



... ► Beurteilungen ► Adventure ► Black Mirror

Suche...

Black Mirror



Genre
Adventure

USK
ab 12 Jahre (2)

Pädagogisch
ab 14 Jahre

Vertrieb THQ Nordic
Erscheinungsjahr 2017.11
Systeme PC, Playstation 4, Xbox One
System im Test Playstation 4
Homepage des Spiels [Link](#)
Kurzbewertung Solides Grusel-Abenteuer, das auf übertriebene Gewalt verzichtet



Zusatzinformationen ausklappen

Spielbeschreibung:

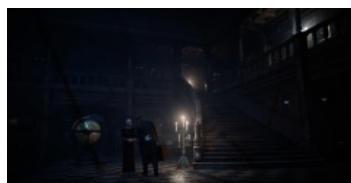
Im Jahr 2003 erschien mit *Black Mirror: Der dunkle Spiegel der Seele* ein atmosphärisches Grusel-Abenteuer, das zwei Fortsetzungen nach sich zog. Eine Verbindung zur gleichnamigen TV-Serie ist nicht vorhanden. Der jüngst erschienene Teil der Spielereihe hört schlicht auf den Namen *Black Mirror* und begreift sich als Neustart der Marke. Erzählt wird eine komplett eigenständige Geschichte mit neuen Charakteren. Spieler_innen schlüpfen in die Rolle von *David Gordon*, um ein düsteres Geheimnis zu ergründen, das sich hinter den Mauern von *Black Mirror Castle* verbirgt. Der Fokus liegt auf dem Erleben einer interaktiven Geschichte, in der die Spieler_innen das Schloss und die Umgebung erkunden, Gespräche führen, Rätsel lösen und gelegentliche Geschicklichkeitspassagen absolvieren müssen.

Schottland, 1926. Nach dem Selbstmord seines Vaters trifft David Gordon als legitimer Erbe im Familienschloss *Black Mirror* ein. Großgezogen wurde David von seiner Mutter in Indien, ein enges

Verhältnis zu seinem Vater hatte sich nie entwickelt. Die Familie seines Erzeugers ist ihm ebenso fremd wie das Schloss. Vertraut ist David hingegen mit der Tatsache, dass sein Vater geradezu besessen von der Geschichte seiner Ahnen gewesen ist. Könnte dieses Interesse womöglich mit seinem Tod in Verbindung stehen? Und was hat es mit den quälenden Visionen auf sich, von denen David seit seiner Ankunft geplagt wird? Auf der Suche nach



Autor
Ingmar Böke
Einzeltest



Startseite

Spiele

Aktuell

Beurteilungen

Spiele-Dossiers

Tipp der Redaktion

Video-Beurteilungen

Spielesuche

Ratgeber

★ Familie

★ Schule

★ Jugendhilfe

News

Artikel

Dossiers

Praxisprojekte

Aus der Jugendredaktion

Videos

Plattformen

Alterskennzeichen & Jugendschutz

Rechtliche Aspekte

Faszination

Medienwirkung

Service

Wieso Weshalb Warum

Team

Die Spieletester

Die Jugendredaktion

Schirmherrschaft

Unser Angebot

Materialien

Kooperationen

Weitere Projekte

RSS Feeds

Datenschutzklärung

Suche

Suchbegriff

Suchen

Spielesuche

Spieletitel

Suchen

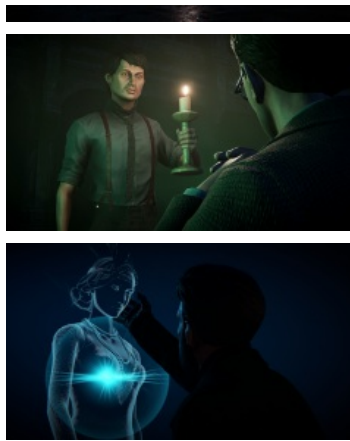
[Erweiterte Suche](#)

Antworten beginnt David die dusteren Geheimnisse des Schlosses und seiner Familie zu erforschen. An seiner Seite: die Psychiaterin seines Vaters Dr. Leah Farber.

Pädagogische Beurteilung:

Durch die Augen der Hauptfiguren

David Gordon verfügt weder über großes Charisma, noch wird er als außergewöhnlich sympathisch in Erinnerung bleiben. Seine Motivation bleibt allerdings stets nachvollziehbar. Weiterhin ist David den Spieler/innen in seinem Wissensstand niemals voraus. Ein gewisser Identifikationsspielraum ist also durchaus vorhanden. Die taffe wie mutige Psychiaterin Leah wird im zweiten von fünf Kapiteln eingeführt und erscheint auf Anhieb als sympathischere der beiden Figuren. Dass mit Ausnahme von Leah und David sämtliche Figuren etwas zu verheimlichen scheinen, bietet zusätzliche Bezugspunkte zu beiden. Bedeutender Einfluss auf die Entwicklung der Spielfigur kann im Übrigen nicht genommen werden. Innerhalb von interaktiven Gesprächen können voneinander abweichende Dialogentscheidungen zwar bisweilen zu Abweichungen im Spielverlauf führen, diese sind aber marginal.



Cineastischer als die Vorgänger

In der ursprünglichen Trilogie wurde der Protagonist noch per Mausclick durch die Umgebungen dirigiert. Im Jahr 2017 verabschiedet sich *Black Mirror* von der statischen *Point&Click-Mechanik* der Vorgänger. Stattdessen setzt das Spiel vollständig auf *3D-Technik* und erlaubt Spieler_innen das direkte Steuern der Hauptfigur. Das Verändern der Kameraperspektive ist nun ebenfalls möglich; im Fall einiger Rätsel - in denen der richtige Blickwinkel entscheidend ist - sogar unabdingbar. In seiner cineastischen Inszenierung orientiert sich das aktuelle *Black Mirror* merklich an modernen "Story-Spielen" wie *Life is Strange* oder *The Walking Dead*. Diese sind in der Regel dafür bekannt, mehr Wert auf Story und Inszenierung als auf spielerische Herausforderung zu legen.

Tradition versus Moderne

Der zentrale Konflikt des Bremer Entwickler-Studios KingArt macht sich schon im ersten Kapitel bemerkbar. Gleichwohl die Marke *Black Mirror* an ein modernes Publikum herangeführt werden soll, sind die Entwickler_innen darauf bedacht, das Nischenpublikum des *Point&Click-Adventures* nicht vollständig zu verprellen. Kurioserweise finden sich die herausforderndsten Rätsel des Spiels ausgerechnet im Auftaktkapitel. Auf der Suche nach ersten Hinweisen muss eine Reihe von aufeinanderfolgenden Logikrätseln gelöst werden. Als Beispiel sei das Decodieren eines Codes genannt. Spieler_innen, denen es primär um das Erleben einer spannenden Geschichte geht, könnten den Spieleinstieg durchaus als zäh und schwierig empfinden.

Kein Inventarrätsel im herkömmlichen Sinne

In den Folgekapiteln nimmt die Rätseldichte ab und die Handlung lässt sich über weite Strecken flüssiger vorantreiben. Zumeist wird David durch das überschaubare große Schloss - samt näherer Umgebung - gesteuert, um in den einzelnen Räumen nach Hinweisen zu suchen oder Dialoge zu führen. Eine Hilfe-Funktion, die auf Knopfdruck sämtliche Interaktionspunkte innerhalb einer Umgebung anzeigt, ist nicht vorhanden. Bewegt sich die Hauptfigur in die Nähe einer Interaktionsmöglichkeit, wird jedoch optisch auf selbige hingewiesen. Kann beispielsweise ein Gegenstand aufgenommen werden, wird diese Möglichkeit durch das Erscheinen eines entsprechenden Symbols verdeutlicht.

Anders als es oft in klassischen *Adventures* der Fall ist, können aufgenommene Objekte innerhalb des Inventars nicht miteinander kombiniert werden. Lässt sich Gegenstand X an einem bestimmten Punkt der Umgebung verwenden, werden Spieler_innen auf die mögliche Interaktion hingewiesen, sobald sie sich in der Nähe befinden. Eine wichtige Funktion erfüllt das Inventar insofern, dass gefundene Gegenstände Details verbergen können, die für den Spielfortschritt notwendig sind. Um ein Objekt näher zu inspizieren, können Spieler_innen eine Detail-Ansicht aufrufen, in der sich Bestandteile des Inventars um 360 Grad drehen lassen.

Teilweise unausgereift

Die Modernisierung der Marke *Black Mirror* macht sich auch anhand sogenannter *Quick Time Events* bemerkbar. Diese treten zumeist während dramaturgischer Zuspitzungen auf und setzen voraus, im richtigen Moment eine vorgegebene Taste oder eine vorgegebene Abfolge von Tasten zu drücken, um eine filmische Sequenz voranzutreiben. Der Schwierigkeitsgrad dieser Sequenzen ist sehr niederschwellig gehalten. Verliert die Spielfigur dennoch ihr Leben, kann das Spiel am vorherigen Speicherpunkt fortgesetzt und ein neuer Versuch unternommen werden. Oftmals fühlen sich beschriebene *Quick-Time-Events* etwas aufgesetzt an. Konkurrenztitel wie *Until Dawn* haben in der Vergangenheit bereits gezeigt, dass sich derlei Spielelemente deutlich organischer mit dem Plot verknüpfen lassen. Auch in solchen Momenten entsteht das Gefühl, die Entwickler_innen müssten sich selbst noch an die Neuausrichtung der Marke gewöhnen.

Aufgesetzt wirken zudem vereinzelte Sequenzen, in denen David eine plötzliche Panikattacke bekämpft. Konkret geschieht dies durch eine recht simple Mechanik, die nur ein wenig motorisches Geschick benötigt. Für ein modernes Erzählspiel, das den Spielfluss nicht zu sehr unterbinden möchte, stellt diese Simplizität nicht unbedingt einen Makel dar. Schade ist jedoch, dass diese Situationen nicht nur spielerisch, sondern auch inhaltlich keinen Mehrwert bieten und letztlich komplett überflüssig sind. Auch an diesem Punkt ist festzustellen, dass es manch anderes *Story-Game* schafft, Plot und Interaktion sehr viel enger zu verknüpfen.

David's spielbare Visionen, in denen er vergangene Ereignisse sehen und beeinflussen kann, machen inhaltlich sehr viel mehr Sinn, hätten spielerisch aber deutlich besser umgesetzt werden können. Letztlich muss der Charakter im richtigen Moment am richtigen Ort stehen und die Spieler_innen müssen einen bestimmten Knopf drücken. Gelingt dies nicht, kann David auch in solchen Passagen sterben. Unnötiger Frust aufgrund der ungenauen Steuerung ist jedoch nicht nur in diesen Abschnitten möglich. Unnötige Mühe entsteht auch dann, wenn die Spielfigur unbeabsichtigt in einen anderen Raum navigiert wird. Dass Spieler_innen beim Verlassen eines Raumes stets einen mehrsekündigen Ladebildschirm präsentiert bekommen, macht solche "Unfälle" besonders ärgerlich. Ebenfalls nicht sehr elegant gelöst ist die Tatsache, dass David regelmäßig gegen unsichtbare Wände läuft, wenn ein bestimmter Bildschirmbereich nicht begehbar ist, es eigentlich aber keinen Grund dafür gibt.

Optisch durchwachsen, überzeugende Sprecherleistungen

Black Mirror zeichnet sich nicht zuletzt durch seine düstere Stimmung aus. Visuell leistet gerade das Zusammenspiel aus Licht- und Schatteneffekten einen wichtigen Beitrag zur Spielatmosphäre. Insgesamt ist *Black Mirror* optisch aber am ehesten als zweckmäßig zu bezeichnen. Gerade in puncto Gesichts- und Bewegungsanimationen lässt sich ablesen, dass nicht mit einem hohen Budget gearbeitet wurde. Weitergehend

Bewegungsanimationen lässt sich ausseren, dass nicht mit einem hohen Budget gearbeitet wurde. Wenigstens überzeugen kann die Sprachausgabe, die im Deutschen wie im Englischen von Profi-Sprechern übernommen wurde. Sowohl bei der Sprachfassung als auch den Texteinblendungen können Spieler_innen zwischen der deutschen und englischen Variante auswählen. Die Texte des Spiels sind grundsätzlich recht kurz und unkompliziert gehalten. Der Orchester-Soundtrack erinnert an die Musik legendärer *Hitchcock*-Filme. Leider kommt die dramatische *Suspense-Musik* aber nur sehr sporadisch zum Einsatz.

Altmodischer Grusel statt Gewalt

Auf übertriebene Gewaltdarstellungen wird verzichtet. Komplett frei von Gewalt ist das Spiel dennoch nicht. In einer Zwischensequenz ist beispielsweise zu sehen, wie sich ein Mann selbst anzündet. Allerdings zeigt die Kamera weder großes Leid, noch sind Schmerzensschreie zu hören. Stattdessen ist die Person binnen weniger Sekunden tot - ein typisches Beispiel für die vergleichsweise harmlose Gewaltdarstellung in *Black Mirror*. Bei sehr schreckhaften Menschen könnten die unheimliche Stimmung und zeitkritische Szenen dennoch emotionalen Stress auslösen. Letztlich handelt es sich allerdings um eine relativ sanfte Form des Horrors, die von der USK ein 12er-Siegel erhalten hat. Jugendliche ab 14 Jahren sollten grundsätzlich in der Lage sein, das Erlebte als fiktional einzuordnen und als spannende Erzählform zu begreifen.

Fazit:

Für Spieler_innen ab 14 Jahren, die sich für storylastige Spiele interessieren, könnte sich *Black Mirror* durchaus lohnen. Vorausgesetzt, sie besitzen eine Affinität für atmosphärische Gruselgeschichten. Spannung wird insbesondere durch die düstere Stimmung vermittelt, auf exzessive Gewalt wird verzichtet. Auch wenn *Black Mirror* durch einige technische und spielerische Mängel viel Potenzial liegen lässt, werden sechs bis acht Stunden an solider Unterhaltung geboten. Für zukünftige Titel sollten die Entwickler_innen jedoch klar entscheiden, welche Zielgruppe sie primär bedienen möchten: Fans von aktuell populären Story-Spielen wie *Life is Strange* oder die Nische der *Point&Click-Adventure*-Spieler_innen.

[Druckansicht](#)

Weiterempfehlen



Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW • Team • Impressum • Datenschutz • Kontakt

powered by [cre8CMS](#)