Sie Stinkie nach dem Tagesmenü, dann geht's zurück auf die Insel.

Geben Sie dem rechten Moai-Kopf das Basalt-Sandwich und bringen Sie ihn anschließend zum Lachen. Begeben Sie sich wieder hinunter in die Höhle und schlagen Sie dort mit dem Schlegel gegen den goldenen Gong. Heben Sie den Stalaktit auf und befestigen Sie ihn an der maxigen Muschel, dann gießen Sie das Banang in die feierliche Urne und

anschließend sagen Sie den Ozeanaffen, dass die Füße nun Max salben werden. Dazu stecken Sie einfach die Schneckenmuschel in das Dreieck.

Nach der Zwischensequenz drücken Sie den Knopf und fahren im Maschinengehäuse wieder nach unten. Dort heben Sie die Münze des Hohepriesters auf und tauchen sie in den Schneckenpfad. Verlassen Sie nun die Höhle und Schießen Sie auf den Gong am Fuß des Vulkans und auf den kleinen silbernen Gong neben dem rechten Kopf. Jetzt müssen Sie nur noch die Münze durch das Dreieck werfen.

### **Episode 3: Night of the Raving Dead**

Verlassen Sie das Büro und gehen Sie nach rechts zur SACK-Garage. Fragen Sie nach der Zombiefabrik, dann lassen Sie sich mal wieder Ihr Auto „pimpen“. Fragen Sie nach einer „aktualisierten Fassung“ (was für eine grottenschlechte Übersetzung!), wählen Sie die Antenne und absolvieren Sie das Minispiel. Betreten Sie nun Stinkies Stube und fragen Sie Stinkie, ob Sie die Höhensonne haben können, dann nehmen Sie sich die Glühbirne aus dem Gerät.

Fahren Sie nun mit dem Desoto nach Stuttgart, gehen Sie am Eingang vorbei nach rechts und durchsuchen Sie das offene Grab. Das Gehirn werfen Sie in den Wasserspeier links neben dem Eingang, dann betreten Sie das Gebäude. Nach dem ersten Gespräch mit Jürgen gehen Sie ganz nach links zur Bar und nehmen sich eine Flasche Wasser. Wenden Sie sich nun dem DJ-Pult zu und drücken Sie einmal auf jeden der 15 Köpfe in der Mitte. In der unteren Reihe drücken Sie den zweiten Knopf von rechts, dann geben Sie an den Mittleren Knöpfen die Kombination Tod-Grab-Leere-Briefe<sup>3</sup> ein und gehen durch den Sarg. Setzen Sie die Höhensonnen-Glühbirne in den Scheinwerfer ein, dann reden Sie unten mit Jürgen. Fragen Sie ihn nach der Serie „Großstadt-Cowboys“, dann verlassen Sie das Gebäude und durchsuchen den Müllcontainer vor dem Eingang.

Fahren Sie nun zum Fernsehstudio, stecken Sie die Knoblauchzigaretten in die Tasche auf dem Boden und sagen Sie der Regisseurin, dass Sie zum Filmen bereit sind. Anschließend verlassen Sie das Studio wieder und fahren zurück zum Büro. Im Büro gießen Sie das Wasser in die feierliche Urne, um es segnen zu lassen, dann geht's zurück nach Stuttgart. Hier müssen Sie das heilige Wasser in den Müllcontainer werfen, da Sie sonst die Zombiefabrik nicht betreten dürfen. Gehen Sie kurz hinein, um sich Jürgens Kampf mit dem Knoblauch anzusehen, dann gehen Sie wieder nach draußen und holen sich das Wasser aus dem Müll. Lassen Sie Max vom heiligen Wasser trinken, dann werfen Sie die Flasche wieder weg und gehen wieder hinein. Sagen Sie Jürgen, dass er nicht so toll ist,

---

<sup>3</sup>Die Kombination ergibt sich aus den letzten Worten jeder Zeile des Gedichts auf dem Sarg.

und lassen Sie sich auf den kleinen Wettkampf ein. Wählen Sie (jeweils von oben gezählt) die Optionen 2-3-1-3-4, dann folgen Sie Jürgen durch den Kamin.

Sprechen Sie den Zombie-Lincoln an, dann betreten Sie die Fabrik und gehen drinnen zum Kamin. Nach der Zwischensequenz gehen Sie durch den Kamin und stecken sich den Bolzenschneider ein. Sehen Sie sich das Bild von Jürgen links neben dem Ausgang an, dann kehren Sie zur Tanzfläche zurück. Geben Sie am DJ-Pult die Kombination Abgrund-Rasiermesser-Schmerz-Eltern ein, dann gehen Sie durch das Bücherregal.

Kehren Sie nun zur Straße vor dem Büro zurück, betreten Sie Sybils Laden und sprechen Sie mit Sybil. Betreten Sie nun Stinkies Stube und gehen Sie zur Musikbox an der hinteren Wand. Von hier aus schießen Sie auf die Hand, bis diese sich nicht mehr weiter nach rechts bewegt. Sprechen Sie nun Stinkie an und schießen Sie dann ein weiteres Mal auf die Hand. Jetzt können Sie die Hand gefahrlos einstecken.

Begeben Sie sich nun in Jürgens Labor und legen Sie den großen Ein/Aus-Schalter um, um das Monster zu erwecken. Stecken Sie Zimbie-Lincolns Gehirn in den Kopf des Monsters und Jesse James' Hand an den Unterarm, dann platzieren Sie einen der Gegenstände vom Tisch in der Brust des Monsters. Sprechen Sie das Monster an und fragen Sie bei der ersten Gelegenheit, wo das Problem liegt. Sagen Sie ihm, dass Sie die perfekte Braut gefunden haben, und fahren Sie mit ihm zu Sybil.

Sehen Sie sich die Fragen auf Sybils Schreibtisch an und deuten Sie auf die Nummer 3. Während der Befragung klicken Sie dann auf Newtons Kugeln, dann sollten Sie sich das Schokoladenherz einstecken können. Fahren Sie zurück nach Stuttgart, lösen Sie mit dem Bolzenschneider die Superantenne vom Auto und stecken Sie die Antenne in die Steckdose an der Alchemiemaschine in Jürgens Labor. Betätigen Sie ein weiteres Mal den Ein/Aus-Schalter und stopfen Sie dann das Schokoladenherz in die Maschine. Das Herz aus Gold setzen Sie dem Monster in die Brust und kehren dann zu Sybil zurück. Deuten Sie nun nacheinander auf alle drei Fragen auf dem Schreibtisch und stecken Sie sich dann den Seelenverschmelzer ein.

Mit diesem Gerät geht's zurück in Jürgens Labor. Nach der Zwischensequenz geben Sie dem Monster den Seelenverschmelzer, dann betätigen Sie den Seelensaugerschalter und stellen sich schnell in den Seelensauger. Holen Sie sich nun einen der Holzpflocke von der Wand auf der linken Seite und verpassen Sie Jürgen damit eine Akupunktur.

## **Episode 4: Chariots of the Dogs**

In Boscós Laden klettern Sie über die Ladentheke und stecken sich den Spielzeug-Moai-Kopf ein, dann klettern Sie zurück und stellen den Kopf in das Röntgengerät weiter links.

Das Röntgenbild befestigen Sie am Röntgensichtgerät über der Theke, dann klettern Sie wieder hinüber und benutzen das Tastenfeld. Klettern Sie ein letztes Mal über die Theke und betreten Sie die Toilette. Hier öffnen Sie die Kabinentür und stecken die Weinflasche ein, dann schießen Sie ein Loch in den großen Behälter mit Backpulver und kippen den Essig hinein.

Beenden Sie das Gespräch mit Boskuh, dann wenden Sie sich dem Zentralgerät zu und wählen unter „50 Systemeinstellungen“ den Stil „Ausfällig“. Benutzen Sie nun den Aufzug und wählen Sie die Zeitkarte für Boscós Laden. Gehen Sie zur Toilette, ziehen Sie den Korken aus der Weinflasche und gehen Sie zurück in den Laden. Nehmen Sie das Kohlenstoffdatiergerät und das Probennahmegerät und scannen Sie mit dem Kohlenstoffdatierer Sam, Max und Mama Bosco. Beenden Sie dann das Gespräch mit Mama Bosco und steigen Sie wieder in den Aufzug.

Stecken Sie nun alle Zeitkarten aus dem Inventar in die Fächer am Aufzug, dann fahren Sie mit dem Aufzug in Stinkies Diner. Stecken Sie sich den Schraubenzieher ein und öffnen Sie damit den Brief-Schaukasten. Nehmen Sie mit dem Probennahmegerät eine Probe vom Teerkuchen, dann nehmen Sie den Aufzug und begeben sich ins Oval Office. Scannen Sie Agent Superblocko mit dem Datiergerät, dann geben Sie Superblocko den Brief des Präsidenten. Wischen Sie mit dem Probennahmegerät über den Umschlag, dann stecken Sie die neue Zeitkarte an den Aufzug und begeben sich zu Ihrem Büro. Stecken Sie den Korken in den Vulkan und heben Sie die Fernbedienung für die Box-Betty auf.

Begeben Sie sich nun ins Büro der intergalaktischen Freelance Police, sehen Sie sich das Poster an der Pinnwand an und stecken Sie die Todesanzeige ein. Kehren Sie nun ins Oval Office zurück, zeigen Sie Superblocko die Teerkuchenprobe und nennen Sie ihm „Bitumen 13“ als besondere Zutat. Gehen Sie nun in Stinkies Diner und zeigen Sie Opa Stinky das Patentformular. Die tragbare KI geben Sie nun dem kleinen Sam, dann geht's in Boscós Laden. Nach dem Gespräch mit Mama Bosco stecken Sie die Probe des Präsidenten in die offene Probe, dann drücken Sie den Home-Knopf am Aufzug.

Zeigen Sie dem alten Mariachi die Todesanzeige, dann öffnen Sie den Drucker an der linken Wand und nehmen das Farbband heraus. Gehen Sie durch die Ausgangstür, stecken Sie sich die „Peinliche Idole“-Zeitkarte ein und lassen Sie sich vom Zentralgerät eine weitere Zeitkarte ausdrucken. Stecken Sie beide Karten an den Aufzug, und wählen Sie die leere Zeitkarte. Tauschen Sie Opa Flügelich gegen das Ei aus, dann geht's weiter zu den peinlichen Idolen. Sagen Sie, dass Sie wegen des Vertrags hier sind, dann verabschieden Sie sich.

Sagen Sie dem Vergangenheits-Sam, dass er eine Zeitreise-Telefonzelle benötigt und Agent Superblocko danach fragen soll. Dann sagen Sie ihm, dass er einen Schraubenzieher braucht und dass Sie einen haben. Den Schallplattenvertrag geben Sie dem Kapitän-

Mariachi, dann gehen Sie ins Oval Office. Benutzen Sie den Kalender und kleben Sie die Haftnotiz auf den 6. September<sup>4</sup>, dann fragen Sie Superblocko, ob heute sein Geburtstag ist.

Fahren Sie mit dem Aufzug zurück zum Raumschiff (Home-Knopf), gehen Sie nach hinten und zeigen Sie dem alten Mariachi Opa Flügelich. Gehen Sie nun nach rechts und drücken Sie den Brückenknopf. Dann gehen Sie zurück und drücken den Saugknopf. Jetzt müssen Sie schnell sein: Stecken Sie nun die Teerkuchenprobe in die Zeitsteuerung neben dem Saugknopf und klicken Sie dann auf Bosco.

## **Episode 5: What's New Beelzebub?**

Klettern Sie die Leiter ganz rechts im Bild hinauf und werfen Sie das Ei durch das Fenster zu Ihrem Büro. Geben Sie Jimmy Zweizahn die tragbare KI und steuern Sie dann den Malmtron 9000 mit der Fernsteuerung. Mit dem Roboter greifen Sie in Boscos Fenster, dann klettern Sie wieder durch das Gullyloch und stecken die Spielzeug-Münze in den Kaugummi-Automat.

Betreten Sie das Büro und nehmen Sie sich dort die Zugangskarte vom Arbeitsplatz von Brady Culture. Gehen Sie weiter durch die Hintertür ganz rechts, stecken Sie die Zugangskarte ins Lesegerät und gehen Sie ins Theater-Diorama. Stecken Sie die Flasche mit Nitro ein, dann verlassen Sie das Diorama wieder. Werfen Sie das Nitro in das Straßen-Diorama und kombinieren Sie dann die Zugangskarte damit, um hineinzugelangen. Fahren Sie mit dem Auto ganz links und schalten Sie das Nitro ein, sobald Sie auf eine Rampe zufahren. Benutzen Sie die Zugangskarte, um in die Spielzeugfabrik zu gelangen, und fragen Sie den Elf, was er dort macht. Helfen Sie ihm bei der Gestaltung des Spielzeugs und wählen Sie den Kommando-Stil als Rüstung und Säure statt Blut als Schwäche (das Zubehör ist egal). Betreten Sie nun das Diorama von Santas Werkstatt und schießen Sie auf das Weihnachtsgeschenk auf der Klappe. Als nächstes wartet die Kochshow auf Sie, wo Sie sich ein Buch aus der Bücherauslage nehmen und die Rattengäste neben dem Mikrofon ansprechen.

Nachdem Sie das Diorama verlassen haben, nehmen Sie sich die Akte von Jimmy Zweizahn aus der Schublade und kehren zur Oberfläche zurück. Betreten Sie Sybils Büro und erschießen Sie Jürgens Monster. Gehen Sie nun zur SACK-Garage und tauschen Sie Timmys Akte gegen die von Jimmy aus. Fahren Sie nun wieder zur Hölle, betreten Sie dort das Kochshow-Diorama und reden Sie mit Timmy. Gehen Sie nun zurück ins Großraumbüro der Hölle. Im Anschluss heben Sie die Knochensäge auf und stecken Sie die Zugangskarte in das Loch in der Wand.

---

<sup>4</sup>Das Datum steht auf der Zeitkarte, die Sie beim Scannen von Superblocko erhalten haben.

Fragen Sie das Management nach der Sache mit Santa und Satan, dann verabschieden Sie sich und kehren nach oben zur Straße zurück. Durchsuchen Sie die Kiste mit dem Teufelszeug und betreten Sie Stinkies Diner. Stecken Sie den Apfelwein ein und zeigen Sie Opa Stinky das Baby-Album von Stinkie. Verlassen Sie das Diner und angeln Sie sich mit der Büroklammer-Kette ein Spielmodul aus dem Spalt zwischen dem Bürogebäude und Boscos Laden. Betreten Sie den Laden, kippen Sie den Apfelwein in den Kühler und bearbeiten Sie das Monster mit der Knochensäge. Die Rippe stecken Sie in den Kuchen im Diner und das Mimesweeper-Modul stecken Sie in Chippy in der SACK-Garage.

Kehren Sie in die Hölle zurück und tauschen Sie die Schimpfwörter-Liste an Rainer Segens Arbeitsplatz gegen Satans Einkaufsliste aus. Dann geht's zurück auf die Straße, wo Sie mit Timmy Zweizahn reden: „Glad to be back from hell?“, „Wie lautet Glubschis richtiger Name?“ Betreten Sie nun Sybils Büro, sprechen Sie Glubschi an und verlassen Sie das Büro wieder.

Nach der Zwischensequenz schießen Sie auf die Eiscreme-Glocke, dann nehmen Sie sich etwas von dem Eis aus dem Wagen und schnappen sich die Kaffeetasse vom Arbeitsplatz des schlurfenden Unternehmensgeistes. Nehmen Sie sich die Kerze aus dem Schneehaufen neben den Lausern und gehen Sie weiter nach hinten in die Kaffeeküche. Werfen Sie das Eis, den Kaffee und die Teerkuchenprobe in den Wasserspender, dann stecken Sie die Kerze auf den Kuchen und geben ihn den Limo-Lausern.

# Sam & Max™ – Im Theater des Teufels

## Episode 1: The Penal Zone

Wechseln Sie zu Max und nutzen Sie seine Teleportationsfähigkeit, um zu Stinky zu gelangen. Versuchen Sie nun, den Peilsender aus Sams Inventar an Stunkaffe zu befestigen, dann holen Sie das neue Spielzeug für Max aus dem Schaukasten und nutzen das Rhinoplast, um die Pflanzenform von dem Kunstwerk aufzunehmen und Max in die Pflanze zu verwandeln. Klemmen Sie Stunkaffe nun den Peilsender an den Rücken und benutzen Sie die Fernbedienung, um das Dimensionstor zu öffnen. Versuchen Sie, mit Harry Maulmann zu reden, dann holen Sie das nächste Spielzeug aus dem Schaukasten und lassen Max damit Harrys Gedanken lesen. Teleportieren Sie sich zu Harrys Handy und benutzen Sie das Rhinoplast, um die Waffenillustration aufzunehmen und Max in die Waffe zu verwandeln. Mit Sam müssen Sie jetzt nur noch Bazooka-Max einsammeln.

Betreten Sie das Raumschiff und kombinieren Sie auf dem oberen Deck Max' Zukunftsvisor mit Sam, damit Sie erfahren, was hier zu tun ist. Benutzen Sie nun eine der beiden Türen auf dem oberen Deck, und Sie sollten eine Zwischensequenz mit einem Maulmann sehen. Nach der Zwischensequenz drücken Sie den Persönliche-Wertsachen-Knopf und nehmen die Gegenstände aus der Klappe. Gehen Sie durch die Tür auf der rechten Seite zum unteren Deck und verlassen Sie das Raumschiff wieder.

Betreten Sie Stinky's Diner und kombinieren Max' Zukunftsvisor mit Flint Paper und dem Radio auf dem Tresen. Geben Sie Flint nun den Helm und fragen Sie ihn anschließend nach dem Energiekern und dem großen Fall. Verlassen Sie das Diner wieder und gehen Sie zum Desoto. Brechen Sie das Gespräch mit den COPS ab und benutzen Sie das Telefon, um Stinky anzurufen und zu einem Treffen zu bitten. Nehmen Sie noch das Starterkabel aus dem Wagen, dann klicken Sie auf den Stadtplan im Handschuhfach und fahren zu Bosco-Tech.

Betreten Sie das Labor und fahren Sie mit dem Fahrstuhl zur unteren Ebene. Geben Sie Harry Maulmann das Urlaubsticket, dann kehren Sie in Stinky's Diner zurück und geben Opa Stinky das Lotterielos, das Sie von Harry erhalten haben. Stecken Sie sich den Dämonen-Eintopf ein, dann gehen Sie hinter den Tresen und drücken den geheimen Knopf. Gehen Sie durch den Geheimgang und durchsuchen Sie unten den interessanten

Haufen Müll. Kehren Sie nun zur oberen Etage des Raumschiffs zurück und gießen Sie den Däminen-Eintopf auf das Alien-Gehirn. Kombinieren Sie nun den Energiekern mit dem Gehirn und schließen Sie das Gehirn mit dem Starterkabel an.

Gehen Sie zum unteren Deck und beenden Sie dort das Gespräch gleich wieder. Stecken Sie das Spielzeug-Telefon ein und teleportieren Sie sich damit zu Stinkys Handy. Stecken Sie das Handy ein und teleportieren Sie sich direkt zu Bosco-Tech. Nach der Zwischensequenz klettern Sie mit Sam die Feuerleite hinauf aufs Dach und stellen sich auf die Fahne über dem Eingang. Nerven Sie die Taube, dann wechseln Sie zu Max und teleportieren sich zu Stinkys Handy. Klettern Sie die Feuerleiter wieder hinunter und heben Sie vor dem Eingang das glänzende Ding auf, bevor Sie das Labor wieder betreten. Auf der untern Ebene des Labors nehmen Sie die Fernbedienung aus dem Ragal, dann kehren Sie wieder zum oberen Deck im Raumschiff zurück.

Betreten Sie die Maulmann-Verarbeitungskammer und teleportieren Sie sich in Stinkys Diner. Reden Sie mit Opa Stinky und wählen Sie dabei „Wir lieben Stunkaffe“, damit Max Opa Stinky an die Gurgel springt. Beenden Sie das Gespräch und wechseln Sie direkt zu Max, damit Sie sich gemeinsam mit Opa Stinky zu Stinkys Handy teleportieren können. Drücken Sie ein weiteres Mal auf den Persönliche-Wertsachen-Knopf und nehmen Sie alle Gegenstände aus der Klappe.

Begeben Sie sich nun zum Desoto (Teleportation geht am schnellsten) und stellen Sie den Scanner zu den anderen COPS-Mitgliedern. Benutzen Sie das Crime-Tron (eine Erklärung können Sie sich sparen) und legen Sie das Schnapsglas und Stinkys Handy auf den Scanner. Fahren Sie nun zu Mistää-Pizza und legen Sie Stinkys Handy in einen der Pizzakartons rechts neben dem Laden. Teleportieren Sie sich anschließend zum Handy, dann wenden Sie sich wieder dem Crime-Tron zu und legen die Postkarte und den Ring auf den Scanner. Fahren Sie zur Pfandleihe und öffnen Sie den Gully. Wenden Sie Max' Zukunftsvisor auf die Mülltonne an, dann lassen Sie Sam die Mülltonne durchwühlen und die Bananenschale auf den Gullydeckel legen. Betreten Sie die Pfandleihe und legen Sie dann das Kellen-Spielzeug und den Kassenzettel auf dem Crime-Tron ab. Nun fahren Sie zu Bob's Toys und sehen sich Sams Zukunft an.

Im Raumschiff reden Sie mit Stinky über folgende Themen: „Stinky“, „Stunkaffe ist nicht so übel“, „Raumschiff“. Teleportieren Sie sich nun zu Stinkys Handy und anschließend zu Bosco-Tech. Das Gespräch mit Mama Bosco können Sie gleich beenden – Sie müssen sich hier nur den Spalt-Generator einstecken. Teleportieren Sie sich nun zu Sybils Telefon und laufen Sie auf der Straße herum, bis Stunkaffe mit seinem Raumschiff auftaucht. Stellen Sie sich nun direkt neben die Kisten mit Sybils Sachen und lassen Sie das Raumschiff auf diese Stelle feuern. Teleportieren Sie sich nun zu Stinkys Handy, beenden Sie das Gespräch und bringen Sie den Peilsender an Stunkaffe an. Dann geht's per Teleport zu Sybils Telefon und von dort weiter in den rätselhaften Tunnel.



Schließen Sie den Spalt-Generator an die Steckdose im Heizraum an, dann klemmen Sie das große Kabel an die Spielzeugkiste. Schalten Sie den Spalt-Generator ein, spielen Sie mit der Kessel-Steuerung, um die Maulmänner ins Schwitzen zu bringen, dann geben Sie Stunkaffe das Kellen-Spielzeug.

## **Episode 2: The Tomb of Sammun-Mak**

Wechseln Sie zu Maximus und kombinieren Sie seine übersinnliche Bauchrednerei mit der komischen Tintenfisch-Statue. An den Hieroglyphen am Ausgang wählen Sie einfach irgendeine Antwort aus. Legen Sie nun Rolle 1 in den Projektor und drücken Sie den Start-Knopf.

Gehen Sie in die erste Reihe vor der Bühne und benutzen Sie die Keksdose neben Niklas W. Mann. Sprechen Sie mit Mann („Herausforderung der Stinkx“, „Ratlos, was?“) und durchsuchen Sie seinen Koffer (Tasche), während er auf der Bühne ist. Betreten Sie die Bühne und benutzen Sie die Dose Nüsse auf der linken Seite. Stellen Sie sich auf die Zunge der Stinkx und legen Sie die Kekse in die Nasenlöcher. Die Hieroglyphen können Sie noch nicht korrekt entziffern, also wählen Sie einfach irgendeine Antwort.

Gehen Sie von der Bühne und weiter hinter sie Sitzreihen, wo Sie die Zeitung einstecken. Verlassen Sie das Theater und betreten Sie anschließend die Wohnung der Maulfrau in Klein Eisland. Reden Sie mit der Maulfrau (egal, „Hieroglyphen-Comics“, „Stinkx-Inschrift“). Lassen Sie Max nun die Astralprojektion anwenden, legen Sie Rolle 3 ein und drücken Sie auf den Knopf.

Übersetzen Sie die Hieroglyphen, um den Tempel zu verlassen. Im Zug verlassen Sie das Abteil und gehen im Gang nach rechts in den gelben Wagen. Betreten Sie das Abteil von Baby Amelia und benutzen Sie die Spieluhr.

Wechseln Sie nun zu Rolle 2. Benutzen Sie die Kiste und singen Sie den Ritt der Walküren. Anschließend wechseln Sie zu Max und benutzen die Dose Nüsse, um sich zu verstecken. In der Stinkx gehen Sie zur Spielzeugkiste, wodurch eine Zwischensequenz eingeleitet wird. Anschließend gehen Sie die Treppe hinunter zur Puppe, um die nächste Zwischensequenz einzuleiten.

Gehen Sie gegen den Uhrzeigersinn um das Podest herum und Gehen Sie die kleine Treppe an der hinteren Wand hinauf. Das Gespräch mit dem Tiefrelief können Sie gleich wieder beenden. Benutzen Sie die schlangenförmige Wandleuchte und gehen Sie die Treppe hinauf. Nehmen Sie die Büste vom Podest und reden Sie anschließend mit den Wächtern (Tacheles; Rätsel; Gurke längs aufgeschnitten), um der Strafe zu entgehen.

Gehen Sie nun durch die Tür auf der linken Seite und Sie gelangen in den Raum mit den Zwei Toren. Benutzen Sie einfach eines der Tore und gehen Sie nach hinten zum Zimmer von Nofretete. Beenden Sie das Gespräch mit ihr und betreten Sie das Zimmer. Sobald Nofretete Ihnen ihr Haustier auf den Hals hetzt, wechseln Sie zu Max und benutzen die Dose Nüsse.

Sobald Sie die Puppe haben, lassen Sie Max die Puppe mit Nofretete benutzen und sagen „Ich liebe Sameth und Maximus!“, damit ihr Vater Sie mit seinem Fluch belegt. Kehren Sie nun zum Podest mit den Wächtern zurück und gehen Sie dort durch die rechte Tür zur anderen Seite der Grabkammer. Hier treffen Sie auf Nofretetes Großvater und Baby Amelia. Reden Sie mit Baby Amelia, um sie zum Sarkophag zu schleudern. Anschließend muss Max seine Beuchredner-Fähigkeit mit dem Sarkophag benutzen, damit Amelia beim Großvater landet. Stecken Sie nun schnell die hieroglyphischen Steine ein, die hinten rechts im Raum liegen.

Legen Sie Rolle 3 ein. Begeben Sie sich in den blauen Waggon und durchsuchen Sie das Gepäck am rechten Ende des Waggons nach Ihrem Koffer. Gehen Sie ans linke Ende des Waggons und nehmen Sie das Glas vom Tablett auf dem Boden, dann betreten Sie in den grünen Waggon. Betreten Sie das Abteil der Maulmänner und benutzen Sie Maximus' Bauchrednerpuppe mit der Überseekiste. Öffnen Sie die Kiste und sehen Sie sich das Pergament darin an.

Verlassen Sie das Abteil der Maulmänner und gehen Sie zweimal zwischen dem grünen und dem blauen Waggon hin und her, sodass Jürgen den Liebesbrief erhält und sein Abteil wieder verlässt. Betreten Sie Jürgens Abteil und stecken Sie sich den Liebesbrief ein, dann gehen Sie ins Abteil der Maulmänner. Zeigen Sie dem Maulmann den Liebesbrief, danach benutzen Sie das leere Glas mit Kuh-Maximus, um es mit Milch zu füllen.

Gehen Sie hinaus in den Gang und verstecken Sie sich in Maximus' Dose Nüsse, damit Nofretete an Ihnen vorbei zu Jürgen geht. Wenden Sie nun Maximus' Bauchrednerpuppe auf das Maulmädchen an und sagen Sie Jürgen, dass sich der Vampir-Abwehr-Fluch im Sarkophag befindet. Betreten Sie den blauen Waggon und stellen Sie die Kekse und das Glas Milch auf das Zimmerservice-Tablett. Klopfen Sie an die Tür und melden Sie den Zimmerservice, dann müssen Sie sich wieder in Maximus' Nussdose verstecken. Im Abteil öffnen Sie die Überseekiste.

Begeben Sie sich wieder ins Abteil der Maulmänner im grünen Waggon. Benutzen Sie Maximus' Bauchredner-Fähigkeit mit dem Maulmädchen und sagen Sie „Ich liebe Sameth und Maximus!“ Gehen Sie nun durch den blauen Waggon nach rechts in den gelben Waggon und klopfen Sie an der Tür der Elfen. Fragen Sie die Elfen, was sie machen, dann reden Sie zweimal über das geheime Projekt und sagen ihnen dann, dass Sie ihnen

ein Kind besorgen. Klopfen Sie dazu einfach an der Tür von Beby Amelia und der Fluch erledigt den Rest.

Klopfen Sie erneut an der Tür der Elfen, verlangen Sie nach Slushie und sagen Sie ihm, dass Mann ihn sehen will. Gehen Sie nun in Jürgens Abteil im grünen Wagen und öffnen Sie seine Überseekiste. Nach einer Zwischensequenz und einem letzten Gespräch mit Amelia haben Sie Rolle 3 abgearbeitet.

Legen Sie Rolle 1 ein und verlassen Sie den Keller der Maulfrau. Sprechen Sie die Elfen auf der Staße auf die Dose Nüsse an und erzählen Sie ihnen anschließend vom Doppeldecker-Modell. Kehren Sie wieder zum Theater zurück und stellen Sie sich auf der Bühne auf die Zunge der Stinkx. Legen Sie die Kekse in die Nasenlöcher, lesen Sie die Hieroglyphen und benutzen Sie anschließend die Dose Nüsse. Das war's für Rolle 1.

Es folgt Rolle 2. Benutzen Sie die Urlaubsbroschüren auf Opa Maulmanns Tisch und sagen Sie ihm, dass Sie aus Stuttgart kommen, damit er Sie mit seinem Pech-Fluch belegt. Begeben Sie sich nun wieder auf die linke Seite der Grabkammer zu den zwei Toren. Werfen Sie die Büste durch eine der Türen, dann kehren Sie zu den Wächtern in der Mitte der Grabkammer zurück.

Stecken Sie beide Büsten-Hälften in die Nischen links und rechts und betätigen Sie dann die Kipp-Platte am Podest in der Mitte. Gehen Sie an der Wand entlang nach rechts zum Sims mit den Hieroglyphen. Setzen Sie die hieroglyphischen Steine am Sims ein und sehen Sie sich das Finale von Rolle 2 an.

In Finale müssen Sie zunächst in einem Dialog beweisen, dass Sie die ersten drei Filmrollen bereits kennen („Magische Dose Nüsse“, „Schutzzauber aufgelöst“, „Ein Kleinkind verdroschen“, „Zeit schinden“). Entzünden Sie nun die Zeitung an der Fackel und benutzen Sie die brennende Zeitung dann mit dem Gegengewicht für den Mond. Werfen Sie die Kekse in die Nasenlöcher und sagen Sie Max, dass er Papierwaite hereinlegen soll. Jetzt müssen Sie nur noch die Bauchrednerpuppe mit Papierwaite benutzen.

## **Episode 3: They Stole Max's Brain!**

Die dritte Episode beginnt mit einigen Verhören. Hier die Kurzfassung aller Verhöre. Maulmänner: (egal), „Du lügst!“; Gorilla: (2x egal), „Welche Ratte?“; Ratte: „Den Weg wohin?“; Tourist: (egal) „Erzähl mir mehr!“, „Ausgang“; Ratte: „Du lügst!“, „Drohen“, (egal), „Erzähl mir mehr!“, „Erzähl mir mehr!“, „Ausgang“; Tourist: (2x egal), „Du lügst!“; Gorilla: „Du lügst!“, „Erzähl mir mehr“, (egal), „Einschüchtern“.

Im Museum gehen Sie direkt die Treppen hinauf und durch die Tür zum Planetarium. Nach der Zwischensequenz wechseln Sie wieder zurück zu Sam und gehen mit ihm in die Ägypten-Ausstellung auf der linken Seite der Treppe. Fassen Sie in die Hirn-Urne, um sich das Gehirn zu schnappen, dann gehen Sie wieder die durch den Gang zurück und die Treppe hinunter in die Eingangshalle, wo Sie nach einer Zwischensequenz das Gehirn in Max' Körper stopfen.

Benutzen Sie die Sanduhr am Apokalypse-Schaubild, dann gehen Sie in die vordere rechts Ecke der Halle (an der Tür sehen Sie eine weitere Zwischensequenz) und nehmen sich am Informationsschalter einen Tour-Kopfhörer vom Ständer. Schauen Sie sich nun das weiße Telefon rechts neben dem Schalter an, dann wechseln Sie zu Max und benutzen das Spielzeugtelefon, um sich in das Büro zu teleportieren.

Im Büro wechseln Sie direkt zu Max und benutzen das Rhinoplast mit der Karte auf dem Schreibtisch. Teleportieren Sie sich anschließend zum Informationsschalter und verwandeln Sie Max dort in die Miniaturstadt. Gehen Sie zu Sal und geben Sie ihm den Führungs-Kopfhörer. Reden Sie am Eingang mit dem Schergen, damit dieser auf Miniaturstadt-Max feuert. Benutzen Sie nun die Führungssteuerung im Inventar und drücken Sie zuerst auf die 4 und dann auf die 9. Nach der Zwischensequenz wechseln Sie wieder zu Sam.

Gehen Sie zur verschlossenen Tür auf der rechten Seite der Treppe. Wechseln Sie zu Max, benutzen Sie das Rhinoplast mit dem Hindenburg-Bild und verwandeln Max gleich in den Zeppelin. Gehen Sie nun zum Wandteppich auf der rechten Seite der Halle und schießen Sie mit Sams Knarre auf den Zeppelin, wenn dieser gerade vor dem Teppich vorbei fliegt.

Gehen Sie von der Samun-Mak-Statue aus nach links zum Desoto, wodurch eine Zwischensequenz eingeleitet wird, dann gehen Sie nach rechts und steigen in den Gully vor Stinky's Diner hinunter. Reden Sie mit den Kult-Anhängern und salutieren Sie. Nach dem Gespräch gehen Sie wieder zur Straße hinauf und wechseln zu Max. Benutzen Sie das Rhinoplast mit dem Kreditkarten-Schild und verwandeln Sie Max in die Kreditkarte. Steigen Sie nun in den Desoto und fahren Sie zum Museum.

Im Museum gehen Sie mit Kreditkarten-Max nach links zur Corndog-Pyramide, was zur sofortigen Verbannung aller Kreditkarten führt. Verlassen Sie das Museum und fahren Sie zu Frankie der Ratte. Wechseln Sie zu Max und benutzen Sie das Rhinoplast mit der Toaster-Werbung am Schaufenster. Benutzen Sie außerdem den Zukunftsvisor mit den Ratten und merken Sie sich die Äußerungen der Ratten. Wechseln Sie nun zu Sam und reden Sie mit den Ratten („Wetten“, „Einsatz bringen“) und wählen Sie dabei den zur Zukunftsvision passenden Kampftrick.

Verwandeln Sie Max in die Toaster-Form und reisen Sie zum Museum. Hier gehen Sie zur Corndog-Pyramide auf der linken Seite und erreichen so ein Toaster-Verbot. Gehen

Sie nun zum Bedienpult auf der rechten Seite des Raumes und drücken Sie auf den Toaster-Knopf. Verlassen Sie das Museum und fahren Sie zur Gaben-Gruft. Verwandeln Sie Max in die Toaster-Form und reden Sie mit Sal („Gabe“, „Toaster“). Wechseln Sie nun zu Max, benutzen Sie das Rhinoplast mit dem Zeitungskasten und verwandeln Sie Max in die Wolke. Fahren Sie zur Straße (Straight & Narrow) und reden Sie dort mit Opa Stinky („Kniefall“).

Fahren Sie wieder zum Museum und gehen Sie an der rechten Wand entlang zum Thron, wo Sie Sammun-Mak den Hirn-Schrauber überreichen. „Spotte“, „über Alter spotten“, „Spotte“, „Maulmann-Spott“, „Max“) Benutzen Sie den Zukunfts-Visor mit Stunkaffe und wechseln Sie wieder zu Sam. „Spotte“, „über Trennung spotten“, „Angriff“, „Mach ihn fertig!“, „Max“, „Knie nieder“, „Salutieren“.

## **Episode 4: Beyond the Alley of the Dolls**

Schalten Sie das Radio auf der Theke ein, was Ihnen ein neues Spielzeug beschert. Danach gehen Sie hinter die Theke und betätigen den geheimen Knopf unter der Kasse. Wechseln Sie nun zu Max und benutzen Sie die Spielkarten, um damit Stinkys Gedanken zu lesen. Lassen Sie nu Sam mit Stinky über den Ersatz-Tunnel reden, dann lesen Sie ein weiteres Mal Stinkys Gedanken. Nehmen Sie sich eines der Erdnuss-Bällchen und benutzen Sie es im Inventar, dann nehmen Sie sich eine Süßigkeit aus dem Kühlregal. Versuchen Sie nun, den Toaster zu benutzen, geben Sie dann das Karamell-Eis an die Samulakra und benutzen Sie anschließend den Toaster.

Betrachten Sie den wichtigen Klon-Tank und versuchen Sie danach, die Klon-Kocher-Kontrolle weiter links zu benutzen. Kehren Sie durch den Tunnel auf der rechten Seite der Höhle in Stinky's Diner zurück. Reden Sie mit Flint (egal, „Lügnerin“, egal) und benutzen Sie danach Max' Gedankenlese-Spielzeug mit Opa Stinky. Wechseln Sie wieder zu Sam und gehen Sie durch den Tunnel in die Klon-Kammer zurück, wo Sie gleich weiter durch den Tunnel mit Patschuli-Geruch gehen.

Durchwühlen Sie die Mülltonne und sehen Sie sich danach die Kündigung im Inventar an. Klopfen Sie an der Tür und lassen Sie Max anschließend Papierwaites Gedanken lesen. Benutzen Sie nun das Sicherheitspanel neben der Tür und reden Sie über die „Tentakel“ und den „Chtontischen Zerstörer“.

Benutzen Sie Max' Teleportations-Spielzeug, um Sal bei seinem neuen Job zu besuchen. Heben Sie die Bauchrednerpuppe auf und lassen Sie Max die Puppe mit dem Rolltor benutzen. Gehen Sie nun zu Bluster Blaster und reden Sie mit ihm („Bluster Blaster“, „Bosco“). Reden Sie danach mit Sal („Kuchen“) und lassen Sie Max danach die Zeichnung des Kuchens mit dem Rhinoplast aufnehmen.

Teleportieren Sie sich zu Stinky und verwandeln Sie Max dort in die Kuchenform. Nach der Zwischensequenz steigen Sie wieder in die Klon-Kammer hinunter, wo Sie eine weitere Zwischensequenz erwartet. Verlassen Sie die Klon-Kammer nun durch den gut gebauten Tunnel auf der linken Seite.

Lassen Sie Max die Gedanken von Harry Maulmann lesen, dann wechseln Sie wieder zu Sam. Benutzen Sie den Gong und reden Sie gleich danach mit Harry („Onkel Morty“). Wechseln Sie zu Max und benutzen Sie die Bauchredner-Puppe mit dem Bild von Onkel Morty, dann lesen Sie Harrys Gedanken und benutzen erneut die Puppe mit dem Bild.

Sie müssen nun den Dimensions-Destabilisierer benutzen, um an den Chtontischen Zerstörer zu gelangen. Dazu müssen Sie die Schalter so einstellen, dass Sam in der Dimension landet, die im Pergament beschrieben wird. Das größte Problem dabei ist, dass die Funktion der vier Regler an der Maschine bei jedem Spiel zufällig verteilt ist. Beobachten Sie den Effekt bei Sams Rückkehr aus der Dimension (Lichtblitz, Donner, Rauchwolke) und Sams Verhalten (kichern, weinen, brabbeln), und benutzen Sie den Zukunftsvisor und die Gedankenlese-Karten mit Sam, um die anderen beiden Eigenschaften der Dimension zu erfahren. Wenn Sie zwischen zwei Versuchen immer nur einen Regler verändern, finden Sie schnell heraus, welchen Regler Sie wie einstellen müssen.

Reden Sie mit Mama Bosco („Deine Klon-Tanks“), lesen Sie ihre Gedanken und reden Sie danach erneut mit ihr („Wer hat dich angestellt?“, „Kannst du jetzt helfen?“, „Ich habe eine Idee...“). Kehren Sie in die Klon-Kammer zurück und lassen Sie Max die Tentakel mit dem Chtontischen Zerstörer beseitigen. Legen Sie nun Mama Boscos DNA in den Klon-Kocher und stecken Sie danach Boscos Brief hinein.

Sehen Sie sich nun die Kontroll-Plattform an und schießen Sie mit Sams Wumme auf die Beleuchtung. Gleich im Anschluss sehen Sie wieder hinauf und schießen auf den Kaffeebecher. Teleportieren Sie sich nun zu Stinky und befehlen Sie den Klonen „Geht zur Spielzeugkiste.“ Vor dem Versteck der Kiste müssen Sie einfach nur Max' Bauchredner-Puppe benutzen.

Bei der Statue wechseln Sie zu Sam und reden mit Charlie („Junior“), dann benutzen Sie das Klavier und wählen „Gesicht der Finsternis“. Wechseln Sie die Noten danach zu „Charlies Notenblätter“ und gleich darauf wieder zu „Gesicht der Finsternis“. Wechseln Sie zu Max und laufen Sie nach rechts genau in die Arme der Klone hinein. Sie landen somit auf dem Arm der Statue, wo Sie sich an einem der Tentakel festhalten, um zu Sam zu gelangen.

Wechseln Sie zu Sam und legen Sie wieder Charlies Notenblätter ein, dann wechseln Sie zurück zu Max. Lesen Sie Sams Gedanken, dann benutzen Sie das Rhinoplast mit dem Charlie-Bild, damit Max sich in Charlie und Charlie sich in den Chtontischen Zerstörer

verwandelt. Jetzt müssen Sie nur noch die Bauchredner-Fähigkeit auf die Spielzeugkiste anwenden und dabei die Norrington-Stimme wählen.

## **Episode 5: The City That Dares Not Sleep**

Reden Sie mit Mama Bosco, damit Ihr Team zusammengestellt wird, dann benutzen Sie den Aufzug und verlassen das Labor. Auf der Straße gehen Sie nach links zu Opa Stinky. Nach der Zwischensequenz reden Sie mit Opa Stinky („Corn Dogs“). Stecken Sie den Karton Corn Dogs ein und nehmen Sie einen Corn Dog in die Hand. Stellen Sie sich neben den Lieferwagen und winken Sie mit dem Corn Dog, dann laufen Sie zum Schlagloch und essen dort den Corn Dog. Nehmen Sie sich danach einen weiteren Corn Dog, mit dem Sie neben dem Desoto winken, bevor Sie ihn wieder am Schlagloch essen.

Klettern Sie nun die Feuerleiter hinauf auf das Dach und reden Sie dort mit Satan („Hinter dem Set“). Benutzen Sie die Corn Dogs mit dem Mikrofon.

Gehen Sie wieder in das Labor und reden Sie mit Mr. Featherly („Ei?“). Danach reden Sie mit den COPS („Viren“), Mama Bosco („Dimensions-Destabilisator“) und Agent Superball („Umdrehen“). Gehen Sie nun wieder hinaus auf die Straße und werfen Sie das Ei in das Schlagloch. Danach müssen Sie nur noch den Corn Dog Desoto benutzen.

Im Magen des Monsters werfen Sie die Espresso-Bohnen in den Mixer in der Raummitte. Steigen Sie nun in die Röhre zum Gehirn und berühren Sie dort den Tumor und die Tür zum Hirn. In einer Zwischensequenz werden Sie wieder in den Magen teleportiert.

Begeben Sie sich nun mit Hilfe der Röhren ins Gehirn und von dort weiter in die Beine. Nach dem Gespräch mit Sybil steigen Sie in die Röhre zum Inventar. Betrachten Sie die Schaben-Farm auf dem linken Regal, dann sehen Sie sich den Kabelsalat auf dem Boden an. Fahren Sie mit dem Staubsauger gegen das Regal mit der Schaben-Farm, bis diese herunterfällt. Benutzen Sie die Röhre, um das Inventar wieder zu verlassen. Im Bein-Raum zeigen Sie Sybil dann die Kakerlake.

Reisen Sie zum Hirn und von dort zu den Armen. Nach dem Gespräch müssen Sie den Daddelautomaten benutzen und immer das genaue Gegenteil von dem wählen, was der Automat anzeigt. Wenn der Automat also den linken Fuß anzeigt, müssen Sie die rechte Hand wählen. Es scheint immer nur eine Antwortmöglichkeit mit der korrekten Extremität, sodass Sie sich um das Symbol keine Gedanken machen müssen.

Nach der Zwischensequenz gehen Sie in den Magen, wo Sie die Kakerlake auf den Servierteller legen. Übernehmen Sie nun die Kontrolle über das Monster und gehen Sie nach links zum Bosco-Tech Labor, das Sie anklicken müssen, um Sal zu Ihrem Team hinzuzufügen. Wechseln Sie zu Sam und reden Sie mit Sal, danach übernehmen Sie wieder die Kontrolle über das Monster und gehen nach rechts in den Battery Park, den Sie ebenfalls anklicken.

Öffnen Sie nun die Tür zum Hirn. Das Gespräch können Sie gleich wieder beenden. Gehen Sie nach links und betätigen Sie den Sicherungsschalter, dann gehen Sie wieder durch die Tür hinaus. Kontrollieren Sie das Monster und sehen Sie sich Stunkaffes Flaggschiff an. Wechseln Sie zu Sam, betreten Sie das Hirn und benutzen Sie das Fotoalbum, das neben dem Projektor liegt.

Wählen Sie das Dia mit dem Flaggschiff und übernehmen Sie die Kontrolle über Klon SP-42-X. Öffnen Sie den Sicherungskasten, dann benutzen Sie den Wasserspender und spucken anschließend auf den Sicherungskasten. Wechseln Sie zu HW-021-S und benutzen Sie das Hamsterrad, wodurch Sie automatisch wieder Klon T-16-K9 kontrollieren. Zerstören Sie die Kulisse und benutzen Sie die Drähte dahinter. Gehen Sie nun durch die Tür auf der rechten Seite zum oberen Deck und unterhalten Sie sich mit dem Gehirn über „Maulmänner“, bis Opa Stinky auftaucht. Reden Sie nun mit Opa Stinky („Stunkaffe“, „Spielzeugroboter“, „Opa Stinky“, „Stunkaffe“).

Kontrollieren Sie das Monster und suchen Sie in der Stadt nach der Klon-Kammer, die Sie sich ansehen müssen. Wechseln Sie wieder zu Sam und wählen Sie das Klonkammer-Dia aus dem Fotoalbum. Schalten Sie die Nebelmaschine ein und gehen Sie durch die Laserstrahlen. Suchen Sie nun nach der Kamera auf dem Boden und legen Sie das Foto der Spielzeugkiste (im Inventar des Klons) vor die Kamera. Nach dem Gespräch mit Stunkaffe („Spielzeugroboter“, „Wegen dieser Bombe“) gehen Sie durch den Tunnel zu Bosco-Tech.

Im Gehirn des Monsters können Sie den Chtontischen Zerstörer entweder Sybil geben oder damit auf die Tentakel feuern. Sehen Sie sich anschließend die Plattensammlung an und nehmen Sie „Bist du da, großer Bären-Geist?“ heraus. Legen Sie die Platte auf den Plattenspieler und flüchten Sie durch den Tränengang.

Am Ende müssen Sie nur noch den Rotz aus Ihrem Inventar an Mama Bosco geben, dann können Sie sich zurücklehnen und den Abspann genießen.