

Vorsicht! Online-Rollenspiel!

SAM & MAX REALITY 2.0

Zeitgeistig witzig rätselt sich das schräge Polizistenduo durch Echt- und Falschwelt, um dem Internet das Handwerk zu legen.

Als hätten wir es nicht schon immer geahnt: Das Internet und speziell die Online-Rollenspiele werden uns alle ins Verderben stürzen. Das zumindest droht in der fünften Episode der Adventure-Serie **Sam & Max**, die treffend **Reality 2.0** heißt. Darin gehen die Menschen nicht mehr vor die Türen, sondern sitzen nur noch daheim rum – mit einer Brille auf der Nase, die ihnen ein anderes, ein besseres Leben vorgaukelt. Der Hase Max und sein caniner Kollege Sam wollen ihre Welt (also Reality 1.0) retten.

Internet killed the TV-Star

Nichts geht mehr: Flugzeuge heben nicht ab, das Fernsehen streikt. Irgendwas blockiert den Stromfluss im ganzen Land. Wie praktisch für die Helden Sam und Max, dass die Störungsquelle ganz in der Nähe ihres Büros sein muss. So spart der Entwickler Telltale wieder

an Schauplätzen: Die Handlung von **Reality 2.0** findet in der direkten Nachbarschaft der beiden Polizisten statt. Allerdings gibt es beispielsweise von Sybils Laden, der Straße und Boscos Shop jeweils zwei Varianten, nämlich die normale und die Reality-2.0-Version. In Letzterer erinnert alles ein bisschen an **Tron 2.0**, Binär-Codes fliegen durch die Luft, und vor dem Briefkasten steht ein Spambot in üppiger Frauengestalt (inklusive Rüstung +1 und Bratpfanne). Nebeneffekt: Nahezu jeder Gegenstand entlockt den beiden Fahndern zwei witzige Äußerungen, eine für die Normal-, eine für die Scheinausführung.

Humor 2.0

Die Rätsel in **Reality 2.0** sind nicht sonderlich schwierig, aber setzen dezente Grübelarbeit voraus. Wer mal hängen bleibt, dem sei geraten, einen anderen der wenigen Schauplätze auf-



Die Helden stülpen sich Virtual-Reality-Brillen über.

PETRA SCHMITZ petra@gamestar.de

Das wurde ja auch mal Zeit, dass die Phänomene Internet und Online-Rollenspiel ihr Fett wegkommen! **Sam & Max: Reality 2.0** schafft das sowohl subtil als auch in der Holzhammer-Variante. Sicher, die Episode ist abermals winzig und die Schauplätze sind wieder enorm begrenzt, aber was wiegt das noch, wenn Dialoge, Witze – wenn einfach der ganze Rest so wahnsinnig großartig und fast schon schmerzende Wahrheit ist? Ich habe seit langem nicht mehr so befreiend über ein an sich ernstes Thema gelacht.



»Schmerzhaft witzig«

Gute Englischkenntnisse sind ein Muss, um den Spott in Gänze genießen zu können. **PET**
 > WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2905

SAM & MAX: REALITY 2.0 ADVENTURE

ENTWICKLER	Telltale (Sam & Max: Abe Lincoln must die!, GS 03/07: 79 Punkte)	TERMIN (D)	12.4.2007
PUBLISHER	Telltale / Gametap	CA. PREIS	9 Dollar (ca. 7 Euro)
SPRACHE	Englisch	AUSSTATTUNG	USK nicht geprüft
AUSSTATTUNG	– (Download)		

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

TECHNIK

	FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHERD-PCs	3D-GRAFIKARTEN
MINIMUM	1,2 GHz Intel 1,2 GHz AMD 128 MB RAM 260 MB Festplatte	1,5 GHz Intel XP 1400+ AMD 256 MB RAM 260 MB Festplatte	2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 260 MB Festplatte	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

PROFIERT VON –
 BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ: Frei-
 TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1 schaltung

BEWERTUNG

GRAFIK	+ gewohnt gute Comic-Optik + hübsche Animationen - polygonarme Figuren - detailarm	6/10
SOUND	+ sehr gute (englische) Sprecher + passende Musik - Soundklirren wegen starker Komprimierung	8/10
BALANCE	+ angenehmer Rätselfluss + kleine Hinweise + ähnlich anspruchsvoll wie Episode 4 - für Profis zu einfach	9/10
ATMOSPHÄRE	+ zum Niederknien großartiger Wortwitz + Rollenspiele werden veräppelt - wenige Schauplätze, viel Recycling	9/10
BEDIENUNG	+ Ein-Klick-Steuerung + automatisches und freies Speichern - Laufwege nicht abkürzbar - Kamera nicht immer ideal	8/10
UMFANG	+ Spielzeit ohne Durchhänger - kleines Episoden-Häppchen - viel zu schnell vorbei	3/10
HANDLUNG	+ schlüssiger Handlungsverlauf + in sich abgeschlossen + aus Vorgängern bekannte Figuren	8/10
RÄTSEL	+ wenige, aber dafür gute Rätsel + meist logisch - mäßige Tiefe, geringes Inventar	10/10
DIALOGE	+ dynamische und urkomische Gespräche + gut getimt, nicht zu lang + Dialogrätsel	10/10
CHARAKTERE	+ psychopathische und trotzdem sympathische Helden + herrliche Nebenfiguren mit tollen Macken - Max nicht aktiv einsetzbar	9/10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND SOLOSPIELZEIT 3 Stunden
 FAZIT: WITZIGE KRITIK AN INTERNET-PHÄNOMENEN.



Beim **Internet-Wizard** (in Gestalt von Hugh Bliss) erhalten die Helden Farbe für ihr Cabrio.