

# Ghost Pirates of Vooju Island

Die Tales of Monkey Island haben bisher nicht wirklich überzeugt.

Ist dieses Piraten-Adventure etwa der wahre Monkey-Island-Nachfolger?

DVD  
Test-Video

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 620

Guybrush Threepwood, Captain Jack Sparrow, Long John Silver: Allein die bloße Erwähnung von manchen Namen weckt schon eine immense Erwartungshaltung. Ähnlich ergeht es Adventure-Spielern mit dem Namen Bill Tiller, schließlich war er Teil jenes LucasArts-Teams, das seinerzeit den Klassiker **The Curse of Monkey Island** (GS 12/97: 92 Punkte) aus der Taufe hob. Zwangsläufig sind die Hoffnungen also groß, wenn er ein eigenes Adventure präsentiert; und ebenso groß die Enttäuschung, wenn das Ergebnis ähnlich durchwachsen ausfällt wie bei Bill Tillers letztem Spiel **A Vampyre Story** (GS 11/08: 68 Punkte). Nun präsentiert er mit **Ghost Pirates of Vooju Island** seinen zweiten neuzeitlichen Streich – ausgerechnet ein Piraten-Adventure mit gleich drei spielbaren Charakteren, was den Vergleich mit LucasArts-Klassikern wie **Monkey Island** und **Day of the Tentacle** geradezu provoziert.

## Gewitzte Geister

Die Kombination aus karibischen Piraten, Geistern, Zombies und Voodoo (hier: »Vooju«) ist zunächst alles andere als originell. Aber **Ghost Pirates of Vooju Island** bringt frische Ideen mit ins Spiel, allen voran die drei Hauptdarsteller: Es ist eine Notgemeinschaft dreier gegensätzlicher Charaktere, lediglich vereint aufgrund der Tatsache, dass sie durch den Verrat einer Vooju-Hexe in Geister verwandelt wurden. Da wäre der beliebte Koch Blue Belly, die spitzzüngige Piratin Jane Starling und der weise, aber eingebildete Vooju-Hohepriester Papa Doc. Wie schon damals in **Day of the Tentacle** übernehmen Sie die Kontrolle über alle drei Charaktere gleichzeitig. Dabei erzählt **Ghost Pirates** drei parallele Handlungsstränge mit verschiedenen Schauplätzen, die Wege der Geister kreuzen sich nur in einigen, wenigen Zwischensequenzen. Wenn Sie mit einem der Protagonisten gerade festhän-

gen, spielen Sie zwischenzeitlich einfach einen der beiden anderen weiter. Die Hauptdarsteller, die Sie gerade nicht steuern, können Sie zu jedem Gegenstand im Inventar befragen. Weiß der Koch Blue Belly nichts mit einem Vooju-Trank anzufangen, hilft Papa Doc gern weiter; gilt es ein Schloss zu knacken, gibt Jane Starling Rat. Bei jedem Rätsel sollten Sie also die Mitstreiter stets im Hinterkopf behalten. Die melden sich ohnehin oft zu Wort, denn durch ihre »geist«-ige Verbindung können die drei telepathischen Kontakt halten, was dank der ungleichen Persönlichkeiten zu vorwitzigen Wortgefechten führt.

## Unwitziger Rosenkohl

Die Geisterpiraten von Vooju Island machen im Vergleich zu Guybrush aus den **Tales of Monkey Island** bei den Rätseln einiges besser. Denn die Aufgaben fallen angenehm knifflig, fair und logisch aus. Außerdem sind sie

schön miteinander verknüpft und gut in die spannende Handlung um den Verrat der Vooju-Hexe Queen Zimbi eingebunden. Das klingt fast nach dem Optimum für die Rätselqualität, zumal bremsende Minispiele oder grobe Logikaussetzer fehlen. Allerdings fühlen sich Profis doch etwas unterfordert, denn von einer komplexen Verschränkung der drei Charakterebenen wie bei **Day of the Tentacle** kann hier keine Rede sein. Auf der anderen Seite stören sich Einsteiger an einer fehlenden Hilfefunktion. Immerhin gibt es eine Anzeige für die Hotspots, aber wie schon bei **A Vampyre Story** übertreibt es das Spiel mit dem Anklickmuster. Gefühlte fünfzig Prozent der Interaktionspunkte dienen allein der Unterhaltung. Weniger wäre hier mehr gewesen. Apropos Unterhaltung: So witzig manche Wortgefechte zwischen den Protagonisten auch sind, so aufgesetzt wirkt der Humor an vielen Stellen. Scherze über Ro-



Der dicke und nicht gerade selbstbewusste Koch **Blue Belly** sorgt für ordentlich Wirbel: Der Gouverneur seiner Heimatinsel und die Königin der Meerjungfrauen geraten aneinander.



Der mächtige Vooju-Priester und Macho **Papa Doc** kann sich als Geist ungestört im Thronsaal bewegen.



Flut der **Interaktions-Punkte**: Gut die Hälfte der hier angezeigten Dinge ist spielerisch nutzlos.

senkohl oder Körpergeruch sind nicht gerade der Höhepunkt kreativen Frohsinns. Hier spielt der mächtige Piratenkollege Guybrush in einer anderen Liga.

### Aberwitzige Patzer

Auch Adventure-Veteranen wie Bill Tiller sind nicht vor groben Schnitzern gefeit. In **Ghost Pirates of Vooju Island** fällt vor allem der magere Umfang von höchstens sieben Stunden Spieldauer auf, zumal motivierende Extras oder alternative Lösungswege fehlen. Auch an der Grafik hapert es. Es gibt zwar sehr stimmungsvoll gezeichnete Hintergründe, aber den 3D-Figuren mangelt es dafür umso mehr an Details, scharfen Texturen und

vor allem guten Animationen. Die wirken nicht nur äußerst hüftsteif, sondern werden auch an allen Ecken und Enden eingespart. Das macht sich besonders beim eigenwilligen Inventarsystem bemerkbar. Wie schon in **A Vampyre Story** nehmen Sie in Ihr Inventar keine Gegenstände auf, sondern lediglich die Erinnerung daran. Erst wenn Sie genau wissen, was Sie damit machen wollen, holt sich der Charakter das entsprechende Objekt. Das zeigt das Spiel viel zu oft nur durch einen schwarzen Bildschirm an, die eigentliche Aktion wird übersprungen. Bis sein Name den Klang eines Guybrush Threeewood hat, muss Bill Tiller also noch ein ganzes Stück arbeiten. *Patrick C. Lück*

### Geister der Vergangenheit

**Patrick C. Lück:** Wie schlägt sich Ghost Pirates of Vooju Island im direkten Vergleich zu Tales of Monkey Island? Die Technik ist bei beiden stimmig, aber schwach. Der Humor von Guybrush zündet ungleich mehr als jener der drei Geister. Dafür ziehen die Telltale-Episoden bei den Rätseln klar den Kürzeren gegenüber den Ghost Pirates. Deren charmante Helden-Troika sucht derzeit ihresgleichen. So ist das Ergebnis in etwa ein freundliches Unentschieden auf gutem (also spielenswertem!), aber eben nicht herausragendem Niveau. Immerhin: Gegenüber A Vampyre Story hat sich der Entwickler Autumn Moon diesmal deutlich gesteigert. Weiter so!



redaktion@gamestar.de



**Jane Starling** und ihre Crew nehmen es mit der Zombie-Armee von Papa Docs Ex-Ehefrau Queen Zimbi auf.



Original: Wir übernehmen die Kontrolle über eine Leiche und können uns nur über **Zeichen** verständigen.

## GHOST PIRATES OF V. I. ADVENTURE

ENTWICKLER Autumn Moon (A Vampyre Story, GS 11/08: 68 Punkte)  
 PUBLISHER Dtp  
 SPRACHE Deutsch  
 AUSSTATTUNG DVD-Schuber, 1 DVD, 28 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 5.11.2009  
 CA. PREIS ca. 40 Euro  
 USK ab 6 Jahren



ANSRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHERND-PCS			3D-GRAFIKKARTEN
1	2	3	4	5	6	7	8	9	
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			
1,8 GHz Intel XP 2000+ AMD			3,5 GHz Intel XP 3700+ AMD			Core 2 Duo E6600			Geforce 6600 / 6800
1 GB RAM			2,0 GB RAM			2,0 GB RAM			Geforce 7800 / 7900
4,0 GB Festplatte			4,0 GB Festplatte			4,0 GB Festplatte			Geforce 8800 / 9800
									Geforce 9600
									Geforce GTX 200
									Radeon X1600
									Radeon X1800 / X1900
									Radeon HD 2900
									Radeon HD 3800
									Radeon HD 4800

PROFITIERT VON -  
 BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ ProtectDVD  
 TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ schöne 2D-Schauplätze + markante Charaktermodelle - miese Animationen - 3D-Modelle detailarm - maue Zwischensequenzen	5 / 10
SOUND	+ unaufdringliche, gute Sound- und Musik-Kulisse + professionelle Sprecher ... - ... die aber passender ausgewählt sein könnten	8 / 10
BALANCE	+ steter Wechsel zwischen den drei Charakteren möglich + fair, aber fordernd - für Einsteiger happig, für Profis zu leicht	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ gelungener Piraten-Geister-Mix + Klischee-Karibik-Feeling + Zitate und Anspielungen - nicht immer ganz stilischer	9 / 10
BEDIENUNG	+ einfache Steuerung + übersichtliches Inventar + viele überflüssige Interaktions-Punkte - »Gedächtnis«-Inventar unterbricht Spielfluss	8 / 10
UMFANG	+ viele abwechslungsreiche Schauplätze + jeder Charakter gut genutzt - kurze Spieldauer - kein Wiederspielwert - keine Extras	6 / 10
HANDLUNG	+ spannend vorangetriebene Geschichte + klare Ziele + hübsche Nebengeschichten - anfangs Unklarheiten - Finale zu kurz	9 / 10
CHARAKTERE	+ eigenwillige, liebenswerte drei Hauptfiguren + eigenständige und originelle Nebenfiguren - Gegenspieler kommen zu kurz	9 / 10
DIALOGE	+ ständige Schlagabtausche zwischen den Helden + fast jede Aktion kommentiert + viele Hinweise in Dialogen - Humor oft zu gewollt	9 / 10
RÄTSEL	+ sehr hübsche, fordernde Rätsel + gut miteinander verknüpft - Potenzial nicht ausgeschöpft - manchmal zu wenige Hinweise	8 / 10

PREIS/LEISTUNG **Ungenügend** SOLOSPIELZEIT 7 Stunden

FAZIT Gutes Adventure um drei liebenswerte Geister.

