

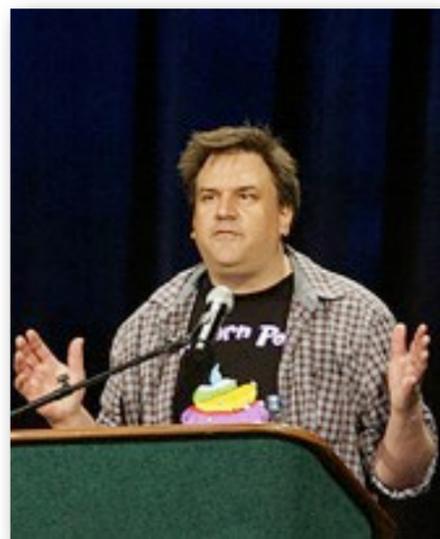
KLASSIKER DER SPIELEGESCHICHTE

06 MONKEY ISLAND

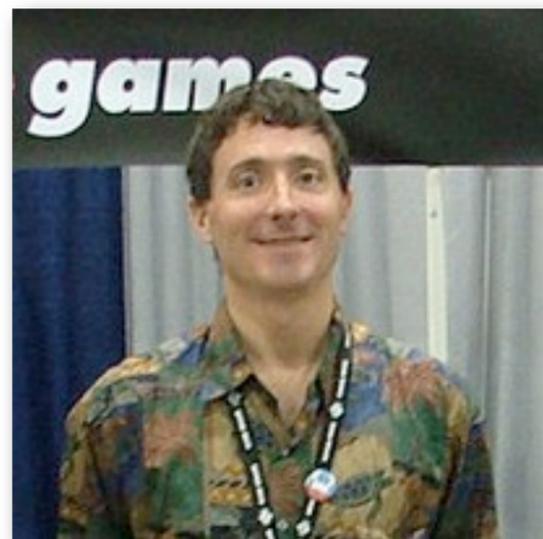
25. NOVEMBER 2010



LucasArts



Ron Gilbert



Dave Grossman



Tim Schafer



Dominic Armato

Sean Clark

Michael Land



Michael Stemmler

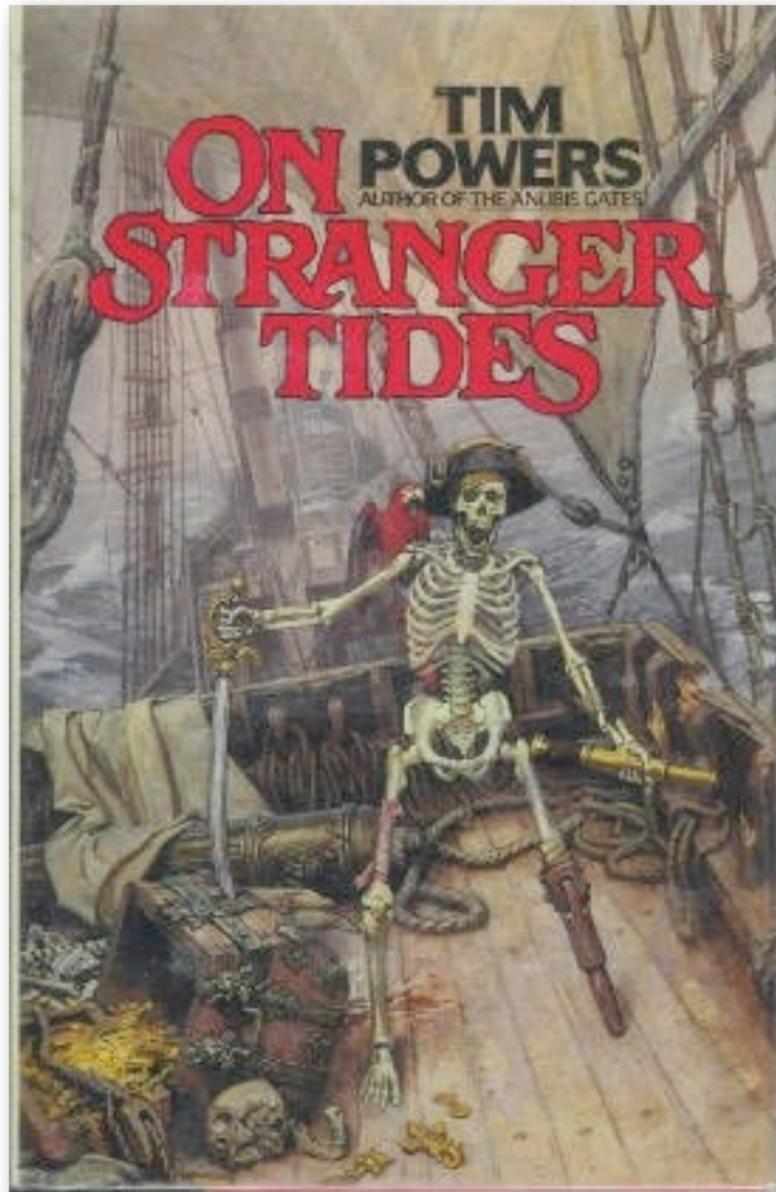
Pirates of the Caribbean



Pirates of the Caribbean ist eine Themenfahrt in den Disney-Freizeitparks Disneyland (Kalifornien), Magic Kingdom (Florida), Tokyo Disneyland (Japan) und Disneyland Park (bei Paris in Frankreich). Sie lieferte die Vorlage für die gleichnamige Filmtrilogie (dt.: Fluch der Karibik), sowie für die ersten beiden Teile des Computerspiels Monkey Island. Es ist eine der beliebtesten und bekanntesten Disney-Attraktionen. Im Disneyland Resort steht die älteste und originale Variante der Attraktion. Sie wurde am 18. März 1968 eröffnet und ist die letzte Disneyland-Attraktion, an der Walt Disney persönlich mitplante.

[http://de.wikipedia.org/wiki/Pirates_of_the_Caribbean_\(Themenfahrt\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Pirates_of_the_Caribbean_(Themenfahrt))

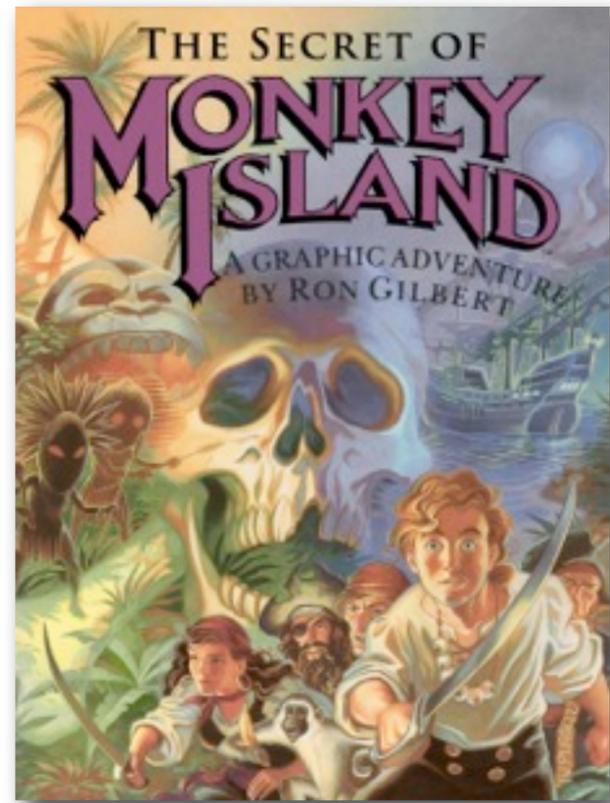
On Strangers Tides



I was sorting through some boxes today and I came across my copy of Tim Power's *On Stranger Tides*, which I read in the late 80's and was the inspiration for *Monkey Island*. Some people believe the inspiration for *Monkey Island* came from the *Pirates of the Caribbean* ride - probably because I said it several times during interviews - but that was really just for the ambiance. If you read this book you can really see where *Guybrush* and *LeChuck* were plagiarized derived from, plus the heavy influence of voodoo in the game.

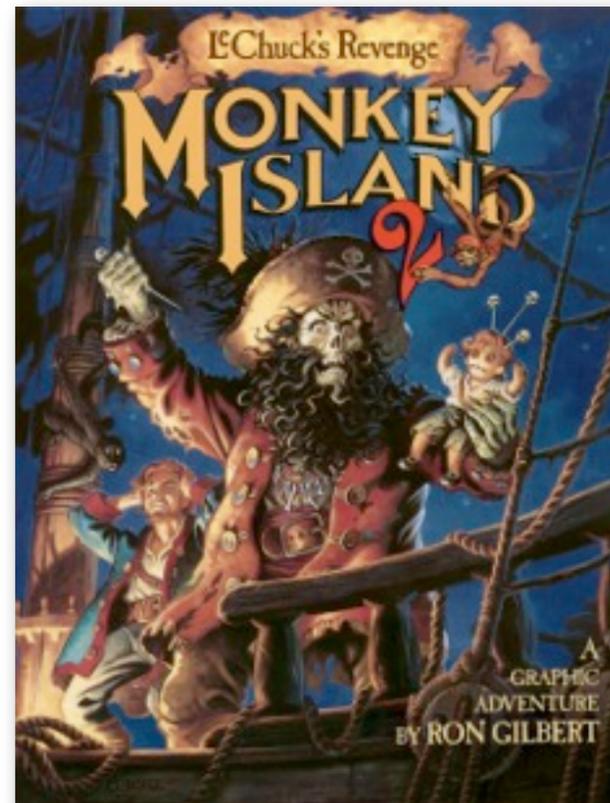
<http://grumpygamer.com/6476640>

Monkey-Island-Reihe



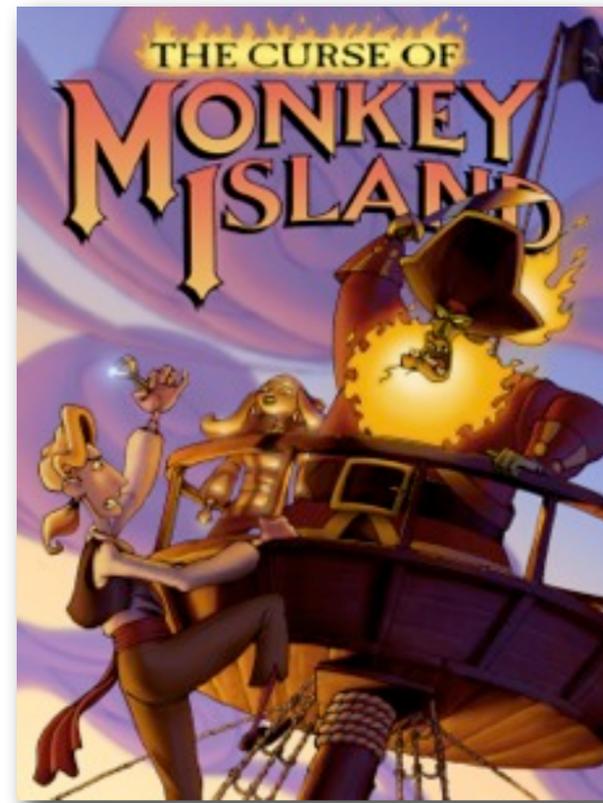
THE SECRET OF
**MONKEY
ISLAND**

1990



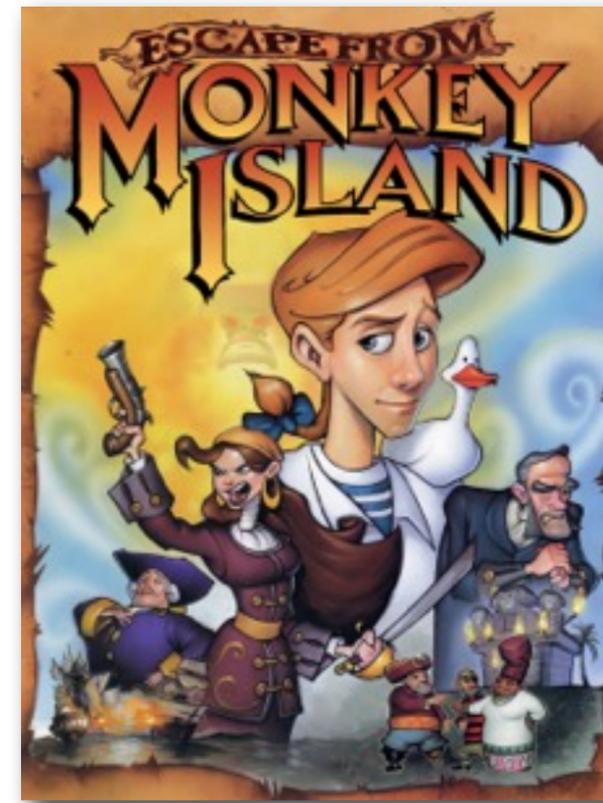
LeChuck's Revenge
**MONKEY
ISLAND**

1991



THE CURSE OF
**MONKEY
ISLAND**

1997



ESCAPE FROM
**MONKEY
ISLAND**

2000



TALES OF
**MONKEY
ISLAND**

2009



TRI-ISLAND AREA

Scabb

Phatt

Beeby

Jambalaya
Krutton

Melee

Plunder

Skull

Blood

Monkey

Dinky

Charaktere / Rahmenhandlung



Guybrush
Threepwood



LeChuck



Elaine Marley



Charakterzeichnung



BEIDE SIND SICH DABEI **AUSSERDEM** STÄNDIG IHRES **EIGENEN** GESICHTS BEWUSST, ABER **DIESES** GEISTIGE BILD IST NICHT ANNÄHERND SO DEUTLICH; ES IST NUR EINE GROBE SKIZZE... EIN VAGES GEFÜHL DER **FORM** UND **UNGEFÄHREN ANORDNUNG.**

ETWAS SO **EINFACHES** UND **GRUND-LEGENDES...**

... WIE EIN **CARTOON.**

ICH GLAUBE **KAUM!** DU HÄTTEST DEM **BOTEN** SO VIEL AUFMERKSAMKEIT GESCHENKT, DASS DU DIE **BOTSCHAFT** NICHT RICHTIG MITBEKOMMEN HÄTTEST!

ABGESEHEN VON DEM BISSCHEN, WAS ICH DIR IM **ERSTEN KAPITEL** ÜBER MICH VERRATEN HABE, BIN ICH PRAKTISCH EIN **UNBESCHRIEBENES BLATT!**

ES WÜRD DIR ÜBERHAUPT NICHT **IN DEN SINN** KOMMEN, DICH ZU FRAGEN, WO ICH **POLITISCH** STEHE, OB ICH SCHON **MITTAG** GEGESSEN HABE ODER WOHER ICH DIESE **ALBERNEN KLAMOTTEN** HABE!

ICH BIN BLOSS EINE STIMME IN DEINEM **KOPF.**
EINE **VORSTELLUNG.**

WENN MAN EIN FOTO ODER EINE REALISTISCHE ZEICHNUNG EINES GESICHTS VOR SICH HAT...

... SIEHT MAN DAHER DAS GESICHT EINES **ANDEREN.**

SOBALD DU ABER DIE WELT DER **CARTOONS** BETRITZTST...

... SIEHST DU **DICH SELBST.**

ICH GLAUBE, DAS IST DIE **PRIMÄRE URSACHE** DER FASZINATION, DIE **CARTOONS** AUF KINDER AUSÜBEN, OBWOHL ANDERE FAKTOREN WIE **UNIVERSALITÄT, EINFACHHEIT** UND DAS **KINDLICHE AUSSEHEN** VIELER CARTOONFIGUREN EBENSO EINE ROLLE SPIELEN.

DADURCH, DASS DU DIESES BUCH LIEST UND DIESE **SYMBOLISCH STILISIERTE** (CARTOONHAFT) **FORM** "AUSFÜLLST", ERWECKST DU MICH ZUM LEBEN.

WER ICH BIN, IST UNWICHTIG. ICH BIN BLOSS EIN KLEINES STÜCK VON **DIR.**

ABER **SOWENIG** ES EINE ROLLE SPIELT, WER ICH BIN, UM SO **MEHR GEWICHT** HAT DAS, WAS ICH **SÄGE.**

ZUMINDEST NACH DER **THEORIE.**

DER CARTOON IST WIE EIN **SCHWARZES LOCH**, IN DAS UNSER **ICH** UND UNSER **BEWUSSTSEIN** HINEINGESOGEN WERDEN...

... EINE **LEERE HÜLLE**, IN DIE WIR SCHLÖPFEN UND DIE ES UNS **ERMÖGLICHT**, UNS IN EINER **ANDEREN WELT** ZU BEWEGEN.

WIR **BETRACHTEN** IHN NICHT NUR: WIR **WERDEN SELBST** ZUM **CARTOON!**

DAS IST AUCH DER GRUND, WESHALB ICH MICH IN EINEM SO **EINFACHEN STIL** ZEICHNE.

ODER HÄTTEST DU MIR **ZUGEHÖRT**, WENN ICH **SO** AUSSÄHE??

BISHER HABEN WIR NUR VON **GESICHTERN** GEREDET, ABER DAS PHÄNOMEN DER **NONVISUELLEN WAHRNEHMUNG** KANN **MEHR ODER MINDER** AUF UNSEREN **GANZEN KÖRPER** ÜBERTRAGEN WERDEN. SCHLIESSLICH BRÄUCHEN WIR UNSERE HÄNDE NICHT ZU **SEHEN**, UM ZU WISSEN, WAS SIE GERADE TUN, ODER ?

UND DAS IST NOCH NICHT **ALLES!**

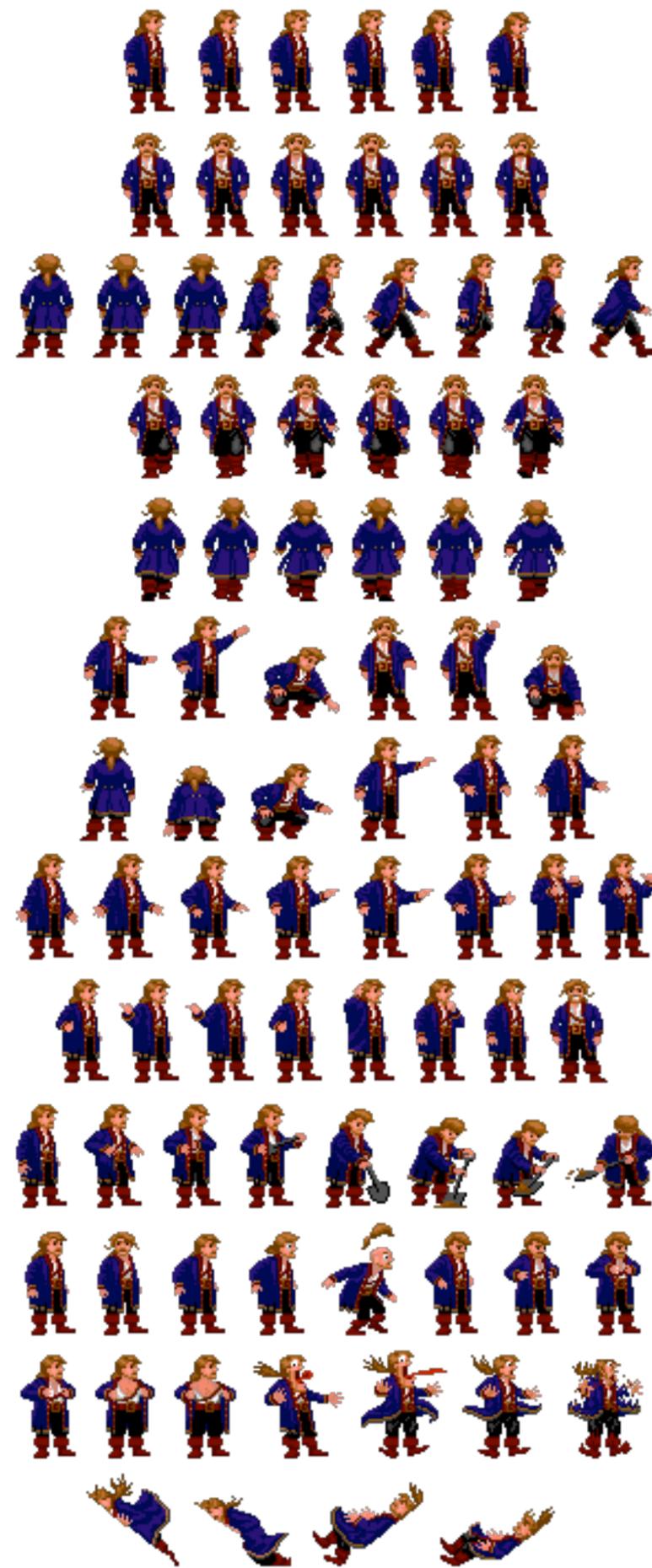
Sprites



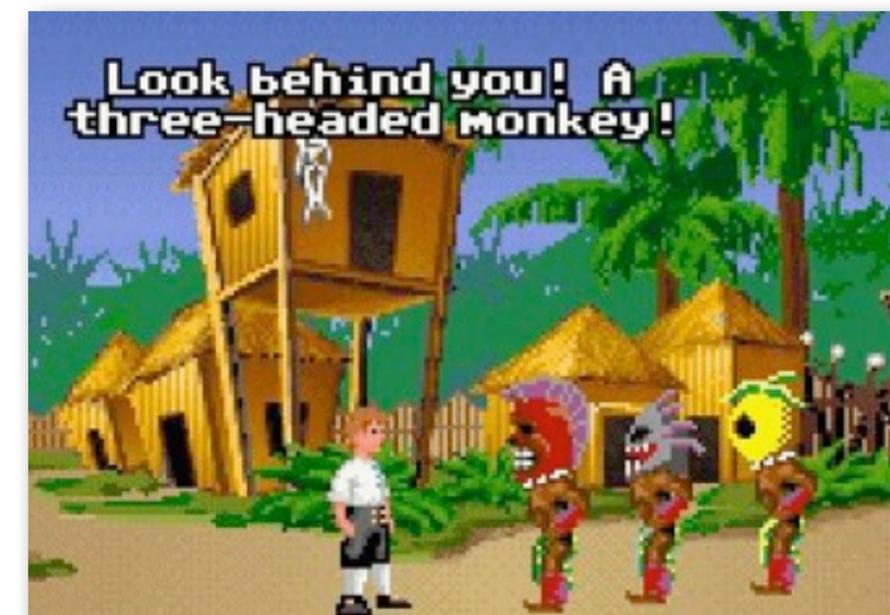
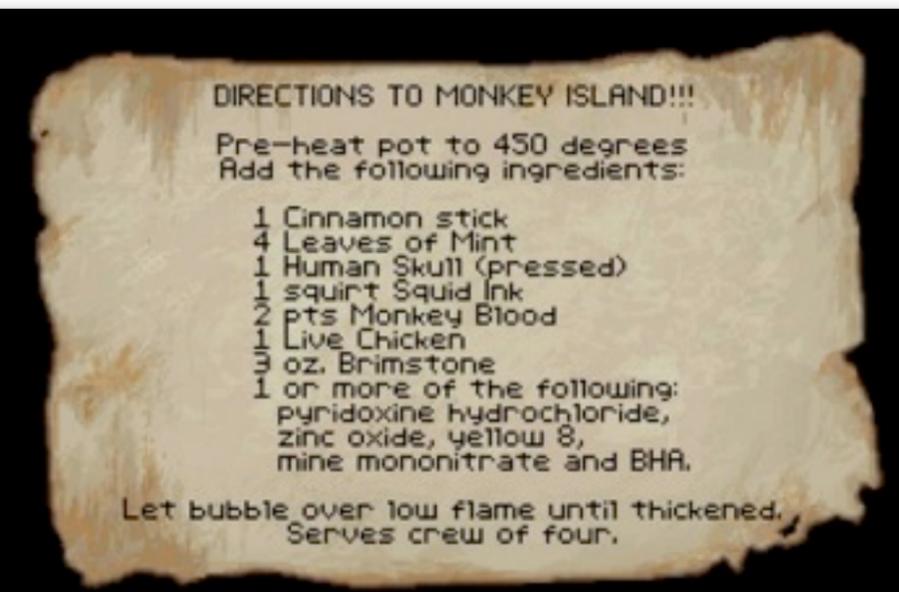
Elaine Marley
Monkey Island 2
ripped by
the shirt ninja



Le Chuck
Monkey Island 2
ripped by
the shirt ninja



Spielemente



Offener Spielpfad

Selbstreferenzialität

Running Gags

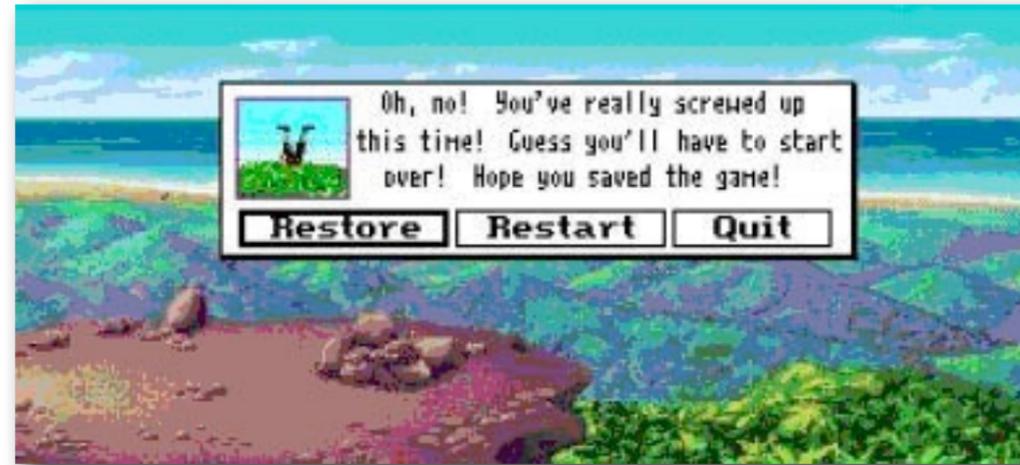
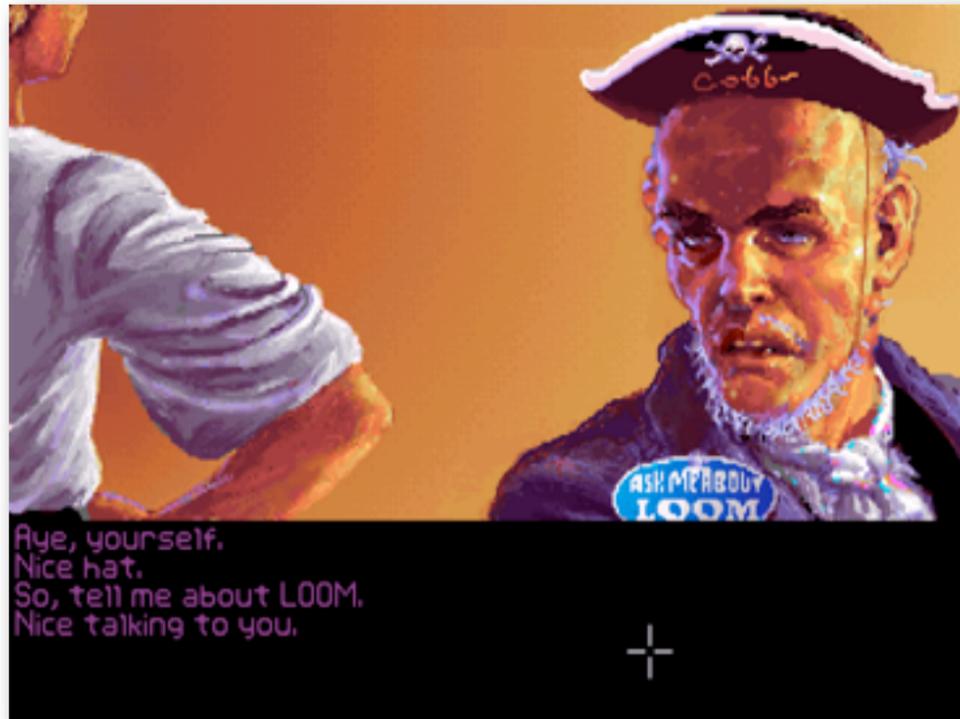
Intermediale Referenzen

Obskure Karten

Minigames

Kreative Rezepte

Cross Marketing



Musik (Michael Land)

<http://www.scummbar.com/tx/games/music/>



<http://www.youtube.com/watch?v=mYZXNVHVfhc>



<http://www.youtube.com/watch?v=1rtiAQk3ojE&feature=related>

Special Edition 2009



http://www.youtube.com/watch?v=_3ffp2ruj7Y&feature=player_embedded

Walkthrough

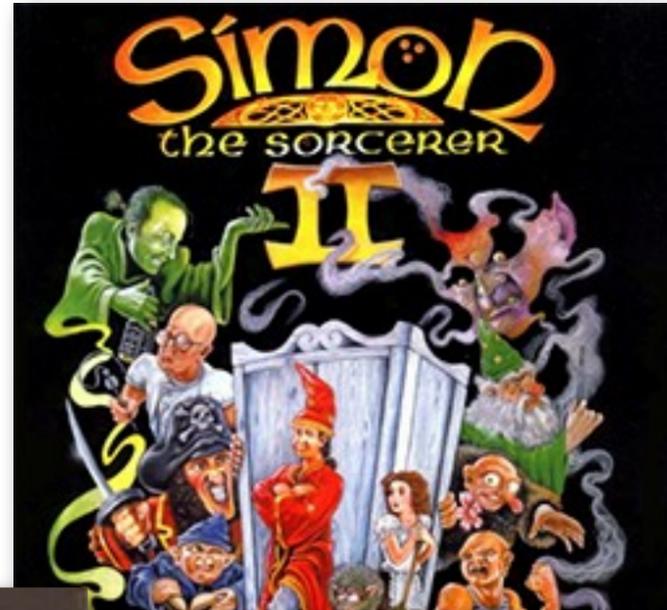


<http://www.youtube.com/watch?v=ID9kfv5Hgc8>

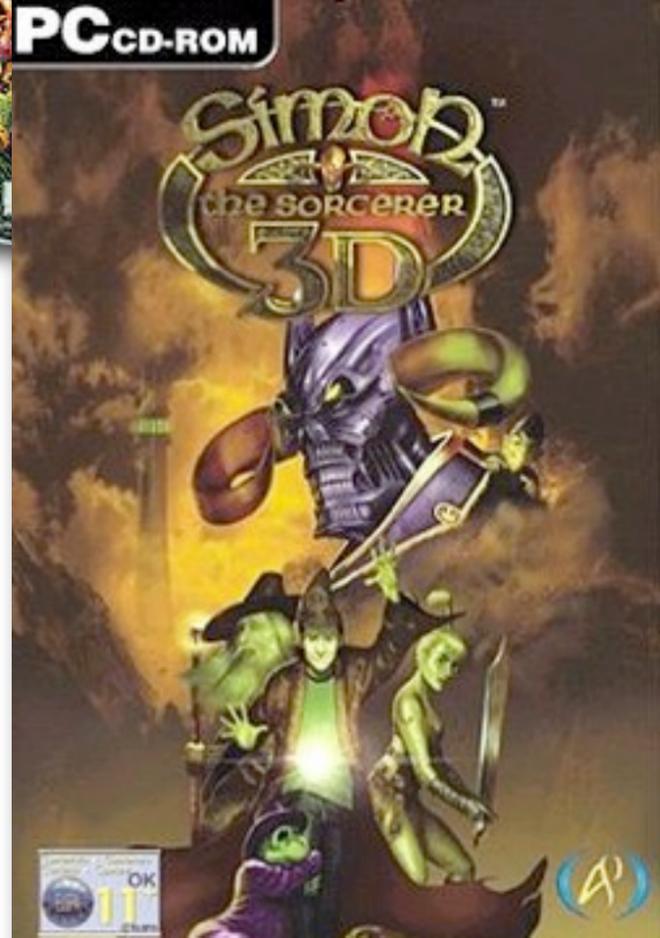
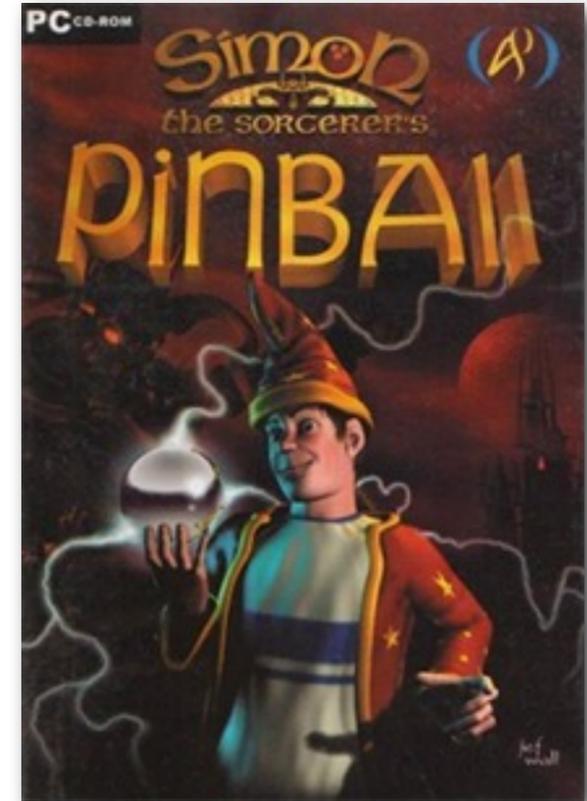
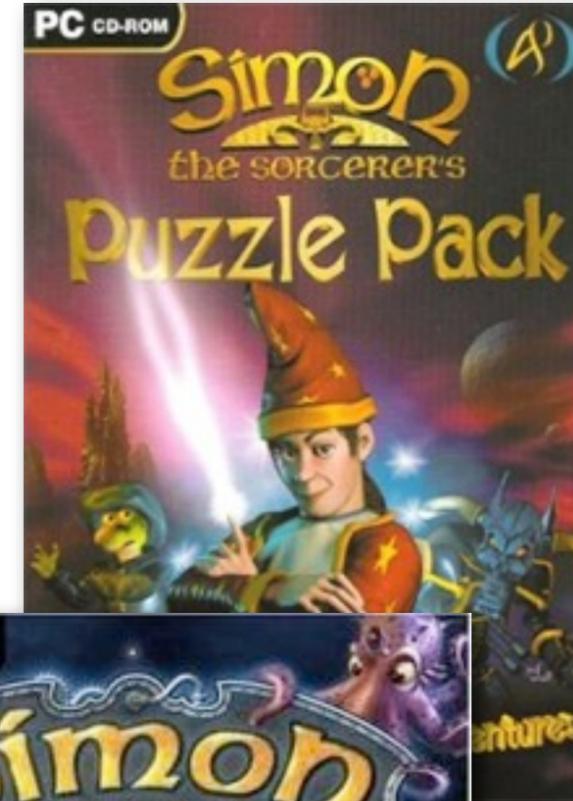
Simon the Sorcerer



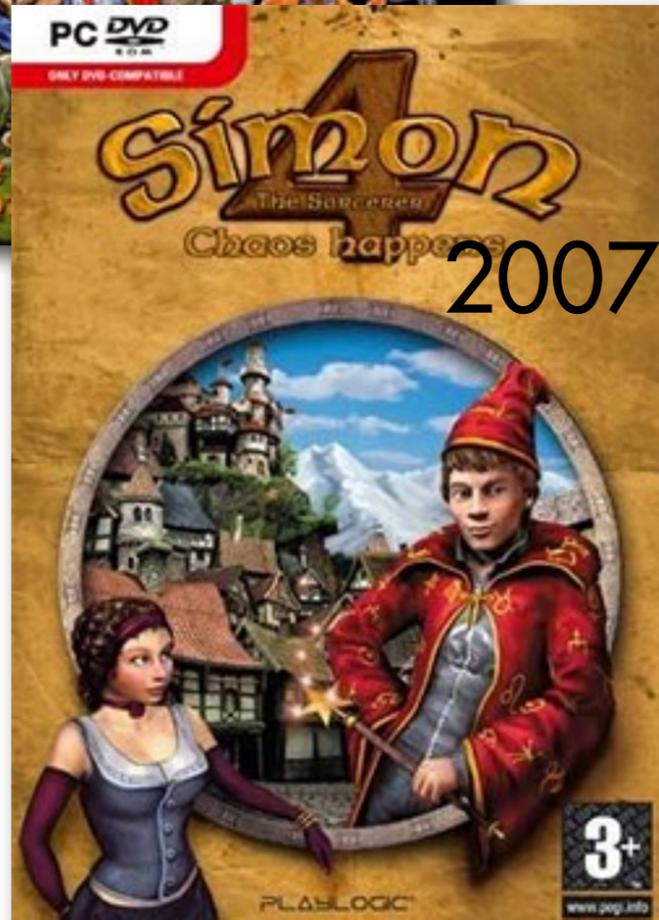
1993



1995



2002



2007



2009