

# SILBERNE PIRATEN- HOCHZEIT



**Tief in der Karibik, vor nunmehr 25 Jahren: Guybrush Threepwood möchte ein mächtiger Pirat werden und setzt damit die großartigste aller Adventure-Komödien in Gang. Zum Monkey-Island-Jubiläum öffnen wir ein Fass Grog und erinnern uns mit Spielschöpfer Ron Gilbert an die Entstehung des Klassikers.**

Von Heinrich Lenhardt

Mein Skype-Gespräch mit Ron Gilbert wird jäh durch eine Bürokrise unterbrochen: »Oh, einen Moment, der Hund frisst gerade mein Notizbuch.« Guter Witz, sollte man meinen. Wird nicht üblicherweise das Kopierschutzabfrage-Codewheel von Haustieren zerstört? Doch Gilbert meint es ernst, sein fünf Monate alter Chihuahua-Mix Pep versucht sich gerade als Reißwolf: »Es gibt dieses Notizbuch, in dem das Geheimnis von Monkey Island steht – und mein Hund macht wirklich Anstalten, es zu fressen!« Jenes Geheimnis ist



auch nach 25 Jahren ein Mysterium, um das sich alle möglichen Theorien ranken, die vom Monkey-Island-Erfinder nur ausweichend kommentiert werden. Schon als er am ersten Adventure der Serie arbeitete, schwebte Ron Gilbert eine Trilogie vor. Monkey Island 2 entstand noch unter seiner Regie, doch danach verließ er Lucasfilm Games und ließ uns mit einem verblüffenden Cliffhanger zurück: Hatte Guybrush sich die ganze Geschichte nur eingebildet, war er doch nur der Junge im Vergnügungspark – oder war vielmehr der Vergnügungspark ein Traum?

#### SCUMM-Start auf C64

Traumhaft waren jedenfalls die Arbeitsbedingungen bei Lucasfilm Games in den 80er-Jahren. Ron Gilbert war 1984 als Programmierer angeheuert worden, um Atari-Entwicklungen wie Koronis Rift auf den C64 umzusetzen. Ein Jahr später erhielt er die Gelegenheit, sich zusammen mit sei-

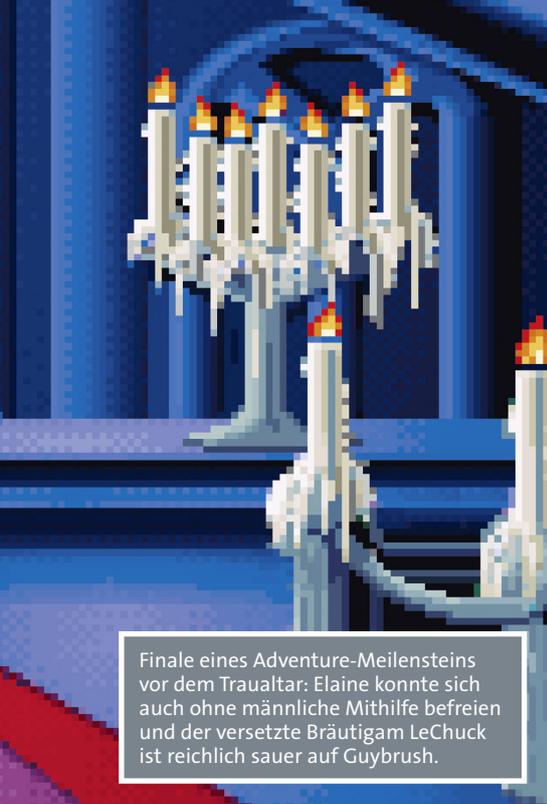
nem Kollegen Gary Winnick ein eigenes Spiel auszudenken: das 1987 auf dem C64 veröffentlichte Maniac Mansion. Es war ein unerhört komisches Verbenklick-Adventure zu einer Zeit, in der Parser-Texteingaben üblich waren. Die dazu entwickelte Engine »Script Creation Utility for Maniac Mansion« wurde dann für eine ganze Abenteuer-Generation verwendet, besser bekannt ist sie unter der Abkürzung SCUMM. Das technische Grundgerüst steht also. Aber woher kam der Seeräubergedanke?

#### Piraten-Papierkram

Wenn Gilbert mit neuen Ideenansätzen spielt, dann schreibt er gerne kleine Kurzgeschichten, eine, zwei Seiten lang: »Ich glaube, vielen Leuten geht es so, dass ihre besten Ideen entstehen, während sie etwas erschaffen«, erklärt er diese Vorgehensweise. 1988 inspirierten ihn die Piratenattraktion von Disneyland, der Roman »In fremderen Gezeiten«



Die gefürchteten Kannibalen von Monkey Island müssen auf ihre ungesättigten Fettsäuren achten. Ob sie aber auf diesen alten Trick hereinfliegen?



Finale eines Adventure-Meilensteins vor dem Traualtar: Elaine konnte sich auch ohne männliche Mithilfe befreien und der versetzte Bräutigam LeChuck ist reichlich sauer auf Guybrush.

und alte Errol-Flynn-Filme: »Es war eine Menge Piratenkram, ich schrieb diese kleinen Piratengeschichten über verschiedene Charaktere in verschiedenen Situationen, nur um zu sehen, ob daraus irgendetwas Interessantes wurde.« Die Entwickler von Lucasfilm Games tauschten zu der Zeit ständig Papiere mit Ideen aus. »Wir nannten sie einseitige Designdokumente«, erinnert sich Ron Gilbert. »Du hast einen Ausdruck bei jemandem auf dem Schreibtisch gelegt, der das Papier dann weiterreichte und auf diese Weise bekommst du eine Menge Feedback.« Das fiel bei den Piratengeschichten positiv aus, Gilbert erhielt schließlich grünes Licht für sein neues Spiel. Aber dann kam ihm ein gewisser Doktor Jones dazwischen.

#### Indiana Jones hält Guybrush auf

Pünktlich zum Kinostart von »Indiana Jones und der Letzte Kreuzzug« sollte Lucasfilm Games ein offizielles Adventure veröffentlichen. Das musste im Mai 1989 in den Läden sein, es blieb nur knapp ein Jahr Entwicklungszeit. Aufgrund der gebotenen Eile wurde neben David Fox und Noah Falstein auch Ron Gilbert auf das Projekt angesetzt. Gilbert hatte da schon mit der Arbeit an Monkey Island begonnen, hing aber in kreativer



Gut 25 Jahre später hat Ron Gilbert immer noch seine originalen Source-Code-Disketten mit dem Datumsvermerk 2. September 1990.

Hinsicht fest; er wusste nicht so recht, wo die Geschichte hinführen sollte. Heute ist er Indy dankbar für die Unterbrechung: »In gewisser Weise war es ein Segen, ich konnte eine Pause machen. So hatte ich etwa neun Monate, in denen ich Monkey Island in den Hinterkopf schieben konnte, während ich an Indiana Jones arbeitete.«

#### Zuwachs bei den Witzbolden

Doch nichts kann einen motivierten Piratenanwärter dauerhaft aufhalten, im Sommer 1989 lief die Monkey-Island-Produktion auf Hochtouren – mit einem erweiterten Team. Ursprünglich wollte Ron Gilbert das Spiel alleine programmieren, aber die Arbeit an Indiana Jones zeigte ihm, dass Adventures dieser Größenordnung mehr Personal erforderten: »David Grossman und Tim Schaffer wurden als Programmierer angeheuert. Das war eine sehr glückliche Entscheidung, denn sie entpuppten sich auch als wirklich gute Schreiber, die viel zum Humor und den Texten beigetragen haben, auch wenn sie dafür gar nicht angestellt worden waren.«

Ein weiteres wichtiges Mitglied des Scherzkeks-Teams, das sich bei der Entwicklung ständig Ideen und Gags zuspülte, war Grafiker Steve Purcell. »Beim Humor erhalten



Das wahre Geheimnis von Monkey Island will Ron Gilbert eines Tages mit seinem wahren Nachfolger zu Teil zwei lüften ... sofern Lizenzhalter Disney ihn lässt und Büro-Piratenhund Pep nicht Herrchens Notizbücher frisst.



die Texte viel Beachtung, aber Steves Talent für visuelle Gags und wirklich schräge Ideen war absolut erstaunlich«, betont Ron Gilbert. »Wenn du dich in den Räumen umsiehst, gibt es da eine Menge merkwürdige Dinge, und vieles davon stammt von Steve Purcell.« Ein gutes Beispiel ist die Animation des Brücktentrolls, der sich die Maske vom Kopf reißt, nachdem man ihm den roten Hering gebracht hat. Der bärtige Mensch im Trollkostüm ist niemand Geringeres als George Lucas. »Ich bin mir nicht sicher, ob George das je mitgekriegt hat«, lacht Gilbert.

#### Bis zuletzt am Text gefeilt

Auf Sprachausgabe mussten die Schreiber keine Rücksicht nehmen, bis kurz vor dem Abgabetermin konnten sie an den Texten arbeiten. So war es zum Beispiel möglich, Gouverneurin Marley kurzfristig einen neuen Vornamen zu verpassen. Sie heißt nur deshalb Elaine, damit die Hochzeitsszene als An-

### Das Packungsbild: Erkennen Sie den Unterschied?

Als Lucasfilm-Lizenzpartner Softgold die Packung der deutschen Version produzieren wollte, fehlte die Logovariante für die Schachtelseite. Damals wurden noch höchst analoge Filme montiert, DTP-Druckdateien lagen nicht vor. Boris Schneider-Johne entschied deshalb, den Schriftzug der Frontseite in verkleinerter Form zu übernehmen: »Kommt, wir nehmen einfach das geschwungene »Island«, das fällt keinem auf.« Har – von wegen! Als einige Wochen später Doug Glen nach Deutschland kam, registrierte der Lucasfilm-Games-Chef sofort dieses Detail, wie sich Boris erinnert: »Tobsuchtsanfall kann man's nicht nennen, denn er war ein sehr freundlicher Mensch, aber es hieß: »Was ist das, was habt ihr da gemacht? Dieses Logo ist falsch! Ihr habt das ohne Freigabe gedruckt?« Selbstredend, dass bei späteren deutschen Auflagen das korrekte begradigte Logo an der Seite prangte. Wer noch ein Exemplar mit schiefem »Island« im Regal hat, besitzt ein echtes Sammlerstück.



spielung auf den Filmklassiker »Die Reifeprüfung« funktioniert. Guybrush kann ähnlich wie Dustin Hoffman die Eheschließung durch ein herzlich gebrülltes »Elaine!« stören.

Letztendlich war es Ron Gilbert, der die Ideen des Teams sammelte und entschied, welche Gags es ins Spiel schafften. Auf einen Lieblingscharakter will er sich heute nicht festlegen: »Das wäre ja so als, müsse man sein Lieblingskind wählen.« Ein besonders markanter Typ ist Gilberts Erfahrungen beim Autokauf zu verdanken: »Ich erinnere mich, wie ich durch diesen ganzen Prozess ging, in

dem der Verkäufer dir ständig mehr andrehen will. Das ist wirklich ein Witz, Autoverkäufer sind in vielerlei Hinsicht Selbstparodien. Aus diesem Erlebnis resultierte Stan, wir machten nur einen Schiffsverkäufer aus ihm.«

**Beleidigender Schwertkampf**

Kein anonymer Verkäufer, sondern Hollywood-Altstar Errol Flynn war die Inspirationsquelle für eines der originellsten und komischsten Elemente von Monkey Island. »Beim Ansehen alter Piratenfilme aus den 30er-Jahren fiel mir eines wirklich auf: Die-

se Piraten verbringen mehr Zeit damit, sich zu verhöhnen, als aufeinander einzuschlagen«, erinnert sich Gilbert. »Es wurde während des Kämpfens viel geredet und mir kam die Idee, dass so etwas gut zu einem Adventure passen würde. Denn das sind ja keine Actionspiele – Adventures sind langsamer und du benutzt dein Gehirn, um dich durch Situationen zu tüffeln. Aber ein Piratenspiel ganz ohne Schwertkampf, das geht ja eigentlich nicht. Als ich also sah, wie diese Leute in den Filmen sich Beleidigungen an die Kopf warfen, ergab das absolut Sinn:

**Lenhardts Lieblingsmomente**

Das Erste ist für mich immer noch das Beste. Sicher könnte man argumentieren, dass Monkey Island 2 die hübschere Grafik und vertrackteren Puzzles hat, aber ich habe den Serienauftakt in noch besserer Erinnerung. Die weniger detaillierten Hintergrundbilder sind absolut stimmig und erleichtern das Erkennen pixelkleiner Details. Die Bedienung ist nach den Maßstäben von 1990 sensationell gut, mit Feinheiten wie automa-

tischer Selektion sinnvoller Verben per Rechtsklick. Sierra-Abenteuer wirkten dagegen wie Steinzeitrelikte, von Fairness und Puzzlelogik mal ganz zu schweigen. Am meisten hat mich The Secret of Monkey Island aber mit seiner Gag-Dichte begeistert, der Fülle an skurrilen Charakteren, pointierten Dialogen und exzentrischen Einfällen. Es gibt kaum einen anderen PC-Klassiker, der sich über 25 Jahre so gut gehalten hat.



**»Dann erzähl mal was über Loom«**



Nach dem relativ ersten Indy-Adventure war ich als alter Maniac-Mansion-Fan sehr auf das neue Spiel von Ron Gilbert gespannt. Wie witzig und verrückt würde Monkey Island sein? Die Antwort liefert schon ein Anfangsdialog in der

SCUMM-Bar (allein der Name!). Da sitzt ein grimmiger Seeräuber mit Loom-Anstecker, der auf Anfrage die Schönheiten jenes Lucasfilm-Adventures preist, während am unteren Bildrand auffällig »Werbung!« blinkt. Dieser bescheuert-geniale Moment macht schnell klar, dass uns ein sehr eigenwilliges Spielerlebnis erwartet.

**Clevere Schwertkämpfe für geschulte Gehirne**



Monkey Island mangelt es wahrlich nicht an originellen Momenten und brillanten Einfällen, aber das Kampfsystem für die Schwertduelle ist mein persönliches Highlight. Der Gegner beginnt mit einer höhnischen Bemerkung, auf die

ich eine passende Schlagfertigkeit entgegnen muss. Das Repertoire an cleveren Retourkutschen wächst durch Übungskämpfe gegen herumstreuende Piraten – etwas langwierig, aber amüsant. Hat man genug flotte Sprüche beisammen, um die Schwertmeisterprüfung zu bestehen, ist es ein tolles Gefühl.

**Sierra kriegt sein Fett weg**



Guybrush spaziert am Rand eines Plateaus entlang, da brösel plötzlich das Erdreich unter ihm weg und er stürzt in die Tiefe. Verdammt, wie hätte ich das wissen sollen? Aber bevor ich mich richtig ärgern kann, erscheint eine Dialog-

box im Sierra-Stil: »Zu dumm auch, du bist tot – hoffentlich hast du den Spielstand gespeichert.« Diese Parodie auf die unfairen Todesfälle in Sierra-Adventures ist ebenso treffend wie witzig. Und Guybrush kehrt einen Moment später wieder zurück, denn er landete unversehrt auf einem Gummibaum – perfekt.

**Guybrush muss die Luft anhalten**

An diesem absurden Puzzle knabberte ich erstaunlich lange. Sheriff Shinetop hat Guybrush mit einem Gewicht an den Füßen ins Wasser geworfen. Alle möglichen verlockenden scharfen Sachen liegen in Beinahe-Reichweite auf dem



Meeresboden. Wie komme ich nur an Messer oder Säge ran, um das Seil durchzuschneiden? Die Lösung ist viel zu naheliegend: Einfach das Leichtgewicht aufnehmen und an Land marschieren. Als Belohnung folgt ein nicht minder denkwürdiger romantischer Moment mit Elaine (Stichwort »Mausezähnen«).

**»Jedes Schiff hier ist ein einmaliges Angebot«**

Der zappelige Gebrauchschaftverkäufer Stan hat sich sofort in mein Herz gequasselt. Unglaublich günstig sind die Angebote für seine erlesenen Modelle, von den Extra-Optionen mal ganz zu schweigen. Der Charakter ist witzig und



das dazugehörige Puzzle mit der ergaunerten Kreditreferenz raffiniert. Doch beim Feilschen kriegte ich nur mit Rumprobieren heraus, dass ich auch mit einem Abbruch des Handels drohen musste. Bei meinen ersten Erfahrungen mit Autoverkäufern in den USA musste ich einige Jahre später wieder an Stan denken.

**Das letzte Malzbier-Gefecht**

Generell hat mir die zweite Hälfte nicht ganz so extrem gut gefallen wie der Auftakt auf Mêlée Island. Die Rätsel sind größtenteils solide, aber es gibt auf Monkey Island nicht so viele interessante Charaktere. Dafür entschädigt



das Finale mit der Hochzeitsszene und dem weitgehend selbstablaufenden LeChuck-Showdown. Tod durch Malzbier samt Wiederholung, dann die unsterblichen Schlussworte »Zahle nie mehr als 50 Mark für ein Computerspiel«. So entlässt Monkey Island den glücklich glucksenden Spieler in die weniger amüsante Realwelt.

So sollten wir die Schwertkämpfe in Monkey Island machen.«

Am 2. September 1990 war das Spiel bereit für Mastering und Duplizierung. Dieses Datum steht auf den Source-Code-Disketten, die Ron Gilbert immer noch in seiner Sammlung hat. Im Laufe des Oktobers dürfte The Secret of Monkey Island in den US-Handel gekommen sein, so ganz genau kann sich auch Gilbert nicht mehr erinnern. Bei der deutschen Version ist der 12. Dezember als File-Datum eingetragen, zu dem Zeitpunkt erschien in der Zeitschrift Power Play der erste von vielen enthusiastischen Tests – zumindest in Deutschland. In den USA klangen die Kritikerstimmen freundlich, aber nicht gerade euphorisch.

**»Das war schon ein wenig deprimierend«**

Auch die Verkaufszahlen waren zunächst nicht berühmt, vor allem im Vergleich zu den Titeln des Konkurrenten Sierra: »Monkey Island 1 und 2 waren keine Riesenhits«, betont Gilbert, »in den USA verkauften Spiele wie King's Quest oder Leisure Suit Larry zehnmal so viele Exemplare wie unsere Adventures – das war schon ein wenig deprimierend«. Wie wenig die Monkey-Island-Macher von Sierra-Adventures hielten, verdeutlicht eine handfeste Puzzle-Parodie in ihrem Spiel (sie zählt natürlich zu Lenhardts Lieblingmomenten). Dass sie einen Klassi-



Boris Schneider-Johne kümmerte sich um die erfolgreiche deutsche Übersetzung, die ein Riesenhit wurde. In den USA war Monkey Island im Vergleich zu den Verkaufszahlen von Sierra-Adventures nur ein moderater Erfolg.

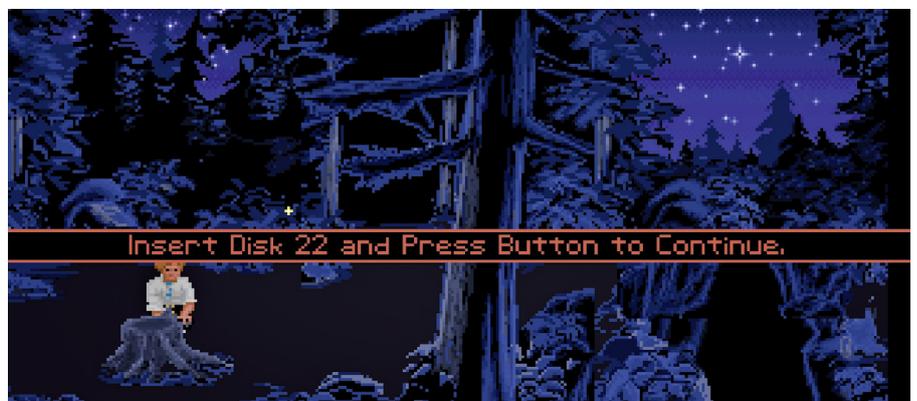


»Benutze Heftklammer-Entferner auf wahnsinniges Lama«: Ursprünglich waren weitere Puzzles im Gouverneurs-Haus geplant, aber aus Zeit- und Humorgründen wurde daraus eine selbstablaufende Genre-Parodie, bei der wir nie sehen, was hinter der Wand eigentlich vorgeht.

ker abgeliefert hatten, der 25 Jahre später noch verehrt werden sollte, ahnten die Entwickler nicht. »Es dauerte eine Weile, bis wir die Resonanz in Deutschland mitkriegten. Das war noch in der Zeit vor dem Internet, du konntest nicht schnell mal online gehen und in den Foren auf Fan-Mails antworten«, erinnert sich Ron Gilbert. Nach Monkey Island 2 verließ er Lucasfilm Games, um sein eigenes Studio Humongous Entertainment zu gründen. Wie schwer fiel ihm der Abschied von Guybrush & Co.? »Es waren zwei

großartige Spiele, ich war wirklich stolz auf sie. Aber es fühlte sich nicht so an, als würde ich von dieser fantastischen Serie weggehen, denn Monkey Island hatte noch nicht diesen Kult-Status erreicht.«

Was andere Entwickler nach ihm mit Monkey Island gemacht haben, interessiert Ron Gilbert relativ wenig. In seiner Welt sind die weiteren Geschehnisse nicht passiert, schon gar nicht die Ehe von Guybrush und Elaine, die nach Meinung des Serienerfinders nicht zu den Charakteren passt. Den wahren Ab-



Nein, es gibt wirklich keine Baumstumpf-Geheimpassage: Nachdem sich bei Lucasfilm Games die Anrufe wegen der fehlenden Diskette 22 häuften, wurde dieser Gag bei der CD-Version entfernt.



Diese Kannibalen sind wirklich schlechte Nachbarn – Herman Toothrots Beschwerdezetteln sind über ganz Monkey Island verteilt.



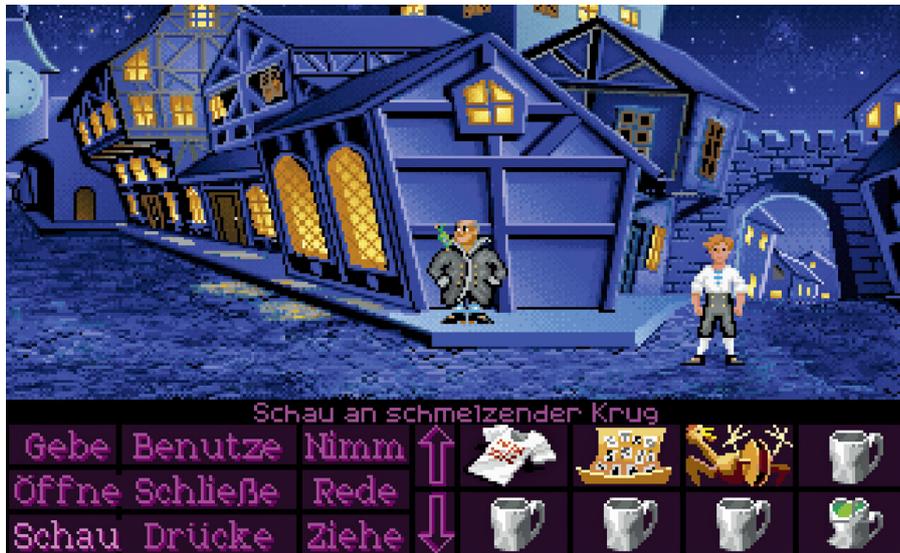
Einer der visuellen Gags von Steve Purcell: Unter der Troll-Maske steckt George Lucas.

schluss seiner Adventure-Trilogie hat er bis heute nur im Kopf: »Ich nenne es Monkey Island 3a: Ich würde mit dem Spiel direkt an Monkey Island 2 anschließen. Das dritte Spiel beginnt also im Vergnügungspark, wenige Momente, nachdem Teil zwei endete.«

**Die bierselige Übersetzung**

Dass Monkey Island im deutschsprachigen Raum so gut ankam, lag nicht zuletzt an der Übersetzung von Boris Schneider-Johne. Auch nach 25 Jahren wird Boris immer noch häufig auf diese Version angesprochen, die »Hinter dir, ein dreiköpfiger Affe!« zu einem geläufigen Begriff der deutschen Sprache machte. Als kniffligste Herausforderung hat er den Broschürentitel »How to Get Ahead in Navigating« in Erinnerung, die im englischen Original auch als »Get a head« interpretierbar ist – weil Gybrush das Büchlein gegen den Kopf eines Navigators eintauschen kann. »In der deutschen Version heißt es halt ›Klarer Kopf beim Navigieren‹. Was Besseres fiel mir nicht ein, denn es sollte ja auch subtil sein. Das ist ein wirklich unübersetzbares Wortspiel«, meint Boris.

Ähnlich wortverspielt ist die »Voodoo Root« des Originals, die als Grundlage für das Geisterpiraten zersetzende Root Beer dient. Passende Wurzel-Getränkenamen gibt der deutsche Sprachgebrauch nicht her, zudem war Root Beer anno 1990 hierzulande wenig bekannt. Dass daraus in der deutschen Version Malzbier wurde, ist den Übersetzungen der Peanuts-Comics zu verdanken: »Da trinkt Snoopy als Joe Cool in der deutschen Version ein Malzbier, deshalb habe ich in meinem jugendlichen Leichtsinne angenommen, dass das dasselbe ist«, erinnert sich Boris. »Ich bin immer wieder kritisiert worden, weil's ein anderes Getränk war. Aber wenn du Comedy übersetzt, musst du vor allem den Punkt finden, der lustig ist. Dass es im Monkey-Island-Universum mit diesen harten Piraten darum geht, dass man ausgerechnet ein Malzbier braucht, ist ja dieser schöne Kontrapunkt.« Der Geschmacksunterschied ist sich Boris nach einem Selbstversuch inzwischen bewusst, ein Root-Beer-Liebhaber er nicht geworden: »Eine Brühe, die tatsäch-



Guybrush muss Grog zum Gefängnis transportieren, doch die säurehaltige Flüssigkeit ätzt sich in Echtzeit durch den Krug. Die Lösung: genug Behälter sammeln und alle paar Schritte umfüllen.

lich eines Piraten würdig ist, weil man's meiner Ansicht nach nicht trinken kann.«

**Gründe für die Alterungsresistenz**

Boris erklärt die Zeitlosigkeit von Monkey Island zum einen mit der Piratenthematik, die Vorstellung vom Aussehen von Seeräubern hat sich in den letzten Jahrzehnten nicht geändert: »Piraten haben ähnlich wie Western eine gewisse Zeitlosigkeit. Red Dead Redemption wird wahrscheinlich auch in 20 Jahren noch gut aussehen, während wir uns dann wohl über GTA amüsieren, weil sich das Aussehen der realen Welt ständig weiterentwickelt.« Die Gags sind frisch geblieben, weil »Ron nicht in die Falle getappt ist, zu viele Anachronismen reinzubringen, das funktioniert immer noch alles. Wenn du dir dagegen viele aktuelle Sachen anguckst, musst du einen Popkultur-Hintergrund haben, damit du die Hälfte der Witze und Anspielungen verstehst. Und Monkey Island hat einen stimmigen Grafikstil, bei dem man nie das Gefühl hat: Die hätten gerne mehr gemacht, aber die Technik hat's ihnen nicht erlaubt. Sondern sie wussten genau, was sie für Möglichkeiten hatten, und nutzten diese gut. Das führt halt alles dazu, das

du es heute noch einlegen und sagen kannst: Ja, das ist immer noch spielbar.«

**Warten aufs wahre Monkey Island 3**

Das wahre Geheimnis von Monkey Island, das kennt 25 Jahre später nur Ron Gilbert. Und nein, verraten möchte er es uns auch heute nicht. So müssen wir uns gedulden, bis er sein drittes Guybrush-Spiel machen darf, aber das kann dauern: »Ich kenne niemanden bei Disney, der hoch genug in der Hierarchie ist, um da Einfluss zu haben«, beschreibt er die schwierige Kommunikation mit dem Konzern, der im Rahmen der Lucas-Übernahme auch die alten Spielrechte erbt. Ein wenig Sorgen macht sich Gilbert inzwischen wegen der Erwartungshaltung: »Die größte Gefahr mit dem Geheimnis von Monkey Island ist, dass es als so ein Riesending aufgebaut wurde. Ich fürchte, wenn ich es dir jetzt verraten würde, deine Reaktion ›Oh, das ist alles?‹ sein könnte.« Ich hoffe, dass Rons Notizbuch trotzdem überlebt. Das würden wir Spieler Pep sonst niemals verzeihen. ★



Zum sackgassen-freien Spieldesign gehört auch die Freiheit, alle Dialogoptionen gefahrlos wählen zu können.

