

Adventure-Comeback des Jahrzehnts

Curse of Monkey Island



LucasArts knüpft an seine goldene Adventure-Ära an. Zwischfelle werden erschüttert, wenn Seeräuber-Softie Guybrush in Monkey Island 3 loslegt.

Liebes Tagebuch, seit Jahren treiben wir nun ziellos auf der Adventure-See. Einst ein tosendes Meer voller Spielspaß-Wogen, verkam sie immer mehr zum toten Tümpel ohne rechte Spitzen-Software. Ich sah viele mei-

ner Gefährten über Bord gehen; sie strandeten an den Gestaden der Echtzeit-Strategie und 3D-Shooter.

Wenn die gleißende Mittagssonne meine verdorrte Haut quält, phantasiere ich oft von früher. Ich denke an das Jahr 1990, als es noch so prachtvolle Adventures wie **The Secret of Monkey Island**

gab. Zwei Jahre später war mir ein Nachfolger vergönnt, doch seitdem herrschte Totenstille um mein geliebtes Spiel. Designer Ron Gilbert verließ indes LucasArts, um seine eigene Firma zu gründen. Salzige Tränen füllten den Ozean, bis eine Flaschenpost an mein Boot rummste. Nach fünfjähriger Flaute soll doch noch ein Monkey Island 3 erscheinen! Bald werde ich wieder jene sagenhafte Inselgruppe in der Karibik besuchen, mich an ihren schrägen Bewohnern, listigen Puzzles und köstlichen Scherzen delectieren.

Ein Abenteuer-Schatz kehrt zurück

Wenn **The Curse of Monkey Island** in die Läden kommt,

werden die jahrelangen Nachtgebete tausender Adventure-Fans endlich erhört. Kein anderes Grafik-Adventure genoß in den 90er Jahren eine dermaßen kultige Verehrung wie die aberkomi-sche Mär vom Möchtegern-Piraten Guybrush Threepwood, der den Zorn des un-toten Spuk-Seeräubers LeChuck erregte. Zwei Kerntugenden machten Monkey Island vor allem in Deutschland zum Riesenhit: Humor und gute Puzzles, zwei seit **Myst** gerne vernachlässigte Disziplinen.

Larry Ahern (Art Director)

und Jonathan Ackley (Programmierer) gebührt die Ehre, das Erbe von **Monkey Island** anzutreten. Das Pärchen teilt sich die Projektlei-

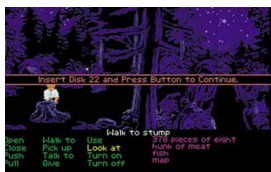


Objekt-orientierte Puzzles und Dialog-intensive Rätsel werden beim Design berücksichtigt.

Monkey Island – History

Monkey Island 1 (1990). In jenen EGA-Zeiten wurden Spiele noch auf Disketten ausgeliefert.

Ein Umstand, der in diesem Insider-Gag gewürdigt wird.



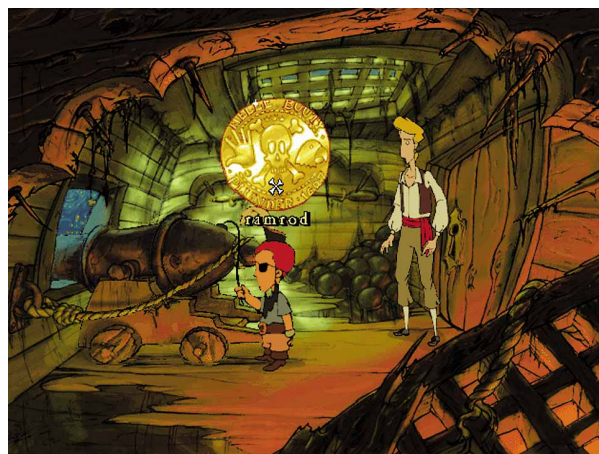
Monkey Island 2: LeChuck's Revenge (1992).

Spuken und spucken in 256 Farben und Sprachausgabe - die neue CD-ROM-Technologie macht's möglich.



Monkey Island 3: Curse of Monkey Island (1997). Guybrush im neuen Zeichentrick-Stil;

frisch abgeführt von LeChucks Skelett-Matrosen.



Ein Blick aufs neue **User-Interface**: Auf der Goldmünze befinden sich drei Bildsymbole, mit denen Sie Guybrush steuern.

tung der 3. Episode und wirkte früher an LucasArts-Klassikern wie **Day of the Tentacle** oder **Sam & Max** mit. Die beiden bezeichnen sich als eiserne Guybrush-Fans der ersten Stunde und wollen die besonderen Kennzeichen der Serie fortführen. Stellen Sie sich also auf respektlose Scherze, alte und neue Charaktere sowie jede Menge Grog ein. Hochprozentig gerät auf jeden Fall der Rätselanteil: Je nach Reifegrad des Spielers soll es 40 bis 60 Stunden dauern, bis er den Fluch von Monkey Island gelöst hat. Auch die motivierende Unterteilung in verschiedene Aufgaben wollen Ahorn und Ackley wieder verwenden. Dadurch wird die Sackgassen-Gefahr verhindert: Hängt der Spieler an einem Puzzle fest, kann sich erst mal einem anderen widmen.

Völlig neue Grafik

Moderne Zeiten herrschen bei der Grafik. Mußte **Monkey Island 1** noch mit 16 Farben und pixeliger Auflösung leben, wird der jüngste Teil SVGA-Schärfe und schnittige Animationen bieten. Das neue Interface erinnert an den LucasArts-Titel Vollgas: Wenn Sie den linken Mausknopf länger gedrückt halten, rufen Sie eine Gold-Dubleone auf, die drei Aktions-Symbolen enthält. Alle mitgenommenen Objekte werden in einem formschönen Schatztruhen-Inventar verstaut, das Sie mit der rechten Maustaste aufrufen. Einige Gegenstände müssen Sie kombinieren, um fortschrittliche Puzzles zu lösen.

Einfaches Interface, schwere Puzzles

Die Geschichte beginnt mit einem neuen Fauxpas unseres sensationell tolpatschigen Protagonisten Guybrush.



Die neue **Monkey Island**-Fortsetzung verspricht spielerische Erhellung in trüben Adventure-Tagen.

Nach zwei langen Adventures voller amuröser Entbehnungen schickt er sich endlich an, seinen Augenstern Elaine Marley zu ehelichen.

Salzwasser-Zombie samt Skelettcrow kassiert die vergoldete Elaine kurzerhand ein und bringt unseren armen Guybrush hinter Gittern.

der Dialoge. Jeder noch so dämliche Gesprächspartner dient vor allem dazu, ganze Pointen-Salven abzufeuern. Nachdem die beiden ersten

Teile in dieser Hinsicht enormen Wortwitz hatten, darf man auf die Dialogqualität im Nachfolger besonders gespannt sein. An Insider-Gags wird nicht gespart (auch eine Aufklärung des rätselhaften Endes von **Monkey Island 2** steht an!). Das neue Adventure wird aber so designt, daß auch Einsteiger mitkommen und ihren Spaß haben.



Der Coolste der Bösewichte: **Le Chuck** ist wieder wunderbar mies drauf.

Die Schwierigkeiten beginnen damit, als Guybrush seiner Braut den Ehering ansteckt. Das gute Stück ist ein Sonderangebot aus einem verfluchten Piratenschatz, der seine Trägerin in Gold verwandelt. Als wären die Aussichten für die Flitterwochen damit nicht schon kalt genug, kommt Dauerfeind LeChuck des Weges. Der

Freche Dialoge

Heiß geliebt und gerne wiederbelebt auch die Tradition

Der deutsche Distributor Funsoft hat viel Aufwand bei der Übersetzung getrieben. Ein 14-köpfiges Team feilte an den Texten, 25 deutsche Sprecher sagten ihre Sätzlein auf. **HL**

The Curse of Monkey Island

Genre: Adventure **Hersteller:** LucasArts
Termin: November '97 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet
Heinrich Lenhardt: »Endlich eine Fortsetzung zu meinen Lieblings-Adventures! Monkey Island 3 steht schon auf meinem Weihnachts-Wunschzettel.«