

THE MOMENT OF SILENCE

„...spannend und sehr gut erzählte Geschichte“
ComputerBild Spiele – 8/2004

„...ein wunderschönes Spiel“
ComputerBild – 12/2004

„...die deutsche Adventure-Hoffnung“
PC Games – 08/2004

„...ein neuer Stern am Adventurehimmel“
PC Action – 09/2004



DIE VERSCHWÖRUNG HAT BEGONNEN.
BIST DU BEREIT FÜR DEN WIDERSTAND?



WWW.THEMOMENTOFSILENCE.DE



Das Geheimnis des silbernen Ohrings



Epilepsie Warnung

Gesetzliche Warnung:

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computern einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte vor der Nutzung an Ihren entsprechenden Arzt. Es sind auf jeden Fall bei der Verwendung eines Video- oder Computerspiels folgende Regeln zu beachten: Nicht spielen, wenn Sie müde sind, oder nicht genug geschlafen haben. Achten Sie bitte darauf, dass der Raum, in dem Sie spielen oder die Anwendung nutzen, gut beleuchtet ist. Legen Sie beim Betrachten des Spiels eine Pause von mindestens 10-15 Minuten pro Stunde ein.

Lizenz- und Nutzungsbedingungen

1. Lizenz

Der Käufer erhält das nicht ausschließliche Recht, das Programm an einem Computerarbeitsplatz zu benutzen. Das Recht ist nicht übertragbar, vermietbar oder verleihbar. Das Kopieren und Archivieren des Programms zum Zwecke der eigenen Datensicherung ist gestattet. Das Eigentum und die Urheberrechte oder sonstige Schutzrechte an der Software verbleiben nach wie vor bei der dtp Lizenz und Rechte GmbH, resp. und seinen Lizenzpartnern.

2. Beschränkungen und Änderungsverbot

Das Programm oder Teile davon dürfen nicht kostenpflichtig oder kostenfrei weitergegeben, lizenziert, vermietet, verändert, übersetzt, angepasst oder veröffentlicht werden. Die Software darf weder im Gesamten noch in Teilen disassembliert, dekompliziert oder auf andere Weise in allgemein lesbare Form zurückgewandelt werden.

3. Laufzeit des Vertrages

Die Lizenz gilt bis zu ihrer Beendigung. Der Lizenzvertrag kann dadurch beendet werden, dass die Software sowie alle Kopien vernichtet werden. Die Lizenz erlischt unverzüglich, wenn gegen eine Bestimmung des Lizenzvertrages verstoßen wird, ohne dass es einer Kündigung durch die dtp Lizenz und Rechte GmbH, resp. seinen Lizenzpartnern, bedarf.

4. Gewährleistungsausschluss und Haftung

Die dtp Lizenz und Rechte GmbH haftet für die Dauer von 24 Monaten ab der Übergabe der Software an Sie dafür, dass die CD-ROM, auf der die Software gespeichert ist, frei von Mängeln ist, die die in der Dokumentation ausgewiesene Nutzung erheblich mindern. Die dtp Lizenz und Rechte GmbH gewährleistet nicht, dass die Software fehlerfrei betrieben werden kann. Die dtp Lizenz und Rechte GmbH übernimmt keine Gewähr für die Vollständigkeit und Richtigkeit des Inhaltes. Eine Haftung für entgangenen Gewinn, für Schäden an oder Verlust der gespeicherten Daten sowie für andere mittelbare oder unmittelbare Folgeschäden ist ausgeschlossen, soweit nicht grob fahrlässiges oder vorsätzliches Verhalten der dtp Lizenz und Rechte GmbH vorliegt. Etwaige Schadensersatzansprüche sind unabhängig von der Anspruchgrundlage in der Höhe auf die entrichtete Lizenzgebühr beschränkt. Jegliche Ansprüche erloschen in jedem Fall 6 Monate nach Lieferung.

5. Schlussbestimmungen

Es gilt deutsches Recht. Sollten einige Bestimmungen dieses Lizenzvertrages rechtlich unhaltbar oder unwirksam sein, bleiben alle anderen Bestimmungen rechtswirksam. Unwirksame Bestimmungen sind durch Regelungen zu ersetzen, die dem ursprünglichen Sinn am nächsten kommen.

mein verehrter Mr. Holmes,


ich möchte Ihnen ein weiteres Mal für Ihre Hilfe bei der Lösung des Falles „Türkisches Medaillon“ danken. Wenn der Fall öffentlich gemacht würde, so bin ich mir sicher, dass Ihnen das ganze Land so dankbar wie ich sein würde. Wie Sie vielleicht vermutet haben, wende ich mich in einer dringlichen und äußerst vertraulichen Angelegenheit an Sie, die ihrer sofortigen Unterstützung bedarf. Wahrscheinlich haben Sie gelesen, dass wir in Kürze den Geburtstag eines Mitglieds der Regierung feiern werden. Aus ersichtlichen Gründen kann ich den Namen hier natürlich nicht kundgeben.

Die berühmtesten und begabtesten Künstler wurden ausgewählt, um bei der Feier zu unterhalten. Der Ruf dieser Künstler ist trügerisch. Allerdings sind wir ein wenig beunruhigt wegen einer jungen italienischen Diva namens Gallia, über die gewisse Gerüchte zirkulieren. Da sie großen Beifall in allen europäischen Hauptstädten erhalten hat, würden wir sie gerne für diese Gala verpflichten, aber wir machen uns Sorgen wegen ihres Rufes. Das Schicksal will es so, dass sie wegen eines anderen Engagements in London bleibt. Sir Bromby lud sie zu seinem Empfang ein, um die Rückkehr seiner Tochter nach England zu feiern. Aus Gründen der Politik und der Sicherheit werde ich dem Empfang nicht persönlich bewohnen können. Außer Ihnen würde ich niemanden, dem ich eine Aufgabe dieser Wichtigkeit anvertrauen könnte.

Zusammen mit diesem Brief übersende ich Ihnen zwei Einladungen, da ich annehme, Ihr geschätzter Kollege und Freund, Dr. Watson, wird Sie begleiten wollen. Eine Droschke wird Sie abends um 8 Uhr in der Baker Street 221 B abholen und zu Sherringford Hall bringen. Obwohl ich weiß, dass die Aussicht auf ein privates Konzert einer der wahrscheinlich besten Stimmen Europas für Sie als Musikkleibhaber sehr verheißungsvoll sein muss, möchte ich Sie dennoch bitten, sich durch nichts von dieser bedeutungsvollen Aufgabe ablenken zu lassen.

Hochachtungsvoll
Lord Cavendish-Smith

Inhalt

Einleitung	05
Installation	06
Hauptmenü	07
Spielstand speichern	08
Spielstand laden	09
Optionen	09
Das Spiel	10
Das Inventar	11
Das Notizbuch	11
Gespräche	12
Quiz	13
Der Labortisch	14
Die ersten Schritte	15
Credits	17
Technischer Support	18

Einleitung

Willkommen im London des Jahres 1897. „Das Geheimnis des silbernen Ohrrings“ bietet Ihnen die faszinierende Möglichkeit, Sherlock Holmes und Dr. Watson bei einem höchst interessanten Fall zu begleiten und zu unterstützen. Bei ihrem Aufbruch nach Sherringford Hall haben sicher weder Holmes noch Watson erwartet, schon kurze Zeit später einem Verbrechen beizuwohnen, dessen Begleitumstände nicht so recht zueinander passen wollen. Ihre Beobachtungsgabe und Ihr Scharfsinn sind gefordert, um das Geheimnis des silbernen Ohrrings zu lüften.

Installation

Minimale Systemanforderungen:
Windows 98/2000/ME/XP
Pentium® III 600 MHz oder AMD Athlon™
256 MB RAM
DirectX 9.0 kompatible Grafikkarte mit
32MB RAM (NVIDIA Geforce oder ATI
Radeon Chipsatz)
DirectX 9.0 kompatible Soundkarte
1.5 GB freier Festplattenspeicherplatz
Tastatur, Maus
8x CD-ROM Laufwerk

Empfohlene Systemanforderungen:

Windows 98/Me/2000/XP
Pentium® III 1 Ghz oder besser,
AMD Athlon™ oder besser
256 MB
DirectX 9.0 kompatible Grafikkarte mit
64MB RAM (NVIDIA Geforce oder ATI
Radeon Chipsatz)
DirectX 9.0 kompatible Soundkarte
1.5 GB freier Festplattenspeicherplatz
Tastatur, Maus
24x CD-ROM Laufwerk

Es wird empfohlen, alle Anwendungen zu schließen, bevor Sie mit der Installation beginnen. Dies gilt auch für Bildschirmschoner und Anti-Viren-Software, die den Installationsprozess stören könnten. Führen Sie anschließend die folgenden Schritte durch, um Das Geheimnis des silbernen Ohrings zu installieren.

1. Legen Sie CD 1 in Ihr CD-ROM Laufwerk.
2. Wenn die Autorun-Funktion auf Ihrem Computer aktiviert ist, erscheint ein Fenster auf dem Schirm. Klicken Sie auf die „Installieren“-Schaltfläche und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Wenn die Autorun-Funktion auf Ihrem Computer nicht aktiviert ist, führen Sie bitte die folgenden Schritte durch:
a) Klicken Sie im Windows-Menü auf 'Start'.

b) Wählen Sie „Ausführen“ und geben Sie den Laufwerksbuchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks gefolgt von „setup.exe“ ein (z.B. D:\setup.exe)

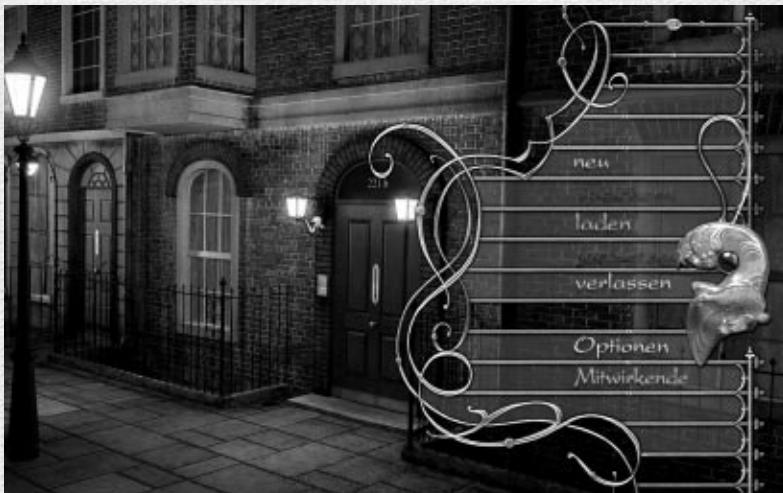
ODER

- Doppelklicken Sie auf Arbeitsplatz-Icon auf dem Windows Desktop
- Wählen Sie das Icon des CD-ROM Laufwerks aus, das die „Das Geheimnis des silbernen Ohrings“ CD 1 enthält und wählen Sie „Öffnen“.
- Doppelklicken Sie auf die Datei „setup.exe“, um mit der Installation zu beginnen.
- Lesen Sie die Lizenzvereinbarung und klicken Sie auf „Ja“, um die Lizenzvereinbarung zu akzeptieren. Folgen Sie dann den Anweisungen auf dem Bildschirm.
- Geben Sie auf dem nun erscheinenden Installationsbildschirm an, wohin Sie „Das Geheimnis des silbernen Ohrings“ installieren wollen. Der vorgegebene Pfad ist C:\Programme\dtp\Frogwares\Das Geheimnis des silbernen Ohrings\. Klicken Sie auf „Durchsuchen“, um ein anderes Verzeichnis auszuwählen oder einen eigenen Pfad anzugeben. Klicken Sie dann auf „Weiter“.
- Bei der Installation werden eine Verknüpfung auf Ihrem Desktop und ein Schnellstart-Icon erstellt, über die Sie das Spiel bequem starten können.
- Alternativ wählen Sie: Start -> Programme -> dtp -> Das Geheimnis des silbernen Ohrings -> Das Geheimnis des silbernen Ohrings

DEINSTALLATION

Wählen Sie im Startmenü Programme->dtp->Das Geheimnis des silbernen Ohrings -> Das Geheimnis des silbernen Ohrings deinstallieren um die Deinstallation zu starten. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Hauptmenue



Wenn Sie „Das Geheimnis des silbernen Ohrings“ starten, landen Sie im Hauptmenü. Von dort aus haben Sie Zugriff auf die folgenden Optionen:

Neu

Startet ein neues Spiel.

Speichern

Springt in das Menü zum Sichern des aktuellen Spielstands (Diese Option ist nur aktiv, wenn das Hauptmenü aus dem Spiel heraus aufgerufen wird).

Laden

Springt in das Menü zum Laden von Spielständen (Diese Option ist nur aktiv, wenn gespeicherte Spielstände vorliegen).

Fortsetzen

Setzt das aktuelle Spiel fort (Diese Option ist nur aktiv, wenn das Hauptmenü aus dem Spiel heraus aufgerufen wird).

Verlassen

Beendet das Spiel und kehrt zu Windows zurück.

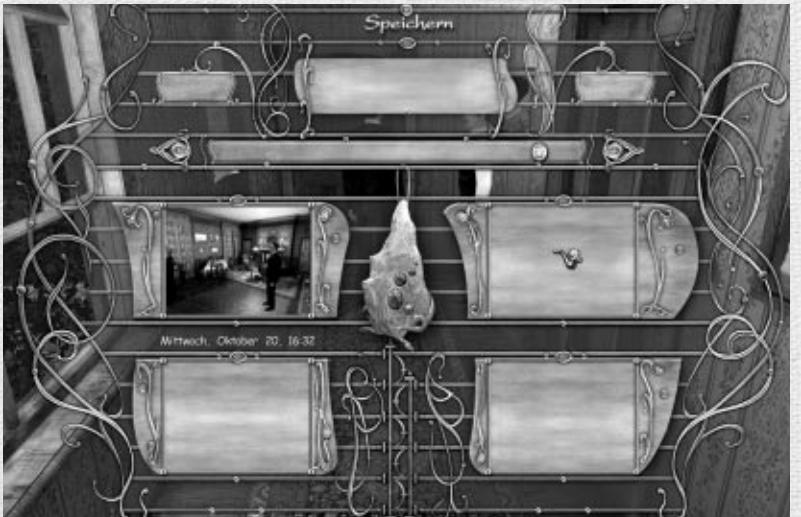
Optionen

Im Optionen-Menü können verschiedene Einstellungen zur graphischen und akustischen Präsentation des Spiels verändert werden.

Mitwirkende

Zeigt eine Liste der an der Entstehung des Spiels beteiligten Personen.

Drücken Sie die Taste „Esc“, um das Hauptmenü aus dem Spiel heraus aufzurufen.



EINEN SPIELSTAND SPEICHERN

Um einen Spielstand zu sichern, klicken Sie im Hauptmenü auf 'Speichern'. Daraufhin öffnet sich das Menü zum Speichern von Spielständen. Wählen Sie einen freien Platz. Ihr Spielstand wird gespeichert und ein Bild, das den gespeicherten Spielstand anzeigt, sowie der Zeitpunkt des Speicherns wird angezeigt.

Der Spielstand ist jetzt gespeichert und Sie können zum Hauptmenü zurückkehren, indem Sie auf den Edelstein in der Bildschirmmitte klicken oder die Taste 'ESC' drücken.

Um einen bereits gespeicherten Spielstand mit dem aktuellen Spielstand zu überschreiben, klicken Sie auf das Bild des Spielstandes, den Sie überschreiben wollen. Es folgt eine Sicherheitsabfrage, die Sie mit 'Ja' bestätigen müssen, wenn Sie den Spielstand tatsächlich überschreiben wollen. Wenn Sie 'Nein' wählen, wird der Spielstand nicht über-

schrieben und Sie können einen anderen Platz wählen.

Sie können das Speichermenü jederzeit, auch ohne einen Spielstand gesichert zu haben, durch einen Klick auf den Edelstein in der Bildschirmmitte oder Druck der 'ESC'-Taste, verlassen.

Die Anzahl an Speicherplätzen wird nur durch den zur Verfügung stehenden Festplattenspeicherplatz beschränkt. Daher empfehlen wir, Spielstände nicht zu überschreiben.



EINEN SPIELSTAND LADEN

Um einen Spielstand zu laden, klicken Sie zunächst auf 'Laden' im Hauptmenü. Das Menü zum Laden von Spielständen erscheint. Wählen Sie einen der verfügbaren Spielstände und klicken Sie auf das Bild, das den Spielstand kennzeichnet. Der Spielstand wird dann automatisch geladen und das Spiel kann an der gespeicherten Stelle fortgesetzt werden.

Auch das Lademenü kann jederzeit mit einem Klick auf den Edelstein in der Bildschirmmitte oder Druck der 'ESC' Tasten verlassen werden, ohne einen Spielstand zu laden.

OPTIONEN

Im Optionsmenü können Sie zu jeder Zeit die Spieleinstellungen verändern. Klicken Sie im Hauptmenü auf 'Optionen', um das Menü zu öffnen.

Grafik

Auflösung: Wählt die Bildschirmauflösung

Wiederholrate: Wählt die Bildwiederholrate Ihres LCD Bildschirms

Farbqualität: Wählt die Farbtiefe (wählen Sie 32 um die beste Qualität zu erzielen)

Sound

Effekte: Regelt die Lautstärke der Soundeffekte

Musik: Regelt die Lautstärke der Musik

Dialoge: Regelt die Lautstärke der Sprachausgabe

Einstellungen

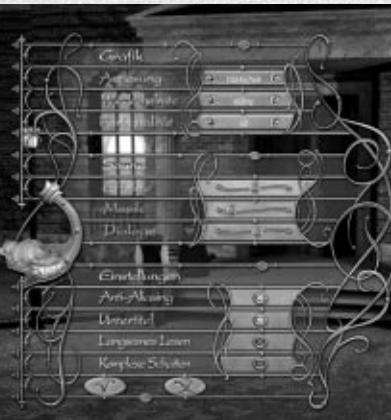
Anti-Aliasing: Aktiviert die Kanten glättung zur Verbesserung der Darstellungsqualität.

Untertitel: Blendet bei Unterhaltungen und Kommentaren Untertitel ein.

Langsames Lesen: Wenn diese Option zusammen mit den Untertiteln aktiviert wird, wartet das Spiel bei jedem Text auf einen Mausklick, bevor die Unterhaltung fortgesetzt wird.

Komplexe Schatten: Ist diese Option aktiviert, werfen die Charaktere realistische Schatten.

Die Einstellungen für die Grafik-Optionen werden automatisch anhand Ihrer Grafikkarte gewählt. Sie können diese Vorgabe jedoch jederzeit ändern, solange Ihr System zu den gewählten Einstellungen kompatibel ist. Generell benötigen Optionen, die das optische Erscheinungsbild des Spiels verbessern (hohe Auflösung und Farbqualität, Anti-Aliasing, Komplexe Schatten), mehr Systemleistung. Wenn das Spiel auf Ihrem System nicht flüssig läuft, sollten Sie einige dieser Optionen deaktivieren bzw. niedrigere Einstellungen wählen.



Das Spiel

Sie können „Das Geheimnis des silbernen Ohrrings“ komplett mit der Maus steuern. Der interaktive Mauszeiger hilft Ihnen dabei: Je nachdem worauf der Mauszeiger gerichtet ist, nimmt er verschiedene Formen an, die anzeigen, welche Aktionen möglich sind.

Normaler Mauszeiger
Sherlock Holmes



Dr. Watson

Wenn der Mauszeiger diese Form hat, werden Holmes bzw. Dr. Watson bei einem Mausklick versuchen, zu dem durch den Mauszeiger markierten Ort zu gehen. Wenn Sie z.B. auf eine Wand klicken, ist das natürlich nicht möglich, und Holmes bzw. Watson werden an ihrer aktuellen Position verharren.



Seite - 10 -
Das Geheimnis des silbernen Ohrrings

Das Inventar



An manchen Orten kann Holmes auch Laufen, wenn Eile geboten ist. Führen Sie in solchen Fällen einen Doppelklick auf den Zielort aus.

Bild verlassen



Der Bewegungscursor zeigt an, dass der Übergang in eine andere Ansicht möglich ist.

Aktion



Zeigt an, dass an der gewählten Position eine Aktion möglich ist. Die Aktion richtet sich nach dem Objekt unter dem Mauszeiger. So wird beispielsweise eine Tür geöffnet, ein Schalter betätigt oder ein Gegenstand aufgehoben.

Gespräch



Dieser Mauszeiger zeigt an, dass Holmes bzw. Watson mit einer Person ein Gespräch führen können.

Im Inventar sammeln Sie zahlreiche Objekte, die für die Aufklärung des Falles nützlich sein können. Wenn der Mauszeiger das Handsymbol zeigt, können Sie manche Objekte aufnehmen. Das Objekt wird automatisch in das Inventar aufgenommen.

Um das Inventar anzuzeigen, klicken Sie mit der rechten Maustaste. Am unteren Bildrand erscheint nun die Inventar-Leiste. Wenn Sie den Mauszeiger über einen Gegenstand im Inventar bewegen, werden eine kurze Beschreibung des Gegenstands sowie bei manchen Gegenständen weitere Aktionsmöglichkeiten angezeigt. Wenn Sie bereits viele Gegenstände eingesammelt haben, sind möglicherweise nicht mehr alle gleichzeitig sichtbar. In diesem Falle nutzen Sie die Pfeile am linken bzw. rechten Rand der Inventar-Leiste, um durch das Inventar zu scrollen. Wenn Ihre Maus über ein Scrollrad verfügt, können Sie auch hiermit durch die Leiste scrollen.

Um einen Gegenstand aus dem Inventar zu nehmen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Gegenstand. Der Gegenstand wird jetzt an den Mauszeiger angehängt und kann im Spiel genutzt werden.

Wenn Sie einen Gegenstand zurück ins Inventar legen wollen, klicken Sie nochmals auf die Inventar-Leiste. Sie können manche Gegenstände aus dem Inventar miteinander kombinieren, indem Sie einen Gegenstand anklicken und ihn über einen anderen Gegenstand

bewegen und erneut klicken. Wenn zwei Gegenstände miteinander benutzt werden können, entsteht in der Regel ein neuer bzw. modifizierter Gegenstand.

Die Werkzeuge eines modernen Detektivs



Neben seinem messerscharfen Verstand und seiner legendären Beobachtungsgabe führt Sherlock Holmes auch immer seine Lupe, ein Maßband und ein Reagenzglas mit sich. Um manche Indizien richtig beurteilen zu können, ist es notwendig, das richtige Werkzeug anzuwenden. Wenn Sie im Spiel eine Spur finden, die eines Werkzeugs bedarf, wird Holmes Ihnen das mitteilen. Es liegt dann an Ihnen, das korrekte Werkzeug auszuwählen.

DAS NOTIZBUCH



Während des Spiels haben Sie jederzeit Zugriff auf das Notizbuch. Im Notizbuch werden alle wichtigen Informationen gesammelt, so dass Sie jederzeit nachschlagen können. Um das Notizbuch aufzurufen führen Sie zunächst einen Rechtsklick aus, um die Inventar-Leiste aufzurufen. Klicken Sie dann auf das Notizbuch am linken Rand der Inventar-Leiste.

Seite - 11 -
Das Geheimnis des silbernen Ohrrings

Mit den Reitern am unteren Rand können Sie zwischen Gesprächsprotokollen, Beobachtungen, Dokumenten und der Karte wählen.

Immer wenn Sie ein neues Dokument finden oder eine Beobachtung machen, blinkt das Notizbuch am unteren linken Bildschirmrand kurz auf.

Gesprächsprotokolle

Hier können Sie Protokolle aller Gespräche abrufen und einsehen.

Beobachtungen

Hier finden Sie alle Beobachtungen, die Holmes bzw. Watson bei ihren Untersuchungen gemacht haben.

Dokumente

Alle Dokumente, die Holmes erhält, aufsammelt oder einseht werden hier verzeichnet.

Karte

Verschiedene Orte in London und Umgebung erscheinen im Verlauf des Spiels auf der Karte.

Wenn die angezeigten Informationen im Notizbuch mehr als eine Seite einnehmen, erscheinen am oberen und unteren Seitenrand Pfeile, mit denen Sie die Dokumente durchblättern können.



Das Gespräch



Gespräche, ob nun Zeugenbefragung oder vordergründig einfache Plaudereien, sind eine unschätzbarbare Informationsquelle und essenziell bei der Lösung dieses komplexen Falls.

Sie beginnen ein Gespräch, indem Sie auf eine andere Person klicken, wenn der Mauszeiger die Gespräch-Form zeigt. Es wird ein Menü eingeblendet, in dem die möglichen Themen angezeigt werden. Themen, die Sie bereits angesprochen haben, werden etwas abgedunkelt angezeigt. Sie können derartige Themen nochmals ansprechen, aber Neues werden Sie nicht mehr erfahren. Die unterste Option beendet das Gespräch.

Es kann sich lohnen, mehrfach mit verschiedenen Personen zu sprechen. Nachdem Sie etwas herausgefunden oder neue Informationen erhalten haben, ergeben sich möglicherweise neue Gesprächsthemen.

Das Quiz



Am Ende jedes Kapitels wartet ein Quiz auf Sie, bestehend aus mehreren Fragen. Bei der Beantwortung der Fragen werden Ihnen die in Ihrem Notizbuch gesammelten Informationen eine unschätzbarre Hilfe sein.

Jede Frage kann nur mit ‚Ja‘ oder ‚Nein‘ beantwortet werden. Sie müssen jedoch jede Antwort mit Indizien belegen. Das kann eine Zeugenaussage, ein Dokument oder eine Beobachtung sein. Unterhalb der Frage finden Sie ein oder zwei Kästen. Suchen Sie aus dem Notizbuch die Indizien heraus, die Ihre Antwort untermauern. Klicken Sie zunächst einmal auf das Indiz, dann auf einen der Kästen auf der rechten Seite. Die Farbe der Kästen gibt Ihnen einen Hinweis darauf, was für eine Art Indiz

Sie wählen müssen: Ein roter Kasten steht für eine Beobachtung, ein grüner für ein Dokument und ein blauer Kasten für eine Zeugenaussage.

Nutzen Sie die Pfeile ober- und unterhalb der Quizseite oder das Scrollrad Ihrer Maus, um durch die Quizfragen zu blättern.

Wenn Sie alle Fragen beantwortet haben, schließen Sie das Notizbuch. Holmes wird dann verlautbaren lassen, ob Sie alle Fragen richtig beantwortet und die richtigen Indizien zugeordnet haben, oder ob ein Fehler vorliegt. Sollten Sie nicht alles richtig haben, öffnen Sie das Notizbuch erneut, um Ihre Antworten zu überprüfen.

Der Labortisch



Sherlock Holmes ist ein versierter Chemiker und verbringt viel Zeit mit der Analyse von Beweisstücken. Auf dem Labortisch in der Baker Street können Sie die gefundenen Beweisstücke verschiedenen Tests und Analysen unterziehen.

Mikroskop

Legen Sie die Gegenstände auf den Objekträger des Mikroskops, um sie genauestens zu untersuchen.

Wasserschüssel & Reagenzien

Einige Beweisstücke geben ihre Geheimnisse erst in einer Mischung aus Wasser und einiger Reagenzien preis. Im Regal auf dem Labortisch finden Sie Reagenzgläser mit unterschiedlichen

Lösungen für derartige Aufgaben. Wenn Sie die Wasserschüssel benutzen wollen, müssen Sie sie zunächst auf den Brenner stellen.

Der Brenner

Sie benutzen den Brenner, um die Wasserschüssel und deren Inhalt zu erhitzen. Manche Indizien sollten aber auch direkt erhitzt werden. Legen Sie die Indizien in diesem Fall in die Schale des Brenners und schalten Sie den Brenner ein.

Lupe

Außerdem können Sie auch am Labortisch die Lupe aus Ihrem Inventar nutzen, um sich Beweisstücke näher anzusehen.

Die ersten Schritte

Achtung: Der folgende Text enthält Hilfestellungen für den Beginn des Spiels. Wenn Sie lieber alles selbst herausfinden wollen, lesen Sie nicht weiter.



Sherringford Hall Ballsaal

Nach der Einführungssequenz beginnen Sie das Spiel als Sherlock Holmes im Ballsaal von Sherringford Hall.

Sprechen Sie zunächst mit dem Arzt, der die Leiche untersucht, und fragen Sie ihn nach Informationen zum Tod von Sir Bromsby. Vor dem Podium liegt ein Blatt Papier, vermutlich die Rede, die der Ermordete zu halten beabsichtigte. Heben Sie das Blatt auf und sehen

Sie es sich an. Anschließend sollten Sie den Geschäftsmann, der neben dem Podium steht, befragen. Von ihm bekommen Sie einige Informationen zum Tathergang und über Sir Bromsby.

Gehen Sie nach links. Hinter einer der Säulen finden Sie Major Lockhart. Nachdem Sie auch seine Zeugenaussage aufgenommen haben, ist es sinnvoll, weiter in die Nähe des Eingangs zu gehen.

In der Nähe einer Tür findet sich ein kleines Stück Stoff an einem Stuhl. Vielleicht ein nichtssagendes Detail, vielleicht ein entscheidendes Indiz. Nehmen Sie den Stofffetzen auf jeden Fall an sich.

Sprechen Sie dann mit dem Hausangestellten, der den Flur wischt. Begeben Sie sich anschließend an die Bar. Von hier hat man eine gute Sicht auf das Podium. Leider ist der alte Colonel noch nicht besonders kooperativ. Verlassen Sie also zunächst den Ballsaal durch die Tür rechts vom Haupteingang.

Der Korridor zur Küche



In dem Korridor finden sich einige durchaus bemerkenswerte Anhaltspunkte zum Tathergang. Der noch in der Luft liegende Geruch von Schießpulver bleibt Holmes' geübter Nase natürlich nicht verborgen.

Am Türrahmen der Tür zum Ballsaal sind Pulverspuren. Benutzen Sie das Maßband aus ihrem Inventar um festzustellen, in welcher Höhe sich die Spuren befinden. Untersuchen Sie anschließend den Sockel der Statue mit der Lupe. Nutzen Sie abermals die Lupe, um den Spiegel zu untersuchen. Nehmen Sie die schwarzen Haare.



Nach der gründlichen Untersuchung des Korridors sollten Sie zurück in den Ballsaal gehen. Dabei wird Holmes bemerken, dass der Türgriff verdreht ist.

Von nun an sind Sie auf ihre Beobachtungsgabe und ihren Verstand angewiesen. Sehen Sie genau hin und sprechen Sie mit allen Leuten. Womöglich müssen Sie mit einigen Personen auch nochmals reden, wenn Sie neue Informationen haben. Manchmal müssen Sie ihr Gegenüber auch aus der Reserve locken, indem Sie ein Indiz präsentieren.

Viel Glück und vor allem viel Spaß!

Credits

FROGWARES

PRESIDENT:
Wael Amr

PRODUZENT:
Wael Amr
Pascal Ensenat

SPIEL DESIGN:
Jalil Amr

PROJEKT KOORDINATOR:
Sergey Geraschenko

KONZEPT GRAFIK:
Marina Orlova
Roman Kepkalo

PROGRAMMIERUNG:
Alexander Kuziaev
Anton Naumovets
Anton Shekhovtsov

3D DESIGN:
Ruslan Gabdrabmanov
Maxim Scherbakov
Vladimir Efimov
Ivan Osadchy
Alexander Andreev
Vadim Chirenko
Bogdan Gursky

ANIMATOREN:
Victor Blagomir
Andrey Progorboi
Piotr Shalkevitch
Alexej Kirichenko
Sergey Gruber

GRAFIKER:
Ludmila Kotsurba
Anna Demchenko
Alexander Alexandrov
Marina Orlova
Stepan Romanishyn

MUSIK UND SOUND:
Pteroduction Sound:
Alexander Dudko
Sergey Geraschenko



DEUTSCHE LOKALISIERUNG:

KOORDINATION:
Marc Buro

ÜBERSETZUNG:
Anja Heppelmann

STUDIO:
Studio Ulrich Mühl, Hamburg

REGIE:
Uli Plessmann

TON & POST PRODUCTION:
Karsten Deutschmann

SPRECHER:
Marianne Bernhard
Michael Bideller
Robin Brosch
Sven Dahlem
Klaus Dittmann
Ingrid Dohse
Sascha Draeger
Leon Elwes-Rau
Wolfgang Hartmann
Steffi Kindermann
Helgo Liebig
Martin Lohmann
Leonhard Mahlich
Anne Moll
Uli Plessmann
Christian Rudolph
Erik Schaeffler
Achim Schüke
Bernd Stephan
Stefan Szász
Henning Venske
Marion von Stengel

DTP ENTERTAINMENT AG

PRODUKTMANAGER:
Marc Buro

MARKETING & PR:
Carsten Fichtelmann
Christopher Kellner
Marina Selikowitsch

VERPACKUNGSDESIGN:
Stefan Sturm

HANDBUCH:
Marc Buro
Stefan Sturm

TESTING:
Ole Christian Böttcher
Phillip Thalmann

Technischer Support

Wir hoffen, dass Sie keinerlei Probleme beim Spielen von „Das Geheimnis des silbernen Ohrrings“ haben. Sollten Sie dennoch Fragen oder Probleme haben, wenden sie sich bitte an unsere Hotline die Ihnen täglich von Montag bis Samstag von 11.00-20.00 Uhr zur Verfügung steht.

Deutschland:

Technische Hotline: 0900 - 15 100 53 (1,25 €/Min. *)
Spielinhaltliche Hotline: 0900 - 15 100 54 (1,95 €/Min. *)
* = aus dem Festnetz der Deutschen Telekom
(Die Preise anderer Telefonieanbieter können variieren)

Österreich:

Technische Hotline: 0900 - 400 708 (1,55 €/Min. *)
Spielinhaltliche Hotline: 0900 - 528 278 (2,16 €/Min. *)
* = aus dem Festnetz

Deutschsprachige Schweiz:

Technische Hotline: 0900 - 900 935 (2,00 CHF/Min. *)
Spielinhaltliche Hotline: 0900 - 900 936 (3,13 CHF/Min. *)
* = aus dem Festnetz

Auch ein Meisterdetektiv braucht mal Hilfe!

Das offizielle Lösungsbuch bietet die optimale Hilfestellung bei diesem verzwickten Fall!

- Alle Indizien, alle Zusammenhänge, alle Quiz-Lösungen.
- Detaillierter Lösungsweg.
- Komplett in Farbe mit zahlreichen erklärenden Bildern.

Seite - 18 -

Das Geheimnis des silbernen Ohrrings

Unverzichtbare Links für Sherlock Holmes Fans:

www.sherlock-holmes-kurier.de

Werden Sie Mitglied in der Deutschen Sherlock-Holmes-Gesellschaft! Sherlock-Holmes-Kurier und Vereinsjournal informieren und unterhalten rund um den berühmtesten Detektiv der Welt. Gratis-Infos anfordern bei verwaltung@sherlock-holmes-kurier.de.



www.baskerville.de

Baskerville Bücher ist Deutschlands Spezialversand und -verlag für alle Freunde von Sherlock Holmes. Ob aktuelle Neuerscheinungen (Bücher, DVDs u.v.m.) oder seltene antiquarische Titel - hier finden Sie alles, was der Holmes-Fan begehrts. Postfach 42 06 70, 50900 Köln.

www.krimi-coach.de

Nach dem Spiel ist vor dem Buch: Krimi-Couch.de ist eines der führenden Krimi-Portale im deutschsprachigen Internet. Über 500 Autoren mit insgesamt 3.000 Krimis warten darauf, von Ihnen entdeckt zu werden. Dabei helfen Ihnen fast 800 ausführliche Rezensionen, gut 8.000 Lesermeinungen und Dr. Watson - der Krimi-Berater.



www.krimi-forum.de



Das Referenz-Portal für Krimi-Liebhaber jeden Alters. Mehr als 50 Redaktionsmitglieder lesen und schreiben für Sie. Mehr als 3.300 Titel und 56 Serienfiguren von über 1.500 Autoren. Außerdem finden man Interviews, Promi-Tipps, "die Schreibstube", News- und Lesungsdatenbank, Vorabdruck des Monats, Kid-Krimi-Finder, Events, Organisationen, Forum und vieles mehr.