

Kapitel 19

Das Erbe von *Monkey Island*™

Was für eine Ironie, dass Ron Gilbert und seine Teams damals nicht vom außergewöhnlichen Kultstatus und Achtungserfolg profitiert haben, die die Saga heute genießt. „Als *The Secret of Monkey Island* herauskam, ist es nicht sehr gut gelaufen“, erinnert sich Gilbert. „Es war kein klarer finanzieller Erfolg, nicht einmal ein besonderer Erfolg bei der Kritik. Erst mit den Jahren hat das Spiel diesen Ruf entwickelt.“ Tatsächlich hat LucasArts Nutzen aus diesem Kultstatus gezogen, als es 2009 das Remake *The Secret of Monkey Island: Special Edition* produzierte. Der Nostalgiefaktor reichte aus, um es vorübergehend an die Spitze der Spieletests zu setzen. Der Journalist John Walker von der einschlägigen Seite *Rock Paper Shotgun* deklariert gar, dass „wenn man sich die 1990er ansieht, mir kein anderes Studio der Videospielgeschichte einfällt, welches so brillante Spielreihen hervorgebracht hätte.“

Und wenn das Geheimnis dieses Nachlebens sich ganz einfach dem Umstand verdankte, dass die Spiele von LucasArts und vor allem die *Monkey-Island*-Saga eine gute Geschichte erzählen? „Wenn es einen Spieltyp gibt, der als Brücke zwischen Spielspaß und Erzählung fungiert, dann ist es das Adventure-Spiel. Sie werden sehen, dass das Genre sich immer weniger auf Rätsel stützen wird, um stattdessen immer subtilere Wege zu finden, eine Geschichte zu erzählen“, sagte Ron Gilbert voraus. Tatsächlich wiederholen sich, so spektakulär sie auch anmuten mögen, die größten Szenen der Action-Blockbuster unermüdlich seit Jahrzehnten (Autorennen, FIFA-Tore oder das Massaker an zerquetschten Pilzen bei Mario). Aber eine gute Geschichte ist etwas, das im Kopf bleibt und das uns als Menschen prägt. Und von allen in unserer Jugend mittels Videospielen erzählten Geschichten haben uns die Abenteuer von Guybrush Threepwood, mächtiger Pirat, nachhaltiger geprägt als andere. „Es überrascht mich, dass die Leute noch immer *Monkey Island* spielen und lieben. Das hätte ich damals nie gedacht“, gesteht Gilbert. „Es ist schwer, wirklich nachzuvollziehen, was *Monkey Island* für die Leute bedeutet. Man fragt mich immer, was ich glaube, weshalb dieses Spiel so wichtig ist. Meine Antwort ist immer dieselbe: ‚Ich habe keine Ahnung!‘ Wirklich nicht!“²¹⁷

Während der Niederschrift dieses Buches habe ich mich dabei abgemüht, eine Antwort auf diese Frage zu finden. Es gibt offensichtliche historische Meilen-

217. <https://grumpygamer.com/monkey25>

steine, die das Medium beeinflusst haben, wie die großen Entwicklungen im Gamedesign, die grundlegenden Regeln des erzählenden Computerspiels, die Feinarbeit an der Grafik, der zeitlose Humor oder die musikalischen Elemente. Aber man findet all das in anderen großen Spielen. Wie kann ein einfaches Werk sich über die nostalgischen Gründe hinaus als so vielsagend erweisen? Darauf gibt es vermutlich so viele Antworten, wie Spieler durch die heißen und düsteren Gassen von Mélée Island geirrt sind.

„Es gibt zwei Dinge in meiner Karriere, auf die ich besonders stolz bin. Monkey Island ist eines von ihnen, und Humongous Entertainment ist das andere. Sie beide haben viele Menschen berührt und geprägt. Manche Personen haben mir erzählt, dass sie mit Monkey Island Englisch oder Lesen gelernt haben. Zwei Menschen haben mich sogar gefragt, ob sie ihr Kind Guybrush nennen dürfen. Eine andere Person hat mir erzählt, dass sie sich immer mit ihrem Vater stritt und sie sich nie verstanden – außer, wenn sie Monkey Island spielten. All das macht mich unheimlich stolz und demütig“, so Gilbert weiter.

Ich glaube, dass diese Hippies der 1980er Jahre es ganz einfach geschafft haben, eine schöpferische Energie im rechten Moment aufzugreifen und sie in gute Gags, Kulptsätze und Dialoge fließen zu lassen, die in das kollektive Unterbewusstsein Eingang gefunden haben. Die kreativen Köpfe haben ein sorgfältiges Universum geschaffen, und sie haben es ernst genommen, ohne sich selbst dabei ernstzunehmen. Es gibt keine Formel, um ein Kultspiel zu erschaffen, bloß glückliche Fügungen. „Ich hatte das Glück, ein unglaubliches Team zu haben. Von Dave und Tim zu Steve Purcell, Mark Ferrari, eine geniale Testabteilung und all jene, die zur Erstellung des Spiels beigetragen haben. Und natürlich eine Geschäftsführung, die bereit war, die Schöpfer in Ruhe zu lassen, damit sie große Dinge vollbringen konnten“, so dieser Schöpfer.

Monkey Islands Einfluss™

Unmöglich, hier auf Vollständigkeit zu pochen, denn die Anspielungen auf das Universum der Reihe in anderen Spielen sind zahllos und zeugen von der Popularität dieses Adventures und von den Spuren, die Guybrush und seine Bande in der kollektiven Vorstellungswelt hinterlassen haben. Von 1990 bis heute haben sämtliche Spielentwickler des Planeten (wir übertreiben hier ein kleines bisschen) in ihre Produktionen jeweils eine kleine Referenz auf den Humor der Saga eingebaut. Zu den Beispielen jüngeren Datums zählen Guybrushs Auftritt in *Uncharted 4: A Thief's End*²¹⁸, wo er sich unter den berühmtesten Korsaren des legendären Libertalia befindet; die Beschimpfungen seitens eines gewissen Mancomb in *The Witcher 3: Blood and Wine*²¹⁹, die den unerschütterlichen Geralt von Riva hätten ins Wanken bringen

218. Naughty Dog (2016).

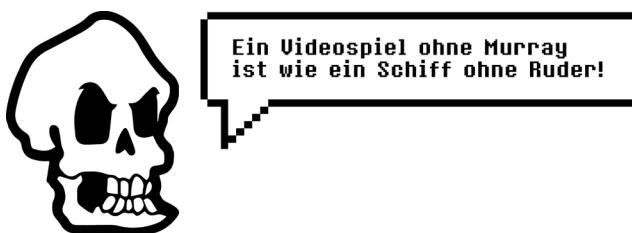
219. CD-Projekt (2016).

können; im fantastischen *Discworld*²²⁰ versieht Rincewind Lady Ramkin mit einem verächtlichen Blick und sagt: „Das ist die zweitdickste Frau, die ich je gesehen habe.“; im Rollenspiel *Fable*²²¹ zierte ein einfaches Epitaph einen Grabstein: „Kein Mann kann zehn Minuten lang die Luft anhalten.“; in Pixars *Findet Nemo* heißt ein Schiff *Sea Monkey* und wirft den Anker vor Melbourne.

Im Piratenepos *Sea of Thieves* (von Rare, 2018 erschienen) gibt es eine besondere Monkey-Island-Referenz: In der Erweiterung *The Legend of Monkey Island* können Spieler die uns wohlbekannte Insel erkunden, auf Guybrush treffen und Orte wie die SCUMM Bar und das Gefängnis von Mélée Island besuchen. Die Hommage steckt voller Anspielungen. Besonders cool: Die Originalstimme von Guybrush (Dominic Armato) kehrt zurück, um dem Charakter erneut Leben einzuhauchen. Wir können darüber hinaus auch noch *Ultima 8, Quest for Glory, King's Quest 6, Psychonauts, Grim Fandango, Icewind Dale, Simon the Sorcerer, The Longest Journey* und viele weitere anführen, die Monkey Island huldigen.

Und aufgehört zu zählen haben wir natürlich die ganzen inoffiziellen literarischen Adaptionen, Comics, Musikcover oder Fantasykunstwerke, die von Fans auf der ganzen Welt erschaffen wurden. Unter den ungewöhnlichsten findet sich gar ein Theaterstück! Tatsächlich hat es ein Crowdfundingprojekt auf Initiative von Martin Kreusch ermöglicht, 2015 ein Theaterstück auf Grundlage der Geschichte von *The Secret of Monkey Island* hochzuziehen. Das Projekt wurde mit 12.000 Euro finanziert, und es gab sogar mehrere Aufführungen in Deutschland.

Monkey Island, Guybrush, Elaine und LeChuck sind zu veritablen Ikonen der Popkultur geworden.



220. Von Teeny Weeny Games unter der Leitung von Psygnosis entwickeltes und 1995 erschienenes Point&Click, das auf dem berühmten Universum von Terry Pratchett basiert.

221. Lionhead Studios (2004).