

Blacksad: Under the Skin

DIE IDEALE TELLTALE-ALTERNATIVE

Genre: **Adventure** Publisher: **Microïds** Entwickler: **Pendulo Studios** Termin: **14.11.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **34 Euro** DRM: **nein (GOG)**

Blacksad ist ein fesselndes Detektiv-Adventure mit spielerischen Schwächen. Telltale-Fans dürften aber trotzdem auf ihre Kosten kommen. Von Elena Schulz

Vorsicht, schwarze Katze! Unglück bringt Detektiv John Blacksad aber zum Glück nur Verbrechern. Zumindest, wenn er nicht gerade versucht, einem Nashorn eine Kopfnuss zu geben, weil wir uns bei den Auswahlmöglichkeiten im Spiel verlickt haben – aua. Oder wenn wir aus Versehen unseren Freund vom Dach fallen lassen, weil wir nicht schnell genug die vom Quick-Time-Event gewünschte Taste drücken.

Nein, Telltale ist nicht zurück. Das Adventure Blacksad: Under the Skin klingt zwar so, stammt aber von den Pendulo Studios, den



Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Blacksad fühlt sich wie schon die Telltale-Adventures eher wie ein interaktiver Film an. Eigentlich hätte das Adventure sogar gut daran getan, die Spielmechaniken noch weiter zu reduzieren, wenn ich ehrlich bin. Das Ermitteln und die Entscheidungen machen zwar Spaß und bereichern die Geschichte. Gerade die Quicktime-Events fühlen sich aber überflüssig an, wenn ich manche wiederholen darf und sie keinen großen Einfluss nehmen.

Die schwerfälligen Steuerungspassagen stören zudem den Spielfluss mehr, als irgendwas für Blacksad zu tun. Dafür gefällt mir die Geschichte umso besser. Als großer Noir-Krimi-Fan habe ich mir gleich die passenden Graphic Novels bestellt, um noch tiefer in die Welt von Detektiv Blacksad einzutauchen. Das Szenario mit seinen menschlichen Tieren erinnert mich an Fables mit seinen schrägen Märchenfiguren, die sich in der Moderne durchschlagen müssen. Damit könnte Blacksad vor allem die Fans glücklich machen, die die ganze Zeit auf ein The Wolf Among Us 2 gehofft haben.

Entwicklern der Runaway-Adventures. Atmosphärisch und erzählerisch macht das Adventure eine gute Figur: Blacksad entführt uns wie die gleichnamige Comic-Vorlage in eine fiktive Version des New Yorks der 50er-Jahre, das von anthropomorphen Tieren bevölkert wird. Katzendetektiv Blacksad ist dort in besonderer Krimi-Noir-Manier auf Verbrecherjagd.

Tierischer Noir-Krimi

Blacksad dauert ungefähr zehn Stunden und in denen passiert eine ganze Menge: Unser Detektiv sehnt sich nach einem prestigeträchtigen Auftrag. Der landet dank einer Luchs-Frau namens Sonia Dunn auf unserem Schreibtisch: Sie leitet nach dem Selbstmord ihres Vaters einen Box-Club, dessen Superstar Bobby Yale spurlos verschwunden ist. Und an Papa Dunns Ableben scheint auch irgendetwas faul zu sein. Die Suche nach Antworten führt uns schnell in den Untergrund von New York, wo allerlei Verbrecher wie der Glücksspiel-Mogul O'Leary (ein Wolf) ihr Unwesen treiben.

Die Geschichte ist definitiv das Highlight von Blacksad. Das Adventure präsentiert uns zahlreiche interessante Figuren, denen wir große und kleine Geheimnisse entlocken können. Da ist zum Beispiel die Katzen-Putzfrau, die die Leiche gefunden hat und scheinbar ein Verhältnis mit Sonias Vater hatte. Und wer hat rassistische Schmierereien auf dem Spind des Verschwundenen hinterlassen? Ein paar Wendungen sind für ein-

gefleischte Krimi-Fans vorhersehbar, zwischendurch überrascht uns das Spiel aber positiv mit seinen Figuren. Beispielsweise wenn sich ein sonst typischer Bösewicht als gute Seele herausstellt. Besonders gut macht sich auch John Blacksad als düster-melancholischer Noir-Detektiv, der das Herz eigentlich am rechten Fleck hat – zumindest, wenn wir ihn lassen. Wir dürfen unseren Kater über Entscheidungen zum kaltblütigen Ermittler formen, der nur für seinen Job lebt, oder eben zum gefühlvollen Helden, der für die Gerechtigkeit einsteht.

Dass wir Tiere statt Menschen spielen, liegt übrigens daran, dass die Comic-Autoren eine moderne Geschichte mit einer Fabel mischen wollten. Dort stehen die Tiere genau wie im Spiel für bestimmte Eigenschaften – der Kommissar wird als treuer und pflichtbewusster Charakter zum Beispiel von einem Hund verkörpert. Die Figuren haben trotz Fell, Federn und Schuppen aber mit sehr menschlichen Problemen zu kämpfen. Gerade in den 50er-Jahren der USA gehören hier auch noch Unterdrückung von Frauen, Rassismus und Kriegstraumata dazu. Blacksad schreckt nicht vor ernstesten Themen zurück, was die Noir-Stimmung unterstützt.

Bitte noch weniger Spiel!

Spielerisch fällt Blacksad gerade mit Maus und Tastatur aber unangenehm durch die fummelige Bedienung auf. Wenn wir die Umgebung erkunden, ärgern wir uns immer wie-



Hier befragen wir eine Angestellte, die offenbar enger mit dem Toten verbandelt war.



Wir können die Zeit anhalten und unser Gegenüber unter die Lupe nehmen. Das Wissen setzen wir dann wieder geschickt im Gespräch ein.



Wie in einem Point&Click-Adventure dürfen wir zwischendurch die Umgebung auch frei erkunden und mit Objekten interagieren.

der, dass sich unser Detektiv so schwerfällig wie ein Ozeandampfer bewegt. Mit dem Gamepad läuft es sich etwas besser. Bei Entscheidungen wählen wir einfach eine Antwort im Dialog aus und unser Gegenüber reagiert entsprechend. Meist geht es hier darum, wie Blacksad von anderen wahrgenommen wird und wie er sich als Figur entwickelt. Die Geschichte selbst bleibt bis zum Ende recht linear. Sie mündet dann je nachdem, wie wir uns im Showdown verhalten, in unterschiedlichen Enden.

Bei Quick-Time-Events fällt der Einfluss unserer Handlungen sehr unterschiedlich aus, was sich etwas inkonsequent anfühlt. Manche Passagen wie die schon erwähnte auf dem Dach dürfen wir wiederholen. An anderer Stelle müssen wir blitzschnell reagieren oder mit üblen Folgen leben. Wenig begeistert waren wir auch von den etwas aufgesetzten Passagen zwischendurch, bei denen man zum Beispiel eine Lichtquelle finden muss, bevor das eigene Feuerzeug ausgeht. Sie wirken, als wollten die Entwickler um jeden Preis ein bisschen mehr Spiel aus Blacksad ma-

chen. Immerhin ist das Ermitteln spannend: Wir können per Tastendruck an vorgeschriebenen Stellen die Zeit einfrieren, um Personen bis ins Detail zu untersuchen und dazu zu befragen. Auch eine Ermittlungsfunktion im Stil der Sherlock-Holmes-Adventures gibt es. Wir kombinieren so Hinweise und ziehen Schlüsse zum Fall. Allerdings keine falschen, sonst schüttelt unser Katzendetektiv nur den Kopf.

Toller Schauplatz, schwache Technik

Die tierischen Figuren verfügen über eine ausgeprägte Mimik: Blacksads Gesichtszüge transportieren wunderbar, ob er gerade genervt ist, frustriert, erschöpft oder fröhlich. Seine rauchige Stimme passt auch sogar in der deutschen Version sehr gut. Auch die New Yorker Umgebungen sind detailliert gestaltet und atmosphärisch ausgeleuchtet. Abgerundet wird der gute Eindruck von passender Jazz-Musik als Untermalung.

Blacksad zeigt aber auch Schwächen. Texturen fallen verwaschen aus, wenn man genau hinschaut, und Animationen wirken hölzern. Außerdem leidet das Adventure

zwischendurch immer wieder unter Dialoge verschluckenden Bugs oder lästigen Rucklern. Hin und wieder hängt es sich auch mal ganz auf. Immerhin liegen die Speicherpunkte so fair, dass man selbst beim erzwungenen Neustart kaum Fortschritt verliert. Wir verzeihen die Unzulänglichkeiten meist, weil wir unbedingt wissen wollen, wie die Geschichte um unseren Katzendetektiv ausgeht. ★

BLACKSAD UNDER THE SKIN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 8250U / Ryzen 5 2500U
Geforce GTX 750 Ti / AMD R7 260X
8 GB RAM / 30 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 9700K / Ryzen 7 2700X
Geforce GTX 1080 / RX Vega 64
16 GB RAM / 30 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- ☑ detaillierte Umgebungen
- ☑ stimmungsvolle Beleuchtung
- ☑ gelungene Vertonung
- ☑ verwaschene Texturen
- ☑ hölzerne Animationen

SPIELDESIGN



- ☑ Entscheidungen formen Geschichte und Charakter
- ☑ nützliche Ermittlungsfunktionen
- ☑ öde Minispiel-Sequenzen
- ☑ fummelige Steuerung
- ☑ aufgesetzte Quick-Time-Events

BALANCE



- ☑ faire Speicherpunkte
- ☑ Tutorials
- ☑ angenehmer Spielfluss
- ☑ keine Hilfe-Funktion
- ☑ keine falschen Schlussfolgerungen

ATMOSPHERE / STORY



- ☑ intensive Noir-Atmosphäre
- ☑ vielschichtige und interessante Figuren
- ☑ spannende Handlung
- ☑ teils überraschende Wendungen
- ☑ für Krimi-Fans oft vorhersehbar

UMFANG



- ☑ angemessene Spielzeit
- ☑ Wiederspielwert durch Entscheidungen
- ☑ Sticker zum Finden und Sammeln
- ☑ viele unterschiedliche Schauplätze
- ☑ Handlung insgesamt doch sehr linear

ABWERTUNG

Blacksad leidet unter technischen Problemen wie Rucklern, Bugs, teilweise verschluckten Dialogzeilen oder vereinzelt Hängern, die sich nur durch einen Neustart beheben lassen.



FAZIT

Blacksad hat technische und spielerische Schwächen, liefert aber eine packende Adventure-Story voller interessanter Figuren ab.



Was wurde eigentlich aus Telltale?

2018 war Schluss für Telltale: Das Adventure-Studio musste schließen und die Spiele des Unternehmens wurden teilweise von Steam und Co. entfernt. Nur für Walking Dead: The Final Season ging es weiter. Das wurde von Skybound Games fertiggestellt und im Epic Store veröffentlicht. Theoretisch existiert Telltale noch weiter, das Studio wurde von LCG Entertainment gekauft, die sich um den Vertrieb älterer Telltale-Spiele kümmern.



Manche Quicktime-Events wirken dramatisch, entpuppen sich aber als zahnlos.