



Die Stadt Spinner Cay liegt auf den Ruinen einer untergegangenen Zivilisation.



Der neuerdings freundliche LeChuck bemüht sich nach Kräften, Guybrushs Freundschaft zu gewinnen.

Tales of Monkey Island Ep. 2

Die zweite Episode hält das Niveau der Auftaktfolge, ohne sich zu steigern.

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 3586

DVD
Test-Check

Der mächtige Pirat Guybrush Threepwood spürt eine Klinge am Hals und vernimmt dazu eine weibliche Stimme. Ende. Mit diesem Cliffhanger endete im Juli **Launch of the Screaming Narwhal**, die erste von fünf Episoden von **Tales of Monkey Island**. Das zweite Kapitel **The Siege of Spinner Cay** setzt an der gleichen Stelle wieder ein. Die Frau entpuppt sich als Piratenjägerin Morgan LeFlay, eine Handlangerin des Bösewichts Marquis de Singe. So weit, so gut, doch verschwinden die beiden Gegenspieler für fast die ganze Episode wieder. Mit ihnen geht das interessanteste Element der ersten Episode: Guybrushs verfluchte Hand, die für zahlreiche Slapstick-Einlagen gut war. Morgan LeFlay trennt die Hand ab und geht mit ihr über Bord.

Hand wird Haken

Zum Glück trauen wir der **Monkey Island**-Serie und Guybrush einige Kreativität zu, die fehlende Hand zu ersetzen. Und siehe da, Guybrush findet einen ... Haken. Einen banalen Piratenklischee-Haken. Wenigstens ein verfluchter Haken? Nein, ein ganz ordinärer Haken. Immerhin besinnt sich **The Siege of Spinner Cay** nun auf seine Stärken, nämlich witzige Dialoge, nett gestellte Aufgaben, skurrile Charaktere und eine vorantreibende Handlung. Auf sechs Inseln, von denen allerdings vier nur aus einem Schauplatz bestehen, macht sich Guybrush auf die Suche nach drei Artefakten. Diese sollen zum Heilmittel gegen die Pocken führen, die Guybrush in der ersten Episode freigesetzt hat. Sogar Elaine scheint inzwischen infiziert zu sein. Grund genug für uns, rasch zu handeln. Und rasch ist auch gehandelt, denn wie bei den Telltale-Episoden üblich beschränkt sich die Spieldauer auf drei bis vier Stunden.

LeChuck ist total nett

Die Rätsel sind zwar clever entworfen und motivierend gestellt, aber nach wie vor viel zu leicht. Bestes Beispiel ist eine originelle Knobelei, bei der wir dem mittlerweile sehr freundlichen LeChuck wie in den alten LucasArts-Adventures mit Hilfe von Verben anweisen müssen, ein Problem zu lösen. Zum Beispiel sagen wir ihm: »Benutze« »Pfefferminz« mit »dir selbst«. Die Kombinationen sind teilweise sehr witzig, aber die Lö-

sung ist viel zu schnell gefunden. Immerhin passen sich die Charaktere schön ins **Monkey Island**-Universum ein, seien sie neu, wie die Meerwesen, oder alt, wie der nun-

mehr liebebreizende LeChuck. An dem hatten wir viel Freude, auch wenn wir uns in den nächsten Episoden den alten bösen Zombiepiraten zurückwünschen. **PCL**

Windstille

Patrick C. Lück: Auch **The Siege of Spinner Cay** ist wieder eine nette und witzige Episode, die aber keinen der Mängel aus der ersten Folge behebt. Die Rätsel sind zu leicht, die Grafik ist der Atmosphäre nicht zuträglich und die Steuerung suboptimal. Dass zudem ausgerechnet das einzige originelle Element der ersten Episode, die verfluchte Hand, gleich wieder über Bord geht, erschließt sich mir nicht. Wo bleiben die knackigen und langen Rätselketten? Wo sind Stan, Hermann Toothrot, die Kannibalen? Immerhin: Noch bleiben drei Episoden Zeit, das alles auf die Reihe zu kriegen.



redaktion@gamestar.de

TALES OF MONKEY ISLAND #2 ADVENTURE

ENTWICKLER	Telltale (Tales of Monkey Island #1, GS 09/09: 73 Punkte)	TERMIN (D)	20.8.2009
PUBLISHER	Telltale	CA. PREIS	30€ (5 Folgen)
SPRACHE	Englisch	AUSSTATTUNG	(Download-Version) USK nicht geprüft

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK		3D-GRAFIKKARTEN	
		FÜR ÄLTERE PCs	FÜR HIGHEND-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	<ul style="list-style-type: none"> ■ 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

PROFITIERT VON —
 BILDFORMATE ■ 4:3 ■ 5:4 ■ 16:9 ■ 16:10 ■ KOPISCHUTZ Aktivierung
 TON ■ Stereo ■ 4.0 ■ 5.1 ■ 6.1 ■ 7.1

BEWERTUNG		
GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> + gute Animationen + stilischerer Comic-Look - generelle Detailarmut - Texturschärfe mäßig - keine Echtzeit-Schatten 	5 / 10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> + hervorragende (englische) Sprecher + sehr stimmungsvolle Musik - dünne Effekte - kraftlose Titelmelodie 	8 / 10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> + angemessene Hinweise für Rätsel + Guybrush kann nicht sterben - Anspruch auf Einsteiger-Niveau - unnützes Hilfesystem 	7 / 10
ATMOSPHÄRE	<ul style="list-style-type: none"> + motivierende Aufgaben + unterhaltsamer Humor - viel Inseffair - weitgehend leblose Welt 	8 / 10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> + ordentliches Inventar + ein Klick für Aktionen - reine Maussteuerung ist umständlich - teils unpraktische Kameraperspektiven 	7 / 10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> + mehrere Inseln als Schauplatz ... - ... die zum Teil nicht ausgenutzt werden - sehr kurze Spieldauer + Schauplatze recht klein 	4 / 10
HANDLUNG	<ul style="list-style-type: none"> + nahtloser Übergang aus Episode 1 + Ziele immer klar + Handlungsdruck durch Elaines Krankheit - verfluchte Hand ist weg 	8 / 10
RÄTSEL	<ul style="list-style-type: none"> + gut strukturiert und einleuchtend + originelles »Hilf-LeChuck-Rätsel« - kurze Rätselketten - wenig fordernd 	7 / 10
DIALOGE	<ul style="list-style-type: none"> + Auswahl-Dialoge + witzige, unterhaltsame Wortwechsel + ufern nicht aus + Hinweise aus Gesprächen + treffende Sprachstile 	10 / 10
CHARAKTERE	<ul style="list-style-type: none"> + sympathischer Hauptcharakter + skurrile Nebenfiguren + neuer LeChuck - keine weiteren Bekannten aus der Serie 	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut **SOLOSPIELZEIT** 4 Stunden

FAZIT Episode 2 hält das ordentliche Niveau.

72
SPIELSPASS