



Paradox: Durch eine Zeitreise treffen Sam und Max auf ihre **Doppelgänger**.

Finger weg von Zeitreisen!

Wobei, witzig sind sie schon ...

Sam & Max Chariots of the Dogs

DVD
- Test-Check

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 4647
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 2905

Win Vista 32 Bit
- läuft

Ein Ufo entführt Bosco, Sam und Max und verschleppt die drei ins All. An Bord befinden sich jedoch keine angriffslustigen Aliens, sondern ein skurriler Zeitreise-Fahrstuhl. Damit springen die beiden Polizisten in die 60er-Jahre und lösen prompt ein zeitliches Paradoxon aus. Denn als das Duo in der Vergangenheit einer Frau deren Nachwuchspläne ausredet, steht plötzlich Boscos Existenz auf dem Spiel – die Dame war seine zukünftige Mutter.

Um für die vierte **Sam & Max**-Episode **Chariots of the Dogs** nicht erneut altbekannte Orte zu recyceln, griffen die Entwickler zu einem witzigen Kniff und verteilten die komplette (nach wie vor sehr kompakte) Handlung auf mehrere Zeitepochen. So treffen Sie im Stinky's Diner der 80er-Jahre auf die jugendlichen Ausgaben von Sam und

Max oder durchforsten deren Büro im 22. Jahrhundert. Klar, dass zwischen den gewohnt großartigen (englischen) Dialogen jede Menge Zeitreisen-Witze fallen und Science-Fiction-Klassiker wie **Star Trek** oder **Terminator** ihr Fett weg bekommen. Fortgeschrittene Adventure-Spieler lösen die durchweg logischen Rätsel allerdings im Handumdrehen. Und selbst Max' Hinweise, deren Häufigkeit Sie wieder in fünf Stufen regulieren dürfen, sind lange nicht mehr so kryptisch wie bisher. Erst beim Finale rauchen auch bei Könnern die Köpfe. Trotzdem eine durchweg gelungene **Sam & Max**-Episode. **DM**

SAM & MAX: CHARIOTS O. T. DOGS

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	Gut		



Zeitlos

Daniel Matschijewsky: Ich liebe Filme wie Zurück in die Zukunft und hatte allein schon deshalb sehr viel Spaß mit Chariots of the Dogs. Die unterschiedlichen Zeitreisen sind zudem nicht nur herrlich witzig, sondern lassen für einen Moment das Problem des Gebiet-Recyclings der bisherigen Episoden vergessen. Schade nur, dass mich die Rätsel kaum fordern und ich die coole Geschichte deshalb viel zu schnell durchgespielt habe. An der Balance muss Telltale weiter arbeiten.



danielm@gamestar.de