

Digitales | Games: The Blackwell Deception

Wadjet Eyes ›*The Blackwell Deception*‹ rettet keine Adventures, es überzeugt **DENNIS KOGEL** nur davon, dass sie vielleicht gar nicht gerettet werden müssen.



Vor einer Weile schrieb Richard Cobbett eine [brillante Analyse](#) aktueller Adventure-Spiele und beschloss: »Adventure games suck!« Point and Click Adventures haben sich, so Cobbett, trotz pixeligem Oldschool-Charme verheddert in einfallloses Puzzle-Design, repetitives Design und bewegen sich in ihrer Entwicklung seit Ende der 90er kaum voran. Adventure Games müssten wieder innovativer werden, um bedeutend zu sein. Dave Gilberts ›*The Blackwell Deception*‹ verspricht nicht die Zukunft des Adventures, es zeigt aber, wie wichtig und wie gut ein Adventure sein kann, wenn es sich auf eine Handvoll guter Ideen verlässt und Oldschool-Charme nicht als Entschuldigung versteht, alte Designfehler zu wiederholen.

Im Zentrum der mittlerweile vier Teile umfassenden ›*Blackwell*‹-Serie steht Rosangela Blackwell, eine New Yorker Autorin, die zusammen mit Joey, dem Geist eines verstorbenen Jazz-Gangsters der 20er/30er Jahre, Geister ins Jenseits schickt. Das kann sich durchaus schwierig gestalten, der gemeine Geist muss nämlich erst einmal davon überzeugt werden, dass er oder sie überhaupt tot ist. Die Lösung für das Problem: Rätsel, darunter etwas strapazierte Genre-Standards wie das Durchschieben von Schlüsseln unter verschlossenen Türen.

Charaktere statt Pixel

Interessant wird ›*Blackwell Deception*‹ allerdings durch das Zusammenspiel von Rosa und Joey zwischen denen per Tab-Taste gewechselt werden kann: die Autorin spricht, durchwühlt Mülltonnen und kombiniert Broschüren mit Wollfäden, Joey kommt durch verschlossene Türen, findet Hinweise und spricht mit Geistern. Oft noch wichtiger als Gegenstände sind Notizen, die Rosa in ihrem Telefon festhält und, ähnlich wie etwa in ›*Discworld Noir*‹, miteinander kombiniert, um Verbindungen zwischen einzelnen Handlungssträngen zu entdecken. Als Prinzip für Rätsel funktioniert das bis auf einige wenige Ausnahmen ausgezeichnet und fokussiert das Spiel viel mehr darauf, sich mit Verdächtigen, Geistern und anderen Figuren im Spiel auseinanderzusetzen, anstatt Pixel nach aufsammlbarem Kram abzusuchen.

Die Herausforderung ist hier weniger die Kombinationen von Gegenständen, sondern das Verstehen der Eigenschaften und Fähigkeiten zweier verschiedener Charaktere und das Erforschen von Geschichten äußerst menschlicher Figuren. *The ›Blackwell Deception‹* ist kurz, aber fabelhaft geschrieben und vertont. Das Szenario und Art Design mag vielleicht nicht so ansprechend sein wie im ebenfalls von Wadjet Eye veröffentlichten ›*Gemini Rue*‹, ›*Blackwell Deception*‹ ist aber das bessere Spiel.

| [DENNIS KOGEL](#)