

EnDOSkopie – Sam & Max Hit the Road

Description

Als 1993 das Point-and-Click-Adventure Sam & Max die Bühne betrat, war das zuvor erschienen **Day of the Tentacle** (Maniac Mansion 2) das Maß aller Dinge. Auch wenn die skurrile Knobelei nicht ganz an den Vorgänger von LucasArts ran kam, war es zu seiner Zeit eine Nummer für sich.

Darum geht es!


Hund und Hase kaufen ein.

Okay, schauen wir doch erst einmal, worum es in **Sam & Max** geht. Sam ist ein sprechender Hund in einem faltigen Anzug und Hut, der gemeinsam mit Max, einem weißen Hasen, als freiberufliche Polizei gegen das Verbrechen kämpft. In ihrem ersten Abenteuer suchen die beiden Freizeitsadisten den aus dem Jahrmarkt verschwundenen Bigfoot Bruno (in der deutschen Übersetzung meist Yeti genannt) samt Trixie, einer Frau mit einem Giraffenhals.

Was nach einem grotesken Abenteuer klingt, wird auch zum selbigen. Hund und Hase rasen dabei quer durch Amerika und richten mehr Schaden an als die eigentlichen Verbrecher. Ganz in alter Adventure-Manier sind Bruno und Trixie lediglich ein MacGuffin und das Ziel ist vor allem der Weg. Oder so ähnlich…



Day of the Tentacle war schon schräg, kann aber vom Humor her nur selten mit Sam & Max mithalten. Die beiden durchgeknallten Protagonisten haben selbst 2019 ihren Unterhaltungswert. 1993 waren sie eine Sensation, schließlich war in Kinder- und Jugendzimmern das lustigste, was man erleben durfte, Alf. Fernab von guter Erziehung lassen die beiden Privatdetektive keine Gelegenheit aus Leute anzupöbeln, sich zu prügeln, Dinge in die Luft zu jagen oder auf Ratten einzuschlagen.

Der Humor leidet heutzutage vor allem daran, dass man dank Serien wie **Family Guy** und **American Dad** viel gewohnt ist. Im Bereich der Adventures hingegen müssen sich Spiele heute noch an Sam & Max messen lassen. Die Genialität wurde selbst von seinen Nachfolgern, die bei Telltale Games erschienen, kaum erreicht.

Reise durch Amerika



Es gibt viele interessante Orte in Sam & Max

Während man bei Indiana Jones durch die halbe Welt und bei **Day of the Tentacle** durch die Zeit reist, begnügen sich Hund und Hase mit dem USA. Doch dies soll nicht minder abwechslungsreich sein. Vom eigenen Büro aus geht es auf den Jahrmarkt und von dort aus an mal mehr, mal weniger skurrile Schauplätze. Auf einer großen Karte werden nach und nach neue Lokalitäten freigeschaltet, etwa das größte Wollknäuel der Welt, ein Dinosaurierpark, einen Golfplatz mit Alligatoren, eine Yeti-Party und vieles mehr.

Es versteht sich von selbst, dass Sam und Max dabei genug Gelegenheiten erhalten ihren

Schabernack zu treiben.

Minispiele



Das Spiel ist rattenscharf!

Aufgelockert werden die Rätsel und Schauplätze durch kleine Minispiele, die zumindest einmal sogar Bestandteil eines Rätsels sind. Auf dem Jahrmarkt muss man mindestens 20 Ratten auf den Kopf hauen, um einen Preis zu erhalten. Auf dem Highway muss Max Schildern ausweichen, während Sam wie ein Irrer über die Spuren rast. In einem der Geschäfte kann man ein Autobomben-Spiel kaufen, was sich als Schiffe Versenken mit richtigen Autos auf dem Parkplatz entpuppt. Und sogar im Abspann ist noch ein kleines Spiel versteckt.

Dabei wirken diese Spielchen nicht aufgesetzt, nicht erzwungen, sondern fügen sich perfekt in die ohnehin schon verrückte Welt ein. Und auch sonst zeigt LucasArts, dass man mehr drauf hat als Objekte kombinieren und Dialoge führen. Auf dem Golfplatz zum Beispiel kommt es zu einer Schlägerei zwischen den beiden Protagonisten und einem Bodyguard. Max zieh den kürzeren und landet in einem großen Wasserglas am Ende des Platzes. Sam soll ihn retten, doch es gibt ein Problem: Zwischen ihm und dem Hasen gibt es einen großen Teich mit Alligatoren.

Um das Rätsel zu lösen, muss Sam einen Eimer mit Fischen klauen. Diese kann er mit dem Golfschläger ins Wasser hauen. Dies muss er aber so tun, dass die Alligatoren in einer Reihe schwimmen und er über sie drüber laufen kann.

Anspielungen



Wer hat da „Indiana Jones“ gerufen?

Wie man es von LucasArts Spielen gewohnt ist, gibt es einen Haufen Anspielungen auf andere, hauseigene Marken. An einer Stelle muss Sam einen Kopf gegen eine Frucht tauschen und der Spieler wird unweigerlich an die Szene von Indiana Jones 1 erinnert, in der Indy versucht, das Gewicht der Statue zu schätzen. Zwar werden Sam und Max anschließend nicht von einem großen runden Stein verfolgt, sie fliegen aber aus einem Haus.

Wer genau aufpasst, findet von Anfang bis zum Ende (sogar im Abspann) zahlreiche Anspielungen auf **Star Wars**, **Indiana Jones**, **Monkey Island** und vieles mehr. Auch das bekamen die Entwickler sehr homogen hin. Keine der netten Anspielungen wirkt zu bemüht, zu abgedroschen. Sie erfreuen einen, wenn man sie erkennt.

Spielmechanik



LucasArts hat sich für die damalige Zeit ein paar Dinge einfallen lassen. Statt wie noch bei **Day of the Tentacle** verzichtete man hier auf Verben. Stattdessen hat man alle Aktionen an der Maus. Die Aktionen *Gehen*, *Benutzen*, *Benutze mit*, *Reden* und *Untersuchen* kann man mit der rechten Maustaste durchschalten. Inspiriert wurden die Macher ganz klar von den Sierra Spielen dieser Zeit. Manchmal nervt es etwas, hat aber den Vorteil, dass man die Grafik auf dem ganzen Bildschirm sehen darf. Links unten befindet sich das Inventar von Sam, Max hat kein Inventar, trägt ja schließlich auch keine Kleidung.

Das Inventar bekam einen eigenen Bildschirm in dem man bequem Objekte untersuchen und kombinieren kann.

Die Dialoge bestanden nicht mehr aus vorgefertigten Sätzen, sondern Icons. Auch das gibt mehrRaum für die Grafiken, verschachtelte Dialoge sind aber nicht mehr drin.

Manchmal ist es etwas verwirrend, dass man bestimmte Türen benutzen und andere betreten muss. Außerdem sind ab und an die Aktionsboxen entweder etwas zu klein oder etwas zu groß geraten.



Perspektivwechsel.

Witzig und ein elementarer Bestandteil ist, dass man Max wie ein Objekt benutzen kann und teilweise auch muss. Etwa im Tunnel der Liebe. Hier wird Max mit dem Sicherungskasten benutzt um einen Kurzschluss zu verursachen. Keine Sorge: der Hase hält das locker aus. Auch bei anderen Rätseln muss man immer wieder ziemlich um die Ecke denken. Hinweise gibt es zwar immer wieder, allerdings nicht so oft, wie man es aus modernen Abenteuern kennt. Vor allem kurz vor dem Ende wird es schon ziemlich abgedreht, bis man den Abspann sehen kann. Wirklich unfair scheint das Spiel aber nie zu sein.

Sam & Max aus heutiger Sicht



Auf den ersten, teilweise sogar auf den zweiten Blick, wirkt das Spiel heute recht angestaubt. Dabei ist die charmante 2D Grafik noch das Beste. Wer Pixelgrafik mag, wird das Spiel optisch lieben. Rund fünf Monate nach der Diskettenversion erschien eine komplett synchronisierte CD-Versionen, welche man heute noch auf GOG ergattern kann. Die Sprachsamples können in ihrer akustischen Qualität zwar mit modernen Produktionen nicht mithalten, die Sprecher (auch auf Deutsch) sind aber großartig. Gerade Max, gesprochen von der Synchronsprecherin von Bart aus Die Simpsons, macht ebenso viel her wie Sam.

Allerdings werden jüngeren Spielern viele Funktionen fehlen, die man aus modernen Adventuren kennt. Im Raum werden nicht auf Knopfdruck alle Objekte angezeigt, mit denen man etwas anfangen

kann. Man muss den Bildschirm noch klassisch absuchen. Ein Tagebuch mit Tipps sucht man vergeblich. Teilweise muss man relativ viel hin und her reisen, bis man alle Zutaten für die Lösung eines Rätsels beisammen hat. Und die Musik ist zwar nett und teilweise passend, düdelt aber nur so vor sich hin.

Sam & Max wird vorwiegend vom Humor und den Charakteren getragen. Es ist heute noch sehr unterhaltsam, aber nicht mehr der Knaller, der er 1993 war. Was dem Spiel – im Nachhinein betrachtet – fehlt, sind die genialen Rätselmomente eines **Day of the Tentacles**. Anders gesagt: **Sam & Max Hit the Road** würde heute bei weitem nicht mehr so eine hohe Wertung erhalten. Das Spiel ist nur dann großartig, wenn man sich selbst in das Jahr 1993 zurück versetzt. Dann funktioniert es aber richtig toll.

Dank der SCUMM-Engine kann man das Spiel heute noch auf modernen Systemen spielen. Auf GOG und Steam gibt es dazu jeweils Versionen, die man günstig ergattern kann. Mit Untertiteln und deutscher Sprachausgabe.








Hey, das ist wirklich
mal ein gelungenes
Yeti-Kostum.




Ich warte nur darauf, daß
mein Kumpel zusammen mit mir
diese spektakuläre Aussicht
genießt.


DINO
BUNGEE
NATIONAL
MEMORIAL


Halt's Maul und kletter über das Geländer.


Evelyn Morrison ist jederzeit für Interviews verfügbar.


Glücklich der König der Kreaturen zu sein.


Helft mir Sam und Max, Ihr seid meine einzige Hoffnung!


WOW! Es ist das MONSTER TRUCK
Wochenende!


Was für
ein
Hinterwäldler!


Ich wünschte, ich hätte die
absolute Macht über Leben und Tod.


Mein Glaube an das
Gute ist durch diese
unverschämte
Touristenfalle
erschüttert worden.


Die Gravitation hat Urlaub genommen und ihr Gepäck verloren.


Das ist vielleicht nur die Metallplatte in Deinem Kopf.




Sollten Sie nicht mit einer Mistgabel in der Hand Modell für ein Gemälde stehen?


Für mich sieht er wie ein
schmieriger Zuhälter
aus.

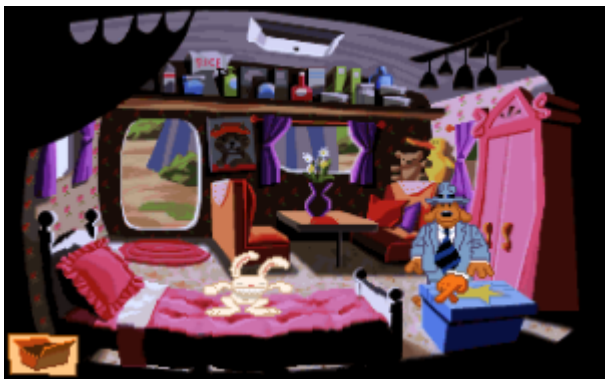



Halt still, Du räudige
Polarkatze!


SWING
QUIT


PRO SHOP
GATOR GOLF
Er ist echt widerwärtig... aber ich kann meinen Blick nicht von ihm abwenden.
DUNK THE BEAST
CLOSED


BAIT
WORLD OF FISH
FISH FEED




Es war schon lange kein Geheimnis mehr, daß Trixie sich in Bruno verliebt hatte.
YUMFLING?
FROZEN BIG FOOT
BRUNO


…und dann war da noch die
Zeit, als wir alle unsere
Steuererklärungen von
einem Schnabeltier
ausfü--




Willst Du noch eine Runde im
Tunnel der Liebe drehen?


Wie empfindsam.





Weiterführende Links

EnDOSkopie – Indiana Jones and the Fate of Atlantis
EnDOSkopie – Day of the Tentacle
Die Geschichte der Adventure Teil 1 – Im Anfang war das Wort

Date Created
27. Dezember 2019
Author
sven