

# Komplettlösung zu Sherlock/Lupin v1.2

Für Sie exklusiv geschrieben und gestaltet von

Ludwig Kratz

<http://www.gamepad.de>

Sherlock Holmes Wohnung:

Nach der Unterhaltung mit Sherlock, der etwas trübsinnig ist, nehmen Watson und Sherlock den Brief von Arsène Lupin zur Kenntnis. Er stellt eine starke Herausforderung dar, aber Holmes möchte zunächst wissen, ob er echt ist und schickt Watson in die Bücherei, um Weiteres zu erkunden.

Auf der Strasse:

Holmes geht in Ruhe frühstücken, also macht sich Watson auf den Weg (Auf der Straße – die Tür im Rücken, nach rechts, dann an der Kreuzung wieder rechts und am nächsten Abzweig links und auf der linken Seite ist dann die Buchhandlung).

In der Buchhandlung:

Der Buchhändler gibt uns den Tip zu einem Buch über Seefahrt in den hinteren Regalen. Watson geht nach rechts und im Regal links neben der weißen Tür findet er das Gesuchte. Zurück in

Sherlocks Wohnung:

Watson berichtet und im Buch tauchte ja der Name Horatio Nelson auf. Diesen Namen dann im nachfolgenden Rätsel eingeben. Sherlock kann damit etwas anfangen und verlangt nach einem Stadtplan, der auf dem Schreibtisch links von der Eingangstür liegt. Hier wird dann die National Gallerie ausgewählt.

## National Gallerie



Mir Palinor im Foyer reden. Vom ihm letztendlich einen Museumsplan bekommen und auch erfahren, dass er das Register über alle Bilder verloren hat. Wir bieten uns an, es zu suchen und finden es im Raum 4, bringen es Palinor zurück und tragen dann im Quiz „SCHIFF“ ein. Dann das gesuchte Bild könnte das Bild „Die letzte Fahrt der Temeraire“ sein und bei der englischen Sammlung in Raum 5 hängen. Das Bild wird gefunden und der Museumsdirektor muss gewarnt werden. Dies tun wir und auch der Inspektor wird informiert. Er sucht alle Räume ab und entdeckt nur das Glasdach im Restaurierungsraum (10). Dann spricht der Inspektor mit dem Direktor und klickt danach die große Eingangstür an. Jetzt werden 2 Polizisten postiert.

Es wird Nacht, doch alles nützte nichts: das Gemälde wird gestohlen und am nächsten Morgen wird Holmes benachrichtigt.

### **Holmes Wohnung/Strasse:**

Nach dem Gespräch besorgt Dr. Watson eine Droschke (zwischendurch läuft uns noch ein Reporter über den Weg) und es geht wieder in die

### **National Gallerie:**

Mit dem Inspektor über alles reden. Dann jetzt alles genau absuchen und Beweise sichern. Fangen wir im Foyer an und sehen und die Fußspuren rechts vor dem Bild der Kronjuwelen und die große Kiste links von der Eingangstür.

Dann zu den Stufen rechts und die Fußspuren (es gibt 2 verschiedene!) ausmessen (das Maßband muss eine Länge anzeigen und es muss eine Schuhgröße genannt werden!) und mit der Lupe betrachten. Dann in den Restaurierungsraum (11) und hier alles genauestens ansehen: das Oberlicht, die Decke auf dem Boden und dann 2 verschiedene Fußabdrücke (einmal links und einmal rechts (oberhalb/unterhalb) des Farbflecks) finden, ansehen und ausmessen, Schuhgröße muss 1x genannt werden! Jetzt zur Tür des Direktor und dort links von der Tür in der Blumenerde weitere Fußspuren finden und es wird automatisch der richtige Schluß gezogen.

In den Raum mit den franz. Gemälden, sich umsehen und 4 Gummiabdrücke auf dem gekachelten Fußboden finden. Sie alle 4 mit der Lupe ansehen und dann die Wand ganz nach oben schauen und oben einen Brief entdecken.

Nun mit dem Direktor reden. Haben wir bisher alles entdeckt, dann bekommen wir am Ende des Gespräches mitgeteilt, dass die Leiter wieder zur Verfügung steht.

Also schnappen wir sie uns und holen uns den Brief von der Decke.

Der Brief lässt uns auf 4 Gemälde schließen:

- 1) "Venus and Mars" (9) – 1874
- 2) „Weißes Pferd – schlafender Mann (8) – 1652
- 3) Winterbild mit Schlittschuhläufern (7) – Alter: 49
- 4) Tobias und Erzengel Raphael (12) – 1894

Durch die weiteren Angaben im Brief: 1) – 2) \* 3) – 4) ergibt sich die Zahl:

$$(1874 - 1652) * 49 - 1894 = 222 * 49 - 1894 = 10878 - 1894 = 8984$$

Das könnte doch der Code für die Kiste sein!

Also zur Kiste und sie mit dem Code öffnen. Im Bild rechts in der Kiste steckt die nächste

Nachricht. Man soll ein Bild von Lupin im Museum mit der Verkleidung finden und .... Gehen wir in Raum (4) und klicken das Porträt an. Es ist eigentlich ein Ölgemälde, das mit Wasserfarben übermalt/verändert wurde. Hhmmmm, was man da macht, um es schonend zu entfernen, das müsste doch der Direktor wissen. Also nichts wie hin zu ihm und was er uns empfiehlt, das könnte doch im Restaurationsraum (11) sein. Hier jetzt Pinsel und Schwamm mitnehmen, dann noch die Wasserkanne. Beim Bild dann sowohl den Pinsel wie auch den Schwamm auf das Wasser anwenden und dann mit dem Pinsel das Bild bestreichen. Danach dann mit dem feuchten Schwamm abwischen und man bekommt ein Blatt mit einem Gedicht und einem **C** darauf.

Jetzt in Raum (6) gehen und auf das grauenhafte grüne Gemälde klicken. Eine weitere Nachricht mit Hilfe der Lupe und einem **O** darauf und den nächsten Hinweis finden. Im selben Raum gibt es eine Nische mit einem Bild (ein Tier) und 2 Lampen darin. Die linke Lampe anklicken und den nächsten Hinweis finden, ein **R** ist außer ein paar Zeilen darauf zu sehen und es wird eine dunkle Stelle erwähnt. Es gab doch einen dunklen Raum. Also zuerst mal zum Direktor und sich die Lampe ausleihen, dann in den dunklen Raum und wir stellen die Lampe auf der Kommode ab. Links dann den zugedeckten Abfalleimer anklicken. Und eine weitere Nachricht zum schlafenden Direktor und ein **O** finden (Lampe wieder mitnehmen!). Das Bild dazu finden wir in Raum (8) und klicken es an und finden eine Nachricht, die zunächst auf dem Boden fällt mit einem **N** und den Hinweis auf ein Bild 2 gleiche Bilder, die wir in Raum (4) finden – Bild von Vernet. Ist eines davon falsch? Beim 2. Mal kann man das linke Bild mit der Lupe untersuchen und findet links auf dem Balkon jemanden, der ein Bild angezündet hat. Tun wir es ihm nach und wenden die Lampe auf das linke Bild an. Eine weitere Nachricht erscheint und der Buchstabe **I**.

Nun müssen noch 9 Bilder (abstrakt und sehr farbig und (fast) in jedem Raum eines) gesucht werden und sie im großen Raum oben hinter den Stufen (die Ecken des Quadrates sind auf den Boden gezeichnet) richtig zu einem **S** angeordnet werden.



Hhhmmmmmmmm,  
Sherlock kann mit den  
einzelnen Buchstaben noch  
nicht viel anfangen, also  
beschließt er, den Direktor  
zu fragen. Nacheinander  
angeordnet ergaben ja die  
Buchstaben das Wort  
CORONIS.

Geben wir es in das  
Buchstabenrätsel ein, dann  
liefert uns der Direktor den  
Hinweis auf den Tower und  
somit geht es schnellsten  
über den Stadtplan dorthin.  
Denn diesmal will Lupin  
die 6 Raben des Towers  
stehlen.

# Der Tower of London



Nach der Ankunft mit der Wache reden und dann das Gravierte in den Stein links vom Eingang ansehen. Danach mit der „Oberwache“ Smith reden. Wir werden jetzt wohl 6 Vögel finden müssen, die jeweils eine Nachricht von Lupin für uns bereit halten. Die Reihenfolge der ersten 5 Vögel sollte egal sein. Wir können zunächst mal das Gelände ganz ablaufen, um auf unserer Karte die entsprechenden Teleportationspunkte zu bekommen.

## 1. Vogel:

Wir sollten uns zunächst den Bäumen im Bereich 3 nähern. Danach dann zu den Schlafräumen/Dormitory im Bereich 4 (Queens House) und hineingehen. Wir finden ein Buch über Vögel auf einem Regal.

Nun zur Waffenkammer (2) und in der Mitte einen Schaukasten mit mehreren Vogelpfeifen finden. Wir nehmen die oben links mit, außerdem finden wir beim Fischernetz auch noch ein Fernrohr und auf einem Tisch ein blaues Munitionskistchen. Auch dieses wandert in unser Inventar. Dann zurück zu den Bäumen in (3), das Fernrohr auf den Vogel im Baum anwenden, den Vogel als Rebhuhn bestimmen und ihn mit der Vogelpfeife anlocken. So ergattert man eine (zunächst) unlesbare Nachricht.

## 2. Vogel:

Zu den Büschen bei der Position (6) gehen. Die Spuren auf dem Boden ansehen und den Vogel als Blauparadiesvogel identifizieren. Mit der Wache reden, die ein bläuliches Tabakpäckchen verloren hat. Wieder in die Schlafräume (4) und dort auf einem Bett eine blaue Socke finden.

Nun in den Raum (5) gehen – Storeroom/Lagerraum. Smith öffnet ihn uns und gibt uns den Schlüssel zur Wohnung des Koches. In den Lagerraum und einen blauen Teller mitnehmen

und dann aus einem Bottich von der Mitte der Regale ein paar Sonnenblumenkerne mitnehmen. Vorne rechts noch Gläser mit italienischen Tomaten entdecken und ein Seil und eine Leinentasche ergattern.

Jetzt zurück zum Blauparadiesvogel und dort – er mag ja die Farbe blau – den blauen Teller, die blaue Socke und das blaue Munitionskästchens auf den Boden bei den Spuren stellen und dann den Vogel mit der Leinentasche fangen, was uns die 2. unleserliche Nachricht bringt.

### **3. Vogel:**

Zum Lagerraum (5) gehen und auf das Gitter hinten rechts klicken. Man sieht ein Zahlenschloss, kann es aber (noch) nicht öffnen. In die Wohnung des Kochs (Private Lodgings – rechts vom Lagerraum) gehen. Drinnen die Tür rechts mit dem Schlüssel öffnen und Dokumente vom Tisch nehmen; außerdem das Bild und alles ansehen. Dann vor den Tower gehen und sich die Einritzungen in den Steinen ansehen. Dort bei Mc Adams die Zahl 2181632 finden. Zurück zum Zahlenschloss und diese Zahl eingeben. Drinnen sich dann genau umsehen und in einem Topf hinten rechts bei einem schwarzen Huhn die 3. Nachricht finden.

### **4. Vogel**

In den Turm (7). Smith wird uns die Tür im Keller öffnen. Die Platte an der Wand gegenüber der Tür ansehen, ebenso die Wappen und die Nischen unten. Manches ist verblichen. Hatten wir nicht schon mal einen Kamin gesehen? Zurück zur Waffenkammer und aus dem Kamin etwas Kohle nehmen.

Dann diese Kohle auf die Platte im Keller des Turmes anwenden.

Nun wieder in die Waffenkammer und dort ein blaues Schild von der Wand nehmen. Zu den Schlafräumen zurück (2) und dort Metcalfe treffen, den wir über das Wappen befragen. Sherlock erhält die gewünschte Auskunft. Zurück in den Turmkeller und Watson zum Buchhändler Barnes schicken.

### **Buchhandlung:**

Wie erwartet ist der Buchhändler nicht da, aber ein Gespräch mit Piers, dem Journalisten bringt uns weiter.

### **Im goldenen Löwen:**

In den Pub.

Mit allen reden und dann versuchen, alle Türen zu öffnen. Schließlich kommt eine junge Dame aus dem Nebenraum und wir reden mit ihr. Doch wir kommen hier nicht weiter. Zurück zu

### **Sherlocks Wohnung:**

Hier jetzt in Sherlocks Schlafzimmer. Den Bettpfosten an der Wand rechts anklicken und Sherlocks Phiolen nehmen. Nun wieder in den

### **Goldenen Löwen**

Dem jungen Mädchen die Phiolen geben und so in den Raum rechts gelangen. Hier mit Barnes reden und dann mit Piers und den Banditen. Holmes muss einen Wertgegenstand beschaffen. Zurück zu



### **Sherlocks Wohnung:**

In seinem Schlafzimmer das Kistchen öffnen und ein Foto von Irene Adler und den Orden von Holmes finden. Beides mitnehmen und zurück in den

### **Goldenen Löwen**

Den Orden dort den Banditen geben und so mit Barnes in dessen

### **Buchladen:**

Mit Barnes reden und dann das richtige Buch im mittleren Regal des Ladens auf der rechten Seite finden. Zurück zum Tower und dort in den

### **Tower/Turmkeller (7):**

Sherlock konnte inzwischen den Text übersetzen. Man muss Waffen in die Öffnungen unten stellen. Also in die Waffenkammer und immer 2 Waffen mitnehmen und im Keller hinstellen. Dies muss aber noch in der richtigen Reihenfolge sein.

Von links nach rechts: Bartaxt, Gleve, Krähenschnabel/Bec-De Corbin, Partisane, Schwert und Morgenstern. Schwert und Morgenstern sind in der Waffenkammer an Rüstungen zu finden.

Der Wanddurchgang öffnet sich und wir finden diesmal eine Fledermaus, die wir fangen müssen.

Hilft da Licht? Gehen wir in die Schlafräume und finden einen Fotoapparat. Mit ihm versuchen wir ein Bild der Fledermaus zu machen und der Blitz bringt uns dann die 4. Nachricht.

### **5. Vogel:**

Jetzt zum Turm (7). Den Turm betreten und oben auf den Wehrgang (8). Die Sonnenblumenkerne auf den Vogel anwenden und er wird zu uns sprechen. Wir müssen seinen Namen eingeben: „Irene Adler“. Die 5. Nachricht gibt es dann.

### **6. Vogel**

Für diesen Vogel müssen wir auf das Morgengrauen warten und finden ihn dann automatisch. Mit dem Fernrohr bekommen wir heraus, was es für ein Vogel ist und Watson will die Schildkröte besorgen aus dem Pub.

### **Der golden Löwe**

Mit den Banditen im Nebenraum reden.

Es kann eine Schildkröte gekauft werden. Also in

### **Sherlock Holmes Wohnung**

Wir müssen hier Münzen finden:

1. Garderobe/links vom Schirm – mittlerer Garderobenhaken.
2. Auf dem Kaminsims links unter einer Dose
3. Links vom Kamin auf der Kommode unter einem Brief
4. Labortisch – Mikroskop
5. Aktenschrank rechte Seite 2. Fach von oben
6. Schreibtisch linke Seite 2. Schublade
7. Im Schlafzimmer rechts neben dem Spiegel
8. Im Schlafzimmer links über der geöffneten Kiste
9. Im Schlafzimmer – linker Nachttisch
10. Im Schlafzimmer rechter Nachttisch

Jetzt in den Pub zurück und die Schildkröte kaufen und dann zurück zum Tower of London

Hier als Holmes in die Waffenkammer und dort mit der Schnur aus dem Inventar das Netz reparieren. Hat man es geschafft, dann kommt Watson mit der Schildkröte. Dann die Schildkröte unterhalb der hölzernen Treppenstufen absetzen, wo unser letzter Vogel sitzt und ihn letztendlich mit dem Netz fangen. Jetzt haben wir alle 6 Nachrichten, kehren in die Bakerstreet zurück und müssen diese nun entschlüsseln.

### **Sherlock Holmes Wohnung:**

Hier die Nachrichten gegen die Lampe von Sherlocks Labortisch halten und sie so entziffern.

### **National Gallerie:**

Wir reden mit dem Direktor und machen uns auf die Suche nach 4 Gemälden von der Heiligen Katharina von Alexandria..  
3 finden wir in der italienischen Gallerie (9), eines in der deutschen Gallerie (12).  
Haben wir die richtigen entdeckt, dann wählen wir in die Baker Street über die Karte an.  
Wir spielen als Watson weiter und versuchen den Orden von Sherlock zurückzukaufen.

### **Goldener Löwe**

Wir haben keinen Erfolg, denn der Gauner redet nicht mit uns und verlässt das Lokal.  
Draußen auf der Straße dann mit Piers reden, der versucht, die Gauner aufzuspüren.

### **Sherlock Holmes Wohnung:**

Wir müssen herausfinden, auf welchen Vertrag sich das Gedicht bezieht und wenn wir die Bilder gefunden haben, dann drängt sich uns ALEXANDRIA auf. Sherlock geht in

### **Barnes Buchladen**

Mit Barnes reden und im hinteren linken Teil des Ladens, links neben der Leiter, ein Buch finden, das den Stein von Rosetta und das Britische Museum erwähnt.

Auf dem Weg zur Baker Street trifft Sherlock den Polizisten Rufles und nach dem Gespräch geht es in

### **Sherlock Holmes Wohnung**

Mit Watson reden und sich mit ihm im Britischen Museum verabreden.

Für Sie exklusiv geschrieben und gestaltet von  
Ludwig Kratz  
<http://www.gamepad.de>

# The British Museum



Hier beginnt die Demo des Spieles:

Nach dem Gespräch zu Beginn in das Gebäude (2) und mit dem Architekten und dem Museumswärter Barncow reden. Dieser führt uns zum Rosetta Stein (6), den wir uns ansehen. Dann mit Lestrade reden (3). Watson ist hungrig und wir spielen als Watson weiter.

Zum Eingangstor gehen, das verschlossen ist. Dort neben einem Papierkorb eine Brottüte finden und dann mit Piers reden. Der verlangt, hereingelassen zu werden.

Zu Barncow im Lesesaal (8) gehen und mit ihm reden. Von einem 2. Schlüssel erfahren und in das Büro des Direktors (4).

Auf dem Schreibtisch liegt ein Dokument, das uns helfen wird, den Safe zu öffnen:

Wir stellen den Zeiger auf die rote **15**.

Nun schauen wir wo sich die 4 **grünen** Pfeile befinden.

Der 1. grüne Pfeil befindet sich auf der blauen **75**.

Und da der blaue Pfeil, auf der „Gedächtnisstütze“ nach oben zeigt, müssen wir ihn, oben links am Rädchen, 1 Strich rechts der 90 (gegen den Uhrzeigersinn) auf 75 stellen.

Dann steht der nächste grüne Pfeil auf einer roten **45**, das bedeutet: wir müssen am Rädchen oben rechts im Uhrzeigersinn auf die 45 drehen.

Der nächste grüne Pfeil ist auf der blauen **30**, also am 3. Rädchen – unten links - gegen den Uhrzeigersinn auf 30 drehen.

Der letzte grüne Pfeil steht auf der roten **30**, also am 4. Rädchen – unten rechts – im



Uhrzeigersinn auf die 30 drehen.

Der Safe öffnet sich, wenn alles richtig war, automatisch (Die Zahlen und Farben können sich per Zufallsgenerator ändern!).

Wir müssen nun sehen, dass wir die Polizisten vom Eingang weglocken, denn sonst können wir Piers nicht den Schlüssel geben. Also gehen wir in die Werkstatt (5) und nehmen einen Hammer mit.

Gegenüber der Werkstatt stehen am Treppenaufgang 2 Löwen. Der Sockel der rechten Statue scheint brüchig zu sein und wir wenden den Hammer darauf an. Große Aufregung, aber die ist ja gewollt. Wir gehen zu den Polizisten am Eingang, schicken sie in das Gebäude und können so Piers den Schlüssel geben.

### **Hier endet die Demo!**

Zurück in die Halle (2) und mit allen reden. Dann dem Architekten in den Lagerraum folgen.

Es wurden Stangen gestohlen und Sherlock schaut nach, ob noch mehr fehlt.

Auf dem Tisch fehlen Seil, an der Wand ein Flaschenzug und Schachtel Seife aus einer großen Kiste. Zwischen 2 bedeckten Stein stapeln ist einer nicht mehr abgedeckt. Sherlock stellt fest, dass eine Abdeckplane fehlt. Weiterhin bemerkt er in der Baracke, dass 2 Säcke fehlen und notiert sich alles. Dies muss unbedingt geschehen, sonst hat man nicht alles entdeckt und es geht nicht weiter.

Jetzt zum Architekten in das Büro des Direktors mit ihm reden. Dann erscheint auch Barncow.

In die Halle zum Ort, wo der Löwe heruntergefallen war. Die Fußspuren ansehen/untersuchen und ausmessen. Der Architekt erscheint und meint, man könne mit den gestohlenen Sachen einen Flaschenzug bauen und schon schreit auch Watson und wir sehen letztendlich, wie Lupin den Rosetta Stein stiehlt. Holmes bleibt nur eine weitere Nachricht. Wir müssen aber noch mehr erfahren, um zu wissen, wo Lupin als nächstes agieren wird.

In die Halle und von dort nach draußen und im Maul des Löwen neben der Tür eine weitere Notiz finden.

Jetzt in die Bibliothek (8) und mit Barncow reden. Wir bekommen den Hinweis, dass die Kartei am Eingang uns weiter helfen könnte. Also dorthin und Romeo eingeben. Das Buch befindet sich in G-8-4. Also in den Bereich G gehen und hier 8 Regale nach oben abzählen (also in der 1. Etage) und dann von links gezählt im 4. Regal das Buch finden.

Jetzt dorthin, wo der Rosetta Stein stand und dann gleich rechts hinten zur babylonischen Tür: Das 4. Stahlband von unten enthält 41 Soldaten und das 7. Band von oben 9 Pferde mit also 36 Beinen. Berechnen wir nun  $41 \times 36 = 1676$  (diese Infos hatten wir von der letzten Nachricht) und geben das in die Maschine der Bibliothek ein, um das neue Buch zu finden. Es wird uns D-14-7 geliefert/Hindu-Verzauberung. Also in die 3. Etage und zur Sektion D und dort im 7. Regalbereich das Buch finden. Auf der Seite 36 finden wir oben das Wort "Suchen" und auf der Seite 41 das Wort „Kali“.

Im Daueraustellungsraum (7) die Kali-Statue auf einem Schränkchen finden und darunter eine weitere Nachricht. Es wird von 3 Brüdern/Bildern(?) geredet. Also zurück nach (6) und ein Fresco mit 3 identischen Figuren finden. Auf dieses klicken und mit der Lupe eine weitere Nachricht finden (rechte Figur, rechtes Ohr – wenn man drauf sieht links). Die Nachricht lesen. „Trinken“ ist wichtig.

Also wieder in die Bibliothek und das Wort eingeben. Wir erhalten: E-12-3.

Bereich E – 1. Stock – 3. Regal. - Haben wir es gefunden bekommen wir den nächsten Hinweis. Von einer Vase ist die Rede. Im Daueraustellungsbereich (7) finden wir die Vase, sie genau absuchen und im linken Teil ganz oben den nächsten Hinweis finden.

Zurück nach (6) und dort nach rechts und hinten rechts ein Fresko mit einem Mann und 2 Affen finden. Hier jetzt die richtige Stelle finden (unter dem Bogen links neben dem Riss) und anklicken und die Runennachricht entziffern:

DAS MEER UND DANN DEN FELS DARAUF UND NUN KOMMT AUCH NOCH DER WALD OBEN AUF UND DIESEN HÜGEL GILT ES ZU MESSEN. Hier sind die Wörter „Meer“, „Wald“ und „Felsen“ wichtig.

Zur Maschine in der Bibliothek gehen und diese Wörter eingeben und das Buch C-4-5 genannt bekommen. Die Bücher finden (alle 3 aufeinander legen), ihre Maße bestimmen und so  $17,2 \times 100 = 1720$  bekommen.

In den Daueraustellungsbereich (7) gehen und hinten rechts die Vitrine mit den Tellern ansehen und dann den Teller mit den 3 Frauen ausmessen. Er hat einen Durchmesser von 52 cm. So erhalten wir;

$52 \times 10 = 520$  und  $1720 - 520 = 1200$  (das Gedicht der 2 Affen entsprechend umgesetzt).

Wieder in die Bibliothek und 1200 eingeben in der Maschine. Im Regal/Bereich J-9-3 ein Buch finden, auf dessen illustrierter Seite man Lupin mit einem Koala sieht (mit der Lupe linke Seite links ansehen!).

Zurück nach (7) und einen Koala auf einem Regal/Vitrine finden, der zwischen den Pfoten die nächste Nachricht hält. Sie genau lesen und hinten links dann den entsprechenden Gegenstand finden. Die Vase zerschmettern und dann das Puzzle lösen.



Jetzt wieder nach (6) zurück und gleich vorne bei den Statuen rechts vom zerbrochenen Glas den Fuß der rechten Statue anklicken und eine weitere Nachricht finden. Man hat das Gedicht der Könige.

Zurück nach (7) und hier in einer Vitrine in der Mitte Medaillen finden und dieses Puzzle mit Hilfe des Gedichtes lösen.

Setzt man alles richtig um, dann bekommt man:

1. Vertauschung von Edward IV. mit Richard III (Von Henry die 8 geteilt durch 2 ergibt Edward der 4.; Richard der 4. Minus die 1 von Charles ergibt: Richard III)

2. Vertauschung Henry VI. mit Charles II (1 von John + 1 von James + 3 = 5; über Henry I (+5) ergibt Henry VI.)
3. Vertauschung aller Richard und Williams mit gleicher Zahl
4. Die 4. und 6. Spalte vertauschen
5. Die beiden sich kreuzenden Linien (von Georg II und William I mit Anne und Richard I) ergeben die Jane Grey Medaille.

Jetzt in Raum (8), mit dem Architekten reden, doch da er uns nicht helfen kann, in Raum (5) und von Watson einen Hammer bekommen. Medaille mit Hammer kombinieren und die neue Nachricht ist da.

In Raum (6) und im linken Teil hinten rechts die Stele finden. Mit der Lupe in die 8. Reihe von unten gehen und dann 9 Zeichen links das E entdecken. Wir haben damit E-9-8 (im Inventar die Notiz nachlesen!). Das könnte doch wieder ein Buch in der Bibliothek sein. Volltreffer! An der richtigen Stelle finden wir eine Musikpartitur. Hhhmmmmmm, wir können damit nichts anfangen und gehen zu Barncow runter in die Mitte der Bibliothek. Der kann keine Noten lesen, also gehen wir zurück nach (7), ergattern aus einer Vitrine eine Geige und spielen Barncow die Partitur vor. Dieser kennt sie. Es stammt von den Skarabäen. Hatten wir da nicht irgendwelche irgendwo gesehen? Gehen wir nach (6) und finden hinten links im Riesenskarabäus eine neue Nachricht.

Im Raum (7) finden wir auf einem Tisch die Darstellung des Sonnensystems. Hier muss Sherlock die Umdrehungen der Planeten herausfinden.

Sie entsprechend anklicken und die Umdrehungen werden uns oben rechts angezeigt. Da sich der Mond aber um sich selbst dreht und noch um die Erde, also in 2 Richtungen, müssen wir den Erdwert noch addieren also für den Mond eigentlich  $13 + 3 = 16$

Merkur	6	Jupiter	2
Venus	5	Saturn	1
Erde	3	Mond	13 (+3 = 16)
Mars	4		

Jetzt müssen wir – gemäß dem Gedicht – rechnen. Alle Umdrehungen addiert ergibt 37.

Die Erdumdrehungen quadriert ergibt 9 und mit 2 multipliziert ergibt 18.

$18 \times 37 + 1000$  ergibt dann 1666 – eine neue Zahl für die Bibliothek!?

Diese in der Bibliothek eingegeben ergibt somit I-13-12. Also schauen wir in der entsprechenden Region nach, finden aber erst etwas, wenn Sherlock in die Hocke geht vor dem Regal (Strg/Ctrl-Taste betätigen). Nun die letzte Nachricht nehmen.

Mit Barncow reden und so auf den Namen Königin Victoria stoßen. Nun ist hier alles erledigt und wir wechseln automatisch zu

### **Sherlock Holmes Wohnung:**

Wir reden mit Watson und geben Arsène Lupine in.

Holmes will die Banditen überlisten und verkleidet sich und macht sich so auf den Weg in den

### **Goldenen Löwen:**

Vorher redet er noch mit dem Polizisten und dann mit dem Mädchen im Pub. Sie gibt den

Hinweis auf das Haus von

**Privathaus von Miss Flemming:**

Rechts vom Pub in der Melcome Street ist es zu finden. Neben den Eingangsstufen steht je ein Blumentopf.

Sherlock geht hinein, findet dort aber 4 Wohnungstüren und muss nun anhand der Fußspuren ermitteln, wo er hin muss.

Man kommt so auf das Zimmer hinten rechts und öffnet es. Rumpkin ist dort und wir reden mit ihm, dürfen aber das Zimmer nicht betreten. Zurück in den

**Goldenen Löwen:**

Mit dem Barkeeper reden. Dann die Weinflasche und das Messer nehmen und auch das Halstuch auf dem Tresen beim Mädchen. Das Halstuch dann mit Wein tränken im Inventar und das Halstuch dann mit dem des schlafenden Gastes am Tisch gegenüber vom Tresen austauschen. Nun wieder zum

**Privathaus von Miss Flemming:**

Die Symbole für Luigis Gang im Inventar auswählen und miteinander kombinieren und dann mit Rumpkin reden. Dieser verlässt nun das Haus und Sherlock kann sich umsehen.

Er nimmt den Zettel vom Fußboden und sieht sich an, was drauf steht und dann rechts vom Kamin noch die bemalten Holzstifte in das Inventar befördern. Dann noch die 3 Säcke ansehen mit der Beute und Sherlock möchte zurück in seine Wohnung.

**Sherlock Holmes Wohnung:**

Mit den Holzstiften Sherlocks Arbeitsplatz anklicken und das folgernde Gebilde herstellen:



Letztendlich wird es ein Käfig und wir reden mit Holmes und haben am nächsten Morgen ein Treffen im

Für Sie exklusiv geschrieben und gestaltet von  
Ludwig Kratz

<http://www.gamepad.de>

Hier kann das Spiel auch bezogen werden

# Buckingham-Palace

Mit der Wache reden und dann hinten rechts den Raum betreten.

Mit dem Minister reden und dann in die Küche (gegenüber vom Büro des Ministers) gehen und hier mit dem Butler reden. Letztendlich muss Sherlock das Fressen für einen Hund vorbereiten.

Das Rezept auf einer Anrichte finden.

Jetzt alles einsammeln, was die Küche her gibt:

Schokolade, Anchovis-Extrakt, Gurkenzange, Walderdbeerenmarmelade und verfeinerter Senf.

Dann in den Abfalleimer schauen. Jetzt zum Minister und sich dessen Brille ausborgen.

Zurück in die Küche und die Brille mit dem Vergrößerungsglas kombinieren und erneut auf den Abfall anwenden. So sehen wir, dass auch Würstchen und Bananen verwendet wurden, die als frisches Produkt in unser Inventar wandern.

Nun müssen wir das Hundemahl zubereiten:

Wir brauchen 10% Erdbeeren, 40% Anchovis-Extrakt und 50% Senf.

Die Waage benutzen und herausfinden, wieviel 50% Senf im Vergleich zu den anderen Zutaten ist.

Die Anchovis und den Senf in unterschiedliche Waagschalen geben und auffüllen, bis ein Gleichgewicht entsteht.  $4x \text{ Anchovis} = 3x \text{ Senf}$ .

Nun das Gewicht der Anchovis und der Erdbeeren vergleichen:

$2x \text{ Anchovis} = 3x \text{ Erdbeeren}$ .

Anchovis und Erdbeeren stehen im Verhältnis 4:1 (40% : 10%), was bedeutet, dass man z.B. 16x od. 8x Anchovis und 6x oder 3x Erdbeeren braucht.

16x Anchovis und 6x Erdbeeren entsprechen also zusammen 50%.

6x Erdbeeren sind somit 3x Senf und 16x Anchovis sind 12x Senf.

Also ergibt sich, dass  $15x \text{ Senf} = 50\%$  ist.

Wir müssen also mixen: 16x Anchovis, 6x Erdbeeren und 15x Senf!

Das kommt also auf den Teller. Der Teller wandert ins Inventar und wir geben noch die Würstchen, die Bananen und die Schokolade hinzu. So ausgestattet begeben wir uns zu Leomundas Tür (die 2. rechts im Gang).

Mit Leomunda reden. Es fehlen 4 Puppen.

Nun zu Deidre in die Küche und mit ihr reden. Einige Puppen hatten rote Haare.

Zurück zum Premier und hier mit allen reden. Dann draußen mit den beiden Wachen reden.

Von der Rüstung kann eine Lanze genommen werden. Rechts in der Nische vom rechten Soldaten gibt es rechts ein Loch in der Wand. Da es zu dunkel ist, holt sich Sherlock eine Kerze aus dem Puppenhaus. Er stellt sie in das Loch und benutzt die Lanze und sieht eine Puppe, doch um sie zu erreichen, muss wohl die Lanzenspitze umgebogen werden. Zurück zu Deirde und sie erzählt, dass der Hund am Kamin war. Beim Premier den Kamin untersuchen und die 2. Puppe finden und sie mit der Gurkenzange ergattern.

Mit Leomunda reden, die erzählt, dass sich das Hündchen an der Kiste zu schaffen gemacht hat. Das Königsbild ansehen und von diesem die hölzerne Krone entfernen. Die Krone zerfällt



in Einzelteile und ist ein Tangrapuzzle, das auf die Truhe angewendet wird. Man klickt einfach die Teile an und die setzen sich automatisch. Man sieht, wenn ein Teil falsch ist und legt es zurück. War alles korrekt, dann finden wir in der Truhe die Puppe Nr. 3.

Beim Premier die Lanze auf Chauncey anwenden und nach einer Schraubzwinge fragen. Die Schraubzwinge entpuppt sich als Zange und wir können die Lanzenspitze umbiegen, gehen zum Loch in der Wand und holen jetzt die 1. Puppe.

Chauncey hat die defekte Badewanne bei Leomunda erwähnt. Schauen wir uns sie an. Mit dem Eimer aus der Küche können wir sie leeren und stellen fest, dass etwas im Abfluss ist. Nun das Wasser aus dem Eimer in das Fass in der Küche schütten und dann bitten wir eine Wache um Hilfe, das Fass auszuleeren. Nachdem das gemacht ist, hat der Wasserdruck die 4. Puppe in die Badewanne gespült und wir nehmen sie.

Die Puppen Leomunda geben und diese wird dann für eine Audienz bei der Königin sorgen. Mit allen reden und dann schließlich „Mayet“ eingeben und der selbstablaufenden Sequenz folgen.

## Der Keller

Den Abgang zum Keller, durch den Lupin verschwunden ist, mit dem Kerzenhalter an der Wand links vom Schrank öffnen und in den Keller hinunter. Sich alles ansehen, vor allem aber die linke Gittertür. Dann den Elefanten ansehen und schließlich die Orgel, deren Orgelpfeifen man dann nehmen kann. Auch den Boden ansehen und feststellen, dass er abschüssig ist. Die Orgelpfeifen vor den Elefanten legen und ihn anschubsen und somit das Gittertor öffnen. Durchgehen und die nächste Tür fällt zu und Metallstäbe fallen auf den Boden. Das Schloss muss nun geöffnet werden.

Es ist ein Rechenrätsel mit römischen Zahlen. Oben und unten muss jeweils die gleiche Zahl herauskommen. Die Stäbe können mit Rechtsklick gedreht werden.

Oben muss sich ergeben: XXII + VII + LII

Unten muss sich ergeben: C - XXIII + IV

Die Tür wird sich dann öffnen.

In den nächsten Raum durch Betätigung des Hebels links an der Tür und im normannischen Raum gegenüber an der Wand die linke Kette des zerbrochenen Regals nehmen, die rechte Kette ebenfalls nehmen und dann beide Ketten im Inventar zusammenfügen. Die Kette dann am Kopf des Vorschiffes befestigen, die Kette über den Haken oben an der Decke führen und dann am offenen Gittertor befestigen. Das Gitter schließen und das Vorschiff so an die Decke hängen. Dann die Kette am Gittertor anklicken, sie löst sich und die geschlossene Falltür wird durchschlagen.

Nach unten klettern.

Hier jetzt einen Dudelsack finden und an einem Torso mit einem Tigerfell ein paar Pfeile. Dann 4 Teile eines Totempfahles (ein Teil hinter einer Zielscheibe beim Pferd) finden und aufeinander setzen. Nach oben klettern und durch die Falltür. Sherlock landet in einem Spielzimmer und wir klicken ein Kaspertheater an und verschieben es.

Durchgehen in den Spiegelraum. Hier eine hölzerne Kiste finden, einen kleinen Spiegel und eine Truhe/Sarg. Mit dem Sarg und der Kiste den Spiegel stabilisieren. Nach oben und den Spiegel oben im andern Raum abstellen und so feststellen, wo das Seil befestigt ist. Dann die Pfeile mit dem Dudelsack kombinieren und auf das Seil im Spiegel anwenden und es

durchschießen und somit auch dieses Hindernis beseitigen.  
Nach oben steigen und die letzte Nachricht von Lupin finden.

In der Bakerstreet gibt es eine Zwischensequenz und wir wählen dann auf der Karte den Tower von London aus. Watson meint jedoch, Lupin wäre im/am Big Ben.

## Der Tower of London

Sherlock geht trotzdem zum Tower und er scheint Recht zu behalten.

Am Eingang liegt bereits eine bewusstlose Wache und wir nehmen dessen Munitionstasche mit.

In Richtung weißer Turm gehen und hier ein Seil bemerken.

Mit dem Wärter bei den Schlafräumen reden. Dann zum Lagerraum und feststellen, dass er verschlossen ist. Zum Wärter zurück, der verrät, dass es für diesen Raum ein Schlüsselduplikat gibt.

In den Schlafräumen einen Schlüssel vom Tisch mitgehen lassen, außerdem aus dem Mittelteil einen Lampenschirm und von anderen Nachttischen etliche Schriftstücke sowie eine Auflistung über eine Kanonenfüllung mitnehmen.

In den Privaträumen/Raum des Kochs eine Waschtischdecke, eine Kuchenform, eine Schnur vom Stuhl und ein Nussknacker nehmen.

Wieder zu den Schlafräumen und die Tür daneben / Kloakroom mit dem gefundenen Schlüssel öffnen. Das Pinboard links anklicken und eine Karte der Spinde finden; wir wissen jedoch (noch) nicht, welcher Spind wem gehört und müssen nun die Kriminalistik walten lassen.

Wir müssen den Spinden Namen zuordnen, da wir ja Johnsons Spind finden müssen und dazu die verschiedenen gefundenen Informationen zusammentragen.

Schauen wir uns erst einmal die Briefe im Inventar an. Daraus ergibt sich:

Law ist Schotte, Jones ist klein, der Wickinger (Schwede) hat den Spind gegenüber von Moore.

Shick und Summerbees Spind liegen 2 auseinander. Bell neben Shick. March und Ludlow sind unzertrennlich, also nebeneinander.

Vor 16 steht ein Hocker, also gehört dieser dem kleinen Jones und beim Spind 15 sieht man Teil eines Schottenrocks, also muss dieser Law gehören.

An Spind 1 hing eine Nachricht an den Sergeant, also muss dieser O'Shea gehören.

Bei Spind 9 riecht es nach Käse. Spind 12 hat grüne Farbe und hatte man die niedergeschlagenen Wachen untersucht (Hand), dann ergibt sich, dass Kirckpatrick Nr. 12 hat.

Vor Spind 6 gibt es Barthaare und einen Bart hat Shick, also ist Nr. 6 Shicks Spind.

Moore wechselt mit Law, dem einzigen Schotten, die Schicht.

Law gehört dann also Spind 15.

Da Shick und Summerbee 2 auseinander sind, hat Summerbee entweder 4 oder 8.

Bell neben Shick, also 5 oder 7.

Der Wächter Hickmann (vor dem Schlafsaal) sagt:

Sein Spind ist der 4. von links, also Nr. 4 (dann muss Summerbee 8 sein), geht nie an Johnson vorbei (also muss Johnson weiter hinten sein) und liegt neben Bell; Bell muss also Nr. 5 haben.

Hickman sagt: gegenüber von dem Typ, der mit mir Wachdienst hat, d.h. (laut Wachplan)

Styles liegt gegenüber auf der 13. Weiterhin wird gesagt: Stickefred ist ganz hinten, also muss es Nr. 9 sein für Flint, denn dort stinkt es ja auch.

Wenn Bell Nr. 5 hat, dann ergibt sich, dass Johnson Nr. 7 hat. Da Hickmans Spind neben Moore liegt, ergibt sich für Moore Nr. 3. Somit bleiben für die Unzertrennlichen March und Ludlow nur noch 11 und 10 übrig (und da March auf Ludlow aufpasst, muss Marchs Spind vor Ludlow sein, also Mark 11, Ludlow 10) und da Willoughby nahe am Eingang, müsste dieser Nr. 2 haben. Somit bleibt für Mortensen nur die Nr. 14 übrig und wir haben alle zugeordnet.



Nun müssen wir wohl Johnsons Spind (7) aufsprengen. Den Nussknacker mit der Patronentasche kombinieren und es gibt Schießpulver. Wenden wir die Schnur darauf an, dann gibt es eine Bombe. Diese wiederum wenden wir auf das Schloss am Spind 7 an und sprengen es durch Anzünden mit den Streichhölzern auf. Den Spind öffnen und den Schaafsmagen und den Schlüssel nehmen.

Jetzt zum Lagerraum und ihn öffnen. Hinten liegt Smith bewusstlos im Raum. Schnappen wir uns vorne den Eimer Wasser und wecken ihn damit.

Beim Rätsel geben wir Lupin ein.

Wir bekommen einen Schlüssel zur Waffenkammer und auch eine leere Flasche wandert ins Inventar.

Wir gehen zur Waffenkammer (2), öffnen diese mit dem Schlüssel. Ganz nach hinten durch und durch die Tür links. Hinter der nächsten Tür hört Sherlock jemanden sägen, dreht sich um, findet einen weiteren bewusstlosen Wächter und nimmt neben ihm den Schlüssel. Zurückgehen in den großen Raum und neben den Rüstungen auf einem Tisch ein verschlossenes Kistchen finden und es mit dem Schlüssel öffnen. Feile und Schraubenzieher wandern ins Inventar.

Sehen wir uns weiter um und wir können von der mittleren Rüstung einen Helmrest nehmen. Kombinieren wir diesen Rest mit dem Schaafsmagen im Inventar, dann haben wir einen Heißluftballon – wir brauchen aber wohl 2. Die Lampe und die Waschtischdecke kombiniert ergeben den 2. Heißluftballon.

Wieder am Tisch sacken wir eine Ölflasche und eine Schüssel ein und neben dem Kamin ein paar Holzstückchen. Die Kuchenform mit Schnur mit dem Heißluftballon verbinden, ebenso den Teller und die Schnur mit dem anderen. Treibstoff wird noch gebraucht. Nehmen wir die

Holzstücke und legen sie in den Behälter der Ballons und schütten noch das Öl darüber. Die Heißluftballons sind nun einsatzbereit.

Jetzt zurück zu Smith und ihm die Feile bringen. Wir bekommen von ihm sein Halstuch und verbinden damit beide Ballons.

Nach unten auf die Straße zur Waffenkammer und weiter hinten das Seil finden, das Lupin gespannt hat. Nun die Heißluftballons auf das Seil anwenden und es sollte beschädigt werden.

Smith sollte jetzt oben vor dem weißen Turm stehen und ihn aufschließen.

Hineingehen und vom Tisch einen 250 ml Teekessel nehmen und ein 80 ml Glas. Ein kleines Pulverfass finden und eine (60 mm – weil Kanone 65 mm) Kanonenkugel einstecken.

Weiterhin gleich am Eingang auf einer Kiste (wenn man reinkommt rechts in einer Nische) ein Brett von einer Kiste mitnehmen.

Jetzt zu den Schlafräumen zurück und dort mit dem Schraubenzieher die Rollen der Rollschuhe abschrauben.

Die Rollschuhrollen nun an das Brett schrauben und damit dann die Kanone in der Waffenkammer bewegen. Die geht, wenn man hinter der Kanone steht, aber die Stufen hindern am Weiterkommen.

Also die Tür mit dem Schraubenzieher abschrauben, sie auf die Stufen legen, so eine Rampe bauen und die Kanone hoch in die Feuerstellung schieben. Jetzt muss sie noch geladen werden.

Dorthin zurück, wo die Kanone stand und rechts noch ein Pulversäckchen finden. Zurück zur Kanone und diese anklicken. Jetzt bekommen wir ein Bild mit Kanone, Pulversäckchen und 3 Gläsern mit je 250 ml, 80 ml und 12 ml (die 115 ml sind zu 12 ml geworden).

Also klicken wir jetzt an und füllen jeweils in das Pulversäckchen: 1x 250 und 2x 80 und 1 x 68 ein (68 bekommt man, wenn man das 80er-Glas gefüllt hat und damit 1x das 12er-Glas befüllt. So bleiben 68 übrig). Dann die Kanone mit den Pulversäckchen befüllen, sie mit der Kugel bestücken und zum Schluss anzünden und ein langer Abspann erwartet uns.

**Das Spiel kann bezogen werden über den Shop auf [gamepad.de](http://gamepad.de) oder per Mail ([shop@gamepad.de](mailto:shop@gamepad.de)) von**

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

**<http://www.gamepad.de>**

**Wir weisen darauf hin, dass diese Lösung einem Copyright unterliegt und somit ohne unsere Genehmigung nicht auf anderen Pages oder in schriftlicher Form veröffentlicht werden darf.**

**In eigener Sache: Sollten Sie diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten haben, dann denken Sie bitte daran, dass auch wir Kosten haben (Erstellung der Lösung, Bereitstellung auf dem Server im Netz, Ihr Download von unserem Server, .....).**

**Gerne können Sie uns und damit die Erstellung weiterer Lösungen, durch Zusendungen von ein paar Briefmarken unterstützen (H.L. Kratz, Arendsstr. 4, 63075 Offenbach).**