



Der Fluch der Gordons schlägt wieder zu: **Black Mirror Castle** steht in Flammen, Darren wird mit der Waffe bedroht.

Black Mirror 2

Vor fünf Jahren hauchte Black Mirror dem Adventure-Genre neues Leben ein und dem Helden selbiges aus. Auch im zweiten Teil geht es auf Leben und Tod.

DVD
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 5721

Der US-Bundesstaat Maine ist die Hölle. Glaubt man Horrautoren wie Stephen King oder H. P. Lovecraft, ist die scheinbar idyllische und leicht provinzielle Gegend im äußersten Nordosten der Vereinigten Staaten DIE Brutstätte für finstere Kulte, Dämonen, Serienmörder oder andere Schergen der Unterwelt, ein Pflugh der Verdammnis. **Black Mirror 2**, das neue Adventure des deutschen Entwicklers Cranberry Production, ändert an diesem Bild nichts: Der gefrustete Student Darren Michaels wird im verschlafenen Hafendörfchen Biddeford

in Maine unversehens in einen Strudel aus Mord, Verschwörung und Wahnsinn gezogen.

Unschuldige Maid

Liebe ist die Hölle. Denn kaum hat Darren seine Traumfrau, die attraktive Angelina kennengelernt, schon wird er abrupt von ihr getrennt. Sie wird des bestialisches Mordes an Darrens Chef beschuldigt, einem Ekel von Fotoladenbesitzer. Nun liegt es an uns, die Unschuld Angelinas zu beweisen. Wie schon im Vorgänger **Black Mirror** (GS 05/04, 80 Punkte) rätseln wir uns mit einer

intuitiven Maussteuerung durch die Schauplätze, kombinieren Gegenstände oder führen Gespräche. Unterstützt werden wir dabei wahlweise von unterschiedlichen Komfort- und Hilfefunktionen. Wir können mit Druck auf die Leertaste alle Objekte und Ausgänge anzeigen lassen, Tooltips erklären Spielelemente, und ein Tagebuch fasst alle Aufgaben zusammen. Zudem bietet **Black Mirror 2** am Anfang die Wahl zwischen zwei Schwierigkeitsgraden. Im einfacheren von beiden enthüllt das Tagebuch bei Bedarf stufenweise Rätselhinweise. Die Balance ist

dadurch vorbildlich, lediglich Profis fühlen sich noch unterfordert. Selbst Einsteiger sollten mit diesen Hilfen Angelina bald befreit haben, doch dann beginnt das Abenteuer erst richtig. Spuren führen aus Amerika in die Alte Welt, zu den Geschehnissen des ersten Teils, in dem der britische Adelige Samuel Gordon zum Serienmörder wurde.

Schuldiger Herr

England ist die Hölle. Nicht nur, was das Frühstück betrifft, auf der Insel stehen auch Geisterschlösser und lasten Flüche auf alten Adelsfamilien. Wie Spieler von **Black Mirror** bereits wissen, leidet die Adelsfamilie der Gordons aus dem englischen Örtchen Willow Creek unter einem Fluch, der alle männlichen Mitglieder der Familie dem Wahnsinn anheimfallen lässt. Wer den Vorgänger noch nicht kennt, den führt **Black Mirror 2** behutsam und ausführlich in die Vorgeschichte ein, ein Museumsbesuch inbegriffen. Hier in Willow Creek nimmt Darren die Spur des Spuks und eines alten Kultes auf und kommt einem weiteren Geheimnis der Familie Gordon auf den Grund. Die Geschichte ist dabei durchgehend spannend erzählt. Dramatische und meist gut gesprochene Dialoge und Briefpassagen treiben die Handlung stets



Die 2D-Hintergründe wie hier der **Stadtkern von Biddeford** sind sehr hübsch, stimmungsvoll und detailreich gezeichnet.



In Willow Creek gibt es jetzt ein **Museum zur Mordserie** aus dem ersten Black Mirror.

Gewohnt gut

Patrick C. Lück: Langsam wird es zur Gewohnheit: Erneut darf ich ein Adventure aus deutschen Landen preisen, diesmal für seine spannende Geschichte und dichte Atmosphäre abseits sämtlicher Fantasy- und Historienpfade. Unter den modernen Krimi- und Gruseladventures nimmt Black Mirror 2 sogar einen vorderen Spitzenplatz ein. Nicht gewöhnen kann ich mich aber daran, scheinbar unausrottbare Gewohnheiten bei Adventure-Entwicklern anprangern zu müssen, wie zum Beispiel lahme Simpel-Minispielchen oder offene Enden, die dreist auf eine Fortsetzung verweisen. Hoffen wir, dass der dritte Teil nicht zu lange auf sich warten lässt.



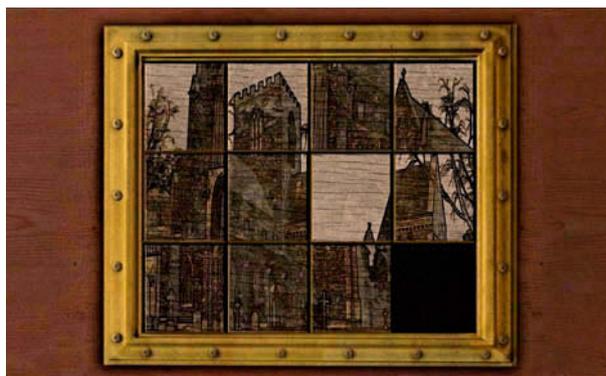
redaktion@gamestar.de

tailarmen 3D-Charaktere zwischen diesen Bildern ein wenig deplatziert wirken. Ebenso unpassend scheint uns die arg wirsche und unnötig unhöfliche Art, auf die Darren mit seinen Mitmenschen umspringt. Das spricht zwar für einen eigenen Charakter, verhindert aber die gewünschte Identifizierung mit der Hauptperson; es sei denn, Sie sind selbst ein unhöflicher Mensch, was wir aber von unseren Lesern nicht annehmen.

Unentschuldigbar

Minispielchen sind die Hölle. Zumindest für gestandene Adventure-Spieler. Wer im echten Leben seinen Sekretär mit einem simplen Verschieberätsel sichert, kann das Schloss eigentlich auch gleich ganz weglassen. Der Rästselfaktor dieser Minispielchen ist eher minimal, dafür nehmen sie meist unnötig Tempo aus der Handlung. Leider treffen Sie diese Minirätsel, auch wenn sie sich in Art und Form um Abwechslung bemühen, in **Black Mirror 2** unverhältnismäßig oft. Im leichteren der beiden Schwierigkeitsgrade dürfen Sie diese Spielchen immerhin überspringen. Dabei ist die Qualität der normalen Rätsel durchweg gut. Von Pfadfinderwis-

voran. Auch wenn aufmerksame Spieler die zahlreichen Handlungswendungen voraussehen können und das Ende unbefriedigend offen bleibt (samt Fortsetzungs-Ankündigung), hatten wir dennoch ständig das Gefühl, unter permanentem Druck zu stehen. Dazu gesellt sich eine wohlige Gruselatmosphäre, die die schönen und mit Liebe zum Detail erstellten Hintergründe gut unterstützen. Schade, dass die de-



Zahllose **Minispielchen** wie dieses simple Verschiebepuzzle stören immer wieder.



Aus der Nahansicht fällt die **Detailarmut der 3D-Charaktere** besonders auf.

sen wie Briefe-Aufdampfen über die Physikkenntnis beim Fotoentwickeln bis zum richtigen Anwenden von dezenten Hinweisen ist das Spektrum breit gefächert. Gelegentlich geraten wir dabei in Situationen, in denen Darren bei falschen Aktionen sterben kann. Zum Glück bewahrt uns die automatische Speicherfunktion hier vor übermäßigem Frust, stattdessen motiviert die lauernde Gefahr

sogar. Ebenfalls für Motivation sorgen freischaltbare Extras wie Bilder, Videos oder besagte Minispielchen. Dazu müssen wir im Spiel mit Darrens Fotoapparat Bilder von den richtigen Objekten oder Personen schießen. Da wir beim ersten Mal nicht alle erwischen konnten, haben wir einen guten Grund, noch mal von vorne anzufangen. In Biddeford, Maine. **PCL**

BLACK MIRROR 2

ADVENTURE

ENTWICKLER Cranberry Production (Mata Hari, GS 02/09: 57 Punkte)
 PUBLISHER Dtp Entertainment
 SPRACHE Deutsch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 52 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 25.9.2009
 CA. PREIS ca. 40 Euro
 USK ab 16 Jahren



ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHEND-PCS			3D-GRAFIKKARTEN
1	2	3	4	5	6	7	8	9	
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			
1,4 GHz Intel XP 1600+ AMD 512 MB RAM 6,0 GB Festplatte			2,0 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 6,0 GB Festplatte			4,0 GHz Intel A64 4000+ AMD 2,0 GB RAM 6,0 GB Festplatte			<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6600 / 6800 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7800 / 7900 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 8800 / 9800 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 9600 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce GTX 200 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1600 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1800 / X1900 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 2900 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 3800 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 4800

PROFITIERT VON -
 BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ ProtectDVD
 TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ sehr schön gezeichnete Hintergründe + viel Liebe zum Detail - grobe und steif animierte 3D-Charaktere	7 / 10
SOUND	+ hübsch gruselige Musikuntermalung + gute Soundkulisse + oft gute Sprecher ... - ... manchmal aber auch mäßige	8 / 10
BALANCE	+ zwei Schwierigkeitsgrade + auf Wunsch viele Tipps und Hilfen + nie unfair - für Profis etwas zu leicht	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ dichte und spannende Atmosphäre + klassischer Grusel vor britisch-viktorianischem Szenario + ständige Anspannung	10 / 10
BEDIENUNG	+ simple Maussteuerung + Objektanzeige + Autosave - Minispiel-Bedienung manchmal fummelig	9 / 10
UMFANG	+ viele abwechslungsreiche Schauplätze + gute Spieldauer + Wiederspielwert dank zahlreicher freischaltbarer Extras	9 / 10
HANDLUNG	+ spannende Geschichte + gut vorangetrieben + wendungsreiche Handlung - offenes Ende	9 / 10
CHARAKTERE	+ viele Charaktere mit Macken und Eigenheiten + jeder mit eigenem, tiefem Hintergrund - wenig Identifikation	8 / 10
DIALOGE	+ erklären sehr gut und nicht zu lang Handlung und Hintergründe + enthalten oft wichtige Hinweise - keine echten Dialogrätsel	9 / 10
RÄTSEL	+ schöne und nicht unterfordernde Rätsel + guter Inventareinsatz - einige gestreckte Rätsel - aufgesetzte Minispiele	7 / 10

PREIS/LEISTUNG **Gut** SOLOSPIELZEIT 12 Stunden

FAZIT Gruselabenteuer mit spannender Geschichte.

