

Sherlock Holmes 3 – Die Spur der Erwichen – Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Sherlock Holmes und Dr. Watson haben einen neuen Fall. Im Inventar findet man alle Gegenstände, Berichte, Dialoge, Bücher oder Zeitungen und die Karte der Umgebung. Auf der Karte werden alle wichtigen Punkte eingetragen, so das man schneller ans Ziel gelangt, wenn man den Punkt auf der Karte anwählt, statt dahin zu laufen. Personen mit denen man sprechen möchte muss man mit der linken Maustaste anklicken. Auch Gegenstände werden mit der linken Maustaste genommen. Kann man sich Spuren genauer ansehen, dann erscheint auch die Lupe und manchmal auch ein Maßband. In der Baker Street hat Holmes ein kleines Labor. Dort kann man Gegenstände mit dem Mikroskop untersuchen oder mit einem anderen Apparat. Zwischendurch muss man auch mal eine Frage beantworten. Die Antwort tippt man auf der Tastatur und sie erscheint in einem Feld. Man steuert sowohl Holmes als auch Watson.

6. September 1894

Baker Street 221b:

- Holmes ist es langweilig
- Watson sagt er soll sich eine Zeitung kaufen und Bücher aus der Buchhandlung holen
- Watson selber hat einen Termin bei einem Patienten
- **Holmes geht zum Sekretär und nimmt sich die Streichhölzer**
- dann zu der Tür gehen, wo der Regenschirm steht
- die Tür öffnen und dann die Treppe nach unten gehen
- die Haustür öffnen und auf die Straße gehen
- **zu dem Zeitungsjungen gehen und mit ihm sprechen** (Linksklick)
- Holmes hat nun eine Zeitung und er hat den Jungen beauftragt mehr Informationen zu sammeln
- **im Inventar die Zeitung ansehen**
- die Straße nach oben gehen
- dort steht ein Polizist (man kann ihn nach dem Buchladen fragen)
- dann nach rechts gehen bis zum Blumenstand
- Holmes grüßt Miss Flemming, die Blumenverkäuferin
- dann nach links in die Straße gehen
- hier ist auf der linken Seite der Buchladen (Barnes Buchhandlung)
- **in den Buchladen gehen** (der erscheint jetzt im Inventar auf der Karte)

Barnes Buchhandlung:

- **die Leiter vor dem Regal ansehen** (da ist jemand abgerutscht)
- **die vertrocknete Pflanze im Fenster ansehen**
- **mit dem Buchverkäufer sprechen**
- links stehen zwei Tische
- **auf dem einen Tisch liegt ein Buch über Piraten und auf dem anderen liegt ein Buch über die Meeresfauna**
- **beide Bücher nehmen**
- den Buchladen verlassen
- die Straße wieder in Richtung Baker Street gehen
- da ruft Dr. Watson
- zu ihm gehen

Garten von Captain Stenwick:

- durch das Tor gehen
- **mit dem Polizisten Ruffles sprechen**
- **dann mit Captain Stenwick sprechen**
- der Diener ist verschwunden
- durch das Tor gehen und zweimal nach links zu dem kleinen Hinterhof mit Bretterverschlag gehen
- **die Leiter nehmen**
- dann den Fußspuren an die Mauer folgen
- **die Spitzen ansehen**
- **die Leiter mit der Mauer benutzen und auf die Leiter klettern**
- **Holmes findet eine Pflanzenfaser (rechts auf einer Spitze) und nimmt sie mit**
- wieder durch das Tor in den Garten gehen
- links um das Haus gehen
- zu der kleinen Hütte gehen
- **die Tür ansehen** (das Schloss wurde nicht aufgebrochen)
- **den Türrahmen oben ansehen**
- **da hängt ein Stofffetzen, den Holmes mitnimmt**
- in die Hütte gehen
- **die Zeichnung auf dem Boden ansehen**
- **den Teller auf dem Boden ansehen** und mit der Lupe gründlich untersuchen
- **es gibt eine etwas größere Kugel zu sehen** (Holmes denkt an Opium)
- die nimmt Holmes mit (Linksklick wenn die Lupe die Kugel zeigt)
- die Hütte verlassen
- weiter nach hinten in den Garten gehen bis zur Mauer
- hier sind Fußspuren
- **die Fußspuren ansehen**
- **mit der Lupe die Fußspuren genau untersuchen (es fehlt ein Nagel) und dann die Umgebung um die Fußspuren**
- oben links findet man unter der Lupe eine Fischschuppe

- **die Fischschuppe nehmen**
- **das Maßband benutzen (Maßband an die oberste Stelle der Spur anlegen und dann mit gedrückter Maustaste bis zum unteren Ende der Spur ziehen)**
- Holmes sagt der Schuh hat Größe 40
- zur Vorderseite vom Haus gehen
- **Holmes spricht dann automatisch mit Watson und mit Captain Stenwick**
- dann gehen Watson und Holmes zur Baker Street

Baker Street 221b:

- Holmes sagt Watson das er ein Buch aus der Buchhandlung besorgen soll und das er mit dem Zeitungsjungen sprechen soll wegen neuer Informationen
- **den Stuhl vor dem Labortisch anklicken und Holmes setzt sich hin**
- **nun die Faser mit dem Mikroskop benutzen**
- **mit der Pinzette ein Stück von der rechten Seite aus der Faser ziehen** (da sind Flecken zu sehen)
- **die Kugel mit dem Mikroskop benutzen**
- **das Skalpell mit der Kugel benutzen**
- in der Kugel sind kleinere Kugeln
- **mit der Pinzette die kleinen Kugeln nehmen**
- **den Stofffetzen mit dem Mikroskop benutzen**
- **die Fischschuppe mit dem Mikroskop benutzen**
- **dann die Pinzette mit der Fischschuppe benutzen**
- es ist die Fischschuppe von einem Barsch
- **jetzt die vier Flaschen nehmen, die auf dem Tisch stehen** (Wasser, Säure, Lösungsmittel und Alkohol)
- **die kleinen Kugeln mit dem Apparat links benutzen**
- **dann die Säure mit dem Apparat benutzen und anschließend noch die Streichhölzer mit dem Apparat benutzen**
- es ist Opium
- **das Stück von der Faser mit dem Apparat benutzen**
- **dann das Lösungsmittel mit dem Apparat benutzen**
- **an dem Seil ist Ruß**
- Holmes schaut dann aus dem Fenster
- er sieht Watson

Watson:

- **mit dem Zeitungsjungen sprechen**
- dann zur Buchhandlung gehen
- **in der Buchhandlung mit dem Verkäufer sprechen**
- zu dem Tisch vor dem Regal gehen
- dort liegt das gesuchte Buch

- **das Buch nehmen**
- die Buchhandlung verlassen und zurück zur Baker Street gehen
- ins Haus gehen und die Treppe nach oben
- **mit Holmes sprechen**
- er stellt eine Frage:

Aus welchem Teil von London stammt einer der beiden Entführer des jungen Maori ?

- als Antwort tippt man ein:

Hafen (oder Wasser, Themse)

- Holmes sagt das die Antwort richtig ist
- weiter geht es mit Holmes
- **das Haus verlassen und die Kutsche vor dem Haus benutzen**
- dem Kutscher sagen er möchte zum Kai Nr. 13

Kai Nr. 13

Pub:

- in den Pub gehen
- **mit dem Wirt sprechen**
- er sagt das Holmes über die Brücke gehen soll und zu einem Haus mit einem Anker darauf
- im Pub umsehen
- die Vorhänge ansehen und versuchen sie aufzuziehen, aber der Wirt hat etwas dagegen
- den Pub verlassen
- über die Brücke gehen und die Treppe nach unten
- hier ist auf der linken Seite ein Haus mit einem Anker
- **an die Tür klopfen**
- es ist niemand da
- **zu der Tür gegenüberliegend gehen**
- **die Tür öffnen und in das Haus gehen**

Haus der Nepalesen:

- **mit der weinenden Frau sprechen**
- **vom Altar die Medaille nehmen**
- das Haus verlassen

Hafengelände:

- gegenüber liegt ein Seil auf den Säcken
- **das Seil nehmen**
- in Richtung Wasser und Turm weiter gehen
- da kommt ein Mann, der torkelt sehr stark
- **zu dem Mann gehen und mit ihm sprechen**
- jemand hat ihm ein Paket abgenommen und ihn betrunken gemacht
- **Holmes hat die Flasche in der der Alkohol war**
- er sagt etwas von Schwarzbrennerei
- von dem Mann aus nach oben und dann nach rechts gehen
- die Gassen ablaufen
- in einer Gasse liegen Holzbretter über einem Loch
- in diese Gasse gehen
- hier stehen viele leere Flaschen herum
- **die Flasche von dem betrunkenen Mann in die Hand nehmen und dann an die Tür klopfen**
- Holmes sagt das er keinen Alkohol möchte und das er ein verlorenes Päckchen sucht
- er bekommt das Päckchen
- **im Inventar das Messer mit dem Päckchen benutzen**
- aus dem Päckchen kommt eine Handprothese
- **das Medaillon mit der Tür der Schmuggler benutzen**
- der Mann erzählt etwas von der Lagerhalle 12
- erst einmal geht es zurück in den Pub

Pub:

- **dem Gast die Handprothese geben**
- der freut sich und lässt seinen Haken auf dem Tresen liegen
- **den Haken nehmen**
- **mit dem Wirt sprechen**
- dann zu den Vorhängen gehen
- **den Vorhang aufziehen**
- **den Tisch ansehen**
- darauf sind 4 Symbole eingeritzt
- **diese vier Symbole sollte man sich notieren, da man sie später noch braucht**
- den Pub verlassen und in die Gasse der Schmuggler gehen
- von hier den Weg weiter gehen
- an einem Brunnen vorbei gehen
- dann kommt rechts ein großes grünes Tor

Lagerhaus 12:

- dort steht die Nummer 12 dran
- auf der Karte erscheint nun auch das Lagerhaus 12
- Holmes versucht das Tor zu öffnen, aber es geht nicht

- **im Inventar das Seil mit dem Haken verbinden**
- **dann das Seil mit der Lücke über dem Tor benutzen**
- Holmes hält nun das Seil mit dem Haken fest
- mit Watson sprechen
- es geht mit Watson weiter
- der geht links am Gebäude entlang
- dort ist ein Fenster
- das Fenster ansehen
- **mit gedrückter Maustaste das Fenster etwas reinigen**
- dann sieht Watson das Seil mit dem Haken daran
- **mit der Maus kann man nun das Seil nach oben oder unten bringen und nach links oder rechts schwenken**
- **der Haken muss in das Gewicht eingehängt werden das auf dem Boden steht**
- **hängt das Gewicht am Haken, dann muss man es nach oben ziehen bis auf die Höhe des Riegels und dann schwenken bis das Gewicht den Riegel aufschiebt**
- nun ist das Tor offen
- in die Lagerhalle gehen
- auf der rechten Seite liegt eine Eisenstange auf dem Boden
- **die Eisenstange nehmen**
- es gibt zwei Kisten zum Öffnen
- zu der einen Kiste gehen
- die Eisenstange mit der Kiste benutzen
- darin liegt ein Segeltuch
- **zu der anderen Kiste gehen und auch mit der Eisenstange öffnen**
- **die Lampe aus der Kiste nehmen**
- **das Stück Papier auf dem Boden ansehen**
- es ist ein Stück von einem Pass
- **eine Hutnadel mit Blut liegt auch da und Holmes nimmt sie mit**
- die Kiste mit dem Blut ansehen und die Fußspuren auf dem Boden
- sie führen zu einer Tür im Boden
- in der Nähe der Falltür ist ein Seil
- **das Seil nehmen und mit dem Ring in der Falltür verbinden**
- dann nachsehen wohin das Seil führt
- über die Bretter gehen wo der große Kübel hängt
- läuft man gegen den Kübel, dann verschiebt man ihn
- **den Kübel unter den Hahn schieben, der oben am Rohr zu sehen ist**
- dann zu dem Ventil in der Ecke rechts gehen
- **das Ventil öffnen und es fließt Wasser in den Kübel**
- das Ventil benutzt Holmes aber nur wenn der Kübel genau unter dem Hahn steht
- **jetzt den Kübel mit Wasser nach ganz hinten schieben zu den Kisten über denen ein Brett liegt**
- über die Schräge auf die anderen Kisten gehen
- **hier das Seil nehmen (was am anderen Ende mit der Falltür verbunden ist) und dann mit dem Haken von dem Kübel benutzen**
- **dann das Messer mit dem Seil benutzen**
- die Falltür ist offen
- die Stufen nach unten gehen und den Gang entlang

- am Ende kommt eine Tür
- rechts und links von der Tür sind jeweils 3 Symbole angebracht (die lassen sich drücken)
- an den Wänden rechts und links sind auch Symbole
- in dem Raum steht noch eine Säule
- **die Sturmlampe mit der Säule benutzen**
- an der Wand sind nun die Symbole zu sehen
- unten rechts kann man auf die andere Wand umstellen
- der Mauszeiger hat eine bestimmte Form und diese Form passt zu den Symbolen, die nicht vollständig sind
- man muss die vier Symbole vom Tisch im Pub finden und sich dann die unvollständigen Symbole merken
- an der ersten Wand findet man folgende Symbole:

Symbol links ergibt das dritte Symbol vom Tisch
 Symbol unten rechts ergibt das vierte Symbol vom Tisch

- an der zweiten Wand (unten rechts auf die Wand klicken) findet man folgende Symbole:

Symbol unten links ergibt das zweite Symbol vom Tisch
 Symbol rechts ergibt das erste Symbol vom Tisch

- nun sieht man sich die Symbole an der Tür an
- links oben ist das vierte Symbol vom Tisch, rechts oben ist das zweite Symbol vom Tisch, rechts unten ist das dritte Symbol vom Tisch und links in der Mitte ist das erste Symbol vom Tisch
- die Symbole müssen in der folgenden Reihenfolge gedrückt werden:

1. **Symbol links Mitte drücken**
2. **Symbol rechts oben drücken**
3. **Symbol rechts unten drücken**
4. **Symbol links oben drücken**

- die Tür öffnet sich
- in den Raum gehen
- rechts in die Ecke gehen
- dort liegt Kohle
- **die Kohle nehmen**
- den Gang nach oben gehen
- am Ende liegen Sachen auf dem Boden
- **die Sachen ansehen**
- **Holmes hat ein Stück Papier eingesteckt (im Inventar ansehen)**
- den Gang in der Mitte wieder nach vorn zur Tür gehen
- dann nach links in die Ecke gehen (von der Tür aus gesehen links)
- hier steht eine Kiste auf dem Tisch
- die Kiste ansehen
- da sind lauter Schmuckstücke drin
- auf diese Seite den Gang entlang gehen
- am Ende kommen wieder Tische

- auf einem Tisch steht ein Krug mit Wasser
- auf dem anderen Tisch steht eine Eisenkiste
- **die Kiste nehmen**
- das Pulver auf dem Tisch ansehen
- dann in der Mitte des Ganges die Stufen nach oben gehen
- auf dem Boden liegt eine Statue
- **die Statue nehmen**
- **die Leiche ansehen**
- links ist eine Nachricht auf einer Platte
- **das Papier mit der Platte benutzen und dann die Kohle mit dem Papier benutzen**
- **Papier wieder nehmen**
- Holmes hat nun eine Kopie der Nachricht
- **die linke Hand der Leiche ansehen**
- die Lupe benutzen und Holmes stellt einen Einstich am Finger fest
- **die rechte Hand ansehen** und auch hier die Lupe benutzen
- am Finger ist Staub
- die Stufen nach unten gehen
- zur Säule neben den Sachen gehen
- dort ist ein Fleck auf dem Boden
- **den Fleck ansehen**
- **es ist ein Zeichen**
- es folgt eine kleine Zwischensequenz und dann sind Holmes und Watson wieder in der Baker Street

Baker Street 221b:

- Holmes setzt sich an den Labortisch
- **im Inventar das Messer mit der Kiste benutzen**
- da war Pulver drin
- **das Pulver mit dem Mikroskop benutzen**
- **die Pinzette mit dem Pulver benutzen**
- Holmes hat wieder kleine Kugeln
- **die Kugeln mit dem Apparat benutzen**
- **dann die Streichhölzer mit dem Apparat benutzen**
- Holmes sagt das es ein Opiumderivat ist
- er unterhält sich mit Watson und sagt das sie zum Zoll müssen
- es geht wieder zum Kai 13

Pub:

- **mit dem Wirt sprechen**
- nach dem Zöllner fragen
- zu dem Haus mit den Nepalesen gehen und von dort noch ein Stück weiter bis zu dem

- überdachten Bereich links
- dort ist an einer Kiste eine Notiz
- **die Notiz nehmen**
- **das Registerbuch ansehen**
- da wird das Lagerhaus 16 erwähnt (das ist die geschlossene Fabrik)
- zum Lagerhaus 16 gehen

Lagerhaus 16:

- Holmes versucht die Tür zu öffnen, aber es geht nicht
- Watson beklagt sich über den Teer
- **die Fußspuren auf dem Boden ansehen**
- **die Fußspuren vermessen und mit der Lupe betrachten** (fehlt ein Nagel)
- mit der Lupe lässt sich auch ein Schlüssel finden
- **den Schlüssel nehmen**
- dann den Fußspuren folgen bis zur Treppe und die Treppe nach unten
- zu der Tür gehen
- **den Schlüssel mit der Tür benutzen**
- in dem Raum liegt ein Etikett auf dem Boden
- **das Etikett nehmen und im Inventar ansehen**
- dann geht es zur Baker Street

Baker Street 221b:

- Holmes und Watson unterhalten sich
- Holmes stellt eine Frage:

Was bedeutet Edelweiß und ein Kreuz ?

- Antwort lautet:

Schweiz

- Holmes sagt sie müssen in die Schweiz

11.September 1894 - Irgendwo in den Alpen

Sanatorium:

- Watson klopft an die Tür
- **dann geht er zum Tresen und spricht mit Fräulein Müller**

- Dr. Gygax kommt und unterhält sich mit Watson
- dann sagt er ihm er soll am nächsten Tag wieder kommen

Behandlungszimmer:

- der verkleidete Holmes ist in dem Behandlungszimmer mit noch einer Patientin und einem Aufpasser
- **die Spritze nehmen und dann die Spritze mit dem Wasser benutzen**
- **die Flasche mit dem Beruhigungsmittel nehmen**
- der Arzt kommt und gibt der Patientin und Holmes eine Spritze

Zelle:

- Holmes sieht sich den anderen Mann an
- **dann nimmt er die Schüssel und den Löffel**
- **den Krug nehmen und auf die Matratze legen**
- **die Decke ebenfalls auf die Matratze legen**
- **dann noch Mantel und Hut aus dem Inventar auf die Matratze legen** und schon sieht es so aus als wenn dort jemand liegt
- zur Zellentür gehen
- **den Löffel mit der Tür benutzen**
- das Schloss wird sichtbar
- auf einer Reihe sind Scheiben mit den Zahlen 1, 8, 4, 5, 2, 6, 7, 9, 3, 10
- diese Scheiben müssen nun in der Reihe in die richtige Reihenfolge gebracht werden und zwar von 1 bis 10
- dazu kann man die Scheiben von rechts her nehmen und auf die beiden oberen und beiden unteren Reihen verteilen, allerdings immer nur Zahlen die auch in der Reihenfolge zusammengehören
- es gibt jetzt wahrscheinlich verschiedene Möglichkeiten
- eine wäre die folgende:

die Zahl 10 in die obere Reihe legen

die Zahl 3 in die zweite Reihe von oben legen

die Zahl 9 in die Reihe ganz unten legen

die Zahl 7 in die zweite Reihe von unten legen

die Zahl 6 neben die Zahl 7 in der zweiten Reihe von unten legen

die Zahl 2 neben die Zahl 3 legen

die Zahl 5 neben die Zahl 6 legen

die Zahl 4 neben die Zahl 5 legen

die Zahl 9 neben die Zahl 8 in der Mitte legen

die Zahl 2 in die Reihe ganz unten legen

die Zahl 3 neben die Zahl 4 legen

die Zahl 2 neben die Zahl 3 legen

die Zahl 9 in die zweite Reihe von oben legen

die Zahl 8 in die Reihe ganz unten legen

dann die Zahlen 2 bis 10 an die Zahl 1 anlegen

- jetzt ist die Tür offen
- die Zelle verlassen

Zellengang:

- biegt man rechts im Gang ab, dann kommt man zu einer Treppe, aber Holmes sagt das er da nicht hoch geht
- biegt man links vom Gang ab, dann kommt auf der linken Seite das Labor
- hier sollte man speichern, falls man im Labor gesehen wird (wird man nämlich gesehen, dann endet das Spiel und über den Punkt fortsetzen kommt man nur zum zuletzt gespeicherten Stand zurück)
- **den Zettel an der Wand lesen**
- **dann die Tür zum Labor öffnen**

Labor:

- da ist jemand drin und Holmes meint er sollte nicht gesehen werden
- **drückt man die Strg-Taste, dann bückt sich Holmes** (ist an der Figur links unten zu sehen, die kurz eingeblendet wird)
- **erst die Strg-Taste drücken und dann ins Labor gehen** (hinter den ersten Tisch)
- **die drei Spritzen nehmen**
- dann das Labor verlassen
- wieder die Strg-Taste drücken und Holmes steht wieder
- im Gang weiter gehen

Zellengang:

- da wird er von einem Patienten aufgehalten
- er heißt Maurizio und er will das Holmes eine Brechstange besorgt und ihn befreit, sonst schreit er alle Leute zusammen
- weiter gehen im Gang
- in der Ecke rechts ist eine Tür
- **die Notiz an der Wand lesen**
- **links neben der Tür ist ein Spalt in der Mauer**
- in dem Spalt ist der Schlüssel
- **den Schlüssel nehmen**
- **mit dem Schlüssel die Tür öffnen**
- in den Raum gehen

Werkzeugraum:

- auf dem Boden liegt ein Amboss, aber den kann Holmes noch nicht nehmen
- **das Brecheisen nehmen**
- **die Schiebelehre nehmen**
- dann zu den Kisten gehen auf denen Rohre liegen
- **die Schiebelehre mit den Rohren benutzen und herausfinden welche Größe sie haben**
- **das Rohr mit 16 mm Durchmesser nehmen**
- **dann im Inventar die Spritze mit 15 mm nehmen und mit dem Beruhigungsmittel benutzen**
- **dann die Spritze mit dem 16 mm Rohr benutzen**
- das ergibt ein Blasrohr
- wenn man das Beruhigungsmittel nicht mitgenommen hatte im Behandlungszimmer, kann man es sich dort holen (die Treppe hoch)
- den Raum verlassen und zu Maurizio gehen

Zellengang:

- **ihm die Brechstange geben**
- Maurizio flieht
- den Gang entlang gehen und die Treppe nach oben in das Behandlungszimmer

Behandlungszimmer:

- auf dem Boden liegt ein Schlüsselbund mit 3 Schlüsseln
- **die Schlüssel nehmen**
- den Schrank ansehen
- er ist verschlossen
- **den Löffel mit dem Schrank benutzen und den weißen Kittel nehmen**
- die Treppe wieder nach unten gehen und zum Labor

Labor:

- **die Strg-Taste drücken und dann ins Labor gehen**
- **das Blasrohr benutzen (in die Hand nehmen)**
- **auf der rechten Seite entlang zum vorderen Tisch gehen und in Richtung der Gittertür, hinter der der Pfleger ist**
- Holmes schießt die Betäubungsspritze ab
- die Strg-Taste drücken und Holmes steht wieder
- **die Gittertür öffnen** und zu dem Pfleger gehen
- **den Pfleger untersuchen**
- **Holmes findet einen Brief**

- **die großen Behälter ansehen**, die beim Pfleger stehen
- darin ist Pottasche
- im Regal stehen Flaschen mit Chlor und es liegen rosa Kristalle dort
- **eine Flasche mit dem Etikett schwarzes Edelweiß nehmen**
- **das Buch ansehen**
- durch die Gittertür gehen
- den Tisch ansehen
- da stehen Laborsachen darauf
- in den Regalen gibt es Spielsachen, aber die nimmt Holmes nicht
- das Labor verlassen

Zellengang:

- zu der Zelle gehen, wo Holmes drin war und von dort weiter durch die Tür am Ende, die sich mit dem Schlüssel vom Behandlungszimmer öffnen lässt
- **in einer Zelle ist Gerda**
- **mit ihr sprechen**
- sie sucht Heidi
- am Ende kommt eine Tür zur Wäscherei, aber die lässt sich nicht öffnen
- den Gang wieder zurück gehen
- die Treppe nach oben zum Behandlungszimmer gehen und dort durch die Tür gegenüber von der Treppe gehen
- dazu den Schlüssel vom Schlüsselbund mit der Tür benutzen
- dahinter kommt ein Gang
- Holmes muss immer aufpassen das er von den Pflegern nicht gesehen wird
- es gibt auf dem Gang Türen und einen Abzweig zum Garten

Garten:

- hier gibt es einen großen Käfig mit Vögeln
- **die Vögel ansehen**
- es sind sprechende Vögel
- jemand will das die Vögel frei gelassen werden
- in der Ecke ist ein Brunnen
- **die Schüssel mit dem Wasser benutzen**
- den Garten verlassen
- zurück in den Zellengang

Zellengang:

- den Gang vom Labor entlang gehen und bis zum Ende
- **dort die Tür mit dem Schlüssel öffnen**
- dann geradeaus gehen und den zweiten Gang nach links abbiegen

- in der Zelle ist Becker
- **mit Becker sprechen**
- er braucht die rosa Kristalle
- ins Labor gehen

Labor:

- hinter die Gittertür gehen und dort **die rosa Kristalle nehmen**
- wieder zurück zu Becker gehen

Zellengang:

- **Becker die rosa Kristalle geben**
- die müssen in Wasser aufgelöst werden
- **die rosa Kristalle mit der Schüssel mit Wasser benutzen**
- **die Schüssel an Becker geben**
- der erzählt dann das eine Verrückte ihre Puppe sucht, die im Labor ist
- Becker erzählt aber erst mehr, wenn die Pfleger weg sind
- wieder zum Labor gehen

Labor:

- **die Puppe nehmen**, die auf dem Schrank gleich vorn sitzt

Zellengang:

- **zu Gerda gehen**
- **ihr die Puppe geben**
- **dafür bekommt Holmes einen Schlüssel**
- er ist für das Zimmer von Fräulein Müller
- wieder zum Garten gehen (auf den Gang)
- hier den Schlüssel von Gerda mit der zweiten Tür benutzen

Zimmer von Fräulein Müller:

- in das Zimmer gehen und umsehen
- **die Flasche, den Brief und das Kästchen mit der Brille vom Schreibtisch nehmen**
- **das Buch auf dem Schreibtisch ansehen**
- **dann noch die Blumenampel in der Ecke rechts vom Schreibtisch nehmen**
- zum Schrank weiter hinten im Raum gehen

- hier hängt ein Kittel
- **den Kittel durchsuchen**
- **Holmes findet den Schlüssel zum Vogelkäfig**
- den Raum verlassen

Garten:

- **die Flasche mit dem Wasser vom Brunnen benutzen**
- **dann den Schlüssel mit dem Vogelkäfig benutzen**
- die Vögel fliegen fort und die Pfleger rennen alle hinterher
- durch den anderen Ausgang vom Garten kommt man auf einem Gang mit einer Tür, an der Küche steht
- **den Zettel an der Wand lesen**
- Holmes versucht in die Küche zu gehen, aber es ist jemand drin
- auf diesem Gang gibt es noch eine Abstellkammer
- zurück zum Labor

Labor:

- **die Flasche mit Chlor nehmen**
- **die Schüssel mit dem Behälter mit der Pottasche benutzen**
- dann zum ersten Tisch gehen, wo die Waage steht
- **die Flasche mit dem Wasser mit der Waage benutzen**
- **dann die Schüssel mit der Pottasche mit der Waage benutzen**
- nun ist alles abgewogen
- **das Chlor mit der Flasche Wasser benutzen**
- **die Pottasche mit der Flasche Wasser benutzen**
- das Rauchgerät ist fertig
- das Labor verlassen und zur Küche gehen

Küche:

- **das Rauchgerät mit der Küchentür benutzen**
- die Köchin verlässt die Küche
- in die Küche gehen
- **den Zettel vom Schrank nehmen und die Notiz lesen**
- **das Küchengarn vom Tisch nehmen**
- die Küche verlassen

Zellengang:

- zu Becker gehen
- **mit Becker sprechen**
- **dann den rollenden Tisch nehmen**
- zu den beiden Gittertüren rechts in der Ecke gehen
- dort gibt es zwei Hebel
- Holmes kann aber nur einen Hebel betätigen
- er braucht eine Vorrichtung um die zweite Tür zu öffnen, wenn er zwischen beiden Türen steht
- zum Werkzeugraum gehen

Werkzeugraum:

- **den Amboss nehmen**, der auf dem Boden steht
- den Raum wieder verlassen

Zellengang:

- zu den beiden Gittertüren gehen
- **die Blumenampel an den Hebel rechts hängen**
- **den rollenden Tisch unter den Hebel rechts stellen** (unter der Blumenampel benutzen)
- **das Küchengarn mit dem Griff vom Teewagen benutzen**
- **den Amboss mit der Blumenampel benutzen**
- **den Hebel links betätigen**
- die erste Tür öffnet sich
- durch die Tür gehen
- **dann das Küchengarn, das auf dem Boden liegt, benutzen**
- so zieht Holmes am rechten Hebel und die zweite Tür öffnet sich
- durch die zweite Tür gehen
- die erste Tür schließt sich wieder
- aber auf dieser Seite gibt es auch einen Hebel
- **den Hebel betätigen und die Tür ist wieder offen**
- jetzt bleiben beide Türen geöffnet
- die Treppe nach unten gehen

Kellergang:

- geradeaus gehen
- hier ist die Zelle von Wolff
- **mit ihm sprechen**
- er will aber nur mit seinem Professor sprechen
- ein Stück zurück gehen und den Abzweig nehmen
- dann den Weg nach links nehmen
- hier kommt die Zelle von Sigmund
- danach kommt eine Tür mit der Aufschrift „Kein Zutritt“

- auf dem Boden sind rote Spuren
- die Spuren ansehen
- **den Löffel mit der Tür benutzen**
- wieder muss ein Schloss geknackt werden
- auf die Reihen ganz oben und ganz unten darf man jeweils nur eine Zahl ablegen
- jetzt muss man wieder alle Zahlen auf die Reihen verteilen und am Ende die Zahlen 1 bis 10 in die mittlere Reihe einsortieren
- hier eine Lösung:

Zahl 9 nach ganz oben
Zahl 3 nach ganz unten
Zahl 7 in zweite Reihe von oben
Zahl 8 neben Zahl 7 in zweite Reihe von oben
Zahl 9 neben Zahl 8 in zweiter Reihe von oben
Zahl 1 ganz oben
Zahl 5 in zweite Reihe von unten
Zahl 10 neben Zahl 9 in zweiter Reihe von oben
Zahl 4 neben Zahl 5 in zweiter Reihe von unten
Zahl 3 neben Zahl 4 in zweiter Reihe von unten
Zahl 2 neben Zahl 3 in zweiter Reihe von unten
Zahl 6 ganz unten
Zahlen 1 bis 6 in die mittlere Reihe
Zahl 10 ganz oben
Zahl 9 ganz unten
Zahl 8 zweite Reihe von unten
Zahlen 7 bis 10 in die mittlere Reihe

- das Schloss ist geknackt
- die Tür öffnen und den Raum betreten

Raum „Kein Zutritt“:

- in dem Raum ist ein Brunnen voller Blut
- in den Brunnen sehen
- darin ist eine Leiche
- auf dem Boden liegt ein Schlüssel
- **den Schlüssel nehmen**
- das Sägemehl auf dem Boden ansehen
- die Gerätschaften ansehen
- den Raum verlassen
- den Gang zurück gehen und dann bis zum Ende
- dort ist eine Tür mit der Aufschrift „Dr. Gygax“

Raum von Dr. Gygax:

- den Schlüssel mit der Tür benutzen
- den Raum betreten
- **beim Kamin den Feuerhaken nehmen**
- den Schreibtisch ansehen
- **die Notiz nehmen und lesen**
- **den Schlüssel nehmen**
- auf dem Etikett vom Schlüssel steht Klassenzimmer
- die Schublade vom Schreibtisch ansehen
- **den Feuerhaken mit der Schublade benutzen**
- **die Schublade ist offen Holmes findet mehrere Dokumente, die er alle mitnimmt**
- zu dem Tisch mit dem Schädel gehen
- das Buch ansehen
- den Schrank daneben ansehen und die Schublade öffnen
- hier sind Akten drin
- **die Akte Wolff ansehen**
- **Holmes findet ein Foto vom Professor**
- der Professor trägt Bart und Brille
- zu der Tür mit der Aufschrift „Abstellkammer“ gehen
- **den Feuerhaken mit der Tür benutzen**
- in den Raum gehen
- **die Tafel ansehen**
- die Pritsche und die Batterie daneben ansehen
- auf einem anderen Tisch liegt ein toter Vogel
- **das Notizbuch ansehen**
- den Raum verlassen und wieder auf den Gang gehen
- zur Treppe gehen
- die Treppe nach oben gehen (eventuell ganz links an der Wand entlang gehen)
- durch die Gittertüren gehen
- an der Zelle von Becker vorbei und nach rechts gehen
- hier ist das Unterrichtszimmer

Unterrichtszimmer:

- den Schlüssel mit der Tür benutzen
- in den Raum gehen und umsehen
- **die Notiz vom Lehrerpult nehmen**
- im Regal liegt ein Bart
- **den Bart nehmen**
- **im Inventar den Bart mit der Brille benutzen**
- Holmes hat eine Verkleidung
- den Raum verlassen und wieder in den Keller gehen

Kellergang:

- zu Wolff gehen
- **die Verkleidung mit Wolff benutzen und mit ihm sprechen**
- in den Gang gehen wo der Raum von Dr. Gygax ist
- bei der Tür ist eine Fackel die nicht brennt
- **diese Fackel benutzen**
- dann zu Wolff gehen
- **dort ist eine Fackel gegenüber der Zelle**
- **diese Fackel benutzen**
- dann in den Gang gehen mit den roten Spuren
- **dort die Fackel benutzen, die nicht brennt**
- **es öffnet sich ein Geheimgang**
- in den Raum gehen
- da sitzt ein Mann
- **er stellt eine Frage: Welchen Namen trägt der Erleuchtete ?**
- **Die Antwort lautet: Licht der Tiefe** (siehe Gedicht)
- jetzt wieder in den Raum von Dr. Gygax gehen

Raum von Dr. Gygax:

- zum Aktenschrank gehen
- die Schublade öffnen
- **die Akte ohne Namen nehmen und ansehen**
- zu den Seilen vor der Gittertür gehen
- **dreimal am kurzen Seil ziehen und einmal am langen Seil ziehen**
- der Fahrstuhl kommt
- **in den Fahrstuhl steigen**
- Holmes landet in der Wäscherei

Wäscherei:

- Holmes muss aufpassen, weil überall Pfleger sind
- nach rechts zu der Zelle gehen
- in der Zelle ist ein Mann
- **den Mann ansprechen**
- **den Löffel mit der Tür benutzen und sie ist offen**
- **nochmal mit dem Mann sprechen**
- Holmes erkennt wer es ist
- **nach mehrmaligem Sprechen mit dem Mann rennt der los und die Pfleger haben zu tun ihn einzufangen**
- **die Treppe in der Ecke nach oben gehen**
- zum vorderen Regal gehen
- hier findet Holmes einen Mantel und einen Hut
- **Hut und Mantel nehmen**
- Holmes verkleidet sich wieder

- **durch die Tür zur Anmeldung gehen**
- **es folgt eine Zwischensequenz**
- dann sind Watson und Holmes im Zug
- **Holmes stellt die Frage: Wohin sollten Sie gehen, um Ihre Nachforschungen fortzusetzen ?**
- **Antwort: New Orleans**

23.Oktober 1894 – New Orleans

Hafenviertel:

- nach rechts gehen bis zum Ende
- dann die Straße links entlang bis zur Bank auf der rechten Seite
- ein Mann mit Gewehr steht vor der Bank
- **mit dem Mann sprechen**
- **dann Geld mit dem Mann benutzen**
- Holmes bekommt die Auskunft das ein gewisser Champagne über alles Bescheid weiß
- die Straße wieder Richtung Schiff gehen
- links kommt ein Tor mit der Aufschrift „Commercial Port“
- **das Tor öffnen und in den Hof gehen**
- hier ist ein Hund
- **durch das linke Tor gehen und durch die Halle**
- **durch die nächste Tür gehen**
- es kommt ein Hof mit Anlegestelle
- an das andere Ende vom Hofe gehen
- **dort durch die Tür gehen und durch eine weitere Tür gehen**
- hier ist ein verlassener Saloon
- **jetzt kommt ein langer Steg**
- **den Steg bis zum Ende gehen**
- **dort ist Champagne zu finden mit zwei Hunden**
- **mit ihm sprechen**
- **Geld mit Champagne benutzen**
- **dann gibt es die Auskünfte**
- auf der Karte erscheint das französische Viertel, aber es lässt sich nicht anwählen
- **also gehen Holmes und Watson den Steg zurück**
- **beim Saloon wird Watson die Tasche geklaut**
- **die beiden verfolgen jetzt den Dieb** (der wartet netterweise immer, so das man sieht wo er hinrennt)
- die Verfolgung geht so:
- durch das Tor ins Lager gehen
- dann durch die nächste Tür gehen und auf den Hof
- über den Hof gehen
- da kommt ein Traktor angefahren
- die Tür beim Traktor schließen
- dann ein Stück zurück gehen und auf den schmalen Weg neben der Wand

- so kommt man hinter dem Traktor vorbei
- über die Anlegestelle zum Schiff gehen
- über das Schiff laufen und am Ende über das Mühlrad klettern
- der Dieb ist schon am Hund im Hof vorbei
- Holmes und Watson gehen bis zum Ende und springen nach unten in den Hof
- am Hund vorbei und bis zum Ende gehen
- der Dieb wirft die Bretter nach unten
- an das Netz hängen und auf die andere Seite schwingen
- den Steg entlang gehen
- da öffnet sich eine Tür und ein Matrose versperrt den Weg
- durch die offene Tür gehen und durch das Lager und am Ende durch die Tür zurück auf den Steg gehen
- in Richtung der Bank gehen
- gegenüber ist ein Tor mit chinesischen Zeichen darauf
- durch das Tor gehen
- über das heruntergelassene Brett gehen
- auf der anderen Seite nach unten springen und dem Weg folgen
- am Ende ist ein Aufzug auf dem zwei Kisten stehen
- die beiden Kisten vom Aufzug schieben (einfach dagegen laufen)
- dann geht es mit dem Aufzug nach oben
- in die Wohnung gehen und am Ende nach unten in den Hof springen
- über die Treppe am Ende nach oben gehen
- über den grünen Steg auf das Dach gehen und dort einige Stufen nach oben
- durch die Wohnung gehen und dann nach links
- durch die Tür, die gerade zugefallen ist
- durch die nächste Tür und am Ende über die Holzbretter auf das Dach gegenüber
- dort die Leiter benutzen
- auf dem Dach entlang und über die Brücke
- auf dem Sims an der Mauer entlang
- dann in das Gebäude rein gehen
- auf der anderen Seite geht es wieder raus aus dem Gebäude
- die gegenüberliegende Treppe nach oben gehen
- ins Gebäude gehen und dort die Leiter nach oben
- weiter dem Dieb folgen
- der wirft wieder Bretter nach unten
- an den Strohballen hängen und so auf die andere Seite rutschen
- dem Dieb nach links folgen und über ein altes Förderband gehen
- am Ende geht es die Leiter rechts hoch und den Sims entlang
- über die Holzbretter am Ende gehen
- nach unten springen und dann links die Treppe hoch gehen
- hier drehen sich Rotorblätter
- davor steht ein Gestell
- das Gestell in die Rotorblätter schieben, dann stehen sie still
- an den Rotorblättern vorbei gehen, dann die Treppe nach oben und den Schacht nach unten rutschen
- durch das Tor gehen
- **der Dieb ist weg, aber drei Polizisten stehen hier**

- sie sagen das Watson und Holmes am nächsten Tag mit dem Schiff wieder verschwinden sollen
- jetzt lässt sich auf der Karte das französische Viertel anklicken

Französisches Viertel:

- die Straße nach unten gehen in Richtung der Frau
- die Frau geht weg
- zu dem Tor mit der Glocke gehen
- **die Glocke benutzen**
- es scheint niemand da zu sein
- **die Frau kommt wieder**
- **Holmes spricht mit ihr**
- sie sagt das sie seit 5 Tagen ihren Bruder vermisst und das sie sich immer im Stall getroffen haben
- die Frau bringt sie zum Stall

Stall:

- Holmes versucht die Tür zu öffnen
- **das Messer mit der Tür benutzen**
- **in den Stall gehen**
- hier ist ein Pferd das auf dem Boden liegt und seit 5 Tagen nichts mehr zu trinken hatte
- auf einem Tisch liegen Nägel für Hufeisen
- die kann Holmes aber noch nicht nehmen
- am Ende ist ein grünes Tor
- **das Tor öffnen**
- Watson und Holmes sind im Garten von Arneson

Garten:

- dem Weg folgen und nach links am Haus vorbei gehen
- es kommt ein Brunnen mit Wasser
- ein Stück weiter sitzt ein Waschbär, der aber verschwindet wenn man näher kommt
- auf die Veranda gehen
- die Tür rechts ist verschlossen
- durch die andere Tür ins Haus gehen

Haus von Arneson:

- auf dem Boden sind Spuren zu sehen

- **die Spuren ansehen**
- **mit der Lupe findet Holmes bei den Fußspuren auch Fingerspuren**
- jemand hat wohl etwas aufgehoben
- **die Tür ganz hinten auf der rechten Seite lässt sich nicht öffnen**, aber jemand scheint sich dort zu verstecken
- nach links gehen
- hier liegt ein toter Mann

Haus von Arneson – Wohnzimmer:

- **die Leiche ansehen und mit der Lupe die Hand ansehen**
- es ist der Gärtner
- hinter der Tür steht eine Vitrine
- **die Vitrine öffnen und eine Flasche Champagner nehmen**
- **dann den umgekippten Sessel ansehen**
- da ist Blut dran
- **den Aschenbecher auf dem Tisch, den Kamin, das Bild an der Wand und den Kerzenständer auf dem Boden ansehen**
- den Raum verlassen
- zur Treppe gehen
- gegenüber ist eine Tür
- die Tür öffnen

Haus von Arneson – Zimmer vom Diener:

- in das Zimmer gehen
- **das Bild an der Wand ansehen und die Sachen auf dem Bett**
- **die Spuren vor dem Bett ansehen**
- **das Bett verschieben**
- **das Messer mit dem Dielenbrett benutzen**
- unter dem Brett ist ein roter Stein
- **den Stein nehmen**
- es ist ein Rubin
- das Zimmer verlassen
- die Treppe nach oben gehen
- die erste Tür öffnen

Haus von Arneson – Schlafzimmer:

- **die Zeitung vom kleinen Tisch nehmen**
- es ist eine Rätselseite
- **die Kiste öffnen**
- da ist ein Rohr drin

- **das Rohr nehmen**
- **zum Bücherregal gehen und die Bücher ansehen**
- **Holmes nimmt zwei Bücher mit** (eins über die Flora und Fauna und eins über die Jagd)
- auf dem Schreibtisch liegt ein Brief
- **den Brief nehmen**
- durch die Tür im Zimmer kommt man auf den Balkon
- hier steht ein Zitronenbaum
- den Balkon und das Zimmer verlassen
- die Tür am Ende vom Gang lässt sich nicht öffnen
- die Treppe nach unten gehen
- auf der rechten Seite führt eine Tür in die Küche

Haus von Arneson – Küche:

- **aus dem Spülbecken die große Schüssel nehmen**
- Holmes gibt sie Watson

Watson:

- Watson verlässt das Haus und geht zum Brunnen
- **die Schüssel mit dem Brunnen benutzen**
- jetzt ist Wasser in der Schüssel
- in den Stall gehen
- **das Pferd streicheln und dann die Schüssel mit Wasser mit dem Pferd benutzen**
- das Pferd steht auf
- unter dem Pferd liegt ein Hammer
- **den Hammer nehmen**
- zurück ins Haus und in die Küche gehen
- dann geht es mit Holmes weiter

Haus von Arneson – Küche:

- den Schinken ansehen
- in der Küche umsehen
- das Haus verlassen

Garten:

- **die Spuren vor der Veranda ansehen**
- **den Spuren folgen** und sie ansehen und mit der Lupe feststellen das es Blut gibt und eine Schlammspur

- Watson und Holmes können aber den Weg nicht weiter gehen, weil es hier zu viele Stechmücken gibt
- zum Brunnen gehen
- gegenüber liegen Metallstäbe
- **einen Metallstab nehmen**
- **drei Blumen nehmen** (Lilie, Glockenblume und Inka-Lilie)
- im Inventar **die drei Blumen zusammen benutzen**
- das ergibt einen Blumenstrauß
- vor der Veranda sind Spuren
- **die Spuren ansehen**
- Holmes sagt das eine Person den Weg entlang geschleift wurde
- Watson ruft nach Holmes (das tut er nur wenn man vorher alle Spuren im Haus angesehen hat und auch alle Spuren vor dem Haus, so das Holmes genau sagen kann wie alles abgelaufen ist)
- er hat den Tresor gefunden

Haus von Arneson – Schlafzimmer:

- **den Tresor ansehen**
- es gibt 3 Reihen auf denen jeweils vier Zahlen eingestellt werden
- das Rätsel ansehen im Inventar (Rätsel mit der Uhr)
- es geht darum herauszufinden durch wie viele Zahlen von 1 bis 12 sich jede Zahl von 1 bis 12 teilen lässt
- also:

Zahl 1 lässt sich durch die Zahl 1 teilen	= 1 Zahl
Zahl 2 lässt sich durch die Zahlen 1 und 2 teilen	= 2 Zahlen
Zahl 3 lässt sich durch die Zahlen 1 und 3 teilen	= 2 Zahlen
Zahl 4 lässt sich durch die Zahlen 1, 2 und 4 teilen	= 3 Zahlen
Zahl 5 lässt sich durch die Zahlen 1 und 5 teilen	= 2 Zahlen
Zahl 6 lässt sich durch die Zahlen 1, 2, 3 und 6 teilen	= 4 Zahlen
Zahl 7 lässt sich durch die Zahlen 1 und 7 teilen	= 2 Zahlen
Zahl 8 lässt sich durch die Zahlen 1, 2, 4 und 8 teilen	= 4 Zahlen
Zahl 9 lässt sich durch die Zahlen 1, 3 und 9 teilen	= 3 Zahlen
Zahl 10 lässt sich durch die Zahlen 1, 2, 5 und 10 teilen	= 4 Zahlen
Zahl 11 lässt sich durch die Zahlen 1 und 11 teilen	= 2 Zahlen
Zahl 12 lässt sich durch die Zahlen 1, 2, 3, 4, 6 und 12 teilen	= 6 Zahlen

- jetzt am Tresor folgende Zahlen eingeben:

erste Reihe: 1, 2, 2, 3
zweite Reihe: 2, 4, 2, 4
dritte Reihe: 3, 4, 2, 6

- **dann am Rad drehen und der Tresor ist offen**
- **den Schlüssel nehmen**
- die Luftdruckpistole will Holmes nicht nehmen

- auf den Balkon gehen
- **dann den Schlüssel aus dem Tresor mit der Tür links benutzen**
- in dem Raum dahinter sind Tiere zu sehen
- plötzlich sind Schreie zu hören
- sie kommen vom Stall
- zum Stall gehen

Stall:

- das Tor lässt sich nicht öffnen
- **den Baumstamm nehmen, der in der Nähe liegt und mit dem Tor benutzen**
- jetzt in den Stall gehen
- die junge Frau hängt am Seil und Watson holt sie herunter
- **an der Frau ist eine Nachricht, die sich Holmes ansieht**
- sie lebt zum Glück und Watson kümmert sich um sie
- Holmes geht wieder ins Haus

Haus von Arneson – Tierzimmer:

- **das Horn vom Schreibtisch nehmen und das Foto ansehen**
- das große Bild an der Wand ansehen
- die Platte auf dem runden Tisch ansehen
- **das Rohr aus dem Inventar mit der Platte benutzen**
- die Ziege an der Wand ansehen
- **das Horn mit der Ziege benutzen**
- **dahinter ist ein Bild von der Freundin von Arneson**
- ein Stück von dem Bild weggehen
- auf dem Boden ist eine Platte zu erkennen
- stellt man sich auf die Platte dann wird etwas ausgelöst
- auf den Balkon gehen
- **den Zitronenbaum nehmen**
- wieder ins Zimmer gehen
- **den Zitronenbaum mit der Bodenplatte benutzen**
- **die Eisenstange mit dem Auge des Drachen auf dem Wandbild benutzen**
- es öffnet sich eine Geheimtür
- in den Geheimraum gehen
- **die Papiere und das Foto vom Tisch nehmen**
- **alles ansehen**
- auf dem Foto ist die Freundin mit einem Blumenstrauß zu sehen
- **den Waffenschrank ansehen**
- er ist verschlossen
- den Raum verlassen
- zur Treppe gehen
- die Treppe nach unten gehen

- Holmes sieht noch jemanden in dem verschlossenen Zimmer verschwinden
- zum Stall gehen und mit Watson sprechen
- die Frau soll mitkommen

Haus von Arneson – verschlossenes Zimmer:

- Holmes sagt der Frau das ihr Bruder in dem Zimmer ist
- sie ruft ihn und er öffnet die Tür
- **Holmes spricht mit der Frau und mit dem Jungen**
- der Junge malt einen Code auf die Tafel
- Holmes und Watson bringen die beiden zu ihrem Arbeitgeber
- dann stehen sie wieder auf dem Weg im Garten
- Holmes geht noch ein Stück, aber es gibt zu viele Insekten hier
- er geht wieder ins Haus
- **ins Tierzimmer gehen und eine Zitrone vom Zitronenbaum nehmen**
- Haus wieder verlassen
- **die Zitrone an Watson geben**
- er soll sich damit einreiben

Garten:

- dem Weg folgen
- **das Blut und den kaputten Strauch auf dem Weg ansehen**
- **auf den Steg am Ende gehen und das Seil ansehen**
- hier war ein Boot angebunden
- der Weg führt in die Sümpfe
- Holmes und Watson brauchen ein Boot

Hütte von Champagne:

- **die Flasche Champagner mit Champagne benutzen**
- **dafür bekommt Holmes Planken und eine Sturmlampe**

Hafenviertel:

- auf das Schiff rechts gehen
- mit der Dame am Eingang sprechen
- **den Blumenstrauß mit der Dame benutzen**
- **dann kommt Lucy**
- sie ist die Freundin von Arneson
- **mit Lucy sprechen**

- sie erklärt wie der Waffenschrank geöffnet wird und das in dem Schrank ein Kästchen mit Geld ist das Arneson für sie bezahlen wollte, damit sie zu ihm ziehen kann

französisches Viertel:

- Holems und Watson stehen auf der Veranda
- **Holmes stellt die Frage: „Wer hat Arnesons Siegelring?“**
- **Antwort: Waschbaer**
- ins Haus gehen

Haus von Arneson – Küche:

- **den Schinken nehmen**
- vor das Haus gehen
- **den Schinken mit der Spur vom Waschbär vor dem Baum benutzen**
- der Waschbär kommt und Holmes weiß nun wo er wohnt
- **in den Stall gehen und dort die Nägel holen**
- ins Schlafzimmer gehen

Haus von Arneson – Schlafzimmer:

- auf den Balkon gehen
- **im Inventar die Planken mit dem Hammer und den Nägeln benutzen**
- das ergibt eine Leiter
- **die Leiter mit der Wand hinter der Bank benutzen**
- auf der Leiter nach oben klettern
- **den Siegelring nehmen und wieder nach unten klettern**
- in den Geheimraum gehen
- **den Siegelring mit dem Waffenschrank benutzen**
- **eine Waffe nehmen**
- im Waffenschrank ist ein Kästchen
- **das Geld aus dem Kästchen nehmen**
- den Raum verlassen
- die Treppe nach unten gehen
- da kommt die Polizei
- auf den Balkon gehen
- **die Leiter nehmen**
- **dann die Leiter mit der Balkonbrüstung benutzen**
- Holmes und Watson klettern die Leiter nach unten und gehen ins Hafenviertel

Hütte von Champagne:

- **Holmes gibt ihm Geld und dafür bekommen sie ein Boot**
- mit dem Boot fahren sie in den Sumpf

Sumpf:

- den Fluss entlang fahren **bis zu Netzen mit blauen Bändern**
- Holmes sieht sie sich an und sagt das sie auf dem richtigen Weg sind
- etwas weiter kommt dann **ein Fels voller Blut** im Wasser
- den Fels ansehen
- noch etwas weiter kommt **ein Baum, an dem Tote hängen**
- links von dem Baum sind Krokodile
- die müssen abgelenkt werden
- **mit der Waffe auf die Leiche rechts am Baum schießen**
- die Krokodile stürzen sich darauf
- Holmes und Watson können weiter nach links fahren bis zum Steg
- Holmes sieht sich auf der Insel um
- **Arneson liegt verletzt auf einem Stein**
- in Richtung Hütte gehen
- da kommt ein Wahnsinniger und Watson erschießt ihn
- **in die Hütte gehen**
- hier steht eine Statue
- **die kleine Statue aus dem Inventar mit der großen Statue benutzen**
- **ein kleines Buch fällt heraus**
- **das Buch nehmen und ansehen**
- die Hütte verlassen
- **zu Arneson gehen und ihn anfassen**
- Watson und Holmes bringen Arneson ins Boot und zur Hütte von Champagner

Hütte von Champagne:

- Champagne meint das Holmes Lucy holen sollte
- das tut Holmes automatisch
- es folgt eine Zwischensequenz und dann geht es mit dem Schiff zurück

2. Dezember 1894

Baker Street 221B:

- **Holmes stellt Watson die Frage: Was ist die Lösung für den Code den Davy aufgeschrieben hat ?**

- den Code ansehen
- nach den ersten 9 Zahlen kommt ein Schrägstrich und es sind die Zahlen 1 bis 9 dabei
- danach folgen viele Zahlen mit einem Absatz dazwischen
- jetzt teilt man die Zahlen in Blöcke ein und zwar so das entweder die Zahlen 1 bis 9 in dem Block vorhanden sind oder aber eine Zahl von 1 bis 9 fehlt, meist fehlt eine Zahl
- die fehlenden Zahlen ergeben den Code
- nach dem Schrägstrich teilt man die Zahlen so auf:

21467983 fehlt die Zahl 5
 93421758 fehlt die Zahl 6
 812365497 fehlt die Zahl
 52761938 fehlt die Zahl 4
 57986421 fehlt die Zahl 3
 24538597 fehlt die Zahl 6

597248613 fehlt die Zahl
 37589214 fehlt die Zahl 6
 82974365 fehlt die Zahl 1
 96752481 fehlt die Zahl 3
 98256371 fehlt die Zahl 4

- **Antwort: 56436 6134** (mit Leerstelle eingeben)
- Holmes sagt das die Antwort stimmt

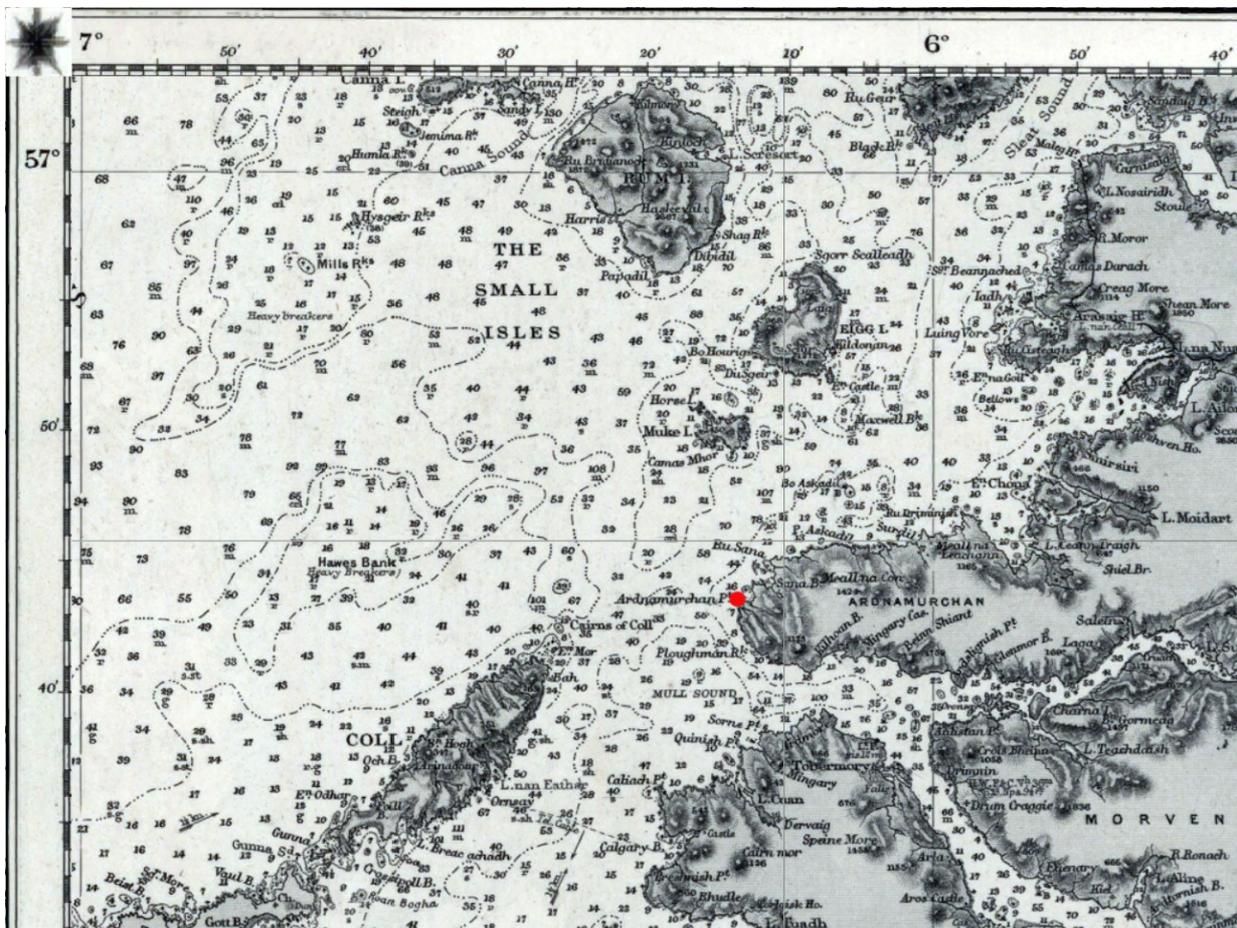
Buchhandlung:

- **mit dem Buchhändler sprechen und ihm das Buch geben aus der Hütte im Sumpf**
- er will die Seiten übersetzen
- den Laden verlassen und zum Zeitungsjungen gehen
- **eine Zeitung kaufen und lesen**

Kai 13:

- in den Pub gehen
- **mit dem Wirt sprechen**
- Holmes bekommt einen Schlüssel
- zu der Tür neben der Theke gehen
- **den Schlüssel mit der Tür benutzen**
- ganz nach hinten gehen
- **das Foto von Rochester nehmen**
- **die Karte ansehen**
- jetzt bekommt der Code einen Sinn
- es sind Koordinaten
- **sie lauten: 56° 43' 6" und 6 ° 13' 4"**

- diese Koordinaten muss man auf der Karte suchen und dann kommt man zu einem Ort namens Ardnamurcham (siehe Bild; roter Punkt)
- das Kreuz bringt man genau auf den richtigen Punkt und dann sagt Holmes das er genau das gesucht hat



- zum Wirt gehen
- dem Wirt den Schlüssel geben
- nach dem Ort auf der Karte fragen
- dann geht es zurück zur Buchhandlung

Buchhandlung:

- mit dem Buchhändler sprechen
- der hat die Seiten übersetzt
- Holmes und Watson sind wieder in der Baker Street
- es folgt eine Zwischensequenz

Dezember 1894

Leuchtturm:

- Holmes und Watson stehen vor dem Leuchtturm
- zu der kaputten Hütte gehen
- **das Seil nehmen**
- zum Leuchtturm gehen
- die Treppe nach oben gehen
- auf der rechten Seite liegt eine Eisenstange bei der Statue
- **die Eisenstange nehmen**
- die Tür ansehen, sie ist verschlossen
- die Eisenstange mit der Tür benutzen, aber das geht nicht
- zu den 3 Löchern im Boden gehen aus denen Wasser oder Dampf kommt
- in die Mitte der 3 Löcher stellen und Holmes sagt etwas wegen den Piraten
- **im Piratenbuch nachlesen**
- da steht 30 Schritte in Richtung Widder
- **also geht Holmes von den 3 Löchern aus in Richtung der Statue**
- dann sagt er das ist die Stelle (bei dem kleineren Fels hinter dem noch ein größerer Fels liegt; man muss am ersten Fels der auf dem Weg kommt links vorbei gehen und auf den nächsten Fels zugehen
- den Stein ansehen
- **die Eisenstange mit dem Stein benutzen**
- darunter ist ein Loch
- **das Seil mit dem anderen Stein links benutzen und Holmes seilt sich ab**
- Watson muss oben warten

Unterirdische Tunnel:

- **die Sturmlampe in die Hand nehmen und dem Weg folgen**
- in einer Ecke ist ein Skelett
- **das Messer nehmen**
- weiter zur Wand gehen
- **das Messer mit der Wand benutzen**
- nun hat Holmes ein kaputtes Messer
- **die Wand mit der Hand schieben**
- der Eingang ist frei
- in den Gang gehen
- dann kommt eine Höhle
- hier hängt ein Skelett
- **das Skelett anfassen und es fällt herunter**
- **die Flasche nehmen, die jetzt auf dem Boden liegt**
- rechts kommt eine weitere Höhle
- dort liegt auch ein Skelett
- **die Flasche mit Rum nehmen**
- **das Gitter nehmen, das links an der Wand steht**
- **den Trichter nehmen, der hier in der Höhle liegt (an einem Holzposten links vom**

Skelett)

- wieder in die erste Höhle gehen
- dort zu den Kisten gehen
- **eine Kiste lässt sich mit dem Messer öffnen**
- darin ist Segeltuch
- **Holmes macht Lumpen daraus**
- **die Lumpen mit der Flasche mit Rum benutzen**
- hinter dem großen Stein liegen zwei Bretter schräg
- **über die Bretter gehen und nach oben sehen**
- Holmes meint da wäre etwas
- zu dem Seil gehen, an dem das Skelett hing
- **die Sturmlampe mit dem Haken benutzen**
- dann zur Wand gehen, wo das Seil angebracht wurde
- **das Seil benutzen**
- Holmes zieht die Lampe nach oben
- wieder über die Bretter gehen
- **das Gitter an die Wand stellen**
- **am Gitter nach oben gehen**
- Holmes sieht links ein Fass
- **das kleine Fässchen aus dem Inventar mit dem Fass benutzen**
- **jetzt ist es ein Fass mit Pulver**
- **die Lumpen mit dem Fass mit Pulver benutzen**
- **das ergibt eine Bombe**
- zurück zur Halterung vom Seil an der Wand gehen
- **die Halterung benutzen und die Sturmlampe wieder nach unten lassen**
- **die Sturmlampe vom Haken nehmen**
- zum oberen Ende der Höhle gehen
- über den Haufen Steine gehen und über die Bretter
- die Bretter brechen ein und die Lampe geht kaputt
- nach oben steigen und noch vor dem Ende des Weges links in den Gang gehen
- **in den Gang gehen und rechts halten**
- hier liegen Knochen
- **die Knochen nehmen**
- **die getränkten Lappen mit den Knochen benutzen**
- **das ergibt eine Fackel**
- fehlen nur Streichhölzer
- erst einmal zurück gehen und nach links wo die Höhle zu Ende ist
- dort meint Holmes das er Watson rufen könnte
- **den Trichter mit der Öffnung oben benutzen**
- **Watson wirft Holmes Streichhölzer herunter**
- **die Streichhölzer mit der Fackel benutzen**
- zurück in die Höhle mit den Knochen gehen
- diesmal den Weg links nehmen (die Fackel sollte an sein und in der Hand gehalten werden)
- hier ist ein Fels oben links, der müsste dort weg
- **die Bombe mit dem Stein benutzen**
- dann über den Stein gehen und bis zu dem Skelett

- **den Ledergürtel nehmen**
- weiter gehen und nach rechts
- dort ist ein verschlossenes Gittertor
- in der Nähe steht eine Maschine
- an der Maschine ist ein Hebel
- er wird mit einem Schloss gesichert
- **den Stein nehmen, der vor der Maschine liegt**
- **den Stein mit dem Hebel bzw. Schloss benutzen**
- das Schloss ist kaputt
- die Maschine ansehen
- **den Ledergürtel mit der kleinen Scheibe unten benutzen**
- es gibt vier große Scheiben und links einen Knopf
- unter dem Knopf sind vier Lampen
- **wenn alle vier Lampen funktionieren, dann lässt sich das Tor öffnen**
- jetzt dreht man mal eine Scheibe und drückt dann auf den Knopf
- das macht man solange bis eine Lampe leuchtet
- dann dreht man die nächste Scheibe und drückt wieder den Knopf bis die zweite Lampe leuchtet
- mit der dritten und vierten Scheibe verfährt man auch so
- stehen alle Scheiben richtig und alle Lampen sind an, dann lässt sich der **Hebel betätigen und das Gittertor geht auf**
- **den Ledergürtel wieder mitnehmen**
- durch das Gittertor gehen
- in der Höhle sind vier Löcher im Boden
- Holmes wirft in jedes Loch eine Fackel (einfach immer Lumpen mit Rum benutzen, dann Lumpen mit Knochen und Fackel mit Streichhölzern)
- **bei dem Loch oben rechts sagt Holmes das dort etwas ist** (nachdem er die Fackel in das Loch geworfen hat)
- **den Ledergürtel mit dem Stein neben dem Loch benutzen**
- Holmes seilt sich ab
- eine neue Fackel basteln und mit der brennenden Fackel in der Hand den Gang entlang gehen
- am Ende nach unten ins Wasser gehen und nach links
- dort liegt ein Holzbein
- **das Holzbein nehmen**
- weiter gehen zu der Höhle links
- da ist eine verschlossene Tür
- vor der Tür sind ein Fußabdruck und ein Abdruck von einem Holzbein
- **das Holzbein mit dem Abdruck vor der Tür benutzen (dazu auf dem Fußabdruck stehen)**
- die Tür ist offen
- in den Raum gehen
- hier liegen die Schätze
- **das Schwert nehmen**
- mit der Fackel in der Hand nach links gehen
- am Ende kommt Wasser
- Holmes kommt nicht auf die gegenüberliegende Seite

- **nach oben sehen und Watson rufen**
- der soll einen Mast holen
- also geht Watson vom Loch aus nach oben links
- dort findet er einen langen Mast
- **den Mast nehmen und in das Loch werfen**
- nun kann Holmes über den Mast auf die andere Seite gehen
- **dem Weg folgen und am Ende die Eisenleiter nach oben gehen**
- Holmes ist im Leuchtturm
- hier ist überall grüner Rauch und er ist giftig (sagt Holmes wenn er nah ran geht)
- **die Tür öffnen** (dabei wandert eine Eisenstange ins Inventar)
- Watson steht davor

Leuchtturm:

- die Feuer müssen gelöscht werden
- **den Leuchtturm verlassen und zur Hütte gehen**
- **dort den Eimer nehmen**
- **den Eimer mit dem Fass rechts benutzen**
- wieder zurück in den Leuchtturm
- **den Eimer mit Wasser mit den grünen Rauchsäulen benutzen und die Feuer löschen**
- nach dem ersten gelöschten Feuer taucht Ashmat auf und er schießt um sich
- Holmes versucht soweit es geht alle Feuer zu löschen
- dann unter die Treppe gehen
- dort sind zwei Hebel
- **den linken Hebel betätigen**
- Ashmat rennt die Treppe hoch
- **Holmes und Watson folgen ihm die Treppe nach oben** (vorher sollten alle Feuer gelöscht sein)
- Holmes sagt zu Watson das er auf Ashmat schießen soll, aber er hat keine Patronen mehr
- die Treppe weiter nach oben gehen
- auf dem nächsten Absatz ist Blut zu sehen
- links davon liegt eine weiße Platte
- **die weiße Platte nehmen**
- **dann die Platte mit dem Blut benutzen**
- Holmes muss nun das heilige Zeichen darauf machen mit dem Blut
- links gibt es 3 Reihen mit jeweils 8 Symbolen von oben nach unten
- jetzt muss man die richtigen Symbole anklicken um das Symbol zu zeichnen
- hat man ein falsches Symbol angeklickt, dann lässt es sich durch anklicken auf der Platte auch wieder entfernen
- das geht so:
 - erste Reihe links: Symbole 1 und 5**
 - zweite Reihe: Symbole 3 und 7**
 - dritte Reihe rechts: Symbole 4, 5, 7 und 8**
- das Zeichen ist fertig

- **jetzt die Platte mit dem Zeichen in die Hand nehmen und in Richtung Ashmat (zu dem Schrank) gehen**
- **Holmes hält die Platte hoch und sagt den Text dazu**
- Ashmat fällt tot um
- die Treppe weiter nach oben gehen
- es kommt eine Tür
- **die Eisenstange mit der Tür benutzen**
- es kommen zwei Schläger, aber Holmes und Watson werden die beiden los (geht automatisch)
- einer gibt noch einen Hinweis das man ohne Schlüssel nicht weiter kommt
- die Treppe weiter nach oben gehen
- dann kommt ein Schreibtisch
- **die Notiz nehmen und lesen**
- dann weiter nach oben gehen
- hier kommt die letzte Tür und sie ist verschlossen
- **Holmes stellt die Frage: „Wo hat der Hindu den Schlüssel versteckt?“**
- **Antwort: Magen**
- Ashmat hat den Schlüssel verschluckt
- da Watson Arzt ist holt er den Schlüssel
- mit dem Schlüssel geht es wieder nach oben zur letzten Tür
- **den Schlüssel mit der Tür benutzen**
- oben kommen schon die Anhänger von Ashmat auf Watson und Holmes zugelaufen
- Holmes muss nun noch das Licht im Leuchtturm anschalten
- **die leere Flasche nehmen**
- ein Stück nach rechts gehen
- **dort die leere Flasche mit der Halterung unter der blauen Flasche benutzen**
- **dann am Rad drehen**
- jetzt ist die blaue Flasche unten
- **die blaue Flasche nehmen**
- nach links gehen
- **die blaue Flasche mit der Halterung unter der grünen Flasche benutzen**
- **dann am Rad drehen**
- **die grüne Flasche ist nun unten und das Licht ist an**
- nun folgt noch eine Endsequenz
- das war es dann

ENDE!!!

- alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**
- geschrieben am 27.06.2012

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@schluchsee.de)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>