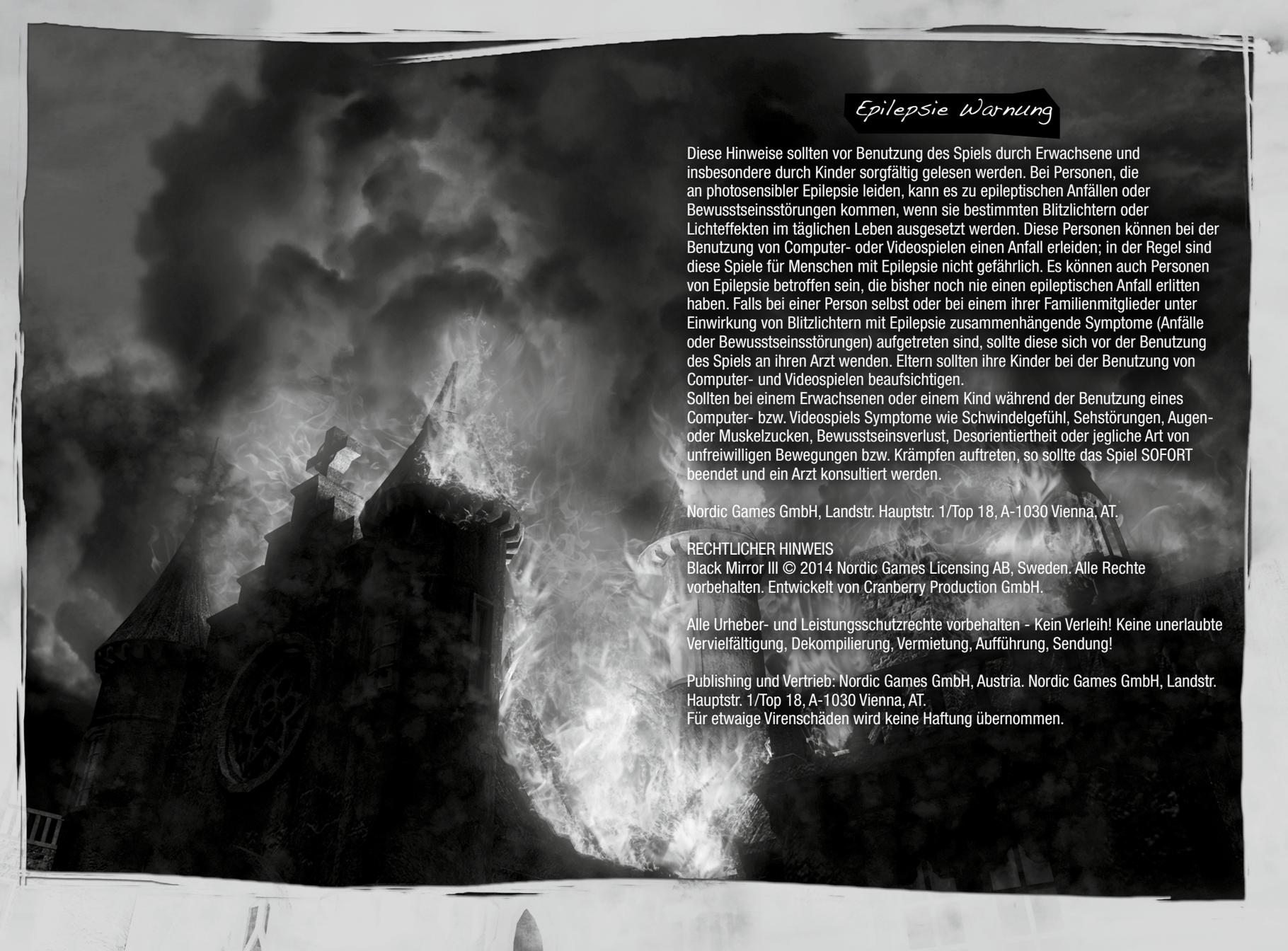




BLACK MIRROR III

Handbuch



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.

Nordic Games GmbH, Landstr. Hauptstr. 1/Top 18, A-1030 Vienna, AT.

RECHTLICHER HINWEIS

Black Mirror III © 2014 Nordic Games Licensing AB, Sweden. Alle Rechte vorbehalten. Entwickelt von Cranberry Production GmbH.

Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte vorbehalten - Kein Verleih! Keine unerlaubte Vervielfältigung, Dekompilierung, Vermietung, Aufführung, Sendung!

Publishing und Vertrieb: Nordic Games GmbH, Austria. Nordic Games GmbH, Landstr. Hauptstr. 1/Top 18, A-1030 Vienna, AT.

Für etwaige Virenschäden wird keine Haftung übernommen.

BLACK MIRROR III

Inhaltsverzeichnis

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

Lizenz- und Nutzungsbestimmungen

1. Lizenz

Der Käufer erhält das nicht ausschließliche Recht, das Programm an einem Computerarbeitsplatz zu benutzen. Das Recht ist nicht übertragbar, vermietbar oder verleihbar. Das Kopieren und Archivieren des Programms zum Zwecke der eigenen Datensicherung ist gestattet. Das Eigentum und die Urheberrechte oder sonstige Schutzrechte an der Software verbleiben nach wie vor bei der Nordic Games Licensing AB, resp. ihren Lizenzpartnern.

2. Beschränkungen und Änderungsverbot

Das Programm oder Teile davon dürfen nicht kostenpflichtig oder kostenfrei weitergegeben, lizenziert, vermietet, verändert, übersetzt, angepasst oder veröffentlicht werden. Die Software darf weder im Gesamten noch in Teilen disassembliert, dekompiert oder auf andere Weise in allgemein lesbare Form zurückgewandelt werden.

3. Laufzeit des Vertrages

Die Lizenz gilt bis zu ihrer Beendigung. Der Lizenzvertrag kann dadurch beendet werden, dass die Software sowie alle Kopien vernichtet werden. Die Lizenz erlischt unverzüglich, wenn gegen eine Bestimmung des Lizenzvertrages verstoßen wird, ohne dass es einer Kündigung durch die Nordic Games Licensing AB, resp. ihren Lizenzpartnern, bedarf.

4. Haftungsbeschränkung

Die Nordic Games GmbH übernimmt keine Gewähr für die Vollständigkeit und Richtigkeit des Inhaltes der auf dem Datenträger gespeicherten Software. Eine Haftung für entgangenen Gewinn, für Schäden an oder Verlust der gespeicherten Daten sowie für andere mittelbare oder unmittelbare Folgeschäden ist ausgeschlossen, soweit nicht grob fahrlässiges oder vorsätzliches Verhalten der Nordic Games GmbH vorliegt. Etwaige Schadensersatzansprüche sind unabhängig von der Anspruchsgrundlage in der Höhe auf die entrichtete Lizenzgebühr beschränkt.

5. Schlussbestimmungen

Es gilt deutsches Recht. Sollten einige Bestimmungen dieses Lizenzvertrages rechtlich unhaltbar oder unwirksam sein, bleiben alle anderen Bestimmungen rechtswirksam. Unwirksame Bestimmungen sind durch Regelungen zu ersetzen, die dem ursprünglichen Sinn am nächsten kommen.

© 2014 Nordic Games GmbH, Austria.
Landstr. Hauptstr. 1/Top 18, A-1030 Vienna, AT.

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®9-kompatibel, mind. 128MB VRAM (ATI Radeon 9800 oder NVIDIA GeForce 6800)
- Integrierte (Onboard)-Grafik: Grafikchip mit Shader Model 2, 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®9-kompatibel, mind. 256 MB VRAM (ATI Radeon 2xxx 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® 7
- 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 verflucht,
so wie es sein Vater Samuel vor 12 Jahren war?*

*Woher kommt der Fluch?
Hat Darren Mordred befreit?*

*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 Überflus 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

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



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.



Die Übersichts-Karte wird geöffnet, sobald man sie im Inventar hat.



Quicksave / Schnellspeichern



Quickload / Den Schnellspeicherstand laden



Videsequenzen oder automatisch ablaufende Sequenzen überspringen



Menü öffnen, Tagebuch schließen, Videos abrechnen

Hauptmenü

BLACK MIRROR III



Black Mirror III - 2020 © 2021 B&B

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.

Spiel laden

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.



BLACK MIRROR III



Optionen

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

BLACK MIRROR III



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**.

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.

BLACK MIRROR III



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



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.



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.



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 auswählst, 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 Auswahlm Menü eingeblendet.



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 den 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® 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
Johannes Bayer

David Fischer
Martin Neundorfer
Patrick Tiedmann



dtp entertainment AG

Development Director

Mathias Reichert

Producer

Paul Guillaumon

Marketing Director

Thorsten Hamdorf

Product Manager

Kay Jungmichel

Senior PR Manager

Torsten Meier

Senior Marketing Manager

Mark Geise

Online Marketing Manager

Mark Carstens

International Marketing

Coordinator

Mario Maglione

Marketing Coordinator

Benedikt Grasmann

Community & Content Manager

Bettina Korb

Art Director Packaging and

Manual

Stefan Sturm

Graphic Design Packaging

shr communication GmbH

Graphic Design Manual

Kerstin Ebsen

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 © 1997-2014 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

psai®

- 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!

Dir hat etwas besonders gut gefallen? Du hast Verbesserungsideen?
Wir freuen uns über jedes Feedback! Schreibe einfach an:
feedback@homeofpsai.com

Hinweise zur technischen Problembekämpfung

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 Virens Scanner, 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.

Bevor du die Hotline anrufst:

Stelle bitte sicher, dass zu der Grafikkarte und auch Soundkarte die jeweils aktuellen Treiber installiert sind. Wenn nicht die aktuellen Treiber installiert sind, kann es zu verschiedenen Fehlfunktionen kommen. Die aktuellen Treiber können wir dir leider nicht mitliefern. Du kannst diese aber in der Regel kostenlos über den Hersteller der Komponente erhalten (zum Beispiel über das Internet). Alternativ gibt es auch verschiedene Magazine mit Heft-CD oder DVD, auf denen zu den gängigen Grafikkarten und Soundkarten die aktuellsten Treiber zu finden sind. Solltest du mit den Treibern Probleme haben, kannst du natürlich Unterstützung von unseren Support-Mitarbeiter/Innen erhalten. Am schnellsten und effektivsten können wir dir helfen, wenn du vor dem eingeschalteten PC sitzt. Sofern du bei der Nutzung der Software oder bei der Installation eine Fehlermeldung erhalten haben solltest, notiere diese Meldung mit dem genauen Wortlaut. Sofern der PC dabei nicht mehr reagieren sollte, schalte diesen aus und wieder ein.

Wenn du direkt vom PC aus telefonieren kannst:

Windows® XP: Gehe über den Windows® -Start-Knopf auf „Ausführen“. In dem neuen Fenster kannst du ein Programm direkt aufrufen, indem du den Namen des Programms einträgst. Trage bitte „dxdiag“ (ohne Anführungszeichen) ein und klicke auf „OK“, um das DirectX® -Diagnoseprogramm zu öffnen. Lasse dieses Programm bitte geöffnet.

Windows® Vista / Windows® 7: Rufe über den Windows® -Start-Knopf das Startmenü auf. Dort findest du das Eingabefeld „Suche starten“ (dies gilt für Vista. Beachte, dass bei Windows® 7 das Feld „Programme und Dateien durchsuchen“ heißt). Hier kannst du nach Dateien suchen oder Programme starten, indem du den Datei- oder Programmnamen einträgst. Trage bitte „dxdiag“ (ohne Anführungszeichen) ein und drücke die Taste „Enter“, um das DirectX® -Diagnoseprogramm zu öffnen. Lasse dieses Programm bitte geöffnet.

Bitte nenne einfach den Produktnamen und schildere das Problem. Die Support-Mitarbeiter/Innen werden bei Bedarf auf die Daten des Diagnoseprogrammes zurückgreifen, um dir eine Problemlösung nennen zu können.

Wenn du nicht am PC sitzen kannst:

Diese Daten solltest du bereit halten, bevor du die Hotline anrufst:

- Windows® Version (Betriebssystem)
 - Prozessor: Typ und Geschwindigkeit
 - DirectX® -Version
 - Arbeitsspeicher (RAM)
 - Grafikkarte (Hersteller und Modell) sowie Version bzw. Datum der Treiber
 - Soundkarte (Hersteller und Modell) sowie Version bzw. Datum der Treiber
- Du kannst diese Informationen erhalten, indem du das oben beschriebene Diagnoseprogramm öffnest. Die Windows® -Version findest du auf dem Registerblatt „System“. Angaben zur Grafikkarte findest du auf dem Registerblatt „Anzeige“. Angaben zur Soundkarte kannst du auf dem Registerblatt „Sound“ bzw. „Sound1“ erhalten.



Technischer Support/Hotline

Sollten die obigen Hinweise dein Problem nicht lösen, wende dich bitte an den technischen Support.

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.quantia.lab

Phone Support: +1 (206) 395-3545

Phone: +40 (0) 364 405 777 (Für ein Telefonat aus dem Ausland können Gebühren anfallen)

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



**Black Mirror III © 2014 Nordic Games Licensing AB, Sweden. All rights reserved.
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.**