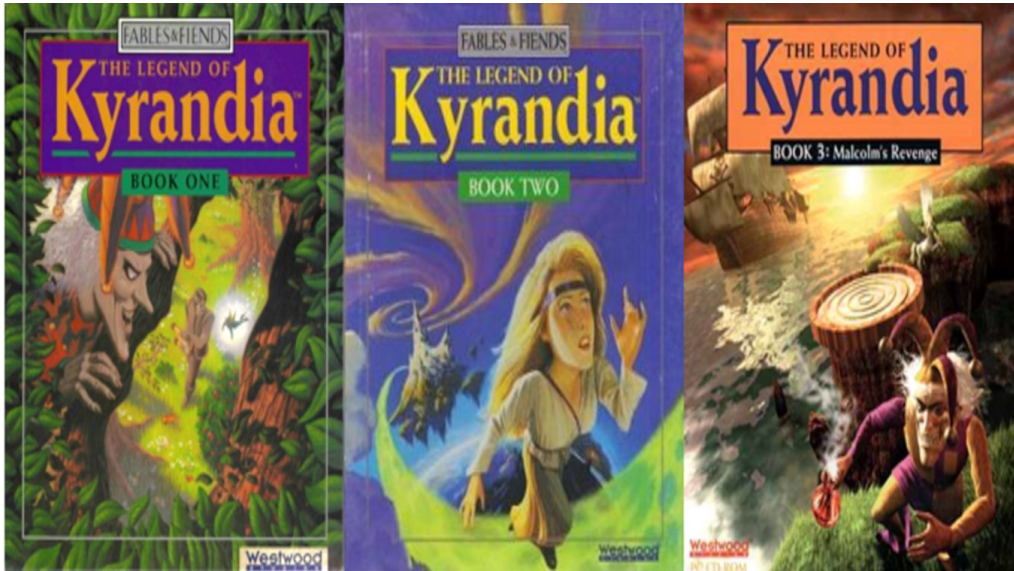


VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Die wunderbare Welt der Kyrandia Trilogie

Lars Schade am Samstag, dem 4. Februar 2023

Jetzt wo die Rückkehr zu Monkey Island letztes Jahr erschienen ist, Simon der Zauberer 2023 eine Vorgeschichte bekommt und auf einmal ein Syberia 4 auftaucht, muss ich die Chance nutzen auch auf den Point'n Click Adventure-Zug zu springen.

Ob der Grund für das Comeback von Adventures (wir hatten ja schon mal eines mit den genialen Games von Daedalic) nun pure Nostalgie oder die Abkehr des AAA-Markts wegen seiner Übermonetarisierung, Jetzt-Rausbringen-Später-Reparieren-Mentalität oder der unzähligen Skandalen hinten den Kulissen, ist für mich eher sekundär.

Adventures habe ich schon immer geliebt. Sei es noch alte Textadventures auf dem C64 von den Byteriders bis hin zu den Adventuregiganten des Genres von Lucasfilm/arts und Sierra. Natürlich kennen die meisten die Threepwoods, die Stobbards oder die Laffers der Adventurewelt. Aber eine Serie fristet da meist ein unglückliches Schattendasein und das muss geändert werden.

Zeit uns mal die Legend of Kyrandia Trilogie anzusehen.

Die Legende von Kyrandia

1992 erschien mit dem sperrigen Titel Fables & Fiends The Legend Of Kyrandia Book One ein klassisches 2D Point'n Click Adventure auf dem PC. Später dann auch für Amiga, FM Towns, Mac auch noch für den PC-98. Zuerst erschien eine klassische Diskversion und dann später die CD-Fassung mit kompletter englischer Vertonung.

Dieses Game wurde erschaffen von Westwood, die besonders durch Command & Conquer- und die Lands & Lore-Reihe große Bekanntheit erhalten sollten. Später wurde diese Erfolgsschmiede von EA übernommen und in üblicher EA-Manier Zug um Zug ausgesaugt und dann schließlich auch endgültig geschlossen.

Es war einmal im fernen Kyrandia...

In Legend of Kyrandia übernimmt man die Rolle von Brandon, der behütet durch den Mystiker Kallak ein einfaches Leben im Wald fristet. Allerdings sollte sich das eines Tages ändern. Wäre auch sonst nicht gerade die spannendste Geschichte, oder... Als Brandon wieder sein Baumhaus nach einem Waldspaziergang betritt, muss er feststellen, dass Kallak zu Stein erstarrt ist. Bevor er die Situation überhaupt begreifen kann, verändert sich das Baumhaus und ein Baumwesen erklärt ihm den Plot.

Malcolm der Hofnarr sei aus seinem magischen Gefängnis geflohen und wolle Rache (natürlich!). Er verwandele alle die, die sich dabei ihm in den Weg stellen in Stein. Gleichzeitig sei er dabei den mächtigen Kyragem – Kyrandias magischer Stein der Macht – zu verderben, um damit endgültig die Herrschaft über Kyrandia zu erhalten.

Das darf Brandon natürlich nicht so durchgehen lassen und beginnt seine Reise durch Kyrandia. Dabei begegnet er mehr oder weniger hilfreichen Bewohnern, erhält neue Fähigkeiten und kann schließlich auch Malcolm aufhalten. Allerdings gutes Schuhwerk bleibt ihm stets verwehrt (armer, armer, Brandon...).

Aber war das ein guter Einstieg?

Kyrandia 1 war für mich immer schon immer ein sehr solides Adventure. Aber eben auch nicht mehr. Die Musik von Westwood-Legend Frank Klepecki ist absoluter Ohrenschmaus und die Landschaften sind teilweise sehr hübsch gezeichnet.

Einige Rätsel hingegen basieren auf purem Glück (u.a. das Puzzle mit den Edelsteinen: man muss Edelsteine einsetzen und da man die Reihenfolge nicht kennt, werden falsch eingesetzte Juwelen einfach verbrannt und wieder zufällig in der Welt verstreut) oder – mein persönlicher Adventure Alptraum – das Rätsel der Feuerbeerenhöhle, was man ohne Kartenzeichnen und Dauerspeichern kaum lösen kann.

Das Rätsel ist noch nicht mehr so schlecht erdacht: jede Feuerbeere kann bis zu 3 Bildwechseln Licht spenden, so dass man pro Raum eine Beere ablegt und wenn man dann Raum 4 blind betreten muss, hofft man auf einen neuen Feuerbeerenstrauch, wo man neue Beeren pflücken kann. Sollte aber kein Strauch in den Raum sein, endet das mit Game Over. Daher macht das ohne Karte für mich keinen Spaß. Denn selbstverständlich ist dies ein größeres Labyrinth mit natürlich noch dem ein oder anderen Puzzle. Soll ja in Erinnerung bleiben.

Trotzdem sollte jeder mal diesen Titel gespielt haben. Denn das Game hat nicht ohne Grund gute Bewertungen erhalten und sich sogar gut verkauft. Kritiker haben es als eine Mischung von Monkey Island und King's Quest beschrieben und hier stimme ich mal den „Experten“ völlig zu.

Kyrandia 1 erinnert – schon allein durch sein Setting – an King's Quest 5 was die eigenwilligen Rätsel angeht. Gleichzeitig wird es mit ein paar lustigen Momenten und skurrilen Charakteren angereichert (und wer wollte nicht schon immer Hermans Säge zurückhaben – macht es nicht; egal was euch diversen Baumärktewerblöcke vermitteln wollen!), die ganz klar an den Humor von Guybrush & Co. erinnern.

Krise in Kyrandia – aber Krise kann ja auch geil sein

Westwood sprang auf die Welle des Erfolgs von Teil 1 auf und brachte 1 Jahr später eine Fortsetzung immer noch mit einem sperrigen Titel heraus: Fables & Fiends The Legend of Kyrandia Book Two Hand of Fate (ja, mit diesem Gametitel gewinnt man locker bei Scrabble...). Dieses Mal erschien das Game neben der PC DOS Variante nur für Mac und FM Towns. Der Amiga wurde nicht mehr bedacht. Später erschien dann die CD-Fassung mit einer absoluten spitzen englischen Synchro.

Dieses Mal darf die Zynikerin selbst ran.

Kyrandia ist (schon wieder) in Gefahr. Aber dieses Mal verschwindet Kyrandia Stück für Stück (das Intro ist übrigens tatsächlich deutsch synchronisiert worden!) und die Mystiker erkennen nach langen Diskussionen, dass das wohl eher nicht so gut sei. Also muss die junge Hex... äh... Alchimistin Zanthia eine gefährliche Reise unternehmen Kyrandia zu retten. Marco und sein neuer Freund die HAND (zwinker, zwinker) wollen aber unbedingt helfen.

Zanthia war im ersten Teil nur ein Nebencharakter, der Brandon ein paar zynische Kommentare verpassen durfte. Hier allerdings darf man mit einem der charmantesten Charakter der Adventurewelt so zynisch, sarkastisch und ironisch sein wie man nur will. Zanthia, ja, ich liebe sie.

Dadurch fällt aber auch schnell auf, dass der manchmal ernstere und düstere Ton von Kyrandia 1 völlig fallengelassen wurde und wir hier Spaß in allen Spektren genießen sollen.

Alles ist einfacher irgendwie

Auch die Gamemechanik ist einfach geworden. Bei Brandon war alles sehr limitiert und eingeschränkt. Zanthia hat viel mehr Freiheiten und statt einem magischen Amulett hat sie ein Zauberbuch, das sie zwar erst suchen und komplettieren muss, dann aber aus dem Vollem schöpfen kann. Natürlich gibt es wieder Fetch Quests. Aber auch die wirken nicht so nervig wie zu Zeiten vom Sandalenkönig Brandon.

Soundtechnisch legt Kyrandia 2 noch mal richtig nach und bietet wirklich gute Songs. Die Musik der Vulkaninsel allein ist Klepecki in Bestform. Gut ist auch, dass man die Synchronstimme von Zanthia von Teil 1 zu Teil 2 gewechselt hat. Kyrandia 2 Zanthia

wirkt viel souveräner. Die Landschaften sehen auch wieder sehr gut inszeniert aus und passen sich der Reise zu den Ankersteinen und dann zu den Räder des Schicksals perfekt an. Als nächstes Gimmick wechselt Zanthia von Stage zu Stage ihre Kleidung. Zanthia steht eben für Style over Substance... oder so...

In Kyrandia 1 konnte und musste man die ganze Welt mehrfach ablaufen. Das hat sich hier auch geändert. Denn man bewegt sich nur noch in der Stage, in der man auch die Rätsel lösen muss. Dadurch wirkt das Spiel manchmal zu kurz. Aber es muss ja nicht immer das Death Stranding der Adventurewelt sein (und ja Hideo Kojima hat sich mit Snatcher und Policenauts an Adventures versucht – dazu vielleicht an anderer Stelle mehr). Und wer sich Sorgen macht, ja, Sterben kann man in Kyrandia 2 auch noch fleißig – nur eben viel lustiger.

Für mich ist Legend of Kyrandia 2 ein absolutes Highlight und muss im Adventureolymp mit Comedygiganten wie Monkey Island 2, Simon the Sorcerer 2 oder Discworld 2 genannt werden. Aber mein Geschmack hat sich nicht in den Verkaufszahlen ausgedrückt. Kommerziell war das Game ein Flop. Aus der Abteilung „Warum wir Gamer nicht verstehen“. Grund soll das schlechte Marketing gewesen sein. Ob dies wirklich der Grund ist, wissen wohl nur die Macher selbst.

Der Clown präsentiert: Humor mit der Brechstange

Legend of Kyrandia ist ja eine Trilogie...

Zeit für The Legend of Kyrandia Book 3 Malcolm's Revenge – der nicht mehr so einen völlig sperrigen Titel trägt. Das Game erschien 1994 und obwohl es nur 1 Jahr nach Teil 2 und (ja, für Statistikfans) nur 2 Jahre nach Teil 1 erschien, hat man aber deutlich an der Technikschraube gedreht. Aber dazu gleich mehr.

In Teil 3 übernimmt man die Rolle von Malcolm (richtig, der mit der Rache) und darf nun selbst Kyrandia spüren lassen, dass man so mit einem mächtigen Hofnarren nicht umgehen darf. Auch dieses Mal hat man die Stimme von Malcolm gewechselt. In Teil 2 war Malcolm auch noch nicht in der Lage zu sprechen... War ohnehin nur präsent im Abspann (ja, es gibt sowas wie ein Kyrandia Adventure Universe).

Witzigkeit kennt kein Pardon

Das Game beginnt damit, dass der Blitz in den zu Stein erstarrten Malcolm einschlägt und damit unseren Hofnarren des Vertrauens seine unverdiente Freiheit schenkt. Schnell muss er feststellen, dass er auf (oder eher in?) der königlichen Müllhalde erwacht ist (kein Scherz – aber so ist der Humor im Game). Aber trotzdem richtet er seine Narrenkappe wieder und beginnt seine Flucht aus Kyrandia. Natürlich nur um seinen perfiden Meisterplan durchzusetzen mit Piraten, Katzen und Hunden Kyrandia endgültig zu unterjochen. Allerdings endet der Plan – wie seine andere Pläne – deutlich anders...

Und da sind wir schon bei der ersten neuen Spielmechanik: Malcolm hat ein Gewissen. Das Gewissen wird präsentiert durch Stewart – die gute Seite und Gunther – die böse Seite und obwohl man sich entscheiden kann welchen Lösungsweg man gehen möchte (gut, böse oder beide) führt der Weg zum Ende wie ein Trichter die Geschichte wieder

zusammen. Soviel zur großen Moralmechanik (könnte fast vom maßlos übertreibenden Peter Molyneux stammen).

Da man aber nun einen arklistischen Clown spielt, gibt es noch ein neues Feature. Man kann anhand eines Rades seine Einstellung ändern (gut, neutral bis hin zu böse) und je nach Gusto führt Malcolm nun entsprechend die Dialoge. Dazu kommt es zu kleineren Änderungen. Aber auch hier wird der finale Weg vorgegeben. Daher ist es eigentlich egal wie man mit den Personen umgeht. Es dankt einem je eh keiner. Und welcher Bewohner in Kyrandia kann die Wahrheit schon ertragen? Eben!

Auch ein neues Feature, nachdem sicherlich niemand gefragt hatte, wurde eingeführt: es gibt ein Punktesystem. Ja, ihr lest richtig. Wie bei den meisten Sierra Games gibt es nun Punkte für jeden Mist. Daher auch bitte jeden (und ich meine wirklich jeden) Passanten mit einem rostigen Nagel piesacken. Und ja, es gibt Momente da probiert man wegen sowas jeden Mist aus (und leider klappt das hier dann auch). Klar, es gibt dadurch Momente, die zum Schmunzeln anregen. Aber ich hätte trotzdem locker darauf verzichten können.

Grafisch hat sich viel getan. Die Zwischensequenzen sind nun gerendert. Verlieren aber dadurch für mich viel zu viel Charme. Auch die Landschaften haben Anlehnungen an Rendergrafiken. Aber daran kann sich mit der Zeit gewöhnen. Das störte mich weniger. Auch kann man sich an die Soundkulisse gewöhnen. Einerseits gibt es geniale Remixe von Kyrandasongs (besonders der Kyrandia-Theme vor dem Finale – einfach lecker!). Aber es gibt auch Songs, die wirken zu „overremixt“. Das geht schon fast in den Stil von Command & Conquer. Allerdings kann man auch mit dem Sound Frieden schließen.

Schluss mit lustig

Was aber zum adventuregewordene Autounfall geworden ist, sind die Puzzle. Natürlich gibt es auch Rätsel, die zum überdrehten Humor von Malcolm passen (u.a. hypnotisierte Eichhörnchen – Zak McCracken hätte vermutlich eine eigene Kolumne zu dem Thema verfasst...). Aber NIEMAND wollte die Rätsel, die man durch Glück lösen kann. Als Beispiel möchte ich den Dschungel der Hunde (oder Katzen – je nachdem wie man möchte) nennen: zur Lösung des Rätsels muss man mehrere Knochen sammeln. Die tauchen zufällig im Dschungel auf und passt man nicht auf, kann man von einer Schlange getötet werden. Also nicht nur wild herumrennen, sondern stets Machete gezückt halten.

Hat man nun die Itemslots mit Knochen voll belegt, geht es zum Camp der Hunde. Dies natürlich nach einer Zwischensequenz (die ihr irgendwann hassen werdet). Dort gibt man nun den Hunden die Knochen und die beginnen zu buddeln. ZUFÄLLIG finden die Hunde dann die Items, die ihr braucht. Nicht nur, dass das ihr das Buddeln schön abwarten dürft. Nein, wenn ihr zu lange wartet, töten euch die Hundeflöhe. Also auch hier auf der Hut (oder eher Hund) sein.

Ihr denkt euch sicher. Okay, das hört sich nicht gut an. Aber das macht man jetzt mal eben und gut ist. NEIN!!! Wenn ihr Pech habt, buddeln diese vierbeinigen Flohtaxis GAR NICHTS aus. Und dann geht es nach einer Zwischensequenz (genau die!) wieder in den Dschungel und es geht wieder von vorne los. Spaß für die ganze Familie und Hund und Katz...

Hat sich Kyrandia 3 nun ausgelacht?

Die Kritiker haben das Spiel für die vielen Änderungen und fordernden Puzzle gelobt. Wenn man aber Rätsel hat, die man nur durch pures Glück und Dauerspeichern lösen kann, ist dies weder innovativ noch unterhaltsam. Andere Puzzle sind zwar nicht zufallsbasiert, aber dafür nervig wiederholend. Malcolm ist ja auf der Flucht (zur Erinnerung: er gilt als mieser Bube) und wenn er nun geschnappt wird, geht es ja nach Spielabschnitt in den Knast und dort darf man dann sinnlose Arbeiten verrichten. Natürlich findet Malcolm auch hier eine Möglichkeit alles zu Grunde zu richten. Aber es gibt einige Strafarbeiten.

Es wirkt so, als würde ich diesen Titel hart kritisieren und eher für das (Achtung: lustig) Schwarze Schaf der Kyrandia-Familie halten. Allerdings ist der Humor wieder gelungen. Manchmal natürlich absolut drüber. Aber wir spielen ja nun auch den Joker von Kyrandia und wer findet Clowns denn wirklich lustig. Das Game ist zwar kein Totalausfall wie z.B. ein Simon the Sorcerer 3D aber man muss sich schon zwingen es wirklich durchzuspielen und das ist nun nicht gerade gut.

Für Interessierte kann ich euch versichern, ja, die Trilogie hört mit einem Happy End auf und es wird auch der Kreis geschlossen. Ihr bekommt sogar auch noch die Story vor Kyrandia 1 erzählt. Ob das Ende nun gut ist, das solltet ihr mal nach einem Durchspielen selber entscheiden. Die Macher von Kyrandia 3 bemerkten bei der Herstellung des Games mal, dass leider ganz Westwood sich um das Command & Conquer-Universum kümmern musste und sie eben nur ein Nischendasein gefristet haben. Dafür ist das Game noch ganz gut gelungen. Wenn man bedenkt wie bei heutigen Produkten sowas leider meist endet.

Als Fazit bleibt für mich Kyrandia 2 mein ganz klarer Favorit der Serie. Teil 1 ist nett, kann aber Frust bieten. Und tja, Teil 3 ist eben Teil 3. Es reicht wenn ihr Let's Play von dem Game gesehen habt. Das spart euch den Frust mit dem Gameplay. Selbst zocken würde ich nur den ganz harten Adventurepuristen anraten.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 4. Februar 2023 um 10:00 Uhr in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#), [Videospiegelgeschichten](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pinggen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospielgeschichten.de>