

BLACK MIRROR II

Lösungshilfe

by Locke

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

Kapitel

IV





Mit dröhnendem Schädel erwachen wir in?
Hinter uns steht eine Flasche Petroleum, wir schieben sie
ins Licht.
Daneben liegt eine **Glasscherbe**, die wir aufnehmen u. auf die
Flasche anwenden.



Die dünne **Holzleiste** nehmen wir ebenfalls.
Und den **alten Putzlappen**, der links neben dem Schreibtisch liegt,
findet ebenfalls Gefallen!



Nun wenden wir den Lappen auf die Petroleumpfütze an, nehmen die Glasscherbe als Brennglas u. zünden so den Lappen an.



Diesen nehmen wir mit der Leiste auf u. befreien uns von den Fesseln.



Wir stecken das lange **Seil** u. einige **Seilenden** ein.



Der **Perückenkopf**, der im Regal steht, wird auch unser Eigen.

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>



Das lange Seil werfen wir über den Deckenbalken, bemerken ein Geheimfach, öffnen es u. sind nun stolzer Besitzer eines **Spielzeugautos!**



Wir nehmen das **Laken** von der Wand u. können nun den Stammbaum der Gordons bewundern.
Den **Kleiderständer** können wir ebenfalls gebrauchen.
Mehr können wir, jedenfalls im Moment, nicht tun, schauen vorsichtig aus der Zimmertür u. haben eine Vision.



Wir sehen u. hören eine Frau am Flügel, sie verschwindet u. wir sind wieder in der Realität.

In dieser sehen wir Bobby u. hören, wie er telefoniert. Bobby fungiert also als Wache für uns u. Tom ist auch nicht weit weg.

Jetzt gehen wir wieder ins Zimmer u. basteln ein wenig!



**Das sieht doch gut aus, oder?
Nun kneten wir das Seil am Stoffballen fest u. wenden das Spielzeugauto auf die Tür an.**



Das Auto poltert die Treppe nach unten u. Bobby poltert nach oben!



**Nun lösen wir die Falle aus u. Bobby versinkt im Land der Träume!
Jetzt nimmt er unseren Platz ein u. wir gehen nach unten.**



Hier stecken wir das **Spielzeugauto** u. das **Butterbrotpapier** ein.
Aus dem Kamin nehmen wir ein **verkohltes Holzstück**.
Nun schauen wir uns die schöne, alte Truhe an.



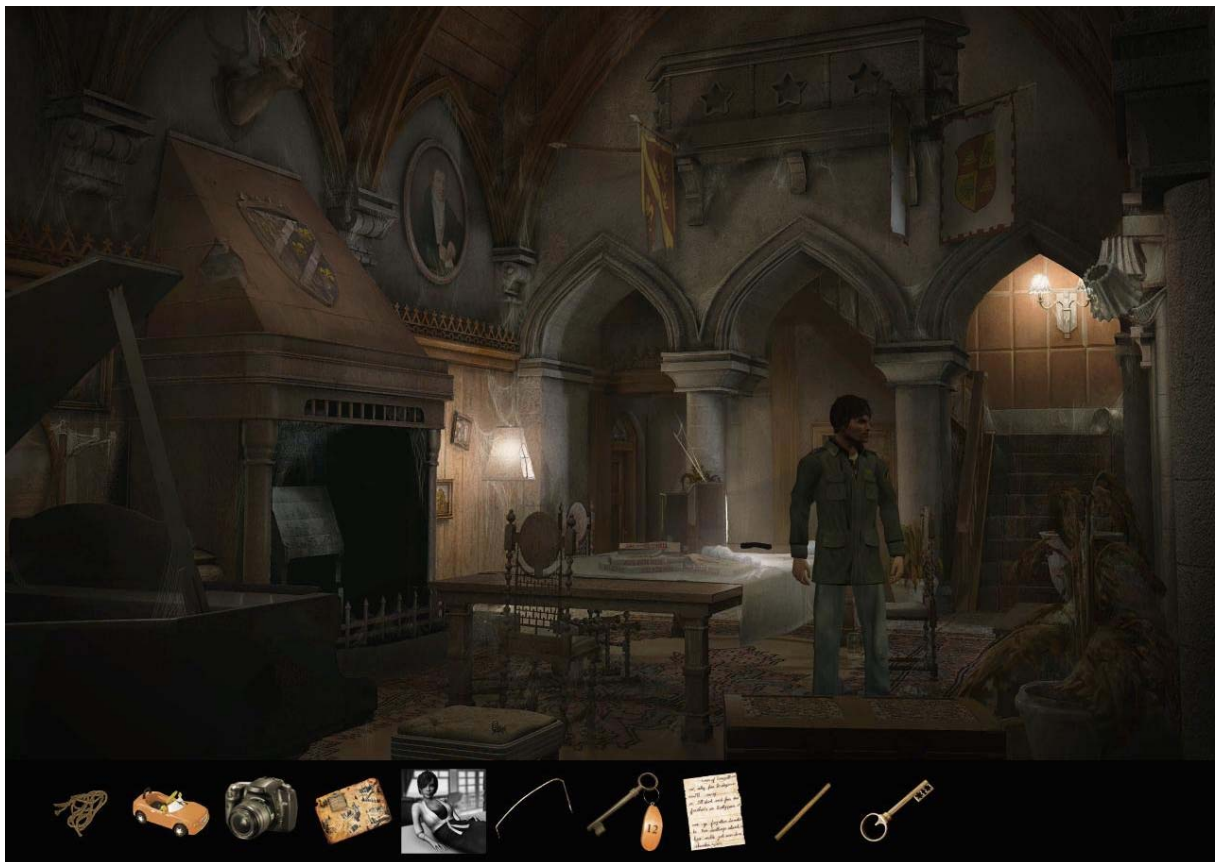
Sie ist voll mit schönen Schnitzereien.
Wir nehmen das Butterbrotpapier u. pausen, mit Hilfe der
Holzkohle, die **Deckelschnitzereien** ab.
Könnten dass Noten sein, denken wir, gehen an den Flügel u.
wenden sie auf ihn an.
Wenn unsere Überlegungen richtig sind, müsste die Tonfolge so
lauten: **1 – 3 – 3 – 2 – 5 – 3 – 2 – 3.**



Wir probieren es aus, es klappt u. der Flügel antwortet mit einer
Melodie in der 3 Noten mehrmals vorkommen!
Das wäre dann **3 – 2 – 5.**
Ob das die Kombination für die Truhe ist?



Bingo, sie ist es!
Wir öffnen die Truhe u. sind wieder im Besitz aller unserer
Inventargegenstände!



Nun verlassen wir das Gebäude u. schauen uns um.



Wir entdecken einen kleinen, etwa 12jährigen Vampir-Jäger u. unterhalten uns eingehend mit ihm.



**Was er uns erzählt, können wir kaum glauben.
Wir bitten ihn, etwas aufzupassen, während wir uns
hier umsehen.
Er lässt ein **kleines Beil** fallen, wir borgen es uns aus,
„Mini-Van-Helsing“ steht Wache u. wir gehen in den Garten.**



Den defekten **Gartenschlauch** stecken wir uns ein u. sehen uns alles an.

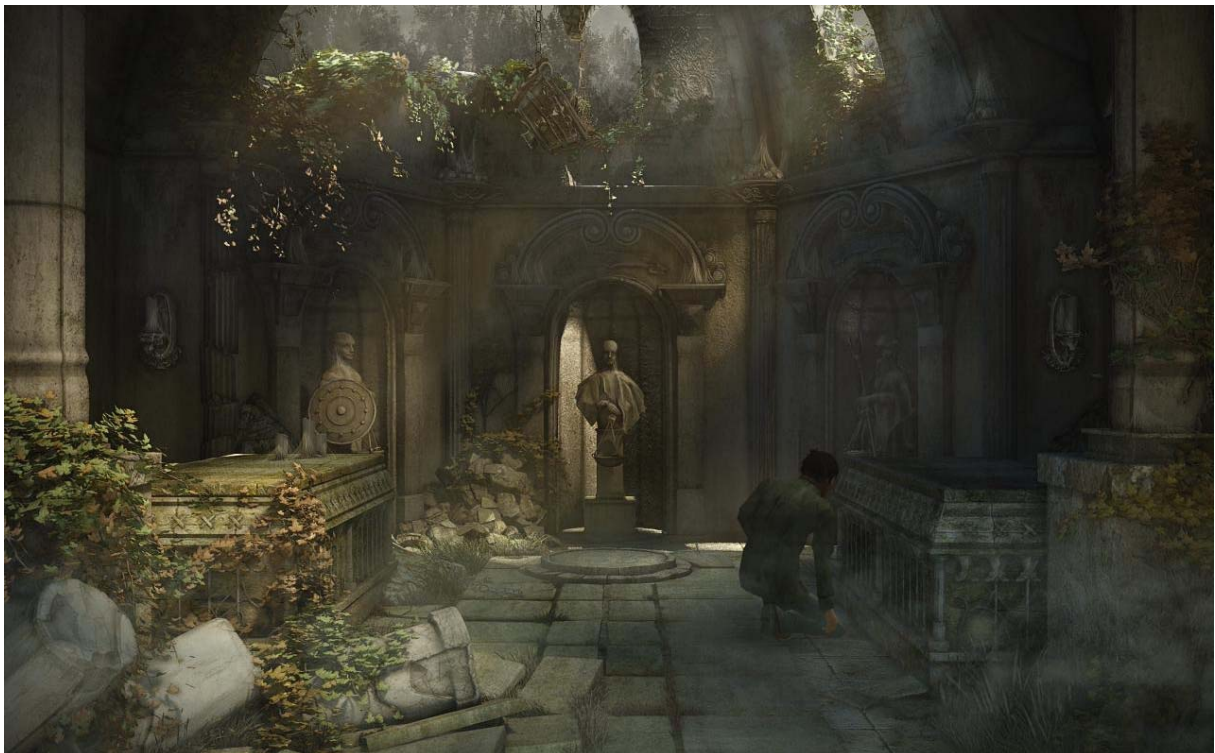
Um zum Gebäude zu Gelangen, müssen wir über den Baumstamm klettern.



Das tun wir auch, stürzen fast in den Matsch, sehen uns weiter um u. betreten die Gruft.



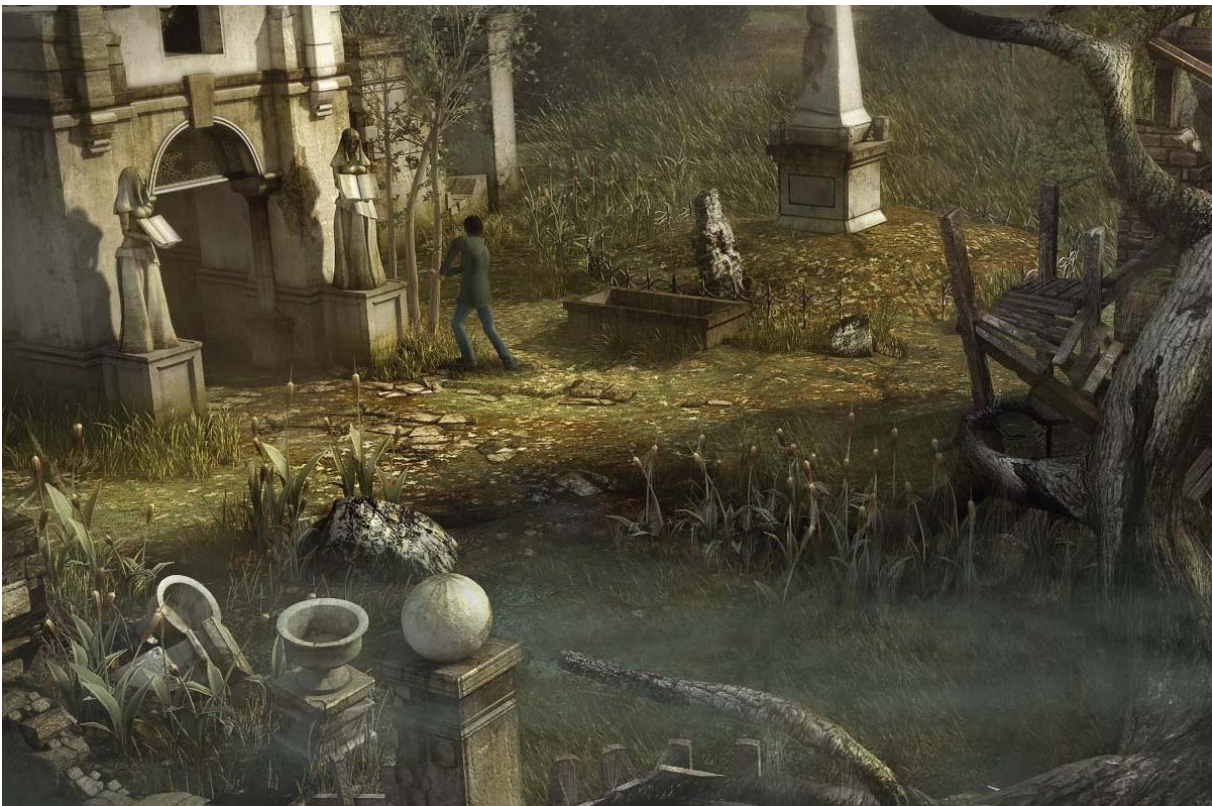
Auf dem Boden liegen **Tragegurte**, wir stecken sie ein u. schauen uns den Sarkophag an.



Nach der Rede des Jungen u. den frischen Steinsplittern nach zu urteilen, muss Angelina den Sarkophag geöffnet haben! Aber wie bekommen wir ihn auf, Tragegurte haben wir ja schon. Wir verlassen die Gruft, heben den **alten Flaschenzug** auf u. gehen weiter.



Nun betätigen wir uns als Holzfäller.



Wir legen die 3 Bäumchen um, stützen sich auf ca. 1,5m, binden sie zu einem **Dreibaum zusammen u. schleppen ihn in die Gruft.**



Wir positionieren den Dreibaum über dem Sarkophag, hängen den Flaschenzug ein, befestigen die Tragegurte am Deckel, hängen sie in den Haken des Flaschenzuges u. betätigen ihn!

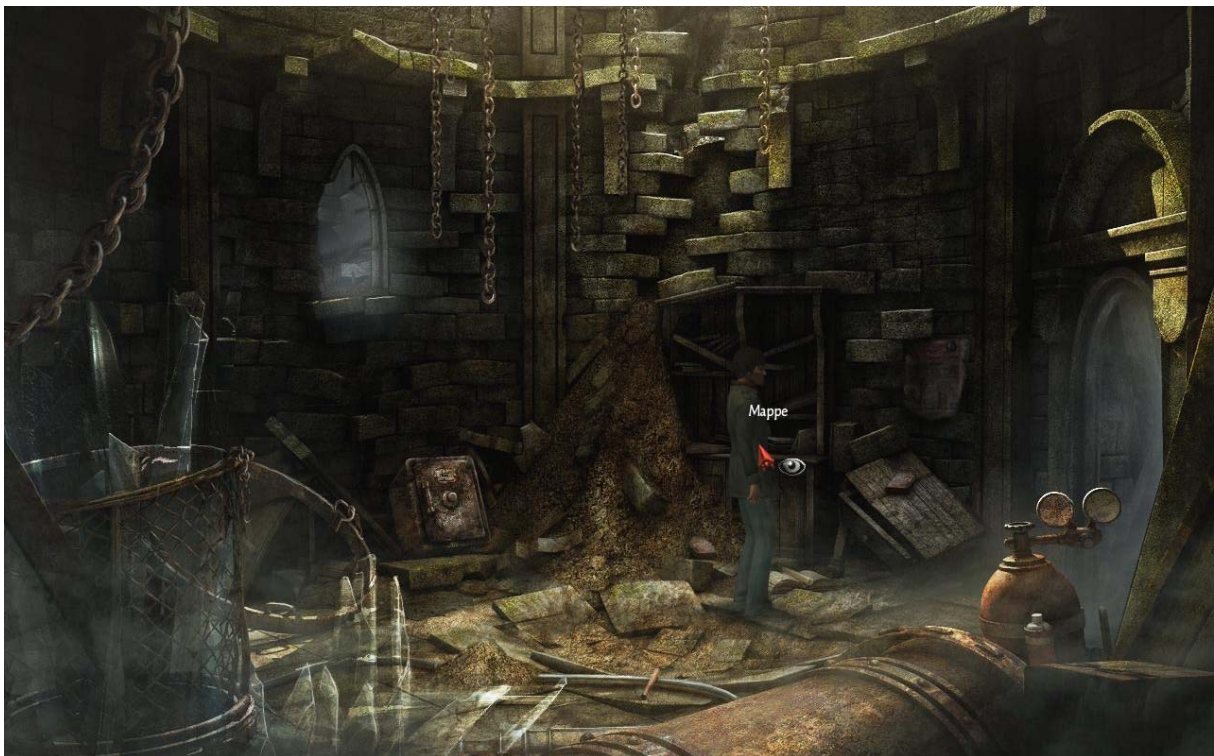


Nun schauen wir, was der Sarkophag zu bieten hat. Wir entdecken eine Öffnung u. zwingen uns durch.



Nun befinden wir uns im Inneren eines Turmes u. schauen uns alles genau an.

Dem Krater nach zu urteilen, muss hier eine Explosion stattgefunden haben!

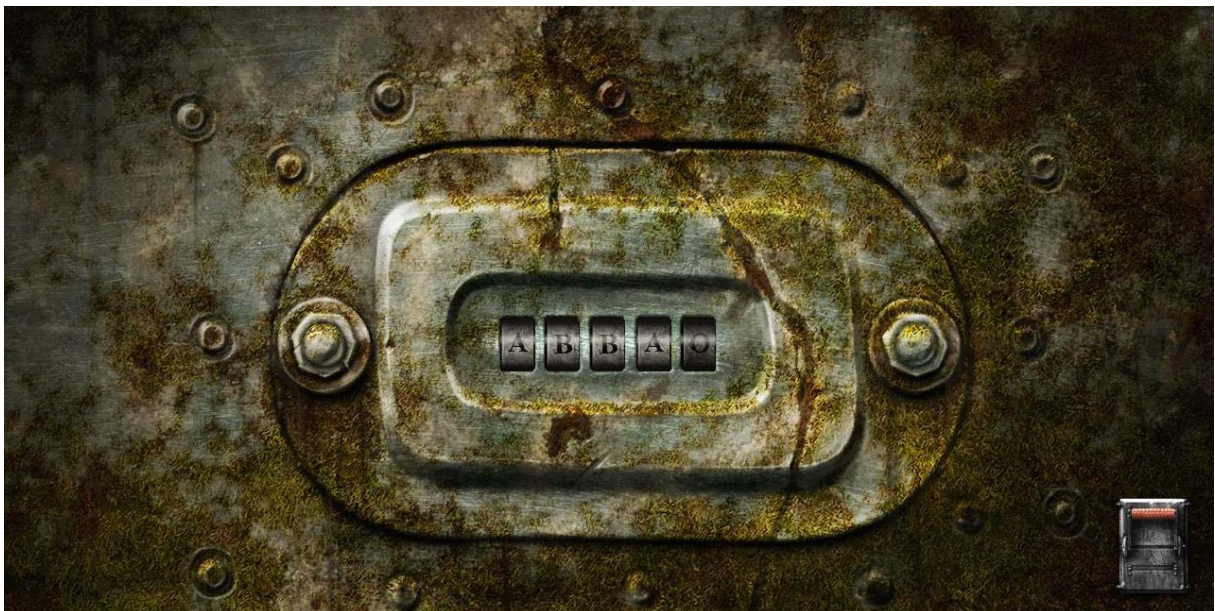


Hier finden wir eine **Mappe, nehmen sie u. studieren ihren Inhalt.**

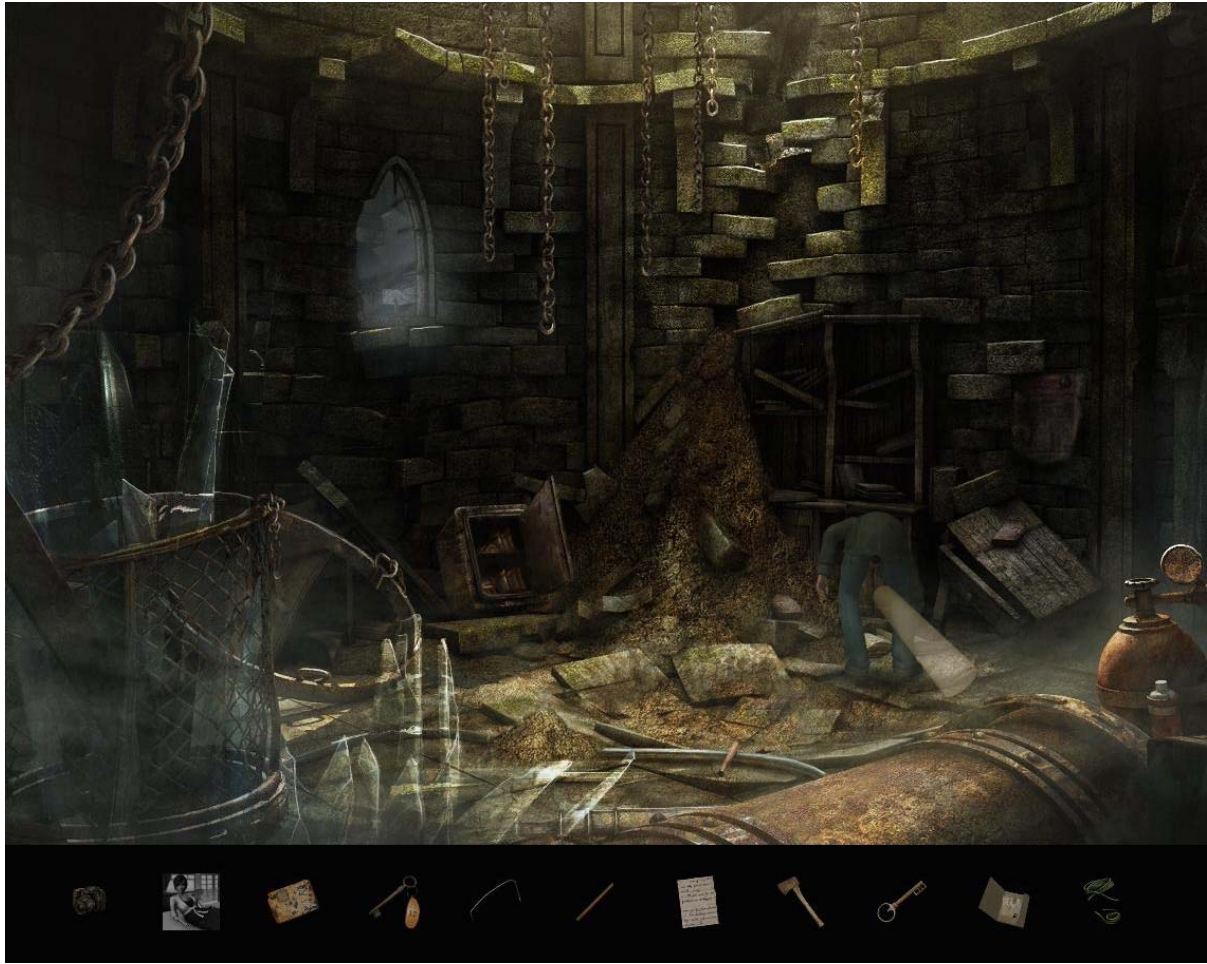
**Es sind Zeitungsartikel über die Gordons u. die Mordserie!
An der Wand hängt ein Poster, dieses zeigt u.a. die Häufigkeit der einzelnen Blutgruppen!**



**Demnach haben die meisten Menschen die
Blutgruppe **AB**, dann **B – A – O**.
Nun schauen wir uns den Tresor an.
Dieser sollte wohl geknackt werden aber, wie es aussieht,
ohne Erfolg!**



**Jetzt versuchen wir uns daran, geben die Häufigkeit der
Blutgruppen ein u. haben Erfolg!
Der Tresor enthält Blutproben der Gordons!
War Angelina hinter den Blutkonserven her, können wir ihr denn
jetzt noch trauen?
Wir müssen unbedingt zurück nach Willow Creek!**



Mit Hilfe des Beils entfernen wir den defekten Teil unseres Gartenschlauches u. haben nun **2 kurze Schläuche**.
Wir heben das **Plastikrohr** auf u. verbinden, bzw. wollen damit die beiden Schläuche verbinden.
Leider klappt es nicht, wir gehen zum Schweißbrenner u. erwärmen das Plastikrohr.
Nun stecken wir beide Schlauchenden hinein, lassen das Ganze ein wenig abkühlen u. haben nun einen **langen Schlauch**.
Jetzt kriechen wir zurück in die Gruft.

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>



**Hier wartet unser kleiner Freund u. teilt uns mit, dass Tom
gekommen ist.
Wir schicken ihn nachhause zu seinen Eltern u. gehen nach vorn
zum verfallenen Gartenhaus.**



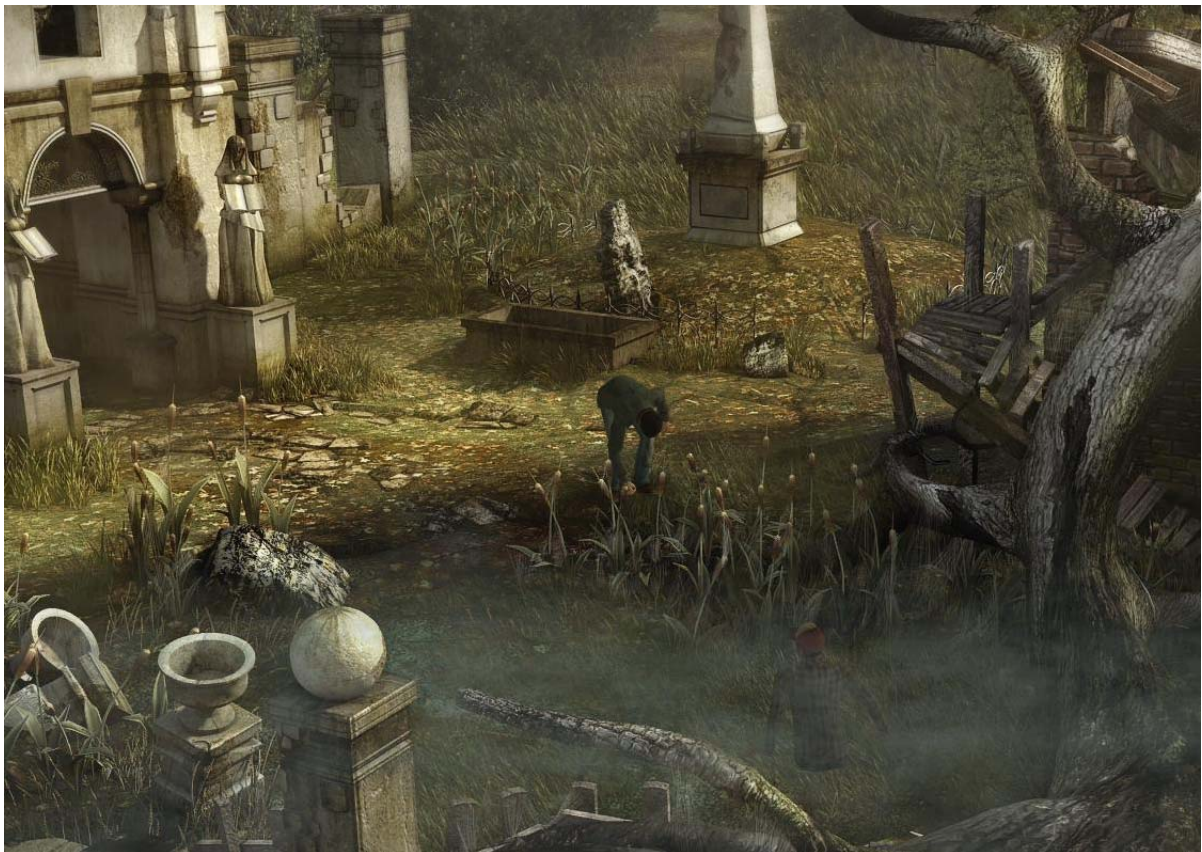
**Den Haken entfernen wir mit Hilfe des Beiles.
Nun gehen wir nach vorn u. schließen den Gartenschlauch an.**



Er passt, wir gehen wieder zurück u. legen das andere Ende in den Matsch.



**Nun drehen wir den Wasserhahn auf, setzen den Morast unter Wasser u. stellen ihn wieder ab.
Hoffentlich klappt unser Vorhaben, denken wir, rufen Tom u. rennen in den Garten.**



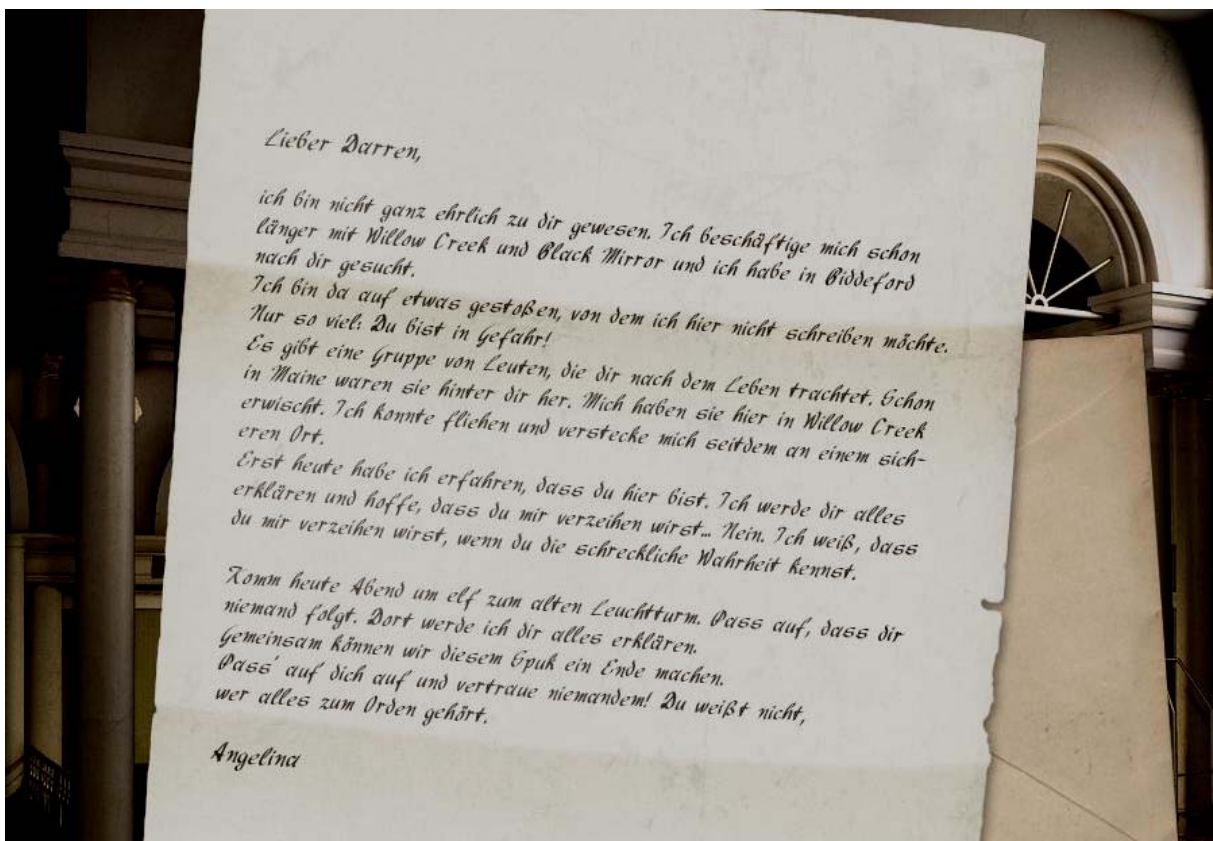
**Tom sprintet hinterher u. versinkt bis zum Bauch
im Matsch.**

**Nach einer kurzen Unterhaltung gibt Tom auf, wirft seine Waffe
weg u. wirft uns seine **Autoschlüssel** zu.**

**Nach einer kurzen Unterhaltung landen wir (automatisch) vor
dem Hotel u. betreten es.**



Hier überreicht uns Murray einen **Brief**, wir lesen ihn sofort.



Lieber Darren,

ich bin nicht ganz ehrlich zu dir gewesen. Ich beschäftige mich schon länger mit Willow Creek und Black Mirror und ich habe in Biddeford nach dir gesucht. Ich bin da auf etwas gestoßen, von dem ich hier nicht schreiben möchte. Nur so viel. Du bist in Gefahr! Es gibt eine Gruppe von Leuten, die dir nach dem Leben trachtet. Schon in Maine waren sie hinter dir her. Mich haben sie hier in Willow Creek erwischt. Ich konnte fliehen und verstecke mich seitdem an einem sicheren Ort. Erst heute habe ich erfahren, dass du hier bist. Ich werde dir alles erklären und hoffe, dass du mir verzeihen wirst... Nein. Ich weiß, dass du mir verzeihen wirst, wenn du die schreckliche Wahrheit kennst.

Komm heute Abend um elf zum alten Leuchtturm. Pass auf, dass dir niemand folgt. Dort werde ich dir alles erklären. Gemeinsam können wir diesem Spuk ein Ende machen. Pass auf dich auf und vertraue niemandem! Du weißt nicht, wer alles zum Orden gehört.

Angelina

**Wir freuen uns über den Brief, haben aber gewisse Zweifel an der Ehrlichkeit von Angelina.
Hoffentlich klärt sich heute Abend alles auf!
Aber nun müssen wir ins Museum.**

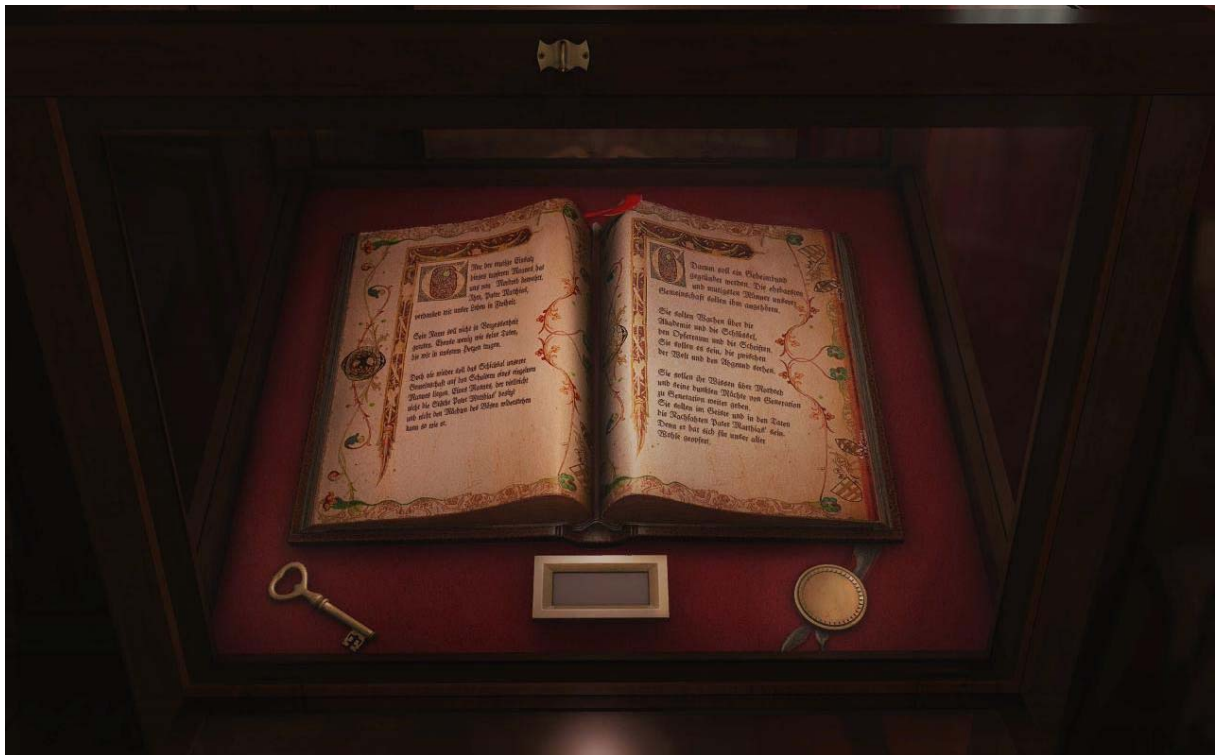


Dieses hat geöffnet, aber so lange die Touristen hier rumlatschen, kommen wir nicht an das Buch.

Also verstecken wir uns im Putzmittelschrank u. warten, bis das Museum geschlossen wird!



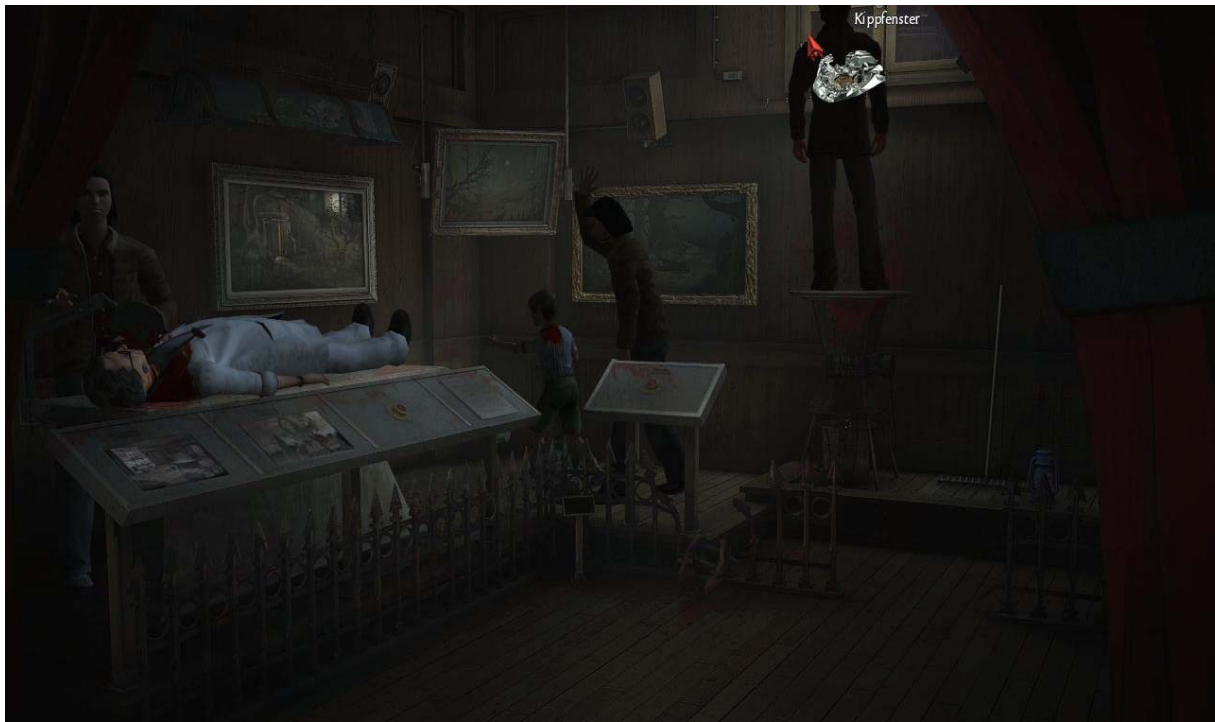
Gegen 21.00 Uhr verlassen wir den Schrank, schließen die Vitrine auf u. blättern die Seite um.



**Ungläubig lesen wir, was hier geschrieben steht.
Nun müssen wir uns überlegen wie wir, ohne den Alarm
auszulösen, aus dem Museum kommen.
Im Mülleimer finden wir einen, in
Alufolie gewickelten Kaugummi.
Die Nähmaschine erleichtern wir um eine **Holzplatte.****



Diese legen wir auf den Häcksler u. stellen uns darauf.



Mit Hilfe des Kaugummis u. der Alufolie überbrücken wir die Fensterkontakte, öffnen das Fenster u. steigen nach draußen.



**Hier erschreckt uns wieder der Penner mit seinen Versen.
Aber heute kommen sie uns seltsam bekannt vor.
Es sind die Verse, die wir bei dem toten Reginald
gefunden hatten!**

**Wir fragen ihn u. er erzählt uns etwas von Personen im Wald u.
weißen Masken!**

Wir gehen zum Versammlungsraum!



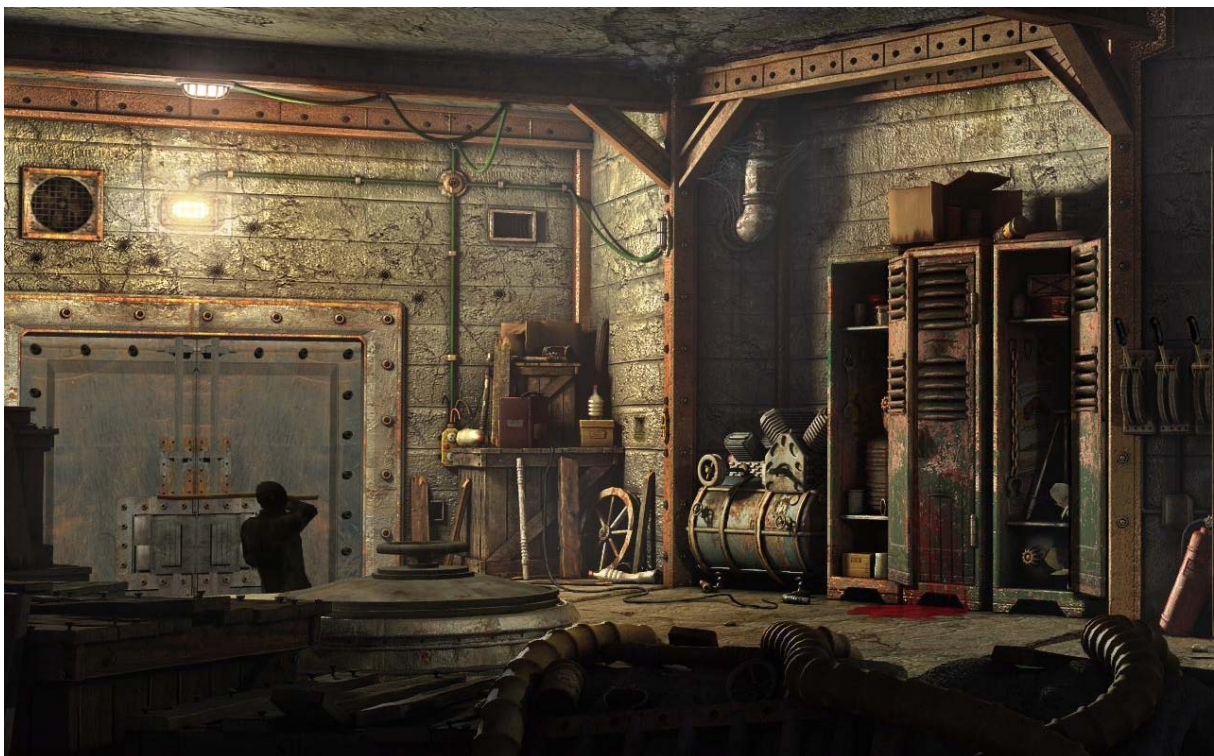
**Hier schauen wir uns die wenigen Mäntel an, finden aber keine Hinweise, die uns weiterhelfen könnten.
Wir hören Stimmen u. verstecken uns hinter dem Fahrstuhl.**



**Langsam füllt sich der Saal u. wir schleichen uns vorsichtig näher.
Dabei sind wir unvorsichtig, werden erwischt u. müssen fliehen.
Wir kriechen in die Spalte.**



Dann rennen wir in den Hauptraum.



Hier schieben wir das Tor zu u. verrammeln es mit unserer Eisenstange (Inventar)!

**Und wenn wir zu langsam sind,
GAME OVER!**



Nun verstellen wir die 3 Hebel: **oben** – **unten** – **unten** u.
rennen weiter.



Diese Tür verriegeln wir über den Schaltkasten!
Nun schnappen wir uns die Eisenstange u. den Schlauch.
Wir verbinden die Teile u. werfen sie ins Rohr.



Im letzten Moment klettern wir in die Röhre u. sind wieder in der Kanalisation.



Nun rennen wir zum Tunnel u. dann immer nur unten nach links!



Am Gitter angekommen, nehmen wir den **Holzklotz** weg u. gehen zum Tunnel.

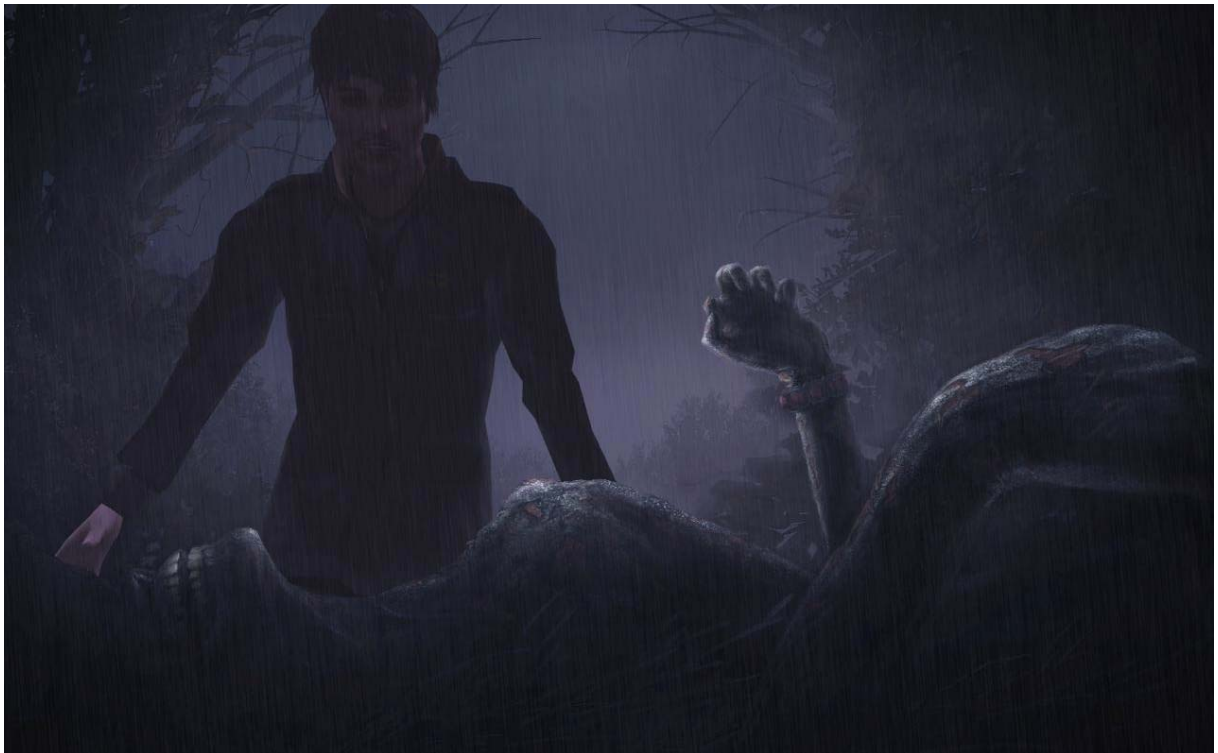
Dann haben wir es nicht mehr weit u. sind in Angelinas Zimmer. Hier werden wir schon erwartet u. aus dem Hotel gewiesen.



Leider haben wir keine Zeit für Diskussionen, denn wir müssen schnellstens zum Leuchtturm.



**Hier rufen wir Angelina, erhalten aber keine Antwort.
Nun beginnen wir sie zu suchen u. machen im hohen Gras eine
fürchterliche Entdeckung!**



**Um uns beginnt es dunkel zu werden u. wir haben wieder eine von
unseren Visionen!**



Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>

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

**Falls Sie diese Lösung kostenlos erhalten haben und uns
unterstützen wollen: gerne können Sie uns ein paar Briefmarken
als Unkostenerstattung zusenden.**

H.L. Kratz Arendsstr. 4 – 63075 Offenbach

