## BEACK MEROR 1414

Handbuch

# 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

> LÜBBE AUDIO BÜCHER ZUM HÖREN www.luebbeaudio.de

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 Videospielen 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 Videospielen beaufsichtigen.

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



#### Inhaltsverzeichnis

Epilepsiewarnung	3	Ingame-Menu	21
Rechtlicher Hinweis	3	Zurück	21
Lizenz- und		Hauptmenü	21
Nutzungsbestimmungen	5	Spiel laden	21
Willkommen zum dritten Teil!	7	Spiel speichern	22
Systemvoraussetzungen	8	Optionen	22
Mindestvoraussetzungen	8	Spielbedienung	22
Empfohlenes System	8	Bewegung	22
Installation	9	Interaktion	23
Autostart	9	Verschwindende Hotspots	23
Manueller Start	9	Linksklick auf einen Hotspot	24
Deinstallation	9	Hotspot-Anzeige	25
Hintergrund	10	Inventar	26
Maus- und Tastaturbelegung	11	Linksklick	27
Maus	11	Rechtsklick	28
Tastatur	12	Mausrad-Unterstützung	28
Hauptmenu	13	Dialoge	29
Neues Spiel	13	Interface & Bildschirmanzeigen	30
Spiel laden	13	Spezialrätsel	31
Optionen	14	Tagebuch	32
Grafik (GFX)	15	Aufgaben	33
Erweiterte Einstellungen	16	Übersichtskarte	33
Sound (SFX)	17	Game Over	34
Spiel	18	Extras	34
Sprechblasen anzeigen	19	Mitwirkende	35
Zusätzliche Spielhilfen	19	Hinweise zur technischen	
Tipps anzeigen	19	Problembehebung	39
Hotspotanzeige aktivieren	19	Technischer Support	42
Hardware-Mauszeiger benutz	en 19		
Original Black Mirror I			
Mauszeiger	20		
Extras	20		
Mitwirkende	20		

20

Spiel verlassen

#### Willkommen zum dritten Teil!

#### Liebe Black-Mirror-Spieler,

wir freuen uns sehr darüber, dass ihr euch für die Geheimnisse des Schlosses **Black Mirror** und das Schicksal der Familie Gordon interessiert.

Im dritten Teil möchten wir euch mehr über den Hintergrund von Willow Creek, über den schwarzen Spiegel, Mordreds Fluch und natürlich Darren erzählen. Es werden also viele Details zur Geschichte der Familie Gordon zu entdecken sein, während Darren versucht, hinter das Geheimnis des todbringenden Fluchs zu gelangen. Aber wir wollen natürlich nicht zu viel verraten!

Wir hoffen, dass euch Darrens Entdeckungen genauso in ihren Bann ziehen werden, wie es die Entwicklung von Black Mirror III mit uns getan hat.

Viel Grusel-Spass wünschen dir

Michael Holzapfel, das Cranberry-Team!

#### Systemvoraussetzungen

#### Mindestvoraussetzungen-

AMD oder Intel Single-Core Prozessor @ 1,5 GHz mit SSE1 512 MB RAM (XP) / 1.024 MB RAM (Vista/7) AGP/PCI-E Grafik: Karte mit Shader Model 2, DirectX®9kompatibel, mind. 128MB VRAM (ATI Radeon 9800 oder NVIDIA GeForce 6800) Integrierte (Onboard)-Grafik: Grafikchip mit Shader Model 2, DirectX®9-kompatibel\_mind\_128 MB VBAM (Intel GMA x32)

DirectX®9-kompatibel, mind. 128 MB VRAM (Intel GMA x3200, ATI Mobility Radeon 9800 oder NVIDIA GeForce Go 6800)

DirectX®9-kompatible Soundkarte

Microsoft Windows® XP, Microsoft Windows® Vista, Windows® 7 DVD-ROM, Maus, Tastatur / ca. 4 GB Festplattenplatz

#### **Empfohlenes System**

AMD oder Intel Single- oder Dual-Core Prozessor @ 2,0 GHz 1.024 MB RAM (XP) / 2.048 MB RAM (Vista/7) AGP/PCI-E Grafik: Karte mit Shader Model 3, DirectX®9kompatibel, mind. 256 MB VRAM (ATI Radeon 2xxxx und neuer oder NVIDIA GeForce 7xxx Serie und neuer) Integrierte (Onboard)-Grafikchip: ATI/NVIDIA Grafik mit Shader Model 3, DirectX®9-kompatibel, mind. 256 MB VRAM DirectX®9-kompatible Soundkarte Microsoft Windows® XP, Microsoft Windows® Vista, Windows® DVD-ROM, Maus, Tastatur / ca. 4 GB Festplattenplatz

#### Installation

#### Autostart

Lege die **Black Mirror III**-DVD in das DVD-ROM-Laufwerk. Warte, bis sich das Auswahlmenü öffnet. Wähle hier den Punkt **"Black Mirror III 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 die Installation per Doppelklick der Datei "Setup.exe".

#### Deinstallation

Um **Black Mirror III** wieder von deinem Computer zu entfernen, klicke auf den Deinstallationseintrag im Startmenü.

Alternativ kannst du das Spiel auch über "Software" (XP), bzw. "Programme und Funktionen" (Vista/7) in der Systemsteuerung mit "Programme ändern oder entfernen" (XP), bzw. "Programme deinstallieren oder ändern" (Vista/7) deinstallieren.

**Hinweis:** Die DVD sollte während des Spielens nicht aus dem Laufwerk genommen werden, da sonst der Kopierschutz einsetzt und das Spiel nur noch bedingt spielbar ist.

#### Hintergrund

Ist das wirklich alles passiert? Ist Darren jetzt verAucht, so wie es sein Vater Samuel vor 12 Jahren war? Woher kommt der Fluch? Wer war Mordred Gordon? Und wer war sein Bruder, Marcus Gordon, der Urahn der Gordons?

So viele Fragen, doch Darrens Probleme sind ganz anderer Natur – er wurde von einem mysteriösem Orden verfolgt. Seine verrückt gewordene Zwillingsschwester Angelina wurde zusammen mit seiner Mutter Cathrin in einem Ritualraum in den Tod gerissen.

Zu allem Überfluss stolpert Darren auf seiner heillosen Flucht durch den Wald direkt vor die Füße von Inspektor Emanuel Spooner, der als strafversetzter Polizist seine Chance auf Beförderung wittert. Das brennende Schloss im Rücken, wird Darren abgeführt und die Untersuchungen werden aufgenommen. Schon bald bringt man ihn mit der verbrannten Leiche von Miss Valley, der Bibliothekarin und der heimliche Kopf des Ordens, in Verbindung. Er wird beschuldigt, auch für die Tode der Haushälterin Sally und des Butler Bates verantwortlich zu sein.

Drei Wochen laufen die Untersuchungen jetzt schon, doch keine Spur von einem ominösen Orden, der angeblichen Leiche von Angelina Gordon oder einer vor 24 Jahren als offiziell gestorben gemeldeten Cathrin Gordon. Keine Dämonenportale oder teuflische Ritualräume.

Darren hat die richterliche Auflage bekommen, sich täglich bei der Psychologin Dr. Joyce Winterbottom einzufinden, um sich und der Polizei einen Gefallen zu tun. Denn seine Geschichte klingt mehr als ungewöhnlich. Aber er sagt doch nur die Wahrheit... oder?

Maus- und Tastaturbelegung

Maus

#### Interaktion mit der Umgebung

durch.

Linke Maustaste Interagiere mit der Umgebung – Sprich mit jemandem, nimm ein Obiekt, benutze es oder verlasse die Szene.
Mausrad Schalte die Inventargegenstände direkt am Mauszeiger

#### Inventar

#### Linke Maustaste

Gegenstand aufnehmen, um ihn mit einer Person oder einem Gegenstand in der Szene oder dem Inventar zu kombinieren.

#### Rechte Maustaste

Du erhältst weitere Informationen über den Gegenstand oder benutzt ihn direkt.

#### Tastatur

	Alle Personen, Ausgänge und Interaktionspunkte (Hotspots) werden angezeigt, solange die Option "Hotspotanzeige aktivieren" angeschaltet ist. Du kannst dir auch mit "H" nur die Hotspots oder mit "E" nur die Ausgänge anzeigen lassen.
	Das Tagebuch wird geöffnet, sobald man es im Inventar hat.
М	Die Übersichts-Karte wird geöffnet, sobald man sie im Inventar hat.
<b>F</b> 9	Quicksave / Schnellspeichern
F10	Quickload / Den Schnellspeicherstand laden
	Videosequenzen oder automatisch ablaufende Sequenzen überspringen
ESC	Menü öffnen, Tagebuch schließen, Videos abbrechen

Hauptmenü

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

#### Neues Spiel -

Hiermit startest du ein neues Spiel

BŁACK

#### Spiel laden<sup>-</sup>

Alle gespeicherten Spielstände werden hier nach Datum sortiert mit Namen angezeigt und sind per Maus auswählbar. Mit einem Doppelklick oder über den "Laden"-Button wird das ausgewählte Spiel geladen.

Screenshots und die Kapitelangabe der letzten Situation im Spiel erleichtern die Übersicht.

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



#### Optionen

Hier kannst du Grafik-, Sound- und Steuerungsanpassungen vornehmen.

BŁĄCK Mist

#### Grafik (Gfx)

Dieses Menü erlaubt dir die Einstellung aller relevanten Darstellungsparameter.

Beim ersten Spielstart 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 1280 x 1024 (5:4) oder 1280 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 erlauben 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.



#### Qualität der Szenendarstellung

In drei 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 drei Stufen reduziert werden.

#### **Hintergrund Charaktere**

Bei entsprechender Einstellung werden nicht spielrelevante Spielfiguren ausgeblendet.

Antialias-Qualität Diese Einstellung erlaubt die Verbesserung der Kantenglättung.

Eine höhere Kantenglättung führt zu einer besseren Darstellung der Charaktere und 3D-Objekte. Bei Performanceproblemen solltest du die Kantenglättung verringern oder deaktivieren.

#### Spiegelungen

Bei entsprechender Einstellung werden keine Spiegelungen angezeigt.

#### Sound (Sfx)

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



#### Generelle Lautstärke

Mittels dieses Schiebereglers kann die generelle 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 Umgebungs-geräusche 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.

BŁACK Mİ*f*ROR

#### Sprechblasen anzeigen

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

#### Zusätzliche Spielhilfen

Mittels dieser Option können zusätzliche Spielhilfen während des Spiels aktiviert werden. Dazu gehört zum Beispiel die Möglichkeit, 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. Die Hinweise beziehen sich aber nur auf die Steuerung des Spiels und sind nicht inhaltlicher Natur. So kannst du dir sicher sein, den gesamten Funktionsumfang der Black Mirror III-Steuerung auszuschöpfen.

#### Hotspotanzeige aktivieren

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

#### Hardware-Mauszeiger benutzen

Die Verwendung des Hardware-Mauszeigers verbessert bei Performanceproblemen die Bedienbarkeit. Allerdings wird im Vergleich zum Software-Mauszeiger beim Überfahren eines interaktiven Elements ein Interaktions-Icon ohne Mauszeiger angezeigt.

#### **Original Black Mirror I Mauszeiger**

Diese Option erlaubt die Verwendung der aus **Black Mirror I** bekannten Mauszeiger.

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

#### Extras

Im Extras-Menü findest du Bilder, Videos und Minispiele, die du im Laufe des Spiels freischaltest.



#### Mitwirkende

Hier kannst du erfahren, welches Team hinter Black Mirror III steckt.

Spiel verlassen -

Nach einer Sicherheitsabfrage kannst du das Spiel verlassen.

Ingame-Menü

Drücke die **ESC**-Taste oder den "Menü öffnen"-Button oben rechts um das Ingame-Menü zu öffnen. Hier kannst du ebenfalls aus diversen Optionen wählen:



#### Zurück

Damit kommst du zurück ins aktuelle Spiel und schließt das Ingame-Menü.

#### Hauptmenü

Du verlässt das aktuelle Spiel und wechselst zurück ins Hauptmenü.

#### Spiel laden

Siehe Hauptmenü, Spiel laden.

#### 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

Siehe Hauptmenü, Optionen.

#### Spielbedienung

#### Bewegung

Um die Hauptfigur 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.

Machst du einen Doppelklick auf einen Interaktionspunkt, wechselt 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 Bewegungsabläufe 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 wahrscheinlichste nächste Aktion anzeigt, die ausgeführt wird.



#### Verschwindende Hotspots

Ein Hotspot verschwindet komplett, wenn er nicht mehr relevant ist, weil du bereits alle möglichen Aktionen ausgeführt hast. Das heißt im Umkehrschluss, dass Hotspots, die nicht verschwinden, später möglicherweise in irgendeiner Form wichtig werden. Es lohnt sich, solche Hotspots in Erinnerung zu behalten und zu einem passenden Zeitpunkt zurückzukehren.

#### Linksklick auf einen Hotspot

0	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 hinzugefügt.
00	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.
	Darren geht zum gewählten Ausgang und verlässt die Szene.
P.	Der Cutscene-Mauszeiger 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, solange die Option "Hotspotanzeige aktivieren" angeschaltet ist.





Interessante Orte werden mit einer Lupe gekennzeichnet.

Ausgänge werden mittels einer Tür hervorgehoben.

Charaktere, die man etwas Fragen kann zeigen eine Sprechblase.

Benutze die Hotspotanzeige bitte mit Bedacht! Ein wichtiges Spielelement in **Black Mirror III** 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 Spielschirmrand 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.



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

#### Linksklick

Durch einen Linksklick auf einen Gegenstand im Inventar hängt sich das jeweilige Objekt an den Mauszeiger.

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



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. 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.

#### Rechtsklick

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.

#### 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.

#### 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 eine Überschrift 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. Wenn kein Kreuz-Symbol angezeigt wird, ist der Dialog besonders wichtig für das weitere Spielgeschehen.

Oft kommt es vor, dass während eines Dialoges ein weiteres

Gesprächsthema freigeschaltet wird. Das Vorschaubild wird dann der Dialogauswahl hinzugefügt. In den Spieloptionen kannst du übrigens jederzeit die Untertitel (Sprechblasen) deaktivieren.

Interface & Bildschirmanzeigen

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



 $\mathcal{O}_{i}$ 

Hotspots anzeigen: Lasse dir sämtliche interaktiven Punkte in einer Szene anzeigen.

Die Anzeige wird nach einigen Sekunden automatisch ausgeblendet.

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



Ingame-Menü öffnen: Über dieses Icon öffnest du das Ingame-Menü.



**Tagebuch öffnen:** Über dieses Icon öffnest du Darrens Tagebuch, sobald er es im Inventar hat.

Spezialrätsel

An einigen Stellen in **Black Mirror III** gibt es Spezialrätsel, sogenannte Minigames.

Die Bedienung ist bei den meisten Rätseln gleich. Du ziehst ein Objekt mit gedrückter linker Maustaste und legst das Objekt wieder ab, wenn du die Maustaste loslässt.

Mit der rechten Maustaste kannst du ein Objekt drehen. Das funktioniert auch, während du die linke Maustaste gedrückt hältst.

Manchmal gibt es auch Knöpfe, die gedrückt werden müssen, um das Minigame zu lösen. Sie bedienst du mit einem einfachen Klick der linken Maustaste.

Nach einer gewissen Zeitspanne oder mehreren Fehlversuchen erscheint rechts unten der "Panik-Hebel" mit dem du das Minigame überspringen kannst.



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

Tagebuch

Im Spielmenü in der Bildschirmecke rechts oben kannst du das Tagebuch öffnen, sobald es in Darrens Besitz ist. Du kannst auch die Tasten D oder J verwenden oder das Tagebuch durch einen Rechtsklick im Inventar öffnen. Nur während einer selbstablaufenden Szene oder eines Minigames lässt sich das Tagebuch nicht öffnen.



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.

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

Aufgaben

In manchen Situationen notiert Darren sich bestimmte Aufgaben in sein Tagebuch. Du kannst jederzeit nachsehen, ob ein Teil der Aufgaben bereits erledigt ist oder was du als nächstes tun könntest. Ist eine Aufgabe erledigt, wird sie durchgestrichen.

Übersichtskarte

Sobald Darren eine Karte von Willow Creek hat, kannst du sie mit einem Rechtsklick im Inventar oder der Taste M öffnen.



Über bereits besuchten Orten färbt sich der Mauszeiger rot und durch einen Linksklick geht Darren dann dorthin. Die folgende Animation auf der Karte kann per doppelten Linksklick übersprungen werden. Darren gelangt dann direkt zum Ziel.

Falls ihm unterwegs etwas widerfährt, wird Darrens Spaziergang an der entsprechenden Stelle unterbrochen.

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

#### Game Over

Da Darren in **Black Mirror III** 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

Die Bonusmaterialien im Extras-Menü werden im Laufe des Spiels freigeschaltet. Einige Aktionen sind für die Beendigung des Spiels nicht notwendig und gut versteckt.

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

#### Mitwirkende

DEVELOPED BY CRANBERRY PRODUCTION

PRODUCED & DIRECTED BY Michael Holzapfel

WRITTEN & DESIGNED BY Anne von Vaszary Thomas Fischer Michael Holzapfel

GAME DESIGN Lead Game Design Thomas Fischer

Additional Game Design Anne von Vaszary Michael Holzapfel

MANAGEMENT Managing Director Mathias Reichert

Project Management Arne Kochanski

Office Management Nina Kuhn

TECHNICAL Technical Director Uwe Höpner Lead Programmer Uwe Höpner

Additional Programming Wolfgang A. Fandrych Carsten Stolpmann Scripting Thomas Fischer Michael Holzapfel

Additional Scripting Bastian Hoyer

Scripting Technology Carsten Stolpmann

Localization Framework Carsten Stolpmann

ART Art Director Matthias Andre

Technical Lead Artist Matthias Kästner

Lead Artist Matthias Andre Pawel Bujalski

Artist Oliver Haack Christopher Haack Oliver Schulz Max Schulz Tim Baden Henrik Kelb Moritz Reichelt Helena Wakengut

Character Artist & Animation Matthias Kästner

Cinematics Oliver Haack

TESTING Nicole Martini Florian Fricke EXTERNAL PARTNERS Periscope Studio Hamburg Musikproduktion

Komposition Finn Seliger

Künstlerische Leitung Finn Seliger

Projektmanagement Carolin Schwarz

Projektleitung Adrian Koch

Produktion Finn Seliger

Mischung & Mastering Finn Seliger

Instrumente Violine Lisa Lammel

psai<sup>®</sup> CORE Middleware

Konzeption Finn Seliger

Integration Thorsten Tobias Heinze

Technischer Support Andreas Pongs

#### SPECIAL THANKS Matthias Meyer Achim Heidelauf Holger Nathrath Andrea Keil Christopher Buchholz

Christopher Buc Johannes Bayer David Fischer Martin Neundorfer Patrick Tiedmann

#### Localization

Johannes Bickle Maren Nötzelmann Patricia Grube Matthias Eckardt

**QA Manager** Jens Knauber

QA Resource Manager Steffen Böhme

Lead Tester Stefan Müller

#### Tester

Fryderyk Bannasch Thomas Bark Martin Bennung Marco Grohmann Christoph Lange Nina Oldenburg Eike Hingst Maik Schröder Tobias Schulze Christin Drobil Sascha Leuenroth

Legal Advice Maren Fischer

#### **Special Thanks to**

Achim Heidelauf Markus Windelen Christopher Kellner Marc Buro Henning Bösken Melanie Garding Ronny Stößer Christian Krüger Lukas Kugler Pan Schröder Oliver Mills Sören Winterfeldt Denise Schaar Bianka Sarac Maike Reiner Vera Schott Kevin Klötzing

VOICE RECORDINGS Coordination & Supervision Maren Nötzelmann

Recording Studio: toneworx GmbH Andreas Gensch Jörg Mackensen

Recordingmanager Mathias Geissler

Sound Engineer Johannes Semm

Cut Kai-Uwe Eiserbeck

Effects & Mastering Martin Schmidtke

Director Erik Schäffler

Assistant Director Anne von Vaszary Cast

Tim Knauer (Darren Michaels/Adrian Gordon) Kristina von Weltzien (Valentina Antolini) Manuela Bäcker Wolfgang Berger Heidi Berndt Oliver Böttcher Katja Brügger Sven Dahlem Jannik Endemann Gerhart Hinze Till Huster Lennardt Krüger Jan-David Rönfeld Erik Schäffler Frank Schröder Achim Schülke Ursula Sieg Kathrin Spielvogel Samuel Weiss

This game uses Bink Video © 1997-2010 RAD Game Tools, Inc. FMOD Sound System © Firelight Technologies Pty, Ltd. This game uses psai® technology for interactive soundtracks. © Periscope Studio UG (limited liability) & Co. KG



- periscope studio audio intelligence - ist eine neuartige und spezialisierte Technologie zur Steuerung von Spannung, Emotion und Dramatik in Computerspielen. Die psai® CORE Engine sorgt mit seiner künstlichen Intelligenz dafür, dass sich die Musik deinen Aktionen und der Handlung zu jeder Zeit genau anpasst und stets abwechslungsreich klingt. Dadurch wirst du mehr Spaß am Erfolg haben, die spannenden Momente werden dich stärker fesseln und du erlebst das Spiel noch intensiver. Viel Spaß beim Spielen!

Hinweise zur technischen Problembehebung

#### Performanceprobleme

Vergewissern Sie sich vor dem Start des Spiels, dass keine weiteren Programme und Anwendungen aktiv sind. Der gleichzeitige Betrieb von **Black Mirror III** mit anderen rechenintensiven Programmen kann zu Performanceproblemen führen, weil das System diesen Programmen möglicherweise Vorrang für die Rechenleistung einräumt. Dies gilt insbesondere für Virenscanner, Firewalls und andere permanent aktive Programme.

#### Darstellungsprobleme

Bei allen Darstellungsproblemen empfehlen wir Ihnen dringend, vor einem Kontaktieren des Technischen Supports zunächst die aktuellsten Referenztreiber für Ihre Grafik- bzw. Soundkarte zu beschaffen und zu installieren. Dies schafft in vielen Fällen Abhilfe.

Lesen Sie außerdem auch den vorausgegangenen Abschnitt Optionen, um das Spiel optimal an die Möglichkeiten Ihrer Hardware anzupassen. Stelle sicher, dass du die aktuellsten Treiber für deine Grafik- und Soundkarte, sowie die letzte Programm-Aktualisierung installiert hast.

#### Unterstützte Karten:

Es werden alle Grafikkarten mit ATI- oder NVIDIA-Chipsätzen unterstützt, die mindestens die zuvor angegebenen Systemvoraussetzungen erfüllen.

Ältere Grafikkarten werden nur teilweise unterstützt. ATI-Treiber: www.ati.com NVIDIA-Treiber: www.nvidia.com

#### Weitere Grafikkartenhersteller:

www.matrox.com - Matrox www.sis.com - SIS

#### Soundkartenhersteller:

http://www.creative.com - Creative Labs http://www.terratec.com - Terratec

#### Mainboardhersteller:

http://www.intel.com - Intel Inc. http://www.sis.com - SIS http://www.viaarena.com - Via http://www.nvidia.com - nVidia

#### Aktualisierungen

**Black Mirror III** ist mit großer Sorgfalt entwickelt und getestet worden. Es lohnt sich dennoch, im Falle von technischen Problemen auch zu prüfen, ob herstellerseitige Aktualisierungen für Ihr Spiel vorliegen.

#### **Technischer Support**

Wenn obige Hinweise Ihr Problem nicht lösen, wenden Sie sich bitte an den Service und unsere Hotline.

### **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

<u>Bitte senden an:</u> 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.quantic.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

Black Mirror Collection © 2014 Nordic Games Licensing 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 registered trademarks of Nordic Games Licensing AB. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners.