Walkthrough

Black Mirror Collection

Black Mirror – Der dunkle Spiegel der Seele
Black Mirror II
Black Mirror III

Verfasst von *K1n9_Duk3*

Version für *k1n9duk3.shikadi.net*

Fassung vom 5. November 2016

© 2010-2011 K1n9_Duk3 – Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Dokument darf nur mit *ausdrücklicher* Genehmigung des Autors zum Download angeboten oder anderweitig verbreitet werden! Wenn die auf der Titelseite angebene Webseite nicht der Seite entspricht, von der Sie diese Datei heruntergeladen haben, teilen Sie dies bitte dem Autor über die unten angegebene Kontaktadresse mit.

Kontakt: k1n9duk3@arcor.de

http://home.arcor.de/k1n9duk3

Inhaltsverzeichnis

Anmerkungen zu den Walkthroughs **5**

Black Mirror – Der dunkle Spiegel der Seele **7**
Kapitel I: Rückkehr in die Zukunft... 9
Kapitel II: Zurück ins Licht... 13
Kapitel III: Verborgenes Vermächtnis... 18
Kapitel IV: Vergessene Schuld... 22
Kapitel V: Geständnis der Wahrheit... 25
Kapitel VI: Der Blick durch den Spiegel... 27
Anhang 29

Black Mirror II **31**
Kapitel I 31
Kapitel II 36
Kapitel III 41
Kapitel IV 46
Kapitel V 48
Kapitel VI 52
Anhang 54

Black Mirror III **55**
Kapitel I 55
Kapitel II 58
Kapitel III 60
Kapitel IV 64
Kapitel V 65
Kapitel VI 66
Anhang 71

Ohne Fleiß kein Preis **73**
Was ist das? 73
Lösungsstrategien 74
Trivialfälle 74

8-Puzzle 75
15-Puzzle 76
Allgemein 77
Quellenangabe 77

 © *2010-2011 K1n9_Duk3*

Anmerkungen zu den Walkthroughs

Die in diesem Dokument enthaltenen Komplettlösungen sind in Form eines Walkthroughs, also einer Schritt-für-Schritt-Anleitung, geschrieben. Es werden alle Aktionen geschildert, die zum Lösen des Spieles notwendig sind. Ein Walkthrough hilft Ihnen dann am Besten, wenn Sie ihn beim Spielen ständig griffbereit haben und sich an die geschilderte Abfolge halten. Walkthroughs sind nur bedingt dazu geeignet, bei Problemen an bestimmten Stellen im Spiel weiterzuhelfen. Besonders bei Spielen, die nicht linear aufgebaut sind, müssten Sie sich in der Regel den gesamten Text von Anfang an durchlesen, um die entscheidende Aktion zu finden, die Sie weiterbringt.

In vielen anderen Komplettlösungen heißt es oft „Reden Sie stets mit allen Personen über alle möglichen Themen“ und „Nehmen Sie alle möglichen Gegenstände mit“. Dies sind gute Tipps. Deshalb stehen sie in fast jedem Handbuch, wo sie auch hingehören. Tauchen solche Phrasen in einem Walkthrough auf, war der Autor meist nur zu faul, die wichtigen Gesprächspartner oder -themen herauszuarbeiten.

In den vorliegenden Walkthroughs wurden neben den Gesprächen auch die Laufwege stets auf ein Minimum reduziert. Sämtliche Walktroughs sollten Sie somit auf dem schnellsten Wege zur Endsequenz des Spieles bringen. Wenn Sie sich exakt an die Komplettlösungen halten, kann dies mitunter besondere Effekte haben. In **Runaway 3** wird man beispielsweise oft Kommentare dazu hören, dass man die Lösungen schon kennt, bevor sich die Probleme überhaupt offenbaren.

Es kann aber auch vorkommen, dass man Teile der Hintergrundgeschichte verpasst. So wird man in **Monkey Island™ 1** nicht erfahren, dass Elaine sich in Guybrush verliebt hat. Die Lösung wurde extra so aufgebaut, dass diese Sequenz entfällt und der Spieler gleich zur Entführungsszene gelangt. Schließlich soll der Text ja den schnellsten Weg zum Finale aufzeigen…

Sie können natürlich jederzeit den von der Lösung vorgegebenen Weg verlassen und ausufernde Gespräche mit den Personen führen oder die Spielwelt auf eigene Faust erkunden. Wie eingangs bereits erwähnt, wird es dadurch eventuell schwieriger, die entscheidenden Hinweise für die Rätsel zu finden.

Besondere Formatierungen und ihre Bedeutung

Anmerkungen, Tipps oder ähnliche Dinge, die nicht zwingend zur Lösung der Rätsel notwendig sind, werden als farblich gekennzeichneter Absatz festgehalten.

Besonders bei Zahlen- und Kombinationsrätseln wird im Text nur die Lösung angegeben. In den meisten Fällen finden Sie dann aber eine Fußnote[1], die Ihnen angibt, wie man auf die Lösung kommen kann. Falls eine weitere Rätselkette zur Lösung des Kombinationsrätsels führt, verweist Sie die Fußnote auf die entsprechende Stelle im Anhang.

Falls es alternative Lösungswege zu einem Rätsel gibt, werden diese mit grüner Hintergrundfarbe angegeben, um die Alternativen klar vom restlichen Lösungsweg abzugrenzen.

Aktionen, die Easter Eggs und andere Boni aktivieren, werden mit blauem Hintergrund markiert. Diese Aktionen müssen Sie in der Regel nicht ausführen, um die Rätsel im Spiel lösen zu können.

In einigen Adventures ist der Tod ständiger Begleiter des Spielers. Gefährliche Situationen sind daher in den Texten durch einen Totenschädel am Seitenrand gekennzeichnet. Bevor Sie an eine solche Stelle gelangen, sollten Sie sicherheitshalber Ihren Spielstand abspeichern. Sollte das Spiel Sie nach dem Tod automatisch weiterspielen lassen, so finden Sie diese Markierung *nicht* am Seitenrand.

Falls ein Spiel an bestimmten Stellen häufig abstürzt, Ihnen während einer schwierigen oder langen Sequenz keine Speichermöglichkeit anbietet oder es aus anderen Gründen hilfreich wäre, Ihren Spielstand abzuspeichern, wird dies im Text mit einem Diskettensymbol am Seitenrand markiert. Auch hier sollten Sie Ihren Spielstand vorsichtshalber abspeichern, sobald Sie an die entsprechende Stelle gelangen.

Sämtliche Lösungen wurden – soweit nicht anders vermerkt – anhand der deutschen Versionen der Spiele erstellt. Die Gegenstände wurden in der Regel genau wie im Spiel bezeichnet.

Ältere Spiele, die mit Hilfe des Emulators ScummVM gestartet und durchgespielt wurden, sind mit einem grünen S neben dem Titel gekennzeichnet. Die Lösungen zu diesen Spielen wurden anhand der emulierten Version erstellt.

[1] Dies ist eine Fußnote.

© *2010-2011 K1n9_Duk3*

Black Mirror – Der dunkle Spiegel der Seele

Anmerkungen zum Spiel

Diese Lösung wurde anhand der *Special Edition* des Spiels erstellt. Ob und inwieweit sich diese von der deutschen Erstauflage unterscheidet, ist mir leider nicht bekannt.

Eine weitere Sache noch: Das Spiel setzt an einigen Stellen ein gewisses astronomisches Grundwissen voraus. Falls Sie sich selbst an diesen Puzzles versuchen möchten, finden Sie alle nötigen Informationen unten auf dieser Seite. Die kompletten Lösungen der Rätsel finden Sie natürlich an der entsprechenden Stelle im Text.

Tabelle 1.1: Veraltetes astronomisches Grundwissen

Planet	**Sonnenentfernung**	**Umaufzeit**	**Radius**	**Dichte**
Merkur	$58 \cdot 10^6$ km	0,24 Jahre	2.440 km	5,40 g/cm^3
Venus	$108 \cdot 10^6$ km	0,62 Jahre	6.050 km	5,24 g/cm^3
Erde	$149 \cdot 10^6$ km	1 Jahr	6.371 km	5,52 g/cm^3
Mars	$227 \cdot 10^6$ km	1,88 Jahre	3.400 km	3,93 g/cm^3
Jupiter	$778 \cdot 10^6$ km	11,86 Jahre	71.400 km	1,33 g/cm^3
Saturn	$1.424 \cdot 10^6$ km	29,46 Jahre	60.300 km	0,69 g/cm^3
Uranus	$2.874 \cdot 10^6$ km	84,02 Jahre	25.600 km	1,24 g/cm^3
Neptun	$4.497 \cdot 10^6$ km	164,79 Jahre	24.800 km	1,60 g/cm^3
Pluto[a]	$5.894 \cdot 10^6$ km	247,70 Jahre	1.150 km	2,00 g/cm^3

[a] Pluto gilt nach der im Jahr 2006 neu eingeführten Definition des Planetenbegriffs nicht mehr als Planet. Da **Black Mirror** allerdings im Jahr 1981 spielt, ist diese neue Definition hier irrelevant.

♈♉♊♋♌♍♎♏♐♑♒♓

Abbildung 1.1: Schloss Black Mirror: Die oberen Etagen

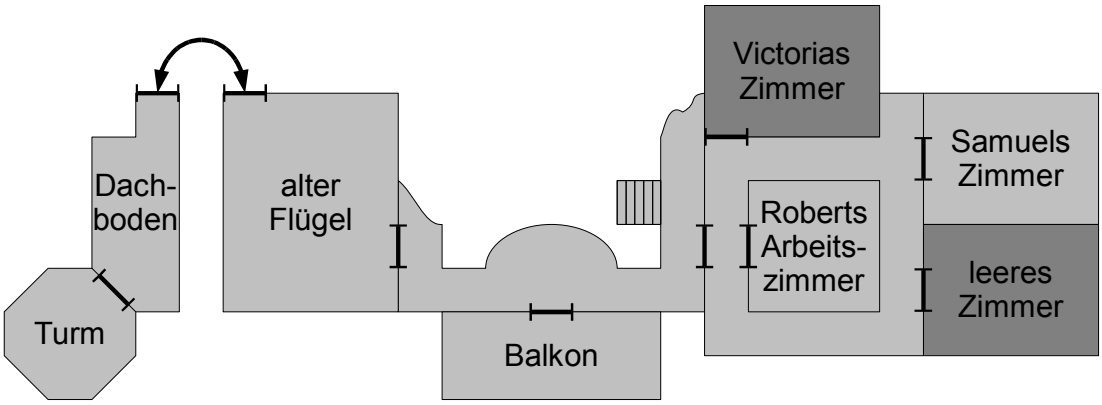
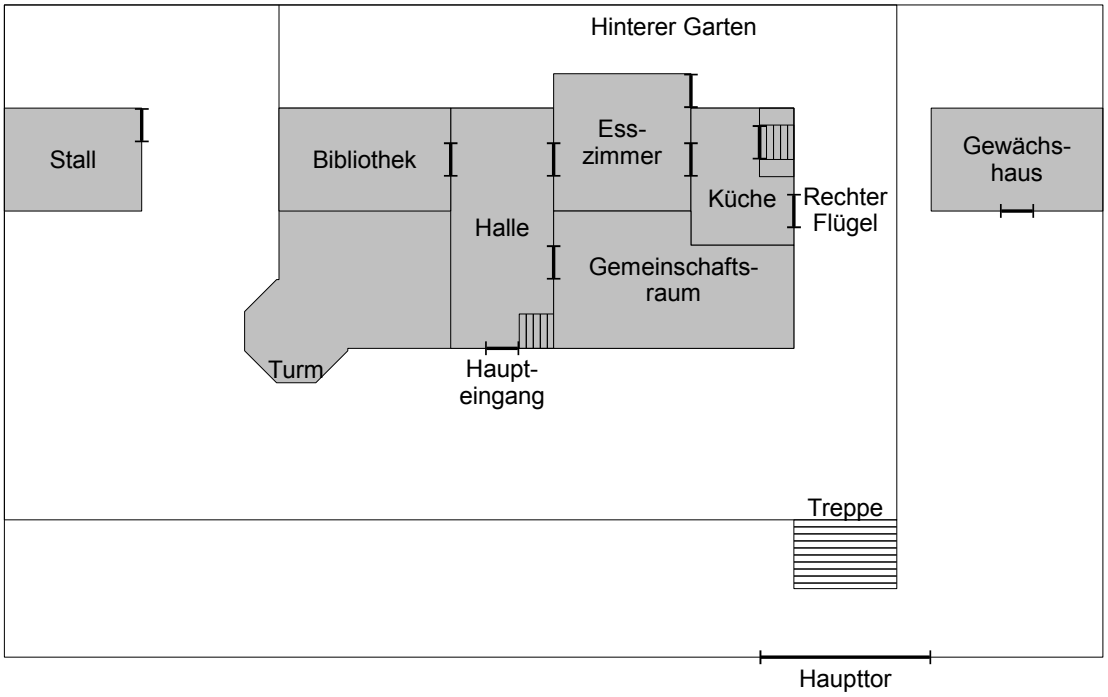


Abbildung 1.2: Schloss Black Mirror: Erdgeschoss und Umgebung



© *2010-2011 K1n9_Duk3*

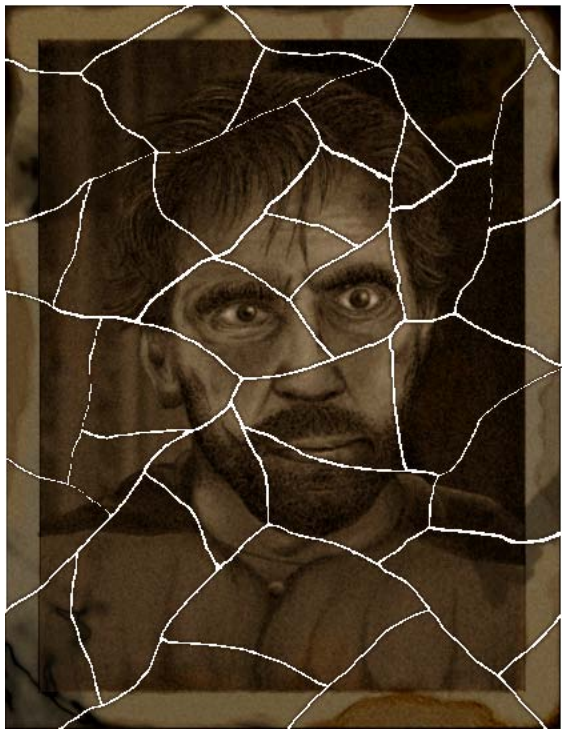
Kapitel I: Rückkehr in die Zukunft...

Willkommen auf Schloss Black Mirror! Nach der Einführungssequenz finden Sie sich in der Eingangshalle des Schlosses wieder, im Bereich vor dem Esszimmer. Sie können die Darstellungen in den Abbildungen 1.1 und 1.2 nutzen, um sich die Orientierung im Schloss zu erleichtern.

Anmerkung: Im mittleren Teil der Bibliothek finden Sie eine Karte (Schriftrolle), mit der Sie sich schnell und bequem *in die Eingangshalle* beziehungsweise *vor das Haupttor* des Schlosses begeben können. Damit können Sie einige Wege abkürzen.

Begeben Sie sich nun zur Treppe in der Eingangshalle und gehen Sie nach oben. Von der Treppe aus gehen Sie nach rechts am Balkon vorbei in den alten Flügel. Hier versuchen Sie zunächst, durch die Tür zum Dachboden zu gehen, und klicken dann mit der *rechten* Maustaste auf den Kamin. Betrachten Sie die gefundenen Stücke mit einem Rechtsklick und fügen Sie die Teile so wie in Abbildung 1.3 gezeigt wieder zusammen. Mit einem Linksklick können Sie ein Teil aufheben und wieder ablegen, mit einem Rechtsklick drehen Sie das momentan ausgewählte Teil.

Abbildung 1.3: Das zerrissene Foto



Verlassen Sie das Schloss nun durch den Haupteingang und gehen Sie nach links in Richtung Stall. Sehen Sie sich den verbogenen Zaun vor dem Turm an und kehren Sie ins Schloss zurück. Gehen Sie in der Eingangshalle zum Bereich vor der Bibliothek und sprechen Sie mit Bates. Fragen Sie ihn nach dem Schlüssel zum Dachboden und anschließend nach der Stelle, an der William starb. Nach der folgenden Zwischensequenz sehen Sie sich den Fleck am Turm näher an und betrachten das Symbol. Verlassen Sie die Nahansicht wieder und durchsuchen Sie den Strauch beim Turm mit einem Rechtsklick.

Begeben Sie sich nun in das Esszimmer. Hier sehen Sie sich die Obstschale links im Bild an und nehmen die Bonbons heraus. Gehen Sie dann weiter in die Küche und nehmen Sie dort den Schlüssel vom Schlüsselbrett neben der Kellertür. Jetzt begeben Sie sich wieder in den alten Flügel und öffnen mit dem Schlüssel die Tür zum Dachboden. Gehen Sie auf den Dachboden und sehen Sie sich die Truhe an, die links neben dem Eingang steht. Versuchen Sie dann, ganz links durch die Tür zum Turm zu gehen.

Gehen Sie jetzt in den Stall, öffnen Sie die Schublade an der Werkbank und nehmen Sie den Hammer heraus. Danach begeben Sie sich wieder in die obere Etage im Schloss und folgen diesmal den Fluren nach rechts zu Ihrem Zimmer. Die Zimmertür müssen Sie mit Ihrem Schlüssel aufschließen. Im Zimmer klicken Sie den Koffer dreimal an und erhalten dadurch Ihre Brieftasche. Versuchen Sie dann, die untere Schublade der Kommode neben der Tür zu öffnen. Den Schlüssel finden Sie anschließend mit einem Rechtsklick auf den Türrahmen. Schließen Sie nun die Schublade auf, öffnen Sie die Schublade und stecken Sie die Kamera ein.

Nun verlassen Sie das Zimmer und suchen Robert in seinem Arbeitszimmer auf. Fragen Sie ihn nach einem Film und sprechen Sie ihn anschließend auf seine Truhe an (dazu müssen Sie die Truhe auf dem Dachboden vorher untersucht haben), um den Schlüssel zu erhalten. Gehen Sie dann auf den Dachboden und öffnen Sie Roberts Truhe mit dem entsprechenden Schlüssel. Nehmen Sie einen Film aus der Truhe und legen Sie diesen in die Kamera ein. Legen Sie nun noch den Eingang zum Turm mit dem Hammer frei und versuchen Sie, den Turm zu betreten. Das Spiel wird Ihnen dabei automatisch sagen, wen Sie nach dem Schlüssel fragen müssen.

Kehren Sie zunächst aber zu dem Symbol draußen an der Turmwand zurück. Sehen Sie sich den Fleck wieder in der Nahansicht an und fotografieren Sie das Symbol mit der Kamera. Jetzt gehen Sie in den Gemeinschaftsraum und fragen Victoria nach dem Schlüssel vom Turm. Nach dem Gespräch gehen Sie in die Küche und sprechen mit Bates über das seltsame Objekt und über Victoria. Anschließend gehen Sie wieder in den Gemeinschaftsraum, entschuldigen sich bei Victoria und reden mit ihr über das Bild, das Sie im alten Flügel gefunden und wieder zusammengesetzt haben.

 © *2010-2011 K1n9_Duk3*

Betreten Sie nun die Bibliothek und fragen Sie Doktor Hermann nach Williams persönlichen Sachen. Und falls Sie es noch nicht getan haben sollten, gehen Sie in den mittleren Abschnitt und nehmen Sie die Schriftrolle vom kleinen Tisch links im Bild.

Statten Sie Robert einen weiteren Besuch ab und fragen Sie ihn, wo Sie den Film entwickeln lassen können. Zeigen Sie ihm außerdem noch das wieder zusammengesetzte Foto.

Anmerkung: Mit einem Klick auf den Zeitungsständer können Sie einen Brief finden. Den müssen Sie aber nicht unbedingt lesen.

Verlassen Sie das Schloss nun und begeben Sie sich an das untere Ende der Treppe beim Haupttor. Hier fragen Sie Henry, den Gärtner, nach dem seltsamen Objekt und anschließend nach dem Pfandschein. Nachdem dies erledigt ist, können Sie das Schlossgelände endlich in Richtung Willow Creek verlassen.

Anmerkung: Wenn Sie wollen, können Sie noch zum Gewächshaus gehen und sich dort den Häcksler ansehen. Sprechen Sie Henry anschließend darauf an und werfen Sie danach einen weiteren Blick in den Häcksler.

In Willow Creek angekommen, gehen Sie zunächst nach hinten zum Pub und von dort aus weiter nach rechts über die Brücke. Beim Versuch, das Leihhaus zu betreten, stellen Sie fest, dass es geschlossen ist. Gehen Sie also über die Brücke zurück zum Pub und sprechen Sie dort mit dem Jungen. Fragen Sie ihn nach seinem Namen und beantworten Sie die Frage nach Süßigkeiten positiv. Reden Sie mit ihm noch über das Leihhaus und das Foto. Dann betreten Sie den Pub.

Fragen Sie Harry, den Barkeeper, was es Neues gibt. Reden Sie dann zwei Mal mit Harry über den Pub und sprechen Sie dann Tom auf seine Schulden an. Fragen Sie Harry dann nach den Schulden und bezahlen Sie Toms Schulden. Sagen Sie Tom, dass Sie die Schulden bezahlt haben und fragen Sie ihn außerdem noch nach Mark.

Reisen Sie nun zur Kirche von Warmhill. Hier finden Sie ganz rechts den Totengräber bei der Arbeit. Sprechen Sie mit ihm über alles und gehen Sie dann nach links auf den hinteren Friedhof. Gehen Sie weiter nach hinten zu Williams Grab und sehen Sie sich den Grabstein in der Nahansicht an. Klicken Sie auf den Grabstein (es wird keine Bezeichnung angezeigt, aber der Mauszeiger färbt sich an der richtigen Stelle rot). Kehren Sie dann zum Totengräber zurück und fragen Sie ihn erneut nach Pater Frederick.

Nach der Zwischensequenz heben Sie die Schachtel vom Boden auf und öffnen sie mit einem Rechtsklick. Mit einem weiteren Rechtsklick auf Williams Uhr entdecken Sie einen Papierfetzen, den Sie sich mit einem Rechtsklick ansehen. Begeben Sie sich nun in den hinteren Bereich der Bibliothek und betrachten Sie den Tisch. Klicken Sie auf das Tintenfass und danach auf den Geheimschrank im Hintergrund.

Treten Sie nun zurück in den mittleren Bereich der Bibliothek und sehen Sie sich den Globus näher an. Platzieren Sie die Planetenmodelle aus der Schachtel in den Löchern am Rand des Globus' und ordnen Sie die Planeten dann wie in Abbildung 1.4 gezeigt an. Anschließend können Sie einen Schlüssel aus dem Globus nehmen.

Abbildung 1.4: Die korrekte Anordnung der Planetenmodelle

Gehen Sie nun wieder auf den Dachboden und schließen Sie die Tür zum Turm mit Williams Schlüssel auf. Betreten Sie den Turm. Öffnen Sie die Schublade am Sekretär und klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf die Schublade, um Williams Tagebuch zu finden. Nach der Lektüre sehen Sie sich den restlichen Inhalt der Schublade an. Nehmen Sie das Buch heraus und untersuchen Sie es (Rechtsklick).

Verlassen Sie dann die Schubladen-Ansicht, öffnen Sie den Sekretär und sehen Sie sich diesen näher an. Stecken Sie die Schachfigur und den Schmuckkasten ein und verlassen Sie auch diese Nahansicht. Mit dem Schlüssel, den Sie gerade gefunden haben, öffnen Sie nun die massive Truhe auf der rechten Seite. Klicken Sie die Truhe dann noch zwei Mal an, um sie zu öffnen und hineinzusehen. Stecken Sie die seltsame Kugel ein und klicken Sie auf den Zurück-Pfeil. Mit einem Rechtsklick auf den schwarzen Turm verwandeln Sie diesen in einen äußerst brauchbaren Gegenstand, mit dem Sie dann auch gleich die Tür öffnen. Verlassen Sie den Turm nun wieder.

 © *2010-2011 K1n9_Duk3*

Kapitel II: Zurück ins Licht...

Nach der Zwischensequenz finden Sie sich vor dem Haupteingang des Schlosses wieder. Begeben Sie sich zunächst zum Kamin in der Eingangshalle (vor der Bibliothek) und reden Sie dort mit Victoria über Doktor Hermann. Danach gehen Sie durch das Esszimmer in den hinteren Garten und sehen sich dort mit einem Rechtsklick den Springbrunnen an.

Ihr Weg führt Sie nun in die Küche und von dort weiter in den Keller. Sprechen Sie Bates auf den Springbrunnen an und gehen Sie anschließend in den hinteren Teil des Kellers. Sehen Sie sich die Pumpenregler an und fragen Sie Bates dann, wie Sie den Springbrunnen ausleeren können. Nachdem Bates Ihnen dies erklärt hat, gehen Sie wieder in den hinteren Teil und sehen sich die Pumpenregler aus der Nähe an. Wenn Sie die Regler noch nicht verstellt haben, können Sie den Brunnen einfach dadurch leeren, dass Sie das Rad ganz rechts drei Mal mit der linken Maustaste und das Rad ganz links zwei Mal mit der rechten Maustaste anklicken.

Kehren Sie nun in den hinteren Garten zurück und sehen Sie sich das Symbol am Rand des Springbrunnens näher an. Nehmen Sie den kleinen Schlüssel aus dem Brunnen und machen Sie mit der Kamera ein Foto vom Symbol. Gehen Sie nun ins Gewächshaus und öffnen Sie dort die rechte Schublade an der Werkbank. Schließen Sie die Metallkiste in der Schublade mit dem Schlüssel aus dem Brunnen auf, öffnen Sie die Kiste und nehmen Sie den Brief heraus. Mit diesem begeben Sie sich in den Stall und sprechen dort Morris auf den Brief an.

Reisen Sie nun zu Hermann's Haus und reden Sie mit dem Doktor über Henry. Nach diesem ersten Gespräch finden Sie sich draußen vor dem Haus wieder. Benutzen Sie die Türklingel und gehen Sie wieder in die Leichenhalle hinunter. Sehen Sie sich die Kanister unter den Waschbecken an und fragen Sie Doktor Hermann dann, ob er Ihnen den Film entwickeln kann.

Nun gehen Sie zum Leihhaus in Willow Creek. Auf dem Weg werden Sie zwangsweise angesprochen, lassen Sie sich dadurch nicht irritieren. Betreten Sie das Leihhaus und fragen Sie Murray erst nach dem Entwickler und dann nach dem seltsamen Objekt. Es macht keinen großen Unterschied, ob Sie dabei eine positive oder negative Antwort geben.

Liefern Sie den Entwickler zuerst in der Leichenhalle bei Doktor Hermann ab und begeben Sie sich dann zurück in den Pub in Willow Creek. Reden Sie mit Harry über Mark und sprechen Sie Mark dann auf Doktor Hermann an. Wie Sie ihm dabei antworten, ist mal wieder egal.

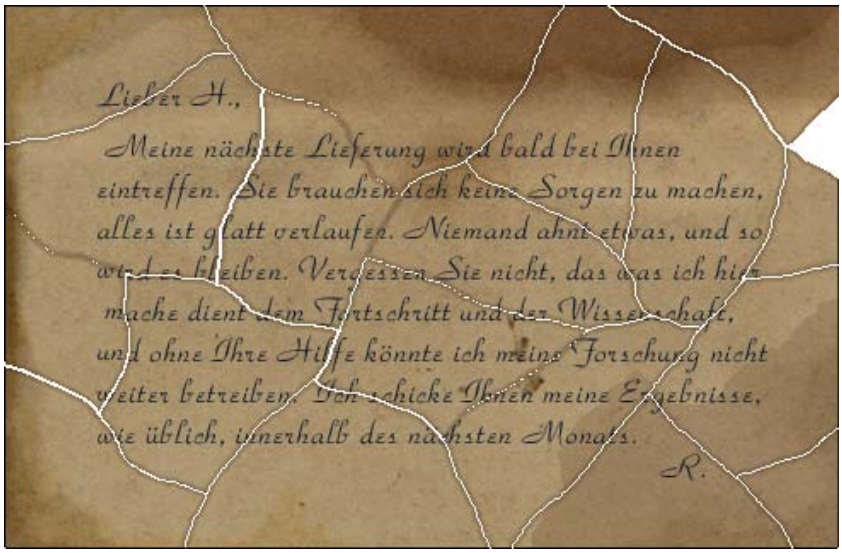
Nach der nun folgenden Zwischensequenz werfen Sie einen Blick in die Schachtel hinten im Regal. Öffnen Sie danach die Schublade am Tisch rechts neben dem Regal und nehmen Sie die Modelliermasse heraus. Mit dieser fertigen Sie einen Abdruck von dem Schlüssel an, der links bei den Waschbecken hängt.

Nun reisen Sie wieder nach Willow Creek. Betreten Sie zunächst das Leihhaus und sprechen Sie Murray auf den Pfandschein an. Dann betreten Sie den Pub und fragen Harry, wer Ihnen einen Schlüssel herstellen könnte. Bitten Sie nun Mark, den Schlüssel herzustellen.

Suchen Sie nun Doktor Hermann in der Leichenhalle auf und fragen Sie ihn nach den Fotos. Anschließend fragen Sie Harry im Pub, ob er Mark gesehen hat. Dann geht's wieder in die Leichenhalle. Fragen Sie wieder nach den Fotos und nehmen Sie die Fotos aus dem Behälter auf dem Waschbecken. Wie Sie sich vielleicht schon gedacht haben, müssen Sie nun wieder in den Pub und Harry ein weiteres Mal nach Mark fragen.

Mit dem Schlüssel in der Tasche begeben Sie sich noch einmal zu Hermann's Haus. Allerdings betreten Sie das Haus diesmal nicht, sondern öffnen mit dem Schlüssel den großen Müllcontainer. Werfen Sie einen Blick hinein und nehmen Sie die Kleider heraus. Untersuchen Sie die Kleidung im Inventar und bearbeiten Sie den Stoff dann mit dem kleinen Messer. Sehen Sie sich außerdem noch die Mülltonne neben dem großen Container an. Fügen Sie den zerrissenen Brief wie in Abbildung 1.5 gezeigt wieder zusammen.

Abbildung 1.5: Der zerrissene Brief



 © 2010-2011 K1n9_Duk3

Nun statten Sie der Kirche von Warmhill einen Besuch ab. Betreten Sie die Kirche durch den Seiteneingang und untersuchen Sie das Gitter im Eingangsbereich. Dann gehen Sie nach links zum Altar und reden dort mit Pater Frederick über alle Themen, bis dieser Ihnen schließlich das Gitter öffnet.

Im Glockenturm betrachten Sie die runde Öffnung am Pfeiler links im Bild. Kombinieren Sie nun die beiden Teile des seltsamen Objekts und setzen Sie den Diamanten darauf. Das komplette Objekt setzten Sie dann in die Öffnung ein. Untersuchen Sie den nun erscheinenden Altar und vertauschen Sie dort die Lage der schwarzen und weißen Steine. Abbildung 1.6 zeigt, wie Sie dies mit minimalem Aufwand (98 Einzelzüge) erreichen können.

Nachdem das Puzzle gelöst ist, legen Sie den Teppich zur Seite und gehen hinunter. Unten sehen Sie sich die runde Öffnung in der Wand an und holen sich dann oben das seltsame Objekt aus der Öffnung im Pfeiler. Dieses setzen Sie dann unten in die Öffnung ein. Wenden Sie sich nun den vier Steinblöcken in diesem Raum zu. Am Steinblock vorne links stellen Sie das Wort *ECHO*[2] ein. Hinten links stellen Sie *LOCH*, hinten rechts *ATEM* und vorne rechts das Wort *KOHLE* ein.

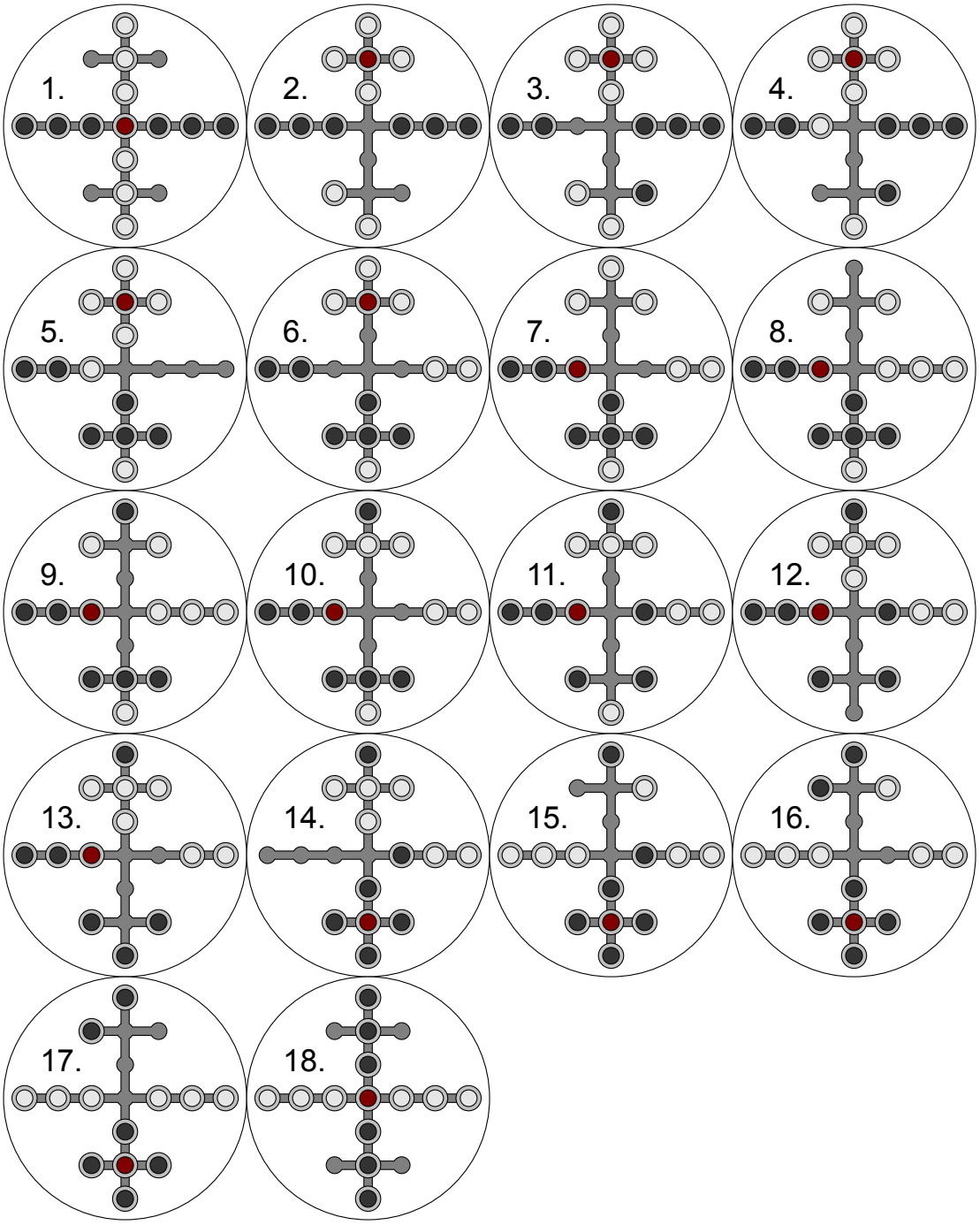
Klicken Sie den Steinsarg nun zweimal an, um ihn zu öffnen und hineinzusehen. Nehmen Sie den Schlüssel und das Buch an sich und entfernen Sie sich wieder vom Sarg. Mit einem Rechtsklick auf den im Vordergrund liegenden Kerzenhalter lösen Sie eine kleine Zwischensequenz aus. Danach sehen Sie sich die verdächtige Stelle rechts im Bild näher an.

Im nächsten Raum müssen Sie zunächst im Hintergrund ein Ventil finden und es öffnen. Dieses befindet, wenn Sie den Raum gerade betreten haben, direkt hinter Samuel. Sobald das Ventil geöffnet ist, klicken Sie auf die Hebel rechts daneben und wenden sich dem Mechanismus zu. Stellen Sie die Hebel so ein, dass sich der linke Hebel an der mittleren Position, der mittlere Hebel unten und der rechte Hebel oben befindet. Dann klicken Sie auf den On-/Off-Schalter, um die Maschine einzuschalten.

Sie sollten nun unter keinen Umständen das herunterhängende Kabel auf der linken Seite berühren, oder Sie werden sterben! Stecken Sie lieber das Seil ein und werfen Sie einen Blick in die Metallkiste im Regal an der hinteren Wand. Merken Sie sich nun ungefähr, wo das Kabel hängt, und betätigen Sie dann den Knopf an der Maschine, um den Strom wieder auszuschalten. Dann schneiden Sie das Kabel mit dem Drahtschneider durch und schalten den Strom wieder ein. Sehen Sie sich dann den Ausgang mit einem Rechtsklick an und schneiden Sie mit dem Drahtschneider ein Loch in das Gitter der Tür. Dadurch greifen Sie dann nach dem Schlüssel, mit dem Sie nun die Tür aufschließen und das Lager verlassen können.

[2] Neben jedem Steinblock befindet sich ein Buch mit einem kleinen Rätsel, dessen Lösungswort Sie am Block einstellen müssen.

Abbildung 1.6: Lösung des Altarpuzzles



© *2010-2011 K1n9_Duk3*

Im nächsten Abschnitt stecken Sie die Stange ein und klicken auf das Skelett am Boden. Dann gehen Sie ganz links im Bild den Tunnel entlang. Hier betrachten Sie die Klappe im Boden und dann das darauf stehende Fass. Räumen Sie das Fass mit der spitzen Stange zur Seite und versuchen Sie dann, die Falltür zu öffnen. Binden Sie nun das Seil an die Falltür und das andere Ende an die Lore. Mit einem Rechtsklick auf die Lore lösen Sie die Bremse und schieben die Lore dann zur Seite.

Klettern Sie nun durch die Falltür und anschließend noch ein weiteres Stockwerk hinunter. In diesem Raum befindet sich ein rötlich beleuchteter Verteilerkasten, den Sie mit einem ersten Klick als Verteilerkasten erkennen und dann mit dem kleinen Messer öffnen müssen. Sehen Sie sich den Kasten dann aus der Nähe an und klemmen Sie von links nach rechts das grüne, das rote und das blaue Kabel an die noch freien Klemmen. Drücken Sie dann den Knopf auf der linken Seite. Mit einem Rechtsklick auf das Skelett finden Sie einen Schlüssel, mit dem Sie den linken Spind öffnen. Klicken Sie den Spind dreimal an, um alle wichtigen Gegenstände herauszunehmen.

Anmerkung: Auf dem Tisch finden Sie noch ein Tagebuch, das Sie sich durchlesen können, wenn Sie erfahren wollen, welche Geschichte sich hinter dem Skelett in diesem Raum verbirgt.

Klettern Sie nun die Leiter wieder ganz nach oben und gehen Sie durch den hinteren Tunnel zum Maschinenraum. Kombinieren Sie die Pläne mit der Kontrolltafel, um die Maschine wieder in Betrieb zu nehmen. Nun klettern Sie wieder nach unten, sehen sich den austretenden Dampf an und kehren dann noch einmal zum Maschinenraum zurück, um dort den Lappen in der Pfütze anzufeuchten. Mit dem feuchten Lappen stopfen Sie dann unten das Leck in der Dampfleitung.

Nun sehen Sie sich rechts vom geflickten Rohr den Sicherungskasten an und klettern wieder die Leiter nach oben. Hier gehen Sie nun nach rechts durch den Tunnel in Richtung Lager. Hier finden Sie einen weiteren Stromkasten, den Sie erst mit dem kleinen Messer öffnen und dann eine Sicherung herausnehmen. Diese setzen Sie ganz unten am Generator in den Sicherungskasten ein und betätigen dann die Generatorsteuerung.

Klettern Sie nun hinauf zum mittleren Teil des Aufzugschachtes und betätigen Sie dort zwei Mal die Aufzugsteuerung, um den Aufzug zu rufen und dessen Tür zu öffnen. Anschließend fahren Sie mit dem Fahrstuhl nach oben. Dort betrachten Sie das Gitter am Ausgang. Laden Sie nun den Revolver mit den zwei Kugeln.

Anmerkung: In älteren Fassungen von **Black Mirror** könnte es passieren, dass Sie das Schloss am Gitter nicht mit dem ersten Schuss zerstören. Wenn Sie also nicht die deutsche *Special Edition* spielen, sollten Sie sicherheitshalber noch vor Abgabe des ersten Schusses speichern!

Geben Sie *einen* Schuss auf das Vorhängeschloss ab, um es zu öffnen. Da Ihnen in der folgenden Szene nur wenige Sekunden bleiben, um Ihr Leben zu retten, sollten Sie das Spiel unbedingt an dieser Stelle speichern! Öffnen Sie dann das Gitter und verlassen Sie den Komplex. Draußen sollten Sie sofort zum Revolver greifen. Verlassen Sie dann die Gegend nach rechts, um das Kapitel abzuschließen.

Kapitel III: Verborgenes Vermächtnis...

Klicken Sie zuerst zweimal auf die Türklingel und untersuchen Sie die Klingel dann mit einem Rechtsklick. Sehen Sie sic nun die brüchige Statue links neben dem Tor zweimal an und nehmen Sie den Nagel vom Fuß der Statue mit. Diesen stecken Sie in die Klingel und zeigen dem Hausmeister dann Williams Todesanzeige als Identitätsnachweis.

Im Schloss sprechen Sie Eleanor auf die defekte Türklingel an und gehen dann zurück zur Weggabelung im Garten. Hier sagen Sie Louis, dass er die Türklingel reparieren soll. Gehen Sie nun weiter nach links in den alten Garten. Beim ersten Versuch wird Louis Sie noch einmal ansprechen, danach können Sie aber ungehindert weitergehen.

Im alten Garten finden Sie ganz rechts im Bild einen Wasserhahn, den Sie anklicken, um ein Stück Draht zu finden. Gehen Sie dann weiter nach links zum verlassenen Haus und von dort weiter nach links zur Kapelle. Versuchen Sie hier einmal, das Grab zu betreten, und kehren Sie dann zum verlassenen Haus zurück. Klicken Sie die Tür mit der rechten Maustaste an, schieben Sie die Todesanzeige unter die Tür und benutzen Sie dann den Draht mit der Tür. Jetzt müssen Sie die Tür nur noch mit dem Schlüssel aufschließen.

Im alten Haus scheuchen Sie die schlafende Katze auf und stecken dann den Schlüssel ein, der dabei vom Kaminsims gefallen ist. Mit diesem Schlüssel öffnen Sie die kleine Tür rechts am Kamin und nehmen das Feuerzeug und die Kerze heraus. Bearbeiten Sie die Kerze mit dem kleinen Messer und stecken Sie den Docht in das Benzinfeuerzeug. Verlassen Sie die Nahansicht dann wieder, leuchten Sie mit dem Feuerzeug das Innere des Schranks an der linken Wand aus und folgen Sie dem Geheimgang.

In dem folgenden Gespräch sollten Sie positiv antworten, sonst müssten Sie Richard erst erneut ansprechen, bevor Sie die nächsten Aktionen ausführen können. Nehmen Sie eine der kleinen Flaschen vom Tisch beim Eingang und heben Sie auch die Scherben auf.

Dann gehen Sie nach rechts zurück ins alte Haus. Hier heben Sie das Brennholz vom Boden vor dem Kamin auf, stecken das verdreckte Papier ein und nehmen auch den Teekessel vom Tisch. Sehen Sie sich nun den Tisch ganz rechts an der Wand aus der Nähe an. Öffnen Sie die kleine Schublade und nehmen Sie den Füllfederhalter an sich.

 © *2010-2011 K1n9_Duk3*

Verlassen Sie nun das Haus und gehen Sie nach rechts in Richtung Garten. Füllen Sie sowohl die kleine Flasche als auch den Kessel am Wasserhahn ganz rechts mit Wasser. Folgen Sie nun dem Weg weiter nach rechts zum Haupttor und reden Sie mit Louis über das Grab. Wie schon so oft ist es egal, ob Sie ihm dabei positiv oder negativ antworten.

Nun begeben Sie sich ins Schloss und erhalten dort automatisch einen Auftrag. Kehren Sie also zum Haupttor zurück und sagen Sie Louis, dass er den Rasen mähen soll. Danach müssen Sie wieder ins Schloss und dort mit Eleanor über das Gras reden. Anschließend kehren Sie wieder zum Tor zurück und sagen Louis, dass er den Rasen sofort mähen soll.

Gehen Sie nun kurz in den hinteren Garten und von dort zurück zur Weggabelung. Louis sollte nun hier mit den Rasenmäher unterwegs sein. Gehen Sie also weiter zum Haupttor und klicken Sie den Werkzeugkasten zweimal an, um Klebstoff und einen Draht zu erhalten. Begeben Sie sich zurück zur Weggabelung und werfen Sie hier den Draht auf den Rasen, während Louis sich gerade auf den Baum zu bewegt. Durchsuchen Sie nun seine Jacke und kehren Sie dann in das alte Haus im Garten zurück.

Hier gehen Sie zum Ofen an der linken Wand und stecken zuerst die Zeitung und dann das Brennholz hinein. Stellen Sie nun den Kessel auf den Ofen und zünden Sie den Ofen mit dem Benzinfeuerzeug an. Jetzt verlassen Sie das Haus und gehen zur Kapelle. Öffnen Sie das Tor zum Grab mit dem passenden Schlüssel und sehen Sie sich drinnen die Inschriften über den drei Statuen an.

Anschließend gehen Sie in das alte Haus zurück und halten die Scherbe in den aufsteigenden Dampf. Verteilen Sie den Klebstoff auf dem Etikett, füllen Sie die Tinte aus dem Füllfederhalter in die kleine Flasche und kleben Sie das Etikett darauf. Gehen Sie nun wieder durch den Geheimgang, geben Sie Richard die Flasche und fragen Sie ihn nach der Bedeutung der Zeichen. Beenden Sie dann das Gespräch, verlassen Sie das Labor kurz und sprechen Sie Richard gleich wieder auf die Zeichen an.

Gehen Sie nun kurz ins Grab und sehen Sie sich dort das steinerne Grab auf der rechten Seite und anschließend das Schloss daran an. Kehren Sie nun in das alte Haus zurück und sehen Sie sich die Zeitungsausschnitte an der Schranktür an. Gehen Sie dann weiter ins Labor und fragen Sie Richard nach der Bedeutung der Zeichen und dann nach etwas Blut. Öffnen Sie dann den Gefrierschrank und verlassen Sie das Labor.

Im Haus nehmen Sie den Kessel vom Herd und gehen weiter zum Bereich vor der Kapelle. Hier nehmen Sie etwas Erde aus dem steinernen Blumentopf und betreten dann das Grab. Füllen Sie das Blut in die Steinschale an der linken Statue, die Erde in die mittlere Schale und das Wasser aus dem Kessel in die rechte.

Wenden Sie sich nun dem Altar in der Raummitte zu und Sie erblicken das nervigste Rätsel im ganzen Spiel: Ein „Ohne Fleiß kein Preis“-Spiel, für das Sie im Spiel keinen einzigen Hinweis auf die *vollständige* Reihenfolge der Symbole finden. Nutzen Sie daher die Abbildung 1.7 oder die Symbolfolge auf Seite 7 als Referenz.

Abbildung 1.7: Lösung des Sternzeichen-Puzzles

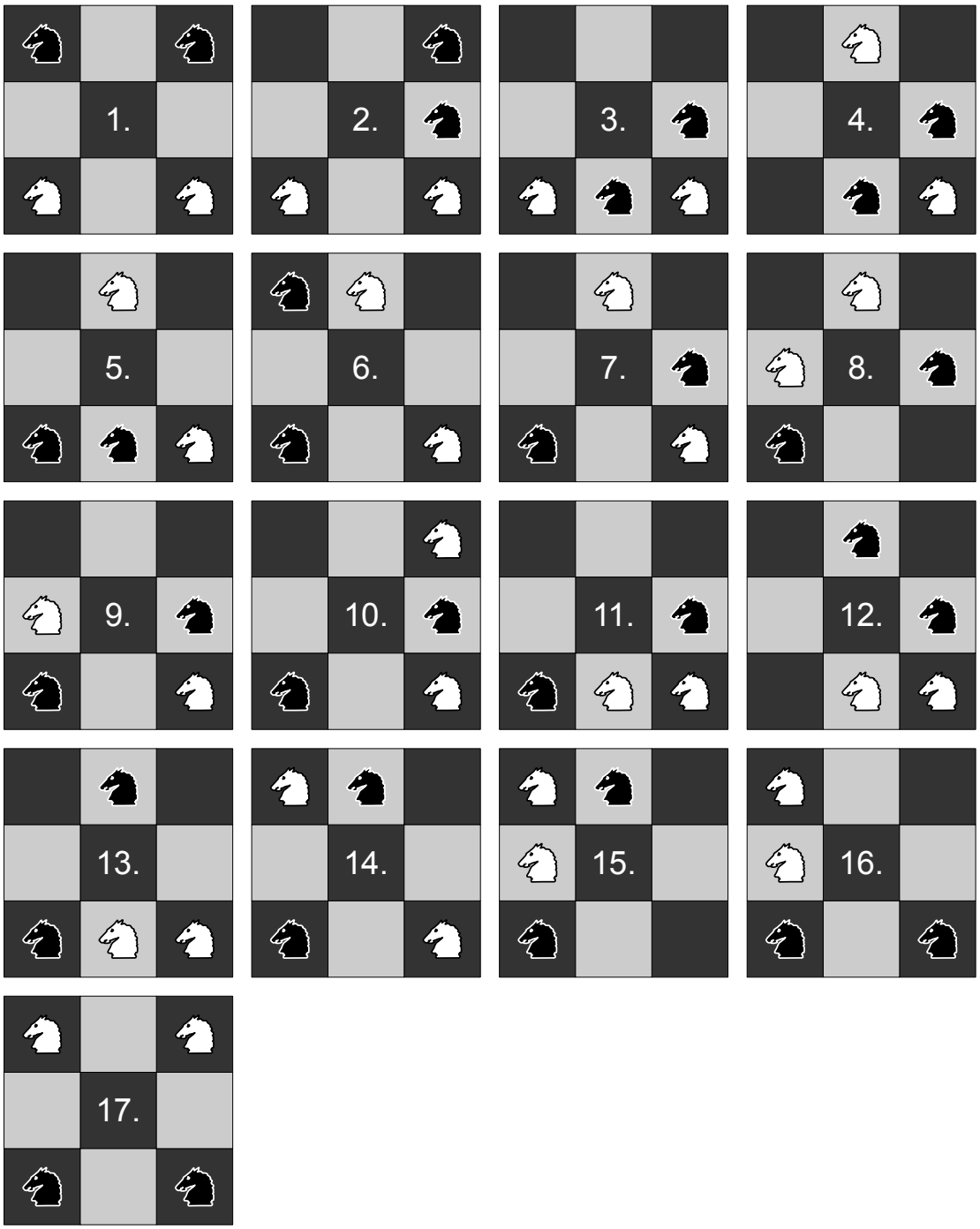
Anmerkung: Ab Seite 73 finden Sie Lösungsstrategien zu dieser Art von Puzzle.

Sobald Sie das Puzzle gelöst haben, nehmen Sie den Schlüssel aus der Mitte und begeben sich dann wieder zu Richard ins Labor. Sprechen Sie Richard auf die Gruft an und gehen Sie dann ins Schloss.

In der Nacht begeben Sie sich zum verlassenen Haus im Garten und betrachten die Tür. Gehen Sie dann zurück nach rechts, heben Sie die kleinen Steine beim Torbogen auf und werfen Sie diese solange gegen das Turmfenster, bis Richard Ihnen die Tür öffnet. Nach der Zwischensequenz nehmen Sie die Säure vom kleinen Tisch beim Eingang des Labors und begeben sich damit zur Kapelle. Öffnen Sie das Tor zum Grab mit der Säure und stecken Sie drinnen den Schlüssel aus dem Altar in das Schloss am Sarg rechts im Bild. Folgen Sie dem Geheimgang und sehen Sie sich unten das Gitterschloss an.

 © *2010-2011 K1n9_Duk3*

Abbildung 1.8: Lösung des Springerpuzzles



Kehren Sie ins Labor zurück und sprechen Sie Richard auf das Symbol an. Nehmen Sie sich nun den Schlüssel von dem Tisch, auf dem vorhin die Säure stand, und kehren Sie zum Schloss zurück. Öffnen Sie die Eingangstür mit dem Schlüssel und wenden Sie sich im Schloss dem Schmuckkasten hinten links zu. Hier müssen Sie die Positionen der schwarzen Springer mit denen der weißen vertauschen. Wie Sie dies bewerkstelligen, sehen Sie in Abbildung 1.8.

Sobald das erledigt ist, kehren Sie in die Gruft zurück und setzen das Amulett in das Gitterschloss ein. Jetzt können Sie die Gruft betreten. Versuchen Sie aber noch nicht, das Grab zu öffnen, oder Sie werden sterben! Sehen Sie sich in der Schädelreihe den dritten Schädel von rechts an. Werfen Sie einen der kleinen Steine auf den gespaltenen Schädel und sehen Sie sich anschließend den kaputten Schädel an.

Kehren Sie nun in das alte Haus zurück und holen Sie sich dort einen Schürhaken. Sehen Sie sich dann in der Gruft wieder den kaputten Schädel aus der Nähe an und greifen Sie sich mit dem Schürhaken den Schlüssel. Den Schlüssel stecken Sie nun in den Monolithen in der Mitte der Gruft. Jetzt können Sie gefahrlos das Grab öffnen. Sehen Sie hinein, nehmen Sie sich den Schlüssel und verlassen Sie die Ansicht, um das Kapitel abzuschließen.

Kapitel IV: Vergessene Schuld...

Suchen Sie zunächst den Pub auf und sprechen Sie dort mit dem Totengräber über Vic. Dann reisen Sie zum Steinkreis. Die Fragen können Sie beantworten wie Sie wollen. Sehen Sie sich den mittleren Menhir aus der Nähe an und kombinieren Sie Williams Tagebuch mit dem Symbol, um eine Zeichnung davon anzufertigen. Nachdem Sie die Nahansicht wieder verlassen haben, betrachten Sie die Pflanze links im Bild mit einem Rechtsklick. Gießen Sie nun das restliche Blut auf den Stein rechts hinter dem Inspektor und sprechen Sie ihn anschließend darauf an. Nun klicken Sie ein weiteres Mal mit der rechten Maustaste auf die Pflanze.

Anschließend reisen Sie zur Leichenhalle. Auch wenn der Dialog im Spiel etwas anderes vermuten lässt, müssen Sie sich nur nach Robert erkundigen und können dann gleich wieder gehen. Und zwar zum Haupttor des Schlossgeländes. Werfen Sie einen Blick in den Briefkasten und gehen Sie dann in den oberen Flur des Schlosses und klopfen Sie an Victorias Zimmertür. Reden Sie auch mit ihr über Robert und begeben Sie sich dann nach Asburry.

Betätigen Sie die Türklingel, um eingelassen zu werden. Nach der Unterhaltung verlassen Sie die Eingangshalle erst einmal und gehen nach links um das Gebäude herum. Hier nehmen Sie den Hammer vom Vordach und klicken zweimal auf die Mülltonne, um darin

 © *2010-2011 K1n9_Duk3*

eine Spritze zu finden. Sehen Sie sich nun die Flaschen neben der Tür an und klopfen Sie dann an der Tür. Sprechen Sie den Hausmeister auf das Bier an und gehen Sie wieder zurück in die Eingangshalle.

Tauchen Sie das Taschentuch in den Springbrunnen und fragen Sie die Schwester anschließend nach einem Telefon. Sobald die Schwester verschwunden ist, gehen Sie durch die Tür vom Schalter. Dahinter nehmen Sie die Vase vom Schrank. Mit einem Rechtsklick auf die Brieftasche im Inventar erhalten Sie eine Münze, mit der Sie die Vase öffnen. Den kleinen Schlüssel aus der Vase benutzen Sie nun, um den Schrank zu öffnen. Nehmen Sie das Beruhigungsmittel heraus und verschwinden Sie wieder.

Kehren Sie nun zur Tür vor dem Heizraum zurück. Füllen Sie die Spritze mit dem Amobarbital und spritzen Sie das Mittel dann in das Bier. Wenden Sie sich jetzt dem kleinen Fenster neben der Tür zu und wählen Sie schon mal den Hammer aus. Warten Sie nun ab, bis Sie den Hausmeister Kohle in den Ofen schaufeln hören. Dann schlagen Sie schnell dreimal auf den Ziegelstein vor der mittleren Stange. Nehmen Sie nun die Stange heraus und legen Sie das feuchte Taschentuch auf die Maschine hinter dem Fenster.

Jetzt verlassen Sie die Fensteransicht und warten kurz ab, bis sich der Hausmeister ein Bier holt. Warten Sie noch ein paar Sekunden, dann können Sie den Kesselraum betreten. Mit einem Rechtsklick auf die Kohle finden Sie einen Puppenkörper, den Sie vor dem Flammentod retten. Gehen Sie nun weiter in den hinteren Teil des Kesselraums und sehen Sie sich die Pinnwand an. Stecken Sie sich eine der Stecknadeln und auch noch den kleinen Schlüssel ein und wenden Sie sich dann der Tastatur an der linken Wand zu. Stecken Sie den Schlüssel in die Öffnung oben an der Tastatur, geben Sie den Code 1-9-1-8[3] ein und bestätigen Sie die Eingabe mit dem großen Knopf.

Gehen Sie nun kurz durch die Tür neben der Tastatur und kehren Sie dann in die Eingangshalle zurück. Hier fragen Sie die Schwester nach dem Dienstplan und gehen damit wieder in den Kesselraum. Benutzen Sie den Dienstplan mit der Sprechanlage im hinteren Teil und gehen Sie dann nach links durch die Tür. Gehen Sie am Schreibtisch vorbei in den hinteren Teil des Gangs. In dem folgenden Gespräch können Sie mal wieder nach Belieben antworten.

Mit einem Rechtsklick auf den Mülleimer auf der rechten Seite finden Sie den Kopf der Puppe. Ziehen Sie nun einen Faden aus dem Puppenkörper, indem Sie mit der rechten Maustaste darauf klicken. Legen Sie dann den Kopf zum Körper und befestigen Sie den Faden an der Stecknadel. Nähen Sie die Puppe wieder zusammen und geben Sie Ralph die Puppe zurück. Und schon wieder können Sie sich eine Antwort aussuchen.

[3] Der Code ist die einzige Zahl, die an der Pinnwand zu sehen ist.

Benutzen Sie nun den Schalter über der Bank, um das Licht auszuschalten. Ziehen Sie dann an dem Kabel und befestigen Sie das Kabel am Zaun vor dem Fenster. Stellen Sie jetzt noch den Schmuckkasten hinter den Zaun und sehen Sie sich die kleine Zwischensequenz an. Besonders interessant ist dabei, dass Samuel hinterher seelenruhig durch den Zaun greift, ohne vorher den Strom auszuschalten.

Durchsuchen Sie den Arzt mit einem Rechtsklick und schließen Sie mit dem Zellenschlüssel James' Zelle auf. In der Zelle finden Sie mit einem Rechtsklick auf das Loch in der Matratze wichtiges Material. Nehmen Sie noch das Bild von der Staffelei und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Zeichnung eines Auges an der Wand. Sprechen Sie mit Ralph über alles und kriechen Sie anschließend unter das Bett.

Begeben Sie sich nun in die Küche auf Schloss Black Mirror und fragen Sie dort Bates nach dem Leuchtturm. Zu diesem reisen Sie dann auch gleich im Anschluss. Nachdem Sie den Eingang betrachtet haben, sollten Sie unbedingt speichern! Gehen Sie dann nach links um den Leuchtturm. Jetzt müssen Sie schnell handeln und die richtige Aktion ausführen, sonst sterben Sie! Klicken Sie mit dem kleinen Messer auf Samuel und geben Sie James dann den Schmuckkasten. Im Anschluss reden Sie mit James über alles.

Reisen Sie wieder zurück in die Küche des Schlosses und nehmen Sie den Schlüssel zum Keller vom Schlüsselbrett. Damit öffnen Sie die Kellertür und steigen in den Keller hinunter. Dort nehmen Sie sich das Seil mit den Haken vom Brunnen. Gehen Sie ein paar Schritte weiter nach rechts zum Schleifstein. Zwischen dem Schleifstein und dem Wagen dahinter befindet sich ein Kanalschacht im Boden, in den Sie eine Münze werfen müssen. Falls Sie keine Münze mehr im Inventar haben, können Sie sich mit einem Rechtsklick auf die Brieftasche eine neue beschaffen. Klettern Sie dann in den Kanal hinunter.

Hier finden Sie gleich ein Zahnrad auf dem Boden, das Sie auch gleich einstecken. Folgen Sie dem Weg nach hinten in den nächsten Abschnitt, wo Sie das Geländer auf der linken Seite benutzen, um eine Stange zu erhalten. Mit dieser gehen Sie hinauf in den Keller und bearbeiten sie an der Schleifmaschine. Kehren Sie nun wieder in den hinteren Bereich des Kanals zurück und stecken Sie die angespitzte Stange in die Öffnung in der Wand. Geben Sie nun die Säure auf das mit Ketten gesicherte Rad und drehen Sie das Rad. Jetzt knoten Sie den Haken an das Seil und befestigen das Seil dann an der Stange. Mit der so gebastelten Angel können Sie such nun das zweite Zahnrad aus dem Wasser ... angeln.

Kehren Sie nun zum Eingang des Kanals zurück. Hier finden Sie auf der rechten Seite einen Mechanismus, an dem Sie die beiden Zahnräder einsetzen. Benutzen Sie den Mechanismus und gehen Sie wieder nach hinten. Dort gehen Sie die Treppe hinunter und

 © *2010-2011 K1n9_Duk3*

heben die kleine Truhe auf. Öffnen Sie die Truhe mit einem Rechtsklick und sehen Sie sich auch das Steinrelief an der Wand an.

Kapitel V: Geständnis der Wahrheit...

Betätigen Sie die Türklingel und sagen Sie der Schwester, dass Sie James besuchen möchten. Betreten Sie James' Zelle und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf James. Öffnen Sie nun mit dem kleinen Messer das zugespachtelte Loch in der Wand und reden Sie mit Ralph über James.

Anschließend finden Sie sich am Leuchtturm wieder. Leuchten Sie mit dem Feuerzeug in das Loch im Mauerwerk und kombinieren Sie Williams Tagebuch mit dem Symbol. Dann können Sie den Leuchtturm auch schon über den Pfad nach links verlassen – die Karte können Sie im Moment nicht benutzen.

Betätigen Sie die Türklingel vor Hermanns Haus und gehen Sie anschließend in die Leichenhalle hinunter. Hier müssen Sie zuerst das Laken zur Seite schieben. Sehen Sie sich das Symbol am rechten Waschbecken an und nehmen Sie auch dieses in Williams Tagebuch auf. Schalten Sie nun die Lampe am Schreibtisch hinten rechts im Raum ein und öffnen Sie die Schublade. Nehmen Sie die Zange vom Tisch und schieben Sie das Buch in der Schublade zur Seite, damit Sie die Plastiktüten einstecken können. Nun wenden Sie sich der Leiche auf dem Tisch zu und öffnen deren Hand mit der Zange. Sie müssen nun die Plastiktüten benutzen, um die Haare aufzunehmen. Anschließend verlassen Sie die Leichenhalle wieder.

Beim Sanatorium benutzen Sie wieder die Türklingel und fragen drinnen die Schwester nach James. Verlassen Sie nun die Eingangshalle und folgen Sie dem Weg nach links um das Gebäude herum zum Friedhof. Versuchen Sie, die Kapelle zu betreten, und gehen Sie dann zum Sanatorium zurück. Hier fragen Sie zunächst den Hausmeister nach der Kapelle und gehen dann nach rechts vor das Gebäude.

Klettern Sie durch die Kanalisation ins Gebäude und gehen Sie von innen in den Kesselraum. Öffnen Sie den linken Schrank und nehmen Sie die Gummistiefel heraus. Stecken Sie sich auch den Lappen vom Zaun ein und feuchten Sie ihn in James' Zelle am Wasserhahn an. Wieder im Kesselraum drehen Sie das Ventil oben am Kessel und benutzen den feuchten Lappen, um auch die Tür des Kessels zu öffnen. Werfen Sie nun die Gummistiefel in den Kessel und kehren Sie durch die Kanalisation nach draußen zurück.

Gehen Sie zur Tür des Kesselraumes und stecken Sie den Schlüsselbund ein. Mit diesem öffnen Sie nun die Kapelle auf dem Friedhof und treten ein. Heben Sie eine der Scherben

vom Boden auf und schneiden Sie James damit die Haare, wenn er gerade nicht hinsieht. Wieder in der Leichenhalle angekommen, legen Sie beide Haarproben unter das Mikroskop hinten auf dem Schreibtisch.

Nun müssen Sie sich in den Stall des Schlosses begeben. Betätigen Sie den Lichtschalter an der ersten Pferdebox und stecken Sie dann die Mütze ein. Untersuchen Sie die Mütze mit einem Rechtsklick und kombinieren Sie die Plastiktüten mit der Mütze. Jetzt müssen Sie wieder in die Leichenhalle und dort auch die dritte Haarprobe unters Mikroskop legen.

Ihr Weg führt Sie nun ins Schloss vor die Tür von Roberts Arbeitszimmer, die Sie mit Roberts Schlüssel aufschließen. Drinnen sehen Sie sich zunächst das Bild auf der linken Seite an und wenden sich dann der Uhr auf der rechten Seite zu. Klicken Sie die Zeiger an, stellen Sie die Uhr auf 11:20[4] und klicken Sie die Nadel über dem Ziffernblatt an.

Wenden Sie sich nun dem Safe zu. Hier müssen Sie die Kombination 6-3-0-8-1[5] eingeben, indem Sie die Klappe vor der jeweiligen Ziffer öffnen und dann das Rad drehen, bis die richtige Ziffer eingestellt ist. Nehmen Sie nun alle Gegenstände (Ring, Brief, Testament und Tagebuch) aus dem Safe und verlassen Sie den Raum. Klopfen Sie an Victorias Zimmertür und fragen Sie Victoria nach dem Bild. Reden Sie anschließend noch zweimal mit ihr über Lothar Gordon.

Ihr Weg führt Sie nun ein letztes Mal nach Ashburry. Gehen Sie zur Tür zum Kesselraum an der Seite des Gebäudes und sehen Sie sich das kleine Fenster aus der Nähe an. Hier nehmen Sie die Schraube von der Befestigung der Regenrinne und gehen dann weiter zum Friedhof und von dort nach rechts zum hinteren Teil. Untersuchen Sie das zugewucherte Grab auf der linken Seite mit einem Rechtsklick und gehen Sie zurück in die Kapelle.

Hier werfen Sie einen Blick in die Kiste und kombinieren dann die Schraube mit der Gartenschere. Mit dieser beschneiden Sie nun den Strauch am Grab und versuchen dann, das Grab zu öffnen. Anschließend kehren Sie vor die Tür des Kesselraums zurück und klicken mit der rechten Maustaste auf die dunkle Ecke unter dem kleinen Unterstand. Mit der dort gefundenen Stange öffnen Sie nun das Grab. Jetzt müssen Sie nur noch in die Eingangshalle des Sanatoriums gehen und mit der Schwester über das Grab reden.

Begeben Sie sich nun in die Kirche von Warmhill und gehen Sie zum Altar. Sprechen Sie Pater Frederick auf das Grab an, dann beenden Sie das Gespräch und gehen kurz in einen anderen Teil der Kirche. Anschließend gehen Sie zum Altar zurück und

[4] Rechts befindet sich auf dem mittleren Regal in römischen Zeichen die Zahl 1120.
[5] Weg zur Lösung siehe Anhang (Seite 29)

 © *2010-2011 K1n9_Duk3*

fragen noch einmal nach dem Grab. Nun verlassen Sie die Kirche kurz und machen einen Spaziergang zu Williams Grab und zurück zum Altar. Wenn Sie Pater Frederick nun auf das Grab ansprechen, sollte er Ihnen die gewünschten Informationen geben können.

Gehen Sie wieder zu Williams Grab und sprechen Sie dort den Totengräber an. Fragen Sie ihn nach der Urne und bieten Sie ihm anschließend Geld an. Mit einem Rechtsklick auf die Urne finden Sie den gesuchten Gegenstand. Nehmen Sie sich nun die Taschenlampe aus dem Werkzeugkasten und begeben Sie sich zum Bereich vor der Kirche. Beleuchten Sie den Erdhaufen ganz rechts mit der Taschenlampe und stecken Sie die Schaufel ein. Mit dieser versuchen Sie nun, den guten William wieder auszubuddeln. Erst jetzt können Sie den Draht an der Tür der Gruft lösen und anschließend den Keil entfernen, der die Tür außerdem noch offen hält. Jetzt können Sie an aller Ruhe graben und den letzten Schlüssel einstecken. Begeben Sie sich anschließend zurück zur Kirche, um das Kapitel abzuschließen.

Kapitel VI: Der Blick durch den Spiegel...

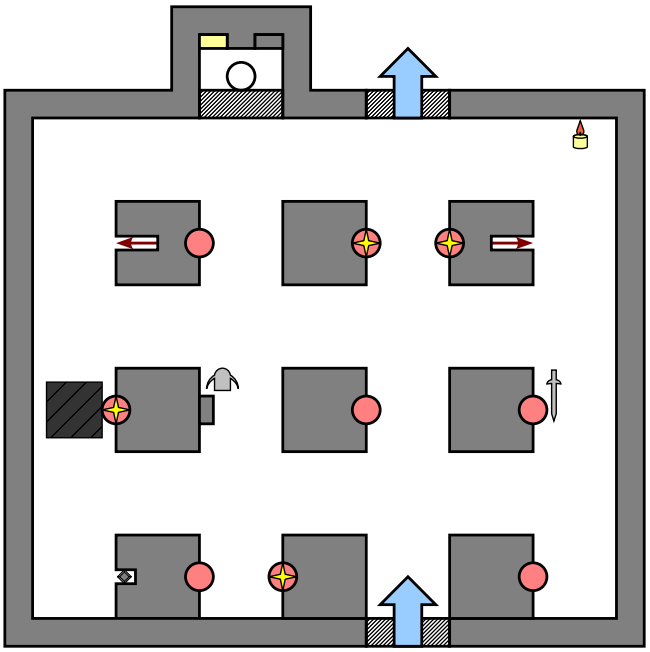
Begeben Sie sich im Kanal auf direktem Weg zu dem Steinrelief, das Sie am Ende von Kapitel IV entdeckt haben und sehen Sie es sich aus der Nähe an. Stecken Sie den Ring in das Pentagramm in der Mitte und drehen Sie den Ring darin. Anschließend drücken Sie die Knöpfe in der in Abbildung 1.9 gezeigten Reihenfolge. Betreten Sie nun die Katakomben.

Abbildung 1.9: Die Symbolfolge

In diesem Abschnitt (siehe Abbildung 1.10) können Sie gleich mehrfach sterben, nämlich an der Grube auf der linken Seite und an den Speerfallen in den hinteren Ecken. Der Fallgrube weichen Sie aus, indem Sie den Abschnitt, in dem sich die Grube befindet, nur von hinten betreten. Die Speerfallen meiden Sie ganz einfach, indem Sie an den entsprechenden Stellen nicht in die Öffnungen in den Wänden sehen.

Gehen Sie vom Eingang aus nach rechts und dann nach hinten. Stecken Sie das Schwert ein und gehen Sie zweimal nach links. Hier heben Sie den Helm auf und drücken außerdem den Ziegelstein in die Wand. Gehen Sie weiter nach links und werfen Sie den Helm und

Abbildung 1.10: Die Katakomben



das Schwert in den Abgrund, um die Grube zu schließen. Gehen Sie nach vorne und werfen Sie einen Blick in die Öffnung in der rechten Wand. Nun gehen Sie nach rechts und zweimal nach hinten.

Hier setzen Sie den Talisman in die Öffnung am Gitter und legen dann die schwarze Kugel in den Ständer. Anschließend müssen Sie die vier in Abbildung 1.10 mit einem Stern markierten Lampen[6] einschalten, um den Ausgang zu öffnen. Suchen Sie nacheinander alle Lampen auf und drücken Sie die Knöpfe darunter, um sie einzuschalten. Dann betreten Sie das Portal im hinteren Bereich.

In der Zeremonienstätte sehen Sie sich den Altar an und stecken den Dolch ein. Verlassen Sie die Ansicht wieder und klicken Sie mit dem Dolch auf Samuels Kopf (es wird kein Name angezeigt, aber der Dolch leuchtet auf). Anschließend müssen Sie nur noch die fünf Seelenschlüssel in die entsprechenden Öffnungen am Altar stecken und die Verse aus dem Buch lesen.

[6] Weg zur Lösung siehe Anhang (Seite 29)

© *2010-2011 K1n9_Duk3*

Anhang

Kapitel V: Kombination für den Safe

Sehen Sie sich in Roberts Arbeitszimmer den Schrank unter dem Bild auf der linken Seite an. Öffnen Sie die Kakaodose auf dem Schrank und greifen Sie hinein, um einen Schlüssel zu finden. Mit diesem öffnen Sie die obere Schublade und nehmen den Zettel heraus. Um das Geheimnis des scheinbar leeren Zettels zu lüften, halten Sie ihn einfach vor eine der Lampen an der rechten Wand.

Kapitel VI: Es werde Licht

In dem Abschnitt, in dem Sie die schwarze Kugel platziert haben, finden Sie in der linken Nische in der Wand einen Zettel mit einer Karte der Katakomben. Suchen Sie nun die rechte hintere Ecke auf und zünden Sie dort mit dem Feuerzeug die Kerze an. Halten Sie nun die Karte vor die Kerze und Sie sehen, dass einige Blöcke vom Licht durchdrungen werden. An genau diesen Blöcken müssen Sie die Lampen einschalten.

Black Mirror II

Anmerkungen zum Spiel

Spoiler-Warnung: Teile der Geschichte vom Vorgänger **Black Mirror** werden schon im ersten Kapitel, spätestens aber in Kapitel III von **Black Mirror II** verraten. Sogar zwischen den Werbetexten unter dem Klappdeckel der Spielverpackung befindet sich ein fieser Spoiler. Wenn Sie sich den Spaß am ersten Teil nicht verderben wollen, sollten Sie von Teil II vorerst die Finger lassen.

Einige der in diesem Text beschriebenen Aktionen werden erst nach mehreren Klicks auf den entsprechenden Gegenstand ausgeführt. In den meisten Fällen müssen Sie sich beispielsweise ein Objekt erst ansehen, bevor Sie es aufheben oder benutzen können. Sie sollten folglich so lange auf einen Hotspot klicken, bis die beschriebene Aktion durchgeführt wurde.

Kapitel I

Wie Ihnen der freundliche Ladenbesitzer bereits gesagt haben sollte, müssen Sie im Keller eigentlich nur die Sicherung wieder einsetzen. Um sich einen späteren Abstecher hierhin zu sparen, sollten Sie zunächst die Holzpalette umwerfen, die am Regal lehnt. Dahinter finden Sie eine Flasche Entwickler, die Sie natürlich einstecken. Betrachten Sie nun das Regal und stecken Sie die Schachtel ein. Öffnen Sie die Schachtel mit einem Rechtsklick im Inventar und öffnen Sie dann den Sicherungskasten. Lösen Sie die zweite Abdeckung von links und entnehmen Sie die defekte Sicherung. Setzen Sie nun die Sicherung aus der Schachtel in die Halterung ein und legen Sie den Hauptschalter um.

Bild 23:
Fotografieren Sie den reparierten Sicherungskasten.

Gehen Sie dann die Treppe hinauf und kommen Sie der Bitte Ihres Arbeitgebers nach und nehmen Sie das Werbeschild mit. Nach einer kurzen Zwischensequenz finden Sie sich auf der Straße vor dem Fotoladen wieder.

Bild 2:
Fotografieren Sie die Eingangstür zum Trödelladen.

Folgen Sie zunächst der Straße nach vorne zum Hauptplatz. Hier gehen Sie nach rechts zu Biba's Diner und betreten den Laden.

Bild 3:
Knipsen Sie den Arzt im Diner.

Hier reden Sie kurz mit Mrs. Biba und verlassen den Laden wieder. Gehen Sie nun wieder zur Straße vor dem Fotoladen zurück und von dort folgen Sie dem Weg nach hinten in Richtung Hafen. Hier finden Sie hinten links neben dem Souvenirladen eine Metallstange, die Sie mitnehmen.

Bild 22:
Fotografieren Sie den Ozean.

Betreten Sie nun den Souvenirladen und sprechen Sie Rosie an. Verlassen Sie dann den Laden wieder und treten Sie draußen gegen das Cabriolet. Sobald die Alarmanlage losgeht, müssen Sie sofort wieder den Souvenirladen betreten. Die Kundin sollte nun den Laden verlassen, um nach ihrem Auto zu sehen. Reden Sie nun mit Rosie und Sie sollten das Paket für Fuller erhalten.

Gehen Sie nun zurück zum Fotoladen. Betreten Sie das Hinterzimmer des Ladens und nehmen Sie sich einen Kugelschreiber aus dem Becher auf dem Schreibtisch. Benutzen Sie anschließend das Telefon. Sobald Sie im Haus von Darrens Mutter ankommen, greifen Sie sich gleich das Telefon, um den Krankenwagen zu rufen.

Stecken Sie nach dem Gespräch mit dem Arzt den Medikamentenspender vom Couchtisch ein und durchwühlen Sie auch die Handtasche auf dem Sessel. Öffnen Sie die Schränke in der Küche, um eine Schüssel zu finden. Danach begeben Sie sich ins Bad und untersuchen den Badezimmerschrank. Gehen Sie nun nach links ins Schlafzimmer. Durchsuchen Sie die Kommode neben dem Bett und öffnen Sie die untere Schublade. Schieben Sie die Topfpflanze auf dem Fensterbrett zur Seite und stecken Sie den kleinen Schlüssel ein. Mit dem Schlüssel öffnen Sie nun das Adressbuch und gehen wieder ins Wohnzimmer zurück. Hier betrachten Sie das kleine Schränkchen vorne links und benutzen das Adressbuch mit dem Telefon. Jetzt können Sie das Haus wieder verlassen.

Betreten Sie nun das Krankenhaus. Nach der Zwischensequenz nehmen Sie das Stethoskop vom Bett und gehen zurück in den Wartebereich. Hier nehmen Sie sich die Magazine vom kleinen Tisch neben den Stühlen. Begeben Sie sich nun zur Straße vor dem Fotoladen und versuchen Sie, den Laden zu betreten. Gehen Sie dann zwischen dem Foto- und dem Trödelladen in den Hinterhof.

 © *2010-2011 K1n9_Duk3*

Bild 21:
Fotografieren Sie die Wäschespinne.

Betrachten Sie den Hundekäfig und nehmen Sie das Trinknapf heraus. Untersuchen Sie den Werkzeugschuppen mehrfach und nehmen Sie die Angelschnur daraus mit. Greifen Sie sich noch das Abschleppseil und reißen Sie den Henkel von dem Eimer. Binden Sie den Henkel an die Angelschnur und werfen Sie die Schnur dann durch das Kippfenster über der Hintertür. Schleichen Sie sich dann durch die Hintertür. Nach der Zwischensequenz betreten Sie den Laden wieder durch die Hintertür und gehen durch den Verkaufsraum in den Keller. Hier benutzen Sie die Geheimtür.

Nach einer weiteren kurzen Sequenz finden Sie sich vor dem Laden wieder. Betreten Sie nun den Trödelladen und sehen Sie sich das Funkgerät an. Nehmen Sie den Seitenschneider aus der Werkzeughalterung an der Theke und reden Sie dann mit Eddie über seine Blindheit. Bieten Sie ihm Hilfe bei seinem Problem mit der Münze an und sehen Sie sich dann das Münzbuch auf der Theke an.

Gehen Sie nun wieder in den Souvenirladen und versuchen Sie hier, einen der Blanko-Abholscheine einzustecken. Reden Sie dann mit Rosie über die Kundin und fragen Sie nach einem Paket für Darren. Sobald Rosie sich umdreht, schnappen Sie sich einen Blanko-Abholschein. Reden Sie dann mit der Kundin über sie und Fuller. Zeigen Sie ihr anschließend die Zeitschriften aus dem Krankenhaus und verlassen Sie den Souvenirladen. Draußen füllen Sie den Abholschein mit dem Kugelschreiber aus Fullers Laden aus und betreten den Souvenirladen dann wieder. Fragen Sie Rosie nach dem Paket für Fuller und gehen Sie dann zur Straße vor Fullers Laden.

Gehen Sie nun in Biba's Diner und reden Sie mit Mrs. Biba über den Postboten. Nehmen Sie hier auch noch die Flasche mit Essig und etwas Brot von der Theke. Anschließend begeben Sie sich ins Krankenzimmer von Darrens Mutter. Hier sehen Sie sich die Blumen an und stecken die Karte des Postboten ein. Verlassen Sie das Zimmer und unterschreiben Sie den Abholschein mit dem Kugelschreiber. Den unterschriebenen Abholschein geben Sie dann im Souvenirladen bei Rosie ab und erhalten von ihr ein Paket, das Sie auch gleich öffnen.

Gehen Sie nun wieder in den Hof hinter Fullers Laden und betreten Sie ihn durch die Hintertür. Im Hinterzimmer benutzen Sie das Stethoskop, um den Tresor zu entriegeln. Die Kombination lautet 90-50-70-20-30. Es ist egal, in welche Richtung Sie das Rad zuerst drehen. Sobald Sie jedoch eine Zahl richtig eingestellt haben, müssen Sie das Rad in die entgegengesetzte Richtung drehen. Verwenden Sie dazu jeweils die andere Maustaste.

Öffnen Sie den Tresor und nehem Sie den Film heraus. Gehen Sie dann in den Verkaufsraum und von dort aus nach links in die Dunkelkammer. Heben Sie hier die Flasche mit dem destillierten Wasser vom Boden auf und nehmen Sie auch den Fixierer vom

Abbildung 2.1: Fertig entwickeltes Foto

Tisch mit. Gießen Sie nun den Entwickler in den Entwicklerbehälter und legen Sie die Filmdose in den Behälter. Kippen Sie nun noch den Fixierer dazu und nehmen Sie den Film wieder aus dem Entwicklerbehälter.

Geben Sie nun den Entwickler in die Entwicklerschale und gießen Sie noch destilliertes Wasser dazu. Die Wasserschale wird auch noch mit Wasser gefüllt und danach der entwickelte Film und das Fotopapier in den Belichtungsapparat eingelegt. Schalten Sie nun den Belichtungsapparat ein und belichten Sie das Papier genau 5 Sekunden lang. Nehmen Sie dann das belichtete Blatt und legen Sie es in die Entwicklerschale. Warten Sie nun ab, bis der Hintergrund auf dem Foto etwa den gleichen Farbton hat wie der Boden der Entwicklerschale (siehe Abbildung 2.1) und nehmen Sie das Foto dann heraus. Das entwickelte Bild müssen Sie nun noch in die Wasserschale legen, um die Entwicklung zu stoppen. Darren wird das Foto anschließend bewerten. Sind Helligkeit und Kontrast korrekt, müssen Sie noch ein zweites Foto „von Hand“ unter den gleichen Bedingungen belichten und entwickeln. Der Rest läuft in einer Zwischensequenz ab.

Begeben Sie sich wieder in das Haus von Darrens Mutter und nehmen Sie den Teekessel vom Herd. Füllen Sie den Kessel an der Spüle und stellen Sie ihn wieder auf den Herd.

 © *2010-2011 K1n9_Duk3*

Abbildung 2.2: Lösung des Schiebepuzzles am Sekretär

Schalten Sie den Herd an und halten Sie den Brief über den Teekessel. Anschließend begeben Sie sich ins Schlafzimmer und sehen sich den Sekretär genauer an. Betrachten Sie das Puzzle und verschieben Sie die Kacheln, bis sich das Bild aus Abbildung 2.2 ergibt.

Anmerkung: Ab Seite 73 finden Sie Lösungsstrategien zu dieser Art von Puzzle. Zur Not können Sie das Puzzle aber auch mit dem „Panik-Hebel“ überspringen, falls Sie die Rätselhilfen im Spiel aktiviert haben.

Nehmen Sie nun die Schatulle vom Sekretär und werfen Sie einen Blick in das Überweisungsbuch.

Spoiler-Warnung: Nachdem Sie das Überweisungsbuch untersucht haben, sollten Sie sich die Reiseprospekte im Souvenirladen nicht mehr ansehen. Eine der Broschüren verrät, was am Ende von **Black Mirror** passiert.

Statten Sie nun dem Krankenhaus einen kurzen Besuch ab und geben Sie der Schwester das Überweisungsbuch. Gehen Sie dann zum Fotoladen und benutzen Sie den Brief mit der Eingangstür zu Fullers Laden. Jetzt begeben Sie sich zum Hotel, um die Fotos abzuliefern. Nutzen Sie dazu entweder die Schnellreistefunktion der Postkarte oder

gehen Sie zum Hafen beim Souvenirladen und von dort nach hinten zum Hotel. Betreten Sie das Hotel und reden Sie mit dem Portier über das Pokern, bis dieser Eddies Blindenstock rausrückt. Anschließend gehen Sie die Treppe hinauf ins Hotelzimmer.

Nach der Zwischensequenz gehen Sie in den Trödelladen und reden mit Eddie. Geben Sie ihm den Blindenstock und fragen Sie ihn nach dem Diaprojektor. Danach schauen Sie bei Biba's vorbei und klauen eine Glühbirne aus der Lichterkette vor dem Diner. Jetzt müssen Sie nur noch das Badezimmer im Haus von Darrens Mutter betreten, um das Kapitel abzuschließen.

Kapitel II

Verlassen Sie das Haus und Sie finden sich auf dem Polizeirevier wieder. Das korrekte Phantombild erstellen Sie indem Sie von der Ausgangsposition aus bei den Haaren zweimal nach links schalten, das Kinn zweimal nach rechts und die Augen einmal nach links. Die Nase bleibt unverändert. Das Resultat sehen Sie auch in Abbildung 2.3.

Bild 4:
Knipsen Sie die Polizistin.

Minispiel 1:
Fotografieren Sie die Phantombilder rechts an der Wand.

Verlassen Sie die Polizeistation wieder und begeben Sie sich in den Hof hinter dem Fotoladen. Knoten Sie das Abschleppseil an das Gitterrost im Boden und verdrehen Sie das Seil anschließend mit dem Metallrohr. Stecken Sie das Metallrohr sofort wieder ein, sobald das Gitterrost geöffnet ist, und steigen Sie in den Keller. An der hinteren Wand befinden sich fünf Schnüre. Ziehen Sie nun nacheinander an der 4. Schnur (Monument Valley), der 1. Schnur (Strand), der 5. Schnur (Sphinx), der 3. Schnur (Chinesische Mauer) und der 2. Schnur (Schloss), um die Geheimtür an der Wand freizulegen[7]. Versuchen Sie, die Geheimtür zu öffnen und untersuchen Sie dann die Bodenbretter vor der Tür, bis Darren die Vermutung äußert, es handle sich um eine Waage.

Betreten Sie nun den Souvenirladen und nehmen Sie sich das leere Paket, das vorne rechts auf dem Boden steht. Anschließend begeben Sie sich ins Krankenhaus. An der linken Ecke des Tresens liegt ein Lieferschein, den Sie noch nicht mitnehmen können. Merken Sie sich aber, wo er liegt. Gehen Sie dann durch die Tür in das Zimmer von Darrens Mutter. Hier stecken Sie die Waage ein, die unterm Bett steht. Wenn Sie die

[7] Die Weltkarte im Hinterzimmer gibt diese Reihenfolge an.

 © *2010-2011 K1n9_Duk3*

Abbildung 2.3: Fertiges Phantombild

Waage nicht einstecken können, müssen Sie sich die Geheimtür und den Boden im Keller des Fotoladens noch einmal genauer ansehen.

Öffnen Sie den Nachttisch und sehen Sie sich den Überwachungsbildschirm an. Ziehen Sie nun ein Kabel aus der Steckdose und gehen Sie sofort zurück in den Wartebereich und schnappen Sie sich den Lieferschein. Falls die Schwester zurückkommt, bevor Sie den Schein eingesteckt haben, müssen Sie wieder eines der Kabel herausziehen und es erneut versuchen. Versuchen Sie nun, nach rechts in die Leichenhalle zu gehen. Holen Sie sich ein Getränk aus dem Soda-Automaten und begeben Sie sich danach zu Biba's Diner.

Minispiel 2:
Machen Sie ein Foto von der Mülltonne vor dem Diner.

Durchwühlen Sie die Mülltonne und basteln Sie anschließend die Papierfetzen wie in Abbildung 2.4 gezeigt zusammen. Betreten Sie nun das Diner und reden Sie mit Mrs. Biba. Bestellen Sie einen Kaffee und kippen Sie dem Arzt den Kaffee auf den Kittel. Anschließend durchsuchen Sie den Arztkittel und nehmen das Namensschild mit.

Gehen Sie jetzt wieder ins Krankenhaus und betreten Sie die Leichenhalle. Stecken Sie die Spritze ein und betrachten Sie die Clipboards. Lesen Sie sich alle Clipboards durch, bis Sie die richtige Nummer gefunden haben. Dann betrachten Sie die Schachteln unter dem mittleren Clipboard und nehmen den Inhalt der gesuchten Schachtel an sich. Füllen Sie die Spritze an der Flasche Laxativa aus dem Nachttisch und spritzen Sie das Mittel in die Sodaflasche. Verlassen Sie die Leichenhalle, geben Sie dem Wachmann die Sodaflasche und gehen Sie zurück in die Leichenhalle.

Bild 16:
Fotografieren Sie die Leiche im hinteren Bereich.

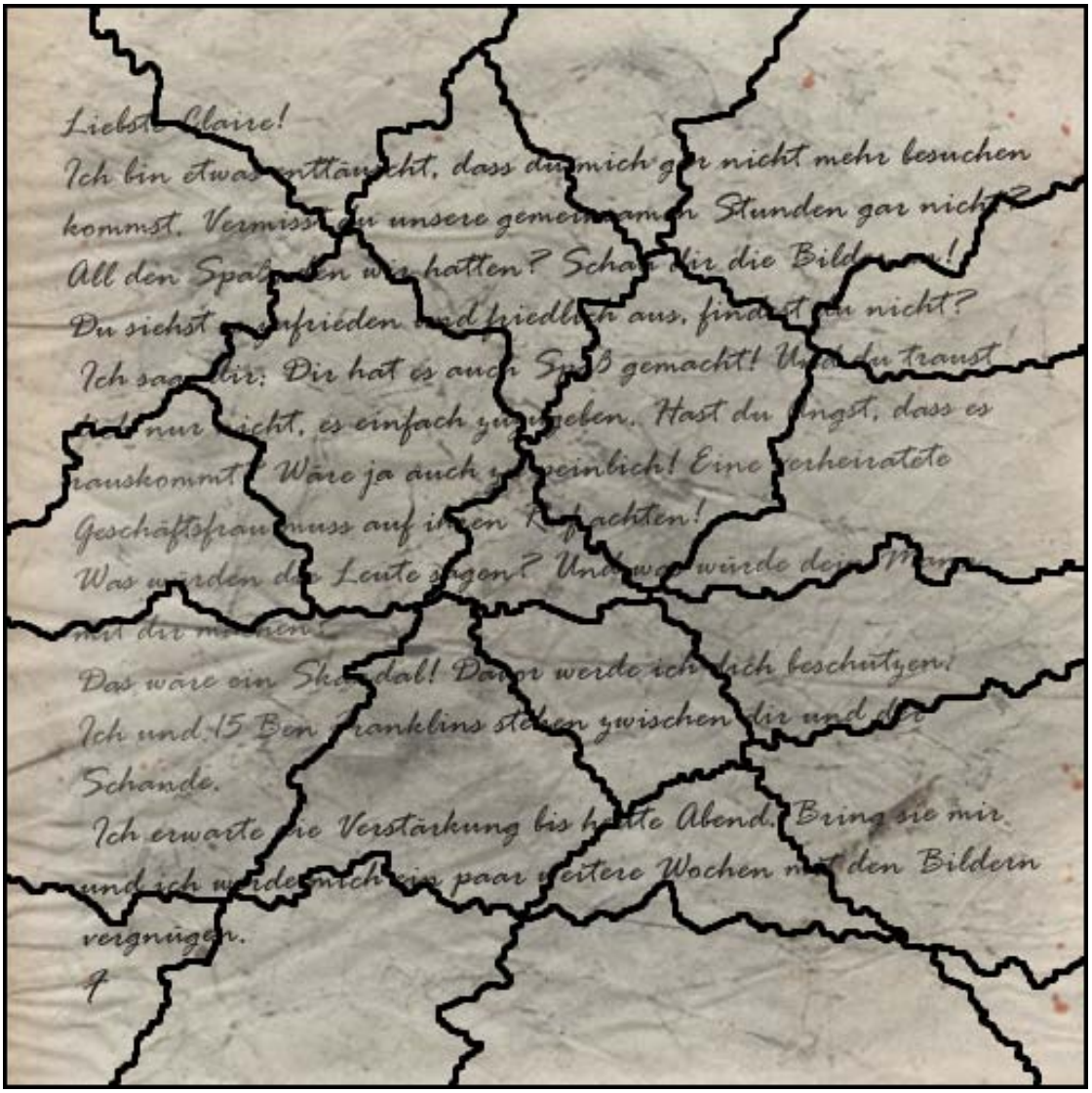
Hier wiegen Sie zuerst die leere Bahre im vorderen Bereich und anschließend die Leiche im hinteren Bereicht mit der Waage.

Danach begeben Sie sich wieder in den Fotoladen. Steigen Sie durch den Keller ein und gehen Sie in das Hinterzimmer. Sehen Sie sich hier die Kuckucksuhr an der Wand genauer an. Kombinieren Sie den Schlüsselbund mit dem 6-eckigen Loch an der Uhr und öffnen Sie die gefundene Schachtel. Gehen Sie nun in den Verkaufsraum und legen Sie die Dias auf den Leuchttisch. Drehen Sie nun alle Dias richtig herum bis auf das Dia, das das Krankenhaus von Biddeford zeigt. Dieses drehen Sie auf den Kopf. Anschließend legen Sie alle vier Dias direkt übereinander und sollten nun einen Zahlencode ablesen können.

Bild 17:
Betreten Sie die Dunkelkammer und knipsen Sie dort die Markierung auf dem Boden.

 © *2010-2011 K1n9_Duk3*

Abbildung 2.4: Der zerrissene Brief


Liebste Claire!
Ich bin etwas enttäuscht, dass du mich gar nicht mehr besuchen kommst. Vermisst du unsere gemeinsamen Stunden gar nicht? All den Spaß, den wir hatten? Schau dir die Bilder an!
Du siehst zufrieden und friedlich aus, findest du nicht?
Ich sag dir: Dir hat es auch Spaß gemacht! Und du traust dich nur nicht, es einfach zuzugeben. Hast du Angst, dass es herauskommt? Wäre ja auch peinlich! Eine verheiratete Geschäftsfrau muss auf ihren Ruf achten!
Was werden die Leute sagen? Und was würde dein Mann mit dir machen?
Das wäre ein Skandal! Davor werde ich dich beschützen!
Ich und 15 Ben Franklins stehen zwischen dir und der Schande.
Ich erwarte die Verstärkung bis heute Abend. Bring sie mir, und ich werde mich ein paar weitere Wochen mit den Bildern vergnügen.
9

Gehen Sie nun in den Keller und benutzen Sie die Bodenplatte. Anschließend benutzen Sie die Geheimtür und geben am Tastenfeld den Code 2-4-8-2 ein, gefolgt von der Enter-Taste. Gehen Sie durch die Tür und nehmen Sie die Messingkugel vom Bettpfosten. Ziehen Sie den Vorhang an der rechten Wand zur Seite und stecken Sie die Messingkugel auf die Metallplatte. Öffnen Sie nun den Schrank und nehmen Sie den Inhalt mit.

Nach einem kurzen Abstecher zum Polizeirevier begeben Sie sich zum Hotel. Zerdrücken Sie das Brot aus dem Diner und verteilen Sie die Brotkrümel auf der Veranda. Sobald der Portier das Hotel verlässt, betreten Sie es und nehmen den Zimmerschlüssel von der Wand hinter der Rezeption. Gehen Sie dann Die Treppe hinauf ins Hotelzimmer.

Bild 1:
Fotografieren Sie die Gläser im Hotelzimmer.

Durchsuchen Sie die Lampe und danach das Belüftungssystem. Verlassen Sie das Hotel und begeben Sie sich in den Trödelladen, wo Sie Eddie auf das Funkgerät ansprechen. Danach gehen Sie zum Diner und entfernen mit dem Seitenschneider ein Stück Kabel von der Lichterkette an der Außenwand des Diners. Entfernen Sie mit dem Seitenschneider auch noch die Isolierung von dem Kabel und gehen Sie in das Haus von Darrens Mutter. Hier stecken Sie die Kopfhörer neben dem Fernseher ein und sehen sich das Teleskop an, wobei Sie einen Kompass finden.

Gehen Sie nun wieder zu Eddie und reden Sie mit ihm. Zur Ortung des Signals drehen Sie den Kompass auf 73° (die Anzeige der Signalstärke oben muss im roten Bereich sein) und rücken Sie dann den roten Knopf.

Auf dem Boot gehen Sie gleich unter Deck und nehmen das Bild im hinteren Bereich von der Wand. Am Tresor geben Sie die Kombination SW-S-SE-E-NE-NW[8] auf dieselbe Art wie beim Tresor im Fotoladen ein. Nehmen Sie den Inhalt des Tresors an sich und legen Sie die Diskette in den Laptop ein.

Öffnen Sie nun die Schublade an dem Tisch und schauen Sie sich den Sitz gegenüber genauer an. Betrachten Sie den Sitz und stecken Sie dann den Schlüssel aus der Schublade in das Schloss. Versuchen Sie, den Generator anzuwerfen und gehen Sie dann wieder an Deck. Hier öffnen Sie die Kiste unter der Sitzbank und finden einen Benzinkanister. Damit gehen Sie wieder unter Deck, füllen das Benzin in den Generator und werfen den Generator an. Benutzen Sie nun den Laptop erneut. Nutzen Sie in der folgenden Sequenz den Querbaum als verlängerten Arm.

Das Kapitel wird bendet, wenn Sie das Zimmer im Karankenhaus betreten.

[8] Lösungsweg siehe Anhang (Seite 54)

 © *2010-2011 K1n9_Duk3*

Kapitel III

Spoiler-Warnung: In diesem Kapitel werden Sie zwangsläufig einiges über die Geschichte von **Black Mirror** erfahren. Sie sollten spätestens jetzt aufhören, wenn Sie den ersten Teil noch nicht kennen, ihn aber noch mit Spannung spielen möchten.

Betreten Sie das Hotel und reden Sie nach der einführenden Unterhaltung erneut mit Murray. Fragen Sie ihn nach Angelina und anschließend nach dem Zimmerschlüssel. Nach dem Gespräch nehmen Sie sich noch das Messer vom Geschirr sowie das Fläschchen mit Alkohol vom kleinen Tisch vorne rechts im Bild. Danach gehen Sie durch die Tür links zu den Zimmern.

Sie können sich in der Lobby auch eine der Postkarten mitnehmen. Das Schnellreisesystem funktioniert allerdings auch ohne die Karte. Sie müssen nur die entsprechende Taste auf der Tastatur drücken.

Im Flur nehmen Sie die Zeitung vom Tisch sowie die Streichhölzer aus dem Aschenbecher auf dem Tisch und verlassen das Hotel. Links vom Eingang des Hotels finden Sei einen Laubhaufen, in den Sie die Zeitung stecken. Zünden Sie den Laubhaufen mit den Streichhölzern an und reden Sie im Hotel mit Murray über das Feuer. Greifen Sie sich den Schlüssel zu Zimmer 13 vom Schlüsselbrett und gehen Sie zu den Zimmern.

Betreten Sie Angelinas Zimmer und öffnen Sie hier das Schränkchen, auf dem der Fernseher steht. Nehmen Sie das Schlafmittel aus dem Schrank und das Bild von der Wand. Von der Überdecke auf dem Bett können Sie einen Faden nehmen, den Sie in das Glas auf dem Tisch legen. Gießen Sie noch den Alkohol in das Glas und zünden Sie es mit einem Streichholz an. Jetzt halten Sie die Zettel über das Glas und lesen sich anschließend die Nachricht durch.

Verlassen Sie nun das Hotel und folgen Sie dem Weg vorne rechts nach Willow Creek. In der nun folgenden Sequenz lassen Sie sich von der Dame über die Ortschaft aufklären. Sobald Sie auf den Ring zu sprechen kommen, wird das Gespräch beendet.

Bild 6:
Fotografieren Sie die Straße im Hintergrund.

Sie sollten sich direkt vor dem Museum befinden, also betreten Sie es. Hier versuchen Sie, sich das Seifenblasenspiel einzustecken, das auf der Theke neben dem Eingang steht. Weiter rechts finden Sie eine Vitrine, die Sie sich genauer ansehen. Lesen Sie die Buchseite und verlassen Sie die Nahansicht wieder. Reden Sie mit Bobby über Bobby, Tom, die Chronik, das Seifenblasenspiel und das Chili.

Verlassen Sie dann das Museum und gehen Sie nach links über die Brücke zum Jahrmarkt. Hier reden Sie mit Tom und bestellen eine Portion Chili. Mit dieser gehen Sie zurück ins Museum und geben sie Bobby. Sprechen Sie ihn erneut auf das Seifenblasenspiel an und nehmen Sie es mit. Verlassen Sie das Museum wieder und gehen Sie zum kleinen Steg auf der anderen Seite des Flusses. Ziehen Sie an dem Seil, das am Pfosten festgebunden ist und füllen Sie das Seifenblasenspiel am Eimer mit Wasser. Gehen Sie wieder ins Museum und durchsuchen Sie den Schrank hinter der Vitrine. Darren sollte dabei automatisch Seife in das Seifenblasenspiel füllen. Geben Sie Bobby nun das Seifenblasenspiel.

Minispiel 5:
Machen Sie ein Foto von Bobby, während er Seifenblasen macht.

Durchsuchen Sie Bobbys Jacke und stecken Sie den Schlüssel ein. Sehen Sie sich die Vitrine erneut an und versuchen Sie, das Schloss mit dem Schlüssel zu öffnen.

Begeben Sie sich zurück zum Hotel. Nach der Zwischensequenz gehen Sie zurück in die Lobby und gießen das Schlafmittel in die Tasse Tee auf der Theke, wenn Murray gerade seine Zeitung liest. Anschließend begeben Sie sich wieder nach Willow Creek und betreten den Pub auf der Westseite des Flusses.

Bild 7:
Fotografieren Sie die Biergläser auf der Theke.

Hier reden Sie mit Tom so lange abwechselnd über Geschäfte und Bier, bis er Ihnen sein Werkzeug übergibt. Damit gehen Sie zurück ins Hotel und benutzen das Werkzeug, um die Schließfächer in der Lobby zu öffnen.

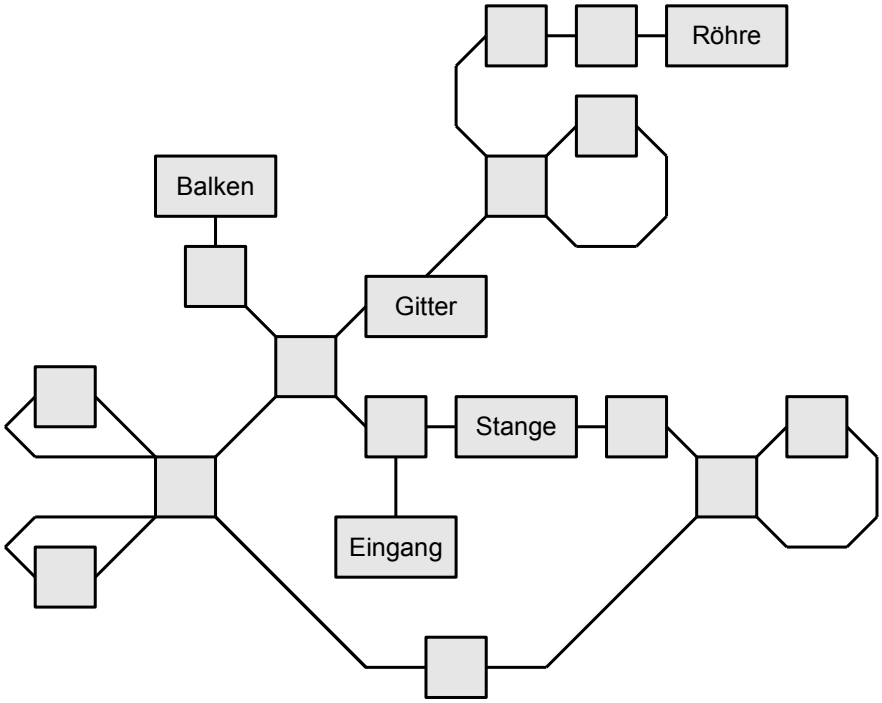
Die Startbedingungen für dieses Minispiel ändern sich ständig, also kann hier kein Lösungsweg angegeben werden. Als letzte Rettung bleibt immer noch die Rätselhilfe.

Nehmen Sie den Brief aus dem Schließfach und lesen Sie ihn. Gehen Sie dann in den Flur vor den Zimmern. Durchsuchen Sie den Bücherschrank und holen Sie sich mit dem Messer die Batterien aus der Uhr auf dem Bücherschrank. Betreten Sie nun Angelinas Zimmer und schieben Sie das Bett zur Seite. Betrachten Sie die Abdeckung und stellen Sie das mittlere Rad so ein, dass die Zahlen 1, 17, 25 und 62 nach außen zu den vier anderen Rädern zeigen. Jetzt müssen Sie die vier Räder nur noch so einstellen, dass der 1 der Frosch gegenübersteht, der 17 die Schlange, der 25 der Rabe und der 62 die Biene. Versuchen Sie in das Loch zu steigen, bis Darren sagt, es sei ihm zu dunkel. Gehen Sie dann in die Lobby.

Bild 8:
Knipsen Sie Murray, nachdem die Gäste sich bei ihm beschwert haben.

 © *2010-2011 K1n9_Duk3*

Abbildung 2.5: Die Kanalisation



Nehmen Sie sich eines der Andenken und stecken Sie die Batterien hinein. Gehen Sie nun zurück ins Zimmer und steigen Sie durch das Loch in die Kanalisation. Nutzen Sie hier die schematische Darstellung in Abbildung 2.5 zur Orientierung. Gehen Sie zunächst nach hinten um die Ecke und dann nach rechts. Hier heben Sie die Eisenstange auf. Gehen Sie dann nach links, links („da hinten lang"), hinten links und nach hinten. Hier befindet sich ein Holzbalken, den Sie ebenfalls mitnehmen. Gehen Sie nun nach vorne, rechts („zurück") und hinten rechts zum Gitter.

Das Gitter heben Sie zuerst mit der Metallstange an und stützen es dann mit dem Holzbalken ab. Kriechen Sie dann unter dem Gitter hindurch und gehen Sie nach hinten links, rechts und rechts. Hier betrachten Sie die Röhre und kriechen hinein.

Tipp: Um etwas Licht ins Dunkel zu bringen, können Sie wie von Darren angemerkt das Blitzlicht der Kamera verwenden (Rechtsklick auf die Kamera). Wenn Sie dann noch im richtigen Moment die Pause-Taste drücken, können Sie sich den Raum in Ruhe ansehen und die Maus über den wichtigen Gegenständen platzieren.

Im rechten unteren Bereich finden Sie einen Lappen, den Sie einstecken. Links unten liegt ein Metallrohr, das Sie ebenfalls mitnehmen. Schräg rechts oberhalb des Metallrohrs steht ein Eimer, den Sie zunächst ertasten müssen. Wickeln Sie dann den Lappen um das Rohr, tauchen Sie das Rohr in den Eimer und zünden Sie die Fackel mit dem letzten Streichholz an.

Bild 14:
Fotografieren Sie die Wassertanks.

Versuchen Sie, die Tür zu öffnen und nehmen Sie die Metallstange zur Seite. Stecken Sie dann die Kabel wieder an Ort und Stelle und benutzen Sie den Schaltkasten, um die Tür zu öffnen. Gehen Sie dann durch die Tür in den nächsten Raum.

Hier nehmen Sie die Kette, den Anzünder und eine der Alu-Schalen. Bearbeiten Sie die Alu-Schale mit dem Messer und kratzen Sie mit dem Messer noch etwas Rost von den Gitterstäben. Streuen Sie das Schweißpulver auf das Zellenschloss und zünden Sie den Campingkocher mit dem Anzünder an. Halten Sie dann die Wunderkerze über den Campingkocher und anschließend an das Zellenschloss. Jetzt können Sie die Tür öffnen. Klicken Sie auf einen beliebigen Gegenstand außerhalb der Zelle und Darren wird erst einmal das Licht einschalten.

Bild 27:
Fotografieren Sie den Kompressor.

Wenden Sie sich zunächst den drei Hebeln zu und stellen Sie diese richtig ein. Der linke Hebel muss oben sein, die beiden anderen Hebel unten. Nehmen Sie dann den gelben Schlauch und das blaue Päckchen mit dem Schlauchboot. Öffnen Sie nun alle

 © *2010-2011 K1n9_Duk3*

drei Spinde und nehmen Sie ein Kabel aus dem rechten und Dynamit aus dem linken Spind.

Bild 5:
Fotografieren Sie die Leiche im mittleren Spind.

Betrachten Sie den mittleren Spind und durchsuchen Sie den Inhalt, bis Sie eine Rolle Klebeband finden. Gehen Sie nach rechts in den Raum mit den Wassertanks, nehmen Sie sich dort den zweiten Schlauch und verbinden Sie beide Schläuche miteinander. Gehen Sie dann zurück in den Hauptraum, öffnen Sie die Luke und steigen Sie hinunter. Am Fuß der Leiter finden Sie Handschuhe, die Sie natürlich einstecken. Legen Sie das Dynamit auf die untere Luke und befestigen Sie das Zündkabel daran. Klettern Sie nun wieder hinauf und wühlen Sie in dem Gerümpel rechts neben der Bunkertür, bis Sie einen Zündapparat finden. An diesen schließen Sie das Zündkabel an und leiten dann die Zündung ein.

Klettern Sie nun durch die Luke hinunter und betrachten Sie die untere Luke. Holen Sie sich nun eine zweite Dynamitstange und ein neues Zündkabel aus den Spinden im Hauptraum, bringen Sie das Dynamit am Betonträger an, verbinden Sie das Dynamit mit dem Zündapparat und leiten Sie die zweite Sprengung ein.

Klettern Sie wieder hinunter und bringen Sie die Kette am Betonträger an. Stecken Sie dann das Schlauchboot unter den Betonträger und lassen Sie es sich entfalten. Jetzt klettern Sie durch die Luke und sehen sich das Gitter links oben an. Danach umwickeln Sie die Handschuhe mit dem Isolierband und räumen die roten Kabel mit den Handschuhen zur Seite.

Wieder im mittleren Bereich angekommen, legen Sie den langen Schlauch in die untere Luke. Klettern Sie weiter hinauf und gehen Sie nach rechts zu den Wassertanks. Schließen Sie den Schlauch an den Auslass an und drehen Sie den Auslass auf. Gehen Sie nun zurück und steigen Sie beide Luken hinunter. Das Gitter auf der anderen Seite öffnen Sie mit dem Schraubenschlüssel.

Betrachten Sie die alte Lore, bis Darren bemerkt, dass eines der Räder fehlt, und stellen Sie sich auf die Bretter links unten. Räumen Sie die Bodenbretter zur Seite und nehmen Sie sich eine der Holzbohlen vom Stapel.

Bild 15:
Fotografieren Sie das Loch, nachdem Sie die Bretter weggelegt haben.

Rechts finden Sie auf dem Betonsockel eine Kette, die Sie auch einstecken. Drücken Sie auf den Knopf oben rechts und gehen Sie in den Hauptraum. Hier lösen Sie mit dem Schraubenschlüssel das Schwungrad vom Kompressor. Dieses befestigen Sie draußen an der alten Lore und schieben diese dann zum Loch. Befestigen Sie nun die Kette an der

Lore und am Gitter in der Erdspalte oben links. Laden Sie die Steine in die Lore und benutzen Sie dann die Holzbohle, um die Lore zu bewegen.

Kriechen Sie nun durch die Erdspalte und benutzen Sie nach der folgenden Sequenz die Holztür.

Kapitel IV

Nehmen Sie die grüne Flasche und sie wird automatisch im Lichtschein abgelegt. Nehmen Sie sich dann eine Glasscherbe und zerstechen Sie die Flasche damit. Nehmen Sie sich dann die Holzleiste und den alten Lappen und tränken Sie den Lappen in der Petroleumpfütze. Nehmen Sie sich nun eine weitere Glasscherbe und halten Sie die Scherbe über den Lappen. Entzünden Sie die Holzleiste am brennenden Lappen und lösen Sie mit der brennenden Holzleiste die Fesseln im Inventar.

Gehen Sie durch den Ausgang und sehen Sie sich die Zwischensequenz an. Danach nehmen Sie sich das Laken von der Wand, den Kleiderständer rechts im Zimmer und heben noch das Seil und die Seilstücke vom Boden auf. Benutzen Sie die merkwürdige Stelle beim Regal und nehmen Sie den Inhalt des Geheimfaches mit. Zuletzt nehmen Sie noch den Kram aus dem Regal neben der Ausgangstür. Legen Sie den Kleiderständer auf den Stuhl, stellen Sie den Perückenhalter ebenfalls auf den Stuhl und decken Sie den Stuhl dann mit dem Laken ab. Knoten Sie das Seil an den Stoffballen und werfen Sie das andere Ende des Seils zum Balken an der Decke hinauf. Jetzt lassen Sie das Spielzeugauto durch den Ausgang fahren.

Gehen Sie nun die Treppe hinunter, stecken Sie das Spielzeugauto ein und nehmen Sie das Butterbrotpapier vom Tisch. Durchsuchen Sie den Kamin und nehmen Sie ein Stück Kohle mit. Sehen Sie sich dann die Truhe vorne rechts genauer an. Untersuchen Sie die Truhe und legen Sie dann das Butterbrotpapier auf die Verzierungen im Deckel. Verlassen Sie nun die Nahansicht der Truhe und betrachten Sie den Flügel.

Minispiel 3:
Fotografieren Sie den Flügel.

Sie können nun den Flügel benutzen und die Noten spielen, müssen dies aber nicht unbedingt tun, um die Kombination an der Truhe eingeben zu können. Das Spielen der Noten sollte absolut kein Problem darstellen. Wenn Sie die Noten richtig gespielt haben, hören Sie mehrere Töne in drei verschiedenen Tonhöhen. Zählen Sie die Töne mit gleicher Höhe und Sie haben die Kombination für die Truhe.

Sehen Sie sich nun wieder die Truhe an und benutzen Sie das Schloss. Hier geben Sie die Kombination 3-2-5 ein und können nun die Truhe öffnen.

 © *2010-2011 K1n9_Duk3*

Bild 9:
Gehen Sie noch einmal ins Obergeschoss und fotografieren Sie dort die Ausgangstür.

Verlassen Sie das Gebäude und reden Sie vor dem Schloss mit dem Jungen, der sich hinten links in den Büschen versteckt. Reden Sie mit ihm über das Schloss, die Entführer und über Angelina. Geben Sie ihm anschließend das Spielzeugauto und heben Sie dann das Beil des Jungen auf.

Bild 24:
Fotografieren Sie die Statue rechts im Bild.

Gehen Sie nach links zum Garten. Hier heben Sie den Gartenschlauch auf und zerteilen ihn mit dem Beil. Anschließend gehen Sie nach hinten.

Bild 10:
Fotografieren Sie den Monolith.

Heben Sie hier den Flaschenzug auf und fällen Sie die kleinen Bäume rechts neben der Gruft mit dem Beil. Knoten Sie nun die Baumstämme mit dem Seilstück aneinander und stellen Sie die Baumstämme auf. Sie sollten dabei automatisch die Gruft betreten. Nehmen Sie hier die Tragegurte und befestigen Sie die Gurte am Sarkophag. Hängen Sie dann den Flaschenzug an den Dreibaum und benutzen Sie den Flaschenzug. Klettern Sie dann durch den Sarkophag.

Nehmen Sie das kleine Rohr, das auf einem Buch auf dem Boden liegt, und erhitzen Sie das Rohr mit dem Schweißgerät vorne rechts im Bild. Nun können Sie die Schlauchenden mit dem Rohr verbinden. Benutzen Sie dann den Tresor und geben Sie die Kombination A-B-B-A-0[9] ein. Durchsuchen Sie den Tresor und gehen Sie zurück in die Gruft.

Nach dem Gespräch mit dem Jungen verlassen Sie die Gruft und legen den Schlauch in den Morast. Gehen Sie dann zurück nach vorn und schließen Sie den Schlauch am Wasserhahn ganz rechts im Bild an. Drehen Sie nun den Wasserhahn auf und gehen Sie anschließend zweimal zum Schloss, um Tom anzulocken. Sie müssen nun mit ihm über alle Themen reden.

Wieder in Willow Creek angekommen, besuchen Sie das Museum und verstecken sich dort im Schrank. Betrachten Sie dann die Vitrine, öffnen Sie das Schloss mit dem passenden Schlüssel, blättern Sie eine Seite zurück und lesen Sie sich die Seite durch. Durchwühlen Sie dann den Mülleimer und nehmen Sie das Kaugummipaper heraus. Nehmen Sie noch die Holzplatte von der Nähmaschine und gehen Sie dann nach hinten zum Sensationsteil. Hier legen Sie die Holzplatte auf den Häcksler und klettern hinauf. Untersuchen

[9] Die verschiedenen Blutgruppen sortiert nach Häufigkeit, zu finden auf dem Poster im rechten Bereich.

Sie das Fenster, befestigen Sie das Kaugummipaper daran und öffnen Sie das Fenster.

Nach der Zwischensequenz verstecken Sie sich links beim Aufzug. Flüchten Sie dann in den Hauptraum des Bunkers, schließen Sie die Metalltür und verriegeln Sie die Tür mit der Metallstange. Öffnen Sie die Tür zum Raum mit den Wassertanks, indem Sie den mittleren und den rechten Hebel herunterdrücken. Betreten Sie den Tankraum und benutzen Sie die Schalttafel, um die Tür zu schließen. Nehmen Sie die Eisenstange und den Wasserschlauch, binden Sie den Schlauch an die Stange, werfen Sie den Schlauch durch das Rohr und klettern Sie hinauf.

Nun flüchten Sie durch die Kanalisation (siehe Abbildung 2.5 auf Seite 43). Gehen Sie nach links zum Tunnel, links, links, vorne links. Beim Gitter nehmen Sie den Holzblock, um das Gitter zu schließen. Gehen Sie dann zum Tunnel, nach vorne rechts, zum Eingang und klettern Sie die Leiter hinauf in Angelinas Zimmer. Beim Leuchtturm sehen Sie sich das hohe Gras genauer an.

Kapitel V

Sehen Sie sich in der Nacht nacheinander den Eingang, den Baum und den Grabstein an. Am nächsten Morgen können Sie das Gespräch mit Ralph gleich beenden.

Bild 19:
Fotografieren Sie den Steinkopf über dem Ausgang zum Leuchtturm.

Gehen Sie zurück zum Leuchtturm. Hier nehmen Sie sich das Messer, das im Türrahmen steckt und die Figur aus dem Spalt am Turm.

Bild 26:
Fotografieren Sie das verbrannte Gras.

Gehen Sie zurück zur Akademie und gehen Sie dort weiter nach rechts zu den Ruinen. Hier finden Sie im Gras und bei den Steinen weitere Steinfiguren, die Sie mitnehmen. Betrachten Sie den Steinsockel und stecken Sie den Bauern in das untere Loch. Gehen Sie nun zurück zur Akademie. Schneiden Sie mit dem Messer einen Zweig vom Busch und bearbeiten Sie den Zweig weiter mit dem Messer. Reden Sie nun mit Ralph über die Schachfiguren und die Pfeife. Mit der vierten Schachfigur begeben Sie sich wieder zum Sockel. Hier muss der Bauer in das untere Loch, der König nach oben, die Dame links und der Springer rechts[10]. Gehen Sie dann durch das Tor

[10] Am Baum beim Leuchtturm hängt ein Zettel, auf dem die Positionen vermerkt sind.

 © *2010-2011 K1n9_Duk3*

Bild 25:
Fotografieren Sie den Steinsockel neben dem Rucksack.

Durchsuchen Sie den Rucksack und lesen Sie sich nach dem Tagebuch auch noch die Nachricht durch. Durchsuchen Sie noch den Schlafsack und verlassen Sie die Akademie wieder. Am Tor vor dem Schloss nehmen Sie sich den Ast ganz rechts im Bild und öffnen damit das kleine Tor zum Schloss. Gehen Sie zum Schloss und reden Sie dort mit Butler Bates über alle Themen, bis er Sie ins Schloss bittet.

Bitten Sie Victoria, sich im Schloss umsehen zu dürfen und nehmen Sie sich einen Faden aus dem Strickkorb. Gehen Sie von dem Kamin zurück zur Halle und sehen Sie sich den Globus und die Platte daran genauer an. Entfernen Sie sich dann wieder vom Globus und folgen Sie dem Gang nach rechts in die Küche. Nehmen Sie einen Teelöffel vom Schrank rechts im Bild und stecken Sie auch die Gummistiefel neben der Tür ein. Gehen Sie dann durch die Tür zu den Ställen.

Binden Sie den Löffel an den Faden und hängen Sie den Löffel an der Holztreppe auf. Nehmen Sie sich dann die Leiter und einen Hammer aus der Werkzeugkiste. Stellen Sie die Leiter an den Brunnen und nehmen Sie die Scheibe aus dem Nest. Ziehen Sie noch die Gummistiefel durch den Matsch neben dem Brunnen.

Gehen Sie nun wieder in die Küche und versuchen Sie, die Teekanne vom Herd in der hinteren Ecke mitzunehmen. Begeben Sie sich in die Halle und gehen Sie dort die Treppe hinauf. Im oberen Flur betreten Sie das Badezimmer und sauen den Boden mit den Gummistiefeln ein. Nun reden Sie in der Küche mit Sally und schicken sie zum Putzen in das Badezimmer. Stecken Sie die Teekanne ein und gehen Sie von der Halle aus nach links in die Bibliothek.

Bild 12:
Fotografieren Sie den Stammbaum der Familie Gordon.

Stellen Sie die Teekanne auf den kleinen Tisch links im Bild und benutzen Sie das Telefon auf der rechten Seite. Gehen Sie nun in den Ort Willow Creek und benutzen Sie dort das Einbruchswerkzeug, um die Tür zum Pub zu öffnen. Auf dem Tisch im Hintergrund steht eine Tüte mit Tee. Nehmen Sie den Tee und verlassen Sie den Pub wieder. Begeben Sie sich zurück zum Schloss und stellen Sie den Tee in der Bibliothek auf den Tisch. Reden Sie in der Küche mit Sally und lassen Sie die Teatime einleiten.

Steigen Sie nun wieder die Treppen hinauf und betreten Sie das Badezimmer. Werfen Sie einen Blick in den Spiegel und schlagen Sie danach mit dem Hammer auf die Fliese an der Wand rechts. Nun geht's zum Globus in der Halle. Lesen Sie sich die Tagebuchseite durch und untersuchen Sie die Absperrung um den Globus herum. Stellen Sie nun die Pyramiden so ein wie auf der Tagebuchseite zu sehen und öffnen Sie dann die Steinplatte.

Wieder einmal suchen Sie das Badezimmer auf. Nehmen Sie den Wischeimer, verstopfen Sie die Badewanne mit dem Wischlappen und drehen Sie den Wasserhahn auf. Gehen Sie in den Korridor und betreten Sie Bates Zimmer. Informieren Sie ihn über den Wasserschaden und gehen Sie anschließend in die Küche und schicken Sie Sally ins Badezimmer. Begeben Sie sich nun in Bates Zimmer und ziehen Sie den Schlüssel aus dem Bettpfosten. Öffnen Sie mit dem Schlüssel die obere Schublade am Eckschrank. Lesen Sie sich die Dokumente und die Eselsbrücke durch und verlassen Sie das Zimmer wieder.

Im Korridor sehen Sie sich das Gemälde an und erhalten einen ersten Hinweis. In der Küche reden Sie mit Sally über Sir Egmont und erhalten zur Abwechslung mal eine Aufgabe von ihr. Reden Sie in der Empfangshalle mit Bates über den Strafzettel und begeben Sie sich dann zum Tor. Sehen Sie sich hier die drei Nymphen an und öffnen Sie den Briefkasten. Lesen Sie sich den Brief durch und begeben Sie sich zurück ins Schloss.

Reden Sie in der Bibliothek mit Victoria über Bates Vornamen und den Erbauer des Schlosses. Sehen Sie sich dann den Stammbaum auf der rechten Seite an und betrachten Sie den Erbauer. Jetzt gehen Sie kurz in den oberen Korridor und benutzen dort das Telefon. Reden Sie dann in der Küche mit Sally über den Strafzettel und gehen Sie anschließend in Bates Zimmer.

Betrachten Sie das Schmuckkästchen und stellen Sie an der oberen Walze das Kreuz, rechts die Rose, unten den Dolch und links den Stern ein. Mit dem Schlüssel öffnen Sie dann die verschlossene Tür in der Halle.

Bild 11:
Fotografieren Sie den Wandspiegel.

In dem Raum dahinter stecken Sie das Holzplättchen ein und begeben sich damit zur Akademie. Reden Sie dort mit Ralph über das Holzplättchen und Sie erhalten von ihm ein Schiebespiel. Setzen Sie das Plättchen in das Spiel ein.

Nun müssen Sie die Plättchen so verschieben, dass sich in jeder Zeile und jeder Spalte genau die am Rand angegebene Anzahl an Löwen- beziehungsweise Ziegenköpfen befinden. Das Puzzle ist zu Beginn immer wie in Abbildung 2.6 angeordnet. Um das Puzzle zu lösen, klicken Sie die Plättchen in der folgenden Reihenfolge an:

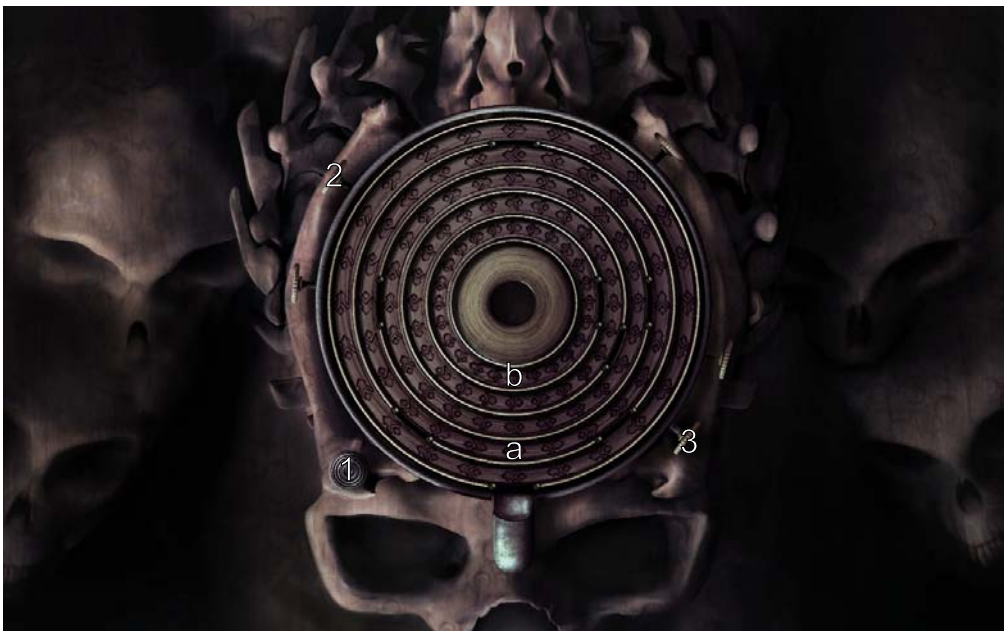
12 – 11 – 10 – 6 – 2 – 3 – 4 – 8 – 12 – 11 – 15 – 14 – 10 – 11 – 15 – 14 – 10 – 6 – 2 – 3 – 7 – 11 – 10 – 6 – 2 – 3 – 4 – 8 – 12 – 16

Nehmen Sie die Kugel aus dem Spiel heraus und begeben Sie sich zurück in den alten Flügel des Schlosses. Stecken Sie die Kugel in den Wandspiegel und benutzen Sie den Spiegel.

 © *2010-2011 K1n9_Duk3*

Abbildung 2.6: Das Schiebespiel

Abbildung 2.7: Die Drehscheiben am Spiegel



In diesem Minispiel (siehe Abbildung 2.7) müssen Sie die Kugel in das Loch in der Mitte bringen. Die hier beschriebene Lösung nimmt zwar etwas mehr Zeit in Anspruch, lässt sich dafür aber ganz entspannt umsetzen. Drücken Sie auf den Knopf (1), um die Kugel ins Spiel zu bringen. Warten Sie, bis die Kugel durch den zweiten Ring (a) läuft und drücken Sie dann den Knopf (2), um die Kugel in den dritten Ring zu bringen. Warten Sie nun ab, bis die Kugel sich im innersten Ring (b) befindet und drücken Sie dann den Knopf (3).

Gehen Sie durch die Tür und öffnen Sie die Schublade am Schreibtisch rechts im Bild.

Minispiel 4:
Fotografieren Sie die Spieluhr.

Schalten Sie nun die Spieluhr ein, um das Kapitel abzuschließen.

Kapitel VI

Arbeiten Sie in dem Gespräch alle Themen ab und begeben Sie sich ein letztes Mal in das Badezimmer im oberen Stock.

Bild 18:
Fotografieren Sie die Leiche.

Schließen Sie das Fenster und drehen Sie den Wasserhahn an der Wanne auf. Betrachten Sie die Leiche und sehen Sie sich die Fliesen bei der Hand an. Versuchen Sie, das Bad zu verlassen. Öffnen Sie dann den Schrank beim Waschbecken und tauchen Sie das Handtuch in die Wanne. Verlassen Sie nun das Schloss.

In dem folgenden Gespräch müssen Sie wieder einmal alle Themen abarbeiten, bevor es weitergeht. Nehmen Sie sich dann die Kerze von der Wand und stecken Sie auch die Öllampe ein, die neben dem Steinsockel liegt. Entzünden Sie die Lampe mit der Kerze, stellen Sie die Lampe auf den Steinsockel und setzen Sie dann alle drei Mosaikscheiben am Sockel ein.

Bild 13:
Fotografieren Sie das Gitter in der Mitte.

Im nächten Raum heben Sie den Zettel auf, der auf dem Boden vor dem Gitter liegt. Testen Sie die Bodenplatte und stellen Sie sich auf die zweite Platte von links. Reden Sie mit Cathrin und schicken Sie sie auf die Bodenplatte der linken Tür. Gehen Sie durch die linke Tür und benutzen Sie die Mechanik in der Mitte der Wand. Hier stellen Sie zunächst am oberen Rad das Feuer ein, dann am linken Rad die Blume, am unteren Rad die Schneeflocke und schließlich am rechten Rad die Windmühle. Nehmen Sie sich die drei Stäbe aus den Steinfächern und gehen Sie in die Halle zurück.

 © *2010-2011 K1n9_Duk3*

Abbildung 2.8: Der Raum mit der Fallenmechanik

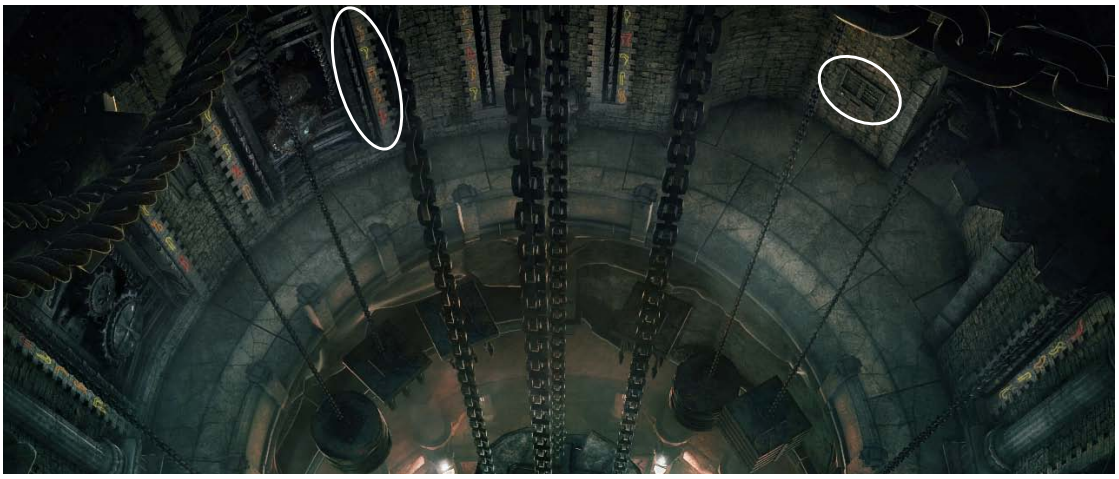
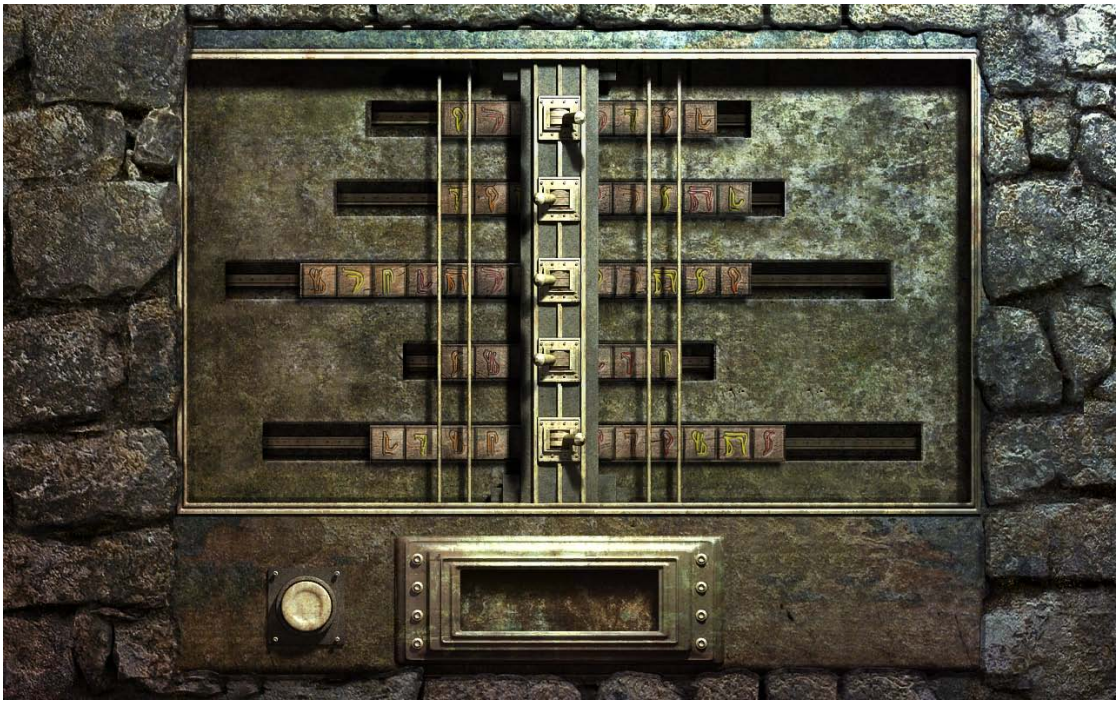


Abbildung 2.9: Einstellen der Symbole



Hier stecken Sie den gelben Stab zur ersten Bodenplatte, den grünen Stab zur vierten und den blauen Stab zur achten Bodenplatte. Stellen Sie sich nun kurz auf die dritte Bodenplatte und stecken Sie das abgebrochene Messer ein. Benutzen Sie nun die sechste Platte. Schicken Sie Cathrin auf die Platte der rechten Tür und gehen Sie dann durch die Tür.

In Abbildung 2.8 sehen Sie die in diesem Raum wichtigen Punkte. Benutzen Sie die Tafel neben der Treppe und geben Sie daran die Symbole neben dem in Abbildung 2.8 markierten Seil ein. Abbildung 2.9 zeigt, wie Sie den Mechanismus dafür einstellen müssen. Drücken Sie den großen Knopf an der Tafel und es sollte ein Steinblock angezeigt werden. Wenn nicht, haben Sie die Symbole nicht korrekt eingestellt. Zerschneiden Sie dann das markierte Seil mit dem Messer.

Unten reden Sie mit der Verrückten über Louis und berühren nach der Zwischensequenz die Halterung beim Tor in der Mitte. Nach der nächsten Zwischensequenz laufen Sie einmal zum Eingang und wieder zurück zu Cathrin.

Bild 20:
Das Bild wird freigeschaltet, sobald Sie das Spiel durchgespielt haben.

Anhang

Kapitel II: Kombination für den Bootstresor

Nehmen Sie die Mappe vom Schreibtisch und Sie finden dabei eine durchsichtige Folie. Die Folie legen Sie auf das Bild mit der Afrika-Karte. Drehen und verschieben Sie die Folie so, dass sich die Punkte und Linien der Karte und der Folie zu einer durchgängigen Route um den Kontinent verbinden. Der auf der Karte rot markierte Punkt ist dabei das Ziel der Route. Die Tresorkombination ist die Reihenfolge der Himmelsrichtungen, auf denen die Linien verlaufen. Sie wird auch automatisch in Darrens Tagebuch festgehalten.

 © *2010-2011 K1n9_Duk3*

Black Mirror III

Anmerkungen zum Spiel

Spoiler-Warnung: Teile der Geschichte der Vorgänger **Black Mirror** und **Black Mirror II** werden schon im ersten Kapitel von **Black Mirror III** verraten. Wenn Sie sich den Spaß an den Vorgängern nicht verderben wollen, sollten Sie von Teil III vorerst die Finger lassen.

Einige der in diesem Text beschriebenen Aktionen werden erst nach mehreren Klicks auf den entsprechenden Gegenstand ausgeführt. In den meisten Fällen müssen Sie sich beispielsweise ein Objekt erst ansehen, bevor Sie es aufheben oder benutzen können. Sie sollten folglich so lange auf einen Hotspot klicken, bis die beschriebene Aktion durchgeführt wurde.

Kapitel I

Nach der einleitenden Rückblende gehen Sie einfach nach links zu den Zellen, werfen einen kurzen Blick in den Spind und plaudern eine Runde mit Matt. Wenn dies erledigt ist, gehen Sie zurück ins Büro und finden sich kurz darauf auf dem Dorfplatz von Willow Creek wieder.

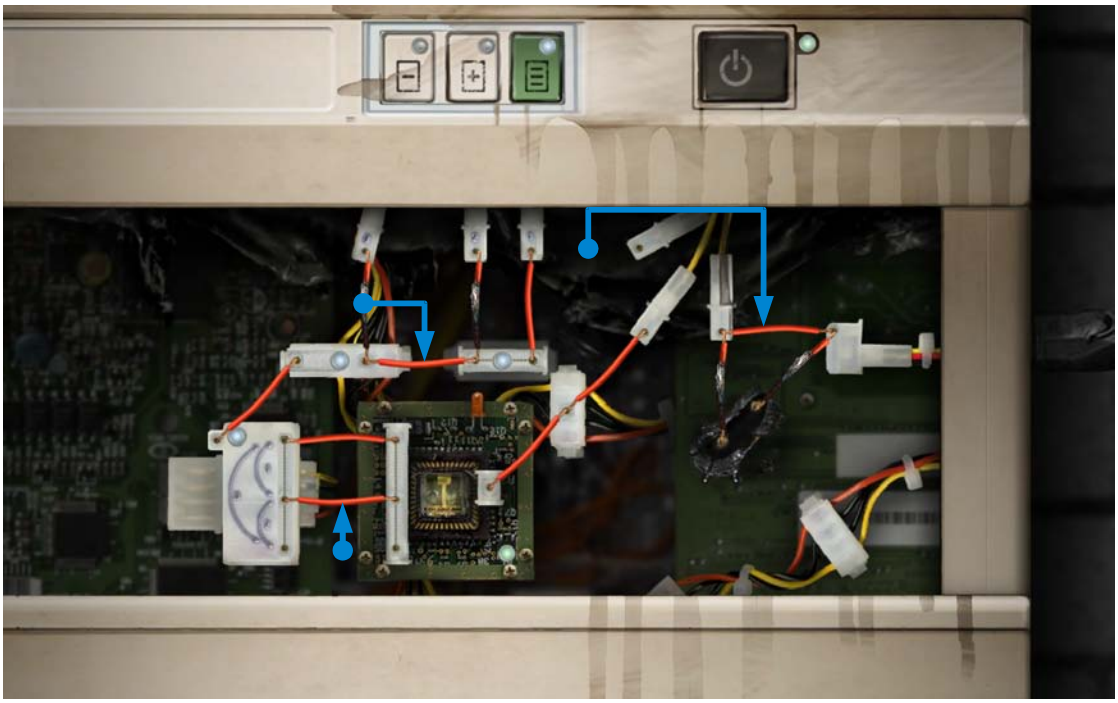
Bild 4:
Klicken Sie auf den Raben unter dem Tisch vor dem Jahrmarktstand.

Betreten Sie die Telefonzelle und kombinieren Sie die Visitenkarte von Dr. Jones mit dem Telefon, um ihn anzurufen. Das Gespräch können Sie dann auch gleich wieder beenden. Anschließend verlassen Sie die Telefonzelle wieder und gehen nach links zum Pub.

Bild 5:
Klicken Sie auf den Raben auf dem Dach des Pubs.

Hier greifen Sie sich den Schwamm und kehren dann zum Dorfplatz zurück.

Abbildung 3.1: Korrekte Verdrahtung des Kopierers



Betreten Sie das Café, werfen Sie einen kurzen Blick auf die Theke und fragen Sie Denise dann nach Donuts und anschließend nach einer Tasse Kaffee. Während Denise den Kaffee zubereitet, gehen Sie durch die Tür im Hintergrund in den Lagerraum. Betrachten Sie das Regal und stecken Sie die Schachtel mit den Donuts ein. Tränken Sie den Schwamm im Wischeimer und öffnen Sie die Kühltruhe. Wischen Sie mit dem nassen Schwamm über die Kühltruhe, legen Sie die Donuts hinein und schließen Sie die Kühltruhe wieder. Verlassen Sie nun den Lagerraum und das Café und statten Sie der Polizeistation einen weiteren Besuch ab.

Fragen Sie Constable Zak nach Ihrer Polizeiakte und wenden Sie sich dann dem Kopierer zu. Ordnen Sie die noch intakten Kabel wie in Abbildung 3.1 gezeigt an. Sie müssen von der Startkonfiguration eigentlich nur drei Kabel umstecken. Die blauen Pfeile zeigen, von wo nach wo die Kabel in dem Bild umgeordnet wurden. Schalten Sie nun den Kopierer ein (großer Knopf) und drücken Sie auf den grünen Knopf. Sagen Sie Zak anschließend, dass Sie den Kopierer repariert haben.

Auf dem Dorfplatz schnappen Sie sich das Brett vom Tisch und stecken es in den Briefkasten. Nach der Zwischensequenz greifen Sie in den Briefkasten, öffnen den Brief und lesen die Kopie der Polizeiakte.

 © *2010-2011 K1n9_Duk3*

Bevor es zum Hotel geht, sollten Sie noch dem Tante Emma Laden einen Besuch abstatten. Sehen Sie sich die Wanderkarte auf dem Tresen an und fragen Sie Abaya nach einer Karte. Stecken Sie sich eine der Wanderkarten ein und verlassen Sie den Laden wieder. Gehen Sie nach unten über die Brücke und dann weiter nach rechts zum Hotel. Betreten Sie das Hotel und werfen Sie nach dem Gespräch mit dem Hotelier einen Blick Ihren Rucksack.

Verlassen Sie das Hotel nun wieder in Richtung Dorf und folgen Sie dem Weg nach links in den Wald. An der ersten Kreuzung folgen Sie dem Weg nach hinten und gelangen so zur Kreuzung vor dem Schloss.

Bild 19:
Klicken Sie auf den Raben im Baum (rechts oben im Bild).

Folgen Sie dem Weg nach rechts in Richtung Schloss und benutzen Sie dort die Gegensprechanlage. Das Gespräch mit der Pflegerin können Sie sofort beenden. Sprechen Sie nun mit Victoria über alle möglichen Themen. Nach dem Gespräch machen mit der Polaroidkamera noch ein Foto von Black Mirror Castle und reisen dann zurück ins Hotel.

Sprechen Sie mit Murray über das Foto und gehen Sie dann durch die Tür zu den Zimmern und betreten Sie Zimmer 2. Heben Sie den Brief vom Boden auf und fragen Sie Murray an der Rezeption nach dem Friedhof. Begeben Sie sich wieder in den Wald zur Kreuzung vor dem Schloss. Folgen Sie diesmal dem Weg nach links bis zur Kirche von Warmhill.

Bild 7:
Klicken Sie den Raben auf dem Dach der Kirche an.

Betreten Sie die Kirche und sehen Sie sich drinnen den Beichtstuhl aus der Nähe an. Fragen Sie nach Samuels Grab und nach Vater Frederick, dann können Sie das Gespräch auch schon wieder beenden. Verlassen Sie die Kirche nun wieder.

Bild 6:
Gehen Sie nach links auf den hinteren Teil des Friedhofs und klicken Sie den Raben an, der auf einem der Torpfosten im Hintergrund sitzt.

Verlassen Sie das Kirchgelände und gehen Sie nach rechts in Richtung Willow Creek, bis Sie auf die Barghests stoßen.

Video 7:
Spielen Sie eine Runde mit den Barghests.

Folgen Sie dem Trampelpfad nach hinten, um die Szene zu verlassen. In der Hütte zünden Sie mit dem Feuerzeug die Öllampe an und betrachten den merkwürdigen Schatten, den die Lampe wirft. Greifen Sie in die Öllampe und stecken Sie außerdem noch die

Dose vom Regal und den Rechen ein. Stochern Sie mit dem Rechen unter dem Bett herum und öffnen Sie die dabei gefundene Pappschachtel. Mit dem Schlüssel öffnen Sie nun das Vorhängeschloss an der Kiste und durchsuchen die Kiste nach brauchbaren Gegenständen. Füllen Sie das Benzin in die Kettensäge und kombinieren Sie dann den Korken mit der Säge. Messen Sie die Bodendielen im hinteren Bereich mit dem Zollstock aus und sägen Sie sie mit der Kettensäge auf die richtige Größe zu. Dann klettern Sie einfach durch das Loch im Boden, um das Kapitel abzuschließen.

Kapitel II

Verlassen Sie das Haus und gehen Sie über die Brücke zum Dorfplatz. Hier durchsuchen Sie das Fass neben dem Eingang zum Tante Emma Laden.

Bild 21:
Betreten Sie die Telefonzelle, nehmen Sie das Kärtchen von der Tür und rufen Sie die Nummer darauf an.

Sobald das erledigt ist, geht's weiter ins Hotel, wo Sie das Büro durch die Tür ganz links in der Eingangshalle betreten.

Nach der Zwischensequenz statten Sie der Kirche von Warmhill einen kurzen Besuch ab. Gehen Sie durch das Tor hinten rechts zum Pfarrhaus und stecken Sie sich die Baumschere ein. Mit dieser begeben sie sich zurück zur Kreuzung im Wald und nehmen dort den Schotterweg nach rechts. Räumen Sie den Stacheldraht mit der Baumschere zur Seite und klettern Sie über das Tor. Vor dem Haus sehen Sie sich die dunkle Stelle, die Stelle im Gebüsch, hinterm Zaun und am Waldrand an.

Video 15:
Sehen Sie sich auch das Auto an.

Gehen Sie nun wieder zurück nach Warmhill und betreten Sie die Kirche. Sprechen Sie mit Vater Frederick erst über die Kirche und fragen Sie dann nach Samuels Grab. Verlassen Sie die Kirche nun wieder und sehen Sie sich draußen das Grab auf der linken Seite an. Folgen Sie dann dem Weg nach hinten zum Rest des Friedhofs. Sehen Sie sich zuerst das große Grabmal im Hintergrund an und wenden Sie sich dann den namenlosen Gräbern am Zaun zu. In der vorderen Reihe liegen (von links nach rechts) Heinz und Robert, dahinter James, Henry und Samuel.

Suchen Sie nun erneut Vater Frederick in der Kirche auf und fragen Sie ihn nach dem Bibelspruch vom namenlosen Grab. Dann sehen Sie sich Säule rechts in vorderen Bereich der Kirche aus der Nähe an. Sobald das erledigt ist, gehen Sie zur Kreuzung im Wald und führen ein interessantes Gespräch mit Phil.

 © *2010-2011 K1n9_Duk3*

Kratzen Sie ein Loch in die Decke, befestigen Sie den Korkenzieher an der Bahre und benutzen Sie den improvisierten Griff. Benutzen Sie das rote Lämpchen, um für Licht zu sorgen. Rollen Sie die Leinwand zusammen, nehmen Sie das Kamerazubehör an sich und lassen Sie die Leinwand wieder herunter. Die Farbfilter werden gleich am Projektor eingesetzt.

Betrachten Sie nun die Kühlfächer, werfen Sie einen Blick in den Leichensack und sehen Sie sich auch das mittlere Kühlfach an. Untersuchen Sie dann das Skelett und stecken Sie auch den Oberschenkelknochen ein. Untersuchen Sie den Schädel und sehen Sie sich dann den Schreibtisch näher an. Greifen Sie sich das kleine Fläschchen, öffnen Sie die Schublade und nehmen Sie das Buch und das Skalpell heraus. Verlassen Sie die Nahansicht des Schreibtisches und bearbeiten Sie den Kassettenspieler im Regal mit dem Skalpell. Legen Sie nun die Filmrolle in den Projektor ein und richten Sie den Projektor auf die Leinwand.

Schalten Sie den gelben und den roten Farbfilter ein (2. und 6. Knopf) und lassen Sie den Film langsam abspielen. Halten Sie den Film an der Stelle an, an der die Zahlenkombination zu sehen ist. Wenn Sie alles richtig eingestellt haben, wird das Minispiel automatisch beendet. Richten Sie den Projektor nun auf die Tür und klemmen Sie die Drähte an die Gegensprechanlage. Betätigen Sie die Gegensprechanlage und zeigen Sie Phil dann gleich den Oberschenkelknochen.

Nehmen Sie Phil seine Schlüssel ab und gehen Sie durch die Tür. Holen Sie sich einen Glaskolben aus der Vitrine und kombinieren Sie das Riechsalz mit dem Chemiebuch. Nehmen Sie das Geweih vom Hirschkopf und gehen Sie wieder in den Keller hinunter. Wenn Sie noch keine Feile in Ihrem Inventar haben, sehen Sie sich das Werkzeug unten im Bild näher an. Bearbeiten Sie das Hirschgeweih mit der Feile und füllen Sie das Hirschhornmehl in den Glaskolben. Gehen Sie nun wieder zum Schreibtisch, wo Sie den Glaskolben auf den Bunsenbrenner stellen. Drehen Sie den Brenner auf und zünden Sie ihn mit dem Feuerzeug an. Öffnen Sie das Vorhängeschloss am mittleren Kühlfach mit Phils Schlüsselbund und öffnen Sie das Fach. Reichen Sie Ralph erst das Riechsalz und dann Mr. Bubby. Öffnen Sie nun noch die Metallkiste auf dem Schreibtisch und verlassen Sie den Keller wieder.

Oben verschließen Sie die Kellertür mit Phils Schlüsseln, bevor Sie sich weiter umsehen können. Öffnen Sie die Schublade am Schreibtisch mit den Schlüsseln und schalten Sie dann den Computer ein. Als Passwort tippen Sie M-O-R-G-U-E[11] ein und bestätigen mit der Eingabetaste.

Minispiel 1:
Nehmen Sie die Diskette vom Schreibtisch und schieben Sie sie in den Rechner.

[11] Das Post-It am Monitor gibt einen Hinweis auf das Passwort. Und wenn Sie den ersten Teil gespielt haben, wissen Sie dass ursprünglich „Morgue“ über dem Eingang stand.

Schauen Sie sich das Kabel auf dem Boden an und öffnen Sie dann das Geheimfach an der Vitrine. Sehen Sie sich die Videokassette am Fernseher an und verlassen Sie dann das Haus. Öffnen Sie das Schloss am Müllcontainer mit Phils Schlüsseln und werfen Sie die Schusswaffen hinein.

Bild 11:
Klicken Sie auf den Raben auf dem Dach (oben links).

Gehen Sie nun ins Hotel und betreten Sie nach der Zwischensequenz Murrays Büro. Durchsuchen Sie die Schubladen und sehen Sie sich danach das Diplom an der Wand an. Ermitteln Sie die genaue Position des Stahlschranks mit dem Zollstock und verlassen Sie das Büro wieder. Gehen Sie weiter zu den Zimmern und durchsuchen Sie den Werkzeugkasten auf dem Flur. Betreten Sie nun Zimmer 2 und vermessen Sie dort die Wand mit dem Zollstock. Bearbeiten Sie dann die Wand mit dem Skalpell und anschließend mit dem gusseisernen M. Dann sehen Sie durch das Loch und gehen wieder in Murrays Büro. Benutzen Sie dort das Telefon und öffnen Sie anschließend den Stahlschrank.

Bild 12:
Sehen Sie sich die Mappe mit Fotos und Negativen an, die Sie in Murrays Stahlschrank gefunden haben.

Jetzt geht's ab in Richtung Schloss. Nach der Zwischensequenz an der Kreuzung gehen Sie weiter zum Schlosstor.

Bild 3:
Klicken Sie auf den Raben auf dem Torpfosten.

Betreten Sie das Gelände und gehen Sie nach rechts in den Schlossgarten. Durch die Tür auf dieser Seite gelangen Sie in die Küche. Nehmen Sie die Kerze vom Schrank und zünden Sie die Kerze mit dem Feuerzeug an. Bearbeiten Sie nun die Munition mit der Kneifzange, füllen Sie das Schwarzpulver in die Papprolle und verschließen Sie die Rolle mit der Kerze. Falls Sie noch keine Zigarettenschachtel im Inventar haben, finden Sie hier eine auf dem Boden. Stecken Sie dann eine Zigarette in die Papprolle. Gehen Sie nun hinaus zum Haupteingang auf der Vorderseite des Schlosses und stecken Sie dort den Böller in die Lampe auf der rechten Seite. Dann laufen Sie zurück in die Küche und schleichen sich von dort in die Halle und weiter in Victorias Zimmer. Reden Sie mit ihr über alles.

Kapitel III

Wandern Sie zum Schlosstor und wenden Sie dort die Wanderkarte auf den Menhir an, um dessen Position auf der Karte zu vermerken. Gehen Sie dann durch den Eingang

 © *2010-2011 K1n9_Duk3*

auf das Gelände und markieren Sie den zweiten Menhir auf der Karte. Betrachten Sie außerdem noch die Fassade und durchsuchen Sie die Lunchbox am Gerüst. Folgen Sie nun dem Weg nach hinten rechts in den Schlossgarten und markieren Sie die zwei dort befindlichen Menhire auf der Karte.

Bild 2:
Klicken Sie auf den Raben im Baum.

Gehen Sie nun durch die Seitentür in die Küche und öffnen Sie die Kellertür mit Ihrem Schlüsselbund. Gehen Sie durch die Kellertür und nehmen Sie sich die Rohrschelle und die Sprühdose. Kehren Sie dann in den Schlossgarten zurück und folgen Sie dort dem Weg nach hinten zum Gewächshaus.

Bild 1:
Klicken Sie auf den Raben im Baum (rechts oben im Bild).

Betreten Sie das Gewächshaus und stecken Sie sich drinnen den Eimer, den Gartenschlauch und den Holzstiel ein. Legen Sie nun den Teppich und die Kacheln darunter zur Seite und öffnen Sie die Bodenluke. Befestigen Sie die Rohrschellen am Holzstiel und klemmen Sie das M daran fest. Mit dem Greifhaken angeln Sie sich dann den Koffer. Öffnen Sie den Koffer und lesen Sie das Notizbuch.

Betreten Sie nun das Schloss und gehen Sie von der großen Halle nach links in die Bibliothek und sehen Sie sich den Stammbaum an der rechten Wand an. Dann gehen Sie zurück in die Halle und dort die Treppe hinauf.

Betreten Sie den vorderen Raum (für Kenner des ersten Teils: Roberts Arbeitszimmer) und sehen Sie sich dort die Gemälde an. Betrachten Sie das Bild von Dergham Gordon aus der Nähe und nehmen Sie den Teil des Rahmens auf der rechten Seite heraus. Sehen Sie sich die Lücke im Rahmen an und stecken Sie Zahnstocher in die Löcher. Dann stecken Sie das Stück des Bilderrahmens auf die Löcher.

Gehen Sie nun zurück in den Korridor, betreten Sie Victorias Zimmer und sehen Sie sich das Gemälde über dem Bett an. Dann gehen Sie hinunter in die Halle und von dort weiter in das Teezimmer. Sehen Sie den Marmorsockel genauer an und stecken Sie den selbstgebauten Schlüssel in die Löcher. Dann drücken Sie auf die verdächtige Stelle am oberen Sockel und nehmen den Brief und etwas Bargeld aus dem Fach.

Gehen Sie zurück in die Halle und tragen Sie den Globus auf der Wanderkarte ein. Dann verlassen Sie das Schloss durch den Haupteingang und sprechen vor der Tür mit Gregory. Geben Sie ihm das Geld und beauftragen Sie ihn mit der Renovierung der Fassade.

Nach der Sitzung begeben Sie sich zurück zum Schloss und reden mit Steve über den Unfall. Anschließend schnappen Sie sich den Kanister vom Boden und die Flasche vom

Lampensockel und gehen dann in die Halle. Nun geht's wieder ins Gewächshaus. Bearbeiten Sie die Statue mit dem Industriereiniger und markieren Sie die Statue dann auf der Wanderkarte.

Benutzen Sie jetzt den Bleistift mit der Wanderkarte und verbinden Sie die fünf Punkte außerhalb des Schlosses (also alle bis auf den Grundstein in der Halle) zu einem Fünfeck. Dann ziehen Sie vom Grundstein aus jeweils eine Linie durch alle fünf Eckpunkte. Das Ergebnis sollte wie Abbildung 3.2 aussehen.

Abbildung 3.2: Karte

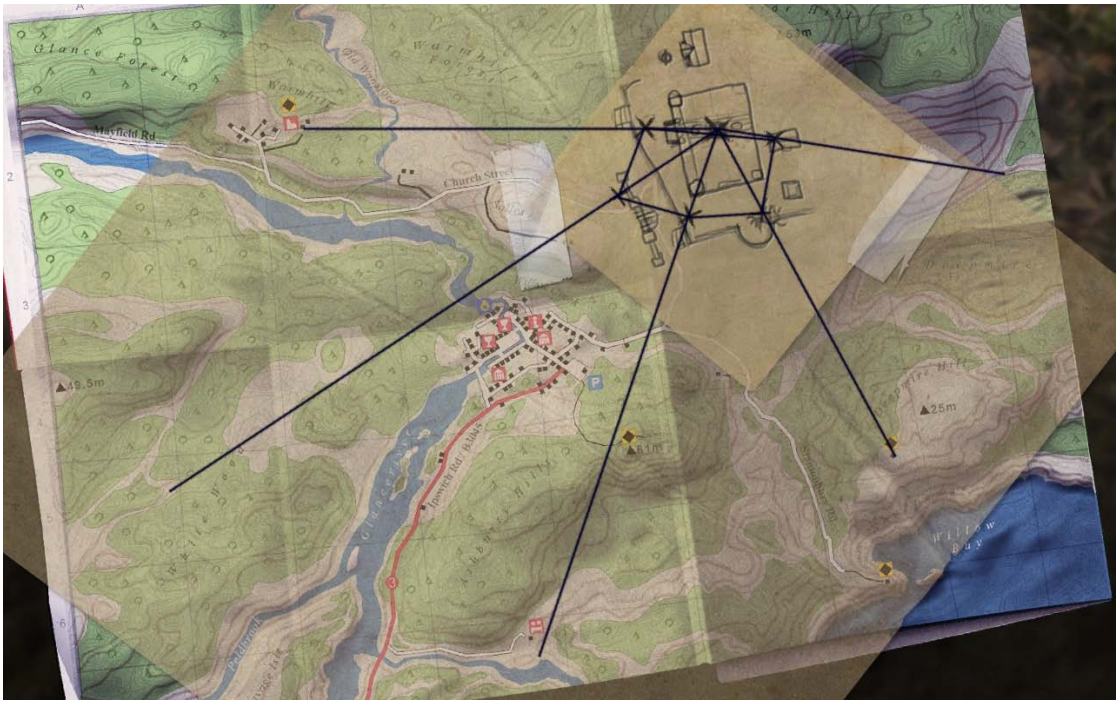


Bild 18:
Gehen Sie zum Schlosstor und werfen Sie einen Blick in den Briefkasten. Öffnen Sie den Brief und lesen Sie sich die Nachricht danach ein zweites Mal durch, um das Bild freizuschalten.
Das Öffnen des Briefkastens ist auch Voraussetzung für Bild 23!

Begeben Sie sich nun zur Kreuzung im Wald und folgen Sie dem Schotterweg nach rechts, bis Sie zum Leuchtturm gelangen. Vom Leuchtturm gehen Sie weiter nach hinten zur Ruine der Akademie.

Bild 20:
Klicken Sie auf den Raben auf der Mauer im Hintergrund.

 © *2010-2011 K1n9_Duk3*

Bild 22:
Klicken Sie auf den Raben auf dem Boden vor dem Leuchtturm.

Als nächstes führt Sie Ihr Weg nach Warmhill. Gehen Sie durch das Tor hinten rechts zum Pfarrhaus, sehen Sie sich dort die alte Tür an und stecken Sie die Glasscheibe ein. Gehen Sie dann in die Kirche, wo Sie Vater Frederick zunächst auf den Brief aus dem Vatikan ansprechen und ihn dann nach den Portalen fragen.

Begeben Sie sich nach Willow Creek und „borgen“ Sie sich das Flickzeug vom Fahrrad vor Doktor Winterbottoms Haus. Dann gehen Sie weiter zum Hotel.

Bild 23:
Gehen Sie ins Hotel und bringen Sie den Zimmerschlüssel zurück.

Steigen Sie die Stufen rechts neben dem Hotelgebäude hinab zum Fluss.

Video 21:
Sehen Sie sich das Treibgut auf dem Wasser an.

Minispiel 4:
Machen Sie ein Foto von Bobby.

Reden Sie mit Bobby und geben Sie ihm die wertvolle Halskette. Stecken Sie sich dafür seine Wathose ein und machen Sie das Teil mit dem Flickzeug wieder wasserdicht. Die geflickte Wathose ziehen Sie sich mit einem Rechtsklick an und gehen dann ins Wasser und sehen sich die Menhire aus der Nähe an. Legen Sie die Glasscheibe in den Eimer und sehen Sie sich mit dem Eimer die dunkle Stelle im Wasser an. Anschließend können Sie wieder aus dem Wasser gehen.

Reisen Sie zur Kreuzung im Wald und gehen Sie von dort nach rechts auf den Schotterweg. Folgen Sie nun dem Trampelpfad nach hinten in den Sumpf.

Bild 16:
Klicken Sie auf den Raben im Baum oben links.

Heben Sie den Metalldetektor auf und gehen Sie zum verfallenen Anwesen. Schließen Sie das Auto mit Phils Schlüsseln auf und werfen Sie einen Blick unter die Motorhaube. Stecken Sie außerdem den Gartenschlauch in den Tankdeckel. Dann betreten Sie das Haus, durchsuchen den Elektroschrott nach brauchbaren Gegenständen und stecken außerdem noch eine Flasche ein. Nach einem kurzen Besuch im Keller geht's wieder zum Schloss.

Vor dem Haupteingang liegt ein Bohrhammer auf dem Boden, den Sie erst mit Treibstoff aus dem Benzinkanister füllen und anschließend einstecken. Nun müssen Sie nur noch die Plastikflasche mit Wasser füllen. Dies können Sie beispielsweise am Springbrunnen vor dem Hotel erledigen.

Begeben Sie sich zur Kreuzung im Wald und gehen Sie von dort nach links auf den Pfad. Befestigen Sie nun die Autobatterie und anschließend das Transistorradio am Metalldetektor.

Video 20:
Heben Sie den Ast vom Boden auf und stochern Sie damit vor dem Bohren im Spalt am Fels herum.

Mit dem Metalldetektor suchen Sie nun den Pfad nach links ab. Bearbeiten Sie den Fels mit dem Bohrhammer, gießen Sie das Wasser aus der Flasche in die Löcher und versiegeln Sie die Löcher dann mit dem Bauschaum. Zum Abschluss des Kapitels gehen Sie zum Schlosstor und reden dort mit Bobby über alle Themen.

Kapitel IV

Zu Beginn dieses Kapitels bleibt Ihnen keine andere Wahl als in das Café zu gehen und dort mit Inspektor Spooner zu reden. Beim verfallenen Anwesen öffnen Sie die Eingangstür mit Phils Schlüsseln. Gehen Sie anschließend die Kellertreppe hinunter und öffnen Sie das Kühlfach mit der Leiche.

Gehen Sie nun zum Steinkreis im Wald und steigen Sie durch das Loch im Fels. In der Höhle sehen Sie sich kurz den Abgrund an und machen dann einen kurzen Abstecher zum Schloss. Im Schlossgarten schnappen Sie sich die an der Wand stehende Leiter und kehren dann automatisch in die Höhle zurück. Gehen Sie nun über den Abgrund und fertigen Sie entweder mit der Kamera oder dem Bleistift eine Kopie der Inschriften auf der Steintafel an. Begeben Sie sich nun ins Café und fragen Sie Edward nach den Hieroglyphen und nach den Hügelgräbern.

Bild 14:
Begeben Sie sich zum hinteren Teil des Friedhofs und fragen Sie den Totengräber nach den Hügelgräbern.

Im Anschluss geht's zur Polizeistation, wo Sie Inspektor Spooner bitten, sich in Miss Valleys Haus umsehen zu dürfen. Lassen Sie sich dann von Constable Zak in Miss Valleys Haus begleiten. Nehmen Sie dort ein Blatt vom Notizblock auf dem Boden, öffnen Sie den Bücherschrank und lesen Sie sich die Seminararbeit durch. Unterstreichen Sie die Wörter „Sektor I3“, „Sumpf“ und „Kleintierknochen“. Streifen Sie mit dem Bleistift über das leere Blatt Papier und lesen Sie die Nachricht. Dann können Sie das Haus wieder verlassen. Begeben Sie sich nun zum östlichen Sumpf, wo Sie im letzten Kapitel den Metalldetektor gefunden haben.

 © *2010-2011 K1n9_Duk3*

Bild 17:
Nehmen Se den Brief vom Steinhaufen, öffnen Sie ihn und lesen Sie sich die Nachricht anschließend ein zweites Mal durch.

Folgen Sie dem Trampelpfad nach rechts und betreten Sie das Hügelgrab. Untersuchen Sie die Blätter, die Grabstelle und den Boden. Dann geht's zurück nach Willow Creek. Statten Sie Dr. Winterbottom einen Besuch ab und sprechen Sie mit ihr über die Wirkung der Medikamente. Fragen Sie Edward im Café nach Kaffe und Abaya im Tante-Emma-Laden nach einem Mittel gegen Sodbrennen. Anschließend führt Sie Ihr Weg in die große Halle des Schlosses, wo Sie die Rolle mit der Baufolie einstecken. In der Küche nehmen Sie den Topf vom Herd und im Gewächshaus sehen Sie sich die Pflanze genauer an.

Gehen Sie nun zurück vor das Hügelgrab im Sumpf. Hängen Sie die Folie vor den Eingang zum Grab und stecken Sie auch ein paar Zweige ein. Betreten Sie dann das Grab und bauen Sie aus den Steinen eine Feuerstelle. Legen Sie die Zweige in die Feuerstelle und entfachen Sie mit dem Feuerzeug ein Lagerfeuer. Stellen Sie den Topf auf das Feuer und geben Sie den Kaffee und das Antazidum in den Topf. Werfen Sie nun noch den Baldrian in das Feuer und trinken Sie dann das Gebräu aus dem Topf. Hinterher sehen Sie sich den schwarzen Schimmel an der Wand näher an.

Begeben Sie sich jetzt in die Höhle unter dem Steinkreis im Wald. Legen Sie die Schwarze Kugel in die Halterung neben dem Portal und gehen Sie durch das Portal. Sehen Sie sich die verschüttete Treppe ganz genau an und machen Sie mit der Kamera ein Foto vom Inneren des Spalts. Bearbeiten Sie nun die Leiche und stecken Sie den Arm in den Spalt an der Treppe. Jetzt können Sie am Spalt an der anderen Seite die schwarze Kugel aufheben und sie anschließend in die Halterung am Portal legen. Zum Abschluss des Kapitels müssen Sie nur noch durch das Portal gehen und das Buch einstecken.

Kapitel V

Bild 15:
Nehmen Sie den Zettel vom Schreibtisch und lesen Sie sich die Nachricht anschließend ein zweites Mal durch.

Beschäftigen Sie sich mit Mordreds Buch, bis die nächste Zwischensequenz beginnt. Klicken Sie sich durch die Konversationen, bis Sie wieder die Kontrolle übernehmen können. Dann reisen Sie zurück zum Schloss. Am Tor treffen Sie auf Edward, den Sie nach dem Grund seines Besuchs fragen. Dann geht es weiter in den Korridor im oberen Stockwerk des Schlosses. Gehen Sie durch den Gang nach hinten in das Zimmer, in dem

Sie aufgewacht sind. Hier stecken Sie Mordreds Buch ein und werfen außerdem gleich noch einen Blick in das Buch der Hüter.

Begeben Sie sich wieder nach Warmhill und betreten Sie die Kirche durch die Seitentür. In der Kirche sprechen Sie mit Vater Frederick über Mordreds Buch und Mordreds Frau. Das war's dann auch schon für dieses Kapitel.

Kapitel VI

Zuerst greifen Sie zum Telefon, um von den neuesten Ereignissen zu berichten. Halten Sie dann ein Streichholz vor die Säule in der hinteren Ecke und nehmen Sie die Abdeckung von der Säule. Anschließend gehen Sie hinauf in Victorias Zimmer und stecken das Schmuckkästchen ein. Verlassen Sie das Zimmer und reden Sie im Korridor mit Adrian über alle Themen. Geben Sie Adrian nun das Schmuckkästchen, damit er es öffnet. Gehen Sie dann wieder in die Bibliothek, sehen Sie sich die Säule aus der Nähe an und stecken Sie den Schwertgriff in das Loch. Sprechen Sie Adrian nun auf den fehlenden Edelstein an und wechseln Sie dann zu Adrian.

Bild 13:
Gehen Sie zur kleinen Hütte in der Nähe der Kirche und klicken Sie dort auf den Raben auf der Tonne.

Video 24:
Betreten Sie die kleine Hütte und sprechen Sie später in der Polizeistation mit Inspektor Spooner über die Hütte.

Begeben Sie sich zur Polizeistation und fragen Sie Spooner nach den fehlenden Edelstein. Dann geht's wieder zurück zum Schloss. Betreten Sie im oberen Stockwerk das hintere Zimmer, durchwühlen Sie den Schrank und nehmen Sie das Seil vom Fenster mit. Entfernen Sie nun mit der Kneifzange den Rubin aus dem Armband und geben Sie ihn Valentina. Wechseln Sie nun zu Valentina und gehen Sie hinunter in die Bibliothek. Bringen Sie den Rubin am Schwertgriff an und stecken Sie den Griff anschließend in das Loch an der Säule.

Wechseln Sie zu Adrian und gehen Sie zum Kellereingang. Nehmen Sie sich das Verlängerungskabel und etwas Salz aus dem Eimer. Stecken Sie das Kabel in die Steckdose und werfen Sie das andere Ende des Kabels dann die Treppe hinunter in den Keller. Zünden Sie nun das Grablicht mit dem Feuerzeug an und gehen Sie die Treppe hinab.

Unten heben Sie das Verlängerungskabel auf und verbinden es mit dem Strahler auf dem Boden. Ziehen Sie das Starkstromkabel von der Decke hinunter in die Pfütze und

 © *2010-2011 K1n9_Duk3*

streuen Sie das Salz in die Pfütze. Knoten Sie das Seil an den Brunnen und öffnen Sie die Abdeckung von der Wasserpumpe. Befestigen Sie das Drahtseil ganz rechts an der Wasserpumpe und werfen Sie den Stromanschluss der Pumpe in das Gitter vorm Brunnen. Legen Sie nun den großen Hebel an der hinteren Wand um, nehmen Sie die Kette vom Brunnen und wickeln Sie die Kette um die Wasserpumpe. Dann schalten Sie die Pumpe über die Bedienelemente ein.

Nach der Zwischensequenz gehen Sie wieder in die Kanalisation. Sprechen Sie Valentina auf das Seil an und schicken Sie sie dann in den Keller. Wechseln Sie dann wieder zu Adrian, steigen Sie in den Käfig (erst beim zweiten Versuch bleibt er auch im Käfig) und ziehen Sie am Seil.

Bild 10:
Brechen Sie das Minispiel beim ersten Versuch ab, indem Sie auf das Seil klicken.

Für das Minispiel bleibt Ihnen nicht viel Zeit, also beeilen Sie sich. Oben an jeder der vier Wände sehen Sie ein Symbol, dem Sie eines der Symbole im unteren Bereich zuordnen müssen: Beim Haus klicken Sie auf die Vase, beim Dreizack auf die Blüte, beim schlecht erkennbaren Symbol (Vogel) auf den Kopf und beim Fisch auf die Hand.[12]

Bild 9:
Versuchen Sie, die Steintür auf der linken Seite mit Adrians Schlüsselbund zu öffnen.

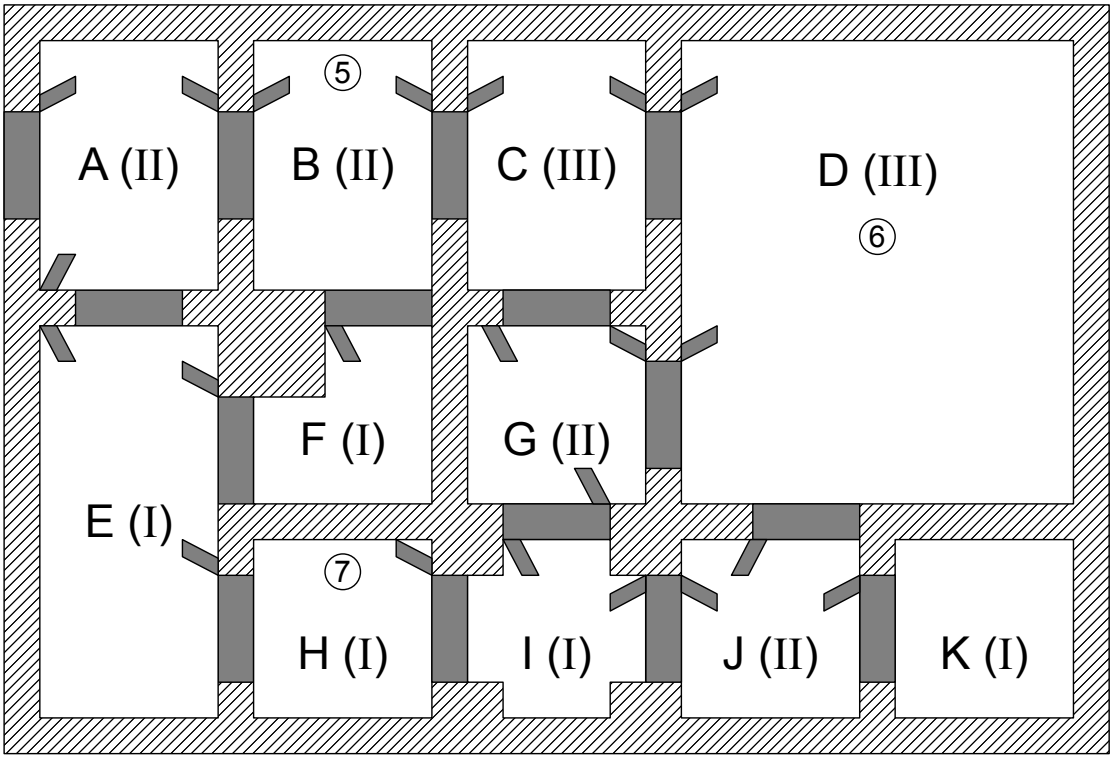
In der großen Höhle öffnen Sie den ersten und den dritten Sarkophag von links und sollten darin eine Pfeilspitze und einen Fisch finden. Dann gehen Sie durch die Steintür auf der rechten Seite in das Labyrinth. Mit Abbildung 3.3 und der nachfolgenden Anleitung[13] sollten Sie gefahrlos durch das Labyrinth gelangen.

Anmerkung: Es ist möglich, im Labyrinth in eine Sackgasse zu geraten. Wenn sich die Schatten beispielsweise in den Räumen C und D befinden und die Tür zwischen diesen beiden Räumen geschlossen ist, haben Sie keine Möglichkeit mehr, sie von dort zu vertreiben. Sie sollten also sicherheitshalber beim Betreten des Labyrinthes Ihren Spielstand speichern.

Schließen Sie die Eingangstür in Raum A, öffnen Sie erst die Tür A-E und dann die Tür A-B. Schicken Sie beide Figuren in Raum E und schließen Sie die Tür A-E. Öffnen Sie E-F, gehen Sie mit Adrian nach F und schließen Sie E-F von außen mit Valentina. Öffnen Sie mit Adrian die Tür B-F, um den ersten Schatten von B nach A zu treiben. Dann gehen Sie nach B und durchsuchen die Nische an der oberen Wand. Sie sollten

[12] Die Symbole finden Sie jeweils untereinander an den Säulen in der Kanalisation.
[13] Weg zur Lösung siehe Anhang (Seite 71)

Abbildung 3.3: Das Schattenlabyrinth



dabei eine Schale finden. Schließen Sie nun A-B, öffnen Sie B-C und gehen Sie weiter nach C.

Wechseln Sie zu Valentina und gehen Sie von Raum E über Raum H in Raum I – die Türen zwischen diesen Räumen können Sie geöffnet lassen. Öffnen Sie I-J, gehen Sie nach J und öffnen Sie D-J. Dann gehen Sie zurück in Raum I und schließen I-J wieder. Öffnen Sie G-I und gehen Sie nach G, wo Sie G-I wieder schließen und erst C-G und dann D-G öffnen. Wechseln Sie zu Adrian und öffnen Sie C-D. Damit sollte der zweite Schatten von Raum D in Raum J flüchten. Jetzt können Sie beide Figuren gefahrlos in Raum D schicken. Öffnen Sie dort den Sarkophag und nehmen Sie das Artefakt (Stab) heraus.

Schicken Sie Valentina zurück in Raum E – die Tür G-I können Sie dabei gefahrlos öffnen. Schließen Sie alle Türen, die aus Raum E führen und wechseln Sie wieder zu Adrian. Gehen Sie nach B, schließen Sie B-C, stellen Sie sicher, dass B-F noch geöffnet ist, dann öffnen Sie A-B. Gehen Sie nun nach F und schließen Sie B-F. Wechseln Sie wieder zu Valentina und öffnen Sie A-E. Jetzt öffnen Sie noch E-F und schließen A-B

 © *2010-2011 K1n9_Duk3*

von Raum A aus. Dann können Sie die Eingangstür öffnen und das Labyrinth wieder verlassen.

Wenden Sie sich nun der Schale am Fuß der Statue zu und legen Sie die Pfeilspitze, den Stab, die Schale und den Fisch[14] hinein. Öffnen Sie eine der Kapseln und stecken Sie den Schlüssel in die Steintür auf der linken Seite. Anschließend öffnen Sie die restlichen Kapseln und benutzen die Schlüssel, um die Tür komplett zu öffnen.

Gehen Sie nun durch die linke Tür und folgen Sie dem Säulengang in den Altarraum. Öffnen Sie hier die beiden in den Boden eingelassenen Sarkophage und holen Sie sich die Schwertspitze aus dem rechten Sarkophag. Sehen Sie sich dann den Altar aus der Nähe an und geben Sie die in Abbildung 3.4 gezeigte Symbolfolge[15] ein. Dann gehen Sie durch den Geheimgang in das Alchemielabor.

Abbildung 3.4: Altar

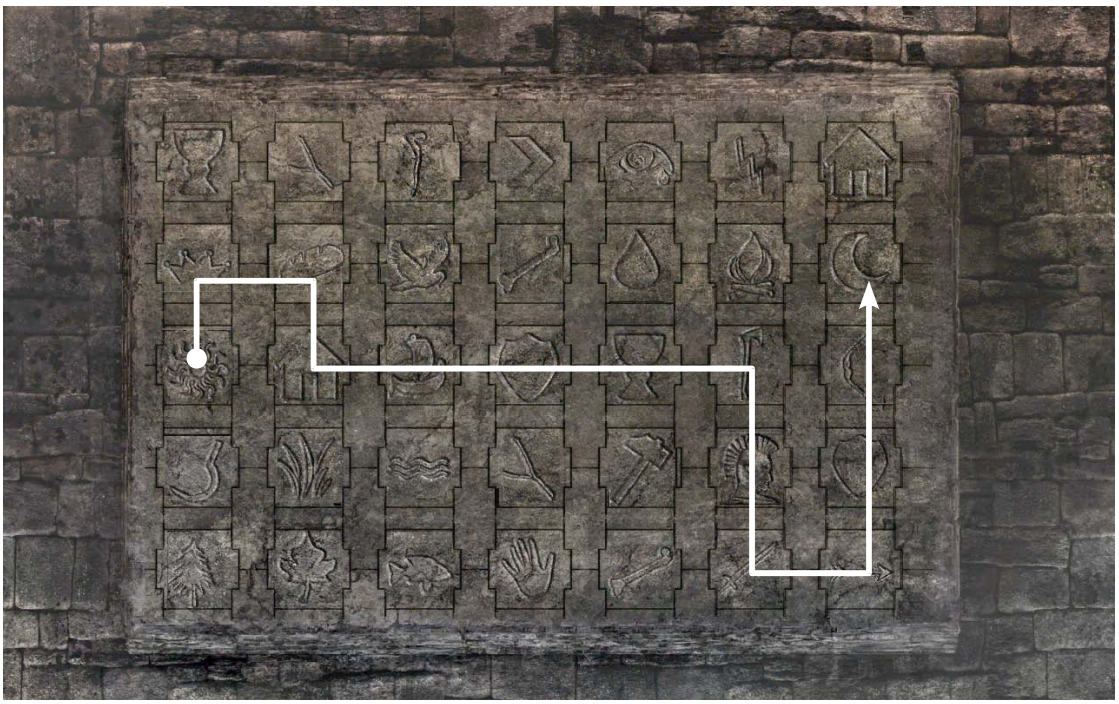


Bild 8:
Lassen Sie Valentina das Buch auf den Lesepult untersuchen.

Nehmen Sie sich eines der alten Schwerter und fragen Sie Valentina dann nach ihrem

[14] Weg zur Lösung siehe Anhang (Seite 71)
[15] Weg zur Lösung siehe Anhang (Seite 72)

Dolch. Gehen Sie nun durch das Tor und wechseln Sie dort zu Valentina. Sehen Sie sich den Black Mirror und den Altar an, dann gehen Sie zurück ins Labor. Hier werfen Sie einen Blick auf den Alchemietisch und die alten Schwerter. Anschließend gehen Sie weiter zurück in die Kathedrale und sehen Sie sich den Sarkophag auf der linken Seite an.

Nun sollten Sie wieder die Kontrolle über Adrian übernommen haben. Machen Sie ein Foto vom Inhalt des linken Sarkophags und stecken Sie sich anschließend die wichtigsten Teile ein. Die morschen Knochen verteile Sie dann auf dem Altar vor dem Black Mirror und ordnen die Knochen wie in Abbildung 3.5 gezeigt an. Achten Sie auf die Lage der Kniescheiben und den Winkel der Arme, damit Sie die Knochen nicht vertauschen.

Abbildung 3.5: Skelettpuzzle

Indes bearbeitet Valentina den schwarzen Fleck im Teezimmer mit ihrem Dolch und schnappt sich das Schwert. Dann geht's wieder unter die Erde. Nach einem kurzen Gespräch mit Adrian (Mordreds Skelett; Kann losgehen) schnappen Sie sich das Gift vom Alchemietisch und gehen durch das Tor zum Black Mirror. Legen Sie einfach das Schwert zu Adrian und verabreichen Sie ihm am Ende die Adrenalinspritze.

 © *2010-2011 K1n9_Duk3*

Bild 24:
Das Bild wird freigeschaltet, sobald Sie das Spiel durchgespielt haben.

Anhang

Kapitel VI: Das Schattenlabyrinth

Das Labyrinth funktioniert nach bestimmten Regeln: In jedem Raum gibt es eine Lichtquelle, die aber nur dann aktiviert wird, wenn eine bestimmte Anzahl von Türen in diesem Raum geöffnet ist. Die Schatten können sich nur durch geöffnete Türen bewegen und meiden die beleuchteten Räume. Die Schatten greifen Figuren in direkt benachbarten Räumen an, wenn die Figur sich in einem dunklen Raum befindet, oder der Schatten sich in einem beleuchteten Raum befindet und nicht in einen dunklen Raum flüchten kann.

Die römischen Ziffern in Abbildung 3.3 geben an, wie viele Türen in jedem Raum geöffnet sein müssen, damit der Raum beleuchtet wird. In der großen Höhle befindet sich ein Loch direkt neben der Tür zum Labyrinth. In diesem Loch können Sie eine Karte finden, auf der die Zahlen für jeden Raum im Labyrinth angegeben sind.

Kapitel VI: Die Waagschale

Es gibt insgesamt sieben Artefakte, die in die Schale gelegt werden können. Die ersten vier befinden sich in der Höhle: eines auf dem Boden (Boot) und die anderen drei in den Sarkophagen (der Sarkophag auf der rechten Seite ist leer). Die letzten drei Artefakte sind im Schattenlabyrinth an den in Abbildung 3.3 gekennzeichneten Positionen zu finden.

Um herauszufinden, welche Artefakte in die Schale gelegt werden sollen, müssen Sie sich mit Valentina die Hieroglyphen direkt links neben der Statue in der Höhle ansehen. Die Zeichnung im oberen Bereich gibt die entscheidenden Hinweise. Vier Personen stehen und drei liegen auf dem Boden. König und Krieger liegen am Boden, also bleiben deren Artefakte (Krone und Schild) auf dem Boden vor der Waagschale liegen. Unter den stehenden Personen befinden sich ein Jäger und ein Priester, also wandern deren Artefakte (Pfeilspitze und Stab) in die Waagschale. Welches der drei verbleibenden Artefakte auf dem Boden liegen bleiben muss, können Sie dann durch Ausprobieren herausfinden.

Kapitel VI: Das Altarpuzzle

Die von Valentina übersetzte Inschrift gibt die ersten Hinweise. Der Satz beginnt mit dem „Sonnenaufgang“ und endet mit „Finsternis“, also ist die Sonne das erste Symbol und der Sichelmond das letzte. Die Begriffe „König“ und „Krieger“ sind Ihnen schon beim Rätsel mit der Waagschale begegnet. Der untere Bereich der Hieroglyphen an der Wand neben der Waage beinhaltet unter anderem die Symbolfolgen für „König“ und „Krieger“, Sie müssen also nur noch herausfinden, welche Symbolfolgen die richtigen sind.

Ehrlich gesagt lässt sich das Rätsel aber durch Versuch und Irrtum *viel* schneller lösen: Starten Sie mit der Sonne und klicken Sie jeweils die benachbarten Felder an. Haben Sie ein verkehrtes Feld angeklickt, wird die Sequenz abgebrochen. Merken Sie sich einfach die richtigen Symbole und probieren Sie es weiter, bis Sie beim Mond ankommen.

© *2010-2011 K1n9_Duk3*

Ohne Fleiß kein Preis

Was ist das?

Ohne-Fleiß-kein-Preis-Spiele sind Schiebepuzzles, bei denen man (mehr oder weniger) zufällig angeordnete Kacheln durch Verschieben wieder richtig anordnen muss. Die ursprüngliche Form des Spiels – das 15-Puzzle – besteht aus einem 4×4 Felder großen Rechteck mit 15 Kacheln (das 16. Feld ist leer).

Beim klassischen 15-Puzzle sind die Kacheln mit den Zahlen von 1 bis 15 durchnummeriert. Es gibt aber auch Varianten, bei denen statt der Zahlen Teile eines Bildes verwendet werden. In diesen Fällen wird das Spiel meist dadurch erschwert, dass man zunächst erkennen muss, welche Bildkachel wohin gehört.

Darüber hinaus gibt es noch weitere Varianten mit einer veränderten Spielfeldgröße. Neben 4×4 (15-Puzzle) oder 3×3 (8-Puzzle) sind auch nicht-quadratische Spielfelder wie etwa ein 8×4 Feld (31-Puzzle) möglich.

Abbildung 4.1: Korrekt geordnete 8-, 15- und 31-Puzzles

1	2	3
4	5	6
7	8	

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	

Diese Puzzles sind in den unterschiedlichsten Formen in Computerspielen zu finden. Neben Adventures wie **Black Mirror**, **The Abbey**, **The Whispered World** oder **Gilbert Goodmate** lassen sich auch in Spielen anderer Gattung solche Puzzles finden, beispielsweise in **Pokémon**.

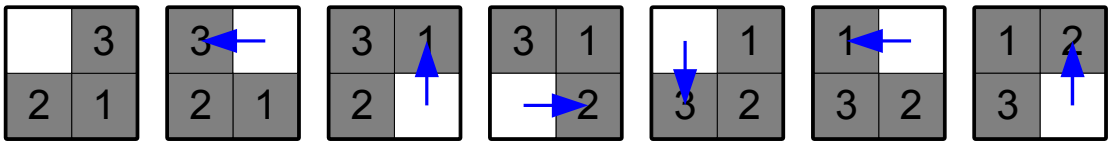
Lösungsstrategien

Die hier angegebenen Lösungsstrategien führen *nicht* zu einem optimalen Lösungsweg! Allerdings lösen Sie große Puzzles mit diesen Strategien schneller, als ein durchschnittlicher PC einen optimalen Lösungsweg errechnen könnte.

Trivialfälle

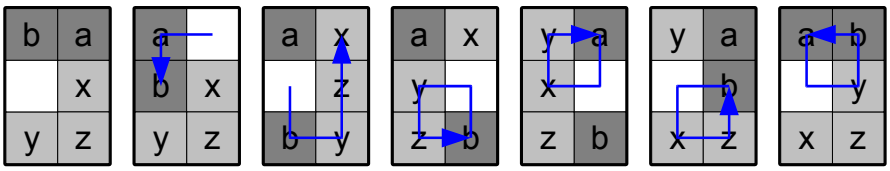
Der trivialste Fall ist ein 2×2 Feld. Dieses lässt sich ganz einfach durch Rotieren der Kacheln lösen, falls es überhaupt lösbar ist.

Abbildung 4.2: Rotieren in einem 2×2 Feld



Der nächstgrößere Fall ist ein 2×3 oder 3×2 Feld. Um dieses Puzzle zu lösen, ordnen wir eine der zwei-Felder-langen Spalten bzw. Zeilen korrekt an. Falls die beiden Kacheln, die in diese Reihe gehören, nicht in dier richtigen Reihenfolge liegen, müssen wir sie erst nach der in Abbildung 4.3 gezeigten Vorgehensweise vertauschen. Somit hätten wir dann einen Teil des Feldes korrekt geordnet und es bleibt nur noch ein 2×2 Feld übrig, von dem wir bereits wissen, wie wir es ordnen können.

Abbildung 4.3: Vertauschen von a und b in einem 2×3 Feld



Anmerkung: Wie man sehen kann, werden in Abbildung 4.3 nicht nur die Positionen von a und b vertauscht, sondern auch die von x und y. Es wäre nämlich unmöglich, *nur* die Positionen von a und b zu vertauschen – egal wie groß das Puzzle ist.

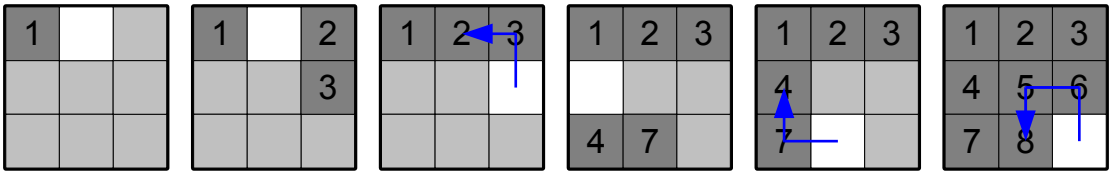
Wir haben also ein etwas komplizierteres Problem auf ein einfacheres Problem reduziert, das wir bereits lösen können. Und nach genau diesem Muster können wir weiter verfahren, um noch komplexere Puzzles zu lösen.

 © *2010-2011 K1n9_Duk3*

8-Puzzle

Wir beginnen, indem wir zuerst die Positionen korrekt besetzen, die am weitesten von der Zielposition des Lochs entfernt sind. In diesem Fall also mit der 1. Diese an ihren Platz zu bekommen, sollte keine große Herausforderung darstellen, weil wir uns überhaupt nicht darum scheren, wohin wir die restlichen Kacheln dabei verschieben.

Abbildung 4.4: Lösen des 8-Puzzles



Als nächstes wird die 2 verschoben. Allerdings wollen wir sie nicht direkt auf ihren Platz schieben, sondern auf den Platz, auf den eigentlich die 3 gehört. Dann versuchen wir, die 3 direkt unter die 2 zu bekommen. Wenn aber beispielsweise die 3 zwischen der 1 und der 2 liegt, müssen wir dazu auch die 2 bewegen. Wie wir dies anstellen, sehen Sie in Abbildung 4.3.

Wenn die 3 nun unter der 2 liegt, müssen wir nur noch den Stein wegschieben, der sich auf der Position der 2 befindet. Anschließend schieben wir die 2 auf ihren Platz und dann die 3.

Somit hätten wir die oberste Reihe korrekt angeordnet. Bleiben noch die beiden unteren. Wir machen uns nun an die erste Spalte, da diese nun am weitesten von der Zielposition des Lochs entfernt ist.

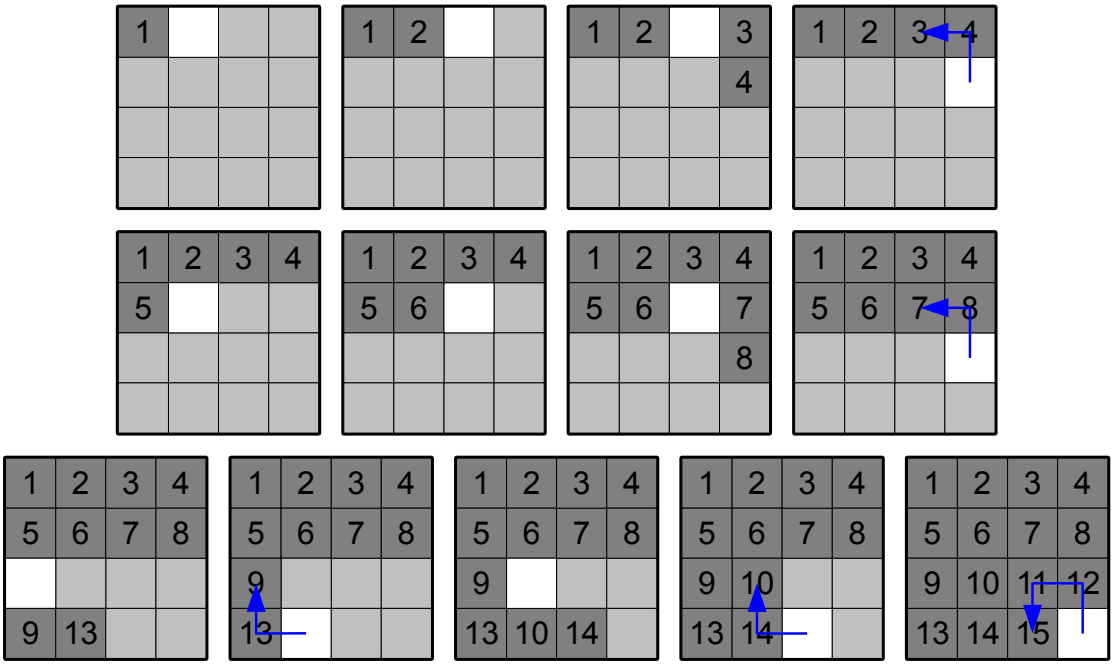
Die erste Kachel dieser Spalte, die 1, haben wir ja schon auf der richtigen Position. Bleiben noch die 4 und die 7. Wie schon bei der ersten Reihe müssen wir nun die 4 auf die Position der 7 bringen und die 7 rechts daneben auf die Position der 8. Wenn das gelingt, schieben wir zuerst die 4 auf ihren Platz und dann die 7. Wenn 4 und 7 in der falschen Reihenfolge nebeneinander liegen, wird erneut die Methode aus Abbildung 4.3 angewendet. Diesmal jedoch um 90° gedreht.

Nun bleibt nur noch das kleine 2×2 Feld mit den Kacheln 5, 6, 8 und dem Loch übrig. Diese sollten sich nun problemlos durch Rotieren an die richtigen Plätze bringen lassen. Falls dies nicht möglich ist, so war das Puzzle von Anfang an unlösbar.

15-Puzzle

Um das 15-Puzzle (Feld: 4×4, Loch: 16) zu lösen, könnten wir zunächst die erste Zeile und die erste Spalte korrekt anordnen. Die restlichen Felder ergeben dann ein 8-Puzzle (mit anderen Zahlen), das sich ganz einfach wie oben beschrieben lösen lässt. Wir können allerdings auch etwas anders vorgehen:

Abbildung 4.5: Lösen des 15-Puzzles



Zuerst bringen wir die 1 auf ihren Platz, ohne uns um den Rest zu kümmern. Dann platzieren wir die 2 ebenfalls auf ihrem Platz. Die 3 wandert zuerst auf den Platz der 4 und die 4 direkt darunter auf den Platz der 5. Dann schieben wir die 3 und die 4 weiter auf ihren Platz.

Wie beim 8-Puzzle können wir hier die Methode aus Abbildung 4.3 anwenden, wenn 3 und 4 in der falschen Reihenfolge liegen. Da wir mehr als nur 2×3 ungeordnete Felder zur Verfügung haben, geht es aber eventuell auch anders.

Im Anschluss wenden wir uns der zweiten Zeile zu. Wir bringen erst die 5 und dann die 6 auf ihre Positionen. Dann versuchen wir, die 7 auf die Position der 8 und die 8 auf die Position der 12 zu bringen und benutzen dafür bei Bedarf das in Abbildung 4.3 gezeigte Tauschverfahren.

 © *2010-2011 K1n9_Duk3*

Nun vervollständigen wir die ersten zwei Spalten. Dazu bringen wir die 9 auf die Position der 13 und die 13 auf die Position der 14. Bei Bedarf verwenden wir wieder das in Abbildung 4.3 gezeigte Verfahren. Dann bringen wir 9 und 13 an ihre Zielpositionen.

Als nächstes folgen 10 und 14, die wir – gegebenenfalls unter Ausnutzung des Tauschverfahrens – korrekt anordnen.

Die verbleibenden Kacheln 11, 12 und 15 können dann durch Rotieren auf ihre Zielposition gebracht werden. Wenn das nicht möglich ist, war das Puzzle von Anfang an unlösbar.

Allgemein

1. Wählen Sie die Zeile (oder Spalte) am Rand des unsortierten Teils des Feldes aus, die am weitesten von der Zielposition des Lochs entfernt ist.
2. Bringen Sie in dieser Zeile (beziehungsweise Spalte) nacheinander alle Kacheln auf ihre Position, bis auf die letzten zwei.
3. Ordnen Sie die beiden noch fehlenden Kacheln untereinander (beziehungsweise nebeneinander) am Rand des Feldes an. Falls nötig, wenden Sie dazu das Tauschverfahren aus Abbildung 4.3 an.
4. „Drehen“ Sie die beiden Kacheln wie bei 8- und 15-Puzzle gezeigt an ihren Platz.
5. Wiederholen Sie die Schritte 1 bis 4, bis Sie einen Trivialfall erhalten.

Alternativ können Sie natürlich auch erst alle Zeilen (bis auf die letzten zwei) sortieren und dann mit den Spalten weitermachen, wie es beim 15-Puzzle vorgeführt wird.

Quellenangabe

Die hier angegebenen Lösungsstrategien wurden aus einer Strategie zum Lösen des 15-Puzzles abgeleitet. Den englischsprachigen Originaltext zum 15-Puzzle können Sie unter der folgenden URL nachlesen:

`http://www.javaonthebrain.com/java/puzz15/technical.html`