

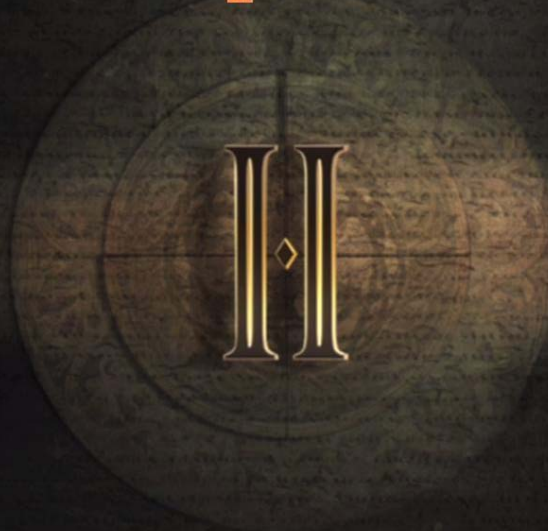
BLACK MIRROR II

Lösungshilfe

by Locke

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

Kapitel



Am nächsten Morgen klingelt es an unserer Tür, wir öffnen sie u. der hiesige Polizeiinspektor gibt uns die Ehre.

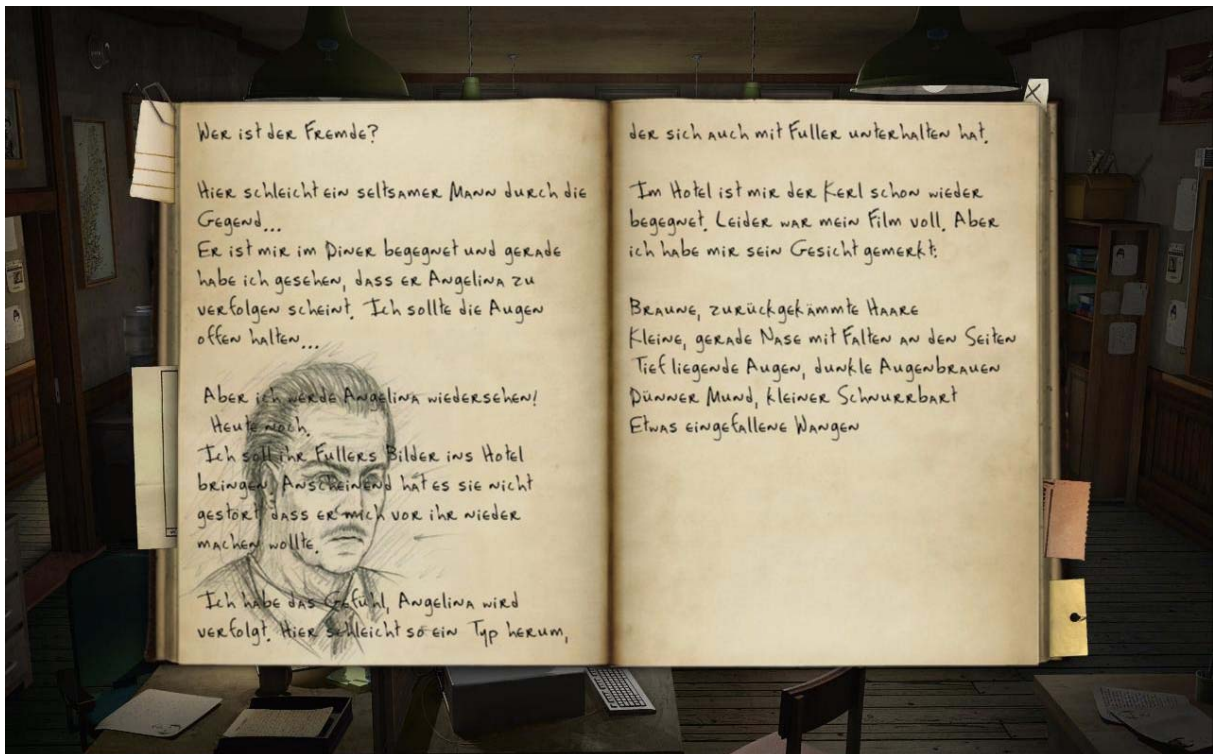
Er erzählt, dass letzte Nacht unser ehemaliger Brötchengeber ermordet wurde u. Angelina, blutbefleckt an seiner Leiche vorgefunden u. verhaftet wurde.

Wir beantworten dem Inspektor noch einige Fragen u. werden anschließend auf die Wache gebeten.

Hier sollen wir ein Phantombild des Fremden erstellen.



**Er verabschiedet sich, wir verlassen das Haus u. marschieren
(automatisch) auf die Wache.
Hier helfen wir der Polizistin bei der Erstellung
eines Phantombildes.**



Wir schauen in unsere Aufzeichnungen u. fangen an!



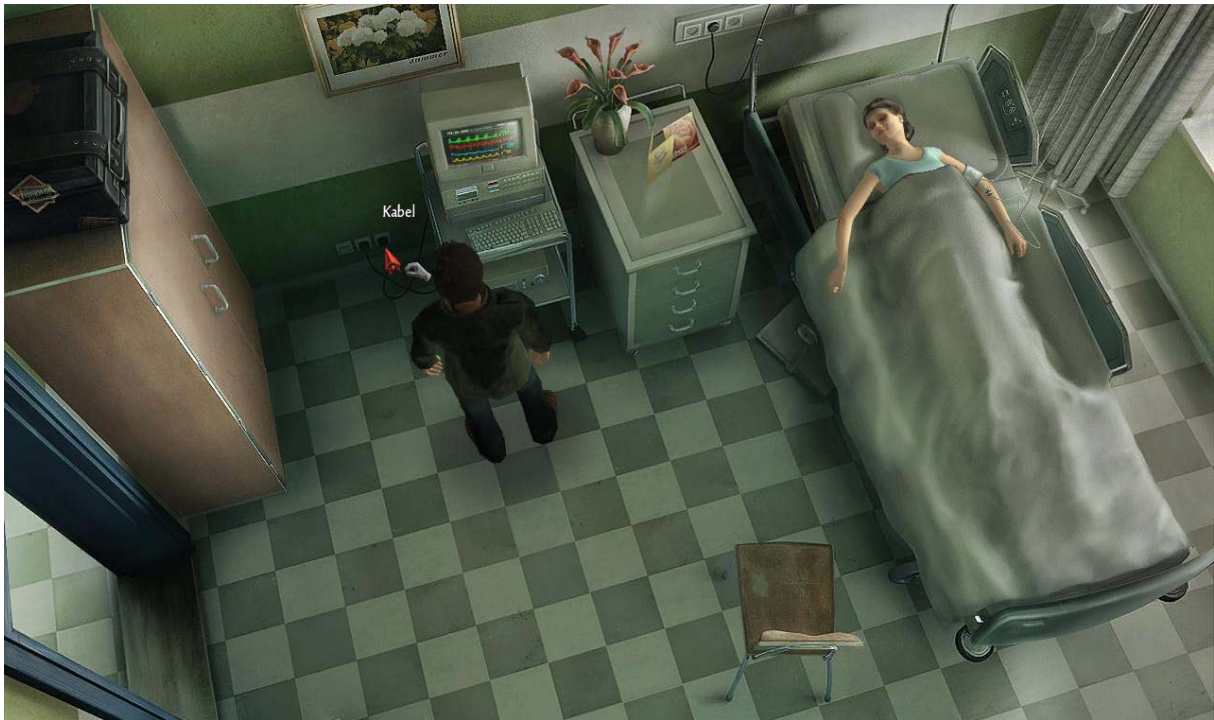
Nach einer Weile haben wir es geschafft u. das Phantombild ist fertig!



**Wir versprechen Angelina, ihr zu helfen u. Beweise für ihre Unschuld zu suchen.
Wenn wir nur den Schlüssel von der Geheimtür in Fullers Keller finden würden, dann könnten wir.....!
Wir gehen ins Hospital!**



Hier unterhalten wir uns ausführlich mit der Schwester, dürfen aber nicht die Leichenhalle betreten. Also müssen wir zu einer List greifen! Wir sehen einen Lieferschein für Flüssigseife auf dem Tresen u. haben eine Idee!



Wir gehen ins Krankenzimmer unserer Mutter, ziehen ein Überwachungskabel aus der Steckdose u. ein Alarmsignal ertönt. Schnell verlassen wir das Zimmer u. können den **Lieferschein klauen!**



Das wäre geschafft; nun müssen wir uns nur noch ein Paket organisieren, denn schließlich können wir nicht mit leeren Händen ankommen.

Wir statten Rosie einen Besuch ab.



Nach einer ausführlichen Unterhaltung weist sie uns auf die Reiseführer hin.

Und hier finden wir tatsächlich auch etwas über Willow Creek!

WILLOW CREEK
AUF DEN SPUREN
DES MÖRDERS

Gruselfans kommen in Willow Creek auf ihre Kosten. In der verschlafenen englischen Kleinstadt kann man auf den Spuren des Samuel Gordon, des Schlichters von Worcester-shire, wandeln.

Übernachte im ehemaligen Ashburry-Sanatorium, wo der wahnsinnige Wissenschaftler Robert Gordon grausame Experimente an den Insassen durchführte. Jetzt befindet sich in den Räumlichkeiten ein exklusives Hotel mit allen Annehmlichkeiten.
Preis p.P.: 50 Pfund/Nacht

Der Spross einer der ältesten Familien Englands (das Schloss der Gordons befindet sich in unmittelbarer Nähe des Ortes, ist aber leider nicht für Führungen geöffnet) besuchte im Jahre 1901 100 Menschen im Dorfteils, den gerade einmal 12 Jahre alten Will.

Auf die gruselfreudigen Besucher wartet das Willow Creek Museum mit einer Dauerausstellung zu den Morden sowie Führungen von April bis Oktober.

Wir lesen uns alles durch, nehmen den leeren Karton, der hinter uns liegt, mit u. marschieren zurück ins Hospital.



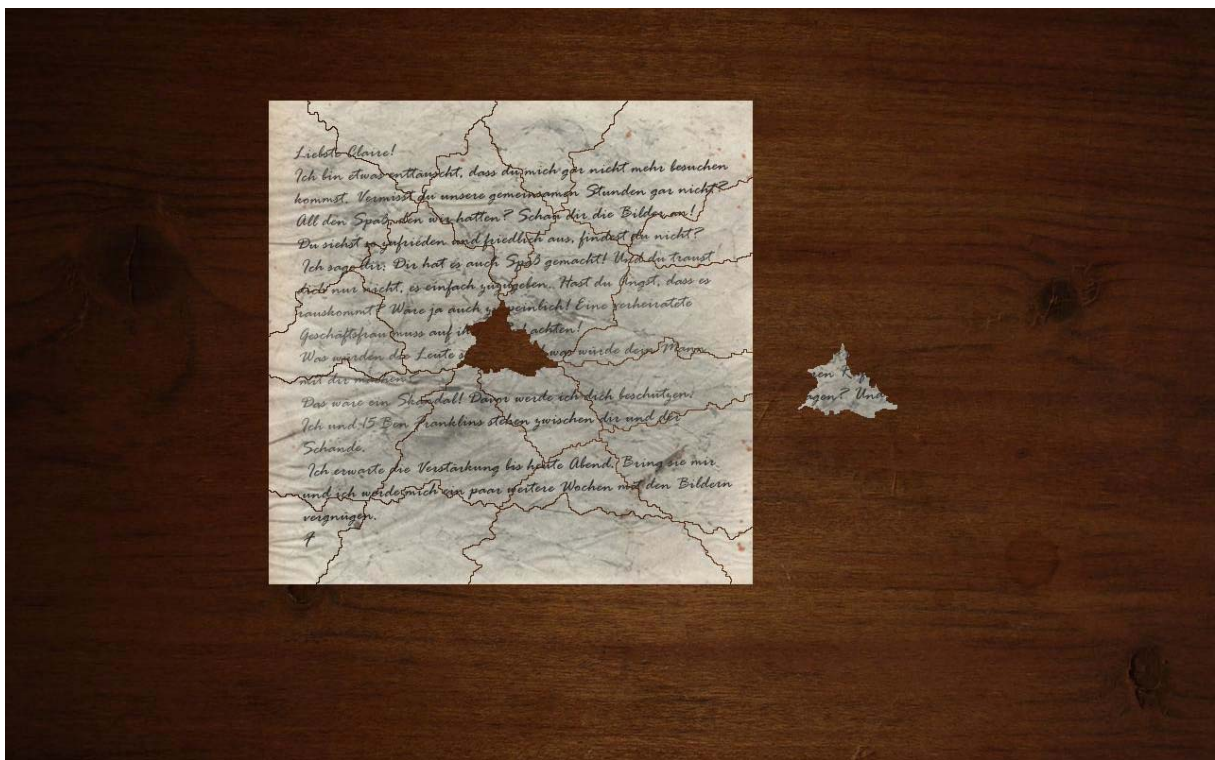
Leider lässt uns der Wachmann, trotz Lieferschein u. Paket nicht in die Leichenhalle, denn wir benötigen noch einen Besucherausweis!

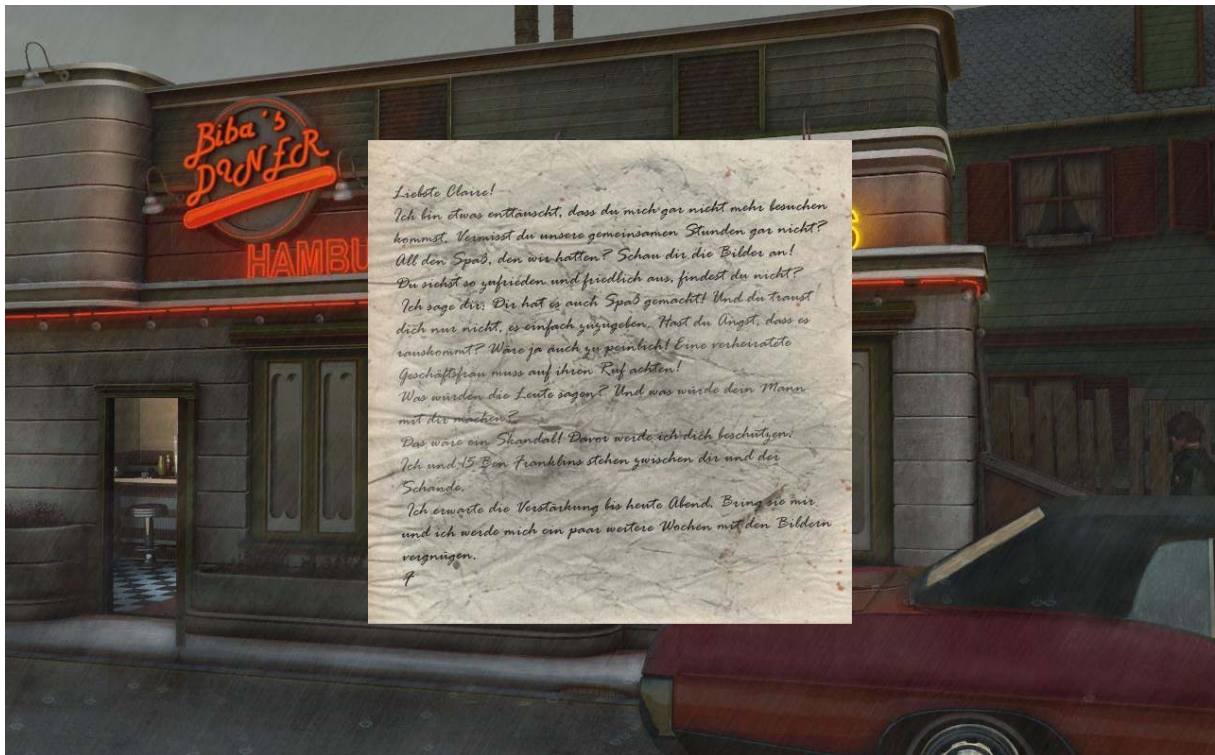
Wir gehen zur Schwester u. unterhalten uns mit ihr über Dick, den Wachmann u. Besucherausweise!

Wir verabschieden uns u. gehen zum Diner, um eine Kleinigkeit zu essen.



Hier sehen wir, wie Mrs. Biba etwas in die Mülltonne wirft. Und da wir nicht neugierig sind, schauen wir nach, was es gewesen sein könnte u. finden u.a. einige **Papierschnipsel**. Wir ordnen sie (beide Maustasten benutzen) u. erhalten so einen Erpresserbrief von Fuller an Mrs. Biba!





**Aber womit hat Fuller sie erpresst?
Wir müssen unbedingt an den Schlüssel zu Fullers
Geheimtür kommen!**

Wir gehen in den Diner, bestellen einen **Pott Kaffee, reden lange
mit Mrs. Biba u. gehen dann zum Doktor.**

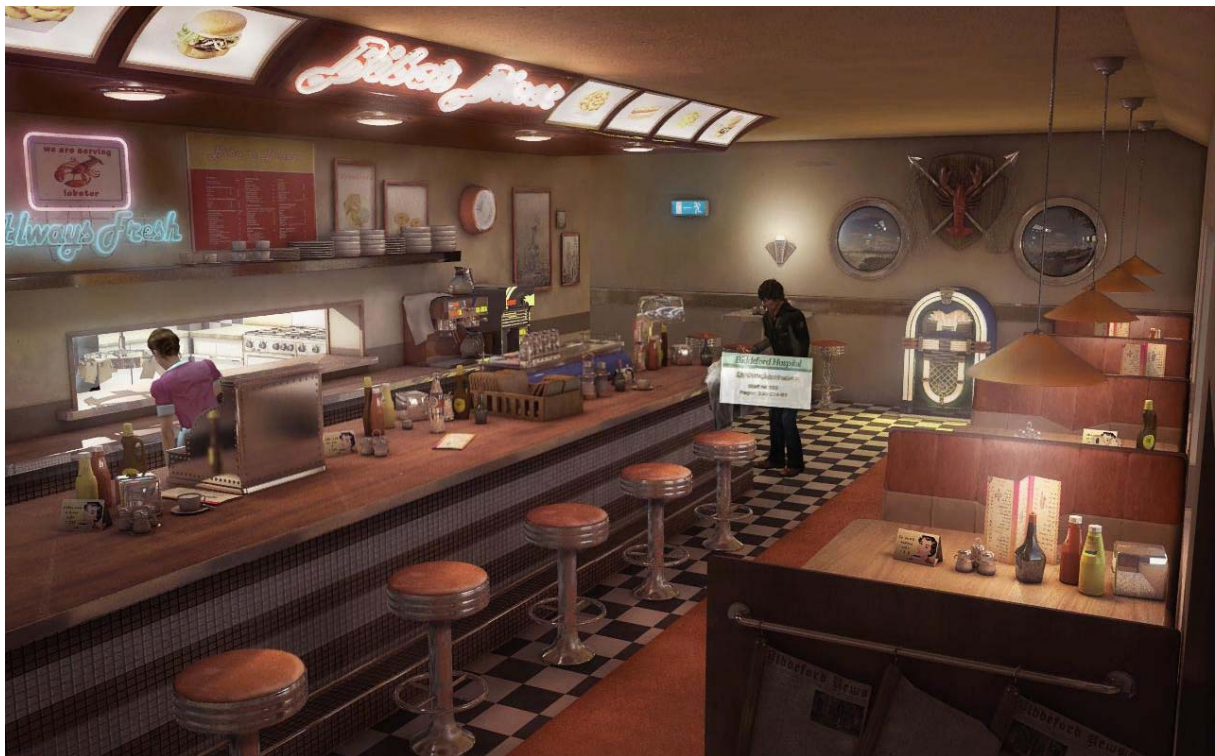


**Auch mit ihm unterhalten wir uns ausführlich, nehmen unseren
Pott Kaffee u. setzen uns zu ihm.**



Dabei stellen wir uns etwas ungeschickt an u. kippen ihm den Kaffee über Kittel u. Hose.

Er geht zur Toilette, um seine Verbrennung zu kühlen u. Mrs. Biba hängt seinen Kittel über einen Barhocker.



In einem unbeobachteten Moment klauen wir den **Ausweis, gehen ins Hospital zurück u. dürfen nun die Leichenhalle betreten.**



Wir sehen uns um, stecken die **Spritze** ein, begutachten Fullers sterbliche Überreste u. studieren das Clipboard ausführlich.



Im Ausschlussverfahren ermitteln wir die **Nummer 448** u. schauen in die entsprechende Kassette.
Wir nehmen das **Schlüsselbund** mit u. gehen zum Fotoladen.
Da Vorder- sowie Hintertür versiegelt sind, müssen wir uns etwas einfallen lassen, um ins Haus zu gelangen.



**Wir verknoten das Abschleppseil am Gitterrost u.
dem Fenstergitter.
Mit Hilfe der Metallstange können wir nun die Gitterroste
anheben u. gelangen so in den Keller.**



**Und nun? In welcher Reihenfolge müssen wir an den 5 Schnüren
ziehen, damit die Geheimtür sichtbar wird?
Wir betätigen alle Schnüre u. merken uns das entsprechende Bild.**



Das wären dann:

- Seil 1 = Klippen**
- Seil 2 = Neuschwanstein**
- Seil 3 = Chinesische Mauer**
- Seil 4 = Monument Valley**
- Seil 5 = Sphinx**

**Nun suchen wir nach weiteren Infos u. gehen in Fullers Büro.
Hier schauen wir uns Fullers Reiseroute an.**



**Mit dieser Info müsste man die Geheimtür sichtbar
machen können!**

Das wäre dann: Seil 4, 1, 5, 3 u. 2!



**Wir versuchen es u. Bingo, die Geheimtür kommt zum Vorschein!
Nun müssen wir nur noch den Code herausfinden!
Und dann wäre da noch etwas, denn unter dem kleinen Teppich
befindet sich eine Waage!**



**Diese reagiert auf Fullers Gewicht, während er den Code eingibt!
Also benötigen wir den richtigen Code u. Fullers Gewicht!
Wir schauen uns Fullers Schlüsselbund genauer an u. bemerken
einen kleinen, sechseckigen Aufzieh-Schlüssel für ein Spielzeug
oder vielleicht eine Uhr?**



Wir gehen nach oben u. ziehen die Kuckucksuhr auf.
Aber kein gefiederter Schreihals, sondern ein kleines
Schächtelchen erscheint!



Schnell schnappen wir es u. schauen, was darin verborgen ist.
Es sind **4 Dias**!
Wir gehen in den Laden u. legen sie auf den Leuchttisch.



Hier spielt eventuell ein Zufallsgenerator mit!



**Wir drehen
(linke Maustaste gedrückt halten u. mit der
Rechten drehen)**

**Dia 1 = 3x, Dia 2 = 3x, Dia 3 = 1x, Dia 4 = 3x.
Dann legen wir die Dias übereinander u.**



erhalten so den Türcode, der da lautet:

2482

Nun benötigen wir Fullers Gewicht u. begeben uns ins Hospital u. statten Mutter einen Besuch ab.



Wir schauen, wie es ihr geht, nehmen die Waage u. gehen in die Leichenhalle, um Fuller zu wiegen.

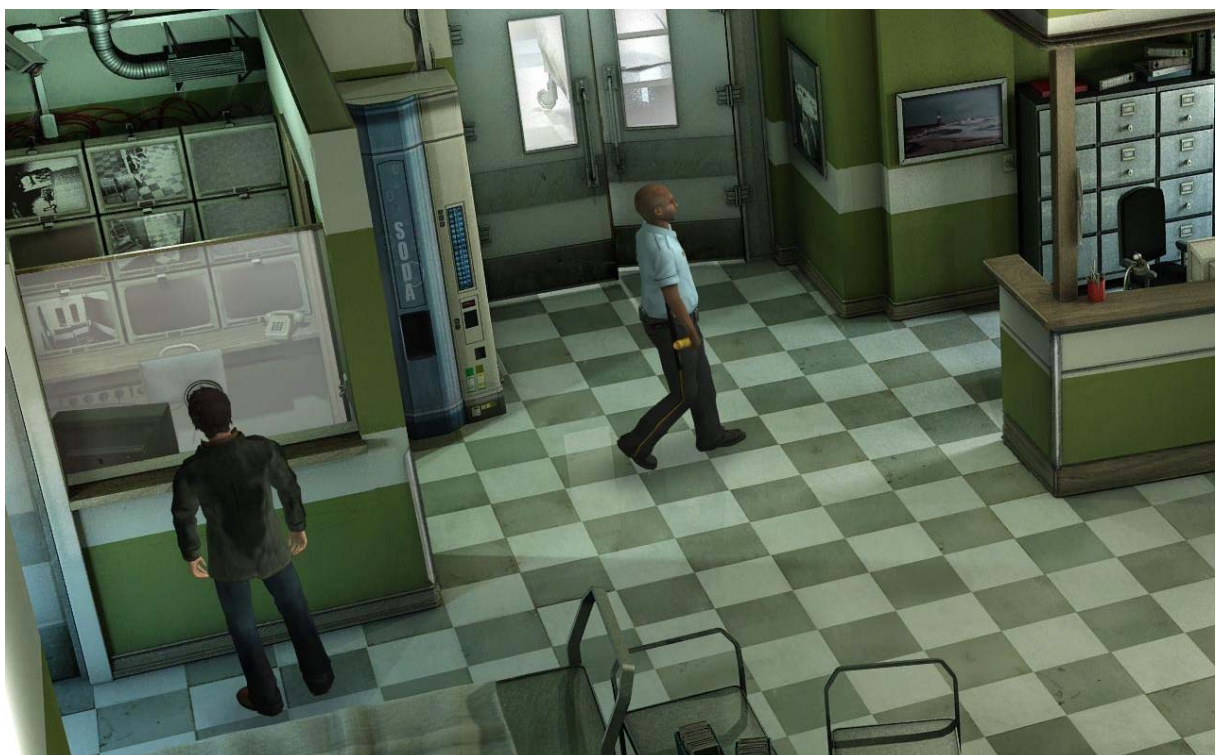
**Aber dazu müssen wir erstmal die Wache ablenken!
Wir unterhalten uns mit dem Wachmann u. erfahren, dass er einen fürchterlichen Brand hat, seinen Platz aber nicht verlassen kann!**

Nun haben wir eine ganz fiese Idee u. gehen zurück in die Leichenhalle.



**Hier ziehen wir das Abführmittel auf die Spritze u. impfen damit
die Sodaflasche.**

Diese kredenzen wir nun dem netten Wachmann!



**Er bedankt sich, nimmt einen kräftigen Hieb aus der Flasche u.
verschwindet eiligst.**

Nun können wir uns Fuller widmen.



Zuerst wiegen wir vorn die leere Bahre u. ermitteln ein Gewicht von **24 kg.**

Nun wiegen wir Fuller incl. seiner Bahre.



Das wären 158 kg.

Und $158 \text{ kg} - 24 \text{ kg}$ ergibt das Gewicht von Fuller, nämlich **134 kg.**

Da wir selbst 90 kg. Auf die Waage bringen, müssen wir später ca. 45 kg. ausgleichen!



Nun erscheint der Wachmann auf der Bildfläche u. wir landen auf der Wache.

Nach einer kurzen Ermahnung können wir gehen u. unser Vorhaben weiter verfolgen!



Wir stellen uns auf die Bodenbretter, (Darren sammelt automatisch seine Klamotten zusammen), geben den Code: **2482, ein u. bestätigen.**



**Bingo, die Tür ist offen.
Wir räumen die Klamotten wieder weg, treten ein u. schalten die
Beleuchtung (automatisch) ein.**



**Angeekelt schauen wir uns um, entdecken Fesseln,
Betäubungsmittel u. Aufzeichnungsgeräte.
Welche Szenen sich hier wohl abgespielt haben mögen, denken
wir u. widmen uns dem Spind.
Da wir kein Schloss finden, können wir ihn auch nicht öffnen!
Wir schauen uns weiter um.**



Die den Bettpfosten zierende, lose **Messingkugel** stecken wir ein u. ziehen den Vorhang zurück.



Dahinter verbirgt sich eine Metallplatte, in deren Öffnung unsere **Messingkugel** passt.
Es klickt, wir gehen zum Spind u. können ihn nun problemlos öffnen.



Wir nehmen die **Fotos von Mrs. Biba u. gehen zur Polizei.
Hier präsentieren wir unsere Beweise u. treffen den „Fremden“!**



**Dieser entpuppt sich als Privatdetektiv aus England u. präsentiert
die Fotos, die wir von Angelina gemacht haben.
Wie kommt er an diese Aufnahmen?
Wir gehen ins Hotel!**



**Hier unterhalten wir uns ausführlich mit dem Portier, der so seine Probleme mit den Möwen hat!
Wir versuchen ihn zu bewegen, uns in Angelinas Zimmer zu lassen, aber leider vergebens!
Nun verlassen wir das Hotel u. schauen uns draußen um.**



**Wir zerkleinern das Brot (im Inventar anklicken) u. streuen es auf die Veranda.
Die lieben Möwen kommen angeflattert, der Portier verlässt seinen Arbeitsplatz, wir klauen Angelinas **Zimmerschlüssel** u. gehen nach oben.**



Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>



**Wir sehen uns das Zimmer gründlich an u. finden, in ihrer
Nachtischlampe, eine kabellose **Wanze** (Mikrofon).
Also muss es hier auch einen Verstärker geben, denken wir, u.
schauen uns die Lüftungsanlage an.**



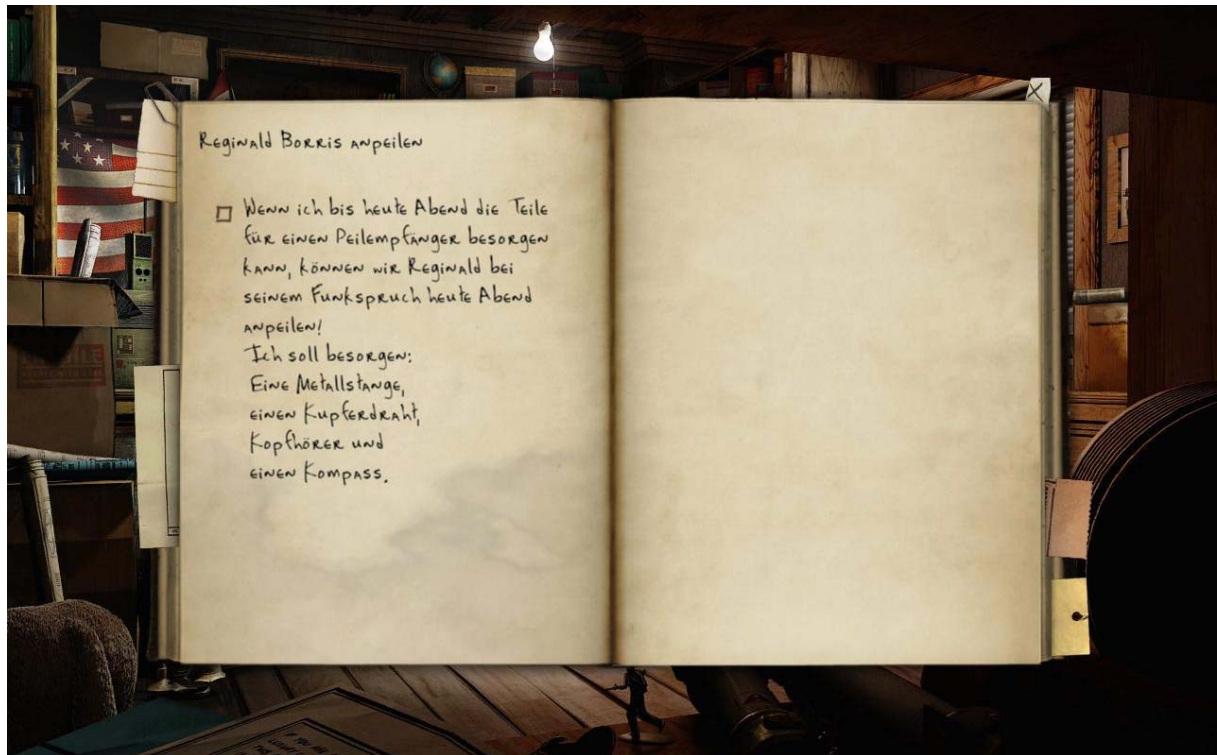
Wir entfernen das Gitter u. finden ein leistungsstarkes **Funkgerät,
welches die Signale der Wanze weitergeleitet haben muss!
Da wir von diesen Sachen nichts verstehen, muss ein Experte ran!
Und was liegt dann näher, als unseren „blinden“ Trödler
zu kontaktieren?
Wir marschieren los u. handeln ..**



**uns noch ein Hausverbot ein!
Das ist nun auch egal, wir haben, was wir wollten, u. gehen
zu Eddie, dem Trödler.
Wir geben den Dia-Projektor ab u. unterhalten uns mit ihm.**



**Er ist bereit, uns zu helfen, benötigt aber noch einige Teile für
einen Peilsender.**



Reginald Boxkis anpeilen

- Wenn ich bis heute Abend die Teile für einen Peilempfänger besorgen kann, können wir Reginald bei seinem Funkgespräch heute Abend anpeilen!
Ich soll besorgen:
Eine Metallstange,
einen Kupferdraht,
Kopfhörer und
einen Kompass.

Das wären dann: Eine Metallstange, Kupferdraht, Kopfhörer u. Kompass.

Wir machen uns auf die Suche!



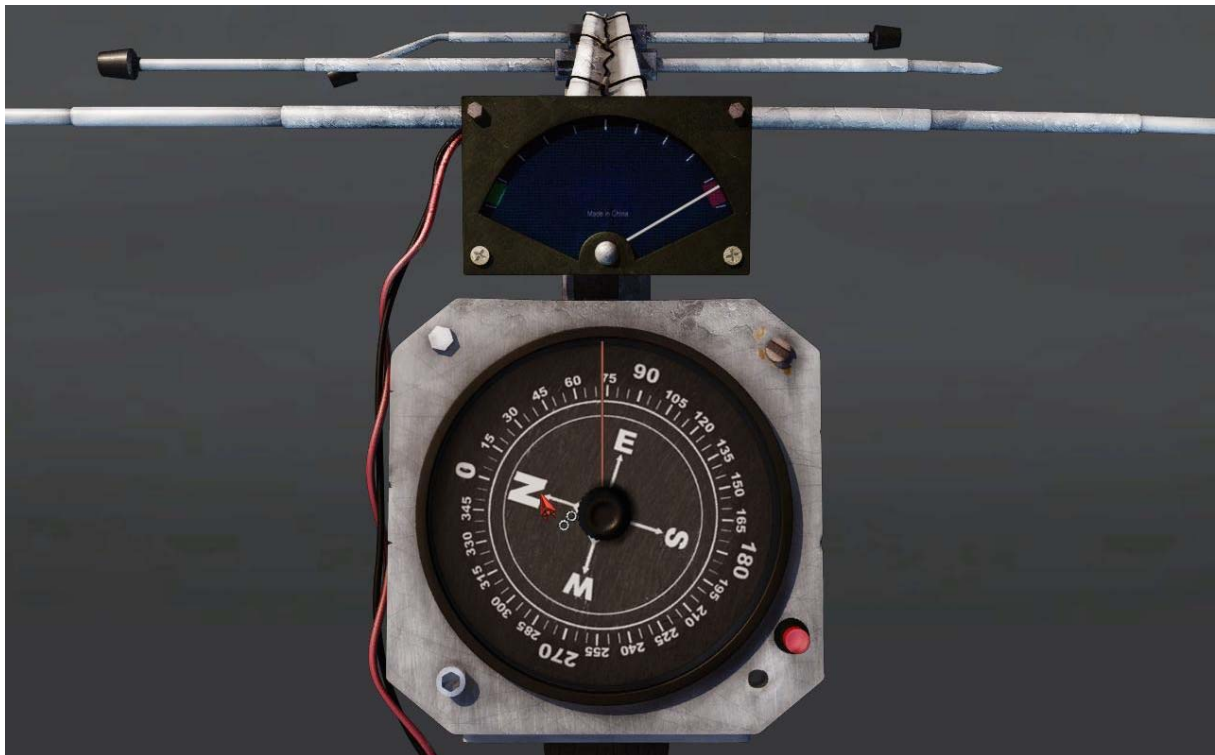
Den Kupferdraht organisieren wir, mit Hilfe des Seitenschneiders, vom „Biba`s Diner“, isolieren ihn (im Inventar mit dem Seitenschneider) ab u. gehen nachhause.



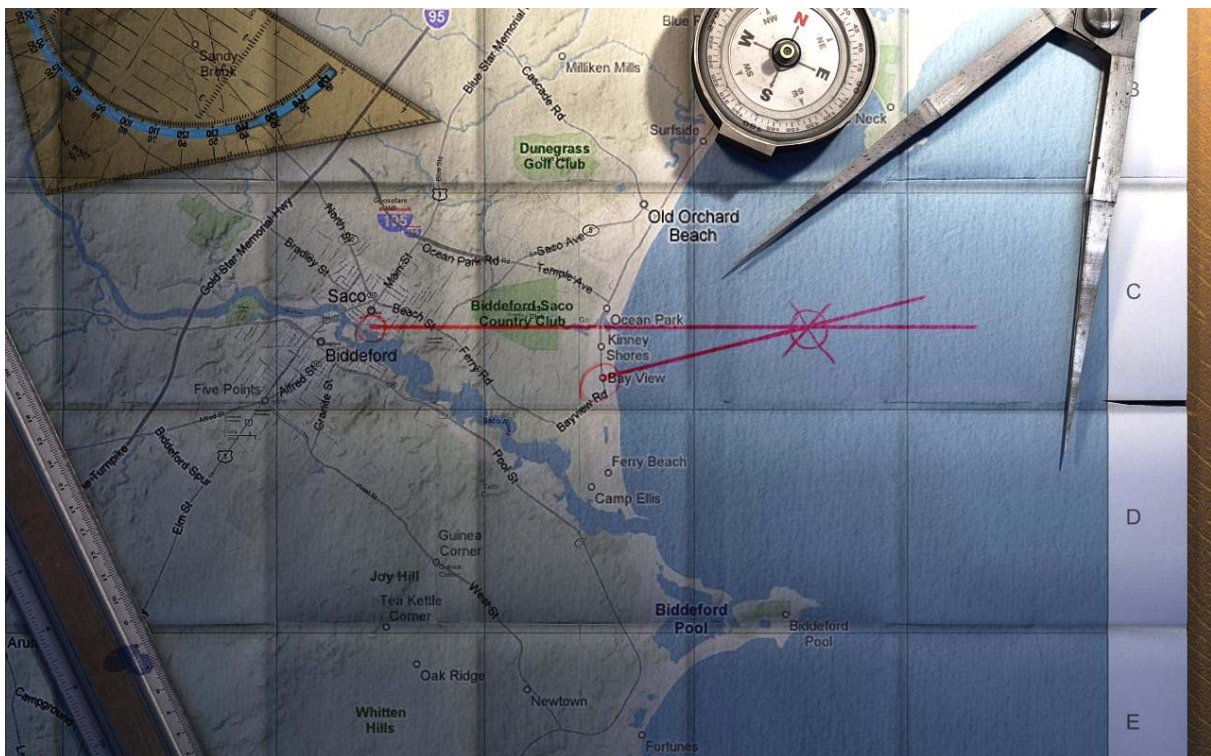
Hier leihen wir uns die **Kopfhörer** u. hier ..



den **Kompass** aus!
Die **Metallstange** hatten wir hinter dem Fotoladen gebraucht u.
holen sie, falls wir sie nicht mitgenommen hatten, dorthin u.
gehen zu Eddie zurück.
Er gibt uns genaue Anweisungen u. wir führen sie aus.



**Wir gehen zum Hotel u. fangen mit der Peilung an.
Das Signal ist bei 73° am stärksten!
Wir betätigen den roten Knopf u. gehen zurück zu Eddy.
Hier zeichnen wir die Peilungen in die Karte ein!**



**Demnach müsste der Empfänger sich auf einem Schiff befinden.
Dank Eddie erhalten wir ein Boot, stechen in See u. erreichen das
besagte Schiff!**



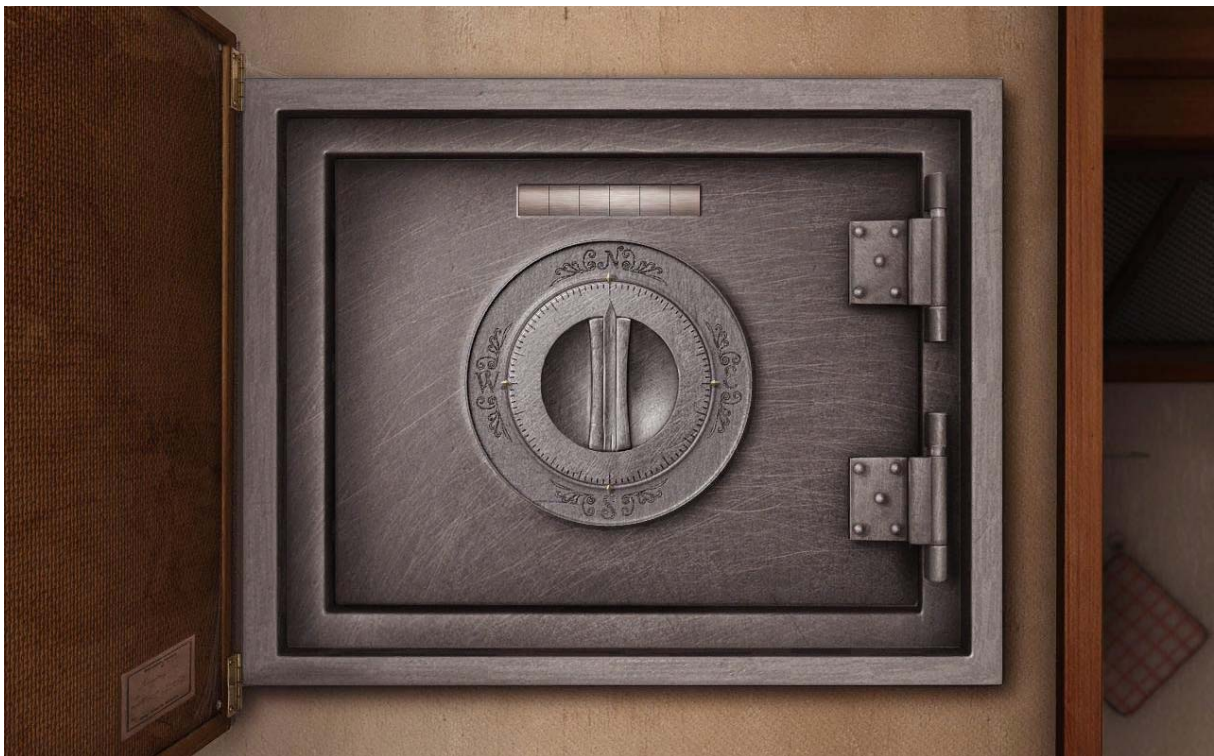
**Im unteren Staufach ist nichts Brauchbares zu finden u. wir gehen unter Deck.
Hier erwecken wir das Laptop zum Leben u. finden eine Bilddatei von Willow Creek!**



**Komisch, denken wir u. schauen uns weiter um.
Hier liegt noch eine Mappe, sie enthält eine seltsame Folie u.
Bilder von Angelina im Kindesalter!
Wir stecken **Folie** u. **Mappe** ein.
In der Schreibtischschublade liegt ein kleiner **Schlüssel**, den wir ebenfalls einsacken.**



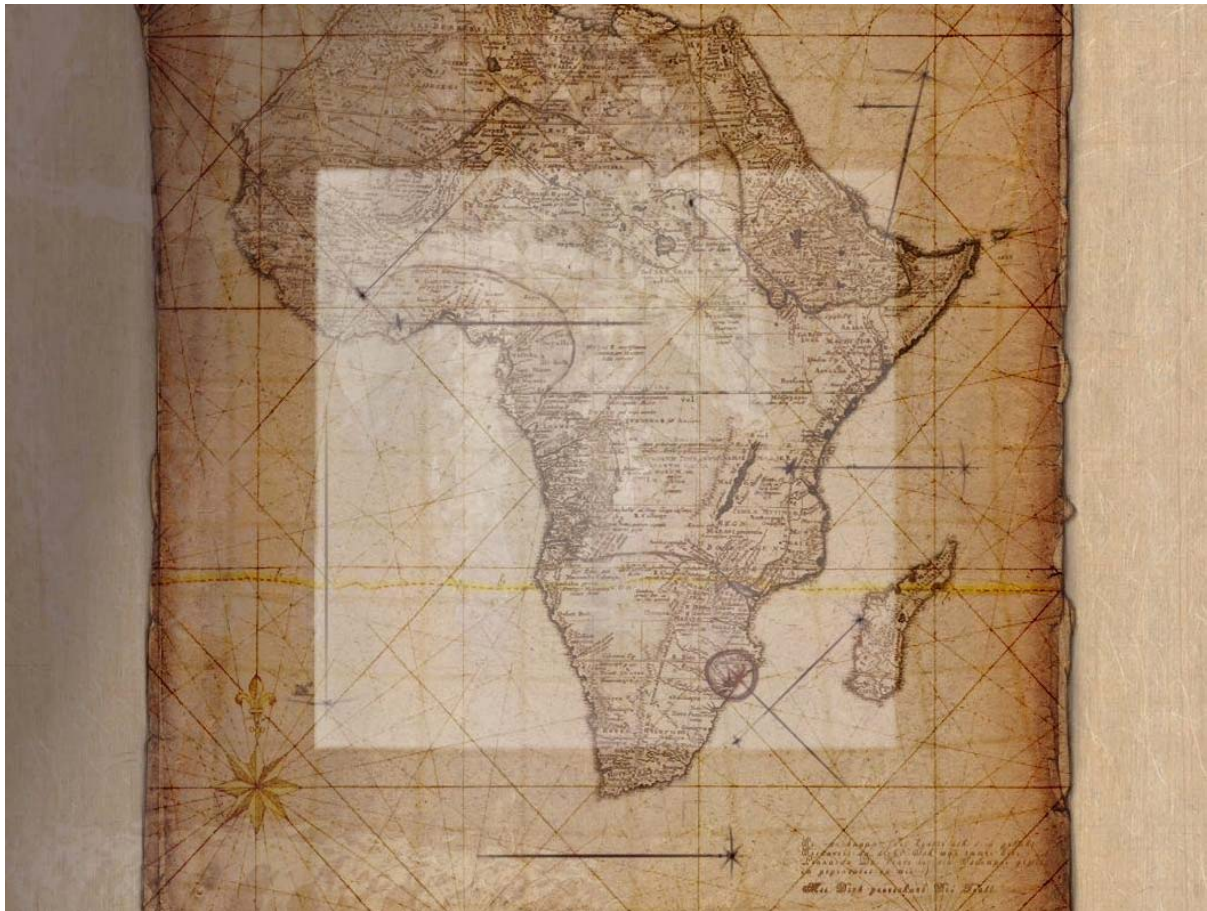
**Unter dem Wandbild hängen Fotos von uns u. Angelina.
Wir stecken sie ein u. schauen uns das Wandbild an.
Dieses lässt sich wegklappen u. bringt einen Tresor
zum Vorschein.**



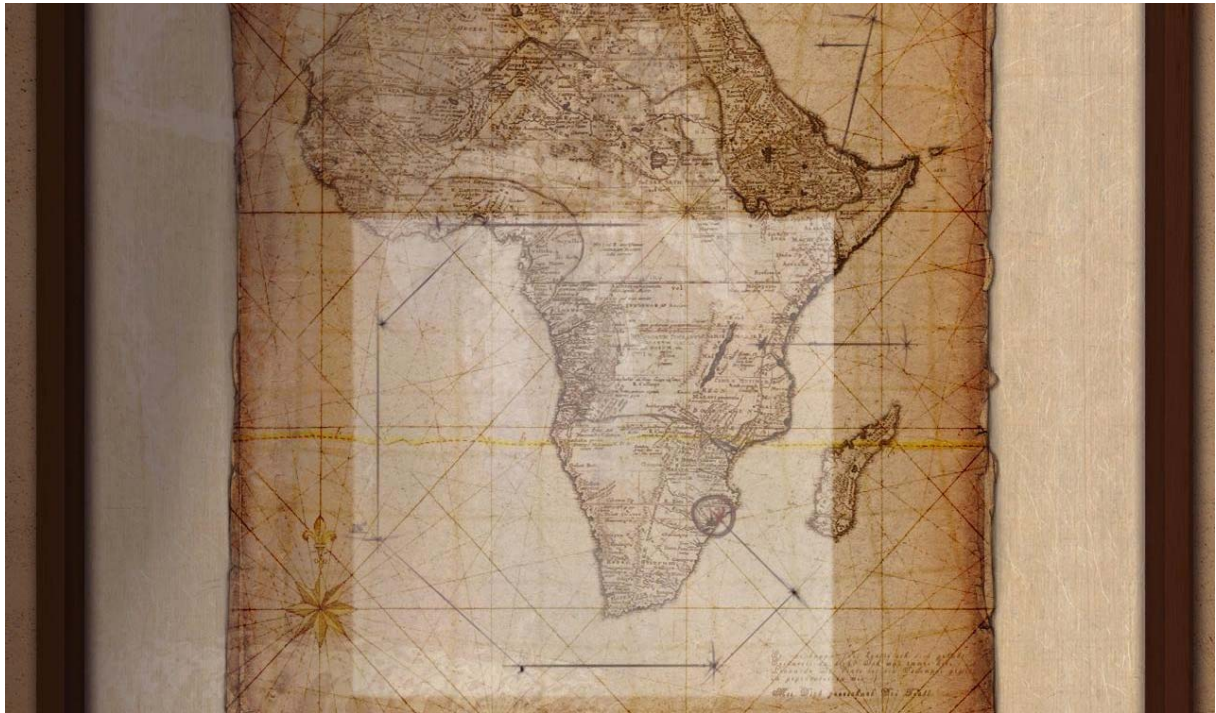
**Aber wie sollen wir, ohne Stethoskop, diesen Tresor knacken?
Und was bedeuten die Himmelsrichtungen?**



Wir gehen zum Wandbild u. halten die Folie dagegen.



Diese können wir, wie immer, verschieben u. drehen!



Die Folie passt u. zeigt eine Route um das Kap.

Und diese Route lautet:

SW, S, SO, O, NO!

Mit diesen Angaben versuchen wir nun den Tresor zu öffnen!



Mit Hilfe beider Maustasten geben wir die Kombination ein, es klickt u. der Tresor ist offen!

Wir entnehmen ihm einen Ring u. eine Diskette.

Mit dieser füttern wir sogleich das Laufwerk des Laptops!



**Leider klappt das nicht so ganz, denn der Akku des Laptops
verweigert seine Mitarbeit!
Wir schauen uns das rechte Sofa an, entdecken ein Schloss u.
öffnen es mit unserem Schlüssel.**



**Darunter kommt der Generator des Schiffes zum Vorschein.
Wir werfen den Generator an, aber dieser lechzt nach Benzin.
Wir gehen an Deck.**



Hier finden wir einen **Benzinkanister**, gehen nach unten u. füllen den Tank auf.

Nun starten wir den Generator u. es ward Licht!



Wir schauen uns den Inhalt der Diskette an.
Es ist die Krankenakte unserer Mutter, Infos über die Bibas
u. Angelina!

Lange können wir uns nicht informieren, denn ...



**Reginald erscheint auf der Bildfläche!
Wir werfen ihm einen Karton an den Kopf u. stürzen an Deck.**



**Und wenn wir nicht schnell den Mastbaum an Reginalds Kopf
donnern u. ihn, mit Hilfe des Paddels ins Wasser befördern,
werden wir Haifischfutter!**

GAME OVER



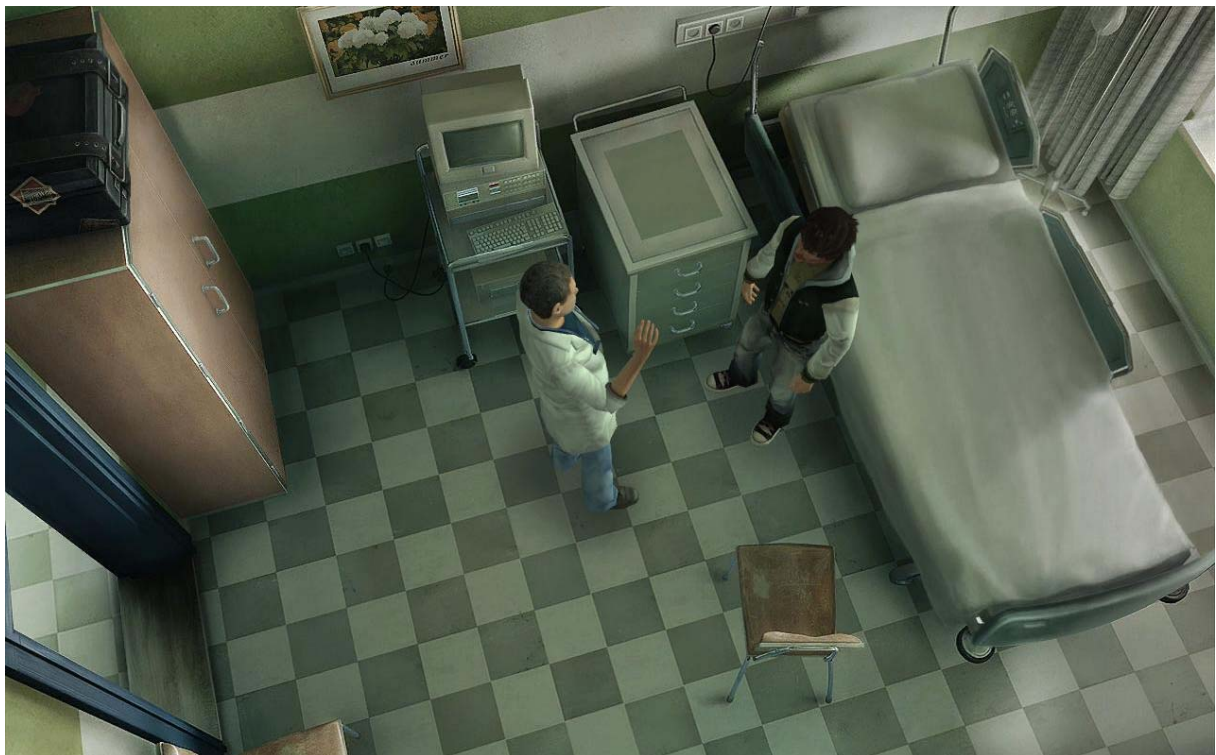
**So dagegen können wir Angelinas Unschuld beweisen u.
Mr. Bibas ins Gefängnis bringen.**



**Leider müssen wir uns nun von Angelina verabschieden, denn sie
muss wieder zurück nach England.
Hier wird sie weitere Nachforschungen über
Willow Creek etc. anstellen!**



Einige Tage später, wir sitzen gerade im Diner, kommt Mrs. Bibas u. teilt uns mit, dass wir sofort ins Hospital kommen sollen.



**Mutters Bett ist leer u. der Doktor teilt uns mit, dass unsere Mutter heute Morgen verstorben ist.
Um u. in uns bricht eine Welt zusammen!**



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

