»Lass uns Verbrecher stellen, Sam!«

SAM & MAX CULTURE SHOCK

Seit Jahren wünschen sich Veteranen die Zeiten des klassischen Adventures zurück. Bitte schön, hier sind sie! Wenn auch nur für drei Stunden.

Ein Kulturschock ist die plötzliche, unbequeme Auseinandersetzung mit etwas Fremden, beispielsweise wenn man von einem Hund und einem Hasen im Polizeiwagen angehalten wird. »Ihr Rücklicht ist kaputt!«, bellt der Hund. »Das haben Sie mir doch gerade kaputt geschossen!«, verteidigen Sie sich. »Na und?«, staunt der Hase – als ob das ein Argument wäre! Denn der Hund (Sam) und der Hase (Max) sind freischaffende Polizisten, und um Verbrechen gewaltsam unterdrücken zu können, muss man es eben manchmal selbst provozieren. Das mag Gesetzesbrechern wie Ihnen ungerecht vorkommen; für rechtschaffene Spieler wie uns bedeutet es dagegen den Auftakt zum witzigsten Adventure seit Jahren.

Schwere Geburt

Die Einstiegs-Episode **Culture Shock**, mit der Sam und Max auf den Computermonitor zurückkehren, beendet eine lange Durststrecke für Fans der rabiaten Verbrecherjäger. 1993 waren die beiden schon einmal die Stars eines Spiels, im LucasArts-Adventure **Sam & Max Hit the Road**. In den Folgejahren versuchte sich LucasArts an einem Nachfolger (2004 eingestellt), gab's eine Cartoon-Serie im US-Fernsehen (eingestellt) und kursierten Gerüchte über einen Ableger für die Xbox (eingestellt). Schließlich reichte der **Sam & Max**-Erfinder Steve Purcell die Lizenzrechte an Telltale Games weiter, bekannt durch bislang zwei Episoden des Cartoon-Adventures **Bone**. Als neuster Streich erscheint nun die erste Folge einer Abenteuer-Staffel mit Sam und Max, präsentiert als dreistündige Spielehappen.

Oh nein: Kinderstars!

Sam und Max schlagen sich gerade mit erpresserischen Ratten in ihrem Büro herum, als sie ein Notruf erreicht: Ex-Kinderstars terrorisieren die Nachbarschaft, indem sie Propagandavideos in hilflosen Einzelhandelsfilialen abladen! So abstrus der kurzknackige Fall um die ferngesteuerten Plagegeister angelegt ist, so nachvollziehbar fallen die Aufgaben aus, mit denen sich Sam und Max an den Drahtzieher im Hintergrund heranrätseln. Dem Spiel gelingt dabei ein Spagat, das LucasArts-Veteranen Freudentränen in die Augen treiben dürfte: Einerseits gab's selten so viele kunstvoll-originell verquickte Rätselvarianten in so kurzer Zeit zu sehen, andererseits sind die Lösungen nie an den Haaren herbeigezogen. Geschickt jongliert **Culture Shock** immer neue Überraschungen, die erst für Erheiterung sorgen, dann für einen wohligen Aha-Moment. Beispielsweise die sinnlosen Verkehrskontrollen: Sie dürfen jederzeit in einer spritzigen 3D-Sequenz über die Straßen preschen, um Autos auszubremsen und den Fahrern hanebüchene Vergehen anzudichten – ein großer Spaß. Erst später wird klar, dass durchaus spielerische Relevanz dahinter steckt.

Während Max den **Lieferwagen** verfolgt, schießt Sam Kisten aus dem Weg.

Im Geist von Sam

Nach dem geruhsamen Einstieg im Büro serviert **Culture Shock** mit lässiger Eleganz einige der originellsten Rätsel, die das Genre seit langem gesehen hat. Allein die Traumszene im Unterbewusstsein von Sam, in der die Psychologin Sybil Ihre Aktionen trocken kommentiert, ist ein Genuss: »Dich quälen Sorgen, dass du nirgendwo hingehörst. Aber vertrau mir, Sam, du gehörst in Therapie!« Generell schreibt sich die gesamte Psychologen-Sequenz, die ein gutes Viertel des Spiels ausmacht, mit einigen der amüsantesten Dialogen in die Adventure-Geschichte – unter anderem, weil Sybil Max lediglich für eine Einbildung Sams hält. Dass sich auch mit

Sam und Max in ihrem Büro: Links das gezeichnete LucasArts-**Original** von 1993, rechts die neue **3D-Version** in Culture Shock.

MINI-FAQ

Wo bekomme ich das Spiel her?
Sam & Max wird ausschließlich über das Internet vertrieben. Seit 17. Oktober gibt's den rund 72 MByte großen Download über das englische Spieleportal Gametap QUICKLINK: 2907, ab 1. November auch über die Telltale-Webseite QUICKLINK: 2905. In beiden Fällen benötigen Sie eine Kreditkarte.

Gibt's das auch auf Deutsch?
Nein, Sam & Max ist derzeit nur in Englisch erhältlich. Die Sprecher reden deutlich, Untertitel lassen sich zuschalten. Trotzdem sind gute Englischkenntnisse Pflicht. Allerdings: Von den Bone-Spielen bringt Bhv demnächst deutsche Versionen heraus; Auch für Sam & Max sucht Telltale einen Partner.

Wie geht's weiter?
Culture Shock hat eine in sich abgeschlossene Handlung, deutet aber ein größeres Mysterium an. Die Staffel ist auf sechs Teile angelegt. Laut Telltale soll Mitte Dezember die nächste Episode

Im Büro der Nachwuchs-Psychologin Sybil Pandemik erhält Sam kostenlosen **psychiatrischen Rat.**

Gesprächen einleuchtende Rätsel gestalten lassen, beweist **Culture Shock** zum Beispiel im großartigen Schlusskampf gegen den Bösewicht der Episode, in dem Sam dessen Egomanie gegen ihn selbst dreht.

Max, lass den Kopf los!

Sam & Max ist ein Spiel des Dialogwitzes. Die Gespräche leben von den klar gezeichneten Charakteren und deren Schrullen: Sam spickt seine gedrechselten Sätze mit altmodischen Wörtern, Max ist ein gewaltvernarrtes Kind mit psychotischen Tendenzen. Allein diese Fallhöhe sorgt immer wieder für herzhafte Lacher; dazu kommt unaufdringliche Gesellschaftssatire. Auch wenn sich viele der Gags um Gewalt drehen, ist **Culture Shock** kein gewalttätiges Spiel; es beschränkt sich auf Andeutungen und bewahrt immer ironische Distanz. Manchmal geben die Helden Kommentare ab, bei denen Witz und Hintersinn verschwimmen: »Hey Sam, wenn es immer später und später wird, wie kommt es dann, dass es manchmal früh ist?«

Eher eingeengt

Die inhaltliche Qualität wird getragen von einer glanzlosen, aber stimmigen 3D-Technik. Die Animationen sind sauber, die Inszenierung gelungen, auch wenn die Kamera manchmal zu nah an den Helden ist. Eine Abkürzungsfunktion fehlt. Das Episodenkonzept macht **Culture Shock** zum Kammerspiel: Weitläufige Abstecher gibt es nicht, das Geschehen verteilt sich auf nur sechs Räume, in die Sie wieder und wieder zurückkehren. Im Inventar sind nie mehr als sieben Gegenstände. Die Steuerung läuft über kontextsensitive Linksklicks. Sie steuern nur Sam; Fans des Originals werden die Möglichkeit vermissen, Max als Rätsellösung einzusetzen. Der reagiert eigenständig, wenn es etwas für ihn zu tun gibt – etwa verbrecherische Verkehrteilnehmer wie Sie von der Straße zu schreien. CS

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2905

SAM & MAX: CULTURE SHOCK ADVENTURE

ENTWICKLER	Telltale (CSI: Mord in 3D, GS 7/06: 64 Punkte)		
PUBLISHER	Telltale / Gametap	TERMIN (D)	17.10.2006
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	9 Dollar (ca. 7 Euro)
AUSSTATTUNG	– (Download)	USK	nicht geprüft

ANSPRUCH: EINSTEIGER 1 2 | FORTGESCHRITTENER 3 4 5 6 7 | PROFI 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs 1 2 3 | FÜR STANDARD-PCs 4 5 6 7 | FÜR HIGHEND-PCs 8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,2 GHz Intel 1,2 GHz AMD 128 MB RAM 230 MB Festplatte	1,5 GHz Intel XP 1400+ AMD 256 MB RAM 230 MB Festplatte	2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 230 MB Festplatte

3D-GRAFIKKARTEN: Radeon 9500 / 9600, Geforce 6600 GT, Radeon X600 / X700, Radeon 9700 / 9800, Geforce 6800 GT, Radeon X800 XL, Geforce 7600 GT, Radeon X850 XT, Radeon X1900 XT, Geforce 7900 GTX

PROFITIERT VON –
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16.10 KOPIERSCHUTZ Freischaltung
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ stimmiger Comic-Look ⊕ ordentliche Animationen ⊕ flüssig ⊖ teilweise wenig detailliert	6/10
SOUND	⊕ gute (englische) Sprecher ⊕ angenehm jazzige Musik ⊖ Soundklirren wegen starker Komprimierung	8/10
BALANCE	⊕ perfekter Rätselfluss ⊕ viele dezente Hinweise, optisch und sprachlich ⊕ automatisches Speichern	10/10
ATMOSPHÄRE	⊕ angemessener, durchgehender Humor ⊕ kurioses Szenario ⊖ wenige Schauplätze, viel Recycling	8/10
BEDIENUNG	⊕ Ein-Klick-Steuerung ⊖ Laufwege nicht abkürzbar ⊖ Kamera nicht immer ideal	8/10
UMFANG	⊕ Spielzeit ohne Durchhänger gefüllt ⊖ nur ein Episoden-Häppchen ⊖ kurz nach den Start wieder vorbei	3/10
HANDLUNG	⊕ sehr abstrus, aber in sich schlüssig ⊕ teilweise nichtlinear ⊕ abgeschlossen ⊖ seicht	8/10
RÄTSEL	⊕ herausragend originell und abwechslungsreich ⊕ vollkommen logisch ⊖ mäßige Tiefe, geringes Inventar	10/10
DIALOGE	⊕ fabelhafter Sprachwitz ⊕ dynamische Gespräche ⊕ gut getimt, nicht ausufernd ⊕ Dialograetsel	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: **HERAUSRAGENDER, WITZIGER SERIEN-AUFTAKT.**

80 SPIELSPASS

➤ AB 16/18-DVD: Test-Check

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 2906

CHRISTIAN SCHMIDT christian@gamestar.de

Mein Gott, was habe ich gelacht! Ich habe lange kein Spiel gesehen, das so konstant witzig ist. Dieser Auftakt ist der mehr als würdige Nachfolger für das Original und zugleich ein fantastisches Beispiel dafür, wie Adventures gemacht sein müssen. Nichts hakt, das Spiel fließt, die Herausforderungen balancieren perfekt zwischen Anspruch und Lösbarkeit. Warum dann keine höhere Wertung? Weil's das Episodenkonzept nicht möglich macht: Das Spiel ist viel zu kurz, die Handlung kann sich nicht nennenswert entfalten, die Technik ist auf geringe Downloadgröße getrimmt. Für nur rund sieben Euro ist dieses Häppchen trotzdem ein Schnäppchen. Wenn die ganze Serie das Niveau hält, dann werden Sam & Max zu Helden des modernen Adventures.

»Großartig! Nur zu klein.«