

Black Mirror

DER FLUCH KEHRT ZURÜCK

Genre: **Adventure** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **King Art Games** Termin: **28.11.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **8 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Black Mirror belebt die Reihe mit neuem Spielkonzept wieder, schöpft das Potenzial jedoch nicht konsequent aus.

Von Benjamin Braun

Vom Fluch der Familie Gordon hörten Adventure-Freunde erstmals 2004 in Black Mirror: Der dunkle Spiegel der Seele. Im Point&Click-Abenteuer trieb er die männlichen Nachkommen in den Wahnsinn und machte sie zu Mördern. Nun lebt der Fluch im Serienneustart der Bremer Entwickler King Art wieder auf. Die Macher verlegen die Handlung von England nach Schottland und von den 1980er- in die 1920er-Jahre. Die Geschichte beginnt ebenfalls mit dem Selbstmord eines Familienmitglieds – John Gordon. In Folge dessen reist sein Sohn David nach Black Mirror Castle, um die Hintergründe von Johns Freitod aufzudecken.

Der Empfang durch Davids Großmutter Margaret ist so frostig wie das alte Gemäuer selbst. Noch mehr bereitet ihm aber Kopfschmerzen, dass er dort seinem herrischen, längst verstorbenen Großvater Edward begegnet. Hat der Gordon-Fluch ihn bereits eingeholt und er sieht Gespenster? Es wird nicht Davids einzige Vision bleiben, bis schließlich der erste Mord geschieht ...

Für Fans und Einsteiger

Wenngleich Black Mirror ein Serienneustart ist, behält King Art die Fans im Blick. Überall finden wir Referenzen auf die Vorgänger.



Davids Vater setzt sich an einem keltischen Steinkreis selbst ein grausames Ende.

Kennern der Reihe dürfte zudem mancher Sprecher vertraut vorkommen. Erik Schäffler (Edward) vertonte in Black Mirror 2 bereits den cholerischen Fotoladenbesitzer. Gewisse Parallelen gibt es bei den Protagonisten, denn auch David ist nicht gerade ein Sympathieträger. Die Identifikation mit ihm fällt jedoch nicht ganz so schwer, wie mit dem unnahbaren Samuel aus Black Mirror 1.

Vorkenntnisse zum Verständnis der Geschichte sind nicht notwendig. Die Story, die fast komplett im Schloss spielt, ist allgemein spannend erzählt und wenig vorhersehbar. Erst spät lässt sie etwas nach und mündet in einem lahmen Ende.

Kleiner Genre-Wechsel

Während alle bisherigen Serienteile klassische Point&Click-Adventures waren, nutzt King Art jetzt ein anderes Konzept. Black

Mirror ist ein reines 3D-Spiel, das ihr überwiegend aus einer Third-Person-Ansicht spielt. Klassische Rätsel sind rar. Den größten Teil des Spiels könnt ihr durch simples Abgrasen von Hotspots oder das Durchklicken von Dialogen bewältigen – auch in Davids spielbaren (aber eher öden) Visionen.

Für spielmechanischen Unmut sorgt auch die Steuerung mit Maus und Tastatur. Point&Click ist zwar bei der Bedienung der Menüs und der Aktivierung von Hotspots möglich – letzteres aber nur, wenn die Interaktionspunkte im Sichtfeld der Spielfigur liegen. Mit Mausbewegungen schwenkt ihr auf Wunsch die Kamera, die David ansonsten dynamisch folgt. Bei der Untersuchung bestimmter Umgebungsobjekte schaltet Black Mirror in eine Art Egosicht um. Dort verschiebt ihr den Bildausschnitt per WASD, um die Interaktionspunkte zu fokussieren.



Die Charaktermodelle schwächeln, Gärtner Rory wirkt weniger gruselig als unfreiwillig komisch.

Man klickt sich immer zweimal

Der Reboot ist nicht die erste Begegnung von Entwickler King Art Games mit der Adventure-Serie Black Mirror. Das Bremer Studio, das auch für Spiele wie The Book of Unwritten Tales oder Die Zwerge bekannt ist, war vor einigen Jahren maßgeblich an der Konzeption von Black Mirror 2 beteiligt und entwickelte einen Prototyp für Publisher dtp. Einiges aus dem Konzept der Hanseaten fand sich auch im finalen Spiel wieder, das schließlich von Cranberry Production in Hannover entwickelt wurde. Nicht übernommen wurde jedoch damals die 3D-Grafik. Cranberry entschied sich für die im Genre weiter verbreitete 2,5D-Optik.



Nicht der hygienischste Arbeitsplatz.

Die Licht- und Schatteneffekte sorgen für Atmosphäre. Beim Einsatz von Filtereffekten übertreibt King Art jedoch ein wenig.

Die Kamera fährt dabei, ähnlich wie in Telltales CSI-Spielen, auch mal seitlich um Objekte herum. Alternativ könnt ihr alles mit dem Gamepad regeln. Das bringt Vorteile bei der direkten Charaktersteuerung, dafür ist die Präzision bei der Untersuchung von Inventargegenständen geringer.

Und es gibt sie doch!

Vom klassischen Adventure-Konzept weicht Black Mirror auch bei den Quick-Time-Sequenzen ab, die noch simpler gestrickt sind als in den Spielen von Telltale Games. Gleichzeitig behält King Art im Zusammenhang damit ein (im Genre allgemein wenig beliebtes) Feature der Reihe bei. Denn wie in den Vorgängern kann auch der Protagonist in Black Mirror sterben – in den Quick-Time-Events sowie in den Visionen, wenn ihr zu lange nahe der Geister verharret.

Trotz der insgesamt seichteren Spielmechanik gibt es auch ein paar echte Rätsel. Hier und dort sind sogar externe Notizen empfehlenswert, wenn wir etwa per Dreisatz Zahlenwerte für keltische Runen aus Gleichungen ableiten. Räumliches Denkvermögen ist beim Generalschlüssel gefragt. Der besteht aus einem festen und bis zu vier drehbaren Teilen, die ihr entsprechend des jeweiligen Schlosses anpassen müsst.

Begrenzte Freiheiten

Ab und zu stellt euch Black Mirror vor Entscheidungen – ohne Zeitdruck. Es wirkt sich jedoch kaum aus, ob ihr Anwalt Andrew im Dialog belügt oder die Wahrheit sagt. Knackt ihr ein Schloss lautstark per Messer statt leise mit einem Draht, wird Lady Margaret das in einem späteren Dialog ansprechen, ansonsten gibt es keine Konsequenzen. Die einzige echte Alternative entsteht, wenn ihr in einem früheren der fünf Kapitel eine bestimmte Information nicht erhalten habt.

In allen Akten verfolgt ihr parallel mehrere Ziele und bestimmt in gewissen Grenzen die Lösungsreihenfolge selbst. Immer wieder aber schnürt Black Mirror das Korsett durch

künstliches Abriegeln von Räumen, Schauplätzen oder Hotspots enger. Das ergibt mit Blick auf die Geschichte oder das Wissen der Spielfigur nicht in allen Fällen Sinn und ist deshalb manchmal irritierend.

Gruselig in mehrfacher Hinsicht

Dank schicker Licht- und Schatteneffekte kann sich Black Mirror sehen lassen. Wenn wir mit einem Kerzenhalter bewaffnet den finsternen Keller erkunden oder des Nachts in der Bibliothek nach Antworten suchen, kommt Gruselatmosphäre auf. In den Zwischensequenzen und Dialogen glänzt Black Mirror zudem oft mit cineastischen Kniffen und kunstvollen Kamerawinkeln. Die per Filtereffekt simulierte Filmkörnung ist jedoch zu stark. Komplett abschalten könnt ihr sie, stufenweise reduzieren allerdings nicht.

Während der Detailgrad der Umgebungen und die allgemeine Texturqualität gerade so in Ordnung gehen, schwächt Black Mirror bei den Charaktermodellen. Der greise Gärtner Rory könnte mit seiner faltigen Lederhaut eine schaurige Gestalt sein, wirkt aber eher komisch. Doof auch, dass uns Black Mirror bei jedem Raumwechsel sekundenlang einen schwarzen Ladebildschirm zeigt. Grafikfehler gibt es dafür nur selten. ★



Benjamin Braun
@RealGrappa11

Ich bin ein großer Fan des ersten Black Mirror. Genau deshalb, und da mich die beiden Fortsetzungen eher enttäuscht zurückließen, habe ich mich sehr auf King Arts Serienneustart gefreut. Unterm Strich bin ich zwar zufrieden, aber nicht begeistert. Mich stört der weitgehende Verzicht auf Rätsel nicht, aber dafür hätten die Bremer den Gang in Richtung Story-Adventure konsequenter gehen sollen. Wenn schon Quick-Time-Events, weshalb dann nicht von der Güteklasse der Telltale-Abenteuer? Auch aus den Entscheidungen hätte King Art mehr machen können. Die Alternativen im Spiel wirken sich kaum aus, nicht mal ein anderes Ende war drin. Gerne gespielt habe ich Black Mirror dennoch. An Teil 1 kommt der Reboot aber für mich nicht ran, auch weil mir persönlich der Horror zugunsten des Mysterygrusels zu kurz kommt.

BLACK MIRROR

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5-2500K / AMD FX-8350
Geforce GTX 680 / Radeon HD 7970
6 GB RAM, 50 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7-3770 / AMD FX-8350
Geforce GTX 780 / Radeon R9 290X
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- 👍 schicke Licht- und Schatteneffekte
- 👍 gut inszenierte Zwischensequenzen
- 👍 stimmungsvolle Musik
- 👎 schwache Mimik und Gestik
- 👎 Ladezeiten bei jedem Raumwechsel
- 👍 gut inszenierte Zwischensequenzen

SPIELDESIGN



- 👍 auch mit Gamepad spielbar
- 👍 Aufgaben teils in beliebiger Reihenfolge lösbar
- 👍 Quick-Time-Events
- 👎 gut geschriebene Dialoge
- 👎 primitive Steuerung

BALANCE



- 👍 auch für Einsteiger geeignet
- 👎 insgesamt wenig anspruchsvoll
- 👎 Auswirkungen
- 👍 Zwischenziele immer klar
- 👎 Entscheidungen ohne große Auswirkungen
- 👎 viel durch reines Durchklicken lösbar

ATMOSPHÄRE / STORY



- 👍 über weite Strecken spannende Story
- 👍 angenehme gruselige Ambiente
- 👎 schwaches Ende
- 👍 interessante Charaktere
- 👍 passende Sprecher

UMFANG



- 👍 ordentliche Solospielzeit
- 👍 Nebenaufgaben
- 👎 geringere Wiederspielwert
- 👎 stark begrenzte Schauplatzvielfalt
- 👍 fünf Kapitel
- 👍 optionale

FAZIT

Story und Atmosphäre machen das neue Black Mirror erlebniswert, es mangelt dem Serienneustart aber an spielerischer Substanz.

