

# 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
Problembehebung .....	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,  
dtp und 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.

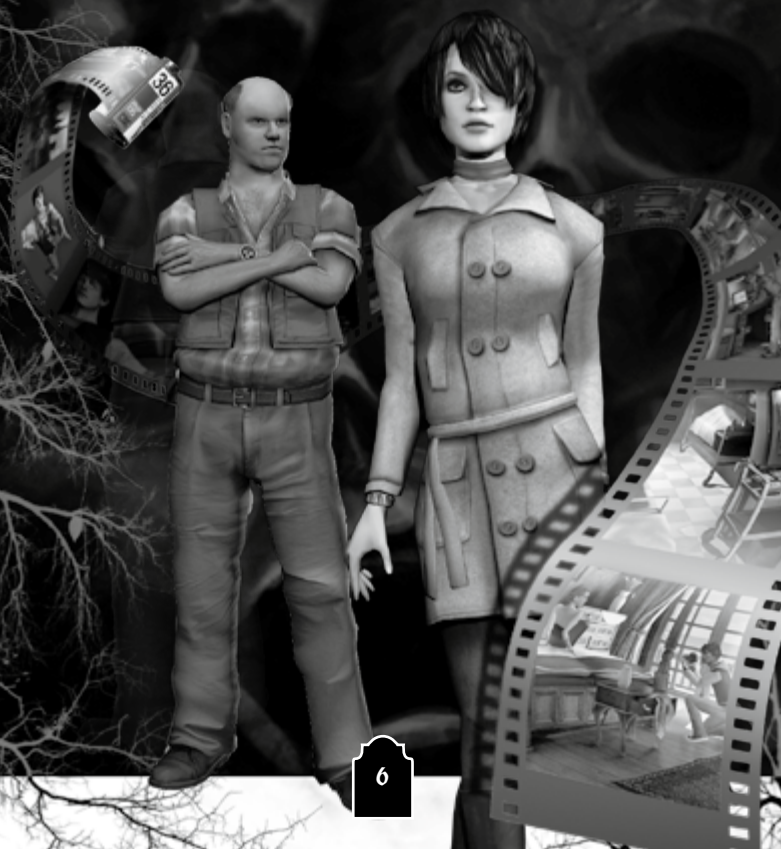
- ! *Die DVD während des Spielens nicht aus dem Laufwerk nehmen, sonst setzt der Kopierschutz ein und das Spiel ist nur noch bedingt spielbar!*

# 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.

---



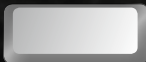
**Mausrad (Zeiger im Inventar):** Scrolle die volle Inventarliste nach links oder rechts.

---

**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

---



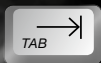
**F9:** Quick Save / Schnellspeichern

---



**F10:** Quick Load / Schnellladen

---



**TAB:** Cutscenes überspringen

---



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

---

# Spälmennüs



## 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 Lautstärke-  
einstellungen 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

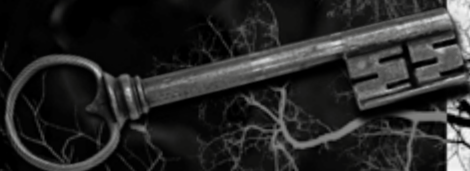


Sobald du den Mauszeiger an den unteren Spielschirmrand bewegst, öffnet sich die Inventarliste mit allen Gegenständen, die Darren bei sich trägt.

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.



*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 Mousrad benutzen. Bewege den Mauszeiger über die Spielszene (nicht das Inventar) und drehe das Mousrad, 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 Inven-  
tarliste 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.

# Díaloge



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.



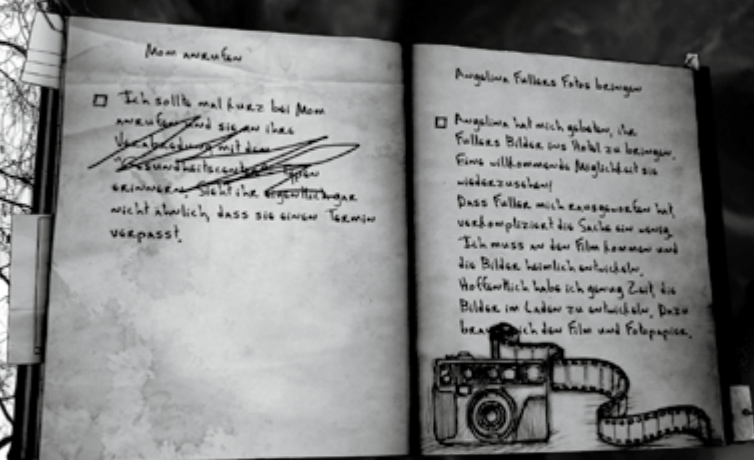
4. Dieses Lesezeichen öffnet den Aufgabenteil.

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.



Fullers Brief an Mes, Biba übergeben

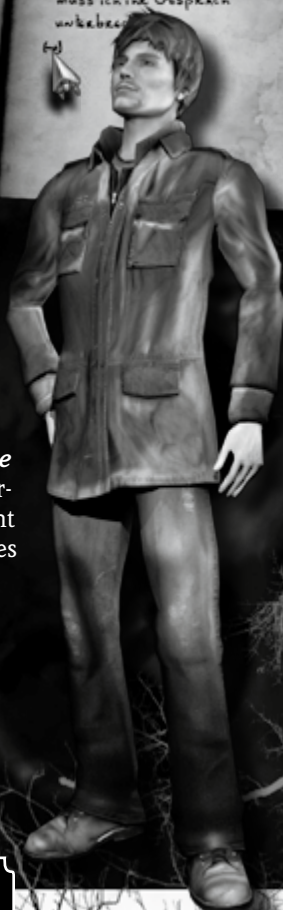
- ☐ Alice hat mir einen Brief für Mes, Biba gegeben. Was habe ich denn mit dem zu tun?

**Biba's Dröfker**  
(-) Mes, Biba und ihrem Mann gehört das Diner im Stadtkern, direkt am Marktplatz. Dort sollte ich sie eigentlich finden.

Paket von der Post abholen

- ☐ Ich soll für Fuller ein Paket aus dem Paketzentrum am Hafen abholen. Aber diese beiden Klatschleute vor der Posthaus so bald nicht mit ihrem Geschwätz auf. Wenn ich das Paket heute noch bekommen will, muss ich ihr Gespräch unterbrechen.

(-)



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.





## 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.



*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.







# 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  
Katrín 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

**dtp entertainment AG**

**PRODUCING**

*Department Director:*

Mathias Reichert

*Senior Producer:*

Achim Heidelauf

*Assistant Producer:*

Melanie Garding

**MARKETING & PR**

*Head of Marketing & PR:*

Thorsten Hamdorf

*Senior PR Manager:*

Claas Wolter

*Senior Marketing Manager:*

Mark Geise

*Product Manager:*

Kay Jungmichel

*Marketing Coordinator:*

Benedikt Grasmann

*Content & Community  
Manager:*

Bettina Korb

*Art Director Online:*

Christian Leibe



## PACKAGING & MANUAL DESIGN

*Art Director:*  
Stefan Sturm

*Graphic Designers:*  
Martina Stellbrink  
Björn Richter  
Dennis Barcelona  
Kerstin Ebsen

## 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 Kühl  
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 2 © 2009  
dtp entertainment AG.  
All Rights Reserved.  
Developed by Cranberry  
Production GmbH.  
All Logos, Pictures, Brands  
and Names are trademarks  
or registered trademarks of  
their respective owners.  
This game uses Bink Video  
© 1997-2009 RAD Game  
Tools, Inc. FMOD Sound Sys-  
tem © Firelight Technologies  
Pty, Ltd.









## EPILEPSIEWARNUNG

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, 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.

## 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 dtp entertainment AG, 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 dtp entertainment AG, resp. ihren Lizenzpartnern, bedarf.

### 4. Haftungsbeschränkung

Die dtp entertainment AG 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 dtp entertainment AG 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.

© 2009 dtp entertainment AG, Goldbekplatz 3-5, 22303 Hamburg.

## RECHTLICHER HINWEIS

Black Mirror 2 © 2009 dtp entertainment AG.

All Rights Reserved. Developed by Cranberry Production GmbH. All Logos, Pictures, Brands and Names are trademarks or registered trademarks of their respective owners.

This game uses Bink Video © 1997-2009 RAD Game Tools, Inc. FMOD Sound System © Firelight Technologies Pty, Ltd.

Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte vorbehalten - Kein Verleih! Keine unerlaubte Vervielfältigung, Dekompilierung, Vermietung, Aufführung, Sendung! Publishing und Vertrieb: dtp entertainment AG, Goldbekplatz 3-5, 22303 Hamburg. Für etwaige Virenschäden wird keine Haftung übernommen.

Finanziert durch dtp Game Portfolio 2006 Fondsgesellschaft mbH & Co. KG, Hamburg.

[www.butler-bates.de](http://www.butler-bates.de)

[www.blackmirror2.de](http://www.blackmirror2.de)

[www.dtp-entertainment.com](http://www.dtp-entertainment.com)



## HINWEISE ZUR TECHNISCHEN PROBLEMBEHEBUNG

Stelle sicher, dass du die aktuellsten Treiber für deine Grafik- und Soundkarte installiert hast.

### Unterstützte Karten:

Es werden alle Grafikkarten mit ATI- oder NVIDIA-Chipsätzen unterstützt, die DirectX® 9c inklusive Shader 2.0 kompatibel sind. Ältere Grafikkarten werden nur teilweise unterstützt.

ATI-Treiber: [www.ati.com](http://www.ati.com)

NVIDIA-Treiber: [www.nvidia.com](http://www.nvidia.com)

### Weitere Grafikkartenhersteller:

[www.matrox.com](http://www.matrox.com) - Matrox

[www.sis.com](http://www.sis.com) - SIS

### Mainboardhersteller:

<http://www.intel.com> - Intel Inc.

<http://www.sis.com> - SIS

<http://www.viaarena.com> - Via

<http://www.nvidia.com> - NVIDIA

### Soundkartenhersteller:

<http://www.creative.com> - Creative Labs

(Soundblaster)

<http://www.terratec.com> - Terratec

## Service und Hotline

Der technische Hotline-Service ist von Montag bis Freitag von 11:00 bis 19:00 Uhr erreichbar.

### Deutschland:

Technische Hotline: 0900 - 15 100 53 (0,55 Euro/Min. \*) / Spielinhaltliche Hotline: 0900 - 15 100 54 (1,95 Euro/Min. \*)

\* = aus dem Festnetz der Deutschen Telekom, aus anderen Fest- oder Mobilfunknetzen können die Preise abweichen

### Österreich:

Technische Hotline: 0900 - 400 708 (1,55 Euro/Min. \*) / Spielinhaltliche Hotline: 0900 - 528 278 (2,16 Euro/Min. \*)

\* = aus dem nationalen Festnetz, aus den Mobilfunknetzen können die Preise abweichen

### Schweiz:

Technische Hotline: 0900 - 000 150 (1,00 CHF/Min. \*) / Spielinhaltliche Hotline: 0900 - 900 936 (3,13 CHF/Min. \*)

\* = aus dem nationalen Festnetz, aus den Mobilfunknetzen können die Preise abweichen

Minderjährige benötigen die Zustimmung eines Erziehungsberechtigten, um diese kostenpflichtigen Serviceangebote in Anspruch nehmen zu können!

### 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 mit dieser Software 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 aktuellen 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. Bevor du die kostenpflichtige Hotline nutzt, raten wir dir, auch auf den jeweiligen Internetseiten zu den Produkten oder auf unserer Unternehmens-Seite unter [www.dtp-ag.com](http://www.dtp-ag.com) im Bereich Support eine Lösung deines Problems zu suchen.

### 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:** Rufe über den Windows®-Start-Knopf das Startmenü auf. Dort findest du das Eingabefeld „Suche starten“. 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 Diagnoseprogramms zurückgreifen, um dir eine Problemlösung nennen zu können.

### **Wenn du nicht am PC sitzen kannst:**

Diese Daten solltest du bereithalten, 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 DirectX®-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. "Sound 1" erhalten. Sie können diese Informationen erhalten, indem Sie das oben beschriebene DirectX-Diagnoseprogramm öffnen. Die Windows-Version finden Sie auf dem Registerblatt "System". Angaben zur Grafikkarte finden Sie auf dem Registerblatt "Anzeige". Angaben zur Soundkarte können Sie auf dem Registerblatt "Sound" bzw. "Sound 1" erhalten.

**Minderjährige benötigen die Zustimmung eines Erziehungsberechtigten, um diese kostenpflichtigen Serviceangebote in Anspruch nehmen zu können!**

Für Rätselknacker: Das offizielle **MERCHANDISE**  
präsentiert von **deutschrock**

# BLACK MIRROR II



Wahnsinn ist erblich  
T-Shirt schwarz  
Größen: S - XL  
Art.-Nr. 104699 - 19,99 EUR



Rätseldoping  
Keramiktasse weiß  
Größen: 9,6 x 8,2cm  
Art.-Nr. 104702 - 9,99 EUR



Into The Mirror  
Kapuzenjacke schwarz  
80% Baumwolle / 20% Polyester  
Größen: S - XL  
Art.-Nr. 104701 - 39,99 EUR



Verflucht  
T-Shirt schwarz  
Größen: S - XL  
Art.-Nr. 104698 - 19,99 EUR



Willkommen Zuhause  
Fußmatte, grau  
100 % Polyester  
Größe: 60 x 40 cm  
Art.-Nr. 104703 - 9,99 EUR



Verflucht  
Girlie Shirt schwarz  
Größen: S - L  
Art.-Nr. 104700 - 19,99 EUR

Sofern nicht anders angegeben, bestehen alle textilen Artikel aus 100% Baumwolle

**DIE KOMPLETTE BLACK MIRROR II-KOLLEKTION FINDET IHR UNTER  
WWW.BUTLER-BATES.DE ODER WWW.DEUTSCHROCK.DE/BLACKMIRROR2**



# 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](http://www.luebbeaudio.de)