

Tales of Monkey Island

Chapter 3

Lair of the Leviathan

Review von Ludwig Kratz, exklusiv für

<http://www.gamepad.de>



Nun liegt uns das 3. Kapitel vor und ich war gespannt, ob man sich in Witz und Darstellung steigern konnte. Lassen wir uns überraschen.

Zum Inhalt: Wir hatten am Ende von Kapitel 2 ja gesehen, dass wir, samt Schiff, von einem riesigen Seeungeheuer verschlungen wurden und der größte Teil unser Handlungen wird sich denn auch im Maul und im Magen des Tieres abspielen. Dies ist nicht unappetitlich, denn die Szenarien wurden ansprechend gestaltet. Letztendlich ist es unser Ziel, ungeschoren dem Tier zu entkommen und die Abenteuer im Tier erfolgreich zu meistern. Wird unsere Gegenspielerin hier - trotz - letztendlich wieder die Oberhand behalten?



An den Einstellungen und der Steuerung hat sich nichts geändert. Hinzugekommen ist, dass man den Handlungsort durch das Benutzen von „Schläuchen“ schneller wechseln kann, was aber hier nur „tierspezifisch“ ist und in anderen Kapitel somit nicht weiter verfolgt werden kann. Wer hier Genaueres zu den Einstellungen und der Steuerung erfahren will, den verweise ich auf mein Review zum 1. Kapitel.

Auch dieses Kapitel schwächelt wieder. Man kann es mit Kapitel 2 gleich setzen. Natürlich gibt es wieder verschrobene Charakteren und auch wieder den dazugehörigen Witz und die Comic. Ich fand es nicht so toll, dass sich 80% des Spieles im Maul/Magen eines Tieres abspielt; das mag aber Geschmacksache sein und die Gestaltung erfolgte ja auch ansprechend.

Die Rätselkost ist nicht besonders schwer, wenn man davon absieht, dass es für mich beim englischen Frage- und Antwortspiel manchmal nicht leicht war, die korrekte Antwort zu finden. Dieses Frage-/Antwortspiel kommt in veränderter Form mehrmals im Spiel vor und so hat man den Eindruck, dass es nur der Spielzeitverlängerung dient. Der Wettkampf mit dem „Hauptpiraten“ zur Aufnahme in die Bruderschaft war schon spaßig und auch nicht ganz einfach, weil man sich die Besonderheiten der geforderten Mimik für diesen Kampf erst besorgen musste. - Die anderen Rätsel sind die gewohnten Suchen-/Finden-/Kombinations-Rätsel



Auch dieses Kapitel ist wieder etwas kurz geraten und durchaus innerhalb von ca. 3 Stunden zu schaffen. Wenn man alle 5 Kapitel dann als Vollpreisspiel verkauft, dann sollten schon einiges mehr als 15 Stunden Spielzeit zusammen kommen. Wir haben aber ja noch 2 Kapitel vor uns und somit könnte man sich in jeder Hinsicht noch steigern.



Grafik, Musik und Sound bieten auch nichts Neues, wenn man mit den ersten beiden Kapitel vergleicht, aber das war ja auch nicht anders zu erwarten.



Auch hier ist wieder ein guter Baustein für das gesamte Spiel entstanden – es macht Spaß, dieses Kapitel zu spielen und zu lösen und somit fügt es sich nahtlos und logisch ins gesamte Spielgeschehen ein. Wie schon mehrfach erwähnt wird eine konkrete Wertung erst dann erfolgen können, wenn das „Gesamtwerk“ vorliegt.



Systemvoraussetzungen:

Betriebssysteme: Windows XP / Vista

Prozessor: 2.0 GHz + (3 GHz Pentium 4 oder vergleichbar)

Speicher: 512MB = minimum; besser: 1GB **Sound:** DirectX 8.1 sound device

Grafik: Minimum: 64MB DirectX 8.1-kompatible Grafikkarte; besser: 128MB

DirectX®: Version 9.0c oder besser

©Ludwig Kratz