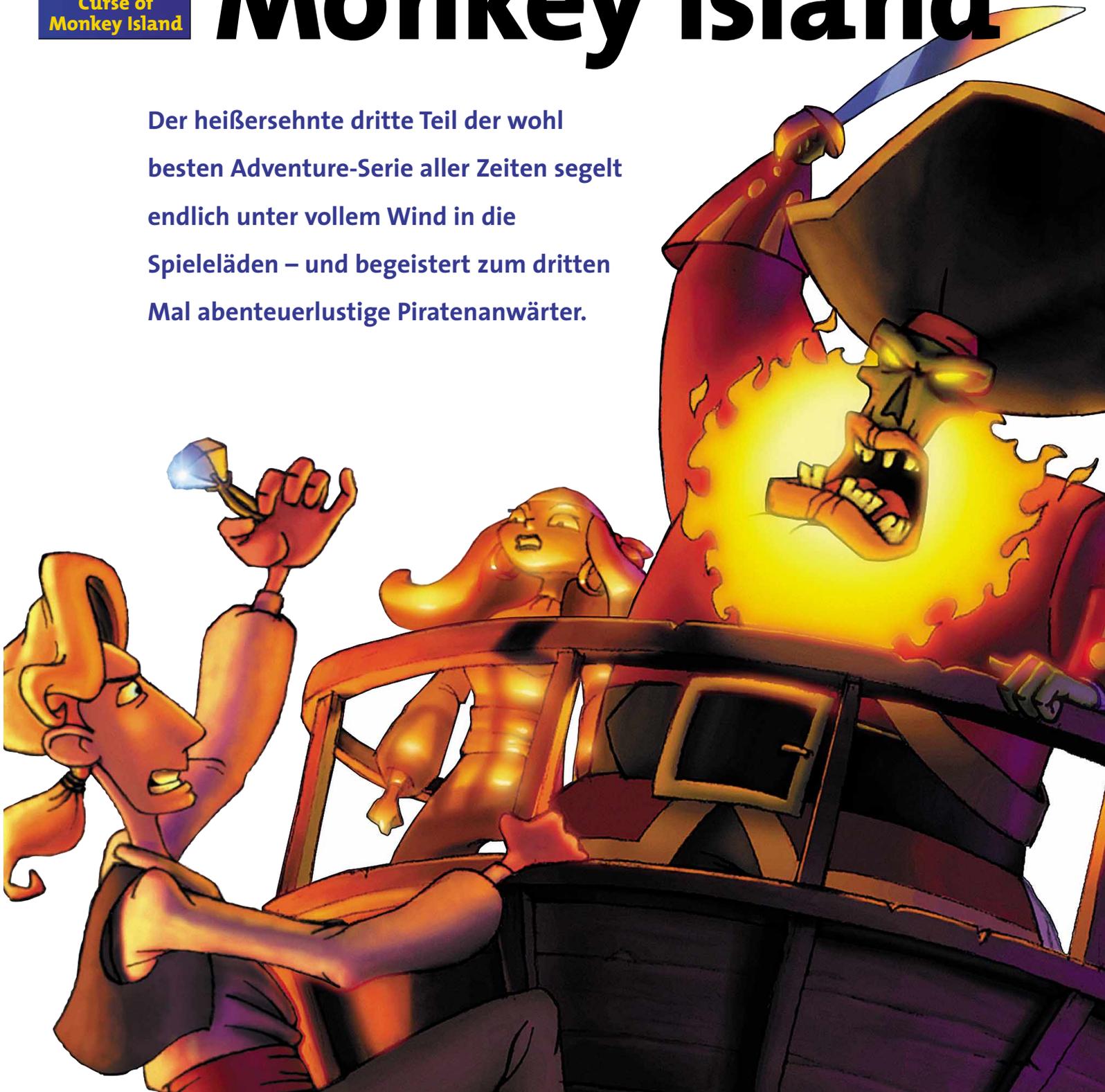


Das Warten hat ein Ende



# Curse of Monkey Island

Der heißersehnte dritte Teil der wohl besten Adventure-Serie aller Zeiten segelt endlich unter vollem Wind in die Spieläden – und begeistert zum dritten Mal abenteuerlustige Piratenanwärter.



**Bonus-Vollversion: Monkey Island!**

Mit The Secret of Monkey Island begann der Kult – und noch heute gehört das Adventure zur Güteklasse A. Davon können Sie sich selbst ein Bild machen: Auf unserer zweiten CD dieses Monats finden Sie die Vollversion von Monkey Island 1. Mehr Infos ab Seite 200.

**Facts**

- 6 Kapitel
- 40 bis 80 Stunden geschätzte Spielzeit
- 25 Synchronsprecher
- 2 Schwierigkeitsstufen
- 3 Action-Einlagen



Weitspucken war gestern – heute sind **Duelle** angesagt. Im Hintergrund sehen Sie Puerto Pollo.

**E**r ist blond – aber nicht blöd. Er hat einen Herzenswunsch: endlich ein karibikweit anerkannter Pirat zu werden. Sein Name: Guybrush Threepwood. Der berühmteste Abenteurer der Computerspiel-Geschichte tritt zum dritten Mal in der Karibik gegen grimmige Piraten und mächtige Voodoo-Magie an. Knackige Rätsel, spannende Handlung und eine Galleonenladung Humor in Schimpfwort-Duellen oder Weitspuck-Wettbewerben sorgten bereits 1990 für Ge-

dränge in den Spieläden, als **Secret of Monkey Island** erschien. Der nächste Wurf, **LeChuck's Revenge** (1992), sprühte ebenfalls vor Wortwitz und setzte die Rätsel-Latte noch höher.

Guybrushs aktuelles Abenteuer, **Curse of Monkey Island**, setzt die Tradition nun mit Bravour fort. Zwar werden Kenner der ersten beiden Teile alte Kumpane und Feinde wiedererkennen (etwa die Voodoo-Priesterin oder Kartograph Woody), Trilogie-Einsteiger kommen aber auch

ohne Insider-Wissen aus und freuen sich über die Pointen.

**Der Fluch LeChucks**

Neben Blondschoopf Threepwood spielen auch im jüngsten Monkey-Island-Abenteuer zwei weitere Hauptpersonen mit: zum einen die rot-haarig-rassige Gouverneurin Elaine Marley, zum anderen der untote Piratenkapitän LeChuck, der nonstop herrlich böse drauf ist. Dreimal dürfen Sie raten, in wen von beiden Guybrush bis über beide Ohren verknallt ist! Seine heißblütige Liebe zu Elaine bringt ihn denn auch prompt wieder in die Bredouille, als er seiner Angeboteten einen schmucken Ehering über den dafür vorgesehenen zarten Patschfinger streift. Der Diamantring sieht zwar verflucht gut aus, ist aber auch verflucht verflucht: Elaine erstarrt zur Goldsäule. Es liegt nun an Ihnen, in Threepwoods Haut den Fluch aufzuheben. Doch kaum kehren Sie der goldigen Statue Ihren Heldenrücken zu, wird sie auch schon gestohlen. Spuren im Sand geben Ihnen erste Hinweise auf die Diebe.

**Hühner überall**

**Monkey Island 3** spielt wieder auf verschiedenen Inseln. Ihr Abenteuer beginnt auf Plunder Island. Dort gibt es so viele Hühner, daß die Mac-Chicken-Versorgung einer bekannten Fastfood-Kette auf Jahre hinaus gesichert wäre. Irgendwo soll sich sogar ein zwei Meter großes Exemplar der Frühstückseilieferanten herumtreiben... Neben dem Federvieh treffen Sie aber auch (überwiegend)

*Komplettlösung ab Seite 200.*



Ahoi! Ich bin Guybrush Threepwood! Sie sind also Schiffskapitän, was? Wußten Sie, daß Sie langsam grau werden? Reuer! Reuer um euer Leben! Sie scheinen beschäftigt zu sein. Ich komm' später wieder.

Im **Frisiersalon** rekrutiert Mr. Threepwood seine Mannschaft.



Währenddessen vor der Küste von Plunder Island.

**LeChuck** segelt nach Monkey Island.

menschliche Wesen. Da wäre beispielsweise eine Voodoo-Priesterin, die Guybrush bereits früher unter die Arme griff. Sie erzählt Ihnen, wie der Fluch aufzuheben ist: Nur ein reiner Diamantring kann

Martin Deppe



Verflucht gute Fortsetzung

Bei Fortsetzungen bin ich immer vorsichtig, vor allem dann, wenn

der letzte Teil bereits fünf Jahre auf dem Buckel hat. In dieser Zeit hat sich gerade im Adventurebereich enorm viel getan, und durch das lange Warten lobt man den Vorgänger leicht in den Spielhimmel: »Ja, Monkey 2, das war noch ein Adventure...«. Doch Curse of Monkey Island ist wirklich ein würdiger Nachfolger: Die Grafik wurde nicht verschlimmbessert (können Sie sich Guybrush in einem Render-Adventure vorstellen?), die Rätsel sind wieder auf teilweise aberwitzige Art zu lösen (ja, die Helium-Ballons sind mit dabei), und der abgedrehte Humor wurde beibehalten (zwerchfellquälend: das »Elektro-Banjo«-Solo eines Piraten). Das Ganze ist mit hervorragenden Synchronsprechern besetzt. Zarte Andeutungen auf die brillanten Vorgänger und Wiedersehen mit alten Freunden lassen mich immer wieder in der Vergangenheit schwelgen.

Was mach' ich als nächstes?

Die Monkey-Island-Trilogie gefällt mir vor allem wegen der geschickt verteilten Rätsel. Komme ich an einer Stelle nicht weiter, probiere ich's halt woanders – irgendwann kommt der zündende Funke bestimmt. Einsteiger werden allerdings daran zu knabbern haben und schon mal die Übersicht verlieren. Oft grübelte ich noch auf dem Heimweg über Lösungsmöglichkeiten nach. Nicht umsonst versammelte sich die halbe Redaktion andächtig vor meinem Monitor, als zum ersten Mal die schmissige Karibik-Musik des Vorspanns erklang...



Plötzlich ist Elaine gar nicht mehr vom Verlobungsring begeistert...

helfen. Doch den gibt's leider nur auf Blood Island, und das ist zum Herüberschwimmen definitiv zu weit – ein Schiff muß also her. Weil sich die alten Segelpötte aber nicht alleine steuern lassen, braucht Mr. Threepwood noch eine Mannschaft. Als ob das noch nicht genug ist, hat die Voodoo-Dame auch keinerlei Ahnung, wo genau Blood Island denn nun liegt; ohne Landkarte ist unser Held also aufgeschmissen. Doch sein für Elaine pumperndes Herz siegt über die Faulheit, und er macht sich auf die Suche nach dem benötigten Equipment.

Plunder Island

Wie bei den Vorgängern ist die Insel in mehrere Schauplätze unterteilt. Eine Gesamtübersicht zeigt das vollständige Eiland als Karte, auf der Sie gezielt einzelne Orte anspringen. Die erstrecken

sich mal über nur einen Bildschirm, mal über mehrere. So sind Sie eine ganze Weile unterwegs, wenn Sie Plunder Islands Hauptstadt, Puerto Pollo, erforschen. Damit der Spaziergang nicht zum Gewaltmarsch wird, bringt Sie ein Doppelklick auf das gewünschte Zielgebäude sofort

dorthin. Lläuft Guybrush direkt vor Ihnen herum, ist er einen halben Bildschirm groß, während er weiter hinten nur winzig klein erscheint. In Puerto Pollo treffen Sie die meisten Inselbewohner; allerdings können Sie manche Gebäude nicht ohne weiteres betreten. So dürfen Sie erst ins Feinschmeckerlokal, wenn Sie dem Maitre de Cuisine einen Reservierungsbeleg unter die Nase halten. Auch abseits der Stadt sind manche Orte zunächst tabu – leider auch der Brimstone-Beach, an dem sich nur Clubmitglieder räkeln dürfen. Ohne Mitgliedsausweis weist man Sie hier schnöde ab.

Rätsellust statt Frust

Auch in der jüngsten Episode findet man eine Stärke der



Während Elaine hilflos zuschaut, beginnt der Showdown.

Alte Bekannte



Guybrush Threepwood

Schlaksige Beine, dünne Ärmchen – sieht so ein Seeräuber aus? Jawoll! Guybrush ersetzt Muskelmasse durch Hirnschmalz, um seinen Widersacher LeChuck wieder mal in die Schranken zu weisen.



Elaine Marley

Die Esther Schweins der Karibik: rote Haare, feuriger Blick und sexy Hüftschwung. Seit sie vor sieben Jahren Guywood kennenlernte, vernachlässigt Elaine ihre Pflichten als Gouverneurin gewaltig.

Monkey-Island-Trilogie wieder: Die Rätsel sind geschickt verteilt. Im Gegensatz zu manch anderem Adventure müssen Sie bei **Curse of Monkey Island** nicht verzweifeln, wenn Sie irgendwo hängenbleiben. Meist können Sie ein anderes Rätsel an einem weiteren Ort in Angriff nehmen. Oft finden Sie mit dessen Lösung einen nützlichen Gegenstand, der Ihnen weiterhilft. An einigen Stellen läßt sich allerdings nichts auf die lange Bank schieben. So stecken Sie einmal in Treibsand fest und müssen sich mit Inventar und Köpfchen aus Ihrer äußerst mißlichen Lage befreien.

**Hilfreiche Dublone**

Wohin auch immer das Abenteuer Sie trägt – Ihre Goldmünze begleitet Sie. Auf



Plunder Island aus der Vogelperspektive.

der prangen drei Symbole: Mit der Hand benutzen Sie Objekte, nehmen diese auf oder kombinieren sie mit anderen; mit dem Totenkopf betrachten Sie Interessantes näher. Wählen Sie hingegen



Guybrush auf der Bühne – was für ein Affentheater! Irgendwie muß er die tierische Horde loswerden.

das Papageiensymbol, können Sie andere Personen anquatschen, Drinks schlürfen oder Eßbares futtern (oder das, was manchmal dafür herhält). Der Mauszeiger errötet zudem, wenn er auf wichtigen Gegenständen oder Charakteren ruht. Bei Dialogen



Die Golddublone dient als Interface.

stehen immer mehrere Fragen und Antworten zur Auswahl. Dabei klickt man auch gerne Sätze an, die nicht unmittelbar mit der Story zu tun haben – beispielsweise erzählt ein Pirat spannende Schwänke aus seiner Jugend, wenn man ihn darum bittet.

**Immer mit dabei: die Schatzkiste**

Eingesammelte Objekte landen in Ihrer Taschen-Schatzkiste. Das Inventar ist schon bald pickepackevoll, denn auf Ihren Reisen durch die Karibik sammelt sich einiges an. Manche Gegenstände sind an ganz anderer Stelle oder erst viel später einzusetzen. So hat Guybrush bereits zu Beginn seine berühmten Helium-Ballons bei sich, mit denen er dem erwähnten Treibsand entkommt. Oft muß Mr.

Threepwood Objekte bearbeiten und mit anderen kombinieren. So gilt es einmal, einen Kaugummi weichzumampfen und etwas darin zu verstecken – was, das verraten wir hier nicht. Anschließend schmuggelt er das Produkt seiner Kau-Aktion per Ballon am wütenden Besitzer



Ihr Inventar landet in dieser Schatzkiste.



**Kapitän LeChuck**

Böse, böser, LeChuck: Der grausame Oberpirat ist einfach nicht totzukriegen. Kein Wunder – er ist schon tot. Immer wieder kreuzt der Zombie-Seeräuber Guybrushs Wege, und jedesmal zieht er den Kürzeren.



**Kartograph Woody**

Klein und kurzsichtig – das ist Woody. Früher war er Kartograph, aber nach einer Umschulung hält er sich für einen Seeräuber. Doch Augenklappe und Plastik-Armhaken können sein weiches Herz nicht verbergen.

Jörg Langer



Ein Adventure-Gold-schatz

Ich kann Martin nur zustimmen: Das lange Warten auf Curse of

Monkey Island hat sich mehr als gelohnt. Die witzige Piraten-Story zieht sich selbst durch den Kakao und überrascht immer wieder mit ihren Anspielungen auf unsere heutige Zeit. Da werden Kanonen mit Faxmodem angeliefert, das Restaurant hat eine Gegensprechanlage, und Guybrush kauft sich eine Versicherungs-Police. Die Rätsel sind wieder richtig schön schwer, aber nicht unfair. Nachdem ich die ersten Hürden genommen hatte, kam ich schnell wieder in die »Monkey-Island-Denke« rein und suchte auch nach ungewöhnlichen Lösungswegen.

Auf den Inhalt kommt es an

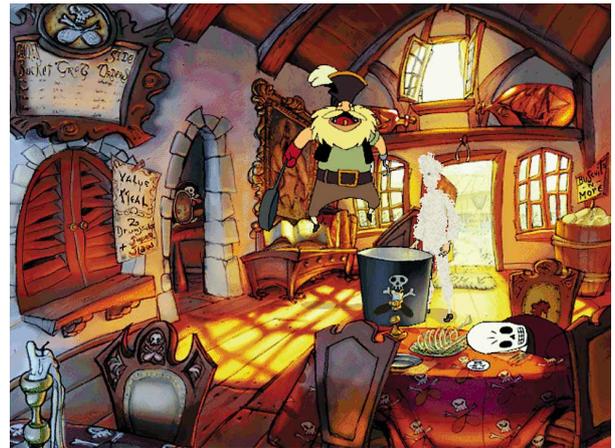
Verglichen mit Blade Runner, Floyd oder Atlantis bleibt Mister Threepwoods Abenteuer grafisch zurück. Vor allem auf Blood Island ist's mir manchmal zu düster, und die komischen Wolkenhintergründe sehen auch nicht besonders hübsch aus. Doch die spannende Handlung und die Rätselwelt gleichen diesen Nachteil wieder aus. Was bringt mir schließlich eine tolle Verpackung à la Riven, wenn der Inhalt mich schnell langweilt?

vorbei. Leider ist es damit nicht getan: Das wertvolle Stück verschwindet wie Elaines Goldstatue. Solche abgedrehten Mehrfach-Rätsel finden Sie öfter, nicht nur Genre-Einsteiger haben mächtig daran zu knabbern. Zwischen 40 und 80 Stunden

dauert es, bis Guybrush seine Elaine errettet hat – je nach Gewitztheit des Spielers. Im Vergleich mit den ersten beiden Episoden wurde der Schwierigkeitsgrad noch einmal erhöht. Zu Spielbeginn dürfen Adventure-Neulinge aber eine Light-Version wählen, in der einige knackige Rätsel entschärft sind.

Guybrush erstrahlt im neuen Look

Curse of Monkey Island wurde natürlich für die neuen Abenteurerauch grafisch aufpoliert. Erschien der erste Teil noch mit spärlichen 16 Farben, sind es mittlerweile 256 – selbstverständlich in SVGA. Klar, daß die Animationen dadurch erheblich schärfer und flüssiger ablaufen. Sie erreichen allerdings nicht die Qualität von Floyd. Etwas gewöhnungsbedürftig sind die Wolkenhintergründe, die bewußt gemalt aussehen. Immer wieder zeigen Zwischensequenzen eine Parallelhandlung – etwa dann, wenn Sie ein Rätsel knacken, das auch woanders Auswirkungen hat. So beobachten Sie beispielsweise, wie der totgeglaubte Salzwasser-Schurke LeChuck wiederaufsteht und üble Rachepläne schmiedet. An anderer Stel-



Buh! Unser gefiederter Held erschreckt den Küchenchef zu Tode.

le finden Sie eine Papier-Voodoo-Puppe, die Kinder zurückgelassen haben. Wenn Sie die mit Brotmesser, Scheere oder Nadel traktieren (die Puppe, nicht die Kinder!), zeigt eine kurze Zwischensequenz einen Totengräber, der sich vor Schmerzen windet.

Uuuund Äktschn!

Guybrushs neuestes Abenteuer enthält auch Action-Sequenzen. Bereits zu Beginn spielen Sie »Schiffe versenken«: Mit einer alten Kanone



Endlich hat Guybrush Schiff, Mannschaft und Landkarte beisammen.

schießen Sie auf angreifende Piratenboote. Bei einer anderen Gelegenheit wird's musikalisch: Ein Pirat spielt Ihnen eine flotte Banjo-Melodie vor, die Sie nachzupfen müssen. Sobald Sie ein Schiff samt Mannschaft und Landkarte haben, greifen Konkurrenzfreibeuter Sie auf hoher See an – zünftige Seeschlachten wie im guten alten Pirates entbrennen. Mit der Maus steuern Sie Ihr Schiff und feuern Kanonensalven ab. Auf Wunsch hilft Ihnen Ihre



Um sich auf See richtig durchzusetzen, brauchen Sie die besten Geschütze.

Alte Bekannte



Die Voodoo-Priesterin

Die namenlose Voodoo-Priesterin kann in die Zukunft sehen, zaubern und hat auch sonst einiges auf dem Kasten. Ohne ihre Voodoo-Puppen und Magiekunde wäre Guybrush Threepwood aufgeschmissen.



Krämerseele Stan

Für Stan zählt nur das Geschäft. Nachdem Guybrush vor etlichen Jahren seinen Bootshandel ruiniert hat, macht Stan in Versicherungen. Seine Markenzeichen sind scheußlich gemusterte Anzüge und wilde Zuckungen.

Besatzung beim Ausrichten der Geschütze; hartgesottene Kapitäne stehen die Gefechte natürlich alleine durch. Sobald Sie Ihren Gegner mit einer Breitseite getroffen haben, geht der Kampf an Deck weiter. Im Gegensatz zu **Pirates** zählt hierbei nicht ein flinker Säbel, sondern Ihr dichterisches Können: Sie müssen die Beleidigungen Ihres Widersachers rei-

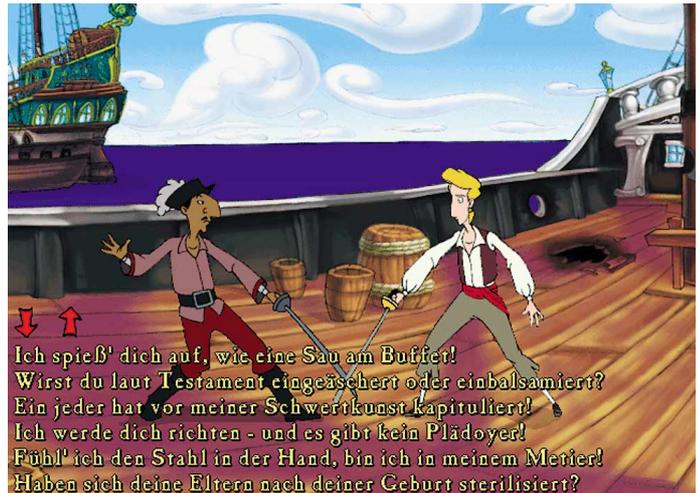
mend erwidern (»Trugen deine Eltern ein Toupet?« »Nein, sie waren voll auf LSD!«). Die jeweils passende Antwort erfahren Sie in vorangegangenen Wortgefechten – eine Hommage an die Schimpfwortduelle aus dem ersten **Monkey Island**.

### Kabelfernsehen und Kanonen

**Monkey Island 3** setzt die Humor-Tradition seiner beiden Vorgänger hervorragend fort. Das altertümliche Piratenszenario ist gespickt mit Anspielungen auf die heutige Zeit, und viele Rätsel sind auf abgedreht-spaßige Art und Weise zu knacken. So wird Guybrush von Affenpiraten geteert und gefedert, um anschließend als Riesenhuhn die armen Inselbewohner zu schockieren. An anderer Stelle diskutiert er über seine Zukunftschancen als Fernsichttechniker. Bereits im Vorspann dümpelt unser Held in einem Autoscooter-Wagen. Sogar im Optionen-Menü nimmt man Sie auf den Arm: Wenn Sie hier die 3D-Beschleunigung anwählen, gibt's nur einen Kommentar à la »kleiner Scherz«.

### Guybrushs neue Stiefväter

Threepwood-Urvater Ron Gilbert widmet sich zwar mittlerweile seiner neuen Firma Cavedog und schickt mit **Total Annihilation** kampflustige Krieger aufs Echtzeit-Schlachtfeld, doch für Vatersersatz wurde gleich doppelt gesorgt. Zwei Adventure-Veteranen stehen hinter der neuen **Monkey Island**-Episode: Jonathan Ackley als Programmierer und Larry Ahern als Art Director. Beide arbei-



Ich spieß' dich auf, wie eine Sau am Buffet!  
Wirst du laut Testament eingeseihert oder einbalsamiert?  
Ein jeder hat vor meiner Schwertkunst kapituliert!  
Ich werde dich richten - und es gibt kein Plädoyer!  
Fühl' ich den Stahl in der Hand, bin ich in meinem Metier!  
Haben sich deine Eltern nach deiner Geburt sterilisiert?

En Garde! Guybrush kämpft mit Säbel und spaßigen Reimen.

teten bereits bei den ebenfalls abgedreht-witzigen Zeichentrick-Abenteuern **Day of the Tentacle** und **Sam & Max** mit.

### Deutsche Karibik

LucasArts' deutscher Vertrieb, Funsoft, hat **Curse of Monkey Island** vollständig übersetzt. 25 Synchronsprecher liehen den Charakteren Ihre Stimme. Vor allem



Auf **Monkey Island** wird unser Held in einen **kleinen Jungen** verzaubert.

Guybrush wurde hervorragend besetzt, aber auch die Nebenrollen, etwa der Piratenfrisör mit seinem Hamburger »sspitzen-Sstein«-Dialekt (im amerikanischen Original ist er Schotte). Wahlweise können Sie farbige Untertitel einblenden oder ganz auf gesprochenen Text verzichten, um die Dialoge zu beschleunigen. **MD**



Wir **belauschen** einen affigen Kapitän.

## Action-Einlagen



Feuer frei! Jagen Sie den Seeräubern eine Kugel ins Boot, um ihren Angriff abzuwehren.



Let's rock! Fünf Saiten, und nur eine ist die richtige. Guybrush kämpft gegen die Tonleiter.



Hart im Wind! Wie bei **Pirates** manövrieren Sie feindliche Schiffe aus und feuern Breitseiten ab.

## Curse of Monkey Island

**Genre:** Grafik-Adventure  
**Anspruch:** Fortgeschrittene und Profis  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 100 Mark  
**Spieler:** Einer

**Hersteller:** LucasArts  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** 10 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 100	Pentium 133
16 MByte RAM	32 MByte RAM	32 MByte RAM
4fach CD	4fach CD	8fach CD

Grafik		Gut
Sound		Sehr gut
Bedienung		Sehr gut
Spieltiefe		Sehr gut
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Würdige Fortsetzung des Kult-Adventures.



# Reiseführer

Glückwunsch – Sie haben die richtige Wahl für Ihren Abenteuerurlaub getroffen.

Wir zeigen Ihnen die touristischen Highlights unserer schönen Pirateninsel.

## SCHLANGENBERG

Dieser Berg bietet eine wunderbare Aussicht auf die Jefahren-Bucht – und das Innere einer Schlange. Bestaunen Sie das Fabergé-Ei und die Haushaltsgeräte-Ausstellung. Wie wär's mit einem Souvenir für Ihre Lieben daheim? Außerdem spendieren wir Ihnen einen Freiflug.



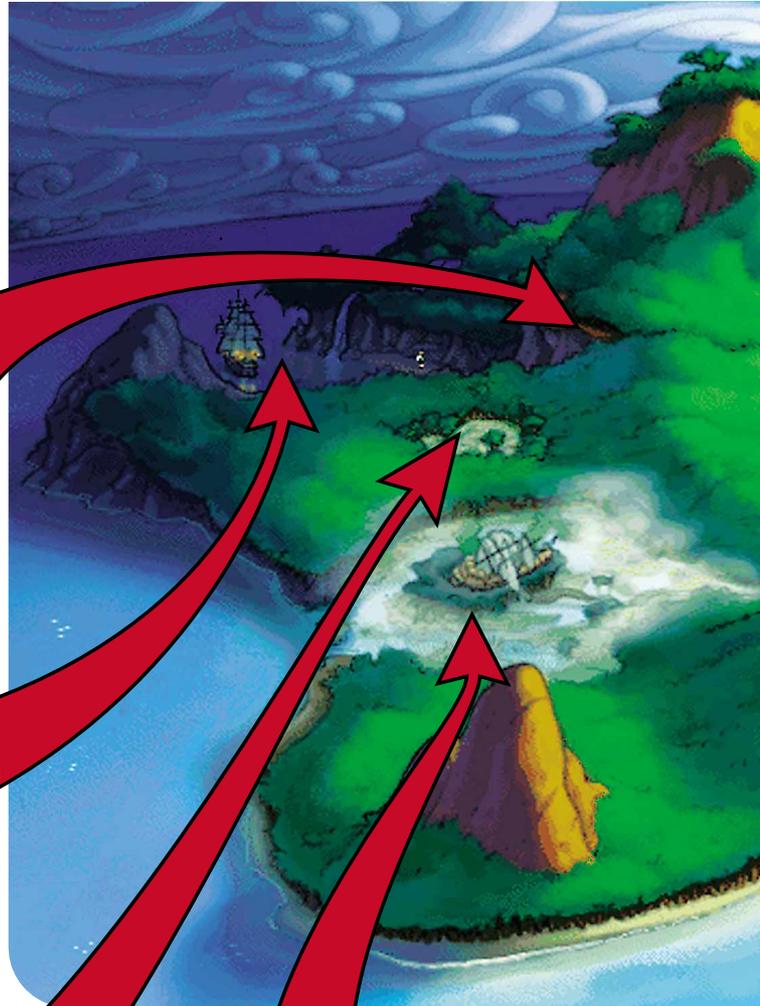
## JEFAHREN-BUCHT



Mit Romantik pur wartet die Jefahren-Bucht auf. Der plätschernde Wasserfall und die lieblich kreisenden Haie sind ein Muß für jeden Touristen. Leider ist unser Boot außer Betrieb, der Ausflug zum Piratenschiff entfällt vorerst.

## TREIBSAND

Das bietet nur Plunder Island: Tonnenweise Sand – und ganz für Sie allein! Der wird Sie wirklich in seinen Bann ziehen. Schließen Sie die Augen, tauchen Sie ein ins Vergnügen, und lassen Sie den Alltag hinter sich. Ein Tip: rudern Sie doch einfach mal wild mit den Armen!

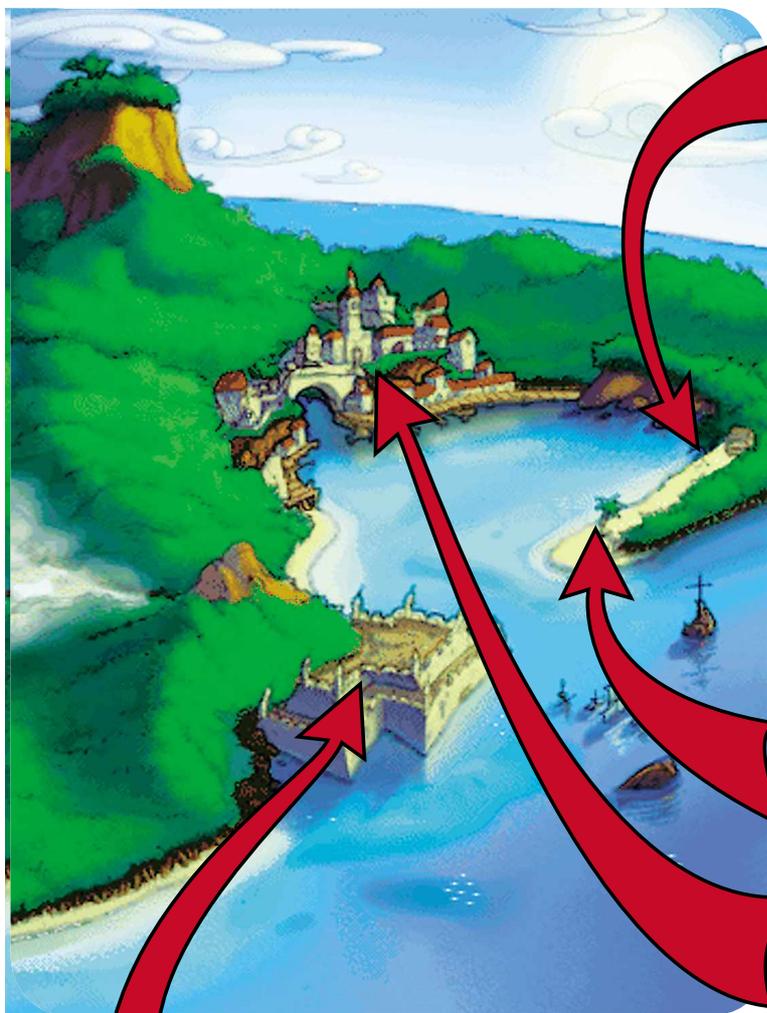


## SUMPF

Keine Angst – hier versumpfen Sie bestimmt nicht. Plaudern sie mit Murray, dem Totenkopf, oder der geheimnisvollen Voodoo-Zauberin, die Ihnen gerne bei der weiteren Reiseplanung hilft.



# Monkey Island 3



## CABAÑA

Genießen Sie die würzige Seeluft in exklusiver Atmosphäre. Lassen Sie sich vom süßen Duft verbrannter Pommes Frites nicht weiter stören. Unser geschultes, freundliches Personal erfüllt Ihnen jeden Wunsch. Naja, zumindest fast jeden.



## BRIMSTONE-BEACH



Unser exquisiter Strand ist ein wirklich heißer Geheimtip. Hier treffen Sie Blassido Domingo, den berühmten Künstleragenten. Er erzählt gerne aus seinem bewegten Leben, ist aber auch sehr durstig. Vergessen Sie Ihre Clubkarte und Handtücher nicht – und ölen Sie sich kräftig ein!

## PUERTO POLLO

Unsere Hauptstadt ist bekannt für ihr karibisches Ambiente. Bummeln Sie durch die malerischen Gassen, und lauschen Sie dem Glockenspiel der Turmuhr (jede halbe Stunde). Gönnen Sie sich einen frischen Haarschnitt oder einen erfrischenden Drink (günstig: der »bodenloser Becher«-Service). Im Theater spielen wir »Romeo und Julia« in der Kurzfassung von William Speare.



## FESTUNG



Eins der architektonischen Wunder unserer Insel – echt antik. Vorsicht: Behalten Sie Ihr Reisegepäck im Auge, besonders Wertgegenstände wie Traveller-Schecks, Kreditkarten und verzauberte Goldstatuen.