

## Blair Witch

## MIT HEXE, ABER ...

Genre: **Action** Publisher: **Blobber Team** Entwickler: **Blobber Team** Termin: **30.8.2019** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**  
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **4 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

## In Blair Witch gehen wir mit einem Hund und einem ausgewachsenen Kriegstrauma in den Wald.

Von Sascha Penzhorn

In Burkittsville ist ein Junge verschwunden. Nicht einfach irgendwo, sondern ausgerechnet in dem Wald, in dem sich angeblich die namensgebende Blair Witch aus dem fiktiven Mythos und dem Horrorfilm »The Blair Witch Project« (1999) herumtreibt.

Wir schlüpfen in die Rolle des ehemaligen Cops Ellis, der mit seinem Schäferhund Bullet durch die Wälder streift und auf mysteriöse, teils auch schauerliche Funde stößt, die der ihm vorausgeeilte Suchtrupp wohl übersehen hat. Oder ist alles ganz anders?

### Tragische Vergangenheit

Per Funk stehen wir mit dem Suchtrupp in Kontakt, der sich ungläubig bis abfällig äußert, wenn wir auf Spuren stoßen, die vor uns niemand entdeckt hat. So finden wir mit Bullets Hilfe beispielsweise die Kappe des verschollenen Jungen. Über ein Befehlsmenü können wir unseren Schäferhund nach Spuren suchen lassen, zurück an unsere Seite rufen, tadeln und streicheln. Wie jeder Hund hat Bullet seinen eigenen Kopf, flitzt manchmal einfach davon und kommt eine Weile nicht zurück, was bei unserer Hauptfigur eine Panikattacke auslöst. Dann bekommen wir Flashbacks. So war Ellis zum Beispiel beim Militär und hat dort Dinge erlebt, die er niemals verarbeitet hat. Diese Rückblicke führen bei ihm zu regelrechten Black-

outs. Wann immer Ellis zu sich kommt, scheint sich der Wald um ihn herum zu verändern. Dann sieht er Bunker und Schützengräben – Dinge, die ihn an den Krieg erinnern. In den Bäumen hängen seltsame Figuren aus Zweigen und Garn, denen unscharfe Polaroid-Bilder von Menschen anhängen. Was davon ist echt?

### Keine Waffen

Neben Schäferhund Bullet und einem Funkgerät besitzen wir auch eine Taschenlampe. Mit der verschrecken wir schemenhafte, kaum sichtbare Gestalten, die uns in der Nacht auflauern. Bullet knurrt und bellt die Wesen an und gibt uns so einen Hinweis darauf, wo sie sich befinden. Leuchten wir diese mit der Taschenlampe an, verschwinden



Bullet bewahrt uns davor, durchzudrehen. Wir können ihm Befehle wie »Such«, »Halt«, »Bleib bei mir«, »Kommen« und »Haustier« erteilen.



Regelmäßige Flashbacks gewähren Einblicke in die Vergangenheit der Hauptfigur. Mit dem Blair-Witch-Setting hat das nicht viel zu tun.



Der Black Hills Forest ist wahnsinnig atmosphärisch in Szene gesetzt. Ein Highlight des Spiels!



**Sascha Penzhorn**  
@Berserkerkitten



Die Bewertung von Horror-Spielen ist ein undankbarer Job, schon weil Horror so subjektiv ist. Wenn in Blair Witch irgendwelche schemenhaften Astmonster zwischen den Bäumen hin und her zucken oder irgendwo ein Laubhaufen raschelt, lässt mich das eher kalt. Wirklich unheimlich wird es für mich erst gegen Ende des Spiels, wenn der Wahnsinn langsam überhandnimmt und die Spielwelt auf spektakuläre Weise vollkommen verrücktspielt. Andere Spieler gruseln sich womöglich schon viel eher als ich, aber nach Titeln wie Outlast oder Resident Evil 7 finde ich Blair Witch über weite Strecken ausgesprochen harmlos. Unabhängig davon, wo beim Horror die persönliche Schmerzgrenze liegt, muss man aber die fantastische Atmosphäre des Spiels loben. Blair Witch sieht klasse aus und klingt auch hervorragend. Die Anspannung entsteht über weite Strecken einfach nur durch die Umgebung, den Sound und die Musik, auch wenn oft eigentlich gar nichts passiert.

sie. Lassen wir eins zu lange unbeleuchtet, haut es uns was von hinten auf die Birne und wir finden uns wieder beim letzten komfortabel gesetzten Speicherpunkt – oder einem manuellen Spielstand, wenn wir uns von Hand ums Speichern kümmern.

Zudem finden wir recht früh im Spiel einen Camcorder. Mit dem manipulieren wir die Spielwelt um uns herum. So versperrt uns an einer Stelle ein umgestürzter Baum den Weg. In der Nähe sammeln wir ein Tape auf, das zeigt, wie der Baum umgefallen ist. Spulen wir das Band an eine Stelle vor dem Fall zurück, ist der Weg plötzlich frei. Das ist technisch beeindruckend, gar keine Frage. Anspruchsvoll oder gar schwierig sind diese und andere Puzzles im Spiel allerdings selten. Beispielsweise dann, wenn uns der obligatorische streikende Generator begegnet und wir kreuz und quer durch den Wald eilen, nach Ersatzteilen suchen und an Sicherungskästen herumfingern. Der Dienstbotengang hat den Zweck, dass wir angespannt durch die Nacht irren und zwischendurch auch mal ein paar verschwommene Kreaturen mit der Taschenlampe verscheuchen. Ob das wirklich spannend oder gar unheimlich ist, hängt in erster Linie davon ab, wie schreckhaft man ist.

### Später Horror

Von ein paar grausigen Funden abgesehen, hält sich der Horror anfangs in Grenzen. Das ändert sich zum Ende hin, wenn die Flashbacks immer intensiver werden. Dann verändert sich die Umgebung ständig, alles ist verschwommen, surreal. Hier warten einige echte Schockmomente. Technisch ist das grandios und noch eine Spur abgedrehter



Auf unserer Suche nach dem verschollenen Jungen hantieren wir mit allerlei Objekten herum.

als in Layers of Fear. Richtig zur Geltung kommen diese Augenblicke durch das fabelhafte Sound-Design, von der dramatischen Musik über schauerliche Umgebungsgeräusche und das hervorragende (englische) Voice-Acting. Spielmechanisch ziehen sich diese Passagen allerdings, bombardieren uns mit Jumpscars und werden stellenweise frustrierend. So schauerlich es sein mag, sich nur mithilfe des Suchers in unserem Camcorder durch einen stockfinsternen Raum zu tasten, so umständlich spielen sich diese Stellen. Und so beeindruckend und schauerlich Ellis' Terror-Attacken sind, in denen alles um uns herum immer dunkler wird, immer weiter verschwimmt, dröhnt, kracht und schaukelt, so unangenehm spielen sich diese Momente. Klar, ist natürlich Sinn der Sache, stellenweise wird man aber regelrecht seekrank.

### Schwache Story und Technikmacken

Ein wichtiger Gegenstand im Gepäck des Helden ist sein Handy. Damit telefonieren wir während unseres Abenteuers mit Ellis' Ex, falls wir das möchten. Und dann gibt es Dialoge wie aus einer Seifenoper: »Was ist nur mit uns passiert?« »Das Leben, Ellis.« Ob wir Anrufe tätigen und annehmen wollen, liegt ganz an uns. Das wirkt sich ebenso auf das Ende aus wie zum Beispiel unser Umgang mit Bullet. Das ist ein nettes Feature und regt zum mehrmaligen Durchspielen der lediglich rund vierstündigen Geschichte an. Wirklich umgehauen hat uns die Story aber nie, denn dafür ist das Ende einfach viel zu vorhersehbar. Fairerweise muss man aber auch sagen, dass der Schluss weniger überraschen und vielmehr dazu anregen soll, herauszufinden, wie es überhaupt zum berechenbaren Ende kommen kann und ob sich dieses doch noch abwenden lässt. Letztendlich war es uns aber zu viel Kriegstrauma und zu wenig Blair Witch. Immerhin gibt es unterwegs viel zu erkunden – in jedem Levelabschnitt sind haufenweise sammelbare Objekte wie Fotos, Schnitzereien und Müll (Bullet hasst Müll!) versteckt, wenn man auf Sammlungen und damit verbundene Erfolge steht.

Wer keine guten Englischkenntnisse hat, kann die Story mit deutschen Untertiteln erleben. Die sind größtenteils in Ordnung, wurden anscheinend aber ohne Kontext übersetzt. Der Strichelbefehl für den Hund (pet) wurde beispielsweise mit »Haustier« übersetzt. Ab und zu haben wir uns so arg im Gestrüpp verfangen, dass sich unsere Figur nicht mehr bewegen wollte. An einer anderen Stelle froh das Spiel ein. Nichts davon ist katastrophal, im Augenblick fehlt es Blair Witch aber noch am letzten Feinschliff. ★

## BLAIR WITCH

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Intel Core i3-3220 / AMD A8-7600  
GeForce GTX 750 Ti / Radeon R7 265  
4 GB RAM, 16 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Intel Core i5-6500 / AMD Ryzen 5 1600  
GeForce GTX 1070 / Radeon RX 590  
8 GB RAM, 16 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



stimmungsvolle und technisch beeindruckende Optik  exzellentes Sound-Design  sehr gute englische Sprecher  beeindruckende Spezialeffekte  ein paar Fehler in den deutschen Texten

### SPIELDESIGN



Bullet ist ein toller Begleiter  Handlungen wirken sich auf das Ende aus  Camcorder-Manipulation  Dunkelheits-Passagen wiederholen sich zu oft  ein paar spielerische Längen

### BALANCE



gutes Autosave-System  freies Speichern  ohne Tutorial selbsterklärend  größtenteils lahme Puzzles  ohne Tutorial  ein paar frustrierende Spielmechaniken

### ATMOSPHERE / STORY



tolle Umgebungen  Gänsehautgeräusche und -musik  fantastische Schockmomente  gut dargestellter Wahnsinn  Blair-Witch-Mythos spielt nur untergeordnete Rolle

### UMFANG



unterschiedliche Enden sorgen für Wiederspielwert  zig sammelbare Objekte  es gibt viel zu erforschen  arg kurze Story

### FAZIT

Gruseliges Action-Adventure mit grandioser Atmosphäre, ein paar Story-Schwächen und einigen spielerischen Längen.

