

Black Mirror

Der Dunkle Spiegel der Seele

Mitspielende Personen

- Bates, der Diener der Gordons im Schloß
- Collier, Inspektor
- Gordon, Eleanor, Samuels Tante auf Schloß Wales
- Gordon, James, Patient in Ashburry
- Gordon, Richard, Samuels Onkel auf Schloß Wales
- Gordon, Robert, Samuels Onkel im Schloß
- Gordon, Samuel, der Held des Abenteuers
- Gordon, Victoria, Samuels Großmutter im Schloß
- Harry, Pub-Besitzer in Willow Creek
- Heizer in Ashburry
- Dr. Herrmann, Heinz, Arzt und Freund der Familie Gordon im Schloß und in seinem Haus
- Jim, Angler in Willow Creek
- Krankenschwester in Ashburry
- Louis, der Hausmeister auf Schloß Wales
- Mark, Bewohner von Willow Creek
- Morris, der Stallknecht der Gordons in Black Mirror
- Pater Frederick, Pfarrer in Willow Creek
- Ralph, Patient im Ashburry
- Dr. Smith, Arzt in Ashburry
- Stanton, Henry, Gärtner der Gordons in Black Mirror
- Tom, Mann in Willow Creek
- Totengräber bei der Pfarrkirche von Warmhill und im Pub
- Vic, Junge in Willow Creek

Lösung

Kapitel 1 – Rückkehr in die Zukunft

Black Mirror

Gemeinschaftsraum: Nach 12 Jahren kommt man das erste Mal wieder zurück nach Black Mirror, um an der Trauerfeier zur Beerdigung von William Gordon teilzunehmen. Nach der Beerdigung findet man sich im Gemeinschaftsraum des Schlosses wieder. Ebenfalls im Raum befinden sich Victoria (Samuels Großmutter), Robert, der Sohn von Victoria und William, Dr. Heinz Herrmann, Arzt und Freund der Familie sowie Bates, der Diener der Familie. Nach kurzem Gespräch ziehen sich Robert und Dr. Herrmann in sein Zimmer bzw. die Bibliothek zurück. Von Bates bekommt man den Zimmerschlüssel für Samuels Zimmer. Da Victoria allein sein möchte, zieht man sich ebenfalls zurück.

Eingangshalle: Bevor man auf sein Zimmer geht, sollte man sich ruhig ein wenig in der Eingangshalle umsehen. An der Wand findet man ein großes Portrait von Markus Gordon, dem jüngeren der beiden Brüder, die die Familie Gordon gegründet haben. In der Mitte der Eingangshalle findet man einen Monolithen, den man sich genauer ansehen sollte. Er wurde 1206 von Markus und Mordred Gordon bei der Erbauung des Schlosses hier errichtet. An ihm befindet sich eine Tafel mit den Namen aller Ahnen der Familie. Um den Monolithen herum findet man auf dem Boden verschiedene Symbole, die man sich ebenfalls ansehen sollte.

Erste Etage: Wenn man Richtung Eingangstür des Schlosses geht, kann man links davon die Treppe in die erste Etage hochsteigen. Oben geht es geradeaus zu den Privatzimmern des Schlosses. Zuerst kommt man zu Roberts Arbeitszimmer. Wenn man anklopft, erscheint Robert und man kann sich ein wenig mit ihm unterhalten. Während man selbst nicht an einen Unfall oder Selbstmord glaubt, will Robert von Mord nichts wissen. Überhaupt will er nicht über Williams Tod reden. Immerhin bekommt man von ihm die Neuigkeiten der letzten 12 Jahre erzählt, die aber recht mager ausfallen. Die dringend benötigten Restaurierungsmaßnahmen im verfallenden alten Flügel bleiben immer noch aus, und drei neue Menschen gehen im Schloß ein und aus: der Stallknecht, der Gärtner und Dr. Herrmann. Links von der Tür findet man einen Zeitungsständer und darin einen Brief von einem H.H. an Robert, den man durchliest und dann wieder zurücksteckt, damit es nicht auffällt, das man herumspioniert. In diesem Bereich gibt es auch einige Bilder an den Wänden, die man sich ansehen kann. Den Gang weiter durch findet man auch das eigene Zimmer, das man aber noch nicht betritt. Stattdessen sieht man sich noch die Sitzecke an, in der man früher mit William Schach gespielt hat, und die Uhr am anderen Ende des Gangs, deren Ticken das einzige ist, was man im Flur hören kann. Nun schließt man die Tür zum eigenen Zimmer mit dem Zimmerschlüssel auf und betritt es.

Samuels Zimmer: Drinnen geht man zum Koffer und öffnet ihn. Dann holt man Kopfschmerztabletten und die Briefftasche heraus (den Koffer zweimal anklicken). Letztere untersucht man im Inventar mit der rechten Maustaste, um darin eine Münze zu entdecken. Nun geht man zu der Kommode rechts vom Eingang und betrachtet das Bild darauf, welches in Samuels Gedanken in Flammen aufgeht; seine Frau Cathrin ist bei einem Brand im Schloß ums Leben gekommen. Die obere Schublade der Kommode enthält ein Fotoalbum, das man sich aber wegen der furchtbaren Erinnerung nicht ansehen möchte. Die untere Schublade ist abgeschlossen, und der Schlüssel dazu soll irgendwo in diesem Zimmer versteckt sein. Also betrachtet man den Türrahmen etwas genauer. Nach der ersten Untersuchung klickt man ihn mit der rechten Maustaste an, dann findet man darauf einen kleinen Schlüssel. Mit diesem kann man die untere Schublade der Kommode öffnen. Darin findet man eine Kamera ohne Film und zwei alte Filme, die aber unbrauchbar geworden sind. Zudem findet man hier eine Bibel. Im Moment möchte man aber nichts davon mitnehmen. Nun sollte man sich noch die Bilder an den Wänden und das Kruzifix auf dem Kamin genauer ansehen. Wenn man den Kamin betrachtet, bemerkt man, daß es im Zimmer recht kalt ist; man will Bates später bitten, ein Feuer anzuzünden, damit es wärmer wird. In der Schüssel in der Mitte des Raums kann man sich die Hände waschen.

Der alte Flügel: Man geht nun wieder zur Treppe und weiter Richtung alter Flügel des Schlosses. Auf dem Weg dorthin geht man nach draußen auf den Balkon und sieht sich links den Turm an, in dem sich Williams Arbeitszimmer befand. Genau dorthin möchte man, also geht man endlich in den alten Flügel. Dort sieht man sich alle (teils verkohlten) Gegenstände an. Anschließend untersucht man den Kamin und findet (mit der rechten Maustaste) in der Asche die Schnipsel eines zerrissenen Photos. Diese kann man im

Inventar anklicken und anschließend als Puzzle zusammensetzen. Mit der linken Maustaste kann man ein Photoschnipsel aufnehmen bzw. ablegen und mit der rechten Maustaste kann man die aufgenommenen Bilder drehen. Durch die Eckmarkierungen ist die Lage des Photos schon vorgegeben. Zudem rastet jedes Puzzleteil, wenn man es (etwa) an die richtige Stelle legt, ein: es wird dann leicht versetzt platziert, während Teile, wenn man sie an der falschen Stelle ablegt, genau da liegen bleiben, wo man sie hinlegen wollte. Wenn also beim Ablegen eines Puzzleteils der Schipsel ein wenig wegspringt, dann liegt dieses Teil an der richtigen Stelle. Auf diese Weise kann man das Bild recht leicht zusammenlegen. Unten ist das vollständige Bild dargestellt.



Hat man das Bild komplett zusammengesetzt, wird es ins Inventar gelegt und man kann versuchen, die Tür zum Dachboden zu öffnen. Sie ist aber leider verschlossen, und so muß man erst einmal wieder umkehren.

Eingangshalle: Man geht nun wieder nach unten und dort zum Kamin. Der wird gerade von Bates abgestaubt, mit dem man nun spricht. Man bittet ihn, den Kamin bei sich im Zimmer anzuzünden und redet mit ihm auch über Robert. Letzterer soll im Moment ein wenig eigenwillig sein und zuviel in Ashburry und zuhause arbeiten. Außerdem fragt man Bates nach dem Schlüssel zum Dachboden. Dieser hängt in der Küche, also geht man dorthin.

Esszimmer: Durch das Eßzimmer kommt man weiter durch in die Küche. Bevor man dorthin geht, nimmt man sich aber erst aus der Obstschale einige Mandelbonbons.

Küche: In der Küche hängt rechts von der Tür zum Keller der gesuchte Schlüssel für den Dachboden. (*Selbst wenn man den Schlüssel genommen hat, scheint er immer noch dortzuhängen; der Mauszeiger zeigt immer noch „Schlüssel“ an. Dort hängt aber kein weiterer Schlüssel, man kann den Dachbodenschlüssel hier nur wieder hinhängen.*) In den Keller kann man nicht, da auch diese Tür verschlossen ist. Wenn man den Schlüssel genommen hat, geht man wieder zum Dachboden und schließt die Tür auf.

Dachboden: Direkt in der Nähe des Eingangs findet man eine verschlossene Truhe, die man sich schon einmal ansehen sollte. Ansonsten ist nur noch die mit Brettern zugenagelten Tür ganz links von Interesse. Leider kann man die Bretter aber nicht mit den Händen abreißen, also muß man sich Werkzeug besorgen.

Garten – vor dem Stall: Man verläßt das Schloß durch den Haupteingang und wendet sich dort nach links, bis man vor dem Turm steht und den eingedrückten Zaun sieht. Hier ist William bei seinem Sturz aus dem Turm aufgeschlagen. Nun geht man weiter nach links, bis man auf Morris trifft. Dieser hackt gerade Holz. Man spricht mit ihm alle Themen durch und geht dann weiter in den Stall.

Stall: Im Stall öffnet man die Schublade und entnimmt ihr den Zimmermannshammer. Außerdem sollte man die Weinflasche auf dem Tisch ansehen, um zu erkennen, daß sie aus dem Keller des Schlosses stammt.

Garten – vor dem Stall: Wieder draußen spricht man Morris auf die Weinflasche an, aber er gibt vor, sie geschenkt bekommen zu haben, was wohl recht unwahrscheinlich ist. Da man ihm aber nicht das Gegenteil beweisen kann, geht man erst einmal wieder zurück zum Haupteingang, dort nach vorne rechts und an der Treppe nach hinten.

Hinterer Garten: Dort sieht es ziemlich verwildert aus. Besonders den Springbrunnen sollte man sich genauer ansehen, dessen Wasser früher einmal kristallklar war. Dann will man später den Gärtner Henry bitten, den Brunnen zu reinigen.

Vorderer Garten: Nun geht man in den vorderen Garten. Am Fuß der Treppe stößt man auf Henry, mit dem man ausführlich redet. Anschließend geht man nach rechts hinten zum Gewächshaus.

Gewächshaus: Vor dem Gewächshaus findet man einen Häcksler, den man sich näher ansehen sollte. In diesem befindet sich Blut, das dort wohl kaum hingehört. Ins Gewächshaus kann man noch nicht hinein, denn auch diese Tür ist abgeschlossen.

Vorderer Garten: Man geht daher wieder zurück zu Henry und spricht ihn auf das Blut im Häcksler und das verschlossene Gewächshaus an. Ersteres kann er sich überhaupt nicht erklären, und das Gewächshaus schließt er inzwischen immer ab, damit Morris nicht in seinen Sachen herumwühlen kann. Natürlich wird er es einem sofort öffnen, wenn man hinein möchte.

Dachboden: Jetzt geht man wieder ins Schloß und auf den Dachboden. Mit dem Hammer entfernt man alle Bretter von der Tür zum Turm, hinein kommt man aber immer noch nicht, den auch diese Tür ist verschlossen. Den Schlüssel wird man aber von Victoria bekommen.

Gemeinschaftsraum: Victoria sitzt immer noch wie zu Beginn des Spiels im Gemeinschaftsraum. Man redet ausführlich mit ihr. So kann man viel von ihr über die anderen Personen im Schloß und dessen Geschichte erfahren. Insbesondere erfährt man, daß Markus Mordred in eine geheime Kapelle unter dem Schloß gelockt und dort ermordet haben soll. Markus selbst soll in einer geheimen Gruft bestattet worden sein, aber auch deren genaue Lage ist im Laufe der Zeit verloren gegangen. Und Victoria kennt das Gesicht auf dem zusammengesetzten Photo: Es handelt sich um ein Waisenkind, das William früher aufgenommen und im Stall hat wohnen lassen. Er sei wahnsinnig geworden und nach Ashburry gebracht worden. Über seinen weiteren Verbleib weiß Victoria nichts, aber von Bates weiß man ja, daß Henry sehr viel in Ashburry arbeitet. Im Verlauf des Gesprächs erzürnt man Victoria leider, und so bekommt man am Ende nicht den Schlüssel zum Turmzimmer, sondern muß unverrichteter Dinge wieder abziehen.

Erster Stock: Man geht wieder zu Samuels Zimmer und trifft dort Bates, der den Kamin angezündet hat, nun aber wieder nach unten in die Eingangshalle geht.

Eingangshalle: Hier spricht man mit Bates, der einem rät, sich bei Victoria zu entschuldigen. Man sollte ihn auch auf die Todesstelle von William ansprechen, dann begleitet er einen dorthin.

Vorderer Garten: Beim eingedrückten Zaun findet man ein merkwürdiges Symbol an der Turmwand, das vorher nicht da war. Es scheint sich um eine Rune zu handeln, und Samuel will es festhalten. Also braucht man nun den Photoapparat.

Gemeinschaftsraum: Zuerst geht man aber wieder zu Victoria und entschuldigt sich bei ihr. (Dazu muß man zuvor mit Bates über dieses Thema gesprochen haben. Hat man das bisher versäumt, kann man es nun in der Küche nachholen.) So erfährt man von ihr, daß sie gar keinen Schlüssel mehr für den Turm hat, sie hat ihn zerstören lassen. Wahrscheinlich habe William aber einen zweiten Schlüssel, darüber sollte man aber mit Dr. Hermann sprechen.

Bibliothek: Daher geht man in die Bibliothek und unterhält sich dort mit Dr. Heinz Hermann. Auch er findet die Selbstmordtheorie unwahrscheinlich und will einem mehr erzählen, aber nicht jetzt und hier, sondern erst am nächsten Tag. Immerhin kann man ihm klarmachen, daß man die persönlichen Sachen von William noch heute braucht und er verspricht, diese um 19:00 Uhr ans Haupttor des Schloßes bringen zu lassen. Danach geht man in den mittleren Bereich der Bibliothek und sieht sich den Globus genauer an. Darin ist ein Planetensystem (unvollständig) dargestellt, aber hier fehlt noch einiges, das man erst später

bekommt. Auf dem kleinen Tisch links findet man einen Plan von der Umgebung, mit dessen Hilfe man in Zukunft schneller von einem Ort zum anderen reisen kann, indem man einfach auf die entsprechende Stelle klickt. Danach geht man in den hinteren Bereich des Raums und sieht sich den Schreibtisch genauer an. Auf diesem liegt ein großes Buch: die Chronik der Familie. Nachdem man sich diese durchgelesen hat, holt man den Photoapparat.

Samuels Zimmer: Dort nimmt man den Photoapparat aus der Schublade. Er enthält leider keinen Film und die Filme in der Schublade sind aufgrund ihres Alters bereits unbrauchbar.

Erste Etage: Man klopft daher noch einmal an Roberts Arbeitszimmer an und redet mit ihm über das Waisenkind. Zuerst leugnet er, diese Person zu kennen, aber nach einer positiven Antwort gibt er dann doch zu, daß er jemanden im Sanatorium kennt, der diesem Mann recht ähnlich sieht. Nach Filmen gefragt erinnert er sich, daß oben in seiner Truhe noch Filme sein müßten. Wenn man die Truhe vorher schon untersucht hat und daher weiß, daß sie abgeschlossen ist, kann man Henry direkt nach dem Schlüssel für die Truhe fragen. Andernfalls muß man erst auf den Dachboden, die Truhe untersuchen und ihn dann fragen.

Dachboden: Mit dem soeben erhaltenen Schlüssel öffnet man Roberts Truhe auf dem Dachboden und entnimmt ihr einen Film, den man direkt in den Photoapparat steckt. Anschließend geht man in den Garten.

Vorderer Garten: Man kann nun an der Todesstelle von William ein Photo von dem Symbol an der Wand machen. Zudem kann man den Strauch rechts vom Turm (mit der rechten Maustaste) untersuchen, um darin ein seltsames unvollständiges Objekt zu finden.

Erste Etage: Erneut geht man zu Roberts Arbeitszimmer, um ihm den Schlüssel zurückzugeben. Man kann ihn auch fragen, wo man den Film entwickeln lassen kann; nämlich im Dorf Willow Creek bei Murray.

Küche: Bevor man ins Dorf geht, besucht man aber noch einmal Bates in der Küche und spricht in auf das im Strauch gefundene Objekt an. Er verweist einem nach längerem Zögern auf den Gärtner Henry, scheint aber selbst etwas zu verheimlichen.

Gewächshaus: Man geht also zu Henry und redet mit ihm über das Bild auf der Staffelei, das man sich vorher ansieht. Anschließend spricht man ihn auf den Gegenstand an, den man im Gebüsch gefunden hat. Nach längerem Drängeln gibt er zu, einen ähnlichen Gegenstand gefunden und bei Murry in Willow Creek verscherbelt zu haben. Den zugehörigen Pfandschein will er aber auf keinen Fall herausgeben. Nun sollte man sich noch einmal vor dem Gewächshaus den Häcksler ansehen. Dort ist alles Blut verschwunden und man bekommt Kopfschmerzen, so daß man eine Schmerztablette nehmen muß. Nun geht es mit Hilfe der Karte (oder über das Haupttor) nach Willow Creek.

Willow Creek

Im Dorf: Zunächst sieht man sich etwas im Dorf um. Man kann (muß aber nicht) mit dem Angler reden. Vor dem Pub findet man einen Ball spielenden Jungen. Man redet mit ihm und bietet ihm die Bonbons an (positive Antwort), dann verrät er einem seinen Namen. Anschließend betritt man den Pub.

Pub: Drinnen redet man erst einmal ausführlich mit dem Wirt Harry. Im Verlauf dieses Gesprächs erfährt man, daß der Gast Tom Schulden bei Harry hat und kein Bier mehr bekommen soll, bis er diese bezahlt hat. Nach diesem Gespräch redet man mit Tom und redet mit ihm über seine Schulden. Er will mehr über William erzählen, wenn man diese begleicht. Also geht man wieder zu Harry und begleicht Toms Fälligkeiten. Danach erzählt Tom, daß William öfters gegen Mitternacht in der Kirche war, also sollte man einmal mit dem Pfarrer reden.

Im Dorf: Man geht nun wieder nach draußen und über die Brücke auf die andere Seite. Hier kann man sich alles ansehen. Am vorderen Ende der Straße findet man Murrays Laden, aber der ist verschlossen und ein Schild kündigt an, daß er gleich wiederkommen werde. Das ist aber nicht der Fall, daher geht man wieder zurück zum Pub und fragt Vic, wo Murray denn sei. Vic hat diesen morgens aus dem Dorf gehen und noch nicht wiederkommen sehen. Erst morgen werde Murray wohl wieder in Willow Creek sein. Am Ende des Gesprächs wirft Vic seinen Ball durch das leider noch geschlossene Fenster des Pubs

und macht sich aus dem Staub. Wenn man mag, kann man nun auch noch mit den Anderen über Murray reden, aber mehr erfährt man nicht. Also geht man zur Pfarrkirche.

Pfarrkirche von Warmhill

Hinterer Friedhof: Zunächst geht man nach links an der Kirche vorbei zum hinteren Friedhof. Der ist sehr alt, und die meisten Inschriften sind inzwischen unleserlich verblaßt, aber Williams Grabstein findet man auf der linken Seite. Rechts davon befindet sich die Gruft des Vaters, auf der anderen Seite gibt es eine Gruft, deren Eigentümer man aber nicht kennt. Hier sieht man sich alles an und geht dann wieder nach vorne zur Kirche.

vor der Pfarrkirche: Bevor man zur Kirche geht, sollte man erst einmal ausgiebig mit dem Totengräber sprechen. So erfährt man, daß William tatsächlich nachts hier gewesen ist und dabei auch mit Pater Frederick gesprochen hat. Der ist z.Zt. aber in einer anderen Grafschaft. Nach dem Gespräch versucht man die Kirche zu betreten, aber weder der Haupt- noch der Nebeneingang sind offen. Also spricht man noch einmal den Totengräber an. Der will die Kirche in Abwesenheit des Pfarrers aber nicht öffnen. Inzwischen läutet die Kirchenglocke siebenmal (man muß sich aber vorher sowohl hier als auch auf dem Friedhof alles angesehen haben) und man begibt sich automatisch zurück nach Black Mirror, um den Boten von Dr. Hermann abzugeben.

Black Mirror

Haupttor: Der wartet auch schon am Haupttor und hinterläßt ein Päckchen. Sobald er gegangen ist, öffnet man dieses im Inventar und bekommt so Williams goldene Taschenuhr. Auch diese öffnet man und findet darin einen Papierfetzen mit einem Hinweis darauf, wo der Schlüssel zum Turm versteckt ist. Man muß also in die Bibliothek.

Bibliothek: Dort angekommen geht man in den hinteren Bereich an Williams Schreibtisch. Blau ist hier nur die Tinte im Tintenfaß (und diese kann man sicherlich als „blauen Vorhang der ungeschriebenen Worte“ interpretieren), also sieht man sich das Fäßchen ein wenig näher an. Darunter findet man einen Knopf, den man drückt. Daraufhin öffnet sich in der hinteren Ecke ein Geheimgang, dem man eine Schachtel entnehmen kann. Darin befinden sich Holzmodelle des Planeten des Sonnensystems. Mit diesen geht man in den mittleren Teil der Bibliothek und hier zu dem Globus. Man legt die Schachtel mit den Planeten auf den Rand des Globus und sieht ihn sich dann näher an. Es gilt nun, die Planeten in der richtigen Reihenfolge – entsprechend den realen Planeten im Sonnensystem – an die richtigen Stellen im Modell zu platzieren. Dabei soll die folgende Tabelle helfen.

| Planet | Lage Im Sonnensystem | Farbe | Lage im Kasten |
|---------|------------------------|-----------------|-------------------------|
| Merkur | erste Bahn von innen | dunkelrot | zweite Kugel von links |
| Venus | zweite Bahn von innen | lilafarben | vierte Kugel von links |
| Erde | dritte Bahn von innen | blau-weiß | fünfte Kugel von links |
| Mars | vierte Bahn von innen | hellrot | dritte Kugel von links |
| Jupiter | fünfte Bahn von innen | hellbraun | neunte Kugel von links |
| Saturn | sechste Bahn von innen | gelb (mit Ring) | achte Kugel von links |
| Uranus | siebte Bahn von innen | grün | siebte Kugel von links |
| Neptun | achte Bahn von innen | blau | sechste Kugel von links |
| Pluto | äußerste Bahn | weiß | erste Kugel von links |

Wenn man eine Planetenkugel falsch eingesetzt hat, kann man sie mit der rechten Maustaste wieder an den Rand platzieren und nun an die richtige Stelle setzen. Auf der nächsten Seite ist die korrekte Aufstellung noch einmal bildlich dargestellt. Hat man alles richtig gemacht, dreht sich die Bodenplatte des Sonnensystems weg und gibt einen Schlüssel frei, den man einsteckt. Nun geht es wieder zum Dachboden.

Williams Arbeitszimmer: Mit dem Schlüssel kann man endlich die Tür zum Turmzimmer öffnen und Williams Arbeitszimmer betreten. Kaum drinnen fällt die Tür zu und man ist eingesperrt, weil man den Schlüssel draußen hat stecken lassen. Also sieht man sich hier genauer um. Zuerst öffnet man den



Sekretär. Darin findet man einen schwarzen Turm eines Schachspiels und ein Schmuckkästchen. Wenn man dieses anklickt ertönt eine Musik, die Samuel bekannt vorkommt. Auch den Turm sollte man sich im Inventar genauer ansehen. Nach einem rechten Mausklick fährt der Turm ein Messer aus, das man gleich noch gut brauchen kann. Nun verläßt man die Nahansicht des Sekretärs und öffnet die Schublade. In der Schublade (in die Nahansicht der Schublade gehen) findet man ein Buch und in diesem einen kleinen Schlüssel. Dann tritt man etwas zurück und betrachtet (nicht in der Nahansicht des Schublade) die Schublade mit der rechten Maustaste. So findet man unter der Schublade Williams Tagebuch, welches man durchlesen muß. Dadurch erfährt man einiges über Williams Arbeit der letzten Zeit und was es in Zukunft für einen selbst zu tun gibt: man muß die fünf Schlüssel der Familienmitglieder finden. Mit dem kleinen Schlüssel aus dem Buch kann man nun die Truhe rechts von der Tür öffnen. In der Truhe untersucht man alles und nimmt sich dann die schwarze Kugel, die schon in Williams Tagebuch erwähnt wurde. Jetzt kann man das Arbeitszimmer auch wieder verlassen, und zwar indem man den schwarzen Turm mit ausgefahrenem Messer mit dem Riegel der Tür benutzt.

Draußen überfallen Samuel derart starke Kopfschmerzen, daß er zusammenbricht und erst wieder in seinem Bett aufwacht. Man schläft sich nun erst einmal aus.

Kapitel 2 – Zurück ins Licht

Nach einem Alptraum erwacht man und verläßt das Zimmer. Draußen wird man von Bates abgefangen, der einem berichtet, daß in der letzten Nacht Henry im Springbrunnen ertrunken ist. Inspektor Collier möchte im Gemeinschaftsraum mit Samuel sprechen, also begibt man sich dorthin. Der Inspektor will den Tod Henrys wegen dessen Trinkfreudigkeit als Unfall abtun, aber nach dem Alptraum, in dem man wohl Henrys Tod gesehen hat, kann man das nicht recht glauben und sollte der Sache selbst auf den Grund gehen.

Black Mirror

Hinterer Garten: Zuerst geht man in den hinteren Garten und zum Springbrunnen. Diesen untersucht man solange (auch mit der rechten Maustaste), bis man auf dem Boden etwas Glitzerndes erkennt. Da man aber nicht in das Wasser steigen will, muß man es erst ablassen. Daher geht man wieder ins Haus.

Eingangshalle: Bevor man sich um den Brunnen kümmert, geht man zuerst zu Victoria, die man in der Eingangshalle vorfindet. Mit ihr redet man über alle Themen und erfährt so, wo Dr. Hermann wohnt. Danach geht man in den ersten Stock.

Erste Etage: Oben sucht man Robert auf und spricht mit ihm über alles, er ist aber wieder sehr verschlossen und kaum mitteilend. Anschließend geht man in die Küche und dort in den nun offenen Keller.

Keller: Hier kann man alles untersuchen; so erfährt man auch, daß vom Brunnen aus Geheimgänge unter dem Schloß abgehen sollen. Weiter rechts findet man Bates, mit dem man sich ebenfalls über alle Themen unterhält. Er weiß auch, wie man den Brunnen entleeren kann. Weiter hinten gibt es eine Pumpanlage, die die gesamte Wasserversorgung im Schloß regelt. Mit dieser kann man auch den Brunnen be- bzw. entwässern. Also geht man durch das Gatter in den hinteren Teil des Kellers und betrachtet die Pumpe. An dieser fehlt ein Rad zum Regeln der Wasserstände, und außerdem hat man nicht wirklich eine Ahnung davon, was man hier tun muß. Also geht man zu Bates und spricht ihn auf die Pumpanlage an. Natürlich wird der Wasserstand des Brunnens mit dem zweiten Regler von rechts gesteuert: also dem, der fehlt. Allerdings soll der Wasserstand des Brunnens auch mit den anderen drei Reglern gesteuert werden können. Also geht man wieder nach hinten und geht an die Anlage heran. Man sollte hier erst einmal speichern, falls man sich zu sehr durcheinander bringen läßt. So kann man erst einmal ein wenig mit der Anlage herumspielen und die Funktionsweise kennenlernen. Jeder Regler regelt den Wasserstand bestimmter Säulen anders, dabei macht die rechte Maustaste das Gegenteil der linken Maustaste. In der untenstehenden Tabelle ist aufgelistet, welche Maustaste bei welchem Regler die Wasserstände bei welchen Säulen anhebt (↑), senkt (↓) oder gleich läßt (-). Wenn eine Säule leer bzw. voll ist, kann man natürlich kein Wasser mehr ablassen bzw. zufügen. Wer mag, kann sich damit selbst überlegen, wie man alles Wasser aus der dritten Säule entfernt.

| Regler (von links) | linke Maustaste | | | | rechte Maustaste | | | |
|-----------------------|-----------------|---------|---------|---------|------------------|---------|---------|---------|
| | Säule 1 | Säule 2 | Säule 3 | Säule 4 | Säule 1 | Säule 2 | Säule 3 | Säule 4 |
| 1 | ↑ | - | ↑ | - | ↓ | - | ↓ | - |
| 2 | ↑ | ↑ | ↑ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↑ |
| 4 | ↑ | - | ↓ | ↑ | ↓ | - | ↑ | ↓ |

Wer dazu keine Lust hat, muß das folgende tun: Hat man noch gar nichts verstellt, dreht man den Regler ganz rechts dreimal mit der linken Maustaste, dann den Regler ganz links zweimal mit der rechten Maustaste. Dann ist die dritte Säule ganz leer. Hat man schon ein wenig herumgespielt, so muß man es mit den Reglern 2 und 4 schaffen, den Pegelstand ganz links höher (oder mindestens so hoch) einzustellen wie den Pegelstand der dritten Säule. Dann kann man mit dem ersten Regler von links und der rechten Maustaste ebenfalls die dritte Säule entleeren. Hat man die dritte Säule entleert, wird auch der Springbrunnen entleert und man kann wieder nach oben gehen.

Hinterer Garten: Wenn man den Springbrunnen nun untersucht, erkennt man immer noch nicht viel. Am rechten Brunnenrand erkennt man aber erneut ein Symbol, von dem man erneut ein Photo macht. Rechts neben dem Symbol (erst in die Nahansicht des Symbols gehen) findet man im Schlamm einen kleinen Schlüssel, den man wohl im Wasser hat funkeln sehen. Diesen nimmt man an sich.

Gewächshaus: Anschließend geht man ins Gewächshaus und untersucht alles. Insbesondere öffnet man die rechte Schublade des Schreibtischs. In der findet man einen Flachmann und eine Metallkiste, die man mit dem soeben gefundenen Schlüssel öffnen kann. Darin findet man einen Brief von Henry an Victoria, in dem er Morris des Diebstahls bezichtigt. In der linken Schublade findet man nur Werkzeug.

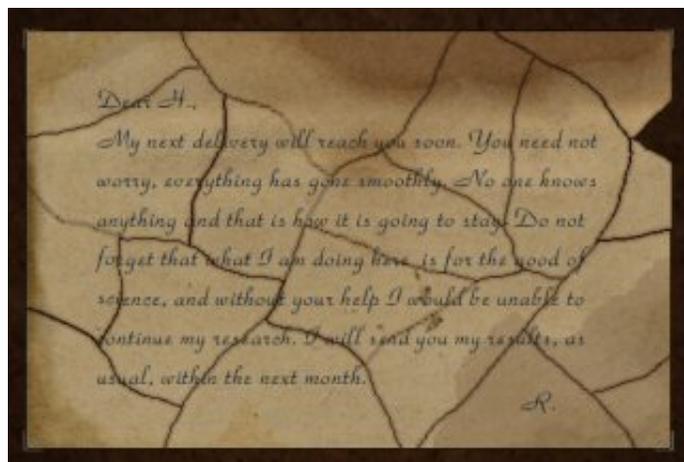
Stall: Nun geht man zum Stall und hinein und unterhält sich dort mit Morris über alles, insbesondere über Henrys Anschuldigungen. Morris gibt dann zu, Wein gestohlen zu haben, und man gibt ihm den Brief. Dann geht man zu Dr. Hermanns Haus, das man auf der Karte findet.

Dr. Hermanns Haus

Dort angekommen sieht man noch, wie Dr. Hermann etwas in den Müllcontainer wirft. Da es so stark regnet, bittet er einen ins Haus.

Leichenhalle: Unten im Keller redet man dann ausgiebig mit ihm. Obwohl er gestern versprochen hat, mehr zu erzählen, ist er jetzt sehr zugeknüpft. Auch will er einem nicht die persönlichen Gegenstände von Henry aushändigen, weil sie Beweismittel sind. Also muß man ihn irgendwie ablenken, das geht im Moment aber noch nicht. Im Moment verläßt man die Leichenhalle wieder und geht nach draußen.

Vor dem Haus: Hier geht man zu dem Müllcontainer, der ist aber mit einem Vorhängeschloß zugesperrt. Allerdings findet man neben dem Container eine kleine Mülltonne und in dieser einen zerrissenen Brief, den man wieder zusammensetzen muß. Dieses Puzzle ähnelt dem mit dem Photo im Kamin: wenn man die richtige Stelle für ein Puzzleteil gefunden hat, dann rastet es ein. Man muß nun den Brief wie unten dargestellt zusammensetzen, dann kann man ihn lesen.



Erdgeschoß: Anschließend klingelt man wieder und wird erneut eingelassen. Bevor man aber nach unten geht, kann man sich ruhig einmal ausgiebig im Erdgeschoß umsehen. Weiter nach oben in den ersten Stock kann man aber nicht gehen. Danach geht man wieder in den Keller.

Leichenhalle: Da Dr. Hermann sehr beschäftigt ist, sieht man sich erst einmal um. Bei den Waschbecken findet man leere Kanister, die früher Fixiermittel enthielten. Da Dr. Hermann also seine Obduktionsphotos selbst entwickelt, kann man ihn nun bitten, die eigenen Photos ebenfalls zu entwickeln. Nach einigem Zögern willigt er ein, er benötigt dafür aber neuen Entwickler, den man bei Murray in Willow Creek bekommen kann.

Willow Creek

Im Dorf: Vor dem Pub redet man ein wenig mit Vic und geht dann über die Brücke zum Leihhaus. Da Licht durch die Fenster scheint, ist diesmal geöffnet und man kann hineingehen.

Leihhaus: Hier gibt es eigentlich nur Ramsch, also redet man mit Murray und kauft bei ihm eine Flasche Fotoentwickler. Auch sollte man ihn auf den Pfandschein ansprechen, aber er will das seltsame Objekt

erst dann herausgeben, wenn man ihm diesen Schein zeigt. Da sich hier im Moment nichts machen läßt, verläßt man den Laden wieder und geht zum Pub.

Pub: Dort unterhält man sich mit Harry und anschließend ausgiebig mit Mark, bis man ihn mit Hilfe von 20 Pfund überzeugen kann, Dr. Hermann eine zeitlang abzulenken, damit man sich unten in der Leichenhalle ungestört umsehen kann.

Dr. Hermanns Haus

Leichenhalle: Danach geht man zu Dr. Hermanns Haus, klingelt und geht wieder nach unten in die Leichenhalle. Hier redet man mit Dr. Hermann, wartet aber eigentlich nur auf Mark. Irgendwann klingelt der auch endlich und Dr. Hermann verschwindet nach oben. Man untersucht nun den Schreibtisch hinten an der Wand. In dessen oberer Schublade findet man Modelliermasse, mit der man einen Abdruck des Schlüssels an der Wand weiter links bei der Spüle macht. Anschließend untersucht man noch die Schachtel in dem Regal links vom Schreibtisch. Darin findet man endlich Henrys Pfandschein. Kurz darauf erscheint dann auch wieder der Doktor und man verläßt sein Haus. Dann klingelt man aber noch einmal und geht wieder nach unten, um Dr. Hermann noch einmal um das Entwickeln der Bilder zu bitten. Er will das dann nach seiner Arbeit auch machen.

Willow Creek

Pub: In Willow Creek geht man zunächst wieder in den Pub und fragt Harry, wo man sich einen Schlüssel aus einem Abdruck erstellen lassen kann. Harry verweist dann auf Mark, also spricht man ihn an. Mark will den Schlüssel dann auch nachmachen, aber dazu braucht er eine Stunde.

Leihhaus: Also geht man erst noch einmal zum Pfandleiher Murray und gibt ihm den Pfandschein (einfach mit ihm sprechen). Nachdem man auch noch bezahlt hat, bekommt man das seltsame Objekt von ihm und kann dieses im Inventar mit dem im Garten von Black Mirror gefundenen Objekt kombinieren. Dann geht man wieder nach draußen und zum Pub.

Pub: Da man Mark hier nicht antrifft, fragt man Harry nach ihm, der hat ihn aber nicht mehr gesehen, seit man das letzte Mal hier war. Dann geht man kurz nach draußen und sofort wieder hinein, denn in der Zwischenzeit muß Mark kurz hier gewesen sein. Wenn man wieder mit Harry spricht, bekommt man nun von ihm den Schlüssel, den Mark angefertigt hat. Damit geht man wieder zu Dr. Hermanns Haus.

Dr. Hermanns Haus

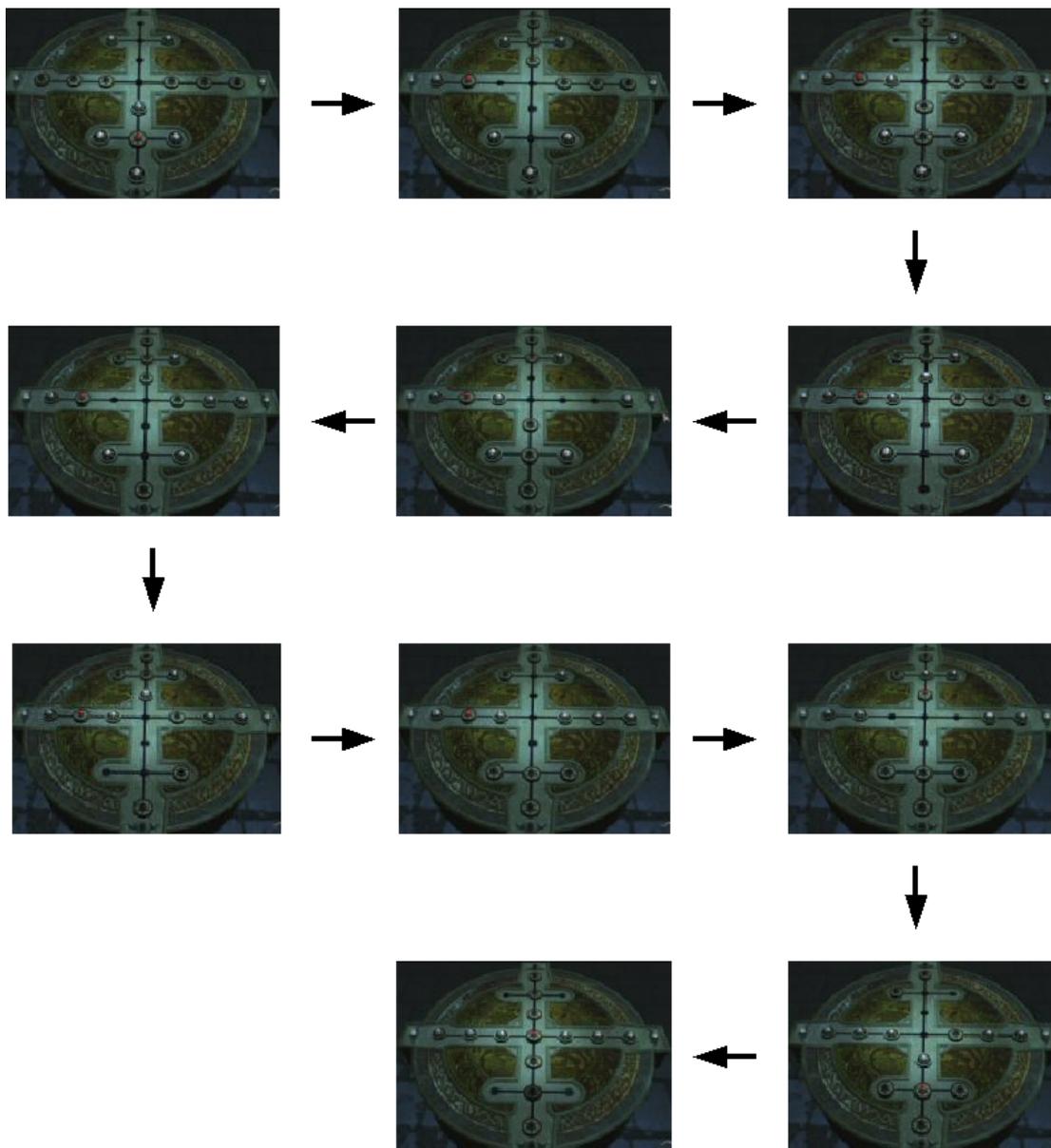
Vor dem Haus: Mit dem soeben erhaltenen Schlüssel öffnet man nun den großen Müllcontainer und entnimmt ihm die Kleider. Wenn man diese im Inventar mit der rechten Maustaste genauer untersucht, stellt man fest, daß darin etwas Festes eingenäht ist. Mit dem ausgefahrenen Messer der Schachfigur schneidet man dann die Naht auf und entnimmt der Kleidung einen Diamanten, den man im Inventar mit den zusammengesetzten seltsamen Objekten verbindet. Außerdem sollte man sich das Skelett und die Säcke ansehen. Dann schließt man den Container wieder und klingelt.

Leichenhalle: Wie gewohnt geht man nach unten in die Leichenhalle und fragt den Doktor nach den Bildern. Diese sind aber immer noch nicht fertig, man muß erst noch einmal in Willow Creek mit Vic reden. Dann bekommt man die Bilder ausgehändigt, sie liegen auf der Spüle. Anschließend verläßt man den Doktor und geht zur Kirche.

Pfarrkirche von Warmhill

Inneres der Kirche: Die Kirche ist nun geöffnet, man kann sie also endlich betreten. In einem Seitenflügel findet man eine verschlossene Tür, die kann man aber noch nicht öffnen. Beim Altarraum findet man nun auch endlich den Pfarrer Pater Frederick, mit dem man sich ausgiebig unterhält. Er kann einem auch die zuvor gefundene, verschlossene Tür öffnen (man muß sich diese aber erst angesehen haben).

Im Raum dahinter wird man allein gelassen und kann sich in aller Ruhe umsehen. Weiter links sieht man sich an einer Wand eine leuchtende Öffnung an, in die man anschließend das zusammengesetzte Runengebilde setzen kann. Daraufhin hebt sich aus dem Boden ein Altar, auf dem sich weiße und schwarze Diamanten in Form eines Kreuzes angeordnet befinden. Man muß hier die Positionen der 6 schwarzen und der 6 weißen Diamanten vertauschen (wie die noch weiter außen liegenden Markierungen andeuten; diese stimmen nämlich nicht mit den Farben der Diamanten überein). Das ist nicht allzu schwierig, man kann es ruhig einmal selbst ausprobieren. Wer dazu keine Lust, kann nach folgendem Schema vorgehen (jeweils erst auf den Diamanten klicken, den man verschieben will, und dann auf die freie Stelle, zu der er bewegt werden soll; man kann die Diamanten immer nur auf direkt benachbarte Felder schieben):



Wenn also alle schwarzen Diamanten senkrecht und alle weißen waagrecht stehen, hat man es geschafft und hört ein schleifendes Geräusch. Links vom Altar findet man einen Teppich auf dem Boden, den man nun wegzieht. Darunter findet man einen Treppe, die in eine Krypta führt.

Krypta: Unten ist es ziemlich dunkel, aber man erkennt an einem Pfeiler eine leuchtende Öffnung, die einem von oben her bekannt vorkommt. Also geht man wieder nach oben und holt sich dort das Runengebilde aus der Öffnung. Damit geht es erneut nach unten, wo man nun das Runengebilde in die leuchtende Öffnung steckt und es hell wird. Leider wird dabei auch der Weg nach oben versperrt. Also sieht man sich in aller Ruhe erst einmal um. In der Mitte findet man vier Sockel und jeweils daneben vier

Bücher. An den Sockeln soll man durch Drehung der Steinringe Buchstaben und damit (von oben nach unten gelesen) Wörter einstellen. Welche Wörter man zu wählen hat, verraten einem die Bücher in Form kleiner Rätsel, und in Williams Tagebuch ist das erste Wort bereits notiert: Atem. Insgesamt muß man

oben links: LOCH (das 'O' sieht eher wie ein '⊕' aus)
oben rechts: ATEM
unten rechts: KOHLE
unten links: ECHO

einstellen, dann wird Markus Gordons Sarg angehoben. Dessen Deckel schiebt man beiseite und sieht dann seinen schon lange verstorbenen Vorfahren. Dem nun offenen Sarg kann man einen Schlüssel und eine Chronik entnehmen. Diese liest man durch, dann wird es Zeit, nach einem Ausgang zu suchen. Dabei sollte man gegen den Kerzenständer weiter vorne stolpern (mit der rechten Maustaste), denn so lockt man eine Ratte hervor, die weiter rechts verschwindet. Diese verdächtige Stelle sollte man sich genauer ansehen. Dabei stürzt man ungewollt nach unten in einen Schacht.

Mine

Schacht: Hier unten ist es recht dunkel und man sollte erst einmal Licht machen. Rechts findet man ein rotes Ventil, an dem man zweimal dreht, bis es sich nicht mehr bewegen läßt. Weiter rechts findet man eine Schalttafel mit drei Hebeln, die man je in drei Stellungen bringen kann. Die damit 27 möglichen Kombinationen muß man durchprobieren, um die richtige zu finden. Wenn man

den linken Hebel in die mittlere Stellung,
den mittleren Hebel in die untere Stellung und
den rechten Hebel in die obere Stellung

bringt und dann rechts auf den runden Knopf klickt, geht endlich das Licht an. Man sammelt dann automatisch alle Gegenstände ein, die man beim Sturz verloren hat. Weiter links findet man ein Seil über dem Gitter. Rechts davon findet man im hinteren Bereich in einer Kiste einen Drahtschneider. Ganz links findet man ein Stromkabel, das aber ganz offensichtlich unter Strom steht. Wenn man das anfaßt, stirbt man augenblicklich, also sollte man die Finger davon lassen. Da dahinter aber der Ausgang liegt, muß man es dennoch loswerden. Dazu stellt man den Strom wieder ab (wieder auf den Knopf des Generators drücken). Dann ist es zwar wieder dunkel, aber nun kann man gefahrlos das Kabel mit dem Drahtschneider abschneiden. Anschließend macht man das Licht wieder an und geht zu dem Gitter rechts. Die Tür ist aber verschlossen; wenn man sie mit der rechten Maustaste untersucht, erkennt man, daß der Schlüssel auf der anderen Seite steckt. Daher schneidet man mit dem Drahtschneider ein Loch in das Gitter und holt sich dann den Schlüssel. Dann kann man die Tür aufschließen und diesen Raum verlassen.

Lager: Weiter links findet man in dem Haufen Dreck eine spitze Stange, die man einsteckt. Noch weiter links findet man ein Skelett auf dem Boden. Hier kann man sich einen Lappen nehmen. Wieder weiter links findet man einen Sicherungskasten, der aber abgeschlossen ist. Mit dem Messer der Schachfigur (eventuell erst mit der rechten Maustaste ausfahren) kann man diesen aufschließen. Im Kasten findet man Kabel und Sicherungen, im Moment kann man hier aber nicht mehr machen. Dann folgt man dem Gang weiter nach links (der andere Gang ist unpassierbar).

Fahrstuhlschacht: In diesem Raum findet man einen defekten Aufzug, den kann man aber erst später reparieren. Rechts neben dem Aufzug findet man ein Ölfaß auf einer Klappe (die man erst untersuchen muß), aber es ist voll und man kann es nicht bewegen. Also sticht man mit der spitzen Metallstange ein Loch in das Faß und läßt so genügend Öl auslaufen, um es doch zur Seite schieben zu können. Nun ist die Klappe zwar frei, aber sie ist zu schwer, um sie zu öffnen. Daher befestigt man das Seil an der Klappe und dann an der Lore. An dieser löst man die Bremse (rechte Maustaste) und schiebt sie dann ins Lager. Dabei reißt die Klappe ganz ab und man kann nun nach unten steigen.

In der nächsten Etage gibt es nichts Interessantes, also steigt man ganz nach unten.

Pausenraum: So gelangt man in einem ziemlich dunklen Raum, in dem man erst einmal Licht machen sollte. Erkennen kann man hier ein schwaches, rotes Licht. Dort findet man den Verteilerkasten, den man mit dem Messer öffnen kann. Drei von vier Kabeln sind hier nicht angeschlossen, und das muß man nun nachholen. Die richtige Kombination ist von links nach rechts

gelb (ist bereits angeklemt), grün, rot und blau.

Anschließend drückt man links auf den Knopf und es wird endlich hell. Auf dem Tisch erkennt man nun ein Tagebuch, das man sich durchlesen sollte. Auf dem Boden findet man ein Skelett, das man sich genauer (mit der rechten Maustaste) ansehen sollte. So bekommt man einen Schlüssel, mit dem man den linken Spind aufschließen kann. Darin findet man einen Revolver und Munition, die man im Inventar in den Revolver steckt. Außerdem findet man hier Pläne einer Maschine. Nun klettert man wieder nach oben in den Fahrstuhlschacht und geht dort weiter nach hinten links.

Maschinenraum: So kommt man in den Maschinenraum. Dort benutzt man die Pläne der Maschine mit dem Steuerpult. Danach geht man wieder nach unten in den Pausenraum.

Pausenraum: Hier muß man leider erkennen, daß der Generator nicht wie erwartet arbeitet, weil eines der Rohre defekt ist (dies muß man durch Anklicken feststellen). Bevor man es reparieren kann, muß man erst wieder nach oben in den Maschinenraum.

Maschinenraum: Hier taucht man den Lappen in die Pfütze und geht dann wieder nach unten in den Pausenraum.

Pausenraum: Mit dem feuchten Lappen kann man das Rohr nun abdichten, aber auch das hilft nur kurze Zeit, denn nun bleibt der Generator ganz stehen. Man guckt sich den Sicherungskasten an und erkennt, daß eine Sicherung herausgesprungen ist. Die muß man nun austauschen. Ersatz findet man im Lager.

Lager: Man geht also wieder nach oben in den Fahrstuhlschacht und von dort nach rechts zum Lager. Hier nimmt man sich aus dem Sicherungskasten eine Sicherung und geht dann wieder nach unten.

Pausenraum: Hier setzt man die Sicherung in den Verteilerkasten ein und startet den Generator dann wieder (Generatorsteuerung benutzen). Jetzt funktioniert alles und man klettert eine Etage nach oben, wo man den Fahrstuhl mit dem Knopf holen kann. Danach betritt man den Fahrstuhlkorb (den Knopf nochmals drücken) und läßt sich nach oben bringen.

Ausgang: Ganz in Freiheit ist man aber noch nicht, den noch versperrt ein Gatter den Weg nach draußen, und dieses ist – wie so oft in diesem Spiel – verschlossen. Da man sicherlich keinen Schlüssel findet, zerschießt man es einfach mit der Pistole. Dann kann man endlich nach draußen gehen. Leider wird man draußen aber von einem Wolf erwartet, den man schnell erschießen muß, wenn man nicht sterben will. Dann kann man aber endlich nach hause gehen.

Dort angekommen unterhält man sich noch ein wenig mit Victoria und Robert und geht dann schlafen. Wieder plagen einen fürchterliche Alpträume.

Kapitel 3 – Verborgenes Vermächtnis

Schloß Wales

Haupttor: Am nächsten Tag bricht man zum Schloß Wales auf und steht dann vor dem Haupttor. Um hineingelassen zu werden, klingelt man, aber scheinbar ist die Klingel defekt, denn niemand reagiert. Nach dem zweiten Klingeln untersucht man die Klingel mit der rechten Maustaste und erkennt so, daß es einen Wackelkontakt gibt. Also sieht man sich ein wenig um und findet in der Statue links vom Tor einen Nagel im abgebrochenen Bein. Diesen benutzt man mit der Klingel und läutet dann erneut. Diesmal erscheint der Hausmeister Louis und öffnet. Hereinlassen will er einen aber nicht, wenn man sich nicht ausweist. Also zeigt man ihm die Todesanzeige von William (wenn er schon wieder weg ist, muß man noch einmal klingeln) und wird dann eingelassen.

Im Schloß: Im Schloß unterhält man sich ausgiebig mit der Hausherrin Eleanor. Man übergibt ihr den Brief von Victoria und zeigt ihr das Bild von James, den sie erkennt. Man berichtet ihr von der defekten Klingel; sie bittet einen dann, Louis zu sagen, er solle die Klingel reparieren. Nach dem Gespräch kann man sich hier noch ein wenig umsehen oder aber direkt nach draußen gehen.

Schloßgarten: Man geht am Springbrunnen vorbei zur Weggabelung und sagt dort Louis, daß er die Klingel reparieren soll. Dann geht man weiter nach links in den alten Garten. Den darf man allerdings erst betreten, nachdem man Louis von der Erlaubnis Eleanors berichtet hat. Im alten Garten findet man direkt zu Beginn einen Wasserhahn, an dem ein Schlauch befestigt ist. Ein Draht hält die beiden zusammen, und genau den nimmt man sich nun. Noch weiter links kann man nach hinten durchgehen und kommt so zu einem alten Haus.

Altes Haus: Dessen Tür ist abgeschlossen, aber wenn man sie sich genauer ansieht (mit der rechten Maustaste), erkennt man, daß der Schlüssel von innen steckt. Daher schiebt man die Todesanzeige unter die Tür und schiebt den Schlüssel dann mit dem Draht durch das Schlüsselloch. Anschließend holt man sich den Schlüssel automatisch. Nun kann man die Tür öffnen und das alte Haus betreten. Drinnen geht man zu dem Schreibtisch auf der rechten Seite und geht näher heran. Aus der oberen Schublade nimmt man sich einen Füller, sonst gibt es hier nichts Interessantes. Links findet man auf dem Kaminsims eine schlafende Katze, die man weckt. Dadurch aufgeschreckt verschwindet sie in dem Schrank links, dabei fällt aber ein Schlüssel vom Sims. Diesen hebt man auf. Dann untersucht man die kleine Tür rechts vom Kamin. Diese ist verschlossen, aber mit dem soeben gefundenen Schlüssel kann man sie öffnen. Drinnen findet man ein Feuerzeug und eine Kerze. Dem Feuerzeug fehlt allerdings ein Docht. Daher schneidet man mit dem Messer den Docht der Kerze ab und setzt ihn in das Feuerzeug ein. Nun kann man mit dem jetzt funktionierenden Feuerzeug das Innere des Schrankes ausleuchten und die Zeitungsausschnitte an dessen Tür lesen. Dann betritt man den Schrank und öffnet die Geheimtür.

Durch den Geheimgang kommt man in Richards Labor, der sich durch das plötzliche Auftauchen so erschreckt, daß er eine Flasche fallen läßt. Man sollte sich ausführlich mit ihm unterhalten (positive Antwort) und ihm anbieten, Ersatz für die fallengelassene Flasche und damit das Oxydationsmittel zu besorgen. Bevor man geht, nimmt man sich eine leere Flasche vom Tisch links neben der Tür. Außerdem sammelt man die Scherben der fallengelassenen Flasche auf, auf der ein Etikett zu finden ist.

Nun geht man wieder durch den Geheimgang in das alte Haus. Da man das Anwesen nicht verlassen kann (man kann versuchen, das Schloß am Haupttor zu verlassen, das geht aber nicht), muß man den Ersatz für das Oxidationsmittel auf andere Weise besorgen. Man „macht“ sich daher selbst ein Oxidationsmittel. Dazu nimmt man sich den Teekessel vom Tisch und geht in den Garten.

Kapelle: Nachdem man das Haus wieder verlassen hat, geht man noch weiter nach links zur Kapelle. Hier sollte man sich umsehen. Im Boden findet man einen Blumentopf, den man sich genauer ansehen sollte, denn dann erkennt man, daß der Boden hier anders aussieht. In das Grab kommt man noch nicht hinein, denn dieses ist wie immer abgeschlossen.

Schloßgarten: Man geht zum Wasserhahn (dort, wo man sich früher den Draht besorgt hat) und füllt den Teekessel und die kleine Flasche mit Wasser. Danach geht man wieder ins alte Haus.

Altes Haus: Drinnen sammelt man die alte Zeitung und das Brennholz auf und steckt beides in den Ofen ganz links. Dann zündet man den Ofen mit dem Feuerzeug an und setzt den Teekessel darauf. Nun

geht man kurz vor das Haus und sofort wieder hinein, dann kommt bereits Dampf aus dem Teekessel. Mit dem kann man das Etikett von der Scherbe lösen. Außerdem kann man schon einmal die Tinte aus dem Füller in die kleine Flasche schütten, dann stimmt schon einmal die Farbe. Allerdings braucht man noch Kleber, um das Etikett an dieser Flasche zu befestigen.

Haupttor: Man geht wieder zum Haupttor und findet dort Louis, der die Klingel repariert. Auf dem Boden findet man einen Werkzeugkasten. An den kommt man aber nicht heran, solange Louis hier arbeitet.

Im Schloß: Man spricht nun mit Eleanor, die möchte, daß Louis den Rasen mäht.

Haupttor: Das sagt man direkt Louis, der will aber erst die Klingel reparieren. Da er sich nicht umstimmen lassen will, geht man wieder zu Eleanor.

Im Schloß: Man sagt ihr, daß Louis den Rasen noch nicht mähen will, sie aber besteht darauf, daß er das jetzt macht, weil sie abends nicht gestört werden will.

Haupttor: Das sagt man Louis, aber der Kerl weigert sich immer noch.

Im Schloß: Man geht daher erneut ins Schloß, diesmal will Samuel aber nicht mit Eleanor sprechen.

Schloßgarten: Geht man nun wieder in den Garten, findet man Louis beim Rasenmähen. Er hat seine Jacke über den Baum gehängt. Man kann ihn ansprechen und erfährt so, daß er den Schlüssel zum Grab hat, aber natürlich will er den nicht hergeben. Seine Jacke kann man noch nicht durchsuchen, da das Louis sofort bemerken würde. Da Louis jetzt hier arbeitet, kann man nun den Werkzeugkasten untersuchen.

Haupttor: Aus diesem holt man sich einen Kleber und ein Stück Draht. Mit dem Kleber kann man nun das Etikett auf die kleine Flasche kleben und schon hat man sein „Oxidationsmittel“. Danach geht man in den Garten.

Schloßgarten: Man legt nun das Stück Draht auf die Wiese, die Louis mäht, und zwar genau dann, wenn er einem den Rücken zukehrt und nach links geht. Der Draht verheddert sich dann im Rasenmäher und Louis verschwindet nach kurzer Zeit, um Werkzeug zu besorgen. Da kann man die Jacke untersuchen und findet darin einen Schlüssel. Diesen nimmt man an sich und geht dann Richtung Kapelle.

Grab von Dergham Gordon: Mit dem Schlüssel kann man das Grab öffnen und hineingehen. Drinnen sieht man sich um und sieht im hinteren Bereich drei Statuen mit den Namen Veine, Odire und Malite (Inschriften lesen). Jede dieser Statuen hält eine leere Schale. Da man mit diesen Namen nichts anfangen kann, besucht man noch einmal Richard.

Altes Haus: Hier geht man wieder in Richards Labor. Man übergibt ihm die kleine Flasche. Außerdem kann man Richard nach der Bedeutung dieser Wörter fragen, aber auch er muß erst nachsehen, woher diese Namen stammen. Dazu braucht man etwas Zeit, daher geht man wieder nach draußen.

Grab von Dergham Gordon: Wieder im Grab untersucht man den Sarg auf der rechten Seite und insbesondere das steinerne Schloß daran.

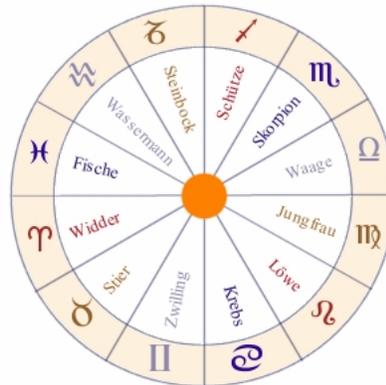
Altes Haus: Nun schaut man wieder bei Richard vorbei und fragt ihn, ob er bereits wegen der Namen der Statuen nachgesehen habe. Er ist aber noch nicht so weit und so geht man wieder nach draußen zum Grab.

Grab von Dergham Gordon: Auch wenn man sich das steinerne Schloß auf dem Sarg auf der rechten Seite schon angesehen hat, muß man das nun noch einmal tun, sonst sieht Richard nie nach. Das ist zwar recht blödsinnig programmiert, muß aber erledigt werden. Man geht also wieder zu Richard.

Altes Haus: Der hat inzwischen herausgefunden, wofür die Namen stehen: Veine ist der irische Gott der Zwietracht und steht für Blut, Odire ist die Druidengöttin der Erde und Malite ist der Gott des Grundwassers. Man kann Richard nun auch direkt nach Blut fragen. Das bekommt man auch von ihm, man kann es sich aus dem Gefrierschrank nehmen. Auch das Wasser kann man sich schon besorgen: man nimmt sich einfach den Teekessel vom Ofen.

Grab von Dergham Gordon: Die Erde bekommt man vor dem Grab bei dem Blumentopf. Anschließend geht man ins Grab und legt das Blut in die linke, die Erde in die mittlere und das Wasser aus dem Kessel

in die rechte Schale. Daraufhin hebt sich ein Altar aus dem Boden. Hier muß man nun ein Schiebepuzzle lösen. Links oben in der Ecke beginnend muß man nun alle Symbole außen im Uhrzeigersinn entsprechend den Zeichen des Tierkreises anordnen. Diese sind der Reihe nach Widder, Stier, Zwilling, Krebs, Löwe, Jungfrau, Waage, Skorpion, Schütze, Steinbock, Wassermann und Fische (wie untenstehend gezeigt).



Unter allen vier Ecken findet man die dort zu plazierenden Tierkreiszeichen (nur das oben links muß am Ende frei bleiben), das sollte ebenfalls beim Lösen des Rätsels helfen. In der Mitte muß man die Plättchen ohne Zeichen so anordnen, daß der Pfeil darunter komplett sichtbar ist. Die korrekte Anordnung sieht wie folgt aus:



Einen vollständigen Lösungsweg kann man hier nicht angeben, da die Lage der einzelnen Plättchen am Anfang zufallsgeneriert ist. Hat man das Rätsel gelöst, erscheint ein Steinschlüssel, den man an sich nehmen kann. Mehr kann man hier im Moment nicht machen, also geht man wieder nach draußen und wird prompt von Louis überrascht, der das Grab wieder abschließt. Man muß also noch einmal des nachts hierher, weil man ja noch nicht den zweiten symbolischen Schlüssel hat. Da man kaum auf Louis Hilfe rechnen kann, geht man mal wieder zu Richard.

Altes Haus: Da man recht hartnäckig ist, will einem Richard helfen, wieder ins Grab zu kommen. Allerdings muß man ihm als Gegenleistung in der Nacht bei einem seiner Experimente helfen. Bis dahin legt man sich aber im Schloß zur Ruhe.

Schloßgarten: Nachdem man aufgewacht ist und sich über den Balkon nach unten gehangelt hat, geht man durch den Schloßgarten zum alten Haus. Dieses ist aber von innen verschlossen und man muß erst auf sich aufmerksam machen. Wenn man wieder zurück Richtung Schloß geht, erkennt man kurze Zeit später auf dem Boden einige kleine Steine. Diese hebt man auf und wirft einige auf das Turmfenster weiter rechts. Man muß insgesamt zweimal werfen, bevor man trifft. Dann endlich macht man Richard auf sich aufmerksam und geht zum alten Haus.

Altes Haus: Drinnen hilft man Richard bei seinem Experiment, aber da er das falsche „Oxidationsmittel“ verwendet, explodiert die Apparatur. Trotzdem hilft einem Richard wie versprochen und man bekommt Säure zum Durchhätzen des Schlosses von ihm. Diese steht auf dem Tisch im Hintergrund.

Grab von Dergham Gordon: Nun geht man wieder zu Derghams Grab und zerstört das Schloß mit der Säure. Dann geht man hinein und benutzt den Steinschlüssel mit dem steinernen Schloß auf dem rechten Sarg. Dadurch verschiebt sich der linke Sarg und gibt einen Geheimgang frei. Diesem folgt man nach unten, aber schon nach kurzer Zeit versperrt erneut ein Gitter den Weg. Dessen Schloß sollte man sich genauer ansehen, denn es kommt einem bekannt vor. Um seinem Gedächtnis auf die Sprünge zu helfen, geht man erneut zu Richard.

Altes Haus: Ihn fragt man nach dem Schloß, und er erkennt darin ein altes Familiensymbol. Eleanor hat ein solches in ihrem Schmuckkasten im Wohnzimmer. Da das Schloß des nachts abgeschlossen ist, bekommt man von Richard auch noch einen Schlüssel; der liegt wieder auf dem Tisch hinten.

Im Schloß: Im Wohnzimmer geht man direkt zum Schmuckkasten auf dem kleinen Tisch links neben dem Kamin. Man sieht sich den Schmuckkasten genauer an und erkennt so, daß sich auf 9 abwechselnd schwarzen und weißen Flächen je zwei Pferde schwarzer und weißer Farbe in den Ecken befinden. Das Symbol in der Mitte zeigt einem aber, das die Farben der Pferde zu vertauschen sind. Das muß man machen, indem man die Pferde wie die Springer beim Schachspiel bewegt. Springer können sich im Schach auf eine von acht Arten bewegen (wenn das Schachbrett dies zuläßt: man darf natürlich nicht neben dem Brett landen):

1. zwei Felder nach rechts und eines nach unten
2. zwei Felder nach links und eines nach unten
3. zwei Felder nach rechts und eines nach oben
4. zwei Felder nach rechts und eines nach oben
5. ein Feld nach rechts und zwei nach unten
6. ein Feld nach links und zwei nach unten
7. ein Feld nach rechts und zwei nach oben
8. ein Feld nach links und zwei nach oben

Man klickt einfach ein Pferd an und dann die Stelle, auf die man es bewegen möchte, schon wird es versetzt (wenn der Zug erlaubt ist). Auf folgende Weise kann man diese Rätsel lösen (die neun Felder seien wie nebenstehend durchnummeriert):

| Zug Nr. | Zug |
|---------|-------|
| 1 | 3 → 4 |
| 2 | 9 → 2 |
| 3 | 4 → 9 |
| 4 | 7 → 6 |
| 5 | 1 → 8 |
| 6 | 6 → 1 |
| 7 | 8 → 3 |
| 8 | 2 → 7 |
| 9 | 9 → 2 |
| 10 | 3 → 4 |
| 11 | 4 → 9 |
| 12 | 1 → 8 |
| 13 | 7 → 6 |
| 14 | 6 → 1 |
| 15 | 2 → 7 |
| 16 | 8 → 3 |



Sobald man die Pferde vertauscht hat, öffnet sich die Schmuckschatulle, so daß man ihr einen Schlüssel entnehmen kann.

Grab von Dergham Gordon: Mit diesem geht es wieder in das Grab und nach unten. Diesmal ist die Tür schnell entriegelt und man kann die Grabkammer dahinter betreten. Hier sollte man vorsichtig sein, denn man kann leicht sterben. Insbesondere sollte man den Monolithen genauer betrachten, dann bekommt man den Hinweis, daß man nicht seinen eigenen Kopf hinhalten sollte. Ersatzköpfe bzw. -schädel findet man hier unten ja genug, und die links vom Eingang kann man sich sogar genauer ansehen. Der dritte von rechts sieht anders aus, er ist gespalten (anklicken), und genau diesen Schädel kann man mit den Steinen vom Inventar nach unten stoßen. Dabei zerschellt er allerdings. Wenn man sich den zerborstenen Schädel nun genauer ansieht, erkennt man, daß darin ein Totenkopfschlüssel versteckt war. Der ist aber ärgerlicherweise hinter ein Gitter gerollt, und man kommt nicht so ohne weiteres an ihn heran.

Altes Haus: Ein geeignetes Hilfsmittel findet man im alten Haus. Dort kann man sich rechts neben dem Kamin einen Schürkaken nehmen.

Grab von Dergham Gordon: Mit diesem angelt man sich nun den Schlüssel und steckt den in die Öffnung auf dem Monolithen. Das deaktiviert eine Guillontinenfalle beim Sarg ganz links, die einen sonst geköpft hätte. So aber kann man gefahrlos den Sarg öffnen und ihm den zweiten heiligen Schlüssel entnehmen. Danach kann man wieder nach Hause fahren.

Kapitel 4 – Vergessene Schuld

Black Mirror

Erneut plagen einen Alpträume, die sich auch wieder bestätigen. Robert ist spurlos verschwunden, und ein Junge wurde im Wald umgebracht. Hier kann man im Moment nicht viel machen, also geht man erst einmal ins Dorf.

Willow Creek

Pub: Zunächst geht man in den Pub und redet dort mit Harry, vorallem aber mit dem Totengräber. Der weiß nämlich, wo der tote Junge gefunden wurde. Dieser Ort erscheint dann auf der Karte und man kann sich direkt dorthin begeben.

Steinkreis

Hier trifft man nicht unerwartet wieder auf Inspektor Collier, mit dem man ausgiebig redet. Anschließend sieht man sich hier ein wenig um. Der Menhir links ist besonders interssant, denn darauf befindet sich wieder ein Symbol. Da man keinen Photoapparat mehr hat, zeichnet man das Symbol einfach ab (man benutzt dazu das Tagebuch mit dem Symbol). Außerdem sollte man sich die Pflanze auf der linken Seite (mit beiden Maustasten) ansehen, denn so erkennt man, daß dazwischen ein Stück Stoff liegt. Solange der Inspektor aber hier herumwusselt, kann man es sich nicht nehmen. Also muß man ihn ablenken. Dazu schüttet man das Blut aus dem Inventar auf den Stein auf dem Boden und macht den Inspektor dann auf diese „Spur“ aufmerksam. Nun kann man sich das Stoffstück bei der Pflanze nehmen und im Inventar genauer untersuchen: es handelt sich um ein Taschentuch mit dem Wappen der Gordons. Hier ist nun alles getan und man besucht Dr. Hermann.

Dr. Hermanns Haus

Leichenhalle: Wie üblich klingelt man, um eingelassen zu werden und geht dann nach unten. Man spricht nun mit Dr. Hermann über alle Themen, um alle Neuigkeiten zu erfahren, und geht dann wieder.

Black Mirror

Haupttor: Im Briefkasten vor dem Tor findet man einen Brief, den man sich durchliest. Dann geht man durch den Garten zur Küche.

Küche: Dort kann man sich bei Bates nach dem Verbleib von Victoria erkundigen: sie hat sich auf ihr Zimmer zurückgezogen.

Erste Etage: Genau sie sucht man jetzt auf und spricht mit ihre über alle Themen. Man soll nun nach Ashburry gehen und dort nach dem Verbleib von Robert forschen. Auch dieser Ort erscheint noch auf der Karte und man kann direkt hinreisen.

Ashburry

Haupttor: Da in der Nacht natürlich abgeschlossen ist, muß man klingeln; aber man kann die Krankenschwester überzeugen, einen einzulassen.

Eingangshalle: Drinnen redet man ausführlich mit der Krankenschwester und erfährt so, daß James ausgebrochen ist. Nach dem Gespräch sieht man sich das Gitter links an, aber man kommt einfach nicht in James' Zimmer. Also verläßt man das Gebäude und sieht sich ein wenig draußen um.

Garten: Man geht links um das Sanatorium herum und kommt so zu einer Tür. Rechts davon kann man sich einen Hammer von dem Wellblechdach nehmen und eine Spritze in der Mülltonne darunter. Außerdem sollte man sich den Kasten Bier genauer ansehen, der hier noch nicht lange steht. Links von der Tür findet man ein kleines Fenster, daß man sich genauer ansieht. Durch dieses sieht man einen Thermostaten, und einer der Gitterstäbe ist locker. Man haut nun mit dem Hammer auf den Ziegelstein darunter, dann wird der Hausmeister aufmerksam und kommt aus der Tür heraus. Anschließend klopft man an die Tür und redet ausführlich mit ihm. Dann geht man wieder ins Sanatorium.

Eingangshalle: Hier spricht man mit der Krankenschwester über alle Themen und bittet sie insbesondere, einmal zuhause anzurufen, ob Robert wieder aufgetaucht wäre. Kaum ist sie verschwunden, kann man hinter den Tresen gehen und sich die Vase nehmen. Wenn man diese im Inventar untersucht, erkennt man, daß sie auf der Unterseite einen Schlitz hat. Nun holt man aus der Brieftasche eine Münze und benutzt diese dann mit der Vase. So bekommt man einen Schlüssel, mit dem man den Arzneischränk öffnen kann. Aus diesem nimmt man sich ein Beruhigungsmittel, dann kommt die Schwester wieder. Außerdem befeuchtet man noch das Taschentuch in dem Brunnen mitten in der Eingangshalle.

Garten: Man geht wieder zum Hausmeister. Dort zieht man das Beruhigungsmittel mit der Spritze aus der Flasche und spritzt es dann in eine der Bierflaschen. Nun betrachtet man wieder das kleine Fenster und schlägt mit dem Hammer solange auf den Ziegelstein, bis man die Stange wegnehmen kann (Samuel sagt zwar immer wieder, dass er das nicht machen kann, davon sollte man sich aber nicht abschrecken lassen). Nun kann man das feuchte Taschentuch auf den Thermostaten legen und es wird richtig warm. Dadurch bekommt der Hausmeister Durst und holt sich eine Bierflasche. Kurze Zeit später ist der eingeschlafen und man kann in den Heizungsraum.

Heizungsraum: Hier untersucht man den großen Kohlehaufen mit der rechten Maustaste und findet darin eine kopflose Puppe. Untersucht man diese im Inventar, so bekommt man einen Faden. Danach geht man in den hinteren Teil des Raums und betrachtet insbesondere die Pinnwand genauer. Zum einen findet man an deren unteren Rand einen kleinen Schlüssel, zum anderen hängt hier der Dienstplan des Heizers. Schließlich steckt man noch eine Stecknadel ein, die man im Inventar mit dem Faden verbinden kann. Und zuletzt findet man überdeutlich die Zahl „1918“ auf einem Poster, das hier hängt. Weiter links findet man eine Tür mit einem Zahlenschloß daneben. In die Öffnung oben steckt man den kleinen Schlüssel, dann hilft einem die Zahl 1918 weiter. Nachdem man sie eingegeben hat, drückt man auf den Knopf unten rechts und öffnet so die Tür rechts. Durch diese kommt man in den Zellentrakt des Sanatoriums. Leider sitzt dort ein Arzt und man muß sich sofort wieder zurückziehen.

Eingangshalle: Um ihn loszuzwerden, geht man wieder zu der Krankenschwester in der Eingangshalle und fragt sie nach den Dienstplänen. Netterweise hat sie kein Problem damit, diese auszuhändigen. Nun kann man wieder in den Heizungsraum.

Heizungsraum: Dort geht man zur Sprechanlage und wendet den Dienstplan darauf an. Daraufhin muß der diensthabende Arzt nach oben in die Eingangshalle und der Weg ist frei.

Zellentrakt: Man geht an den Zellen vorbei, bis man vom Patienten Ralph angesprochen wird. Man sollte ausführlich mit ihm reden; auf diese Weise erfährt man, daß er wohl seine Puppe sucht. Da die noch keinen Kopf hat, sollte man den erst suchen. Man findet ihn (mit der rechten Maustaste) in dem Mülleimer weiter rechts. Mit der Nadel und dem Faden kann man sie wieder annähen (erst Kopf im Inventar auf Puppe anwenden und dann mit Nadel und Faden bearbeiten) und gibt sie dann Ralph. Der will nun aber erst mit seiner Puppe reden und nicht – wie versprochen – Samuel helfen. Wenn man aber positiv mit ihm redet, hilft er einem doch. So erfährt man, daß James die Zelle links von Ralph hat, daß diese aber abgeschlossen ist und das Dr. Smith die Schlüssel dafür hat. Inzwischen ist der Arzt wieder an seinem Platz, so daß man nicht mehr zurück kann. Also sieht man sich ein wenig vor der Zelle um. Ganz rechts sieht man sich das vergitterte Fenster an. Danach schaltet man das Licht mit dem Lichtschalter über dem Mülleimer aus und verfolgt das Kabel bis zur Lampe. Nun zieht man an dem Kabel und verbindet das lose Ende mit dem Gitter. Dann legt man die Spieluhr ans unteren Ende des Zauns und drückt wieder den Lichtschalter. Samuel versteckt sich dann automatisch und Dr. Smith sieht nach dem Rechten. Dabei erhält er einen Schlag. Samuel nimmt sich die Spieluhr nun automaish wieder. Anschließend untersucht man den Arzt mit der rechten Maustaste und findet so seine Schlüssel.

James' Zelle: Mit diesem kommt man in James' Zelle. An der Wand findet man ein Bild mit einem Auge, das man sich näher ansehen sollte. Nachdem man es abgenommen hat (rechte Maustaste), erkennt man dahinter ein Loch. Durch dieses kann man mit Ralph reden, dann erfährt man mehr über Robert.

Anschließend untersucht man das Loch in der Matraze, dann findet man eine Tagebuchseite von James, die man in Inventar durchlesen kann. Dann nimmt man sich noch James' letzte Zeichnung von der Staffelei. Ärgerlicherweise ist der Arzt wieder wachgeworden und sperrt Samuel in der Zelle ein. Also redet man schnell noch einmal mit Ralph und erfährt so, wie James flüchten konnte. Wie er kriecht man unter das Bett und kann sich durch die Kanalisation befreien. Man verläßt das Sanatorium wieder und geht zurück zum Schloß.

Black Mirror

Küche: Man sieht sich James' letztes Bild im Inventar an und fragt dann Bates, den man in der Küche findet, nach dem Ort, den man auf dem Bild gesehen hat. Er erkennt darin der Leuchtturm von Sharpedge. Der entsprechende Ort taucht dann auf der Karte auf.

Sharpedge

So kann man direkt dorthin reisen. Man sollte am besten direkt speichern, weil man in Bälde wahrscheinlich sterben wird. Man kann sich hier erst einmal umsehen, aber am Ende muß man um den Leuchtturm herumgehen. Dabei wird man k.o. geschlagen. Als man wieder aufwacht, liegt man gefesselt auf dem Boden und James schaufelt schon ein Grab. Wenn man sich hier zu viel Zeit läßt, segnet man das Zeitliche. Also löst man schnell mit dem Turmmesser die Fesseln. Aber selbst dann kann man noch sterben, wenn man James nicht schnell genug davon überzeugt, daß man zu William gehört. Man spielt ihm die Melodie der Spieluhr vor, dann wird einem James nichts mehr tun. Man muß sich aber beeilen, sonst stirbt man. Nun kann man ausgiebig mit James reden. So erfährt man, daß er den dritten heiligen Schlüssel in der Kanalisation unter dem Schloß versteckt hat, die über ein Abwasserrohr im Keller des Schloßes zu erreichen ist.

Black Mirror

Küche: Man geht wieder in die Küche und nimmt sich den Schlüssel rechts neben der Tür zum Keller. Mit diesem schließt man die Tür auf und geht nach unten.

Keller: Unten nimmt man sich das Seil mit dem Haken vom Brunnen. Im Inventar kann man beide miteinander verbinden. Es gibt hier drei Kanalschächte, von denen nur der rechts vom Brunnen kein Wasser enthält. Das kann man feststellen, indem man Münzen in die Schächte wirft. Neue Münzen findet man jeweils in der Brieftasche. Wenn man in den richtigen eine Münze geworfen hat, kann man ihn öffnen und in die Kanalisation hinuntersteigen.

Kanalisation: Vor dem Brunnen findet man ein Zahnrad, das man weiter rechts bei dem Mechanismus einsetzen kann. Offensichtlich fehlt hier noch ein weiteres Zahnrad, das man nun suchen geht. Dazu geht man weiter nach hinten und kommt in einen anderen Bereich. Links findet man ein Gitter, das man näher untersucht. So findet man darin eine lockere Stange, die man herausnimmt. Weiter rechts erkennt man eine Öffnung. In diese kann man die Stange stecken, aber diese stellt sich als zu dick heraus (sollte man die Stange schon mit dem Seil und dem Haken verbunden haben, kann man sie im Inventar wieder mit der rechten Maustaste lösen). Noch weiter rechts findet man ein Rad, das durch ein Vorhängeschloß gesichert ist. Letzteres öffnet man mit der Säure von Richard. Aber auch jetzt kann man das Rad noch nicht bewegen, es klemmt immer noch. Im brackigen Wasser findet man auch ein Zahnrad, aber das kann man noch nicht herausfischen.

Keller: Man geht nun wieder in den Keller und schleift die Stange etwas an der Schleifmaschine ab. Dann geht man wieder nach unten.

Kanalisation: Nun paßt die Stange in die Öffnung in der Wand und man kann die Stange als Hebel benutzen. Wenn man jetzt an dem Rad dreht, strömt Wasser in das Becken und treibt das Zahnrad nach links. Dort kann man es sich nun angeln. Allerdings muß man dazu die Stange mit der Schnur und dem Hacken verbinden, um eine Angel zu erhalten. So bekommt man das zweite Zahnrad, das man weiter vorne bei dem Mechanismus einsetzt (dort, wo man in der Kanalisation angekommen ist). Dann dreht

man an dem roten Rad und geht wieder in den hinteren Bereich. Das Wasser ist jetzt völlig abgelaufen und man kann die Treppe nach unten gehen. Dort findet man eine Truhe und darin den dritten heiligen Schlüssel. Dann betrachtet man noch das Relief an der Wand, das sagt einem aber nichts. Stattdessen bekommt man Kopfschmerzen und geht auf sein Zimmer.

Kapitel 5 – Geständnis der Wahrheit

Black Mirror

Erneut hat man schlimme Alpträume. Und Bates weckt Samuel mit Nachrichten, die Schlimmes befürchten lassen. Man soll sofort zum Sanatorium Ashburry aufbrechen.

Ashburry

Haupttor: Da immer noch abgeschlossen ist, klingelt man und wird auch prompt eingelassen.

Eingangshalle: Drinnen erfährt man von der Krankenschwester, daß Robert tot ist und das James neben im saß. Aus diesem Grund wurde er wieder eingeliefert. Man bittet sie daher, James besuchen zu dürfen.

James' Zelle: Zusammen mit ihr muß man dann erkennen, daß James sich in seiner Zelle erhängt hat. Während die Schwester den Arzt holen geht, durchsucht man schon einmal James' Zelle. Beim Untersuchen der Leiche findet man Roberts Schlüssel. Außerdem prangert in großen Buchstaben Samuels Namen an der Wand. Schließlich erkennt man, daß das Loch zu Ralphs Zelle zugegipst worden ist. Mit dem Messer kratzt man es wieder auf. Dabei bricht allerdings die Klinge ab. Nun redet man mit Ralph über James, der nicht der Mörder war. Danach erscheint Dr. Smith und wirft einen aus der Zelle.

Sharpedge

Also begibt man sich wieder zum Leuchtturm und sieht sich genauer um. Links neben dem Eingang bemerkt man ein Loch im Mauerwerk, daß man mit dem Feuerzeug ausleuchten kann. So erkennt man auch hier ein Symbol, das man in Williams Tagebuch abmalt. Danach verläßt man Sharpedge wieder.

Dr. Hermanns Haus

Vor dem Haus: Wie üblich klingelt man, aber diesmal macht keiner auf, auch nicht nach dem zweiten Klingeln. Dann erkennt man, daß die Tür nur angelehnt ist und geht nach unten in die Leichenhalle.

Leichenhalle: Auf dem Obduktionstisch liegt eine verdeckte Leiche, die man sich ansehen muß. Dr. Hermann liegt hier und zwar kopflos. Also ist auch dieser Traum war geworden. Der Kopf liegt im Mülleimer, den man vor Schreck umstößt. Das ist zuviel und man muß sich übergeben. Danach muß man aber noch einmal an die Leiche heran. Wenn man sie untersucht, erkennt man, daß sie etwas in ihren Händen hält, aber da die Leichenstarre bereits eingesetzt hat, kommt man nicht heran. Nun geht man zu dem Tisch ganz hinten und macht die Lampe an. In der oberen Schreibtischschublade kann man dann unter dem Buch leere Plastikhüllen finden. Vom Tisch nimmt man sich noch die Zange mit. Mit dieser kommt man dann auch an die schwarzen Haare in der Hand des Toten heran. Diese Haare steckt man in eine der leeren Plastikhüllen und will sie nun mit den Haaren von James vergleichen, der für den Mörder gehalten wird. Beim Waschbecken findet man noch – wie bei allen anderen Toten auch – ein Symbol, daß man wieder in Williams Tagebuch zeichnet. Dabei hat man wieder eine Vision. Auf dem Weg nach oben begegnet man Inspektor Collier, der einen aber ziehen läßt.

Ashburry

Haupttor: Man begibt sich nun wieder zum Sanatorium und klingelt wie gehabt. Erneut wird man problemlos eingelassen und geht nach drinnen.

Eingangshalle: Die Krankenschwester berichtet, daß James' Leichnam in die Kapelle auf dem alten Friedhof des Sanatoriums gebracht worden ist. Also geht man dorthin.

Friedhof: Den Friedhof kann man sich genauer ansehen, aber es gibt hier nicht wirklich etwas zu entdecken, abgesehen von der Kapelle. Die ist aber abgeschlossen (das muß man aber feststellen).

Garten: Daher geht man zurück zum Sanatorium und spricht den Hausmeister an, der gerade Kohlen schaufelt. Der hat zwar den Schlüssel für die Kapelle, aber den will er auch nach einem Bestechungsversuch nicht herausgeben. Daher muß man auf andere Weise an den Schlüssel herankommen. Zunächst geht man weiter Richtung Eingangshalle, steigt aber kurz vorher in die Kanalisation und kommt so wieder in James' Zelle.

Zellentrakt: Im Moment sitzt Dr. Smith nicht an seinem Platz, daher kann man gefahrlos nach hinten und weiter in den Heizungsraum gehen.

Heizungsraum: Hier kann man im vorderen Bereich den linken Spind öffnen und daraus zwei Gummistiefel entnehmen. Ferner nimmt man sich den Lappen von dem Gitter vor dem Kohlehaufen. Links sieht man den Ofen, dessen Tür man aber wegen der großen Hitze nicht öffnen kann.

James Zelle: Daher geht man zurück in James Zelle und befeuchtet den Lappen an dem tropfenden Wasserhahn. Alternativ kann man ihn auch im Brunnen in der Eingangshalle naß machen, aber dann muß man durch James' Zelle und den Garten ganz außen herumgehen.

Heizungsraum: Mit dem feuchten Lappen kann man nun die Ofentür öffnen. Oben öffnet man dann noch mit dem roten Ventil das Abluftrohr und wirft die Gummistiefel in den Ofen. Sofort entwickelt sich dicker, schwarzer Rauch.

Garten: Sofort darauf geht man durch den Zellentrakt in James' Zelle und verläßt dieser wieder durch den Geheimgang unter dem Bett. So kommt man erneut in den Garten und geht nach links zur Tür des Heizungsraums. Diese steht offen, weil der Hausmeister nach dem rechten sieht. Glücklicherweise hat er die Schlüssel außen stecken gelassen, so daß man sie sich nehmen kann.

Kapelle: Damit geht man zur Kapelle auf dem Friedhof und schließt sie auf. Drinnen findet man James' Leiche und auf dem Boden ein paar Scherben, von denen man eine aufhebt. Mit dieser kann man ein paar Haare von James abscheiden, die man in eine zweite Plastikhülle steckt.

Dr. Hermanns Haus

Leichenhalle: Mit den beiden Haarproben geht man wieder in Dr. Hermanns Leichenhalle. Dort benutzt man beide mit dem Mikroskop. So erkennt man, daß sie nicht gleich sind. Da James damit nicht der Mörder sein kann, muß man sich einen neuen Kandidaten suchen. Morris hatte ebenfalls dunkle Haare, also sucht man ihn auf.

Black Mirror

Stall: Man geht daher direkt zum Stall, dort findet man Morris aber nicht mehr. In dem Schraubstock findet man einen Brief, den man durchliest. Morris ist verschwunden, aber man will trotzdem versuchen herauszufinden, ob er der Mörder ist. In der leeren Pferdebox macht man nun Licht (der Lichtschalter befindet sich rechts von der leeren Box). So findet man an der rechten Seite der Box eine Mütze, die man einsteckt. Im Inventar findet man darin Haare, die man anschließend in eine weitere Plastikhülle steckt.

Dr. Hermanns Haus

Leichenhalle: Nun geht es wieder zur Leichenhalle. Auch die Haare von Morris benutzt man mit dem Mikroskop, um zu erkennen, daß auch er nicht der Mörder sein kann. Da man im Moment keinen weiteren Kandidaten hat, geht man erst einmal zurück zum Schloß.

Black Mirror

Roberts Arbeitszimmer: Da man Roberts Schlüssel hat, kann man nun sein Arbeitszimmer betreten. Drinnen betrachtet man das Bild an der Wand und erkennt darauf einen weiteren Schlüssel, aber den Mann, der ihn umhängen hat, kennt man nicht. Auf dem Tisch darunter findet man eine Kakaodose, die

man öffnet. So findet man darin einen kleinen Schlüssel, mit dem man die beiden Schubladen des Tisches öffnen kann. In der oberen Schublade findet man ein Wertpapier und in der unteren ein Bild von Roberts Frau. Wenn man sich das Wertpapier im Inventar genauer ansieht, erkennt man, daß darauf gar nichts steht. Es wird wohl mit einer Geheimschrift beschrieben worden sein. Man geht nun mit dem Wertpapier zu einer der Lampen rechts und hält es davor. So wird die Schrift darauf sichtbar: 6 – 3 – 0 – 8 – 1. Über dem rechten Bücherregal findet man die römische Ziffer 'MCXX'. Nun geht man zu der Standuhr und betrachtet das Ziffernblatt. Wenn man auf die Zeiger klickt, kann man sie frei bewegen. Die Zeit, die man einstellen muß, sagt einem die römische Ziffer: MCXX steht für 1120 und damit 11:20 Uhr. Diese Zeit stellt man auf der Uhr ein und klickt dann auf die kleine Nadel darüber. Dann schwingt das Bücherregal auf und gibt einen Tresor frei. Dieser hat unter dem Drehknopf fünf verdeckte Sichtfelder. Man klickt auf das erste, legt es so frei und dreht dann solange an dem Knopf, bis die richtige Zahl 6 eingestellt ist. Dann klickt man auf das zwei Sichtfeld (das erste wird wieder verdeckt) und stellt so nacheinander die anderen Ziffern 3, 0, 8 und 1 ein. Hat man alles richtig gemacht, so öffnet sich der Tresor. Darin findet man Williams Testament und Roberts Tagebuch, beides sollte man sich durchlesen. Zudem nimmt man sich den Ring und den Brief an Samuel, den man ebenfalls durchliest.

Erste Etage: Man klopft nun an Victorias Zimmer und spricht mit ihr über alle Themen, insbesondere über das Bild in Roberts Zimmer. So erfährt man, daß der Mann darauf Lothar Gordon ist und in Ashburry begraben wurde. Also begibt man sich dorthin.

Ashburry

Haupttor: Wie immer muß man erst klingeln, um eingelassen zu werden. Dann geht man aber sofort zum Friedhof.

Friedhof: Man sieht sich nun alle Gräber an, aber auf keinem steht der Name Lothar Gordon. Auf dem hinteren Friedhof findet man aber einen anonymen Grabstein, der nach genauerer Untersuchung das Familienwappen zeigt. Das Grab wird aber von einem verwelkten und dornigen Strauch verdeckt, den man erst entsorgen muß. Dazu muß man sich aber erst geeignetes Werkzeug besorgen.

Kapelle: Man geht wieder in die Kapelle und untersucht dort die Kiste direkt links von der Tür auf dem Boden. Darin findet man eine defekte Gartenschere, die man erst reparieren muß.

Garten: Nun geht man noch einmal zum Heizungsraum und betrachtet das kleine Fenster genauer. Links oben findet man am Rohr eine keine Schraube, die man herausdreht und mit der man anschließend die Gartenschere repariert. ¡p¿

Friedhof: Nun geht man wieder zu dem Grab und schneidet die Hecke kurz. Dann kann man versuchen, den Sargdeckel wegzuschieben, aber er ist zu schwer. ¡p¿

Garten: Man geht erneut zum Heizungsraum und untersucht die dunkle Ecke unter dem Wellblechschuppen. Mit der rechten Maustaste findet man darin eine Metallstange, die man einsteckt. ¡p¿

Friedhof: Mit der Metallstange bekommt man den Sargdeckel nun doch bewegt. Leider ist das Grab leer. ¡p¿

Eingangshalle: Da man nicht weiß, warum das Grab leer ist, fragt man am besten die Oberschwester in der Eingangshalle. Sie kann aber nur sagen, daß der Sanatoriumsfriedhof früher der Gemeindefriedhof der Gemeinde Warmhill war. Also fragt man wohl besser den Pfarrer.

Pfarrkirche von Warmhill

Inneres der Kirche: Man geht daher zur Dorfkirche und drinnen zum Altar. Dort findet man Pater Frederick und fragt ihn aus. Genaues weiß auch er nicht, aber er will es herausfinden. Da er dazu etwas Zeit benötigt, geht man kurz nach Willow Creek, redet dort im Pub mit Harry, sieht sich noch einmal die Gräber auf dem Friedhof in Wamhill an und kommt dann wieder in die Kirche, denn nun hat Pater Frederick die gesuchte Information parat: Lothar liegt in der Familiengruft der Gordons auf dem Gemeindefriedhof.

Friedhof: Also geht man auf den Friedhof und findet dort die Familiengruft geöffnet und beleuchtet. Man ruft in die Gruft herein und so den Totengräber herbei. Man kann ihn überzeugen, Lothars Urne aus dem Grab zu holen. Nach kurzer Zeit erscheint er mit der Urne und verschwindet dann wieder. Man selbst holt im Inventar den vierten heiligen Schlüssel aus der Urne. Nun fehlt nur noch Williams Schlüssel, also muß man ihn wieder oder übel exhumieren. Dazu braucht man eine Schaufel. Zunächst aber untersucht man die Werkzeugkiste des Totengräbers und entnimmt ihr eine Taschenlampe.

Vor der Kirche: Da man sich daran erinnert, daß der Totengräber vor einigen Tagen ein Grab geschaufelt hat, geht man wieder vor die Kirche und dort nach rechts zu dem Erdhaufen. Diesen leuchtet man mit der Taschenlampe an und findet so eine Schaufel, die man einsteckt.

Friedhof: Nun geht man wieder zu Williams Grab. Bevor man es freischaufeln kann, muß man erst noch den Totengräber loswerden (man muß erst versuchen, das Grab von William freizulegen). Dazu nimmt man sich den Keil unter der Tür und löst das Seil, welches die Tür aufhält. Jetzt kann man in aller Ruhe Williams Sarg freilegen und sich dann den letzten heiligen Schlüssel aus dem Grab nehmen.

Dann geht man wieder zurück zur Kirche und findet die Kutsche der Gordons vor der Haupttür. Bates geht beichten und man selbst kann ihm diese abnehmen, indem man den Pater wieder wegschickt. Von Bates erfährt man, wer der Mörder ist.

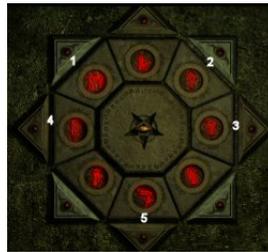
Kapitel 6 – Der Blick durch den Spiegel

Nun gilt es endlich dem Fluch ein Ende zu bereiten, dazu begibt man sich erneut unter die Erde: in die Katakomben unter Black Mirror.

Black Mirror

Katakomben: Man geht direkt nach hinten durch und dann die Treppe herunter zu dem Relief, vor dem man beim letzten Mal so starke Kopfschmerzen bekommen hat. Dieses sieht man sich nun wieder genauer an. In der Mitte setzt man den Ring aus dem Safe in Roberts Zimmer ein. Dann dreht man den Ring und es leuchten einige Symbole auf, von denen man einige schon von den Fundstellen der Ermordeten her kennt. Die Reihenfolge dieser bekannten Symbole bekommt man aus Williams Tagebuch. In der Reihenfolge, wie sie hier aufgelistet sind, drückt man nun auf die Knöpfe neben den Symbolen. Die anderen Knöpfe bleiben unberührt. Im Zweifelsfall drückt man alle Knöpfe, die noch leuchten und fängt wieder von vorne an. Die richtige Reihenfolge ist (siehe auch untenstehende Abbildung)

1. links oben,
2. rechts oben,
3. Mitte rechts,
4. Mitte links,
5. unten.



Hat man alles richtig gemacht, öffnet sich eine Geheimtür, durch die man nun geht. Hier sollte man noch einmal abspeichern, denn man kann nun auf vielfältige Art und Weise sterben. Am Ende des Gangs kommt ein (kleines) Labyrinth, in dem es etliches zu erledigen gibt. Aber es gibt hier auch einige Fallen (die Löcher in der Wänden), die man auf keinen Fall untersuchen sollte. Außerdem sollte man nicht an Abgründen herumturnen. Die untenstehende Abbildung sollte einem helfen, sich in dem Labyrinth zurechtzufinden, allzu schwer ist das aber auch ohne Karte nicht.

Zunächst geht man zweimal nach links und kommt so an eine Stelle, wo man ein Loch in der Wand untersuchen kann; und dieses Loch ist das einzige, wo man das machen sollte, bei allen anderen stirbt man. In diesem Loch aber findet man einen Talisman. Anschließend geht man wieder nach rechts und bei der nächsten Kreuzung vorwärts. Dort findet man auf dem Boden einen Helm und in der Wand einen Stein mit einem Symbol, den man in die Wand eindrückt. Daraufhin hört man ein schleifendes Gestein. Nun geht man zweimal nach rechts und findet dann ein Schwert, welches gegen die Wand gelehnt ist. Nachdem man sich dieses genommen hat, geht man vorwärts und kommt zu einem Kerzenständer. Die Kerze darauf zündet man mit dem Feuerzeug an. Jetzt geht man zweimal nach links und steht vor einem großen Tor. In die Öffnung in dessen Mitte steckt man den Talisman, so daß es sich öffnet. In der linken Nische im Raum dahinter findet man eine Karte des Labyrinths, und auf den Sockel davor legt man die schwarze Kugel, die man in Williams Truhe gefunden hat. Dadurch werden alle Knöpfe unter den lampenförmigen Gebilden an den Wänden beleuchtet.

Wenn man die Knöpfe nun drückt, leuchten auch die Lampen auf, allerdings darf man nicht beliebige Knöpfe drücken, sondern nur bestimmte. Welche das sind, erfährt man wie folgt: Man geht zu dem Kerzenständer und hält die Karte davor. Daraufhin leuchten einige der Quadrate auf, und genau hier muß man die Lampen anzünden (siehe untenstehende Abbildung). Die ersten beiden Lampen, die man anzündet, findet man rechts in dem Gang vor dem Steingebilde. Nun geht man noch zweimal nach links und dann solange zurück, bis man vor einem Abgrund steht. In diesen wirft man das Schwert und den Helm, dann schließt er sich. So kann man auch den Knopf hier drücken. Jetzt geht man noch einmal nach rechts und dann ganz nach vorne zu den maroden Fässern. Hier macht man nur die rechte Lampe an. Danach geht man ganz nach hinten zum Steingebilde, das inzwischen verschwunden ist.

An seiner Stelle findet man nun ein Portal, durch das man tritt. Auf der anderen Seite ist man an einem Ort angekommen, den man in seinen Visionen bereits gesehen hat. Hier sieht man sich den Altar an und nimmt sich den Dolch von dem Buch darauf. Im Inventar untersucht man diesen Dolch und erfährt so, daß es sich um einen Ritualdolch handelt. Mit diesem Dolch schneidet man sich selbst (auf Samuels Kopf



benutzen) und läßt so Blut in ein kleines Gefäß auf dem Altar laufen. Dadurch werden fünf Punkte auf dem Altar farbig beleuchtet, und man muß nun die heiligen Schlüssel jeder Farbe an die entsprechende Stelle gleicher Farbe auf dem Altar einsetzen. Dies sind oben beginnend im Uhrzeigersinn der grüne, der weiße, der rote, der gelbe und der blaue Schlüssel. Wenn man das gemacht hat, erscheinen Verse in dem Buch, die man vorliest (darauf klicken). Dadurch liest Samuel die Verse vor, bricht den Fluch und man kann sich den Abspann ansehen.