

BLACK MIRROR II



Handbuch

Inhalt

Willkommen zurück!.....	3
Systemvoraussetzungen	4
Installation	5
Hintergrund	6
Schnellstart	7
Maus- und Tastaturbelegung	8
Spielmenüs	10
Optionen	14
Spielbedienung	21
Inventar	25
Dialoge	30
Interface & Bildschirmanzeigen	31
Spezialrätsel	32
Übersichtskarte von Biddeford.....	36
Extras und Darrens Kamera.....	38
Game Over	39
Mitwirkende.....	41
Problembhebung.....	49

Willkommen zurück!

Wir freuen uns sehr, dass du uns fünf Jahre nach dem ersten Teil auf eine Reise nach Willow Creek begleitest.

Das Entwicklerteam Cranberry, die Autoren und alle externen Studios haben ihr Bestes gegeben, einen würdigen Nachfolger zu schaffen.

Wir hoffen, dass deine Erwartungen erfüllt werden und dir unser Ansatz, die Geschichte um den Fluch, die Familie Gordon und das Schloss weiter zu erzählen, gefällt.

Viel Spaß und einige gruselige Momente wünschen dir

*Achim Heidelauf,
das
Cranberry-Team*



Systemvoraussetzungen

Mindestvoraussetzungen

- AMD oder Intel Single-Core Prozessor @ 1400 MHz
- 512 MB RAM (XP) / 1.024 MB RAM (Vista) / 1.536 MB RAM (Vista x64)
- AGP/PCI-E Grafik: Karte mit Shader Model 2, DirectX9-kompatibel, mind. 128MB VRAM (ATI Radeon 9800 oder NVidia GeForce 6800) / Integrierte (Onboard)-Grafik: Grafik mit Shader Model 2, DirectX9-kompatibel, mind. 128 MB VRAM (Intel GMA x4500, ATI Mobility Radeon 9800 oder NVidia GeForce Go 6800)
- DirectX8-kompatible Soundkarte
- Microsoft Windows XP x32/x64 oder Microsoft Windows Vista x32/x64
- DVD-ROM, Maus, Tastatur / ca. 6 GB Festplattenplatz

Empfohlenes System

- AMD oder Intel Single- oder Dual-Core Prozessor @ 2000 MHz
- 1.024 MB RAM (XP) / 2.048 MB RAM (Vista)
- AGP/PCI-E Grafik: Karte mit Shader Model 3, DirectX9-kompatibel, mind. 512 MB VRAM (ATI Radeon x1300 (und neuer) oder NVidia GeForce 7000 Serie (und neuer)) / Integrierte (Onboard)-Grafik: ATI/NVidia Grafik mit Shader Model 3, DirectX9-Unterstützung, mind. 256 MB VRAM
- DirectX9-kompatible Soundkarte
- Microsoft Windows XP x32/x64 oder Microsoft Windows Vista x32/x64
- DVD-ROM, Maus, Tastatur / ca. 6 GB Festplattenplatz

Installation

Autostart

Lege die Black-Mirror-II-DVD in das DVD-ROM-Laufwerk. Warte, bis sich das Auswahlmenü öffnet. Wähle hier den Punkt „Black Mirror II installieren“, um die Installation zu starten.

Manueller Start

Rufe den Windows Explorer auf und mache einen Rechtsklick auf das Symbol des DVD-ROM-Laufwerks. Klicke anschließend auf „Öffnen“, um dessen Inhalt anzuzeigen. Starte nun den Installationsassistenten per Doppelklick auf die „Setup“-Datei oder öffne das Auswahlmenü mit der „Startup“-Datei.

Deinstallation

Um „Black Mirror II“ wieder von deinem Computer zu entfernen, klicke auf das Deinstallationssymbol im Startmenü. Alternativ kannst du das Spiel auch über „Software“ (XP), bzw. „Programme und Funktionen“ (Vista) in der Systemsteuerung mit „Programme ändern oder entfernen“ (XP), bzw. „Programme deinstallieren oder ändern“ (Vista) deinstallieren.

! *Die DVD während des Spielens nicht aus dem Laufwerk nehmen, sonst setzt der Kopierschutz ein und das Spiel ist nur noch bedingt spielbar!*

Hintergrund

Darren Michaels ist Student aus Boston, der die Semesterferien bei seiner Mutter im idyllischen Küstenstädtchen Biddeford verbringt.

Fotografie ist das Einzige, was Darren im Leben wirklich etwas bedeutet, deswegen hat er einen Job in einem schäbigen Fotoladen angenommen. Doch der Job ist kein Vergnügen und mit Fotografie hat er leider auch wenig zu tun, denn Darrens tyrannischer Chef Fuller nutzt ihn ständig aus, schickt ihn auf Botengänge und lässt ihn den Laden putzen.

Aber das ändert sich alles schlagartig, als die faszinierende Angelina in Darrens Leben tritt ...



Schnellstart

Für die ganz Ungeduldigen eine Kurzzusammenfassung der wichtigsten Spielelemente:

- 🕒 **Starte ein neues Spiel und wähle einen Schwierigkeitsgrad.** Die Einstellungen können jederzeit in den Optionen angepasst werden.
- 🕒 **Über interaktiven Elementen (Hotspots) färbt sich der Mauszeiger rot.**
- 🕒 **Benutze die linke Maustaste über einem Hotspot, um damit zu interagieren.**
- 🕒 **Benutze die rechte Maustaste über einem Hotspot, um weitere Informationen zu erhalten.** Das ist immer rein optional und nie nötig.
- 🕒 **Nicht mehr relevante Hotspots werden automatisch ausgeblendet.** Bleibt ein Hotspot weiterhin aktiv, gibt es hier früher oder später noch etwas zu erledigen.
- 🕒 **Drücke die Leertaste oder das Lupensymbol oben rechts, um dir alle Hotspots in einer Szene anzeigen zu lassen.**
- 🕒 **Drücke die Taste D oder J oder klicke das Buchsymbol oben rechts an, um Darrens Tagebuch zu öffnen.** Hier erhältst du viele Hintergrundinformationen und nützliche Tipps zu den Aufgaben.
- 🕒 **Ein Doppelklick auf Hotspots überspringt sämtliche damit verbundenen Bewegungsabläufe.** Dadurch kannst du zwar schnell im Spiel vorankommen, aber auch vieles übersehen. Also Vorsicht!

 Mit einem Linksklick auf einen Gegenstand im Inventar nimmt Darren diesen in die Hand. Du kannst ihn nun mit einer Person oder einem Gegenstand in der Szene oder im Inventar benutzen.

 Ein Rechtsklick auf einen Gegenstand im Inventar benutzt oder beschreibt diesen.

 Mit dem Mausrad kannst du zur besseren Bedienung das Inventar direkt am Mauszeiger durchschalten.

Maus- und Tastaturbelegung



Linke Maustaste (auf Hotspot):

Benutze ein Objekt. Nimm einen Gegenstand auf. Sprich eine Person an. Verlasse die Szene.



Rechte Maustaste (auf Hotspot): Erhalte weitere Informationen zu einem Gegenstand oder einer Person. Die Verwendung der rechten Maustaste auf Hotspots ist immer rein optional!



Linke Maustaste (auf Inventargegenstand):

Nimm den Gegenstand in die Hand, um ihn mit einem Hotspot, einer Person oder einem anderen Gegenstand zu kombinieren.



Rechte Maustaste (auf Inventargegenstand):

Benutze den Gegenstand oder lasse dir weitere Informationen darüber anzeigen.



Mausrad (Zeiger über Spielszene):

Schalte die Inventargegenstände direkt am Mauszeiger durch.



Mausrad (Zeiger im Inventar):

Scrolle die volle Inventarliste nach links oder rechts.



Leertaste:

Hotspotanzeige für einige Sekunden einblenden



Leertaste (gedrückt halten):

Hotspotanzeige länger einblenden



E: Alle Ausgänge aus einer Szene anzeigen lassen



H: Alle Hotspots (außer Ausgänge) in einer Szene anzeigen lassen



D/J: Darrens Tagebuch öffnen



F9: Quick Save / Schnellspeichern



F10: Quick Load / Schnellladen



TAB: Cutscenes überspringen



ESC: Menü öffnen / Videos abbrechen / Tagebuch und anderes schließen

Spielmenüs



Hauptmenü

Nachdem du Black Mirror II gestartet hast, wird das Hauptmenü angezeigt. Hier kannst du aus diversen Optionen wählen:

Neues Spiel

Wähle einen Schwierigkeitsgrad (s. Seite 11) und starte ein neues Spiel. Wir wünschen viel Spaß!

Spiel laden

Lade einen Speicherstand, falls du bereits einen angelegt hast. Falls keiner vorhanden ist, ist die Funktion ausgegraut. Mehr hierzu auf Seite 12.

Optionen

Hier kannst du Grafik-, Sound- und Steuerungsanpassungen vornehmen. Mehr hierzu auf Seite 14.

Extras

Im Extras-Menü findest du Bilder, Videos und Minispiele, die du im Laufe des Spiels freischaltest. Mehr hierzu auf Seite 37.

Mitwirkende

Hier kannst du dir das Team hinter Black Mirror II anschauen.

Spiel verlassen

Nach einer Sicherheitsabfrage kannst du das Spiel verlassen.

Neues Spiel – Schwierigkeitsgradauswahl



Startest du ein neues Spiel, kannst du zwischen zwei Schwierigkeitsgraden wählen:

Einfach

Der „einfache Spielmodus“ bietet dir zusätzliche Hilfsfunktionen, wie Tipps im Tagebuch und die Möglichkeit, spezielle Puzzles im Spiel automatisch zu lösen (s. Seite 20, 32).

Normal

Im „normalen Spielmodus“ sind die zusätzlichen Hilfen deaktiviert. Du hast aber jederzeit die Möglichkeit, sie nachträglich in den Optionen einzuschalten.

Spiel laden



Alle gespeicherten Spielstände werden mit Namen angezeigt und sind per Maus auswählbar. Mit einem Doppelklick oder Klick auf den „Laden“-Button wird das ausgewählte Spiel geladen.

Screenshots der letzten Situation im Spiel erleichtern die Übersicht.

Links neben dem Screenshot findest du außerdem einen Button zum Löschen des Spielstandes.

Spiel speichern



Hier kann der aktuelle Spielstand gespeichert werden. Durch Klick auf „Neuer Eintrag“ kannst du einen neuen Spielstand anlegen. Per Tastatureingabe gibst du dem Spielstand einen beliebigen Namen.

Durch Klick auf einen bereits existierenden Spielstand kannst du einen neuen Namen eingeben und den bereits vorhandenen Spielstand überschreiben.

Optionen

Hier können spezifische Wiedergabe-Einstellungen angepasst werden. Diese sind in drei Rubriken unterteilt: Grafik, Sound und Game. Folgende Werte können jeweils eingestellt werden:

Grafik (GFX)



Dieses Menü erlaubt dir die Einstellung aller relevanten Darstellungsparameter.

Bei der Installation wird das System einer Prüfung unterzogen, auf deren Basis individuelle Voreinstellungen konfiguriert werden. Bitte beachte, dass Änderungen an diesen Einstellungen Darstellungsqualität und Performance maßgeblich beeinflussen können.

Gamma

Über einen Schieberegler kann der Gamma-Wert eingestellt werden. Dieser beeinflusst die Helligkeit der Darstellung des Spiels.

Bildschirmauflösung

Durch die Anpassung der Bildschirmauflösung kann die Darstellung des Spiels für dein System optimiert werden. Eine Verringerung der Auflösung kann die Performance im Spiel verbessern. Wir empfehlen, die Auflösung 1.280 x 1.024 (4:3) oder 1.280 x 800 (Widescreen) zu verwenden.

Bildschirmaktualisierungsrate

Mittels dieser Einstellung kann die Bildschirmaktualisierungsrate auf die Anforderungen des Monitors angepasst werden, um unerwünschtes Flimmern zu verhindern. Bitte informiere dich im Handbuch deines Bildschirms bezüglich der empfohlenen Werte, bevor du Änderungen an dieser Option vornimmst.

Grafikqualität

Diese Optionen erlaubt es, die Qualität der Darstellung zu regulieren, um die Performance für das verwendete System zu optimieren. Du kannst aus drei Qualitätsstufen wählen. Wenn du genauere Justierungen vornehmen willst, aktiviere die Erweiterten Einstellungen.



Erweiterte Einstellungen



Die Erweiterten Einstellungen erlauben eine detaillierte Anpassung der Darstellungsqualität. Alle Optionen ermöglichen die Verbesserung der Performance, allerdings auf Kosten der Qualität der Darstellung. Es stehen unterschiedliche Einstellmöglichkeiten zur Verfügung:

Qualität der Szenendarstellung

In 3 Stufen können nicht spielrelevante Szenendetails, wie zum Beispiel Hintergrundanimationen, ausgeblendet werden.

Qualität der Charakterdarstellung

Zur Optimierung der Performance kann die Qualität der Texturen der Spielfiguren in 3 Stufen reduziert werden.

Antialias-Qualität

Diese Einstellung erlaubt die Verbesserung der Kantenglättung. Eine höhere Kantenglättung führt zu einer besseren Darstellung. Bei Performanceproblemen solltest du die Kantenglättung verringern oder deaktivieren.

Hintergrund Charaktere

Bei entsprechender Einstellung werden nicht spielrelevante Spielfiguren ausgeblendet.

Spiegelungen

Bei entsprechender Einstellung werden keine Spiegelungen angezeigt.

Sound (SFX)



Dieses Menü erlaubt die genaue Justierung der Lautstärkeinstellungen für die gesamte Soundkulisse des Spiels.

Lautstärke generell

Mittels dieses Schiebereglers kann die gesamte Lautstärke des Spiels eingestellt werden.

Lautstärke Musik

Dieser Regler erlaubt die Anpassung der Lautstärke der Hintergrundmusik.

Lautstärke Sprache

Die Einstellung Sprachlautstärke beeinflusst die Wiedergabe der gesprochenen Spieltexte.

Lautstärke Effekte

Mittels dieses Schiebereglers kann die Lautstärke der Wiedergabe von Soundeffekten eingestellt werden.

Lautstärke Umgebung

Die Einstellung der Lautstärke der Umgebungsgeräusche verändert die Intensität der im Hintergrund abgespielten Atmosphärengeräusche in den Spielszenen.

Spiel



Dieses Menü enthält Optionen, mit denen du das Spielerlebnis und auch den Schwierigkeitsgrad verändern kannst.

Dialog-Texte anzeigen

Mittels dieser Option kann die Darstellung der gesprochenen Texte in Form von Sprechblasen ein- und ausgeschaltet werden.

Hardware-Mauszeiger benutzen

Diese Option erlaubt dir die Wahl zwischen zwei Systemen: Unter Verwendung des Standard-Mauszeigers bleibt die Pfeilform des Mauszeigers zu jedem Zeitpunkt erhalten. Zusätzlich erscheint bei Überfahren eines interaktiven Elements rechts daneben ein kleines Icon, welches die jeweilige Interaktionsmöglichkeit visualisiert.

Der Hardware-Mauszeiger verwandelt sich bei Überfahren eines interaktiven Elements gänzlich in dieses Icon. Die Verwendung des Hardware-Mauszeigers verbessert bei Performanceproblemen die Bedienbarkeit.

Original Black-Mirror-I-Mauszeiger

Diese Option erlaubt die Verwendung der aus Black Mirror I bekannten Mauszeiger (s. Seite 23).

Zusätzliche Spielhilfen

Mittels dieser Option können zusätzliche Spielhilfen während des Spiels aktiviert werden. Dazu gehört die Möglichkeit, weiterführende Hilfetexte im Tagebuch zu lesen oder Spezialrätsel nach einiger Zeit oder mehreren Fehlversuchen mittels Knopfdruck zu überspringen.

Tipps anzeigen

Diese Option aktiviert oder deaktiviert die Anzeige von Tutorial-Informationen zur Bedienung des Spiels. Wir empfehlen, diese Tipps nicht zu deaktivieren, da die Hinweise sich nur auf die Steuerung des Spiels beziehen und nicht inhaltlicher Natur sind. So kannst du dir sicher sein, den gesamten Funktionsumfang der Black-Mirror-II-Steuerung auszuschöpfen.

Hotspotanzeige aktivieren

Diese Option deaktiviert oder aktiviert die Möglichkeit, im Spiel über das Lupensymbol oder Drücken der Leertaste alle in einer Szene verfügbaren Hotspots einzublenden.

Spielbedienung

Bewegung

Um Darren zu bewegen, klicke mit der linken Maustaste auf den Zielort. Klicke auf eine Person, einen Gegenstand oder einen Ausgang, und Darren bewegt sich dorthin. Du kannst auch eine beliebige Stelle auf dem Boden anklicken. Je nach der Entfernung zum gewählten Zielort, passt Darren seine Laufgeschwindigkeit automatisch an. Rennen wird er aber nur in Ausnahmesituationen. Es macht auch Darren keinen Spaß, die Welt im Dauerlauf zu erkunden.

Machst du einen Doppelklick auf einen Interaktionspunkt, springt Darren direkt dorthin.

Auch längere Aktionen und der Wechsel in die nächste Spielszene können mit einem Doppelklick übersprungen werden. Benutze diese Funktion aber mit Vorsicht! Viele von Darrens Bewegungsabläufen werden zugunsten des Spielkomforts übersprungen. So läuft zwar alles schneller ab, aber du könntest auch einige spannende Szenen verpassen.

Interaktion

Über interaktiven Elementen in der Spielszene färbt sich der Mauszeiger rot und du hörst einen dezenten Soundeffekt. Zusätzlich wird der Zeiger um ein Symbol erweitert, das dir die nächste Aktion anzeigt, die Darren ausführen wird.

Verschwindende Hotspots

Ein Hotspot verschwindet komplett, wenn er nicht mehr relevant ist, da du bereits alle möglichen Aktionen ausgeführt hast. Das heißt im Umkehrschluss, dass Hotspots, über denen sich der Mauszeiger weiterhin rot färbt, später in irgendeiner Form wichtig werden. Es lohnt sich, solche Hotspots in Erinnerung zu halten, um zu einem passenden Zeitpunkt zurückzukehren.

Linksklick auf einen Hotspot

Es gibt folgende Cursor-Erweiterungen:



Darren schaut sich das gewählte Objekt an. Das ist oft mehrfach möglich und manchmal entdeckst du erst nach gründlicher Suche wichtige oder versteckte Informationen.



Darren nimmt den Gegenstand mit. Er wird dem Inventar (Seite 27) hinzugefügt.



Darren benutzt das gewählte Objekt. So kann z. B. eine Schublade geöffnet oder ein Mechanismus ausgelöst werden.



Darren spricht die gewählte Person an. Wenn du ein längeres Gespräch führen kannst, öffnet sich am unteren Bildschirmrand die Dialogauswahl (Seite 30).



Darren geht zum gewählten Ausgang und verlässt die Szene.

Rechtsklick auf einen Hotspot

Du kannst auch mit der rechten Maustaste auf interaktive Elemente klicken. In den meisten Fällen erhältst du dadurch weitere Informationen zu einem Gegenstand. Auch kannst du mehr darüber erfahren, was Darren über eine Person denkt.

Diese Funktion ist aber immer rein optional. Das heißt, es gibt nicht eine einzige Situation in Black Mirror II, bei der du die rechte Maustaste benutzen musst.

Optionale Mauszeiger

Klassischer Black-Mirror-Cursor

Im Optionsmenü kannst du jederzeit auf den klassischen Black-Mirror-Mauszeiger umschalten.

Auch in diesem Spielmodus färbt sich der Mauszeiger über interaktiven Elementen rot. Es gibt allerdings keine hilfreichen Cursorerweiterungen, die dir voraussagen, welche Aktion Darren als nächstes ausführen wird.



Black-Mirror-I-Mauszeiger



Gespräch



Ausgang

Hardware-Mauscursor

Die Cursor-Erweiterungen können im Optionsmenü unter „Hardware-Mauscursor benutzen: ja / nein“ ausgeschaltet werden.

Benutze diese Option, wenn du auf einem langsamen PC spielst und sich der voreingestellte Mauszeiger nicht immer flüssig bewegt.

Der Mauszeiger wird in diesem Modus über Hotspots nicht um ein Symbol erweitert, sondern ändert seine Form komplett. Manche Spieler bevorzugen diese Darstellungsform – probier doch einfach aus, was dir besser gefällt.

Cutscene-Mauszeiger



Dieses Symbol erscheint während einer selbstablaufenden Szene oder einem längeren Dialog. Es zeigt dir, dass du momentan nicht eingreifen kannst.

Solche Szenen können fast ausnahmslos mit der TAB-Taste übersprungen werden. Wie schon beim Doppelklick auf einen Hotspot, solltest du mit der Übersprungfunktion vorsichtig umgehen, damit dir nichts Wichtiges entgeht.

Hotspot-Anzeige

Mit der Leertaste oder einem Klick auf die Lupe am oberen Spielinterface kannst du dir alle interaktiven Punkte und Ausgänge in einer Szene anzeigen lassen.



Diese werden mit einer Lupe gekennzeichnet.

Mit der Taste H kannst du dir nur die Hotspots ohne die Ausgänge anzeigen lassen. Mit der Taste E kannst du dir nur die Ausgänge ohne sonstige Hotspots anzeigen lassen.

Für alle drei Anzeigemodi gilt:

Nach wenigen Sekunden werden die Hotspots wieder ausgeblendet, sofern du die jeweilige Taste nicht gedrückt hältst. Benutze die Hotspotanzeige bitte mit Bedacht! Ein wichtiges Spielelement in Black Mirror II ist die Erkundung der Spielumgebung. Es macht bei weitem nicht so viel Spaß, sich alles automatisch anzeigen zu lassen.

Inventar



Sobald du den Mauszeiger an den unteren Schirmrand bewegst, öffnet sich die Inventarliste mit allen Gegenständen, die Darren bei sich trägt.

Der Gegenstand im Inventar, über dem sich der Mauszeiger befindet, wird leicht vergrößert dargestellt. So siehst du sofort, welches Objekt du mit einem Klick aufnehmen oder aktivieren würdest.



Durch einen Linksklick auf einen Gegenstand im Inventar nimmt Darren diesen in die Hand. Das jeweilige Objekt hängt sich an den Mauszeiger.







Färbt sich der erweiterte Mauszeiger nun über einem Hotspot rot, kannst du den Gegenstand an dieser Stelle mit einem Linksklick benutzen.

Zur besseren Übersicht wird auch das am Mauszeiger hängende Objekt über möglichen Interaktionspunkten eingefärbt.

Auch Gegenstände im Inventar können kombiniert werden. Bewege den um das bereits gewählte Objekt erweiterten Mauszeiger über einen Gegenstand in der Inventarliste. Besteht eine Kombinationsmöglichkeit, wird der Zeiger wieder rot und das anhängende Objekt verfärbt sich. Mit einem Linksklick kannst du nun versuchen, die Gegenstände zu kombinieren.

Für alle Kombinationsmöglichkeiten gilt:

Nicht immer bringt dich eine zur Verfügung stehende Kombination im Spiel weiter. Durch Darrens Kommentare zu der gescheiterten Aktion erhältst du aber oft nützliche Hinweise zur Lösung des Problems.

Mausrad-Unterstützung

Für den optimalen Spielkomfort kannst du auch das Mausrad benutzen. Bewege den Mauszeiger über die Spielszene (nicht das Inventar) und drehe das Mausrad, um direkt am Zeiger die Inventar-Gegenstände durchzuschalten. Das ist auch über Hotspots möglich und erspart dir unnötige Mauswege.

Ein Rechtsklick auf einen Gegenstand im Inventar lässt Darren diesen benutzen oder betrachten. So kannst du zum Beispiel eine Schachtel öffnen oder einen Brief lesen.

Sobald sich sehr viele Gegenstände im Inventar befinden, erscheinen links und rechts Pfeile, mit denen du die Inventarliste vor- und zurückfahren kannst.



Hierzu musst du nur den Mauszeiger auf einen der Pfeile bewegen, um die Inventarliste automatisch in die jeweilige Richtung zu fahren. Um anzuhalten, musst du lediglich den Mauszeiger vom Pfeil wegbewegen.

Mit einem Rechtsklick auf den entsprechenden Pfeil springst du direkt an das jeweilige Ende der Inventarliste.

Dialoge



Sobald du eine ansprechbare Person im Spiel mit einem Linksklick anwählst, öffnet sich am unteren Bildschirmrand das Dialogmenü. Hier siehst du die zur Verfügung stehenden Gesprächsthemen (Personen, Orte, Gegenstände).

Bewege den Mauszeiger über ein Gesprächsthema, und ein Text zeigt dir an, worum es sich handelt.

Ein Linksklick auf das gewünschte Thema startet das Gespräch. Ein Linksklick auf das Kreuz-Symbol unten links bricht den Dialog ab.

Oft kommt es vor, dass während eines Dialoges ein weiteres Gesprächsthema freigeschaltet wird. Das Vorschaubild wird dann der Dialogauswahl hinzugefügt.

In den Spieloptionen (Seite 19) kannst du übrigens jederzeit Untertitel (Sprechblasen) aktivieren.

Interface & Bildschirmanzeigen

Sobald du den Mauszeiger an den oberen Bildschirmrand bewegst, wird in der Ecke rechts oben ein Auswahlmenü eingeblendet.



Laden/Speichern-Menü öffnen: Über dieses Icon öffnest du direkt das Spielstandmenü.



Hauptmenü öffnen: Über dieses Icon öffnest du das Auswahlmenü, das dir die Möglichkeit gibt, zurück ins Hauptmenü, zu den Optionen und in das Spielstandmenü zu springen. Du kannst auch die ESC-Taste verwenden.



Tagebuch öffnen: Über dieses Icon öffnest du Darrens Tagebuch.

Du springst automatisch zu dem zuletzt aufgerufenen Eintrag. Du kannst auch die Tasten D oder J benutzen.



Hotspots anzeigen: Lasse dir sämtliche interaktiven Punkte in einer Szene anzeigen. Die Anzeige wird nach einigen Sekunden automatisch ausgeblendet.

Du kannst auch die Leertaste benutzen.

Spezialrätsel



An einigen Stellen in Black Mirror II gibt es sogenannte Close-Up-Rätsel.

Hast du den „einfachen Schwierigkeitsgrad“ gewählt, erscheint nach einer gewissen Zeitspanne oder mehreren Fehlversuchen der sogenannte „Panik-Hebel“.

Da nicht jeder solche Schiebepuzzles und ähnliches mag

oder kann, gibt es je nach Rätsel nach einer bestimmten Anzahl von Versuchen oder nach einer gewissen Zeitspanne einen Panik-Hebel.



Ein Linksklick auf den Hebel, und das Rätsel wird automatisch gelöst.

Darrens Tagebuch

Im Spielmenü in der Bildschirmecke rechts oben kannst du Darrens Tagebuch öffnen. Du kannst auch die Tasten D oder J verwenden. Nur während einer selbstablaufenden Szene oder eines Spezialpuzzles in Nahansicht lässt sich das Tagebuch nicht öffnen.

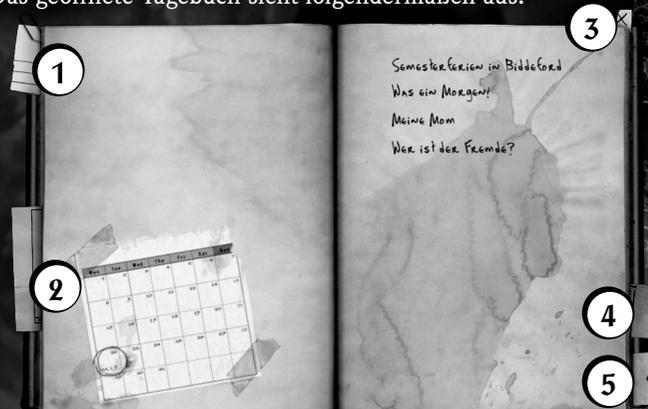
Das Tagebuch öffnet automatisch immer den zuletzt aufgerufenen Eintrag.

Während des Spiels gibt es immer wieder neue Texte, die dem Tagebuch hinzugefügt werden. Du erkennst ein solches Update am blinkenden Icon, das in der Bildschirmecke oben links erscheint.



Im Tagebuch notiert sich Darren viele Gedanken zu Personen und Geschehnissen, aber auch nützliche Hinweise zu aktuellen Aufgaben im Spiel.

Das geöffnete Tagebuch sieht folgendermaßen aus:



1. Ein Linksklick auf das Lesezeichen links oben am Tagebuch öffnet das Inhaltsverzeichnis. Ein Klick auf ein Thema springt direkt dorthin.
2. Dieses Lesezeichen öffnet den letzten Eintrag, den Darren vorgenommen hat.
3. Über dieses Symbol lässt sich das Tagebuch schließen. Du kannst hierzu auch die ESC-Taste verwenden.

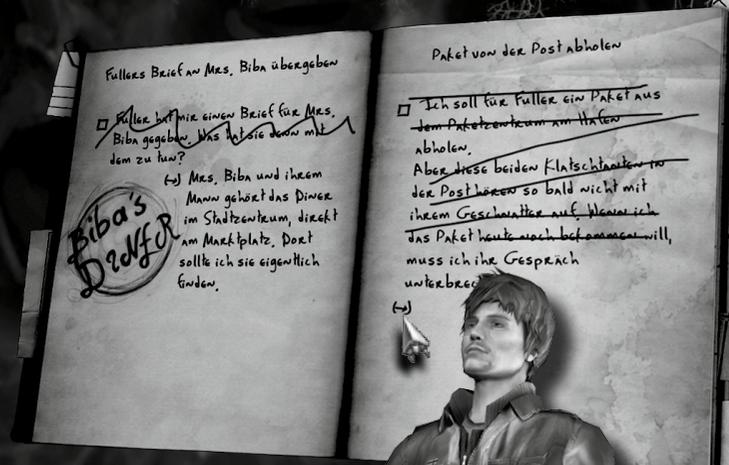
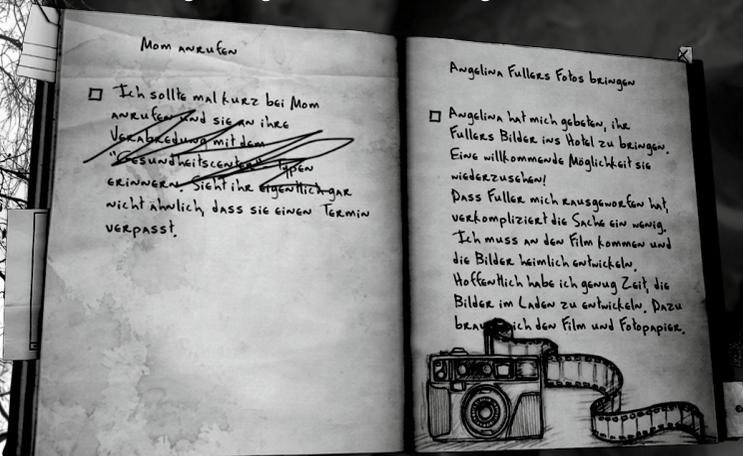
4. Dieses Lesezeichen öffnet den Aufgabenteil.

5. Dieses Lesezeichen springt direkt zur zuletzt erhaltenen Aufgabe.

Die Seiten kannst du umblättern, indem du mit dem Mauszeiger auf den äußeren Rand der jeweiligen Seite klickst.

Aufgaben

Erledigte Aufgaben werden durchgestrichen.



Im leichten Spielmodus oder bei aktivierten Spielhilfen in den Optionen werden dir weitere Hilfetexte angeboten.

Um diese zu öffnen, musst du auf den **Pfeil unter der Aufgabe** klicken. Sehr oft gibt es mehrstufige Hinweise, damit du nicht direkt auf die ganze Lösung des Problems gestoßen wirst.

Übersichtskarte von Biddeford

Mit einem Rechtsklick auf die Postkarte im Inventar öffnest du die Übersichtskarte von Biddeford.

Bereits besuchte Orte kannst du auswählen und mit einem Linksklick springst du direkt dorthin.

Mit einer Auswahl oder Druck auf die ESC-Taste wird die Kartenansicht geschlossen.





Sobald ein Extra freigeschaltet wurde, blinkt in der Bildschirmecke oben links ein betreffendes Symbol auf. Wenn du nun über das Hauptmenü ins Extras-Menü springst, kannst du dir das freigeschaltete Extra anschauen.

Game Over ...

Da Darren in Black Mirror II durchaus das Zeitliche segnen kann, wird kurz vor diesen tödlichen Sequenzen automatisch ein Spielstand angelegt, den du in der „Spiel laden“-Liste finden kannst.

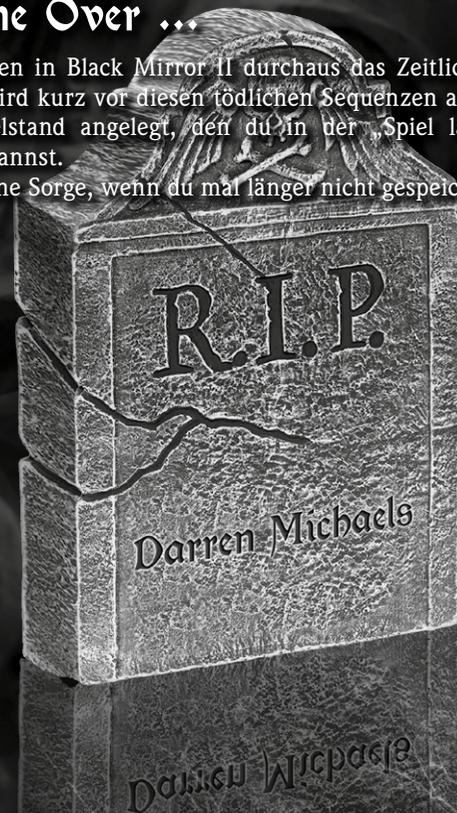
Also keine Sorge, wenn du mal länger nicht gespeichert hast.

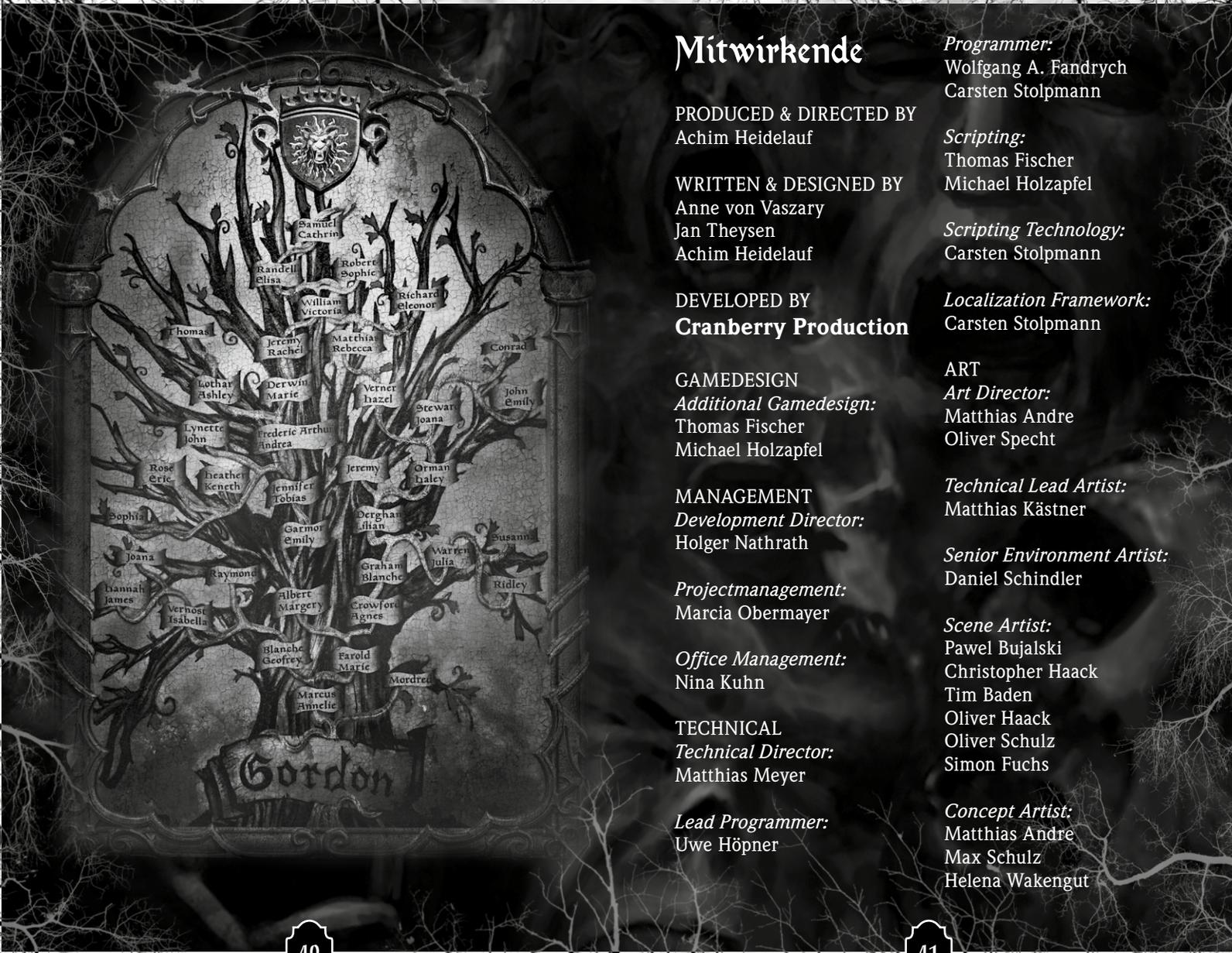
Extras und Darrens Kamera

Die Bonusmaterialien im Extras-Menü werden teilweise im Laufe des Spiels freigeschaltet. Vieles kannst du aber nur mit Hilfe der Kamera freischalten. Schau einfach mal, was man im Spiel so alles fotografieren kann.

Um ein Foto zu machen, wähle die Kamera im Inventar mit einem Linksklick und suche nach Orten in der jeweiligen Spielszene, die du mit einem weiteren Linksklick fotografieren kannst.

Auch in anderen Spielsituationen kann der Fotoapparat nützlich werden. Vergiss also nicht, dass du ihn bei dir trägst.





Mitwirkende

PRODUCED & DIRECTED BY
Achim Heidelauf

WRITTEN & DESIGNED BY
Anne von Vaszary
Jan Theysen
Achim Heidelauf

DEVELOPED BY
Cranberry Production

GAMEDESIGN
Additional Gamedesign:
Thomas Fischer
Michael Holzapfel

MANAGEMENT
Development Director:
Holger Nathrath

Projectmanagement:
Marcia Obermayer

Office Management:
Nina Kuhn

TECHNICAL
Technical Director:
Matthias Meyer

Lead Programmer:
Uwe Höpner

Programmer:
Wolfgang A. Fandrych
Carsten Stolpmann

Scripting:
Thomas Fischer
Michael Holzapfel

Scripting Technology:
Carsten Stolpmann

Localization Framework:
Carsten Stolpmann

ART
Art Director:
Matthias Andre
Oliver Specht

Technical Lead Artist:
Matthias Kästner

Senior Environment Artist:
Daniel Schindler

Scene Artist:
Pawel Bujalski
Christopher Haack
Tim Baden
Oliver Haack
Oliver Schulz
Simon Fuchs

Concept Artist:
Matthias Andre
Max Schulz
Helena Wakengut

Character Artist:

Matti Jäger
Oliver Haack

Character Animator:

Matthias Kästner
Tim Baden

2D Artist:

Henrik Kelb
Max Schulz
Helena Wakengut
Katrin Sachse

External Artists:

Faraway Studios
Roman Navratil
Martin Losack
Claudius Vesting

Testing:

Nicole Martini
Bastian Hoyer

Motion Capturing:

Metricminds GmbH

Music and Sounddesign:

Periscope Studio Hamburg
Adrian Koch
Jan Werkmeister

Special Thanks to:

King Art Games
Rafal Bujalski
Mike Arnemann
Moritz Reichelt

LOCALIZATION

Johannes Bickle
Bernie Duffy
Matthias Eckardt
Patricia Grube
Maren Nötzelmann

GAME DESIGN

*Additional Design &
Writing:*
Melanie Garding

QUALITY ASSURANCE

QA-Manager:
Pan Schröder

QA Resource Manager:

Steffen Böhme

Lead Tester:

Stefan Müller

Assistant Lead Tester:

Martin Petersen

Testers:

Sven Bahnsen
Thomas Bark
Jemima Bedau
Martin Bennung
Torben Schaub-Brzozowski
Sebastian Diziol
Davide Ferrari
Antonio Freire
Judith Gastell
Valentin Heinrich

Hannes Janecke

Finnja Lange
Sascha Leuenroth
David Madani
Mahmud Mir
Michael Monses
Jörg Nestler
Wladimir Schlegel
Maik Schröder
Jörn Helms
Vasilli Pomjalow
Tobias Schulze
Ronny Stößer
Tobias Wöhlke
Melvin Zimmermann

VIDEO PRODUCTION

Virgin Lands
Animated Pictures
DFP DOCK11 GmbH –
Design.Film.Postproduction

VOICE RECORDINGS

Coordination & Supervision
Maren Nötzelmann

Recording Studio:

toneworx GmbH
Andreas Gensch
Jörg Mackensen

Project & Studio

Management:
Mathias Geissler

Sound Engineer:

Johannes Semm

Direction:

Erik Schäffler

Tim Knauer

(Darren Michaels)

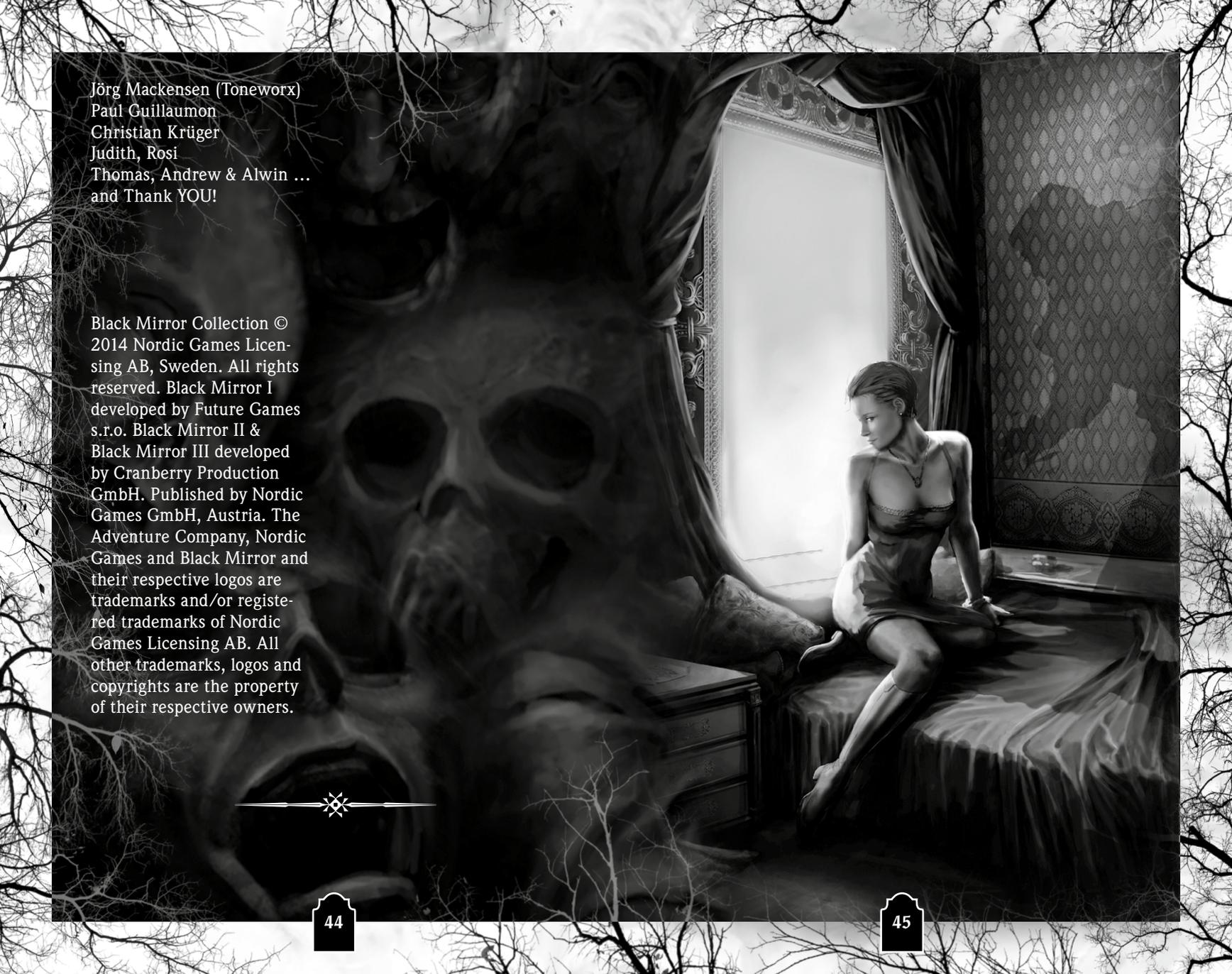
Special Thanks to

Henning Boesken
Marc Buro
Alex König
Claudia Kühn
Thomas Pawlik
Heike Garding
Denise Schaar
Cécile Schneider
Arne Kochanski
Liza Gerber

DIRECTOR'S

SPECIAL THANKS

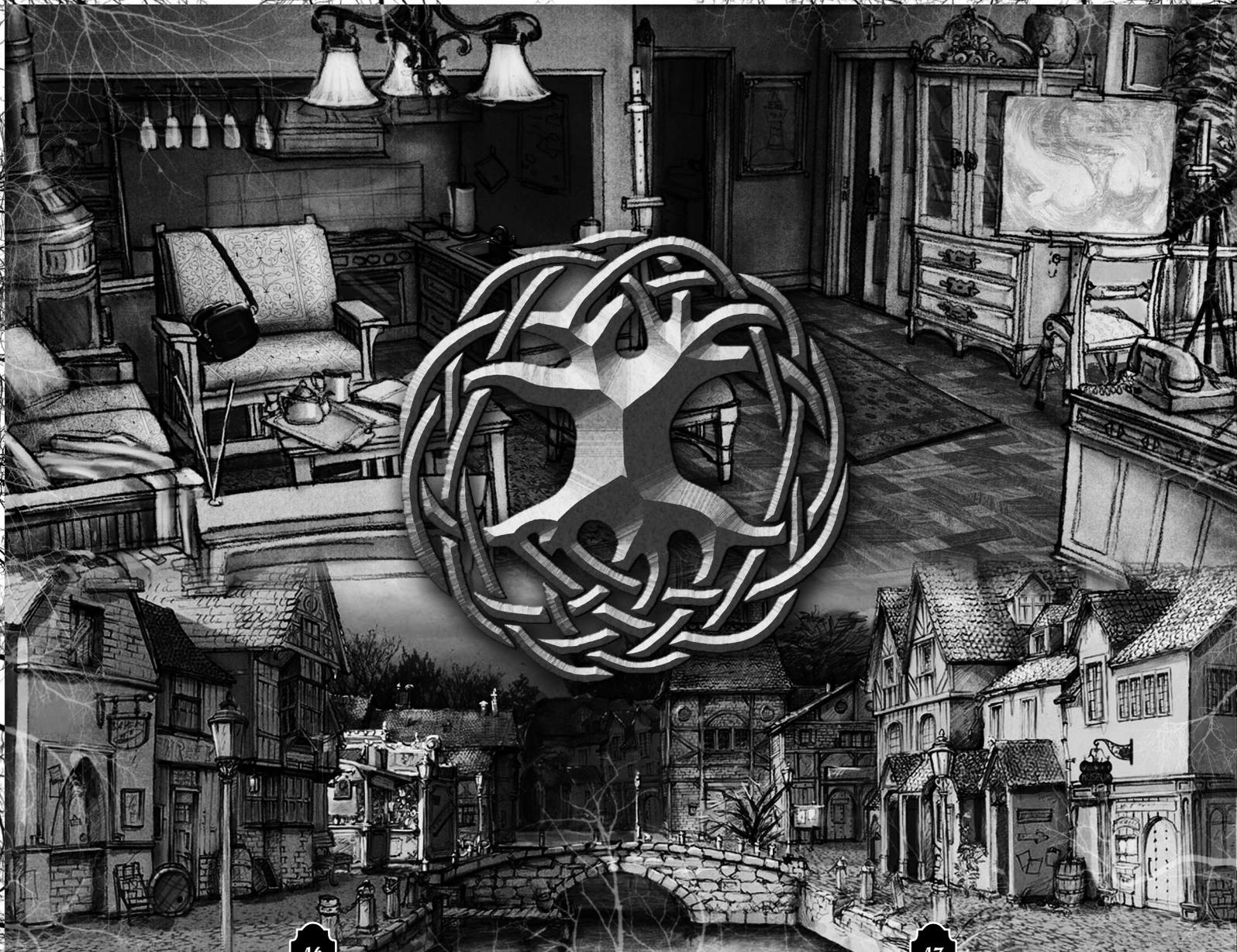
Sonja & Kjell
Michal & Pavel Pekarek
Anne von Vaszary &
Jan Theysen
David Freeman
Dario Argento
Luigi Cozzi
Sergio Stivaletti
Stephen King
HBO & FX Networks
Deck13
Adrian & Jan
(Periscope Studio)
Patrick Delsing (DOCK11)
Tobias Weingärtner (Virgin
Lands)



Jörg Mackensen (Toneworx)
Paul Guillaumon
Christian Krüger
Judith, Rosi
Thomas, Andrew & Alwin ...
and Thank YOU!

Black Mirror Collection ©
2014 Nordic Games Licen-
sing AB, Sweden. All rights
reserved. Black Mirror I
developed by Future Games
s.r.o. Black Mirror II &
Black Mirror III developed
by Cranberry Production
GmbH. Published by Nordic
Games GmbH, Austria. The
Adventure Company, Nordic
Games and Black Mirror and
their respective logos are
trademarks and/or registe-
red trademarks of Nordic
Games Licensing AB. All
other trademarks, logos and
copyrights are the property
of their respective owners.





GARANTIE & KUNDENDIENST

Innerhalb des ersten Jahres nach dem Kauf ersetzt Nordic Games GmbH problemlos und kostenlos jede Disc, ganz gleich, ob diese versehentlich beschädigt wurde oder es sich um einen Herstellungsfehler handelt. Um eine Ersatz-Disc zu erhalten, sende bitte die fehlerhafte Disc mit einem Scheck oder einer Zahlungsanweisung über 8,00 EUR zur Deckung des Portos und der Bearbeitungsgebühren zurück.

Stelle bitte sicher, dass folgende Informationen enthalten sind:

- Vollständiger Name
- Anschrift, Stadt, Staat/Bundesland, Postleitzahl/Postfach, Land
- Telefonnummer
- E-Mail-Adresse (falls verfügbar)
- Produktbezeichnung(en)
- Kurze Beschreibung des Problems

Bitte senden an:

Nordic Games GmbH
Landstraßer Hauptstraße 1/Top 18
A-1030 Wien, Österreich

TECHNISCHER SUPPORT

Wenn du technische Probleme mit dieser Software hast und du die Instruktionen in dieser Anleitung sorgfältig beachtet hast, findest du unter folgenden Adressen weitere Unterstützung:

Besuche bitte den Abschnitt "Technischer Support" auf unserer Webseite, wo wir Lösungen zu häufig auftretenden Problemen veröffentlicht haben:

Online-Support: <http://www.nordicgames.at/index.php/contact>

Skype contact: support.quantica.lab

Phone Support: +1 (206) 395-3545

Phone: +40 (0) 364 405 777

Hinweis: Anfragen, die sich auf Tipps zum Spiel beziehen, können vom technischen Kundendienst nicht beantwortet werden.

HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG

Nordic Games GmbH haftet 90 Tage lang ab Kaufdatum dafür, dass diese Software grundsätzlich gemäß der mit ihr gelieferten gedruckten Unterlagen funktioniert. Die vollständige Haftung von Nordic Games GmbH und somit Ihre möglichen Forderungen, so Nordic Games GmbH diese Lösungen anbietet und in Ihrem Falle auswählt, beschränken sich auf eine Erstattung des Kaufpreises, eine Reparatur oder einen Ersatz des Softwareprodukts, das unter die Richtlinien von Nordic Games' beschränkter Haftung fällt, insofern es zusammen mit einer Kopie des Kaufbelegs eingereicht wird. Keine Haftung besteht im Falle von Funktionsstörungen oder -ausfällen durch Unfälle, unsachgemäße oder fehlerhafte Anwendung.

DIESE SOFTWARE WIRD IN VORLIEGENDER FORM ZUR VERFÜGUNG GESTELLT, OHNE JEDE AUSDRÜCKLICHE ODER IMPLIZIERTE GEWÄHRLEISTUNG, EINSCHLIESSLICH EINER GEWÄHRLEISTUNG DER VERMARKTBARKEIT, DER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK ODER DER RECHTSKONFORMITÄT. DIE URHEBER UND URHEBERRECHTSINHABER ÜBERNEHMEN KEINERLEI HAFTUNG FÜR SCHÄDEN, DIE SICH AUS DER NUTZUNG ODER SONSTIGEN VERWENDUNG DER SOFTWARE ODER IN VERBINDUNG MIT DIESER ERGEBEN.

Alle sonstigen Marken, Produktnamen und Logos sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen ihrer jeweiligen Besitzer. Alle Rechte vorbehalten. Nicht genehmigter Verleih, Vermietung oder Vervielfältigung, ob ganz oder in Teilen, ist verboten.

ENDBENUTZER-LIZENZVERTRAG

Das Nordic Games End-User Licence Agreement (EULA) finden Sie unter: <http://eula.nordicgames.at>

Epilepsie Warnung

Diese Hinweise sollten vor Benutzung des Spiels durch Erwachsene und insbesondere durch Kinder sorgfältig gelesen werden. Bei Personen, die an photosensibler Epilepsie leiden, kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospiele einen Anfall erleiden; in der Regel sind diese Spiele für Menschen mit Epilepsie nicht gefährlich. Es können auch Personen von Epilepsie betroffen sein, die bisher noch nie einen epileptischen Anfall erlitten haben. Falls bei einer Person selbst oder bei einem ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, sollte diese sich vor der Benutzung des Spiels an ihren Arzt wenden. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospiele beaufsichtigen.

Sollten bei einem Erwachsenen oder einem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiele Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen bzw. Krämpfen auftreten, so sollte das Spiel SOFORT beendet und ein Arzt konsultiert werden.

BLACK MIRROR

die Hörspiele zu dem Mystery-Adventure-Highlight



ISBN 978-3-7857-4299-0
viele überraschende Wendungen
dank neuer Dramaturgie



ISBN 978-3-7857-4303-4
erzählt erstmals die Vorgeschichte
zu BLACK MIRROR I

atmosphärisch · packend · rätselhaft

- je 2 CDs mit ca. 120 Min für 19,99 €
- mit den Original-Stimmen und der Musik aus
BLACK MIRROR I und II

LUBBE AUDIO
BÜCHER ZUM HÖREN

www.luebbeaudio.de