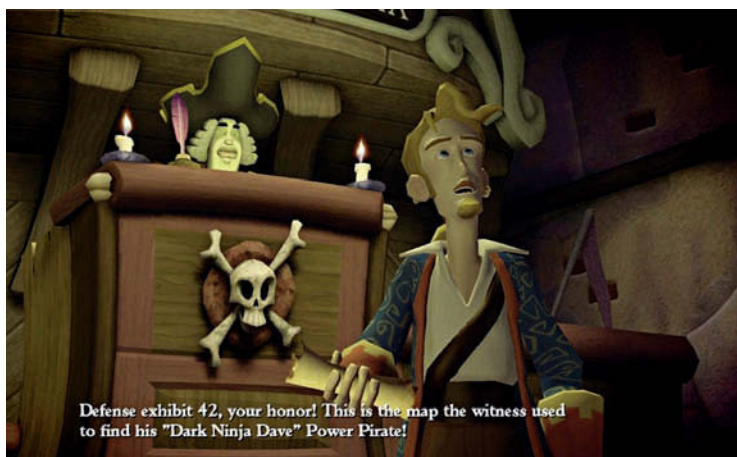




Mit betont **großem Gestus** widerlegt Guybrush die gegen ihn erhobenen absurden Anklagen.

Tales of Monkey Island Episode 4

Tolle Dialoge trösten auf Flotsam Island über schwache Rätsel hinweg.

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6572

In der vierten und vorletzten Episode der **Tales of Monkey Island, The Trial and Execution of Guybrush Threepwood**, findet sich Guybrush Threepwood, der »Mächtige Pirat« (alle Rechte vorbehalten), auf Flotsam Island vor einem Piratengericht wieder. Die Anklage erstreckt sich von der Verbrennung eines nicht unattraktiven weiblichen Oberschenkels mittels Nacho-Soße bis zur Verantwortung für die Schockstarre einer possierlichen Katze. Gut nur, dass Guybrush sich selbst verteidigt und der Häftling Threepwood zur Beratung mit seinem Anwalt Threepwood aus der Zelle gelassen wird.

Wie schon in den vorangegangenen Episoden liegt die große Stärke in der Inszenierung. Die absurd-komischen Dialoge sind brillant geschrieben und vertont, und die Charak-

tere versprühen den typischen **Monkey Island**-Charme. Der wild gestikulierende Stan verdingt sich zum Beispiel nicht nur als Chefankläger, sondern verkauft zugleich Devotionalien zum »Prozess des Jahrhunderts«.

In einer ganz anderen Liga spielen die Rätsel, die auch diesmal eindeutig den Schwachpunkt des Spiels darstellen. Die Aufgaben stellen kaum Ansprüche an die Knobelkünste und fordern höchstens durch ihre mangelnde Plausibilität. Viele Rätsel lösen Sie allein durch Ausprobieren. Das ist ärgerlich, zumal meist klar ist, was Guybrush tun muss, um weiterzukommen. **SD**

TALES OF MONKEY ISLAND #4

GENRE Adventure
HERSTELLER Telltale Games / LucasArts
CA. PREIS 30 Euro
ANSPRUCH Anfänger
MINIMUM 2,4 GHz, 1,0 GB RAM, Geforce 6

PREIS/LEISTUNG **Gut**

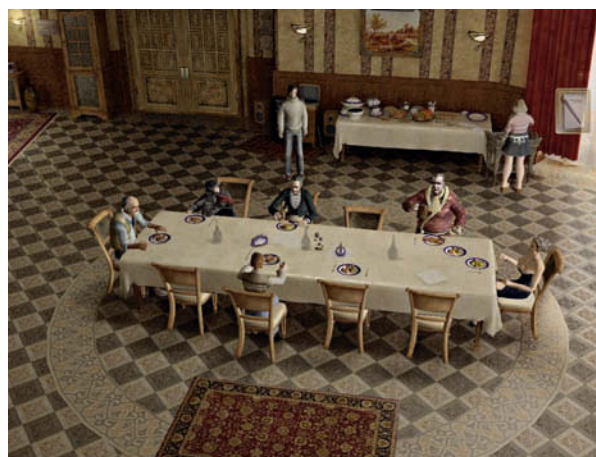


Mildernde Umstände

Stefan Dworschak: Die vierte Episode bietet gute Unterhaltung, aber nur wenig Adventure, denn Schwierigkeitsgrad und Qualität der Rätsel fallen weit hinter die Geschichte und deren Präsentation zurück. Die Inszenierung ist dabei so gelungen, dass sie das Spiel vor dem Abrutschen ins Mittelmaß bewahrt. Die Geschichte mit ihren überraschenden Wendungen sowie der großartige Wortwitz sind einmal mehr der Hauptgrund für einen Abstecher nach Flotsam Island.



stefan@gamestar.de



Beim **gemeinsamen Abendessen** lernt Inspektor Glebski seine Mitbewohner kennen.

Das Geheimnis des Berghotels

Was ein spannender Krimi hätte werden können, erweist sich als Katastrophe.

Ein von skurrilen Gästen bewohntes, abgelegenes Hotel in den Bergen, in dem sich mysteriöse Vorgänge abspielen: Eigentlich könnte dieses Szenario den Hintergrund für ein spannendes Kammerspiel liefern.

Umso mehr erstaunt es, dass **Das Geheimnis des Berghotels** so kläglich scheitert. Und das, obwohl sich die Technik mit ihren hübschen Hintergründen und ordentlichen Polygoncharakteren auf Genre-Niveau bewegt und die deutschen Sprecher in der Mehrzahl befriedigende Arbeit abliefern. Die Inszenierung erweist sich allerdings als völlig verunglückt: Was sich als interessante Krimi-Geschichte ankündigt, versickert in mäßigen, belanglosen Dialogen. Die eigentliche Handlung um einen Mord findet erst im letzten Drittel (!) des Spiels statt und pipfelt kur-

ze Zeit später in einem willkürlichen Ende, das an Publikumsbeschimpfung grenzt. Die meiste Zeit irrt der um seinen Urlaub gebrachte Inspektor Peter Glebski durch das schön gestaltete Hotel, von dessen über 120 Bildschirmen etwa die Hälfte ohne Funktion bleibt. Dasselbe gilt für eine erstaunliche Anzahl an Gegenständen im Inventar.

Die Qualität der wenigen Rätsel ist – von einer gravierenden Ausnahme abgesehen – akzeptabel, weil aber eine Hotspot-Anzeige fehlt, stellt das frustrierende pixelgenaue Absuchen der überfrachteten Hintergründe die größte Herausforderung dar. **SD**

DAS GEHEIMNIS DES BERGHOTELS

GENRE Adventure
HERSTELLER Akella / Deep Silver
CA. PREIS 30 Euro
ANSPRUCH Anfänger
MINIMUM 2,0 GHz, 512 MB RAM, DirectX-9-Grafikkarte mit 128 MB RAM

PREIS/LEISTUNG **Mangelhaft**



Fahrlässige Tötung

Stefan Dworschak: Dieses Spiel ist eine vergeudete Chance. Mit dem interessanten Szenario, der netten Technik und den professionellen Sprechern erfüllt es alle formalen Voraussetzungen, um gut zu unterhalten. Doch die langen Laufwege, das verlassene Hotel sowie die ständige Herumsucherei machen dem Spielspaß den Garaus. Wieso die Handlung erst gegen Ende des Spiels richtig beginnt, bleibt mir unverständlich, und das wirre Ende stößt mich vollends vor den Kopf.



stefan@gamestar.de