

Das (Erfolgs-)Geheimnis von Monkey Island

Diese Spieleserie überstrahlt als Fixstern den Himmel der Adventures.

Eine Annäherung an den Mythos Monkey Island.

DVD
Historien-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6379

Sie sitzen in einer abgetakelten Kneipe, umgeben von finsternen Gestalten, da tritt ein junger Spund auf Sie zu. Er wirkt unerfahren, tollpatschig, naiv und sieht ein bisschen aus wie unser stellvertretender Chefredakteur Christian Schmidt. »Ich bin Typbürste Zankholz, ein mächtiger Pirat!« Wie würden Sie da reagieren? Lachend vom Stuhl kippen wäre schon mal ein guter Anfang. Aber würden Sie diesen Typen in Ihr Herz schließen und die nächsten, sagen wir, zwanzig Jahre immer wieder mit Freude an ihn zurückdenken, ja sich geradezu zu ihm zurücksehnen? Ja! Denn nichts anderes machen Adventure-Fans. Sie schwärmen von der guten alten Zeit der LucasArts-Adventures, allen voran von der **Monkey Island**-Serie, den wohl populärsten Spielen in der Geschichte der Adventures.

Am Anfang war Abschaum

Alles begann 1990 mit **The Secret of Monkey Island**. Beim Entwickler LucasArts (der zu dieser Zeit noch Lucasfilm Games hieß) machte sich ein gewisser Ron Gilbert daran, ein Piraten-Adventure zu erschaffen. Ron Gilbert war schon damals in der Branche kein unbeschriebenes Blatt mehr, zeichnete er doch für Klassiker wie **Maniac Mansion**, **Zak MacKracken** oder **Indiana Jones & the Last Crusade** verantwortlich. Das Freibeuter-Spiel näherte sich schon der Fertigstellung, der Held hatte noch immer keinen Namen. Als Platzhalter trug dessen Grafikdatei den schlichten Namen »Guy« (engl. für »Typ, Kerl«), das verwendete Grafikprogramm Deluxe Paint fügte noch das damals typische Anhängsel für animierte Gra-

fiken »Brush« (engl. für »Bürste, Pinsel«) an, also »guy.brush«. Mangels spritziger Ideen und weil sich das Team an den Namen gewöhnt hatte, blieb es so bei Guybrush. Der Nachname Threepwood entsprang dem Werk des britischen Kult-Autors P. G. Wodehouse, im speziellen dessen Kurzgeschichten und Romane rund um »Blandings Castle«.

Als Benutzeroberfläche für das Spiel diente das hauseigene Interface »SCUMM« (»scum« ist engl. für »Abschaum«), die »Script Creation Utility for Maniac Mansion«, die seit dem Adventure-Hit **Maniac Mansion** (1987) zum Einsatz kam. Zwölf Verben am unteren Bildschirmrand wie »Öffne«, »Drücke« oder »Benutze« konnten beliebig mit Personen und Objekten im Spiel kombiniert werden, alles einfach mit Mausclicks zu bedienen. Diese »Point & Click« genannte Steuerung ersetzte nach und nach die damals übliche Steuerung per Texteingabe, wie sie vor allem der damalige Hauptkonkurrent Sierra (**Kings Quest**, **Leisure Suit Larry**) nutzte.

Das Geheimnis von ...

The Secret of Monkey Island war ein Riesenerfolg für LucasArts, sodass die Entwickler eineinhalb Jahre später mit **Monkey Island 2: LeChuck's Revenge** nachlegten. Der zweite Teil überbot den Vorgänger noch: Die Grafik war farbenfroher, das Charakter- und Hintergrunddesign abgedrehter, die Rätselketten komplexer und es gab mehr Schauplätze, mehr Handlung, mehr Spielzeit. Doch warum wurden diese beiden Spiele derart beliebt? »SCUMM«-Spiele gab es ja schon länger, und

grafisch erreichte der Konkurrent Sierra ein ähnliches Niveau. Aber **Monkey Island** war das erste Spiel, in dem »alles passte«. Es vereinte die Vorzüge einer »Point & Click«-Steuerung mit VGA-Grafik und bot mit seinem Piraten-Flair und dem trottelig-liebenswerten Guybrush als Hauptfigur mehr Identifikationsmöglichkeiten für die junge (damals zumeist männliche) Spielerschaft.

Der Witz und die Kuh

Der wohl wichtigste Erfolgsfaktor für **Monkey Island** war der Humor. Spiele, an die man sich auch Jahre oder Jahrzehnte später noch erinnern kann, erreichen dies über eine starke emotionale Bindung. Das Lachen als eine der stärksten emotionalen Reaktionen ist dafür der einfachste Weg. Nicht, dass es leicht wäre, einen guten Witz zu erzählen, aber ein Konsens über Humor ist zwischen den Spielern leichter herzustellen als über andere Emotionen wie Trauer oder Wut. **Monkey Island** bietet hierzu den perfekten Mix. Zeitlose Slapstick-Einlagen gehen Hand in Hand mit Selbstironie, satirischen Seitenhieben und zeitgenössischen Stereotypen, wie in der Gestalt des hypernervösen und betrügerischen Gebrauchschriftstellers Stan. Und die zahllosen Zitate aus den beiden damals populärsten Filmreihen **Star Wars** und **Indiana Jones** (beide auch von Lucasfilm) erkannte jeder Spieler sofort. Dazu kommen unerwartete und lustige Rätsleinlagen. Das perfekte Beispiel hierfür ist das Markenzeichen der Serie, die Beleidigungsduelle. Anstatt wie zum Beispiel bei **Pirates!** Fechtduelle als Geschicklichkeitsspiel



The Secret of Monkey Island: In der Scumm Bar fing alles an. Der junge Guybrush wird zum Piraten.



Monkey Island 2 - LeChuck's Revenge glänzte mit wesentlich farbenfroherer Grafik.

auszutragen, müssen sich die Kontrahenten Beleidigungen an den Kopf werfen. Kontern Sie diese mit einer noch größeren Beleidigung, drängen Sie den Gegner weiter zurück. Das berühmteste deutschsprachige Beispiel dürfte »Du kämpfst wie ein Bauer!« sein, worauf die richtige Antwort »Wie passend, du kämpfst wie eine Kuh!« lautete; auch heute noch, zwanzig Jahre später, einer der beliebtesten Running Gags unter Spielern.

Sein wie Guybrush

Der Erfolg der beiden **Monkey Island**-Teile läutete ein goldenes Zeitalter für Adventure-Spieler und LucasArts ein. Binnen drei Jahren folgten **Indiana Jones and the Fate of Atlantis**, der **Maniac Mansion**-Nachfolger **Day of the Tentacle** und **Sam & Max**. Jedes dieser Spiele griff das Erfolgsrezept von **Monkey Island** auf und perfektionierte es auf seine Weise. Doch nicht nur von LucasArts kamen Anfang bis Mitte der Neunzigerjahre große Adventures. Das noch heute populäre **Simon the Sorcerer** oder die fast vergessene **Legend of Kyandia**-Reihe der **C&C**-Schöpfer von Westwood bedienten sich beim großen Vorbild. Eine ganze Generation wuchs mit diesen Titeln auf. Ende der Achtziger- und Anfang der Neunzigerjahre gelang Heimcomputern wie dem Atari ST, C64, Amiga 500 oder auch den ersten PCs die Eroberung der Privathaushalte und mit ihnen der Siegeszug der Computer- und Videospiele. Titel, die zu dieser Zeit immensen Erfolg hatten, gehören somit zum Gründungsmythos der Computerspiele. Werke wie **Civilization**, **Dune** oder **Wing Commander** definierten ganze Genres. **Monkey Island** allein definiert das Genre der Adventures. Bis heute.

Der Fluch von ...

1997 setzte der dritte Teil **The Curse of Monkey Island** den für lange Zeit letzten Höhepunkt der klassischen Adventures und beendete das »goldene Zeitalter«. Schöpfer Ron Gilbert hatte LucasArts inzwischen verlassen, dennoch gelang es den Entwicklern weitgehend, den Charme und Witz der Serie in einer stimmigen Zeichentrick-Grafik wieder aufleben zu lassen. Das war bestritten ein weiterer Höhepunkt der Serie und somit der Adventure-Geschichte.

Doch der Erfolg von **Monkey Island** war gleichzeitig sein Fluch. In dem Maße, wie die Serie stilprägend und zum Vorbild für alle Adventure-Entwickler wurde, lähmte das Vorbild das Genre. Abweichungen vom bewährten Spielprinzip werden bis heute nicht gerne gesehen. Viele der jungen Spieler von damals sind inzwischen erwachsen geworden, stehen im Job und haben Familie. Diesen Spielern sind moderne Strategiespiele oft zu komplex, Rollenspiele zu zeitaufwändig und schnelle Actionspiele zu hektisch. Da sie aber trotzdem hin und wieder gerne am PC spielen, greifen sie auf das zurück, was sie von früher kennen: das klassische Adventure, am besten eines wie **Monkey Island**. Diese Gruppe der Adventure-Spieler duldet keine Revolutionen im Genre.

Die Flucht vor ...

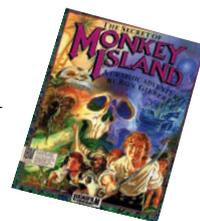
Ausgerechnet der vierte Teil **Escape from Monkey Island** wurde im Jahr 2000 Opfer des eigenen Fluchs. Das klassische Adventure lag in den letzten Zügen, stattdessen waren Render-Adventures wie die **Myst**-Serie mit ihren Render-Hintergründen und komplexen Schalter- und Logikrätseln erfolgreich. **Escape from Monkey Island** wirkte wie der unbeholfene Versuch, beide Genres miteinander zu versöhnen, verschreckte aber beide Lager gleichermaßen. Die prägenden gezeichneten Animationen und Hintergründe mussten einer detailarmen und trostlosen 3D-Polygon-Grafik weichen, viele Rätsel wirkten wie ein »Myst light«. Hinzu kam eine schwammige Tastatur- oder Gamepad-Steuerung, die alle Vorzüge der einfachen Point & Click-Bedienung ignorierte. Selbst der Humor überlebte die Neugestaltung nur zum Teil. Anspielungen auf die Moderne (»StarBuccaneers«, »Planet Threeeewood«) waren jetzt zu offen und zu plump gestellt, und manche Story-Wendung, wie die beim Serien-Urgestein Herman Toothrot, ging eher nach hinten los. Die Fans verweigerten sich dem Spiel, die Verkaufszahlen blieben entsprechend hinter den Erwartungen zurück. Das klassische Adventure war damit für viele Jahre tot. Erst ab Mitte des Jahrzehnts kam das Genre wieder langsam in Fahrt. Und wie zuvor

Die Spiele im Überblick

The Secret of Monkey Island

Erscheinungsjahr: 1990

Guybrush Threeeewood muss auf Melee Island drei Piratenprüfungen ablegen, um Pirat zu werden, darunter das legendäre Beleidigungsfechten. Unterdessen kidnappt der Geisterpirat LeChuck die schöne Gouverneurin Elaine Marley. Guybrush reist nach Monkey Island und wieder zurück, um sie zu befreien. Mit einer Cola-Dose besiegt er LeChuck.



Monkey Island 2 - LeChuck's Revenge

Erscheinungsjahr: 1991

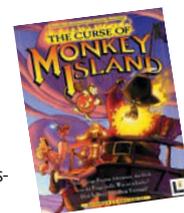
LeChuck kehrt als Zombie zurück, und Guybrush muss auf mehreren Inseln gleichzeitig Kartenteile für den Weg zum legendären Schatz Big Whoop finden. Dieser entpuppt sich als höllischer Familien-Freizeitpark, in dem LeChuck Guybrush mittels einer Illusion gefangen halten kann. Einziger Serienteil ohne Beleidigungsduell, dafür mit einem Weitspuckwettbewerb.



The Curse of Monkey Island

Erscheinungsjahr: 1997

Guybrush entkommt Big Whoop und verlobt sich mit Elaine. Dummerweise ist der Verlobungsring verflucht. Elaine erstarrt zu Gold, und Guybrush hat alle Hände voll zu tun, den Fluch von ihr zu nehmen. Zurück in Big Whoop kann Guybrush diesmal LeChuck unter einer Schneelawine begraben. Er heiratet Elaine und fährt in die Flitterwochen.



Escape from Monkey Island

Erscheinungsjahr: 2000

Zurück aus den Flitterwochen muss sich Elaine einem Gouverneurswahlkampf stellen. Ihr Kontrahent ist niemand geringerer als der wiedergekehrte LeChuck. Dieser ist genauso so wie Guybrush einem alten Familiengeheimnis der Marleys auf der Spur, der ultimativen Beleidigung. Das Finale wird im »Monkey Kampf« ausgetragen, einer Variante von Stein-Schere-Papier.



sind zumeist Spiele erfolgreich, die sich an **Monkey Island** orientieren. Ob **Ankh**, **Jack Keane** oder **Geheimakte Tunguska**, alle weisen wesentliche Merkmale der ursprünglichen LucasArts-Adventures und allen voran **Monkey Island** auf. Adventures wie **Fahrenheit** oder **Dreamfall**, die in Sachen Spielmechanik und im Geschichtenerzählen neue Wege beschreiben, haben es dagegen immer noch schwer. Sie sind nicht wie **Monkey Island**. Aber ehrlich gesagt: Nichts ist wie **Monkey Island**. Es bleibt einmalig. Patrick C. Lück / MT



The Curse of Monkey Island: Guybrush, LeChuck und Elaine erstrahlten 1998 in feinsten Comic-Grafik.



Escape from Monkey Island: Detailarme 3D-Grafik und Tastatursteuerung verärgerten die Fans.