

Zum 30. Geburtstag von Monkey Island

# AHOI, HARR UND AARGH!

**Augenklappen, Schatzinseln und Holzbeine: Piraten sind seit dem Erfolg von Monkey Island vor genau 30 Jahren ein beliebtes Thema in Spielen. Die haben aber meist wenig mit der historischen Freibeuterei zu tun.** Von Nora Beyer

»Aaargh!« Das ist eine der ersten Dialogoptionen in LucasArts' Piraten-Adventure The Curse of Monkey Island von 1997, dem dritten Teil der populären Reihe. Direkt voll hinein ins Freibeuterklischee. Der (stereo)typische Piratensprech liegt irgendwo zwischen »Ahoi!«, »Harr!« und »Aargh!«. Der Piratenalltag besteht in der Regel nur aus Grog trinken, Shantys trällern, Schiffe entern und Schätze suchen. Freiheit und eine Buddel voll Rum sind das einzige, was das Freibeu-

terherz wirklich begehrt. So zumindest das weitverbreitete Bild von Piraten und Piraterie in Spielen. Das hat aber wenig mit der historischen Realität zu tun. In Wirklichkeit gab es da wenig Seeluftromantik und Schatzsuchabenteuer. Zum 30-jährigen Geburtstag eines der beliebtesten und bekanntesten Piratenspiele überhaupt – The Secret of Monkey Island von 1990 – wird es höchste Zeit, der Piratendarstellung in Spielen mal unter die Augenklappe zu schauen.

## Literatur: Romantisch verklärt

Wo kommen die ganzen Klischees eigentlich her, die wir traditionell mit Piraten in Verbindung bringen? Angefangen hat alles – wie so oft – in einem ganz anderen Medium jenseits der Spiele, nämlich in der Literatur. Die hatte als beginnendes Massenmedium im 18. Jahrhundert ein Klischeebild der Piraterie entworfen, an dem sich nachfolgende Medien wie Film und Computerspiele orientierten. Der Piratenroman in seiner heutigen Form wurde bereits im 18. Jahrhundert entwickelt. Zwar gab es auch Tatsachenberichte, etwa das 1724 von einem gewissen Captain Charles Johnson veröffentlichte Werk mit dem sperrigen Titel »A General History of the Robberies and Murders of the Most Notorious Pyrates, and also their Policies, Discipline and Government«. Weitaus beliebter und populärer waren aber fiktionale Geschichten wie Daniel Defoes »Life, Adventures and Piracies of Captain Singleton« von 1720 – das als der erste fiktionale Roman über die Piraten der Karibik gilt.

## Groschenpiraten

Die eigentliche Hochzeit für Piraten in der Literatur wurde dann ab der Mitte des 19. Jahrhunderts mit den englischen Groschenheften eingeläutet, den sogenannten Penny Dreadfuls. Bis in die 1860er-Jahre waren es aber keineswegs die auch heute noch durch Disney und Co. bekannten Piraten der Karibik, die im Fokus standen. Damals dominierten die muslimischen Korsare des Mittelmeeres die Schundromane. Erst später schwenkte die Szenerie dann um, und Piraten wurden allgemein gleichgesetzt mit Karibik, Palmen, Sandstränden und spanischen Galeonsschätzen. Meilenstein des Umbruchs: der 1881 erschienene und wohl berühmteste Piratenroman aller Zeiten »Die Schatzinsel« von Robert Louis Stevenson. Hier ist alles drin, was unser kulturelles Kollektivbild vom Piraten bis heute prägt: tropische Inseln und die romantisierte Suche nach Schätzen und Abenteuern. Als Inspiration für »Die Schatzinsel« diente Stevenson wohl die Kokosinsel, die zu Costa Rica gehört und um die sich bis heute das unauslöschliche Gerücht rankt, dass dort sagenhafte Piratenschätze vergraben lägen. Ironischerweise

Zum (fast) 20-jährigen Jubiläum des Piraten-Klassikers The Secret of Monkey Island erschien 2009 die grafisch kreativ aufpolierte Special Edition. Während des Spiels kann in dieser jederzeit in die alte Pixelgrafik umgeschaltet werden.



Piraten-»Aaargh!«: eine der ersten Dialogoptionen in LucasArts' Piraten-Adventure The Curse of Monkey Island von 1997, als wir auf den Möchtegern-Piraten Wally alias Blutnase der Pirat stoßen.



I'm Guybrush Threepwood, who are you?  
You don't scare me, you mangy pirate!  
Hello. Please don't kill me.  
Aaargh!

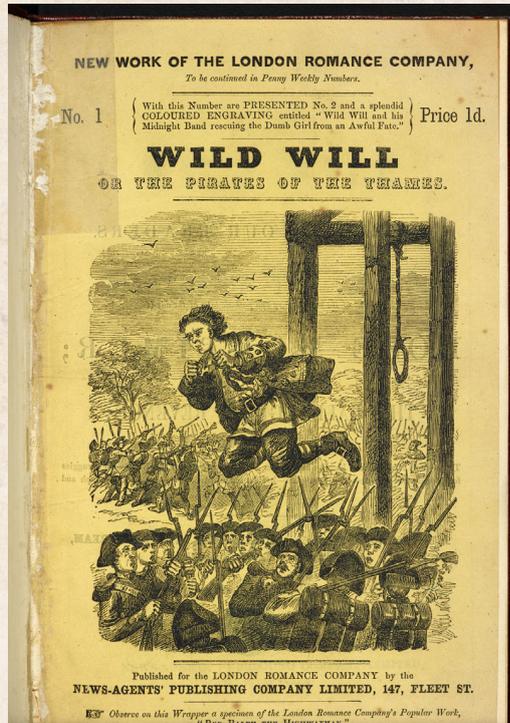


## LeChuck V1



LucasArts  
© 2010

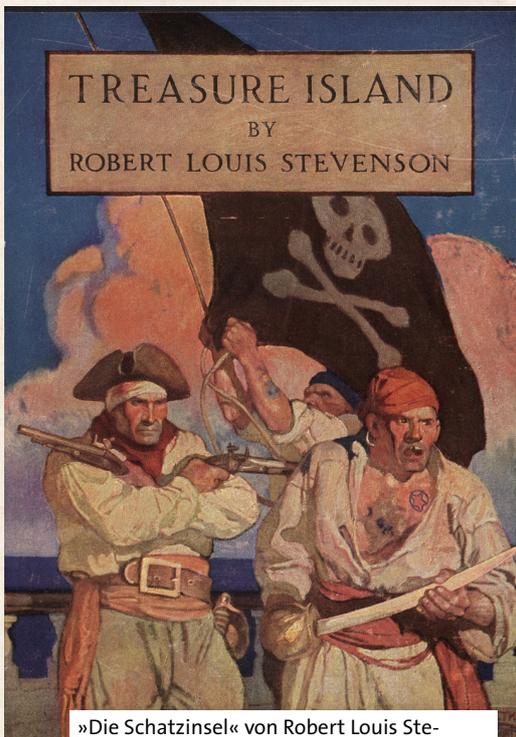
Ewiger und einzig wahrer Bösewicht in der Monkey-Island-Serie: der Dämonen-Geister-Piraten-Kapitän LeChuck.  
(Quelle: monkeyisland.fandom.com)



Die eigentliche Hochzeit für Piraten in der Literatur wurde ab der Mitte des 19. Jahrhunderts mit den englischen Groschenheften, den sogenannten Penny Dreadfuls, eingeläutet.  
(Quelle: British Library, public domain: <https://www.bl.uk/collection-items/penny-dreadful-wild-will>)



Robert Louis Stevenson, der Autor des berühmten Piratenromans »Die Schatzinsel« im Alter von 43 Jahren, Aufnahme von 1893.  
(Quelle: Public Domain/State Library of New South Wales)



»Die Schatzinsel« von Robert Louis Stevenson (1881) ist der wohl berühmteste Piratenroman. Und prägt das Bild der Freibeuterei bis heute.  
(Quelle: Public domain/Beinecke Library)



Piraten wurden in Kunst und Literatur oft klischeebeladen dargestellt mit Dreispitzhut, Kopftuch, abgerissenen Klamotten und einem insgesamt wilden Aussehen wie hier auf diesem Gemälde von 1920, das die Gefangennahme des berühmtesten Piraten Blackbeard von 1718 darstellt.  
(Quelle: Public Domain).

fertigte Stevenson die ersten Skizzen zu seinem berühmtesten Roman ganz weit weg vom freibeuterischen Seefahrerabenteuer an, nämlich während eines entspannenden Kuraufenthaltes im mondänen schweizerischen Davos. In wohliger Sicherheit lässt sich eben gut vom waghalsigen Abenteuer träumen. Andere Autoren folgten nach, und das Klischee vom romantischen, abenteuerreichen Piratenleben verfestigte sich in den Köpfen der Gesellschaft.

### Klischee und Wirklichkeit

Seitdem haben sich eine Menge Klischees entwickelt, die mit der Realität wenig zu tun haben. Die Augenklappe etwa war unter Piraten gar nicht weit verbreitet. Aus dem goldenen Zeitalter der Piraterie, das um 1730 endete, gibt es überhaupt keine zeitgenös-

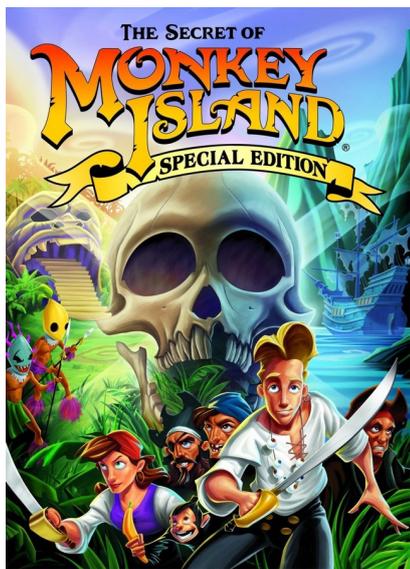
sischen Darstellungen von Piraten mit Augenklappen. Das Klischee entstand wohl erst etwa hundert Jahre später und wurde dann durch die Cartoons des 20. Jahrhunderts erst so richtig populär, es hält sich hartnäckig bis heute. Auch der Rest der klassischen Piratenoptik – Holzbein, Papagei auf der Schulter, Dreispitzhut, hakenförmige Armprothese, umgeben von Schatzkisten und -karten – ist vor allem ein fiktionales Bild, das Eingang in sämtliche Medien von Literatur bis Film und Spiel gefunden hat und nur in unserer Vorstellung besteht. Mit einem Holzbein etwa hätte ein Pirat überhaupt nicht kämpfen oder gar Schiffe entern können. Solche armen Teufel, die ein Bein verloren hatten, fand man bei den Piraten sowie in der Marine damals bestenfalls als Schiffsköche. Falls überhaupt.

### Aufstieg und Fall

Das romantische Bild vom Piraten als Sozialrebell, der sich gegen das Establishment auflehnt und in Freiheit über die Weltmeere segelt, immer auf der Suche nach Abenteuern und Schätzen – das ist vor allem ein Fantasiegebilde. Bis um 1690 herum standen die meisten Piraten tatsächlich im Dienst einer der miteinander konkurrierenden seefahrenden europäischen Nationen. Sie waren quasi per offiziellem Kaperbrief fest angestellte Freibeuter und plünderten für Spanien, England oder Frankreich, die sich damals einen Kampf um die Reichtümer der Neuen Welt lieferten. Gegen Ende des 17. Jahrhunderts begannen die Großmächte aber, auf Kooperation statt Konkurrenz zu setzen. Und die Piraten hatten fortan das Nachsehen. Spätestens mit dem Aufkom-

## Monkey Island – noch immer gut?

Keine Sorge, falls ihr zu jung seid, um Monkey Island vor 30 Jahren gespielt zu haben. Die sehr gelungenen Special Editions der ersten beiden Teile gibt's für die Xbox 360, dank Abwärtskompatibilität laufen die Titel auch auf Xbox One und sogar Xbox Series X/S. Die beiden Spiele schlagen mit jeweils knapp zehn Euro zu Buche – ein stolzer Preis für 30 Jahre alte Adventures. Allerdings sind Guybrush Threepwoods Abenteuer zeitlose Klassiker und sehr gut gealtert. Die Dialoge sind noch genauso lustig wie damals, die Rätsel immer noch knifflig. Nur manchmal wünscht man sich etwas mehr modernen Komfort. Wer die Originale aber nicht kennt und diese Bildungslücke schließen will, sollte das unbedingt tun.



men der Dampfschiffe und der organisierten Seefahrt war das große Zeitalter der Seeräuber dann endgültig vorbei.

### Papageien und Demokratie

Zugegeben: Den ein oder anderen wahren Kern gibt es aber doch. Exotische Vögel waren tatsächlich beliebt. Sie waren vergleichs-



»Mein Name ist Guybrush Threepwood, und ich will Pirat werden!« – ein legendärer Satz, gleich zu Beginn des ersten Spiels in der Monkey-Island-Serie.

weise genügsam, und man konnte ihnen das Sprechen beibringen, was auf langen Schiffsreisen schlicht eine willkommene Unterhaltung und Abwechslung war. Und tatsächlich ging es auf Piratenschiffen sehr viel disziplinierter zu, als man meinen könnte. Es gab klare Regeln des Miteinanders: Wer etwa Frauen an Bord schmuggelte, dem drohte die Todesstrafe. Und wer einen Kameraden bestahl, der wurde markiert. Heißt: Ohren oder Nase abgeschnitten. Aber: Auf Piratenschiffen ging es durchaus überraschend demokratisch zu. Zwar gab es Hierarchien, das war allein schon deshalb notwendig, damit Seegefechte nicht zu chaotisch ablaufen und es klare Befehlsgewalten gab. Wenn sich die Kapitäne und sonstigen Chefs aber als unfähig herausstellten, wurden sie kurzerhand abgesetzt.

### Das Piratenplenum entscheidet

In mancher Hinsicht waren die Piraten ihrer Zeit also voraus. Es gab tatsächlich Mehrheitsentscheidungen, und niemand hatte das Recht auf Sonderbehandlungen. In den Beuteregeln wurden diese demokratischen Grundsätze festgeschrieben, und jeder musste sich daran halten – der Kapitän ebenso wie der einfache Piratenmatrose. Dieses demokratische Motiv wird etwa in *The Curse of Monkey Island* schön eingefangen. Hier heuern wir als Guybrush Threepwood eine Crew an. Damit die Männer uns aber wirklich als Kapitän folgen, müssen wir

sie erstmal davon überzeugen, dass wir es auch wert und fähig sind, sie anzuführen. Und auch als wir dann endlich auf hoher See unterwegs sind und in diverse Abenteuer stolpern, hat die Crew ihren ganz eigenen Kopf: In Plenumsdiskussionen auf Deck und später im Spiel nach dem Schiffbruch wird ganz demokratisch – und über unseren Kopf hinweg – entschieden, wie jetzt weiter zu verfahren sei. Das ist freilich zuallererst Slapstick-Humor. Aber einer mit einem wahren historischen Kern.

### Ein Leben für Grog und Schatzsuche

Überhaupt ist die Monkey-Island-Serie die perfekte Vorlage, sich der Darstellung von Piraten in Spielen zu nähern. Denn: Einerseits feiert sie selbst sämtliche Piratenklischees genüsslich ab. Andererseits lässt sie dabei keinen ironischen Seitenhieb ungenutzt und ist in ihrer Überzeichnung zugleich eine Parodie auf die Piratenklischees par excellence. Bestes Beispiel: Die drei Piratenanführer in der Scumm-Bar auf Melee Island im allerersten Teil der Serie *The Secret of Monkey Island*. Schulter an Schulter hocken die dort in der Taverne, Krüge vor sich, Dreispitz auf dem Kopf und faseln darüber, dass der Grog knapp werde wegen dieses verdammten Superbösewicht-Piraten LeChuck, und deswegen (nur deswegen) Möchtegern-Pirat Guybrush Threepwood eine Chance bekommt, wirklich ein Pirat zu werden. Aber nur, wenn er die Prüfungen besteht. Die worin bestehen? Klar, in stereotypischem Piraten-Zeitvertreib: Fechten, Diebstahl und Schatzsuche. Und nach den Prüfungen, wie könnte es auch anders sein, muss Guybrush Grog mit ihnen trinken.

### »Trägst du einen falschen Bart?«

Oder Wally, der Möchtegern-Pirat, der in der eingangs schon erwähnten ersten Szene von *The Curse of Monkey Island*, dem dritten Teil der Serie, auftritt. Der möchte gern ein furchteinflößender-gefürchteter-furchtverbreitender Pirat sein. Und hat sich kurzerhand eine Augenklappe, einen falschen Bart sowie einen ebenso geschummelten Hakenarm verpasst und nennt sich Blutnase der Pirat. Das Ganze ist aber so offensichtlich, dass ihn Spielfigur Guybrush Threepwood im Dialog regelrecht dekonstruieren kann (»Trägst du einen falschen Bart?«, »Ist das ein echter

Romantik, Abenteuer und mindestens ein Schatz. Die typischen Piratenklischees werden durch Blockbuster wie Disneys »Fluch der Karibik«-Serie noch verfestigt. (Quelle: Disney+)

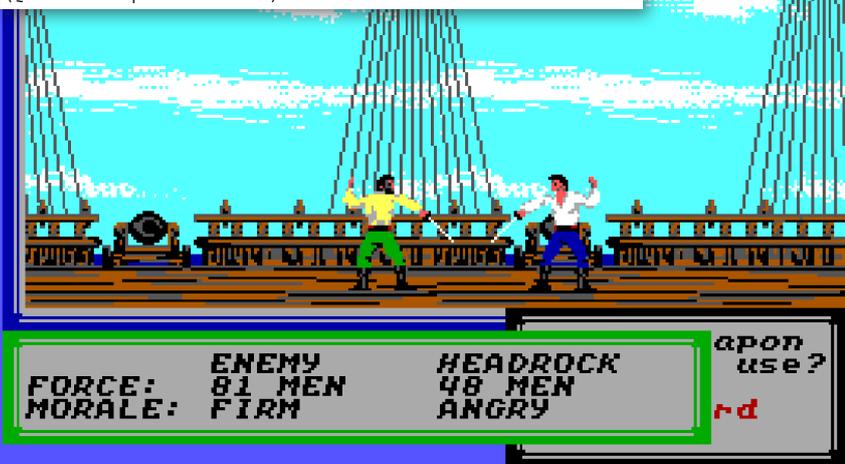


Dekonstruktion eines Piratenklischees:  
 »Trägst du einen falschen Bart?« in The  
 Curse of Monkey Island.

Du klingst ziemlich hart.  
 Trägst du einen falschen Bart?  
 Ist der Haken echt?  
 Ist das eine echte Augenklappe?

Zwischen Rollenspiel, Wirtschaftssimulation und Strategiespiel gilt  
 Sid Meier's Pirates! von 1987 als Klassiker der Videospiegelgeschichte.  
 (Quelle: sidmeierspirates.fandom.com)

HAWKSON



Haken?«, »Aufwachen, Wally, du bist als Pirat ein Versager!«) – und mit ihm das Klischee vom Freibeuter. Bis der arme Wally sich heulend der Realität stellen muss, dass sein Piratenaufzug eine einzige Ansammlung schaler Klischees ist, die nichts mit eigentlich ernstzunehmender und todernter Piraterie zu tun haben.

#### Kurze Videospiegelgeschichte der Piraterie

The Secret of Monkey Island von 1990 fällt in die frühe Zeit der Piratenspiele. Die hat mit dem Meilenstein Sid Meier's Pirates!

1987 so richtig an Fahrt aufgenommen. Zwischen Rollenspiel, Wirtschaftssimulation und Strategiespiel gilt Pirates! als Klassiker der Videospiegelgeschichte. Und: Ebenso wie bei der Monkey-Island-Serie schlüpfen wir hier in die Haut der Piraten. Das ist insofern bedeutsam, weil die Rolle, in der wir Spiele spielen, sehr viel darüber aussagt, wie diese Rolle bewertet wird. Typisches Beispiel: In Spielen, die im Zweiten Weltkrieg spielen, agieren wir eher seltener in der Rolle der Nationalsozialisten als in der Rolle der Alliierten. Wer will schon wirklich einen Nazi spie-

I'M ON THE BEACH AT \*TREASURE\* ISLAND. U

Das 1978 erschienene, textbasierte Pirate Adventure ist wohl das erste Piratenspiel überhaupt. (Quelle: gamesdatabase.org)

```

PARROT ATE A CRACKER.
--> WHAT SHALL I DO? READ MAP
ITS A MAP TO TREASURE ISLAND. AT THE
BOTTOM IT SAYS: "30 PACES THEN DIG!"
--> WHAT SHALL I DO? 30 PACES THEN DIG
I DON'T KNOW HOW TO "30" SOMETHING.
--> WHAT SHALL I DO? PACE 30
OK I WALKED OFF 30 PACES.
--> WHAT SHALL I DO? DIG
I DIDN'T FIND ANYTHING
--> WHAT SHALL I DO? GO SHORE
  
```

len? Die Nazi-Rolle wird – zu Recht – als negativ bewertet. Die Rollenmöglichkeiten, die uns ein Spiel gibt, sagen also etwas darüber aus, welche Rollen als eher positiv oder eher negativ gesehen werden. Bei einigen Spielen, wie in Port Royale oder auch in der Anno-Serie, treten Piraten vor allem als störende Spielelemente auf. Aber die Anzahl der Titel, in denen wir in der Rolle des Piraten spielen (dürfen), ist enorm. Vom wohl ersten Piratenspiel aller Zeiten, dem 1978 erschienenen, textbasierten Pirate Adventure über das Plattformspiel Booty (1984) und das an den Roman angelehnte Treasure Island (1985) bis hin zu modernen Spielinterpretationen von Risen 2: Dark Waters (2012), Assassin's Creed: Black Flag (2013), Atlas (2018), Pillars of Eternity 2: Deadfire (2018), dem Online-Rollenspiel Pirates of the Burning Sea (von 2008, in dem man auch Briten, Spanier und Franzosen spielen kann) und natürlich die inzwischen gut gewachsene Multiplayer-Gaudi Sea of Thieves (2017) – ein Pirat zu sein, gefällt.

#### Anders und doch gleich

Das Piratensetting in Spielen beschränkt sich auf kein Genre: Von der Aufbausimulation über das Rollenspiel bis hin zum Action-Adventure – überall findet man die virtuellen Piraten. Auch deswegen ist das Setting wohl weiterhin beliebt. Mit Piraten kann irgendwie jeder was anfangen. Wir alle haben Bilder im Kopf von Abenteuer und Freiheit, wenn wir an Piraten denken. Da ist es letztlich auch ziemlich einerlei, dass die nicht viel mit der historischen Realität zu tun haben. Wirkmächtig sind sie dennoch. Wir verbinden Aufregendes und Unterhaltsames mit dem Piratendasein. Und finden uns in dem Setting also ganz genreunabhängig gut und rasch zurecht. Zusätzlich haben Kinoblockbuster wie Disneys »Fluch der Karibik« im Filmbereich und Ubisofts überaus erfolgreiches Assassin's Creed: Black Flag im Spielbereich dem Piratennarrativ einen enormen Boost gegeben.

Aus den Klischees heraus kommen die Spiele (und ebenso wenig die Filme) aber bis heute nicht. Fast durchweg spielen sie im goldenen Zeitalter der Piraterie, also in der Karibik des 17. und 18. Jahrhunderts. Und noch immer sind die Piratenspiele voller Totenkopffahnen, Schatzinseln, Augenklappen, Holzbeine und »Joho«-Sea-Shantys. In Assassin's Creed: Black Flag und Pillars of Eternity 2: Deadfire wird unser Durchsegeln der Weltmeere vom konstanten Soundtrack nostalgischer Seemannslieder begleitet. Weil das aber dieses wohlige Gefühl von Abenteuer und Schatzsuche in uns weckt, ist das schon in Ordnung, wenn auch historisch nicht unbedingt korrekt. Dennoch wäre es spannend, einmal etwas Neues zu wagen. Die Klischees zu durchbrechen. Und sich etwa an ein Spiel zu wagen, das die bekannten Bilder ganz frech gegen etwas Neues eintauscht. Das wäre – Harr! – doch tatsächlich mal ein Abenteuer! ★