

Die Fortsetzung der legendären Adventure-Serie Monkey Island erscheint über fünf Monate in fünf Episoden, die erste ist jetzt zum Test eingelaufen.

Erreichen die Tales of Monkey Island das Niveau der Klassiker?

Tales of Monkey Island 1

DVD
Video-Special

Es gibt Spiele, die haben so herausragende Höhen erklommen, dass man sich fragt, wie es noch besser gehen soll. **The Curse of Monkey Island** ist so ein Fall. Vor zwölf Jahren erschien das LucasArts-Abenteuer, bis heute hat kein anderes Adventure sein Niveau erreicht. Nach wie vor ist **Curse of Monkey Island** das Adventure mit der höchsten GameStar-Wertung (92 Punkte), sein altersloser Cartoon-Look schlägt moderne Konkurrenten immer noch um Längen. Die Produktionsqualität war damals herausragend; selten ist mehr Geld in ein Adventure investiert worden, mehr als 150 Menschen waren an der Produktion beteiligt, Musik, Inszenierung, Sprecher – alles vom Feinsten. **The Curse of Monkey Island** entstammt der goldenen Zeit des Genres. Die vierteilige **Monkey Island**-Reihe gilt als der heilige Gral der Adventures.

Diese Serie wird nun also fortgesetzt. Die Aufgabe ist gewagt – viel zu gewagt für LucasArts, die

millionenschwere Spielefirma, die sich daran nicht die Finger verbrennen mag. Stattdessen haben die Kalifornier das Risiko an einen Branchenjunior weitergereicht. Telltale Games ist ein unabhängiges Studio, spezialisiert auf Episoden-Adventures, aufgefallen vor allem durch zwei blitzgescheite Staffeln **Sam & Max**, der Fortführung eines anderen LucasArts-Klassikers. Telltale hat Ahnung und Esprit. Was Telltale nicht hat, ist Geld. Mit **Tales of Monkey Island** erscheint das neue **Monkey Island**-Abenteuer in fünf simpel gestrickten Episodenhäppchen.

Kann das gut gehen? Die Antwort lautet: Es kommt darauf an, was man erwartet. **Tales of Monkey Island** ist kein neuer Meilenstein des Genres, keine würdige Fortsetzung von **Curse of Monkey Island**. Es bewegt sich nicht mal ansatzweise auf aktuellem technischen Niveau. Aber es erzählt eine nette kleine Geschichte mit vertrauten Protagonisten, in der wohlbekannter Charme

Schaluppe statt Fregatte

Christian Schmidt: Launch of the Screaming Narwhal ist ein gutes Adventure. Und trotzdem eine Enttäuschung, zumindest für Kenner der Vorgänger. Man merkt Telltale die Mühe und den Willen an, aus den beschränkten Ressourcen das Beste herauszuholen. Aber Monkey Island hat Besseres verdient als das. Es tut mir weh, die einst größte und glorreichste Adventure-Serie zu nett gemeinten Episoden-Bröckchen heruntergestaucht zu sehen. Guybrush ist immer noch ein feiner Kerl, die Ideen sind gut, der Humor clever, ich würde vier Stunden lang angemessen unterhalten. Launch of the Screaming Narwhal erfüllt seinen Zweck. Nur steckte für mich in Monkey Island immer sehr viel mehr als nur Zweckmäßigkeit. Dieser Traum ist ausgeträumt. Danke für die kalte Dusche, LucasArts!



christian@gamestar.de

und Witz aufblitzen. Guybrush Threepwoods Rückkehr: Kammerspiel statt großes Kino.

Wie ist Guybrush?

Wem **Monkey Island** nichts sagt, der braucht sich kein Wissen anzulesen: **Tales of Monkey Island** hat keinen Anknüpfungspunkt zu den Vorgängern, die erste Episode **Launch of the Screaming Narwhal** beginnt im Nichts der of-

fenen See. Wir lernen kennen: den Zombie-Piraten LeChuck, Erzfeind der Serie, der auf einem Schiff einen vernichtenden Voodoo-Zauber vorbereitet. Elaine Marley, bildhübsche Gouverneurin, von LeChuck entführt und gefesselt. Und Guybrush Threepwood, mächtiger Pirat, der seiner Ehefrau Elaine auf einem zweiten Schiff zur Rettung eilt. Guybrush ist der Held der Adventure-Reihe,



Der **Piratenhafen** auf Flotsam Island ist der überschaubare und kaum bevölkerte Hauptschauplatz des Spiels.



In der Einleitung besiegt Guybrush einmal mehr den Zombie-Piraten LeChuck – mit unerwarteten Konsequenzen.



Slapstick-Einlage: Guybrush scheitert an einer mit Fett beschmierten Schiffs-Landeplanke.

und als solcher neben Lara Croft, Gordon Freeman & Co. zu einer der Ikonen der Spielegeschichte aufgestiegen. Seit er vor 19 Jahren als Jungspund auf der nächtlichen Insel Melee Island ankam, um Pirat zu werden, verkörpert er das Ideal des Comedy-Helden: tollpatschig, aber nicht albern; gewitzt, ideenreich und schlagfertig, ein spitzzüngiger Gesprächspartner und selbstironischer Kommentator, der an kleinen Problemen verzweifelt und die großen mit Köpfchen meistert. Guybrush Threepwood ist kein Verlierer, sondern ein tatendurstiger Abenteurer von entwaffnender Ehrlichkeit. Wenn man in **Monkey Island** lacht, dann mit ihm, nicht über ihn. Das macht die Serie sympathisch.

Die gute Nachricht lautet: **Tales of Monkey Island** trifft Guybrushs Charakter zielsicher. Wenn der Piratenheld in Seitenhiebe über Elaines Familie spottet, sich in wunderbaren (englischen) Wortspielen verliert oder mit dem Hauptbösewicht der Episode debattiert, fühlen sich Serienkenner wieder an der Seite eines alten Freundes. Mit ähnlich gutem Händchen hat Telltale das übrige Personal gestaltet. Hier erwartet Sie

zwar wenig Tiefgang, aber klar gezeichnete Persönlichkeiten und ein sorgfältig ausgefeilter Sprachstil, der auch längere Dialoge zum Vergnügen macht.

Wie ist die Story?

Die Rettungsaktion für Elaine, die wir in **Launch of the Screaming Narwhal** als Einleitung durchspielen, geht dramatisch schief. Guybrush wird allein auf Flotsam Island angespült. Auf dem abgelegenen Eiland findet der Hauptteil der ersten Episode statt, die bei gemütlicher Spielweise rund vier

Stunden lang dauert. Guybrushs Ziel: ein Schiff finden, in See stechen und nach Elaine suchen! Mit der Abreise von Flotsam endet die erste Episode, davor liegen aber diverse Widrigkeiten. In dem kleinen Piratennest gibt's nur ein Schiff, und dessen Kapitän erweist sich als unkooperativ. Zudem weht der Wind stets auf die Insel zu, das Absegeln wird so unmöglich – ein Mysterium, dessen Lösung im dichten Dschungel von Flotsam verborgen zu sein scheint. Vor allem aber sucht Guybrush nach einem Heilmittel für seine linke Hand. Die hat sich bei LeChuck mit einem Voodoo-Fluch angesteckt, leuchtet seitdem grünlich und entwickelt ein beängstigendes Eigenleben. Das Handproblem löst **Launch of the Screaming Narwhal** nicht auf, wie die Handlung generell nur den Grundstein für einen übergreifenden Storybogen legt, der in den folgenden Episoden weitergesponnen wird. Unter anderem gewinnt Guybrush einen neuen Widersacher und trifft nur einen einzigen Bekannten aus den bisherigen Serienteilen. Das lässt Spielraum für die Fortsetzungen.

Wie sind die Rätsel?

Die **Monkey Island**-Serie gilt als anspruchsvoll, die ideenreichen Rätsel erforderten mitunter eine gute Portion Hirnschmalz. Der Auftakt von **Tales of Monkey Island** ist im Vergleich wesentlich gemütlicher. Selbst Adventure-Einsteiger dürften sich in den logischen und klar strukturierten Rätseln nicht verfransen. Die Rätselketten sind kurz und geradlinig, das Inventar überschaubar gefüllt. Zum ersten mal in einem Telltale-Spiel kann man Gegenstände im Inventar kombinieren, was aber keine Rätsel-Offenbarung ist, sondern schlichtweg verspäteter Standard. An mehreren Stellen lässt **Launch of the Screaming Narwhal** die Wahl, parallele Rätsel in beliebiger Reihenfolge zu lösen, zum Beispiel eine Kneipenschlägerei zu provozieren oder einen verbuddelten Schatz zu heben. Das eingebaute Hilfesystem, durch das Guybrush ab und zu allgemeine Kommentare zur Situation abgibt, bleibt dagegen nutzlos. Serienkenner dürften die überwiegend dünnen Rätsel ernüchtern, weil sie aus span-



Nach der Auseinandersetzung mit LeChuck wird Guybrush auf Flotsam Island angespült.



Manche der Orte sind ausgesprochen **trist**, etwa diese Weggabelung im Dschungel.

nenden Ausgangssituationen (etwa der Kneipenschlägerei) einfach zu wenig machen. »Wie, das war's schon?«-Momente häufen sich.

Ähnlich ungenutzt bleibt die schöne Idee mit Guybrush' eigenwilliger Fluchhand, die sich zumindest in der ersten Episode überwiegend zahm gebärdet, selten thematisiert wird und erst ganz zum Schluss ein Rätsel beeinflusst. Ansonsten ist der Humor gelungen und treffsicher, auch wenn er nicht die herausragende Dichte der **Sam & Max**-Spiele erreicht. Neben viel Wortwitz, zahlreichen Anspielungen auf andere Adventures und solide ins Piraten-Szenario eingeflochtenen Parodien auf Kulturgüter des 21. Jahrhunderts servieren die **Tales of Monkey Island** eine überraschende Portion Klamauk: Rutschpartien, Backpfeifen oder eine schreckliche Enthüllung über das Sexualleben eines Charakters stellt Telltale in sauber animierten Slapstick-Szenen dar. Dazu kommen die durch die Bank exzellenten englischen Sprecher.

Wie ist die Technik?

Auch wenn Telltale die Grafiktechnologie seiner aktuellen Episodenreihe **Wallace & Gromit** für **Tales of Monkey Island** leicht aufpoliert und um etwas verbesserte Gesichtsanimationen ergänzt hat, bleibt **Launch of the Screaming Narwhal** doch weit hinter aktuellen Standards zurück. Zwar sind die Schauplätze

durchaus stimmungsvoll gebaut, auch kaschiert der Comic-Look zum Teil die Detailarmut der 3D-Grafik. Manche Orte, etwa die Dschungelpfade fallen aber einfach nur trist aus. Grobe Texturflächen und zu wenige Hintergrundanimationen lassen **Tales of Monkey Island** altbacken wirken. Die Personen allerdings sind gut animiert, vor allem in den gelegentlichen Zwischensequenzen in Spielgrafik. Die Musik stammt aus der Feder des **Monkey Island**-Veteranen Michael Land und wandelt bekannte Serien-Melodien zu sehr stimmungsvollen Varianten ab. Auch hier gibt's einen Wermutstropfen: Das legendäre Titelthema der Serie wirkt in der Neuauflage dünn und kraftlos.

Gesteuert wird das Spiel – wie **Wallace & Gromit** – mit einer nicht ganz glücklichen Kombination aus Tastatur (bewegen) und Maus (Aktionen auslösen). Zwar lässt sich Guybrush auch mit gedrückter Maustaste bewegen, was aber nicht immer bequem und präzise ausfällt. Komfortfunktionen wie eine Anzeige für Hotspots oder schnelles Verlassen des Schauplatzes fehlen. Zumindest das kann Serienveteranen gleichgültig sein, denn die gab's in **Monkey Island** schließlich noch nie.

Ob sie darüber hinaus mit **Tales of Monkey Island** glücklich werden? »Einfach ausprobieren!«, möchte man sagen, denn die Telltale-Episoden kosteten bisher als digitaler Down-



Im **Inventar** (rechts) lassen sich Gegenstände kombinieren, wenn auch eher umständlich.

load über telltalegames.com nur rund 7 Euro. Das wäre das Wiedersehen mit Guybrush Threepwood in jedem Fall wert. Allerdings bietet Telltale momentan keine einzelnen Kapitel an, sondern nur das fünf Folgen umfas-

sende Gesamtpaket. Sprich: Für 35 Dollar bekommen Sie erst mal nur vier Stunden Spielzeit, der Rest wird monatlich nachgeliefert. Ob Sie diese Katze im Sack kaufen wollen, müssen Sie für sich selbst entscheiden. **CS**

TALES OF MONKEY ISLAND #1 ADVENTURE

ENTWICKLER Telltale (Wallace & Gromit: Muzzled, GS 08/09: 69 Punkte)
PUBLISHER Telltale
SPRACHE Englisch
AUSSTATTUNG Download-Version
TERMIN (D) 7.7.2009
CA. PREIS 7 Euro
USK nicht geprüft

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 4 Stunden

Fängt simpel und dünn an, steigert sich dann langsam.



GENRE ADVENTURE

SZENARIO realistisch — fiktiv
RÄTSELSTIL Denksport — Kombi.
DIALOGUE starr — dynamisch
ACTION keine — häufig
HANDLUNG einfach — komplex

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

EINSTIEG leicht — schwierig
SPIELMECHANIK einfach — komplex
SPIELTEMPO langsam — schnell

HILFEN Vierstufiges Hinweissystem
SPEICHERSYSTEM Freies Speichern

ERFORDERT
Schnelle Reaktionen
Orientierungsfähigkeit
Logik & Überlegung
Geduld
Handeln unter Zeitdruck
Vorausplanung
Mikromanagement
Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,5 GHz Intel XP 1600+ AMD 512 MB RAM 300 MB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 300 MB Festplatte	3,4 GHz Intel XP 3200+ AMD 1,0 GB RAM 300 MB Festplatte

PROFITIEREN VON —
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Aktivierung
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN
Geforce 6600 / 6800
Geforce 7800 / 7900
Geforce 8800 / 9800
Geforce 9600
Geforce GTX 200
Radeon X1600
Radeon X1800 / X1900
Radeon HD 2900
Radeon HD 3800
Radeon HD 4800

BEWERTUNG

GRAFIK	+ gute Animationen + stilischerer Comic-Look + generelle Detailarmut + Texturschärfe mäßig + keine Echtzeit-Schatten	5 / 10
SOUND	+ hervorragende (englische) Sprecher + sehr stimmungsvolle Musik + dünne Effekte + kraftlose Titelmelodie	8 / 10
BALANCE	+ angemessene Hinweise für Rätsel + sanfte Einführung in die Steuerung + Anspruch auf Einsteiger-Niveau + unnützes Hilfesystem	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ motivierende Aufgaben + dezentes Piratenflair + unterhaltsamer Humor + Slapstick-Szenen + weitgehend leblose Welt	8 / 10
BEDIENUNG	+ ordentliches Inventar + ein Klick für Aktionen + reine Maussteuerung ist umständlich + teils unpraktische Kameraperspektiven	7 / 10
UMFANG	+ Abwechslung bei den Aufgaben + nur vier Stunden kurz + wenige Charaktere + arg begrenzter Schauplatz	4 / 10
HANDLUNG	+ stimmungsvolle Einleitung + klarer roter Faden + ein, zwei Überraschungen + weder Tiefgang noch Spannung	7 / 10
RÄTSEL	+ gut strukturiert und einleuchtend + originelles Soundrätsel + zum Teil clever ausgedacht + kurze Rätselketten + wenig fordernd	8 / 10
DIALOGUE	+ Auswahl-Dialoge + witzige, unterhaltsame Wortwechsel + ufern nicht aus + Hinweise aus Gesprächen + treffende Sprachstile	10 / 10
CHARAKTERE	+ sympathischer Hauptcharakter + skurrile Nebenfiguren mit Spleens + alte Bekannte aus der Serie + eher harmloser Hauptbösewicht	9 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut

FAZIT Solide und witzige, aber dünne erste Episode.

73

SPIELSPASS



Hübsches Rätsel: Guybrush ist **angekettet** und kann nur seine Füße benutzen, um Dinge zu manipulieren.