



Dossier

LEGEND OF KYRANDIA

1. Juli 2016

The Legend of Kyrandia ist insgesamt eine Reihe von mäßigen, teils sogar eher enttäuschenden Spielen. Trotzdem ist sie vielen Spielern positiv im Gedächtnis geblieben. Warum?

ZEITLICHER KONTEXT

Jahr	Kyrandia	Westwood (Highlights)	Wichtige Adventures
1990			King's Quest 5
1991		Eye of the Beholder	Monkey Island 2
1992	The Legend of Kyrandia	Dune 2	King's Quest 6 Indiana Jones 4 Lure of the Temptress Star Trek: 25 th Anniversary Lost Files of Sherlock Holmes Frederick Pohl's Gateway
1993	Hand of Fate The Legend of Kyrandia (CD)	Lands of Lore	Simon the Sorcerer Day of the Tentacle Eric the Unready Sam & Max Star Trek: Judgment Rites Gabriel Knight Companions of Xanth The 7th Guest Myst
1994	Malcolm's Revenge		King's Quest 7 Beneath a Steel Sky
1995		Command & Conquer	Simon the Sorcerer 2 Discworld The Dig Full Throttle

TERMINOLOGIE

Alle Kyrandia-Spiele haben genau genommen bis zu vier Titel, die in wechselnder Mischung verwendet wurden: „Fables & Fiends: The Legend of Kyrandia – Book 1/2/3 – Hand of Fate / Malcolm's Revenge“.

- **Fables & Fiends** sollte eine Reihenbezeichnung von Virgin Interactive sein, wurde aber nie für etwas Anderes als die Kyrandia-Titel verwendet. Nur die ersten beiden Spiele laufen unter dieser Reihe, Teil 3 dann nicht mehr.
- **The Legend of Kyrandia** ist der Obertitel der Serie, der aber in der Erstfassung von Teil 2 fehlt und erst mit der CD-ROM-Version wieder hinzugefügt wurde.
- **Book 1 (2, 3)** ist Durchnummerierung der Serien-Episoden, die als „Bücher“ betitelt sind; es ist nicht ganz klar, warum; erzählerisch hat die Serie keine großen Ambitionen.
- **Hand of Fate / Malcolm's Revenge** sind die Untertitel der zweiten und dritten Episode. Die erste Episode trägt nur den Seriennamen.

WESENTLICHE MERKMALE

Wechselnde Protagonisten. Die einzelnen Spiele sind deutlich als Fortsetzung der jeweiligen vorangegangenen Episode zu erkennen und spielen alle in der gleichen Welt und Zeitlinie, aber tauschen den Hauptcharakter aus. Das ist ungewöhnlich; großes Vorbild ist hier King's Quest, das seine Protagonisten wechselt und in Teil 4 (1988) erstmals eine Frau als Heldin hatte, Rosella.

1-Click-Interface. Die Point-and-Click-Bedienung in den Kyrandia-Spielen ist bis heute die einfachste, die es in Adventures gibt. Sie erlaubt eine große Unmittelbarkeit und Zugänglichkeit bei vergleichsweise geringen Einbußen bei der Komplexität der Spielmechanik. Das Gefühl, Gegenstände direkt aus der Szene zu „pflücken“, war damals umwerfend.

Fantasy-Comedy. Teil 1 ist noch vergleichsweise konventionell, aber Teil 2 und 3 werden dann zu klaren Comedy-Adventures. Zwar sind sie längst nicht so parodistisch und gag-gesteuert wie z.B. Simon the Sorcerer, das im gleichen Jahr wie Hand of Fate erscheint, aber die Spiele durchzieht eine leichtherzige und teils skurrile Komik, die im Gegensatz zu anderen Adventures weniger Texthumor und mehr Slapstick ist.

Bildhübsch und atmosphärisch. Die handgezeichneten Hintergründe und vor allem die Animationen von Teil 1 und 2 sind für ihre Zeit hervorragend, und das Spiel geizt nicht damit. Dazu kommt ein ausgezeichneter, beschwingter Soundtrack vor allem im ersten Teil. All das gilt nicht mehr für Teil 3.

The Legend of Kyrandia: Book 1

ENTSTEHUNG

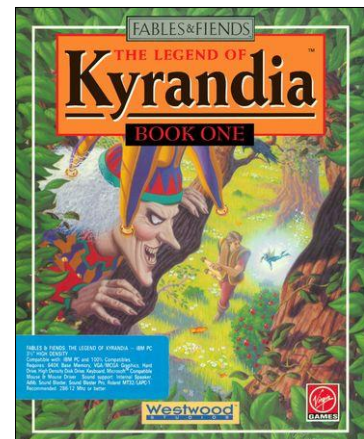
Westwood wurde 1985 gegründet. The Legend of Kyrandia ist ihr erstes Adventure. Die Firma hatte zwar zuvor mehrere Spiele für Infocom gemacht, darunter Circuit's Edge, Mines of Titan und zwei Battletech-Spiele; das waren aber Rollenspiele bzw. Strategiespiele, keine Adventures. Westwood hatte zu dem Zeitpunkt Expertise als Rollenspiel- und Strategie-Studio.

The Legend of Kyrandia erscheint im gleichen Jahr wie Dune 2, 1992, während der goldenen Ära der Point-and-Click-Adventures.

The Legend of Kyrandia wurde angeblich von einem BBS-MUD namens „Kyrandia: Fantasy World of Legends“ inspiriert.

“There was an online text game of that name that Mike Legg and Brett Sperry were playing. I think Brett then bought the rights to the game.”

Rick Gush, Adventuregamers.com, 2002



Das Spiel existiert jedenfalls und trägt tatsächlich den Namen Kyrandia, erschien 1988 und stellte Spieler vor die Aufgabe, „Erzmagier der Legenden“ zu werden. Das MUD-Kyrandia ist sehr konventionell, aber es gibt eine breite Palette von Edelsteinen, die man finden und gegen Gold eintauschen kann. Zumindest das scheint nahtlos Eingang ins Westwood-Adventure gefunden zu haben (siehe unten).

Laut Louis Castle entsprang die Idee, ein Adventure zu machen, dem Wunsch, Westwood aus der Hardcore-Nische herauszuführen. Die Anregung kam durch den Vergleich mit Nintendo-Spielen:

“All these developers [were creating] great games with two buttons. Why did we need all these Shift-Alt combinations on the PC?”

Louis Castle, [Case History: Westwood and RTS, 2002](#)

Entsprechend war der wesentliche Grundstein für Kyrandia das radikal vereinfachte Point&Click-Interface, das mit der Verb-Steuerung brach, die sich Anfang der 90er als Standard etabliert hatte (vgl. LucasArts). Sperry und Castle waren darauf so stolz, dass sie den Sierra-Chef Ken Williams besuchten und ihm eine Demo ihres Spiels vorführten:

“We gave him a demo of it, and we really thought it blew him away. Little did we know that Sierra had King's Quest V in development at the same time, using the company's own icon-driven interface. So after our demo, Ken shows us King's Quest V. You can only imagine what our faces looked like! It was a huge letdown moment.”

Brett Sperry, [Case History: Westwood and RTS, 2002](#)

Das muss 1990 gewesen sein, da King's Quest 5 im November 1990 erschien. The Legend of Kyrandia kam erst zwei Jahre später auf den Markt – da hatte Sierra bereits mehrere icon-gesteuerte Spiele veröffentlicht. Dennoch ist das Interface von Legend of Kyrandia noch mal wesentlich einfacher als das von Sierra.

The Legend of Kyrandia war unter der Leitung von Sperry und Legg bereits in Entwicklung, als Rick Gush erst als Writer dazustieß, dann als Producer übernahm. Die Teile 2 und 3 stammen vollständig von ihm.

“When I started at Westwood I did not know what adventure games were, and was just shown Kyrandia as it was in progress. I saw a King's Quest game and thought, gee; I can do that sort of thing.”

Rick Gush, [Adventuregamers.com, 2002](#)

STORY

Der Hofnarr Malcolm hat das Herrscherpaar des Fantasy-Landes Kyrandia ermordet und wurde dafür von den Hofmystikern im Schloss von Kyrandia eingesperrt, das seitdem sein Gefängnis ist. Zu Beginn des Spiels ist er ausgebrochen und verwüstet das Land, tötet ein Eichhörnchen (!!!!) und versteinert schließlich den Hofmagier Kallak.

Dessen Enkel Brandon kehrt zurück, findet den versteinerten Kallak und wird von den Kräften der Natur (in Form einer sprechenden Wand) aufgefordert, loszuziehen und Malcolm zu besiegen, weil der alle Magie aus Kyrandia stiehlt und damit das Gleichgewicht der Natur gefährdet.

Brandon ist der Sohn des ermordeten Herrscherpaares, weiß es aber nicht, weil er schon als Baby beim Großvater Kallak untergekommen ist. Er erfährt es später im Spiel von der Mystikerin Zanthia, der Protagonistin des zweiten Teils.

Während des Spiels trifft Brandon mehrmals auf Malcolm, der ihn verspottet und ihm Steine in den Weg legt. Außerdem entführt und versteinert Malcolm nach und nach den Rest der Hofmystiker,

darunter die Priesterin Brynn, den Magier Darm (der heißt leider wirklich so, der Arme) und die Alchemistin Zanthia.

Brandon rätselt sich schließlich bis zu Schloss Kyrandia vor, wo es zum Showdown mit Malcolm im Saal des Kyragems kommt, eines riesigen Edelsteins, der alle Magie in Kyrandia repräsentiert. Malcolm will auch Brandon versteinern, doch der reflektiert den Zauber auf ihn zurück, sodass Malcolm selbst als Statue endet. Kyrandia ist gerettet, Brandon wird neuer König.

PROTAGONIST

Einer der vielen Schwachpunkte des ersten Kyrandia-Adventures ist sein Protagonist, der Königssohn Brandon. Für jemanden, der im Wald bei Opa aufgewachsen ist, benimmt er sich wie ein hochnäsiger Aristokrat bzw. wie ein verzogener College Boy – in anderen Worten: Brandon ist ein Idiot.

Das beginnt schon bei Äußerlichkeiten: „Brandon“ ist ein ziemlich unpassender Name für einen Fantasy-Helden und klingt eher nach Highschool-Quarterback; sein Gesicht sieht aus wie ein sprechender Pfirsich, als hätte er Mumps; und er hat eine ultrahässliche bestickte Poncho-Jacke an, dazu rote Hosen. Wer hat sich dieses Outfit ausgedacht?



Dazu kommt eine durch nichts gerechtfertigte, aufdringliche Du-kannst-mir-gar-nichts-Einstellung, mit der Brandon jeden abbügelt, unter anderen auch Malcolm. Brandon ist großmäulig und hat die unangenehme Angewohnheit, sich selbst zu loben – u.a. direkt nach dem ersten, kinderleichten Rätsel des Spiels: „Da hab ich großartige Arbeit geleistet!“

Obendrauf kommt dann noch ein gequälter Humor. Bei einem Klick aufs Weihwasser-Becken im Tempel sagt Brandon zum Beispiel: „Oops, sorry! Ich dachte, das sei ein Spucknapf!“ Hua hua. Im Wald überrascht er den kleinen Merith, der mit ihm Verstecken spielen will; der springt vor Schreck auf den Baum; Brandon: „Lass los Merith, ich fange dich auf!“ Macht er natürlich nicht, Merith plumpst auf seinen Hosenboden. Das ist eine ganz lustige Szene, aber halt auch eine, die Brandon als Arsch kennzeichnet. Denn im Gegensatz zu z.B. einen Guybrush Threepwood, dem man genau das gleiche Verhalten nicht krummnehmen würde, fehlt Brandon jede Selbstironie. Er stellt sich nie in Frage, kein Gag geht auf seine Kosten. In der ansonsten konventionellen, vom Tod bedrohten Fantasy-Welt des Spiels ist Brandons pseudolockerer Pennäler-Humor ein Stilbruch, der ihn zum Fremdkörper macht.

Dabei wäre es vollkommen okay, sogar reizvoll, einen ungefestigten Narzissten zu spielen – sofern das Spiel denn was daraus machen würde. Aber The Legend of Kyrandia enthält keine Charakterentwicklung, Brandon wird nicht verantwortungsbewusster oder beherrscher, nichts hält ihm einen Spiegel vor oder führt ihm seine Grenzen vor Augen. Er zieht die Weltenrettung kaltschnäuzig durch und wird am Ende mit der Königskrone belohnt.

SPIELWELT

Wichtig: Kyrandia ist nicht der Name der Spielwelt, sondern des Landes; Kyrandia ist ein Land von vielen in der (namenlosen) Welt.

Die Spielwelt von Legend of Kyrandia ist im ersten Spiel noch eine sehr konventionelle, in Teil 2 dann kurioser, in Teil 3 völlig überdreht.



Hauptcharakter Brandon durchläuft eine typisch-belanglose „Auserwählter“-Story und tappst dabei durch Standard-Schauplätze wie den verwunschenen Wald, die dunkle Höhle, noch einen verwunschenen Wald und das düstere Schloss. Das Spiel besteht zu gefühlten 50% aus Waldszenen und zu 40% aus dem beschissenen Höhlenlabyrinth. In beiden Fällen werden drei bis vier Standard-Hintergründe ständig wiederholt, sodass die Orientierung enorm schwerfällt.

Die Spielwelt ist generell recht leer, vor allem in der zweiten Spielhälfte. Es gibt nur eine Handvoll Charaktere, die zudem nur wenig zu sagen haben und überwiegend blass bleiben. Die löbliche Ausnahme ist Malcolm, der kein ferner, abstrakter Feind bleibt, sondern immer mal wieder auftaucht, mit Brandon interagiert und dessen Fortschritt sabotiert (er vereist den Höhlenzugang, lässt den magischen Brunnen versiegen).

Zur insgesamt leider recht großen Belang- und Trostlosigkeit der Welt trägt neben dem exzessiven Szenen-Recycling vor allem bei, dass es nur wenige Hotspots im Spiel gibt – nämlich über die notwendigen hinaus praktisch keine. Beispiel Zanthias Haus: Das steht voll mit einem Labortisch, Geräten, Dekoration an den Wänden, Tränken etc., aber anklickbar sind nur Zanthia und ihr riesiger Kessel. Entsprechend wenig kommentiert Brandon die Welt, entsprechend fehlt der Kontext, entsprechend leiden Atmosphäre und Charakterzeichnung – aber die Stringenz des Spiels und der allgemeine Spielfluss profitieren.

INTERFACE

Das wichtigste Alleinstellungsmerkmal der Serie ist ihr reduziertes 1-Click-Interface. Es gibt keine Verben, keine Icons, keine Befehle, sondern nur den Linksklick mit dem Mauszeiger. Damit wird alles im Spiel gesteuert.



Der augenfälligste Effekt dieser Steuerung ist, dass man Gegenstände direkt aus dem Bild mit einem Klick aufnimmt; dann wird der Mauszeiger zum Gegenstand. So sammelt man z.B. einen Apfel ein und legt ihn im Inventar ab, oder benutzt ihn durch Klick in die Spielwelt. Wenn man den Apfel z.B. auf Brandon klickt, isst er ihn. Klickt man ihn auf den Boden, legt er ihn ab. Der Gegenstand plumpst dann in die Szene und springt ein, zwei Mal auf dem Boden auf – das ist sehr hübsch!

Der größte Charme dieser Steuerung (neben der Einfachheit) ist ihre Unmittelbarkeit, vor allem bei der Suche nach Gegenständen in den Szenen. Es fühlt sich sehr direkt und haptisch befriedigend an, einen Gegenstand direkt aus dem Bild zu pflücken.

Damit das nahtlos funktioniert, ist das Inventar am unteren Bildrand immer sichtbar. Wie notwendig das ist, zeigt sich im Vergleich mit Teil 3, wo das Inventar verborgen bleibt und sich erst öffnet, wenn man die Maus an den unteren Bildrand bewegt – das ist auf Dauer extrem nervig.

Das Interface hat auch Nachteile; ein reduzierter Funktionsumfang gehört interessanterweise nicht dazu. Ich habe es beim Spielen kein einziges Mal vermisst, dass ich mit Objekten nicht auf verschiedene Weise interagieren kann (den Apfel riechen, öffnen, mit ihm sprechen), und Kyrandia bietet trotzdem durchaus vielfältige und komplexe Rätsel. Die basieren notwendigerweise alle auf dem Einsatz von Gegenständen (oder Magie, siehe unten), strukturell sind die Aufgaben im Spiel damit wesentlich geradliniger als anderen Adventures. Aber trivial wird das Spiel dadurch keineswegs, und die theoretische Einschränkung fällt in der Praxis nie negativ auf.

Dafür gibt es zwei andere Nachteile:

- 1) Der Mauszeiger wird zum Gegenstand, den man dann direkt bewegt. Das ist charmant, aber hat den Nachteil, dass bei unförmigen Gegenständen nicht mehr zu erkennen ist, wo ihr aktiver Punkt ist. Beispiel Kyrandia 2: Zanthia hat in vielen Kapiteln einen Stock im Inventar; das ist einfach ein langes diagonales Ding. Ist dessen aktiver Punkt oben, unten oder in der Mitte? Das gleiche Problem haben die Sierra-Spiele ab King's Quest 5; auch dort wird der Cursor zum Gegenstand, wenn man Inventarobjekte einsetzt. In späteren Spielen markierte Sierra deshalb den aktiven Punkt in den Icons farblich.
- 2) Die Hitboxes der Items oder der Hotspots auf dem Bildschirm (auch der Inventarfelder!) sind oft zu klein, sodass man daneben klickt; dann passiert nichts, oder der Gegenstand wird im Bild abgelegt statt benutzt. Das ist nervig und fühlt sich nicht so präzise an, wie es sollte.

Legend of Kyrandia hat – in allen Spielen der Serie – kein Dialog-Interface, also keine wählbaren Antworten. Auch hier ist es simpler und geradliniger als die meisten seiner Genre-Konkurrenten; Gespräche sind in den Kyrandia-Spielen meist kurz, immer linear und stets zirkulär, fangen also bei mehrmaligem Klicken wieder von vorne an.

GRAFIK / ANIMATIONEN

Das erste Kyrandia ist im Kontext der anderen Adventures seiner Zeit (v.a. King's Quest 6, Indy 4) sehr hübsch, teilweise bezaubernd gezeichnet und vielfältig animiert. Die VGA-Szenen sind detailreich, haben kräftige Farben, eine gute Komposition und vergleichsweise flüssige Animationen. Schon das erste Szenenbild des Intros ist ein sattgrünes Inselidyll mit Bergkette und Flüsterfluss, das dann von Explosionen und Blitzen erschüttert wird.

Zumindest im Intro (später dann leider nie mehr) gibt es filmhafte Schnitte trotz komplett statischer Kamera. Sehr cool die Szene, wo der Hofzauberer Kallak einen Brief schreibt. Der Bildaufbau hat drei Ebenen: Die schreibende Hand im Vordergrund, das Gesicht von Kallak in der Mitte und das Fenster der Raumes im Bildhintergrund. Während der kurzen Szene ist erst die Hand scharf und der Rest unscharf; dann wird die Schärfe auf das Gesicht gestellt, danach auf das Fenster, in das Malcolm herunterbaumelt. Dramaturgisch stark!



Die Spielwelt selbst besteht aus schönen, aber komplett statischen Szenen. Da bewegt sich in den allermeisten fast nichts, teils nicht mal die Personen. Ein Beispiel sind die Szenen mit Meer im Hintergrund – keine Wellen, kein Colorcycling (das ist z.B. bei Monkey Island aber genauso).

Das Spiel hat zahlreiche sehr hübsche, oft lustige (Slapstick-)Animationen. Mit zum Besten gehören der jonglierende Malcolm und das Steinewerfen in der Höhle:

- 1) Brandon und Malcolm treffen sich zum ersten Mal vor der Schlangenhöhle; es kommt zum Wortabtausch, wo Brandon großmäulig, Malcolm zahnlos ist. Malcolm zieht wieder ab. Inhaltlich belanglos, ohne jede Dramatik oder Mehrwert – aber während der ganzen Unterhaltung jongliert Malcolm mit Dolchen. Wirft mal einen hoch in die Luft, mal einen hinter seinem Rücken hoch, schließlich schleudert er einen nach Brandon, der gerade so ausweichen kann – wie toll das aussieht! Vollkommen flüssig animiert, geradezu hypnotisch, großartig!
- 2) Brandon muss in der Höhle vier Steine auf eine Waageschale legen, um die Ausgangstür zu öffnen. Die Schale hängt über einen Abgrund, Brandon kann die Steine also nur dorthin werfen. Das tut er mit jedem Stein wagemutiger, wirft blind, dann über Bande, und es kommt, wie es kommen muss: Stein 4 fällt daneben, sodass er einen fünften Stein suchen muss. Auch wenn das für den Spieler zusätzliche Arbeit bedeutet – die Szene ist nicht nur witzig und schön animiert, sondern auch eine gute Charakterzeichnung von Brandon als ein sich selbst überschätzender Luftikus.

Daneben hat das Spiel weitere aufwändige Animationen, unter anderem die Verwandlung in einen Pegasus oder diverse Todesanimationen: Brandon wird u.a. am Tor zu Schloss Kyrandia von Steindrachen mit Säure zersetzt oder von einem Seemonster gefressen, wenn er als Irrlicht übers Meer zu fliegen versucht. Das sieht alles sehr hübsch aus.



Neben der schönen Grafik enthält das Spiel auch mehrere wirklich tolle Musikstücke, die eine herrliche Atmosphäre erzeugen – vor allem in den ersten beiden Abschnitten, wo die beschwingten Melodien richtig Lust auf Abenteuer machen. Zuständig war wie immer Frank Klepacki, der später mit seinem C&C-Soundtrack zu Ruhm kam.  **AUDIO-SAMPLE 01: Musikbeispiel**

RÄTSEL

Textadventure-Erbe

The Legend of Kyrandia bricht zwar in Bezug auf das Interface deutlich mit den Parsern aus der Genre-Frühzeit; in anderer Hinsicht steht es aber in der Tradition von Textadventures, stärker jedenfalls als die Sierra- oder LucasArts-Kollegen. Das äußert sich vor allem in zwei Eigenschaften:

- 1) **Man muss Karten zeichnen.** Schon die Wälder sind unübersichtlich, wenn auch klein genug, um sie noch einigermaßen aus dem Kopf heraus navigieren zu können. Spätestens in der Höhle dann geht ohne Karte aber nichts mehr, denn die ist groß, verschachtelt und sieht überall gleich aus.
- 2) **Inventar-Management.** Bei den Infocom-Spielen gehörte es zum Standard, dass man nur begrenzt viele Gegenstände auf einmal tragen konnte und deshalb ausbaldowern musste, was sich gerade mitzunehmen lohnt und was nicht. Bei Kyrandia ist es genauso. Brandon hat zehn Inventarplätze, meist aber wesentlich mehr Gegenstände verfügbar – darunter einige überflüssige, was man aber im Voraus natürlich nicht weiß. Allein im Schloss ist die Hälfte aller Gegenstände, die man dort finden kann, nutzlos (Sanduhr, Fisch, Ankh, Pferdefigur).

Ein wesentlicher Teil des Spiels besteht deshalb darin, zu überlegen, was man mitnimmt, was nicht, und wo man etwas hat liegen lassen, das man nun doch braucht. Sierra, LucasArts und Co. haben diesen Infocom-Spleen aus gutem Grund nie übernommen, und Kyrandia macht deutlich, warum: Die Jongliererei mit Inventar-Gegenständen hat keinerlei spielerischen Mehrwert und sorgt nur für lästiges Hin- und Herlaufen, um benötigte Objekte zu holen, die man anderswo liegen lassen musste.

Überhaupt wird im Spiel viel Hin- und Hergelaufen. Ein besonders nerviges Beispiel: Die Alchemistin Zanthia verlangt Blaubeeren; ich gebe ihr eine, die ich vorher schon eingesammelt und also im Inventar dabei habe. Daraufhin sie: „Ich brauche frisch gepflückte Blaubeeren! Bring mit eine frische!“ Also nochmal das ganze Gehätsche zum Blaubeerbusch am anderen Ende des Walds ... gnarf. Grund: Wenn man zurückkommt, ist Zanthia verschwunden. Man muss den Trank selbst mixen.

In Hand of Fate ist das Inventar-Problem entschärft. Erstens kann Zanthia doppelt so viel tragen wie Brandon (20 Gegenstände), zweitens ist jedes Kapitel ein in sich abgeschlossener Rätselraum, den man jeweils mit leerem Inventar beginnt; alle überflüssigen Objekte werden entfernt. So kommt man in Hand of Fate überhaupt nur einmal in eine Situation, wo der Platz im Inventar nicht reicht (auf Volcania).

In Malcolm's Revenge wird diese Verbesserung dann leider wieder zurückgedreht – siehe unten.

Magie

Die reinen Inventar-Rätsel ergänzt Westwood durch ein rudimentäres Magiesystem, was eigentlich eine gute Idee ist. Brandon erlernt im Laufe des Spiels vier magische Fähigkeiten:

- 1) Heilen (sich selbst oder andere)
- 2) Verwandlung in ein Irrlicht (kann schweben, beleuchtet dunkle Räume)
- 3) Zauber auflösen (beendet andere Zauber)
- 4) Unsichtbarkeit

Dummerweise werden die Zauber im Spiel nie benannt, und man findet nur durch Ausprobieren heraus, was sie tun – mit dem Risiko, sie falsch zu interpretieren (ich dachte zum Beispiel ewig, dass der „Zauber auflösen“-Spruch in Wahrheit Telekinese wäre, und verstand dadurch später im Spiel eine Situation nicht, wo ich ihn hätte einsetzen müssen).

Viel enttäuschender ist aber, dass die Zauber zu wenig und zu vorhersehbar eingesetzt werden. Man braucht jeden Spruch genau einmal, nachdem man ihn bekommen hat, um ein unmittelbares Rätsel zu lösen. Im letzten Kapitel im Schloss wird dann ebenfalls jeder Zauber noch einmal benötigt (bis auf das Irrlicht). Das war's!

Edelsteine

Aus irgendeinem Grund ist die gesamte Kyrandia-Serie voller Edelsteine, und ein beachtlicher Teil aller Aufgaben – vor allem im ersten Spiel – dreht sich um das Beschaffen und Einsetzen von Edelsteinen in jeder erdenklichen Form; dazu kommt der Kyragem als wichtiger Teil der Hintergrundgeschichte. Möglich, dass das eine Hommage an die MUD-Vorlage ist (siehe oben).

Insgesamt gibt es im ersten Legend of Kyrandia zwölf verschiedene Edelsteine, die mannigfaltig über die Spielwelt verstreut sind und die man immer und immer wieder beschaffen und benutzen muss.

Trial-and-Error

Der zentrale Wesenszug der Rätsel in Legend of Kyrandia ist das Ausprobieren. Und zwar nicht nur, weil man nicht weiterweiß, sondern schlicht, weil es nicht anders geht. Die Lösung mehrerer Haupträtsel beruht auf schierem, sturen Durchprobieren:

- Im berühmten Feuerbeeren-Labyrinth trägt man Leuchtbeeren mit sich, die langsam ihre Leuchtkraft verlieren und nur drei Bildschirme weit halten. Das ist an sich eine wunderbare, spannende Idee; bisschen wie das Grog-Rätsel in Monkey Island. Man erkundet Schritt für Schritt eine geheimnisvolle Höhle, bedroht von der Dunkelheit, und erobert sich Raum für Raum, in dem man



Leuchtbeeren wie Brosamen zurücklässt. Was toll hätte sein können, wird dadurch komplett ruiniert, dass man mit dem letzten Schritt gezwungen ist zu raten, in welche Richtung der nächste Beerenbusch sein könnte; und dass man nach einer falschen Entscheidung jedes Mal die Todessequenz anschauen muss, die nicht abbrechbar ist und eine Weile dauert.

Das Labyrinth ist somit ein Rätsel, das nur durch Sterben lösbar ist, also das Scheitern nicht nur einkalkuliert, sondern voraussetzt. Es ist theoretisch möglich, aber kaum vorstellbar, dass man das Labyrinth durchläuft, ohne ein einziges Mal zu sterben. In der Praxis ist Kyrandia aber ein Spiel, das nicht ohne Tod durchlaufen werden KANN, weil im Labyrinth nicht voraussehbar ist, wo man stirbt und wo nicht; es ist also ein reines Glücksspiel.

- Das erste große Edelstein-Rätsel erfordert, dass man vier richtige aus elf Steinen auf einen Altar legt – einziger Hinweis: „Den Jahreszeiten folgen, mit Sommer beginnen“. Tatsächlich ist der Sonnenstein immer der erste, die drei weiteren Steine aber komplett zufällig. Das hat mit den Jahreszeiten nichts mehr zu tun und läuft auf reines Ausprobieren aus. Falsch gelegte Steine werden zerstört und erscheinen irgendwo im Wald wieder; man muss also alle Bildschirme ablaufen, um sie wieder einzusammeln. Das ist unglaublich lästig.
- Welche Zutaten Tränke ergeben, wenn man sie in Zanthias Kessel mischt, ist reines Ausprobieren.
- In welcher Reihenfolge man im Schloss die vier Noten eines Glockenspiels schlagen muss, ist reines Ausprobieren. Das offizielle Lösungsbuch schreibt dazu lakonisch: „Tipp: Keine der Noten wiederholt sich, also bleiben nur zwölf Kombinationen, die du ausprobieren musst!“

Dazu kommt das alte Lied, dass es genau EINE richtige Lösung gibt. An Zombie-Herman, der einen Durchgang bewacht, kommt man zum Beispiel nicht vorbei, indem man sich in ein Irrlicht verwandelt und über ihn fliegt oder sich gar unsichtbar macht – in beiden Fällen verwandelt sich Brandon direkt vor ihm zurück, ohne jeden Grund, und wird zersäbelt. Kurz: Zwei vollkommen logische Lösungen akzeptiert das Spiel einfach nicht. Die richtige Lösung ist übrigens, den Heilzauber anzuwenden, woraufhin Herman einschläft – eine Auswirkung des Zaubers, die nie zuvor eingeführt wurde.

Tode und Sackgassen

Man kann in Kyrandia (in allen drei Teilen) sterben. Meistens sind die Todesszenen nett animiert, sodass man zumindest eine kleine Genugtuung dadurch erfährt. In den ersten beiden Teilen kann man nur hoffen, einen Spielstand gespeichert zu haben; Teil 3 erlaubt einem, die Szene direkt zu wiederholen. Brandon, Zanthia und Malcolm sterben zwar nicht so leicht und so exzessiv wie die Protagonisten der Sierra-Spiele, aber es gibt dennoch genügend Gelegenheiten, das Zeitliche zu segnen. Ab Teil 2 spricht das Spiel bzw. der Protagonist bei gefährlichen Aktionen beim ersten Klick eine Warnung aus; man läuft also nicht mehr blind in den Tod.

Im ersten Teil gibt es zudem zwei Sackgassen:

- 1) Wenn man beide im Spiel vorkommenden Äpfel ausisst, bevor man herausfindet, dass man Faun mit einem von ihnen bestechen muss, ist das Spiel unlösbar.
- 2) Wenn man auf der Insel im letzten Spielviertel nicht den Kelch, den Schlüssel und eine Blume dabei hat, ist das Spiel unlösbar; als Pegasus zurückfliegen geht nicht, weil man den Trank dafür verbraucht hat. Ohne Schlüssel kommt man zum Beispiel nicht ins Schloss, ohne Blume bekommt man den vierten Amulett-Zauber nicht, usw.

SPIEL-ENDE

Kurzes und enttäuschendes Ende, aber immerhin nochmal mit guter Musik. Und einem guten Gag: Brandon hat Sandalen an. Einer seiner Standardsätze, wenn man ihn im Spiel anklickt, ist: „Meine Füße bringen mich um. Ich wünschte, ich hätte Sandalen!“

HAND OF FATE

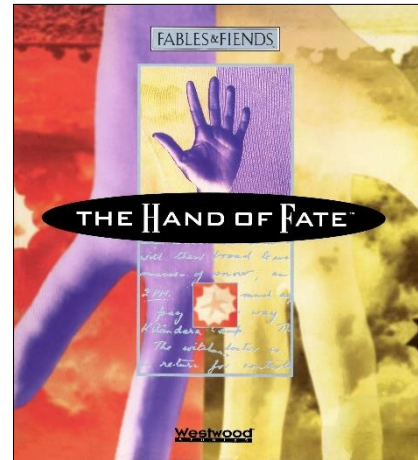
DIE WESENTLICHEN ÄNDERUNGEN GEGENÜBER TEIL 1

Besser

- Sympathische Hauptfigur
- Mehr und besserer Humor
- Länger und abwechslungsreicher
- Mehr Inventarplatz, keine nutzlosen Items mehr -> kaum noch Inventar-Management
- Keine Labyrinth, keine recycelten Szenen mehr
- Mehrere Lösungswege für einige Rätsel
- Vielseitigeres Alchemie-System statt magischen Sprüchen

Schlechter

- Sackgassen gibt's immer noch
- Rätsel sind jetzt teils komplett abstrus und unlogisch



STORY

Das Intro beginnt wieder mit der Ansicht des Landes, nur dass diesmal nichts explodiert, sondern Teile des Landes verschwinden. Die königlichen Mystiker finden mit Hilfe einer seltsamen lebenden, menschengroßen Hand heraus, dass ein Ankerstein aus dem Mittelpunkt des Planeten geholt werden muss. Der Auftrag geht an die Jüngste, Zanthia. Die kehrt in ihre Hütte zurück und stellt fest, dass ihre gesamte Ausrüstung gestohlen wurde. Donnerlittchen! Das Spiel beginnt.



Die Hand, so stellt sich später heraus, gehört dem bösen intergalaktischen Magier Bal-Rom, der in Einzelteile gesprengt wurde, die nun über den Planeten verteilt herunterregnen – in den Bergen begegnet man einem seiner Füße.

Während des Spiels begegnet Zanthia immer wieder ihrem Mystiker-Kollegen Marcus, der in Zanthia verschossen ist und versucht, ihr zu helfen – dabei aber stets nur selbst in Bedrängnis gerät. Zanthia muss ihm mehrmals aus der Patsche helfen (etwa wenn er von den fleischfressenden Pflanzen im Sumpf gepackt oder in der Stadt Highmoon ins Gefängnis gesteckt wurde) – kann ihn aber auch seinem Schicksal überlassen. Am Verlauf und Ausgang des Spiels ändert das nichts. Zanthia behandelt Marcus herablassend-genervt wie den Trottel, der er ist; trotzdem werden die beiden am Ende ein Paar.

Über die Story sollte man besser nicht nachdenken, sie ergibt beim besten Willen keinen Sinn. Die Hand ist der Bösewicht; sie schlägt zu Beginn des Spiels die Suche nach dem Ankerstein vor. Gleichzeitig muss man annehmen, dass die Hand Zanthias Labor verwüstet (das wird nie aufgeklärt),

um ihre Reise zu behindern. Warum, wenn doch die ganze Reise ein einziges Ablenkungsmanöver ist? Um zu verhindern, dass sie per Trank reist und zu schnell zurückkehrt? Was will die Hand überhaupt? Kyrandia verschwinden lassen, okay, aber warum? Und warum verschwindet nur das Land Kyrandia, aber keiner der Orte auf der Welt, die Zanthia alle bereist? Warum versucht die Hand mehrmals, Marcus zu töten, nur um ihn dann wieder zu retten? Das macht alles gar, gar, gar keinen Sinn.

Für Kenner des ersten Teils gibt's im Intro jede Menge Flashbacks: Natürlich die Heldin, aber auch die restlichen Mystiker samt Drache Brandywine, Orte wie der Wald, die Drachenhöhle und Zanthias Hütte, das Land an sich und Nebencharaktere wie der kleine Faun. Im restlichen Spielverlauf ist man aber komplett anderswo unterwegs, besucht keinen der Schauplätze aus dem ersten Teil und trifft auf keinen der bekannten Charaktere. Ist also alles in allem ein komplett eigenständiges Spiel.

PROTAGONISTIN

Zanthia ist eine junge Alchemistin. Sie spielte im ersten Legend of Kyrandia schon eine kurze Rolle, war dort der ausdrucksstärkste Charakter. Kein Wunder, dass sie nun in die Hauptrolle wechseln darf.




Zanthia ist eine patente Frau, tatkräftig, optimistisch, willensstark und spontan. Und sie wird direkt als toughe Frau dargestellt – sobald sie am Anfang des Spiels vor ihre Hütte in den Sumpf tritt, taucht ein riesiges Monster auf, dem sie prompt die Zunge verknotet, diese auf den Boden pfeffert und schimpft: „Ich habe heute keine Zeit, mich mit dir zu beschäftigen!“ Das Monster taucht gedemütigt ab.

Andererseits bedient sich Hand of Fate für Zanthia am Klischee der auf Äußerlichkeiten fixierten Frau. Nicht nur über ihre Kleidung (siehe unten), sondern auch über ihre Kommentare, vor allem in der ersten Hälfte des Spiels, in denen Zanthia selbst immer mal wieder ihr Aussehen Bezug nimmt:

“Ah, this steam is good for my complexion! I may smell funny, but I’ll look great!”

 **AUDIO-SAMPLE 02**

Fairerweise muss man sagen, dass das nicht allzu stark strapaziert wird, sondern lediglich hier und da für einen Gag eingestreut. Und es ist durchaus reizvoll, mal eine Protagonistin zu haben, die nicht

einfach nur ein Mann in Kleidern ist, sondern auch mal auf ihr Frausein Bezug nimmt. Das Potenzial blitzt insbesondere in einer Szene auf Volcania durch, wo Zanthia die rivalisierende Magierin Jessica trifft, die auch nach dem Ankerstein sucht. Die beiden laufen sich mehrmals über den Weg, unterhalten sich erst ein bisschen, dann gibt's einen Austausch darüber, ob König Brandon noch zu haben ist und ob Zanthia einen Freund hat; am Schluss werden sie stutenbissige Rivalinnen, die sich gegenseitig beschimpfen. Das ist alles sehr klischeehaft, aber in der Form in Spielen (zumal damals!) selten, schon allein mangels weiblichen Heldinnen; und das Thema Rivalität unter Frauen trauen sich leider nur Comedy-Adventures spöttisch anzugehen, dabei ist es ein relevantes, sehr menschliches Feld.  **AUDIO-SAMPLE 03: Zanthias Unterhaltung mit Jessica**

KLAMOTTEN

Hand of Fate ist „Das Spiel mit dem Kleidungswechseln“ – die Heldin Zanthia trägt im Spiel neun verschiedene Outfits (zwei davon nur sehr kurz) und zieht sich für jeden neuen Spielabschnitt passend um. Meist notgedrungen, weil ihr durch ein Slapstick-Malheur die Klamotten kaputtgehen – so stürzt sie zu Beginn des zweiten Akts aus der Luft in einen Heuhaufen und zerreißt sich dabei das Kleid, zu Beginn von Akt 3 wird sie ins Meer geworden und wechselt die nassen Sachen etc. Teils passt sie ihre Kleidung aber auch den Gegebenheiten an, etwa wenn sie im verschneiten Hochgebirge Skizeug anlegt.

Hand of Fate nutzt das als Charaktermerkmal für Zanthia (siehe oben), aber bedient gleichzeitig Neugierde als Motivationselement („Was sie wohl als nächstes anzieht?“) sowie einen gewissen Voyeurismus – nicht nur, dass Zanthias Outfits zuweilen recht offenherzig bzw. sexy sind (viel Bein, enge Tops), das Spiel bringt Zanthia auch genüsslich in Situationen, in denen ihre Kleidung zerreißt, an ihr klebt oder ihr der Rock hochgeblasen wird, sodass man die Unterwäsche aufblitzen sieht. Bei Brandon und Malcolm passiert das seltsamerweise nie ...

Es geht direkt am Anfang los mit Kleiderwechseln: Bevor Zanthia das Haus verlässt, zaubert sie sich von ihrer Mystikerrobe in ein Abenteurer-Outfit.



Zanthias Magierrobe. Hat sie schon im ersten Teil an, dort aber noch mit bodenlangem weiten Rock. Dieses Basis-Outfit wird im Spiel mehrmals variiert; die rote Variante trägt sie auf Volcania.



Zanthias Abenteurer-Outfits sind Varianten ihrer Basisrobe.

- Weiße Bluse mit weiten Ärmeln
- Knöchellanger, gerader Rock, hoch ausgeschnitten
- Schärpe und Gürtel, hübscher Farbakzent vor allem in der violetten Variante
- Band im blonden Haar
- Schwarze spitze Halbschuhe mit violetten Knöpfen – apart!



Zanthias Sommer-Outfit für ihren Besuch im Mittelpunkt der Erde.

- Weißes Wickelkleid mit großen blauen Blumen, trägerlos, knielang, aber sehr hoch geschnitten
- Blaue Strandlatschen
- Weißes Band im Haar mit passender blauer Blume



Zanthias Outdoor-Outfit für ihren Abstecher ins Gebirge.

- Blue-Jeans-Shorts mit braunem Gürtel
- Weißes Tank-Top
- Braune Outdoor-Schuhe mit weißen Socken



Zanthias spaciges Ski-Outfit fürs verschneite Hochgebirge.

- Violetter Skianzug mit Latzhose
- Weißer Rollkragenpullover
- Rote Ohrenschützer
- Rote Winterschuhe mit weißem Aufsatz



Zanthias Military-Look für den Showdown mit der Hand.

- Weißes Tank-Top
- Military Pants
- Springerstiefel
- Handschützer
- Rotes Bandana



Zanthias Bad-Outfit sieht man nur ganz kurz – weniger als zwei Sekunden – nach ihrem unfreiwilligen Bad im Meer, bevor sie in ihre rote Magierrobe schlüpft.


- Hellblauer Bademantel
- Gewickeltes Handtuch über den Haaren
- Weiße Frottee-Slipper

HUMOR

Im Gegensatz zum ersten Legend of Kyrandia, wo der Humor vergleichsweise dünn und meist fremdschämig war, ist Hand of Fate nun eindeutig ein Comedy-Adventure, in dem zahlreiche Szenen, Figuren und Schauplätze um eines Gag willens gestaltet wurden, selbst wenn es die Logik einer Fantasy-Welt bricht.

Ein Beispiel ist das Land Volcania, in dem drei windige Touristenführer Zugang zum Mittelpunkt der Erde versprechen – jeder der drei ist eine Parodie auf Verkäufer bzw. Bürokraten aus unserer kapitalistischen Gesellschaft. Das ist im Spiel launig und unterhaltsam umgesetzt, aber passt nur deshalb ins Fantasy-Spiel, weil Hand of Fate ins komödiantische überdreht ist (vgl. Stan in Monkey Island).

Humor ist eine der starken Seite von Hand of Fate, immer wieder gibt es schöne Momente und Szenen, die sauber ausgespielt werden.

- Gleich zu Beginn des Spiels kann man mehrmals in Zanthias Haus zurückgehen, um zu sehen, was Faun alles anstellt (u.a. schaukelt er auf ihrem Traumfänger, spielt mit der Lupe und versteckt sich in einer zerbrochenen Vase)
- Im Sumpf ist Zanthia auf der Suche nach einer Fee. Diese Fee entpuppt sich als fetter grobschlächtiger Typ mit Bierbauch und zwei winzigen Feenflügeln, der die Fähre (engl. „Ferry“, vgl. „Fairy“) betreibt
- Alle Rezepte in Zanthias Alchemie-Buch sind für völlig absurde Tränke, weitab von dem, was eigentlich nützlich für eine Alchemistin wäre. Zum Beispiel gibt es einen Trank, der einen Teddybären erzeugt; einen für Sandwiches; einen Skepsis-Trank und einen, der einen Schneemann entstehen lässt
- Running Gag: Sporadisch verbindet sich Zanthia telepathisch mit Faun im Sumpf, um nachzufragen, wie es Kyrandia geht. Das wird als Splitscreen dargestellt; Faun spricht jeweils gerade mit dem Sumpfmonster und spielt dabei mit Zanthias Sachen herum, was sie ihm ausdrücklich verboten hatte
- In der Piratenbar gibt es einen Lyrikvortrag. Zanthia kann sich selbst ans Podium stellen und trägt ein Impro-Gedicht übers Kotzen vor – stehende Ovationen. Wenn man das nächste Mal in die Bar zurückkehrt, prügeln sich die Piraten über die Interpretation eines Gedichts  **AUDIO-SAMPLE 04: Zanthias Kotzgedicht**
- Zanthia sitzt im Gefängnis, der Sheriff hat den Schlüssel aus dem Fenster geworfen, wo er von einem Fisch verschluckt wurde. Also angelt Zanthia durchs vergiftete Fenster den Fisch, presst den Schlüssel aus ihm herauspresst und pfeffert ihn dann mit einen Tritt durchs Fenster – das ist wie schon im ersten Teil schick animiert und echt nett anzusehen!

Dazu kommen hübsch-absurde Ideen (ein Schiff, das von zwei riesigen Fischen gezogen wird, die Regenwürmern hinterherspringen, die von zwei Angeln aus vor ihre Mäuler baumeln; tanzende Bäume; zwei Männer, die in den Bergen einem riesigen Fuß nachjagen ...) sowie diverse Anspielungen auf den ersten Serienteil und auf Lands of Lore (das auch vom Autor Rick Gush stammt). Unter anderem findet man wieder Feuerbeeren, die nun „Ewigleuchtende Feuerbeeren“ heißen. Zanthia kommentiert: „Ich habe König Brandons Gruselgeschichten gehört ...!“

Sensationell: Man kann die vier Briefe, die man für den Postdrachen einsammeln muss, an den Schwefelquellen öffnen, indem man sie in den Dampf hält. Dann kann man sie lesen. Sie enthalten kleine Anspielungen, u.a. auf Teil 1 und auf Lands of Lore.

INTERFACE

Das 1-Click-System aus Teil 1 ist das Gleiche geblieben (wie in der ganzen Serie) und strukturell auch nicht verbessert; die Vor- und Nachteile bleiben die gleichen.

Allerdings gibt es nun ein größeres, durchschaltbares Inventar. Zwar sind nach wie vor nur zehn Inventarplätze auf dem Bildschirm zu sehen, aber man kann rotierend zwei weitere Leisten durchklicken, sodass man insgesamt auf 20 Slots kommt.

Beim Übergang in ein neues Kapitel wird jeweils das Inventar geleert, sodass keine überflüssigen Gegenstände den Stauraum vollmüllen.

GRAFIK

Hand of Fate ändert nichts Wesentliches am Grafikstil des Vorgängers; die Szenen sind gewohnt detailreich, aber überwiegend statisch; dafür sind die Aktionen im Spiel vielseitig, witzig und teils aufwändig animiert.

Einzig technische Neuerung ist das sogenannte „TruLight“-System, durch das Zanthia situationspezifisch dynamisch ausgeleuchtet wird. Am sichtbarsten ist das auf Volcania, wo sie sich weiter hinten im Bild durch Nebelschwaden gräulich-blass einfärbt und über Lavafeldern grell beleuchtet wird. In Innenräumen oder im Schatten erscheint Zanthia dunkler. Das ist schick, aber so unaufdringlich, dass es einem kaum auffällt, wenn man nicht weiß, dass es existiert.



RÄTSEL

Alchemie

Die vier magischen Sprüche aus dem ersten Serienteil werden in Hand of Fate durch ein Alchemie-System ersetzt. Zanthia kann aus bestimmten Zutaten Tränke mischen, indem sie sie in ihren tragbaren Reisekessel schmeißt. Die Rezepte dazu stehen in ihrem Zauberbuch, für das sie im Laufe des Spiels zusätzliche Seiten einsammelt.

Die Rezepte enthalten Wortspiele; man muss teils um die Ecke denken, um zu identifizieren, welche Zutat gemeint ist („Windy Woof“ = Gnarlybark, „Smell of rotten eggs“ = sulphur etc.)

Tränke zu brauen ist eines der zentralen Elemente des Spiels; allerdings ist meist klar, welcher Trank in einem Kapitel zur Lösung führt, und dann läuft alles darauf hinaus, die richtigen Zutaten zu besorgen. Das Alchemie-System bleibt deshalb weitgehend linear.

Immerhin: Im Gegensatz zu Teil 1 erlaubt Teil 2 nun mehrere Lösungswege für einige Aktionen. Zum Beispiel bekommt Zanthia heißes Wasser entweder aus Schwefelquelle oder indem sie eine Flasche mit kaltem Wasser über einer Kerze erhitzt. Reptilien-Tränen erhält sie, indem sie ein Krokodil mit einer Zwiebel zum Weinen oder mit einer Kitzelfeder zum Lachen bringt. Diese Varianten sind sogar unterschiedlich animiert! In die Piratenbar kommt man entweder, indem man den Farbcode, der man im ersten Kapitel des Spiels gelernt hat, wiederholt; oder indem man das Türschloss mit einer Schere aufbricht. Allerdings sind solche Optionen selten und kommen nur in der ersten Hälfte des Spiels vor; in den letzten drei Kapiteln ist Hand of Fate dann völlig linear.

Unlogik

Trial-and-Error wie im ersten Legend of Kyrandia gibt es in Hand of Fate nicht mehr. Dafür wurden die ziemlich durchschaubaren Rätsel aus Teil 1 nun durch einige bescheuerte bis frustrierend unlogische ersetzt.

- Das Schlimmste davon ist das Hütchenspiel: In der Stadt Highmoon bietet ein zwielichtiger Krake ein Hütchenspiel an, das man natürlich immer verliert und dabei den eingesetzten Goldzahn los ist. Nochmal zu spielen heißt, in der Bar einen neuen Zahn zu organisieren – das allein ist schon lästig. Des Rätsels Lösung ist ein Hufeisen. Okay, Hufeisen bringen Glück. Aber dieses muss erstens eines



- mit nach oben (!) gerichteten Enden sein – es gibt im Spiel auch welche mit nach UNTEN gerichteten Enden, und die bringen kein Glück. Der Unterschied wird durch nichts deutlich – einziger Hinweis ist, dass Zanthia bei den Glückseisen kommentiert, sie habe „ein komisches Gefühl“. Zweitens muss das Hufeisen beim Hütchenspieler abgelegt werden, um zu funktionieren. Es im Inventar zu haben hilft nicht, benutzen / anklicken hilft nicht. Das ist das erste und einzige Mal, dass einen Gegenstand abzulegen eine Rätsellösung darstellt, ohne Hinweis und Sinn – ein klassisches Ziegenrätsel!
- Bei Zanthias Schiffsreise gibt es ein getimtes Rätsel, ohne dass aber ersichtlich oder angezeigt würde, dass hier Zeitdruck besteht. Wenn man nicht schnell genug den Magneten neben dem Steuerrad versteckt (sofern man ihn überhaupt mitgenommen hat), landet man auf der Insel der Kannibalen, wo man sich nur noch aufessen lassen kann. Es gibt kein Entkommen,

aber das Spiel lässt noch Interaktion zu (herumlaufen, Sachen anklicken, aufs Schiff zurückkehren) und suggeriert damit Handlungsfähigkeit, wo keine mehr besteht.

- Im Mittelpunkt der Erde muss man mit einem Dinosaurier Stöckchen-Apportieren spielen, bis der gegen die Wand kracht und einen Felsen von der Decke fallen lässt, der ein Heißluft-Loch verstopft. Das ist völlig hanebüchen, darauf kommt man auch nur, weil Zanthia sagt: „Ich wette, er will gern Stöckchenwerfen spielen!“ Wie kommt sie darauf? Das ist absolut sinnfrei und zeigt, dass Westwood Hinweise einbauen mussten, damit man das überhaupt rafft. Kurz darauf muss Zanthia einen Teddybären als Köder für einen T-Rex einsetzen. WTF? Von normaler Logik hat sich das Spiel da endgültig verabschiedet.

Hinweise

Hand of Fate führt eine sehr nette Idee für ein Hinweis-System ein: Wenn man auf Zanthia klickt, hat sie in jeder Szene zwei Sachen zu sagen; manchmal nur einen atmosphärischen Kommentar zur Situation, oft aber einen kleinen Hinweis, was in dieser Szene zu tun bzw. was die übergeordnete Aufgabe ist.

Sterben

Wie in jedem Teil der Serie kann man auch hier sterben. Das wird in der Regel mit schönen Animationen belohnt, etwa wenn Zanthia die elektrischen Lichtbögen an der Stampfmühle anfasst und davon geschmort wird, oder wenn sie über den Abgrund zu springen versuchen und es beinahe schafft – aber eben nur beinahe. Fairerweise warnt einen Zanthia fast immer vorher, dass das keine gute Idee sei, wenn man eine potenziell tödliche Aktion auslösen will.

Hand of Fate enthält einen bemerkenswerten Tod. Zum einen, weil er nicht leicht zu finden ist; man muss es schon drauf anlegen. Zum anderen durch die recht drastische Konsequenz. Zanthia kann sterben, indem sie in der Piratenbar trinkt. Dazu muss man sie ein Toffee naschen lassen, dann dreimal den Bierkrug füllen und sie trinken lassen, obwohl sie deutlich kommentiert, dass sie jetzt genug hat. Nach dem dritten Mal sinkt Zanthia um, kotzt eine große grüne Lache auf den Boden und klatscht anschließend mit dem Gesicht voran hinein. Urks. Game over.



SPIEL-ENDE

Die Hand hat die Räder des Schicksals sabotiert, sozusagen die Weltmaschine. Zanthia repariert den Schaden und besiegt die Hand mit Hilfe von Marcus, indem sie sie ins Getriebe der Schicksalsmaschine schmeißt, wo sie zerfleddert wird.

Zum Abschluss gibt's aus heiterem Himmel eine bescheuerte Love-Story; Marcus bekommt Zanthia, die beiden küssen sich. Sie: „Ohne dich hätte ich es nicht geschafft.“ Das ist erstens kompletter Blödsinn; wenn überhaupt, war er nur im Weg. Zweitens unterminiert die plötzliche Schwärmerei für einen Idioten, der im Spiel nur an ein paar Stellen kurz auftaucht und sich wahlweise durch Schleimbeutelerei, Inkompetenz und Naivität auszeichnet, Zanthias Charakterisierung als starke Frau und macht sie am Ende zum verliebten Blondchen. Das ist dumm und extrem unbefriedigend. Noch dazu, wo Zanthia Marcus den Großteil des Spiels zu Recht ignoriert oder herablassend wie den

lästigen Trottel behandelt, der er ist. Bestes Beispiel sind die Berge, wo die Hand Marcus aus einer Gondel schmeißt, Zanthia zusieht und sagt: „Hm. Hoffentlich ist ihm nichts passiert.“ Spricht's und klettert nach oben, ohne sich umzusehen. Soviel zu tiefen Gefühlen. Warum lebt Marcus am Ende überhaupt noch? Die Hand bringt ihn gefesselt mit, aber sie hat ihn doch kurz zuvor noch in den Abgrund gestoßen! Warum sollte sie ihn retten? Und dann fesseln und zu Zanthia mitbringen? Alles völlig bescheuert.

Funny Credits: Für jeden Schauplatz des Spiels werden die Synchronsprecher aufgelistet, und jedes Mal ist „The Hand“ der letzte Eintrag mit jeweils einem anderen „Sprecher“, sowohl Männer als auch Frauen. Die Hand sagt im Spiel kein Wort. Das scheinen den Namen nach alles Angehörige von Westwood-Mitarbeitern zu sein, die so auf witzige Weise in die Credits geschmuggelt wurden.

Hand of Fate hat eine Post-Credit-Szene: Über Schloss Kyrandia tobt ein Gewitter, und auf dem Schutthaufen hinter dem Schloss wird der versteinerte Malcolm vom Blitz getroffen – man sieht die Finger seiner Hand zucken. Ein Teaser auf Teil 3.

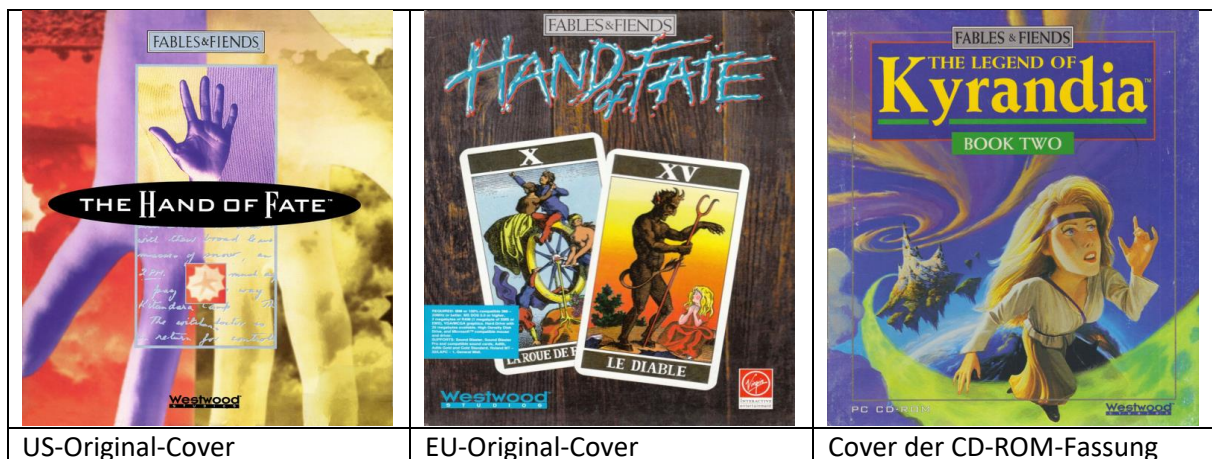
COVER / MARKETING

Laut Rick Gush verkaufte sich Hand of Fate anfänglich nur halb so gut wie der Vorgänger, obwohl es das schönere, größere und bessere Spiel war. Grund sei das Marketing gewesen:

“Hand of Fate suffered mightily at the hands of an unbelievably arrogant new VP of Marketing at Virgin. She, Kathy something or other, lasted only long enough to sabotage the HOF launch, and then she got the axe. HOF only did half the sales of the first title. Not a surprise, considering the cryptic ads which forgot to mention the title of the game, and the famous "nuclear explosion" box in the US release. I'm not sure what a nuclear explosion has to do with a medieval comedy game, but she would not even discuss the situation with me and said stuff like "I'm a vice-president, and I don't have to speak to Producers." Ha! An incredible twit.”

Rick Gush, Adventuregamers.com, 2002

Das US-Cover, das er hier wegen des Hintergrunds “Nuclear Explosion” nennt, ist eine Collage mit zwei Händen vor einem undefinierbaren Wolkenhintergrund in psychedelischen Farben. Es wird ihn kaum getröstet haben, dass das EU-Cover noch schlimmer war, mit zwei Tarotkarten auf Französisch, deren Inhalt absolut gar nichts mit dem Spiel zu tun hat. Erst das Cover der CD-Version zeigt dann Zanthia als Hauptfigur – allerdings perspektivisch verzerrt mit riesigem Kopf und in seltsamer Pose.



Ein Kuriosum ist der Packungstext auf der Rückseite der US-Box, der ein sogenanntes „State of Mind System“ anpreist und verspricht:

„Enables you and over 50 characters to change your mind, mood and mayhem based on previous events.“

Mal abgesehen davon, dass ich mir nicht vorstellen kann, wie sowas funktionieren soll oder was „change your mayhem“ überhaupt bedeutet, hat das absolut nichts mit dem Spiel zu tun. Weder Zanthia noch sonst irgendwer im Spiel ändert jemals seine Meinung oder Stimmung, noch hat irgendwas, das man tut, irgendwelche Auswirkungen auf jemand anderen. Es ist alles strikt und stur linear.

Die Coverrückseite endet mit der schönen Tagline:

"Kiss conventional logic good-bye!"

Ob das der ideale Claim für ein Adventure-Spiel ist, sei dahingestellt – jedenfalls ist es, ob Absicht oder nicht, eine erstaunlich akkurate Beschreibung für die Rätsel des Spiels.

Malcolm's Revenge

Boah, was für ein Totalschaden! Das dritte Kyrandia ist ein großes, albernes Durcheinander halbgarer Ideen und seltsamer Designentscheidungen. Nichts daran ist zu Ende gedacht, alles wirkt wie gewollt und nicht gekonnt, und in beachtlicher Konsequenz ist alles, was in den Vorgängern gut war, hier verschlechtert. Eines der schlechtesten Adventures der 90er. Und das will was heißen.

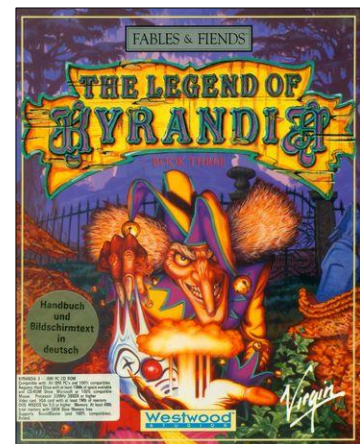
DIE WESENTLICHEN ÄNDERUNGEN GEGENÜBER TEIL 2

Besser

- Nichts. Nein, wirklich. Absolut gar nichts.

Schlechter

- Unsympathischer Protagonist
- Wirre, durch und durch bescheuerte, nervtötende Rätsel
- Sinn- und konsequenzloses „Mood Meter“
- Verschlechtertes Interface und Rückkehr des Inventar-Managements
- Schlechteres Welt-Design
- Schlechtere Grafik
- Schlechtere Animationen
- Schlechtere Musik
- Missglückter, überdrehter Humor



STORY

Wie am Ende von Hand of Fate angedeutet wurde der böse Hofnarr Malcolm durch einen Blitzschlag aus seiner Versteinerung befreit und wacht nun auf der Müllkippe hinter Schloss Kyrandia auf, zornig und rachelustig. Allerdings sind all seine magischen Fähigkeiten verschwunden.

Um sich an Kyrandia (insbesondere Brandon und Kallak) zu rächen, muss er zunächst aus Kyrandia fliehen und dann Mitstreiter für einen Gegenangriff finden. Es kommt anders als gedacht: Die angeheuerten Piraten liefern Malcolm an Kyrandia aus, statt es zu erobern, und er landet in der Verbannung; wo er stirbt und nach zwei Jahren im Limbo wieder zurück nach Kyrandia geschickt wird. Dort haben die Piraten die Herrschaft an sich gerissen, und es ist an Malcolm, sie loszuwerden, Kyrandia zu befreien und nebenbei noch seine Unschuld am Tod des Königspaares zu beweisen.

Am Ende haben's dann alle schon immer irgendwie gewusst, dass er doch kein so schlechter Kerl ist.

PROTAGONIST

Man spielt den Antagonisten aus dem ersten Legend of Kyrandia, den Hofnarr Malcolm. Also eine klare Antihelden-Konstellation.

Sowas kann reizvoll sein, obwohl es nicht unbedingt unter die Rubrik „wish fulfillment“ fallen dürfte. Wollte ich schon immer mal ein böser Hofnarr sein? Puh. Wollte ich schon immer mal losziehen und einfach nur Unheil stiften, fies sein, richtig böse Sachen machen? Vielleicht, zumindest klingt es danach, als ob das Spiel mir erlauben würde, genau das herauszufinden, und sowas ist ja erst mal stark.

Nur: Dieses Versprechen wird nicht erfüllt. Denn Malcolm ist kein Bösewicht. Malcolm ist eine Witzfigur. Malcolm hat kein Motiv; er ist böse, weil er halt böse ist. Malcolm hat keinerlei Wirksamkeit; er bellt, aber beißt nicht. Das Schlimmste, was er im Spiel tut, ist ein Eichhörnchen zu einem Sandwich zu verarbeiten. Niemand im ganzen Spiel hat Angst vor ihm; im Gegenteil, er ist ihnen lästig bis gleichgültig, und manche rufen einfach den Sheriff, um ihn einzusperren. Weder explizit noch implizit wird er als bedrohlich dargestellt. Malcolm ist von der ersten Sekunde an unsympathisch und eindimensional; es gibt nichts Langweiligeres als einen grundlos Möchtegern-Bösen.

Der Grad von Malcolms Boshaftigkeit und gleichzeitig der Humor des Spiels zeigen sich exemplarisch in Malcolms Beschreibung eines Eichhörnchens:

„Dieses kyrandische Killer-Eichhörnchen sieht brutal aus. Ich würde gern eines in Kallaks Schlafsack stecken!“

DAS ist die Fiesheit von Malcolm? Das ist ein Jungenstreich! In den Schlafsack, hä? Schläft der königliche Mystiker des Fantasy-Reichs Kyrandia in einem Schlafsack?? Und wer ist Kallak, warum sollte man ihn quälen wollen? Ohne Kenntnis von Teil 1 ergibt das Null Sinn.

Wenn man Kallak dann das erste Mal trifft, den Erzfeind, den Hofmystiker, den Mann, den Malcolm offenbar hasst wie die Pest, wenn man dann das „Mood-Meter“ von Malcolm ganz nach rechts dreht auf den fiesigen Lügen-Modus und Kallak anklickt, dann sagt Malcolm:

„Deine Schuhe sind offen!“

Wow.

Malcolms Motivation ist völlig unklar. Irgendwie will er sich rächen, aber warum und an wem? Wenn man Teil 1 nicht kennt, hängt man völlig in der Luft. Wie diese Rache aussehen soll, bleibt nebulös; auch als er dann die Piraten rekrutiert, bleibt komplett unklar, was er mit ihnen eigentlich vorhat. Es gibt kein jemals irgendwie benanntes Ziel. Wenn überhaupt eine Motivation erkennbar ist, dann wechselt sie ziemlich willkürlich; warum er ausgerechnet die Piraten vertreiben will, die doch die von ihm so gehassten Kyrandier erfolgreich unterdrücken, ist schleierhaft.


GRAFIK / STIL

Malcolm's Revenge ist ein Technologie- und Stilwechsel für die Kyrandia-Serie; Mitte der 90er sind mittlerweile CD-ROMs Standard, das Spiel kommt also direkt auf Silberscheibe mit Sprachausgabe (was bei den anderen beiden nur nachgereicht wurde).

Gleichzeitig kommt aber auch eine neue Grafik-Generation zum Einsatz, nämlich Render-Optik. Konsequenz: Es sieht erst mal alles wesentlich schlechter aus. Das Spiel beginnt mit einem pixeligen, verwaschenen Introvideo; im Spiel selbst sind die detailverliebt gezeichneten Hintergründe aus den ersten beiden Serienteilen ersetzt durch detail- und kotrastarme Render-Landschaften, die alles glatter, glänzender und künstlicher wirken lassen. Davor laufen farbenfrohe Pixel-Sprites, was nicht gut zusammenpasst.



Der seltsame Zwitter-Look ist symptomatisch für eine Reihe unglücklicher Design-Entscheidungen.

- Sowohl im Aussehen als auch in der Thematik nimmt das Ganze einen ordentlichen Turn in Richtung Sci-fi. Das Aussehen der kugeligen Häuser, die futuristischen Teleporter in Kyrandia, die glänzenden Maschinen ... das passt überhaupt nicht mehr zu Fantasy.
- Kyrandia ist für Spieler des ersten Teils nicht wiederzuerkennen. Selbst bekannte Schauplätze wie der Pegasus-Landeplatz wurden komplett umgestaltet, ohne dass klar wäre, warum. Wald gibt es gar keinen mehr; die Architektur ist völlig anders; wiederkehrende Charaktere wohnen nun an komplett anderen Orten (Zanthia in der Stadt, Darm irgendwo unterirdisch).
- Der Soundtrack, nach wie vor aus der Feder von Frank Klepacki, ersetzt die beschwingten Fantasy-Melodien aus Teil 1 und 2 durch Smooth-Jazz-Stücke, sprich: durch Fahrstuhlmusik, teils mit hip-hoppigem Einschlag. Bestes Beispiel ist die Titelmusik, bei der man eher an 80er-Jahre-Musikfernsehen denkt als an ein Fantasy-Adventure. Die Musik passt weder zum Setting noch zum Hauptcharakter oder der Welt, setzt aber den albernen Ton des Spiels.
 **AUDIO-SAMPLE 05: Titelmusik**
- Um den ganzen Bildschirm für Grafik zu nutzen, wird das Interface, das in den ersten beiden Teilen das untere Drittel des Bildes einnahm, nun ausgeblendet. Das bedeutet, dass man mit der Maus an den unteren Bildrand fahren muss, um es einzublenden. Was logisch klingt, ist in der Praxis anstrengend und vor allem in Szenen, die man nach unten verlassen kann, auch fehleranfällig. Zudem wurden die 20 Inventarplätze aus Teil 2 wieder auf zehn

zusammengestrichen, wodurch das lästige Gegenstands-Jonglieren aus Teil 1 ohne Not wieder da ist.

Wo die ersten beiden Spiele durch tolle Animationen glänzten, sind sie hier nun lieblos bis lachhaft. Beispiel Fischcreme-Salon: Wenn man hier das Eichhörnchen auf die Menschenmenge loslässt (die zur Hälfte aus recycelten Personen aus Teil 1 und 2 besteht und komplett statisch ist), dann fliegt es in diagonalen Linien mehrmals über den Bildschirm, wie beim ersten Versuch eines Programmieranfängers, ein Objekt über den Schirm zu bewegen.

„MOOD METER“

Die Kyrandia-Serie bleibt sich treu darin, mit dem Protagonisten auch die besondere Fähigkeit auszutauschen, die er mitbringt. Wo Brandon Zauber sprechen und Zanthia Tränke mixen konnte, fehlt Malcolm nun jede Magie; dafür kann er mithilfe eines „Mood Meters“ seine Gesprächstaktik verändern. Es gibt drei Stufen: „Nett“, „Normal“ und „Lügen“. Je nach Einstellung bleibt Malcolm in Dialogen freundlich, neutral oder hinterlistig – theoretisch.

In der Praxis ist das Mood Meter schlecht implementiert, weitgehend sinnfrei und konsequenzlos. Beispiel: Das Gespräch mit dem Geist von Königin Katherine.

- 1) Keine der drei Optionen hat eine Auswirkung auf das, was Katherine sagt. Das ist in allen Varianten das Gleiche, nur Malcolms Antworten unterscheiden sich. Allein in der Einstellung „Nett“ gibt sie einem eine zusätzliche Information über die Seance, die man am Ende des Spiels halten muss.
- 2) Man kann das Gespräch mit Katherine beliebig oft wiederholen und alle Moods durchprobieren, ohne dass es eine Auswirkung hätte.
- 3) Wenn man sie direkt fies anspricht, nimmt Malcolm auf Dinge Bezug, die er in den netteren Varianten sagt, selbst wenn er sie noch gar nicht gesagt hat („Okay, ich habe das Messer geführt!“) Hä?

Nur in den seltensten Fällen ändert sich durch die Moods wirklich etwas am Dialogverlauf, und in jedem Fall lassen sich Gespräche mit jeder der drei Einstellungen wiederholen, bis man die richtige gefunden hat.

Einer der seltenen Fälle, wo die richtige Einstellung wichtig ist, ist das Badehaus; dort erkennt einen der Badewächter, doch man kann ihm vorspielen, dass man nicht Malcolm sei. Allerdings nur, indem man das Moodmeter auf „Lügen“ stellt, BEVOR man ins Bad geht – d.h. bevor man überhaupt weiß, was einen dort erwartet. In der Situation selbst kann man nicht mehr reagieren. Saublöd!

Überhaupt: Wie kommt man überhaupt auf die Idee, einen solchen Mechanismus in eine Serie einzubauen, die noch nie stark in Dialogen war und dafür auch keine Systemik hat? Und selbst wenn man die Dialoge aufwerten wollte: Andere Spiele lösen das ohne großes Brimborium mit Multiple-Choice-Antworten, denn die erlauben erstens einen flexiblen Gesprächsverlauf, und zweitens ist dadurch vorhersehbar und also planbar, was der Spielcharakter sagen wird – hier nicht, da bleiben Malcolms Reaktionen völlig willkürlich.

Im letzten Kapitel des Spiels geht das Mood Meter dann kaputt und kann nicht mehr verstellt werden; da sind ihnen wohl die Ideen ausgegangen, oder ihnen wurde die Sinnlosigkeit des Dings bewusst.

RÄTSEL

Es ist so viel falsch an den Rätseln in Malcolm's Revenge, ich weiß gar nicht, womit ich anfangen soll. Fast jedes verdammte Rätsel im Spiel ist entweder unlogisch, willkürlich, unsagbar nervtötend oder alles drei zusammen. In seiner Konsequenz und Penetranz ist diese Häufung an Schwachsinn fast schon wieder bemerkenswert. Da stimmt einfach gar nichts!

Beispiele des Grauens:

- Malcolm hypnotisiert ein Eichhörnchen mit einer Eichel an einem Faden. Das hypnotisierte Eichhörnchen kann er sich dann als Mütze aufsetzen. WTF?
- Aal mit Sesamkörnern kombiniert ergibt gedüngte Samen. Klar doch! Durch Zugabe von Wasser wird daraus eine Pflanzenbombe. Logisch!
- Der Statue in der Stadthalle muss man ein Fischcreme-Sandwich geben, damit sie zu sprechen anfängt. Aber ja!
- In einem dunklen Raum muss man eine Spielzeugmaus auf die Wand klicken, damit das Licht angeht. „Mal sehen, ob das einen Effekt hat“, sagt Malcolm. Es gibt keinen Hinweis, dass die Maus irgendetwas mit dem Raum zu tun hat, und es bleibt völlig unklar, was die Maus bewirkt hat und wo das Licht auf einmal herkommt. Aber an dem Punkt ist eh schon alles egal.
- Im Limbo, der Fischwelt, muss man alle paar Minuten gegen die Fischkönigin Tic Tac Toe spielen, sie gewinnen lassen und ihr dann vorlügen, dass sie die beste Spielerin ist. Wenn man gewinnt oder was Falsches sagt, muss man direkt nochmal spielen. Das ist UN-FASS-BAR nervtötend und einfach nur dafür da, den Spieler zu quälen.

- Absoluter Tiefpunkt ist der Dschungel der Katzeninsel, ein Labyrinth aus ähnlich aussehenden Dschungelszenen, die ohne Logik miteinander verbunden sind (links rausgehen, oben reinkommen) und zum Teil zu sich selbst zurückführen, in denen man immer in der Mitte startet, jedes Mal erst den Weg freihacken muss, egal wie oft man schon in der Szene war, und natürlich sterben kann, wenn man zufällig auftauchende



Schlangen nicht schnell genug wegklickt; in denen man Hundeknochen sammelt, die der Hund im Hundefort an einem von 15 unmarkierten Punkten in der Szene vergräbt; und dabei mit Glück einen von sechs zufällig versteckten Edelsteine ausgräbt, wobei auch mehrere an einem Punkt sein können, und selbstverständlich schon ausgegrabene Punkte gleich wieder verdeckt werden. Versteht sich von selbst, dass man mit keinem Wort erfährt, dass man Edelsteine sucht, oder wofür man sie braucht, oder dass sie im Hundefort im Boden liegen; und schon gar nicht, dass es sechs Stück sind. Es ist, in einem Wort, ein arschmieses Rätsel – quälend, willkürlich, umständlich, ideenlos und strunzlangweilig.

- Irgendwann ist es dem Spiel dann auch einfach egal, auch nur noch den Anschein von Sinn und Logik zu wahren. Im letzten Kapitel reist man noch mal zur Katzeninsel, um – natürlich – die sechs Edelsteine zu holen; zurück kommt man, indem man an einer Dose Katzenfutter riecht und dann in Kyrandia aufwacht. Das wird nicht mehr erklärt oder hergeleitet, es ist einfach lustlos reingeklatscht, scheißegal, Hauptsache irgendwas drin.

Allerdings: Man kann eine ganze Menge Dinge tun, die nicht offensichtlich sind. In anderen Worten: Experimentieren wird in Malcolm's Revenge immer mal wieder belohnt.

- Malcolm kann ein Eichhörnchen in Zanthias Kessel werfen, um einen Squirrelasus-Trank herzustellen – ein Easter Egg, das eine nette Verhandlungs-Animation auslöst.
- Den Fangversuchen von Sheriff Herman kann Malcolm entkommen, indem er ein Holzschicht auslegt, über das Herman prompt stolpert und aufs Gesicht fällt. Nächstes Mal hat Herman dann auf ein Fangnetz aufgerüstet; nun kann Malcolm entkommen, indem man einen scharfen Gegenstand in der Hand hält, der das Netz zerschneidet. Danach rüstet Herman auf einen Paralyse-Zauber auf, der nun nicht mehr abzuwehren ist.
- Malcolm kann statt dem Fischcreme-Sandwich ein Eichhörnchen-Sandwich herstellen und damit den Drachen Brandywine bestechen.

Mehrere Lösungswege

Eines der positiven Elemente von Malcolm's Revenge ist die größere Handlungsfreiheit; die Anflüge von Optionsvielfalt aus dem Vorgänger werden hier aufgegriffen und verstärkt. Diverse Dinge sind optional, es gibt für viele Rätsel mehrere Lösungswege – darunter allein sechs Arten, Kyrandia zu verlassen:

- 1) Per Portaltrank, den man von Darm stiehlt
- 2) Per Pegasus-Trank, den man von Zanthia stiehlt
- 3) Per Zirkusboot, auf das man sich als Pantomime verkleidet einschmuggelt
- 4) Per Zirkusboot, auf das man sich als Jongleur einschmuggelt
- 5) Per Zauberformel, die man erfährt, wenn man den Drachen Brandywine besticht
- 6) Indem man viermal aus dem Gefängnis ausbricht

Allerdings kann man dieses Lob auch gleich wieder kassieren. Denn erstens setzen die Lösungssuche voraus, dass man überhaupt weiß, was zu tun ist. Das ist in Malcolm's Revenge nur selten der Fall. Zwar kann man in Kyrandia frei herumlaufen und mit vielerlei Gegenständen vielerlei Dinge anstellen, nur zu welchem Zweck? Wozu das alles gut ist, ja sogar was die Aufgabe ist (aus dem Land entkommen), wird nie explizit ausgesprochen, sondern man muss es sich nach und nach zusammenreimen.

Noch wichtiger aber ist das grundlegende Missverständnis, was „mehrere Lösungswege“ eigentlich bedeutet: Nämlich, dass jede logische Lösung auch möglich sein sollte. In Kyrandia 3 bedeutet es dagegen, dass man die Wahl zwischen mehreren unlogischen Lösungen hat. Das ist keine Tugend, sondern eine Perversion des Gedankens.

Wie schon im zweiten Kyrandia gilt auch hier: Je später im Spiel, desto linearer wird es. Gegen Ende hin gibt es keine Handlungsfreiheit mehr.

„HUMOR“

Ich kann das nur in Anführungszeichen schreiben. Wo Hand of Fate noch einigermaßen witzig war, vor allem durch die Slapstick-Einlagen und spitze Kommentare von Zanthia, ist Malcolm's Revenge nur noch quälend. Es scheitert in seiner Überdrehtheit, die versucht, alles ins Superabsurde zu übersteigern; es scheitert in dem kläglichen Versuch, einen „bösen“ Helden zu charakterisieren, dessen Fiesheit sich auf dem Niveau eines Lausebengels bewegt; und es scheitert in seinen parodistischen Anflügen.

Auf der Katzeninsel werden zum Beispiel Katzen von Hunden als Arbeitssklaven gehalten (wovon man in der Praxis nichts sieht, nur eine herumstehende Katze, die vor einen Karren gespannt ist), und man kann im Dschungel einen Katzen-Ché treffen, der für die Revolution kämpft. Das könnte eine Vorlage für knackige Salonrevoluzzer-Satire sein, die sich auch noch süffisant aus dem unzerstörbaren Hunde-Katzen-Konflikt speisen ließe, insgesamt also eine superdankbare Konstellation – aber was macht das Spiel damit? Lässt Malcolm ein altes Katzenmonument reaktivieren, indem er sechs Edelsteine einsetzt, und damit ist auf magische Weise der Umsturz herbeigeführt. Der sich dadurch äußert, dass die Lastkatze verschwunden ist, alle Hunde aber trotzdem noch rumstehen. Selten ist das Potenzial für Situationskomik so erbärmlich verschwendet worden.

Als eine Art Sidekick hat Malcolm sein böses Gewissen dabei, ein Teufelchen, das ab und zu in einer Rauchwolke erscheint und sich zu Wort meldet. Das ist ein fettes Babygesicht, das aus irgendeinem Grund ständig andere Sachen anhat. Auch hier: An sich eine gute Idee! Das könnte man als fiesen Einflüsterer nutzen, der Malcolm bei Gewissensentscheidungen auf die schiefe Bahn bringt! Oder als Hinweisgeber, der dezente Tipps rausrückt, wenn Malcolm mal nicht weiterweiß! Oder als Warner, wenn Malcolm eine falsche Entscheidung zu treffen droht, wie es das Gewissen hat so macht. Versteht sich, dass das Spiel nichts von alledem tut. Das böse Teufelchen taucht ausschließlich nach manchen Aktionen auf, um sie spöttisch zu kommentieren. Ein Off-Kommentator also, und noch dazu ein profund unwitziger.

Später im Spiel muss man sich zwischen gutem und bösem Teufelchen (Gewissen) entscheiden; ohne dass der Böse bisher zu irgendwas gut gewesen wäre, und der Gute tritt bei dieser Entscheidung zum ersten Mal seit dem Intro wieder auf – kommt also unerwartet und entbehrt jeder Entscheidungsgrundlage. Man kann sich aber auch für die Mitte entscheiden, also beide behalten.

Zu allem Überfluss gibt es noch einen Laugh Track, der zufällig eingespielt wird, wann immer Malcolm etwas sagt. Das nervt innerhalb kürzester Zeit, lässt sich aber glücklicherweise deaktivieren. Dafür kann man in den Soundoptionen eine „Helium-Modus“ einstellen, in dem alle Stimmen hochgepitcht werden – und immerhin das ist für eine Weile leidlich unterhaltsam.

 **AUDIO-SAMPLE 06: Laugh Track und Helium-Modus**

SPIEL-ENDE

Es ist alles so mies an diesem Spiel, aber dass es auch noch mit einem echten, wahren Facepalm-Moment endet, das setzt dem Ganzen ein passendes Krönchen auf. Nachdem Malcolm Kyrandia befreit, seine Unschuld durch eine Seance mit dem verstorbenen König bewiesen und sich mit König und Mystikern versöhnt hat, will er einfach nur eines: Schlafen. Doch sein Schlaf wird im Outro dreimal unterbrochen: Einmal durch einen Staubsauger-Verkäufer, den er rauswirft (gäh), dann durch Kallak, der ihm mitteilt, dass Brandon abgedankt hat und er, Malcolm, nun König von Kyrandia ist (WTF?!!!!!), dann von der hässlich-quietschigen Gefängniswächterin, die ihm – seinen kleinen Sohn präsentiert. Entweder träumt Malcolm das alles, oder man muss annehmen, dass er irgendwann im

Verlauf des Spiels mit der Wächterin geschlafen hat, ohne dass man es mitbekommen hätte. Es ist alles so unfassbar dumm.

Und dann kommt tatsächlich das Beste am Spiel: Die Credits sind ein Zusammenschnitt lauter Filmszenen des Westwood-Teams, die auf den gezeichneten Malcolm reagieren, ihn zum Beispiel im Bild herumwerfen oder im Kaffee versenken. So bekommt man noch mal auf fröhliche Weise alle Beteiligten des Spiels zu sehen.

Es könnte ein toller Abschluss sein, wenn man denn zuvor ein gutes Spiel gespielt hätte. Stattdessen hat man sich durch ein Stück komplett verkorkster Software gequält und darf am Ende auch noch dem Team dabei zusehen, wie es sich selbst feiert. Es ist (genau wie der Laugh Track) ein Zeugnis grotesker Selbstüberschätzung.

Und ein sehr trauriges Ende für eine vielversprechende Serie.