



Black Mirror 2

Das Schloss Black Mirror haben die Entwickler schick in Szene gesetzt.

GameStar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5068

Es gibt viele Adventures. Aber nur wenige, die sich im Gedächtnis festbeißen, an die man immer wieder zurückdenkt. **Black Mirror** ist solch ein Klassiker. Was kann der Nachfolger?



Mit einem leichten Tritt lösen wir die **Alarmanlage** aus. Die Besitzerin eilt herbei, der Weg ist frei.



Auf der Polizeiwache muss Darren ein **Phantombild** anfertigen, ähnlich dem Foto-Puzzle aus dem ersten Teil.

Maine, Neuengland. Zentrum des Horrors moderner Prägung, gelegen im Nordosten der USA. Hier spielen die Romane des Grusel-Papstes Stephen King. Und genau hier beginnt die Geschichte von **Black Mirror 2**, in einem Kaff namens Biddeford, meilenweit entfernt vom britischen Städtchen Willow Creek, Handlungsort des ersten Teils und damit ein Name, bei dem erfahrenen Adventure-Spielern melancholische Seufzer entfahren.

Nun, zunächst müssen wir uns mit dem zu Beginn eher heimeligen als gruseligen Biddeford zu-frieden geben, und das fällt angesichts der detaillierten Hintergrundgrafiken leicht. Wechselnde und stets zur Situation passende Lichtstimmungen und Wetterwechsel mit Regenschauern geben den Handlungsorten Tiefe und machen aus Kulissen lebendige Schauplätze. Inmitten dieser 2D-Grafikidylle verkörpern Sie Darren, einen 3D-Charakter und Studenten der Physik. Darren ist Anfang 20 und besucht in den Semesterferien seine Mutter. Bei der Gelegenheit frischt er seine klammen Finanzen als Aushilfe im örtlichen Fotoladen auf. Eigentlich ein Traumjob für den jungen Hobbyfotografen, der stets eine Kamera mit sich herum schleppt. Wäre da nicht sein Chef, ein Stinkstiefel in jeder Beziehung ...

Vertraut & modern

Black Mirror 2 vom Entwickler Cranberry Productions startet in einem Kellerraum des Fotoge-

schäfts. Eine Sicherung ist durchgebrannt, und besagter Stinkstiefel, Fuller mit Namen, bellt von oben »Hintern bewegen« und irgendwas von »faulen Säcken«. Keine Ahnung, was der wieder hat. Wir machen uns in aller Ruhe mit dem Keller und so auch mit dem Spiel vertraut. Das erste Rätsel dient als Tutorial und ist so konzipiert, dass Anfänger hier spielerisch alle nötigen Bedienelemente kennenlernen. Für Fortgeschrittene ist die Eröffnung ein ganz normales Rätsel von der eher leichten Sorte.

Die Bedienung ist vertraut, aber mit allerlei Komfortfunktionen auf den neuesten Stand gebracht. So zeigt eine Hot-Spot-Taste auf Wunsch alle manipulierbaren Gegenstände und Bildschirmausgänge an. Wer zwar Orientierung sucht, aber nicht sofort sehen will, was sich so alles mitnehmen, anschauen oder wie auch immer benutzen lässt, kann lediglich die möglichen Ausgänge aus der jeweiligen Spielszene einblenden. In bisherigen Abenteuern gab es die Ausgangs- und Hotspot-Anzeige nur kombiniert. Im hübsch gestalteten Tagebuch finden Abenteurer auch nach längeren Spielpausen rasch wieder Anschluss an die Handlung. Eine angeschlossene, optionale Rätselhilfe führt Ratlose in Abstufungen von »sehr vage« bis hin zu »holzhammerdeutlich« zielsicher bis zur Lösung verzwickter Situationen – Frust hat so kaum eine Chance. Und auch das nervige Hin- und Herklicken bei inventar-



Auf der Höhe der Zeit: schöne Lichteffekte, viel zu entdecken und eine konfigurierbare Hotspot-Anzeige.

erschöpfenden Kombinationsversuchen hat mit **Black Mirror 2** ein Ende: Direkt am Mauszeiger erscheint eine Liste aller zur Verfügung stehenden Gegenstände, per Mauseklick scrollen Sie wie am Schnürchen durch den Krampel, ein Linksklick löst die Kombinationsversuche aus – clever.

Liebe & Logik

Es werde Licht! Die Sicherung ist drin, wir steigen aus dem Keller in den rumpeligen Laden empor. Prompt raunt uns Fuller an, endlich die schäbige Werbetafel auf den Bürgersteig zu schaffen. Darren seufzt und bezweifelt in einem inneren Monolog, dass es irgendetwas auf der Welt geben könnte, das den heruntergewirtschafteten Laden retten könnte. Auf diese Weise kommentiert unser Held oft Situationen oder gibt Hinweise, und zwar erfreulich abwechslungsreich. »Bei Black Mirror 2 wird es keine ewig gleichen Sätze geben. Wir haben zum Beispiel bei vielen Dingen, die der

Spieler probieren wird, die aber so von uns als Lösung nicht vorgesehen sind, unterschiedliche Kommentare«, erklärt der Projektleiter Achim Heidelauf.

Wir treten mit Darren auf den in freundliches, goldgelbes Sonnenlicht getauchten Bürgersteig – und müssen einfach diese wunderschöne Frau anstarren, Liebe auf den ersten Blick! Sie heiße Angelina und sei auf der Suche nach einem Fotografen, der sie ablichten könne, spricht Sie uns an. Klar sind wir Fotograf, hinein in das Studio, Kamera gezückt, los geht's! Doch wir haben die Rechnung ohne Spaßbremse Fuller gemacht: Er übernimmt sabbernd diesen Auftrag, wir sollen derweil zur Post, ein Paket aufgeben – danke Fuller!

Nun sehen wir, was Achim Heidelauf eben gemeint hat: Eine Klatschbase hat sich bei der Postboten festgelabert und legt so den ganzen Betrieb lahm. Rätselalarm, wie kriegen wir die da raus? Wir gucken uns die geschwätzige Da-

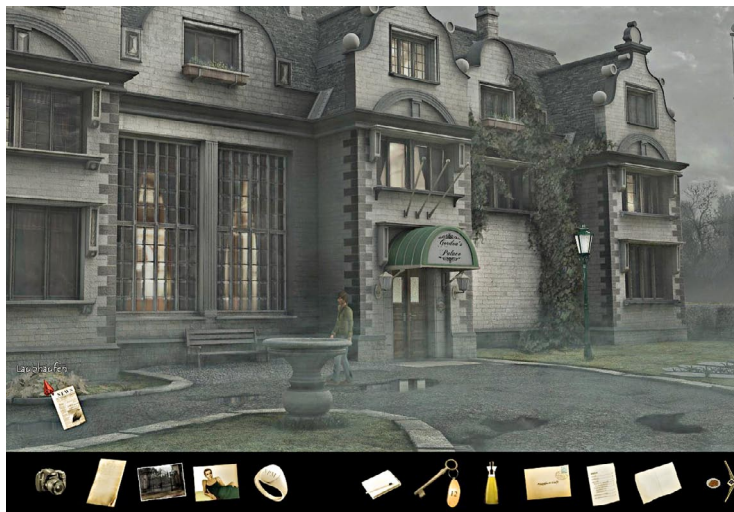
me genauer an: Tussenalarm. Draußen steht ein Tussen-Cabrio: Alarmanlagenalarm! In der Nähe liegt ein Brecheisen; das Ding einstecken, zum Wagen gehen und auf die frisch polierte Motorhaube wuchten ist eins. Zumindest fast, denn den letzten Schritt verweigert Darren mit Hinweisen auf den Preis des Wagens, Rücksichtnahme auf seine Mutter, ethische Bedenken und so weiter. Obwohl die Texte in unserer Version noch nicht final waren, wird klar, dass es statt stumpfen »Das kann ich nicht machen«-Kommentaren situationsbezogen nachvollziehbare Erklärungen für verweigte, aber eigentlich logische Handlungsoptionen geben wird – ein Segen im Adventure-Land. Die Alarmanlage haben wir dann übrigens mit einem sanften Turnschuhtritt ausgelöst, ab da lief alles wie geplant. Darren wird übrigens nicht das ganze Spiel über Sneaker tragen, je nach Wetter und Situation trägt er unterschiedliche Kleidung.

Alte & neue Welt

Immer tiefer tauchen wir in die Geschichte hinein, die Stimmung

wird zunehmend ernster, die Atmosphäre bedrohlicher; wir spüren zum ersten Mal den Atem des ersten **Black Mirror**. Um nicht zu viel vorwegzunehmen, hier eine Zusammenfassung: Darren trifft ein schlimmer Schicksalsschlag, Fuller offenbart sein wahres Gesicht, ein Mord geschieht. Durch Darrens Ermittlungen und seine Liebe zu Angelina eröffnet sich plötzlich eine Verbindung nach Willow Creek, England – und dort zu Black Mirror Castle. Wir besuchen viele Schauplätze des ersten Teils, die sich stark verändert haben. **Black Mirror 2** spielt 1993, also zwölf Jahre nach der ersten Episode. Tausende Touristen hat der zweifelhafte Ruhm der Mordserie von 1981 nach Willow Creek gelockt, doch das ist auch schon wieder Vergangenheit. So verfällt der Ort zusehends. Die ehemalige Irrenanstalt etwa ist mit geringem Geschmack- und Mitteleinsatz zu einem Pomp-Hotel aufgebretzelt worden, mittlerweile blinzelt die skurrile Hochstapelei des ehemaligen Schreckenhauses aus jedem verschlissenen Pseudo-Rokoko-Sessel.

Bei unseren Nachforschungen erfahren wir eine Menge über unsere Vergangenheit – überraschende und unheimliche Dinge. Gleichzeitig plagen uns schreckliche Alpträume, effektiv durch Zwischensequenzen in Szene gesetzt. Wir kommen ungeheuerlichen Geschehnissen auf die Spur, eine Geheimorganisation setzt uns in einem Bunker fest. Mit einem sehr komplexen, aber logischen Rätselkraftakt können wir uns befreien, nur um dann – halt! Mehr können wir beim besten Willen an dieser Stelle nicht verraten, dazu freuen wir uns viel zu sehr auf die nächste Preview-Version des Spiels. Bleiben Sie dran, wir berichten weiter. **MT**



Die ehemalige Nervenheilanstalt ist zum Hotel umgebaut, unten sehen Sie das eingelebte Inventar.

Black Mirror 2

► **Angeschaut** ► Genre **Adventure** ► Termin **August 2009**
► Hersteller **Cranberry Production / DTP** ► Status **zu 70% fertig**

Michael Trier: Die Rätsel seien komplett eingebaut, die Handlung voll durchspielbar, sagen die Entwickler. Ich habe viel gesehen von Black Mirror 2. Und frage mich allmählich, warum der Projektleiter noch vor mir sitzt. Sollte der nicht schon längst wieder in seinem Studio sein und mit seinem Team weiter an der Perfektionierung von Vertonung, Grafik und Skripts arbeiten? Los, weitermachen, ich will ins Schloss, jetzt!



michael@gamestar.de