



In Sams persönlicher Höhle wird sein langjähriger Partner Max ersetzt.



Die unterschiedlichen Gesprächsantworten verändern den Lauf der Geschichte leider nie.

**Sie denken, der Teufel sei böse? In der Höhle werden Sie Ihre Meinung ändern.**

**Vier Hobbydetektive jagen ein mysteriöses Monster – doch die Spur ist kurz.**

## Sam & Max What's New, Beelzebub?

## TKKG Das unheimliche Zimmer

Die Hölle! Wer möchte da nicht mal einen Blick hineinwerfen? Also als Außenstehender natürlich. Sam und Max verschlägt es in die Unterwelt, weil sie den armen Bosco von den Toten auferstehen lassen wollen. Dazu müssen sie jedoch dem Teufel die Seele des Verstorbenen abnehmen.

retzbare Dioramen bereichert: Dort durchleben aus früheren Folgen bekannte Opfer der beiden Helden ihre ganz persönliche Höhle. Sobald die tierischen Polizisten jedoch wieder an die Oberfläche klettern, werden die bekannten Gebiete wie Stinky's Diner oder Boscos Laden recycelt.

Auf dem Weg in den Schwefelpfuhl gilt es, das moderne Pendant des Totenflusses Styx zu überwinden, mit dem Tod zu verhandeln und diverse andere Kleinigkeiten zu meistern. Die Hölle selbst entpuppt sich als ein eher normales Büro statt als Ort der Verdammnis – nur dass hier jeder Tag ein Montag und es immer eine Minute vor Feierabend ist. Die unterirdischen Gebiete der finalen Episode der zweiten Staffel sind allesamt neu und werden in einem speziellen Sam- und Max-Flügel durch be-

Der Schwierigkeitsgrad zieht mit **What's New, Beelzebub?** endlich wieder an – einfaches Durchklicken wie in der vorherigen Episode ist kaum mehr möglich. Max' gelegentliche Ratschläge sind zwar etwas verständlicher als zuvor, helfen uns jedoch herzlich wenig, wenn wir so richtig auf dem Schlauch stehen. **PD**

Blutbeschierte Wände und eine zugemauerte Kellertür – richtig gruselig, diese alte Hotelruine! So haben sich Tim, Karl, Klößchen und Gabi das Ende ihrer Fahrradtour nicht vorgestellt. Dabei flüchteten die Hobbydetektive nur zum Schutz vor einem Unwetter in das modrige Gemäuer. Gelandet sind sie jedoch mitten im neuen **TKKG-Adventure**. **Das unheimliche Zimmer** bietet klassische Point-and-Click-Abenteurkosten. Die wenigen, aber stimmungsvoll gezeichneten Gebiete suchen wir nach Objekten ab, kombinieren Gefundenes und unterhalten uns mit einer Handvoll Dorfbewohner. Mit Umfang prahlt das **TKKG-Adventure** dabei nicht. Nach rund vier Stunden ist das Geheimnis des verfallenen Hotels und einer unheimlichen Monstersichtung gelöst. Auf nennens-

werte Animationen müssen während dieser Zeit verzichten. Die vier Helden melden sich nur als klein eingblendete Köpfe zu Wort, aber mit guten, wenn auch nicht den originalen Sprechern. Spaßig und fast immer nachvollziehbar sind dagegen die recht einfachen Rätsel. Einzig schleierhaft bleibt uns, warum eine Werkzeugkiste auf dem Friedhof erst aufgenommen werden darf, sobald wir in einer Baumkrone ein verstecktes Symbol entdecken. Überhaupt müssen wir bei unseren Nachforschungen stellenweise zu genau hinsehen. Eine nützliche Hervorhebe-Funktion fehlt – das sorgt für Frust. **CHS**

**DVD**  
- Test-Check

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
▶ Quicklink: 5101  
- Infos zum Spiel  
▶ Quicklink: 5100

**Win Vista 32 Bit**  
- läuft

**DVD**  
- Test-Check

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
▶ Quicklink: 5064  
- Infos zum Spiel  
▶ Quicklink: 5063

**Win Vista 32 Bit**  
- läuft

**SAM & MAX: EPISODE 5**

GENRE	Adventure	USK	nicht geprüft
HERSTELLER	Telltale Games / Gametap		
CA. PREIS	9 Dollar (ca. 6 Euro)		
ANSPRUCH	Einsteiger		
MINIMUM	2,0 GHz, 512 MB RAM, 3D-Karte		
PREIS/LEISTUNG	<b>Gut</b>		

**79** SPIELSPÄSSE

**TKKG: DAS UNHEIMLICHE ZIMMER**

GENRE	Adventure	USK	ohne Altersbeschr.
HERSTELLER	Kritzelkratz / Tivola		
CA. PREIS	25 Euro		
ANSPRUCH	Einsteiger		
MINIMUM	1,2 GHz, 256 MB RAM		
PREIS/LEISTUNG	<b>Mangelhaft</b>		

**59** SPIELSPÄSSE

### Verteufelt gut

**Philipp Dubberke:** Der arme, arme Beelzebub! Die neuste Sam- und Max-Episode schafft es, den gefallenen Engel so charmant darzustellen, dass ich an einigen Stellen tatsächlich Mitleid mit ihm hatte. Insgesamt wird die Höllen- und Todesthematik hervorragend durch den Kakao gezogen, ohne dabei Moral und Ethik mit Füßen zu treten. Außerdem hatte ich an so manchen Rätselnüssen ganz schön zu knacken. Alles in allem ein gelungener Staffelaabschluss.



philipp@gamestar.de

### Schnell gelöster Fall

**Christian Schneider:** Zugegeben, ich bin kein großer TKKG-Fan. Das liegt vielleicht an meiner DDR-Aufzucht. Trotzdem hatte ich mit den Freizeitschnüfflern detektivischen Spaß. Nur leider nicht lange genug – für 25 Euro will ich mehr als vier Stunden Durchschnittskost ohne jeden Wiederspielwert. Da kann mich auch die tolle Vertonung nicht genug besänftigen. Knallharte Fans des Krimi-Quartetts dürfen sich aber gerne noch ein paar Wertungspunkte dazurechnen.



redaktion@gamestar.de