



EnDOSkopie – Day of the Tentacle

Description

Bevor 1993 [Sam & Max Hit the Road](#) erschien, machte ein Adventure auf sich aufmerksam, in dem Tentakel die Weltherrschaft an sich reißen wollten. Was ziemlich verrückt klingt, wurde zu einem der besten Abenteuerspieler aller Zeiten.

Die Hintergrundgeschichte

Das Spiel ist eine Fortsetzung des 1987 erschienenen [Maniac Mansion](#). Dieses Point-and-Click-Adventure kann zurecht als Meilenstein erachtet werden, womit **Day of the Tentacle** (DOTT) ein äußerst schweres Erbe antrat. Das meistert das Game mit einer unglaublichen Leichtigkeit und setzt in allen Punkten neue Maßstäbe. Nahezu jedes folgende Adventure wird sich daran messen lassen müssen. Aber worum geht es eigentlich?



Der verrückte Dr. Fred Edison erschuf schon im ersten Teil Tentakel als Haustiere. Sie können sprechen, herumhüpfen, sind aber ansonsten schleimige, nutzlose Tiere, die in **Maniac Mansion** eher als Randfiguren und Gag dienen. In DOTT erhalten sie eine Hauptrolle, da Edison seinen chemischen Müll unbehandelt ablässt und das böse Purpur-Tentakel davon trinkt. Binnen Sekunden wachsen der gelatineartigen Extremität kleine Arme, die ihn auf eine Idee bringen: Er ist nun bereit, die Weltherrschaft an sich zu reißen!

<https://www.bytegame.de/wp-content/uploads/2021/06/Day-of-the-Tentacle-Intro.mp4>

Die drei Knalltüten

Bernard, Hoagie und Laverne leben zusammen. Es klingelt an der Tür und ein Hamster überbringt die Nachricht des grünen, guten Tentakels. Er braucht Hilfe und die drei schrägen Charakter eilen zum Haus des verrückten Doktors, an das sie schlechte Erinnerungen haben.

Dr. Fred zeigt sich erstaunlich kooperativ und er hat auch schon einen Plan. Wie es der Zufall so will, hat er eine Zeitmaschine gebaut. Die drei Knalltüten sollen einen Tag in die Vergangenheit reisen, den Hahn, welcher den Chemiemüll raus lässt, abdrehen und es wird nie zur Mutation kommen.



Gesagt, getan. Bernard, Hoagie und Laverne steigen in drei Kabinen der Zeitmaschine, die sich als umgebaute Toiletten entpuppen, Dr. Fred drückt den Hebel und die Zeitreise kann beginnen. Es kommt, wie es kommen muss. Dr. Fred hat am falschen Ende gespart, die Zeitmaschine weist eine Fehlfunktion auf und niemand landet im Gestern. Bernard kommt ins Heute zurück, Hoagie, der übergewichtige Rocker, landet zweihundert Jahre in der Vergangenheit und die durchgeknallte Laverne landet zweihundert Jahre in der Zukunft. Eine Zeit, in der Menschen von Tentakeln als Haustiere gehalten werden.

Dies ist der Beginn eines grandiosen Abenteuers.

Äußere Werte

Grafisch sah das Spiel damals unglaublich toll aus. Die farbenfrohe Welt zeichnete sich durch sehr schräge Architektur aus. Statt, wie im Vorgänger und fast allen Adventures zuvor, eine Ansammlung

von rechten Winkeln zu generieren, ließen die Grafiker ihrer Phantasie freien Lauf und sich vielleicht ein klein wenig vom Hundtwasser Haus in Wien inspirieren. Dabei passt die Bauart perfekt zur ausgeflippten Handlung.



Untermalt wird es durch lustige Musik, die an einen verrückten Jahrmarkt erinnert. Die meisten Soundeffekte klingen deshalb passend wie aus einem Cartoon. Die später erschienene Version mit Sprachausgabe (auf CD-ROM) wurde professionell gesprochen. Alle deutschen Stimmen passen sehr gut zu den Figuren und sind bewusst überzeichnet. Laverne klingt irre, Hoagie kann nichts aus der Ruhe bringen und Bernard ist auch stimmlich ein kleiner, feiger Nerd.

Ein wichtiges Merkmal ist, dass alle Charakter einen gewaltigen Sprung in der Schüssel haben. Mit einem zu heißen Bad in der Kindheit ist das nicht zu erklären. Genau das macht sie liebenswert und interessant. Selbst das böse Tentakel bringt einen zum Lachen.

Innere Werte

Die meisten Spieler aus dieser Zeit werden sich vorwiegend an den Humor erinnern. Der ist großartig, aber noch besser sind die Rätsel, die meiner Meinung nach bis heute ihresgleichen suchen. Dies liegt vor allem an den drei Zeitebenen und der damit verbundenen Mechanik. Jeder findet in seiner Zeit

Objekte, die ein anderer braucht. Doch wie kommen sie hin? Genau, man spült sie durch die Toilette. Leblose Körper können auch mit der defekten Zeitmaschine zu den Mitspielern transportiert werden. Und damit geraten wir zum wichtigsten Punkt: In DOTT steuert man nicht einen, sondern alle drei Figuren.



Hier ein paar Beispiele für ein großartiges Rätseldesign.

Um eine Batterie zu bauen, brauchen wir in der Vergangenheit u. a. Essig. Wir haben aber nur Wein. Die Weinflasche stecken wir in eine Zeitkapsel. Vierhundert Jahre später finden wir sie und öffnen die Zeitkapsel mit einem Dosenöffner, den wir über die Toilette erhalten. Durch die Jahre wurde aus Wein Essig und wir schicken die Flasche durch die Toilette in die Vergangenheit.

Von Bäumen und Kirschen

Laverne hängt nach der Zeitreise in einem Baum. Wir müssen ihn entfernen, aber Laverne kann nichts machen. Weder in der Vergangenheit noch in der Gegenwart haben wir das Werkzeug dazu. Ein Gespräch mit George Washington informiert uns darüber, dass er Experte darin ist, Kirschbäume zu fällen. Blöd nur, dass der Baum kein Kirschbaum ist, aber das lässt sich ändern. In der Gegenwart finden wir rote Farbe, schicken sie in die Vergangenheit, malen den Baum an und kratzen dem alten

George an der Ehre, bis er den Baum fällt. Und Zack: Laverne kommt ins Spiel und wird prompt von den Tentakeln gefangen genommen.

Das schräge Mädchen kann zwar aus dem Gefängnis gehen, aber nur zum Arzt und um im Garten zu pinkeln. Dabei wird sie laufend von einem Tentakel bewacht. Damit sie sich frei bewegen kann, braucht sie ein Kostüm. Hierzu klaut sie beim Arzt eine Anatomie-Zeichnung von Tentakeln. Diese schickt sie in die Vergangenheit, wo Hoagie die Darstellung als Entwurf für die amerikanische Flagge einreicht. Vierhundert Jahre später weht die Fahne auf dem Dach. Laverne nimmt sie ab, verkleidet sich als Tentakel und kann die verrücktesten Dinge tun.



Ein reines Adventure

DOTT war zweifelsohne der Höhepunkt des Genres. Es zeigt sich u. a. daran, dass nachfolgende Vertreter der Point-and-Click-Gilde schon viel auffahren mussten, um sich positiv von DOTT abzuheben.

So gibt es im Klassiker keine Minispiele und ausufernde Zwischensequenzen. Es besteht aus Rätseln, Dialogen, Objekte suchen, kombinieren und zerstören. Dabei brauchen wir, neben dem Inventar, noch neun Verben, um die Rätsel zu lösen. Das ist zwar deutlich weniger als in **Maniac Mansion** (fünfzehn

Verben) aber wesentlich anspruchsvoller als die Steuerung von **Sam & Max**, die aus fünf Aktionen besteht.



Moderne Adventure sind noch einfacher gestrickt. Ein Umstand, dem auch die Remastered Version von 2016 ein wenig zum Opfer fiel. In der neuen Fassung kann man sich nur mit fünf Aktionen behelfen.

Remastered?

Ja, 2016 war es endlich soweit und eines der genialsten Spiele der 1990er Jahre wurde neu aufgelegt. Und um gleich zu schlichten: Neben der modernen Grafik und Steuerung kann man per F1-Taste jederzeit in den klassischen Modus umschalten und die Verben von damals benutzen. Alle hier gezeigten Screenshots stammen aus der Remastered Version mit retro Grafik.



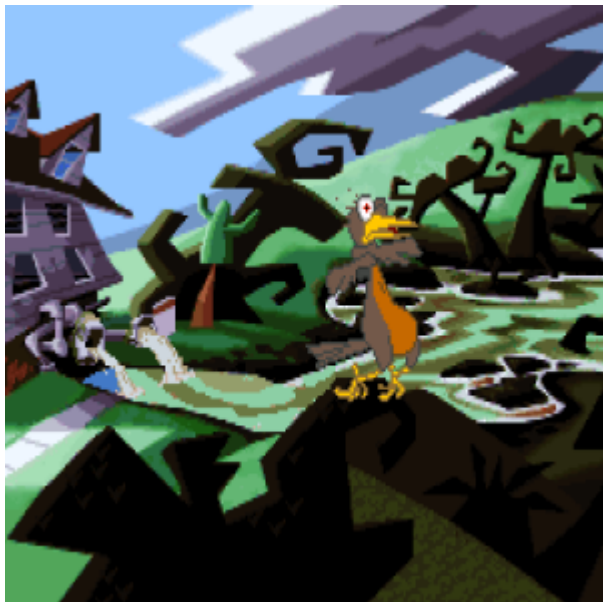
George Washington und sein Makeup

Neben dem eigentlichen Spiel und dem Spiel im Spiel (ja, wie das Original enthält auch diese Version das komplette Maniac Mansion versteckt auf einem PC) bekommt man noch ein bisschen Zusatzinhalt in Form von Konzeptzeichnungen und Entwicklerkommentaren.



Wer nur einen Funken für das Genre übrig hat, muss diese Version gespielt haben. Nicht nur aus historischer Sicht, sondern weil es selbst nach heutigen Standards ein grandioses Spiel für Jung und Alt ist.

Galerie zum Intro













Weiterführende Links

[EnDOSkopie – Indiana Jones and the Fate of Atlantis](#)

[EnDOSkopie – Sam & Max Hit the Road](#)

[Die Geschichte der Adventure Teil 1 – Im Anfang war das Wort](#)

Date Created

11. Juni 2021

Author

sven