

BLACK MIRROR III

Lösungshilfe

by Locke

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

Kapitel

V





**Wir schauen auf den Grabstein u. lesen darauf den Namen Fuller.
Plötzlich erscheint er, beschimpft uns u. verschwindet wieder.
Was ist hier los?**



**Wir sehen uns den Baum an u. entdecken unsere Mutter.
Sie redet mit uns u. sagt: „Du bist nicht länger mein Sohn“!
Was ist hier los – was passiert mit mir?
Nun gehen wir zur Tür u. ...**



**wieder tauchen diese unheimlichen Gestalten auf.
Wir schlagen danach, fallen um u. erwachen aus dem Albtraum.**



Nun stehen wir auf, sehen uns um u. gehen zum Bretterverschlag.



**Wir erschrecken als wir eine Stimme aus dem Verschlag hören.
Es stellt sich heraus, dass hier Ralph u. Mr. Bubby
ihr Heim haben.**

Davor waren sie im Sanatorium.

**Wir unterhalten uns ausführlich mit Ralph u. erhalten einige
interessante Informationen.**

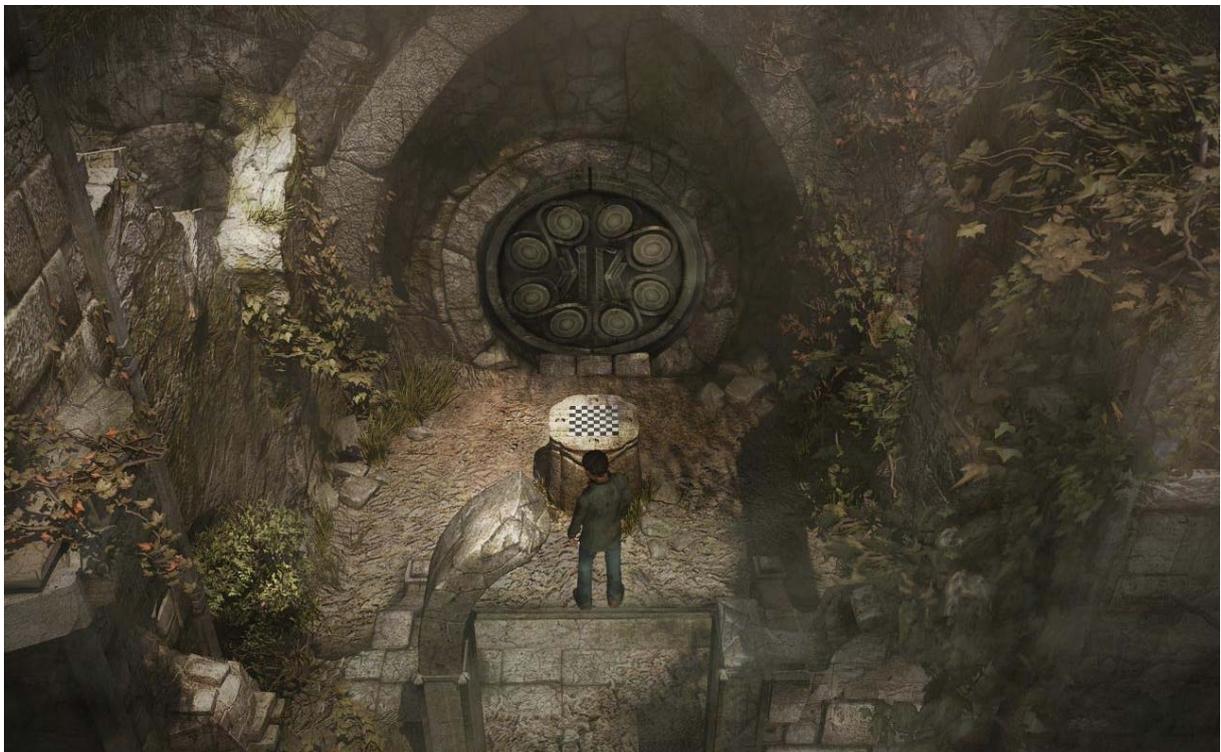
Nun gehen wir durch den Torbogen zum Leuchtturm zurück.



Hier schauen wir uns um u. ziehen das **Messer aus dem Balken.**



Im Turmspalt finden wir eine **Schachfigur** (König), u. am Baum hängt eine **Notiz**, welche die Position der Schachfiguren angibt. Wir gehen zurück u. in die Ruinen der Akademie.



Hier befindet sich ein Schachbrett, wir stellen den König in das obere Loch u. es klickt.

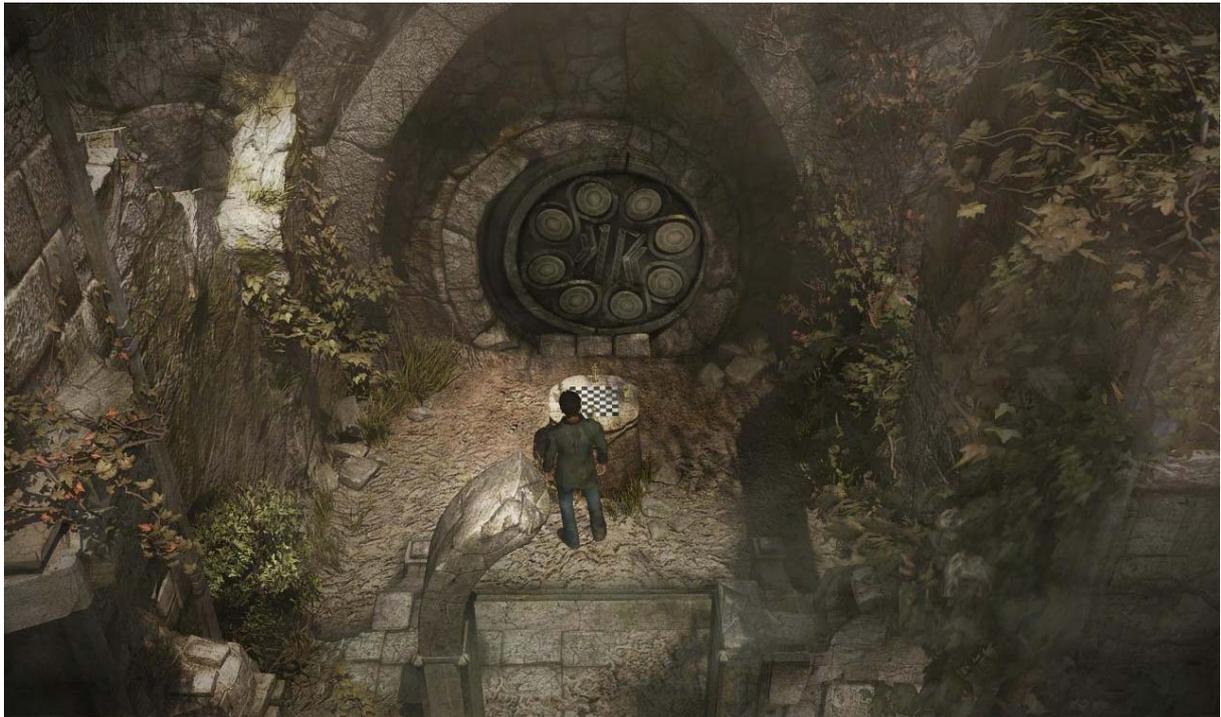
Die **Dame** finden wir neben dem Sockel, stecken sie in das linke Loch u. es klickt.



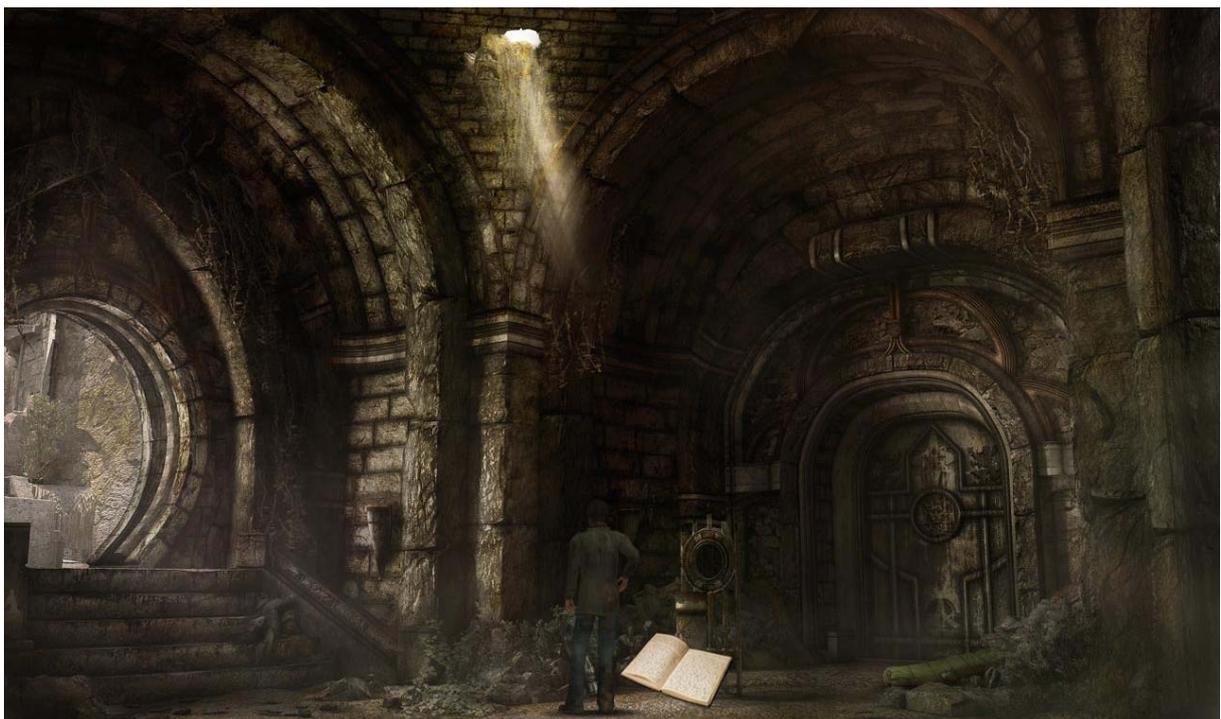
Den **Bauern** finden wir zwischen den Steinen, verfrachten ihn in das untere Loch u. es klickt.
Nun fehlt uns noch das Pferd u. dieses hat Ralph.



Mit Hilfe des Messers schneiden wir ein Aststück ab u. basteln eine **Pfeife** daraus.
Diese tauschen wir gegen das **Pferd** ein u. installieren es.



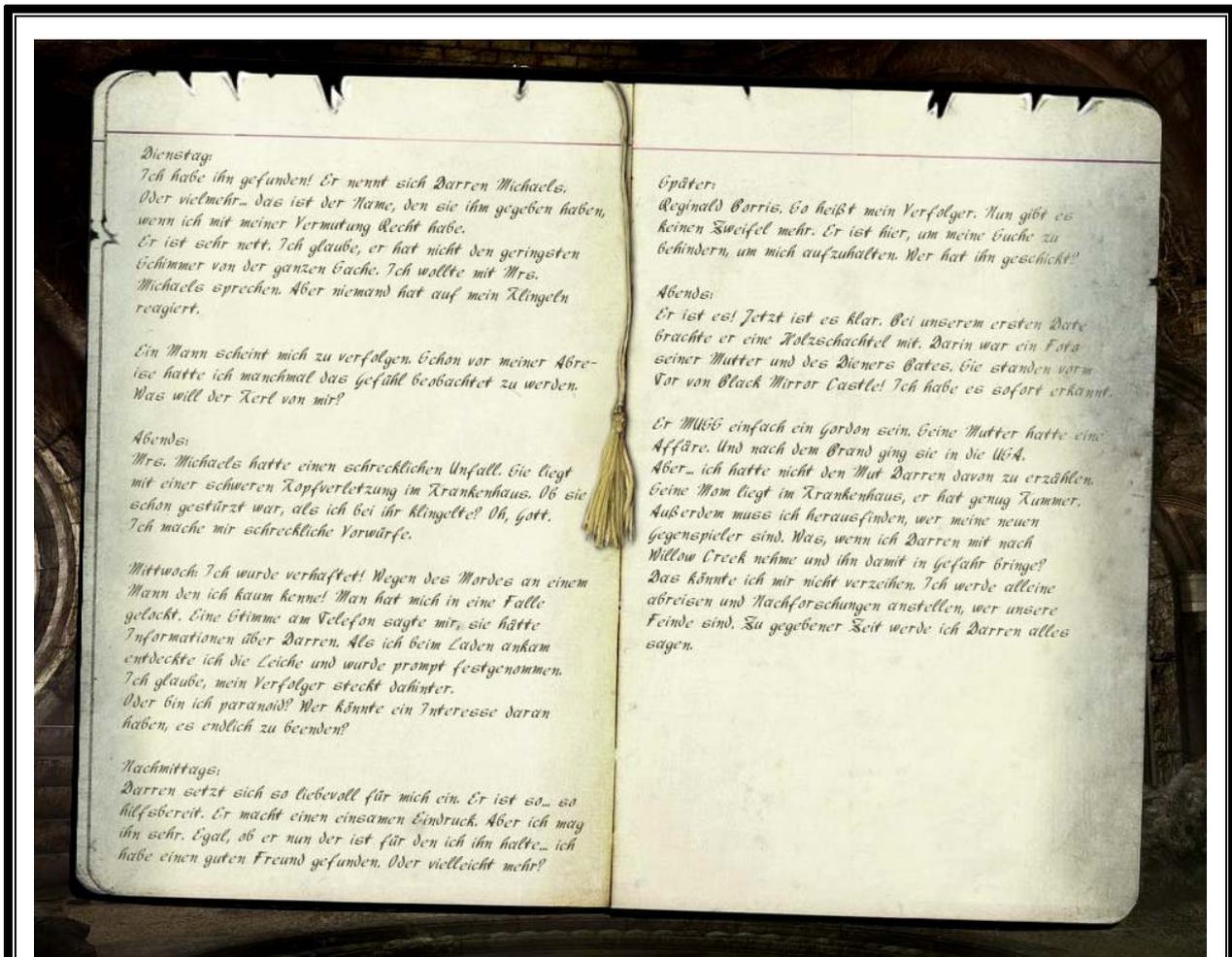
Es klickt wieder, der Durchgang öffnet sich u. wir gehen hinein.



**Hier begrüßt uns wieder der Rabe u. wir finden Angelinas
Rucksack u. **Tagebuchseiten.****

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>



Dienstag:

Ich habe ihn gefunden! Er nennt sich Darren Michaels. Oder vielmehr... das ist der Name, den sie ihm gegeben haben, wenn ich mit meiner Vermutung Recht habe. Er ist sehr nett. Ich glaube, er hat nicht den geringsten Schimmer von der ganzen Sache. Ich wollte mit Mrs. Michaels sprechen. Aber niemand hat auf mein Klingeln reagiert.

Ein Mann scheint mich zu verfolgen. Schon vor meiner Abreise hatte ich manchmal das Gefühl beobachtet zu werden. Was will der Kerl von mir?

Abends:

Mrs. Michaels hatte einen schrecklichen Unfall. Sie liegt mit einer schweren Kopfverletzung im Krankenhaus. Ob sie schon gestürzt war, als ich bei ihr klingelte? Oh, Gott. Ich mache mir schreckliche Vorwürfe.

Mittwoch: Ich wurde verhaftet! Wegen des Mordes an einem Mann den ich kaum kenne! Man hat mich in eine Falle gelockt. Eine Stimme am Telefon sagte mir, sie hätte Informationen über Darren. Als ich beim Laden ankam entdeckte ich die Leiche und wurde prompt festgenommen. Ich glaube, mein Verfolger steckt dahinter. Oder bin ich paranoid? Wer könnte ein Interesse daran haben, es endlich zu beenden?

Nachmittags:

Darren setzt sich so liebevoll für mich ein. Er ist so... so hilfsbereit. Er macht einen einsamen Eindruck. Aber ich mag ihn sehr. Egal, ob er nun der ist für den ich ihn halte... ich habe einen guten Freund gefunden. Oder vielleicht mehr?

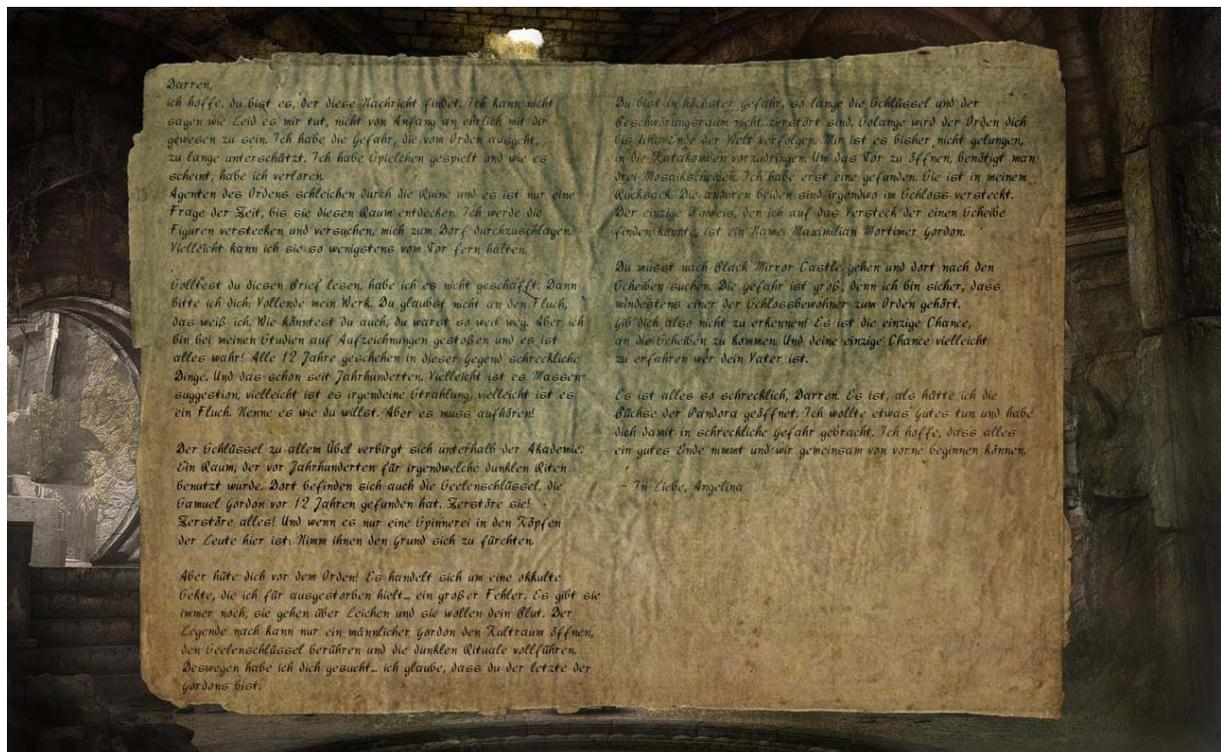
Später:

Reginald Barris. So heißt mein Verfolger. Nun gibt es keinen Zweifel mehr. Er ist hier, um meine Suche zu behindern, um mich aufzuhalten. Wer hat ihn geschickt?

Abends:

Er ist es! Jetzt ist es klar. Bei unserem ersten Date brachte er eine Totzschachtel mit. Darin war ein Foto seiner Mutter und des Dieners Gates. Sie standen vorm Tor von Black Mirror Castle! Ich habe es sofort erkannt.

Er Müß einfach ein Gordon sein. Seine Mutter hatte eine Affäre. Und nach dem Brand ging sie in die USA. Aber... ich hatte nicht den Mut Darren davon zu erzählen. Seine Mom liegt im Krankenhaus, er hat genugummer. Außerdem muss ich herausfinden, wer meine neuen Gegenspieler sind. Was, wenn ich Darren mit nach Willow Creek nehme und ihn damit in Gefahr bringe? Das könnte ich mir nicht verzeihen. Ich werde alleine abreisen und Nachforschungen anstellen, wer unsere Feinde sind. Zu gegebener Zeit werde ich Darren alles sagen.



Darren, ich hoffe, du bist es, der diese Nachricht findet. Ich kann nicht sagen wie Leid es mir tut, nicht von Anfang an ehrlich mit dir gewesen zu sein. Ich habe die Gefahr, die von Orden ausgeht, zu lange unterschätzt. Ich habe Spielchen gespielt und wie es scheint, habe ich verloren.

Agenten des Ordens schleichen durch die Ruine und es ist nur eine Frage der Zeit, bis sie diesen Raum entdecken. Ich werde die Figuren verstecken und versuchen, mich zum Durchbruch zu schlagen. Vielleicht kann ich sie so wenigstens von Tor fern halten.

Glaube mir diesen Brief lesen, habe ich es nicht geschüffelt. Dann bitte ich dich fallende mein Werk. Du glaubst nicht an den Fluch, das weiß ich. Wie könntest du auch, du warst es weit weg. Aber ich bin bei meinen Studien auf Aufzeichnungen gestoßen und es ist alles wahr! Alle 12 Jahre geschehen in dieser Gegend schreckliche Dinge. Und das schon seit Jahrhunderten. Vielleicht ist es Massen-suggestion, vielleicht ist es irgendeine Strahlung, vielleicht ist es ein Fluch. Nenne es wie du willst. Aber es muss aufhören!

Der Schlüssel zu allem Übel verbirgt sich unterhalb der Akademie. Ein Raum, der vor Jahrhunderten für irgendwelche dunklen Riten benutzt wurde. Dort befinden sich auch die Beelenschlüssel, die Samuel Gordon vor 12 Jahren gefunden hat. Zerstöre sie! Zerstöre alles! Und wenn es nur eine Epimerei in den Köpfen der Leute hier ist. Nimm ihnen den Grund sich zu fürchten.

Aber hüte dich vor dem Orden! Es handelt sich um eine okulte Sekte, die ich für ausgestorben hielt... ein großer Fehler. Es gibt sie immer noch, sie gehen über Leichen und sie wälzen dein Blut. Der Legende nach kann nur ein männlicher Gordon den Kultraum öffnen, den Beelenschlüssel berühren und die dunklen Rituale vollführen. Deswegen habe ich dich gewacht... ich glaube, dass du der letzte der Gordons bist.

Du bist in höchster Gefahr, so lange die Schlüssel und der Beschränkungsräume nicht zerstört sind. Gelange und der Orden dich bis ins Ende der Welt verfolgen. Mir ist es bisher nicht gelungen, in die Katakamben vorzudringen. Um das Tor zu öffnen, benötigt man den Mosakstein. Ich habe erst eine gefunden. Sie ist in meinem Rucksack. Die anderen beiden sind irgendwo im Schloss versteckt. Der einzige Hinweis, den ich auf das Versteck der einen befehde finden könnte, ist ein Name Maximilian Wortimer Gordon.

Du musst nach Black Mirror Castle gehen und dort nach den Geheimnissen suchen. Die Gefahr ist groß, denn ich bin sicher, dass mindestens einer der Schlüsselbesitzer zum Orden gehört. Ich dich also nicht zu erkennen. Es ist die einzige Chance, an die Geheimnisse zu kommen. Und deine einzige Chance vielleicht zu erfahren wer dein Vater ist.

Es ist alles so schrecklich, Darren. Es ist, als hätte ich die Fische der Pandora geöffnet. Ich wollte etwas Gutes tun und habe dich damit in schreckliche Gefahr gebracht. Ich hoffe, dass alles ein gutes Ende nimmt und wir gemeinsam von vorn beginnen können.

- In Liebe, Angelina

**Wir lesen alles gründlich durch u. sind wütend.
Das ganze Blutvergießen wegen eines Fluches?
Wir gehen zum Schlafsack u. untersuchen ihn.**



**Auch hier ist die von Angelina erwähnte Scheibe nicht zu finden.
Sollte der Rabe die Scheibe geklaut haben?
Dieser ist in die Richtung des Schlosses geflogen u. wir
folgen ihm.**



Rechts des Eingangs liegt ein **armdicker Ast, wir nehmen ihn mit.
Wir schauen in den Briefkasten, probieren die Klingel aus u.
verschaffen uns gewaltsam Einlass!**



**Nun gehen wir durch den Garten zum Eingang u. werden
„freundlich“ von Louis, dem Gärtner begrüßt.**



**Butler Bates gesellt sich dazu, wir geben uns als Polizeibeamter
aus u. unterhalten uns eingehend mit Bates.
Als wir ihm von Angelinas Schicksal erzählen u. ihm das Foto
zeigen, dürfen wir das Schloss betreten u. mit den Ladys reden.**



Das tun wir auch u. erhalten die Genehmigung, uns umsehen zu dürfen.

Die Genehmigung schließt natürlich die Privaträume aus!



Nun bitten wir von Lady Eleanor, uns einen **Wollfaden aus ihrem Strickkörbchen nehmen zu dürfen u. erhalten die Genehmigung.**

Wir schauen uns den monströsen Globus an u.



**sehen eine große Steinplatte.
In ihr sind diverse Namen eingemeißelt, auch der Name den
Angelina in ihrem Tagebuch erwähnt hatte.
Dahinter könnte das Versteck einer weiteren Mosaikplatte sein,
aber wie sollen wir daran kommen?
Wir verlassen die Halle, gehen nach rechts u. landen bei Sally
in der Küche.**



**Wir unterhalten uns ausführlich mit ihr, erfahren aber nicht
viel Neues u. schauen uns ein wenig in der Küche um.**



Hier borgen wir uns einen **Teelöffel** aus u. knoten ihn an den Faden.



Dann gehen wir zu den Ställen, nehmen aber vorher die **Gummistiefel** mit.



Hier sehen wir eine **Leiter** u. nehmen sie mit.
Links daneben steht die Werkzeugkiste von Louis.
Diese erleichtern wir um einen **Hammer** u. unterhalten uns mit
Louis, den wir unter der schwarzen Limousine finden.



Hierbei kommt es uns vor, als ob er der einzige normale Mensch
hier wäre!



**Nun stellen wir die Leiter an den Brunnen u. rücken vorsichtig dem Raben auf die Pelle.
Klappt aber nicht, denn seine Verteidigung ist zu gut!**



Also lenken wir ihn ab u. binden den glänzenden Teelöffel an das Geländer.



Es klappt u. wir sind stolzer Besitzer der
1. Mosaikscheibe!

Hier hätten wir nun alles erledigt, nur unseren Stiefeln fehlt noch
etwas „Patina“!



Wir lassen sie Bekanntschaft mit dem Matsch machen u. gehen
zurück in die Eingangshalle.



**Diese durchqueren wir u. können an der linken Tür einige Fetzen eines Telefongesprächs von Lady Victoria hören.
Ging es in diesem Gespräch um uns?
Unser „Horchposten“ wird enttarnt, wir entschuldigen uns brav u. gehen die Treppe nach oben.**



Hier gehen wir nach rechts u. öffnen die nächste Tür.



**Wir befinden uns in einem schönen Bad u. sehen uns um.
Hier gibt es nichts Interessantes für uns, wir verlassen das Bad u.
gehen zu Bates Zimmer,
Dieses ist abgeschlossen, wir gehen wieder nach unten u. hier in
die Bibliothek.**





**Wir begutachten den Stammbaum der Gordon`s.
Ansonsten gibt es hier nichts Brauchbares für uns u, wir
beschließen, die alten Ladys zu nerven.**

**Vielleicht werden wir sie so los u. können uns dem
Globus widmen!**

**Dem ist aber nicht so, also sehen wir uns weiter um u. gehen in die
Küche, um etwas zu trinken.**



**Hier unterhalten wir uns eingehend mit Sally u. gehen
anschließend zur Teekanne.
Diese dürfen wir nicht berühren u. Tee gibt es auch keinen!
Denn dieser ist ausgegangen u. Bates ist im Dorf um Neuen
zu kaufen!
Nun gehen wir ins Bad u. sauen den Fußboden, mit Hilfe der
dreckigen Gummistiefel, ein.**





Von dieser Sauerei berichten wir Sally u. sie rennt los um alles wieder zu richten!

Wir borgen uns die **Teekanne aus u. stellen sie in die Bibliothek.**



Nun müssen wir den Orden ablenken, ins Dorf gehen u. Tee kaufen.

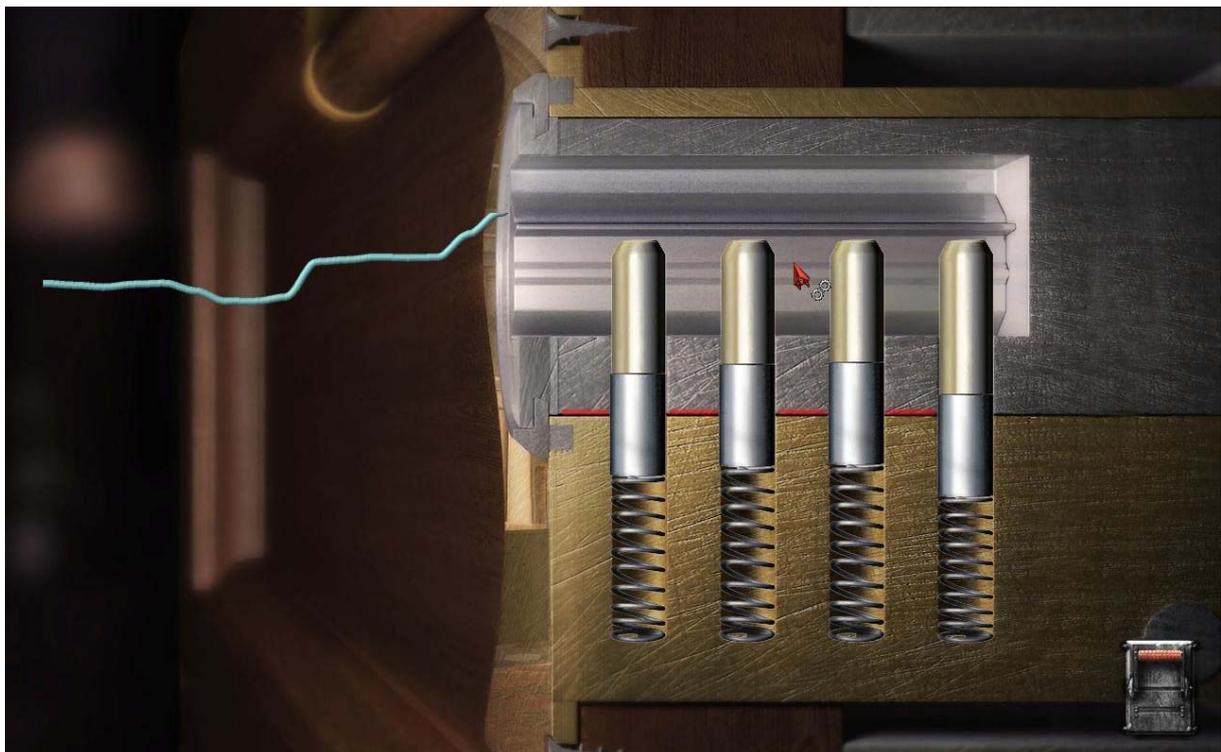
**Wir rufen im Hotel an, sagen Murrey dass wir abreisen wollen, er die Rechnung fertig machen soll u. wir in 30 Min. da sein werden!
Nun gehen wir ins Dorf!**

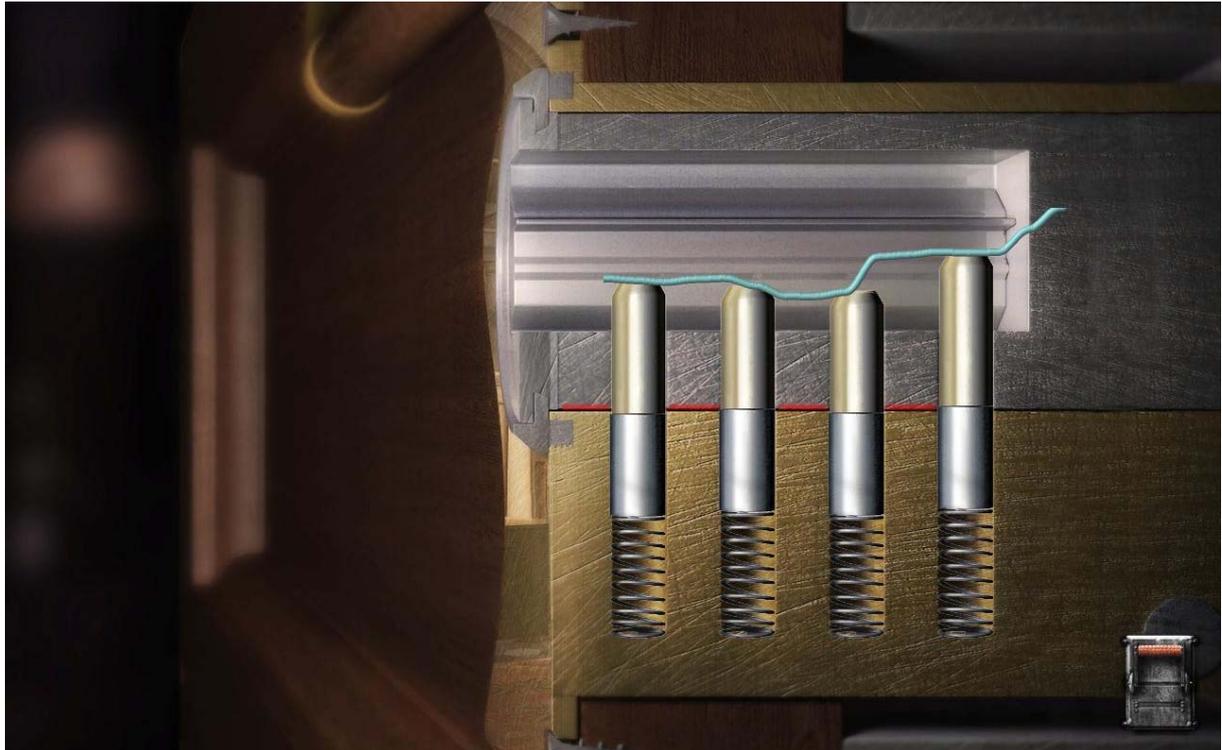


Hier sehen wir Bates wie er aus der Bibliothek kommt, zu Tom geht u. sich mit ihm unterhält.

**Nun versuchen wir irgendwo etwas Tee zu kaufen.
Der einzige Ort wäre der Pub, aber dieser hat leider geschlossen.
Also müssen wir Tom`s Einbruchswerkzeug bemühen!**

Eventuell spielt hier ein Zufallsgenerator mit!





Es klappt, die Tür ist offen!



Wir schnappen uns den Tee u. gehen zum Schloss zurück.

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>



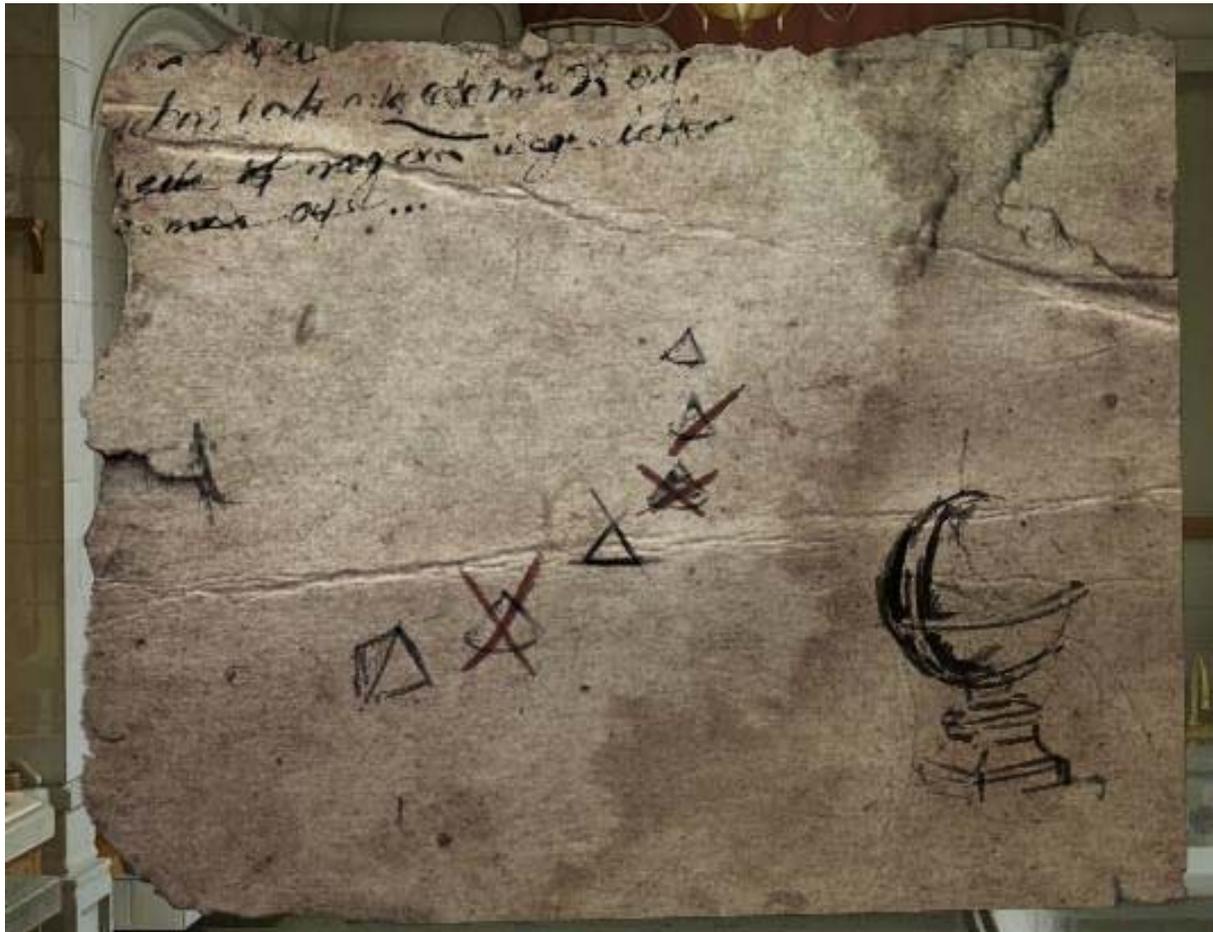
**Wir stellen den Tee neben die Teekanne u. gehen in die Küche.
Hier sagen wir Sally, dass sie heute, natürlich im Auftrag von
Bates, die Teatime einläuten soll.
Sie läuft los u. wir widmen, bzw. wollen uns dem Globus widmen.
Aber so ganz ohne Hinweise ist es nicht möglich.
Wir gehen ins Bad u. schauen in den Spiegel.**



**Plötzlich sehen wir eine Geistergestalt, schlagen zu u. verletzen
uns am Arm.
Ist Wahnsinn vererbbar?**



**Nun schlagen wir die Fliese ein, auf die die geisterhafte Gestalt
gedeutet hat u. finden eine Notiz.**



**Mit Hilfe dieser Notiz sollten wir das Geheimnis des Globus
lüften können.**



Wir drücken, wie es auch auf der Notiz zu sehen ist, die
2. – 4. – 5. Pyramide nach unten.
Wir hören zwar nichts, können aber ...



das Geheimfach öffnen u. die **2. Mosaikscheibe** unser
Eigen nennen.

Nun statten wir Mr. Bates einen Besuch ab.



Wir unterhalten uns ausführlich mit ihm, verlassen anschließend sein Zimmer, überlegen wie wir ihn rauslocken könnten u. haben eine Idee.

Wir betreten das Badezimmer,



nehmen den Mob u. verstopfen damit den Abfluss der Badewanne.

Nun drehen wir den Wasserhahn auf, sorgen für eine Überschwemmung u. verständigen Sally von dieser Schweinerei!



**Nun verständigen wir noch Bates u. haben „Freie Bahn“!
Wir gehen in sein Zimmer u. sehen uns gründlich um.**



Im Schlitz des Bettpfostens finden wir einen **kleinen Schlüssel.**



Damit können wir die Schublade der Kommode öffnen, ein **Foto**
u. **Dokumente** herausnehmen.

Das Schmuckkästchen stellen wir hin u. schauen es uns an.
Leider ist es mit einem Symbol-Kombinationsschloss gesichert u.
die Kombination kennen wir nicht.

Zwischen den Dokumenten finden wir noch eine Art von
„**Eselsbrücke**“ die wohl eine Kombination beinhaltet:

Auf dem Porträt von Sir Egmont
Die älteste Schwester des Erbauers
Mein Vorname
Die Zahlen der Nymphen

Nun gut, machen wir uns auf die Suche nach den Nymphen.



In der Ecke dieses Nymphen-Bildes entdecken wir eine
römische **18**.
Wir verlassen das Schloss u. gehen zum Haupttor.



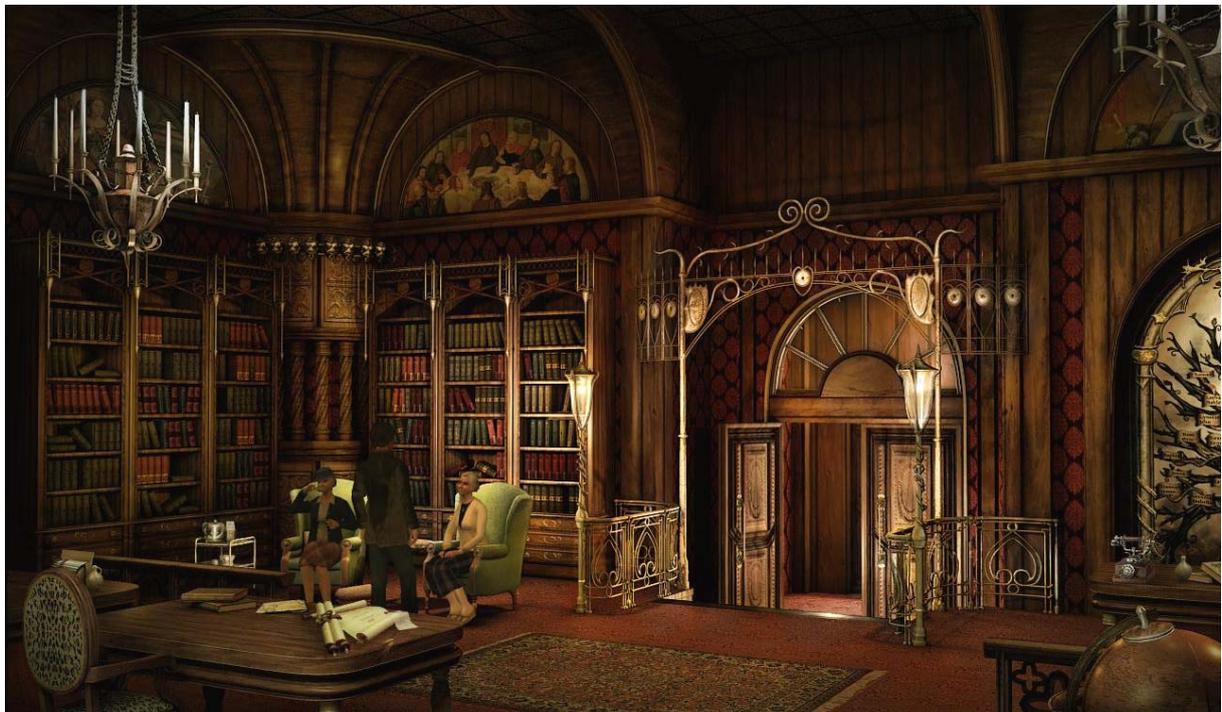
Am Sockel der rechten Nymphe ist nur ein vertikaler Strich zu
sehen, soll das eine **1** sein?
Am Sockel der mittleren Nymphe ist eine römische **19**
zu erkennen.
Am Sockel der linken Nymphe ist eine römische **20** zu erkennen.
Und lt. Alphabet sind das die Buchstaben R – A – S – T.
Ordnen wir die Buchstaben so ergeben sie STAR = **STERN!**



Den Briefkasten kontrollieren wir auch, finden einen **Brief** an
Bates u. öffnen ihn.

Es ist die Rechnung des Steinmetzes für seinen Grabstein.
Darin steht natürlich auch der Vorname von Bates, nämlich
Edward Bartholomes!

Nun statten wir den Ladys einen Besuch ab.



Dabei erfahren wir, dass dem heiligen Bartholomes die Haut
abgezogen wurde u. deshalb sein Name für: **Messer**, steht!



Während unseres Gespräches mit den Ladys hatten wir auch den Namen des Erbauers, von Black Mirror, erfahren.

Dieser lautet: **Frederic Arthur Gordon**.

Nun schauen wir uns den Stammbaum genauer an u. entdecken eine übermalte Stelle.

Den Erbauer u. seine älteste Schwester finden wir auch.



Sie hatte einen schönen Namen, nämlich **Rose!**

So, nun fehlt uns nur noch Sir Egmont!

Auf dem Porträt von Sir Egmont	=	?
Die älteste Schwester des Erbauers	=	Rose
Mein Vorname	=	Messer
Die Zahlen der Nymphen	=	Stern

Wer könnte etwas darüber wissen, vielleicht Sally?
Wir gehen in die Küche.



Sie kennt Sir Egmont u. würde uns auch gerne helfen wenn wir, da wir ja bei der Polizei sind, die Strafzettel ihres Bruders verschwinden lassen würden.

Sally will uns doch tatsächlich erpressen!

Wir sagen, dass wir es versuchen wollen u. gehen zu Bates.



**Wir fragen ihn woher Sally stammt u. erhalten die Auskunft:
Von einem Bauernhof in Sussex!
Wir gehen zum Telefon u.**



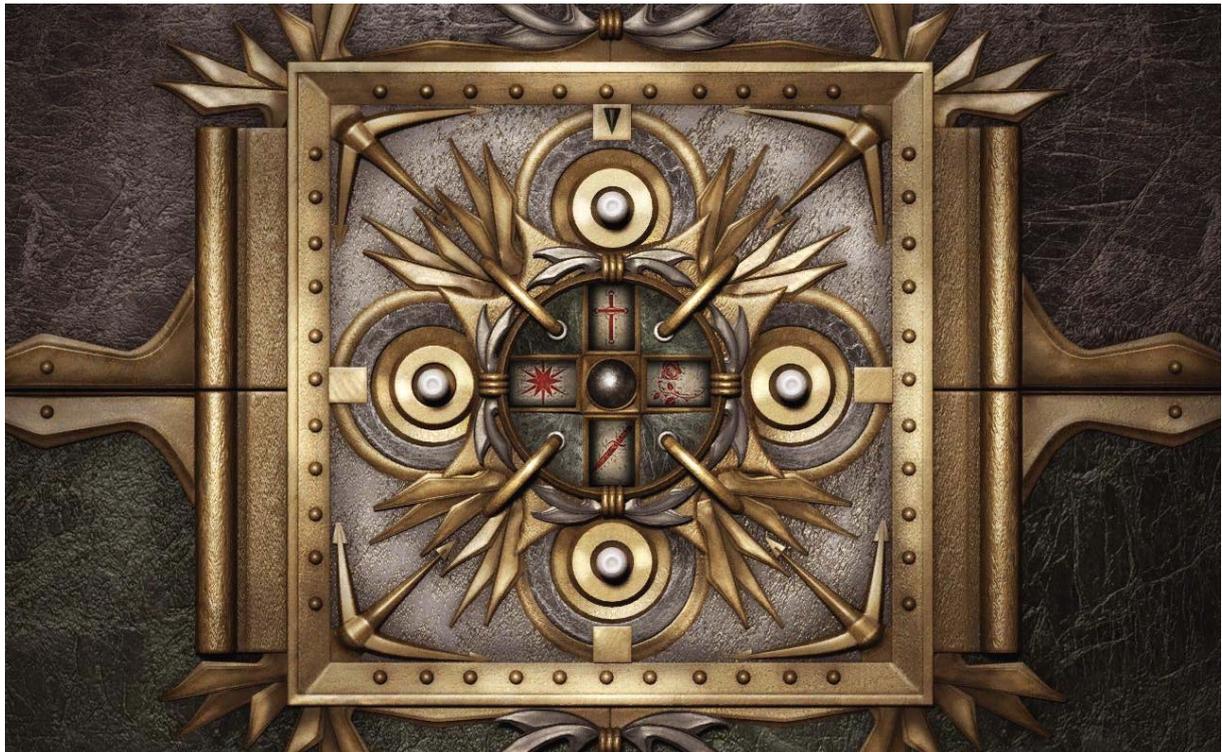
lassen uns mit Rupert Wood (Sallys Bruder) verbinden.
Wir tischen ihm ein Märchen auf u. erfahren so, dass er
34 Jahre alt ist!

Nun gehen wir wieder zu Sally zurück.
Wir versichern ihr glaubhaft, dass die Sache mit den Strafzetteln
erledigt ist u. bekommen die gewünschte Information in Form von
einer **Tüte Sir Egmonts Frühstücksflocken!**

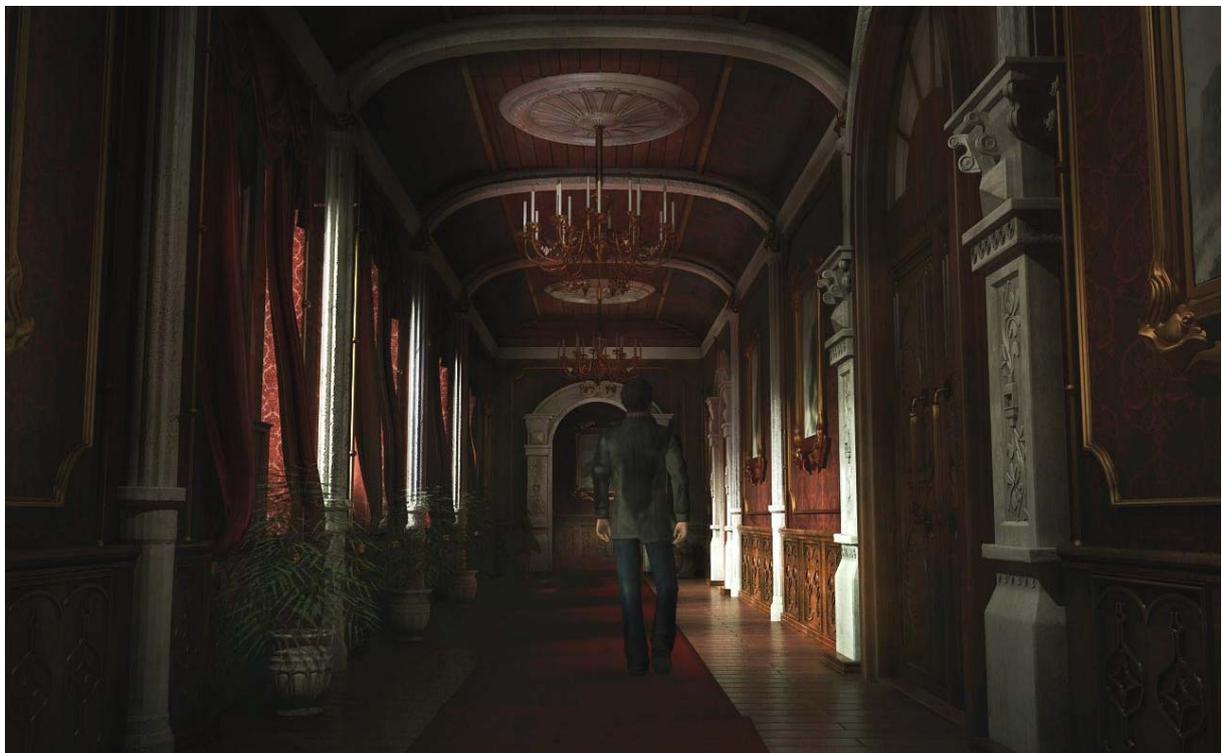
Und diese Packung ist mit einem **Kreuz** verziert!
Nun haben wir alle Informationen, gehen in Bates Zimmer u.
widmen uns dem Kästchen.

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>



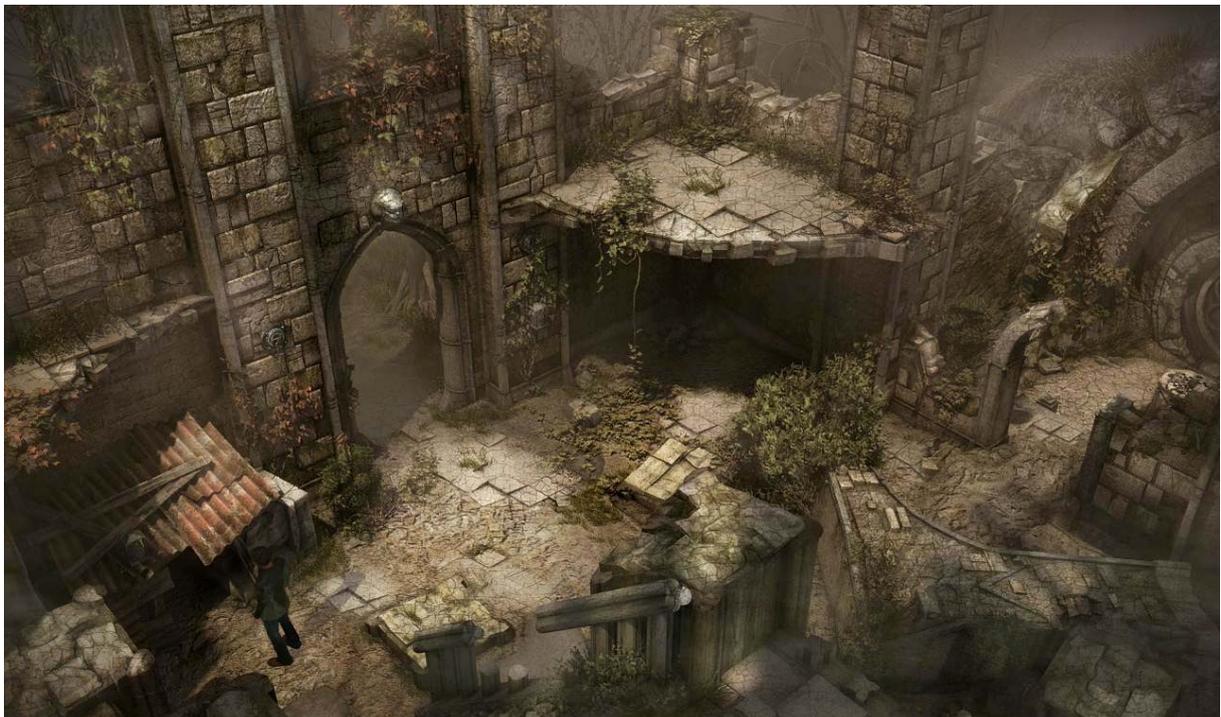
**Wir stellen die Symbole ein u. das Kästchen öffnet sich.
Es enthält ein **halbes Medaillon**, welchen uns als kleinen Jungen
zeigt u. einen **großen Schlüssel**.
Diesen probieren wir sofort aus u. öffnen die „Verbotene Tür“.**



**Wir gehen den Gang nach hinten u. betreten das einzig
zugängliche Zimmer.**



Rechts, vor dem Bild finden wir ein kleines **Holzplättchen.
Wir schauen uns weiter um u. betrachten den großen Spiegel.
Er hat ein Loch, in das wohl eine keine Kugel gehört!
Mal schauen, ob uns unser Freund in der alten Akademie
helfen kann!
Über den Leuchtturm gehen wir zur alten Akademie.**



**Wir zeigen Ralph das Holzplättchen, er meint es zu kennen u. gibt
uns ein Schiebepuzzle, welches er von einer netten Frau
erhalten hat.**



Wir kennen das Spiel aus unserer Kindheit u. versuchen es nun zu lösen.



Nach kurzer Zeit ist das Puzzle gelöst u. wir sind im Besitz einer kleinen Kugel.

Wir gehen zum Spiegel zurück u. probieren die Kugel aus!



**Hier müssen wir die Einstellungen so vornehmen, dass die Kugel
ins mittlere Loch fällt!
Das gelingt uns auch, der Spiegel fährt an die Seite u. wir
durchqueren die Tür.**



**Wir sehen uns um, öffnen die Schreibtischschublade u. finden
unter einer Spieluhr die **3. Mosaikscheibe!**
Nun stellen wir die Spieluhr an,**



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

