



Verflucht oder geisteskrank?
Der blutige Kampf der Gordons
gegen die inneren Dämonen geht in
die finale Runde. In einem Grusel-
Adventure von Format. Von Michael Trier



Black Mirror 3

Genre: **Adventure** Publisher: **Dtp** Entwickler: **Cranberry Productions (Black Mirror 2, GameStar 11/09: 85 Punkte)**
Termin: **4.2.2011** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **35 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7184 Auf DVD: Test-Video • Auf XL-DVD: Vollversion Black Mirror

Sieben Minuten. Die Handlung von **Black Mirror 3** setzt sieben Minuten nach dem Schluss des Vorgängers ein. Das Ende von **Black Mirror 2** war so offen wie ein Scheunentor und eine einzige Werbung für eine dritte Folge. Die damit so eine Art zweiter Teil des zweiten Teils ist, denn durch die übergangslose Fortsetzung wirkt es so, als habe der Publisher Dtp ein überlanges Spiel in zwei Hälften geteilt. Macht ja nix, wenn dann Qualität und Länge stimmen. Aber was machen die, die bisher noch nie im Zeichen des Schwarzen Spiegels gerätselt haben? Am besten erst mal den zu seiner Zeit wegweisenden ersten Teil spielen. Den gibt es in diesem Monat als Vollversion auf unserer XL-Heft-DVD. Und dann den zweiten Teil spielen. Denn wer direkt mit Teil 3 in die Horror-Adventure-Reihe einsteigen will, versteht zu Beginn nur Bahnhof und Schlossabbrennen.

Also: Es ist sieben Minuten nach Gemetzel, Flammeninferno und dämonischem Blutr-

tual. Ein junger Mann mit einer Fackel in der Hand stürzt aus dem Wald mitten hinein in **Black Mirror 3**, sein Gesicht eine einzige Grimasse der Furcht. Unter irrem Geschrei

+ Stärken

- + schöne Gruselatmosphäre & Story
- + hübsch gezeichnete Hintergründe
- + lange Spielzeit, knackige Rätsel
- + sehr passende Musik und Vertonung

- Schwächen

- Inszenierung von Dialogen und Cutscenes
- Rätsel (selten) zum Haareraufen



Black Mirror Castle brennt! Unser Held soll der Brandstifter sein und dazu noch ein Mutter-Mörder.



Das Heimatmuseum von Willow Creek ist die reine Horror-Show. Unten haben wir das Inventar aktiviert.

flitzt der Kerl durch die nächtliche Botanik. »Hilfe, meine Mutter ist tot und meine Schwester, die Akademie, der Orden!« Und so weiter. Vielleicht keine so gute Idee, mit lodender Fackel um ein gerade niederbrennendes Schloss zu rennen. So wird unser Held, der aus dem zweiten Teil bestens bekannte Darren Michaels alias Adrian Gordon, vom Fleck weg verhaftet.

Diese Anfangssequenz enthüllt grundlegende Stärken und Schwächen des Gruselabenteuers, und es zeigt sich für viele Spieler schon hier, ob sie mit **Black Mirror 3** warm werden können. Denn man muss dazu über ein ausgeprägtes »Kopfkino« verfügen, also Spaß haben an Geschichten, die man durch seine Fantasie und Vorstellungskraft anreichert. Das Ausgangsmaterial dazu ist gut. Grafik und Animationen erreichen zwar längst nicht den neuesten Stand, aber sowohl Musik als auch Geräuscheffekte, die exzellente Vertonung aller Dialoge sowie

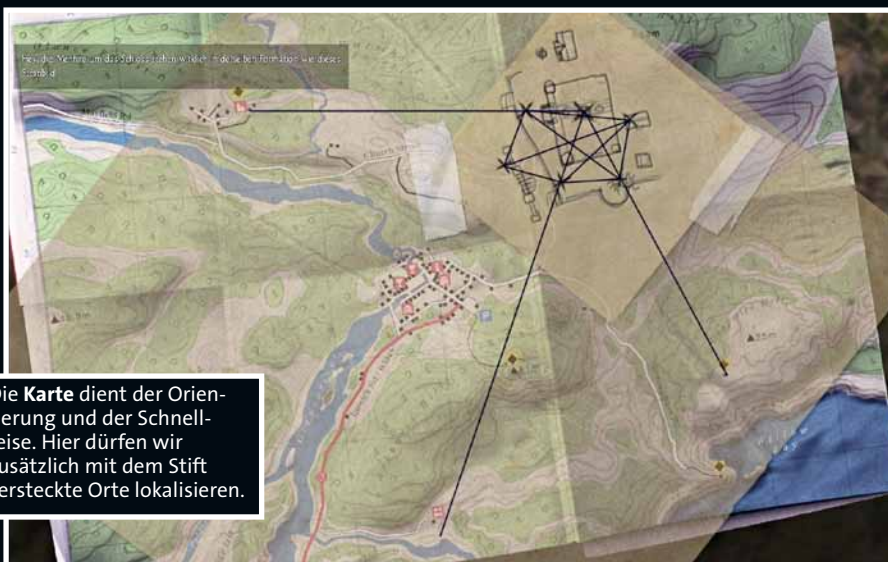
die fesselnde Gruselgeschichte über die seit dem Jahr 1213 mit einem schrecklichen Fluch belegte Adelsfamilie Gordon schaffen die Basis für spannende Unterhaltung. Sofern man eben in der Lage ist, sich ausdrucksstarke Mimik und Gestik dazuzudenken. Wer dramaturgische Schnitte und wechselnde Kameraperspektiven in Dialogen und Zwischensequenzen braucht, um der Handlung die Dramatik und den Protagonisten ihre Emotionen abzunehmen, den können vielleicht die ausgefuchsten Rätselketten und Aufgaben Marke »Kopfnuss« bei der Stange halten, die Story wird ihn kaum erreichen. Dazu wirkt es einfach zu schwach, wenn eine Figur in einer Bildschirm-ecke über tragische Schicksale monologisiert oder gar von abgrundtiefer Bosheit überwältigt mit Teufelsstimme Drohungen hervorpresst, aber dabei steif und starr bleibt und höchstens mal rührend ungelenk mit den Armen wedelt. Erzählen kann **Black**

Mirror 3, spannend unterhalten auch, aber ganz sicher nicht inszenieren, da muss die Imagination des Spielers aushelfen.

Aber nochmal alles zurück auf Anfang: Der Amerikaner Darren Michaels ist gar keiner und heißt auch nicht so. Erst ist vielmehr der letzte männliche Nachfahre namens Adrian des besagten englischen Adelsgeschlechts Gordon, dessen Geschichte weit

Black Mirror 3 kann erzählen, aber nicht inszenieren.

bis ins Mittelalter zurückreicht. Aus Angst vor dem Familienfluch, der aus den männlichen Gordons meuchelnde Monster macht, wurde Baby Adrian samt Mutter unter falschem Namen (Michaels) in die USA verschifft und in England mittels gefälschter Sterbeurkunden für tot erklärt. Nun versucht Adrian, das Geheimnis des Fluchs zu lüften und das Böse zu vernichten. Dabei sammelt er zunächst eifrig Beweise für seine Unschuld. Schließlich wird er vom oberfiesen Kommissar verdächtigt, eine Frau ermordet, ein Schloss abgefackelt und dabei den Tod von vier weiteren Menschen verschuldet zu haben, darunter seine Mutter. Kein Wunder, dass er jeden Tag einen Pflichtterminus bei einer Psychologin hat, die ihn zu seinen bizarren Alpträumen und Visionen befragt. Denn urplötzlich befallen den eigentlich sanften, freundlichen Adrian finsterste Mordfantasien, in denen er seinem Gegenüber schon mal einen Bleistift durchs Auge hämmert oder ihm mit Zerstückelung droht. Hier bringt **Black Mirror 3** einen der Erfolgsfaktoren der Serie ins Spiel: die immer wieder aufkeimende Ungewissheit, ob es den Fluch und damit eine böse Macht



Die Karte dient der Orientierung und der Schnelligkeit. Hier dürfen wir zusätzlich mit dem Stift versteckte Orte lokalisieren.



Adventure-Schweregewicht

Michael Trier
Chefredakteur
michael@gamestar.de

Dem ersten Teil der Serie stand ich zwiespältig gegenüber. Eine tolle, damals einzigartige Handlung mit ihren ersten Untertönen um einen in sich zerrissenen Helden stand gegen einige nervige Ungeheimheiten beim Spieldesign. Rätsel und Handlungsdrumaturgie sind in der zweiten und nun auch der dritten Episode stark verbessert worden, dafür wirkt die immer noch spannende Geschichte jetzt nicht mehr so überraschend – man kennt sich eben schon. Und auch bei den Schauplätzen und vor allem der Inszenierung hätte ich mir neue Impulse gewünscht. Insgesamt aber habe ich auch diesen Black-Mirror-Teil verschlungen, ein Adventure-Schweregewicht, an dem Genre-Fans ihre helle Freude haben werden.

überhaupt gibt, oder ob das Geschlecht der Gordons ganz profan mächtig einen an der Waffel hat. Geistesranke Schlächter, degeneriert bis ins Mark.

Gar nicht degeneriert sind die Rätsel von **Black Mirror 3**. Wir sammeln zunächst nützliche Dinge im traditionellen Klapp-Inventar

Rätsel zwischen Klickrausch und Hirnbrand.

am unteren Bildschirmrand, zum Beispiel eine Karte mit Schnellreisefunktion und ein Tagebuch, in dem die wichtigsten Handlungsstränge dokumentiert und die nächsten Aufgaben festgehalten werden. Lösungstipps gibt es allerdings nicht. Die Bedienung ist durchweg komfortabel, die (abschaltbare) Hotspot-Anzeige weist auf die zahlreichen interaktiven Punkte hin. Allerdings sind in der Regel nur wenige Klickstellen handlungsrelevant. Es fehlt eine Rennen-Funktion per Doppelklick, lediglich zu interaktiven Punkten und Ausgängen

»beamt« sich der Protagonist; im Handlungsverlauf übernimmt der Spieler auch mal einen anderen Charakter, um so »zweigleisig« Aufgaben zu lösen. Ist das Inventar gut gefüllt, geht es los mit ausgefeilten und teils sehr langen Rätselketten. Um sich selbst und einen weiteren Gefangenen aus dem (abgeschalteten) Kühlfach einer alten Leichenhalle zu befreien und dann noch den Kidnapper zu überwinden und dessen Geheimtresor zu knacken, ist von einem Korzenzieher über einen Filmprojektor samt Farbfilter, einem Chemiebuch und einem Totenschädel plus weiterer unzähliger Dinge so einiges zu benutzen und zu kombinieren. Dabei erfordert das Spiel Herumprobieren, und teils könnte es mehr Tipps geben, aber insgesamt macht das mächtig Spaß. Auch wenn wir uns per Kettensäge (plus Benzin!) aus einer Hütte sägen. So wird **Black Mirror 3** zur Herausforderung auch für Adventure-Profis. Die wenigen Minispiele rund um Farbkombinationen, Grabsteine und Skelettknochen lassen sich auf Wunsch sofort lösen, nur gegen Ende gibt es einige harte Nüsse wie ein extrem vertracktes Labyrinth, für das kein Hintertürchen existiert. Insgesamt stimmen Rätseldesign und Bedienung, lediglich die alte, für die **Black Mirror**-Reihe typische Seuche, dass manche Items ihre wahre Funktion erst auf den zweiten oder gar dritten Klick offenbaren, nervt. Als Faustregel hilft: Alle Gegenstände, die nicht nach einmaligem Klicken verschwunden sind, noch mal rannehmen.

Unter dem Strich ist **Black Mirror 3** ein spannendes Gruselabenteuer mit Schwächen in der Inszenierung und nicht immer ganz logischen, aber vielen tollen Rätseln, irgendwo angesiedelt zwischen »Ich klick mich schwindelig« und »Hirnbrand«. Die im Ansatz tiefgründige Story unterhält durch die Bank gut, hätte aber noch deutlich mehr Potenzial. Denn die Frage nach dem Bösen im Menschen und dem, was ihn wirklich antreibt, ließe sich noch um einiges erwachsener und mehrgleisiger erzählen. Aber das wird die Herausforderung für die Adventures und Rollenspiele der nahen Zukunft. Hier hat eines aus der Vergangenheit einen würdigen, immerhin rund zwanzigstündigen Abschluss gefunden. **MIT**



Hier müssen wir den Kopierer reparieren, um unserem Anwalt eine Akte zu schicken. Die **Minispiele** lassen sich überspringen.

TERMIN 4.2.2011 PREIS 40 Euro USK ab 16 Jahren

Black Mirror 3

Adventure

Publisher Dtp
Entwickler Cranberry Productions
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 42 Seiten Handbuch
Kopierschutz Protect DVD



GRAFIK

- ✓ schön gezeichnete Hintergründe
- ✓ viel Liebe zum Detail
- ✓ 3D-Charaktere wirken ungenau
- ✗ keine filmischen Mittel wie Close-ups oder Gegenschüsse

SOUND

- ✓ gute Sprachausgabe
- ✓ Musik passend zu Emotionen und Szenen
- ✓ Soundeffekte passend gruselig
- ✗ Tonkulisse könnte teils dichter sein

BALANCE

- ✓ zwei Schwierigkeitsgrade
- ✓ auf Wunsch können Minispiele übersprungen werden
- ✓ manche Rätselketten logisch ...
- ✗ ... manche weit hergeholt
- ✗ gegen Ende sehr schwer

ATMOSPHÄRE

- ✓ dichte und spannende Gruselkrimi-Atmosphäre
- ✓ motivierende Aufgaben
- ✓ klassisch britisches Szenario
- ✗ mangelnde Inszenierung

BEDIENUNG

- ✓ klassische Maussteuerung
- ✓ optionale Hotspot-Anzeige
- ✓ Abkürzungen
- ✓ Auto- und Quicksave
- ✗ volles Inventar fummelig zu bedienen

UMFANG

- ✓ sechs Kapitel
- ✓ lange Spieldauer
- ✓ viele knackige Rätsel
- ✗ kaum neue Schauplätze

HANDLUNG

- ✓ spannende Hintergrundgeschichte
- ✓ gut erzählt
- ✓ nachvollziehbare Wendungen ...
- ✗ ... die für Kenner vorhersehbar sind

RÄTSEL

- ✓ interessante Rätselketten
- ✓ Gegenstände werden sinnvoll kombiniert
- ✓ viele Rätsel ergeben sich aus Handlung
- ✗ teils weit hergeholt

DIALOGE

- ✓ erklären Handlung und Hintergründe
- ✓ enthalten wichtige Infos
- ✓ passen zu Charakteren
- ✗ keine verschiedenen Antworten möglich
- ✗ teils sehr lang

CHARAKTERE

- ✓ gute Charakterzeichnung
- ✓ unterschiedliche Typen mit Macken ...
- ✗ ... die man fast alle schon kennt
- ✗ Mängel in der Inszenierung erschweren Identifikation

6/10

9/10

8/10

9/10

9/10

10/10

9/10

9/10

8/10

8/10

