

# BLACK MIRROR III

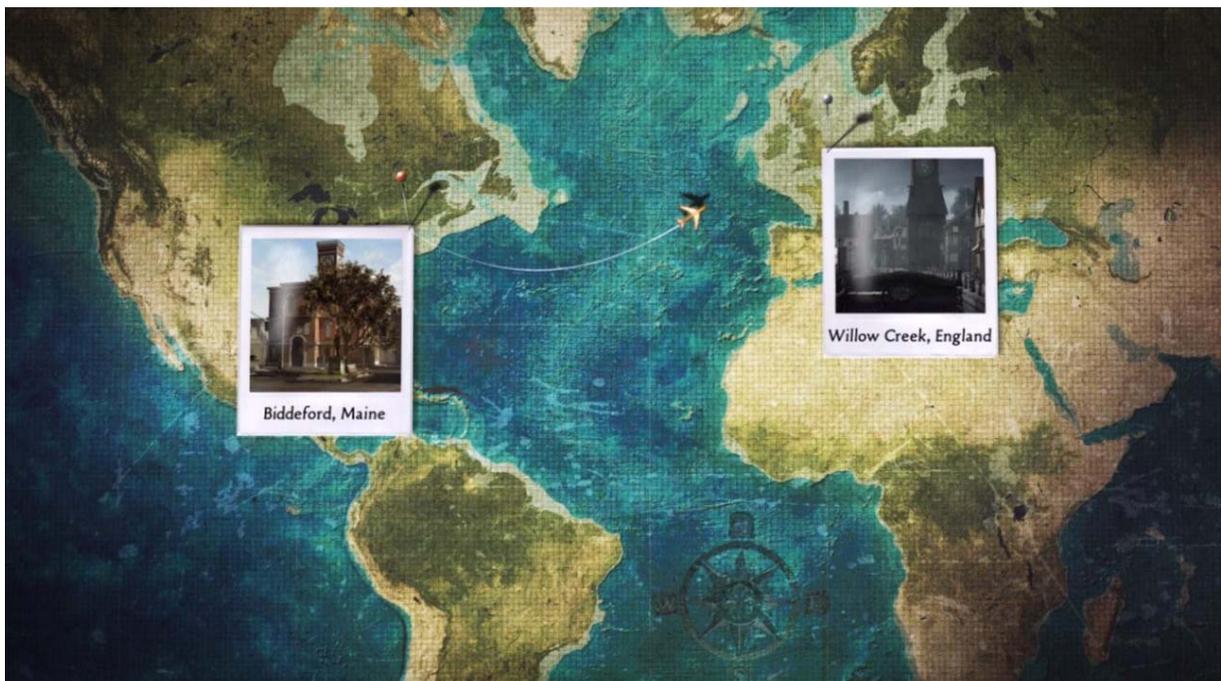
## Lösungshilfe

by Locke

[http://www.dtp-entertainment.com/de/games/game\\_detail.php?id=2450&landid=2](http://www.dtp-entertainment.com/de/games/game_detail.php?id=2450&landid=2)

### Kapitel

### III





**Sofort nach Angelinas Hilferuf lassen wir alles stehen u. liegen u. düsen nach England.**

**In Willow Creek betreten wir das Hotel u. erkundigen uns nach Angelina.**



**Leider erhalten wir nur als Gast eine Auskunft über andere Gäste, also checken wir für 2 Nächte ein.**

**Wir erhalten einen **Zimmerschlüssel** u. die Auskunft, dass Angelina das Zimmer Nr. 13 bewohnt, aber heute noch nicht aufgetaucht ist.**



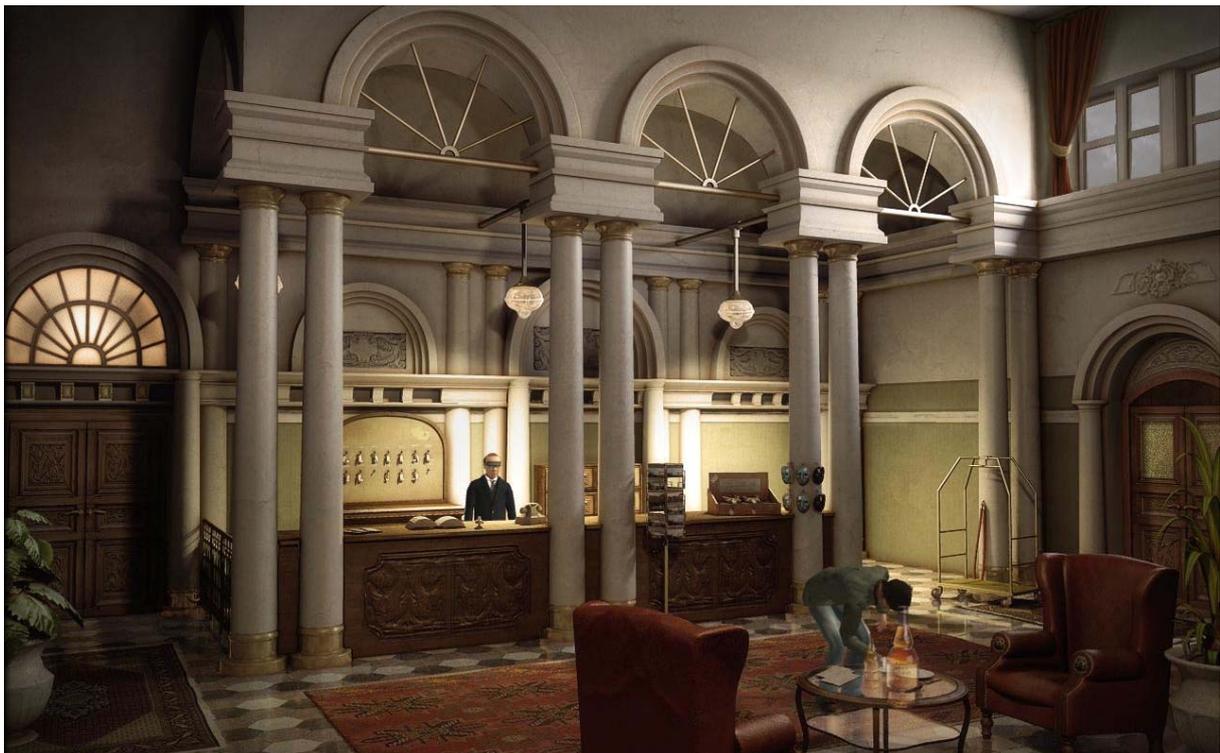
**Wir gehen in unser Zimmer, legen den Rucksack ab, verlassen es wieder u. überlegen, wie wir in Angelinas Zimmer kommen!**



**Hier schauen wir uns die Bücher an u. bemerken die schöne Uhr.  
Diese ist aber nur ein billiges Imitat u. fest angeschraubt!  
Und ohne Schraubendreher bleibt sie es auch!  
Vom Rauchertisch nehmen wir die **alte Zeitung** u. aus dem  
Aschenbecher eine **Schachtel Streichhölzer** mit.**

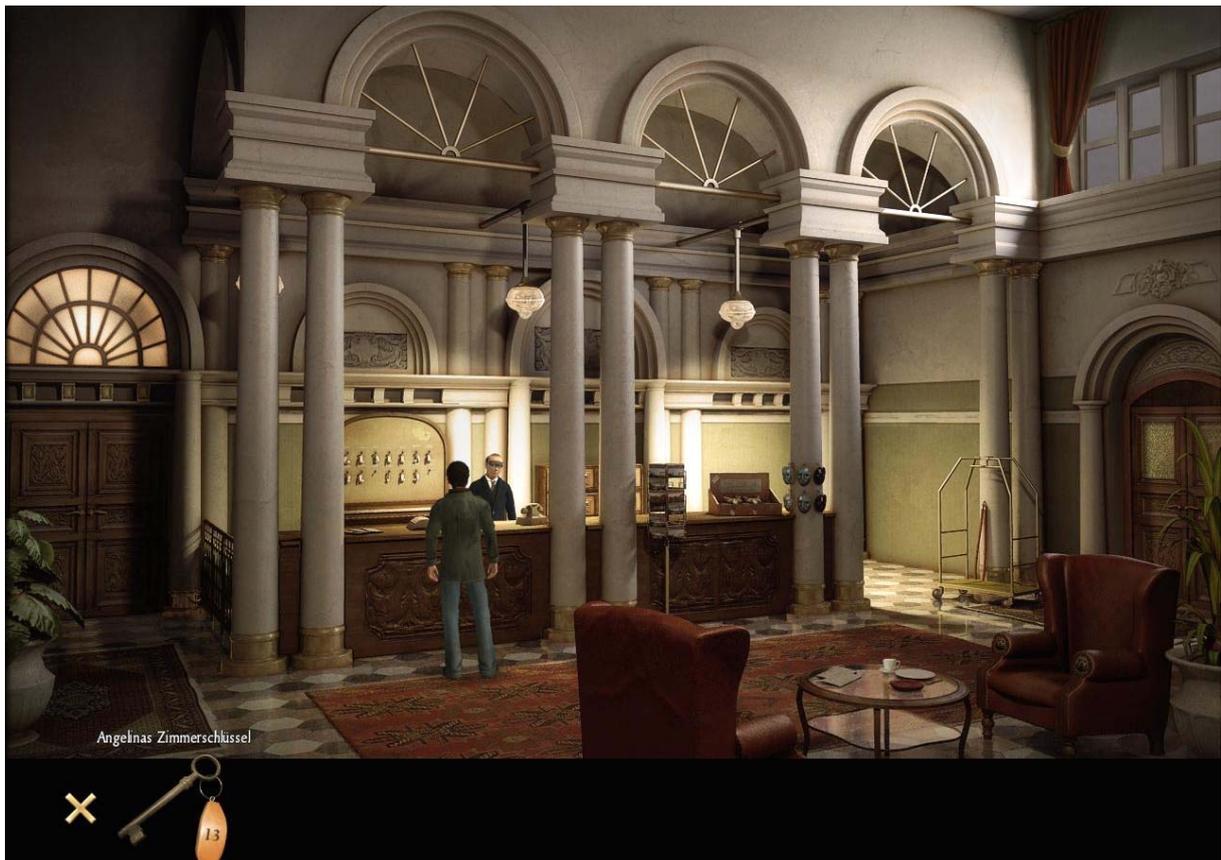


Wir schauen uns die Bauwand an u. gehen in die Lobby.



In einem unbeobachten Moment klauen wir die **Schnapsflasche** u. ein **Messer**.

Wir kaufen noch eine **Postkarte**, sie ist nicht schön, zeigt aber eine Karte der Umgebung u. weist die „Mordplätze“ aus!



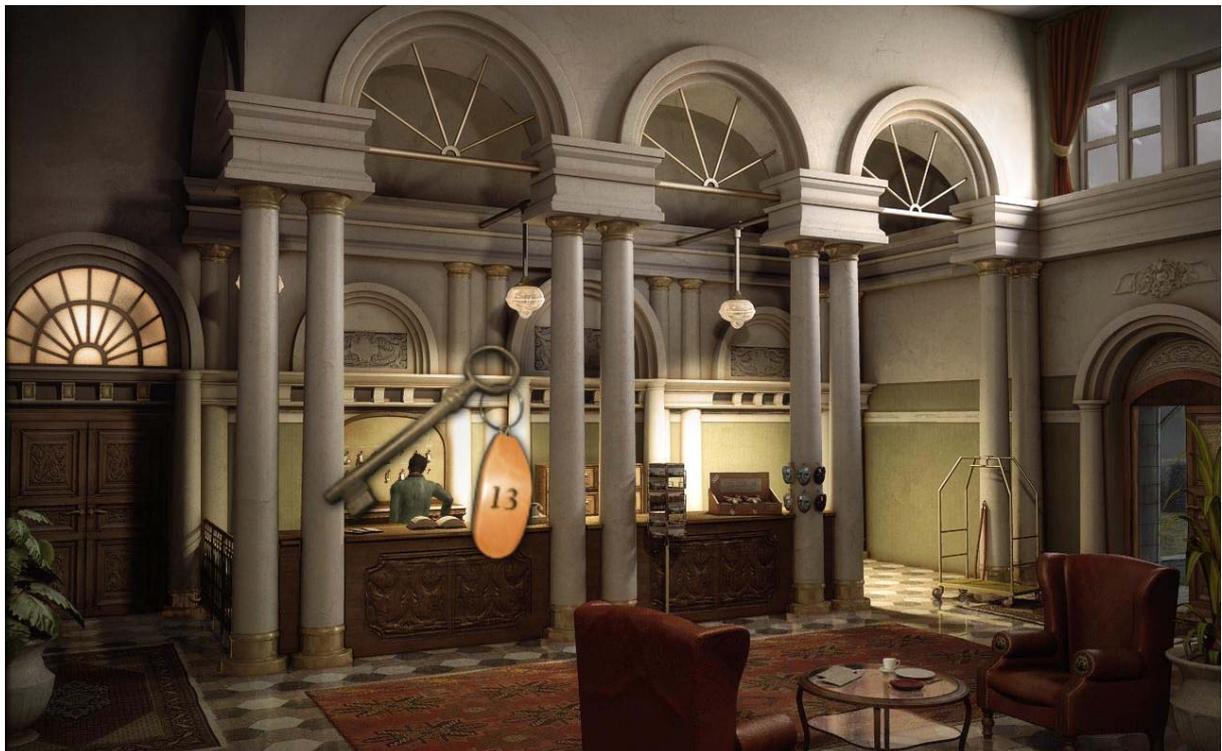
**Nun unterhalten wir uns ausgiebig mit dem Portier u. bitten ihn, uns Angelinas Zimmerschlüssel auszuhändigen. Leider bekommen wir ihn nicht u. verlassen das Hotel.**



**Wir stecken die alte Zeitung in den Laubhaufen u. zünden sie an.**



**Der Laubhaufen kokelt still vor sich hin u. wir verständigen den Portier!**



**Dieser eilt nach draußen, um den „Großbrand“ zu löschen.  
Nun können wir hinter den Tresen gehen u. uns Angelinas  
**Zimmerschlüssel** ausborgen!  
Der Portier kommt zurück u. wir gehen ins Zimmer von Angelina.**



**Angelinas Kleiderschrank ist leer u. blitzblank!  
Nun erleichtern wir die Überdecke um einen **Wollfaden**, kippen  
das Glas halbvoll mit Schnaps u. wundern uns über  
die Zitronenscheiben!**



**Softwareservice Kratz**

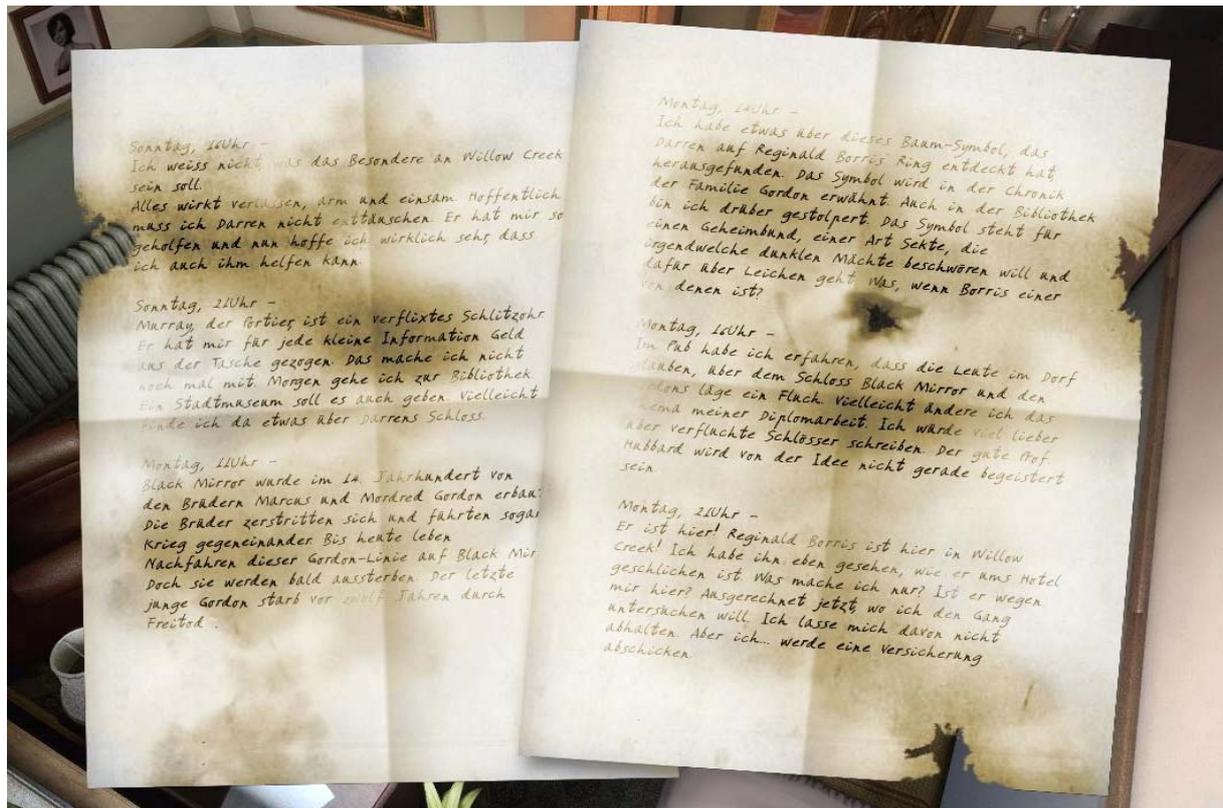
<http://www.gamepad.de>



**Wir nehmen Angelinas Bild ab u. finden dahinter  
2 leere Bögen Schreibpapier!**



**Nun legen wir den Wollfaden in das Schnapsglas u. zünden  
ihn an.  
Jetzt halten wir vorsichtig das Briefpapier darüber u. können nun  
Angelinas „Tagebuchseiten“ lesen.**



**In welche Gefahr habe ich Angelina gebracht, mit welchen Leuten haben wir es hier zu tun?**



**Im Fernsehschrankchen finden wir ein **Schlafmittel**, nehmen es mit u. schauen ins Badezimmer.  
Hier finden wir nichts Interessantes mehr u. gehen nach **Willow Creek.****



**Auf etwas unkonventionelle Weise lernen wir die Bibliothekarin kennen, unterhalten uns ausführlich mit ihr u. begleiten sie ein Stück ihres Weges.**



**Als wir auf den Orden u. das Baumsymbol zu sprechen kommen, wird sie plötzlich einsilbig u. eilt davon!  
Und da wir schon einmal hier sind, schauen wir uns das Museum an.**



**Wir unterhalten uns mit Bobby, dem geistig etwas zurückgebliebenen Bruder von Tom, dem Gastwirt, gehen weiter ins Museum hinein u. schauen uns die Familienchronik der Gordon`s an.**



**Leider können wir nur lesen was auf diesen beiden Seiten steht. Schön wäre es, wenn wir das Buch in die Hände bekommen könnten!**



**Nach einem kurzen Plausch mit dem Touristenehepaar schauen wir uns den Sekretär u. seinen Inhalt an.  
Hier können wir etwas über die Kanalisation u. den alten Weltkriegsbunker lesen.**



**Im Nebenzimmer können wir zwei nachgestellte Mordszenen bewundern u. darüber lesen.  
Wir werfen noch einen Blick auf das durch eine Alarmanlage gesicherte Kippfenster u. gehen wieder zurück.**



**Nun werfen wir noch einen Blick in den Putzmittelschrank, reden nochmals mit dem hungrigen Bobby u. gehen auf den Jahrmarkt.**



**Hier betreibt Tom einen Chilistand, wir gehen hin u. unterhalten uns ausführlich mit ihm.**



Danach kaufen wir eine **Portion Chili** für Bobby u. gehen zurück.  
Wir schenken Bobby das Chili, erhalten als Dank  
eine **Wunderkerze** u. entfernen uns dezent.



Nachdem Bobby gegessen hat, sprechen wir ihn wieder auf sein  
leeres Seifenblasenspiel an.  
Nun hat er wieder Lust zum Spielen, wir nehmen das  
**leere Röhrchen** u. gehen zum Putzmittelschrank.  
Wir füllen **Flüssigseife** in das Röhrchen u. gehen zum Hotel.



**Am Vogelbad (es gibt mehrere Möglichkeiten) füllen wir das Röhrcchen auf u. gehen wieder zurück.**



**Wir geben Bobby das Seifenblasenspiel, er steht auf, wir klauen ihm den **Vitrinenschlüssel** aus der Jacke u. versuchen die Vitrine zu öffnen.  
In diesem Moment verkündet ein Lautsprecher, dass das Museum geschlossen wird u. wir müssen es verlassen.**



**Vor der Tür erfahren wir, dass wir der Tod sind u. machen uns Gedanken, wie wir ins Museum kommen!  
Da wir keine Möglichkeit sehen, gehen wir ins Hotel zurück.**



**Hier treffen wir die ziemlich nervöse Bibliothekarin Valley, reden kurz mit ihr u. gehen an die Rezeption.**



**Unser Portier hat einen Brief für Angelina erhalten, will ihn uns aber nicht geben, sondern deponiert ihn im Schließfach. Wir gehen in Angelinas Zimmer u.**



**bemerken, dass ihr Bett verschoben wurde. Unter dem Bett wurde der Teppich aufgeschlitzt u. eine Art Metallabdeckung ist zu sehen. Wir schieben das Bett an die Seite u. schauen uns das Teil genauer an.**



**Hier müssen einige Einstellungen vorgenommen werden, aber da wir die Kombination nicht kennen, haben wir keine Chance den Deckel zu öffnen.**

**Wir gehen wieder ins Foyer.**

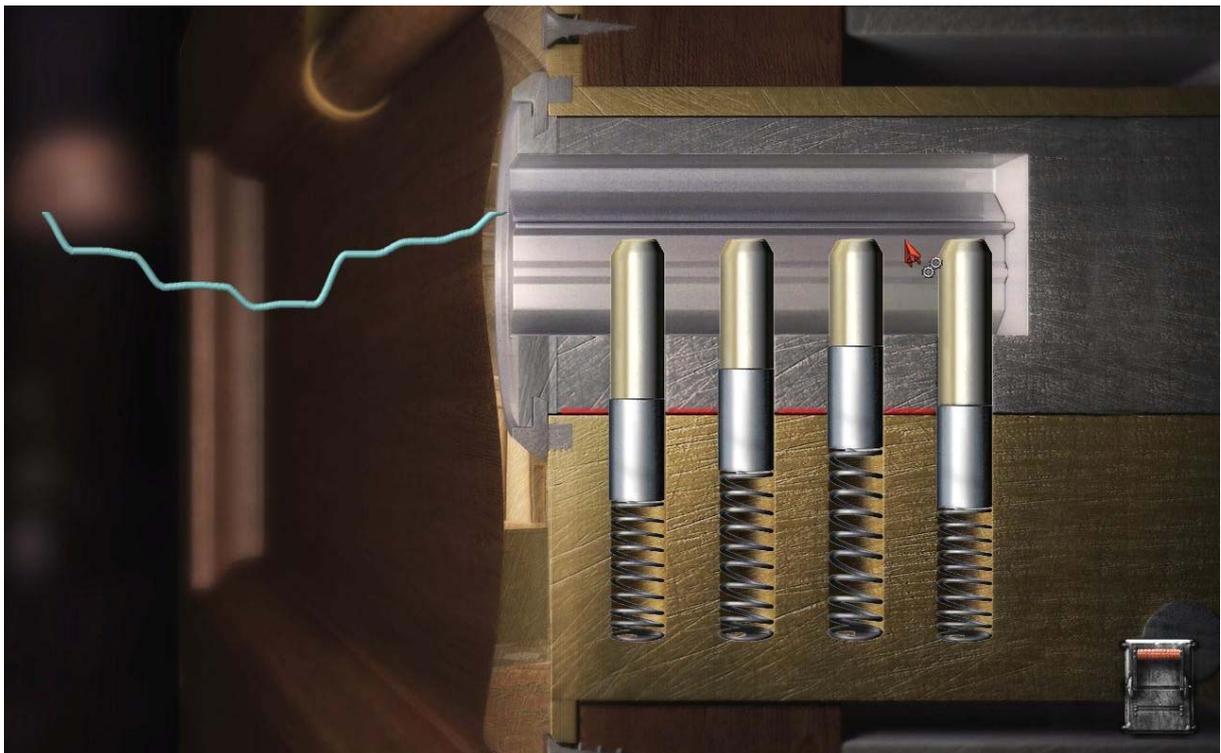


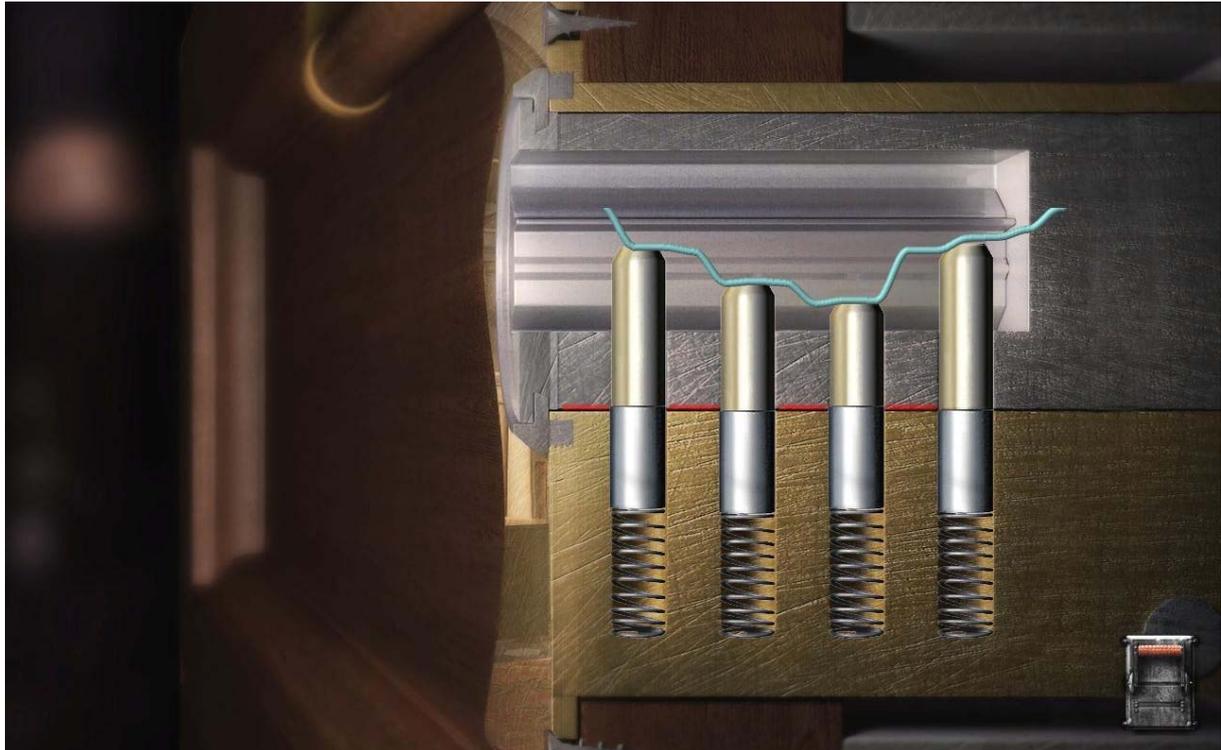
**Wir kippen dem Portier etwas Schlafmittel in seinen Tee u. können wenig später die Schließfächer begutachten. Leider ist denen ohne Einbruchswerkzeug nicht beizukommen. Wir gehen in den Pub.**



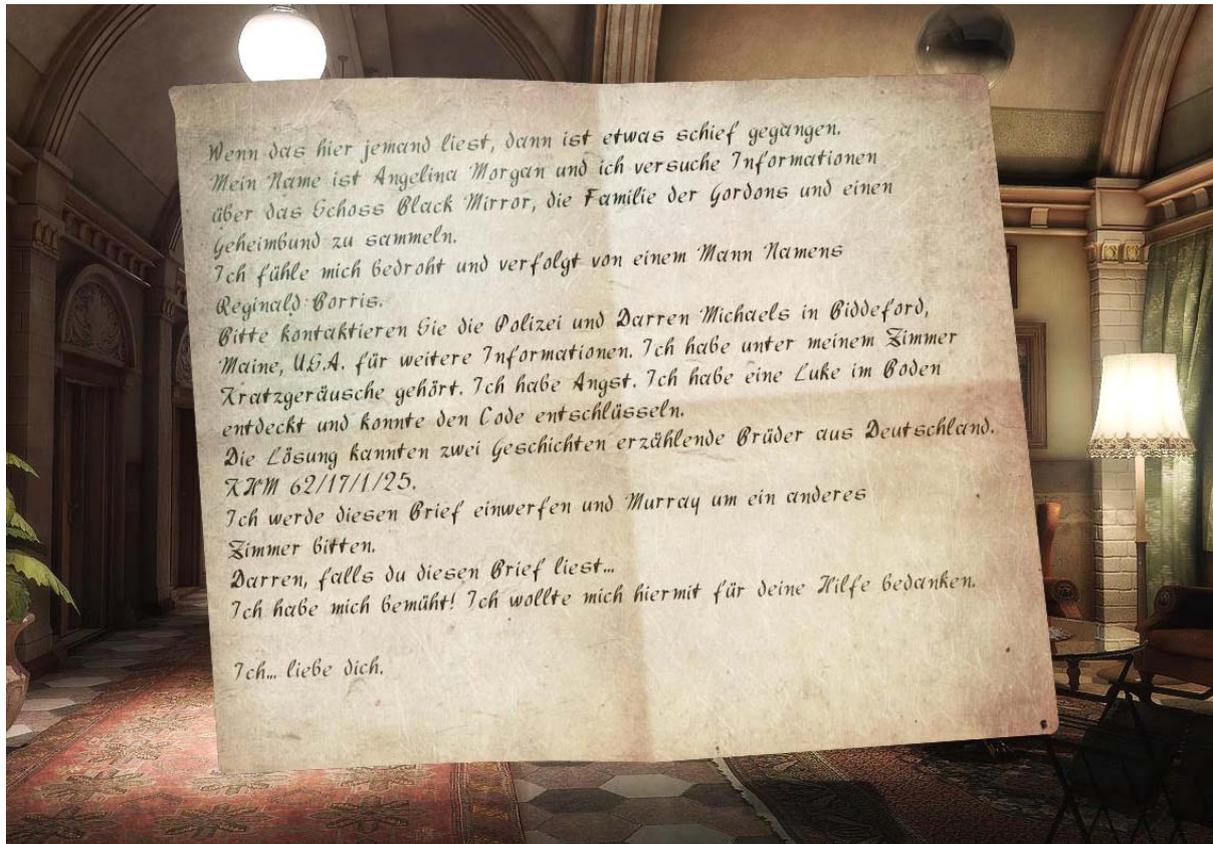
Hier reden wir mit Tom, machen ihn betrunken u. erhalten  
letztendlich sein **Einbruchswerkzeug**.  
So gerüstet, marschieren wir zurück u. knacken  
Angelinas Schließfach.

**Hier spielt ev. ein Zufallsgenerator mit!**





**Bingo, das Schließfach ist offen u, wir sind im Besitz des Briefes.  
Wir verlassen das Foyer u. lesen den Brief.**

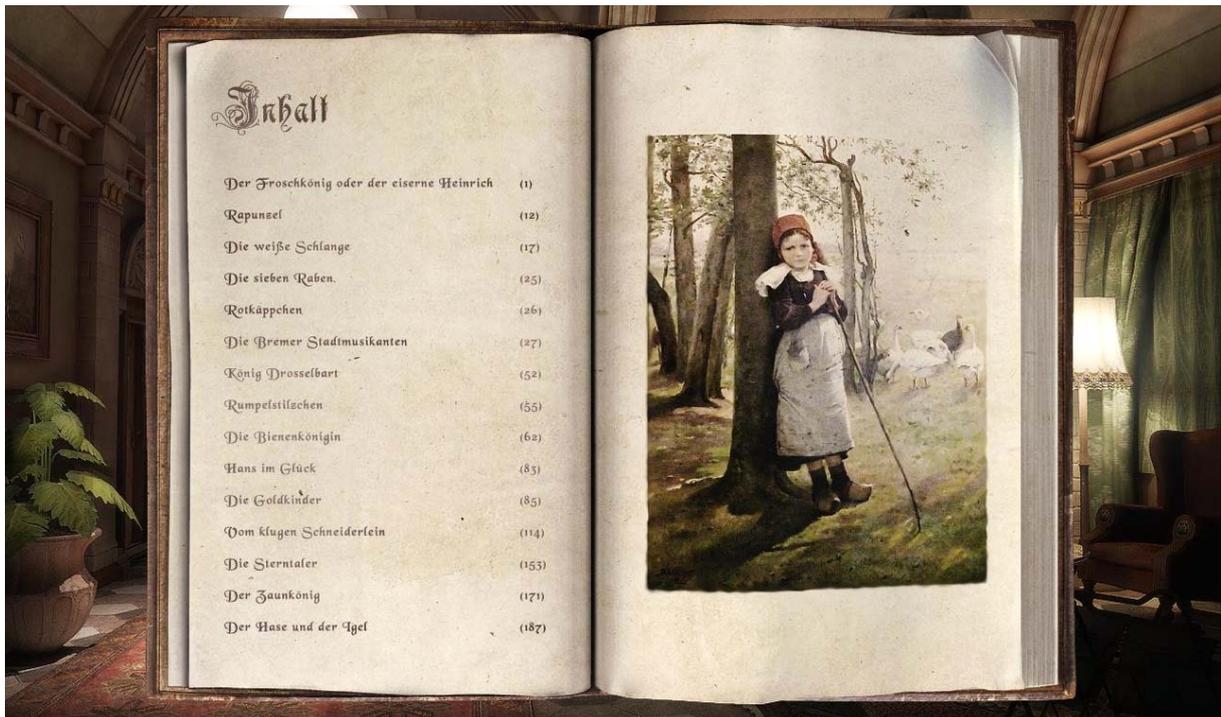


Wenn das hier jemand liest, dann ist etwas schief gegangen.  
Mein Name ist Angelina Morgan und ich versuche Informationen  
über das Schloss Black Mirror, die Familie der Gordons und einen  
Geheimbund zu sammeln.  
Ich fühle mich bedroht und verfolgt von einem Mann Namens  
Reginald Borris.  
Bitte kontaktieren Sie die Polizei und Darren Michaels in Biddeford,  
Maine, U.S.A. für weitere Informationen. Ich habe unter meinem Zimmer  
Kratzgeräusche gehört. Ich habe Angst. Ich habe eine Luke im Boden  
entdeckt und konnte den Code entschlüsseln.  
Die Lösung kamten zwei geschichten erzählende Brüder aus Deutschland.  
XNM 62/17/1/25.  
Ich werde diesen Brief einwerfen und Murray um ein anderes  
Zimmer bitten.  
Darren, falls du diesen Brief liest...  
Ich habe mich bemüht! Ich wollte mich hiermit für deine Hilfe bedanken.  
Ich... liebe dich.

**In diesem Brief werden zwei geschichtenerzählende,  
Brüder erwähnt!  
Wir schauen uns die Bücher an u. ...**



finden ein  
**Märchenbuch der Gebrüder Grimm!**



**Nun schauen wir wieder in den Brief.**

entdeckt und konnte den Code entschlüsseln.  
 Die Lösung kannten zwei Geschichten erzählende Brüder aus Deutschland.  
 XMM 62/17/1/25.  
 ... diesen Brief einwerfen und Murray um ein anderes



Wir reißen das Inhaltsverzeichnis heraus u. ermitteln die Märchen:

Seite 62 = Die **Bienen**königin.

Seite 17 = Die weiße **Schlange**.

Seite 01 = Der **Frosch**könig.

Seite 25 = Die sieben **Raben**.

Mit diesem Wissen gehen wir in Angelinas Zimmer u. widmen uns dem komischen Deckel!

**Softwareservice Kratz**

<http://www.gamepad.de>



**Wir nehmen die Einstellungen vor u. wenn wir alles richtig gemacht haben, verschwindet der komische Deckel!**



**Da es da unten ziemlich duster ist, gehen wir ins Foyer.**



Hier erstehen wir ein geschmackvolles Souvenir einen in 3 Farben leuchtenden **Seelenschlüssel**, ohne Batterien!  
Wir gehen zurück u. erleichtern, mit Hilfe des Messers, die Uhr um ihre **2 Batterien**.



Diese basteln wir in den Seelenschlüssel u. klettern in die stinkende Unterwelt.



**Wir gehen in den Gang u. dann „um die Ecke“.**



**Dann „da hinten lang“!**



**Dann „hinten links“!**



**Dann „nach hinten“!**



Hier finden wir einen, ca. 50 cm langen, **Holzbalken** u. gehen  
„nach vorn“!



Dann „zurück“!



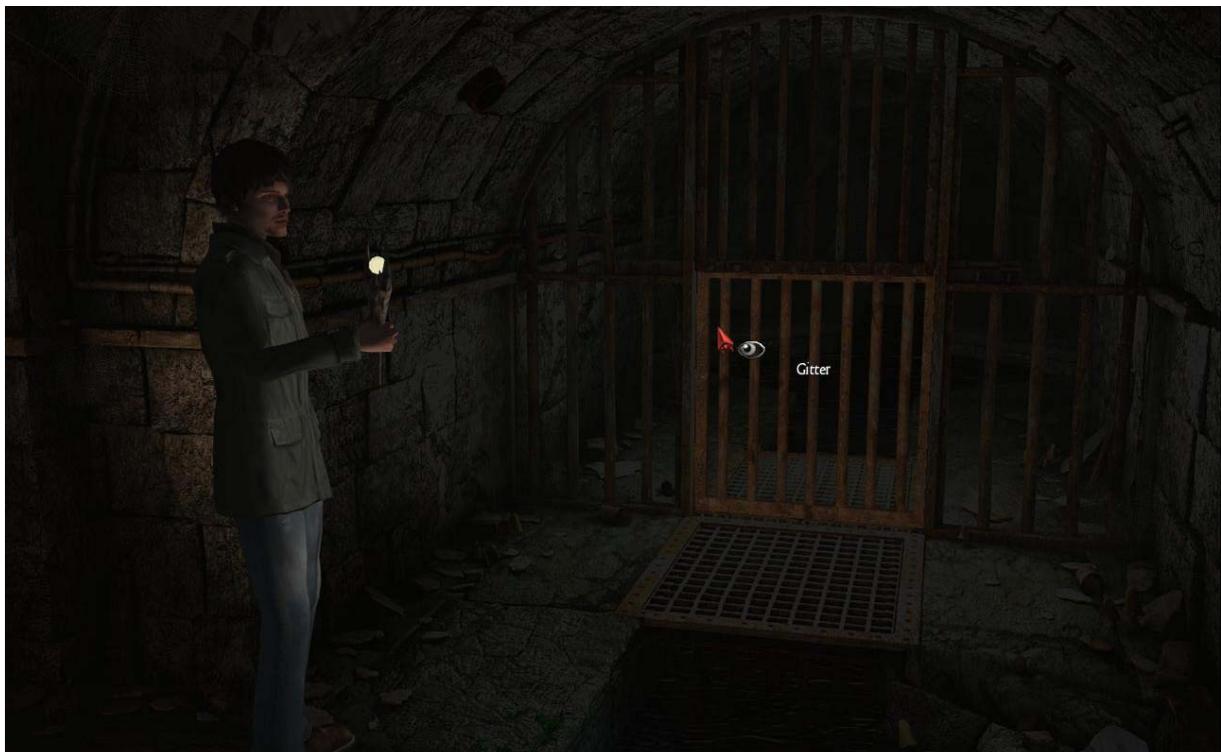
**Dann „vorne rechts“!**



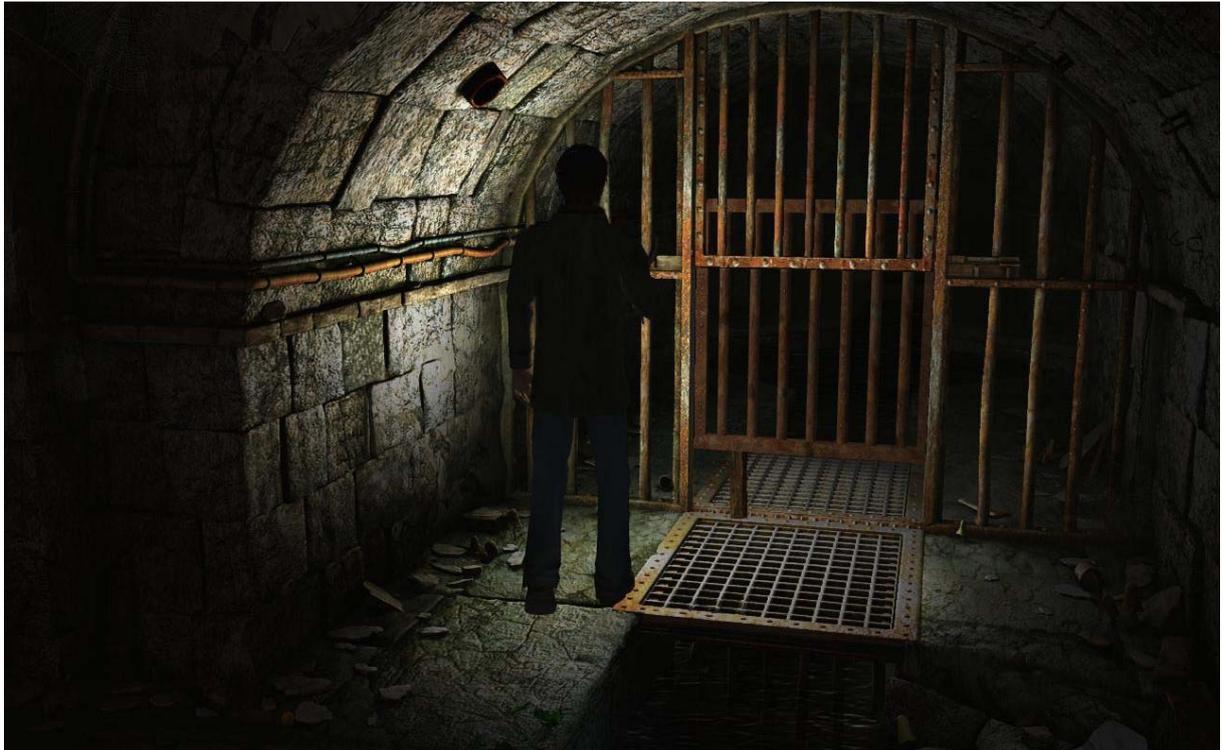
**Dann „nach rechts“!**



Hier finden wir eine **Eisenstange** u. nehmen sie mit.  
Nun gehen wir den Weg zurück, aber nicht nach „hinten links“.  
Sondern nach „hinten rechts“!



Wir stehen vor einem großen Gitter u. öffnen es mit Hilfe der  
Eisenstange u. des Holzklotzes als Sicherheit!  
Ansonsten: **GAME OVER**



**Nun können wir gefahrlos unten durchkrabbeln u.  
nach "hinten links" gehen!**



**Dann immer nur nach rechts!**



Vor dem großen Gitter bemerken wir einen **Stoffetzen** an einem dicken Rohr.

Ob der wohl zu Angelinas Kleidung gehört, denken wir, u. inspizieren das Rohr.



**Dann klettern wir hinein u. rutschen ins Ungewisse!**



**Wir landen recht unsanft, unser Seelendingsbums gibt seinen Geist auf u. es wird stockdunkel.**

**Nun haben wir eine glorreiche Idee u. versuchen, mit dem Blitzlicht unseres Fotoapparates (im Inventar die rechte Maustaste benutzen) etwas Licht ins Dunkle zu bringen!**



**Danach aktivieren wir (Leertaste) die Hotspot-Anzeige) u. untersuchen alle Fragezeichen!**



Wir finden ein **Metallrohr** u. einen **Lappen**.  
Beides verbinden wir im Inventar, tunken es in den Ölbehälter u.  
erhalten eine Fackel, die wir nun anzünden können/müssen!





**Nun stecken wir die losen Kabel in den Schaltkasten u. nehmen die Metallstange, welche die Schiebetür blockiert, weg u. legen sie an die Seite.**

**Wir schauen uns den Schaltkasten an, schalten die Bunkerbeleuchtung ein u. öffnen die Schiebetür.**





**Im nächsten Raum werden wir schon erwartet u. eingesperrt!  
Hier sollen wir nun so lange warten, bis wir abgeholt werden!  
Wir schauen uns um u. stecken den **Schraubendreher** ein.**



**Dann noch einen **Gasanzünder**, eine **2m-Kette**, u. eine **Alu-Schale**.  
Und nun stellen wir **Schweißpulver** her!**



Mit dem Messer kratzen wir den **Rost** von den Gitterstäben.  
Das Gleiche veranstalten wir mit der Alu-Schale, erhalten  
**Aluminiumpulver** u. vermischen es (automatisch) mit dem Rost  
zu **Schweißpulver** u. kippen es ins Schloss!



Nun zünden wir den Camping-Kocher an u. entzünden daran  
die **Wunderkerze**.



**Vorsichtig halten wir die brennende Wunderkerze an das Schweißpulver, es zündet u. das Vorhängeschloss fällt ab. Wir treten gegen die Zellentür, sie springt auf u. wir schalten das Licht ein.**



**Mal sehen was dieser Raum zu bieten hat!**



Hier sehen wir 3 Hebel u. stellen den Linken auf die obere Position.

Im blauen Behälter, befindet sich ein **selbstaufblasbares Schlauchboot**, wir stecken es ein.

Den Karton mit **Magnesiumfackeln** können wir auch gebrauchen.



Hier finden wir **Zündkabel** u. im mittleren Spind .....



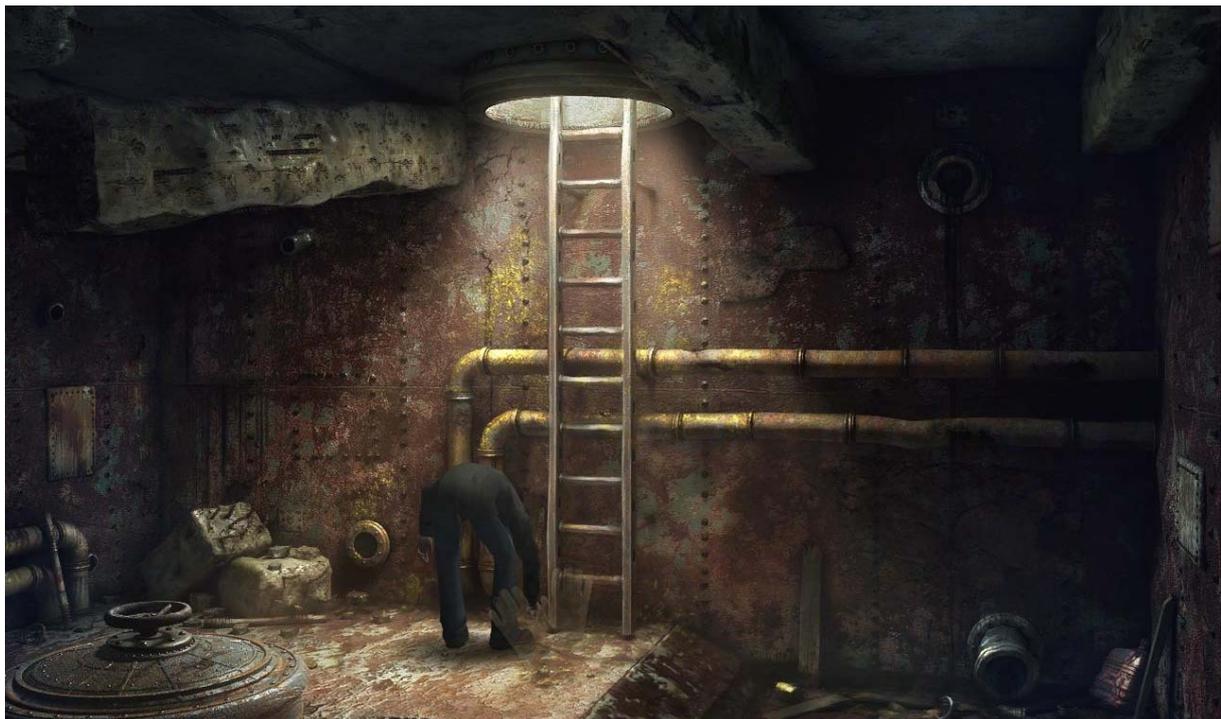
**Reginald Borris!**

**Er spricht noch einige Worte mit uns u. verstirbt!**

**Wir untersuchen ihn u. finden **Isolierband** u. ein Zettelfragment.  
Im linken Spind sind Dynamitstangen gelagert, wir nehmen eine  
**Stange Dynamit** mit.**



**Im Gerümpel liegt ein altmodischer **Zündapparat**.  
Nun öffnen wir die Luke u. steigen nach unten.**



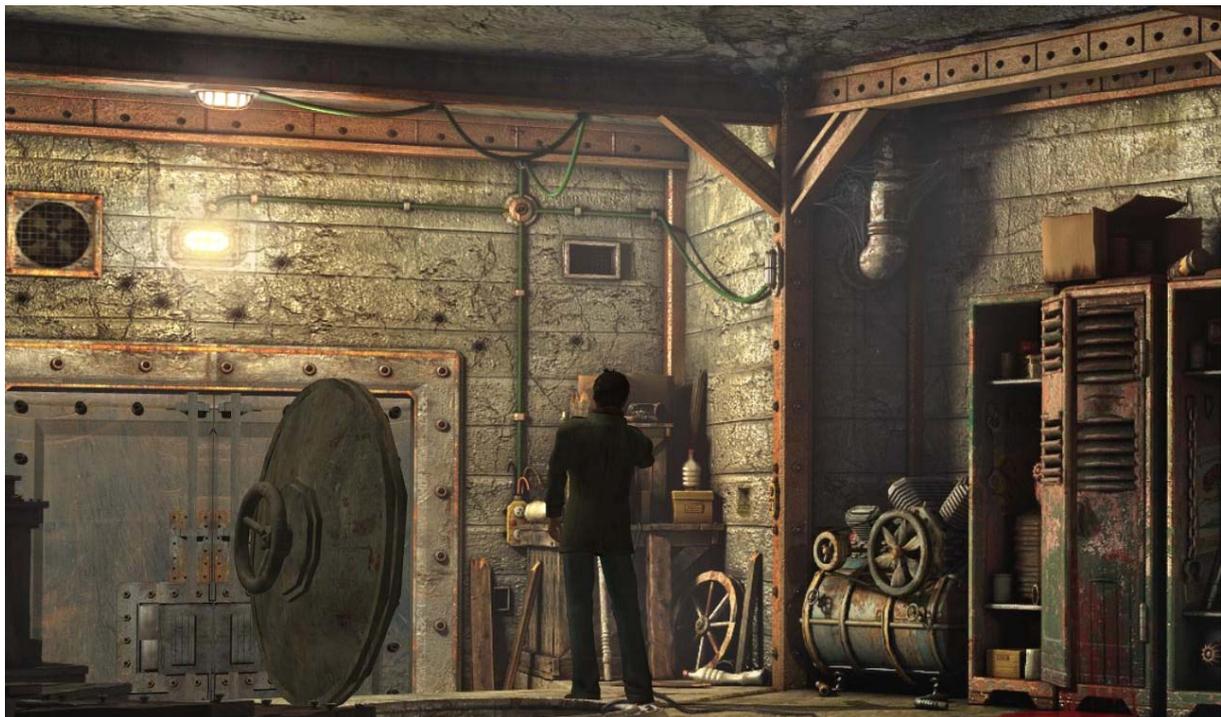
Hier finden wir einen **Gabelschlüssel** u. ein **Paar Handschuhe**.  
Die nächste Luke bekommen wir nicht geöffnet!

**Softwareservice Kratz**

<http://www.gamepad.de>



**Jetzt klemmen wir die Dynamitstange hinter den Griff, schließen vorsichtig das Zündkabel an u. klettern nach oben.**



**Hier verbinden wir das Kabel (aus dem Inventar) mit dem Zündapparat u. lösen die Sprengung aus.  
Die Bude erzittert u. wir klettern wieder nach unten, begutachten unser Werk u. stellen fest, dass die Luke, außer dass der Griff weggeflogen ist, kaum einen Kratzer abbekommen hat.  
Nun denn, versuchen wir es nochmals.**



**Wir sammeln unsere Utensilien zusammen, befestigen aber diesmal die Dynamitstange am Deckenträger etc. u. lösen wieder die Zündung aus.**



**Diesmal hat es geklappt u. den Lukendeckel hat es erwischt!  
Wie aber kommen wir an dem Deckenträger vorbei?  
Bewegen können wir ihn nicht.  
Wir haben aber eine Kette, die legen wir um den Deckenträger u.  
verbinden sie mit dem Schlauchboot.**



**Nun lösen wir den Mechanismus des Schlauchbootes aus u. wir können weiter nach unten klettern.**



**So weit wären wir nun gekommen u. wie geht es weiter?  
Wir gehen wieder zurück u. sehen die roten Kabel.  
Nun umwickeln wir (im Inventar) unsere Handschuhe mit Isolierband klettern nach oben u. befördern die Kabel nach oben.  
Wir klettern noch eine Etage höher u. schnappen uns den  
**gelben Wasserschlauch.****



**Nun gehen wir weiter in den Tankraum u. nehmen den anderen, **gelben Wasserschlauch** mit.**



**Jetzt kuppeln wir beide Schläuche zusammen u. verbinden sie mit dem Ablassventil des Tanks.**



**Das andere Ende stecken wir in die Luke, gehen zurück u. drehen das Ablassventil auf.**

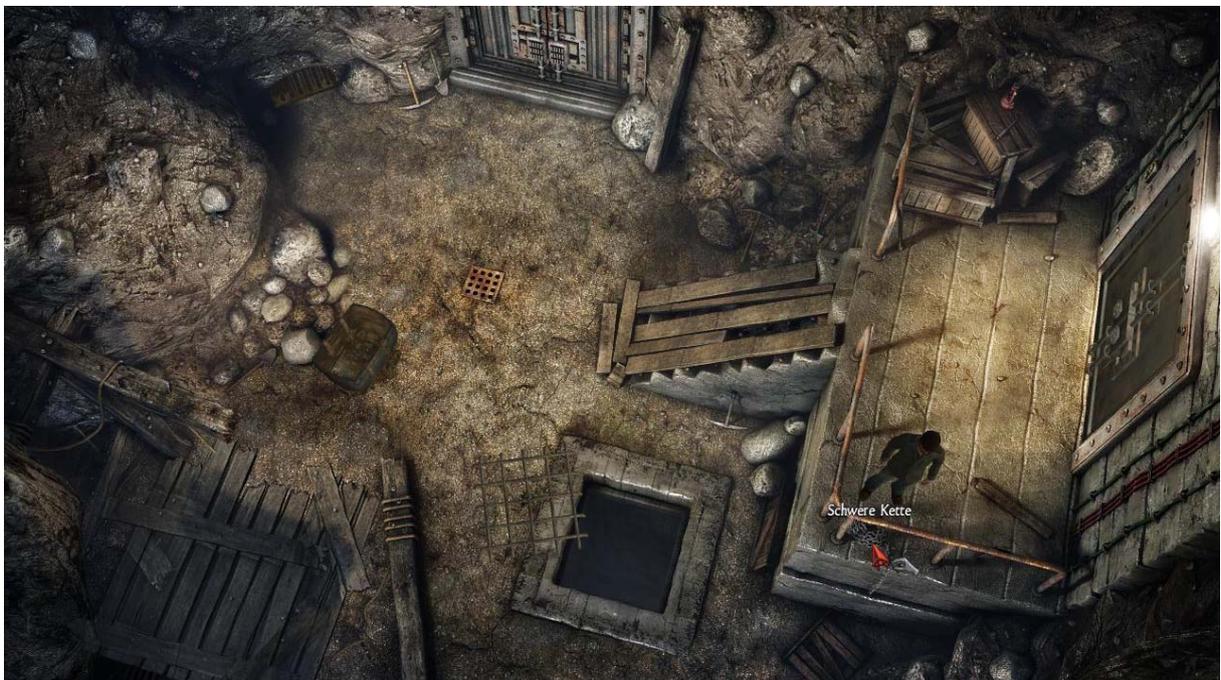
**Jetzt eilen wir zurück u. stürzen uns in die Fluten.**



**Nun müssen wir uns sputen, schnell den Gabelschlüssel aus dem Inventar zerren u. das Gitter abschrauben.**

**Ansonsten: GAME OVER!**

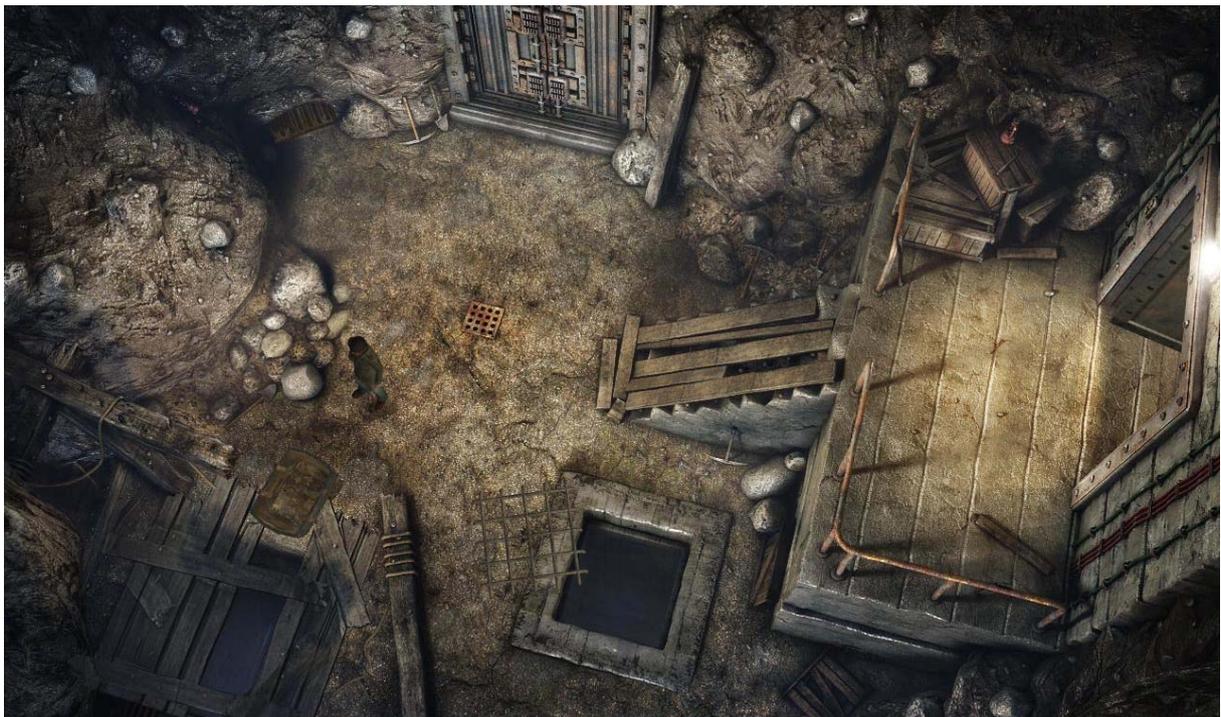
**Jetzt schauen wir uns hier um, begutachten die alte Lore, den Steinhaufen, die Erdspalte u. gehen auf den Podest.**



**Hier stecken wir uns eine schwere, 5m lange, Eisenkette ein. Links neben der Tür befindet sich ein Knopf, wir betätigen ihn, die Tür zum Hauptraum öffnet sich u. wir gehen zum Kompressor.**



Den befreien wir, mit Hilfe des Gabelschlüssels, von seinem **Schwungrad** u. montieren es an die Lore.



Die Lore schieben wir halbwegs auf die morschen Bretter.  
Nun befestigen wir die Kette an der Lore u. dem  
schweren Eisengitter.

Jetzt räumen wir die Bohlen an die Seite u. füllen die Lore  
mit Steinen.

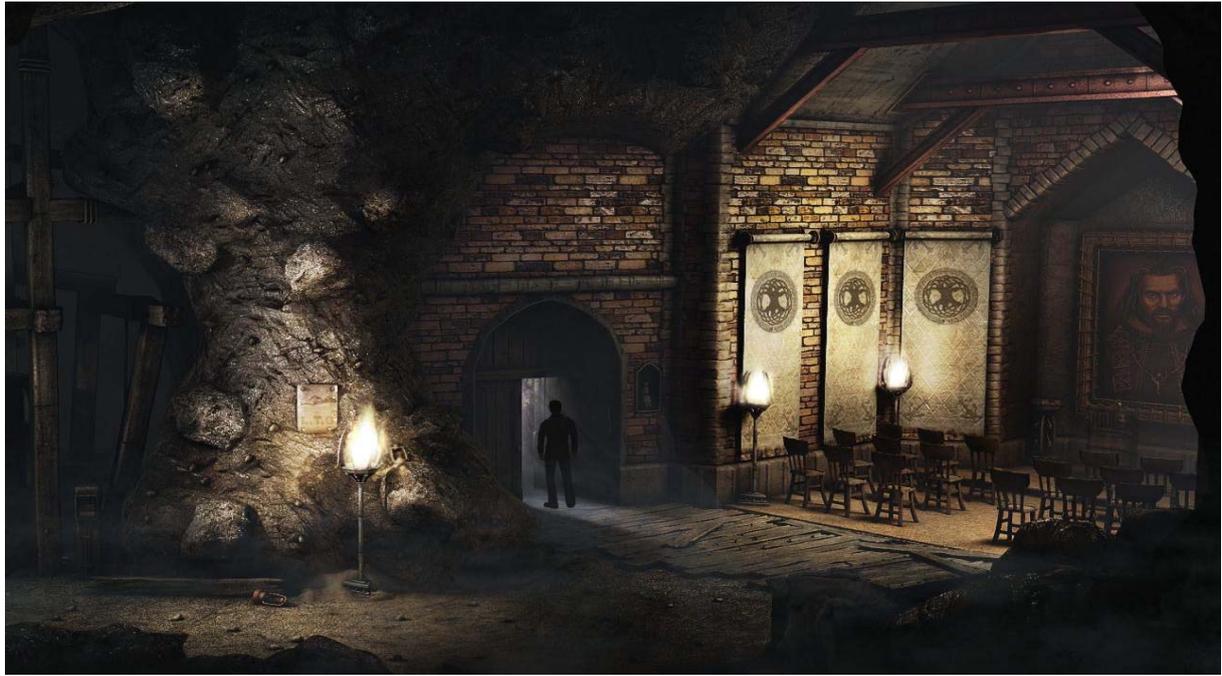


**Wir versuchen sie in den Abgrund zu schieben, schaffen es aber nicht ohne ein Hilfsmittel!**

**Nun denn, schnappen wir uns eine Bohle u. versuchen das Ganze nochmals.**



**Es klappt u. wir können schauen was sich hier verbirgt!  
Wir kriechen in den Spalt u. landen im Versammlungsraum des Ordens!**



**Nun öffnen wir die Holztür u. fangen uns einen  
Betäubungspfeil ein!**

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

