



Auf der Osterinsel müssen sich Sam & Max musikalisch geben, um einen Song zu komponieren.



In einem kurzweiligen Mini-Geschicklichkeitsspiel sammeln wir Dudelsäcke auf der Straße ein.

Sam & Max Moai Better Blues

Mehr vom Gleichen – das war das Motto der letzten Episode. Zwar gilt das auch für diese, trotzdem ist Moai Better Blues besser als sein Vorgänger.

DVD
- Test-Check

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 4490
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 2905

Win Vista 32 Bit
- läuft

Typisch Episodenformat: **Moai Better Blues**, der zweite Teil der neuen **Sam & Max**-Staffel, setzt nur wenige Augenblicke nach seinem Vorgänger **Ice Station Santa** an. Der Riesenroboter wurde zerstört, doch schon droht ein noch größeres Unheil. Das Bermudadreieck, ein dreieckiges Dimensionstor, ist wild geworden, jagt Sybil durch die Straßen

und katapultiert sie und das Polizisten-Duo auf die Osterinsel. Dort treibt ein erzürnter Vulkan-gott sein Unwesen, der das komplette Eiland versenken will. Um ihn zu besänftigen, muss Max von den Eingeborenen irgendwie zum Hohepriester geweiht werden.

Kopf im Sand

Die Osterinsel strotzt vor witzigen Ideen. So bekommen es Sam und Max mit drei schlecht gelaunten Moai-Statuen zu tun, von denen zum Beispiel eine bis zur Nase in der Erde steckt: »Na, wie schmeckt Dreck so?« – »Mmhhrrr!« Außerdem gibt's einen Jungbrunnen, aus dem alle Einwohner wohl zu viel getrunken haben und zu Kleinkindern mutiert sind, das erwachsene Gemüt aber behalten haben. Auch die Anspielungen auf **Der Herr der Ringe**, die TV-Serie **Lost** oder den Verbleib des Dukes sorgen für Schmunzler. Die gewohnt schrulligen Charaktere trösten besser als in **Ice Station Santa** darüber hinweg, dass das Spiel nur aus drei neuen Gebieten besteht – den Rest kennt man schon, etwa Stinky's Diner. Das Rätseldesign hat im Gegensatz zum Vorgänger wieder zugelegt. So müssen Sie etwa mehrere Miniportale sinnvoll aktivieren, um bestimmte Gegenstände im richtigen Moment durchschicken zu können. Für Adventure-Profis ist **Sam & Max** aber nach wie vor zu leicht. Wer trotzdem nicht weiterkommt, greift auf das nützliche

Hinweissystem zurück, durch das Max verrät, dass Sie zum Beispiel an der falschen Stelle suchen. Das hilft gelegentlich, da Sam in-

zwischen mehr Gegenstände mit sich herumträgt als in den früheren Episoden – die trotzdem allesamt länger waren. **DM**



Per Jungbrunnen-Trunk verwandelt sich das Duo in Kinder.

Blues Brothers

Daniel Matschijewsky: Ice Station Santa hat mich ein wenig enttäuscht, denn als Auftakt der zweiten Staffel hat die Episode zu wenig Neues ausprobiert. Moai Better Blues ereilt dasselbe Schicksal, punktet aber mit anspruchsvolleren Rätseln und der abgedrehtesten Geschichte seit Max' Präsidentschaftskandidatur in Abe Lincoln must die. Allerdings wäre es toll, wenn das Spiel zumindest so umfangreich wäre wie seine Vorgänger – der Spaß ist nämlich viel, viel zu schnell vorbei.



danielm@gamestar.de

MOAI BETTER BLUES

ENTWICKLER Telltale Games (Sam & Max: Ice Station Santa, GS 01/08: 75 Punkte)
TERMIN (D) 11.1.2008

PUBLISHER Gametap
SPRACHE Englisch
CA. PREIS 9 Dollar (ca. 7 €)

AUSSTATTUNG – (Download)
USK nicht geprüft

SAM & MAX

ANSPRUCH			EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER			PROFI											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12									
TECHNIK																				
FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs			FÜR HIGHERD-PCs			3D-GRAFIKKARTEN											
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			<ul style="list-style-type: none"> ■ Geforce 6600 GT ■ Geforce 7600 GT ■ Geforce 7800 / 7900 ■ Geforce 8600 GT / GTS ■ Geforce 8800 GT / GTS ■ Radeon X800 / X850 ■ Radeon X1800 / X1900 ■ Radeon HD 2600 XT ■ Radeon HD 2900 XT ■ Radeon HD 3850 / 3870 											
1,2 GHz Intel 1,2 GHz AMD 128 MB RAM 280 MB Festplatte			1,5 GHz Intel XP 1400+ AMD 256 MB RAM 280 MB Festplatte			2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 280 MB Festplatte														
PROFITIERT VON –																				
BILDFORMATE			4:3			5:4			16:9			16:10			KOPISCHUTZ			Freischaltung		
TON			Stereo			4.0			5.1			6.1			7.1					
BEWERTUNG																				
GRAFIK			+ stimmige Comic-Optik + ordentliche Animationen			- polygonarme Figuren - fehlende Details			6 / 10											
SOUND			+ gute (englische) Sprecher + passende Jazz-Musik			- Soundklirren wegen starker Komprimierung			8 / 10											
BALANCE			+ perfekter Rätselfluss + nützliches Hinweissystem			+ anspruchsvoller als Episode 1 - für Profis zu einfach			8 / 10											
ATMOSPHÄRE			+ angemessener, durchgehender Humor + sarkastische Witze			- wenige Schauplätze, viel Recycling			9 / 10											
BEDIENUNG			+ Ein-Klick-Steuerung + Sam rennt dank Doppelklicks			+ automatisches Speichern - Kamera nicht immer ideal			8 / 10											
UMFANG			+ Spielzeit ohne Durchhänger gefüllt + nette Minispiele			- nur ein Episoden-Häppchen - viel zu schnell vorbei			2 / 10											
HANDLUNG			+ sehr abstrus, aber schlüssig + witzige Ideen			+ in sich abgeschlossen + nette Anspielungen - leicht			9 / 10											
RÄTSEL			+ herausragend originell und abwechslungsreich			+ vollkommen logisch + zahlreiche Gegenstände			10 / 10											
DIALOGE			+ fabelhafter Sprachwitz + dynamische Gespräche			+ gut getimt, nicht ausufernd + Dialogrätsel			10 / 10											
CHARAKTERE			+ sympathische, schrullige Helden + klar gezeichnete Nebenfiguren			+ mit witzigen Macken - Max nicht aktiv einsetzbar			9 / 10											
PREIS/LEISTUNG			Befriedigend			SOLOSPIELZEIT 3 Stunden														
FAZIT Kürzer, aber besser als die Vorgänger-Episode.																				