

Black Sails

Das Geisterschiff

Deck 13, die Macher von Ankh und Jack Keane, wechseln das Thema: Horror statt Komödie. **Black Sails** ist tatsächlich zum Fürchten, allerdings anders als geplant.



Emotionslos und trocken präsentiert: die gelegentlichen **Gespräche** zwischen Anna und Lex.



Panik, das **Schiff brennt!** Doch Anna ist sogar in solch dramatischen Momenten die Ruhe selbst.

DVD

Test-Video

GameStar.de

Screenshots & Infos
► Quicklink: 6751

Captain Marquez hätte ruhig ein wenig aufräumen können. Denn der spurlos verschwundene Seemann hinterließ in der gespenstischen Kajüte seines Segelschiffs mehr als zwei Dutzend Gegenstände, die Anna mitnehmen, kombinieren oder zumindest anschauen kann. Und das bereits im ersten Raum, den die Heldin von **Black Sails: Das Geisterschiff** überhaupt betritt! Dass das Adventure Sie schon zu Beginn mit benutzbaren Objekten geradezu erschlägt, ist nur einer von vielen Fehlern, die dem eigentlich genrefernahen Entwickler Deck 13 (**Jack Keane**) im neuesten Werk unterlaufen sind.

Dünne Dame

Wie Anna auf das mysteriöse Geisterschiff gelangt, erzählt das Spiel in einer so kurzen wie wenig ansprechenden Comic-Sequenz: Der Luxuskreuzer, auf dem die Dame gen Europa schippert, wird des nachts von einem Sturm überrascht und sinkt. Gemeinsam mit dem bärbeißigen Lex kann sich Anna gerade so auf das verlassene Segelschiff retten. Ihre Freude schlägt jedoch schnell in Misstrauen um, denn auf dem morschen Kahn scheint einiges nicht mit rechten Dingen zuzu-

gehen. Tatsächlich erfahren Sie bald, dass vor ein paar Jahren ... ach, das möchten wir Ihnen an dieser Stelle nicht verraten. Doch was spannend klingt und durch das unverbrauchte Horrorszenario anfangs auch angemessen gruselig ist, verpufft im Verlauf schnell, weil sich die Handlung nicht entfalten kann. Zum einen beschäftigt Sie **Black Sails** gera-

de mal sechs bis sieben Stunden lang, zum anderen offenbart das Programm zu wenig über den eigentlichen Bösewicht sowie Annas Hintergrundgeschichte. Die zwar nett gemachte und auf die Heldin zugeschnittene Wendung am Ende kommt ebenfalls zu spät, als dass sich der Spieler angemessen mit der Hauptfigur identifizieren könnte.

Barscher Begleiter

Dass **Black Sails** eine Menge von seiner eigentlich stimmigen Atmosphäre verschenkt, liegt auch und vor allem an Lex. Der (nicht steuerbare) Bursche ist ein absoluter Unsympath, der zu keiner Zeit ein nettes Wort für Anna übrig hat. Trotzdem zwingt Sie das Spiel laufend, Lex zu helfen oder ihn um Rat zu fragen. Je nachdem,



Sieht kompliziert aus und ist es auch, denn die **Hotspot-Funktion** arbeitet ungenau. Den richtigen Gegenstand anzuklicken wird oft zur Tortur.



Die extremen Kamerawinkel erzeugen eine klamme Atmosphäre, kosten aber oft Übersicht.



Die Rätsel machen Spaß. Hier stecken wir anhand vorher gefundener Hinweise einen Seekurs ab.

wie Sie antworten, lenken Sie den Ausgang der Geschichte in drei unterschiedliche Bahnen. Das Dilemma dabei: Selbst den gutmütigsten Spielern dürfte es schwerfallen, auf Lex' regelmäßige Anfeindungen nicht barsch, sondern höflich zu reagieren, nur um ein dezent anderes Finale zu aktivieren. Überhaupt sind die Dialoge die größte Schwäche des Spiels: Die Kamera wählt dafür gelegentlich ungeschickte Perspektiven, die Charaktere bewegen sich kaum, und wenn, dann unnatürlich animiert, und die eigentlich gut besetzten Sprecher lassen oft die für die jeweilige Situation nötige Emotionalität vermissen; Trauer, Freude oder Entsetzen kommen nur selten überzeugend rüber. Das Resultat: Zu keiner Zeit vermögen die Figuren den Spieler in ihren Bann zu ziehen.

Kluge Knobeleyen

Glücklicherweise lebt ein Adventure nicht nur von seinen Charakteren, sondern auch von den Rätseln. **Black Sails** macht hier fast alles richtig, denn die oft aufeinander aufbauenden Kombinationsknobeleyen sind durch die Bank logisch und nachvollziehbar. Zudem gelingt Deck 13 der schwierige Spagat, zwar ausreichend Hinweise zu geben, den Spieler aber trotzdem adäquat zu fordern. Unnötige Designmacken, die zum Beispiel Gegenstände erst dann benutzbar machen, wenn Sie zuvor eine bestimmte Aktion ausgeführt haben, gibt es nicht. Merkwürdig indes: Die Flut an sammelbaren Objekten ist zwar ein Fest für fortgeschrittene Knobelfans, ein paar davon wie etwa eine Schmuckkette kommen aber nie zum Einsatz. Unfreiwillig knifflig werden die Rätsel auch durch diverse Macken in der an sich überzeugenden Bedienung. So gibt's zwar eine genretypische Hotspot-Funktion, die auf Wunsch alle interaktiven Elemente einblendet, die Hilfe arbeitet aber ungenau und zeigt wegen der manchmal merkwürdigen Kamerawinkel nicht alle Gegenstände an. Schade auch: Von den unzähligen Rätseln lässt sich nur ein einziges auf mehrere Arten lösen, was den Wiederspielwert der ohnehin sehr kurzen Kampagne nicht gerade erhöht.

Gleicher Grusel

Dass Sie in **Black Sails** lediglich auf einem verlassenen Geisterschiff unterwegs sind, hat Vor- und Nachteile. Einerseits erzeugt das Spiel dadurch eine klamme, geradezu klaustrophobische Horrorstimmung. Andererseits fehlt

es aber an optischer Abwechslung, zumal Sie schon früh in der Handlung alle verfügbaren Räume erkunden dürfen und zudem immer wieder an bereits bekannte Orte zurückkehren, um neue Rätsel zu lösen. Das stört jedoch kaum, weil Deck 13 die Schauplätze angemessen düster gebaut und mit vielen Details ausgestattet hat. Zwar hätten die

Texturen etwas schärfer sein dürfen, und auch die Effekte hinken aktuellen Genrestandards hinterher, der optische Gesamteindruck überzeugt uns trotzdem. Der Sound leistet ebenfalls gute Arbeit, sowohl die subtile Musik als auch die Geräuschkulisse sorgen für Gänsehaut. Unser Tipp: Lautsprecher aufdrehen und die Rolläden herunterlassen. **DM**

Falscher Kurs

Daniel Matschijewsky:

So etwas habe ich von einem erfahrenen Entwickler wie Deck 13 nicht erwartet. Die Abkehr von lustigen Comic-Adventures ist schön und gut, aber in **Black Sails** stecken ungewöhnlich viele Design-Macken. Neben der fummeligen Steuerung und der oft mangelnden Übersicht sind es vor allem die unnahbaren Charaktere, die negativ auffallen. Annas Hintergrundgeschichte wird kaum angerissen, der Bösewicht taucht nur am Rande auf, und die Dialoge sind in Sachen Inszenierung und Emotionalität überraschend schwach. Immerhin überzeugen die anspruchsvollen und logischen Rätsel. Wer gern Dinge sammelt, miteinander kombiniert und auch ein wenig frustresistent ist, der kann einen Abstecher auf das Geisterschiff riskieren. Zumal die Gruselie schon für 30 Euro zu haben ist.



danielm@gamestar.de

BLACK SAILS

ADVENTURE

ENTWICKLER Deck 13 (Venetica, GS 09/09: 83 Punkte)
 PUBLISHER Astragon
 SPRACHE Deutsch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 16 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 22.4.2010
 CA. PREIS 30 Euro
 USK ab 12 Jahren



ANSPRUCH EINSTEIGER FORTGESCHRITTENER PROFI
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS				FÜR HIGHEND-PCS			3D-GRAFIKARTEN
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
MINIMUM			STANDARD				OPTIMUM			
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 600 MB Festplatte			2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 600 MB Festplatte				2,8 GHz Intel XP 2600+ AMD 1,0 GB RAM 600 MB Festplatte			<input checked="" type="checkbox"/> GeForce 6600 / 6800 <input checked="" type="checkbox"/> GeForce 7800 / 7900 <input checked="" type="checkbox"/> GeForce 8800 / 9800 <input checked="" type="checkbox"/> GeForce 9600 <input checked="" type="checkbox"/> GeForce GTX 200 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1600 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1800 / X1900 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 2900 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 3800 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 4800
PROFITIERT VON										
BILDFORMATE										<input checked="" type="checkbox"/> 4:3 <input checked="" type="checkbox"/> 5:4 <input checked="" type="checkbox"/> 16:9 <input checked="" type="checkbox"/> 16:10
TON										<input checked="" type="checkbox"/> Stereo <input checked="" type="checkbox"/> 4.0 <input checked="" type="checkbox"/> 5.1 <input checked="" type="checkbox"/> 6.1 <input checked="" type="checkbox"/> 7.1
KOPISCHSCHUTZ										DVD-Abfrage

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte 3D-Umgebungen + stimmungsvolle Beleuchtung - hakelige Animationen - oft schwammige Texturen	7 / 10
SOUND	+ subtile Musik + gelungene Geräuschkulisse + passend besetzte Sprecher - oft emotionsarm vertont	7 / 10
BALANCE	+ meist gut platzierte Hinweise + wird stetig kniffliger + keine unlogischen Stellen - für Einsteiger zu schwer	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ unverbrauchtes Szenario + anfangs gruselige Grundstimmung ... - ... die aber schnell nachlässt - trocken präsentiert	7 / 10
BEDIENUNG	+ kontextsensitive Maussteuerung + simples Inventar + ungenaue Hotspot-Funktion - teils grauenhafte Kamera	7 / 10
UMFANG	+ drei Enden - sehr kurze Spielzeit - keine alternativen Lösungswege - nur eine Handvoll Figuren und Gebiete	5 / 10
HANDLUNG	+ spannende Ausgangssituation + netter Dreh am Ende + insgesamt zu seicht - kaum Zwischensequenzen	7 / 10
RÄTSEL	+ durchdachte Kombinationsrätsel + meist logisch und nachvollziehbar - Flut an Gegenständen - unnütze Objekte	9 / 10
DIALOGE	+ Antworten beeinflussen Finale + lieblos gesprochen und inszeniert - wirken oft fehlplatziert oder aufgesetzt	5 / 10
CHARAKTERE	- Heldin recht blass, lässt kaum Identifikation zu - nerviger Begleiter - Bösewicht kommt nicht zur Geltung	4 / 10

PREIS/LEISTUNG Ausreichend SOLOSPIELZEIT 7 Stunden

FAZIT Grusel-Adventure voller Macken.

