

# 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)



**Nachdem wir nun endlich unsere richtige Mutter gefunden u. uns eingehend mit ihr unterhalten haben, gehen wir zu Louis.**



**Komischerweise weiß Louis nichts von unseren Karten, hat den Wagen nicht gefahren u. Sally nicht gesehen!  
Wir machen uns auf die Suche nach ihr u. finden sie im Badezimmer!**



**Kein Wunder, dass Louis nichts von unseren Fahrkarten wusste u. sie nicht besorgt hat!  
Was wird hier gespielt, wer ist der oder die Mörderin?  
Wir untersuchen Sally eingehend u. uns fällt ihre rechte Hand, die auf etwas zeigt, auf.**



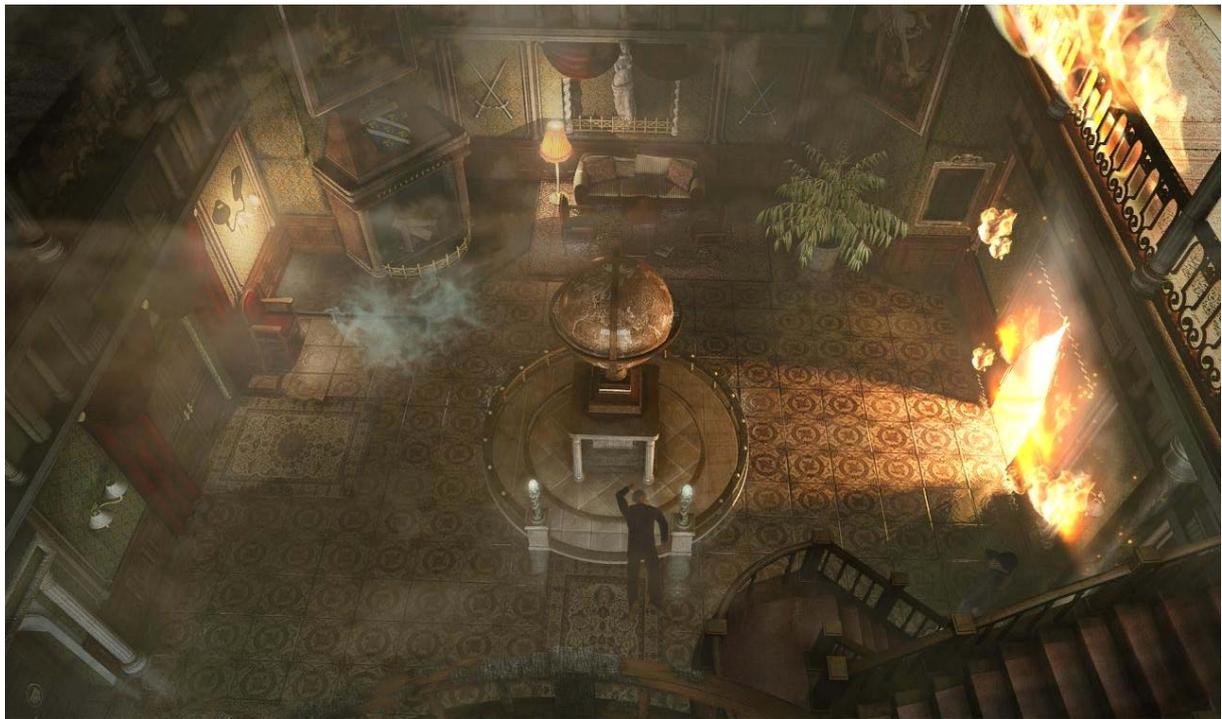
**Jetzt schließen wir das Fenster u. drehen das heiße Wasser auf.  
Das Badezimmer füllt sich mit Dunst u. wir können ein „B“ wie  
Bates erkennen.**

**Sollen wir hiermit auf eine falsche Fährte gelockt werden?  
Darauf fallen wir nicht herein!**

**Nun verlassen, bzw. wollen wir das Badezimmer verlassen, aber  
das Schloss brennt.**



**Wir nehmen ein großes **Handtuch** aus der Schublade, machen es  
nass u. gehen in die Halle.**



**Hier finden wir Bates.**



**Dieser liegt im sterben, wir unterhalten uns noch kurz mit ihm u.  
er schläft in unseren Armen ein.  
Wir schließen ihm die Augen u. verlassen das brennende Schloss.**

**Softwareservice Kratz**

**<http://www.gamepad.de>**



**Nun kommt Louis u. bedroht uns mit einer Pistole.  
Er hat also das Schloss angezündet, will aber für die Morde nicht  
verantwortlich sein!**

**Wir müssen in den Wagen steigen u. er fährt mit uns zu ...**



**Angelina!**

**Sie ist es also, die hinter den ganzen Morden steckt.**



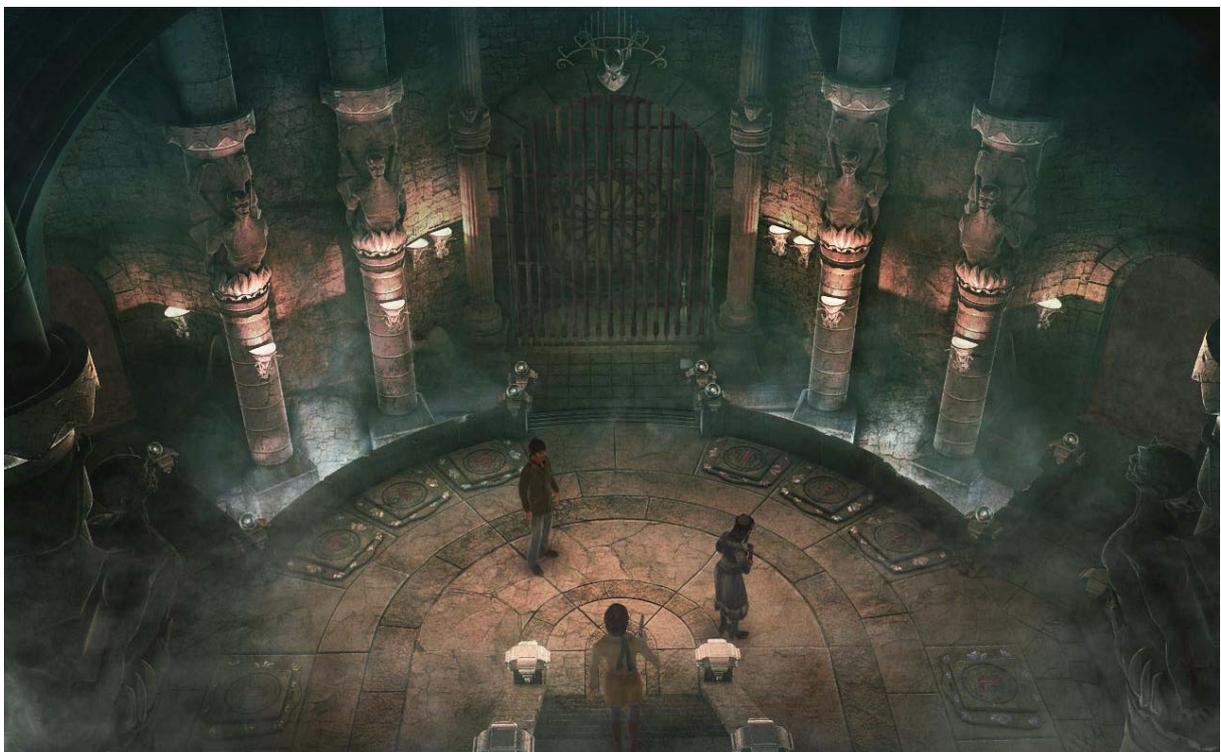
**Wir unterhalten uns mit ihr u. erfahren, dass wir die ganze Zeit von ihr an der Nase herum geführt worden sind!  
Nun müssen wir tun, was sie u. Louis wollen, denn sie hat ein Druckmittel u. das ist unsere Mutter.**



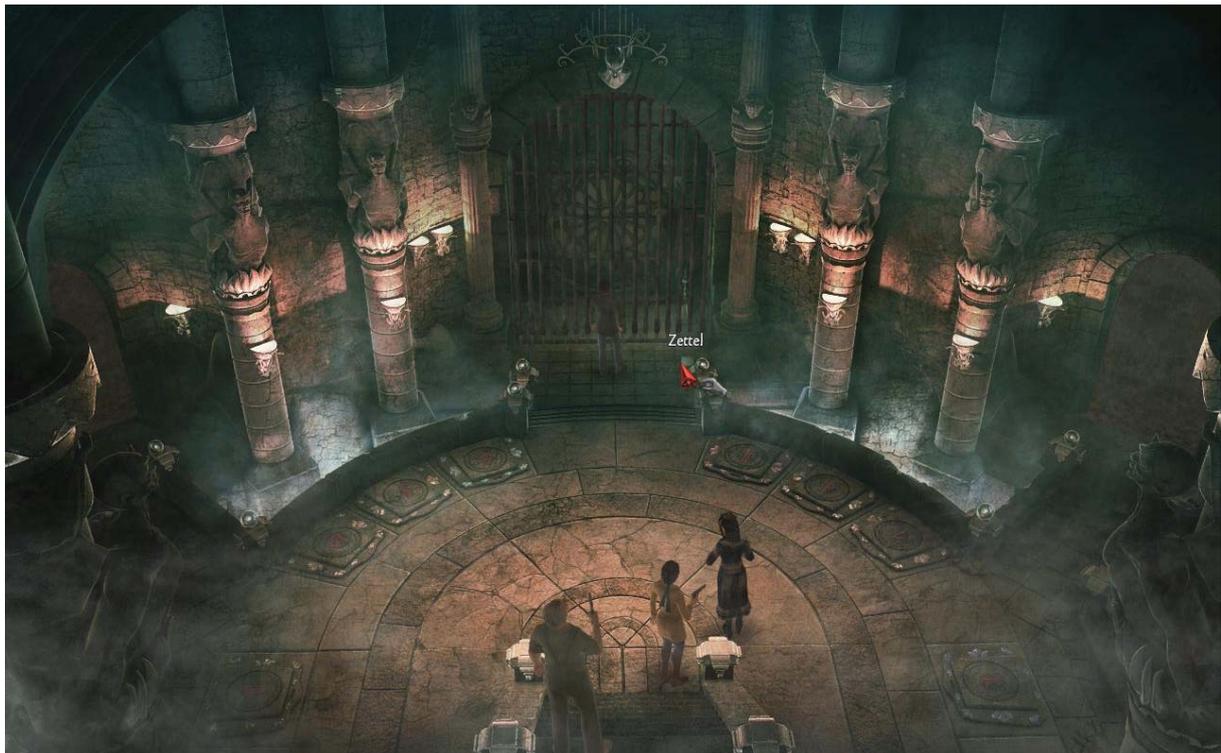
**Nun denn, gehen wir es an!  
Wir heben die **Öllampe** auf, gehen zum Sockel, installieren die drei Mosaikscheiben u. stellen die Öllampe auf den Sockel.**



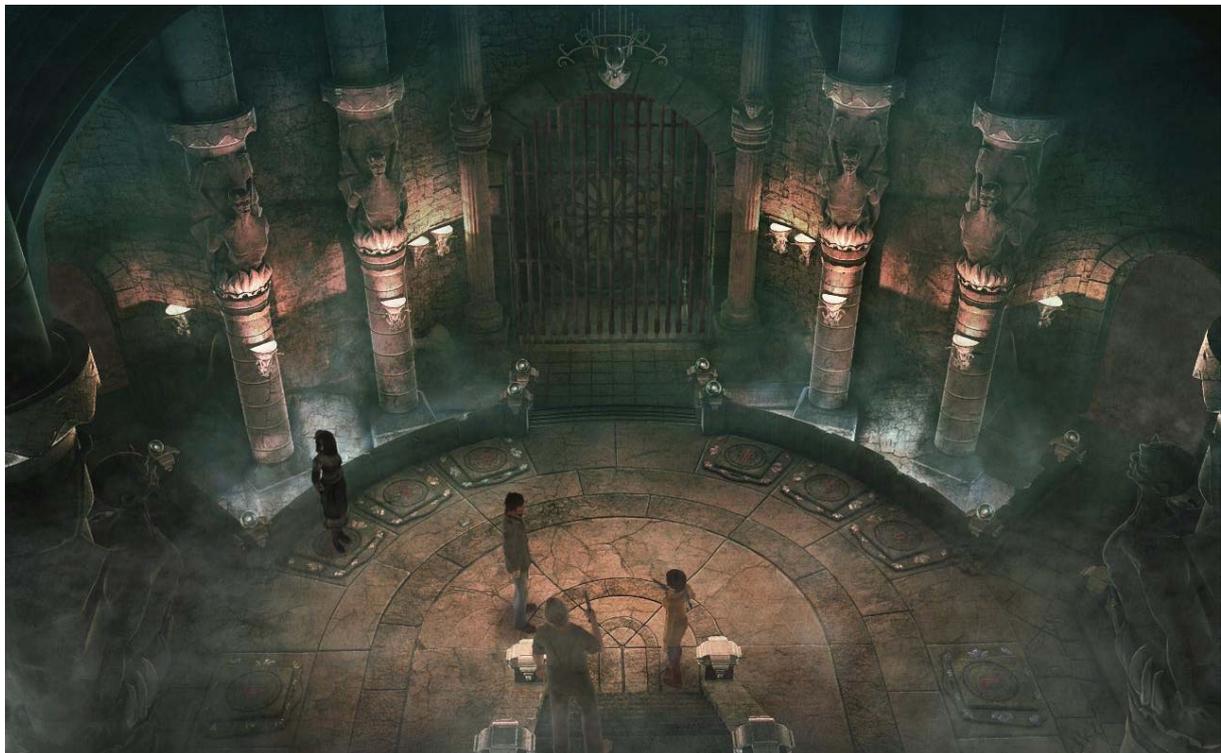
**Nun nehmen wir die brennende **Kerze** (wer hat die angezündet?) vom Sockel u. zünden damit die Öllampe an.  
Nun verletzen wir uns die Hand u. berühren das Tor.  
Es öffnet sich u. wir gehen in die große Halle.**



**Hier befinden sich 8 Druckplatten, die wir gleichzeitig belasten müssen.  
Uns stehen aber nur 4 Personen zur Verfügung, u. nun?**



**Rechts vor dem Tor liegt ein **Zettel** der eine Art „Gebrauchsanweisung“ darstellt!  
Demnach müsste die 2. Druckplatte die linke Steintür öffnen.  
Wir probieren es aus, es klappt u. wir bitten unsere Mutter sich darauf zu stellen.**



**Sie tut es u. wir betreten den linken Raum.**



**Wir schauen uns das rechte Bild an.**

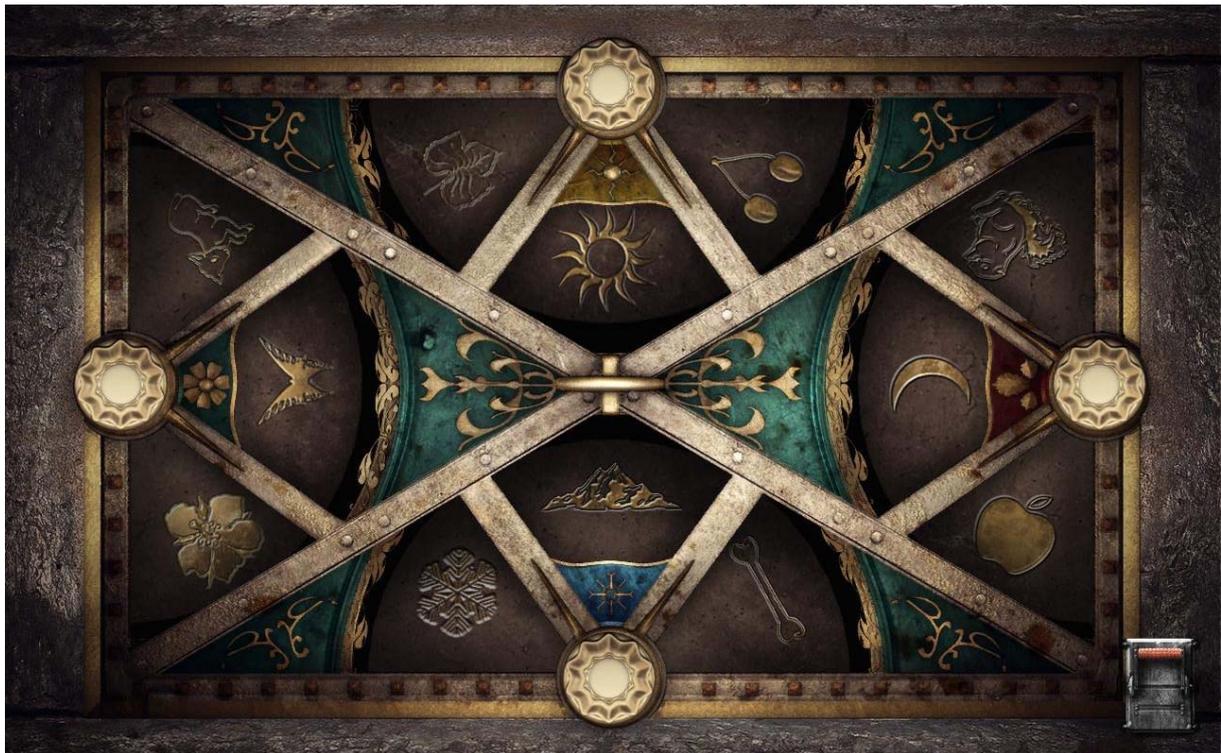
**Es zeigt einen Baum im Winter u. der Text darunter deutet auf eine **Schneeflocke** hin.**

**Der Text unter dem Herbst-Baum deutet auf eine **Windmühle** hin.**

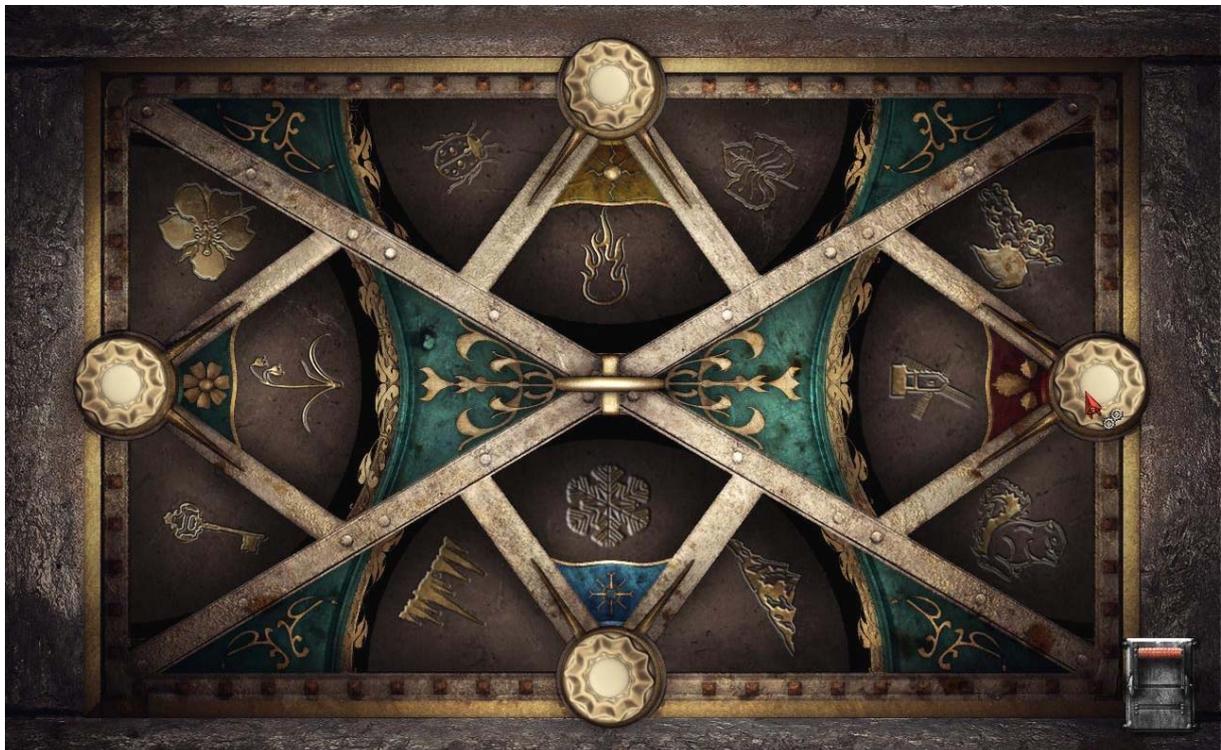
**Der Text unter dem Sommer-Baum deutet auf das **Feuer** hin.**

**Der Text unter dem Frühlings-Baum deutet auf ein **Schneeglöckchen** hin.**

**So, das hätten wir, nun kümmern wir uns um die Mechanik!**



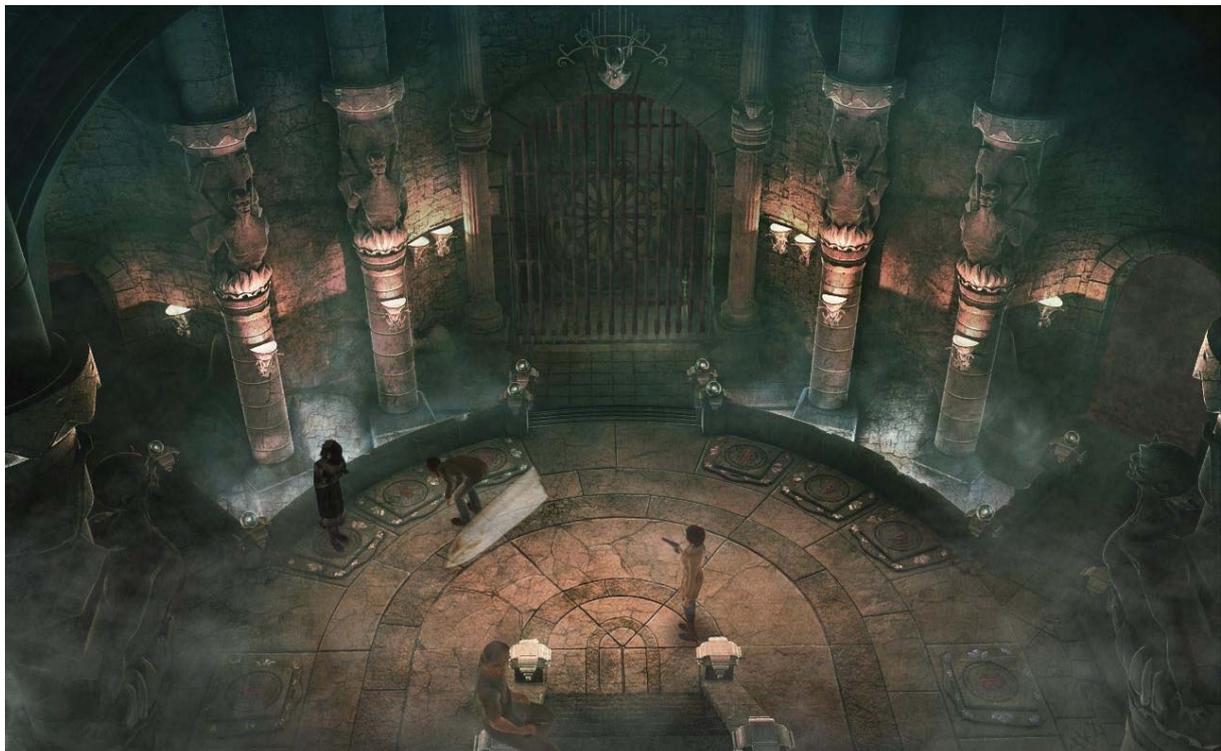
**Oben sehen wir die Sonne, diese steht für den Sommer u. wir ordnen ihr das Feuer zu.  
U.s.w.**



**Haben wir alles richtig gemacht, so öffnen sich die 4 Steinfächer.**



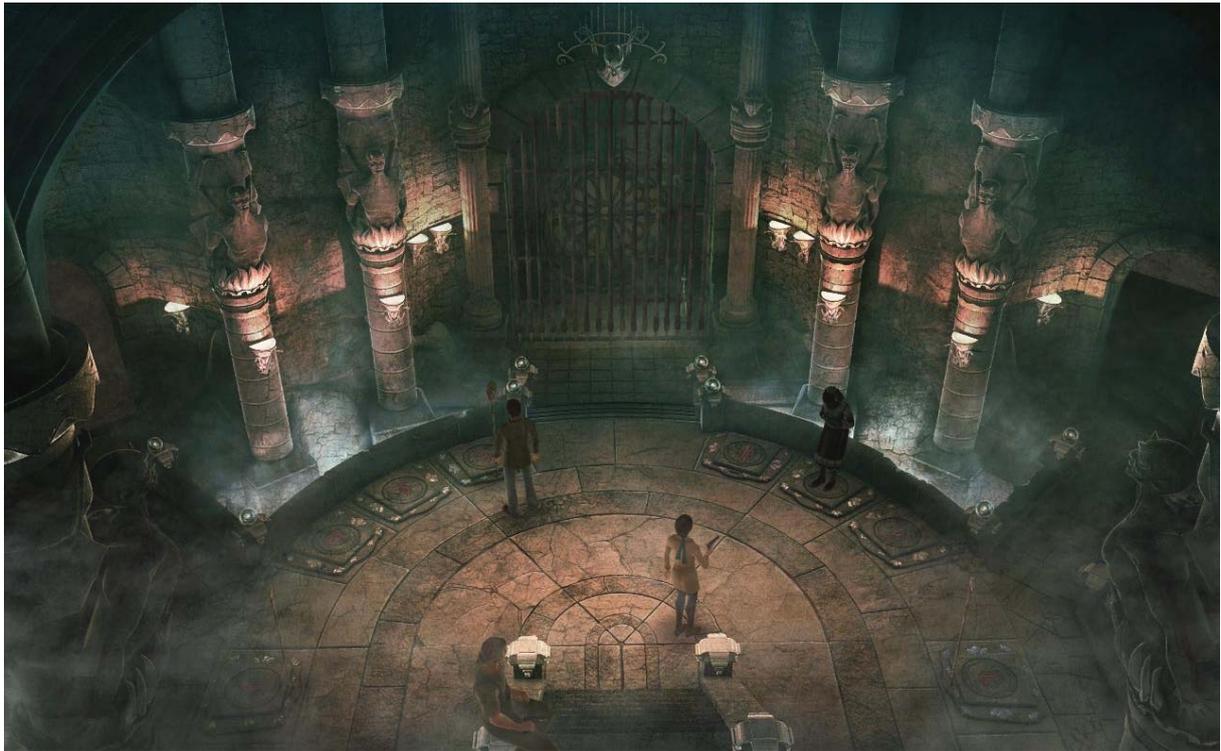
Denen entnehmen wir **3 verzierte Stäbe** u. gehen zurück in die Halle.



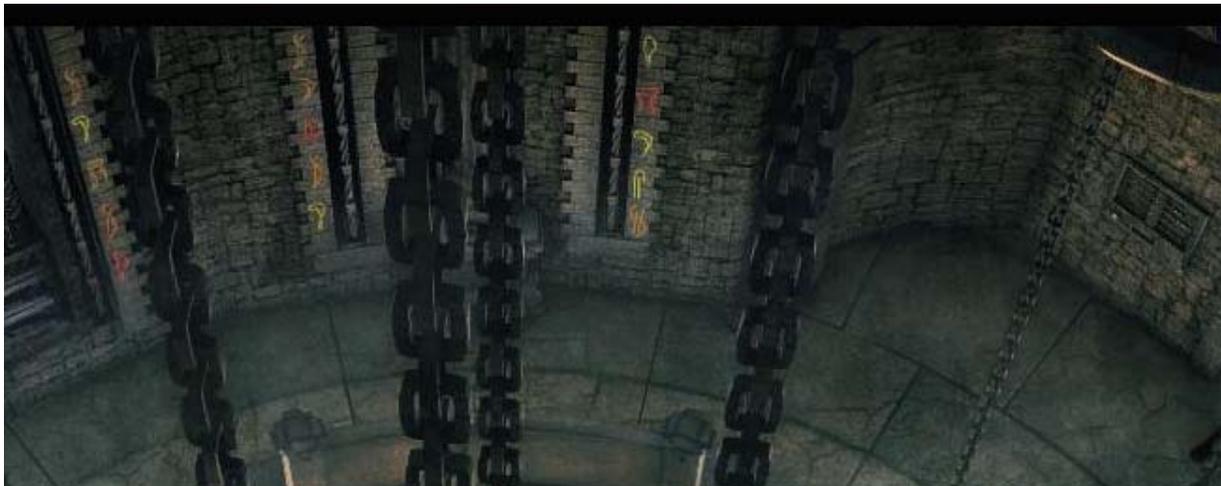
Hier finden wir ein **Messer** (zuvor müssen wir die Platte betreten haben) u. stecken es ein.

Wir probieren die nächsten Druckplatten aus u. sterben bei den Äußeren!

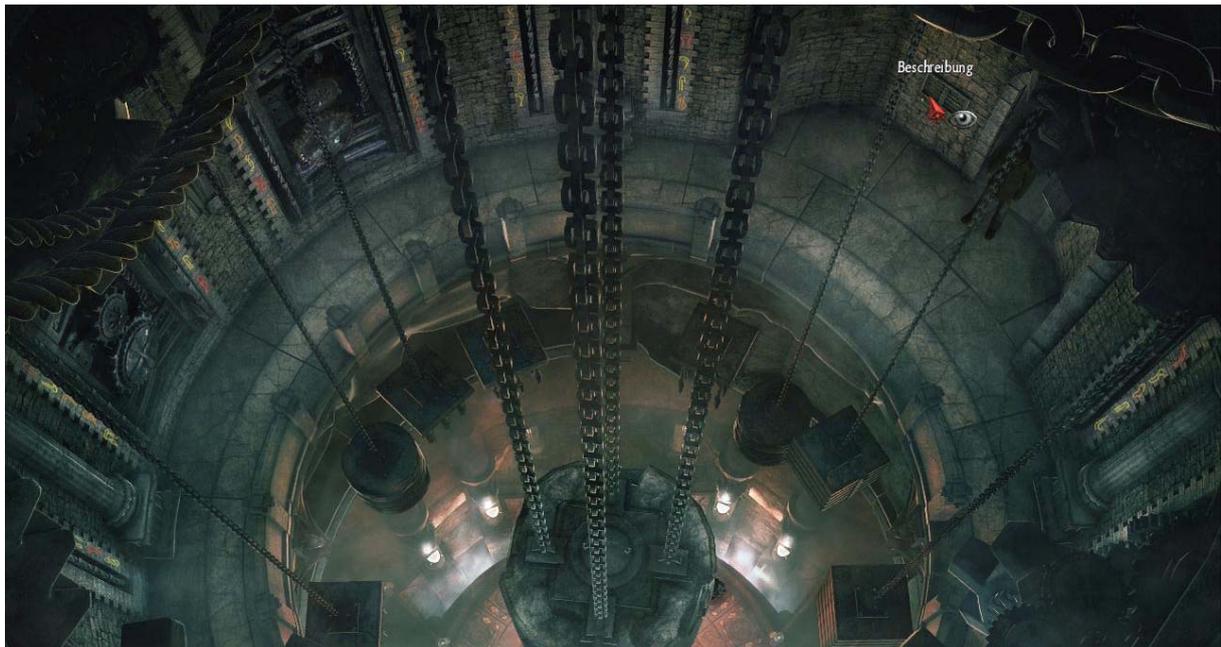
**GAME OVER**



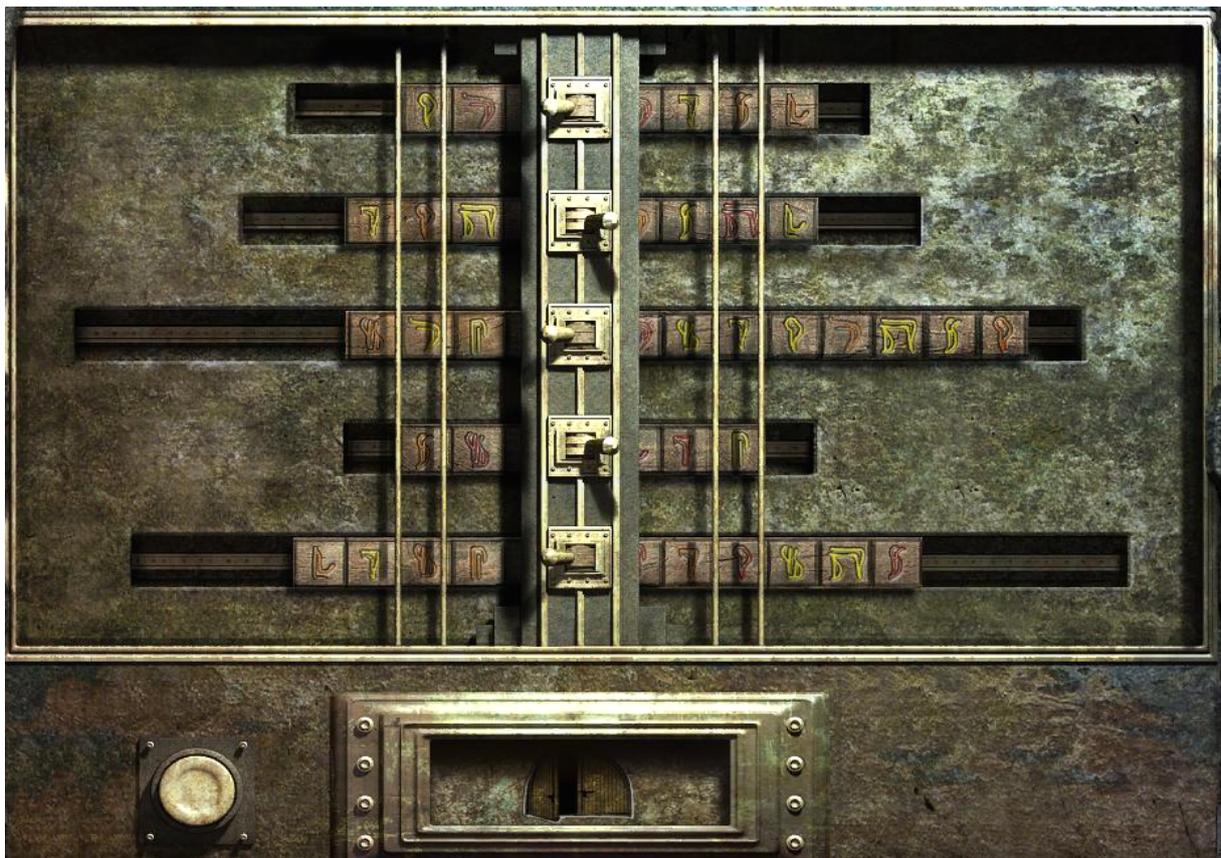
**Das muss aber nicht sein, denn diese haben Löcher in die wir,  
It. Zettel, die verzierten Stäbe stecken.  
Nun stellt sich unsere Mutter, natürlich mit Genehmigung, auf  
eine andere Druckplatte u. das rechte Steintor öffnet sich.  
Wir gehen durch die Tür u. sehen einen riesigen Steinblock.**



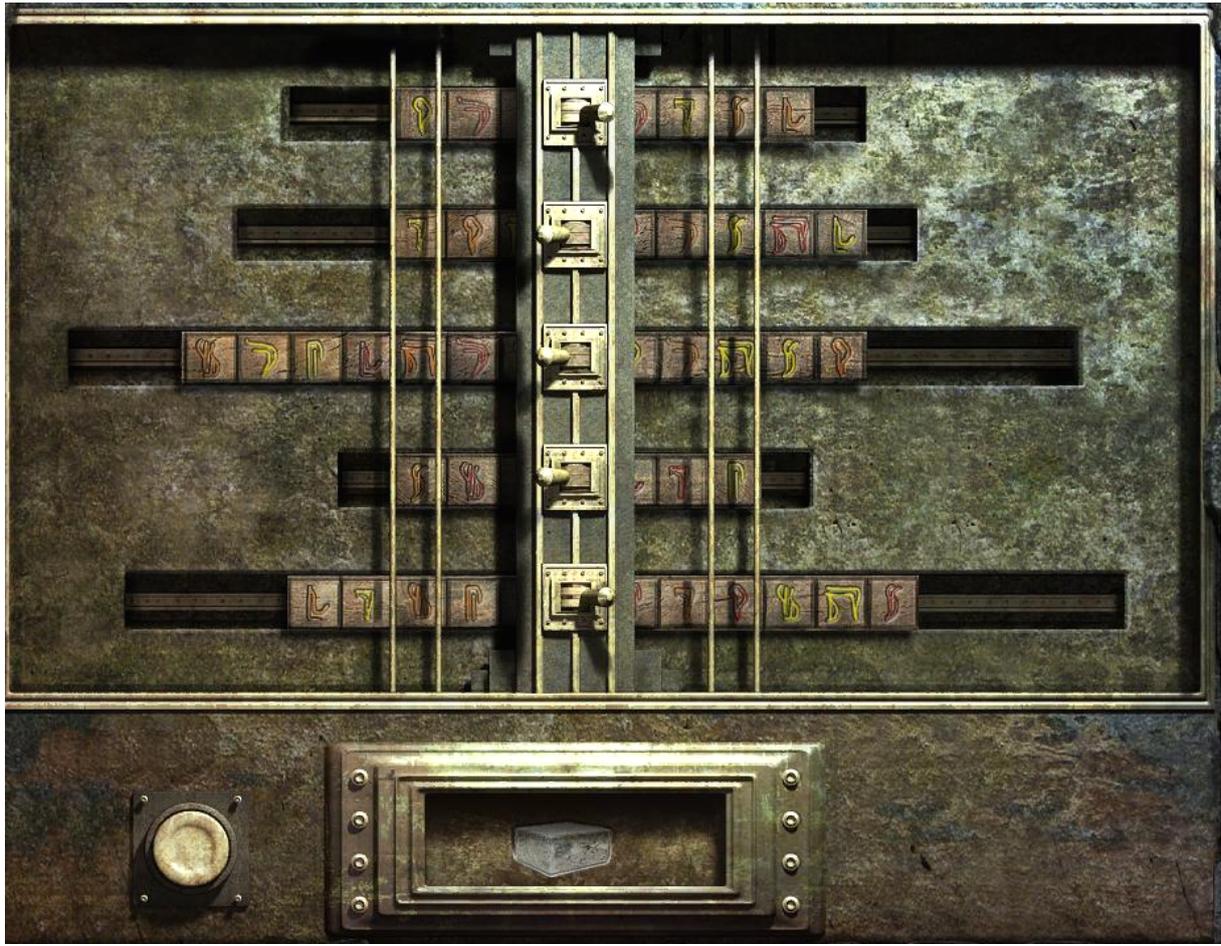
**An der Wand sehen wir einige Seile, wissen aber nicht was  
sie auslösen.  
Da wir die Falle, die sich links von unserer Mutter befindet  
deaktivieren müssen, suchen wir das richtige Seil.  
Jedem Seil sind verschiedene Symbole zugeordnet u. **wir fangen  
mit dem Ersten, links der Beschreibung an.****



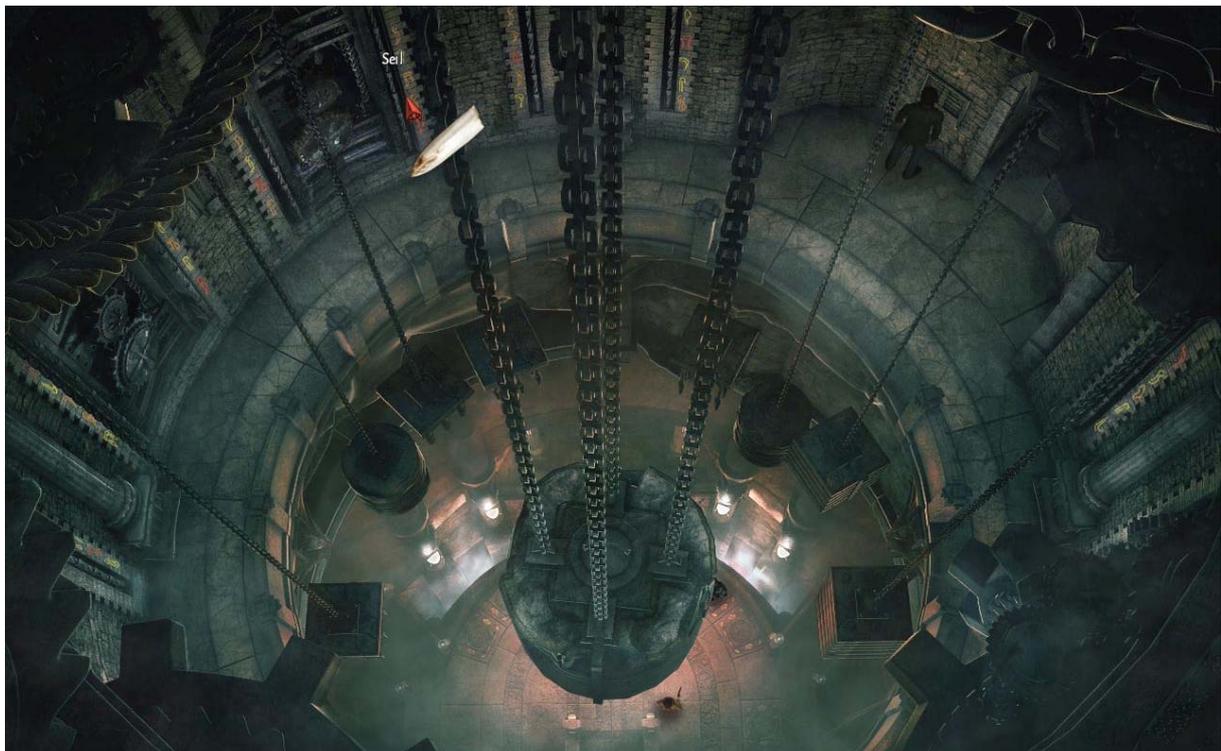
**Wir sehen uns die Beschreibung an.**



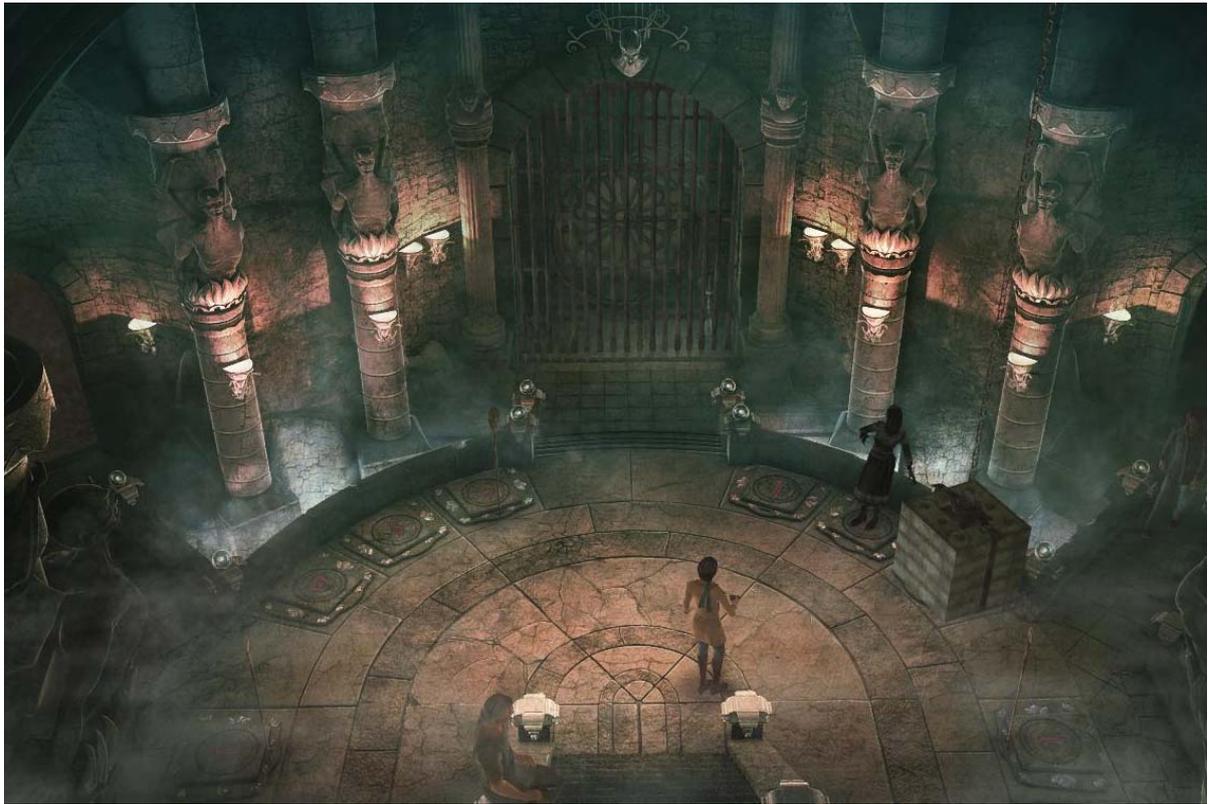
**Hier können wir die einzelnen Symbole auswählen u. den Kippschalter auf die entsprechende Seite stellen  
Dann drücken wir den Knopf u. auf der Anzeige erscheint was wir gewählt haben.  
Bei unserem gewählten Seil erscheint das Torsymbol u. wir versuchen es weiter.**



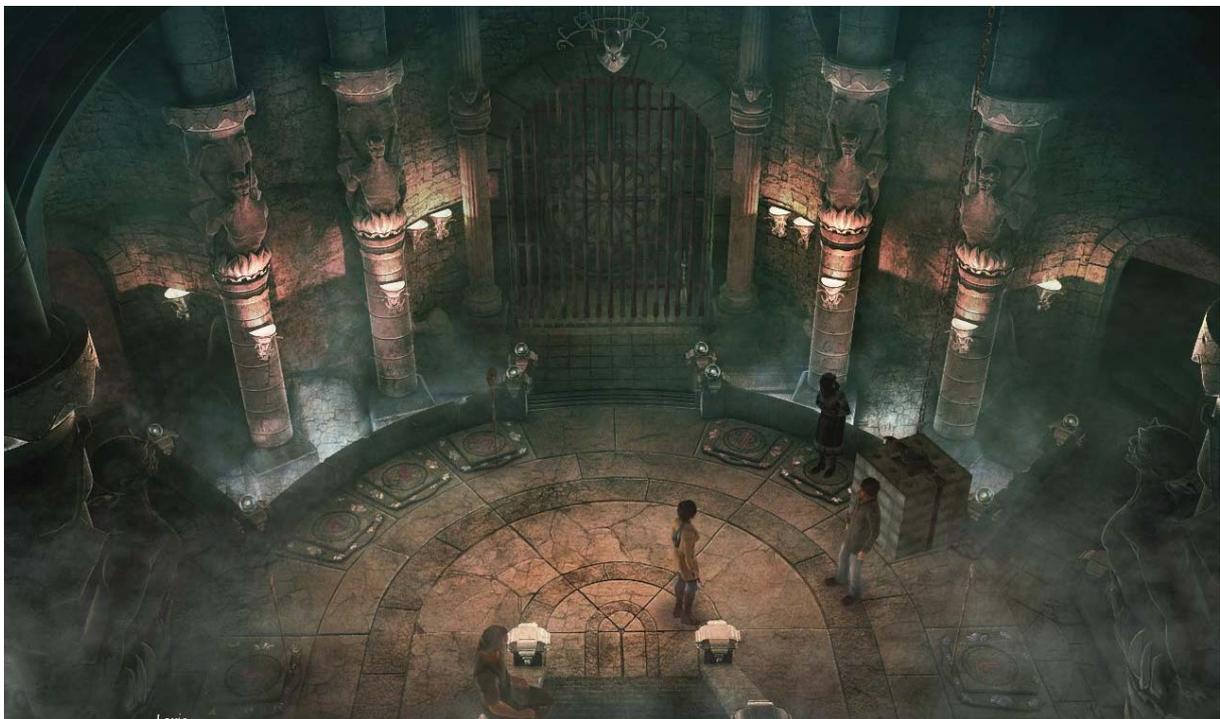
**Beim 3. Seil erscheint ein Steinblock.  
Wir gehen hin u. schneiden es durch.**



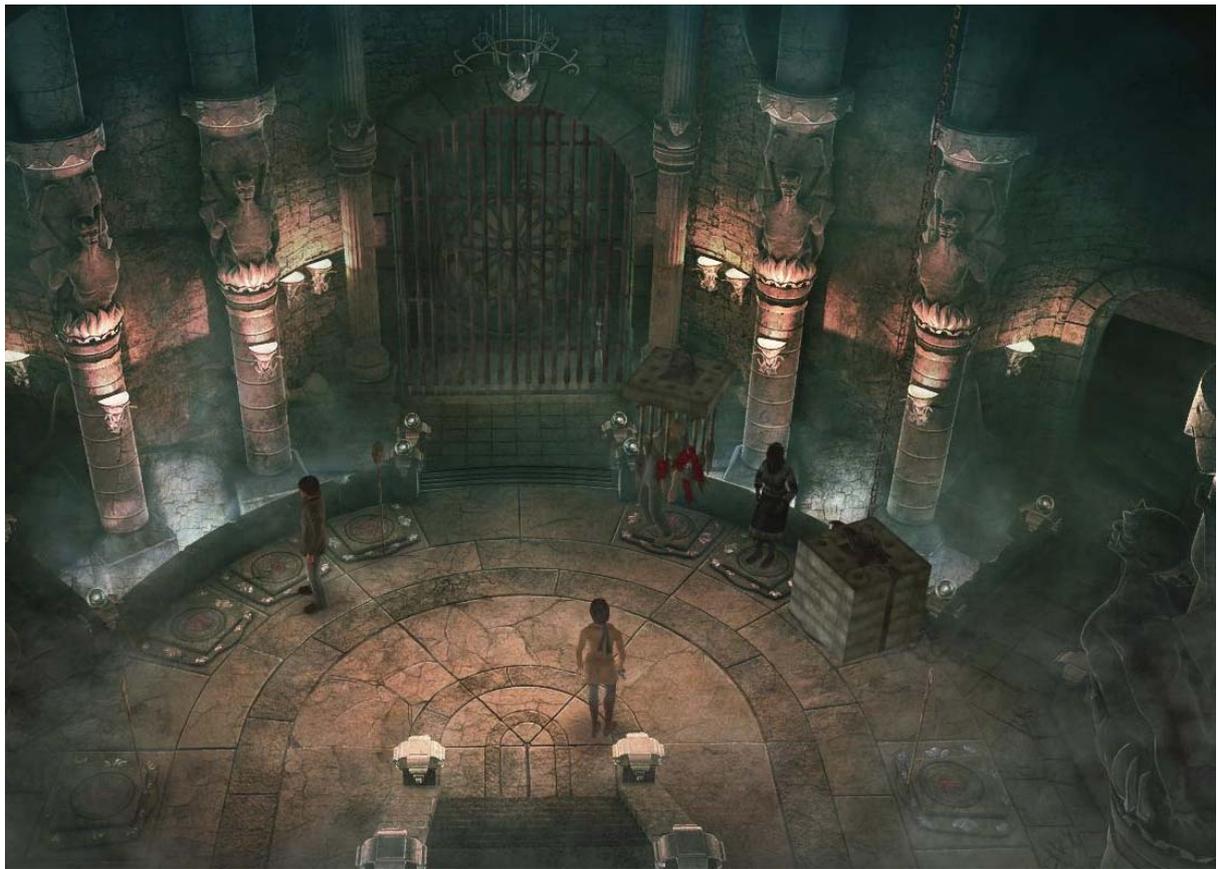
**Nun laufen wir schnell nach unten.**



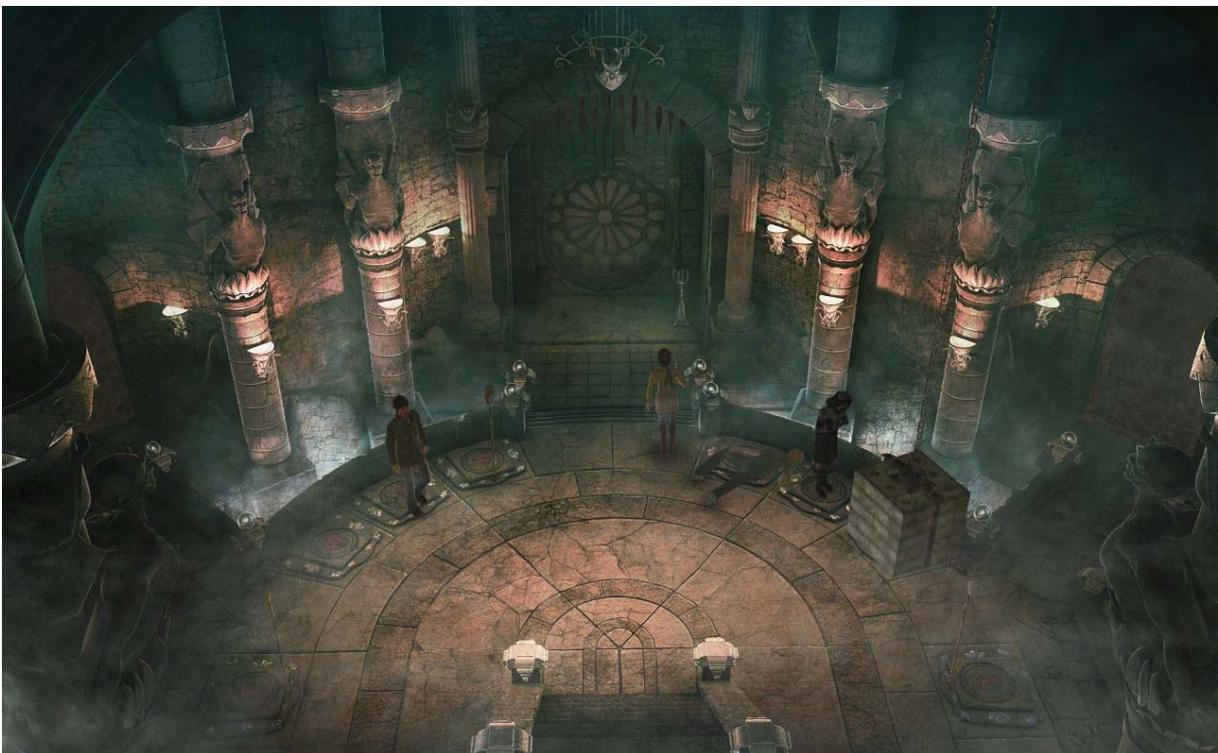
**Es war das Richtige!  
Damit hätten wir nun eine weitere Falle deaktiviert.  
Nun reden wir mit Angelina.**



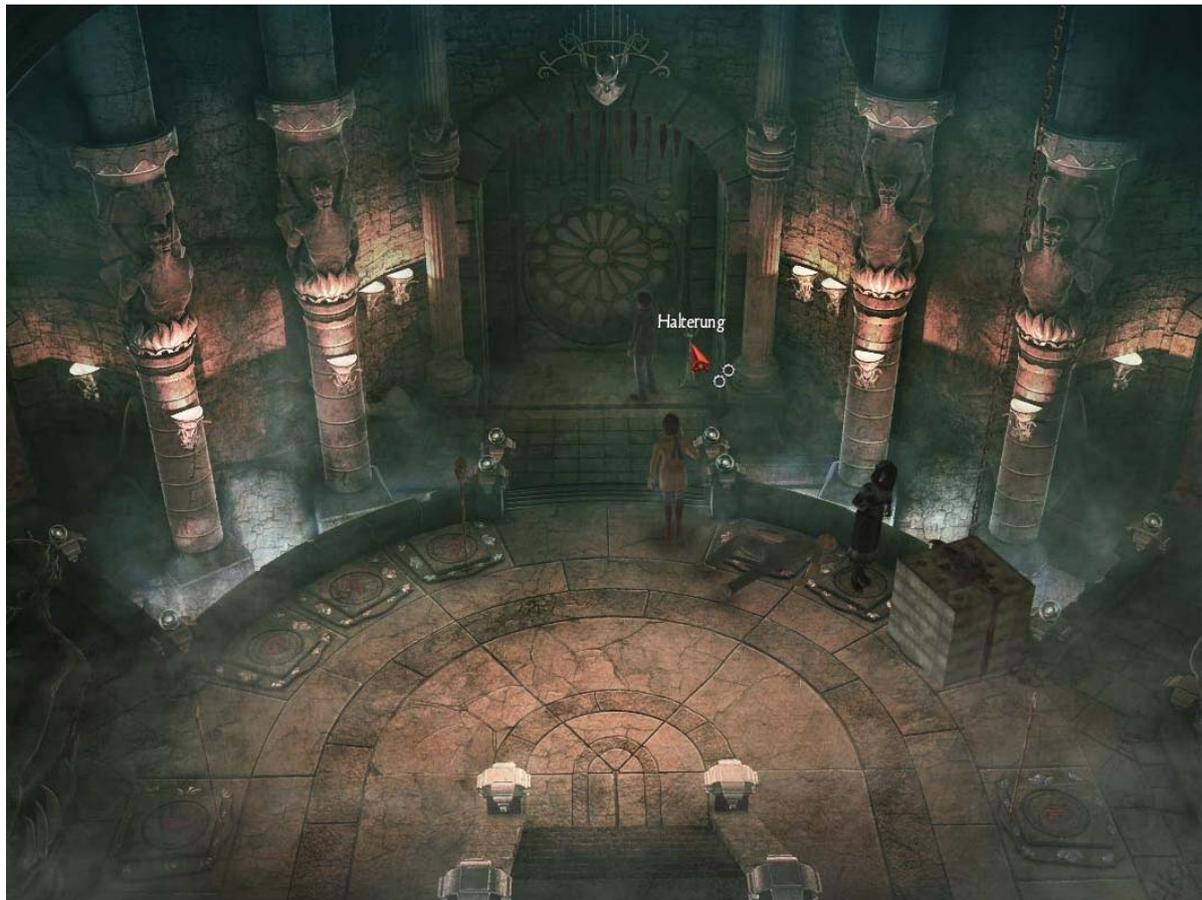
**Da nun alle Fallen deaktiviert sind, bitten wir, dass Louis u. sie  
die anderen Druckplatten betreten sollen.  
Sie ist auch einverstanden nur Louis will unbedingt mit  
uns tauschen!**



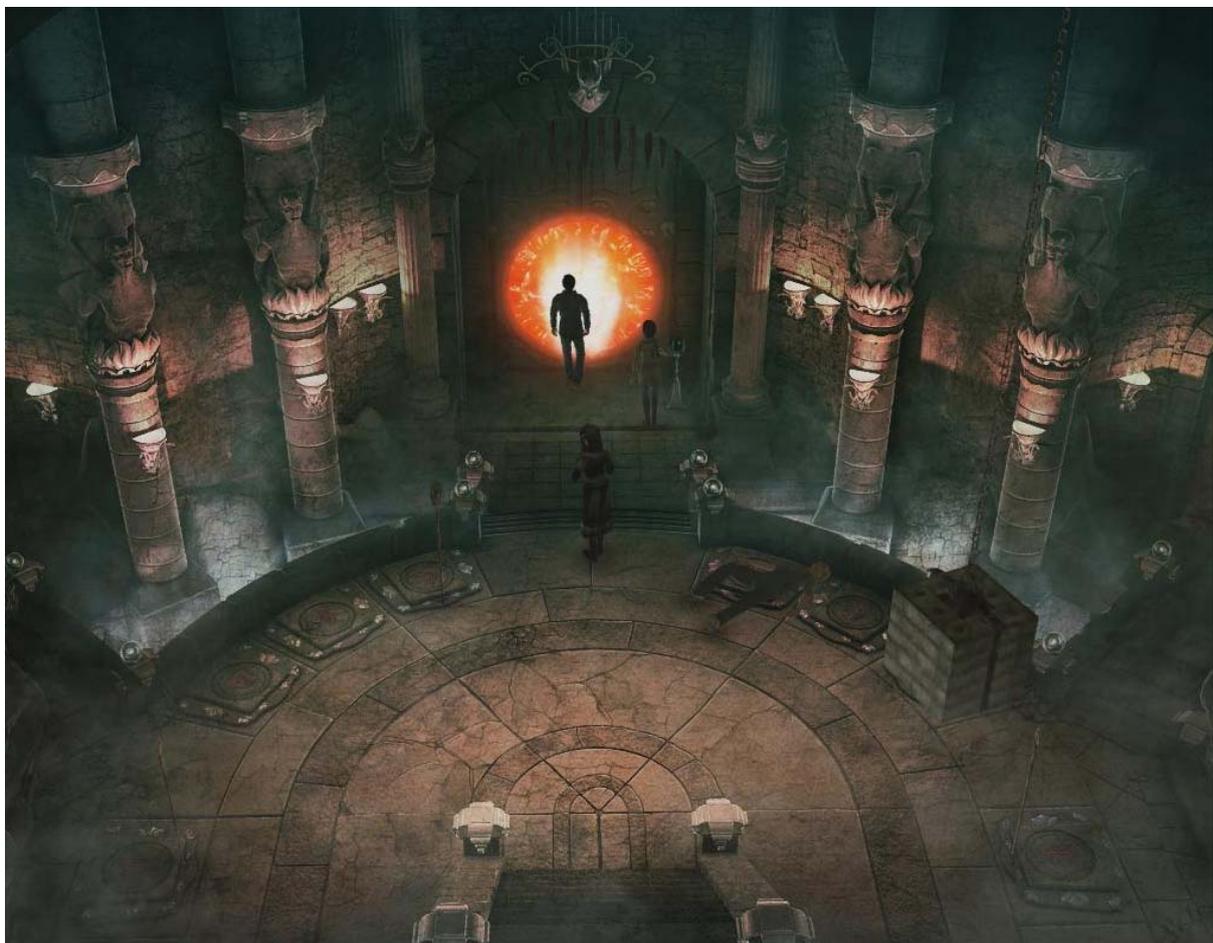
**Leider kann er diese Entscheidung nicht mehr bereuen!**



**Nun besetzen wir die restlichen Druckplatten, das Gitter öffnet sich u. wir gehen zur Halterung.**



**Diese berühren wir 2x u. aktivieren so das Tor.**





**Damit ist meine Lösungshilfe hier zu...**

**Ende** by Locke

**Viel Spaß, beim Anschauen der Endsequenz!**

**Softwareservice Kratz**

**Wir danken Locke für diese bebilderte Lösung und weisen auf unser Copyright hin.**

**Wir bitten dringend, es zu beachten.**

**Falls Sie diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten haben und wenn Sie uns unterstützen wollen: Gerne nehmen wir Ihre Spende z.B. in Form von Briefmarken zur Deckung unserer Kosten entgegen, denn wir haben Kosten für die Erstellung der Lösung, die Bereitstellung und für Ihren Download.**

**Wir danken Ihnen schon jetzt:**

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



Zu beziehen, über den Shop oder per Mail, beim

**Softwareservice Kratz**

<http://www.gamepad.de/>