



Return to Monkey Island

GUYBRUSH LEBT – UND WIE!

Genre: **Adventure** Publisher: **Devolver Digital** Entwickler: **Terrible Toybox** Termin: **19.9.2022** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **ca. 12 Stunden** Preis: **23 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Das neue Monkey Island vom Guybrush-Erfinder Ron Gilbert verschifft uns in die gute alte Adventure-Zeit – und wir fühlen uns sofort wieder sauwohl. Weil wir zu einer ganz besonderen Sorte Mensch gehören. Von Martin Deppe

Es gibt zwei Sorten von Menschen: Die einen gucken uns entgeistert / mitleidig / ängstlich an, wenn wir »Hinter Dir! Ein dreiköpfiger Affe!« rufen. Die anderen bekommen einen verklärten Blick und antworten mit Sätzen,

die meist mit »Weißte noch, wie ...« beginnen. Für diese zweite Gruppe ist das Adventure Return to Monkey Island gedacht, während die erste uns echt leidtut. Denn diese armen Menschen haben offensichtlich zwei

Klassiker der Spielegeschichte verpasst: The Secret of Monkey Island (1990) und Monkey Island 2: LeChuck's Revenge (1991).

Über 30 Jahre später haben sich mehrere der damaligen Entwickler rund um den Serienerfinder Ron Gilbert versammelt, damit ihr es endlich herausfindet: Was ist denn nun das Geheimnis von Monkey Island? Denn das wurde in den beiden Klassikern nie gelöst. Ob ihr es in Return to Monkey Island lüftet? Nö, sagen wir euch nicht. Weil dieser Test so weit wie möglich spoilerfrei bleiben soll, nämlich zu 94,56 Prozent. Darum haben wir auch viele Namen von Gegenständen und Orten ausgetauscht, sie



Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr die alten Monkey Islands noch gut kennt.
- ... ihr Nostalgetrips mögt.
- ... euch der neue Look der Charaktere gefällt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr die Vorgänger nicht kennt.
- ... euch superknackige Rätsel wichtig sind.
- ... ihr auf deutsche Sprachausgabe besteht.



Die Hafenstadt von Mêleé Island ist arg runtergekommen, aber gleich wiederzuerkennen – hier im Vergleich zu Secret of Monkey Island (rechts).



Euer Abenteuer führt über fünf Inseln. Die Karten helfen beim schnellen Erreichen der Schauplätze.

Bleibt alles anders

Eure rund zehn- bis zwölfstündige Reise führt euch über fünf Inseln – bekannte wie LONG ISLAND, aber auch neue wie RÜGEN. Return to Monkey Island schafft dabei das Kunststück, einen hohen Wiedererkennungswert zu erzeugen, ohne die Orte einfach eins zu eins nachzubauen. Ganz zu Beginn besucht ihr zum Beispiel GEORGS-MARIENHÜTTE, doch das einst schmucke Piratennest ist heruntergekommen, die Hälfte der Läden verrammelt, selbst die legendäre PETRA verschreibt ihre BOSSELN- Utensilien zum Schleuderpreis.

Viele Orte seht ihr auch aus anderen Perspektiven, zumal die dynamische Kamera für deutlich mehr Schwung sorgt als damals. Komfortfunktionen wie Guybrush per Doppelklick joggen lassen oder das Umkringeln von Hotspots per Tab-Taste machen das Spiel flotter, ohne es hektisch zu machen.

sind dann in Großbuchstaben geschrieben. Nur wo es unumgänglich ist, haben wir die Originalnamen gelassen.

Alte Freunde, neuer Look

Ihr spielt in Return of Monkey Island wieder den pffiffigen Guybrush Threepwood, der seinem Sohnmann rückblickend erzählt, wie er erneut mit seinem Erzfeind LeChuck aneinandergeraten ist. Diesen Rückblick spielt ihr aktiv, er ist das eigentliche Adventure, gelegentlich springt die Erzählung wieder zurück zum heutigen Guybrush und seinem nicht minder pffiffigen Filius.

Return to Monkey Island richtet sich an die Kenner der beiden Vorgänger. In gefühlt jedem zweiten Satz fällt eine Anspielung à la »Hier bin ich schon mal runtergefallen«, ihr trifft jede Menge alter Bekannter wie BO-

RIS und STEFFI, besucht liebgewonnene Orte wie MALLORCA und OER-ERKENSCHWICK.

Der Grafikstil ist stimmig-schön, die Charaktere mit ihren mal kantigen, mal langgezogenen Gesichtern sind in den ersten paar Minuten allerdings etwas gewöhnungsbedürftig gezeichnet. Auch wenn sie ihren antiken Pixel-Look abgelegt haben, sind Guybrushs Gattin Elaine, seine Nemesis LeChuck und der Ex-Gebrauchtschiffverkäufer Stan sofort zu erkennen. Die englischen Stimmen sind hervorragend, allen voran die Sprecher aus Curse of Monkey Island, Dominic Armato (Guybrush) und Alexandra Boyd (Elaine). LeChucks alter Sprecher Earl Boen ist im Ruhestand und wurde durch Jess Harnell (Tales of Monkey Island) ersetzt. Leider gibt's keine deutsche Sprachausgabe, nur geschriebene Texte als Untertitel.



Unser Held muss sich verkleiden, um anonym auf LeChucks Schiff zu kommen. Aber wie?

MEINUNG

Jonas Gössling
@jogel19



Dass ich einmal über ein neues Monkey Island von Ron Gilbert und Dave Grossman schreiben darf, hätte ich mir nie zu träumen gewagt. Dennoch habe ich Return to Monkey Island durchgespielt und genossen. Es ist genau das, was ich mir gewünscht habe, und doch nicht. An vielen Stellen ist es auch etwas, womit ich nie gerechnet hätte. Es spielt mit Erwartungen und ist für Fans doch ein absoluter Traum; und meine Güte, ist das ein schnelles Abenteuer. Nachvollziehbare, aber immer noch knackige Puzzles und schnelles Laufen sorgen für einen tollen Gameplay-Flow. Genau wie Optik und Sound. Selbst wer den Grafikstil nicht mag, wird ihm seine Qualitäten nicht absprechen können. Alles ist wunderbar animiert, die Kamera ist so dynamisch wie in keinem Monkey Island. Allein die Stimmen könnten enttäuschen: Die englischen Sprecher machen wie damals in Curse of Monkey Island einen herausragenden Job. Trotzdem ist es schade, dass es keine deutsche Vertonung gibt. Dennoch: Dieses Monkey Island ist ein perfekter Abschluss einer atehrwürdigen Reihe.

MEINUNG

Martin Deppe
@GameStar_de



Neulich war ich auf einem Klassentreffen. Es war nicht so eine Riesenveranstaltung mit kompletter Jahrgangsstufe, wo sowieso jeder nur mit seinem Haus, Boot und Pferd angibt. Es war ein Treffen mit einer Handvoll Freunden von damals. Wir sind durch Ulm gezogen, haben geguckt, was sich alles verändert hat. Oder eben nicht. Und es war fast wie früher, obwohl wir uns jahrzehntelang nicht gesehen haben.

Genau so ist Return to Monkey Island. Die skurrilen, liebgewonnenen Typen sehen et- was anders aus, sind aber sofort wiederzu- erkennen. Mêlée Island ist zwar arg heruntergewirtschaftet, aber auch hier springen mich überall Erinnerungen an, auf den nächsten Inseln ist's genauso. Ja, die Rätsel sind weniger knackig und abgedreht als früher, aber alles andere als seicht. Dadurch entsteht ein angenehmer Spielfluss aus Entdecken, Quatschen, Knobeln und Weißte- noch?-Momenten. Denn Return to Monkey Island jongliert sehr viel mit Erinnerungen, Anspielungen und Insider-Wissen. Wer die alten Monkey-Island-Spiele (die ersten zwei) nicht kennt, bleibt dann außen vor – wie beim Klassentreffen, wenn man die fal- sche Tür erwischt und bei den Stinkstiefeln von der 8c landet. Aber die Klassiker kann man ja nachholen, 2009 und 2010 gab's zum Beispiel je eine Special Edition.

Für diejenigen, die Monkey Island bisher nicht kennen oder Erinnerungslücken ha- ben, gibt's außerdem ein Sammelalbum, das die wichtigsten Ereignisse, Personen und Orte der beiden Vorgängerspiele illus- triert und beschreibt. Das hilft löchri- gen Gedächtnissen enorm auf die Sprünge. Und schließlich sind da noch Quizkarten kreuz und quer im Spiel verteilt, die in einem Quizbuch landen und durchaus knifflige Fra- gen zu Return to Monkey Island stellen (»Wie viele Bücher mit Titeln stehen im Re- gal der Gouverneurin?«), aber auch zu den

Diese Dame ist stinksauer. Um uns richtig zu entschuldigen, brauchen wir persönliche Worte.



- ☹ Tut mir leid, dass ich dich damals in die Luft gejagt habe.
- ☹ Tut mir leid, dass ich deinen Geburtstag vergessen habe.
- ☹ Tut mir leid, dass ich unseren Jahrestag vergessen habe.
- ☹ Tut mir leid, dass ich das Buch, das ich mir ausgeliehen habe, verloren habe.

Vorgängern (»Wie lautete Largo LaGrandes Slogan?«). Das wiederum ist ein Fest für Spieler, die auch bei Details genau hin- schauen – und ein Supergedächtnis haben.

Und die Rätsel?

Die Rätsel sind zwar nicht so knackig oder abgedreht wie noch vor 30 Jahren, aber auch nicht so pillepalle, dass sie langwei- len. Sie bilden eine schöne Mischung aus drei Rätselarten. Erstens: Leuten zuhören und Schilder, Zettel, Tafeln und so weiter le- sen, um Hinweise und Infos zu ergattern. Zweitens: Gegenstände im Inventar mit Ob- jekten in der Umgebung kombinieren. Und drittens: in den Multiple-Choice-Dialogen Lö- sungswege freizuquatschen. Manche Rätsel erfordern mehrere Schritte, zum Beispiel sol- len wir eine GÜLLEPUMPE herstellen, brau- chen dafür ein STÜCK KABEL, das wir mit ei- nem PÖMPEL aus einem MIXER kratzen, mit dem STÜCK KABEL bei BERND eine FUSSMAT- TE herstellen lassen, die uns in eine HÖHLE führt, in der wir das richtige KABEL bekom- men. Das zweite Teil für die GÜLLEPUMPE fin- den wir in Form eines ZAUBERWÜRFELS im Haus von ANGELINA JOLIE.

Euer Inventar wird dabei auch nicht über- voll, manche Gegenstände wie den erwähn- ten PÖMPEL könnt ihr außerdem für ver- schiedene Rätsel nutzen, sozusagen wie ei- nen Schweizer PÖMPEL. Action-Einlagen wie das Ruderbootversenken in The Curse of

Monkey Island (1997) gibt es übrigens nicht mehr. Dafür aber eine automatische To-do- Liste sowie ein Hinweisbuch, mit dem ihr mehrstufig Rätseltipps freischaltet, die im- mer konkreter werden. Gebraucht haben wir sie allerdings nie, diese Option richtet sich vor allem an Einsteiger. Na gut, einmal haben wir sie doch benutzt, aber nur zu Testzwe- cken, ehrlich! Wer mag, kann die Rätsel auch vereinfachen und einen leichteren Schwie- rigkeitsgrad wählen – aber ganz ehrlich, wer so was macht, der isst auch Currywurst ohne Curry. Mit Silberbesteck. ★

RETURN TO MONKEY ISLAND

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i3 3240 / FX-4300	i3 4730 / FX-8100
GT 640 / HD 7750	GTX 1050 / RX 460
8 GB RAM, 4 GB Festplatte	12 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- ☹ schöne, anfangs gewöhnungsbedürftige Grafik
- ☹ dynamische Kamera ☹ sehr gute Sprecher
- ☹ tolle Musik ☹ keine deutsche Sprachausgabe

SPIELDESIGN



- ☹ gute Mischung aus Erkunden, Reden, Rätseln
- ☹ faire Rätsel ☹ dezent modernisiertes Item-Verb- Interface
- ☹ kein Leerlauf ☹ etwas Item-Recycling

BALANCE



- ☹ zwei Schwierigkeitsgrade ☹ optionale, mehrstu- fige Tipps
- ☹ einblendbare Hotspots und To-do-Liste
- ☹ keine unfairen Stellen ☹ Rätsel für Profis zu leicht

ATMOSPHERE / STORY



- ☹ trieft vor Nostalgie ☹ Nostalgie ☹ haben wir die Nostalgie erwähnt?
- ☹ schöne Rahmenhandlung
- ☹ für Nichtkenner der Klassiker weniger interessant

UMFANG



- ☹ zehn bis zwölf Stunden Spielzeit ☹ fünf Inseln
- ☹ Quizkarten ☹ Writer's Cut mit mehr Dialogen
- ☹ Sammelalbum aus den alten Spielen

FAZIT

Charmante, witzige Zeitreise mit vielen bekannten Schauplätzen und Figuren. Faire Rätsel, für Profis zu leicht.



Nett für vergessliche Fans und Ignoranten: das Sammelalbum mit Erinnerungstücken an Ron Gilberts ersten beiden Serienteile.