# Komplettlösung – The Testament of Sherlock Holmes

## von Kerstin Häntsch

Wenn man das Spiel bei Steam spielt gibt es wie fast immer auch Errungenschaften. Die Geschichte beginnt mit drei Kindern, die auf dem Dachboden ein Buch finden. In dem Buch geht es um den letzten Fall von Sherlock Holmes. Am Anfang des Spieles wird die Bedienung erklärt. Man folgt einfach den Anweisungen. Sollte man für die Steuerung der Personen statt der W, A, S, D Tasten eine andere Belegung bevorzugen, dann sollte man diese erst nach der Einführung ins Spiel ändern. Ich hatte die Pfeiltasten für die Bewegung angegeben, aber in der Einführung ging es nicht weiter, weil dort immer die W, A, S, D Tasten standen. Erst nachdem ich die Tastenbelegung wieder geändert hatte, konnte ich die Einleitung zum Spiel machen. Danach habe ich dann wieder auf die Pfeiltasten umgestellt. Das hat funktioniert. Über das Inventar hat man zu allem Zugriff, auch zu den Dokumenten und Schlussfolgerungen. Das Inventar kann man mit der Taste I aufrufen. Mit der Taste ESC kommt man zum Menü und zum Speichern. Wichtig ist es sich alle Gegenstände im Spiel genau anzusehen und auch Orte und mit Personen zu sprechen, sonst kann es passieren das man nicht weiterkommt, weil ein Hinweis fehlt.Wenn bei den Schlussfolgerungen die Farbe grün zu sehen ist, dann ist alles richtig. Wenn die Lupe grün eingefärbt zu sehen ist, dann hat man alles an dieser Stelle untersucht. Viele Dinge kann man erst mal nur ansehen und später dann untersuchen, wenn man bestimmte Hinweise erhalten hat. Die Lösung ist für die Einstellung: normal geschrieben. Wenn man die Hilfe (sechster Sinn) 15x benutzt, erhält man eine Errungenschaft. Wenn man den Reverend erpresst, den Kindern auf dem Friedhof droht und Danny mit Gesundheitsamt und Polizei droht, bekommt man die Errungenschaft: Erpresser. Wenn man alle Minirätsel löst und nicht überspringt, dann bekommt man eine Errungenschaft.

# Anfang

## beim Marquise:

- zuerst folgt man den Anweisungen, um die Bedienung für das Spiel zu lernen
- die Klingelschnur ansehen
- die Gegenstände auf dem Kamin ansehen
- die zwei Stellen vor dem Kamin ansehen
- den Schrank ansehen
- die Kerze auf dem Teppich und das Aquarium ansehen
- den Raumteiler und die Tür ansehen
- der Inspektor erscheint
- es gibt eine Zwischensequenz
- **Errungenschaft: Elementar**

## Baker Street:

- Watson sagt zu Holmes das er die Zeitung lesen soll
- **Holmes liest die Zeitung**

- dann erscheint der Inspektor
- mit ihm sprechen (Verleumdung, Halskette, Marquise, Untersuchen)
- die Halskette nehmen und drehen
- **3 Stellen mit der Lupe betrachten um festzustellen das die Halskette eine Fälschung ist** (graue Perle, kleine Perle, drei gelbe Perlen)
- jetzt wechselt man zu Watson
- zum Schreibtisch gehen
- **die Karte nehmen**
- auf der Karte die Diözese Knightsbridge anklicken

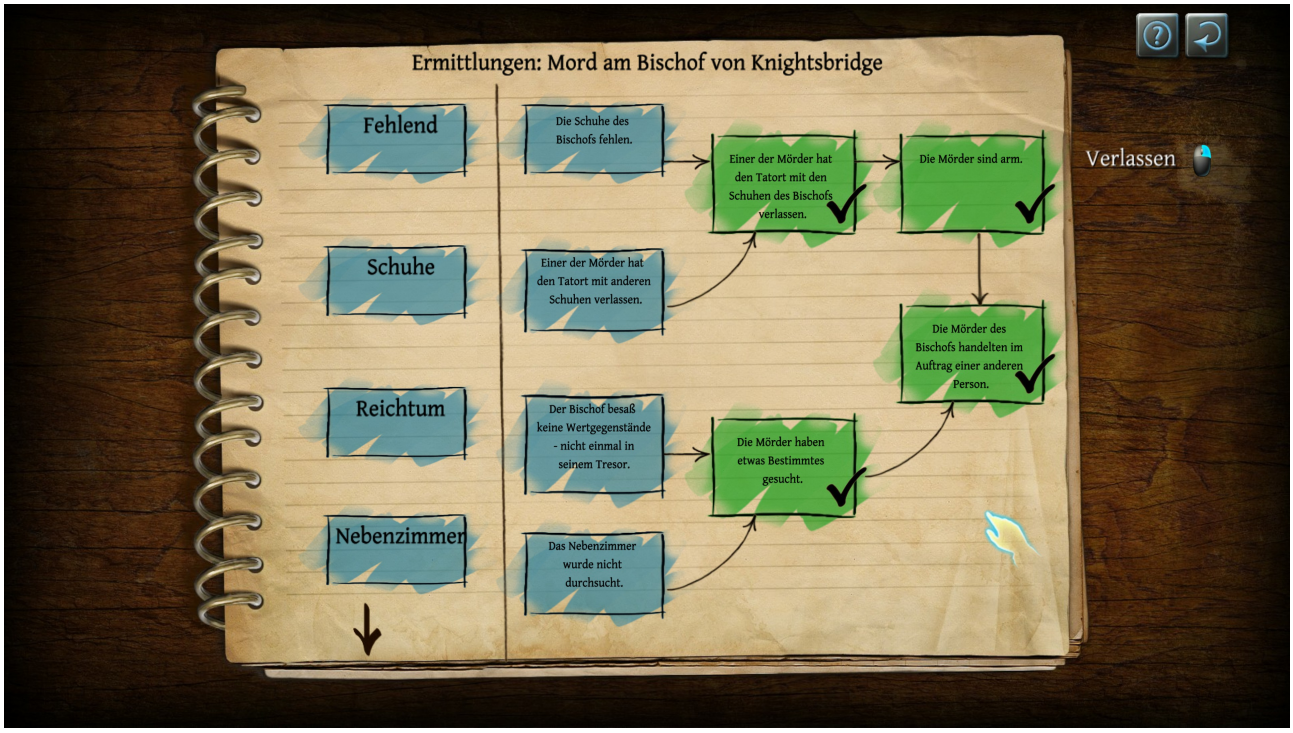
# Kapitel 1

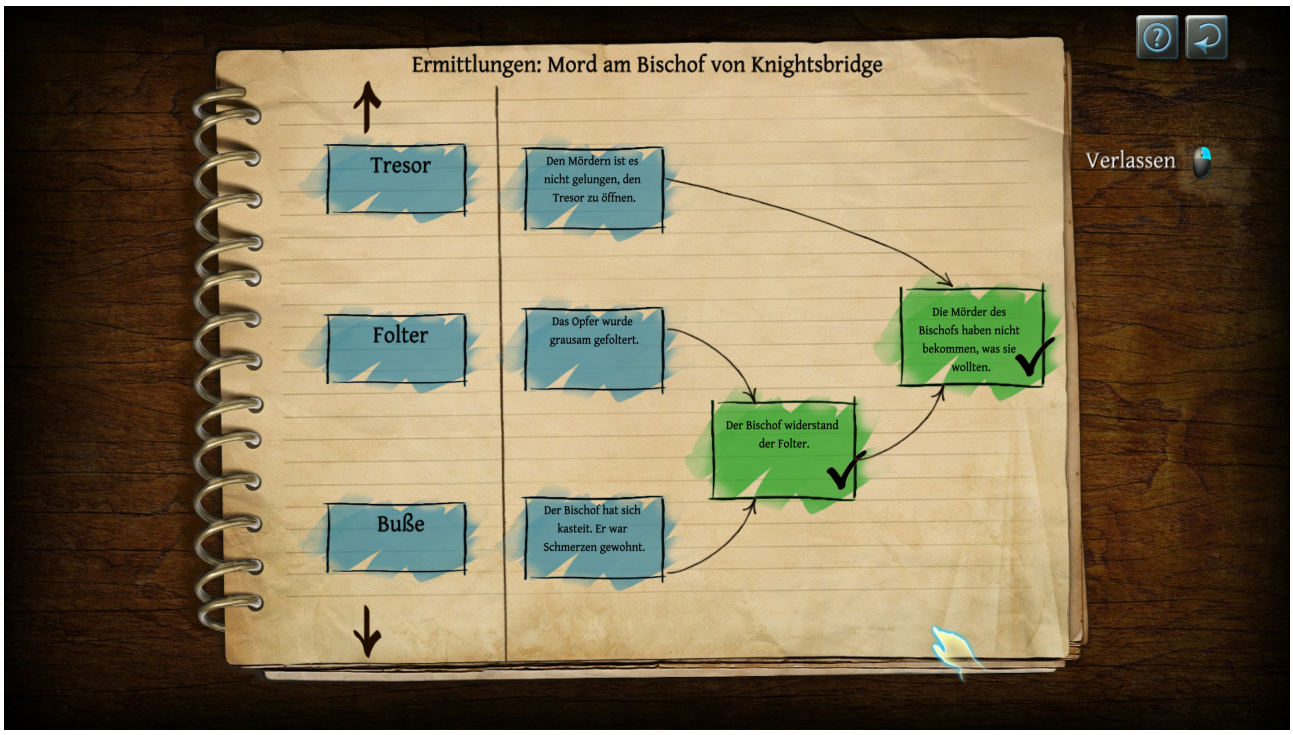
## Diözese Knightsbridge:

- der Bischof wurde ermordet
- es wird die Ermittlungsakte angezeigt
- auf „Reichtum“ klicken und dann die Ansicht verlassen
- es geht mit Holmes weiter
- er sieht sich erst einmal gründlich um
- den Briefbeschwerer und die Whiskyflasche ansehen
- die zerbrochene Flasche auf dem Boden ansehen
- den Bischof ansehen
- auf dem Boden liegt ein Finger
- **den Finger nehmen**
- die Füße ansehen und das Seil
- **das Seil nehmen**
- die Fessel an den Beinen ansehen
- die Verbrennungen an den Beinen ansehen
- das Gesicht ansehen
- den Oberkörper ansehen
- beide Hände ansehen
- den Arm und den Bauch ansehen
- wenn man alles am Körper des Bischofs angesehen hat, erscheint die Lupe an den Stellen grün
- den Ofen ansehen und die zerbrochen Flasche auf dem Boden
- **die zerbrochene Flasche nehmen**
- das Porträt auf dem Schrank ansehen
- den Schrank öffnen
- die Peitsche und den Bußgürtel ansehen
- **die Nadel vom Bußgürtel nehmen**
- den Tresor ansehen
- der ist verschlossen
- die Ansicht verlassen
- die Spuren auf dem Boden ansehen
- **das Maßband mit allen Schuhabdrücken benutzen und so feststellen welche Größe die**

**Schuhe haben**

- **die Lupe mit allen Schuhabdrücken benutzen**
- beim Abdruck oben links einen Stein finden und feststellen das die Schuhe abgenutzt sind
- beim Abdruck unten rechts feststellen das es ein teurer Schuh ist
- die Ansicht verlassen und die Fragen beantworten (3 Personen, einer trug andere Schuhe)
- es folgt eine Zwischensequenz
- **das Skalpell vom Tisch nehmen**
- die Tür zum Nebenraum öffnen
- sie ist verschlossen
- die Tür zum Raum vom Bischof öffnen
- das Bett ansehen und den Raum wieder verlassen
- mit Watson sprechen und **die Ermittlungsakte ansehen**
- nun alle Themen anklicken und die Fragen richtig beantworten (siehe nachfolgende Bilder)



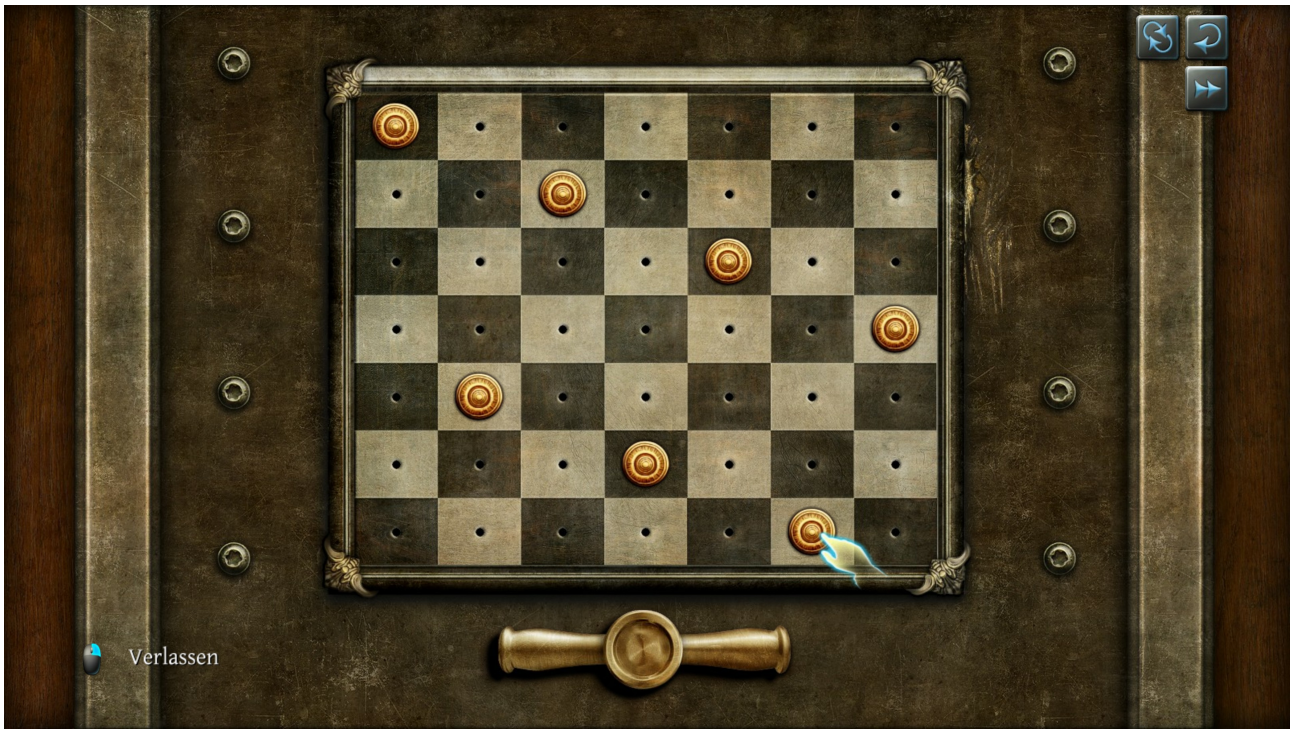



- Watson geht mit dem Reverend zur Polizei
- Holmes ist allein und kann sich nun die Tür zum Nebenraum genauer ansehen
- **die Nadel mit der Tür benutzen**
- es erscheint das Schloss und man sieht oben eine Linie
- die Nadel kann in mehreren Teilen (3) angewählt und dann nach oben oder unten verbogen werden
- die Nadel muss so aussehen wie die Linie die zu sehen ist
- zuerst den Teil in der Mitte nach oben biegen
- dann den ersten Teil nach unten biegen
- den mittleren Teil noch mal nach oben biegen und den rechten Teil auch nach oben biegen
- wenn alles richtig war, öffnet sich die Tür
- in den Raum gehen
- das Tintenfass ansehen
- **die zugedeckte Statue ansehen**
- darunter ist ein Pferd (Schachfigur)
- da befindet sich eine Nachricht
- **die Nachricht nehmen und lesen**
- **den Tintenfleck auf dem Boden ansehen und den Teppich umschlagen**
- **den zweiten Tintenfleck auf der anderen Seite ansehen und den Teppich umschlagen**
- **dann den Teppich zur Seite schieben**
- darunter sind Fliesen mit einem Schachbrettmuster
- **die Fliesen ansehen**
- **das Pferd mit den Fliesen benutzen**
- auf der Fliese oben links steht die Figur (Pferd)
- jetzt muss man das Pferd einmal auf alle Fliesen bewegen und das indem man die Figur entweder zwei Felder nach vorn und ein Feld zur Seite schiebt oder ein Feld nach vorn und zwei Felder zur Seite

– nun setzt man die Figur in der folgenden Reihenfolge auf die Felder (1-25)

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **1** | **12** | **7** | **14** | **25** |
| **6** | **15** | **2** | **19** | **8** |
| **11** | **20** | **13** | **24** | **3** |
| **16** | **5** | **22** | **9** | **18** |
| **21** | **10** | **17** | **4** | **23** |

– die letzte Bodenplatte ist die Platte oben rechts
– **dort das Messer mit der Platte benutzen**
– Holmes findet einen versteckten Brief
– **den Brief lesen**
– den Nebenraum verlassen
– Watson und der Reverend sind zurück
– Zwischensequenz
– **Holmes erpresst den Reverend** und bekommt die Teile für den Tresor
– **den Tresor ansehen**
– **dann die Stecker wie auf dem Bild anordnen**



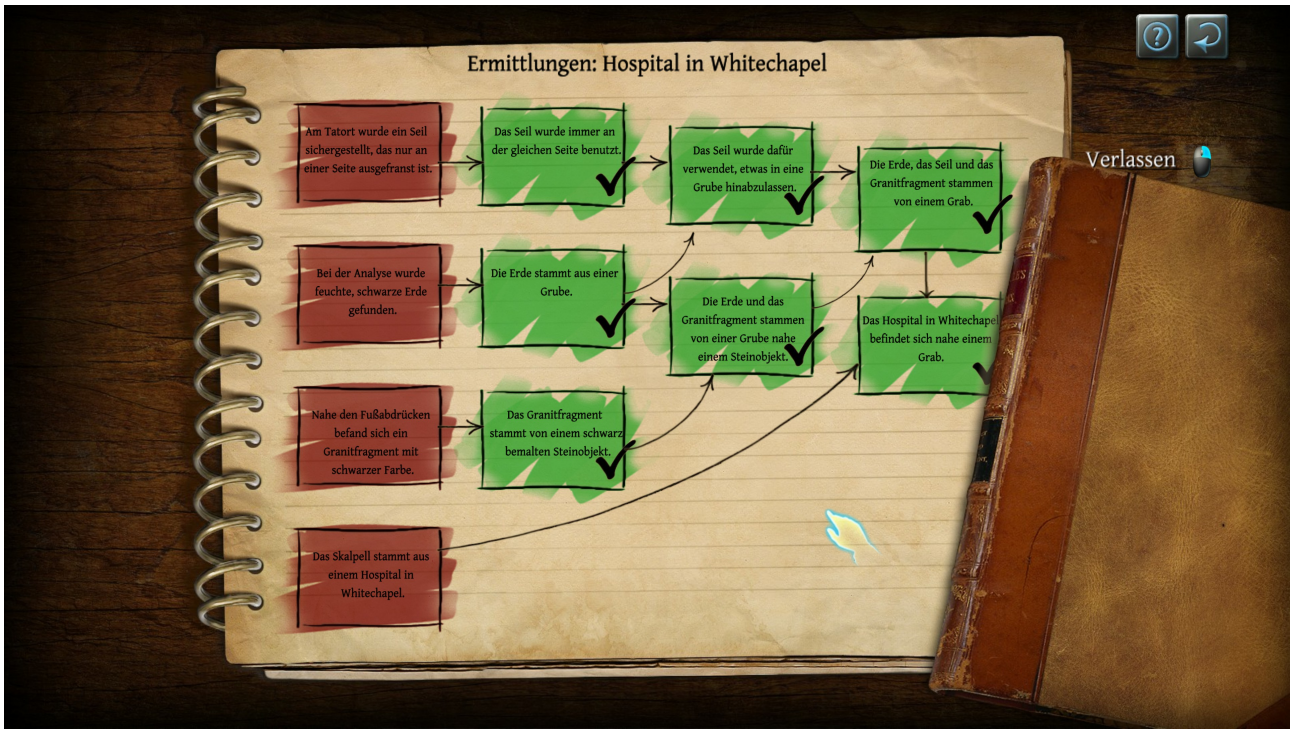

– den Griff drehen und der Tresor ist offen
– **Errungenschaft: Tresorknacker**
– nun geht es zurück zur Baker Street

# Baker Street:

- Holmes sagt das die Hinweise analysiert werden müssen
- **die zerbrochene Flasche mit dem Tisch mit den Reagenzgläsern benutzen**
- **die zerbrochen Flasche mit den Reagenzgläsern benutzen**
- in dem Reagenzglas mit dem Fragezeichen ist die unbekannte Substanz
- unten den Hebel öffnen und es tropft heraus
- dann macht man dasselbe mit allen anderen Reagenzgläsern und immer wenn ein Tropfen aus einem Reagenzglas kommt, dann erscheinen in dem Behälter darunter verschiedene Farben
- nun muss man immer die Anzahl der Farben notieren
- wenn alles richtig ist, stehen die Zahlen in grün da
- es sollte dann so aussehen wie auf dem Bild

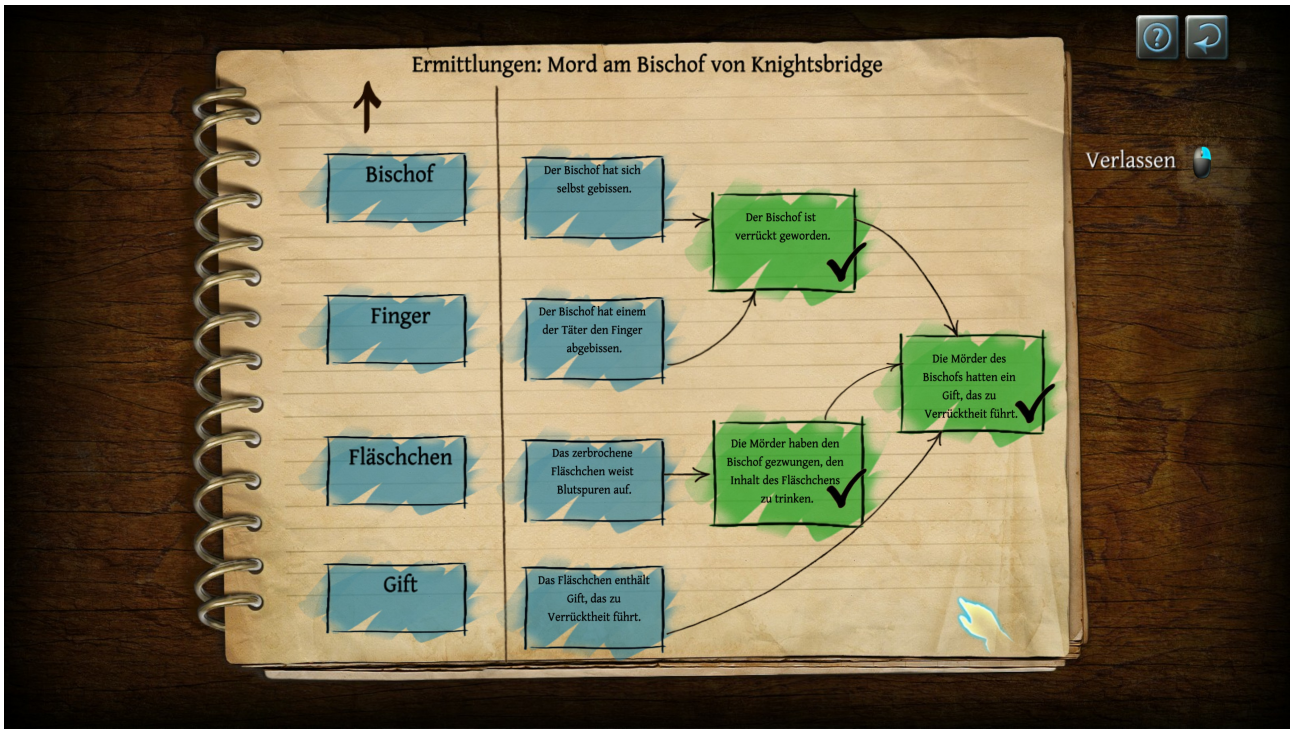
- **die Analyse der Substanz ansehen**
- man wechselt zu Watson
- **die Akte nehmen, die auf dem Schreibtisch liegt (Rattentöter)**
- **den Zeitungsartikel vom Tisch nehmen**
- die Bücherregale ansehen
- **die Waffe über der Tür ansehen, die Schreibmaschine im Zimmer von Watson ansehen und die Büste im Zimmer vom Holmes ansehen**
- **Errungenschaft: Holmesianer**
- mit Holmes über den Rattentöter sprechen
- der sitzt im Gefängnis und Holmes meint man sollte ihn dort besuchen
- die Analysen sind aber noch nicht fertig und es geht mit Holmes weiter
- **den Tisch mit der Lupe anklicken**

- **das Seil mit der Lupe benutzen**
- **dann die Pinzette 2x mit dem Seil benutzen**
- Holmes findet Erde
- **die Erde mit der Pinzette benutzen**
- die Erde ist jetzt im Inventar
- das Seil ansehen, es ist nur an einer Seite abgenutzt
- **den Finger mit der Lupe benutzen**
- **den Finger mehrmals ansehen (Spuren)**
- **das Skalpell mit den Fingernagel benutzen**
- darunter befindet sich Erde
- **die Pinzette mit der Erde benutzen**
- **den Stein mit der Lupe benutzen**
- **die Säure mit dem Stein benutzen und dann den Pinsel mit dem Stein benutzen**
- **das blutige Skalpell mit der Lupe benutzen**
- **dann Wasser und Pinsel mit dem Skalpell benutzen**
- es gibt eine Gravur auf dem Skalpell
- **die beiden Erdhaufen mit der Lupe benutzen und dann Wasser mit der Erde benutzen**
- **die Pinzette benutzen und so die Erde vermischen**
- Watson soll das Verzeichnis der Krankenhäuser holen
- es geht mit Watson weiter
- **das Verzeichnis aus dem Regal links neben dem Kamin holen**
- **das Buch auf den Arbeitstisch bei Holmes legen**
- das Buch anklicken (Tisch)
- **nun die Ermittlungsakte richtig ausfüllen** (siehe Bild) und dann das Buch anklicken




- **das Hospital 4661 beim Friedhof anklicken**

- den Bericht ansehen
- **am nächsten Tag die Ermittlungsakte fertig ausfüllen**




- **Errungenschaft: Meister Chemiker**
- **Errungenschaft: Deduktionslehrling**
- auf der Karte kann man nun neue Orte auswählen
- die Reihenfolge der Orte spielt keine Rolle

# Kapitel 2

## Whitechapel Street:

- **auf der Straße drei beliebige Personen ansprechen** und es gibt die **Errungenschaft: Begnadeter Müßiggänger**
- die Straße nach unten gehen bis auf der rechten Seite das Hospital kommt
- **ins Hospital gehen**
- **dort mit dem Arzt sprechen**
- **nach dem Skalpell fragen**
- dann das Hospital verlassen und auf der gegenüberliegenden Seite (bei der Kirche) auf den Friedhof gehen

## Whitechapel Street – Friedhof:

- Das Tor öffnen
- zu der Schubkarre gehen
- dort liegt ein Zettel
- **den Zettel nehmen und lesen**
- **die Schaufel ansehen und das Seil**
- **mit der Lupe das Seil am Schuppen mit dem Seil im Inventar vergleichen**
- beide Seile sind nur an einer Seite abgenutzt
- auf die andere Seite zu den Gräbern gehen und dort zur Werkstatt des Totengräbers
- da liegen Grabsteine
- **diese Grabsteine mit der Lupe ansehen und mit dem Stein im Inventar vergleichen**
- **die Steine stammen aus demselben Granitblock und auf beiden ist schwarze Farbe**
- **zum offenen Grab gehen**
- **die Erde im Grab mit der Erde im Inventar vergleichen**
- die Erde stammt vom selben Ort
- **alle Proben (Seil, Stein und Erde) stimmen überein**
- **den Friedhof verlassen**
- die Suppenküche vor der Kirche ansehen
- **mit dem Suppenverkäufer sprechen**
- **dann mit ihm das Würfelspiel spielen**
- man muss 36 Punkte erreichen
- man kann so oft würfeln bis man die Punkte erreicht hat oder bis der Würfel einen Totenkopf anzeigt
- würfelt man den Totenkopf, dann sind die Punkte von davor wieder weg
- man sollte bei ca. 8 – 10 Punkten, diese Punkte übernehmen und den Suppenverkäufer dann spielen lassen
- so erreicht man dann auch die 36 Punkte und gewinnt
- **Errungenschaft: Spieler**
- **dann wieder mit dem Suppenverkäufer sprechen**
- Holmes erfährt das es im Hospital eine Leichenhalle gibt
- wieder ins Hospital gehen

## Whitechappel Street – Hospital:

- **ins Hospital gehen und mit dem Arzt sprechen**
- durch den Raum bis zur Tür gehen
- die Tür öffnen und weiter gehen
- **an der Wand hängt eine Liste mit Todesfällen**
- **diese Liste ansehen**
- dann durch die nächste Tür gehen
- hier ist die Leichenhalle

- **die Schere nehmen**
- **die Jacke ansehen**
- auf der Jacke ist ein Namensschild (Kurtz)
- **die Schere mit der zugenähten Tasche benutzen**
- **dort findet Holmes zwei Schlüssel**
- **die Schere mit dem Namensschild benutzen**
- **dahinter findet Holmes einen Plan**
- **dann die Schere noch mit dem Ärmel benutzen**
- **Holmes findet einen Metallstab**
- das Hospital verlassen und zum Friedhof gehen

## Whitechappel Street – Friedhof:

- zum Schuppen gehen
- **die beiden Schlüssel und den Metallstab mit dem Schloss am Schuppen benutzen**
- **die beiden Schlüssel mit den Schlössern benutzen und die Schlüssel jeweils einmal drehen**
- **dann den Metallstab benutzen um das Schloss zu öffnen**
- in den Schuppen gehen
- **die Axt nehmen und den Zettel an der Wand ansehen**
- **dann die Axt mit der Kiste benutzen**
- in die Kiste sehen
- da gibt es einen Spalt
- **das Messer mit dem Spalt benutzen**
- darunter befinden sich wertvolle Gegenstände und eine Notiz
- **die Notiz nehmen**
- den Schuppen verlassen und zu den Gräbern auf der anderen Seite gehen
- dort ist ein Baum
- **im Baum sind Initialen eingeritzt**
- **die Inschrift Sally und John ansehen**
- **dann die Grabsteine ansehen und das Symbol bei der Inschrift vom Baum finden**
- wenn man das richtige Grab gefunden hat geht man zurück zum Schuppen
- **dort die Schaufel nehmen**
- anschließend wieder zum Grab gehen
- **die Schaufel mit dem Grab benutzen**
- **im Grab liegt eine Metallkiste**
- darauf sind die Zahlen 26344758 zu sehen
- unten rechts auf der Kiste stehen die Zahlen 78235464
- nun muss man genau diese Zahlenfolge einstellen
- es lassen sich immer zwei Zahlen nebeneinander auswählen und dann nach oben oder unten schieben
- stehen die Zahlen oben oder unten, kann man sie nach links oder rechts schieben und dann wieder in die Mitte
- man tauscht jetzt die folgenden Zahlenpaare gegeneinander aus:
- **26 mit 34**

- **34 mit 64**
- **64 mit 58**
- **58 mit 23**
- **23 mit 76**
- **65 mit 84**
- **46 mit 23**
- dann ist die Metallkiste offen
- **Errungenschaft: Zahlenliebhaber**
- **den Schlüssel nehmen**
- **den blutigen Hammer ansehen**
- **die Kerzenhalter ansehen**
- zum Schuppen gehen
- Watson bemerkt das jemand in der Werkstatt ist
- es sind zwei Kinder und ein Kind ist verletzt
- Watson will dem Kind helfen, aber Holmes will erst Antworten
- **mit den Kindern sprechen und ihnen drohen, damit sie von Kurtz erzählen**
- sie sagen das er in der Betty Street 8 wohnt
- den Friedhof verlassen
- es folgt eine Zwischensequenz
- die Straße nach unten gehen und dann rechts in die Betty Street gehen (vom Hospital aus nach unten gehen und die Straße rechts)

## Whitechappel Street – Betty Street 8:

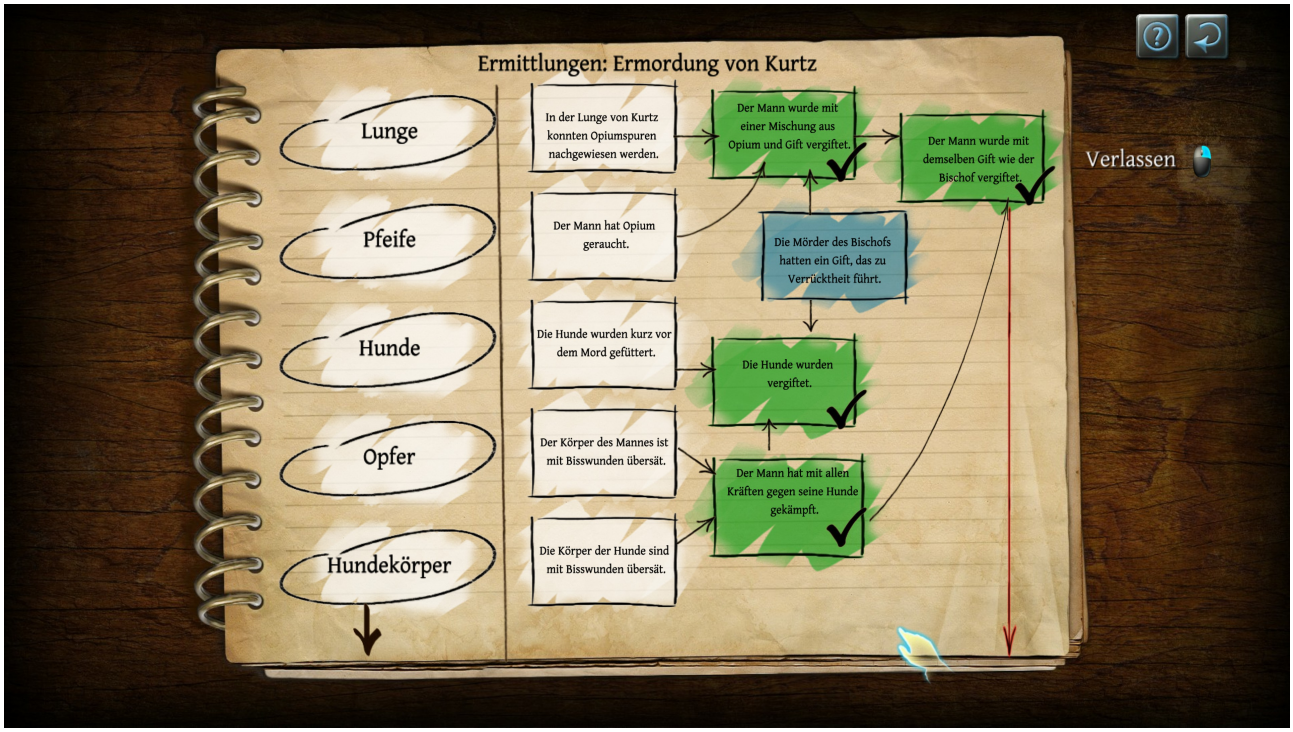
- am Ende der Straße ist die Nummer 8
- **den Schlüssel mit der Tür benutzen und in das Haus gehen**
- **überall umsehen**
- den Hundenapf, das Foto und die Zeitung an der Wand ansehen
- den Kaminsims ansehen
- dort liegt ein Brief
- die Schublade auf dem Boden ansehen
- da ist ein Teil von einem abgerissenen Brief
- das zerknüllte Papier auf dem Boden ansehen
- **es gibt eine neue Ermittlungsakte zu Kurtz**
- die kann man erst mal schließen
- die toten Hunde ansehen
- das Tablett auf dem Boden ansehen
- die Sachen auf dem Tablett ansehen
- die Schuhe von Kurtz ansehen
- die Wunde am Bein ansehen
- die Leiche von Kurtz ansehen
- den Verband ansehen
- den Hundebiss am Arm ansehen und die Hand ansehen
- **die Schere mit dem Verband benutzen**
- **die Ermittlungsakte ansehen und alle Punkte darauf anwählen**

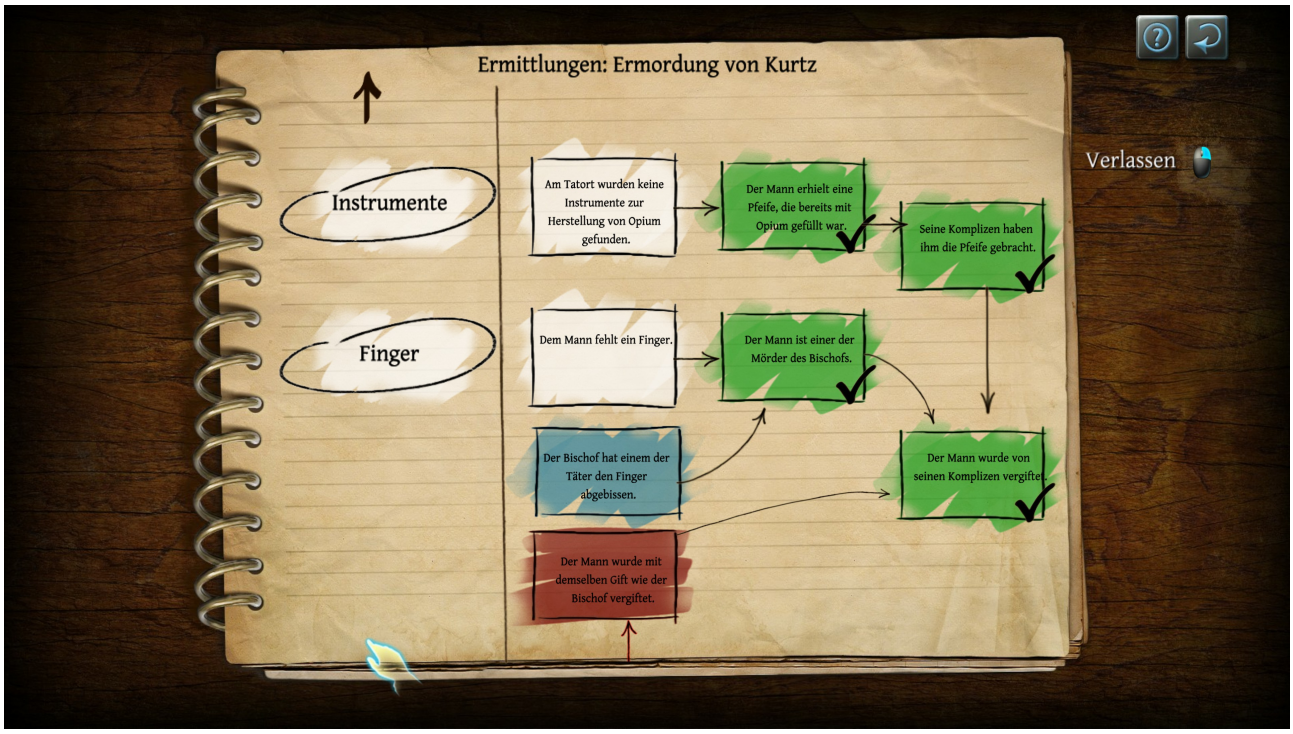
- Holmes sagt das noch ein Detail fehlt und das sie eine Obduktion durchführen müssen
- man steuert wieder Watson
- zum Hospital gehen

## Whitechappel Street – Hospital:

- **zur Leichenhalle gehen und mit dem Arzt sprechen**
- dann kommt Holmes und es geht mit ihm weiter
- **das Tuch über der Leiche anklicken**
- **dann die Leiche ansehen**
- **die Watte mit der Leiche benutzen**
- **das Skalpell mit den beiden Linien benutzen**
- **den Rippenspreizer mit dem oberen Schnitt benutzen und nochmal das Skalpell benutzen**
- **dann die Pinzette benutzen**
- **Holmes holt ein Papierknäuel heraus**
- **dann den Rippenspreizer mit dem unteren Schnitt benutzen**
- **das Skalpell benutzen und dann die Pipette**
- die Ansicht der Leiche verlassen
- **die Pipette mit den Chemikalien auf dem Tisch benutzen**
- **die Pipette mit der Flasche mit dem Fragezeichen benutzen**
- dann wieder von allen Flaschen einen Tropfen ablassen und dann notieren wie viele Flecken von welcher Farbe zu sehen sind
- alles in die Tabelle eintragen

- es ist ein gefährliches Gift
- **dann die Ermittlungsakte richtig ausfüllen**




- das Hospital verlassen und zur Berner Street auf der linken Seite gehen

## Whitechappel Street – Berner Street:

- die Straße entlang gehen und nach rechts
- dort ist die Nummer 13
- **die Tür öffnen und in das Haus gehen**
- es ist eine Opiumhöhle
- **die Schlüssel am Schlüsselbrett ansehen**
- **durch die Räume gehen und alles ansehen**
- dann kommt eine Tür die bewacht wird und eine weitere Tür die verschlossen ist
- über der Tür sind chinesische Zeichen zu sehen
- wieder in Richtung Eingang gehen
- **die Asche nehmen und den Jasmintee**
- **das verdreckte Wasser nehmen**
- **im Inventar die Asche mit dem verdreckten Wasser kombinieren und dann noch den Jasmintee mit dem Wasser**
- das ergibt ein widerliches Gebräu
- **das Gebräu mit dem Mann mit den Hosenträgern benutzen**
- der Besitzer ist jetzt abgelenkt
- zum Schlüsselbrett gehen
- **den ersten Schlüssel oben links nehmen**
- dann zum verschlossenen Raum gehen
- **die Tür mit dem Schlüssel öffnen**
- in dem Raum umsehen
- das Regal und das Belüftungsfenster ansehen
- **den Stab nehmen**
- den Tablettwagen ansehen und das Fenster
- **die Sichel unter dem Belüftungsfenster nehmen**
- die Öffnung neben dem Regal ansehen
- daneben ist das bewachte Zimmer
- das Gespräch belauschen
- **die Flasche aus dem Regal nehmen**
- **die Spritze aus dem Regal nehmen**
- **die Opiumkugeln vom Teller auf dem Boden nehmen**
- **die Spritze mit der Flasche benutzen**
- **zum Tablettwagen gehen und ihn ansehen**
- **die Streichhölzer mit dem Brenner benutzen**
- **das Gitter über die Flamme schieben**
- **die Opiumkugeln mit dem Brenner benutzen**
- unterdessen wir die Tür abgeschlossen
- **das Tuch vom Belüftungsfenster entfernen**
- **die Sichel mit dem Belüftungsfenster benutzen und dann noch den Stab mit dem Fenster benutzen**
- **im Inventar das flüssige Opium mit der Spritze benutzen (ergibt Betäubungsmittel)**
- zur Wache vor der Tür gehen
- Watson soll die Wache ablenken und Holmes muss zum richtigen Zeitpunkt die Spritze mit der Wache benutzen

- **es folgt eine kleine Zwischensequenz und dann benutzt Holmes die Spritze mit der Wache (die Spritze benutzen wenn sie grün leuchtet)**
- wenn es der falsche Zeitpunkt war, dann kann man die Aktion wiederholen
- **die Treppe nach oben gehen und die Tür öffnen**
- die Polizei kommt
- man landet in der Baker Street
- auf der Karte das Westgate Gefängnis anwählen

# Kapitel 3

## Westgate Gefängnis:

- **nach dem Gespräch mit dem Wärter am Eingang, geht man den Gang nach hinten**
- es gibt eine verschlossene Tür zu den Ankleideräumen und eine verschlossene Tür zum Aufbewahrungsraum
- rechts gibt es einen Weg zum Sekretariat

## Westgate Gefängnis – Sekretariat:

- **mit der Sekretärin sprechen**
- sie geht zum Direktor
- das Namensschild, die Ablage, den Tee und das Schild beim Direktor ansehen
- die Sekretärin ist die Tochter vom Direktor
- mit dem Direktor sprechen
- Holmes bekommt einen Besucherpass
- dann noch einmal mit der Sekretärin sprechen
- den Raum verlassen und nach vorn gehen zu der offenen Wachstube

## Westgate Gefängnis – Wachstube:

- **die Flasche im Regal ansehen**
- **die Tafel und das Besucherbuch ansehen**
- **mit der Wache sprechen**
- dann mit der anderen Wache sprechen (Information, Schichtplan, Gefangene, großer Detektiv)
- durch die Gittertür am Ende vom Raum gehen

## Westgate Gefängnis – Zellen:

- zur Zelle hinten links gehen

- **mit Hans sprechen**
- **er will seinen Füllfederhalter**
- der ist im Aufbewahrungsraum
- die Zellen verlassen und zum Sekretariat gehen

## Westgate Gefängnis – Sekretariat:

- **mit der Sekretärin sprechen und nach dem Schlüssel für den Aufbewahrungsraum fragen**
- **mit dem Direktor sprechen und um Hilfe bitten**
- nach den Habseligkeiten von Hans fragen
- es gibt ein Kästchen mit einem Code das niemand öffnen konnte
- nach dem Schlüssel fragen
- Holmes bekommt den Schlüssel

## Westgate Gefängnis – Aufbewahrungsraum:

- **zum Aufbewahrungsraum gehen und die Tür mit dem Schlüssel öffnen**
- **das Schließfach von Hans öffnen**
- den Brieföffner und das Löschpapier ansehen
- das Kästchen ansehen
- **das Löschpapier mit der Lupe ansehen**
- es gibt vier Löcher
- den Brief ansehen
- **das Löschpapier über den Brief legen**
- **dann mit dem Brieföffner die vier Löcher im Löschpapier benutzen**
- **auf dem Brief sieht man Ca, Br, H und S**
- **diese Kästchen klickt man auf dem Kästchen an und es öffnet sich**
- **den Zettel und den Füllfederhalter nehmen**
- zum Eingang gehen
- der Wärter am Eingang bittet Holmes darum das er die Paradeuniform in seinen Spind legt
- Holmes bekommt den Schlüssel für den Ankleideraum

## Westgate Gefängnis – Ankleideraum:

- **zum Ankleideraum gehen und die Tür mit dem Schlüssel öffnen**
- **den Spind von Brighton mit dem Schlüssel öffnen**
- **das Glas mit dem Backpulver ansehen**
- **das Buch dahinter öffnen**
- darin ist ein Schlüssel für den Spind der Sekretärin
- **den Schlüssel nehmen**
- **die Uniform mit dem Bügel benutzen**
- dann die Ansicht verlassen

- **zum Spind der Sekretärin gehen**
- **den Schlüssel aus dem Buch mit dem Spind benutzen**
- die Sachen im Spind ansehen
- **da ist ein Kästchen drin**
- hier muss man die Platten so verschieben das alle roten Punkte und alle grünen Punkte jeweils auf einer Seite sind und immer ein Punkt mit einem anderen Punkt im Anschluss übereinstimmt
- es sollte dann aussehen wie auf dem Bild

- das Kästchen ist offen
- **das Medaillon ansehen**
- **den Schichtplan und den Brief nehmen und lesen**
- **Errungenschaft: Eine romantische Affäre**
- zur Wachstube gehen

## Westgate Gefängnis – Wachstube:

- zu den Zellen gehen
- **die Gittertür zu den Zellen ist verschlossen weil der Schichtplan fehlt**
- **Holmes hat den Schichtplan**
- jetzt steht fest wer die Wache übernimmt
- **Holmes soll sich ins Gästebuch eintragen und macht das auch**
- **mit Sullivan sprechen**
- **Holmes schreibt ein Empfehlungsschreiben für ihn**
- dann zu den Zellen gehen

## Westgate Gefängnis – Zellen:

- **mit Hans sprechen**
- **ihm den Füllfederhalter geben**
- dann verabschieden und die Zellen verlassen
- zum Sekretariat gehen

## Westgate Gefängnis – Sekretariat:

- **dem Direktor sagen das er die Zelle von Hans durchsuchen soll**
- Zwischensequenz

## Westgate Gefängnis – Wachstube:

- **Watson soll den Alarm auslösen**
- **den Alarm an der Wand benutzen**
- **der Alarm funktioniert nicht**
- **mit den Wärtern sprechen**
- Watson soll den Schlüssel nehmen und durch den anderen Eingang gehen
- **die Schlüssel vom Tisch nehmen**
- **auf den Gang gehen und in den Gang links gehen**
- **mit dem Schlüssel versuchen die Tür zu öffnen**
- das geht aber nicht
- der Wärter ruft das Watson die Schlüssel zu ihm werfen soll
- **die Schlüssel mit dem Wärter benutzen**
- **Holmes ist wieder da und er sagt das das Alarmsystem repariert werden muss**
- **in einem Minispiel muss man den Pfeil in die Mitte und dort zwischen die beiden Balken bringen**
- wird man von den beweglichen Teilen getroffen, landet man wieder am Anfang
- sobald man den Pfeil in der Mitte zwischen den Balken hat, funktioniert die Alarmanlage wieder
- **zu den Zellen gehen**
- zur Zelle von Hans gehen
- **die Decke in der Zelle ansehen**
- das ist nicht Hans
- der ist geflohen
- **die Zelle verlassen und zum Eingang gehen**
- **dort wartet Holmes**
- **mit Holmes sprechen**
- Holmes und Watson sind auf der Straße

- die Straße entlang gehen
- dann treffen sie Hans
- Zwischensequenz
- **Errungenschaft: Gefängnisausbruch**

# Kapitel 4

## Kensington:

- Holmes spricht mit der Vermieterin von Henry
- er darf sich den Garten ansehen, aber nicht das Zimmer
- nach hinten in den Garten gehen

## Kensington – Garten:

- die Wäsche ansehen
- **die Wäscheklammern nehmen**
- **die Tür zum Schuppen ansehen und öffnen**
- **die Hacke nehmen und die Stelle ansehen, wo eine Schaufel stand**
- die Tür und das Fenster ansehen
- **den Rechen nehmen**
- die Dosen an der Schnur ansehen
- **den Zaun ansehen** (an der Stelle wo das Loch drin ist)
- **das Loch ansehen**
- **die Hacke mit dem Zaun benutzen**
- durch die Lücke im Zaun gehen
- **die Sachen auf dem Fass ansehen**
- **die Zeitung vom anderen Fass nehmen**
- **auf dem Baum vor dem nächsten Zaun hängt ein Jackett**
- **den Rechen benutzen um an das Jackett zu kommen**
- **Errungenschaft: Gartenschnüffler**
- weiter nach hinten gehen
- **das Schild zu vermieten an der Tür ansehen**
- wieder zurückgehen
- **bei den beiden Fässern durch das Loch im Zaun sehen**
- man kann in das Zimmer von Henry sehen
- nach vorn zum Haus gehen und zur Tür
- **an der Tür klingeln**
- **Holmes gibt der Vermieterin das Jackett**
- Zwischensequenz
- Holmes darf in das Zimmer von Henry
- in das Haus gehen und ins Zimmer

# Kensington – Zimmer von Henry:

- das Bett ansehen
- **den Schal nehmen, der auf dem Boden liegt**
- **die Stelle unter dem Fenster ansehen**
- **den Spalt bei den Brettern ansehen**
- **die Hacke mit dem Spalt benutzen**
- dahinter ist ein Kästchen
- das Kästchen ansehen und drehen
- **es gibt vier eingeritzte Codes**
- diese Codes ansehen und Watson notiert sie dann
- wurden alle Codes angesehen, erscheint ein Zettel, auf denen alle Codes stehen

- I = 1, 2, 3, 5 = Fibonacci Folge = 8
- II = 4, 1, 5
  2, 6, 3
  3, 2 = Senkrechte Reihen addieren – ergibt immer 9 = 1
- III = 21, 18, 16
  6, 15
  9, 10, 12 = die Zahlen sind schneckenförmig gesehen immer um 3, 2 und 1 weniger – das ergibt dann 6-2 = 4
- IV = 10, 8, 6
  3, 7, 11
  2, 4 = 10-2=8 und 8-2=6 / 3+4=7 und 7+4=11 / 2+1=3 und 3+1=4 / =3
- **die Zahlen lauten also 8, 1, 4, 3**

- an den Drehknöpfen die Zahlen einstellen und das Kästchen öffnet sich
- es ist leer, aber es war eine Waffe darin
- **die Geige auf dem Tisch ansehen und das Bücherregal**
- den leeren Kleiderständer ansehen
- **den Papierkorb ansehen**
- darin sind Papierschnipsel
- **das Papier nehmen**
- **den Schreibtisch ansehen (linke Seite)**
- **hier die Papierschnipsel richtig anordnen** (siehe Bild)

- **die Wäscheklammern mit dem Seil auf dem Schreibtisch benutzen**
- **dann den zusammengesetzten Zettel mit den Wäscheklammern benutzen**
- **die Kerze anzünden und dann nehmen und hinter dem Zettel entlang fahren**
- es wird Schrift sichtbar
- immer die Maustaste drücken wenn man mit der Kerze hinter dem Text ist
- dann erscheint unten: **Stining Street, Warf 321, South Bank**
- sollte der Text in einer anderen Reihenfolge stehen, dann kann man ihn richtig sortieren, indem man einfach die Textteile anklickt und verschiebt
- wenn alles erledigt ist stellt Holmes Watson die Frage was alles fehlt
- die Antwort lautet: Revolver, Schaufel und Geigenkasten (diese 3 Gegenstände anklicken)
- es folgt eine Zwischensequenz
- dann geht es bei den Docks weiter und man steuert den Hund Toby

# Kapitel 5

## Docks:

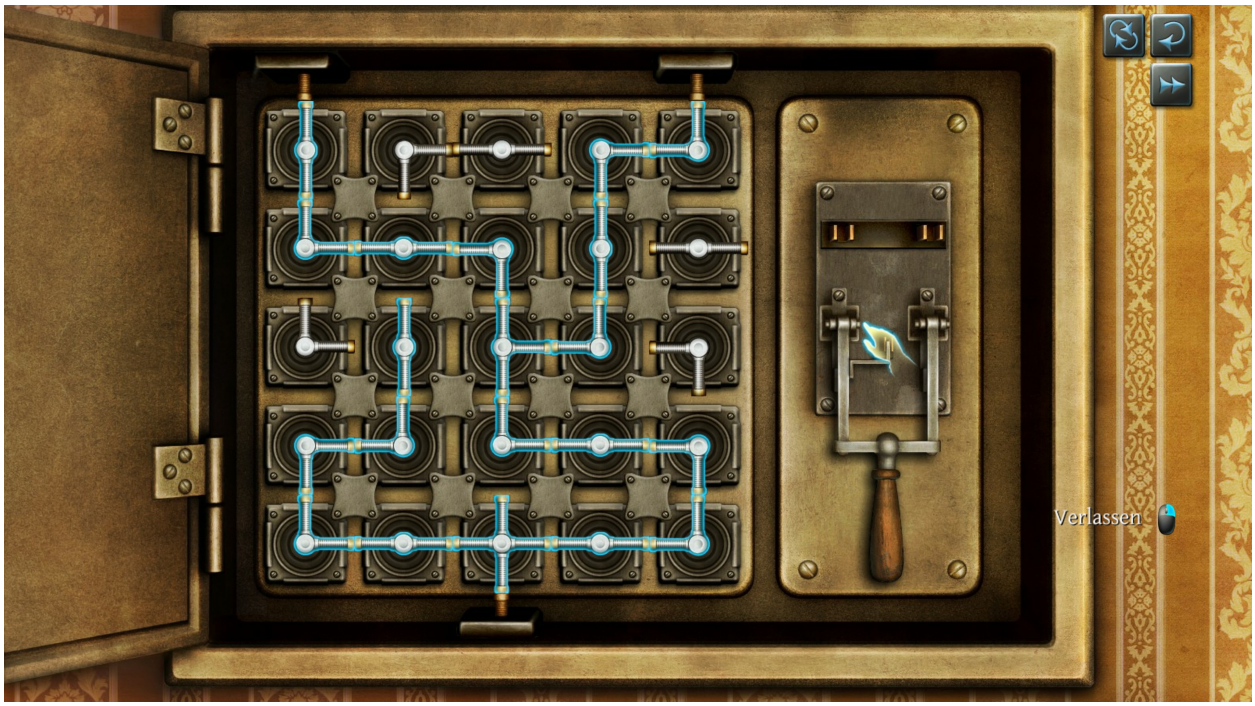
- **die Treppe nach oben gehen und die Spuren ansehen**
- **über die Gleise gehen**
- **über die Bretter laufen und die nächsten Spuren ansehen**
- nach rechts zu einer Tür gehen
- **die Tür öffnen und in den Raum gehen**
- die Spuren ansehen
- nach oben und in den Hinterhof gehen
- die Spuren ansehen
- auf den Fässern steht Schmierfett
- **Holmes nimmt das Schmierfett mit**
- zurück in den Raum gehen und dort in den Raum mit den Hebeln gehen
- **das Schmierfett mit den Hebeln benutzen**
- dann wieder in den Hinterhof gehen
- hier nach links gehen
- **über die Stämme auf die andere Seite springen**
- **zu der Maschine gehen und sie benutzen**
- dann kommt eine Brücke herunter und Holmes kann Toby folgen
- **den Spuren folgen bis zu einer Tür links**
- die Tür ist von innen verriegelt
- zu der großen Tür davor gehen
- dort ist ein Aufzug
- **das Seil benutzen und auf den Aufzug stellen**
- Toby kommt so in das Haus
- **die Treppe nach unten gehen und die Tür öffnen**
- die Spuren ansehen und zur großen Tür gehen
- die ist verriegelt
- **zur anderen Tür gehen und dort den Stab holen und damit die große Tür öffnen**
- dem Weg nach rechts folgen bis zu einer Gittertür, die verschlossen ist
- bis zum Rand der Gleise gehen bis Holmes sagt „lieber nicht“
- **dann zu den Hebeln gehen und diese benutzen**
- Toby kommt so auf die andere Seite
- vor dem Wagen auf der Schiene befindet sich ein Bremsklotz
- **den Bremsklotz wegnehmen und nun kann Holmes auch auf die andere Seite kommen**
- **die Spuren ansehen**
- über den Wagen auf das Dach springen und zum offenen Fenster gehen
- Holmes sagt das Toby nicht springen soll und das sie einen anderen Weg finden sollten
- wieder vom Dach runter klettern
- **dann um den Wagen gehen und dahinter sind Säcke an eine Wand angelehnt**
- **die Säcke wegschieben**
- dahinter ist ein Schacht
- **Errungenschaft: Spürhund**

- **nach rechts gehen und an dem Seil ziehen**
- jetzt kann Holmes nach unten kommen
- die Spuren auf dem Boden ansehen
- die Tür öffnen
- jetzt muss man einen Weg durch die vielen Räume finden
- zuerst nach links gehen und durch die nächste Tür geradeaus
- dann nach rechts und durch die Tür
- durch die Tür links
- dann nach rechts gehen und auf einen Stapel Kisten klettern
- über den Steg auf den Rohren bis zur Kurve laufen und über die Kisten nach unten
- **dann die Treppe nach oben und den Gang entlang**
- Toby sieht eine Katze und jagt sie
- Holmes folgt dem Gang bis zu einer Tür (geradeaus)
- durch die Tür gehen
- Holmes steht auf einem Steg über glühendem Metall
- **geradeaus gehen und nach links und dann die Treppe nach unten, den breiten Gang entlang und über die Brücke**
- eine Person steht dort
- Zwischensequenz
- in der Baker Street gibt es die nächste Zwischensequenz
- der Journalist Farley hat einen Artikel geschrieben und Watson fragt sich woher er die ganzen Informationen hat
- auf der Karte Farleys Büro anklicken

# Kapitel 6

## Farleys Büro:

- **den Kaffee auf dem Tisch ansehen**
- die Jacke am Ständer ansehen
- **in der Jackentasche findet Holmes Zigaretten und in der Innentasche einen Presseausweis**
- die Tür zum Büro anklicken
- Farley kommt aus dem Büro und geht weg
- wieder die Tür anklicken
- die Sekretärin ist gerade dabei ein Telegramm zu verschicken
- Holmes sieht sich im Raum um
- **den Kleiderbügel vom Ständer nehmen**
- neben der Eingangstür ist ein Schaltschrank
- **den Schaltschrank mit dem Kleiderbügel öffnen**
- hier gibt es viele Leitungen
- **Holmes muss einen Kurzschluss verursachen**
- **dazu müssen Leitungen vom Anschluss oben links und oben rechts zusammengeführt werden und zum Anschluss nach unten führen**
- **dann den Schalter benutzen**




- die Sekretärin verlässt das Büro
- ins Büro gehen
- **Errungenschaft: Pressefreiheit**
- die Schreibmaschine und den Notizblock ansehen
- **den Pinsel nehmen**
- **die Nachricht ansehen**
- **den Papierkorb ansehen**
- **die Tür zum Büro ansehen**
- da steckt noch der Schlüssel
- in den Nebenraum gehen
- **das Buch auf dem Boden ansehen und das Regal**
- **das Papier aus dem Kamin nehmen**
- **den Stuhl ansehen**
- er wurde verschoben
- den Vorhang ansehen
- den Schrank mit den Akten ansehen
- **das Telefon ansehen**
- **den Schlüssel nehmen und den Zettel mit der Nummer ansehen**
- **das Telefon benutzen**
- die Nummer gehört zu Scotland Yard
- **die Pinnwand ansehen**
- **das Foto und zwei Notizen nehmen**
- **den Aschenbecher ansehen und die Zigarre (mehrmals)**
- **die Asche aus dem Aschenbecher nehmen**
- das Essen auf dem Tisch ansehen

- Holmes meint das es einen Geheimgang geben muss
- es erscheint ein neuer Deduktionsbericht
- den kann man erst mal wieder schließen
- wieder ins Büro gehen
- **dort die Notiz auf dem Schreibtisch ansehen**
- **die Asche mit der Notiz benutzen und dann den Pinsel mit gedrückter Maustaste über das Blatt ziehen**
- die Nachricht wird sichtbar
- in den Nebenraum gehen und dort zum Aktenschrank
- **die Schublade D-F mit dem Schlüssel öffnen**
- **dann die Akte mit den blauen Abdrücken nehmen**
- die Akte lesen
- dann den Deduktionsbericht öffnen
- es gibt 6 eingezeichnete Kreise und man muss den Kreisen die richtigen Zahlen (Reihenfolge) zuordnen
- das Ergebnis lautet:
- **Aktenschrank = 1, Stuhl = 2, Tür = 3, Aschenbecher = 4, Buch = 5 und Kamin = 6**
- **Errungenschaft: Meister der Deduktion**
- nochmal den Deduktionsbericht ansehen und auf das Buch klicken
- **das Bücherregal ansehen und benutzen**
- hier gibt es einen Code zum Einstellen
- es sind 6 Buchstaben bzw. Zahlen einzustellen, davon sind 3 schon fest eingestellt
- es sind immer Zahlen und Buchstaben im Wechsel
- eingeritzt steht da noch +6
- zuerst steht die Zahl 4
- plus 6 = 10 und plus 6 = 16
- der Buchstabe D ist der vierte Buchstabe im Alphabet
- plus 6 ergibt den zehnten Buchstaben = J und noch mal plus 6 ergibt den sechzehnten Buchstaben = P
- **nun im Wechsel angeordnet ergibt sich: 4 – D – 10 – J – 16 – P**
- ist alles richtig eingestellt, kann man den Hebel betätigen und der Geheimgang öffnet sich
- **den Zylinder nehmen**
- dann auf der Karte die Baker Street anklicken

## Baker Street:

- **den Zylinder mit dem Arbeitstisch benutzen**
- **dann den Zylinder von allen Seiten betrachten**
- Holmes findet eine Schleife und auf der gegenüberliegenden Seite Kratzspuren
- innen findet Holmes links und rechts Kratzspuren von einer Brille
- er findet graue Haare und im vorderen Bereich weitere Kratzspuren
- das Schild ansehen
- **Holmes sagt das es sich um einen Richter handelt, der Zigarre raucht, eine Brille trägt, verheiratet ist, einen Zylinder trägt und graue Haare hat**
- zum Regal gehen (das vor der Tür zu Holmes Zimmer)

- **dort das Buch nehmen und dann auf den Arbeitstisch legen**
- **es gibt Bilder von drei Richtern**
- man kann sich die Bilder mit der Lupe ansehen
- unter den Bildern kann man ankreuzen was zu dem jeweiligen Richter passt
- **Bromsby = Zigarre, Brille, verheiratet**
- **Beckett = Zylinder, Zigarre, Brille, verheiratet, graue Haare**
- **Amstetten = Zylinder, Brille, verheiratet, graue Haare**
- **der gesuchte Richter heißt Beckett**
- **den Zeitungsartikel lesen**
- auf der Karte das Haus vom Richter Beckett anklicken

# Kapitel 7

## Richter Becketts Haus:

- **die Klingel benutzen**
- es öffnet niemand
- die Haustür ansehen
- sie ist verschlossen
- **nach rechts gehen zum Gartentor**
- es ist offen
- **zum Fenster gehen**
- Holmes braucht einen Gegenstand um das Fenster zu öffnen
- **Watson geht zur Straße und zum Blumenstand**
- **mit der Blumenverkäuferin sprechen**
- **Watson bekommt eine Haarnadel**
- wieder zu Holmes gehen
- **die Haarnadel mit dem Fenster benutzen**
- **dann die Haarnadel so biegen, wie man oben die Striche sieht**
- ist alles richtig, dann lässt sich das Fenster öffnen (auf Bestätigen klicken)

- man landet in der Küche
- **das Speiseöl ansehen**
- **den Lappen vor den Holzkisten entfernen**
- **die Rudergabel nehmen**
- durch die Tür ins Klassenzimmer gehen

## Richter Becketts Haus / Klassenzimmer:

- **die Schublade ansehen und den Brief lesen**
- **die beiden Fotos auf dem Tisch nehmen**
- das Kästchen ansehen (hier werden noch Informationen benötigt)
- **den Brief beim Pult ansehen und lesen**
- **die Tafel ansehen**
- sie lässt sich nicht drehen, weil sie klemmt
- **in die Küche gehen und das Speiseöl holen**
- **das Speiseöl mit der Tafel benutzen (auf beiden Seiten)**
- **nun die Tafel drehen**
- auf der Rückseite stehen griechische Buchstaben
- an der Fensterseite entlang gehen
- **auf dem Schrank liegt ein Spiel**
- hier sollen alle Stäbchen eingesetzt werden und mit diesen Stäbchen sollen römische Zahlen dargestellt werden
- in der Anleitung steht genau was alles beachtet werden muss
- es müssen folgende Zahlen gelegt werden:
- **III + III = 6**

- **IV + III = 7**
- **X – II = 8**
- **VI + III = 9**

- **das Kästchen öffnet sich und man hat die zweite Rudergabel**
- **den Glasschrank ansehen**
- im Schrank liegt ein offenes Buch und eine Schachtel mit Süßigkeiten
- der Türgriff fehlt allerdings
- zu dem Ständer mit den Jacken gehen
- **die Jacke von James ansehen und das Papier unter der Jacke**
- **auf der Seite rechts findet man ein Buch über Studentenvereinigungen**
- **an der Wand hängt ein Sitzplan**
- **hier muss man alle Namensschilder auf dem richtigen Platz ablegen**
- war alles richtig, dann weiß man auf welchem Platz James sitzt

- **zum Sitzplatz von James gehen und das Pult öffnen**
- **den Schrankgriff nehmen**
- **zum Glasschrank gehen**
- **den Griff mit dem Schrank benutzen**
- **das Buch nehmen**
- zum Tisch der Lehrerin gehen
- **dort das Kästchen ansehen**
- **man kann sich nun oben links und rechts die Fotografien mit der Lupe ansehen, die man mitgenommen hat**
- auf beiden Bildern gibt es einen Ort und eine Uhrzeit (jeweils mit der Lupe anklicken)
- am Kästchen stellt man die Uhrzeit oben ein und dann klickt man den dazugehörigen Ort an
- **also 18 einstellen und Bombay anklicken**
- **dann 10 einstellen und London anklicken**
- **das Kästchen öffnen und Holmes findet einen Schlüssel**
- **den Schlüssel nehmen**
- **Errungenschaft: Wer suchet, der findet**
- zur Tür am Ende vom Klassenzimmer gehen
- durch die Tür gehen
- da ist der Flur
- **man findet jeweils auf der linken als auch auf der rechten Seite eine Notiz, die man mitnimmt**
- durch die gegenüberliegende Tür gehen (mit Schlüssel öffnen)
- hier ist das Büro vom Richter

## Richter Becketts Haus / Büro:

- die Statue ansehen
- an der Wand sind 4 Fotos
- alle Fotos ansehen
- **ein Foto nimmt Holmes mit**
- **die dritte Rudergabel nehmen** (liegt auf dem Tisch unter den Fotos)
- den Schreibtisch ansehen
- dort liegt eine Zigarre
- die Akten ansehen
- **die Tür gegenüber dem Schreibtisch ansehen**
- daneben ist ein Mechanismus zum Öffnen
- das Schild ansehen
- **die drei Rudergabeln in die Löcher setzen**
- **dann das Blatt mit den 3 Kästchen anwählen**
- die Notizen ansehen
- die Erfolgsquote ist 3 und die Universität von New York hat 4 Wappen
- das dritte (rote) Wappen ansehen
- das Wappen auf der anderen Liste suchen
- **dort steht dahinter: N Z und ein umgedrehtes eckiges U**
- **das auf dem Blatt mit den 3 Kästchen eintragen**
- **jetzt müssen die Ruder so gedreht werden das diese Zeichen entstehen**

- nach dem letzten Zeichen ist die Tür offen
- in den Raum gehen
- **den Tresor ansehen**
- **hier müssen die Farben sortiert werden**
- alle roten Kugeln müssen nach links, alle blauen Kugel in die Mitte und alle grünen Kugel nach rechts
- über die Mitte kann man die Kugeln nach links und rechts verschieben und an den Seiten kann man sie nach oben und unten verschieben
- hat man alle Kugeln sortiert, dann öffnet sich die Tür
- **Errungenschaft: Wider das Gesetz**
- dann steuert man Watson
- **den Plan an der Wand ansehen**
- **das Schild neben der Tür anwählen**
- Zwischensequenz

## Baker Street:

- **die Zeitung auf dem Tisch ansehen**
- **den Füllfederhalter auf dem Schreibtisch ansehen**
- **die Pfeife auf dem Tisch beim Fenster ansehen**
- Toby ansehen
- das Papier auf dem Sofa ansehen

- **ins Zimmer von Watson gehen**
- er hat einen Albtraum
- die Polizei kommt
- am nächsten Tag steht Watson in einer verwüsteten Wohnung
- Watson sieht sich überall um
- **er geht in das Zimmer von Holmes**
- dort die Schublade vom Nachttisch ansehen
- **in der Schublade ist ein kleines Loch**
- **den Nagel in der Schublade nehmen und mit dem Loch benutzen**
- **Watson findet darunter vier Briefe, die er mitnimmt**
- dann die Anziehpuppe auf dem Boden ansehen
- Watson sagt er muss herausfinden in welcher Verkleidung Holmes unterwegs ist
- im Zimmer von Holmes und im Wohnzimmer findet man überall verstreut Jacken, Hosen, Hüte und Schuhe
- **hat man alle Kleidungsstücke gefunden, dann sieht man sich den Kleiderschrank an**
- im Kleiderschrank müssen alle Kleidungsstücke passend sortiert werden und dann kommt der jeweilige Brief dazu
- **Kleiderbügel links: brauner Hut, lange Jacke, Hose mit Tintenflecken, Schuhe mit Schnürsenkeln + Brief Gerichtsdiener**
- **Kleiderbügel Mitte links: blauer Hut, blaue Jacke, Hose mit Gürtel, goldene Schuhe + Brief Captain**
- **Kleiderbügel Mitte rechts: Schlapphut, dreckige Jacke, dreckige Hose, Schuhe + Brief Reverend**
- **Kleiderbügel rechts: fehlt die Verkleidung und übrig bleibt der Brief Escott**
- **Errungenschaft: Holmes verzweifelt gesucht**
- Watson sagt das er in die Bucks Row 6 muss
- auf der Karte Whitechappel anklicken
- Watson sagt er will nicht ohne Geld losgehen
- ins Zimmer von Watson gehen und die Schublade unter der Schreibmaschine öffnen
- es ist kein Geld mehr drin
- jetzt wieder Whitechappel auf der Karte anklicken

# Kapitel 8

## Bucks Row:

- die Straße rechts reingehen und zum Haus 6 gehen
- **an die Tür klopfen**
- Danny öffnet die Tür
- sie hat die Pension übernommen
- **Watson spricht mit Danny**
- **Danny sagen er ist vom Gesundheitsamt (Hygiene) und holt die Polizei** (ist für die Errungenschaft)
- **Errungenschaft: Erpresser**
- **dann gibt sich Watson als Biograf aus und sagt er möchte ihre Geschichte schreiben**

**und ein Porträt malen, um sie unsterblich zu machen und dann sagt Watson er braucht bessere Lichtverhältnisse**

- auf diese Weise kommt Watson in das Zimmer, wo Holmes wohnt
- Danny geht sich umziehen für das Porträt und Watson kann sich im Zimmer umsehen
- das Löschpapier auf dem Schrank ansehen
- die Akten und den Tabak ansehen
- die Analysegräte und das Glas mit einer Flüssigkeit ansehen
- das Mikroskop und die Pfeife ansehen
- die Kristallgläser im Regal ansehen und die Schüssel mit dem verschmutzten Wasser
- in den anderen Raum gehen
- die Geige ansehen und die Notenblätter auf dem Stuhl
- den Koffer auf dem Sofa ansehen
- der Koffer wurde mit Handschellen befestigt und man braucht einen Code
- die Pflanze ansehen
- zurück ins andere Zimmer gehen
- **dort die Pfeife und den Musikartikel nehmen**
- **die Pfeife mit den Kristallgläsern benutzen**
- **dann zum Stuhl mit den Notenblättern gehen und das Notenblatt mit Beethovens 5. Sinfonie nehmen**
- auf dem Notenblatt ist ein Fleck
- **das Notenblatt mit dem Mikroskop ansehen**
- **Watson braucht etwas um den Fleck zu entfernen**
- **das Glas mit der Flüssigkeit vom Tisch nehmen und dann mit der Schüssel mit dem Wasser benutzen**
- so wird die Flüssigkeit verdünnt
- **in der Schüssel ist jetzt Erde zu sehen**
- die Erde ansehen
- **dann das Löschblatt vom Schrank nehmen**
- **wieder das Mikroskop benutzen**
- **die Flüssigkeit mit dem Notenblatt benutzen und dann das Löschblatt mit dem Notenblatt benutzen (mehrmals)**
- **die Zahlen 3, 5 und 9 sind zu sehen**
- **Errungenschaft: Musikliebhaber**
- **ins andere Zimmer gehen und dort den Topf der Pflanze ansehen**
- **Watson findet in der Erde einen Schlüssel**
- den Koffer auf dem Sofa ansehen
- **den Schlüssel ins Schloss stecken und die Zahlen 3, 5 und 9 einstellen**
- **dann den Schlüssel drehen**
- der Koffer öffnet sich
- darin liegt ein Ticket
- **das Ticket ansehen**
- Zwischensequenz

## Wassermühle:

- Holmes und Watson sind bei einer alten Wassermühle
- jetzt kann man zwischen den beiden wechseln, aber man beginnt erst mal mit Watson
- Watson geht zur Tür
- **in die Mühle gehen**
- hier sind drei Männer
- einer ist blind, einer ist taub und einer ist stumm
- **die Flasche Wodka vom Tisch nehmen und die Zeitung ansehen**
- **die Truhe mit dem Zahlenschloss ansehen**
- **die drei Männer ansehen und mit ihnen sprechen**
- **Errungenschaft: Terrorzelle in London**
- zu Holmes wechseln
- **das Seil nehmen und das Lampenöl ansehen**
- die Lampen ansehen
- sie sind alle kaputt
- **die Truhe ansehen**
- in der Truhe liegt ein Kostüm
- **das Kostüm ansehen**
- die Tasche rechts ansehen (ist ein Vogelskelett drin), die Tasche links ansehen (da sind Handschellen drin), die Tasche oben links ansehen (ist eine Münze drin), den Ärmel links ansehen (Tücher) und den Ärmel rechts ansehen (Karten)
- dann das Kostüm drehen
- **auf der Rückseite findet Holmes einen Zettel aus dem Tagebuch und er findet einen Schlüsselbund**
- **Errungenschaft: Blick fürs Detail**
- die Säcke auf dem Boden ansehen und das Zahnrad das dort liegt
- in den Säcken ist Mehl
- **das Messer mit den Säcken benutzen**
- **in einem Sack findet Holmes ein Datenblatt und in einem anderen Pässe**
- **jetzt kann man das Zahnrad nehmen**
- den Mahlstein ansehen
- den Holzbalken ansehen
- da ist Blut dran
- außerdem fehlen links und rechts jeweils ein Zahnrad
- die alten Säcke auf dem Boden ansehen
- weiter gehen und feststellen das die Bretter am Boden knarzen
- **die Bodenbretter näher ansehen**
- den Spalt ansehen
- das Messer mit dem Spalt benutzen, aber es geht kaputt
- **dann die Wand ansehen**
- **oben ist ein Rohr zu sehen**
- die Wand genauer ansehen
- sie ist aus Gips
- den Raum verlassen und die Treppe nach unten gehen
- **die Bretter an der Wand bei der Treppe ansehen**
- **unten bei der Treppe den Besen ansehen**
- zum Schuppen gehen
- **den Schuppen mit dem Schlüssel öffnen**

- **die Schaufel ohne Stiel ansehen**
- auf der anderen Seite ist ein Schraubenzieher
- **den Schraubenzieher nehmen**
- den Schuppen verlassen
- zum Besen gehen
- **den Schraubenzieher mit dem Besen benutzen**
- man hat nun einen Stiel
- wieder in den Schuppen gehen
- **den Stiel mit der Schaufel benutzen und dann mit dem Schraubenzieher die beiden Schrauben befestigen**
- **die Schaufel nehmen**
- den Schuppen verlassen und die Treppe wieder nach oben gehen
- in den Raum gehen
- **die Schaufel mit der Wand benutzen**
- dahinter ist ein Gitter
- **das Seil mit dem Gitter benutzen**
- **dann zu den Bodenbrettern gehen**
- **die Schaufel mit dem Spalt benutzen**
- unter den Bodenbrettern sind Waffen und eine Kette
- **die Kette nehmen**
- **die Kette mit dem Mahlstein benutzen**
- **dann die Kette mit dem Seil verbinden**
- **den Balken ansehen und das Zahnrad links einsetzen**
- jetzt fehlt noch das zweite Zahnrad
- **die Luke am Boden öffnen**
- Holmes sagt Watson das er ein Zahnrad braucht
- auf Watson umstellen
- den Arzneischrank ansehen
- zum Kamin gehen
- **die Decke wegnehmen**
- darunter sind Kisten
- **den Pinsel nehmen**
- zur Truhe gehen
- da ist jetzt Mehl drauf
- **den Pinsel mit dem Mehl benutzen und mit den Tasten**
- das Mehl bleibt auf den Tasten 2, 3 und 6 kleben
- **diese Tasten drücken**
- Zwischensequenz
- **Watson bekommt den Schlüssel für den Arzneischrank**
- **den Schrank mit dem Schlüssel öffnen**
- **die Flasche Bleiche und die Mullbinde nehmen**
- **im Inventar den Wodka und die Bleiche mit der Mullbinde benutzen**
- **dann die Mullbinde mit dem verletzten Mann benutzen**
- zum großen Zahnrad gehen und es ansehen
- auf dem Boden findet man ein Zahnrad (links vom großen Zahnrad)
- **das Zahnrad nehmen und mit dem großen Zahnrad benutzen**

- **mit den Männern sprechen und nach dem Zahnrad fragen**
- zum Kamin gehen
- beim Holz liegt das Zahnrad
- **das Zahnrad nehmen**
- **dann das Zahnrad mit der Luke (bei der Leiter) benutzen**
- es geht mit Holmes weiter
- **das Zahnrad mit dem Holzbalken benutzen (rechte Seite)**
- **dann zur Wand gehen**
- dort ist jetzt eine Leiche zu sehen
- **den Zettel nehmen, der bei der Leiche ist**
- **dann das Lampenöl nehmen**
- Zwischensequenz
- Watson ist in der Baker Street

## Baker Street:

- **die Zeitung auf dem Schreibtisch ansehen**
- **die zerbrochene Pfeife auf dem Schreibtisch ansehen**
- Zwischensequenz
- Watson verlässt sein Zimmer und geht zum Zimmer von Holmes
- Zwischensequenz
- **Errungenschaft: Watson auf sich gestellt**

# Kapitel 9

## Kanalisation:

- Watson ist in der Kanalisation
- **nach links gehen und im Wasser das Seil ansehen**
- mehrmals an dem Seil ziehen
- es kommt eine Leiche zum Vorschein
- **das Seil mit dem Anker nehmen**
- nach rechts gehen
- die Zigarette auf dem Boden ansehen
- weiter gehen
- die Leiter ansehen
- **die Leitersprosse nehmen**
- weiter gehen
- die Gittertür ansehen
- die Gitterstäbe sind verrostet
- **die Leitersprosse mit dem Gitterstab benutzen**
- weiter gehen
- **den Eisenring am Boden ansehen**

- **den Mechanismus betätigen, um eine kleine Plattform aufzuklappen**
- noch ein Stück weiter gehen
- da findet man ein Stück Draht
- **den Draht nehmen**
- **im Inventar die Leitersprosse mit dem Gitterstab kombinieren und dann noch den Draht damit benutzen**
- das ergibt eine lange Stange
- zurück zum Eisenring gehen
- auf der anderen Seite ist ein Boot zu sehen
- **die Plattform aufklappen und die lange Stange benutzen, damit die Plattform fest steht**
- **das Seil mit dem Anker mit dem Boot benutzen**
- dann auf das Boot gehen
- **den alten Schal mit Blut daran nehmen**
- **das Eisenteil nehmen**
- auf die andere Seite gehen
- dort das Seil und die Fußspuren ansehen
- zu dem Gitter im Boden gehen
- **das Gitter ansehen**
- **den Lappen mit dem Gitter benutzen und mit gedrückter Maustaste und bewegen der Maus das Gitter sauber machen**
- **dann das Eisenteil in den Schlitz stecken**
- es erscheint ein Rätsel
- **jetzt muss man dreimal die Kugel zu dem hellen Kreis bewegen**
- das geht über die Pfeiltasten oben, unten, links und rechts
- die Kugel bewegt sich immer so weit in eine Richtung bis es ein Hindernis gibt
- **Runde 1: rechts, runter, rechts, hoch, links, hoch, links, runter, rechts, runter**
- **Runde 2: hoch, rechts, runter, links, hoch, links, runter, links, hoch, rechts, hoch, links, runter, links, hoch**
- **Runde 3: rechts, runter, rechts, hoch, rechts, runter, links, hoch, links, runter, rechts, runter, links, hoch, rechts, hoch, links, runter, rechts**
- das Gitter ist offen
- das Loch im Boden ansehen
- **Watson steigt in das Loch**
- Zwischensequenz
- **Errungenschaft: Auferstanden von den Toten**
- Zwischensequenz in der Baker Street

# Kapitel 10

## Jahrmarkt:

- Watson und Holmes gehen am Zaun entlang
- **bei dem Fass mit dem Feuer die Eisenstange nehmen**
- bis zu einer Seilbahn gehen
- **den Seitenschneider nehmen und den Motor ansehen**

- es gibt zwei Tanks
- beide Tanks ansehen
- **den Deckel vom Tank oben öffnen**
- es ist nicht genug Treibstoff drin
- der untere Tank ist leer
- über dem Tank ist ein Loch für eine Kurbel
- weiter am Zaun entlang gehen
- **die drei Flaschen Wodka nehmen**
- am Haupteingang stehen Wachen
- wieder zur Seilbahn gehen
- **den Motor ansehen**
- **den Wodka mit dem Tank benutzen**
- die Ansicht verlassen und in die Seilbahn gehen
- die Kiste mit dem Seil ansehen
- **das Messer mit dem Seil benutzen**
- **die Kiste öffnen und die Flasche Öl nehmen**
- die Kiste auf der anderen Seite ansehen
- sie hat ein Schloss dran
- **die Eisenstange mit der Kiste benutzen**
- **die Kurbel aus der Kiste nehmen**
- zum Motor gehen
- **das Öl mit dem Tank unten benutzen**
- **die Kurbel über dem Tank einsetzen**
- **dann die Kurbel benutzen**
- der Motor springt an
- die Gondel der Seilbahn ansehen
- darunter ist eine Leiter eingeklemmt
- Watson und Homes trennen sich
- **Watson soll die Seilbahn benutzen und herausfinden was in der Lagerhalle gemacht wird und Holmes will zum Jahrmarkt**
- sie wollen sich später dort treffen

## Lagerhalle:

- **Watson benutzt den Hebel in der Seilbahn**
- auf der anderen Seite sieht er sich um
- **die Säcke neben dem Metallgerüst ansehen**
- **das Seil vom Sack nehmen**
- in die andere Richtung gehen
- dort ist ein Loch in der Wand
- man sieht Kutschen vor dem Tor der Lagerhalle stehen
- **hier stehen auch Säcke und Watson nimmt noch zwei Seile von den Säcken mit**
- **im Inventar die drei Seilstücke miteinander verbinden**
- das gibt dann ein langes Seil
- an dem Metallgerüst gibt es eine Leiter

- da muss man erst mal noch nicht hochgehen
- zur Treppe bei der Seilbahn gehen
- **die Treppe nach unten gehen**
- hier muss Watson aufpassen, weil es überall Wachen gibt
- **das Fenster ansehen**
- die Scheiben sind verschmutzt
- auf dem Boden liegt eine leere Flasche
- **die leere Flasche nehmen**
- **dann wieder die Treppe nach oben gehen**
- zur Leiter gehen
- **die Leiter nach oben gehen**
- **den Lappen nehmen**
- **im Inventar die leere Flasche mit dem langen Seil verbinden**
- **das Fenster vom Tank öffnen**
- **die Flasche mit dem Seil mit dem Tank benutzen**
- dann die Leiter wieder runter gehen und auch die Treppe runter gehen
- **im Inventar die Flasche mit dem Lappen benutzen**
- der Lappen ist jetzt nass
- **mit dem nassen Lappen das Fenster putzen**
- Zwischensequenz
- dann wird auf Holmes umgestellt

## Jahrmarkt:

- Holmes sucht einen Zugang zum Jahrmarkt
- das Loch oberhalb der Kiste vor dem Zaun ansehen
- zur Seilbahn gehen
- **die Leiter nehmen**
- zurück zur Kiste am Zaun gehen
- **dort die Leiter benutzen**
- **die Leiter nach oben gehen und dann mit dem Seitenschneider zwei Mal den Draht durchschneiden**
- Holmes kommt so über den Zaun
- am Zelt entlang gehen bis zur Telefonleitung
- **die Telefonleitung ansehen**
- **die Zielscheibe mit Giraffen darauf nehmen** (liegt auf dem Boden bei der Treppe)
- in das Zelt gehen (Wurfbude)

## Jahrmarkt / Wurfbude:

- **die Zielscheibe mit dem Löwen nehmen**
- **das Buch ansehen**
- **das Buch schließen und den Buchumschlag ansehen**
- **das Messer mit dem Umschlag benutzen** (unten links)

- Holmes findet eine geheime Abrechnung und ein Gedicht
- weiter ins Zelt gehen
- **die Kasse ansehen und öffnen**
- **die Zielscheibe mit dem Affen nehmen**
- **neben der Kasse liegt ein weiteres Gedicht**
- den Wurfstand ansehen
- **das Plakat daran ansehen**
- **das Messer mit dem Plakat benutzen**
- dahinter ist ein Versteck
- jetzt müssen die Wurfscheiben in der richtigen Reihenfolge angebracht werden
- dabei müssen die Figuren nach rechts oder links gedreht werden und sie müssen stehen oder liegen
- von links nach rechts sollte es so aussehen:
- **Affe-links-liegend**
- **Geier-links-stehend**
- **Giraffe-links-stehend**
- **Hase-rechts-liegend**
- **Hyäne-links-liegend**
- **Elefant-links-stehend**
- **Löwe-rechts-stehend**
- **Gazelle-rechts-liegend**
- **Errungenschaft: Naturgesetz**
- das Geheimfach öffnet sich
- **das Geld nehmen**
- das Zelt verlassen
- rechts auf dem Weg ist eine Wache
- deshalb zuerst den Weg links nehmen und nach hinten gehen zu der Treppe
- die Treppe nach oben gehen und die Tür öffnen

## Jahrmarkt / Tierkäfige:

- **den Arzneischrank ansehen**
- das Fenster ansehen
- durch alle Fenster sehen
- **die Tür hinten links öffnen**
- hier liegt eine Spritze auf dem Tisch
- die Spritze und den Verband ansehen
- **den Schlüssel nehmen, der auf dem Boden liegt**
- **zum Arzneischrank gehen**
- **mit dem Schlüssel den Arzneischrank öffnen**
- **die Flasche Ether nehmen**
- Holmes muss die Wache in den Wagen locken
- den Wagen verlassen
- dann vorsichtig zum Weg gehen
- **dort wo die Wache lang geht Geldscheine hinlegen**

- **dann bei der Wurfbude Geldscheine hinlegen**
- **bei der Treppe und vor dem Käfig Geldscheine hinlegen**
- **dann noch Geldscheine in den Käfig legen**
- die Wache folgt der Geldspur
- **durch die Tür gehen und zum Ende des Ganges**
- **die Tür des Käfigs schließen und die Flasche Ether in den Käfig werfen**
- die Wache ist für eine Weile außer Gefecht
- den Wagen verlassen
- **den Weg entlang gehen und das Seil nehmen**
- dann kommt wieder eine Wache

## Jahrmarkt / Kuriositätenkabinett:

- **Durch die Tür gehen**
- **das Plakat ansehen**
- die Kiste ansehen
- **die Kurbel nehmen**
- das Aquarium ansehen
- die Kiste mit dem Mensch ansehen
- auf die Bühne gehen
- den Tisch ansehen
- **die Schublade links öffnen und den Brief nehmen**
- die chemischen Substanzen ansehen
- **das Tagebuch ansehen**
- **die Seilwinde ansehen**
- **die Kurbel mit der Seilwinde benutzen**
- **die Kurbel drehen**
- **das Seil mit dem Haken über der Kiste und der Kiste benutzen**
- Holmes kann nun die Kiste von außen öffnen
- **das Plakat nochmal ansehen**
- unten rechts steht eine Ecke ab
- **das Messer mit der Ecke benutzen**
- **den Schlüssel nehmen**
- Holmes muss nun die Wache anlocken
- **die Kiste mit den Flaschen umwerfen**
- dann kommt die Wache
- **um das Gebäude laufen und mit dem Schlüssel die Tür zum Kabinett abschließen**
- **dann wieder auf die Rückseite gehen und den Käfig von außen öffnen** (Stange + Seil)
- Holmes kann nun den Weg weiter gehen bis zum Haupttor

## Jahrmarkt:

- dann in Richtung des Karussells gehen
- Watson kommt dazu

- **die Treppe nach unten gehen und auf das Karussell**
- **dort gibt es ein Steuerpult**
- das Karussell verlassen und rechts um das Karussell nach hinten gehen
- **dort die Telefonleitung ansehen**
- sie führt zum verlassenen Haus
- wieder nach vorn gehen und die Treppe nach oben
- zu den Wohnwagen gehen
- da gibt es einen Waschraum
- das Kartenspiel und die Wodka Flaschen ansehen
- den Waschraum verlassen
- zu dem grünen Wagen gehen
- **durch das Fenster sehen**
- da sind die drei Männer drin
- sie haben Dynamit
- **die Leiter am Wagen ansehen**
- **das Ofenrohr ansehen**
- **beim nächsten Wagen die Leiter ansehen**
- der Wagen ist verschlossen
- beim roten Wagen ist die Tür offen
- in den Wagen gehen
- **das Schreiben ansehen**
- **den Metallteller nehmen**
- das Fahndungsfoto ansehen
- den Wagen verlassen
- noch ein Stück weiter gehen zu den Schaukeln
- dort ist das Theater
- ins Theater gehen

## Jahrmarkt / Theater:

- der Prinz steht auf der Bühne
- **mit dem Prinzen sprechen**
- **dann nochmal mit dem Prinzen sprechen (Anarchisten, Moriaty warnen)**
- Watson soll beim Prinzen bleiben
- Holmes geht zur Tür
- **die Absperrung öffnen und dann hinter die Bühne gehen**
- **die Seile ansehen, die total verheddert sind**
- man muss die Seile entwirren
- dazu muss man die Seile auseinander ziehen bis kein Seil mehr über einem anderen Seil liegt (die Seile die noch falsch liegen sind rot markiert, am Ende darf kein Seil mehr rot leuchten)
- hat man das geschafft, fällt der Vorhang herunter und der Prinz fällt in Ohnmacht
- **den Hebel für die Falltür betätigen**
- der Prinz verschwindet nach unten und verliert dabei seinen Ring
- **Errungenschaft: Bühnentechniker**

- nach vorn zur Bühne gehen
- **den Ring von der Kante der Bühne nehmen**
- die Puppen ansehen
- **von der Puppe mit der roten Jacke den Gürtel nehmen**
- **im Inventar das Messer mit dem Gürtel benutzen**
- **es kommt Zauberpulver zum Vorschein**
- das Theater verlassen und zu den Wagen gehen

## Jahrmarkt / Wagen:

- zum Wagen der drei Männer gehen
- **das Zauberpulver mit dem Ofenrohr benutzen**
- **dann den Teller mit dem Rohr benutzen**
- die Männer verlassen den Wagen und gehen in den Waschraum
- **zum Waschraum gehen und die Tür schließen**
- **dann wieder zum Wagen gehen**
- **den Teller entfernen**
- jetzt kann man in den Wagen gehen
- gleich am Eingang liegt ein Wörterbuch
- **den Draht nehmen und die Notiz auf der Truhe**
- **die Säge aus dem Eimer nehmen**
- **dann das Wörterbuch ansehen und öffnen**
- oben erscheint die Notiz
- die Notiz kann man nach unten ziehen
- jetzt sucht man die Anfangsbuchstaben der Wörter am Register an der Seite und dann sucht man die jeweiligen Wörter auf der Seite und klickt sie an
- **die Übersetzung lautet: Buckingham Palast, House of Commons, Scotland Yard und Bank of England**
- Holmes sagt das er telefonieren muss
- den Wagen verlassen
- **die beiden Leitern an den zwei Wagen jeweils mit der Säge entfernen**
- **im Inventar die beiden Leitern kombinieren und dann den Draht noch dazu kombinieren**
- **das ergibt eine lange Leiter**
- zum Karussell gehen und nach hinten zu dem Haus, wo man die Telefonleitung sieht
- auf die andere Seite vom Haus gehen
- dort ist ein Fenster
- **die Leiter mit dem Fenster benutzen**
- Holmes steigt auf die Leiter
- vor dem Fenster ist ein Gitter
- **die Säge mit den vier Ecken vom Gitter benutzen**
- dann ist das Gitter weg
- **den Ring mit dem Fenster benutzen**
- **durch das Loch das Fenster öffnen**
- Holmes wird jetzt ein Telefon suchen

- Watson soll nach den Bomben suchen
- er geht zurück zu den Wagen
- **in den Wagen der 3 Männer gehen**
- **den Ofen ansehen**
- **den Lappen nehmen**
- darunter ist ein Schlüssel
- **den Schlüssel nehmen**
- **den Lappen mit dem Ofen benutzen und so die Ofentür öffnen**
- **die Gießkanne nehmen und mit dem Ofen benutzen**
- das Feuer ist aus
- den Wagen verlassen
- zu dem Wagen gehen, der abgeschlossen ist
- **mit dem Schlüssel die Tür zum Wagen öffnen**
- in den Wagen gehen
- **die Matroschkas ansehen und öffnen**
- **in der letzten ist ein Schlüssel**
- **den Schlüssel nehmen**
- ganz hinten im Wagen steht eine Truhe unter dem Bett
- die Truhe ist verschlossen
- **die Truhe mit dem Schlüssel öffnen**
- **den Beutel mit den Murmeln nehmen und den Zeiger**
- **den Brief nehmen und das Symbol auf dem Brief ansehen**
- den Wagen verlassen
- zum Wagen ganz in der Ecke links gehen
- da hängt ein Schloss an der Tür
- **das Schloss ansehen**
- **den Zeiger in der Mitte einsetzen**
- um den Zeiger herum gibt es vier Felder mit Zeichen drin
- **diese Felder entgegen dem Uhrzeigersinn anklicken** (oder jedes Feld einmal anklicken)
- dann erscheint in allen vier Feldern das Symbol vom Brief und das Schloss öffnet sich
- in das Lager gehen
- **den Schrank ansehen**
- **die Brechstange nehmen**
- neben dem Schrank ist eine Kiste
- die Kiste mit der Brechstange öffnen
- **in der Kiste liegen Dynamitstangen**
- **den Tisch ansehen**
- auf dem Tisch liegt ein Zettel
- **dieser Zettel muss gefaltet werden**
- wenn der Zettel richtig gefaltet wird, dann sieht man die Anleitung zum Bau einer Bombe
- auf dem Zettel werden blaue Linien sichtbar, wenn man mit dem Mauszeiger darüber fährt
- der Zettel wird wie folgt gefaltet:
- **die äußerste Längsfalte anwählen, dann die nächste Längsfalte und wieder die äußerste Längsfalte, dann die untere Querfalte wählen und die untere Ecke nach oben klappen und zum Schluss noch mal in der Mitte falten**

- nun sieht man die Anleitung richtig
- die Ansicht vom Tisch verlassen
- **aus der Kiste die Dynamitstangen nehmen**
- **aus einer anderen Kiste einen Funkempfänger und den Kupferdraht nehmen**
- dann wieder den Tisch ansehen
- **nun die Bombe nach der Anleitung basteln**
- **zum Schluss die Kurbel drehen**
- Watson sagt er wird die Bombe mitnehmen
- **die Ansicht vom Tisch verlassen und die Bombe mitnehmen**
- **das Lager verlassen**
- zum Karussell gehen
- **dort zum Steuerpult gehen**
- **das Steuerpult benutzen**
- **den kleinen Hebel betätigen**
- es leuchten vier blaue Punkte auf
- man muss sich merken wo die blauen Punkte sind
- dann muss man die Punkte anwählen
- wenn es richtig war leuchtet rechts ein blaue Lampe auf und wenn es falsch war, dann leuchtet eine rote Lampe auf
- **hat man alle Punkte richtig angewählt, dann weiß Watson wo die Bomben sind**

- **die Telefonanlage ansehen**
- Watson muss Holmes informieren
- zum Haus gehen
- diesmal auf die Seite wo die Telefonleitung reingeht
- **dann eine Murmel mit dem Fenster benutzen**
- es geht mit Holmes weiter

## Jahrmarkt / Wohnhaus:

- Holmes sieht sich in dem Zimmer um
- **den Schrank öffnen**
- **zwei Bettlaken nehmen und im Inventar miteinander verbinden**
- die Glasvitrine ansehen
- die Truhe ansehen
- **die Zange mit dem Schloss der Truhe benutzen**
- in der Truhe liegt eine Puppe
- **die Nadel von der Puppe nehmen**
- **den Brief nehmen**
- dann wieder zur Glasvitrine gehen
- **die Nadel mit dem Schloss der Glasvitrine benutzen**
- **die Nadel richtig biegen und das Schloss öffnen**

- **Errungenschaft: Schlösserknacker**
- das Gewehr ansehen
- die Kiste ansehen und öffnen
- **die Flasche mit Öl nehmen**
- das Buch vor dem Bett ansehen
- die Gemälde am Bett ansehen
- **den Schlüssel vom Tisch nehmen**
- **durch die Tür auf den Gang gehen und nach rechts gehen**
- Zwischensequenz
- das ausgeräumte Regal ansehen
- **die Regalbretter nehmen** (sind 5 Stück)
- in die andere Richtung vom Gang gehen
- am Ende steht ein Bücherregal
- **am Geländer gibt es eine Stelle an der man das Bettlakenseil festmachen kann**
- **dann am Seil nach unten klettern**
- geradeaus in den Gang gehen
- dort gibt es eine Wand, die man drehen kann
- neben der Wand sind Zahnräder zu sehen
- **das Öl mit den Zahnrädern benutzen und dann die Wand drehen**
- erst geht es weiter geradeaus bis zur nächsten Wand
- **diese Wand drehen**
- dann 2x nach links gehen und die Wand drehen
- **die nächste Wand dahinter auch drehen**
- dann den Weg zurückgehen ohne eine Wand zu drehen
- **am Seil nach oben klettern**
- neben der Stelle, wo das Seil hängt, gibt es eine Stelle, wo man ein Regalbrett ablegen kann

- **das Regalbrett ablegen und dann betreten**
- wenn die Wände richtig gedreht wurden, dann kann man immer wieder ein Regalbrett auf die Zwischenwände legen und kommt so auf die andere Seite, wobei man einmal ein Brett wieder mitnehmen muss, da man bis zur anderen Seite 6 Bretter benötigt
- **über die Bretter kommt man nun auf die andere Seite**
- **den Gang entlang gehen bis zu einer Tür**
- **den Schlüssel mit der Tür benutzen**
- in den Raum gehen
- **das Telefon benutzen**
- **dann die Fensterläden öffnen**
- Zwischensequenz

## Jahrmarkt / Karussell:

- Holmes und Watson treffen sich beim Karussell
- **die Telefonanlage benutzen**
- **dann das Telefon mit der Anlage benutzen**
- **den Funkempfänger benutzen**
- hier sind bunte Kugeln angeordnet
- in der Mitte sind graue Kugeln
- diese Kugeln müssen so eingefärbt werden das am Ende alle Kugeln leuchten
- es sollte am Ende so aussehen

- **Errungenschaft: Sprengstoffexperte**

- **Errungenschaft: Genie**
- es folgt eine Zwischensequenz
- dann zum Haupttor gehen
- zur Seilbahn gehen

## Seilbahn:

- **die Seilbahn benutzen**
- Zwischensequenz
- **den Eimer in der Gondel nehmen**
- **im Inventar die Bombe und den Gürtel mit dem Eimer benutzen**
- **dann den Eimer mit dem Seil der Seilbahn benutzen**
- den Hebel benutzen
- der klemmt
- **die Klappe in der Gondel ansehen**
- **das Messer mit der Klappe benutzen**
- **dann den Hebel benutzen**
- Zwischensequenz
- **Errungenschaft: Feuerteufel**
- die Gondel verlassen und zum Haupttor gehen

## Jahrmarkt / Wohnhaus:

- zum Wohnhaus gehen
- **durch die Eingangstür gehen**
- **nach links gehen und in Richtung der Tür**
- Zwischensequenz
- dann zur Tür gehen
- **Errungenschaft: Das Vermächtnis**

## E N D E ! ! !

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**
geschrieben am 26.08.2023

**eMail:** Kerstin Häntsch
**Homepage:** http://www.kerstins-spieleloesungen.de