

Black Book

WIR FAHREN ZUR HÖLLE

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Hypetrain Digital** Entwickler: **Morteshka** Termin: **10.8.2021** Sprache: **Englisch, Russisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM: **nein (GOG)** Enthalten in: –

In diesem fabelhaften Mix aus Adventure, Visual Novel und Card Battler verkauft ihr eure Seele, um euren Geliebten aus dem Reich der Toten zurückzuholen. Von Sascha Penzhorn

Der Lover der jungen Vasilisa hat das Zeitliche gesegnet. Statt wie normale Menschen ihr Tinder-Profil zu aktualisieren, steigt die Protagonistin dieses Abenteuers kurzerhand in die Hölle hinab und verschreibt ihre Seele der Dunkelheit. Das ist nicht nur einfach eine Phase – sie wird fortan zur Hexe, um das namensgebende Schwarze Buch zu meistern. Denn wer dessen sieben Siegel bricht, dem wird ein Wunsch erfüllt. Fortan beherrscht Vasilisa ihr eigenes kleines Heer von Dämonen, legt sich mit allerlei Kreaturen und Fabelwesen aus der slawischen Mythologie an und kämpft ständig gegen die Versuchung, ihre neu erlangten Kräfte für finstere und selbstsüchtige Zwecke zu missbrauchen – oder gibt sich womöglich vollkommen der Dunkelheit hin, das liegt ganz bei euch.

Im Spielverlauf erkundet ihr finstere Wälder, Sümpfe, Höllenschlund und sogar den Meeresgrund, feilscht in Dialogen um

verlorene Seelen und versucht, Dämonen auszutricksen. Kommt es zum Kampf, verwendet ihr eine stetig wachsende Auswahl an Schutz- und Schadzaubern über ein komplexes, aber intuitiv lernbares Kartensystem. Nach und nach baut ihr euer Deck aus, findet neue Verbündete und kümmert euch um die Belange der von Teufeln geplagten Dorfbewohner – oder nehmt sie schamlos aus. Das alles erlebt ihr mit englischen oder russischen Bildschirmtexten und Vollvertonung. Eine deutsche Übersetzung könnte in der Zukunft folgen, derzeit hat das fünfköpfige Entwicklerteam aber kein Budget dafür.

Gut und Böse

Auf eurer Reise durch die düstere, stimmig-schaurige Spielwelt müsst ihr immer wieder moralische Entscheidungen fällen. Ein Bauer will, dass ihr seine Nachbarin verflucht. Spielt ihr mit und lasst euch dafür bezahlen oder steht ihr über solchen Strei-

tigkeiten? Plündert ihr Opfergaben von Grabstätten oder lasst ihr die Toten in Frieden? Sendet ihr eure Hausdämonen aus, um hilflose Menschen zu verfluchen und zu drangsalieren, oder haltet ihr die Fieslinge zurück und riskiert dabei, dass sie ihren Frust eben an euch selbst auslassen? Jede böse Aktion steigert euren Sündenzähler, was sich auch auf das Spielende auswirkt. Ein Spiel als gute Hexe ist möglich, aber deutlich schwieriger. Beispielsweise dann, wenn ein Monster droht, die Ernte eines Dorfs zu ruinieren und ihr die Kreatur aufhalten wollt. Als böse Hexe lasst ihr das einfach zu, eine gute Hexe schlägt sich hier durch einen bockschweren Bosskampf.

Die Kämpfe laufen ähnlich wie im Indie-Hit Slay the Spire über ein anpassbares Kartendeck ab, das ganz easy mit einfachen und offensichtlichen Angriffs-, Verteidigungs- und Heilkarten anfängt. Je weiter ihr im Spiel voranschreitet, desto komplexer wird es, und ihr erhaltet Zugriff auf mehr Effekte wie Gift, Flüche, Stärkungseffekte und so fort. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad sind diese Auseinandersetzungen kinderleicht bis höllisch schwer, doch schon auf dem voreingestellten mittleren Level sind vor allem die Bosskämpfe echte Kopfnüsse. So legt ihr euch beispielsweise mit einem Dämon an,



Ab und zu erforscht ihr malerische, frei begehbare Areale, die aber nie mehr als ein bis zwei Bildschirme groß sind.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr harte Entscheidungen mögt, über die ihr minutenlang nachgrübelt.
- ... ihr an The Witcher 3 auch und vor allem die Mythologie geschätzt habt.
- ... ihr eure Rollenspielkämpfe taktisch und fordernd bevorzugt.

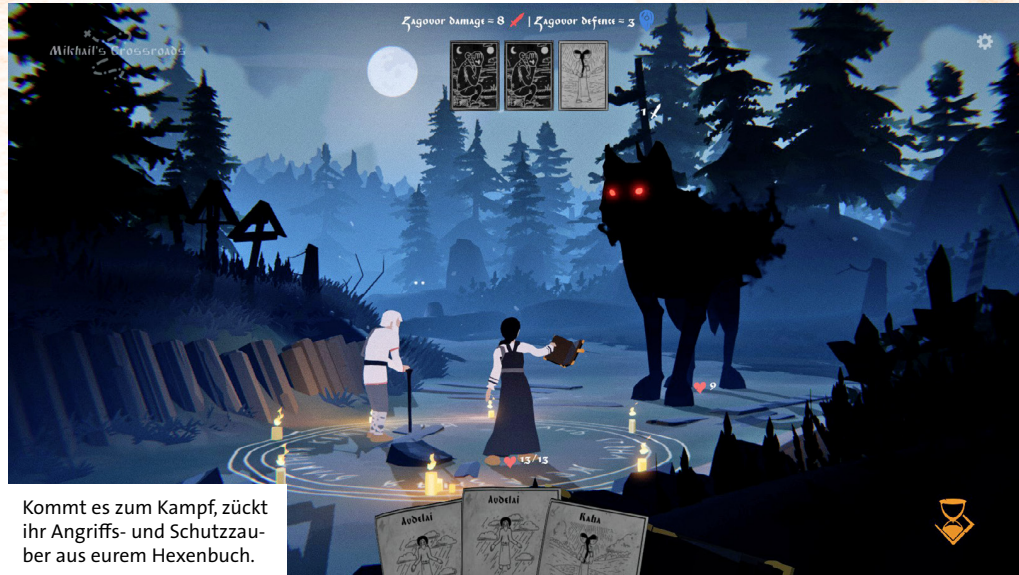
Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr nur rudimentäre Englischkenntnisse habt.
- ... ihr auf Kriegsfuß mit kartenbasierten Kampfsystemen steht.

der sich im Körper eines Kindes versteckt und ihn als Schutzschild verwendet. Greift ihr im falschen Moment an, gibt schlimmstenfalls der Wirt der Kreatur den virtuellen Löffel ab. Das ist spaßig, wenn ihr Herausforderungen liebt. Wer einfach nur die Story erleben möchte, kann auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad die Kämpfe aber optional auch einfach völlig überspringen. Das ist besonders für unerfahrene Spieler ein gutes Feature, denn bei aller Begeisterung für die Kartenklopperei stießen wir im Test in den höheren Schwierigkeitsgraden auf ein paar bockschwere, teils auch unfaire Kämpfe.

Point&Click

Die in viele kleine Areale unterteilte Spielwelt erforscht ihr per Gamepad oder Maus und Tastatur. Eine anpassbare Steuerung bot unsere Testversion nicht. Aufmerksame Hexen entdecken hier und da hilfreiche Heilkräuter und Ausrüstungsgegenstände, die Vorteile und Buffs in Kämpfen verschaffen. Viele Ereignisse um euch herum werden von einem Erzähler beschrieben und nicht sichtbar dargestellt, beispielsweise wenn sich eine scheinbar harmlose Kutsche als Gefährt für verlorene Seelen auf dem Weg zur Hölle herausstellt. Über Multiple-Choice-Dialoge könnt ihr viele Auseinandersetzungen vermeiden, mit Dämonen feilschen oder sie austricksen, statt immer nur zu kämpfen.



Kommt es zum Kampf, zückt ihr Angriffs- und Schutzzauber aus eurem Hexenbuch.

Manchmal trifft ihr einfach nur auf friedliche Musikanten und lauscht eine Weile den sammelbaren slawischen Volksliedern im Spiel.

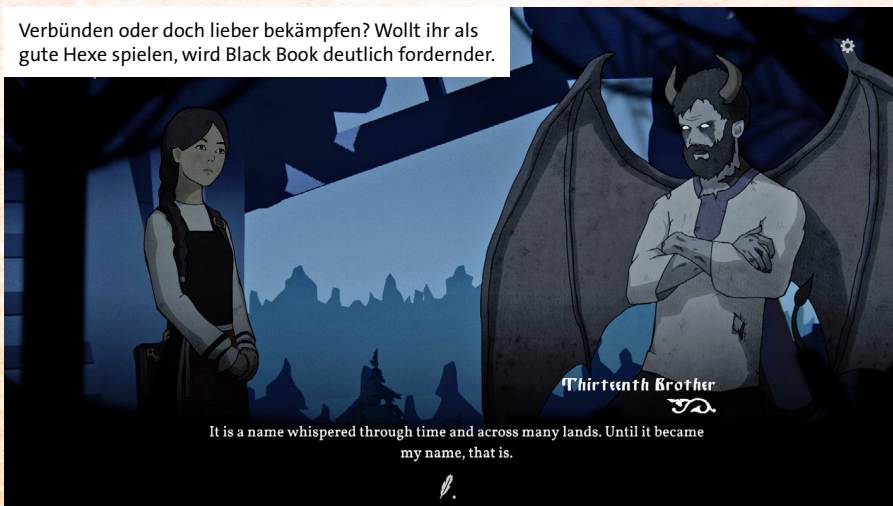
Im Spielverlauf sammelt ihr Gefährten wie einen durch den Horror des Krieges gezeichneten Soldaten oder eine sarkastische sprechende Katze. Diese und andere Mitstreiter stehen euch in Kämpfen und vielen Ereignissen im Spiel hilfreich zur Seite und können über Loyalitätsquests weiter aufgepowert werden. Viele davon sind schräge, zwielich-

tige Gestalten mit Ecken und Kanten – gut so! Auch Vasilisa selbst wird nach und nach stärker. Über Talentpunkte könnt ihr zum Beispiel ganz banal ihre Schadens- und Schutz-

Vasilisa verschreibt ihre Seele der Dunkelheit, um ihren verlorenen Geliebten aus dem Reich der Toten zu holen.



Verbündeten oder doch lieber bekämpfen? Wollt ihr als gute Hexe spielen, wird Black Book deutlich fordernder.



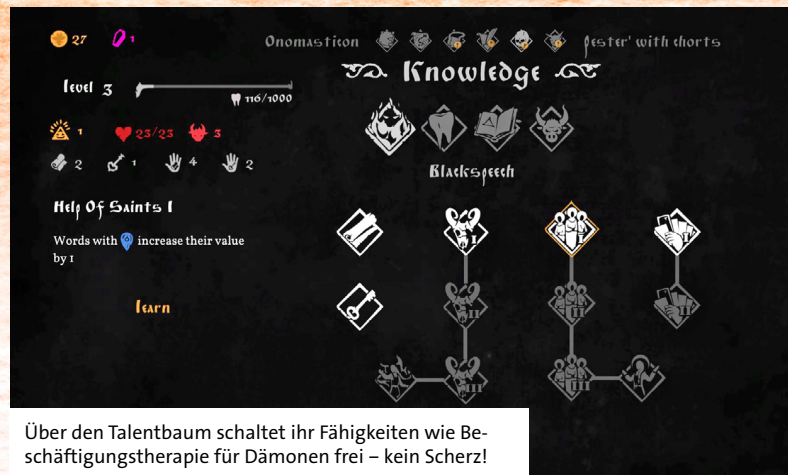
MEINUNG

Sascha Penzhorn
@Bersekerkitten



Als Witcher-Fan macht mir Black Book gleich doppelt Spaß! Die Dämonen und Geister im Spiel entstammen derselben Mythologie, was den Umgang mit ihnen noch interessanter macht. Nicht jeder auf den ersten Blick gefährliche Dämon ist ein Feind, nicht jede scheinbar friedliche Gestalt ist harmlos. Du kannst niemandem trauen, musst immer deinen Grips anstrengen, kannst bei richtiger Herangehensweise aber auch viele Kämpfe vermeiden und Feinde über das Dialogsystem austricksen. Allein die ständigen Fragerunden gehen mir auf die Nerven. Ich habe einfach keinen Spaß daran, mitten in einer Unterhaltung auf einen Lore-Eintrag zu klicken, der plötzlich aufploppt, dann mehrere Paragraphen zu studieren und mir möglichst viel davon zu merken – für den Fall, dass in den nächsten Sekunden mein Wissen dazu abgefragt wird.

Es gibt ein paar langweilige Momente, manche Events sind einfach nur Dekoration ohne irgendwelche Folgen (»Ein Bauer schubst dich eine Böschung herunter!«), die Technik läuft nicht ganz rund, und wenn ein Boss mit einer einzigen Attacke 95 Prozent meiner Lebenspunkte wegballert, kommt schon mal Frust auf. In den allermeisten Fällen machen die Kartenkämpfe aber viel Spaß, die Geschichten sind spannend, und einer meiner Gefährten ist eine sprechende Katze und damit automatisch der beste Gefährte überhaupt. Falls ihr die nötigen Sprachkenntnisse habt, Kartenspiele nicht komplett hasst und auf das ungewöhnliche Setting steht, bekommt ihr hier für eure 25 Öcken richtig was geboten.



zauber stärken oder aber lernen, wie ihr Dämonen auf sinnlose Missionen schickt, die sie eine Weile beschäftigen, ohne irgendwem Leid anzutun. Was für eine coole Idee!

Spannend, aber mit Längen

Um alle sieben Siegel zu brechen, dürft ihr locker 20 bis 30 Spielstunden einplanen – besonders dann, wenn ihr alle Nebenaufgaben mitnehmt und optionale Inhalte wie die wahnsinnig knackigen Puzzle-Battles in Angriff nehmt, in denen ihr mit einem fest vorgegebenen Kartendeck alle Feinde innerhalb eines Rundenlimits besiegen müsst. Auf eurem Abenteuer verheiratet ihr ein Wechselbalg, hilft einer Meerjungfrau die Ereignisse vor ihrem Tod zu rekonstruieren und vieles mehr. Black Book steckt voller packender und ein paar nicht so interessanter Geschichten. Nicht jedes Event hat einen überraschenden oder spaßigen Ausgang, manchmal fühlt sich die Reise etwas unnötig gestreckt an oder nervt mit Hausaufgaben. So kommt es vor, dass in Dialogen irgendeine Art Geist oder Dämon erwähnt und eurer virtuellen Enzyklopädie hinzugefügt wird. Den entsprechenden Eintrag klickt ihr besser schnellstmöglich an und studiert dann aufmerksam mehrere Textparagrafen, weil euch das Spiel gerne mal kurz darauf auf die Probe stellt.

»Vasilisa, weißt du, weshalb dieser Unhold unser Esszimmer verflucht hat?« Ja, lieber Spieler, wo liegt das Problem dieser Bauern-

familie? Haben sie das Fenster offen gelassen oder haben sie womöglich vergessen, das Besteck zu kreuzen? Die Antwort kennt ihr nur, wenn ihr vor diesem Pop-Quiz den entsprechenden Eintrag nachgeschlagen habt, ansonsten müsst ihr raten. Antwortet ihr richtig, gibt's fette Erfahrungsboni, wodurch ihr schneller im Level aufsteigt. Wer falsch liegt, hinkt im Level hinterher und hat es entsprechend schwerer. Kann man machen, uns hat dieser Zwang zum aufmerksamen Studieren der Lore aber eher genervt.

Noch nicht ganz rund

Im Test zeigte Black Book ein paar Aussetzer. So bleibt Vasilisa bei der Steuerung über Point&Click sehr regelmäßig irgendwo in der Landschaft hängen und lässt sich besser direkt per WASD oder Gamepad bewegen. Die englischen Bildschirmtexte haben immer wieder mal kleine Schreibfehler und stimmen oft nicht genau mit den gesprochenen Texten der Figuren überein. Unsere Grafikeinstellungen wurden außerdem nie korrekt gespeichert und bei jedem Neustart wieder verworfen, zudem gibt's wieder den obligatorischen Film-Grain-Effekt, der sich über die Optionen nicht deaktivieren lässt. Immerhin: Wer in Ultrawide-Auflösung spielen möchte, bekommt hier die Möglichkeit, was bei Indie-Spielen nach wie vor keine Selbstverständlichkeit ist.

Black Book erzählt viele erstklassige Geschichten und bietet viele Stunden Spiel-

spaß zum fairen Preis von rund 25 Euro. Hier und da wird es etwas langatmig, die Schwierigkeitskurve ist stellenweise echt brutal, die Technik ist noch nicht perfekt, und englische oder russische Sprachkenntnisse sind Pflicht. Falls ihr auf gut durchdachte Kartensysteme steht und eine Spielwelt mögt, in der sich Geralt von Riva ganz wie zu Hause fühlen würde, ist das Teil bedenkenlos einen Blick wert. ★

BLACK BOOK

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i3 4330T / FX-4300
GTX 760 / Radeon R9 280X
4 GB RAM, 5 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i3 4330T / FX-4300
GTX 970 / Radeon R9 290
4 GB RAM, 5 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- + schöne Umgebungen + coole Kreaturen
- + slawische Volkslieder + permanenter Film-Grain-Effekt
- englische Bildschirmtexte haben Macken

SPIELEDISIGN

- + moralische Entscheidungen + Kartenkämpfe
- + vielfältige Gefährten + Dämonen verwalten macht Spaß
- Pop-Quiz-Momente eher nervig

BALANCE

- + wählbarer Schwierigkeitsgrad + (optional) überspringbare Kämpfe + clevere Bosskämpfe
- + teils Spitzen in der Herausforderung + teils unfaire Momente

ATMOSPHÄRE/STORY

- + slawische Mythologie + abgefahrene Dämonen und Charaktere + tolle Gruselmomente
- + viele erinnerungswürdige Geschichten + ein paar Längen

UMFANG

- + sieben große Kapitel + Loyalitätsquests
- + viele Nebenaufgaben + verschiedene Enden
- + viele spannende Karten, Items und Skills

ABWERTUNG

Kleinere Aussetzer und Bugs fallen immer wieder mal auf. Der letzte Feinschliff fehlt.

FAZIT

Cleveres Indie-Rollenspiel mit tollem Setting, spaßigen Kartenkämpfen und vielen interessanten Charakteren.

78

-2

76

