

Return to Monkey Island

DIE GRÖSSTE GEFAHR IST DAS INTERNET

Für die Adventure-Rückkehr des Jahrzehnts haben die Monkey-Island-Erfinder Ron Gilbert und Dave Grossman große Pläne. Deshalb wollen sie nicht komplett in die Retro-Schiene abdriften und reinen Fan-Service anbieten. Denn die Zielgruppe ist 30 Jahre später eine andere. Von Peter Bathge

Es lohnt sich, auf gute Dinge zu warten. Ron Gilbert und Dave Grossman mussten 30 Jahre warten, um Monkey Island fortzusetzen. Natürlich wollten wir die beiden Adventure-Legenden sofort nach der Ankündigung von Return to Monkey Island im April nach ihren Plänen befragen. Also schickten wir Interview-Fragen ... und warteten. Zwischendurch erschienen erste Screenshots zum Spiel, und die US-Presse durfte ihre Gespräche

mit zwei der drei Gründungsväter von Monkey Island veröffentlichen (der andere heißt bekanntlich Tim Schafer, und er machte zuletzt Psychonauts 2). In Deutschland dagegen: Funkstille. Und das im Land der Adventure-Liebhaber, wo Point&Click-Spiele in den 90er- und 2000er-Jahren selbst dann noch reißenden Absatz fanden, als das globale Interesse am Rätselgenre stark zurückgegangen war.

Fast zwei Monate lang mussten wir Däumchen drehen, nur unterbrochen von regelmäßigen Nachfragen bei der deutschen Presseabteilung von Publisher Devolver Digital, teils gebetsmühlenartig im Wochenrhythmus wiederholt:

- Wann kommt das Interview?
- Was machen die Entwickler?
- Kämpft Ron Gilbert wie eine Kuh?
- Hinter dir, ein dreiköpfiger Affe!

Segelschiffe und (untote) Piraten. Das sind schon mal zwei wichtige Zutaten für Monkey Island.



UNSERE GESPRÄCHSPARTNER



Ron Gilbert

Ron Gilbert erfand die legendäre Adventure-Engine SCUMM mit dem bekannten Verben-Interface. Als seine größten Erfolge gelten *The Secret of Monkey Island* und *Monkey Island 2*, an denen er entscheidend mitwirkte. Später entwickelte er mit seiner Firma Humongous Entertainment zahlreiche Lernspiele für Kinder, die sich insgesamt über 15 Millionen Mal verkauften.



Dave Grossman

Dave Grossman war als Autor mitverantwortlich für Humor und Story von LucasArts-Klassikern wie den ersten beiden *Monkey Island*-Spielen und *Day of the Tentacle*. Später wirkte er bei Telltale Games an der Neuauflage von *Sam & Max* mit und schrieb für *Tales of Monkey Island* schon einmal eine Fortsetzung von Guybrush Threepwoods legendären Abenteuern.



Craig Derrick

Craig Derrick ist Executive Producer von *Return to Monkey Island* bei Lucasfilm Games. Er begann seine Karriere als Producer der *Descent*-Serie, war später mitverantwortlich für die *Tony-Hawk*-Spiele, bis er schließlich als Project Lead die beiden Special Editions von *Monkey Island 1* und *2* auf den Weg brachte.

ein *Monkey Island* machen, das in die Zukunft und nicht in die Vergangenheit weist, aber trotzdem echte Adventure-Rätsel und tolle Dialoge enthält und das Gefühl, in dieser Welt zu sein, einfängt.

GameStar: Gibt es bestimmte Punkte, die jedes *Monkey Island*-Spiel beinhalten muss?

Dave Grossman: Ich wehre mich gegen die Vorstellung, dass es bestimmte Anforderungen gibt, aber ich glaube, dass die wichtigsten Elemente von *Monkey Island* mit dem Ton der Welt und der Geschichte und der Art der Charaktere zu tun haben. Die Details sind größtenteils witzig, aber Humor spielt für mich neben der Geschichte immer die zweite Geige. Unsere Geschichte hat etwas Ernstes und Reales in ihrem Kern. Im Original geht es in *Secret of Monkey Island* um einen jungen Mann, der seine Karriere beginnt und dabei etwas Wichtigeres findet – die Tatsache, dass diese Idee nicht von Natur aus witzig ist, trägt dazu bei, dass das Spiel trotz all des Blödsinns, mit dem die Geschichte dann erzählt wird, auf dem Boden bleibt. Das gilt auch für die Charaktere. Obwohl die Nebencharaktere oft auf eine für Adventure-Spiele typische Art und Weise in ihre eigenen, seltsam kurzsichtigen Sichtweisen verstrickt sind, was zu lustigen Rätselführungen führt, haben sie doch eine Sichtweise, und das trägt dazu bei, dass sie und das Spiel nicht zu sehr wie ein Cartoon wirken.

anderem, wieso das neue *Monkey Island* nicht nur bloßer Fan-Service für Spieler mit Retro-Gelüsten sein darf. Ein Grund dafür ist etwas, das es beim direkten Vorgänger *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge* noch nicht in dieser Form gab: das Internet.

GameStar: Wie hat sich das Adventure-Genre in den letzten 30 Jahren entwickelt und was bedeutet das für *Return to Monkey Island*?

Ron Gilbert: In den 1990er Jahren war es in Ordnung, wenn die Rätsel in Adventures sehr schwer waren, weil sie schlecht konzipiert waren. Das funktioniert heute nicht mehr. Heutzutage gibt es so viele Dinge, die die Zeit der Spieler in Anspruch nehmen, dass man sie nicht mehr stundenlang an ei-

Doch Ende Mai kommt endlich die Bestätigung: Unsere Fragen wurden beantwortet, deutschlandexklusiv! Obwohl die Story des Spiels trotz eines 2022 angestrebten Releases noch streng geheim ist und keine konkreten Fragen zu Spielinhalten oder Features erlaubt waren, plaudern die zwei Chefentwickler und der Executive Producer von *Return to Monkey Island* eifrig aus dem Nähkästchen. Dabei verraten sie euch unter

Return to Monkey Island ist ein schwieriger Balanceakt

GameStar: Ron, Dave, welche Ziele habt ihr euch für *Return to Monkey Island* gesetzt?

Ron Gilbert: Ich wollte wirklich ein echtes Piratenabenteuer daraus machen, und ich hatte immer das Gefühl, dass das die Wurzeln des ersten Spiels waren. Sehr zur Bestürzung einiger *Monkey Island*-Fans wollten wir kein Retro-Spiel machen. Wir wollten

Es sieht ein wenig anders aus, aber ist noch prima erkennbar: *Mélée Island*.



Das sieht aus wie ein ...
Schlüsseldienst. Praktisch
in einem Adventure.



Ist das der neue
Gouverneur von
Mêlée Island?

nem Rätsel sitzen lassen kann. Außerdem haben wir das Internet, und wenn man nicht weiterkommt, kann man die Lösung einfach nachschlagen. Jetzt geht es darum, ein gutes Gleichgewicht zwischen einem schweren und einem zu schweren Rätsel zu finden.

Craig Derrick: Nun, seit den ersten beiden Monkey-Island-Spielen, die Ron meisterhaft entwickelt hatte, hat sich eine Menge verändert. Wir haben miterlebt, wie sich die gesamte Spieleindustrie weiterentwickelt hat und zu der Mainstream-Präsenz herangewachsen ist, die wir heute sehen. Teilweise kann das auf die anhaltende Fan-Gemeinde und die Kultanhängerschaft zurückgeführt werden, die Titel wie Monkey Island 1 und 2 durch ihre fesselnde, lustige und einzigartige Geschichte geschaffen haben. Bei Lucasfilm gibt es viele große Monkey-Island-Fans – viele von ihnen haben an den früheren Spielen der Serie und den jüngsten Special-Edition-Veröffentlichungen mitgearbeitet, sodass sie ein gutes Auge für die Serie haben. Devolver Digital ist mit Ron und Dave als Creative Leads an uns herantreten, also konnten wir uns die Chance, nach Monkey Island zurückzukehren, nicht entgehen lassen!

GameStar: Welche Art von Publikum wollt ihr mit Return to Monkey Island ansprechen?

Dave Grossman: Die Art, die acht Exemplare eines Spiels nur zum Spaß kaufen würde?

Ron Gilbert: Es gibt Millionen von Menschen, die Monkey Island gespielt haben. Aber es gibt auch zehn Millionen Menschen, die es noch nicht gespielt haben. Ich möchte sie in unserer Welt willkommen heißen.

GameStar: Wie wollt ihr (jüngere) Spieler ansprechen, die noch nie Monkey Island oder auch nur ein Adventure gespielt haben (Schande über sie!)?

Dave Grossman: Für Leute, die die Serie noch nicht kennen oder die sie einfach nur auffri-



schen wollen, haben wir ein »Catch-me-up«-Feature eingebaut, das einen Überblick über die wichtigsten Dinge gibt, die man über alle anderen Spiele wissen sollte. Jedenfalls die wichtigsten Dinge, die mit der neuen Geschichte zu tun haben. Und das Spiel selbst ist ziemlich einsteigerfreundlich, man kann es einfach in die Hand nehmen und spielen, man braucht keine Erfahrung im Genre.

Wie es zur Rückkehr von Monkey Island kam

GameStar: Wie habt ihr Lucasfilm davon überzeugt, dass die Zeit reif ist für eine Rückkehr von Monkey Island?

Ron Gilbert: Es ist ein Prozess mit vielen beweglichen Teilen. Wenn alle Zahnräder ineinander greifen, kommt die Maschine ins Rollen. Ich glaube nicht, dass es ein »Ereignis« gab, das den Startschuss gab, sondern viele kleine Ereignisse im Laufe der Jahre.

Craig Derrick: Ich kenne Ron und Dave seit den Anfängen der Entwicklung der Monkey Island Special Editions und Tales of Monkey Island und das Team von Terrible Toybox seit Thimbleweed Park. Zu Beginn unserer Gespräche haben wir die Teams von Lucasfilm Games, Terrible Toybox und Devolver Digital ausführlich vorgestellt. Unsere Freunde von Devolver Digital haben sich an Ron und Dave gewandt, um ein weiteres Monkey Is-

land zu entwickeln, und sind dann an einige Mitglieder des Teams von Lucasfilm Games herantreten, um die Pläne zu vertiefen. Außerdem stellten sie so sicher, dass Ron und Dave die Freiheit haben, das Spiel zu entwickeln, das ihnen vorschwebt. Das hatte für uns Priorität, vor allem weil wir selbst Fans der ersten beiden Monkey-Island-Spiele sind. Und der Rest ist nun Geschichte.

GameStar: Was war nötig, um die Band wieder zusammenzubringen?

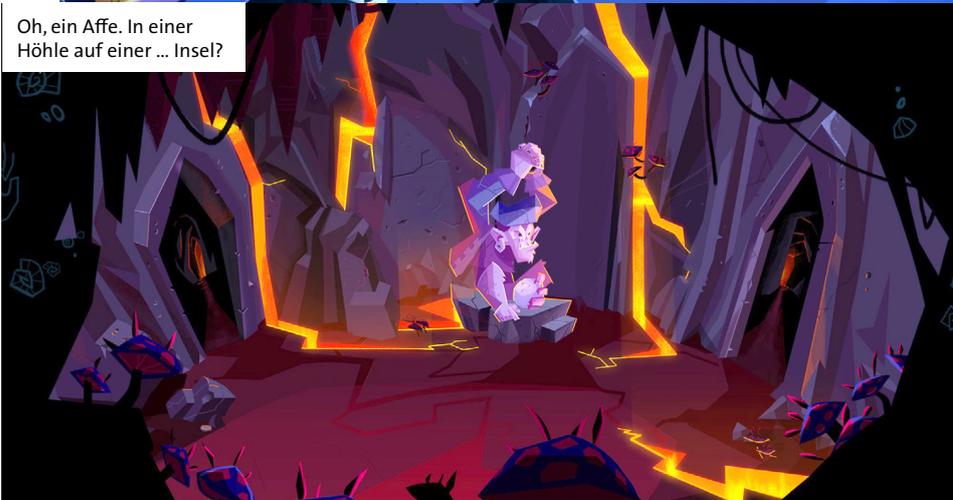
Dave Grossman: Das Timing passte zufällig gut zu mir, sodass es nicht viel Überzeugungsarbeit meinerseits bedurfte. Ich habe schon immer gerne Projekte mit Ron gemacht, und ein neues Monkey-Island-Spiel klang lustig. Wir mussten uns ein Wochenende lang treffen, um sicherzustellen, dass wir uns über die Richtung einig waren, in die es gehen sollte. Aber als wir das geschafft hatten, brauchten wir nur noch einen großen Haufen Geld, um das Projekt zu finanzieren.

Ron Gilbert: Als die Entwicklung eines neuen Monkey Island zu einer realen Möglichkeit wurde, habe ich Dave kontaktiert, und wir hatten ein erstes Brainstorming, um zu sehen, ob wir gute Ideen haben. Monate später, als das Projekt offiziell war und die Verträge unterzeichnet waren, begannen wir mit der Story und dem Design. Daran haben

Die Straßen von Mêlée Island bei Nacht. Unten links der Schlüsselladen.



Oh, ein Affe. In einer Höhle auf einer ... Insel?



wir fast drei Monate gearbeitet, bevor die Produktion begann.

GameStar: Heutzutage wird fast jede größere Spielankündigung vorab geleakt. Wie habt ihr es geschafft, Return to Monkey Island geheim zu halten?

Dave Grossman: Wir haben es wie in einem Spionagefilm unter Verschluss gehalten. In den Geheimhaltungsvereinbarungen gibt es viele Seiten, auf denen all die schrecklichen Strafen aufgeführt sind, die jeden erwarten, der etwas ausplaudert. Die Leute wussten nicht, worum es sich bei dem Projekt handelte, bis wir sie eingestellt haben. Es gab eine spezielle Anweisung, meinen Namen nicht zu erwähnen, und wir haben uns nicht einmal auf LinkedIn vernetzt, bis wir das Projekt abgeschlossen hatten. Das hört sich alles lustig an, wie ein Mantel-und-Degen-Film, aber die Aufregung verflog nach etwa fünf Minuten, und dann war es zwei Jahre lang furchtbar unangenehm.

Ron Gilbert: Ich bin erstaunt, dass nichts an die Öffentlichkeit durchgesickert ist. Das ist eine echte Auszeichnung für unser Team und zeigt, wie ernst wir alle die Geheimhaltung genommen haben. Ich glaube aber auch, dass man bei einem Spiel, das aus The Secret of Monkey Island hervorgehen soll, Geheimhaltung erwarten kann.

Wie das neue Monkey Island aktuell entsteht

GameStar: Wenn ihr eure Arbeit an Return to Monkey Island mit der Arbeit an Monkey Island 1 und 2 vergleicht: Was ist anders? Und was ist immer noch gleich?

Dave Grossman: Nun, die Welt ist anders. Auch die Technologie, mit der wir Spiele spielen, herstellen und liefern, ist anders. Dinge wie Sprachaufnahmen bedeuten, dass der Prozess anders sein muss. Adventure-Spiele selbst sind anders. Und Ron und ich sind anders, zumindest ein bisschen, als wir es früher waren. Und doch fühlt sich das kreative Hin und Her, wenn wir uns in einem Raum oder genauer gesagt in einem Telefonat zusammensetzen, um uns Rätsel oder Geschichten auszudenken oder Probleme mit dem Spielerlebnis zu lösen, so an, als wäre es nicht einen Tag gealtert. Es ist sehr befriedigend! Das Einzige, was fehlt, sind die Sofas, denn auf der Skywalker Ranch gab es bequeme Sofas.

Ron Gilbert: Die Arbeit aus der Ferne hat einen großen Unterschied gemacht. Unser Team ist über die ganze Welt verstreut, und es kann eine Herausforderung sein, nicht in das Büro von jemandem zu kommen und Ideen auszutauschen. Insgesamt denke ich nicht, dass es ein Problem war, aber ich vermisse es. Dave vermisst es wahrscheinlich

nicht, dass ich vorbeikomme und sage: »Hey, woran arbeitest du gerade?«

Deutsche Version und andere Lucasfilm-Adventures

GameStar: Was bedeutet die Rückkehr von Monkey Island für andere ältere Lucasfilm-Serien wie Full Throttle oder Loom?

Craig Derrick: In diesem Jahr feiert Lucasfilm Games sein 40-jähriges Bestehen, wir sind also nostalgisch und blicken gleichzeitig in die Zukunft. Jedes Mal, wenn wir eines unserer geliebten Abenteuerspiele wie Monkey Island wieder aufgreifen, hören wir von Fans, die diese Serien mit ihren großartigen Geschichten, herausragenden Charakteren und ihrem unverwechselbaren Charme und Humor lieben. Wir hoffen, dass die Fans von Monkey Island sich auf das neue Spiel freuen, sobald es auf den Markt kommt, und dass sie es auch neuen Fans empfehlen können, die vielleicht Gefallen an dieser aktualisierten Version des Klassikers finden.

GameStar: Da Deutschland ein sehr wichtiger Markt für Adventures ist: Was könnt ihr uns über eine Lokalisierung erzählen? Gibt es Infos bezüglich der deutschen Synchronsprecher, die ihr uns mitteilen könnt?

Craig Derrick: Wir planen, das Spiel zunächst in einer Reihe von Sprachen zu lokalisieren, darunter Englisch, Deutsch, Französisch, Italienisch und Spanisch. Wir können bestätigen, dass wir immer nach Wegen suchen, um unseren Fans ein großartiges Spielerlebnis zu bieten, insbesondere durch die Lokalisierung der Spielinhalte. Ähnlich wie bei den Fragen der Fans, ob sie endlich das Geheimnis von Monkey Island erfahren werden, müssen unsere deutschen Fans auf weitere Updates warten, wenn wir uns dem Start nähern, aber wir sind sicher, dass viele von euch nicht enttäuscht sein werden. ★