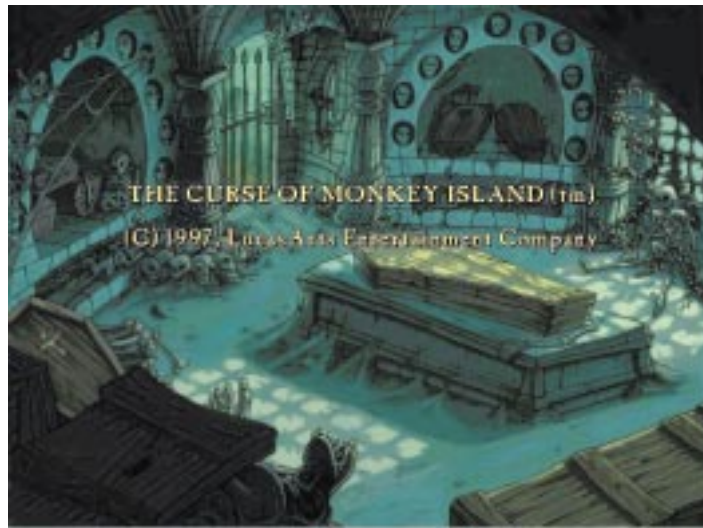




*Elaine hat's nicht leicht: Ihr verschmähter Liebhaber, der Geisterpirat LeChuck, läßt nicht locker und macht seinem Nebenbuhler Guybrush Threepwood das Leben zur Hölle.*



*Nein, dies ist noch nicht der Abspann von Monkey Island 3 – anläßlich des Scheintods von Guybrush Threepwood erlaubten sich die Designer diesen kleinen Scherz mitten im Spiel.*

## The Curse of Monkey Island • Adventure

# AFFENTHEAT



**Touché!** Mit Degen, Kanonen und jeder Menge Wortwitz feiert der legendäre Möchtegern-Pirat Guybrush Threepwood ein grandioses

**Comeback!** Wenn Sie sich von Zombie-Piraten nicht einschüchtern lassen und hitzigen Duellen der außergewöhnlichen Art gewachsen sind, sollten Sie den Software-Schatz Monkey Island 3 von LucasArts unbedingt heben!

**P**C-Spielern der ersten Stunde wird es meist ganz warm ums Herz, wenn sich das Gespräch um The Secret of Monkey Island oder LeChuck's Revenge dreht: Die beiden 1990 bzw. 1992 erschienenen ersten Folgen der Piraten-Mär um den jugendlichen Draufgänger Guybrush Threepwood gehören zu DEN Klassikern des Adventure-Genres schlechthin, und ihr Einfluß auf die Point & Click-Abenteuer der folgenden Jahre kann eigentlich gar nicht unterschätzt werden. Nicht nur die ungemein intelligente Machart der Puzzles legte für künftige Produktionen die Meßlatte fest, auch das bereits für Maniac Mansion entwickelte SCUMM-Interface fand in den Adventures anderer Hersteller unzäh-

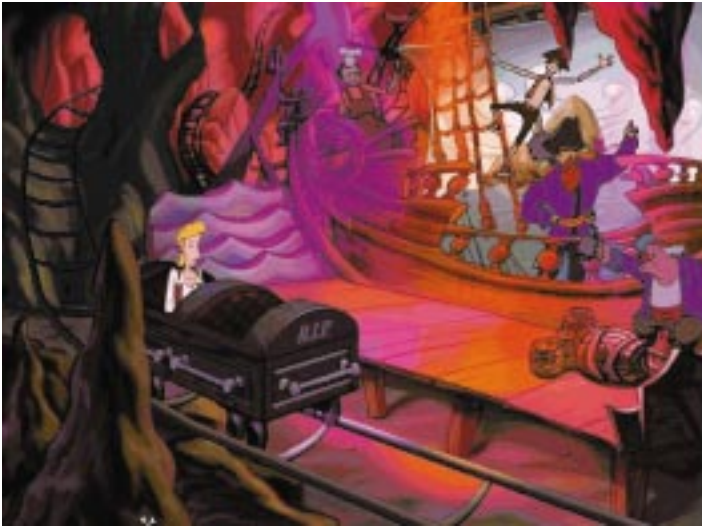
lige Nachahmer. Angesichts eines derart legendären Rufes wurde The Curse of Monkey Island von vielen Fans mit einer gesunden Portion Mißtrauen erwartet, zumal kaum noch Mitglieder des ursprünglichen Designteams an dem Projekt beteiligt waren: Selbst Monkey Island-„Vater“ Ron Gilbert hatte LucasArts schon vor längerer Zeit verlassen und widmete seine Arbeitskraft mittlerweile bei Cavedog Entertainment dem Echtzeitstrategie-Knüller Total Annihilation. Die Produktionsleitung für The Curse of Monkey Island übernahmen an seiner Stelle Jonathan Ackley und Larry Ahern, die vorher schon an anderen wichtigen Lucas-Projekten mitgearbeitet hatten. Natürlich bemühten sich die beiden, ei-

ne gewisse Kontinuität mit den früheren Threepwood-Epen zu wahren, ohne jedoch neue technische und Gameplay-spezifische Erfahrungen außer acht zu lassen.

### Das alte Lied

Wieder einmal ist Elaine Marley in Bedrängnis – ihr hartnäckiger Verehrer, der grimmige Zombie-Pirat LeChuck, läßt sich auch nach dem x-ten Korb nicht abweisen und setzt nun alles daran, sie zu ihrem Glück zu zwingen. Elaine liebt jedoch einzig und allein den jungen, schlaksigen Guybrush. Als dieser eines der hitzigen Wort- und Feu-





Reminiszenz an Monkey Island 2: Der große Showdown zwischen Threepwood und LeChuck findet auf dem Gelände eines Vergnügungsparks statt.



Ein unvorsichtiger Schritt, und Threepwood landet im Magen einer Riesenschlange. Glücklicherweise hat er die Zutaten für ein brechreizförderndes Mittelchen in seinem Inventar.

# TER

ergefachte zwischen Elaine und LeChuck belauscht, wird er von dem Geisterpiraten entdeckt und kurzerhand im Laderaum von dessen Schiff gefangengesetzt. Bevor Threepwood die Flucht gelingt, findet er mitten in einer Menge Unrat einen Diamantring – ein hübsches Verlobungsge-  
schenke für Elaine, denkt sich Guybrush. Was er nicht weiß: Der Ring ist mit einem bösen Fluch belegt, und als Guybrush seiner Geliebten das Schmuckstück an den Finger steckt, verwandelt sie sich blitzschnell in eine



goldene Statue. Das wiederum ruft natürlich die Piraten auf den Plan, die die erstarrte Schöne in Windeseile an einen unbekanntem Ort verschleppen. Unverzüglich macht sich Threepwood auf, die holde Elaine zu retten, aber um sie wieder zum Leben zu erwecken, benötigt er einen „echten“ Diamant-Verlobungsring. Bis unser Held seiner Geliebten das heilbringende Schmuckstück verehren kann, führt ihn eine abenteuerliche Odyssee in sechs Kapiteln auf drei kleine Karibik-Inseln, deren Bewohner sich nur selten auf Anhieb als kooperativ erweisen...

Wer noch die alten Pixelmännchen in 320x200er Auflösung bei 256 Farben aus LeChuck's Revenge in Erinnerung hat, wird das neue grafische Gesicht von Monkey Island eventuell ein wenig gewöh-

nungsbedürftig finden: Sämtliche Locations erstrahlen jetzt in SVGA (640x480, immer noch 256 Farben), aus Threepwood ist ein dünner, langer Lulatsch geworden, und Elaine klimpert mit den Glupschaugen, als ob sie sich die Titelrolle im nächsten Disney-Weihnachtsfilm sichern wollte. Darüber hinaus gibt es ein Wiedersehen mit mehreren alten Bekannten: Die füllige Voodoo-Priesterin ist ebenso dabei wie Stan, der sich diesmal als Versicherungsvertreter verdingt. Der kleine Wally versucht sich mit künstlichem Bart und Armhaken-Attrappe wenig erfolgreich als Pirat, und die vegetarischen Kannibalen huldigen ihrem Vulkangott mit proteinreichen Fleischopfern.

Egal ob man den Grafikstil nun mag oder nicht: Jeder noch so unbedeutende Charakter hat in Monkey Island 3 sein ganz eigenes Profil, und das liegt nicht zuletzt an der hervorragenden Arbeit der Animatoren: Sämtliche Bewegungen wirken natürlich und flüssig wie in einem gut gemachten Zeichentrickfilm. Spar-Animationen, in denen mal ein Auge in einem ansonsten unbewegten Gesicht blinzelt, bekommt man in Monkey Island 3 jedenfalls nicht zu sehen. Eine glückliche Wahl traf man auch bei der Auswahl der Synchronsprecher – die Stimmen passen optimal zu den Figuren auf dem Screen und hauchen den Charakteren erst richtig Leben ein. Neben Floyd gehört Monkey Island 3 damit zu

den am besten lokalisierten Adventures, die zur Zeit auf dem Markt sind.

### Witz kommt raus

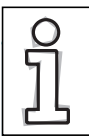
Wer skeptisch war, ob The Curse of Monkey Island in Sachen Puzzles und Wortwitz ähnliche Höhen erreichen kann wie die beiden Vorgänger, darf beruhigt sein. Monkey Island 3 knüpft in vieler Hinsicht an alte Tugenden an: So ist auch diesmal die Rätselstruktur wieder nonlinear gestaltet – Sie



### VERGLEICH

Unter den Comic-Adventures nimmt The Curse of Monkey Island momentan zweifellos eine Spitzenstellung ein. Technisch bietet allenfalls Baphomets Fluch 2 eine ähnliche Perfektion, wenngleich bei diesem Programm das Verhältnis zwischen Dialogen und Aktion nicht so ausgewogen ist wie im neuen LucasArts-Knüller. Floyd ist Monkey Island wegen seiner zuweilen recht an den Haaren herbeigezogenen Puzzles unterlegen, glänzt aber mit einer ähnlich perfekten deutschen Lokalisierung. Toonstruck und Orion Burger bieten immer noch hervorragende Unterhaltung, sind aber technisch inzwischen nicht mehr ganz taufersch.

Monkey Island 3 .....	88%
Baphomets Fluch .....	86%
Floyd .....	83%
Toonstruck (abgewertet) .....	83%
Orion Burger .....	82%



## SPÄTE HEIRAT

Im Nachhinein ist man immer wieder erstaunt, welche abstrusen Wege die Monkey Island-Designer einschlugen, um zu einem bestimmten Ziel zu kommen: Bei der reichlich späten Verheiratung einer Dame aus dem Geschlecht derer von Meistersuppe mit ihrer Jugendliebe Charles deGoulasch kommt Guybrush Threepwood unversehens die Rolle des Ehestifters zu.



Mit einem Stemmeisen reißt Guybrush Threepwood die unschönen Bretter ab, mit denen ein zugiges Loch in der Mauer des Hotels vernagelt ist...



...und entfernt anschließend die Nägel, mit denen er einige Zeit vorher deGoulaschs Klappbett auf dem Boden fixiert hat. Das Bett schnappt in die Höhe und...



...schleudert den armen, klapprigen deGoulasch durch das Loch in der Wand hinaus. Mit seinem Bettuch als „Fallschirm“ landet deGoulasch in der Familiengruft der Hoteliers-Familie Meistersuppe...



...und fällt seiner ebenfalls schon etwas angegrauten Angebeteten vor die Füße. Nachdem sich die Dame standesgemäß noch etwas geziert hat, kommt es schließlich doch noch zu einer zünftigen Seniorenheirat.

haben die Möglichkeit, in einem gewissen Rahmen die Rätsel in beliebiger Reihenfolge zu lösen. Bleiben Sie an einer Stelle hängen, packen Sie kurzerhand ein anderes Puzzle an – vielleicht kommt Ihnen ja in der Zwischenzeit eine Idee zur Lösung des ersten Problems. Trotz aller Abstrusität bleiben die Puzzles (fast) immer gut nachvollziehbar und

sind auch von einem ungeübteren Spieler zu bewältigen. Wer es sich nicht gleich „oberaffig“ geben will, kann auch einen leichteren Schwierigkeitsgrad wählen, in dem besonders tückische Puzzles automatisch gelöst werden. Zuweilen konfrontiert Sie das Programm mit kleinen Action-Einlagen: Sie steuern auf einer isometrischen Seekarte Ihr 3D-Schiff-



## KOMMENTAR

» Ja, ja, ich weiß, früher war alles besser! Ich bin mir sicher, daß es gerade bei Monkey Island 3 wieder viele Stimmen geben wird, die die glorreiche Vergangenheit beschwören und der Meinung sind, The Curse of Monkey Island könne seinen beiden Vorgängern nicht im geringsten das Wasser reichen. Wer jedoch mit derart festen Vorstellungen an Monkey 3 herangeht, verbaut sich selber den unverkrampften Zugang zu einem der witzigsten und technisch perfektsten Adventures der letzten Zeit. Threepwoods dritter Coup ist eben „anders“, und meiner Meinung nach ist es nur zu begrüßen, wenn sich die Designer trotz aller Bezüge zu den beiden Vorgängern nicht mit einem billigen Abklatsch zufriedengaben, sondern Story und Charaktere zeitgemäß weiterentwickelten. „Nachgewachsene“ PC-Piraten, die die ersten beiden Monkey Island-Spiele nicht kennen, werden von der dritten Episode sicherlich von Anfang an hellauf begeistert sein. Mißtrauische Veteranen hingegen sollten über ihren Schatten springen und Monkey Island 3 eine faire Chance geben – sie werden reich belohnt! «



In einer Schatztruhe bewahren Sie alle Items auf, die sich bei Ihren Abenteuern noch als nützlich erweisen könnten. Manche Gegenstände lassen sich hier sogar miteinander kombinieren.

chen gegen unterschiedlich starke Piratenschiffe und dürfen sich gegenseitig saftige Breitseiten einschicken, liefern sich mit einem Friseur-Piraten ein aberwitziges Banjo-Duell und kommen auch wieder in den Genuß der legendären Beleidigungs-Säbelkämpfe. LucasArts hat in diesem Zusammenhang aus früheren Fehlern gelernt: Action-Szenen sind nicht unbedingt im Sinne der meisten Adventure-Freaks, und so hat man in Monkey Island 3 den Schwierigkeitsgrad dieser Abschnitte so niedrig angesetzt, daß sie zwar als nette Abwechslung, aber nicht als echte Herausforderung dienen können.

### Point & Click mit Vollgas

Erfreuliches gibt es bei der Steuerung von Monkey Island 3 zu vermelden: Während in LeChuck's Revenge noch das untere Drittel des Bildschirms vom SCUMM-Interface beansprucht wurde, steht jetzt der gesamte Bildschirm für die Spiele-



Nach seiner Flucht von LeChucks Schiff gibt der „große Pirat“ Guybrush nicht gerade ein sehr heldenhaftes Bild ab.

grafik zur Verfügung. Klicken Sie mit der linken Maustaste einen Hotspot auf dem Screen an, kommt ein Piraten-Taler zum Vorschein, der ähnlich wie seinerzeit in Vollgas verschiedene Möglichkeiten der Interaktion zur Verfügung stellt. Ein Klick mit der rechten Maustaste fördert auf dem Bildschirm eine Schatzkiste zutage, in der Sie Ihre Items aufheben und gegebenenfalls auch miteinander kombinieren können. Noch rationeller und anwenderfreundlicher läßt sich ein Benutzer-Interface kaum umsetzen.

Herbert Aichinger

Mindestens:	P 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95
Empfohlen:	P 133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM
Technik:	SVGA/SB
Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Handbuch:	deutsch
Sprache:	deutsch
CD/HD:	1.100 MB/2 MB
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	LucasArts
Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	85%
Sound:	91%
Genre:	Grafik-Adventure

88% Einzelspiel - % Multiplayer

» Ein großartiges Stück Software-Piraterie «

Spielanteile: Action (red), Rätsel (yellow), Strategie (green), Wirtschaft (blue)