



HALL OF FAME

Day of the Tentacle

Ein Zeitreise-Spiel, das nicht altert: Der Maniac Mansion-Nachfolger zählt auch nach 15 Jahren noch zu den besten Adventures aller Zeiten.



Dumm gelaufen: **Hoagie, Bernard und Laverne** landen in unterschiedlichen Epochen.



In der Vergangenheit überreden wir **George Washington**, einen Kirschbaum zu fällen.

DVD XL
Video-Special

Das man mit Giftmüll vorsichtig umgehen sollte, ist hinlänglich bekannt. Dr. Fred Edison kümmert das wenig – der leicht irre Wissenschaftler kippt die toxischen Überbleibsel seiner Experimente einfach in den Fluss. Prompt muss Fred mitansehen, wie sein »Haustier« Purpur-Tentakel einen Schluck aus der grünen Suppe nimmt und sich plötzlich in die Lage versetzt fühlt, die Welt zu erobern. Um das zu verhindern, will der Doc den Giftmüllhahn zudrehen. Und zwar gestern. Deshalb schickt er den Physik-Freak Bernard, den Roadie Hoagie und die Medizinstudentin Laverne auf eine Zeitreise. Doch der Plan geht schief: Statt gemeinsam 24 Stunden in die Vergangenheit zu hüpfen, landet Laverne 200 Jahre in der Zukunft, Hoagie im amerikanischen Gründungsjahr und Bernard wieder bei Dr. Fred im Hier und Jetzt.

Drei Helden, drei Zeiten

Während Doc Brown aus den **Zurück in die Zukunft**-Filmen bei einer bewussten Manipulation der Zeit wohl schreiend davon laufen würde, ist sie in **Day of the Ten-**

tacle der (ebenso kreative wie witzige) Schlüssel zum Erfolg. Bernard, Hoagie und Laverne trennen zwar insgesamt 400 Jahre, doch immer wieder müssen sich die Freunde gegenseitig unter die Arme greifen. Laverne etwa findet sich in der von Purpur-Tentakel bereits veränderten Zukunft als Haussklavin wieder. Um das bizarre Science-Fiction-Abbild der einstigen Edison-Villa ungestört erkunden zu können, muss sie sich als Tentakel verkleiden. Dieser Aufgabe nimmt sich Hoagie in der Vergangenheit an, der Betsy Ross darauf ansetzt. Die emsige Rentnerin näht gerade Entwürfe einer Flagge für das frisch geborene Amerika und ist heilfroh, als Hoagie ihr ein Konzept bringt – die schematische Zeichnung eines Tentakels. Wenige Augenblicke später hat die USA eine neue Fahne, und Laverne kann sich ein praktisches Stars&Stripes-Kostüm in Tentakelform vom Mast holen.

Ob in der Vergangenheit, Gegenwart oder Zukunft: Jeder Dialog und jedes Rätsel punktet mit augenzwinkerndem Humor. So will etwa Ben Franklin seinen frisch erfundenen Blitzableiter

testen, braucht dafür aber ein Gewitter. Als Hoagie schnappen wir uns einen Wassereimer und schrubben eine Pferdekutsche. Prompt beginnt es zu stürmen – das Autowäsche-Klischee schlechthin. Zudem trifft man im Verlauf immer wieder auf alte Bekannte, etwa Ed Edison, der wegen eines »traumatischen Erlebnisses« in Therapie ist. Fans wissen warum: In **Maniac Mansion** hat man Ed den Hamster geklaut. Genau das passiert in **Day of the Tentacle** erneut – herrlich!

Viele Witze, ein Klassiker

Day of the Tentacle von LucasArts (**Monkey Island, Sam & Max**) ist 1993 erschienen und war das letzte Spiel, das eine Benutzeroberfläche mit permanent eingeblen-

Deswegen legendär

- ▶ drei manipulierbare Epochen
- ▶ perfektes Rätseldesign
- ▶ großartiger Humor
- ▶ Purpur-Tentakel
- ▶ enthält das Originalspiel Maniac Mansion als verstecktes Extra

deten Aktionsverben verwendete. Allzu bequem lässt sich das Programm nach heutigen Maßstäben deshalb nicht mehr steuern, und auch die Schnellsprungfunktion zum nächsten Ausgang erblickte erst später das Adventure-Licht. Schlechter wurde **Day of the Tentacle** in den letzten 15 Jahren dadurch aber nicht. Höchstens charmanter. **DM**

DAY OF THE TENTACLE

ADVENTURE

PUBLISHER LucasArts
ENTWICKLER LucasArts
QUELLE Ebay
SPRACHE Deutsch

ORIGINALRELEASE 1993
CA. PREIS 10 Euro
USK ab 12 Jahren



HARDWARE MINIMUM 3,0 GHz, 1,0 GB RAM, Windows (DOSBox)
SO LÄUFT Das Spiel läuft problemlos mit DOSBox oder dem Emulationsprogramm ScummVM – egal ob unter Windows XP oder Vista.

FAZIT Ebenso witziger wie ideenreicher Adventure-Klassiker.