

# Komplettlösung – Sherlock Holmes Teil 7 – Crimes and Punishments

von Kerstin Häntsch

Diesmal muss Sherlock Holmes 6 Fälle lösen. Es sind alles abgeschlossene Fälle. Wenn man das Spiel unter Steam spielt, gibt es wieder Errungenschaften. Es gibt nur einen automatischen Speicherstand. Im Spiel gibt es viele Minipuzzle. Diese lassen sich auch überspringen. Für den Erhalt von Errungenschaften, sollte man die Puzzle allerdings nicht überspringen. Bei Gesprächen muss man manchmal schnell die Taste Q drücken und einen Beweis auswählen. Mit der T-Taste kann man das Talent von Holmes einsetzen Dinge zu sehen, die andere nicht sehen würden. Mit der Taste F kann man Visualisieren. Mit der Taste B kommt man in den Herleitungsbereich. Da kann man zwei Fakten zusammensetzen und Schlüsse daraus ziehen. Am Ende eines Falles muss man die Taste B drücken und verschiedene Aussagen treffen und am Ende festlegen wer der Täter ist und ob man Gnade walten lässt oder nicht. Immer wenn das Deduktionssymbol erscheint, kann man die Taste B drücken und neue Zusammenhänge herstellen.

## Fall 1 - Der schwarze Peter

### Baker Street:

- Watson liest gerade ein Buch als ein Schuss fällt
- Holmes schießt gerade mit verbundenen Augen auf Gegenstände
- **Watson muss zuerst beim Sofa, dann beim Tisch und zum Schluss hinter Holmes in Deckung gehen**
- dann erscheint Lestrade und bittet Holmes um Hilfe bei einem Fall
- mit der TAB-Taste kann man das Notizbuch öffnen und nachlesen welche Aufgaben man lösen muss
- im Notizbuch stehen auch alle geführten Gespräche und man findet dort alle Dokumente und die Karte
- in das Zimmer von Holmes gehen
- **dort den Kleiderschrank öffnen und einen Freizeitanzug auswählen und anziehen**
- **dann das Notizbuch öffnen und auf der Karte Woodmans Lee anwählen**

### Woodmans Lee:

- zu Lestrade gehen
- er stellt Holmes Mrs. Carey vor
- **alle Themen mit Mrs. Carey besprechen**
- unter den Gesprächsthemen ist ein Charaktersymbol
- **das anklicken und Holmes macht eine Charakteranalyse**
- **mit den Tasten A und D alles ansehen und die folgenden Dinge finden:**

- **Nistkasten, Kette (Kamee), Rosenkranz, Gartenhandschuhe und Haubenmeise**
- damit ist die Charakteranalyse abgeschlossen
- Holmes sagt der Witwe das es einfacher wird
- **schnell die Taste Q drücken**
- **dann erhält man eine Auswahl an Beweisen**
- **nun wählt man Pilgerfahrt aus**
- danach geht man nach oben zu dem Polizisten und dann zum Garten
- den Garten untersuchen
- der Garten ist gepflegt
- zum Inspektor gehen
- nun versuchen die Tür zur Hütte zu öffnen
- die Tür ist verschlossen
- Lestrade sagt das er die Tür abgeschlossen hat, damit niemand etwas am Tatort ändern kann
- **Holmes untersucht die Tür**
- **die Taste T drücken und die Kratzer untersuchen**
- **dann die Tür öffnen und in die Hütte gehen**
- **wieder die Taste T drücken und das Regal ansehen**
- **da gibt es eine leere Stelle im Regal**
- den Umriss im Staub ansehen
- da könnte eine kleines Kästchen gestanden haben
- die Pottwalzähne ansehen
- die Logbücher ansehen
- die Karte an der Wand ansehen mit den Orten Hammerfest und Dundee
- die Harpunenhalterung ansehen
- **die Holztruhe öffnen und den Inhalt ansehen**
- **die Stiefel Größe 8 nehmen**
- die Navigationsinstrumente ansehen
- dann das Namensschild vom Schiff an der Wand ansehen
- **die Blutlache untersuchen**
- **das Matrosenmesser nehmen**
- mit gedrückter rechter Maustaste kann man Gegenstände drehen und von allen Seiten betrachten
- **das Blut auf der Klinge und den Holzgriff vom Messer ansehen**
- **das Notizbuch nehmen und von allen Seiten ansehen**
- **die Initialen und den Blutfleck auf dem Notizbuch ansehen**
- **das Notizbuch öffnen und die Abkürzungen darin ansehen**
- **die Harpune und die Kleidung ansehen**
- **das Gesicht ansehen und die durchbohrte Brust**
- dann den Tisch untersuchen
- **das benutzte Glas und die Flasche ansehen**
- **dann den Tabakbeutel nehmen**
- **die Initialen ansehen und auf der Rückseite den Verschluss öffnen**
- **den Tabak im Tabakbeutel ansehen**
- es erscheinen blaue Bildteile
- man kann die Pfeife und das Tabakblatt jeweils mit der linken Maustaste nach oben und unten bewegen
- das Bild vom Schiff kann man mit der rechten Maustaste drehen

- **man muss ein vollständiges Bild von einem Schiff zusammensetzen**
- die Pfeife und das Tabakblatt lassen sich mit der linken Maustaste (gedrückt halten) nach oben und unten schieben – das restliche Bild lässt sich mit gedrückter rechter Maustaste drehen
- zuerst das Schiff um 180 Grad drehen
- die Pfeife bildet den Bug und das Tabakblatt das Heck
- **wenn das Bild richtig zusammengesetzt ist, gibt Holmes einen Kommentar dazu ab**



- die Hütte verlassen
- im Garten zu den Schuhabdrücken gehen
- **die T-Taste benutzen**
- **dann die Schuhabdrücke untersuchen und die Stiefel mit dem Abdruck vergleichen**
- der Stiefel passt nicht zum Abdruck
- die Untersuchung in Woodmans Lee ist abgeschlossen
- **nochmal mit Mrs. Carey sprechen und nach dem Tabak fragen, einem Gärtner und Unterlagen**
- **Taste B drücken und Einbruchsversuch + Notizbuch auswählen**
- daraus ergibt sich „Auf die Lauer legen“
- **mit dem Inspektor sprechen und dann hinter die Hütte gehen**
- **dort das Versteck ansehen**
- die Polizei nimmt den Einbrecher fest
- in die Hütte gehen
- Zwischensequenz
- Holmes sitzt in der Kutsche
- mit der TAB Taste das Notizbuch öffnen
- auf der Karte Scotland Yard anklicken

## **Scotland Yard:**

- mit dem Polizisten sprechen
- der Verdächtige John Neligan ist im Verhörraum und seine persönlichen Gegenstände sind in der Aservatenkammer
- in den Gang links gehen
- die erste Tür auf der rechten Seite öffnen
- das ist die Aservatenkammer

### **Scotland Yard – Aservatenkammer:**

- Holmes sieht sich die persönlichen Gegenstände von Neligan an
- **das Taschenmesser untersuchen**
- **den Ring ansehen und die Gravur lesen**
- **das Notizbuch untersuchen**
- **das Taschentuch untersuchen und die Initialen ansehen**
- dann den Raum verlassen und dann Gang nach hinten gehen
- durch das Gittertor gehen und durch die Tür links zum Verhörraum

### **Scotland Yard – Verhörraum:**

- **mit Neligan sprechen**
- **nach dem Ring fragen und die Taste Q drücken**
- **die Gravur auswählen**
- **nach dem Notizbuch und dem Matrosenmesser fragen**
- **auf das Symbol Charakteranalyse klicken**
- mit den Tasten A und D alles erkunden und folgendes feststellen:
- **Schäbige Mütze, Flicker, teurer Stoff, kurze Ärmel, Hornhaut, Narben, dünner Hals und feine Knöpfe**
- die Charakteranalyse ist abgeschlossen
- **Holmes fragt Neligan wem der Ring gehört – Taste Q drücken – Jacke des Vaters**
- **dann Taste B drücken und Neligans Notizbuch + Einbruchversuch auswählen** – das Ausrufezeichen anklicken
- **dann aufgespießt an der Wand + schnell gehandelt auswählen**
- **daraus ergibt sich „Experiment mit Harpunen durchführen“**
- Holmes fährt zur Baker Street

### **Baker Street:**

- **mit Watson sprechen**
- er soll bei dem Experiment helfen
- **dann nach Woodmans Lee fahren und dort eine Harpune aus der Hütte holen**
- danach nach Whitechappel fahren

## Whitechappel:

- Watson ist schon hier
- mit ihm sprechen
- **mit der Harpune auf den Kadaver zielen, dann die linke Maustaste benutzen und wenn der Zeiger im breiten Streifen des angezeigten Balkens ist, die Harpune schießen**
- solange probieren bis die Harpune durch den Kadaver geht
- **die Taste B drücken und aufgespießt an der Wand + nötige Kraft auswählen = Glückswurf oder große Kraft**
- zurück zur Baker Street fahren

## Baker Street:

- durch das Fernglas sehen
- **mit Toby sprechen**
- **im Bücherregal mit den Zeitungen nach Dawson + Neligan pleite suchen und den Artikel lesen**

## Scotland Yard:

- **im Verhörzimmer mit Neligan sprechen**
- Holmes erfährt das der Vater mit Wertpapieren geflüchtet ist

## Woodman Lee:

- in die Hütte gehen
- **die Logbücher ansehen**
- es fehlen Seiten
- **Holmes nimmt ein abgerissenes Stück Wertpapier mit**

## Baker Street:

- **zum Fenster gehen und nach Wiggins rufen**
- der Junge kommt und erhält eine Liste mit Seemännern, die er finden soll
- dann soll Holmes zu Lestrade kommen

## Scotland Yard:

- Lestrade erzählt Holmes das sie einen weiteren Verdächtigen festgenommen haben
- es ist Liam Hurtle

## Scotland Yard – Aservatenkammer:

- die Gegenstände von Hurtleley ansehen
- die Stiefel Größe 9,5 nehmen
- den Brief nehmen und den Füllfederhalter ansehen
- auf dem Brief sind Flecken
- Holmes will das untersuchen
- die Gegenstände von Neligan ansehen
- die Wertpapierseite mit dem Notizbuch vergleichen
- die Zeile mit CPR 8532... unterstreichen

## Baker Street:

- zum Analysetisch gehen
- Hurtleleys Brief wiederherstellen
- es müssen 7 Chemikalien in der richtigen Reihenfolge gemischt werden
- die Reihenfolge ist: blau, grün, blau, orange, farblos, orange, farblos
- nun den Brief mit dem getränkten Tuch reinigen
- Holmes liest den Brief

## Woodmans Lee:

- zu den Fußspuren gehen
- den Stiefel von Hurtleley mit dem Abdruck vergleichen
- der Stiefel passt perfekt zum Abdruck
- Taste B drücken – Hurtleleys Stiefel + kein Gärtner = ungeklärte Anwesenheit

## Scotland Yard – Verhörraum:

- mit Hurtleley in der Gemeinschaftszelle sprechen
- er wird in den Verhörraum gebracht
- Charakteranalyse machen und folgendes finden:
- Hände eines Gärtners, Pflanzenreste, Taschentuch mit Haubenmeise, Alte Narbe
- mit ihm sprechen
- nach Woodmans Lee fragen und Q drücken – Hurtleleys Stiefel passen
- nochmal nach Woodmans Lee fragen und Q drücken – Gärtner
- fragen was er versteckt hat und Q drücken – Hurtleleys Brief
- das Verhör ist beendet
- mit Neligan sprechen
- fragen was er gesucht hat und Q drücken – Wertpapierfetzen
- die Nachforschung über Neligan ist abgeschlossen

## Woodmans Lee:

- mit Mrs. Carey sprechen
- nach Hurtley fragen
- nach dem Gartenwerkzeug fragen
- Holmes bekommt den Schlüssel zum Schuppen
- **den Schuppen mit dem Schlüssel öffnen**
- **in den Schuppen gehen**
- **die T-Taste benutzen**
- **das lose Brett am Boden öffnen**
- **das Holzkästchen nehmen und öffnen**
- zum Öffnen muss man die drei Teile vom Zylinder so drehen das die Linien übereinstimmen
- mit der mittleren Maustaste (Rad) wählt man zwischen den Zylindern und mit der linken Maustaste dreht man den ausgewählten Zylinder
- **ist das Kästchen offen, findet man Briefe**
- **die Briefe ansehen und nehmen**
- mit Mrs. Carey sprechen
- **nach Liam Hurtley fragen und Q drücken – romantische Briefe**
- die Nachforschungen über Hurtley sind abgeschlossen
- **Taste B drücken: Careys Geständnis + Careys Brief = Verzweifelte Eifersucht**
- **Verzweifelte Eifersucht + ungeklärte Anwesenheit = Hurtleys Motiv**

## Baker Street:

- Wiggins kommt mit der Liste der Seemänner
- **Patrick Cairns auswählen**
- Holmes erfährt von Wiggins wo er Cairns finden kann
- **Taste B drücken – Peter Carey raucht nicht + Patrick Cairns = wenn Cairns raucht war er am Tatort**
- **ins Zimmer von Holmes gehen und den Kleiderschrank öffnen**
- **Seemann auswählen**
- dann B drücken für den Schminktisch
- **Haare auf 13 (11), keine Brille und Bart auf 8 (6) stellen**
- auf der Karte die Kneipe Sea Witch anwählen

## Sea Witch:

- zum Kamin gehen
- **dort mit Cairns sprechen**
- **zuerst die Charakteranalyse machen und folgendes finden:**
- **Goldener Ohrring, Seemannstätowierung, kräftige Arme, billige Kleidung und gelbe Fingernägel**
- **dann Armdrücken machen**
- **Holmes muss zweimal gegen Cairnes gewinnen**

- mit der linken Taste schnell drücken zum Angreifen und die rechte Maustaste gedrückt halten und Energie tanken
- man kann das Minispiel auch überspringen
- wenn Holmes gewonnen hat spendiert er Cairnes einen Drink
- **mit Cairnes sprechen**
- **nach dem Gespräch zum Stuhl von Cairnes gehen und ihm den Tabakbeutel unterschieben**
- **wieder mit ihm sprechen und nach Tabak fragen**
- **die Taste B drücken und eingeben: fehlende Blechkiste + fehlende Wertpapiere = gestohlene Wertpapiere**
- jetzt muss man verschiedene Schlussfolgerungen ziehen, um auf verschiedene Täter zu kommen
- durch anklicken der goldenen Kugel kommt man zum Abschluss
- hier kann man sich für Gnade oder Ungnade entscheiden oder wenn derjenige nicht der Täter ist, für Untersuchung fortsetzen
- **man wählt folgendes aus: Harmloser Flirt + ungeklärte Anwesenheit = Hurtleys Unschuld**
- **gestohlene Wertpapiere + Suche nach Wertpapieren = Neligans Unschuld**
- **große Kraft + Tabakbeutel beweist Schuld = Cairnes ist der Täter**
- **jetzt die goldene Kugel anklicken**
- **ich habe Gnade gewählt**
- es gibt noch eine Zwischensequenz
- dann muss man seine Entscheidung bestätigen oder kann auch noch ein anderes Ende wählen (wenn man keine Gnade gewählt hat, muss man gegen Cairnes kämpfen und erhält die Errungenschaft: Kämpfer wenn man gewinnt)
- ich habe bestätigen gewählt und damit ist der erste Fall abgeschlossen
- der Spielstand wird gelöscht und es geht mit dem zweiten Fall weiter
- **Errungenschaft: Aye Aye Käpt`n**

## Fall 2 – Das Rätsel auf den Gleisen

### Baker Street:

- **mit Toby sprechen** und durch das Fernglas sehen
- die Post auf dem Kamin ansehen
- die Tür zur Wohnung öffnen
- eine Woche später stehen Holmes und Watson auf dem Bahnsteig
- der Zug soll einfahren, aber er ist verschwunden
- am nächsten Tag geht es zum Bahnhof Evesham

### Bahnhof Evesham:

- auf den Bahnsteig gehen und dann nach links ein Stück die Gleise entlang
- **erst Taste F drücken und dann die Taste T drücken**

- **die Eisenbahnschwellen, die leere Flasche, den Boden bei den Schienen und die Schienen ansehen**
- es gibt keine Spuren
- die Tatortuntersuchung ist abgeschlossen
- zurück zum Bahnsteig gehen
- **dort mit dem Vorsteher sprechen**
- **zuerst die Charakteranalyse machen und folgendes finden:**
- **Erds Spuren, Ehering, Ehren Bahnhofsvorsteher und graue Haare**
- **dann mit ihm sprechen und nach Informationen zum Zug und zum Streckenfahrplan fragen**
- durch die erste Tür gehen
- hier sind die Postsäcke drin
- den Raum verlassen und durch die nächste Tür gehen
- hier ist der Warteraum
- **die Streckenkarte von der Wand nehmen**
- den Raum verlassen
- die nächste Tür öffnen
- das ist ein Lager
- das Gerümpel ansehen
- **die Glocke und die Ersatzteile untersuchen**
- den Raum verlassen
- wieder nach vorn gehen und durch die Tür an der Seite vom Gebäude
- hier ist der Ticketschalter
- dahinter ist ein privater Raum
- in den Raum gehen
- **den Telegraf untersuchen**
- **den Bürotisch untersuchen und das Telegramm**
- **die Zugzusammenstellung untersuchen**
- dann den Raum verlassen
- **zum Vorsteher gehen und ihn nach dem Sonderwagen fragen und den Passagieren**
- **nach dem Bahnhof Bridlington fragen**
- dann auf der Karte Bridlington auswählen

### **Bahnhof Bridlington:**

- in den Warteraum gehen
- **mit dem wütenden Kunden sprechen**
- **zuerst eine Charakteranalyse machen und folgendes finden:**
- **Arbeitskleidung, billige Fahrkarte, verheiratet und raue Haut**
- dann fragen was passiert ist
- **nun mit Mr. Robinson sprechen**
- **zuerst eine Charakteranalyse machen und folgendes finden:**
- **australischer Hut, teure Kleidung, Krokodilleder und schwerer Goldring**
- **nach dem Sonderwagen fragen, dem Firmenbesitzer, dem Wert des Prototypen und ob er an Bord war**

- zur Tür privat gehen und den Raum betreten
- **die Taste T drücken und das Blatt Papier im Spalt am Boden finden**
- **das Dokument nehmen**
- **es ist ein Versicherungsschein**
- **mit dem Vorsteher sprechen**
- **zuerst eine Charakteranalyse machen und folgendes finden:**
- **junges Alter, saubere Kleidung, Vorschriften und Tintenflecken**
- **nach Problemen mit den Fahrgästen fragen und ob etwas ungewöhnliches passiert ist**
- **die Taste Q drücken und unerfahrener Vorsteher auswählen**
- **das seltsame Telegramm lesen**
- **nochmal mit Mr. Robinson sprechen wegen dem Versicherungsschein und wichtiger Reisetasche**
- den Raum verlassen und zum Gepäckraum gehen
- **dort die Tasche von Robinson untersuchen und das Schloss knacken** (alle Zylinder drehen bis die Linien übereinstimmen)
- **in der Tasche findet Holmes vier Verträge**
- **bei allen Verträgen die Wörter Exklusivvertrag und Robinson unterstreichen**
- **Taste B drücken: Sonderzug + Chilenen an Bord gelassen = absichtlich und Prototyp + Sonderwagen = Robinsons Motiv**

### **Bahnhof Chesterfield:**

- in den Warteraum gehen
- **den Abfalleimer untersuchen**
- die Tür zum Büro öffnen
- den Telegraf ansehen
- das Morsecodealphabet ansehen
- **mit dem Vorsteher sprechen**
- **zuerst eine Charakteranalyse machen und folgendes finden:**
- **gerötete Nase, saubere Kleidung, Angelschnur, verheiratet und Flachmann**
- **nach den Fahrgästen fragen**
- **nach dem Telegramm fragen und Q drücken – Sie waren betrunken**
- **Errungenschaft: Ich liege nie daneben** (wenn man 10x bei der Q Frage die richtige Antwort gegeben hat)
- **Taste B drücken: Telegramm von Chesterfield + Vorsteher Chesterfield = kann man Aussage nicht trauen**
- den Raum verlassen
- an der Vorderseite des Gebäudes ist eine **verschlossene Tür**
- **diese untersuchen und das Schloss knacken**
- dann in den Raum gehen und **die Taste T drücken**
- **die Spuren auf dem Boden ansehen**
- es wurden Säcke verschoben
- **den Sack bewegen**
- darunter sind teure Weinflaschen
- **die Flaschen untersuchen**
- **die Werkzeuge untersuchen**

- den Raum verlassen
- in den Lagerraum gehen
- **dort die Draisine ansehen**
- **Taste B drücken: keine Spur vom Zug + Teil einer Draisine = Zugattrappen-Experiment**
- um die Draisine herum liegen viele Teile die an der Draisine angebaut werden müssen
- die Draisine lässt sich auch drehen
- **das kleine Zahnrad nehmen und mit dem Einrastpunkt benutzen**
- **den Handhebel nehmen und mit dem Handhebelanschluss benutzen**
- **die Draisine drehen**
- **die Bremse nehmen und mit dem Bremsgelenk benutzen**
- **das Rad nehmen und mit der Radachse benutzen**
- **die Draisine wieder drehen**
- **das Rad nehmen und mit der Radachse benutzen**
- **das Holzbrett nehmen und mit dem Holzrumpf benutzen**
- die Zugattrappe ist fertig und steht auf dem Gleis
- jetzt fehlen noch das Licht und eine Dampfpeife
- ins Lager gehen
- dort die Gegenstände untersuchen
- **den Scheinwerfer mit Dynamo, die Dampfpeife, den langen Stab und den Feuerlöscher nehmen**
- dann die Zugattrappe untersuchen
- **den langen Stab platzieren und den Scheinwerfer montieren**
- **die Dampfpeife montieren und den Feuerlöscher anbringen**
- **den Feuerlöscher benutzen und dann die Dampfpeife**
- **den Handhebel benutzen**
- Holmes stellt fest das die Zugattrappe funktioniert
- **Taste B: Teil einer Draisine + Zugattrappe = der Zug kam nie in Evesham an, er verschwand früher**
- **zum Vorsteher gehen und mit ihm sprechen wegen der dreckigen Werkzeuge**
- es waren Arbeiter da und die haben ihm Alkohol gegeben
- den Raum verlassen
- zur Kutsche gehen
- **den Archivkoffer hinten an der Kutsche untersuchen**
- Holmes hat zwei Karten
- die obere Karte lässt sich verschieben
- **die Karte so verschieben das die Linien mit der unteren Karte übereinstimmen**
- **so findet Holmes drei Stellen wo es Nebengleise gibt**
- alle drei Stellen müssen untersucht werden
- auf der Karte im Notizbuch die Eisenbahnweiche anklicken

## Mine:

- **die Eisenbahnweiche untersuchen**
- **den Wegweiser untersuchen**

- der zeigt zu einer Mine
- zur Mine fahren
- **die Fahrzeugspur untersuchen**
- **den Abstand zwischen den beiden Spuren messen**
- **dann den Holzbalken untersuchen**
- ein leichtes Fahrzeug ist hier entlang gefahren
- **das Informationsschild untersuchen**
- **das Brett nehmen und in die Lücke zwischen den anderen beiden Brettern einsetzen**
- **dann die Bretter mit einem Taschentuch sauber wischen**
- auf der Tafel steht: WEA Coal Company
- in Richtung der Mine gehen
- sie ist zugeschüttet
- **Taste B drücken: Prototyp mit mehreren Käufern + Sonderwagen = Robinson ist ein Opfer**
- **Taste T drücken und die Schrauben beim Gleis untersuchen**
- das Gleis wurde entfernt
- **vor der verschütteten Mine die Taste T drücken und das seltsame Päckchen zwischen den Steinen finden**
- **das seltsame Päckchen untersuchen**
- **das Packpapier untersuchen und aufreißen**
- **das Sägemehl untersuchen**
- **Watson soll auf das Päckchen schießen**
- erst auf das Päckchen zielen und dann schießen
- es ist Dynamit
- **Taste B drücken: Mine ist eingestürzt + wurde gesprengt = Zug wurde versteckt oder Sabotage**
- zur Hütte gehen
- das Hinweisschild ansehen
- **in die Hütte gehen**
- **den Metallkasten untersuchen und das Schloss knacken**
- **das Dokument nehmen**
- die Mine wurde verkauft
- auf der Karte Bahnhof auswählen

### **Bahnhof Doncaster:**

- in den Warteraum gehen
- ein Mann verschwindet ganz schnell
- **den Zigarrenstummel untersuchen**
- daran riechen
- **jetzt muss man wieder ein Bild zusammensetzen**
- den Rauch und die Pfefferminzblätter kann man verschieben und das restliche Bild drehen
- den Rauch etwas nach unten nehmen und die Blätter nach rechts schieben, dann das Bild drehen bis es passt



Eine grünlich-braune Zigarre mit einem starken Aroma. Ein Hauch von... Pfefferminz...

- Holmes kennt jetzt die Zigarrenmarke
- **die Taste T drücken und den Ascher ansehen**
- **das verbrannte Stück Papier nehmen und untersuchen**
- **den Ascher untersuchen und die Zigarrenstummel**
- der Mann ist wohl schon länger am Bahnhof und wahrscheinlich Mexikaner
- in den Raum hinter dem Warteraum gehen
- den Bürotisch untersuchen
- **das Pferderennenmagazin untersuchen**
- **die Wertscheine nehmen und untersuchen und drehen und die Rückseite ansehen**
- **den Telegraf benutzen und Mycroft eine Anfrage schicken**
- Holmes bekommt die Antwort das die Mexikaner die Mine kaufen wollten, aber die Chilenen dann den Vertrag erhalten haben
- **Taste B drücken: WEA Coal und die Chilenen + Mexikaner gegen Chilenen = kein Groll und Chilenen an Bord gelassen + Robinson ist Opfer + kein Groll = Diebstahl (Chilenen ließen Zug verschwinden)**
- den Warteraum in Richtung der Gleise verlassen
- das überflutete Gebiet ansehen
- auf dem Bahnsteig ist der Vorsteher
- **mit dem Vorsteher sprechen**
- **zuerst Charakteranalyse machen und folgendes finden:**
- **Melancholisch, keine Amtsuhr, Ringspuren und fehlender Knopf**
- **dann nach dem Mexikaner, dem überfluteten Gebiet, den Fahrgästen und dem Glücksspiel fragen – Taste Q drücken: Wertschein für Pferderennen**
- wieder in den Warteraum gehen
- der Mann ist wieder dort
- Holmes spricht mit ihm
- **zuerst Charakteranalyse machen und folgendes finden:**
- **Falten, kräftiger Körperbau, teure Zigarren, Kampfsport und teure Kleidung**
- **fragen ob er Mexikaner ist – Taste Q drücken: mexikanische Zigarren**
- der Mann geht weg

- auf der Karte den Strand anwählen

### **Strand:**

- **die Spuren untersuchen**
- **den Abstand zwischen den Spuren messen und den Stein untersuchen**
- das war ein schweres Fahrzeug
- **Taste B drücken: Verdächtiger Mexikaner + WEA Coal Chilenen = wütende Mexikaner = mexikanische Falle**
- Richtung Wasser laufen
- den kaputten Wohnwagen untersuchen
- das Plakat ansehen
- den Abfall ansehen
- bis ans Wasser gehen
- der Damm ist gebrochen und der Steinbruch wurde überflutet
- **Taste T drücken und im Sand die Metallplakette finden und untersuchen und Aufschrift lesen**

### **Bahnhof Doncaster:**

- in den Raum mit den Postsäcken gehen
- **die Tasche vom Vorsteher untersuchen**
- **den Brief an die Frau und den Brief an den Anwalt nehmen**
- **Taste B drücken: Vorsteher erhält Geld + Telegramm aus Doncaster = Zug kam nie in Doncaster an**
- ins Lage gehen
- da steht eine Teekanne auf dem Ofen
- zu den Gleisen gehen
- zur Weiche links gehen
- die Eisenbahnweiche benutzen
- sie funktioniert
- **das abgehende Gleis untersuchen**
- **weiter gehen und das Ende vom Gleis untersuchen**
- dann zur Kutsche gehen
- **im Archivkoffer die Enzyklopädien auswählen und dort das Thema Technik**
- **Holmes findet dort Las Zarpes**
- **Taste B drücken: Schweres Fahrzeug + Caracal aus Mexiko hat Bargas = Bargas und überfluteter Steinbruch + Nebengleis = könnte gesunken sein oder könnte nicht gesunken sein**

### **Bahnhof Evesham:**

- zu den Gleisen gehen

- zu dem Tor bei den Gleisen gehen
- **das Tor öffnen**
- **die Überreste des Gebäudes untersuchen**
- **zu den Spuren gehen**
- **die Taste T drücken und die Spuren untersuchen**
- **den Abstand zwischen den Spuren messen**
- **die Spuren des schweren Fahrzeugs untersuchen**
- zum abgeschlossenen Tor gehen und die Straße untersuchen
- dann zurück zum Bahnsteig gehen
- **mit dem Vorsteher sprechen und nach dem abgerissenen Depot fragen**
- **Taste B drücken und alle Optionen durchgehen**
- **gestohlene Gleise + fehlende Gleise = Gleise zu Minen**
- dann folgendes einstellen:
- **Wütende Mexikaner, Chilenen an Bord gelassen, Robinson Opfer, passierte Chesterfield, Gleis zum Steinbruch, könnte gesunken sein, Sabotage, kam nie in Doncaster an = Mexikaner Zug versenkt**
- dann die goldene Kugel anklicken
- ich habe bei der Entscheidung: Sache der Politik ausgewählt
- dann die Entscheidung bestätigen
- es folgt eine Zwischensequenz
- Holmes hat einen Plan
- der Mexikaner taucht auf dem Bahnsteig auf und hat eine Pistole in der Hand
- **jetzt auf die Hand vom Mexikaner zielen** (nicht auf den Kopf)
- das gibt die **Errungenschaft: Scharfschütze**
- und wenn man 25 Minispiele gemacht hat ohne sie zu überspringen, dann gibt es die **Errungenschaft: Kinderspiel**
- der Fall ist abgeschlossen und die Entscheidung wird bestätigt
- **Errungenschaft: Entgleist**

### **Fall 3: Das Blutbad**

#### **Baker Street:**

- Holmes liegt auf dem Sofa und ist krank
- Watson untersucht die Pupillen, fühlt die Stirn und misst den Puls
- **beim Puls messen startet man eine Stoppuhr und drückt bei jedem Pulsschlag die linke Maustaste (8x)**
- Holmes sagt das Watson ihm das Gegengift geben soll
- dann erscheint Lestrade mit einem neuen Fall

#### **Therme vom Strand Lane:**

- nach der Tatwaffe, den Verdächtigen und Zeugen fragen
- **mit Mr. Phillips sprechen**
- **zuerst eine Charakteranalyse machen und folgendes finden:**
- **leichte Falten, penibel, glänzende Knöpfe, Manchester City, heute aufgegebenes Telegramm und lebt allein (Schnittwunde am Ohr)**
- fragen was geschehen ist
- nach dem Gespräch zum Umkleideraum gehen
- **dort die drei Kleiderstapel untersuchen**
- **die Champagnerflasche untersuchen (kann man drehen) und dabei das Weinetikett, das geschmolzene Eis und den Korken untersuchen**
- dann ins Dampfbad gehen
- **das Gitter links untersuchen**
- **die Leiche untersuchen**
- **das Gesicht und die Wunde untersuchen**
- **die rechte Hand untersuchen und dort den Schmutz und den Ringfinger untersuchen**
- Holmes nimmt eine Probe vom Schmutz
- **das Handgelenk untersuchen und das Blut untersuchen**
- **den Dampfhebel untersuchen und das Schild darüber**
- **den Dampfhebel benutzen**
- **Taste T drücken und dann den Dampfhebel benutzen**
- Holmes stellt fest das man nicht viel sehen kann
- dann den Hebel wieder benutzen
- **mit Mr. Garrow sprechen**
- **das Blut auf seinem Handtuch ansehen und wieder mit ihm sprechen**
- **dann mit Mr. Pitkin und Mr. Blinkhorn sprechen**
- sie wollen alle nicht an diesem Ort sprechen
- die Leiche wurde unterdessen weggebracht und **Holmes untersucht das Blut**
- **die Taste T drücken und den Schlüssel im Blut nehmen**
- **Blut nehmen für eine Untersuchung**
- **das Kohlebecken untersuchen**
- **das geschmolzene Metall untersuchen**
- Holmes benötigt ein Werkzeug um das Metall aus dem heißen Kohlebecken zu holen
- **die Brille untersuchen, die auf dem Rand vom Kohlebecken liegt**
- die Brille hat dickes Glas und ist gesprungen
- zur Halle gehen
- Lestrade kann die Verdächtigen auf das Revier bringen
- **mit Mr. Phillips sprechen**
- **nach der Champagnerflasche fragen und dem Schlüssel**
- **Taste Q drücken: morgendliches Telegramm**
- dann zum Abkühlraum gehen
- da ist eine Tür zu einem Büro
- erst mal den Gang entlang gehen
- da stürzt etwas ein
- **die Trümmersteine untersuchen**
- den Gang zurück gehen und ins Büro
- **den Tisch untersuchen und darauf das archäologische Werkzeug**
- **die Zange nehmen**

- den nächsten Tisch untersuchen und das Dokument nehmen
- die Tafel untersuchen und nehmen
- den Schreibtisch untersuchen
- das Dokument und zwei Zeitungen nehmen
- das Regal untersuchen
- den Kasten untersuchen
- den Kasten öffnen und die fehlende Photoplatte untersuchen
- das Photoplattennegativ untersuchen
- den Raum verlassen
- ins Dampfbad gehen
- mit der Zange das Metall aus dem Kohlebecken holen
- dann geht es nach Hause

### **Baker Street:**

- mit Toby sprechen und durch das Fernglas sehen
- zum Analysetisch gehen
- die Schmutzprobe untersuchen:
- mit dem Mäusrad die Schärfe einstellen
- Pyrit untersuchen und Selenit untersuchen
- Partikel von weißer Tonerde untersuchen
- dann auf der Karte das lila Gebiet mit der Zahl 8 auswählen
- das Blut untersuchen:
- die Schärfe einstellen bis Holmes sagt das das Blut kaum geronnen ist
- die Pipette nehmen und mit dem Peroxid benutzen
- dann mit der Pipette auf das Blut tröpfeln 3x
- Holmes sagt das Wasser im Blut ist
- das Metall untersuchen:
- die Metallprobe untersuchen und dazu die Pipette mit der Säure benutzen
- dann die Säure auf die Metallprobe und auf die Silbermünze tröpfeln
- das Metall ist Silber
- die Analysen sind abgeschlossen
- die Post auf dem Kamin ansehen
- im Archiv (Regal rechts vom Kamin) die Zeitung von 1893 suchen und den Artikel über Bentcliffes Mumie lesen
- dann geht es zu Scotland Yard

### **Scotland Yard:**

- in den Raum mit den aufbewahrten Gegenständen gehen
- Pitkins Gegenstände untersuchen:
- Taschentuch, Füllfederhalter und Visitenkarte untersuchen
- Garrows Gegenstände untersuchen:
- Handtuch untersuchen und Medikamentenflasche, Medikament nehmen

- **Blinkhorns Gegenstände untersuchen:**
- Bleistift untersuchen und Brief von Pitkin nehmen und lesen
- **Bentcliffs Gegenstände untersuchen:**
- Ring untersuchen (das alte Symbol und die Bruchstelle) und Münze
- die Karte nehmen und **das Notizbuch untersuchen**
- hier wurden Seiten herausgerissen
- **mit einem Bleistift über die leere Seite fahren und dann noch mit einem Taschentuch**
- Zwischensequenz
- zur Leichenhalle gehen
- **die Leiche untersuchen:**
- **die Narben auf der Brust und dem Bauch untersuchen**
- **die Wunde am Kopf untersuchen**
- **die Leiche umdrehen und die Schürfwunden am Rücken und an der Schulter untersuchen**
- damit ist die Untersuchung der Leiche abgeschlossen
- zum Verhörraum gehen
- alle Verdächtigen verhören
- **mit Mr. Garrow sprechen**
- **zuerst die Charakteranalyse machen und folgendes finden:**
- **unrasiert, Augenringe, abergläubisch, dreckige Kleidung und Schweiß**
- **nach Beruf fragen und Rodney**
- **weiter nach Mord, Champagner, ungewöhnliches, Silber, alte Münzen, Ring und Medikament fragen**
- nach dem Gespräch **Taste B drücken: seltsame Wunde + flüssiges Blut = ungeklärte Spur**
- **jetzt mit Mr. Blinkhorn sprechen**
- **zuerst Charakteranalyse machen und folgendes finden:**
- **Aufmerksam, nicht wohlhabend, vor kurzem gegraben und Hornhaut**
- **nach Beruf und Rodney fragen**
- **bei der Frage nach seiner Arbeit die Q Taste drücken und Pitkins Brief auswählen**
- **weiter nach Champagner, Silber, Ring, Medikament und ungewöhnliches fragen**
- **dann noch mit Mr. Pitkin sprechen**
- **zuerst eine Charakteranalyse machen und folgendes finden:**
- **adlige Wurzeln, reicher Mann, Geringschätzung und arroganter Ausdruck**
- **Errungenschaft: Guter Beobachter** (wenn man 15 Charakteranalysen abgeschlossen hat)
- **Mr. Pitkin nach folgenden Sachen fragen: Beruf, Mord, Champagner, Silber, ungewöhnliches, Rodney, Medikament und ihre Arbeit – Taste Q drücken: Pitkins Brief**
- damit sind die Verhöre der Verdächtigen abgeschlossen
- **Taste B drücken: Rodneys Lüge + gestohlene Notizen = letzte Experiment**

## **Baker Street:**

- **die Karte an der Wand ansehen**
- **die kleinere Karte verschieben und die Übereinstimmung mit der großen Karte finden**
- die richtige Stelle ist St. Alban

## St. Alban:

- Holmes sieht sich die Ausgrabungsstätte an
- das Schild lesen und das Tor öffnen
- **die Tür an der Hütte untersuchen und in die Hütte gehen**
- **den Tisch untersuchen, die Karte ansehen und das Dokument nehmen**
- **das Regal untersuchen und das Dokument nehmen**
- **den Tisch untersuchen, die beiden Dokumente nehmen und den Metallwürfel nehmen**
- die Hütte verlassen
- bei der Ausgrabung nach links unten gehen
- **das Fresko untersuchen** (Zyklop und Vulkan)
- weiter nach links gehen
- **die Seile ansehen**
- **den Schacht untersuchen**
- **die Werkzeuge untersuchen und die Kelle nehmen**
- zu den Säulen gehen
- **hier die Haken ansehen**
- **die Statuen von Neptun und Minerva ansehen**
- **die Statue vom Stier ansehen**
- dann zum Wasser gehen
- **die Holztafel, die Karte und die Skizze ansehen**
- dann zu den Schienen gehen
- die Schienen ansehen
- zur Area 4 und nach unten gehen
- **die Taste T drücken und die Wand untersuchen**
- an der Wand ist Schlamm
- **die Kelle mit der Wand benutzen und den Schlamm wegwischen**
- **das Wort Frigidarium untersuchen**
- dann zu dem Haus am Wasser gehen
- **die Tür ansehen und ins Haus gehen**
- **das Regal ansehen und die zwei Dokumente nehmen**
- **die Skizze an der Wand ansehen und den zerlegten Gegenstand untersuchen**
- die Untersuchung der Ausgrabungsstätte ist abgeschlossen

## Baker Street:

- **die Taste B drücken: Pitkins Beschwerde + rechtzeitiges Auftauchen = Pitkins Hoffnung**
- **am Analysetisch die Gussformteile zusammensetzen**
- sowohl die einzelnen Würfel als auch alle Würfel lassen sich drehen
- jetzt muss man die Würfel so anordnen das sie zu einer ganzen Form zusammengesetzt werden können
- mit der Taste W kann man überprüfen welche Würfel bereits an der richtigen Stelle liegen
- die Würfel mit glatten Unterboden und glatten Seiten gehören nach oben oder unten und die Würfel mit glatten Seiten gehören an die Seite

- man sollte zuerst alle Würfel mit Boden unten in die untere Reihe stellen und alle Würfel mit Boden oben in die obere Reihe stellen
- dann die Würfel in den jeweiligen Reihen untereinander tauschen und drehen bis alles passt
- mit der Taste W sieht man dann welche Würfel schon stimmen und am Ende erhält man eine Gussform
- **Errungenschaft: Elementar** (nach 35 Minispielen)
- **jetzt den Schmelztiegel untersuchen**
- **das Wasser nehmen und mit dem Schmelztiegel benutzen**
- **die Masse mit dem Löffel umrühren**
- **dann den Schmelztiegel nehmen und die Gipsmasse mit der Gussform benutzen**
- **die Gussform nehmen, drehen und öffnen**
- **den Abguss nehmen und den Dolch untersuchen**
- **die Taste B drücken: Seltsame Wunde + Gussform = gegossene Waffe**
- **und im Kohlebecken + kaputte Brille = Silberwaffe = Silberwaffe herstellen**

### Therme vom Strand Lane:

- Holmes erfährt das der Gang im Frigidarium freigeschaufelt wurde
- in den Gang gehen und bis zum Ende
- **dort die Tür öffnen**
- hier gibt es ein Wasserbecken und viele Säulen
- an einigen Säulen gibt es Symbole (einmal komplett um das Wasserbecken laufen und alle Säule mit Symbol finden)
- die Symbole kann man untersuchen und dann nach innen drücken
- bei einigen Symbolen sieht man nach dem nach innen drücken ein aufgemaltes Symbol, das man dann untersuchen kann
- **man sollte folgende Symbole finden und nach innen drücken:**
- **Helm + Symbol Schlüssel, Spinne, Amphore, Dreizack + Symbol Neptun, Hermesstab, Skorpion, Kranz, einäugiges Gesicht + Symbol Zyklop, Schiff**
- **dann die Taste F drücken**
- **die drei Statuen (passend zu den gefundenen Symbolen) müssen jetzt so gedreht werden das die Linien alle zusammenpassen und auf eine Büste zeigen**



- **jetzt die Taste T drücken und zu der gelb markierten Büste gehen**
- **die Büste untersuchen und drehen**
- es öffnet sich der Zugang zu einem Raum
- zu diesem Raum gehen
- in dem Raum ist ein Loch und es gibt ein Seil
- **am Seil nach unten klettern**
- **hier den Boden untersuchen**
- **die zerbrochene Photoplatte nehmen**
- **den Eisbereiter und die Lampe nehmen**
- **das Salz untersuchen**
- dann in den Gang gehen
- **hier gibt es ein Fresko mit Mithras und ein Fresko mit einer Leiter** (Initiationsstufen)
- die Fresken untersuchen
- weiter den Gang entlang gehen
- **auf der rechten Seite vom Gang findet man ein Skelett**
- **das Skelett untersuchen (Schuh + Gesicht)**
- **auf der linken Seite vom Gang findet man eine Mumie**
- die Mumie untersuchen
- auf beiden Seiten gibt es Säulen
- eine Säule ist umgestürzt
- **die umgestürzte Säule untersuchen**
- **die anderen Säulen untersuchen**
- in jeder Säule liegt Brennholz
- **das Brennholz benutzen und es wird angezündet**
- **dann erscheint ein Schatten (Symbol) auf dem Boden**
- **die Taste F drücken und die umgestürzte Säule wird visualisiert**
- **die perforierte Tafel untersuchen und die Tafel einsetzen**
- es erscheint ein weiteres Symbol auf dem Boden
- **die Symbole auf dem Boden in der folgenden Reihenfolge ansehen:**
- **Neptun, Stier, Brücke und Mithras**
- so sollte man den Weg in den Tempel finden
- weiter den Gang entlang gehen
- **hier die Mumien und die Schaufel untersuchen**
- der Gang ist zu Ende
- es geht erst einmal zurück zur Baker Street

### **Baker Street:**

- am Analysetisch das Silberexperiment machen
- **das Silber nehmen und in den Topf legen**
- **den Gasbrenner aktivieren**
- **den Topf mit dem flüssigen Silber nehmen und mit der Gussform benutzen**
- **die Gussform öffnen und den Abguss nehmen**
- **den Silberdolch untersuchen**

- **Taste B drücken: Kohlebecken + Silberdolch = Silberwaffe**
- dann am Analysetisch die Fotografie entwickeln
- **zuerst die Glasteile zusammensetzen**



- **dann mit dem Tuch über die Platte streichen bis das Bild vollständig ist**
- **auf dem Bild folgendes ansehen: Eiscreme, Eis, Salz, Archäologe, Rodney, Pyramiden und Text**
- **Taste B drücken: Photoplatte + Salz + Eis = Eiswaffe herstellen**
- am Analysetisch das Eisexperiment machen
- **die Gussform untersuchen**
- **das Wasser in die Gussform füllen**
- nun muss man mit dem Eis und dem Salz die Temperatur auf – 20 Grad bringen
- jetzt kommt es auf das richtige Timing an
- **man muss jetzt abwechselnd folgendes machen: Eispickel nehmen, Eispickel mit Eisblock benutzen (Holmes gibt das zerstoßene Eis automatisch in den Behälter), Salz nehmen und Salz in den Behälter tun**
- **das wiederholt man bis die – 20 Grad erreicht sind**
- Hinweis: Eis und Salz jeweils dann mit dem Behälter benutzen wenn die Temperatur wieder anfängt zu steigen
- **die Gussform nehmen und öffnen**
- **den Eisdolch untersuchen**
- ein Dolch aus Eis ist die perfekte Mordwaffe
- **Taste B drücken: Eisdolch + Champagner = Dampfeuchtigkeit = Methode Silberdolch**
- die Eiswaffe wurde vorher hergestellt und im Eisbehälter der Champagnerflasche aufbewahrt

## **Scotland Yard:**

- **mit Blinkhorn sprechen** (Mithras + goldener Dolch)
- **auch mit Garrow und Pitkin sprechen**
- **Taste B drücken: Garrows Verhalten + Medikament = Garrows Schwäche**

### **St. Albans:**

- **zur Area 2 gehen und dort die Seile holen**
- **dann zu den Säulen gehen und die Haken holen**
- zum Wasser gehen
- **die Brücke untersuchen**
- **die Eisenringe und die verborgene Stelle untersuchen**
- zum Haus am Wasser gehen
- ins Haus gehen
- **den zerlegten Gegenstand untersuchen**
- **die Armbrust zusammenbauen**
- **den Griff mit dem Griffanschluss benutzen**
- **den Schaft mit der Schaftrinne benutzen**
- **den Mechanismus mit der Mechanismusstelle benutzen**
- **das ganze Teil drehen und den Bogen mit der Bogennut benutzen**
- die Armbrust ist fertig
- zur Brücke gehen
- **die Armbrust mit der Brücke benutzen**
- **Holmes muss auf die drei Ringe zielen und jeweils ein Seil durch den Ring schießen**
- wenn das geschafft ist kann Holmes über die Seile gehen
- wenn ein roter Pfeil nach links angezeigt wird, die Taste A drücken, wenn ein Pfeil nach rechts angezeigt wird, die Taste D drücken und wenn ein blauer Pfeil angezeigt wird, mit der Maustaste einen Schritt nach vorn machen
- **insgesamt muss man 8 Schritte nach vorn machen ohne vom Seil zu fallen**
- dann erreicht Holmes die verborgene Stelle
- da geht es in den Mithras Tempel

### **Mithras Tempel:**

- **die Treppe nach unten gehen und über die Holzbretter**
- vor dem Raum mit den Symbolen auf dem Boden stehen bleiben
- jetzt muss man auf dem Boden immer ein Symbol der 7 Stufen von dem Fresko finden
- also erst ein Symbol von der Stufe 1 finden und dann durch diesen Gang gehen, dann ein Symbol der Stufe 2 finden und durch diesen Gang gehen usw.
- es gibt immer nur ein passendes Symbol
- **erst in den Gang mit dem Symbol Stab mit zwei Kreisen gehen**
- **dann in den Gang mit dem Symbol zwei Halbkreise mit Strichen darüber**
- **hier die Steine auf dem Podest untersuchen**
- es gibt drei Schalen und fünf Steine
- **man muss die Steine richtig verteilen, damit die Schalen alle in der Waage sind**

- grüner Stein in die linke Schale
- blauer Stein in die rechte Schale
- roter Stein in die mittlere
- weißer Stein in die linke Schale
- gelber Stein in die rechte Schale



- **Errungenschaft: Meine grauen Zellen** (nach 45 Minispielen)
- **jetzt in den Gang mit dem Symbol Helm mit Fahne gehen**
- **dann in den Gang mit dem Symbol Käfer**
- **nun in den Gang mit dem Symbol Mond und Stern**
- **anschließend in den Gang mit dem Symbol Kreis mit Stacheln**
- **hier kann man nach rechts oder links gehen, der Weg führt dann wieder zusammen**
- **in den letzten Gang geht es mit dem Symbol Helm mit Spitze nach unten**
- **dann links die Treppe nach oben gehen**
- hier ist ein Raum mit einem Wasserfall
- geradeaus gehen
- hier ist der goldene Dolch
- **die defekte Lampe ansehen**
- überall gibt es Gänge und verschlossene Gitter hinter denen Räder (Hebel) zum Drehen sind
- nun müssen Holmes und Watson zusammenarbeiten
- **Holmes geht vom Eingang her gesehen nach rechts zu dem Hebel und benutzt ihn**
- eine Gittertür öffnet sich
- **mit Q auf Watson umstellen und zu dem Hebel gehen wo sich gerade die Gittertür geöffnet hat**
- **den Hebel benutzen und es öffnet sich eine andere Gittertür**
- **mit Q auf Holmes umstellen**
- **den Hebel loslassen und durch die geöffnete Tür gehen**
- hier sind drei Hebel

- den Hebel rechts benutzen und eine Tür bei Watson öffnet sich
- mit Q auf Watson umstellen
- den Hebel loslassen und zu den zwei Hebeln gehen
- den Hebel links benutzen
- mit Q auf Holmes umstellen
- den Hebel loslassen und zum Tor vor dem goldenen Dolch gehen
- mit Q auf Watson umstellen
- den Hebel loslassen und den Hebel rechts benutzen
- das Tor vor dem Dolch öffnet sich
- mit Q auf Holmes umstellen
- durch das Tor gehen und den Dolch nehmen
- **Errungenschaft: Grabräuber**
- nun ist der Eingang verschlossen und Holmes und Watson müssen einen anderen Ausgang finden
- Holmes geht erst einmal in Richtung des verschlossenen Eingangs, damit er vor dem Gittertor steht
- mit Q auf Watson umstellen
- den Hebel loslassen und den linken Hebel benutzen
- mit Q auf Holmes umstellen, zu den drei Hebeln gehen und den Hebel rechts benutzen
- mit Q auf Watson umstellen und den Hebel loslassen
- dann durch das Tor links gehen
- mit Q auf Holmes umstellen und den Hebel in der Mitte benutzen
- mit Q auf Watson umstellen und er kann den Gang entlang gehen und die Treppe nach oben bis vor eine Gittertür
- mit Q auf Holmes umstellen, den Hebel loslassen und den Hebel links benutzen
- das Tor vor Watson ist offen
- mit Q auf Watson umstellen, durch das Tor gehen und den Hebel rechts benutzen
- mit Q auf Holmes umstellen, den Hebel loslassen und zu Watson vor das Tor gehen
- mit Q auf Watson umstellen, den Hebel loslassen und den Hebel links benutzen
- jetzt kann Holmes zu Watson gehen
- dann die Treppe nach oben gehen und das halboffene Gitter öffnen
- Holmes und Watson sind wieder in ihrer Kutsche

## **Baker Street:**

- **Taste B drücken: Pitkins Pläne + rechtzeitiges Auftauchen = Blinkshorns Demütigung**
- **Wertvolles Geheimnis + Pitkins Sorgen = Motiv Übernahme aufhalten = Pitkins Eisdolch**
- **Blinkshorns Demütigung + wertvolles Geheimnis = Motiv Rache**
- **Garrows Medikament + Garrows Verhalten = Garrows Schwäche oder Krankheit**
- **goldener Dolch + gestohlene Notizen = Wertvolles Geheimnis**
- dann kann man wieder verschiedenen Verbindungen herstellen und verschiedene Täter erhalten
- hier die richtigen Eingaben:
- **Blinkshorns Demütigung + wertvolles Geheimnis = Motiv Rache**
- **ungeklärte Spur + Eiswaffe = Methode Eisdolch**

- **Methode Eisdolch + Motiv Rache = Blinkhorn (Eisdolch)**
- **der Täter ist Blinkhorn**
- ich habe wieder Gnade gewählt
- die Entscheidung bestätigen
- der Fall ist abgeschlossen
- **Errungenschaft: Blut und Eis**

## Fall 4: Die Affäre Abbey Grange

### Baker Street:

- zum Kamin gehen und den Artikel lesen
- **Errungenschaft: Vergangenheitsbewältigung**
- **mit Toby sprechen** und durch das Teleskop sehen
- den Tisch untersuchen und **den Brief nehmen**
- **die Adresse und das Siegel untersuchen**
- **auf der Rückseite das Wappen untersuchen und den Brief lesen**
- es folgt ein Gespräch mit Watson
- nach Abbey Grange fahren

### Abbey Grange:

- **mit Lestarde sprechen**
- die Bilder an der Wand ansehen
- dann in den Salon gehen
- **mit Lady Brackenstall sprechen**
- **zuerst die Charakteranalyse machen und folgendes finden:**
- **frische Verletzungen, blasse Wangen, australische Herkunft, elegantes Kleid, alte Verletzungen und Ehering**
- dann fragen was passiert ist
- **bei der Frage nach der Ehe die Taste Q drücken und Alte Verletzungen auswählen**
- **nach dem Gespräch mit Theresa sprechen**
- zuerst eine Charakteranalyse machen und folgendes finden:
- **Altersfalten, Arbeiterhände, fürsorglich und Kaffeefleck**
- dann nach der letzten Nacht fragen
- **nach dem Gespräch den Tisch untersuchen und die Zeitung lesen**
- **Taste B drücken: Randalls sind bekannt + Täter identifiziert = Randalls Bande oder Sündenböcke**
- weiter im Raum umsehen
- **die Taste T drücken und beim Bild die Kratzer untersuchen**
- **das Bild bewegen**
- dahinter ist ein Safe
- **den Safe untersuchen**

- **den kleinen Tisch untersuchen**
- das Foto untersuchen und darauf die beiden Frauen ansehen
- **das Foto drehen und die vier Klammern auf der Rückseite öffnen und die Abdeckung entfernen**
- **den Text lesen**
- zu Lady Brackenstall gehen und sie nach dem Safe fragen
- sie kennt die Kombination nicht
- **also muss Holmes den Safe selber öffnen**
- mit den Tasten A und D dreht man die Scheibe
- es gibt drei rote Striche
- wenn der rote Strich wackelt dann hat man die richtige Stelle und kann die linke Maustaste drücken
- am Ende müssen alle drei Striche in einer Linie stehen
- **zuerst mit der Taste A auf 15 stellen und Maustaste drücken**
- **dann mit der Taste D auf 5 stellen und die Maustaste drücken**
- **dann mit der Taste A auf 17 stellen und die Maustaste drücken**
- der Safe ist offen
- **den Safe untersuchen**
- **den ärztlichen Befund nehmen**
- **das Geld und die Münzen ansehen**
- **mit Theresa sprechen** (Gewaltausbrüche)
- **Taste B drücken: zurückgezogenes Leben + Australien = keine Bekannten**
- den Raum verlassen
- **ins Esszimmer gehen**
- hier liegt die Leiche
- **beim Kamin die Taste T drücken**
- **den Kaminsims ansehen und dort das Seilstück untersuchen**
- **dann die Leiche untersuchen**
- **den Schürhaken, den Kopf, die Kopfwunde, die Füße, den Stock und das Kamingitter untersuchen**
- **Taste B drücken: Schürhaken + Leiche = Schlag mit dem Schürhaken**
- **Kamingitter + Leiche = tödlicher Unfall oder Schlag mit Schürhaken**
- den Tisch untersuchen
- hier stehen 3 Gläser
- **alle drei Gläser untersuchen**
- **die Weinkaraffe und die Weinflasche untersuchen**
- **den Stuhl untersuchen und das Seil nehmen**
- **Taste B drücken: 2 Gläser + Glas mit Weinstein = 2 Personen**
- die Tür untersuchen
- **den Geschirrschrank untersuchen und dort den Kerzenständer, die Flaschen, das leere Fach und den Besteckkoffer untersuchen**
- alle Bilder im Raum ansehen und das französische Fenster öffnen
- hier geht es in den Garten
- **zu Lestrade gehen und mit ihm sprechen**
- **Taste B drücken: Aussage Inspektor + Gewaltausbrüche = häusliche Gewalt**
- **zu Lady Brackenstall gehen und sie nach den Weingläsern fragen**

## Baker Street:

- **den Analysetisch benutzen und das Seil untersuchen**
- **die Schere mit dem Seil benutzen und einen Schnitt machen**
- **dann die Zange nehmen und mit dem Seil benutzen und einen Schnitt machen**
- **dann noch das Messer nehmen und mit dem Seil benutzen und einen Schnitt machen**
- das Seil wurde mit einem Messer durchtrennt
- **Taste B drücken: scharfes Messer + verknotetes Seil = Seemannshintergrund**
- Toby nehmen

## Abbey Grange:

- jetzt übernimmt man die Rolle von Toby
- **der Duftspur (grüne Wolke) folgen**
- **zum französischen Fenster gehen und nach Holmes rufen (bellen)**
- **dann weiter zum Springbrunnen und an den Bänken vorbei bis zum Schuppen**
- **am Schuppen bellen**
- **dann links vom Schuppen über das Gras gehen und zum Brunnen**
- **hier bellen**
- **dann weiter bis zur Mauer und dort bellen**
- jetzt geht es mit Holmes weiter
- zum Schuppen gehen
- **in den Schuppen gehen und den Haken nehmen**
- den Werkzeugkasten, die Säcke und den Koffer untersuchen
- dann zum Brunnen gehen
- **den Brunnen öffnen und untersuchen**
- Holmes sieht am Grund etwas schimmern
- **den Eimer entfernen**
- **den Haken mit der Kette benutzen und dann die Kurbel links drehen und den Gegenstand aus dem Brunnen holen**
- **den Beutel öffnen**
- darin ist das Silberbesteck
- **eine Gabel nehmen und ansehen**
- **drehen und auf der Rückseite das Wappen ansehen**
- **Taste B drücken: Silberbesteck + Täter identifiziert = Einbruch führt zu Mord oder inszenierter Mord**
- **zu Lady Brackenstall gehen und mit ihr sprechen (Silberbesteck)**
- mit Theresa sprechen
- **dann zu Lestrade gehen und mit ihm sprechen**
- **Taste B drücken: statt keine Bekanntschaften ändern auf Bekanntschaft mit Seemann = Person in der Tatnacht war Seemann**

## Baker Street:

- **im Archiv bei den Zeitungen den Artikel Rock of Gibraltar von 1893 suchen**
- **den Artikel lesen**
- zum Fenster gehen
- **Wiggins rufen**
- **die Listen der Seemänner durchgehen**
- auf der rechten Liste die Namen Southward und Woods anwählen
- auf der nächsten Seite die Namen Chill und Partledge anwählen
- auf der nächsten Seite die Namen Walker und Wittington auswählen
- **am Ende bleibt nur der Name Crocker übrig (auswählen)**
- **mit Wiggins sprechen**
- kurze Zeit später kommt Crocker
- **mit Crocker sprechen**
- **zuerst eine Charakteranalyse machen und folgendes finden:**
- **ehrlich, kräftiger Körperbau, Matrosenmesser, Zeitungstinte und saubere Stiefel**
- **mit Crocker sprechen bei dem Thema gefesselt die Taste Q drücken und Seemansknoten wählen**
- **Taste B drücken: Kapitän Crocker + Crockers Aussage = Crockers Mitschuld = Der Kapitän ist der Täter**
- in der Herleitung sollte jetzt folgendes eingestellt sein:
- **Zwei Personen, inszenierter Einbruch, Randalls als Sündenböcke, Schlag mit Schürhaken, Bekanntschaft mit Seemann, mörderischer Besucher, häusliche Gewalt, Seemannshintergrund, Besuch eines Seemanns = Der Kapitän ist der Täter**
- ich habe wieder Gnade ja ausgewählt und dann bestätigt
- es folgt eine Zwischensequenz
- dann muss man schnell reagieren weil sich Cocker erschießen will
- **zuerst die Pistole anklicken, dann schnell mit der linken Maustaste mehrmals hintereinander drücken und dann die Taste W drücken (sobald das W erscheint)**
- somit wird der Selbstmord verhindert
- **Errungenschaft: Nicht so voreilig Kapitän**
- **Errungenschaft: Vox populi, vox Dei**
- der Fall ist abgeschlossen

## **Fall 5 – Das Drama von Kew Gardens**

### **Baker Steet:**

- überall fliegen Bienen herum
- mit Toby sprechen und durch das Teleskop sehen
- den Brief auf dem Kamin ansehen

### **Kew Gardens - Eingang:**

- **mit Martyn Hamish sprechen**

- dann zeigt Albert Holmes und Watson den Ort wo die Pflanzen gestohlen wurden

### Kew Gardens – Seerosenhaus:

- Albert erzählt das sein Vater vor zwei Tagen hier gestorben ist
- **die Pflanzenliste (Schild) untersuchen**
- das Hinweisschild und den Ausstellungsaufbau untersuchen
- zur offen stehenden Tür gehen
- **hier die Taste T drücken**
- **die Fußspuren untersuchen und die dünne schwarze und große schwarze Spur ansehen**
- hier ist jemand gestolpert
- **die Scherben auf dem Boden untersuchen**
- **mit der Taste T die Blumenerde auf dem Boden und am Regal untersuchen und den zerbrochenen Topf untersuchen**
- **dann mit der Taste T die Tür untersuchen (beschädigte Türfläche, Türgriff und beschädigtes Türschloss)**
- die Tür wurde vom Kolonialzimmer aus aufgebrochen
- **bei den Seerosen die beschädigte Tafel und das Blut untersuchen**
- Holmes sagt er muss sich vorstellen wie es abgelaufen ist
- **die Taste F drücken und die einzelnen Schritten nummerieren**
- **Tür aufbrechen = 1, Blumentopf umwerfen = 2 und auf Beckenrand fallen = 3**
- **dann die Taste Q drücken und die Sequenz ablaufen lassen**
- durch die offene Tür ins Kolonialhaus gehen

### Kew Gardens – Kolonialhaus:

- die Pflanzen ansehen
- **in der leeren Ecke vom Raum die Taste T benutzen**
- **das Putzmittel auf dem Boden untersuchen**
- **dann den Steinsplitter auf dem Boden untersuchen (Bruchstelle und Rückseite)**
- die Fenster untersuchen und die Belüftung ansehen
- der ganze Raum wurde gründlich gereinigt
- an der Wand die Kolonialhausparameter ansehen
- **Taste B drücken: Dunne war eingesperrt + leegeräumtes Kolonialhaus = Autopsie durchführen**

### Scotland Yard:

- in die Leichenhalle gehen
- **die Leiche untersuchen**
- zuerst äußerlich
- **das Gesicht untersuchen (Augen, Nase, Mund und Stirn)**
- **Brust untersuchen**

- **linken Arm untersuchen (Haut)**
- **rechten Arm untersuchen (Haut)**
- dann die inneren Organe untersuchen
- **das Herz untersuchen (Herzblutgefäße und Herzgewebe)**
- **die Lunge untersuchen (Lungenbeschaffenheit und beschädigten Bereich)**
- **die Leber untersuchen (Leberbeschaffenheit und Lebergewebe)**
- **den Magen untersuchen (Magengewebe und Magenbeschaffenheit)**
- Dunne ist an einer Pflanzenvergiftung gestorben
- es war Mord
- **Taste B drücken: Dunne war eingesperrt + Vergiftung = Dunne wurde vergiftet**
- in die Asservatenkammer gehen
- **die Gegenstände von Dunne ansehen (Füllfederhalter, Uhr und Mitgliedsausweis)**
- **den Brief mitnehmen**

### Kew Gardens - Eingang:

- Holmes muss sich nun überall umsehen und alle die in Kew Gardens arbeiten befragen
- zuerst die Karte links beim Eingang ansehen
- hier sind alle Gebäude eingezeichnet (Anzuchthaus, Saathaus, Belüftungssystem, Kolonialhaus, Palmenhaus, Seerosenhaus, Wüstenhaus, Bürogebäude und Lager)
- am Bürogebäude links sind die beiden Türen verschlossen
- **mit Hamish sprechen und zuerst die Charakteranalyse machen und folgendes finden:**
- **kurzsichtig, billige Brille, Hände eines Gärtners, unverheiratet und dreckiger Kragen**
- dann mit Hamish sprechen
- nach dem Gespräch nach rechts gehen

### Kew Gardens – Palmenhaus:

- in den Vorraum vom Palmenhaus gehen
- hier arbeitet Albert
- **die Aufgabenliste an der Wand ansehen**
- **dann mit Albert sprechen und zuerst eine Charakteranalyse machen und folgendes finden:**
- **tieftraurig, beim Rasieren geschnitten und saubere Hände**
- **dann mit Albert sprechen und nach den Schlüsseln für die verschlossenen Türen fragen** (nach Schlüsseln kann man nur fragen wenn man vorher festgestellt hat das die Büros verschlossen sind)
- Holmes bekommt alle Schlüssel, außer für den Umkleideraum
- dann in das Palmenhaus gehen und die Palmenhausparameter ansehen
- durch das Palmenhaus gehen und bei der nächsten Tür die Seerosenhausparameter ansehen
- in das Seerosenhaus gehen und durch die Tür geradeaus zum Wüstenhaus
- die Wüstenhausparameter ansehen
- im Wüstenhaus stehen Töpfe auf einem Regal
- **einen Topf genauer ansehen und auch das Symbol auf der Unterseite**

- es gehört nicht zu Kew Gardens
- durch das Wüstenhaus nach draußen gehen

### **Kew Gardens – vor dem Wüstenhaus:**

- es riecht hier nach Rauch
- **die Taste T benutzen**
- **die Feuerstelle untersuchen**
- **hier folgendes untersuchen: zerbrochenen Topf mit Symbol auf der Unterseite, die Schutzmaske mit der angesengten Stelle, die Pflanzenreste, den Türgriff, den halb verbrannten Besen und den Bilderrahmen**
- dann den Weg weiter gehen und das Tor öffnen

### **Kew Gardens – Belüftungsanlage:**

- den Wassertank und die Belüftungsanlage ansehen
- dann zum Saathaus gehen

### **Kew Gardens – Saathaus:**

- hier ist Margaret White
- **mit Miss White sprechen, aber erst eine Charakteranalyse machen und folgendes finden:**
- **teures Parfüm, unverheiratet und arme Familie**
- **dann nach dem Diebstahl der Pflanzen fragen**
- **nach dem Gespräch den Arbeitstisch untersuchen**
- **das Buch über Navigation, das Studienbuch und die Handschuhe ansehen**
- die Belüftungsanlage untersuchen
- das Fenster öffnen
- das Saathaus verlassen und zum Anzuchthaus gehen

### **Kew Gardens – Anzuchthaus:**

- **die Tür mit dem Schlüssel öffnen und in das Anzuchthaus gehen**
- das neue Saatgut ansehen
- die Tür öffnen
- **die Büste ansehen und nehmen**
- **das Namensschild und die Bruchstelle an der Büste untersuchen**
- **das Bruchstück aus dem Kolonialhaus an der Bruchstelle einsetzen**
- es passt
- durch die nächste Tür gehen
- die Anzuchtkästen ansehen

- **den Arbeitstisch untersuchen**
- **das Notizbuch von Hamish und das Brillenetui ansehen**
- die Belüftungsanlage untersuchen und das Fenster öffnen
- **das Plakat und die Urkunde ansehen**
- **die andere Tür mit dem Schlüssel öffnen und nach draußen gehen**
- zum Bürogebäude gehen
- dort die erste Tür vom Eingang her gesehen mit dem Schlüssel öffnen

### **Kew Gardens – Büro des Direktors:**

- **den Champagner und den Wein untersuchen**
- **den Schreibtisch untersuchen (Zeitung und Brief nehmen)**
- **die Fotografie im Regal ansehen**
- dann den Safe öffnen
- es gibt eine Scheibe und mit der linken und rechten Maustaste lassen sich die Knöpfe auf der Scheibe nach außen drücken
- **zuerst die beiden Knöpfe links nach oben drücken und dann die beiden Knöpfe rechts nach oben drücken**
- **nun die nächsten drei Knöpfe links und dann rechts nach oben drücken**
- **jetzt die letzten fünf Knöpfe auf der linken Seite nach oben drücken und dann die fünf Knöpfe rechts nach oben drücken**
- der Safe ist offen
- **den Safe untersuchen**
- **zwei Briefe und einen Beschwerdebrief nehmen**
- **Taste B drücken: Miss White + Entlassung = Trennung**
- das Büro verlassen und die zweite Tür des Bürogebäudes mit dem Schlüssel öffnen

### **Kew Gardens – Labor:**

- ins Labor gehen
- **die Taste T benutzen**
- **dann den Labortisch untersuchen (Flaschenabdruck, Goldspäne, Tropfen auf dem Tisch und dem Boden)**
- das Studienbuch auf dem Kamin ansehen
- es gehört Albert
- den Chemikalienschrank untersuchen und die Chemikalien
- **den Phonograph untersuchen**
- es gibt zwei Wachszylinder
- **beide Zylinder jeweils mit dem Phonograph benutzen und dann an der Kurbel drehen**
- **den Experimentiertisch untersuchen und die Schutzanzüge im Schrank, sowie das leere Fach**
- die Tür zum Umkleideraum ist verschlossen
- Holmes knackt das Schloss (wie immer die Zylinder so drehen das die Linien übereinstimmen und diesmal noch den Zylinder rechts nach links in die richtige Lücke

- schieben)
- in den Umkleideraum gehen

### Kew Gardens – Umkleideraum:

- den Schrank von Miss White untersuchen
- Brief nehmen, Diplom ansehen, Schmuckkasten ansehen, öffnen und den Schmuck ansehen, die Handtasche untersuchen und den Brief aus der Handtasche nehmen
- Taste B drücken: Miss Whites Familie + Miss White und Dunne = soziale Lage ?
- dann Alberts Schrank untersuchen
- die Taste T benutzen und die Fotografie untersuchen
- die Bücher ansehen und das Ablehnungsschreiben
- jetzt noch den Schrank von Hamish untersuchen
- die Chemiebücher ansehen, den Brief nehmen, die Botanikzeitschriften ansehen und die Fotografie ansehen, auch die Rückseite

### Baker Street:

- bei den Enzyklopädien unter Botanik nach seltenen Pflanzen suchen, giftige Varianten
- bei den Forschungsberichten unter Symbole die göttliche Gesellschaft suchen
- bei den Forschungsberichten unter Symbole nach Lieferanten Londoner Gärten suchen
- bei den Zeitungen unter 1889 nach Skandal der göttlichen Gesellschaft suchen
- Taste B drücken: tödliche Pflanzen gestohlen + Vergiftung = Diebstahl und Mord
- zur göttlichen Gesellschaft fahren

### Göttliche Gesellschaft:

- über die Brücke gehen und nach links
- zu der großen Glocke gehen
- die Taste T benutzen und die Scherben auf dem Boden untersuchen
- die Decke hinter dem Stein untersuchen
- Holmes entfernt die Decke und darunter liegen Blumentöpfe
- einen Blumentopf nehmen und drehen und das Symbol auf dem Boden ansehen
- es ist das Symbol von Kew Gardens
- den Weg weiter gehen und am Tempel vorbei wieder in Richtung Brücke gehen
- zum Guru gehen
- mit dem Guru sprechen und zuerst eine Charakteranalyse machen und folgendes finden:
- Tätowierung, Chemierfahrung und Schwielen an den Händen
- dann nach Kew Gardens fragen (Taste Q = Kew Gardens Symbol) und ob sie sich umsehen dürfen
- der Guru sagt das sie eine Frage beantworten müssen
- die Antwort lautet Gottkönig Trewan (Taste Q drücken)

- Holmes bekommt den Schlüssel für den Tempel
- **Taste B drücken: göttliche Gesellschaft hat gestohlen + tödliche Pflanzen = teilweise Diebstahl**
- zum Tempel gehen
- die Tür mit dem Schlüssel öffnen
- **in den Tempel gehen**
- rechts an der Wand die Liste der Wohltäter ansehen
- links den Drogentisch ansehen und den Löffel benutzen
- durch die Tür auf der linken Seite gehen
- hier sind viele Pflanzen, die in Käfigen stehen
- alle Käfigtüren öffnen und die Pflanzen ansehen
- **die drei gefährlichen Pflanzen mitnehmen**
- in einem Käfig sind Raupen
- **die Raupen mitnehmen**
- den Raum verlassen
- mit dem Adepten sprechen
- zur Tür auf der rechten Seite gehen
- **die Tür ist geschlossen und Holmes muss das Schloss knacken**
- diesmal gibt es links und rechts Zylinder die man an den richtigen Stellen zur Mitte schieben muss
- wenn das Schloss geknackt ist in den Raum gehen
- die Opiumkugeln und das Opiumtablett ansehen
- den Experimentiertisch ansehen
- **den Chemikalienschrank untersuchen und die Flaschen ansehen**
- dann den Tempel verlassen
- **zurück zur Baker Street und dort Toby holen**

### **Kew Gardens:**

- es geht mit Toby im Labor weiter
- **einfach der grünen Spur folgen bis zu einem Versteck bei der Mauer**
- dort findet Toby eine vergrabene Flasche
- **die Flasche untersuchen und die chemische Substanz ansehen**
- **zu Albert gehen und ihn nach der Marine fragen**
- **Taste Q = Alberts Hoffnung**
- **dann zu Hamish gehen und ihn nach Kew Gardens fragen**
- **Taste Q = Fotografie mit Vater**
- **nach der Büste fragen**
- **Taste Q = Bruchstück einer Büste**
- **Taste B drücken: Alberts Ambition + Alberts Demütigung = Alberts Motiv**

### **Baker Street:**

- zum Analysetisch gehen
- **die Flasche untersuchen**
- **die Pipette nehmen und damit etwas aus der Flasche nehmen und ins Reagenzglas tun**
- **ein Reagenzglas nehmen und untersuchen (riechen und schmecken)**
- **den Bunsenbrenner benutzen um die Flüssigkeit zu erhitzen**
- es entstehen weiße Kristalle
- Holmes lässt sich von Watson eine Flasche geben
- **die Pipette mit dem Reagenz benutzen und dann mit dem zweiten Reagenzglas**
- **die Flüssigkeit färbt sich rot**
- **das Reagenzglas nehmen und untersuchen**
- es handelt sich um Düngemittel
- **Taste B drücken: Verdächtige Zutat + Vergiftung = mit Pflanzen experimentieren**
- **zur göttlichen Gesellschaft fahren und dort aus dem Chemikalienschrank das Alcaloid nehmen**
- dann wieder zurück zur Baker Street
- **am Analysetisch das Experiment mit den Pflanzen machen**
- die drei Pflanzen stehen auf dem Tisch
- links: Carlina, in der Mitte: Dionaea und rechts: Florem
- zuerst die Raupen mit allen drei Pflanzen benutzen
- dann das Alcaloid mit allen drei Pflanzen benutzen
- jetzt müssen die drei Pflanzen richtig angeordnet werden
- **links: Dionaea, in der Mitte: Carlina und rechts: Florem**
- **nun das Alcaloid mit Florem benutzen und dann die Raupe mit Carlina**
- aus der Pflanze rechts kommt eine Giftwolke
- **Taste B drücken: Verschwundene Pflanzen + tödliche Präzession = Sekte nicht verwickelt**
- zu Kew Gardens fahren

## Kew Gardens:

- **mit Hamish sprechen**
- fragen wie der Mordtag ablief
- **dann zu Albert gehen und mit ihm über den Tag sprechen**
- **zum Schluss noch mit Miss White über den Tag sprechen**
- dann sind Holmes und Watson wieder im Seerosenhaus
- **die Taste F drücken und ins Kolonialhaus gehen**
- **hier den Vorgang Sporen einatmen als Punkt 1 markieren und dann aus den Raum fliehen als Punkt 2 markieren**
- **die Taste Q drücken um die Sequenz abzuspielen**
- ein Experiment mit der Belüftungsanlage sollte durchgeführt werden
- **im Kolonialhaus die Belüftungsklappe öffnen**
- **Taste T drücken**
- **dann dem gelb markierten Rohr folgen bis zur Belüftungsanlage**
- **dort die Belüftungsanlage starten**
- **das Getriebe auf off stellen, Power anschalten, Motor anschalten und Getriebe**

- **anschalten**
- weiter mit der Taste T dem Rohr folgen
- im Saatraum den Hebel benutzen
- dann im Anzuchraum das Fenster öffnen und den Hebel benutzen
- jetzt geht Holmes zu Watson
- das Experiment hat funktioniert
- die Taste B drücken: Hamishs Wut + neuer Direktor = Hamishs Motiv
- Belüftungssystem + tödliche Präzession = Hamishs Gelegenheit
- Dunne wurde vergiftet – Sekte nicht verwickelt – Hamishs Motiv – Hamishs Gelegenheit = Hamish ist schuldig
- Hamish sollte verhaftet werden
- Taste B drücken: Miss Whites Studium + tödliche Präzession = Miss White ist unerfahren
- Tödliche Präzession + Albert = Albert ist unerfahren
- zu Scotland Yard fahren

### Scotland Yard:

- ins Büro von Lestrade gehen
- mit ihm sprechen
- er wird Hamish verhaften lassen
- Zwischensequenz

### Kew Gardens:

- Holmes geht in das Palmenhaus
- hier hat sich Hamish erhängt
- die Leiche untersuchen
- den Brief nehmen
- den Hals untersuchen
- die Füße untersuchen
- den linken Fuß untersuchen
- es ist ein Klumpfuß
- Taste B drücken: Klumpfuß + Hamishs Geständnis = handelte Hamish allein = mit Lestrade sprechen
- Holmes spricht mit Lestrade
- es muss eine Zeitachse erstellt werden
- es erscheint eine Tabelle
- darunter sind Bilder von den Personen und dahinter steht ein Text
- Bild mit Montague Dunne auf 9:50 Uhr setzen (Dunne im Wüstenhaus) und auf 10:30 Uhr (Dunne wird vergiftet)
- Bild mit Martyn Hamish auf 9:40 Uhr setzen (Dunne + Hamish im Hinterhof), 9:50 Uhr (war im Saathaus) und auf 10:10 Uhr (Hamish kommt von Miss White)
- Bild von Albert Dunne auf 9:30 Uhr setzen (trifft Hamish und Vater) und auf 10:10

- **Uhr (sieht Hamish von White kommen)**
- **Bild von Miss White auf 10:00 Uhr (unterhält sich mit Hamish) und 10:40 Uhr (geht zu Albert und Hamish ins Seerosenhaus)**
- **mit der Taste W die Sequenz ablaufen lassen**
- 10:20 hat jemand die Tür zum Kolonialhaus geschlossen
- Miss White hatte 20 Minuten Zeit dafür
- **Taste B drücken: Hamishs Zeitachse + White Zeitachse = White hatte Zeit**
- **Alberts Zeitachse + Hamishs Zeitachse = Albert kein Komplize = White ist Komplizin**
- ich habe mich wieder für Gnade entschieden und bestätigt
- es folgt eine Zwischensequenz
- **Holmes spricht mit Miss White**
- die will sich mit Gift umbringen
- **man muss 3x schnell die Taste W drücken, damit Holmes einen Schritt nach vorn macht**
- **dann erscheint der blaue Kreis**
- **den blauen Kreis auf die Hand mit dem Gift bringen und anklicken**
- dann wird Watson Miss White die Flasche mit Gift aus der Hand schlagen
- **Errungenschaft: Selbstmord ist keine Option**
- der Fall ist abgeschlossen
- **Errungenschaft: Eine tödliche Blume**

## **Fall 6 – Schüsse bei Mondlicht**

### **Baker Street:**

- Holmes und Watson sind zu einem Dinner eingeladen
- da kommt Wiggins und sagt das sein Bruder verhaftet wurde
- Holmes übernimmt den Fall
- **mit Toby sprechen**
- **Errungenschaft: Hundefreund**
- **die Post auf dem Kamin ansehen**
- den Brief nehmen

### **Half Moon Street:**

- in die Seitenstraße zum Tatort gehen
- **mit Constable Marrow sprechen**
- **die Leiche Kenneth Butler ansehen**
- **die Taste T drücken und das Holzstück untersuchen**
- den Kopf untersuchen und die Kopfwunde
- **die linke Tasche untersuchen**
- da ist ein Schlüssel drin
- **den Schlüssel nehmen**

- **dann die Leiche von Brian Vercotti untersuchen**
- die Hand untersuchen und das Tattoo
- die andere Hand untersuchen
- die Wunde untersuchen
- den Kopf untersuchen
- dann zu Mr. Turner gehen, der an der Tür steht
- **mit Mr. Turner sprechen**
- zuerst eine Charakteranalyse machen und folgendes finden:
- **hinkt, Kriegsveteran, armes Leben**
- dann mit ihm über alles sprechen
- **Taste B: Dunkles Fenster + Mr. Turners Aussage = Widersprüchliche Aussagen**
- **nochmal mit Mr. Turner sprechen wegen der widersprüchlichen Aussagen**
- **Taste Q drücken: Turners Aussage**
- in die Wohnung von Turner gehen
- **die Feuerstelle ansehen**
- **Taste T drücken und die verbrannten Seiten untersuchen**
- es ist nichts mehr zu lesen
- das Feuer untersuchen
- das Bücherregal untersuchen
- **den Gehstock untersuchen**
- **das abgebrochene Holzstück vom Tatort passt perfekt an den Gehstock**
- **den Küchentisch untersuchen und die Taste T drücken**
- **nun das zerschnittene Papier untersuchen und das Küchenmesser**
- **das Fenster untersuchen und öffnen**
- **die beiden Leichen ansehen**
- **das Bett im Schlafzimmer ansehen**
- **die Taste F drücken und den korrekten Ablauf festlegen**
- dann die Sequenz mit der Taste Q abspielen
- **die Reihenfolge lautet: steht auf, geht ans Fenster, geht zu den Leichen, legt Stock ab, schneidet Papier, wirft etwas ins Feuer**
- **das Bücherregal mit der Taste T ansehen**
- **das Buch mit den Fingerabdrücken untersuchen**
- im Buch ist ein Schmuckstück
- **das Schmuckstück untersuchen**
- die Widderköpfe untersuchen
- **mit Mr. Turner sprechen (Weg zum Fenster)**
- **Taste Q drücken: Turners Hinken**
- mit der Wahrheit konfrontieren
- **Taste Q drücken: Antiker Armreif**
- die Wohnung verlassen
- zum Ende der Straße gehen
- dort steht Polly
- mit ihr sprechen
- den Karren mit dem Spiegel darauf ansehen

## Scotland Yard:

- nach dem Gespräch mit Lestrade in die Asservatenkammer gehen
- die Gegenstände von Leighton untersuchen
- Zigaretten und Uhr untersuchen
- **den Revolver untersuchen (Trommel untersuchen, Arretierung öffnen, Patronen untersuchen)**
- Taste B drücken: Leightons Revolver + zwei Opfer = Doppelmord und Leightons Revolver + unterschiedliche Schüsse = gleichzeitige Schüsse oder Schussposition
- zum Verhörraum gehen
- **mit Leighton sprechen**
- **zuerst eine Charakteranalyse machen und folgendes finden:**
- **aufgewachsen auf der Straße, Büroangestellter, hat Straftat begangen, Hitzkopf**
- **nach seiner Geschichte fragen**
- **Taste Q: Westgate Insassen**
- **nach Vercotti fragen**
- **Taste B: Alte Bekannte + keine Beute = persönliches Motiv**
- **Taste B: Leightons Aussage + übereinstimmende Aussage = Phantasiemann**

## Half Moon Street:

- **Taste T drücken und einen Schützen auswählen**
- dann die Wand ansehen
- das Licht reicht nicht um alles sehen zu können
- **den langen Stab nehmen, der an der Wand steht**
- **den hinteren Mann als Schützen auswählen und die Wand untersuchen**
- **das Einschussloch an der Wand ansehen**
- Taste B: Leightons Aussage + dritter Schuss = verschwundener Mann
- **mit Constable Marrow sprechen**
- der versteckt sich und Holmes soll ihn finden
- er muss ihn 3x finden
- **das erste Mal findet er ihn fast am Ende der Gasse bevor es rechts zu den Leichen geht**
- **das zweite Mal findet er ihn in der ersten Nische links**
- **das dritte Mal findet er ihn fast am Ende der Straße (vor der Whitechapel) auf der linken Seiten**
- damit steht fest das man sich nicht verstecken kann
- **Taste B: Leightons Aussage + sichtbare Ecken = Hoch die Wand**
- **Taste B: Zwei Opfer + dritter Schuss = Schusswechsel oder Doppelmord**
- **Taste B: Leightons Revolver + übereinstimmende Aussage = erdrückende Beweislast**
- **Taste B: Schusswaffe + Phantasiemann + Doppelmord + erdrückende Beweislast + persönliches Motiv = Doppelmord**

## Baker Street:

- im Archiv unter Enzyklopädien in der Rubrik Kunst nach Britischem Museum suchen und dort lesen das der Armreif zu den hellenistischen Schätzen gehört
- dann bei den Zeitungen unter 1885 den Artikel über die hellenistischen Schätze lesen
- jetzt kann Holmes zum Pfandhaus gehen

### Pfandhaus:

- die Tür ansehen
- **den Schlüssel benutzen und ins Pfandhaus gehen**
- das Regal untersuchen
- **die Kletterausrüstung nehmen**
- dann die Thekentür öffnen und das Regal dahinter untersuchen
- **die Leuchtpistole nehmen**
- die Theke untersuchen
- **die linke Schublade öffnen und die Halskette untersuchen**
- **den Brief lesen**
- **die rechte Schublade öffnen und das Geschäftsbuch ansehen**
- **Taste B: Mr. Butlers Schmuck + zwei Opfer = Raubmord oder persönliches Motiv**

### Half Moon Street:

- **mit Constable Marrow sprechen**
- er soll helfen eine Szene nachzustellen
- Taste F drücken
- **an der Wand im Schatten einen Punkt in der Mitte der Wand wählen**
- **jetzt muss man die Taste D drücken und dann schnell die linke Maustaste hintereinander drücken bis der rote Kreis auf dem weißen Kreis liegt und angezeigt wird das man Taste A drücken soll**
- also **Taste A drücken und wieder Maustaste hintereinander drücken bis man Taste D drücken kann**
- das wiederholt sich bis Holmes sagt das er an der Wand hängt
- die Tür öffnen und auf den Speicher gehen
- **den Speicher und die Glasscherben untersuchen**
- **das eingeschlagene Fenster untersuchen**
- **Taste T drücken und die schwarzen Fasern untersuchen**
- das Fenster untersuchen
- **Taste B: Leightons Aussage + Wandkletterer = erdrückende Beweislast oder Leighton ist unschuldig**

### Baker Street:

- **am Analysetisch die schwarzen Fasern untersuchen**
- **das Mikroskop scharf stellen und die Fasern untersuchen**

- **die Haare untersuchen**
- es sind Fasern von einem großen exotischen Tier
- **Taste B: Haar eines exotischen Tieres + Wandkletterer = Zirkusakrobat**
- **Taste B: Zirkusakrobat + gleichzeitige Schüsse + Schusswechsel + Leighton ist unschuldig + Raubmotiv = in Luft aufgelöst**

### **Half Moon Street:**

- **mit Wiggins sprechen**
- er soll einen Zirkus finden

### **Baker Street:**

- Wiggins kommt mit einem Plakat vom Zirkus
- **das Elefantenbild untersuchen**
- **Zirkus Duval ansehen**

### **Zirkus Duval:**

- Holmes kommt nicht in den Zirkus, aber er erfährt das ein Schlossknacker gesucht wird

### **Baker Street:**

- in das Zimmer von Holmes gehen
- den Schrank öffnen
- **die Sachen für den Bandit wählen und dann den Schminktisch benutzen**
- **dort Haare und den Bart auf 12 stellen**

### **Zirkus Duval:**

- Holmes darf jetzt in das Zelt gehen
- in das große Zelt gehen
- Zwischensequenz
- **die Fässer untersuchen und den Riss**
- **die Farbe untersuchen**
- **Taste T drücken und das Emblem untersuchen**
- **gegen den Riss schlagen und das Pulver untersuchen**
- **die Fässer und die Druckerpresse untersuchen**
- **das Plakat und das Bild von dem Mann untersuchen**
- **den Slogan und die leeren Blätter untersuchen**
- dann kommt Foley

- Charakteranalyse machen und folgendes finden:
- **gesicherter Safe, Krimineller, Akrobat, gestohlene Antiquität, frische Verletzungen**
- **Errungenschaft: Methodischer Mensch** (wenn man bei allen Personen Charakteranalyse gemacht hat)
- **Taste B: Foleys Revolver + antiker Ring = Mann im Jacket**
- **jetzt das Schloss ansehen und knacken**
- dann mit Foley sprechen
- **Taste Q: Verhafteter Dieb**

### Nothing Hill Herrenhaus:

- **die Tür ansehen und das Schloss knacken**
- ins Haus gehen und den Safe suchen
- in das Zimmer rechts gehen
- das Bücherregal ansehen und die Bücher auf dem Fußboden
- **das Bücherregal bewegen** (verschieben)
- dahinter ist der Safe
- **das Schloss ansehen und knacken**
- es gibt noch ein zweites Schloss und dazu wird der Schlüssel von Foley benötigt
- jetzt müssen alle Fluchtwege versperrt werden
- in den nächsten Raum rechts gehen
- das ist die Küche
- **die Tür ansehen** und Taste F drücken
- dann die Tür zur Küche ansehen
- **den Herd ansehen und das Seil darauf**
- **den Stuhl ansehen und nehmen**
- **den Stuhl mit der Küchentür benutzen**
- diese ist nun blockiert (mit Taste F überprüfen)
- weiter nach rechts in den Flur gehen
- **das Fenster ansehen**
- **den Schrank daneben ansehen**
- **den Schrank vor das Fenster schieben**
- der Fluchtweg ist blockiert
- die Treppe nach oben gehen
- **das Fenster ansehen**
- **dann die Treppe ansehen**
- **den Tisch ansehen und die Perlenkette vom Tisch nehmen**
- **dann wieder die Treppe ansehen und die Perlen von der Perlenkette auf dem Treppenabsatz verstreuen**
- nach unten gehen und in die Küche
- **dort das Seil nehmen**
- dann in den Raum mit dem Safe gehen
- **hier den Kronleuchter ansehen**
- **das Seil daran festmachen**
- **das andere Seilende mit dem Hammer benutzen**

- **dann den Kronleuchter aufhängen**
- in der Ecke beim Regal steht ein Teppich
- **den Teppich nehmen**
- in die Küche gehen
- **hier die Bodenluke öffnen**
- **dann den Teppich über die Bodenluke legen**
- mit Taste F überprüfen
- jetzt sind alle Fluchtwege versperrt
- **Errungenschaft: Häusliche Unfälle**
- es folgt eine Zwischensequenz
- den Safe mit dem Schlüssel öffnen
- **dann Taste B drücken: Lange verschwundene Schätze + Schatz im Safe = Versteckte Kunst**
- **in Luft aufgelöst + versteckte Kunst = Foleys Rache**
- **Foley ist schuldig**
- **ich habe mich wieder für Gnade entschieden und bestätigt**
- Zwischensequenz
- eine Entscheidung treffen:
- **die Zigarette in den Wassereimer werfen** (oder mit dem Schwarzpulver benutzen)
- Zwischensequenz
- **nun die Entscheidung bestätigen**
- **Errungenschaft: Schuldige Bruderschaft**
- **Errungenschaft: Mann von Charakter (wenn man sich z.B. immer für Gnade entschieden hat)**
- **Errungenschaft: Genug Schuld und Sühne**
- **Errungenschaft: Ich rate nie (wenn man alle Fälle 6 Fälle erfolgreich abgeschlossen hat)**
- **Errungenschaft: Der Geist ruht nie (wenn man alle möglichen Schlüsse gezogen hat)**
- **Errungenschaft: Perfektionist (wenn man alle Errungenschaften bekommen hat)**

**ENDE!!!**

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**  
 geschrieben am 20.11.2024

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

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