

Sherlock Holmes jagt Arsene Lupin – Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Es gibt wieder einen neuen Fall für Sherlock Holmes und Dr. Watson. Man spielt mal Sherlock Holmes und mal Dr. Watson. Im Inventar finden sich nicht nur Gegenstände, sondern auch Dokumente, Berichte und Karten.

14. Juli 1895

Baker Street 221B:

- **den Brief lesen, der auf dem Tisch liegt**
- er ist von Arsene Lupin
- in dem Brief schreibt er, das er fünf bedeutende Symbole in England stehlen will
- Holmes fordert Watson auf herauszufinden ob der Brief echt ist und was mit dem Gedicht gemeint ist
- **es geht mit Watson weiter**
- **das Zimmer verlassen und die Treppe nach unten gehen**
- **das Haus verlassen**
- nach links gehen und dann nach rechts
- dann wieder nach links gehen
- genau an der Ecke ist die Buchhandlung
- in die Buchhandlung gehen

Barnes Buchhandlung:

- im Laden herrscht Chaos
- weiter hinten im Laden steht Barnes
- **mit Barnes sprechen**
- nach rechts gehen
- da liegt ein braunes Buch
- **das Buch ansehen und nehmen**
- es handelt von den großen Seefahrern Englands
- im Inventar das Buch ansehen (unter Dokumente)
- **da steht etwas über den Seefahrer Horatio Nelson**
- die Buchhandlung verlassen
- im Inventar ist auf der Karte jetzt neben der Baker Street auch die Buchhandlung eingezeichnet

- man kann jetzt auf der Karte die Baker Street anklicken und landet sofort dort
- ins Haus gehen und die Treppe nach oben

Baker Street 221B:

- **mit Holmes sprechen**
- er stellt eine Frage (Was hat die Unterschrift zu bedeuten ?)
- die Antwort kann man über die Tastatur eingeben oder in dem man die einzelnen Buchstaben anklickt
- **die Antwort lautet: Horatio Nelson**
- aus den Buchstaben der Unterschrift lässt sich der Name Horatio Nelson zusammensetzen
- jetzt braucht Holmes einen Stadtplan von London
- **Watson geht zum Schreibtisch**
- dort liegt ein rotes Buch mit dem Titel London
- **das Buch nehmen**
- **im Inventar unter Karten links oben die Karte von London anklicken**
- **dann London Mitte anklicken**
- dort ist der Trafalgar Square zu finden
- **die National Gallery ist eingezeichnet**
- **den Punkt anklicken**
- Holmes meint das Lupin vorhat ein Gemälde zu stehlen
- Watson verlässt das Haus
- hier steht eine Droschke
- **den Fahrer der Droschke ansprechen**
- er fährt Watson und Holmes zur National Gallery

National Gallery:

- hier geht es mit Holmes weiter
- **er sieht sich links in der Ecke eine Kiste an**
- da steht zerbrechlich drauf
- zu dem Angestellten rechts gehen
- er heißt Palinor
- **mit Palinor sprechen**
- er hat das Register irgendwo verloren und der Direktor hat gerade keine Zeit
- **nach dem Bauplan fragen** (im Inventar ist unter Karten eine Übersicht über die Galerie mit anwählbaren Punkten)
- die Treppe nach oben gehen
- dann auf dem ersten Absatz nach links gehen
- hier sind die spanischen Maler
- dann kommen Räume mit französischen, deutschen, italienischen und englischen Malern
- **bei den französischen Malern liegt das Register neben einem roten Stuhl auf dem Boden**
- **das Register nehmen**

- bei den Gemälden umsehen
- links neben dem Gemälde von Napoleon ist ein großes Gemälde
- **das Gemälde ansehen**
- **es ist von Vernet, einem Großonkel von Holmes und die Person auf die Lupin anspielt**
- **wieder zu Palinor gehen**
- **ihm das Register geben**
- dann mit ihm sprechen
- er stellt eine Frage (Was soll auf dem Bild zu sehen sein ?)
- **Antwort: Schiff**
- Palinor fällt dazu das Gemälde „Die letzte Fahrt der Temeraire“ von Turner ein
- es ist bei den englischen Malern zu sehen
- also geht es wieder die Treppe nach oben und zu den englischen Malern
- hier ist das Bild mit dem Schiff zu sehen
- **das Bild ansehen und Holmes sagt das es das gesuchte Bild ist**
- er meint man sollte dem Direktor Bescheid sagen
- **zum Zimmer des Direktor gehen**
- der Künstler geht gerade
- Inspektor Lestrade erscheint und Holmes zeigt das Gemälde das seiner Meinung nach gestohlen werden soll
- es folgt eine Zwischensequenz
- **dann geht es mit Lestrade weiter**
- er soll das Museum absuchen nach eventuellen Einstiegsorten für einen Dieb
- **die Eingangstür ansehen und benutzen**
- **dann die Treppe nach oben gehen und alle Räume ablaufen und versuchen alle Türen zu öffnen**
- **in einem kleinen Raum gibt es zwei Türen**
- **die vordere Tür öffnen**
- **dahinter ist eine kleine dunkle Kammer ohne Fenster**
- **dann die hintere Tür öffnen**
- hier werden Gemälde gelagert und es stehen viele Malerutensilien herum
- an der Decke gibt es Glasfenster
- **wenn Lestrade alles angesehen hat kommt automatisch eine Zwischensequenz, in der Lestrade Wachen einteilt**

15. Juli 1895

Baker Street 221B:

- am Morgen erhält Holmes die Nachricht das das Gemälde gestohlen wurde
- es geht mit Watson weiter
- das Haus verlassen und nach links gehen
- **Watson wird von Piers, einem Reporter, angesprochen und er bekommt seine Visitenkarte**

- **dann zur Droschke gehen und mit dem Droschkenfahrer sprechen**
- er bringt Holmes und Watson in die National Gallery

National Gallery:

- Lestrade wartet schon auf Holmes
- Holmes fragt nach den Fakten und danach was geschehen ist, sowie nach dem Direktor
- dann beginnt Holmes mit seiner Untersuchung
- **die Kiste mit der Aufschrift „Fragile“ unten im Foyer ansehen**
- da ist ein Zahlenschloss dran das man ohne die Kombination nicht öffnen kann
- zum Büro des Direktors gehen
- **mit dem Direktor sprechen**
- er macht noch Inventur
- die Lampe auf dem Schreibtisch ansehen
- Holmes fragt ob er die Lampe ausleihen kann, aber der Direktor sagt das er sie selber braucht
- das Büro verlassen
- durch die Räume der Galerie gehen
- hier hängen jetzt überall andere Bilder
- **in einem Raum ist mit roter Farbe ein Rechteck auf den Boden gemalt wurden**
- Holmes geht in den Raum mit den beiden Türen
- die vordere Tür öffnen
- Holmes sagt das er Licht in dem Raum braucht
- **dann in den hinteren Raum gehen**
- auf dem Boden sind Fußabdrücke in blauer Farbe
- **in dem Raum wo die Gemälde aufbewahrt werden findet Holmes einen Krug mit Wasser, Malerutensilien und einen umgekippten Farbeimer**
- **die Decke ansehen, die auf dem Boden liegt**
- **die blauen Fußspuren ansehen mit der Lupe und mit dem Maßband messen**
- es gibt zwei verschiedene Fußgrößen
- **auch die Spuren hinter dem Eimer ansehen** (immer vermessen und mit der Lupe ansehen)
- den Spuren folgen
- sie gehen die Treppe nach unten
- **auch hier die Spuren genauer ansehen** (Spuren in beide Richtungen ansehen)
- die Spuren enden unten im Foyer auf der linken Seite vor einem Gemälde
- wieder nach oben gehen
- vor dem Büro des Direktors liegt die umgekippte Pflanze
- **die Erde ansehen und die Fußspur darin (vermessen)**
- in der Galerie an die Stelle gehen wo das Gemälde gestohlen wurde
- dort hängt jetzt ein Bild mit einem bunten Pferd
- auf den Kacheln sind vier Spuren zu sehen
- **die schwarzen Spuren ansehen** (alle vier ansehen)
- es sind Gummispuren
- über dem Gemälde an der Decke ist ein gelber Briefumschlag zu sehen
- Holmes braucht aber dafür eine Leiter

- die Leiter wird noch von der Polizei gebraucht
- **zum Direktor gehen und mit ihm über Vermont sprechen**
- dann kommt ein Polizist und sagt Bescheid das sie die Leiter nicht mehr brauchen
- sollte noch niemand kommen wegen der Leiter, dann fehlt noch etwas (eine Spur oder ein Gespräch)
- die Leiter steht neben dem Büro des Direktors
- **die Leiter nehmen**
- zur Galerie gehen
- **die Leiter vor dem Bild mit dem bunten Pferd aufstellen**
- **die Leiter nach oben gehen**
- **den gelben Briefumschlag nehmen**
- es ist ein weiteres Rätsel
- es geht um vier Gemälde und um vier Zahlen
- Holmes muss nun folgendes tun:

italienische Galerie: das Gemälde mit Venus und Mars ansehen = 1874

flämische Galerie: Gemälde mit Schimmel ansehen = 1652

niederländische Galerie: Gemälde mit Eisläufern ansehen = 1585 bis 1634 = 49 Jahre

deutsche Galerie: Gemälde mit Knaben und Engel ansehen = 1894

- jetzt die folgende Rechenaufgabe lösen:

$$1874 - 1652 = 222$$

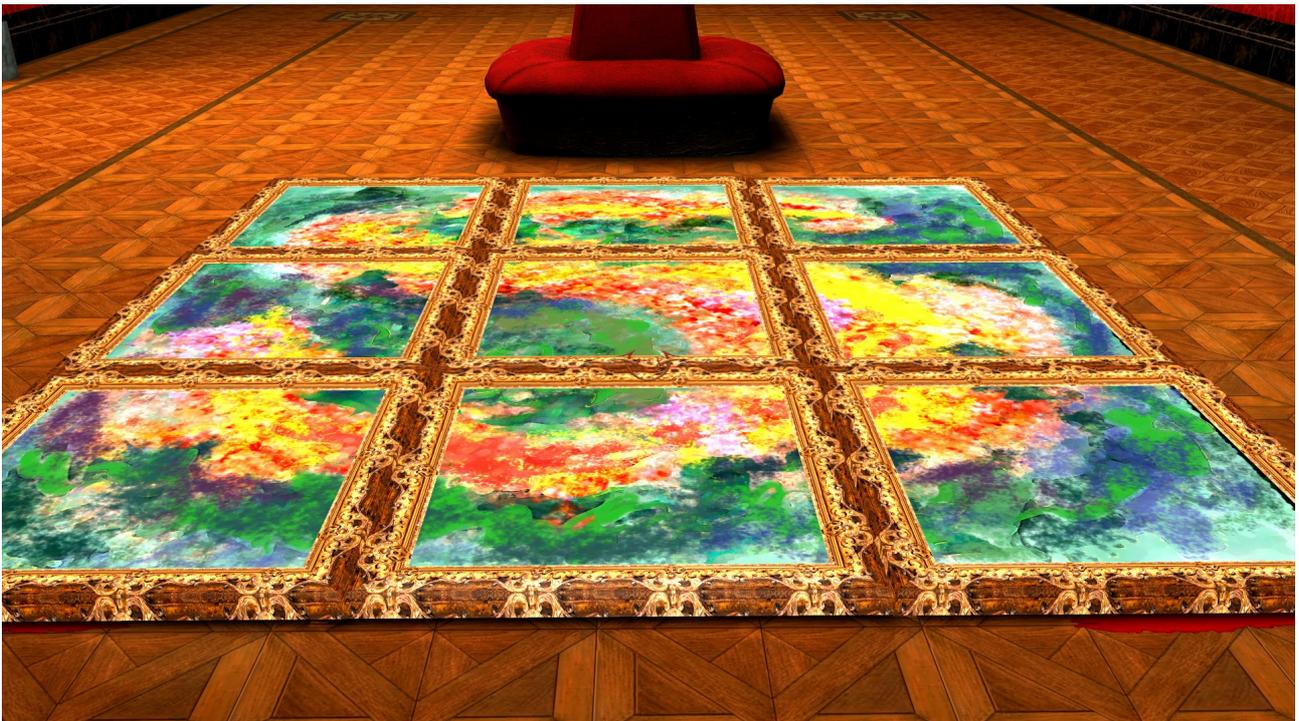
$$222 \times 49 = 10878$$

$$10878 - 1894 = 8984$$

- **das Ergebnis lautet: 8984**
- ins Foyer gehen und dort zu der Kiste mit dem Zahlenschloss
- **das Zahlenschloss benutzen**
- **die Zahlen 8984 eingeben**
- die Kiste ist offen
- den Inhalt der Kiste ansehen
- Perücke, Kissen und Flasche Champagner ansehen
- **das Gemälde benutzen**
- **daran ist eine Notiz mit einem weiteren Rätsel**
- die Notiz lesen
- in die französische Galerie gehen
- **dort das Selbstporträt ansehen**
- Holmes stellt fest das etwas übermalt wurde
- **zum Direktor gehen (nach Restauration fragen)**
- der Direktor erläutert wie man die Farbe vom Gemälde bekommt und was man dazu braucht
- das Büro verlassen
- in den Raum mit den blauen Fußspuren gehen
- **hier den Krug mit Wasser nehmen**
- **den Pinsel und den Schwamm nehmen**
- zurück zum Selbstporträt gehen

- das Bild ansehen
- unten links erscheinen jetzt Wasser, Schwamm und Pinsel
- **den Pinsel mit dem Krug benutzen**
- **dann den Pinsel über das Bild bewegen (über die gesamte Person)**
- **dann mit dem Schwamm über das Bild gehen (auch über die gesamte Person)**
- jetzt sieht man Arsene Lupin auf dem Bild
- in der Jackentasche steckt eine Notiz
- **diese Notiz mit dem Buchstaben C anklicken**
- Holmes sagt das es ein Teil von einem Gedicht ist und es ist der nächste Hinweis
- in den achteckigen Raum gehen
- **dort das Bild mit dem grünen Gesicht ansehen**
- **mit der Lupe das Bild betrachten**
- **oben rechts ist ein Stück Papier**
- das Papier nehmen
- es ist der nächste Hinweis
- zum Bild links neben dem Gesicht gehen
- **hinter dem Vorhang ist links eine Lampe**
- **die Lampe benutzen**
- **dort steckt wieder ein Zettel mit dem nächsten Hinweis**
- zur Abstellkammer gehen
- in die Kammer gehen
- Holmes sagt das es zu dunkel ist
- zum Direktor gehen
- **die Lampe nehmen** (jetzt darf Holmes sie nehmen)
- zurück zur Abstellkammer
- **in der Abstellkammer die Lampe auf den Schrank stellen**
- **den Eimer ansehen (2x)**
- Holmes findet den nächsten Hinweis
- **die Lampe wieder mitnehmen**
- zur flämischen Galerie gehen
- **dort das Bild mit dem schlafenden Direktor ansehen**
- **das Bild benutzen**
- es fällt eine Notiz herunter
- **die Notiz aufheben und lesen**
- es ist der nächste Hinweis
- zur französischen Galerie gehen
- dort die beiden gleichen Bilder ansehen
- **das linke Bild ansehen**
- **mit der Lupe oben links auf die brennende Zeitung klicken**
- **dann die Lampe mit dem Bild benutzen**
- das Bild brennt
- **dann das Bild wieder ansehen**
- es gibt wieder einen Hinweis
- Holmes muss 9 bunte Bilder finden
- **in der deutschen Galerie hängen zwei Bilder mit vielen bunten Klecksen**
- die nimmt Holmes mit

- dann gibt es in der englischen Galerie zwei solcher Bilder (eins neben der Leiter)
- in der flämischen Galerie gibt es auch zwei Bilder
- in der französischen, spanischen und italienischen Galerie gibt es jeweils ein Bild
- hat Holmes alle 9 bunten Bilder, dann sagt er das er alle hat
- zu dem Raum mit dem aufgemalten roten Viereck auf dem Boden gehen
- die Bilder mit dem Viereck auf dem Boden benutzen
- links sind jetzt die 9 Bilder zu sehen
- rechts kann man sie an der richtigen Stelle ablegen (Bild mit der linken Maustaste nach rechts ziehen)
- die Bilder lassen sich auch drehen (mit der rechten Maustaste)
- liegen alle Bilder richtig, dann ergibt es den Buchstaben S



- in den Dokumenten kann Holmes nun noch mal alle Buchstaben der Rätsel Notizen ansehen
- er kommt dann in der richtigen Reihenfolge auf das Wort CORONIS
- zum Direktor gehen
- ihn nach dem Wort CORONIS fragen
- es geht um ein bestimmtes Gemälde
- der Direktor zeigt es Holmes
- Watson kommt und gibt Holmes eine Nachricht
- da steht etwas über Raben
- im Inventar die Karte von London ansehen
- erst Osten auswählen und dann den Tower of London anklicken
- dort sind die Raben die Lupin stehlen will oder schon gestohlen hat

Nacht des 15. / 16. Juli 1895

Tower of London / Tor:

- Holmes und Watson stehen vor dem Tor und warten auf den Oberwärter
- **rechts an der Wand die Gravuren ansehen**
- die Nahansicht wieder verlassen
- der Oberwärter kommt
- **mit dem Oberwärter sprechen**
- die Raben sind verschwunden
- **Holmes bekommt eine Notiz, eine Laterne und eine Karte für den Tower**
- Holmes und Watson laufen das ganze Gelände ab und auf der Karte vom Tower erscheinen dann immer mehr Punkte, die man anklicken kann, um schneller an den Ort zu kommen
- **nach links gehen bis zu einer Holztür**
- **da ist Vogelgeschrei zu hören**
- durch die Tür in den Turm gehen

Wakefield Tower:

- **die Treppe ganz nach oben gehen**
- durch die Tür auf den Mauergang gehen
- **der Vogel sitzt oberhalb der Tür**
- Holmes sagt er müsste näher an den Vogel kommen
- das geht im Moment aber nicht
- **die Treppen wieder nach unten gehen**
- **diesmal bis ganz nach unten gehen und die Tür öffnen**
- sie ist verschlossen, aber der Oberwärter öffnet sie
- **die Knochen, die Wappen an der Wand, die Tafel und die Nischen unter den Wappen ansehen**
- **das Loch in der Wand ansehen**
- das Geräusch eines Vogels kommt von dort
- Holmes kann aber im Moment nichts machen
- den Raum verlassen und den Turm
- nach links gehen und durch den Torbogen
- dann kommt eine Treppe, die zu einer Waffenkammer führt

Waffenkammer:

- die Vitrine mit den Waffen ansehen
- **die blaue leere Munitionsschachtel nehmen**
- **das Fernglas nehmen**
- die Vogelpfeifen ansehen

- Holmes kann nur eine Pfeife mitnehmen, aber er muss wissen für welchen Vogel
- **etwas Kohle aus dem Kamin mitnehmen**
- die Waffenkammer verlassen
- nach rechts in Richtung der Kanonen gehen
- vor den Kanonen links abbiegen
- da kommt der weiße Turm

weißer Turm:

- auf der Wiese vor dem Turm findet Holmes Samenhülsen
- **auf einem Baum vor dem weißen Turm sitzt ein Vogel (Handsymbol anklicken)**
- Holmes braucht etwas um ihn anzulocken
- um den Turm gehen und nach links zu den Häusern
- **bei den Büschen ist ein Vogel zu hören**
- **ein Wachmann kommt und sagt das sein blauer Tabakbeutel verschwunden ist**
- **den Abdruck vor dem Gebüsch ansehen**
- mit der Lupe den Abdruck von dem Vogel genau ansehen
- weiter nach links gehen
- da kommt das Lagerhaus
- es ist abgeschlossen
- der Oberwärter gib Holmes den Schlüssel für das Zimmer vom Koch
- der Koch hat im Lager ein Zahlenschloss angebracht so das Holmes nicht weit kommt, sagt der Oberwärter
- die Tür rechts vom Lagerhaus öffnen
- dann den Schlüssel mit der Tür links benutzen

Zimmer vom Koch:

- im Zimmer umsehen
- **den Zettel und den Brief vom Tisch nehmen**
- **das Foto vom Tisch nehmen**
- das Zimmer verlassen

Lagerraum:

- in den Lagerraum gehen
- **den blauen Teller nehmen**
- **die Tomaten und den roten Wachs ansehen**
- **das Seil und die Leinentasche aus dem Regal nehmen**
- **die Sonnenblumenkerne nehmen** (sind zwischen den Regalen)
- am Ende ist eine Gittertür mit Zahlenschloss
- das Lager verlassen
- vor dem Lager sind Spuren zu sehen

- die Lupe mit den Spuren benutzen
- weiter an den blauen Türen entlang gehen
- an einer Tür steht Schlafraum

Schlafraum:

- in den Schlafraum gehen
- auf dem zweiten Bett liegt eine blaue Socke
- **die blaue Socke nehmen**
- am Ende des Raumes steht ein Regal
- da liegt ein Buch im Regal
- **das Buch nehmen**
- es geht um Vögel
- da steht etwas über einen Blauparadiesvogel und ein Steinhuhn

Schafottplatz:

- zum Busch gehen, wo sich der Vogel versteckt
- **den blauen Teller, die blaue Munitionskiste und die blaue Socke an die Stelle mit den Vogelspuren vor dem Busch legen**
- der Vogel kommt
- **die Leinentasche mit dem Vogel benutzen**
- **Holmes hat nun eine Nachricht**, die aber nicht lesbar ist

Wakefield Tower:

- Holmes geht nach unten zu Watson
- **die Kohle mit der Tafel benutzen**
- die Schrift darauf ist jetzt besser zu sehen und auch das Wappen
- der Oberwärter meint das der Brigadegeneral sicher etwas zu dem Wappen sagen kann
- den Turm verlassen

Waffenkammer:

- hinten an der Wand die Wappen ansehen
- **das blaue Wappen nehmen**
- **bei den Vogelpfeifen oben links die Rebhuhnpfeife mitnehmen**

Weißer Turm:

- zu dem Baum gehen, in dem der Vogel sitzt
- **die Rebhuhnpfeife mit dem Baum benutzen**
- **Holmes fängt den Vogel und hat nun einer weitere nicht lesbare Nachricht**

Schlafrum:

- hier steht der Brigadegeneral
- **Holmes fragt ihn nach dem blauen Wappen** (Wappen zeigen)
- es ist das Wappen der Tafelrunde

Wakefield Tower:

- Holmes geht wieder zu Watson und erzählt von der Tafelrunde
- er braucht unbedingt ein Buch über die Tafelrunde
- Watson soll zum Buchhändler Barnes gehen und ein passendes Buch finden

Barnes Buchhandlung:

- Watson steht vor der Buchhandlung
- **versuchen die Tür zu öffnen**
- sie ist verschlossen
- Piers, der Reporter taucht auf
- er sagt das der Buchhändler im „Goldenen Löwen“ wohnt
- Piers bringt Watson dorthin

Goldener Löwe:

- in den Goldenen Löwen gehen
- **mit dem Mann vor dem Tresen sprechen**
- der sagt das Barnes hier sein soll
- zu der Tür neben der Bar gehen
- Watson kann aber die Tür nicht öffnen
- mit dem Barkeeper sprechen
- eine Prostituierte kommt aus einer anderen Tür
- **mit der Prostituierten sprechen** (nach Hintertür fragen)
- sie will eine Gegenleistung für ihre Hilfe
- den Goldenen Löwen verlassen

Baker Street 221B:

- in die Wohnung gehen
- in das Zimmer hinten gehen (es gehört Holmes)
- **den Bettpfosten nehmen (drehen)**
- **die Flasche (Holmes Phiole) nehmen**
- auf dem Tisch beim Fenster steht eine Schatulle
- **die Schatulle öffnen**
- **Watson nimmt ein Foto von Irene Adler an sich**
- die Wohnung verlassen

Goldener Löwe:

- **Watson gibt der Prostituierten die Phiole**
- dafür darf er jetzt durch die Tür neben der Bar gehen
- hier findet ein Schildkrötenwettrennen statt
- Watson spricht mit Barnes
- der hat Wettschulden
- Watson muss sich etwas einfallen lassen um Barnes zu helfen

Baker Street 221B:

- in das Zimmer von Holmes gehen
- **aus der Schatulle den Orden nehmen**
- dann zurück zum Goldenen Löwen

Goldener Löwe:

- wieder ins Hinterzimmer gehen
- es läuft eine Zwischensequenz ab
- Barnes kann nun endlich gehen

Barnes Buchhandlung:

- Barnes weiß nicht wo das Buch ist das Watson braucht
- also muss es Watson selber suchen
- **er findet es in der mittleren Reihe auf der rechten Seite**
- **das Buch nehmen (Ritterlicher Spiritismus)**
- dann über die Karte (Osten / Tower) zurück zu Holmes

Wakefield Tower:

- **Watson gibt Holmes das Buch**
- Holmes hat unterdessen den Text übersetzt
- mit Hilfe des Textes und des Buches muss Holmes jetzt die Namen den jeweils richtigen Wappen und Waffen zuordnen
- das bedeutet dann:

Lamorak = Morgenstern = Wappen mit Kreuz und Drachen

Bois = Gleeve = Wappen mit rotem Kreuz

Parsival = Krähenschnabel = Wappen mit rotem Herz

Bedivere = Bartaxt = Wappen mit Schwert

Keie = Partisane = Wappen mit grünem Herz

Lancelot = Schwert = Wappen mit Löwe

- nun die Wappen an der Wand ansehen
- dann ergibt sich von links nach rechts die folgende Reihenfolge:

1. Bedivere / Bartaxt

2. Bois / Gleeve

3. Parsival / Krähenschnabel

4. Keie / Partisane

5. Lancelot / Schwert

6. Lamorak / Morgenstern

- Holmes braucht jetzt die richtigen Waffen

Waffenkammer:

- Holmes sieht sich die Waffen an und der Brigadegeneral sagt um was für eine Waffe es sich handelt
- Holmes kann immer nur zwei Waffen mitnehmen, so das er dreimal zwischen der Waffenkammer und dem Wakefield Tower hin und her pendeln muss
- zu den Waffen an der Wand gehen
- **die fünfte und sechste Waffe von links nehmen (Partisane und Bartaxt)**
- dann zum Wakefield Tower gehen
- **die Bartaxt in das erste Loch links unter dem Wappen einstecken**
- **dann die Partisane in das erste Loch auf der rechten Seite stecken**
- wieder zur Waffenkammer zurück
- **bei den Ritterrüstungen den Morgenstern und das Schwert nehmen**
- dann zurück zum Wakefield Tower
- **das Schwert in das zweite Loch auf der rechten Seite stecken**
- **den Morgenstern in das dritte Loch auf der rechten Seite stecken**
- zurück zur Waffenkammer
- wieder zu den Waffen an der Wand gehen
- **die siebente und achte Waffe von links nehmen (Krähenschnabel und Gleeve)**

- dann zurück zum Wakefield Tower

Wakefield Tower:

- **die Gleeve in das zweite Loch auf der linken Seite stecken**
- **den Krähenschnabel in das dritte Loch auf der linken Seite stecken**
- es öffnet sich eine Wand
- dahinter ist ein Raum
- in dem Raum ist eine Fledermaus
- Holmes braucht etwas um die Fledermaus zu erschrecken

Schlafraum:

- **Holmes holt hier die Kamera**

Wakefield Tower:

- **die Kamera mit der Fledermaus benutzen**
- die Fledermaus stürzt ab
- **die Fledermaus ansehen**
- **Holmes hat eine weitere nicht lesbare Nachricht**
- den Tower verlassen

Wehrgang:

- **das Fernglas mit dem Vogel benutzen**
- **die Sonnenblumenkerne mit dem Vogel benutzen**
- der kommt und will seinen Namen wissen (es ist der Name einer Frau)
- **das Wort „Adler“ eingeben** (Irene Adler)
- das war richtig und **Holmes erhält eine unleserliche Nachricht**

Byward Tower:

- durch das Tor gehen und dann umdrehen und **das Gekritzel an der Wand ansehen**
- **die Lupe benutzen**
- da steht etwas von **Adams**
- **es steht das Datum 21.08.1632 dahinter**

Lagerraum:

- ins Lager gehen und nach ganz hinten zum Schloss
- **das Schloss benutzen und die Zahlen 2, 1, 8, 1, 6, 3 und 2 eingeben und dann auf der rechten Seite drücken** (anklicken)
- das Schloss ist offen
- in den Raum dahinter gehen
- **den Topf ganz hinten öffnen**
- **darin liegen ein Huhn und eine unleserliche Nachricht**
- Holmes sagt sie müssen auf den Morgen warten

Weißer Turm:

- an einem Fenster sitzt ein Vogel
- **das Fernglas mit dem Vogel benutzen**
- es ist ein Bartgeier
- Holmes braucht einen Köder
- Watson sagt er kann eine Schildkröte besorgen
- es geht mit Watson weiter
- auf der London Karte Westen und dann Baker Street anklicken

Baker Street 221B:

- Watson geht ins Haus
- er muss 10 Münzen finden
- **auf dem Schrank neben dem Kamin den Brief verschieben**
- darunter ist eine Münze (nehmen)
- **die Dose auf dem Kamin verschieben**
- darunter ist eine Münze (nehmen)
- **beim Sekretär die Schublade links öffnen**
- darin ist eine Münze (nehmen)
- **den mittleren Garderobenhaken neben der Tür drehen**
- dahinter ist eine Münze (nehmen)
- ins Zimmer von Holmes gehen
- **die Schublade unter dem Puppenkopf öffnen**
- darin liegt eine Münze (nehmen)
- **die Schublade vom Nachttisch links öffnen**
- darin liegt eine Münze (nehmen)
- **auf dem Nachttisch rechts die kleine Dose verschieben**
- darunter liegt eine Münze (nehmen)
- **im Bücherregal ein Buch anheben**
- darunter ist eine Münze (nehmen)
- das Zimmer von Holmes verlassen

- zum Labortisch gehen
- **das Mikroskop anheben**
- darunter liegt eine Münze (nehmen)
- **zu dem Schrank mit den Schubladen gehen** (wo die grässliche Statue darauf steht)
- eine Schublade öffnen
- darin liegt eine Münze (nehmen)
- Watson sollte nun 10 Münzen haben

Goldener Löwe:

- ins Hinterzimmer gehen
- **mit dem Typ sprechen wegen einer Schildkröte**
- **dem Typ die Münzen geben und Watson kann die Schildkröte Nummer 2 nehmen**
- auf der Karte von London Osten und dann Tower anklicken
- Watson ist bei Holmes

Weißer Turm:

- Holmes sagt er braucht etwas zum Fangen für den Vogel
- er geht in die Waffenkammer

Waffenkammer:

- an der Wand ganz hinten ist ein Fischernetz
- **das Fischernetz ansehen**
- es ist kaputt
- **die Schnur mit dem Netz benutzen**
- in vier Reihen fehlen die Knoten im Netz
- jetzt muss man die Schnur in der richtigen Reihenfolge verlegen um das Netz zu flicken
- ist etwas schwierig zu beschreiben, aber hier der Versuch (einfach nach den Zahlen von 1 bis 24 gehen):

	16	1+17	18		
12	11+15	2+10	9+19	8	
13	14+22	3+21	6+20	7	
	23	4+24	5		

- das Netz ist geflickt
- Watson kommt und bringt die Schildkröte

Weißer Turm:

- am Boden vor der Treppe liegen Knochen
- **die Schildkröte mit den Knochen benutzen**
- der Bartgeier kommt
- **das Netz mit dem Bartgeier benutzen und Holmes hat die sechste unleserliche Nachricht**
- es geht zurück zur Baker Street

Baker Street 221B:

- es folgt eine Zwischensequenz
- zum Labortisch gehen
- **die sechs Notizen mit der Lampe auf dem Labortisch benutzen**
- jetzt kann man das Dokument lesen
- die Ansicht vom Dokument verlassen
- Holmes sagt das Watson sich ausruhen soll

National Gallery:

- zum Direktor gehen und mit ihm sprechen (Gedicht mit Direktor benutzen)
- im Gedicht ist von der Katharina die Rede, die schon von mehreren Malern porträtiert wurde
- Holmes muss nun die Gemälde in der Galerie finden (die Bilder ansehen)
- zunächst geht Holmes **zu den italienischen Malern**
- **dort ist an der einen Wand das Porträt der heiligen Katharina von Raphael und an der gegenüberliegenden Wand ist das Porträt der heiligen Katharina von Solario**
- **im selben Raum hinten links ist ein weiteres Porträt der heiligen Katharina von Crevelli**
- **dann geht es zu den deutschen Malern**
- **hier ist das Bild der heiligen Katharina von Lochner** (ist das Bild mit den drei Frauen)
- nun hat Holmes alle vier Bilder gefunden
- auf der Karte von London erst Westen und dann die Baker Street anklicken

Baker Street 221B:

- es geht mit Watson weiter, der sich Sorgen wegen des Ordens von Holmes macht
- **zum Goldenen Löwen gehen**
- das Hinterzimmer ist verschlossen
- den Goldenen Löwen verlassen
- **der Journalist steht vor der Tür**
- **mit ihm sprechen**
- er will Watson helfen

- Watson geht zurück zur Baker Street und ins Haus
- Holmes ist auch da
- **er stellt Watson eine Frage: Auf welchen Vertrag bezieht sich das Gedicht ?**
- **Antwort: Alexandria**
- Holmes sagt das es stimmt und er will zu Barnes gehen

Barnes Buchhandlung:

- **Holmes geht in den Buchladen und spricht mit Barnes**
- Holmes soll sich das Buch selber suchen
- **im hinteren Teil des Ladens nach ganz links gehen**
- **im Regal links steht das gesuchte Buch (Die Staatsverträge von Trent T. Treteau)**
- **in dem Buchs steht etwas über den Stein von Rosetta**
- der Stein befindet sich im britischen Museum
- zurück zur Baker Street gehen
- da steht schon ein Polizist mit einer Nachricht für Holmes

Baker Street 221B:

- ins Haus gehen und in das Zimmer von Watson
- der hat gerade schlecht geträumt
- **auf der Karte von London erst Mitte und dann britisches Museum anklicken**

16. Juli 1895

Britisches Museum:

- es folgt eine Zwischensequenz
- Holmes bekommt einen Plan vom britischen Museum
- durch die Tür ins Foyer vom Museum gehen
- hier ist der Museumswärter
- **mit ihm sprechen**
- er zeigt Holmes den Stein von Rosetta

Britisches Museum / Ägyptische Hallen:

- **den Stein ansehen**

- dann die Halle verlassen und im Innenhof nach rechts gehen
- vor dem Eingang zum Foyer steht Lestrade

Britisches Museum / Innenhof:

- **mit Lestrade sprechen**
- es stehen überall Wachen und niemand kann ins Museum
- Watson hat Hunger und Lestrade sagt er soll die Wachen fragen
- es geht mit Watson weiter
- durch das Foyer gehen und mit dem Polizisten links vor der Tür sprechen wegen Essen

Britisches Museum / Tor:

- zum Tor gehen
- **die Tasche vor dem Mülleimer links ansehen**
- da kommt der Journalist
- er will das Watson den Schlüssel für das Tor besorgt
- ins Museum gehen

Britisches Museum / Foyer:

- durch die erste Tür rechts gehen
- das ist ein Lagerraum
- auf dem Tisch liegt ein Vorschlaghammer
- **den Vorschlaghammer nehmen**
- dann den Raum verlassen
- auf der Karte vom Museum den Lesesaal anklicken

Britisches Museum / Lesesaal:

- **zum Museumswärter gehen und mit ihm sprechen**
- nach dem Schlüssel für das Tor fragen
- der Direktor hat in seinem Tresor einen Schlüssel

Britisches Museum / Foyer:

- in das Zimmer des Direktors gehen
- auf dem Schreibtisch liegt ein Merktzettel
- **den Zettel nehmen**
- darauf steht die Zahl 15 in rot und es gibt einen blauen und roten Pfeil auf dem Zettel

- den Tresor ansehen
- es gibt in jeder Ecke eine Drehscheibe und eine in der Mitte
- **auf der Drehscheibe in der Mitte den roten Pfeil auf die rote Zahl 15 stellen**
- jetzt die Zahlen bei den vier grünen Pfeilen ablesen

75 blau

45 rot

30 blau

30 rot

- blau bedeutet gegen den Uhrzeigersinn (siehe blauer Pfeil auf Merktzettel)
- rot bedeutet im Uhrzeigersinn
- nun müssen die Zahlen auf den vier Scheiben in den Ecken eingestellt werden (die Scheiben lassen sich mit der Maustaste links und rechts drehen)
- also stellt man folgendes ein (die Teilstriche bedeuten immer einen Wert von 15):

Ecke oben links: Zahl 75 gegen den Uhrzeigersinn (5x rechte Maustaste)

Ecke oben rechts: Zahl 45 mit dem Uhrzeigersinn (3x linke Maustaste)

Ecke unten links: Zahl 30 gegen den Uhrzeigersinn (2x rechte Maustaste)

Ecke unten rechts: Zahl 30 mit dem Uhrzeigersinn (2x linke Maustaste)

- der Tresor ist offen
- **den Schlüssel nehmen**
- der Architekt kommt
- er sagt das einige Säulen im Gebäude Risse haben
- das Büro verlassen
- zur Treppe gehen und dort auf die rechte Seite gehen
- die Säule ansehen auf der ein Löwenkopf steht
- die Säule hat Risse
- **den Vorschlaghammer mit der Säule benutzen**
- es folgt eine Zwischensequenz
- vor das Museum gehen
- **mit dem Polizisten links sprechen**
- Watson bietet an die Wache zu übernehmen
- **zum Tor gehen und dem Journalisten den Schlüssel geben**
- dann wieder ins Museum gehen
- jetzt können alle nur warten

Nacht des 16. / 17. Juli 1895

Britisches Museum:

- der Architekt erzählt das einige Eisenstangen fehlen
- Holmes sagt er kümmert sich darum

Britisches Museum / Foyer:

- in den Lagerraum gehen
- **an der Wand hinten den Haken ansehen**
- **da fehlt ein Flaschenzug**
- **auf dem Tisch fehlen Seile und aus der Kiste fehlt ein Stück Seife**
- den Lagerraum verlassen

Britisches Museum / Innenhof:

- Holmes sieht sich um
- **auf einem Stapel Steine fehlt eine Plane**
- **in der Holzhütte fehlt ein Sack Zement**
- Holmes hat alle verschwundenen Dinge entdeckt

Britisches Museum Foyer:

- ins Büro des Direktors gehen
- **mit dem Architekten sprechen und fragen was man mit den verschwundenen Dingen tun kann**
- der Museumswärter kommt und freut sich das die Polizisten bei der Löwenstatue alles aufgeräumt haben
- Holmes geht sofort zur Treppe und auf die rechte Seite
- auf dem Boden bei der Säule sind Fußabdrücke zu sehen
- **das Maßband mit dem Abdruck benutzen** (ist wieder Größe 43)
- **die Lupe mit dem Abdruck benutzen**
- es ist der Abdruck von Lupin
- der Architekt kommt und sagt das man mit den verschwundenen Dingen einen Flaschenzug bauen kann
- dann ruft Watson
- Holmes geht zu ihm

Britisches Museum / Ägyptische Hallen:

- es folgt eine Zwischensequenz
- der Stein ist weg und Holmes hat schon einen Verdacht (der Journalist war Lupin)
- Holmes findet eine Nachricht
- **die Nachricht lesen**

- vor das Museum gehen
- **dort den Löwenkopf links ansehen**
- **da ist eine weitere Notiz**
- die Notiz lesen

Britisches Museum / Lesesaal:

- die Kartenmaschine am Eingang ansehen
- **dann zum Museumswärter gehen und mit ihm sprechen** (wie findet man ein Buch)
- zu einer der Maschinen gehen und sie benutzen
- **Holmes gibt Romeo und Julia ein und betätigt dann den Hebel rechts**
- **als Antwort bekommt er G-8-4**
- über eine Treppe in die erste Etage gehen und dann zum Buchstaben G gehen
- dort findet Holmes das gesuchte Buch
- im Buch ist ein weiterer Hinweis
- **den Hinweis lesen**

Britisches Museum / Ägyptische Halle:

- nach rechts gehen und bis zum Ende
- dort ist eine große Tür
- **die vierte Leiste von unten ansehen**
- dort alle Männer zählen die zu sehen sind
- **es sind 41 Männer**
- **dann die siebente Leiste von oben ansehen**
- alle Pferde auf der linken Seite zählen
- **es sind 9 Pferde**
- **das ergibt 36 Beine**
- **$41 \times 36 = 1476$**

Britisches Museum / Lesesaal:

- wieder die Maschine benutzen
- **1476 eingeben**
- **die Antwort darauf lautet: D-14-7**
- über die Treppen in die zweite Etage gehen
- dann zum Buchstaben D gehen
- Holmes findet das Buch Hindu Verzauberung
- an der Seite vom Buch sind Zahlen zu sehen und oben und unten ein Pfeil
- **die Seite 41 anwählen**
- **da steht: „Kali“**
- **dann die Seite 36 anwählen**
- **da steht: „suchen“**

Britisches Museum / Dauerausstellung:

- in der Dauerausstellung umsehen
- **auf einem Tisch ist die Statue von Kali zu finden**
- **die Statue benutzen und Holmes findet eine weitere Notiz**
- die Notiz lesen

Britisches Museum / Ägyptische Hallen:

- nach rechts gehen
- an der Wand links ist ein Relief mit drei Affen
- **das Relief ansehen**
- **die Lupe mit dem linken Ohr des Affen ganz rechts benutzen**
- **Holmes findet eine weitere Nachricht**
- die Nachricht lesen

Britisches Museum / Lesesaal:

- die Maschine benutzen
- **das Wort „Trinken“ eingeben**
- **als Antwort kommt dann E-12-3**
- über die Treppe in die erste Etage gehen
- dort zum Buchstaben E gehen
- Holmes findet das Buch

Britisches Museum / Dauerausstellung:

- hier nach links und ganz hinten gehen
- da steht am Ende ein großes Gefäß
- **das Gefäß mit den Henkeln ansehen**
- **am Henkel links ist eine Nachricht zu finden**
- die Nachricht lesen
- es geht um zwei Dinge
- das eine ist hier in dem Raum zu finden
- **die Vitrine mit den Tellern ansehen**
- **da ist ein Teller mit zwei Mädchen**
- **den Teller anklicken**
- **dann mit dem Maßband die Breite des Tellers messen**
- **es sind 52 cm**

Britisches Museum / Ägyptische Halle:

- nach rechts gehen und bis zum Ende
- auf der rechten Seite ist an der Wand eine Steintafel
- **die Steintafel ansehen**
- **es erscheint der Daumen im Großformat**
- **vom Daumnagel 3 Zeichen nach unten gehen und dann 5 Zeichen (einschließlich dem Zeichen, auf dem man ankommt wenn man die drei Zeichen nach unten gegangen ist) nach rechts gehen und das Zeichen anklicken**
- es erscheint nun ein Text aus Hieroglyphen
- links stehen die Buchstaben des normalen Alphabets und rechts steht der Text
- anhand der Häufigkeit mancher Zeichen lassen sich die Buchstaben zuordnen
- dazu wird der Buchstabe links angeklickt und aus der Liste, die daneben erscheint, sucht man das Zeichen aus, das man zuordnen will
- dann erscheint an Stelle des Zeichens der Buchstabe im Text
- so kann man dann zu einem sinnvollen Text kommen
- der Text lautet:

**Das Meer und dann
der Fels darauf
und nun kommt auch
noch der Wald obenauf
und diesen Hügel
gilt es zu messen**

- zum Lesesaal gehen

Britisches Museum / Lesesaal:

- **in der Kartenmaschine folgendes eingeben: Meer Felsen Wald** (das Wort Fels geht nicht)
- **dann erscheint C-4-5**
- in der unteren Etage zum Buchstaben C gehen und dort die Bücher finden
- es sind 6 Bücher
- **das Buch Meer nehmen und in das Regal darunter legen (liegt dann quer)**
- **dann das Buch Fels nehmen und auf das Buch Meer legen**
- **dann noch das Buch Wald nehmen und auf das Buch Fels legen**
- **jetzt mit dem Maßband die Höhe der drei Bücher messen**
- **das ergibt 17,2 cm**
- **die $17,2 \text{ cm} \times 100 = 1720$**
- **die $52 \text{ cm} \times 10 = 520$**
- **und nun noch die $1720 - 520 = 1200$**
- **in der Kartenmaschine die Zahl 1200 eingeben**
- **es erscheint J-9-3**
- in die erste Etage gehen und zum Buchstaben J
- dort das Buch finden

- es gibt ein Bild in dem Buch
- **die Lupe mit dem Bild benutzen**
- **mit der Lupe auf den Mann mit dem Koala klicken**
- es ist Lupin

Britisches Museum / Dauerausstellung:

- zu der Vitrine mit den Tieren gehen
- **den Koala ansehen**
- **Holmes findet eine weitere Notiz**
- die Notiz ansehen
- zu der Vitrine mit den Vasen gehen
- **dort findet Holmes links im Regal eine Vase, die er nehmen kann**
- **sie fällt herunter und Holmes muss die Puzzleteile zusammensetzen**
- das ist nicht schwer, weil man am Muster und den Farben sieht was zusammen passt
- die Teile werden einfach nach rechts gezogen und an der richtigen Stelle abgelegt
- drehen lassen sich die Teile mit der Maustaste
- ist das Puzzle fertig gibt es eine neue Nachricht
- es geht um Shedu (das sind die großen Statuen in der ägyptischen Halle gegenüber der Tür)

Britisches Museum / Ägyptische Halle:

- **zu dem Shedu rechts gehen**
- **an der linken Krallen ist eine Notiz**

Britisches Museum / Dauerausstellung:

- **zu der Vitrine mit den Münzen gehen**
- **die Münzen ansehen**
- Holmes muss die Münzen, wie im Gedicht angegeben, vertauschen
- wenn eine Aktion richtig war, dann sagt Holmes das auch
- das geht dann so:
 1. der jüngste Henry ist der VIII und die Zahl halbieren gibt für Edward den IV; den Namen Edward durch Richard ersetzen und -1 von Charles rechnen = Richard der III; also **die Münze von Richard dem III auf die Münze von Edward den IV legen und die Münze von Edward dann auf den freien Platz legen**
 2. John der I + James I + ?I + 3 = 6; es gibt von Edward und Henry jeweils einen VI; durch Probieren findet man dann heraus das es Henry der VI ist; also **die Münze von Henry dem VI auf die Münze von Charles dem II legen und die Münze von Charles auf den freien Platz legen**
 3. **jetzt alle Münzen von Richard I, II und III mit den Münzen von William I, II**

- und III tauschen (jeweils I mit I und II mit II usw. tauschen)
- 4. die Münzen der Spalte 4 mit den Münzen der Spalte 6 tauschen
- 5. jetzt eine Linie vom ältesten zum jüngsten König denken (William I und George II)
- 6. dann eine Linie von Anne zu Richard I denken
- 7. auf dem Schnittpunkt der beiden Linien liegt die Münze Jane Gray

- die Münze Jane Gray nehmen
- Holmes sagt er muss sie öffnen

Britisches Museum Foyer:

- ins Büro des Direktors gehen
- mit dem Architekten sprechen
- der hätte ein Werkzeug, aber es ist weg
- in den Lagerraum gehen
- hier ist Watson
- Holmes sagt das er den Hammer braucht
- den Hammer im Inventar mit der Münze benutzen
- es gibt eine weitere Notiz
- die Notiz ansehen

Britisches Museum / Ägyptische Halle:

- nach links gehen und bis zum Ende
- an der rechten Wand ist die gesuchte Stele
- die Stele ansehen
- mit der Lupe die Zeichen ansehen
- Holmes findet ein E und klickt es mit der Lupe an
- er sagt es ist das achte Zeichen von unten in der neunten Spalte von links
- also E-8-9

Britisches Museum / Lesesaal:

- in die erste Etage gehen und zum Buchstaben E
- dort das Buch finden
- es gibt eine weitere Notiz (Musikstück)
- zum Museumswärter im Lesesaal gehen und mit ihm sprechen (Musik)

Britisches Museum / Dauerausstellung:

- aus dem Schaukasten die Stradivari (Geige) nehmen
- dann zurück zum Lesesaal

Britisches Museum / Lesesaal:

- die Geige mit dem Museumswärter benutzen und ihm die Melodie vorspielen
- er erkennt die Musik und er weiß auch wer sie gespielt hat

Britisches Museum / Ägyptische Halle:

- nach links gehen und bis zum Ende
- dort ist ein übergroßer Skarabäus
- im Skarabäus liegt ein Zettel mit einer Notiz
- den Zettel nehmen und die Notiz lesen

Britisches Museum / Dauerausstellung:

- zu dem Planetenmodell gehen
- das Planetenmodell ansehen
- die Sonne anklicken (unten links steht dann Sonne) und dann das zweite Icon von links (mit den Planetenbahnen) anklicken
- jetzt drehen sich alle Planeten um die Sonne
- da es etwas schwierig ist die Umdrehung der Planeten dabei zu zählen, kann man die Planeten auch einzeln drehen lassen
- oben links stehen die Planeten
- jetzt einen Planeten anklicken und dann das zweite Icon links unten
- jetzt dreht sich nur der ausgewählte Planet und neben dem Planet oben rechts erscheint dann eine Zahl (Zahl der Drehungen um die Sonne)
- hat man alle Planeten durch sollte folgendes rechts oben stehen:

Merkur: 6

Venus: 5

Erde: 3

Mond: 13

Mars: 4

Jupiter: 2

Saturn: 1

- jetzt soll man alles zusammenzählen, aber dabei beachten das der Mond sich um die Erde und zusammen mit der Erde um die Sonne dreht
- also: $6 + 5 + 3 + 16$ (13+3 / Erde und Mond) $+ 4 + 2 + 1 = 37$
- von der Anzahl der Drehungen der Erde soll man das Quadrat nehmen ($3 \times 3 = 9$) und dann mit 2 multiplizieren ($9 \times 2 = 18$)
- das Ergebnis lautet: 18
- dann rechnet man $37 \times 18 = 666$ und dann $+ 1000 = 1666$ (Endergebnis)

Britisches Museum / Lesesaal:

- die Kartenmaschine benutzen und die Zahl 1666 eingeben
- als Antwort kommt I – 13 – 12
- in die erste Etage gehen und zum Buchstaben I und dort findet Holmes diesmal kein Buch sondern gleich eine Notiz
- die Notiz lesen
- mit dem Museumswärter sprechen
- er gibt Holmes das Porträt der Queen Victoria

17.Juli 1895

Baker Street 221B:

- Watson und Holmes sind wieder in der Baker Street
- Watson erzählt von dem Journalisten und gibt Holmes die Visitenkarte
- Holmes stellt eine Frage: Welchen Hinweis enthält die Visitenkarte ?
- **Antwort: Arsene Lupin**
- Holmes verkleidet sich
- das Haus verlassen
- **mit dem Polizisten auf der Straße sprechen**
- die Verkleidung funktioniert
- zum Goldenen Löwen gehen

Goldener Löwe:

- **mit der Prostituierten sprechen**
- Holmes erfährt das der angebliche Journalist in der Melcombe Street wohnt
- **die Weinflasche vom Tresen nehmen**
- den Goldenen Löwen verlassen und die Straße nach oben gehen bis zu der Tür auf der rechten Seite wo links und rechts je ein Blumenkübel steht

Malcombe Street:

- **in das Haus gehen**
- es gibt auf jeder Seite vom Flur zwei Türen
- **Holmes sieht sich vor jeder Tür die Fußabdrücke an**
- **vor der Tür links hinten findet er einen Fußabdruck in Größe 43**
- **diese Tür öffnen**
- der Journalist ist nicht hier
- zur Zeit wohnt der Gauner Rumpkin hier
- Holmes muss Rumpkin irgendwie aus dem Zimmer locken

- erst einmal zurück zum Goldenen Löwen

Goldener Löwe:

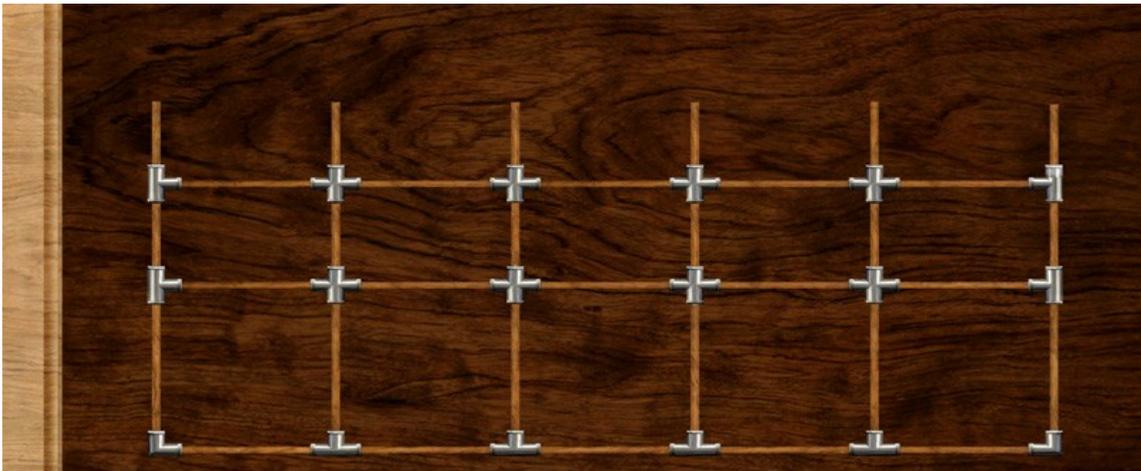
- in den Goldenen Löwen gehen
- **mit dem Wirt sprechen (Flemming, Luigi, Rumpkin, Halstuch)**
- **das Messer von der Theke nehmen**
- bei der Prostituierten liegt ein kariertes Tuch
- **das Tuch nehmen**
- an einem Tisch sitzt ein Betrunkener und auf dem Tisch liegt ein Halstuch
- Holmes kann das Halstuch nicht einfach nehmen
- **im Inventar das karierte Tuch mit der Flasche Wein benutzen**
- **dann das in Wein getränkte Tuch mit dem Halstuch auf dem Tisch tauschen**
- **im Inventar das Halstuch und das Messer miteinander verbinden als Zeichen von Luigi**

Malcombe Street:

- zum Zimmer hinten links gehen
- **das Erkennungszeichen mit der Tür benutzen**
- Rumpkin verschwindet
- Holmes kann sich im Zimmer umsehen
- **beim Kamin stehen Säcke mit Diebesgut**
- außerdem liegen bemalte Holzteile dort
- **die Holzteile nehmen**
- in der Nähe der Zimmertür liegt ein Zettel auf dem Boden
- **den Zettel nehmen**
- **da steht folgendes: X215 Mayet**
- zurück zur Baker Street

Baker Street 221B:

- Holmes geht nach oben und zum Labortisch
- **die Holzteile müssen miteinander verbunden werden**
- alle Teile müssen verbaut werden
- am Ende sieht es dann so aus:



- Holmes hat einen Vogelkäfig zusammengesetzt
- es folgt eine kurze Zwischensequenz

18.Juli 1895

Buckingham Palast:

- der Premierminister erwartet Holmes
- zum ersten Zimmer auf der rechten Seite gehen

Buckingham Palast / Zimmer vom Premierminister:

- mit dem Premierminister sprechen
- die Königin empfängt zur Zeit niemanden
- es ist schlecht gelaunt
- der Hund von Lady Leomunda hat die Hose vom Premierminister ruiniert
- Watson soll dem Premierminister eine neue Hose besorgen und die Post verteilen
- nach dem Gespräch nimmt Holmes die Brille vom Tisch
- das Zimmer verlassen und zur gegenüberliegenden Tür gehen (erste Tür auf der linken Seite)

Buckingham Palast / Küche:

- mit dem Diener sprechen
- der erzählt das es Streit zwischen der Königin und Lady Leomunda gibt wegen einem

Puppenhaus

- die Dienerin kommt in die Küche
- es gibt Probleme mit dem Hund
- den Diener nach dem Hund fragen
- der Diener geht weg
- in der Küche umsehen
- auf dem Schrank neben der Tür liegt das Rezept
- **das Rezept nehmen und die Schokolade**
- zum Mülleimer gehen
- **den Deckel vom Mülleimer nehmen und den Müll ansehen**
- **die Lupe benutzen**
- in der Ecke unten links findet Holmes die Reste vom Hundefutter
- **die Brille mit der Lupe benutzen und beides zusammen mit dem Müll benutzen**
- **Holmes findet in dem Futter Würstchen und Banane**
- auf einem Teller neben der Spüle liegen Würstchen
- **die Würstchen nehmen**
- **dann die Banane vom Tisch nehmen**
- **beim Küchenschrank findet Holmes Anchovis und eine Gurkenzange**
- beides nehmen
- **aus dem Schrank nimmt er die Walderdbeermarmelade und den Senf**
- zur Waage gehen
- nach dem Rezept braucht man $\frac{1}{10}$ Walderdbeermarmelade, 40% Anchovis und die Hälfte Senf
- das bringt man erst einmal auf einen Nenner
- das heißt dann $\frac{1}{10}$ Walderdbeermarmelade, $\frac{4}{10}$ Anchovis und $\frac{5}{10}$ Senf
- nun muss man das Verhältnis der Zutaten herausfinden im Bezug auf das Gewicht
- die Waage benutzen
- **in eine Schale Anchovis legen und in die andere Schale Senf legen bis die Schalen gleich stehen**
- **das sind 4x Anchovis und 3x Senf**
- **nun noch in eine Schale Erdbeeren legen und in die andere Schale Anchovis**
- **das sind 3x Erdbeeren und 2x Anchovis**
- der Senf macht die Hälfte vom Rezept aus und die andere Hälfte besteht dann aus Erdbeeren und Anchovis
- das bedeutet 6x Erdbeeren, 16x Anchovis und 15x Senf
- die Waage benutzen
- **in die eine Schale 6x Erdbeeren und 16x Anchovis legen**
- **in die andere Waage 15x Senf legen**
- die Schalen sind gleich schwer
- **nun alle Zutaten von beiden Schalen auf den Teller neben der Waage legen**
- **im Inventar noch Schokolade, Würstchen und Banane mit dem Teller benutzen**
- das Hundefutter ist fertig
- die Küche verlassen und zur zweiten Tür auf der rechten Seite gehen

Buckingham Palast / Zimmer von Lady Leomunda:

- **den Teller mit Futter mit der Tür benutzen**
- **mit Lady Leomunda sprechen**
- aus ihrem Puppenhaus fehlen vier männliche Puppen
- im Zimmer gibt es eine Truhe, eine Wanne mit Wasser und das Puppenhaus

Buckingham Palast / Zimmer vom Premierminister:

- **mit dem Premierminister und dem Diener sprechen wegen dem Hund**
- Holmes gibt auch die Brille zurück

Buckingham Palast / Küche:

- **mit der Dienerin sprechen wegen Puppenhaus und Hund**
- sie hat den Hund am Kamin gesehen

Buckingham Palast / Zimmer vom Premierminister:

- zum Kamin gehen
- **den Kamin ansehen**
- da liegt etwas drin
- **die Gurkenzange mit dem Kamin benutzen**
- Holmes hat eine verschmutzte Puppe

Buckingham Palast / Küche:

- **mit der Dienerin sprechen**
- **fragen ob sie die schmutzige Puppe reinigen kann**
- die Puppe wird gewaschen und im Fass ist jetzt Wasser drin
- **den leeren Eimer neben dem Fass nehmen**
- die Küche verlassen

Buckingham Palast:

- **mit den beiden Wachen vor der Tür sprechen**
- nach dem Hund fragen
- er soll bei einer der Rüstungen gewesen sein
- **bei der Rüstung links die Pike nehmen**

- dann in die Ecke links gehen
- dort ist der Putz abgebröckelt und es gibt ein Loch
- **das Loch ansehen**
- es ist zu dunkel um etwas zu erkennen

Buckingham Palast / Zimmer von Lady Leomunda:

- **das Puppenhaus öffnen**
- **eine Kerze nehmen**
- dann wieder zurück zu dem Loch gehen

Buckingham Palast:

- **die Kerze mit dem Loch benutzen**
- **dann die Pike mit dem Loch benutzen**
- das Ende müsste gebogen sein

Buckingham Palast / Zimmer vom Premierminister:

- **mit dem Diener sprechen**
- der hat eine Zange da und gibt sie Holmes
- er erzählt noch von der Badewanne und das das Wasser nicht abläuft
- **im Inventar die Zange mit der Pike benutzen**

Buckingham Palast:

- zum Loch gehen
- **die gebogene Pike mit dem Loch benutzen und Holmes hat die zweite Puppe**

Buckingham Palast / Zimmer von Lady Leomunda:

- **mit Lady Leomunda sprechen** (nach Hund fragen)
- sie sagt er war an der Kleidertruhe
- zur Wanne gehen
- **den leeren Eimer mit dem Wasser benutzen**
- dann in die Küche gehen

Buckingham Palast / Küche:

- **den Eimer mit Wasser in das Fass füllen**
- **dann das Fass benutzen**
- es ist zu schwer
- **zu den beiden Wachmännern gehen und mit ihnen sprechen**
- sie helfen Holmes und schütten das Wasser aus dem Fass in die Spüle

Buckingham Palast / Zimmer von Lady Leomunda:

- zur Badewanne gehen
- da schwimmt eine Puppe drin
- **die dritte Puppe nehmen**
- **das Bild mit dem König an der Wand ansehen und die Krone nehmen**
- es ist ein Puzzle
- **das Puzzle mit der Truhe benutzen**
- die Teile links anklicken und sie landen automatisch auf der rechten Seite
- sollte ein Teil mal außerhalb des Sterns liegen, dann klickt man es auf der rechten Seite an und es landet wieder auf der linken Seite
- **sind alle Teile am richtigen Platz, dann öffnet sich die Truhe**
- **Holmes kann sich die vierte Puppe nehmen**
- **mit Leomunda sprechen**
- sie freut sich das Holmes die vier Puppen gefunden hat
- er soll abends wieder kommen
- später

Buckingham Palast / Zimmer vom Premierminister:

- **mit dem Premierminister sprechen und mit Leomunda**
- das Zimmer verlassen
- **den Teppich vor der Tür ansehen**
- er ist nass
- wieder ins Zimmer gehen
- **mit dem Diener sprechen**
- **dann mit Leomunda sprechen**
- sie hat der Königin eine Standuhr geschenkt
- den Namen des Mannes von dem die Uhr stammt weiß sie nicht mehr genau
- dafür weiß es Holmes
- **er gibt die Antwort: Mayet**
- Holmes weiß das Lupin in der Standuhr ist

Buckingham Palast / Zimmer der Königin:

- Lupin kommt aus der Standuhr und es folgt eine Zwischensequenz
- die Königin lässt Lupin durch einen Geheimgang verschwinden

- Holmes muss ihm nach
- **die nassen Spuren vor dem Schrank ansehen**
- **die Kerze links benutzen**
- dann ist der Schrank offen
- **durch den Schrank gehen**
- Holmes landet im Keller

Buckingham Palast / Keller:

- **die Orgel ansehen und zweimal die Pfeifen von der Orgel nehmen**
- **die Tür ansehen**
- **den Boden vor der Tür ansehen**
- der Boden ist schräg
- **den Elefanten ansehen**
- **die Orgelpfeifen vor die Tür und vor den Elefanten legen**
- **dann den Elefanten benutzen und mit ihm die Tür öffnen**
- in den nächsten Raum gehen
- Lupin verschwindet gerade durch die nächste Tür
- zu der Tür gehen
- vor der Tür liegen Stifte
- **die Stifte nehmen**
- **die Tür ansehen**
- an der Tür ist ein raffiniertes Schloss
- es gibt eine Gleichung zu lösen
- dabei geht es um römische Zahlen

I = 1
 V = 5
 X = 10
 L = 50
 C = 100
 D = 500
 M = 1000

- nun muss man überlegen wie man in den Zeilen oben und unten auf das gleiche Ergebnis kommt
- die Anzahl der Stifte und die Anzahl der freien Flächen für die Stifte spielen eine Rolle
- am Ende kommt man dann zu folgendem Ergebnis:

$$\begin{aligned}
 & \mathbf{XXII + XXII + LII \quad (22+22+52=96)} \\
 & \quad \quad \quad = \\
 & \mathbf{C - VIII + IV \quad (100-8+4=96)}
 \end{aligned}$$

- die Tür ist offen
- zur nächsten Tür gehen
- **den Hebel benutzen und die Tür öffnet sich**

- an der Wand gegenüber hängen zwei Ketten
- **die beiden Ketten nehmen und im Inventar eine große Kette daraus machen**
- **die Kette mit dem hochgezogenen Türgitter benutzen und dann mit dem Haken oben in der Decke (über der Tür im Boden) und dann noch mit dem Zahn von der Figur, die hinter der Tür auf dem Boden liegt**
- **den Hebel benutzen**
- die Figur hängt nun über der Tür
- **die Kette vom Gitter lösen und die Figur fällt auf die Tür und zerschlägt sie**
- nach unten steigen
- Holmes ist nun noch eine Etage tiefer
- hier gibt es jede Menge Kostüme
- **den Dudelsack nehmen**
- **im Durchgang zum nächsten Raum die Pfeile nehmen**
- im hinteren Raum gibt es eine Tür in der Decke
- **die Tür ansehen**
- in dem Raum liegen verstreut vier Teile von einem Totem (ein Teil liegt versteckt in der Nähe vom Pferd)
- **die vier Teile vom Totem nehmen**
- **die Spuren auf dem Boden unter der Tür ansehen**
- **dann die vier Teile vom Totem auf dem Boden aufeinander stellen**
- **dann am Totem nach oben klettern**
- Holmes kommt in einen weiteren Raum
- **das Puppentheater zur Seite schieben**
- dahinter ist ein weiterer Raum
- **die hölzerne Kiste und den Spiegel nehmen**
- **die Truhe nehmen**
- den großen Spiegel ansehen (er lässt sich kippen)
- **die Truhe mit dem Spiegel benutzen und dann die Kiste mit der Truhe benutzen**
- **auf den Spiegel klettern**
- **das Gitter ansehen**
- **den Spiegel aus dem Inventar mit dem Gitter benutzen**
- im Spiegel findet Holmes das Seil, welches das Gitter festhält
- **im Inventar die Pfeile mit dem Dudelsack kombinieren**
- dann wieder in den Spiegel sehen
- **den Dudelsack mit dem Seil benutzen**
- dann ist das Gitter offen und Holmes klettert nach oben
- **auf dem Tisch liegt eine Nachricht von Lupin**
- die Nachricht nehmen und ansehen

Baker Street 221B:

- Watson, Holmes und der Premierminister sind hier versammelt
- **auf die Frage an welchen Ort Lupin jetzt will einfach auf der Karte von London erst Osten und dann den Tower anklicken**
- der Premierminister sagt dann aber das Lupin schon dort war und das er bestimmt zum Big

- Ben will
- also gehen alle außer Holmes zum Big Ben

Nacht des 18./19. Juli 1895

Tower of London:

- Holmes geht zum Tower
- es gibt eine Zwischensequenz
- durch die Tür gehen
- da liegt ein Wachmann
- **den Wachmann ansehen**
- **die Tasche mit den Patronen nehmen**
- das Gewehr ansehen
- **den Jackenkragen ansehen**
- da steht der Name des Wächters (Schick)
- zur Waffenkammer gehen, aber die ist geschlossen
- durch den Torbogen gehen
- **da ist ein Seil gespannt**
- Holmes muss sich etwas ausdenken um das Seil zu manipulieren, damit Lupin keine Beute machen kann

Schlafrum:

- hier liegt auch eine Wache am Boden
- Holmes findet aber keinen Namen im Kragen
- in den Schlafrum gehen
- in der Truhe liegen Rollschuhe
- **beim ersten Bett das Flugblatt und den Brief vom Tisch nehmen**
- **beim zweiten Bett den Lampenschirm nehmen**
- die Uniform auf dem Bett ansehen
- am Ende vom Raum ist ein Tisch
- **das Buch nehmen, das auf dem Tisch liegt** (Anleitung zum Befüllen einer Kanone)
- auf dem Tisch etwas weiter vorn liegt ein Schlüssel
- **den Schlüssel nehmen**
- den Schlafrum verlassen
- zur Tür nebenan gehen (Garderobe)

Garderobe:

- **den Schlüssel mit der Tür benutzen**
- in die Garderobe gehen
- hier gibt es 16 Spinde
- auf jeder Seite sind 8 Spinde
- am ersten Spind hängt ein Zettel
- **den Zettel nehmen und lesen**
- an einem Spind ist grüne Farbe und aus einem Spind guckt kariertes Stoff
- vor einem Spind steht ein Hocker
- **am schwarzen Brett beim Eingang hängt ein Zettel über den Wachwechsel**
- den Zettel nehmen und ansehen
- die Garderobe verlassen

Lagerraum:

- zum Lagerraum gehen
- gegenüber der Tür liegt auf der Wiese ein Hut
- **den Hut ansehen**
- er gehört dem Oberwächter Smith
- es ist eine Schleifspur zu sehen
- das Lager ist geschlossen
- zur nächsten Tür gehen und ins Zimmer vom Koch

Zimmer vom Koch:

- **die Schnur, die kleine Kuchenform, den Nussknacker und die Wachtischdecke nehmen**
- das Zimmer verlassen

Schafottplatz:

- **hier liegt auch ein Wachmann auf dem Boden**
- Holmes sieht ihn an
- **es ist Kirkpatrick**
- die Hand ansehen
- **mit der Lupe die Finger ansehen**
- **er hat grüne Farbe an den Fingern**

Schlafraum:

- **mit dem Wachmann sprechen, der am Boden liegt** (Doppelklick)
- er heißt Hickmann

- er erzählt noch einiges über die Spinde (alles nachzulesen unter den Dialogen)

Garderobe:

- in die Garderobe gehen
- **auf die Karte sehen**
- da steht jetzt eine Karte von der Garderobe
- auf der Karte sind alle Spinde zu sehen und darunter sind Namensschilder
- die Namensschilder lassen sich in die leeren weißen Felder der Spinde legen
- aus den Dokumenten und Gesprächen ergibt sich dann folgendes:

Spind 1: O`Shea

Spind 2: Willoughby

Spind 3: Moore

Spind 4: Hickmann

Spind 5: Bell

Spind 6: Shick

Spind 7: Johnson

Spind 8: Summerbee

Spind 9: Flint

Spind 10: Ludlow

Spind 11: March

Spind 12: Kirkpatrick

Spind 13: Stiles

Spind 14: Mortensen

Spind 15: Law

Spind 16: Jones

- sind alle Schilder richtig verteilt, dann weiß Holmes das er Spind Nummer 7 öffnen muss
- **im Inventar den Nussknacker mit den Patronen benutzen**
- das ergibt Schießpulver
- **die Schnur mit dem Schießpulver benutzen**
- das ergibt eine Bombe
- **die Bombe mit dem Schloss von Spind Nummer 7 benutzen**
- **die Streichhölzer mit der Bombe benutzen**
- der Spind ist offen
- **den Schlüssel und den Schafmagen nehmen**
- den Raum verlassen

Lagerraum:

- zum Lagerraum gehen
- **den Schlüssel mit dem Lagerraum benutzen**
- in den Lagerraum gehen
- nach ganz hinten gehen

- hinter der Gittertür, die ein neues Schloss hat, liegt Smith
- **den Eimer mit Wasser nehmen, der neben der Gittertür steht**
- **den Eimer mit Smith benutzen**
- der wird wach und erzählt was passiert ist
- **Holmes gibt folgende Antwort: Arsene Lupin**
- **Holmes bekommt eine Phiole und den Schlüssel zur Waffenkammer**
- zur Waffenkammer gehen

Waffenkammer:

- **den Schlüssel mit der Tür benutzen**
- in die Waffenkammer gehen und dort umsehen
- **das Öl und die Schüssel vom Tisch nehmen**
- die Truhe auf dem Tisch ist verschlossen
- **bei der mittleren Ritterrüstung die Helmhalterung nehmen**
- am Ende vom Raum die Kanone ansehen
- **das Kanonenrohr ansehen (hat einen Durchmesser von 6,5 cm)**
- **das Kanonenmagazin nehmen, was neben der Kanone liegt**
- **beim Kamin einige Holzspäne mitnehmen**
- **im Inventar die Schnur mit der Kuchenform benutzen**
- **dann die Schnur mit der Schüssel benutzen**
- **die Wachstischdecke mit dem Lampenschirm benutzen**
- **den Helmhalter mit dem Schafmagen benutzen**
- **die Kuchenform mit dem Helmhalter benutzen**
- das ergibt einen Ballon mit Korb
- **die Schüssel mit dem Lampenschirm benutzen**
- das ergibt den zweiten Ballon mit Korb
- **die Holzspäne auf beide Ballons verteilen**
- **dann noch das Öl mit beiden Ballons benutzen**
- fertig sind die beiden Heißluftballons
- **zur Tür ganz hinten links gehen**
- die Tür lässt sich öffnen
- die Treppe nach oben gehen
- hier ist die Tür zum Juwelenzimmer
- dahinter hört man jemanden sägen
- die Treppe wieder nach unten gehen
- da liegt ein Wachmann
- es ist Summerbee
- **den Schlüssel nehmen**
- zurück in die Waffenkammer gehen
- **den Schlüssel mit der Kiste auf dem Tisch benutzen**
- die Kiste ist offen
- **die Feile und den Schraubenzieher nehmen**
- zum Lagerraum gehen

Lagerraum:

- nach hinten gehen zu Smith
- **Holmes gibt Smith die Feile, damit er sich befreien kann**
- sie wollen sich dann am weißen Turm treffen
- **Holmes bekommt noch den roten Schal von Smith**
- **im Inventar den roten Schal mit beiden Heißluftballons benutzen**
- **dann beide Heißluftballons miteinander benutzen**
- Richtung Waffenkammer gehen
- zum Seil gehen
- **die Ballons mit dem Seil benutzen**
- dann zum weißen Turm gehen

Weißer Turm:

- mit Smith sprechen, der schon hier ist
- in den Turm gehen
- **rechts den Deckel von der Kiste nehmen**
- **vom ersten Tisch das Glas mit der Markierung (80 ml) und den Teekessel (250 ml) nehmen**
- **das kleine Pulverfass nehmen, das auf den größeren Fässern steht**
- die Kanonenkugeln ansehen
- **eine Kanonenkugel mit dem Durchmesser 60 mm nehmen**

Schlafrum:

- zur Kiste mit den Rollschuhen gehen
- **mit dem Schraubenzieher die Rollen von den Rollschuhen abschrauben**

Waffenkammer:

- **im Inventar die Rollen mit dem Deckel verbinden**
- **das Rollbrett mit der Kanone benutzen**
- **dann die Kanone bis zum Treppenabsatz schieben**
- jetzt fehlt etwas um die Kanone die Treppe nach oben zu bekommen
- die Tür ansehen
- die hat oben und unten ein Scharnier
- **den Schraubenzieher mit dem Scharnier oben und unten benutzen**
- **dann das Handsymbol mit der Tür benutzen und ungefähr zur Mitte der Treppe gehen und dort das Handsymbol auf den Stufen anklicken**
- die Tür liegt nun auf der Treppe
- **die Kanone nach ganz oben schieben**

- **das Schießpulver mit der Kanone benutzen**
- laut dem Dokument braucht man bei einer 60 mm Kugel 478 m³ Pulver
- auf der linken Seite ist der Leinensack zu sehen und auf der rechten Seite das Pulverfass
- dazwischen sind drei Gefäße zu sehen mit 250 ml, 80 ml und 12 ml
- jetzt muss man die richtige Menge abmessen und damit den Leinensack links befüllen
- das geht dann so:

1x das 250 ml Gefäß mit dem Pulverfass benutzen und den Inhalt in den Sack schütten
2x das 80 ml Gefäß mit dem Pulverfass benutzen und den Inhalt in den Sack schütten
das ergibt 410 m³, also fehlen noch 68 m³

1x das 80 ml Gefäß erst mit dem Pulverfass und dann mit dem 12 ml Gefäß benutzen
dann sind in dem 80 ml Gefäß nur noch 68 ml
die 68 ml in den Sack schütten

- jetzt sind genau 478 m³ Pulver in dem Sack
- **das Kanonenmagazin mit der Kanone benutzen**
- **dann die Kanonenkugel mit der Kanone benutzen**
- **zum Schluss noch die Streichhölzer mit der Kanone benutzen**
- es folgt eine Zwischensequenz
- damit endet dieses Abenteuer

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**

geschrieben am 11.11.2013

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

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