Black: The Fall

REISE IN DIE FREIHEIT

Genre: **Puzzle-Plattformer** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Sand Sailor Studio** Termin: **11.7.2017** Sprache: **Deutsch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **ca. 5 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Hier verstecken wir uns vor der Überwachungskamera, indem wir uns unter die fleißig strampelnden Arbeiter mischen.

Der Grafikstil blendet nicht mit technischem Hokuspokus. Stattdessen wird auf gute Bildkomposition und besondere Akzente gesetzt.

Ein rumänisches Studio verarbeitet, wie sein Land unter der Diktatur Ceauşescus litt.

Von Michael Cherdchupan

Der cinematische Puzzle-Plattformer (Limbo, Little Nightmares oder Inside) hat sich über die Jahre zu einem spannenden Genre entwickelt. In diesen erwachsenen Abwandlungen von klassischen Jump&Runs erwarten uns Geschicklichkeitstests und Rätsel in fremden Welten – die beinahe wie in einem Film inszeniert sind. Dabei wird oft eine mehrdeutig interpretierbare Geschichte erzählt. Als unbewaffneter Ingenieur müssen wir in Black: The Fall versuchen, aus einem Überwachungsstaat zu fliehen.

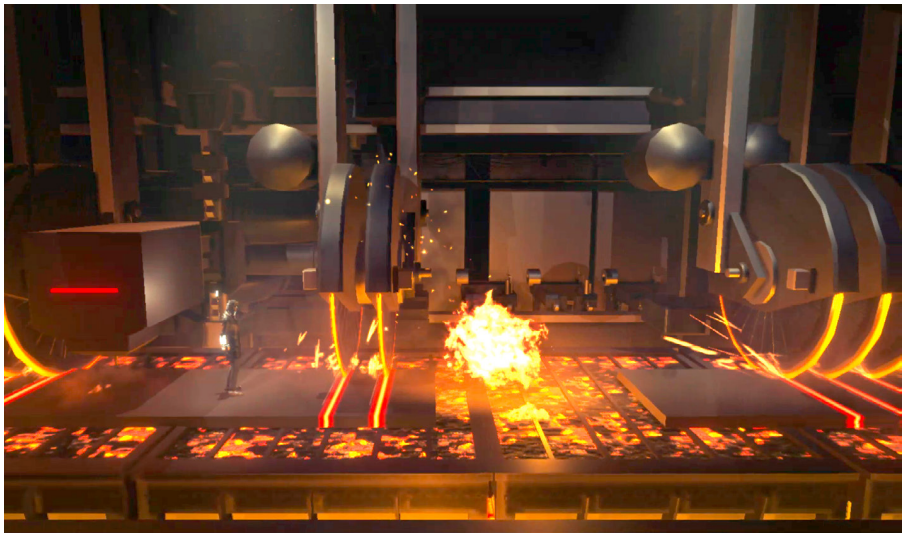
In Black: The Fall finden sich zahlreiche Bezüge auf die Zeit vor 1989, als Rumänien unter dem Regime von Diktator Ceaușescu litt. Ceaușescu ließ damals die Bürger verelenden und trieb Rumänien in die Zahlungsunfähigkeit. Das Spiel lässt uns die Verzweiflung und Hoffnungslosigkeit spüren, indem es heruntergekommene Stadtviertel zeigt, wo die geschwächten Bewohner sich von Propagandafernsehen berieseln lassen. Dem gegenüber stehen riesige Fabriken mit modernen Technologien, in denen Waren hergestellt werden, die ausschließlich ins Ausland exportiert werden – beides Realität in der späten Ceaușescu-Ära. Manche Sze-

Verfallene Bauten und trostlose Landschaften. Das Spiel zeigt ohne Missverständnisse die Folgen einer skrupellosen Diktatur.

 Ceaușescu versuchte, einen Personenkult um sich herum aufzubauen.

Michael Cherdchupan
@the_whispering

Diese cinematischen Puzzle-Plattformer tragen schon seit vielen Jahren einen besonderen Platz in meinem Herzen. Bereits Flashback, Heart of Darkness oder Bermuda Syndrome haben mich sehr beeindruckt, und ich freue mich, dass dieses Genre durch viele europäische Indie-Entwickler eine Art Renaissance erfährt. Black: The Fall hat zwar kleinere technische Macken, die eine uneingeschränkte Empfehlung an alle Spieler leider verhindert, doch Fans des Genres sollten das Spiel auf keinen Fall verpassen. Besonders gut gefallen haben mir die zahlreichen Bezüge zur historischen Realität, die mich dazu motiviert haben, nach Beendigung des Spiels weiter zu recherchieren. Ceaușescu unterdrückte zu seiner Zeit Künstler und Intellektuelle. Es ist gut, zu sehen, dass die Entwickler sich heute mit ihrem Spiel frei ausdrücken dürfen.



Wir durchqueren interessante Orte, doch die ungenaue Steuerung versaut das Erlebnis ein wenig.

nen schlagen uns regelrecht in die Magengrube, etwa ein Saal voller Leichen in schlichten Holzsärgen. Hier wird an die Todesopfer der Proteste gegen das Regime in Bukarest und Timișoara erinnert.

Die Macht der Manipulation

Es war eine Zeit, in der Individualität unterdrückt wurde. Passend also, dass die Hauptfigur des Spiels keinen Namen trägt und keine Vorgeschichte hat. In der allerersten Szene ist der Ingenieur zunächst einer von vielen Arbeitern, die in einer Fabrik schuften. Jeder der Arbeiter trägt eine rot leuchtende Antenne zur Gedankenmanipulation auf dem Kopf, wir können unsere Spielfigur zunächst nicht in der Masse ausmachen. Irritiert drücken wir irgendwelche Tasten, um herauszufinden, welche von den vielen Gestalten wir eigentlich steuern … und stellen fest, dass wir die einzige Person sind, deren Antenne weiß leuchtet. Wir sind nicht ferngesteuert! Wir wollen fliehen! Aber zahlreiche Überwachungsdrohnen und Sicherheitskräfte stehen im Weg.

Die logisch aufgebauten Rätsel sind stets um die Kernthemen Täuschung und Manipulation herum gestaltet. So überwinden wir zum Beispiel Kameras, indem wir temporär den Platz von anderen Arbeitern einnehmen, bis wir uns im toten Winkel weiterbewegen können. Sehr früh im Spiel finden wir darüber hinaus eine Art Fernsteuerung, mit der sowohl Objekte, als auch andere Antennen-Personen beeinflusst werden können.

Lösungshilfe auf vier Beinen

Bald gesellt sich ein unerwarteter Begleiter zu uns: ein Roboterhund, der ebenso ferngesteuert werden kann. Er dient nicht nur als Podest, um höhere Plattformen zu erreichen, sondern ist auch unzerstörbar. So können wir ihn zum Beispiel anweisen, in ein Getriebe zu springen, um es zu blockieren. Elektrisch verzerrtes Knurren und Murren machen dabei sein Unbehagen deutlich. Spätestens hier fällt auch weniger sensiblen Gemütern auf, wie skrupellos sich der Spieler in der Rolle des Ingenieurs verhalten muss. Er lässt zahlreiche Kollegen in der Fabrik zurück und quält einen Roboterhund, um sein Überleben zu sichern.

Ob nun mit oder ohne Hund – die Knobelaufgaben lassen sich immer mit Hilfsmitteln in unmittelbarer Nähe knacken. Bis man auf die Lösung kommt, kann es trotzdem eine Weile dauern. Zum Großteil liegt es daran, dass uns das Spiel lobenswerterweise nicht für dumm verkauft und nur die nötigsten Hinweise liefert. Selten ist aber auch das Leveldesign daran schuld. Manchmal ist die Beleuchtung in den ohnehin schon sehr düsteren Arealen so ungeschickt gesetzt, dass man eine wichtige Plattform übersieht.

Am ärgerlichsten sind jedoch die Fehler in der Kollisionsabfrage, die uns vor allem in den Geschicklichkeitspassagen zu schaffen machen. Der Ingenieur greift nach einem weiten Sprung nicht immer nach der Kante, obwohl er sie eindeutig erreicht hat. Glücklicherweise gibt es aber so gut wie keine Ladezeiten, und die zahlreich platzierten Rücksetzpunkte werfen uns nur wenige Meter zurück. So hält sich der Ärger über die kleinen technischen Fehler in Grenzen, und auch darüber hinaus bleibt der Spielfluss trotz der Bildschirmtode erhalten. Und davon gibt es reichlich! Der Arbeiter kann sich nicht wehren und stirbt augenblicklich, sobald ihn eine Gewehrkugel trifft.

Mehr Ausdruck durch Minimalismus

Obwohl Black: The Fall einen reduzierten Grafikstil verwendet, der weitestgehend auf Texturen verzichtet, schaffen es die Entwickler mit eindrücklicher Bildsprache eine beklemmende, düstere Dystopie zu zeichnen. Ob geschickter Einsatz von Lichtquellen, durchdachte Farbkomposition oder beeindruckende Panoramen von zerstörten Städten: Das Spiel wirkt jederzeit kunstvoll und mit Bedacht in Szene gesetzt. Dabei kommt es völlig ohne Worte aus und erzählt seine Geschichte rein visuell. Selbst die Musik hält sich mit lediglich sphärischen Klängen zurück oder bleibt komplett aus, um raumfüllenden Maschinengeräuschen die akustische Bühne zu überlassen. Ausgesprochen gut finden wir den Einsatz von Stille. Wenn nur der Wind über die Lande zieht oder nur das Summen von Lampen zu hören ist, dann wird die Trostlosigkeit der Welt noch deutlicher. ★

BLACK: THE FALL

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E8400 / Phenom II X4 940	Intel i7 920 / Phenom II 945
Geforce GTX 550 Ti / Radeon R7 250	Geforce GTX 680 / Radeon R9-280X
4 GB RAM, 4 GB Festplatte	8 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ passender, reduzierter Grafikstil
+ toller Einsatz von Licht
+ zurückhaltendes Sound-Design
+ beeindruckende Panoramen
− hakelige Animationen

SPIELDESIGN

+ gut gestaltete Rätsel
+ interessante Einbindung der Fernbedienung
+ Roboterhund lockert Rätsel auf
+ Spielelemente ausgewogen abgestimmt
− fehlerhafte Kollisionsabfrage

BALANCE

+ keine Ladezeiten bei Bildschirmtoden
+ nur allernötigste Hinweise
+ Lösungen sind immer logisch
− Schatten verdeckt manchmal interaktive Objekte
− Steuerung etwas zu ungenau

ATMOSPHÄRE / STORY

+ erzählt seine Geschichte komplett wortlos
+ bedrückende Stimmung
+ viele historische Anspielungen
+ kein Leerlauf in der Story
+ regt zum Nachdenken an

UMFANG

+ abwechslungsreiche Schauplätze
+ Aufgaben doppeln sich nicht
− mit 5 Stunden recht kurz
− keine Extras oder Bonusinhalt

FAZIT

Eindrückliche Verarbeitung der rumänischen Revolution 1989, die aber kleinere Schwächen in der Spielmechanik aufweist.

Unter anderem ließ er Gedichte über sich schreiben, in denen er etwa als »Titan der Titanen« bezeichnet wurde.