

DESARROLLADORA: Lucasfilm Games

PLATAFORMAS: PC, Mac, Amiga, Atari ST, FM Towns, Commodore CDTV, Mega-CD, PS3, XBOX 360, iOS

el dibujante Steve Purcell; este último seguramente el más presente en los recuerdos de todo pirata que oye mi nombre por primera vez. Qué nostalgia.



Sobre el propio desarrollo también os quería hablar, pues me las he visto de mil y una formas distintas. Los más viejos del lugar recordarán aquellos ordenadores IBM y compatibles, que a duras penas conseguían representar mi hermosa cara en CGA de cuatro colores o, en el mejor de los casos en 16; aunque sé de buena tinta que la mayoría ya calzaban esos 386 que se requerían para poder disfrutarme en VGA a 256 colores. Y no hablemos ya de formatos, porque el CD-ROM sentó bien a casi todos, menos a esos usuarios de Mega-CD a los cuales se les ofreció una versión que apenas mejoraba lo ofrecido anteriormente en sistemas como Atari ST o Amiga; sin ni siquiera tener que recurrir al disco 22.

De Méléé Island™ me llevo pues muchas experiencias, «amistades», y sobre todo enseñanzas. ¿Quién me diría a mí, que para conseguir que tus enemigos hinquen la rodilla debes tener la lengua más afilada que tu espada? Por suerte, ahí estaba el Capitán Smirk para iniciarme en «La Lengua Pirata», una idea que tuvo Gilbert al recordar la mítica pelea



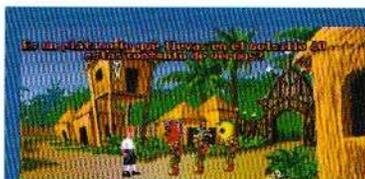
a espada entre Errol Flynn y Basil Rathbone en la película *El Capitán Blood*, y que fue llevada a la práctica del guion por el escritor Orson Scott Card. Fue así, gracias a mi dominio de dicha lengua —o lo que es lo mismo, del insulto—, como pude derrotar a la temible Maestra de la Espada.

Por desgracia, antes de poder demostrar mi valía a los tres piratas, LeChuck apareció para raptar a mi querida Elaine, y no puede hacer nada para impedir que su fantasmal barco se alejara con ella camino a su guarida en Monkey Island™. Tocaba reunir una tripulación digna y un barco de Stan's para llegar a la isla, que estaba habitada únicamente por la tripulación de LeChuck—unos canibales con serias preocupaciones por sus niveles de colesterol— y un ermitaño llamado Herman Toothrot, personaje con excesivos negocios de última hora por atender. ¡Ah!, y un mono.

The Secret of Monkey Island es el viaje de mi vida y el factor principal por el cual se fundamenta el amor de toda una generación por las aventuras gráficas. ¿Que cuál es el secreto en sí? Os lo voy a contar: resulta que LeCh... Mira detrás de ti, ¡un mono de tres cabezas!

Firmado:

Guybrush Threepwood



Ni con los limitados 16 colores de la versión EGA, el Scumm Bar pierde un ápice de su «encanto».



El «trol» de George Lucas es aún más reconocible en la Special Edition.



¡Crea que este es un momento muy especial!



Diferencia entre el original y la Special Edition de 2009.

CURIOSIDADES

- La idea original se cimentó en la novela *En Costas Extrañas* de Tim Powers y en la genial atracción del parque de atracciones de Disney: *Pirates of the Caribbean*.
- Si en cualquier momento de la aventura pulsamos Ctrl+W se nos preguntará si queremos «ganar». Si aceptamos nos felicitarán, asignarán una puntuación ficticia y veremos aparecer los créditos.
- En la primera tirada del juego se incluyó una pequeña broma al jugador. En cierto momento, se pedía que se introdujera el disquete número 22. Obviamente dicho disco no existía, lo que hizo que cientos de ingeniosos jugadores llamaran a las oficinas de LucasArts preguntando por él.
- En 2009 se lanzó *The Secret of Monkey Island: Special Edition*, un controvertido remake que actualizaba gráficos, música y añadía voces al original.