

Black Geyser: Couriers of Darkness

TODSÜNDE GIER

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Grape Ocean** Entwickler: **Grape Ocean** Termin: **2020**

Das neue Oldschool-Rollenspiel Black Geyser weckt bei Fans von Baldur's Gate viele wohlige Erinnerungen. Auch weil die Kämpfe in Echtzeit ablaufen. Von Peter Bathge

Wer Rollenspiele nicht erst seit The Witcher 3 liebt, fühlt sich bei Black Geyser: Couriers of Darkness sofort wie zu Hause. Das RPG atmet den Geist von Baldur's Gate und sieht Pillars of Eternity zum Verwechseln ähnlich: isometrische Perspektive mit 2D-Hintergründen, Multiple-Choice-Dialoge mit Charakterportraits, vielschichtiges Regelwerk mit komplexer Charaktererstellung. Dazu gehört auch ein Feature, von dem sich immer mehr Spiele abwenden: Echtzeitkämpfe mit Pausenfunktion! Black Geyser könnte damit eine Lücke füllen. Aber ist das alles, zu was der Indie-Titel taugt – ein Lückenfüller? Wir haben die Probe gemacht und uns ausführlich in die Beta gestürzt.



In der örtlichen Taverne treffen wir uns (derzeit) lediglich mit Auftraggebern.

Ein Bastard gegen die Rebellion

Das Abenteuer startet im Ort Deron-Guld. Hier planen Adelige eine Rebellion gegen das Königreich Isilmerald, und der König hat unseren Helden zwecks diplomatischer Ver-

handlungen entsandt. Eine kalkulierte Provokation: Als Bastard eines in Ungnade gefallenen Edelmanns besitzt der Avatar keine gesellschaftliche Stellung. Zusätzlich verkompliziert wird die Angelegenheit dadurch,



Kämpfen wie damals: Black Geyser setzt auf klassische Echtzeitkämpfe mit Pausenfunktion.

dass einer der Anführer der Rebellion den Vater der Spielfigur auf dem Gewissen hat. Das alles erfahren wir in teilweise vertonten, komplett englischen Dialogen zu Beginn der Beta, die den eigentlichen Spielstart auspart und stattdessen mit Kapitel 2 beginnt. Unser Held ist bereits Stufe 4, und wir haben keine Möglichkeit, einen eigenen Charakter zu erstellen. Im fertigen Spiel wird das aber sehr wohl gehen; Spieler wählen aus fünf Rassen und 13 Klassen wie Totenbeschwörer, Tempel oder Schwindler. Bis zu vier Gefährten schließen sich dem Haupthelden an, dessen Tod das Game Over bedeutet. Die Party soll unterwegs miteinander diskutieren, und Grape Ocean verspricht Romanzen zwischen Avatar und NPCs.

In Deron-Guld begleitet uns die Elfenmagierin Bjalla, die aber kaum einen Ton von sich gibt, sondern sich nur gelegentlich in Gespräche einmischt. Partymitglied Nummer zwei, der Krieger Arvex, ist ohnehin ein stoischer Geselle. Weitere vorgestellte Charaktere umfassen eine Heilerin und einen Zwergenkämpfer; hier punktet Black Geyser wie in so vielen Bereichen eher mit solider Ausführung als besonders großem Einfallsreichtum. Das wird auch in den bisher spielbaren Storybruchstücken offensichtlich: Deron-Guld wird von einer Seuche heimgesucht. Wer nicht an der mysteriösen Krankheit zugrunde geht, wird des Nachts von finsternen Gestalten verschleppt. Dazu kommen die Entbehrungen des Bürgerkriegs, und ausgerechnet jetzt sind auch noch die letzten Stollen in der nahen Mine eingestürzt, ein wichtiges Standbein der örtlichen Wirtschaft. Wer in seinem Leben schon ein paar Rollenspiele der Marke Neverwinter Nights oder Pathfinder: Kingmaker gespielt hat, den wird



Was es mit dem mysteriösen Steinkreis auf sich hat? Wer weiß?

an dieser Geschichte nicht viel schocken. Sie ist kompetent erzählt, und in der extra für Black Geyser erdachten Welt steckt offensichtlich eine Menge Lore, wenn man sich die Vielzahl an Göttern, Geistern und Erzählungen vergegenwärtigt, die in Gesprächen und Ingame-Büchern erwähnt werden. Aber vielleicht weisen die Quests ja mehr Einfallsreichtum auf?

Reise in die Vergangenheit

Während Diplomaten am Verhandlungstisch sitzen, wird unserer Heldengruppe aufgetragen, die Probleme von Deron-Guld anzugehen. Nebenbei sprechen wir in bester RPG-Tradition jeden NPC an, der einen eigenen Namen vorweisen kann, und lachen uns so die ein oder andere Nebenquest an. Deren Qualität kann noch nicht überzeugen: Mal sollen wir einfach eine wild gewordene

Baumkreatur besiegen und erhalten dafür eine magische Axt, mal Herzen für einen Untoten sammeln. Standardkram also. Immerhin gibt's zuweilen unterschiedliche Optionen, den Untoten können wir nach getaner Arbeit endgültig unter die Erde bringen, als Belohnung gibt's eine magische Rune, mit der sich die eigene Ausrüstung verbessern lässt. Oder wir legen die Gesetze der Stadt etwas weniger strikt aus und lassen einen Missetäter mit guten Absichten laufen, statt ihn zu exekutieren. Dann wieder steht es uns frei, kränkelnde Söldner einfach umzunieten, statt nach einem Heilmittel zu suchen. Wer sich dafür entscheidet, verpasst aber die beste Quest in der Beta.

Der angesprochenen Söldnertruppe mit dem positiven Corona-Befund (Scherz!) sollt ihr nämlich eigentlich für die Hauptquest helfen – es geht aber auch weiter, wenn ihr



Die Seuche in Deron-Guld hat den Nebeneffekt, dass kaum Menschen unterwegs sind. Das ist weit weg vom lebendigen Athkatla in Baldur's Gate 2.



Rechts seht ihr das Crafting-Menü für das Mischen von Tränken.

sie niedermetzelt. Die Kerle sind in die Falle eines Kults der Zerstörungsgöttin Zoria gelaufen und wurden vergiftet. Entscheidet ihr euch dafür, dem gutem Pfad zu folgen, müsst ihr zuerst ein paar Banditen aufspüren machen. Die haben das Buch mit dem Rezept für ein Gegenmittel gestohlen. Die Strauchdiebe lungern an einer Wegkreuzung herum und haben das Buch als Zunder benutzt! Aber sie haben auch einen Stein mitgehen lassen, der magische Eigenschaften besitzt. Durch Gewalteininsatz oder unsere Überredungskünste (hohe Charakterwerte vorausgesetzt) lassen sich die Banditen davon überzeugen, uns das Artefakt auszuhändigen. Zurück beim Priester findet der heraus, dass es sich bei dem Stein um eine Zeitmaschine handelt. Wir sollen in der Zeit zurückreisen, um das Gegenmittel zu besorgen, als das Buch noch intakt und der Kult in einer Höhle aktiv war. Nach einigen Verwick-

lungen stoßen wir endlich auf die Phiole mit dem Gegenmittel – aber der Zeitreisezauber erlaubt es nicht, magische Gegenstände mit in die Zukunft zu nehmen. Also müssen wir einen anderen Weg finden. Und der involviert eines der coolen neuen Features.

Nicht so gierig!

Während Black Geyser bei der Erzählung bislang vertraute Pfade beschreitet, hat sich Grape Ocean in Sachen Gameplay ein paar neue Kniffe einfallen lassen – auch wenn man manches schon so ähnlich aus anderen Rollenspielen der ganz alten Schule kennt. Im Zeitreisebeispiel jedenfalls nutzen wir die Funktion, NPCs Gegenstände ins Inventar zu legen – idealerweise unbemerkt. Zurück in unserer ursprünglichen Zeitebene können wir das Gegengift dann einfach zurückschleusen. Den größten Einfluss auf das Spielgefühl soll aber das Giersystem haben.

In der Welt von Black Geyser manipulieren böse Götter die Welt, indem sie Sterbliche mit Gold und Ruhm locken. Wer der Gier nachgibt und etwa bei jeder Auftragsbelohnung nach einem Aufschlag fragt oder arme Bauern erpresst, der verändert wortwörtlich den Planeten. David Zakal, Gründer und CEO von Grape Ocean, erklärt es wie folgt: »Das Konzept von Gier ist eines der ungewöhnlichsten Elemente [des Spiels, Anm. d. Red.]. In unserer Geschichte ist das Verbreiten von Gier ein neuer Plan böser Götter, um die Welt der Sterblichen zu infiltrieren und zu kontrollieren. Deine Aktionen, ob gierig oder großzügig, können diesen Prozess beschleunigen oder verlangsamen, was direkte Auswirkungen auf das Spielerlebnis hat. Wie stark dieser Einfluss ist, wird von verschiedenen Umständen wie deinem Ruf im Spiel abhängen. Zu Spielbeginn hat der Level-1-Charakter zum Beispiel wenig Reputation und der Effekt deiner Aktionen auf die Gier der gesamten Welt ist nicht viel stärker als der eines normalen Bürgers oder Bauern.«

Die Verbreitung von Gier soll Händlerpreise beeinflussen, NPCs werden unfreundlicher, und das Schicksal einiger Figuren wendet sich ins Gegenteil. Die coolste geplante Auswirkung ist jedoch das Auftauchen von Plünderern, die Spielern den Loot nach einem Kampf vor der Nase wegschnappen sollen. Wir schreiben »geplante« und »sollen«, weil das ganze System in den wenigen Stunden mit der Beta nur graue Theorie war. David Zakal hat dafür eine einleuchtende Begründung: »Die Effekte der Gier sind nur messbar, wenn man einen größeren zeitlichen Maßstab anlegt, der die gesamte Handlung des Spiels einschließt. Die Beta spielt ausschließlich in Kapitel 2 und ist im Vergleich zum fertigen Spiel recht kurz.«



Die große Blume in der Mitte müssen wir in der richtigen Reihenfolge berühren, um ein Rätsel zu lösen.

Nicht abzuschätzen ist darüber hinaus, wie prominent die eigene Burg im Spiel vertreten ist – ach ja, ihr bekommt eine Burg! Für jeden der vier Klassenarchetypen gibt's ein anderes »Stronghold«, bei den Magiern ist das ein transdimensionales Refugium. Optische Anpassungen nimmt das Spiel anhand der Klasse vor: Wintermagier etwa sehen um eins der Gebäude einen frostigen Rand aus Eiskristallen. In der Beta waren die Basen aber noch nicht enthalten; irgendwann sollen sich hier wie bei Pillars of Eternity die Begleiter tummeln, die sich gerade nicht in der Party befinden. Außerdem werdet ihr dort zum Beispiel in der Schmiede Waffen herstellen können. Allerdings habt ihr auch unterwegs eine Menge Crafting-Optionen. In Black Geyser könnt ihr mit einem Kessel und zahllosen Zutaten eure eigenen Tränke mischen. Rezepte findet ihr in der Spielwelt – oder ihr experimentiert wild herum. Das System ist erstaunlich komplex, denn zusätzlich könnt ihr Pflanzen, Insekten und Co. auch noch zerstören und daraus Pulver herstellen. Die blenden im Kampf Feinde oder haben magische Wirkungen.

Guter Standard

Die ganzen »Performance-Enhancer« erweisen sich im Kampf als nützlich, denn die Gefechte gegen Monster und Banditen sind in der Beta ganz schön anspruchsvoll. Die bewährte Kombination aus Echtzeit und Pause funktioniert gut, die künstliche Intelligenz der eigenen Figuren agiert ordentlich. Die Gegner lassen sich aber noch zu oft überlisten und schießen sich auf ein Ziel ein – da dürfen die Entwickler gerne noch ein bisschen Hirnmasse drauflegen. Black Geyser nutzt kein vorgefertigtes Regelwerk, die Zauber sind daher Neuerfindungen, orientieren sich aber grob an D&D-Klassikern. Unsere Magierin beschwört Zombies und Steinhägel, heilt kleine Wunden und hüllt sich in einen magischen Schild. Und wenn ihr gar nichts anderes übrigbleibt, wirft sie eben einen Schneeball. Na gut, es ist ein magischer Schneeball. Abgefahren ist auch der Gestaltwandler-Zauberspruch, durch den der Wirker



Bei fetten Gegnern wie diesem Dämon am Ende der Beta ist viel Geduld gefragt.

immer die Form annimmt, die der aktuellen Situation am besten gewachsen ist. Wer viel Eisschaden nimmt, wird zum Frostgiganten mit hoher Resistenz gegen ... magische Schneebälle. Nimmt der Charakter dagegen viele allgemeine Wunden hin, verändert sich seine Gestalt in einen Troll, dessen Lebensenergie sich sehr schnell regeneriert.

Die Kämpfe laufen so ab, wie Veteranen es von Baldur's Gate und Co. gewohnt sind. Wer Pillars of Eternity gespielt hat, wird besonders viele »Das kenne ich irgendwoher«-Momente erleben. Denn Black Geyser setzt auf das gleiche Interface und technische Gerüst, lange Ladezeiten beim Wechsel von Gebieten inklusive, und sei es auch nur der Tritt durch eine Tür in ein winziges Haus. So sind es vor allem die nostalgischen Gefühle, die beim Spielen von Black Geyser: Couriers of Darkness angesprochen werden. Das war auch so geplant, wie David Zakal zugibt, als wir ihn fragen, was Baldur's-Gate-Fans am meisten an Black Geyser schätzen werden: »Die Atmosphäre und wie wir unsere Geschichte erzählen. Erinnerungswürdige NPCs und Begleiter. Der richtige Mix aus Epik und Alltag, aus lustigen und ernsten Elementen. Denk an königliche Affären und dämonische Rituale, aber auch an dahergelaufene Banditen und Trunkenbolde in Tavernen.«



Manchmal gibt es alternative Lösungsmöglichkeiten, aber viele Quests in der Beta enden im Gefecht.

Black Geyser soll noch 2020 erscheinen, für die Zeit nach dem Release sind zwei Addons angedacht. Aktuell konzentriert sich Grape Ocean Technologies aber voll auf das Hauptspiel. Es gibt noch genug Arbeit. ★

Meinung

Peter Bathge
@GameStar_de



Wie lange warte ich bitte schon auf dieses Spiel? Oder genauer: Wie lange warte ich schon darauf, dass ich endlich darüber berichten kann? Im Oktober 2018 (!) habe ich den Entwicklern die erste Mail geschrieben, in der ich ihnen eine exklusive Titelseite über Black Geyser vorschlug. Es folgten Verschiebungen über Verschiebungen, Grape Ocean musste mit Investoren verhandeln, die Betaversion verzögerte sich – und als dann Anfang Juli 2020 endlich der Spiel-Key eintrudelte, hatte ich keine Zeit dafür! Manche Geschichten kann man sich nicht ausdenken ... Inzwischen ist meine Odyssee aber abgeschlossen, ich habe Black Geyser mehrere Stunden gespielt – und als großer Fan von Pillars of Eternity und Baldur's Gate hat es mich nicht enttäuscht. Black Geyser bietet einfach mehr vom Bekannten und das ist ... okay. Neuerungen am etablierten Konzept existieren bislang vor allem auf dem Papier, abseits der Zeitreiseemission gab's wenig Außergewöhnliches zu bestaunen. Leider auch in Sachen Geschichte; die Handlung kommt zu Beginn noch nicht so richtig in Fahrt. Aber gut, Black Geyser wird einen ja auch mindestens 40 Stunden beschäftigen, da ist noch viel Zeit für Überraschungen. Eine böse Überraschung könnte es noch in Sachen Releasetermin geben. Basierend auf der Beta wäre ich überrascht, wenn der 2020-Termin gehalten wird. Zwar sind mir fast keine Bugs aufgefallen, aber an den Ladezeiten sollte man noch feilen, und die Welt wirkte teils noch ganz schön leer. Bitte nachbessern, dann erwartet uns hier grundsolides Rollenspielfutter!