



Affenstark

Monkey Island 4



Neue Optik, neue Steuerung, zwei neue Inseln – aber sonst erfreulich altmodisch.

Jambalaya Island hat einen hübsch bunten Marktplatz. Dort sucht Guybrush unter anderem nach Hinweisen auf die »Ultimative Beleidigung«.



Was macht einen echten Piraten aus? Auf jeden Fall eine verwegene Frisur, mindestens eine Narbe im Ge-

sicht, die schwarze Augenklappe und ein Holzbein – ergänzt durch messerscharfen Verstand und Säbel in allen Größen. Kein Wunder also, dass aus Guybrush Threepwood auch in **Monkey Island 4** keiner werden wird, denn bis auf die Frisur hat er wieder nichts von dem Genannten vorzuweisen. Aber mal im Vertrauen: Könnten Sie mit einem verwegenen und scharfsinnigen Guybrush leben?

Dass der Möchtegern-Frei- beuter im vierten Teil der Erfolgsserie von LucasArts als 3D-Held daherkommt, ließ viele Fans stutzig werden. Aber keine Sorge, wir konnten uns persönlich davon überzeugen, dass bis

auf die neue Optik fast alles beim Alten geblieben ist – im Falle von **Monkey Island** das Beste, was passieren konnte.

Im Hafen der Ehe

Endlich haben die beiden es geschafft: Elaine, Gouverneurin von Melee Island, und ihr heldenhafter Beschützer Guybrush Threepwood sind in den Hafen der Ehe eingelaufen. Nach mehreren Wochen leidenschaftlicher Hochzeitsreise kehren sie auf ihre Heimatinsel zurück, um dort festzustellen, dass Elaine für tot erklärt wurde. Stattdessen will ein schmieriger Emporkömmling namens Charles L. Charles durch Neuwahlen die Macht an sich reißen. Während Elaine sich in eine »Ich bin nicht tot«-Kampagne stürzt, darf sich Guybrush um die dazugehörigen Botenjobs kümmern. Schon die Konsultierung der Familien-Rechtsanwälte erweist sich als schier nicht zu bewältigende Aufgabe. Doch was danach auf ihn wartet, ist von einem noch größeren Kaliber. Charles L. Charles ist nämlich nicht nur schmierig, sondern auch ab-



Bei **Otis** gibt es nicht nur nützliche Tipps, sondern auch wieder eine Menge seltsamer Dinge zu bestaunen.

Piraten-Evolution

Guybrush hat sich im Laufe von mittlerweile zehn Jahren zu einem echten Schönling entwickelt. Sein Hirn dürfte aber immer noch in einem recht pixeligen Zustand sein.



Monkey Island 1 (1990)



Monkey Island 2 (1991)



Monkey Island 3 (1997)



Monkey Island 4 (2000)



Eines der berühmten **Beleidigungsduelle**: Nur wer besser im Verschmähen ist, wird gewinnen.

grundtief böse. Melee Island soll sein werden – mit Hilfe der »Ultimativen Beleidigung« Und das kann Guybrush natürlich nicht zulassen.

Piratensteuerung

Sollten Sie die ersten drei Teile der **Monkey Island**-Serie bis dato noch nicht gespielt haben, befinden Sie sich bei Teil 4 trotzdem auf der sicheren Seite. Zunächst schildert man Ihnen nämlich erst einmal in knappen Sequenzen das Vorgeschehen. Ganz im Stil von **Grim Fandango** (also mit den Richtungstasten statt der Maus) steuern wir den Helden über vier Südsee-Inseln. Anfänglich rennt Guybrush dabei schon mal vor Mauern oder neben eine Tür, aber nach kurzer Übung haben wir ihn sicher im Griff. Gerät etwas Interessantes in sein Blickfeld, wird

das am unteren Bildschirmrand vermerkt. Per Eingabe-Taste kann man das Objekt näher betrachten oder es benutzen.

Wiederverwertung

Dass die Steuerung so stark an **Grim Fandango** erinnert, hat seinen Grund. Das Gerüst des Spiels ist nichts anderes als die (leicht modifizierte) **Grim**-Engine von 1998. Die Hintergrundbilder in **Monkey Island 4** sind zwar immer noch zweidimensional, wirken aber dank Rendering fast wie 3D. Die Figuren selber sind allerdings echte 3D-Modelle. Dennoch verliert das Spiel dadurch nichts von seinem Comic-Charakter – im Gegenteil. Opulente Farben, eine verrückte Architektur und die beeindruckenden Animationen unterstützen das Prinzip eher noch.

Gerüchte, man steuere erstmals auch andere Figuren neben Guybrush, können wir nicht bestätigen. Aber stellen Sie sich einmal vor, Elaine dürfte zwischendurch das Ruder in die Hand nehmen – das Spiel wäre ja innerhalb kürzester Zeit gelöst.

Alte Freunde

Sowohl die Entwickler als auch das Spiel selbst beschwören die guten alten Zeiten. Wenn Sie sich ein wenig in der Firmengeschichte von Lucas Arts auskennen, werden Ihnen die Namen der Haupt-Designer bekannt vorkommen. Verantwortlich für den vierten Teil von **Monkey Island** zeichnen Michael J. Stemmler und Sean Clark, die schon erfolgreich an **Indiana Jones 4** und **Sam and Max** mitarbeiteten. Der englische Sprecher des liebevollen Trottel Guybrush ist derselbe wie in den drei ersten Teilen.



Gerade von der **Hochzeitsreise** wiedergekehrt, sehen sich Guybrush und Elaine neuen Problemen gegenüber. Gemeinsam geht es zur Gouverneursvilla.



Abendstimmung auf Melee Island. Dass der **Bildhintergrund** eigentlich in 2D gestaltet wurde, ist kaum zu erkennen.

Und zur allgemeinen Freude dürfen wir verkünden, dass in der deutschen Fassung die Stimmen der Hauptcharaktere ebenfalls altbekannte sind. Auch im Spiel selber werden Sie auch auf einige vertraute Gesichter stoßen. So gibt es un-

ter anderem ein Wiedersehen mit Otis, der Voodoo-Kram-Händlerin, Murray, dem melancholischen Totenkopf und Stan, dem Blutverkäufer. Und vielleicht sogar LeChuck? Dieser Charles L. Charles ist schon ein wenig verdächtig... **PET**

Escape from Monkey Island

Genre: Adventure
Termin: 4. Quartal 2000

Hersteller: Lucas Arts
Ersteindruck: Sehr gut

Petra Schmitz: »Endlich wieder jemanden beleidigen dürfen, dass die Schiffsbalken krachen! Was ich bis jetzt schon von **Monkey Island 4** gesehen und gespielt habe, gibt mir die Gewissheit, dass ich im Winter immer eine Wärmflasche dabei haben muss – um die aus Lachkrämpfen resultierenden Verspannungen im Bauch zu lösen.«