



Secret of Monkey Island

Altes Spiel in neuer Grafik: Das erste Monkey Island kehrt zurück.

Die Neuauflage des Adventure-Klassikers setzt auf einen Zeichentrick-Stil.



GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6259

Ein junger Bursche namens Guybrush Threepwood landet mitten in der Nacht auf Melee Island und hat ein Ziel vor Augen: »Ich will Pirat werden!« Den Rest der Geschichte können Spiele-Veteranen aus dem Effeff erzählen. **The Secret of Monkey Island** ist das wohl beliebteste Adventure aller Zeiten. Dabei ist der Klassiker von 1990 fast 20 Jahre alt, erschien damals in 16 Farben und mit Piepsmusik und ist auf modernen Rechnern nicht ohne wei-

teres zum Laufen zu kriegen. Deshalb legt LucasArts **The Secret of Monkey Island** demnächst als Special Edition neu auf.

Neuer Lack

Im Prinzip ist **The Secret of Monkey Island: Special Edition** das gleiche Spiel wie das Original, der Inhalt bleibt unangetastet; es gibt keinerlei neue Rätsel, Dialoge oder Szenen. Neu ist allein die Präsentation. Alle Hintergründe wurden hochauflösend neu ge-

zeichnet, rund 4.000 Animationen ersetzt. Beim Probespielen auf der E3 wirkten die Bewegungen trotzdem hölzern. Apropos: Hatte **Monkey Island** ursprünglich einen realitätsnahen Look, so setzt die Special Edition nun auf einen Zeichentrick-Stil, der an den dritten Serienteil **Curse of Monkey Island** angelehnt sein soll. Uns erinnern vor allem die Gesichter aber eher an Holzschnitte. Und wer zum Teufel hat Guybrushes Frisur verbrochen? Trotz der neuen Hochglanz-Optik samt Partikeleffekten und animiertem Wasser bleiben die Gesichter bewegungslos.

Ebenfalls neu: Alle Dialoge sind mit den englischen Originalsprechern vertont, die Musik neu abgemischt. Weil die Special Edition auch auf der Xbox 360 läuft, gibt es ein neues, symbolbasiertes Interface. Die Neuauflage wird nur als Download erscheinen. **CS**



Veteranen erkennen die **Scumm-Bar** sofort wieder.

Secret of Monkey Island: Special Edition

► **Angeschaut** ► Genre **Adventure** ► Termin **Juli 2009**
► Hersteller **LucasArts** ► Status **zu 80% fertig**

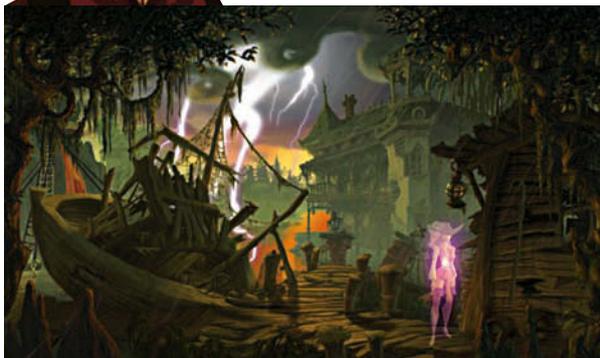
Nach wie vor eines der besten und witzigsten Adventures. Aber der modernisierte Look? Gewöhnungsbedürftig ...



Ghost Pirates of Vooju Island

Ausnahmsweise jagen Sie mal keine Geister, sondern spielen welche.

Die ersten Bilder lassen bereits den äußerst stimmungsvollen **Grafikstil** des Geister-Abenteurers erkennen.



GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6260

Ein ehemaliger LucasArts-Mann macht ein Comedy-Adventure mit Piraten und Untoten – ein Schelm, wer Böses dabei denkt! Bill Tiller war Chefgrafiker für **Curse of Monkey Island**, letztes Jahr hat er mit seinem Studio Autumn Moon das Erstlingswerk **A Vampyre Story** herausgebracht. Nun arbeitet er nicht nur an dessen Nachfolger, sondern auch an **Ghost Pirates of Vooju Island**.

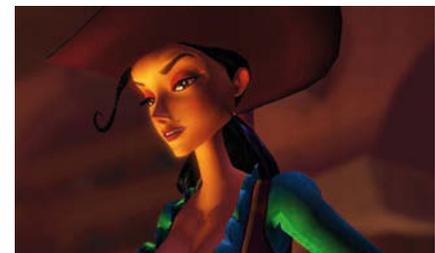
Auch wenn die Szenario-Parallelen zu **Monkey Island** unübersehbar sind, so hören die Gemeinsamkeiten bei der Handlung auf. Statt eines Nachwuchs-Piraten steuern Sie drei gestandene Freibeuter, nämlich den dicken Schiffskoch Bluebelly, den Voodoo-Priester Papa Doc und die patente Jane Starling. Problem: Alle drei wurden durch einen Fluch in Geister verwandelt.

Geisterprobleme

Aus dem Geister-Status der Protagonisten zieht **Ghost Pirates of Vooju Island** seinen Reiz, denn Untote haben ganz eigene Probleme. Sie können nur leichte Gegenstände bewegen und nicht mit Menschen sprechen, und obwohl sie einfach durch Türen und Wände gleiten, ist Salz für sie ein unüberwindbares Hindernis. Viele der Rätsel sollen sich also darum drehen, wie Sie indirekt mit der Welt der Lebenden in Kontakt treten.

Von den drei Adventures ist **Ghost Pirates** noch im frühesten Stadium; während die beiden

Monkey Islands bereits im Juli erscheinen werden, kommt das Geister-Abenteuer frühestens Anfang 2010 in die Läden. Oder, wenn's so läuft wie bei **A Vampyre Story**, auch erst 2012. **CS**



Die Piraten-Lady **Jane Starling** ist die Draufgängerin im Trio.

Ghost Pirates of Vooju Island

► **Angeschaut** ► Genre **Adventure** ► Termin **1. Quartal 2010**
► Hersteller **Autumn Moon** ► Status **zu 50% fertig**

Die Geister-Idee verspricht originelle Rätsel, das Spiel muss aber deutlich besser werden als das maue **A Vampyre Story**.