<u>Monkey Island 2: LeChuck's Revenge</u> (Review von Otis, 9e)

Entwickler: Ron Gilbert (Lucasarts)

Erscheinungsjahr: 1991

Geschichte: LeChuck’s Revenge ist der zweite Teil der Monkey Island Serie bestehend aus insgesamt 7 Teilen, wenn man Special Editions und Remaster Versionen mitzählt. Dieser Teil schließt inhaltlich an den ersten Teil an, diesmal sucht der Hauptcharakter Guybrush Threepwood einen legendären Schatz namens „Big Whoop“. Dafür muss er erst vier Kartenteile finden, allerdings sind alle Besitzer der Kartenteile verschwunden oder durch mysteriöse Umstände zu Tode gekommen. Das ist aber nicht sein größtes Problem, denn sein alter Erzfeind, der Geisterpirat LeChuck, ist wieder da.

Schwierigkeit: 8/10 (recht schwierig) Es gibt auch eine weniger schwierige Version, wo man nicht alle Puzzles lösen muss

Spielspaß: 8.5/10 Da einige Puzzles frustrierend werden können, wenn man keinen Walkthrough hat oder einfach sehr lange dauern

Graphik: Obwohl die Graphiken im Vergleich zum ersten Teil deutlich verbessert wurden, sind sie nach heutigen Standards ziemlich schlecht, alles besteht aus sichtbar einzelnen Pixeln und das Spiel ist nur 2D, trotzdem sieht man, dass sich die Entwickler viel Mühe gegeben haben, mit den wenigen Pixeln so viele Details wie möglich darzustellen.

Screenshot der Graphik:

Sprachlevel:,5/10** (Normal)

Das Spiel ist gut zu verstehen, es werden nur selten Wörter benutzt, die ich nicht kenne und die kann man ja nachschlagen. Falls die Untertitel zu schnell sind, kann man die Geschwindigkeit einstellen. Meiner Meinung nach ist das Spiel also für Kinder ab 13+ zu empfehlen (auf Englisch und Nicht-Muttersprachler)

neue Wörter (Beispiele):

- to insist = darauf bestehen

- oar = Ruder

- leaflet = Flugblatt

- constabulary = Ein anderes Wort für Polizei

- pilfering = Diebstahl

- mansion = Villa bzw. ein großes Haus

- eavesdrop = abhören oder lauschen

- cementary = Friedhof

abschließendes Urteil: Obwohl Monkey Island (2) schon ein sehr altes Spiel ist, macht es immer noch viel Spaß zu spielen. Es kann sehr lange dauern, bis man das Spiel beendet hat, da man, anders als in vielen heutigen Spielen, sehr viel nachdenken muss und ohne Walkthrough mehrere Wochen vielleicht auch Monate braucht, um an das Ziel zu gelangen. Oft sind die Lösungen für die Rätsel Dinge, auf die man nur schwer kommt, da sie so ungewöhnlich sind.

Zum Beispiel muss man, um einen Holzarbeiter aus seinem Laden zu bekommen, einem Piraten mit einer Säge das Holzbein absägen, sodass der Holzarbeiter zu dem Piraten geht und aus seinem Laden kommt.

Ich zumindest finde, dass das eine sehr ungewöhnliche und schwierige Lösung ist, da man ja keine Säge von Anfang an zur Verfügung hat und die erst im erstaunlich großen Spielbereich suchen muss, nachdem man darauf gekommen ist, dem Piraten das Holzbein abzusägen.

Screenshots:

Bewertung: 4 / 5 Sternen (☆☆☆☆)

<u>Monkey Island 2: LeChuck´s Revenge</u> (Review von Noah, 8a)

Entwickler: LucasArts

Entwicklungsjahr: 1991

Geschichte: Guybrush Threepwood, die zu spielende Person, ist auf der Suche nach dem Schatz Big Whoop. Zu Beginn des Spiels begibt man sich nach Scabb Island, wo es einen Hinweis zum Schatz gibt. Die Insel wird jedoch von Largo LaGrande beherrscht, dem ehemaligen Gehilfen des Geisterpiraten LeChuck. Nachdem man Largo LaGrande mithilfe einer Voodoo Puppe von der Insel verscheucht hat, trifft man sich mit dem Piraten Captain Dread. Mit ihm und seinem Boot fährt man

zu den nächsten Inseln, Booty Island und Phatt Island. In Part zwei befindet sich Threepwood auf den beiden Inseln. Ziel ist es, Kartenteile zu finden, um weitere Hinweise zu BigWhoop zu bekommen.

Schwierigkeit: Monkey Island ist ein kniffliges Rätselspiel. Oftmals probiert man lange Sachen aus, bis man weiterkommt.

Spielspaß: Das Spiel macht insgesamt viel Spaß. Man löst Rätsel, kombiniert Items und spricht mit Personen, um Informationen zu erhalten. Man trickst Bösewichte aus, um ihnen Sachen zu klauen, mit denen man dem Ziel näherkommt. Allerdings sind die Rätsel teilweise zu schwierig, sodass man die Lösungen benötigt.

Graphik: Die Grafik ist nicht sehr gut. Man kann jedes einzelne Pixel erkennen. Doch diese Grafik macht das Spiel aus und ist auch nicht so schlimm.

Sprachlevel: Das Sprachlevel ist relativ hoch. Es kommen zwar einfache Wörter vor, aber nicht nur. Manche Wörter sind auch etwas schwieriger zu verstehen. Insgesamt ist das Spiel umgangssprachlich gestaltet. Zwischendurch sind die Texte etwas zu lang und da das Tempo recht schnell ist, hat man zwischendurch Probleme mitzulesen. Allerdings kann man mit Hilfe der Leertaste das Spiel pausieren.

Neue Wörter:

breath mints – Pfefferminzbonbons,

cemetery – Friedhof,

overdue fines – überfällige Bußgelder,

mishaps – Pannen,

sizeable – beträchtlich,

to disturb - stören

Screenshots:

Abschließendes Urteil: Monkey Island 2 ist, wie auch der erste Teil, ein sehr gutes Spiel mit viel Spielspaß und vielen Rätseln. Aber die Rätsel könnten einfacher sein, damit man auch ohne Lösungen das Spiel durchspielen kann.

Bewertung: 4 / 5 Sternen (☆☆☆☆)

Monkey Island 2 (Review von Louic & Jannik, Klasse 7c)

Spielspaß: Monkey Island 2 ist ein unterhaltsames Rätselspiel, welches für Kinder ab 9+ (in der Muttersprache) und ab 12+ (in Fremdsprache) geeignet ist, denn manche Rätsel /Level sind sehr komplex aufgebaut. Jedoch ist das Spiel für Rätselfreunde nur zu empfehlen!👍 Außerdem ist es ein gutes Spiel, um sich die Zeit zu vertreiben.

Bedienbarkeit: Man kann das Spiel mit der Maus spielen, indem man die verschiedenen Befehle wie z.b. »open«,»pick up«,»look at«… mit Items kombiniert. Mit dieser speziellen Steuerung kann man nicht so schnell reagieren wie z.B. mit einem Controller, deswegen geben wir 4/5 Sterne.

Graphik: Die Graphik des Spiels ist nicht die Beste, was daran liegt, dass das Spiel ein "Retro Game" ist und somit schon über 30 Jahre existiert.

Sprachlevel: Teilweise drücken sich die Charaktere sehr schwierig, aber verständlich aus. Wir haben das Spiel auf Englisch, also als Fremdsprachler, gespielt. Manchmal stößt man auf schwierige Wörter, welche man sich aber größtenteils ableiten kann. Der Schreibstil ist, besonders für kleine Kinder, ein bisschen zu kompliziert gestaltet.

Wir haben uns außerdem ein paar neu gelernte Wörter notiert:

breath mints- Pfefferminzbonbon

puke - spucken, sich übergeben

dairy - Molkerei

advertisement - Werbung

Shoot! - Schieß los!, Sprich!

rag - Tuch

bone - Knochen

bucket - Eimer

string - Schnur

bedsheet - Bettdecke

library - Bibliothek

fishing pole-Angel

Bewertung: Insgesamt geben wir dem Spiel daher

4,5 Sterne

Monkey Island The secret of Monkey Island (Review von Oliver, 7c)

Spielspaß: Mir hat das Spiel sehr Spaß gemacht, alleine die Flachwitze haben das Spiel um einiges verbessert. Wenn man nach einiger Zeit dann nicht mehr weiter weiß, ist man dann doch etwas verzweifelt. Wenn man aber logisch denken kann, sind die Rätsel kein Problem und machen dann auch mehr Spaß.

Graphik: Die Grafik ist sehr verpixelt, aber man gewöhnt sich schnell daran und mir gefällt sie.

abschließendes Urteil: Ich finde, dass die Story des Spiels sich zu schnell ändert, aber es macht sehr viel Spaß, ist verrückt, aber auch der englische Wortschatz wird dadurch erweitert.

Bewertung: 4 / 5 Sternen (☆☆☆☆)