

BLACK MIRROR III

Lösungshilfe

by Locke

http://www.dtp-entertainment.com/de/games/game_detail.php?id=2450&landid=2



Nach einer kurzen Intro, die uns die Geschehnisse im Jahr 1969 näher bringen, befinden wir uns im

1. Kapitel

1993

Biddeford, Maine



Wir nehmen die **Schachtel mit den Sicherungen** aus dem Regal u. öffnen den Sicherungskasten.



Hier entfernen wir die defekte Sicherung u. ersetzen sie durch eine Neue.

Jetzt betätigen wir rechts unten, den Hauptschalter u. es ward Licht!



**Nun schauen wir uns etwas um.
Wir kippen die Holzpalette um u. nehmen eine Flasche
Fotoentwickler mit.**



**Das wäre erledigt u. wir begeben uns nach oben.
Hier erhalten wir von Fuller den ehrenvollen Auftrag das
Werbeschild vor die Tür zu stellen.
Irgendwie hatten wir uns diesen Ferienjob anders vorgestellt!**



Wir unterhalten uns noch etwas mit unserem Chef, schnappen uns das Werbeschild u. stellen es vor die Tür.



Hier werden wir von einer jungen Dame, namens Angelina, angesprochen u. auf einen Fehler aufmerksam gemacht. Wir korrigieren ihn, unterhalten uns mit Angelina u. nehmen sie mit zu Fuller.



Dieser blamiert uns vor der schönen Angelina, gibt uns einen **Brief für Mrs. Biba**, einen **Abholschein** u. schickt uns los. Draußen sehen wir uns Fullers alten Schlitten an u. marschieren zur Hafenpromenade.



Hier betreten wir den Souvenirladen u. versuchen uns vernünftig mit Rosi zu unterhalten.



Leider mit wenig Erfolg, also verlassen wir wieder den Laden u. verpassen dem roten Cabriolet einen freundschaftlichen Tritt! Die Alarmanlage meldet sich zu Wort u. wir gehen in den Laden zurück.





Die Kundin verschwindet u. nun erhalten wir, natürlich nur gegen den Abholschein, **Fullers Paket.
Das andere Paket bekommen wir, da wir so lieb zu Rosi waren, natürlich nicht.
Also müssen wir uns etwas einfallen lassen!**



Wir bemerken die Blanko-Abholschein auf dem Tresen u. haben eine Idee!



Wir fragen sie, ob ein Paket für uns da wäre, sie dreht sich um, wir klauen einen **Abholschein** u. verduften!



Am Pier führen wir ein kurzes, informatives Gespräch mit der traurigen jungen Frau, nehmen die **Metallstange**, die neben uns liegt, mit u. gehen zum Hauptplatz.



**Und hier zu Biba`s Diner.
Wir betreten ihn u. werden zur Begrüßung, von einem fremden
Mann, angerempelt!**



**Wir gehen an die Bar, reden mit Mrs. Biba u. übergeben ihr
heimlich den Brief von Fuller.
Leider beglückt dessen Inhalt Mrs. Biba nicht sonderlich u. sie
komplimentiert uns aus dem Diner!**



Auf dem Wege hinaus nehmen wir uns noch etwas **Essig** u. einige **Scheiben Brot** mit u. unterhalten uns mit dem Arzt aus dem „Gesundheitscenter“ über unsere Mutter. Sie ist heute nicht erschienen u. wir versprechen dem Arzt sie vom Fotolabor aus anzurufen. Anschließend gehen wir wieder zurück ins Fotolabor!





Vor der Tür treffen wir Angelina, die ganz empört über Fullers Annäherungsversuche ist.

Sie gibt uns die Adresse u. die Zimmernummer ihres Hotels u. bittet uns, ihr die Fotos zu bringen.

Begeistert stimmen wir zu, sie verabschiedet sich u. wir beobachten, wie der Fremde aus dem Diner sie verfolgt!

Wir gehen zurück in den Laden, werden liebevoll begrüßt u. erhalten einen Haufen neuer Aufträge zugeschanzt!

Zuerst aber müssen wir Mutter anrufen u. uns dann um Angelinas Fotos kümmern!

Wir gehen nach links u. ins Hinterzimmer.

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>



Hier versuchen wir Mutter anzurufen, aber ihr Anschluss ist besetzt!



Nun betritt Fuller das Hinterzimmer, macht uns rund u. erzählt, dass Mutter vorhin bei ihm angerufen hat u. wirres Zeug geredet hat!

Sofort laufen wir los, betreten unsere Wohnung u. erschrecken.



Mutter liegt auf dem Teppich, ihr Herz schlägt, sie atmet noch ist aber nicht ansprechbar.



**Wir gehen zum Telefon u. rufen den Krankenwagen.
Dieser ist auch innerhalb kürzester Zeit da; wir unterhalten uns
mit dem Notarzt u. suchen dann die erforderlichen
Unterlagen zusammen.**



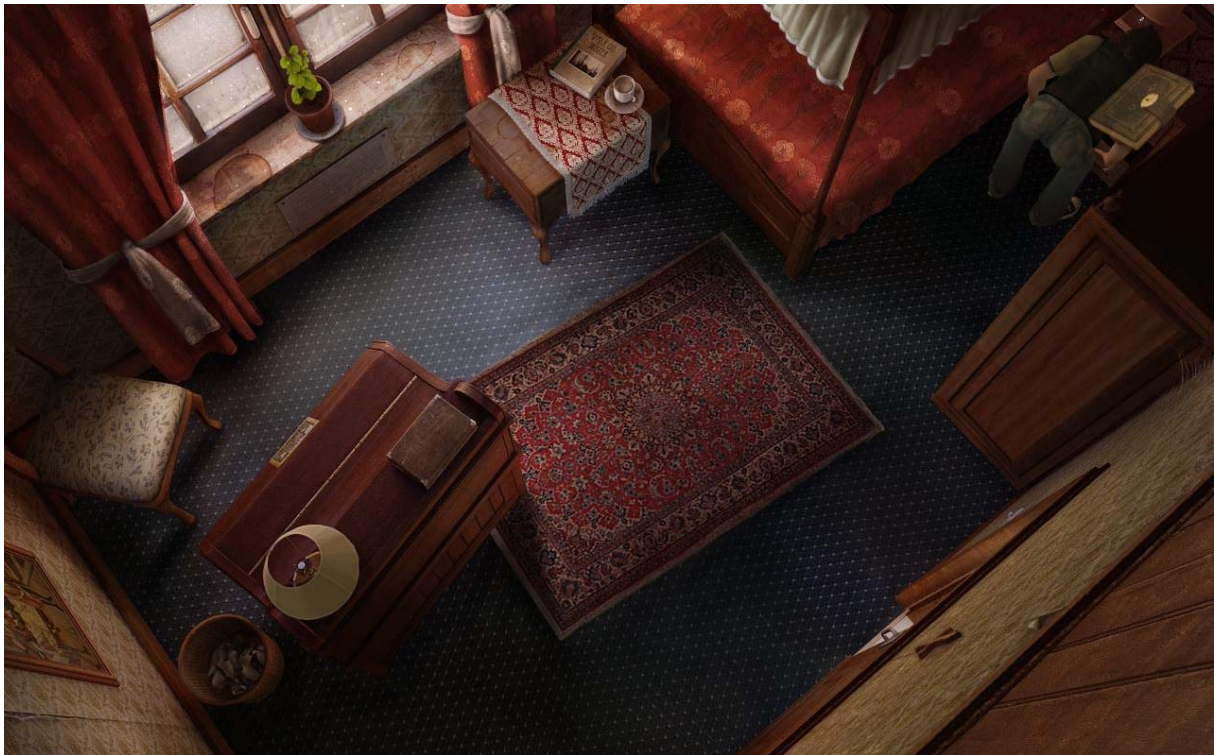
Das wären ihre Medikamente, die Krankengeschichte u. die Versicherungskarte.



Die **Versicherungskarte finden wir in ihrer Handtasche u. einen **Medikamentenspender** auf dem Küchentisch.
Nun gehen wir ins Schlafzimmer u. sehen uns darin um.**



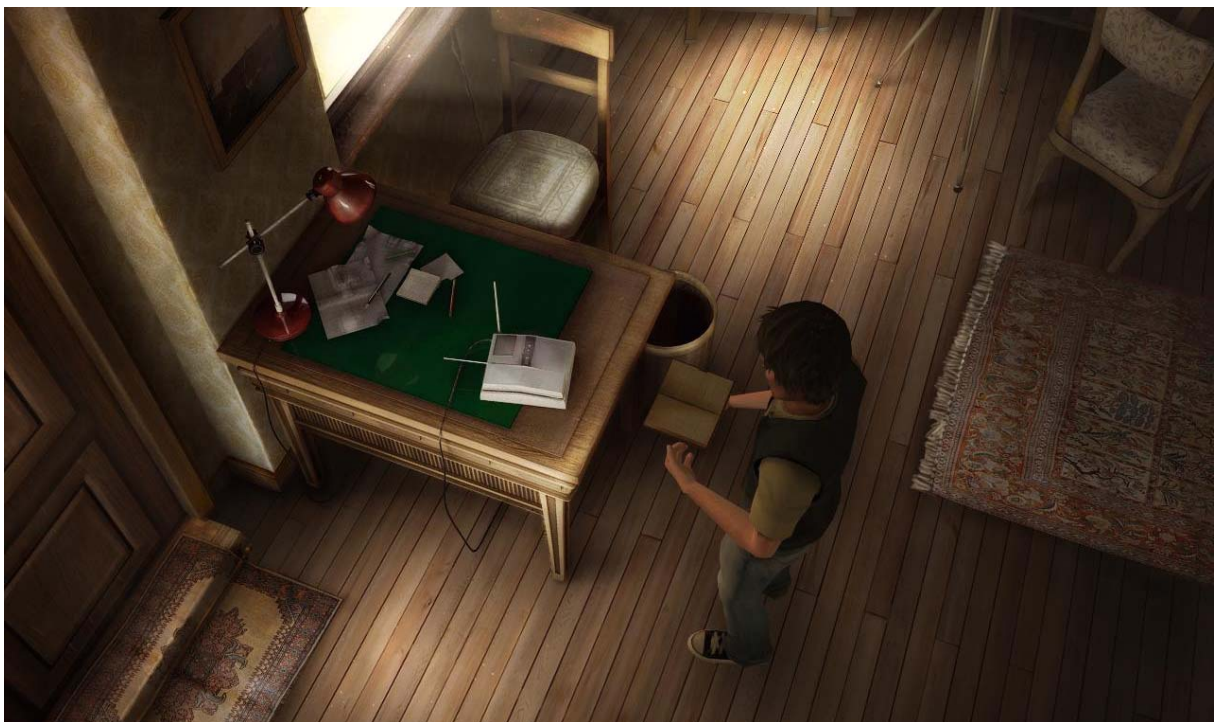
Wir schieben das „Grünzeug“ an die Seite, finden einen **kleinen Messingschlüssel** u. in der unteren Schublade des Nachtschranks ihr **Adressbuch**.



Nun gehen wir ins Badezimmer.



Hier finden wir einige **Medikamente, suchen weiter, finden aber nichts mehr u. gehen zum Telefon.**



**Mit Hilfe des Messingschlüssels öffnen wir Mutters Adressbuch u. suchen die Nummer ihres Hausarztes heraus.
Wir rufen ihn an, erreichen ihn auch u. bitten ihn, die noch vorhandenen Krankenakten dem Krankenhaus zu faxen.
Hier können wir nichts mehr tun, wir ziehen uns um u. begeben uns ins Hospital.**



**Hier geben wir die Medikamente u. den ganzen
Versicherungskram ab.**

**Leider können wir, da Mutter noch untersucht wird, nicht zu ihr
u. müssen uns noch etwas in Geduld üben.**

**Nach einer Weile werden wir an den Tresen gerufen u. erfahren,
dass Mutter ihre Krankenversicherung nicht bezahlt hat u.
erhalten ihren **Versicherungsschein** zurück.**

Nun sind auch die Untersuchungen beendet u. wir dürfen zu ihr.



Sie liegt im Koma u. ihr Arzt macht uns wenig Hoffnung, dass sie aus diesem wieder erwacht.

Vielleicht wäre es nicht soweit gekommen, wenn Fuller uns eher von Mutters Anruf informiert hätte u. wir sie früher gefunden hätten.



Wir untersuchen den Nachtschrank, finden ein starkes **Abführmittel, stecken es ein u. gehen.**



Am Tresen sehen wir den Fremden aus dem Diner, dieser verschwindet aber sofort als er uns sieht. Wir folgen ihm, verlieren ihn aus den Augen u. gehen zum Fotoladen.



Hier können wir durch die Eingangstür erkennen, wie Fuller sich mit dem Fremden unterhält u. gehen in den Hinterhof um die Beiden zu belauschen.



Leider können wir nicht viel sehen u. hören.
Wir gehen zur Tür u. versuchen sie vorsichtig zu öffnen; das
klappt aber nicht, da sie mit einem Haken versperrt ist.
Wir sehen uns auf dem Hinterhof um.



Das **Abschleppseil** nehmen wir ebenso, wie den **Henkel** des
Eimers, u. den **Trinknapf** aus dem Hundekäfig, mit.



Im Werkzeugschuppen finden wir eine Rolle mit etwas **Angelschnur, verbinden sie mit dem Henkel u. versuchen damit vorsichtig die Hintertür zu öffnen.**



Es klappt, wir betreten das Haus u. können die Beiden belauschen.



**Als der Kuckuck meint, sich zu Wort melden zu müssen, beenden die Beiden ihr Gespräch u. wir verduften.
Durch das Fenster sehen wir, wie die Beiden sich trennen u. gehen zurück ins Büro.**



Hier klauen wir uns den angekauten **Kugelschreiber** u. schauen uns die Notiz neben der Weltkarte an.
Wir werfen noch einen Blick auf die Küchengeräte, den Tresor u. gehen anschließend, durch den Laden in den Keller.
Hier sehen wir, dass sich hinter den großen Postern eine Tür verbirgt u. wollen sie näher untersuchen.



Das klappt aber nicht, denn Fuller erscheint u. wir erhalten, nach einem netten Gespräch, unsere Kündigung!



Wir verlassen den Laden, füllen mit Hilfe von Fullers Kugelschreiber den Abholschein aus u. besuchen Mutter im Hospital.



Hier nehmen wir ein **Modemagazin u. eine **Autozeitschrift** mit. Dann unterhalten wir uns ausführlich mit der Schwester u. gehen in Mutters Krankenzimmer.**



Wir gehen zu ihr, sie erwacht kurzzeitig aus ihrem Koma, sagt:
„Gehe nicht durch den Spiegel“
u. verfällt wieder ins Koma.
Hier können wir nichts mehr tun; wir nehmen das **Stethoskop**
vom Bett u. gehen in den Wartebereich.



Am Automaten ziehen wir eine **Flasche Sodawasser** u. gehen in
den Souvenirladen, um Fullers Paket abzuholen.



Da auf dem Abholschein die Unterschrift des Briefträgers fehlt, wird uns das Paket nicht ausgehändigt.

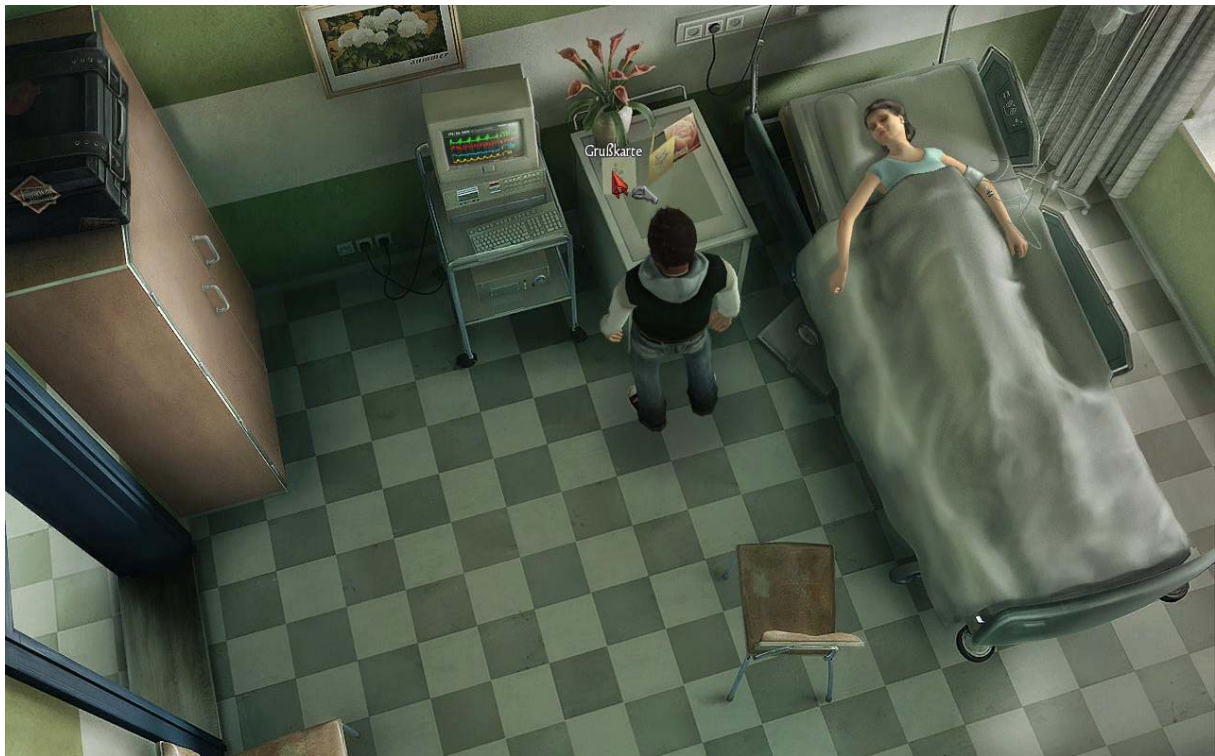
Wir unterhalten uns ausgiebig mit Rosi u. ihrer Kundin. Dieser tischen wir ein Märchen über Fullers wahre Identität auf u. überreden sie Fuller anzurufen u. ihn zu einem Fotoshooting zu bestellen!

Sie verlässt den Laden, um Fuller anzurufen; wir gehen nochmal ins Hospital u. sehen auf dem Weg dorthin, wie Fuller seinen Laden verlässt.

Nun sollten wir einige Stunden Zeit haben, um unser Vorhaben zu verwirklichen, denken wir u. gehen wieder ins Hospital.

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>



Mutter liegt noch immer im Koma, hat aber schon Blumen u. Genesungskarten erhalten. Eine davon stammt vom Briefträger u. enthält seine Unterschrift. Wir nehmen die **Karte, übertragen die Unterschrift auf den Abholschein u. gehen in den Souvenirladen zurück.**



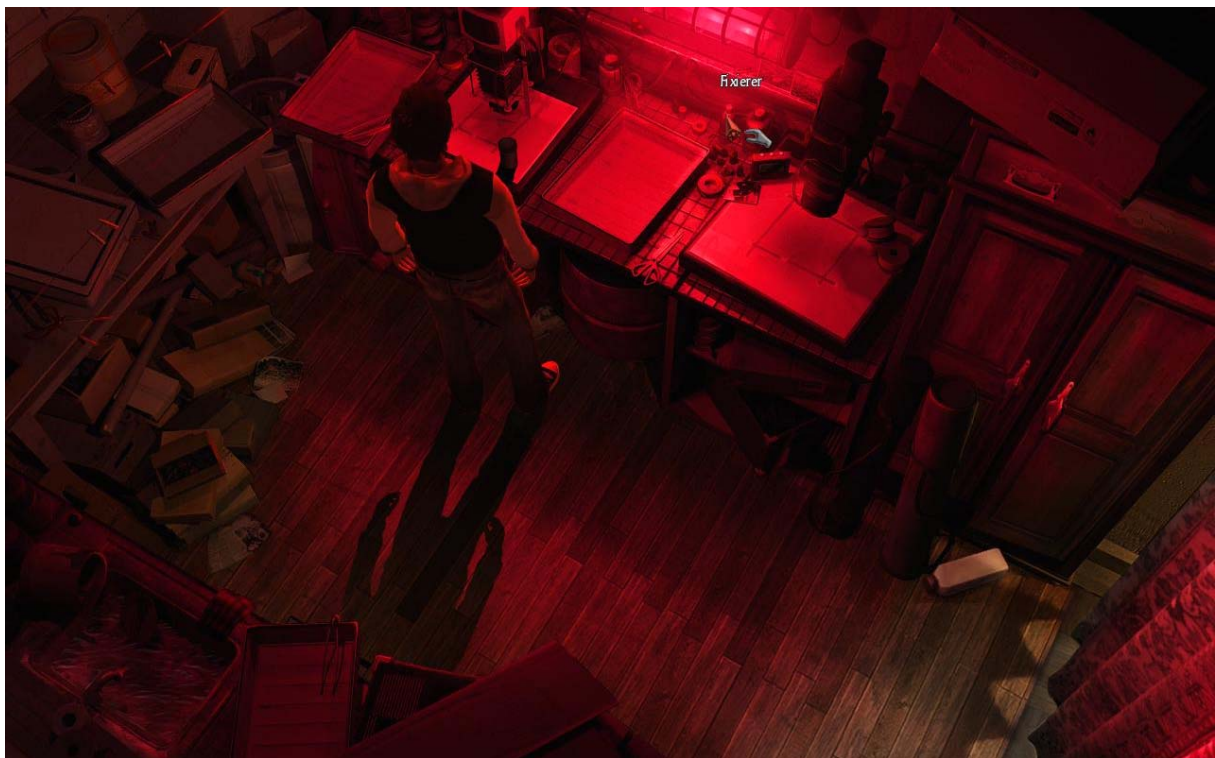
Jetzt erhalten wir Fullers **Fotopapier u. gehen, durch die Hintertür, in den Fotoladen.**



Hier versuchen wir, mit Hilfe des Stethoskops, Fullers Tresor zu knacken.



Das schaffen wir auch ohne Probleme (linke u. rechte Maustaste) u. können eine **Filmdose unser Eigen nennen. Die anderen Sachen lassen wir im Tresor u. gehen in die Dunkelkammer.**

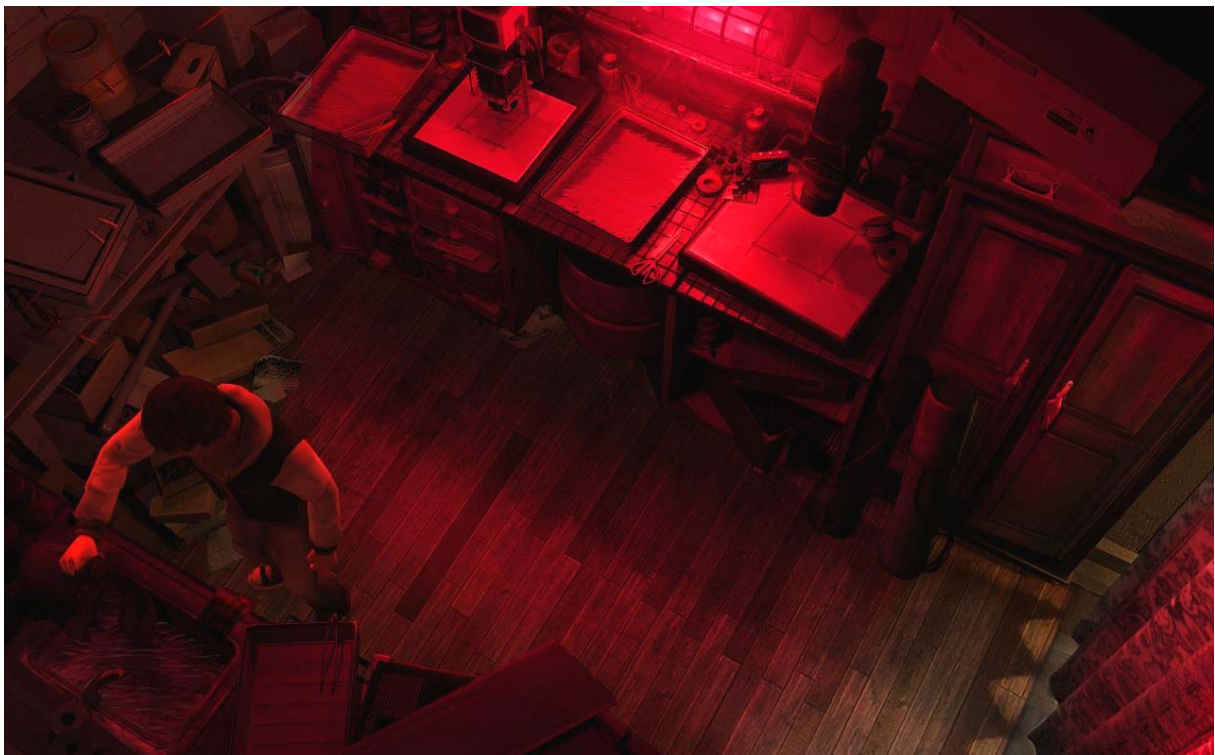


Wir schalten das Licht aus, nehmen den **Fixierer** vom Tisch u. das **destillierte Wasser**, welches vor dem Schrank liegt.
Nun legen wir die **Filmdose** in den Entwicklungsbehälter u. kippen das destillierte Wasser rechts u. links in die großen Schalen.



**Nun kippen wir noch etwas Fotoentwickler in die linke Schale u.
in den Entwicklerbehälter.**

**Jetzt kommt noch Fixierer dazu u. wir können die gesamte
Flüssigkeit (automatisch) in den Abfluss kippen.**



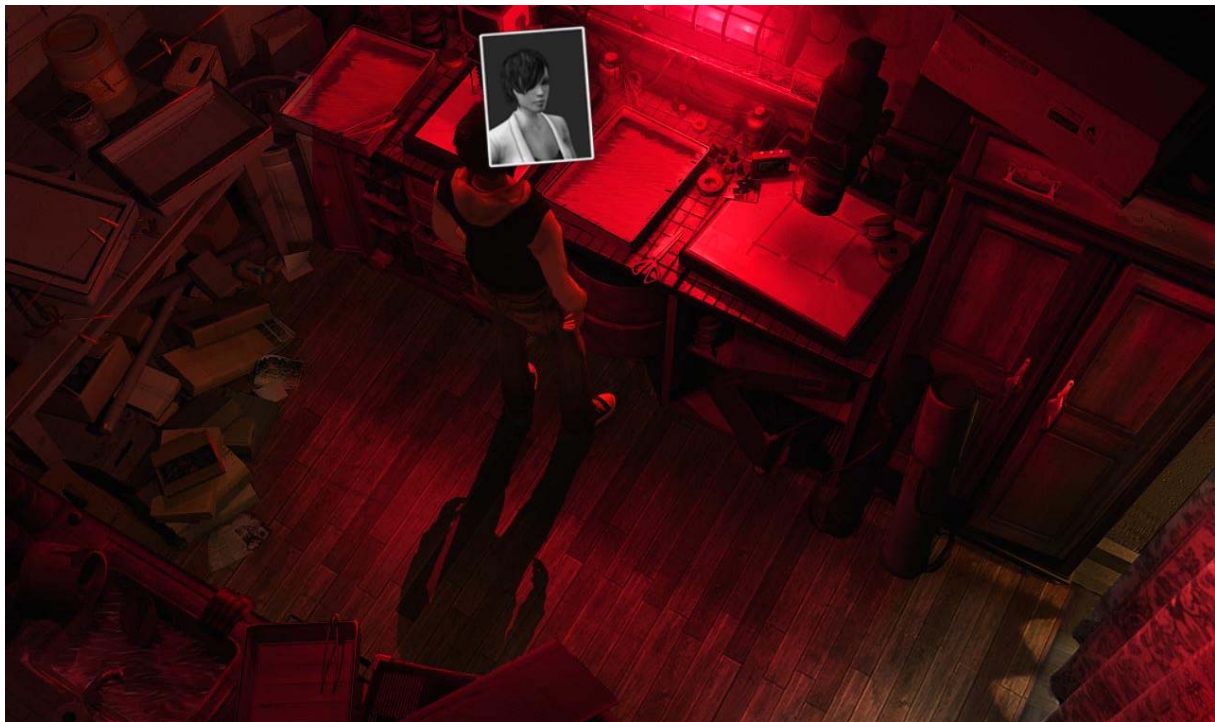
**Nun wäre der Entwicklungsprozess gestoppt u. wir packen das
Fotopapier aus u. legen es unter den Belichtungsapparat.**



Jetzt nehmen wir den **Film** aus der Dose, legen ihn in den Belichtungsapparat u. belichten ihn 5sec.
Nun nehmen wir das Bild u. legen es in die Entwicklerschale.

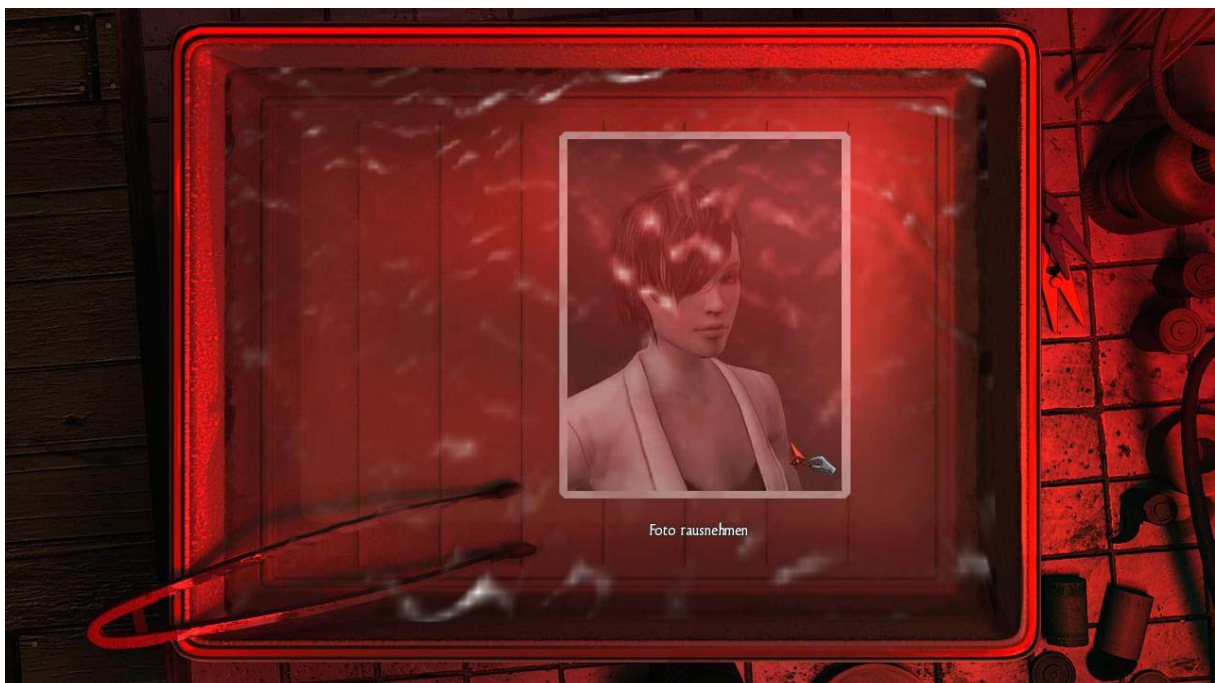


Wenn das **Bild** fertig ist, d.h. die richtige Helligkeit u. Kontrast hat, nehmen wir es heraus u. legen es in die Wasserschale.



**Danach nehmen wir es wieder heraus u. begutachten es.
Der Kontrast u. die Helligkeit sind gut, nur die Aufnahme
ist Mist.**

**Aber vielleicht ist ein besseres Bild dabei, also das
Ganze nochmal!**



**Das Bild ist schon viel besser u. wir entwickeln nun (automatisch)
den ganzen Film.**

**Nun meldet sich die Türglocke zu Wort, wir gehen nach oben u.
öffnen die Tür.**



Es ist Mrs. Biba, die uns einen **Umschlag** für Fuller übergibt. Da uns sein Inhalt interessiert u. wir hier keine Möglichkeit haben den Umschlag so zu öffnen, dass es nicht auffällt, gehen wir nachhause!



Hier nehmen wir den **Teekessel**, füllen ihn mit Wasser, stellen ihn auf den Herd u. schalten diesen an.



**Das Wasser beginnt zu kochen, wir halten den Brief darüber,
können ihn vorsichtig öffnen u. staunen über seinen Inhalt!
Er enthält 1500 Dollar!**

**Wird Mrs. Biba erpresst oder was läuft hier ab?
Nun nehmen wir noch eine **flache Schale** aus dem Unterschrank,
gehen zu Fullers Laden u. werfen den Brief in den Kasten u.
gehen, über die Karte, zum Strandhotel.**





**Wir betreten das Strandhotel u. unterhalten uns mit dem Portier
u. Besitzer über das Hotel u. unsere Mutter.
Dann gehen wir nach oben, machen Angelina unsere Aufwartung,
übergeben ihr die Fotos u. machen, auf ihre Bitte hin, einige Neue!**



**Als Dank dafür werden wir zum Abendessen in den
Diner, eingeladen.
Wir bedanken uns artig, verabschieden uns u. gehen nach unten.**



Hier sehen wir wieder den geheimnisvollen Fremden, können aber leider kein Foto machen, da unser Film voll ist!

Als der Fremde uns bemerkt, verschwindet er; wir unterhalten uns noch etwas mit dem Portier u. machen uns auf die Socken um den Film zu entwickeln.

Dazu fehlt uns noch so einiges u. wir gehen in den Trödelladen!





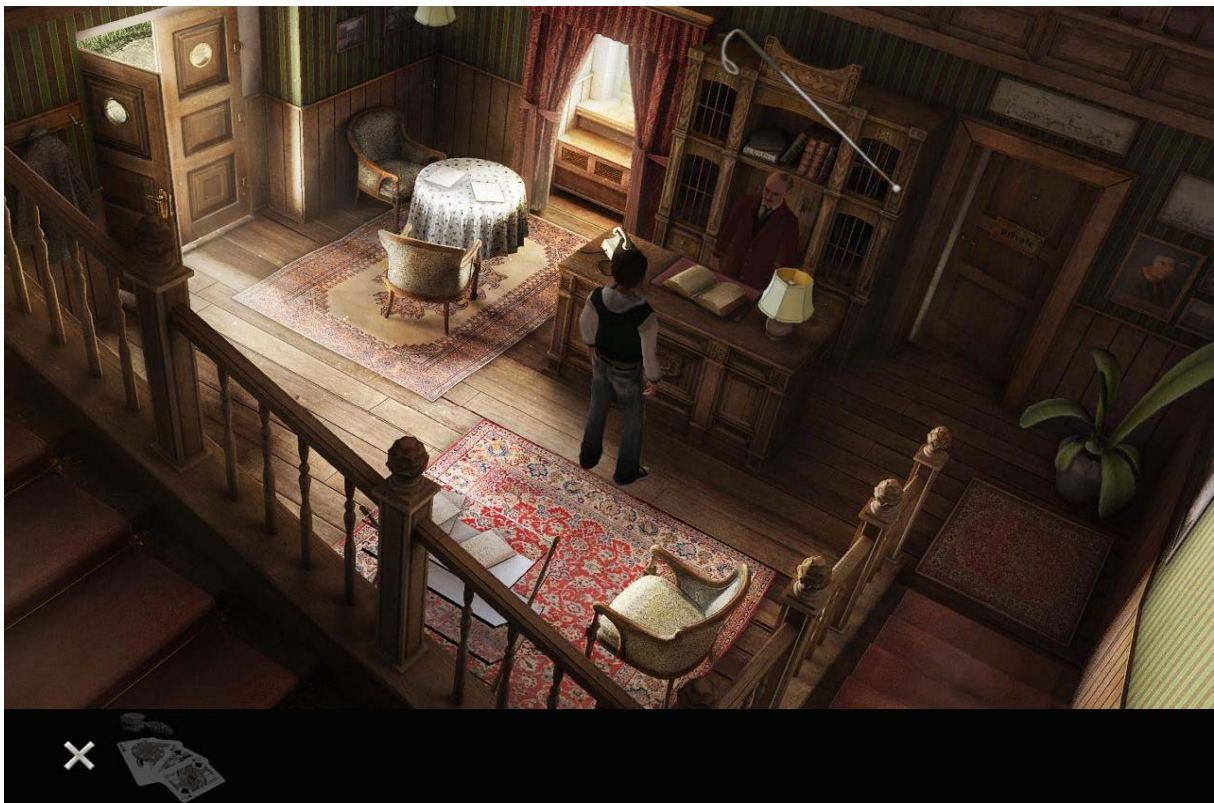
**Hier führen wir ein längeres, anspruchsvolles Gespräch mit Eddie u. bitten ihn, uns den Projektor zu leihen.
Er lehnt ab u. wir unterhalten uns über sein Funkgerät u. über seine Sehstörungen.**



**Im Moment versucht er nämlich den Wert einer Münze in einem Katalog zu ermitteln u. wir bieten unsere Hilfe an.
Wir ermitteln den Wert der Münze, Eddie ist begeistert u. wir haben etwas gut bei ihm!**



Er erzählt uns von seinem verzockten Blindenstock u. wir versprechen, uns darum zu kümmern.
Nun kaufen wir noch einen **Seitenschneider** u. gehen zurück ins Hotel.



Hier nerven wir den Portier solange, bis wir **Eddies Blindenstock**, sozusagen als Geschenk für ihn, erhalten.



Wir geben Eddie seinen Blindenstock u. erhalten den **Projektor** als Leihgabe.
Nun gehen wir in den Diner.



Hier reden wir mit Mrs. Biba, klauen eine **rote Birne** aus der Lichterkette u. gehen nachhause.



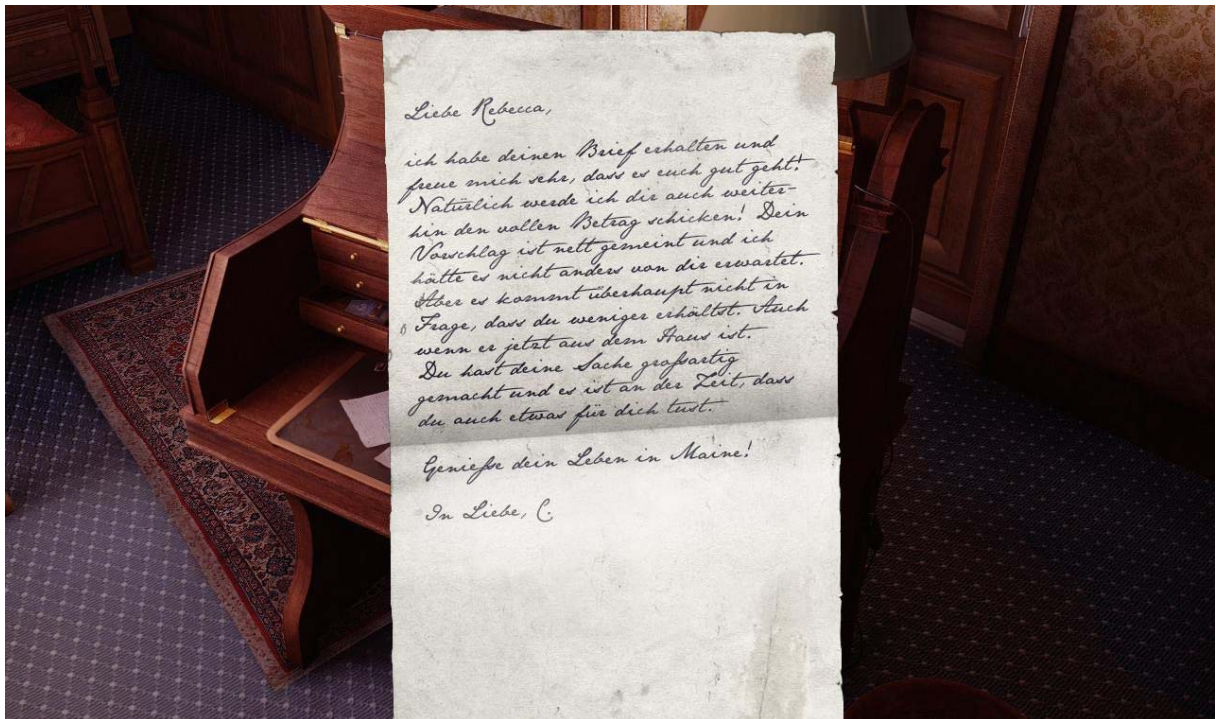
Im Schlafzimmer widmen wir uns Mutters Sekretär u. versuchen ihn zu öffnen.



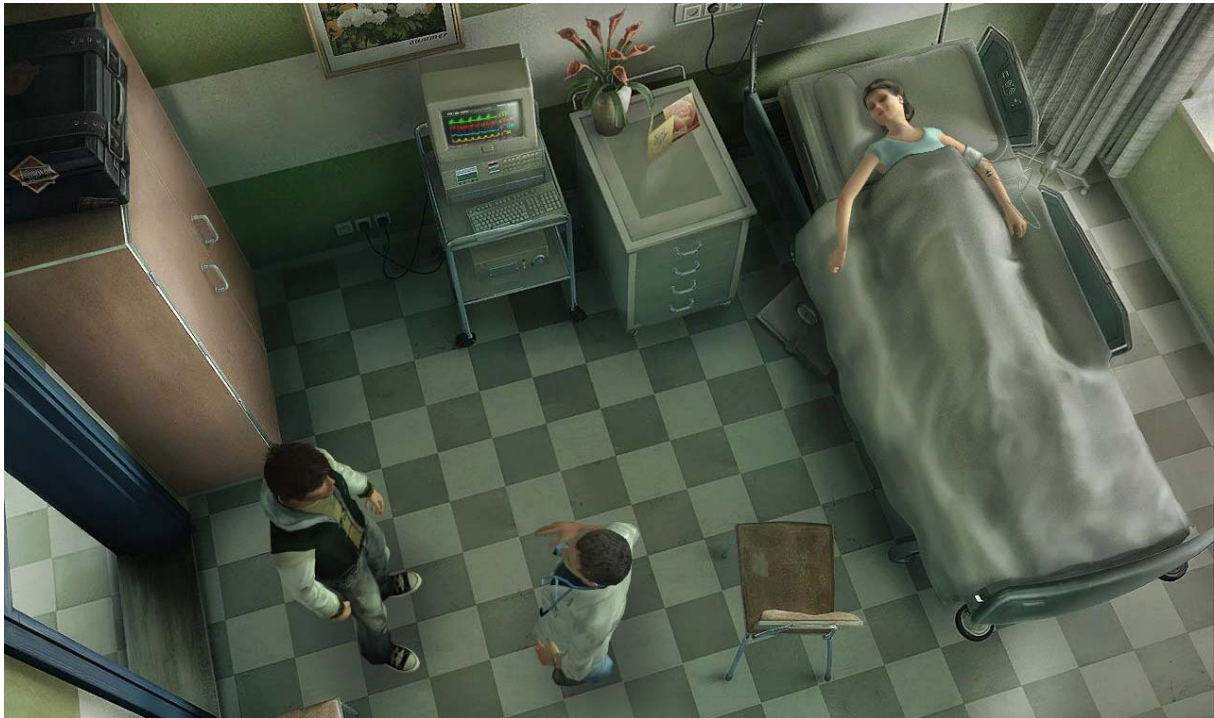
Es gelingt uns auch u. wir können nun die Versicherungsunterlagen suchen.



Wir finden ein kleines **Holzkästchen** u. ein **Überweisungsbuch**.
Beides stecken wir ein, studieren das Überweisungsbuch
(Rechtsklick) u. finden das Gesuchte.
Mutter hat ihren Versicherungsbeitrag pünktlich überwiesen!
Denen reißen wir den Ar... auf!
Im Überweisungsbuch steckt noch ein **Brief**, den wir lesen!



Nun gehen wir zum Hospital u. klären das Theater mit der Versicherung u. besuchen Mutter.



**Der Arzt ist bei ihr u. wir unterhalten uns ausführlich mit ihm.
Was ist passiert, hatte Mutter gar keinen Autounfall u. ist aus
großer Höhe irgendwo aufgeprallt?
Was bedeuten die monatlichen Überweisungen von einem
gewissen „C“?
Warum hat uns Mutter angelogen?
Wir verabschieden uns, gehen nachhause u. entwickeln
(automatisch) im Bad die Bilder.**



Ein Bild behalten wir u. gehen zu unserer Verabredung!



Wir geben Angelina die Bilder, unterhalten uns u. zeigen ihr das Kästchen.

Sie öffnet es für uns u. wir können ein Foto entnehmen!



Es ist ein Bild unserer Eltern u. dem Datum nach müsste Mutter hochschwanger sein!

Aber sie sieht nicht so aus!



Nun haben wir eine Vision!

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>

Wir weisen auf unser Copyright hin und bitten, dieses zu beachten.

Falls Sie uns unterstützen wollen: gerne können Sie uns ein paar Briefmarken als Unkostenerstattung zukommen lassen.

H.L. Kratz – Arendsstr. 4 – 63075 Offenbach

