

Thomas Jacob und Hartmut Warkus: Rätselhafte Geschichten

Die Monkey Island-Reihe ist die wohl bekannteste Reihe von Adventure-Spielen für den PC. Bereits der erste Teil, „The Secret of Monkey Island“, sorgte 1990 für Furore, wurde von Kritikern hoch gelobt und ein Verkaufserfolg. Die SpielerInnen verkörpern darin den dusseligen Möchtegern-Piraten Guybrush, der auf der Suche nach einem legendären Schatz von einem Fettnäpfchen ins nächste stolpert. Mit einfachen Mausklicks steuert man Guybrush umher und spricht mit anderen Piraten, wobei man den Gesprächsverlauf mit Multiple-Choice-Antworten beeinflussen kann. Die Dialoge sprühen dabei geradezu vor Wortwitz. Das Wichtigste in einem Adventure sind aber die Rätsel, die es zu lösen gilt, um die Story voranzutreiben. Ein einfaches Beispiel: Guybrush muss zu einer Villa, die aber von einem Rudel bissiger Hunde bewacht wird. Was tun? Ein hingeworfenes Stück Fleisch lenkt die Hunde nur kurz ab.

Reibt man das Fleisch aber vorher mit einer bestimmten Pflanze ein, schlafen die Tiere ein. Den Hinweis auf die Wirkung dieser Pflanze wiederum bekommt die SpielerInnen in einem Gespräch – wenn sie die richtigen Fragen stellen ... Präsentiert wurde das Ganze mit einer für die damalige Zeit sehr schönen Grafik und stimmungsvoller Karibik-Musik. Besondere Merkmale des Spiels waren der schräge Humor und völlige Gewaltlosigkeit: Duelle etwa werden nicht mit dem Säbel, sondern mit Schlagfertigkeit und Wortwitz gewonnen. Im Gegensatz zu den meisten anderen Adventures kann die Hauptfigur auch nicht sterben oder in Sackgassen geraten.

Nach dem großen Erfolg war es nur eine Frage der Zeit bis zum Nachfolger. Monkey Island II (1991) setzte auf die Tugenden des Vorgängers mit verbesserter Technik, größerem Umfang und zwei Schwierigkeitsgraden. Erst sechs Jahre später erschien der dritte Teil auf CD-ROM mit zeitgemäßer Comic-Grafik und Sprachausgabe. Die vorerst letzte Fortsetzung, „Flucht von Monkey Island“, erschien Ende 2000 und erntete durchwachsene Kritiken: Story, Rätsel und Humor stimmten zwar wieder einmal, doch die detailarme 3D-Grafik und vor allem die umständliche Steuerung über die Tastatur (anstatt Maus) wurden eher als Rückschritt eingestuft. Ein fünfter Teil der Serie ist noch nicht offiziell angekündigt, aber gerüchteweise bereits in Planung.