



Guybrush ist ein Geist, LeChuck auf dem Weg zum Piratengott. Was nun?



Die Grafik ist an sich hübsch, aber insgesamt viel zu abwechslungsarm.

# Tales of Monkey Island Rise of the Pirate God

Mit der Abschluss-Episode vergibt Telltale die letzte Chance auf einen Knaller.

Eine klamme Hand bricht aus der Erde, dann wühlt sich Guybrush Threepwood aus dem Grab – puh, der mächtige Pirat ist dem muffigen Sarg entronnen! Aber warum sieht man seine Rippen durch den transparenten Körper? Nun, Guybrush ist tot. In **Rise of the Pirate God**, der letzten Episode der **Tales of Monkey Island**, muss sich Guybrush als Geist aus der Unterwelt zurück ins Reich der Lebenden rätseln, um LeChuck ein für alle Mal das Handwerk zu legen. Der dramatische Showdown mit dem Erzfeind, der Guybrush in liebgewonnener Serientradition durch die Gegend prügelt, ist prächtig in Szene gesetzt und bildet einen würdigen Höhepunkt für die Episodenreihe.

Vom Rest des Spiels können wir das nicht behaupten. Zwar glänzt auch diese Adventure-Folge

mit einer hübschen Grundidee, nämlich dem Wechsel zwischen der Welt der Toten und der Lebenden; zudem kämpft Guybrush mit den Fähnissen des Geisterdaseins und wird später sogar zum Zombie. Aber Telltale holt aus diesen Ansätzen zu wenig heraus. Die Weltenwechsel ermüden, weil die Rätsel Guybrush zum ständigen Hin- und Herlaufen zwingen. Das Geisterproblem, nichts anfassen zu können, spielt nur eine kleine Rolle, stattdessen dominieren Sammelrätsel Marke »Finde sechs Zutaten«. So bleibt Fans abermals nur der zündende Humor. Und erwarten Sie vom dünnen Schluss bitte nicht zu viel. **CS**

**DVD**  
- Test-Check

**gamestar.de**  
Screenshots & Infos  
▶ Quicklink: 6622

**TALES OF MONKEY ISLAND #5**

GENRE Adventure **USK** nicht geprüft  
HERSTELLER Telltale  
CA. PREIS 9 Dollar (ca. 7 Euro)  
ANSPRUCH Einsteiger  
MINIMUM 1,5 GHz, 512 MB RAM, Geforce 4 / Radeon 8000

PREIS/LEISTUNG **Gut**

**70**  
SPIELSPASS

## Rest in Peace, Guybrush

**Christian Schmidt:** Lustlos und überraschungsarm, so beendet Telltale die Piratenreihe, die schon seit Monaten vor sich hin dümpelt. Die Chance, das Niveau und die Komplexität zum Ende hin hochzuschrauben, hat Telltale nicht genutzt. So bleibt auch das Finale nett gemeint, aber enttäuschend. Unser Fazit nach fünf Episoden: Die handwerklich mäßige Serie lebt allein von ihrem wundervollen Humor. Das ist nicht schlecht. Für Monkey Island ist es zu wenig.



christian@gamestar.de

# Greed

Der Name ist für ein Action-Rollenspiel perfekt, die Umsetzung ist es nicht.

Das Action-Rollenspiel **Greed** (engl. für Gier) bleibt dem Genre in Sachen Handlung treu. Die Story, in Texte und wenige gesprochene Sätze gepackt, präsentiert sich vergessenswert dünn: Sie kämpfen auf einem Raumschiff und einem Planeten gegen Monster und Mutierte, der Grund dafür ist der wertvolle Rohstoff Ikarium. Leider macht es das Programm auch in den wichtigen Bereichen nicht besser. Wenn Sie Ihren Helden in höhere Stufen hieven, werden Sie feststellen, dass die Talente überschaubar und insgesamt wenig spektakulär ausfallen, egal, welche der drei Klassen Sie wählen. Wenn Sie zudem zur Plasma-Ingenieurin (Fernkämpferin) gegriffen haben, müssen Sie mit einem arg langsamen Spielerlebnis rechnen, das zu 50 Prozent aus Weglaufen besteht, während der Marine und der Pyrokrieger deutlich effektiver

kämpfen und somit schneller aufleveln. Das Tödlichste aber, was einem Action-Rollenspiel passieren kann: dass es keinen Sammelzog entwickelt. **Greed** kommt bei dieser Aufgabe ins Stolpern. Die Gegner spucken oft nutzloses Zeug (Rüstungen, Waffen und Upgrades) aus, weil's viel zu hoch für Ihren Level ist. Das wäre nicht weiter tragisch, wenn man den Kram für später lagern könnte, aber das Inventar ist winzig klein geraten. Außerdem mangelt es den Klamotten an optischer Abwechslung. Letzteres gilt übrigens auch für den Rest des Spiels. Langwierige Lauferei durch zwar hübsch beleuchtete, aber triste und sinnfrei aufgebaute Areale killt bald die Spielgier. **PET**

**DVD**  
- Test-Check

**gamestar.de**  
Screenshots & Infos  
▶ Quicklink: 6495

**GREED**

GENRE Action-Rollenspiel **USK** ab 16 Jahren  
HERSTELLER Clockstone / Headup Games  
CA. PREIS 30 Euro  
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis  
MINIMUM 3,2 GHz, 1,0 GB RAM, Geforce 6800 / Radeon 1800

PREIS/LEISTUNG **Gut**

**60**  
SPIELSPASS

## Falscher Name

**Petra Schmitz:** Der Entwickler Clockstone hat das gelungene Avencast gemacht. Ich hatte bei Greed mit Ähnlichem gerechnet, nur eben in Science-Fiction. Aber Greed spielt dann doch in einer niedrigeren Liga. Selten habe ich erlebt, wie inkonsequent ein Action-Rollenspiel die grundlegenden Elemente des Genres einsetzt. Für den Spieler gibt's zu wenig Anreiz, sei es nun bei der Ausrüstung oder bei der Optik. Kurzum: Greed wird seinem Namen leider nicht gerecht.



petra@gamestar.de