

Tales of Monkey Island

Chapter 1: Launch of the Screaming Narwhal

Review von Ludwig Kratz, exklusiv für

<http://www.gamepad.de>



Wieder einmal sind die Erwartungen an den Nachfolger eines klassischen Adventures hoch. Kann TALES OF MONKEY ISLAND diese hohen Erwartungen erfüllen? Nun denn: schau´n wir mal!

Zum Inhalt: LeChuck hat das Schiff von Guybrushs Frau in Besitz genommen und sie gefangen genommen. Guy will Le Chuck endlich besiegen, doch da geht was schief. Sein eigenes Schiff treibt schließlich unbemannt auf dem Meer und bei dem Versuch, LeChuck zu vernichten wird nicht nur das Schiff von Elaine zerstört, nein auch die rechte Hand von Guy hat Kräfte von LeChuck übernommen und lässt sich nicht in jeder Situation richtig steuern. Noch dazu misslingt der Angriff derart, dass LeChuck ein Mensch wird.

Guy verschlägt es auf eine Insel, von der man mittels eines Schiffes wegen merkwürdiger Winde nicht mehr entkommen kann. Da es aber ein brauchbares Schiff gibt, wird es für unseren Helden doch eine Möglichkeit geben, Kapitän des Schiffes zu werden und das Windrätsel zu lösen!? Schließlich muss er seine Frau wieder finden und sehen, was aus LeChuck geworden ist; somit müssen einige Rätsel gelöst werden, bevor er sich auf die Suche nach seinem Herzblatt machen kann.

Auf jeden Fall bekommen wir in dieser Episode mehrere alte Bekannte zu sehen und es ist davon auszugehen, dass weitere altbekannte Figuren in den nachfolgenden Spielen unseren Weg kreuzen.

Lassen wir uns diesbezüglich überraschen, denn dieses Spiel wird erst mit der 5. Episode komplett.

Die Episoden erscheinen in ca. 4wöchigem Abstand, so dass im Oktober/November erst der Schluss dieses Spieles bekannt sein wird. Kaufen kann man das Spiel nur online beim Hersteller und man kann sich dann zum jeweiligen Erscheinungsdatum die entsprechende Episode herunterladen. Das ganze Spiel komplett auf CD/DVD wird es also erst nach/mit Erscheinen der 5. Episode geben.

Nach dem Start des Spieles kann man – wie üblich – die Einstellungen wählen:



Anzumerken ist hier das mehrstufige Hilfesystem, das – ja nachdem wie hoch man es einstellt – kleinere oder auch größere Hilfen gibt, die meist in den Dialogen versteckt sind.

Grafik, Musik und Sound: Hier werden die Meinungen auseinandergehen, denn wir haben ein Monkey Island in 3-D-Grafik. Objektiv dies zu beurteilen ist schwer – es ist Geschmacksache und entspricht halt dem heutigen Standard, wenn auch vieles noch liebevoller und detaillreicher hätte gestaltet werden können. Mir persönlich hat die 2-D-Grafik von damals besser gefallen und es gibt auch andere Adventures, die mit 3-D spielerisch und optisch besser klar kommen. Wäre 2-D auch hier angewendet worden, dann hätte schon alt bekanntes Monkey-Island-Feeling aufkommen können. So, denke ich, ist es nett gemacht, macht auch Spaß zu spielen und man wird auch an einigen Stellen herzlich lachen), aber nur deshalb, weil ein paar alte Figuren in neuer Aufmachung integriert wurden, reißt es den Spieler noch nicht vom Hocker;



auch wenn manche sagen werden: endlich hat man mich erhört und es gibt eine Fortsetzung der Serie. Besser als das letzte Monkey Island finde ich das Spiel aber schon und – trotz der kritischen Bemerkungen – es ist spielenswert!

Musikalisch ist das ganze immer wieder gut, passend und ansprechend untermalt und auch die Stimmen (das Spiel soll es übrigens vorerst nicht in irgendeiner deutschen Fassung geben) wurden gut gewählt, wenn sie nicht schon alt bekannt sind.

Wie schon so oft in letzter Zeit hätte ich mir die Grafik etwas belebter gewünscht. Eine vom Wind gebeutelte Insel muss doch bewegte Palmen/Pflanzen haben und im Dschungel sieht man keine/kaum Tiere! Der Spielspaß wird dadurch – finde ich – schon geringer, auch wenn man dafür noch die Rätsel und die Steuerung einbeziehen muss.

Steuerung und Handhabung:

Hier hat Telltalegames wohl aus den Fehlern von Wallace&Gromit gelernt, denn es gibt nicht nur die Tastatursteuerung sondern man kann die Spielfigur auch mit gedrückter linker Maustaste steuern, was zunächst etwas gewöhnungsbedürftig ist (zumal, wenn unser Held rennen soll, auch noch die rechte Maustaste gedrückt werden muss), man aber doch schnell damit zurecht kommt. Gegenstände des Inventars können in 2 Fenstern kombiniert werden; Speicherplätze sind ausreichend (unbegrenzt?) vorhanden.



Die Rätsel:

Hier erwartet uns in der Mehrzahl klassische Kost auf unterschiedlichste Art und Weise. Wir sammeln Gegenstände ein und benutzen/kombinieren sie, um ein Stück voran zu kommen. Natürlich müssen wir auch richtig kombinieren, unser Handeln danach ausrichten und bestimmte Orte können nur gefunden werden, wenn wir die Karten, die wir im Spiel bekommen, richtig deuten und auch Geräusche dazu wahrnehmen können.



Die Rätsel im Spiel sind „piratenlogisch“ gestrickt, oftmals mit viel Witz und können in der Regel (zur Not mit dem Hilfesystem) ohne größere Probleme gelöst werden können.

Abschließend kann man sagen, dass - für meinen Geschmack – Monkey Island 1 und 2 immer noch die besten Spiele der Serie sind. Dennoch macht das Spielen Spaß – ich werde mir die nächsten 4 Teile bestimmt nicht entgehen lassen, denn es ist hier gelungen, ein neues Spiel zu kreieren, das aber dennoch Ähnlichkeiten mit den ersten Spielen hat und trotz der 3-D-Grafik an diese erinnert. Die beiden Wermutstropfen dieser Spieleserie sind die für mich nicht genügend belebte Grafik und vor allem auch, dass man das Ende dieser Geschichte erst in ca. 4 Monaten erfahren/erleben wird, also im letzten der 5 Teile; so wird auch ein endgültiges Urteil erst möglich sein, wenn man die kompletten Teile kennt. Die Spiele können nur online bestellt und heruntergeladen werden und erst im November kann man dann eine DVD mit allen 5 Teilen kaufen, leider nicht mit deutscher Sprachausgabe und/oder deutschen Untertiteln. (Bei Wallace&Gromit z.B. war/ist das anders, denn es gibt deutsche Untertitel und jeder Teil stellt eine eigene Geschichte dar). Die beiden Wermutstropfen veranlassen mich eine Wertung von 67% zu geben, die sich aber noch nach oben verschieben kann, wenn sich Telltalegames in den noch folgenden Teilen steigern kann.



Systemvoraussetzungen:

Betriebssysteme: Windows XP / Vista

Prozessor: 2.0 GHz + (3 GHz Pentium 4 oder vergleichbar)

Speicher: 512MB = minimum; besser: 1GB **Sound:** DirectX 8.1 sound device

Grafik: Minimum: 64MB DirectX 8.1-kompatible Grafikkarte; besser: 128MB

DirectX®: Version 9.0c oder besser

