



Monkey Island x3

Jahrelang Stille, und nun das: Gleich drei neue Spiele buhlen um die Gunst der Fans von Monkey Island. Darunter ist die offizielle Fortsetzung der Adventure-Serie!



Tales of Monkey Island

Telltale bringt fünf Adventure-Häppchen mit Guybrush Threepwood.



Die erste Episode von Guybrush' neuem Abenteuer spielt auf Flotsam Island.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6258

Was für ein Coup: Das kleine Studio Telltale hat sich die Lizenz der größten Adventure-Serie aller Zeiten gesichert. Zwar gehört **Monkey Island** nach wie vor LucasArts. Aber dort hat man – neun Jahre nach dem vierten Teil **Flucht von Monkey Island** – offenbar erkannt, dass die lang ignorierten Adventure-Marken in Zeiten wachsender Zielgruppen und effizienter Download-Distribution plötzlich wieder Gold wert sind. Deshalb wird mit **Secret of Monkey Island** einer der größten Klassiker der Spielegeschichte neu aufgelegt (siehe Seite 37), und deshalb darf Telltale parallel an der Fortsetzung der Geschichte um den Comedy-Piraten Guy-

brush Threepwood basteln. Des- sen fünftes Abenteuer heißt **Tales of Monkey Island**, Geschichten von Monkey Island.

Geschichten? Plural? Ja, denn wie alle bisherigen Telltale-Eigenproduktionen wird auch **Tales of Monkey Island** in Episodenform erscheinen. Telltale hat sich mit Fortsetzungs-Adventures einen Namen gemacht, deren Qualität zwischen »guter Standard« (**Wallace & Gromit**) und »herausragend« (**Sam & Max**) liegt. Vor allem die **Sam & Max**-Reihe, Telltales erste Weiterführung einer LucasArts-Serie, hat weltweit fast durchweg Top-Wertungen eingesammelt, auch in GameStar.

Die Hand, die verletzt

In **Tales of Monkey Island** wird der einige Jahre gealterte Guybrush Threepwood nun in fünf Episoden seiner Ehefrau Elaine nachjagen, die (mal wieder) vom Zombie-Piraten LeChuck entführt wurde. Anders als in bisherigen Telltale-Spielen sollen die Folgen eine durchgehende Handlung erzählen. Und: Jede Episode spielt

mal Fremde ohrfeigt. Solche Slapstick-Szenen sind wie der Rest des Spiels komplett in 3D gehalten, das Telltale-typisch stark stilisiert ausfällt und auf mittlerem Detailniveau liegt. Immerhin will Telltale für **Tales of Monkey Island** die Ausdrucksfähigkeit der Gesichter verbessert haben.

Wer bislang skeptisch ist, den beruhigt Telltale mit Tradition. Den Guybrush-Erfinder und Kult-Designer Ron Gilbert haben die Kalifornier zu Beratungen eingeflogen, er hat Design und Handlung abge- segnet. Für die Musik sorgt der ge- niale Original-Komponist Michael Land, die (englischen) Sprecher sind die gleichen wie in den bishe- rigen **Monkey Island**-Spielen. Und die Rätsel sollen »absolut traditionell ausfallen«, sagte man uns auf der E3. Denn allen Zielgruppener- weiterungen zum Trotz: »Wir wollen Monkey-Island-Fans!« Mal schauen, ob die auch **Tales of Monkey Island** wollen. **CS**



Wieder als Bösewicht mit von der Partie: der scheinbar unsterbliche **Zombie-Pirat LeChuck**.

Tales of Monkey Island

► **Angeschaut** ► Genre **Adventure** ► Termin **7. Juli 2009**
► Hersteller **Telltale Games** ► Status **zu 90% fertig**

3D-Neuaufgabe im Episodenformat. Die Qualität ist schwer einzu- schätzen, aber Telltale hat bislang durchweg gute Arbeit geleistet.



Die Allzweckwaffe gegen Untote ist nach wie vor **Wurzelbier**.