

Black Mirror 2

Im zweiten Teil des legendären Horror-Adventures Black Mirror dürfen wir erneut einen Blick in den schwarzen Spiegel des Städtchens Willow Creek werfen. Und wieder werden wir menschliche Abgründe zu sehen bekommen.

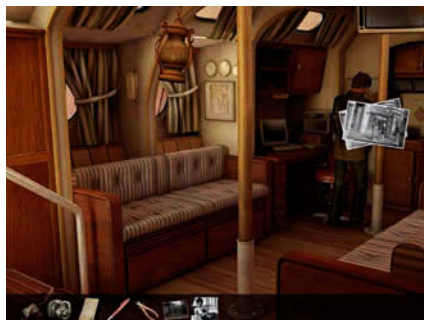
DVD-XL

Video-Special

GameStar.de

Screenshots & Infos
► Quicklink: 5721

Wie passend: Alles beginnt in einem finsternen Keller. Nur eine einzelne Kerze spendet diffuses Licht ... als der junge Darren Michaels eine kaputte Sicherung gegen eine neue austauscht. Ha!



Auf dem Boot findet der Held **Beweise**, dass er verfolgt wurde.

Sie hatten doch mindestens eine Leiche im Keller erwartet? Immerhin handelt es sich bei **Black Mirror 2** um die Fortsetzung des gruseligen Mystery-Adventures **Black Mirror: Der dunkle Spiegel der Seele** von 2004. Aber Überraschung: Zu Beginn des Spiels

gibt's nicht mal das kleine englische Örtchen Willow Creek, in dem das namensgebende Schloss Black Mirror Castle steht. Darren ist amerikanischer Student der Physik, der die Semesterferien bei seiner Mutter in Biddeford, Maine an der US-Ostküste verbringt. Dort jobbt er auch im örtlichen Fotoladen, der dem widerlichen und cholerischen Fuller gehört. Eines Morgens fehlt im Laden der Strom. Das ist es zunächst auch schon. Bis bald darauf die junge Engländerin Angelina auftaucht und Fotos von sich machen lassen will. Bis ein winziger Typ ständig durch die Straßen von Biddeford schleicht – und bis Darrens Mutter einen mehr als mysteriösen Unfall hat, der sie in ein tiefes Koma sinken lässt. Erste Verbindungen nach England und zwar nach Willow Creek tun sich auf, wohin Darren dann auch nach zwei umfangreichen ersten Kapiteln reist. Natürlich unter anderem wegen der hübschen An-

gelina, in die er sich vom Fleck weg verliebt hat. Dort trifft er auf knackige, Rätsel, auf einen geheimnisvollen finsternen Orden – und auf die unschönen Hinterlassenschaften der Familie Gordon. Welche Rolle dem Jungen bei all dem zugedacht ist? Kein Wort werden wir darüber verraten!

Für Denkfaule

Beim Rätseldesign bleibt **Black Mirror 2** klassisch: Darren sackt reihenweise Gegenstände ein, die Sie sinnvoll kombinieren müssen, um beispielsweise Bilder von Angelina zu entwickeln. Oder um die Hintertür des Fotoladens aufzubrechen, wo sich Fuller und der windige Fremde angeregt unterhalten. Hin und wieder gibt's kleinere Kopfnüsse zu knacken. Der Sekretär der Mutter lässt sich nur öffnen, wenn Sie ein Verschiebepuzzle richtig zusammenbasteln. Das wirkt ein klein wenig aufgesetzt, die meisten anderen Knobeleyen fügen sich allerdings

logisch in die Handlung ein. Wer es lieber entspannt angeht, kann den einfachen Spielmodus wählen. Dabei steht Ihnen unter anderem einen Hotspot-Anzeige zur Verfügung. Und sollte das Programm bemerken, dass Ihnen Minispiele wie Verschiebepuzzels nicht gelingen, bietet es Ihnen an, die Denkaufgabe zu überspringen. So will sich **Black Mirror 2** an jede Spielweise anpassen.

Halbstark

Darren gehört zum Typ aufbrausender Halbstarker, der sich gerne mal im Ton vergreift. Daran können Sie oft nichts ändern, denn viele der Dialoge laufen automatisch ab, also in Sequenzen, die Sie nicht über einen Klick auf eine Person auslösen. Wenn der Student beispielsweise grundlos die Rezeptionsdame vom örtlichen Krankenhaus anraunt, dann möchte man ihn sofort ins Bett schicken, ohne Nachschick. Jedoch machen die Gefühlsausbrü-



Über die **Hotspot-Anzeige** können Sie alle wichtigen (und unwichtigen) Gegenstände markieren lassen.



Darren muss den **Safe** seines widerlichen Chefs knacken, um an einen wichtigen Film zu gelangen.



Im **Trödeladen** von Eddie nimmt Darren das Angebot unter die Lupe. Man weiß ja nie, welchen Kram man für kommende Rätsel noch brauchen kann.

che den Burschen auch sympathisch menschlich. Blöd ist allerdings, dass Darren zuweilen innerhalb von Sekunden von nett auf grantig und wieder auf nett schalten kann, so etwa in seiner ersten Unterhaltung mit dem Besitzer eines Trödeladens. Das wirkt schlecht durchdacht.

Kontrastreich

Zwar kommen die Animationen der Figuren manchmal etwas hölzern daher, aber das macht das Programm locker durch die detailreich entworfenen Hintergründe wett. Steht der junge Mann in der Straße des Fotoladens, ziehen am Horizont unheilverheißende Wolken über den Himmel und bilden einen hübschen Kontrast zu den bunten Holzhäusern. In England wabert später der Nebel, gelegentlich regnet es sogar wie aus Kübeln und Blitze zucken durchs Halbdunkel. Sehr stimmungsvoll!

Beim Trödelhändler etwa hängen Medaillen an der Wand, Regale bersten vor Gerümpel. Im Hotel in England (nebenbei bemerkt ein ehemaliges Irrenhaus unter der Leitung eines Mitglieds der Familie Gordon) zieren schwere Teppiche den blank gewienerten Marmorboden, in dem sich Darren dezent spiegelt. Wenn Sie die vielen (für die Handlung völlig irrelevanten) Gegenstände anklicken, kommentiert Darren das übrigens stets mit einem passenden, vorwitzigen Sprüchlein.

Black Mirror 2 kommt nicht von Future Games, den tschechischen Machern des Vorgängers. Das Adventure entsteht in Hannover bei Cranberry Productions. Deren Erstling **Mata Hari** wurde von uns mit lediglich 58 Punkten bedacht. Ob das ein schlechtes Omen für **Black Mirror 2** ist? Bisher können wir jedenfalls Entwarnung geben. **PET**

Schneller Ortswechsel



Sobald Darren einen **Schauplatz** einmal per pedes besucht hat, dürfen Sie ihn danach über einen Klick auf eine Karte auf eine Karte dorthin teleportieren. Oben die Karte von **Biddeford**, unten die von **Willow Creek** und Umgebung.



Manchmal gibt's schräge Perspektiven: Das **Krankenzimmer** von Darrens Mutter sehen Sie nur von oben.

Black Mirror

► **Angespielt** ► Genre **Adventure** ► Termin **25. September 2009**
► Hersteller **Cranberry / DTP** ► Status **zu 95% fertig**

Petra Schmitz: Auf mich macht Black Mirror 2 bisher einen gelungenen Eindruck. Die Geschichte entspannt sich glaubwürdig, die Charaktere wirken nicht verkünstelt und die Schauplätze sind einfach prima entworfen. Bei all dem Detailreichtum macht das Rumklicken und Suchen gleich nochmal so viel Spaß. Für den kommenden Monat schon steht der Test an. Ich freu' mich aufs Gruseln.



petra@gamestar.de

Potenzial Sehr gut