

## **Sherlock Holmes 3**

**– Die Spur der Erwachten –**

## Mitspielende Personen

- Mr. Arneson im Sumpf vor New Orleans
- Ashmat, Arnesons Diener im Leuchtturm von Andnamurcham
- Mr. Barnes, Verkäufer in einer Buchhandlung in der Glentworth Street in London
- Bauer, Patient im Garten der Anstalt 'Schwarzes Edelweiß'
- Becker, Patient in der Anstalt 'Schwarzes Edelweiß'
- Betrunkener im Pub
- Betrunkener in der Durchgangszelle in der Anstalt 'Schwarzes Edelweiß'
- Champagne, im Hafenviertel von New Orleans
- etliche Chinesen in New Orleans
- Davy, Bediensteter von Mr. Arneson im französischen Viertel in New Orleans
- Dieb in New Orleans
- Eulah, Bedienstete von Mr. Arneson im französischen Viertel in New Orleans
- Miss Flemming, Blumenverkäuferin in London
- Gerda, Patientin in der Anstalt 'Schwarzes Edelweiß'
- verrückter Greis im Keller der Anstalt 'Schwarzes Edelweiß'
- Dr. Gygax in der Anstalt 'Schwarzes Edelweiß'
- Sherlock Holmes
- Köchin in der Anstalt 'Schwarzes Edelweiß'
- Lucy, Prostituierte auf dem Bordellshiff im Hafen von New Orleans
- Maurizio, Patient in der Anstalt 'Schwarzes Edelweiß'
- Dr. Moriarty, Patient in der Anstalt 'Schwarzes Edelweiß'
- Fräulein Müller in der Anstalt 'Schwarzes Edelweiß'
- 2 Nepalesen auf dem Hafengelände
- Patientin im Garten der Anstalt 'Schwarzes Edelweiß'
- diverse Pfleger in der Anstalt 'Schwarzes Edelweiß'
- Polizist in der Bakerstreet
- Postbote auf dem Hafengelände
- Puffmutter auf dem Bordellshiff im Hafen von New Orleans
- Lord Rochester im Leuchtturm von Andnamurcham
- Sergeant Ruffles auf dem Anwesen von Captain Stenwick in London
- 2 Schläger im Leuchtturm von Andnamurcham
- Schwarzbrenner auf dem Hafengelände
- Schwarzer im Sumpf vor New Orleans
- Sektenmitglieder im Leuchtturm von Andnamurcham
- Captain Stenwick in London

- Wachmann, bei der Bank in New Orleans
- Dr. Watson
- Wirt im Pub am Kai 13
- Wolff, Patient in der Anstalt 'Schwarzes Edelweiß'
- Zeitungsjunge in der Bakerstreet

# Lösung

*Ich persönlich finde dieses Spiel ziemlich krank, insbesondere, weil Arthur Canon Doyle solche Geschichten sicherlich nicht für „seinen“ Sherlock Holmes vorgesehen hatte und ich das beim Kauf auch nicht erwartet hatte. Ich brauche nicht wirklich zerfetzten und auseinanderfallenden Leichen und blutüberströmte Tatorte anstatt eines anständigen Sherlock-Holmes Krimis. Schade! Da wäre mehr drin gewesen in diesem Spiel, und einige schöne Rätsel gab es ja wirklich.*

**London, Innenstadt, 6. September 1894**

**Bakerstreet 221 b:** Nach der Einführungssequenz spielt man Sherlock Holmes, der vor einem Fenster steht. Man wendet sich nach links und nimmt sich die Streichhölzer vom Sekretär. Dann geht man zu der Tür neben dem Garderobenhaken und verläßt die Wohnung durch diese. Durch das Treppenhaus kommt man nach unten auf die Straße.

**Straße:** Auf der gegenüberliegenden Straßenseite spricht man den Zeitungsjungen an, dem man ein Exemplar der Zeitung 'Strand' abkauft. Es gibt zwar nicht viel Neues, aber man möchte mehr über die erst vor kurzem eingetroffene skandinavische Prinzessin erfahren. Man bittet den Jungen, für etwas Geld mehr über die Dame in Erfahrung zu bringen. Nun sollte man sich im Inventar die soeben erstandene Zeitung durchlesen.

Vom Zeitungsjungen aus geht es weiter nach links zu einer Kreuzung, an der man einem Polizisten findet. Den kann man nach dem Weg zum Buchladen fragen, den Dr. Watson erwähnt hat. Der Wegbeschreibung folgend geht man erst nach rechts in die Melcombe Street und dann nach links in die Glentworth Street. An der letzten Kreuzung kann man ein paar Worte mit der Blumenverkäuferin Miss Flemming wechseln, muß das aber nicht.

**Barnes' Buchladen:** Auf der linken Seite findet man den Buchladen, den man betritt. Drinnen erkennt man auf der Trittleiter Lederspuren. Wenn man dann auf Mr. Barnes zugeht, begrüßt man ihn automatisch. Schließlich findet man auf der Fensterbank noch vertrocknete Blumen und geht dann weiter in die Buchhandlung hinein. Nach dem folgenden Gespräch mit Barnes sucht man die beiden Bücher, die Mr. Barnes irgendwohin gelegt hat. Beide findet man weiter rechts auf einem kleinen Tisch. Mit diesen Büchern über Piraten und Meeresfauna verläßt man die Buchhandlung wieder.

**Straße:** Nun geht man wieder zurück in die Melcombe Street Richtung Baker Street, bis man von Dr. Watson weiter durch in der Melcombe Street gerufen wird. Also biegt man nicht in die Baker Street ab, sondern geht weiter gradeaus und kommt so zum Anwesen von Captain Stenwick.

**Anwesen von Captain Stenwick:** Dort spricht man erst einmal mit Dr. Watson. Danach betritt man das Grundstück und redet mit Captain Stenwick und Sergeant Rufles. Nach den Gesprächen geht man nach links um das Haus herum.

Dort kommt man zu einem Schuppen, dessen Schloß man untersucht. Im Türrahmen erkennt man oben einen Stofffetzen, den man an sich nimmt. Zudem sollte man sich die Zeichnung auf dem Boden ansehen. Schließlich untersucht man den Topf mit Asche an der Wand genauer (mit der Lupe in der Nahansicht). Darin findet man ein Kügelchen, das Opium enthalten könnte. Dann verläßt man die Hütte wieder.

Direkt neben der Hütte findet man Fußspuren auf dem Boden. Diese sieht man sich näher an und mißt die Schuhgröße mit dem Maßband in der Nahansicht (das Maßband anklicken, den vorderen oder hinteren Teil des Fußabdrucks anklicken und dann mit gedrückter Maustaste ans andere Ende des Fußabdrucks bewegen). Hat man das gemacht, folgt man den Fußabdrücken bis zur Mauer. Auch hier kann man die Fußgröße abmessen, neues erfährt man aber nicht. Allerdings sollte man sich in der Nahansicht den rechten Abdruck ansehen. Dort erkennt man mit der Lupe, daß beim rechten Schuh auf der linken Seite ein Nagel fehlt (man muß die entsprechende Stelle mit der Lupe anklicken, damit Holmes es ebenfalls bemerkt). Oben links findet man schließlich noch eine Fischschuppe. Nachdem man diese an sich genommen hat, verläßt man die Nahansicht wieder und sieht nach oben. Das Metallgitter auf der Mauer ist an einer Stelle verbogen. Dort scheint auch etwas zu liegen, von hier aus kommt man aber nicht heran.

Man verläßt daher das Grundstück und geht nach links in die kleine Seitenstraße in den Hinterhof. Dort nimmt man die Leiter und stellt sie gegen die Wand, so daß man nun zu dem verbogenen Gitter hoch-

klettern kann. Oben nimmt man eine Faser vom Metallgitter. Dann geht man wieder auf das Grundstück und redet mit Dr. Watson und Captain Stenwick. Danach kehrt man automatisch nach Hause zurück.

**Baker Street 221 b:** Erst einmal schickt man automatisch Dr. Watson zu Barnes und auf die Suche nach dem Zeitungsjungen. Sobald man allein ist, geht man zum Labortisch und setzt sich auf den Stuhl. Danach nimmt man sich vom Tisch insgesamt vier Flaschen, die Säure, Alkohol, Wasser und Lösungsmittel enthalten. Wenn man die Fischschuppe unter das Mikroskop legt, kann man mit der Pinzette ein Stückchen herausbrechen. So erkennt man, daß es sich um die Schuppen eines Barschs handelt. Danach untersucht man den Stoffetzen, um etwas über seinen Träger zu erfahren. Anschließend legt man noch das Kügelchen unter das Mikroskop, schneidet es mit dem Skalpell auf und holt dann aus dem verbrannten Fleischbällchen mit der Pinzette ein Korn heraus, das es zu untersuchen gilt. Zuletzt legt man noch die Faser unter das Mikroskop und zieht mit der Pinzette etwas Hanfseil ab (rechts unten das dunkle). Nun klickt man auf die Apparatur auf der linken Seite des Labortisches. Man legt die Körner in dessen Schale, schüttet etwas Säure darüber und zündet das Ganze mit den Streichhölzern an. So erfährt man, daß die Körner aus Opium, Morphium und einer unbekanntem Substanz bestehen. Schließlich legt man noch das Hanfseil in die Schale der Apparatur und gießt etwas Lösungsmittel darüber. Hat man auch das erledigt, wechselt man die Person und spielt nun Dr. Watson.

**Straße:** Man ist gerade unten auf der Straße angekommen und geht zu dem Zeitungsjungen, von dem man Informationen bekommt. Anschließend geht man weiter zu Barnes' Buchladen.

**Barnes' Buchladen:** Man redet ein wenig mit Barnes und fragt ihn nach einem Buch über Maori. Man findet es dann in der mittleren Nische auf dem kleinen Tisch. Nachdem man es an sich genommen hat, geht man wieder nach Hause.

**Baker Street 221 b:** Hier spricht man mit Holmes und muß ihm eine Frage beantworten, nämlich, wo die Arbeitsstelle der Entführer zu finden ist; Wenn man eine der folgenden Antworten gibt, wechselt man wieder zu Holmes, ansonsten wird die Frage immer wieder gestellt (Hinweise kann man mit der rechten Maustaste im Inventar finden):

Hafen, Themse, Fluss, Kai, Docks, Piere, Anleger, Boot oder Schiff.

Man spielt nun wieder Sherlock Holmes. Man geht zur Tür und klickt dann auf der Karte auf 'Kai 13'. So kommt man schnell dorthin.

### Kai Nr. 13

**Hafengelände:** Dort angekommen entdeckt man direkt einen Pub, in dem man sich aufwärmen kann und in dem man auch einige Informationen bekommen kann. Den Pub findet man unter dem Meerjungfrau-Schild.

**Pub:** Im Pub redet man ausgiebig mit dem Wirt, so erfährt man, daß man nach einem Mr. Harper und einem Haus mit einem darauf gemalten Anker suchen soll. Außerdem sollte man noch mit dem betrunkenen Penner reden. Der wartet sehnsüchtig auf seine neue Holzhand, die den Haken an seinem rechten Arm ersetzen soll, bisher ist sie aber noch nicht angekommen. Mehr gibt es hier im Moment nicht zu erledigen, also geht man wieder nach draußen in die Kälte.

**Hafengelände:** Im folgenden muß man sich in dem doch recht großen Hafengelände zurechtfinden. Immer wieder findet man Fußspuren auf dem Boden, denen zu folgen bringt aber nichts. Zunächst wendet man sich draußen nach links und geht immer weiter, bis man zu einer Brücke kommt. Diese überquert man, folgt der Treppe nach unten und findet auf der anderen Seite direkt das Haus von Mr. Harper mit dem gemalten Anker auf der Wand. Die Tür ist aber verschlossen, dafür brennt in Haus gegenüber Licht.

**Haus der Nepalesen:** Daher betritt man dieses und findet drinnen zwei Nepalesen (man kann das Haus aber erst betreten, wenn man versucht hat, ins Haus von Mr. Harper zu kommen). Die weinende Frau vor dem Altar spricht man an und erfährt so, daß Mr. Harper mit einem Boot rausgefahren ist. Zudem berichtet sie, daß ihr Sohn verschwunden ist und bittet Sherlock Holmes um Mithilfe, ihn wieder zu finden. Dafür kann man sich ruhig etwas von ihm vom Altar mitnehmen. Daher nimmt man sich die Medaille und geht dann wieder nach draußen.

**Hafengelände:** Vor dem Haus von Mr. Harper findet man rechts einige Säcke, auf denen ein Seil liegt. Dieses nimmt man an sich. Dann geht man auf den Kran zu und sieht, wie sich ein Postbote übergibt. Diesen Postboten findet man weiter rechts bei dem großen Kistenstapel. Watson untersucht den armen Kerl und man erfährt, daß er schwarz gebrannten Alkohol trinken mußte und daß man ihm ein Paket gestohlen hat. Man bekommt von ihm die Alkoholflasche und soll nun das Päckchen wiederfinden. Das wird es wohl in der Schwarzbrennerei geben, also muß man diese finden.

Um dorthin zu gelangen, geht man links von den Kisten in die Gasse, dort die Treppe nach oben und am Ende in eine enge Gasse, die man nur über ein Brett durchqueren kann. Am Ende kommt man in einen Hinterhof, in dem sich leere Flaschen stapeln.

**Schwarzbrennerei:** Man nimmt nun die Alkoholflasche in die Hand klopft man an die Tür, die auch sofort geöffnet wird. Versucht man das ohne Flasche, wird die Tür genauso schnell auf wieder zugeschlagen, aber mit der Flasche in der Hand ist der Kerl etwas gesprächiger. Wenn man mit dem Mann redet, kann man das entwendete Päckchen von ihm bekommen. Mit dem Messer kann man das Päckchen öffnen und kommt so an eine Holzhand.

Nun nimmt man die Medaille in die Hand und klopft erneut an die Tür, um etwas über den Verbleib des jungen Nepalesen zu erfahren. So erfährt man etwas über einen Dockarbeiter Brannoch, der im Kai 12 arbeiten soll. Dort sollte man sich etwas umsehen. Vorher geht man aber erst noch einmal zum Pub, um dem Betrunkenen seine Hand zu geben (geht am schnellsten mit Hilfe der Karte).

**Pub:** Man gibt dem Betrunkenen also seine Holzhand und kann danach den Haken einstecken. Anschließend spricht man den Wirt an und erfährt etwas über den Kerl mit dem Silberauge, den die Nepalesin erwähnt hat. Dieser Dirty Sommers war am Abend zuvor im Pub und mit mehreren Männern hinter dem Vorhang. Erst jetzt kann man sich hinter dem Vorhang umsehen und sollte das auch tun.

Auf dem Tisch hinter dem Vorhang findet man vier verschiedene Symbole, die später noch wichtig sein werden. Daher sollte man sich diese abmalen.

**Lagerhaus 12:** Nun geht man aber das Lagerhaus 12 suchen. Am schnellsten gelangt man dorthin mit Hilfe der Karte im Inventar. Hier kann man direkt zum Schwarzbrenner gelangen und von dort geht es zurück über das Holsbrett in der schmalen Gasse und dahinter nach rechts. Diesem Weg folgend gelangt man eine Treppe herunter zu einem Brunnen. Dahinter findet man auf der rechten Seite ein grünes Tor und damit Lagerhaus 12. Nicht unerwartet ist das Tor verschlossen, also muß man sich etwas einfallen lassen. Man verbindet das Seil mit der Hakenhand und erhält so einen Enterhaken. Den benutzt man mit dem Loch oberhalb des Tors.

Nun spielt man Dr. Watson. Man geht rechts um die Lagerhalle herum in die Gasse und betrachtet die Fenster auf der linken Seite. Mit der Hand kann man das mittlere sauberwischen (erst in die Nahansicht wechseln). Dann kann Watson Holmes mit dem Enterhaken dirigieren.

Man spielt jetzt wieder Sherlock Holmes. Mit der Maus kann man nun durch Bewegen nach oben oder unten den Haken an dem Seil nach oben ziehen oder wieder fallen lassen. Bewegt man die Maus nach rechts oder links, so schwingt auch das Seil zur Seite. Ziel ist es, das Gewicht auf dem Boden mit dem Haken zu angeln und dann die Verriegelung am Tor mit Hilfe des Gewichts aufzuziehen. Mit etwas Geduld sollte das aber kein Problem sein.

Wenn man das Lagertor geöffnet hat, betritt man die Halle und findet direkt auf dem Boden ein Blatt und bei näherer Betrachtung eine blutige Stecknadel. Bei dem Zettel handelt es sich um eine Seite aus einem Paß. Bei den Holzkisten findet man eine Eisenstange, mit deren Hilfe man einige der Holzkisten gewaltsam öffnen kann. In einer findet man ein Segel, in einer anderen eine Laterne. Letztere steckt man ein. Weiter durch findet man im Boden eingelassen eine schwere Falltür, die man mit eigener Kraft nicht öffnen kann. Über der Falltür hängt aber ein Seil, das man an den Griffen der Falltüren befestigen kann. Nun sollte man dem Seil zum anderen Ende folgen. Diese Ende findet man, wenn man der Bretterrampe nach oben folgt. Dort hängt ein kurzer Stück von der Decke, aber man hat nicht genug Kraft, um das Tor auf diese Weise zu öffnen. Sieht man sich in der Halle weiter um, erkennt man einen Bottich, der von der Decke hängt. Wenn man auf die Bretter unter dem Bottich geht und dann in seine Richtung, so schiebt man ihn auf den Wasserhahn zu. Hängt der Bottich genau darunter, so geht man wieder nach unten auf den Boden und sucht das Absperrventil hinter den Kisten. Wenn man dieses öffnet, läuft der Bottich mit Wasser voll. Weigert Holmes sich, so hängt der Bottich noch nicht richtig und man muß ihn

noch etwas verschieben. Sobald der Bottich vollgelaufen ist, schiebt man ihn über die Bretter unter das kurze Seilende und geht dann wieder die Bretterrampe nach oben. Hier kann man das Seilende in die Hand nehmen und an dem Bottich befestigen. Anschließend schneidet man das Seil mit dem Messer durch, an dem der Bottich bisher gehangen hat. Durch sein Gewicht zieht er dann die Falltür im Boden auf.

Nun kann man der freigelegten Treppe nach unten in eine dunkle Kammer folgen. Hier findet man im Dunklen eine Tür, an deren Seiten rechts und links je drei Symbole zu finden sind. Dieselben Symbole findet man auch noch weiter im Dunkeln an den Wänden auf der rechten und linken Seite. Wenn man diese Symbole besser erkennen möchte, sollte man die Laterne auf die Säule in der Mitte des Raums stellen. Dann kann man sich die beiden Seitenwände genauer ansehen; am unteren rechten Bildrand kann man zwischen den beiden Wänden hin- und herschalten. Der Mauszeiger wird dann zu einem Symbolfragment. Das ist der einzige Hinweis, den man zur Lösung dieses Rätsels bekommt: nämlich wie man die Tür in diesem Raum öffnen kann. Wenn man den Mauszeiger nun über die Symbolteile an den Wände legt, so stellt man fest, daß der Mauszeiger und das erste Symbol auf der rechten Wand zusammen ein Symbol ergeben, das man bereits auf dem Tisch im Pub gesehen hat. An der Wand findet man also Symbolfragmente, die man vervollständigen muß, um die vier Symbole auf dem Tisch im Pub zu erhalten. Die fehlenden Fragmente findet man an den Knöpfen links und rechts der Tür. Die folgenden Symbole sehen wie folgt aus:



Die roten Fragmente sind diejenigen an der Tür bzw. den Wänden, die schwarzen sind diejenigen des Mauszeigers. Man muß also die entsprechenden Knöpfe neben der Tür drücken, um sie zu öffnen. Die Reihenfolge spielt dabei keine Rolle. Gedrückt werden müssen:

1. der obere Schalter auf der linken Seite,
2. der mittlere Schalter auf der linken Seite,
3. der obere Schalter auf der rechten Seite und
4. der untere Schalter auf der rechten Seite.

Durch die Tür kommt man in eine große Halle mit vielen Säulen und etlichen einfachen Schlaflagern. Direkt rechts nimmt man ein Stück Kohle aus der Kiste. Auf der anderen Seite findet man einen Tisch und darauf eine Schachtel mit Anhängern, von denen man sich aber keinen nehmen kann. Weiter hinten findet man auf einem weiteren Tisch eine Karaffe mit Wasser, dem ein Schlafmittel beigelegt wurde. Auf einem letzten Tisch findet man eine kleine Metallkiste aus schwarzem Edelweiß, die man an sich nimmt. Außerdem findet man hier eine umgeworfene Karaffe mit einem Betäubungsmittel. Auf der anderen Seite der Halle findet man auf dem Boden einen dunklen Fleck. So findet man ein weiteres Symbol und daneben ein Kleidungsstück, auf dem man Blut und in dem man ein Zeitungsinserat findet. Nun widmet man sich der pervers zugerichteten Leiche auf dem Altar. Vorallem sollte man sich die rechte Hand des Toten ansehen, um daran Staub zu finden. Dann geht man um den Altar herum und findet auf dem Boden eine silberne Statue. Nun sieht man sich noch den Hals des Toten und seine linke Hand an. An dessen Mittelfinger findet man das Einsticksloch einer Nadel, so daß klar ist, von wem das Blut auf der Paßseite stammt. Schließlich findet man noch rechts und links von der Statue eine Nachricht in einer unbekanntem Sprache auf den Metallplatten. Mit der Anzeigenseite (auf die Metallplatte legen) und der Kohle kann man einen Abdruck dieser Nachricht erstellen, den man wieder einsteckt. Kurz bevor man geht, zerfällt der Leichnam dann auch noch und ein Vieh mit mehreren Fangarmen bricht aus ihm hervor. *Wer braucht so 'was eigentlich?*

## Innenstadt

**Baker Street 221 b:** Wieder in der eigenen Wohnung angekommen schickt man seinem Bruder einen Brief und macht sich dann wieder an einige Untersuchungen. Dazu geht man erneut zum Untersuchungstisch und öffnet im Inventar das Kästchen mit dem Messer. So findet man ein weißes Pulver, das man unter dem Mikroskop untersuchen kann. Mit der Pinzette kann man dann einige Körner entnehmen, die man mit dem Gerät auf der linken Seite untersucht. Hier zündet man noch die Kerze an und erfährt dann, daß es sich um Morphinium handelt. Dessen Herkunft will man am Hafen ausfindet machen, also geht es wieder dorthin zurück.

## Kai Nr. 13

**Pub:** Am Hafen fragt man erst einmal den Wirt nach dem Zöllner. Der heißt Beddoes und arbeitet in der Nähe des Hauses der Nepalesen.

**Zollstation:** Mit der Karte kann man dorthin gelangen und geht dann zu dem überdachten Bereich, an dem „Customs“ steht. Dort findet man an einer der Kisten eine Notiz und daneben ein Register, das auf Lagerhaus 16 verweist.

**Lagerhaus 16:** Mit der Karte kann man direkt hierher reisen. Da das Lager verschlossen ist, kann man es nicht betreten (versuchen muß man es dennoch), aber auf dem Boden findet man weitere Fußspuren, die man näher untersuchen sollte. So erkennt man, daß dem Schuh ein Nagel fehlt, wie dem auf dem Grundstück von Captain Stenwick. Auch die Schuhgröße stimmt, wie man nachmessen kann. Außerdem findet man oben rechts einen Schlüssel. Diesen hebt man (mit der Lupe) auf und folgt dann den Fußspuren hinunter zu einem Tor, das man mit dem Schlüssel öffnen kann. Drinnen findet man ein Etikett, das man zuhause näher untersuchen will.

## Innenstadt

**Baker Street 221 b:** Mit der Karte geht es schnell nach Hause. Dort findet man einen Brief von Mycroft. Watson und Holmes diskutieren den Brief und die Fakten, und dann muß man wieder eine Frage beantworten. Die richtigen Antworten lauten:

Schweiz, Schweizer, oder Schweizerisch.

Danach geht es auf eine längere Zugreise in die Alpen.



## Sanatorium Schwarzes Edelweiß, Schweizer Alpen, 11. September 1894

**Eingangshalle:** Man spielt wieder Dr. Watson. Man klingelt und ein Pfleger bittet einen herein. Drinnen wendet man sich an Fräulein Müller und fragt nach Dr. Gygax. Während des Gesprächs mit diesem taucht ein anderer Kerl auf, der sich als Colby ausgibt, und man erzählt dem Arzt, daß es sich um einen Betrüger handeln muß. Daraufhin wird er in einen Untersuchungsraum gebracht.

**Behandlungszimmer:** Nun spielt man den falschen Amos Colby. Wenn man nicht betäubt werden möchte, muß man sich nun beeilen. Man nimmt die Spritze vom Tisch rechts und benutzt sie mit dem Wasser. Dann steckt man noch schnell das Beruhigungsmittel ein. *Wenn man das nicht rechtzeitig schafft, bevor man betäubt wird, ist das aber auch nicht schlimm.* Nach kurzer Zeit kommt Dr. Gygax herein und man wird von ihm betäubt (Entweder wirklich oder nur mit Wasser). Der Pfleger sperrt einen dann in eine Durchgangszelle.

**Durchgangszelle:** Almos Colby ist in Wirklichkeit Sherlock Holmes, der auf diese Weise unerkannt Untersuchungen im Sanatorium machen will. *Wenn man wirklich betäubt wurde, wackelt man nun beim Gehen etwas hin und her, das vergeht aber wieder.* Man untersucht nun die Zelle und findet neben dem schlafenden Mann eine Schüssel und einen Löffel; beides steckt man ein. Dann geht man zu der leeren Matraze und legt den Krug auf das Bett. Außerdem legt man die Decke daneben. Aus dem Inventar nimmt man sich nun den Hut und legt ihn auf den Krug. Legt man nun noch den Mantel aus dem Inventar über die Decke, sieht es so aus, als würde man dort schlafen und man kann sich nun unbemerkt aus dem Staub machen.

Dazu muß man nur noch das Schloß an der Zellentür knacken. Man schiebt den Löffel in das Schloß und kommt dann in eine Nahansicht des Zahlenschlosses. Hier findet man die Ziffern 1 bis 10, die in aufsteigender Reihenfolge von links nach rechts sortiert werden müssen. Um das zu schaffen, kann man die einzelnen Zylinder mit den Zahlen in die vier Reservefächer ober- und unterhalb der Hauptachse legen. Allerdings kann man ganz oben und ganz unten nur einen Zylinder legen, während man in die anderen beiden Fächer beliebig viele legen kann, sofern diese nur aufeinanderfolgende Zahlen sind. Wenn man die Nahansicht verläßt, beginnt das Rätsel wieder ganz von vorne, man kann sich also nicht hoffnungslos vertun. Eine richtige Lösung dieses Rätsels ist:

10	→	zweites Fach von oben
3	→	ganz nach oben
9	→	hinter die 10
7	→	zweites Fach von unten
6	→	hinter die 7
2	→	ganz nach unten
5	→	hinter die 6
4	→	hinter die 5
8	→	hinter die 9
2 bis 10	→	aufsteigend hinter die 1

Hat man alles richtig gemacht, öffnet sich die Zellentür.

**Zellengang:** Draußen folgt man dem Gang nach rechts und findet um die Ecke an der Tür zum Labor eine Nachricht von Dr. Gygax, die man durchliest. Man muß nun in das Labor, drinnen befindet sich aber ein Pfleger, und wenn man von diesem entdeckt wird, ist das Spiel vorzeitig zuende. Man kann dann zwar an der letzten gespeicherten Stelle das Spiel wieder aufnehmen, besser ist es aber, gar nicht erst entdeckt zu werden. Dazu geht man in die Hocke und schleicht in das Labor.

**Labor:** Vor dem Tisch findet man eine Kiste mit Spritzen, von denen man sich drei in verschiedenen Größen nimmt (12, 15 und 18 cm). Dann geht man wieder nach draußen auf den Gang.

**Zellengang:** Diesem folgt man weiter nach links, bis der Patient Maurizio sich bemerkbar macht. Wenn er keinen Alarm schlagen soll, muß man in aus seiner Zelle befreien. Das Werkzeug, das man hierfür benötigt, findet man am Ende des Gangs in einer Kammer. Der Schlüssel dazu soll sich in einer Mauerritze befinden. Also geht man ans Ende des Korridors. Rechts findet man dort eine Tür und eine Notiz daneben. Links von der Tür findet man den Schlüssel wie versprochen in einer Mauerritze.

**Kammer des Mechanikers:** Mit diesem kann man die Tür öffnen und die Kammer dahinter betreten. Auf dem Boden findet man eine Eisenstange, die man aufhebt. Rechts neben der Tür findet man eine Schieblehre, mit der man die verschiedenen Eisenrohre auf den Kisten vermessen kann. Diese haben Durchmesser von 10, 16, 18 und 22 mm. Wenn man eine der Spritzen in diese Rohre schieben würde, könnte man sie als Blasrohr zum Betäuben verwenden. Dazu muß natürlich das Rohr etwas größer sein als die Spritze, und nur die Kombination 15 mm Spritze und 16 mm Rohr erfüllen diese Voraussetzung. Man nimmt sich daher das 16 mm Rohr. *Falls man ein falsches Rohr genommen hat, muß man dieses wieder zurücklegen, da Holmes immer nur ein Rohr mit sich nehmen kann. Zum Zurücklegen benutzt man das bereits genommene Rohr mit einem anderen Rohr, das noch auf den Kisten liegt, und schon hat man sie getauscht.* Im Inventar füllt man also erst die 15 mm Spritze mit dem Betäubungsmittel und steckt sie dann in das 16 mm Rohr. Mehr kann man hier nicht machen, also geht man wieder nach draußen und zurück zu Maurizio.

**Zellengang:** Diesem gibt man die Brechstange, so daß er sich selbst befreien kann. Er wird aber fast sofort entdeckt und wieder eingefangen. Immerhin ist jetzt der Weg nach oben wieder frei, so daß man mehr Bewegungsfreiheit hat.

*Wer bisher noch nicht an das Betäubungsmittel herangekommen ist, muß das nun nachholen. Dazu geht man wieder nach oben ins Behandlungszimmer. Dort findet man das Fläschchen auf dem kleinen Tisch. Anschließend geht man wieder nach unten und baut sich das Blasrohr wie oben beschrieben.*

**Labor:** Es schadet nichts, hier abzuspeichern. Man kriecht nun wieder in das Labor hinein und nimmt das Blasrohr in die Hand. Dann geht man links oder rechts am Tisch vorbei, darf sich aber nicht zu weit nach vorne wagen. Etwa in der Mitte des Raums wendet man das Blasrohr automatisch auf den Pfleger an und knockt in so aus. Hat man sich ihm allerdings zu sehr genähert, wird man entdeckt und das Spiel ist vorbei. Nun kann man sich hier endlich gefahrlos bewegen und wieder aufstehen.

Zuerst geht man in den hinteren Bereich in die Zelle, in der der Pfleger liegt. Hier sieht man sich die rosa Kristalle und das Chlor im Regal an. Außerdem nimmt man sich eine Flasche „Schwarzes Edelweiß“. Danach liest man das Buch auf dem Pult, in dem man auch einen Brief findet. Diesen liest man sich natürlich ebenfalls durch. Nun untersucht man noch den Pfleger, dazu geht man in die Hocke. In seiner Tasche findet man einen Brief von Dr. Gygax. An der Wand findet man auch einen Behälter mit Pottasche. Von dieser kann man aber noch nichts einstecken, den man braucht erst ein geeignetes Gefäß.

Nun verläßt man die Zelle wieder und kann sich – wenn man mag – noch ein wenig umsehen. So findet man auf den Schränken Spielsachen und auf den Tischen eine komplette Laborausrüstung. Mehr kann man hier im Moment aber nicht machen, also geht man nach oben ins Behandlungszimmer.

**Behandlungszimmer:** Die Tür zum Foyer steht offen. Davor findet man auf dem Boden einen Schlüsselbund, das man einsteckt. Durch die offene Tür will Holmes nicht, weil er Angst hat, entdeckt zu werden. Man muß sich erst einmal ein wenig verkleiden. Dazu bricht man mit dem Löffel den großen Schrank zwischen den Türen auf. Darin findet man einen weißen Kittel, den man sich überzieht. So ist man zumindest nicht mehr auf den ersten Blick verdächtig. Mit dem Schlüsselbund kann man die Tür rechts vom Schrank öffnen und kommt so in einem Gang.

**Anstaltsgarten:** Die Türen hier sind alle verschlossen, aber man kann links in den Garten der Anstalt gehen. Dort kann man den Streit zweier Patienten mitverfolgen und bekommt einen Tip: Wenn man die Vögel befreien könnte, wären die Pfleger alle abgelenkt und man könnte sich eine zeitlang völlig frei in der Anstalt bewegen. Im Moment geht man aber nur nach links zum Brunnen und füllt die Schüssel mit Wasser. Dann geht es wieder nach unten zu den Zellen.

**Zellengang:** Man folgt dem Gang bis zur eigenen Zelle und weiter bis zu einem Gatter, das man mit Hilfe des Schlüsselbunds öffnen kann. In der zweiten Zelle dahinter findet man Gerda, die immer nach Heidi ruft. Da man die Waschküche hier nicht betreten kann, geht man wieder zurück zur Kammer des Hausmeisters und geht nach links. Auch hier kann man ein Gatter mit dem Schlüsselbund öffnen. Hier läuft ein weiterer Pfleger herum, den man später loswerden muß. Im Moment geht man erst einmal nach hinten und am Ende nach links. Dort findet man in einer weiteren Zelle den Patienten Becker. Man redet mit ihm und erfährt so, daß er gerne rosa Kristalle haben möchte.

**Labor:** Also geht man wieder ins Labor und holt sich die rosa Kristalle. Mit diesem geht es erneut zum Patienten Becker.

**Zellengang:** Dem gibt man die Kristalle, aber nun will er auch noch Wasser, um sie aufzulösen. Also gibt man die Kristalle in die Wasserschale im Inventar und gibt diese dann Becker. Die Schüssel bekommt man anschließend leer wieder. Becker will, daß man den Pfleger verschwinden läßt. Von Becker erfährt man auch, daß das verrückte Mädchen weiß, wo der Schlüssel zur Vogel-Voliere ist, man müsse ihr nur ihre Puppe bringen. Da kann nur von Gerda die Rede sein, und Heidi muß ihre Puppe sein.

**Labor:** Die Puppe findet man im Labor direkt links vom Eingang auf dem Tisch.

**Zellengang:** Also bringt man Gerda die Puppe, und man bekommt auch einen Schlüssel von ihr. Aus dem, was sie so von sich gibt, wird klar, daß dieser Schlüssel der zu Fräulein Müllers Zimmer sein muß. Man geht daher nach oben ins Behandlungszimmer und durch die Tür rechts von dem Schrank. In dem Gang dahinter ist die zweite Tür auf der rechten Seite die Tür zu Fräulein Müllers Zimmer.

**Fräulein Müllers Zimmer:** Im Zimmer findet man einen Webrahmen und ein Buch über Makramee, die man aber beide nicht mitnehmen kann. Dagegen braucht man die Flasche und den Brief des Optikers, den man sich durchlesen sollte. Danach steckt man noch die Brille und die Blumenampel aus Makramee rechts vom Schreibtisch ein. Und schließlich geht man noch nach hinten zu dem Schrank. Darin findet man einen Mantel. Wenn man den untersucht, findet man den Schlüssel für die Vogel-Voliere.

**Anstaltsgarten:** Daher verläßt man das Zimmer wieder und geht in den Garten. Zuerst füllt man die Flasche im Brunnen mit Wasser, dann befreit man die Vögel, indem man deren Käfig mit dem soeben gefundenen Schlüssel öffnet. Dadurch sind nun endlich alle Pfleger abgelenkt und man kann sich in aller Ruhe umsehen.

**Küche:** In dem Gang um den Garten herum findet man auch die Küche, die man aber nicht betreten darf. Das erfährt man, wenn man die Notiz neben der Tür liest. Versucht man dennoch, die Küche zu betreten, so kommt Holmes die Idee, eine Rauchbombe zu bauen. Daher geht man wieder nach unten ins Labor.

**Labor:** In der Zelle füllt man die Schüssel mit der Pottasche und nimmt sich das Chlor aus dem Regal. Da man die Stoffe nicht einfach wahllos mischen kann, verläßt man die Zelle und geht zu der Waage. Hier benutzt man zuerst die Flasche Wasser und dann die Schüssel mit Pottasche mit der Waage. Danach kann man im Inventar das Chlor ins Wasser und dann die Pottasche dazugeben. Mit der so gefertigten Rauchbombe geht es wieder zur Küche.

**Küche:** Vor der Küchentür nimmt man die Rauchbombe in die Hand und öffnet dann die Tür. Holmes stellt die Bombe dann selbst hin und die Köchin flüchtet vor dem vermeintlichen Feuer. So kann man sich in aller Ruhe in der Küche umsehen.

Auf dem Tisch findet man etwas Küchengarn und auf der Komode liegt ein Brief, den man sich durchlesen sollte. So erfährt man, daß man 3 mal kurz und einmal lang klingeln muß, damit der Lift ins Büro des Doktors fährt.

**Zellengang:** Man geht nun wieder nach unten zu der Zelle des Patienten Becker, mit dem man sich länger unterhält, um einige Informationen zu bekommen. Anschließend nimmt man den Teewagen vor seiner Zelle mit. Nun folgt man dem Gang weiter (nach links, wenn man vor Beckers Zelle steht) zu einem Raum mit zwei Hebeln und zwei Gittertüren, die hintereinander liegen. Der linke Hebel öffnet oder schließt die erste Tür, der rechte die zweite. Leider schließt er dabei auch wieder das erste Gatter. Die beiden Gatter wirken also wie eine Schleuse, durch die man nur kommt, wenn eine zweite Person den rechten Hebel zieht, wenn man selbst schon vor dem zweiten Gatter steht. Da man niemanden hat, der einem helfen könnte, muß man sich hier etwas überlegen.

Man stellt den Teewagen unter den rechten Hebel und hängt die Blumenampel aus Makramee an den Hebel. Zudem befestigt man das Küchengarn an dem Teewagen. Allerdings braucht man nun noch ein Gewicht.

**Kammer des Mechanikers:** Fündig wird man in der Kammer des Mechanikers. Hier kann man den Ambross einstecken. Dann geht man wieder zurück zu dem doppelten Gatter.

**Zellengang:** Hier legt man den Ambross in die Blumenampel und öffnet dann das erste Gatter mit dem linken Hebel. Nun nimmt man, zwischen den beiden Gattern stehend, das Garn in die Hand und zieht so an dem Teewagen. Dadurch zieht der Ambross an dem rechten Hebel und die zweite Gittertür öffnet

sich.

Hinter dem zweiten Gatters findet man einen Hebel, den man zieht. Nun stehen beide Gitter offen und man kann ungehindert in jede Richtung passieren. Danach folgt man den Treppe nach unten.

Unten kommt man an einer Zelle des Patienten Wolff vorbei, der aber nur mit Professor Schwarz reden will; hier kommt man im Moment nicht weiter. Daher geht man etwas zurück und dann links in den Gang bis zu einer Abzweigung. Hier geht es dann nach links. Am Ende des Gangs kommt man zu einer Tür mit der Aufschrift „Kein Zutritt“. Hier untersucht man den Boden und erkennt Fußspuren, die an der Mauer enden. Wenn man diese genauer untersucht, erkennt Holmes, das es einen Durchgang durch die Mauer geben muß.

Nun sieht man sich das Schloß der Tür, durch die man nicht treten darf, genauer an. Wie schon bei der eigenen Zelle muß man diese mit dem Löffel öffnen, nur sind diesmal die Zahlen wesentlich chaotischer angeordnet und die Lösung ist schwieriger:

- 9 → ganz nach oben
- 3 → ganz nach unten
- 7 → zweite Reihe von oben
- 8 → hinter die 7
- 9 → von oben hinter die 8
- 1 → ganz nach oben
- 5 → zweite Reihe von unten
- 10 → hinter die 9
- 4 → hinter die 5
- 3 → von unten hinter die 4
- 2 → hinter die 3
- 1 → von oben hinter die 2
- 6 → ganz nach oben
- 1 bis 6 → der Reihe nach auf die mittlere Stange
- 10 → ganz nach oben
- 9 → ganz nach unten
- 8 → in die freie Reihe
- 7 bis 10 → der Reihe nach auf die mittlere Stange

**Brunnen:** Hat man alles richtig gemacht, öffnet sich die Tür. Drinnen findet man einen blutverschmierten Brunnen und darin eine Leiche. In einer Ecke nahe der Tür findet man einen Schlüssel, den man einsteckt. Man kann sich noch das Sägemehl und die Werkzeuge eines Metzgers ansehen, aber wirklich nötig ist das nicht. Danach verläßt man diesen Raum wieder.

**Zellengang:** Dort geht man zurück zur Abzweigung und hier zweimal nach links in den noch nicht betretenen Gang. Am Ende findet man das Büro von Dr. Gygax. Mit dem beim Brunnen gefundenen Schlüssel kann man die Tür öffnen.

**Dr. Gygax' Büro:** Rechts findet man auf dem Tisch ein Buch über die Anbetung von Ghulen und einen Schädel; beides sollte man sich näher ansehen. Aus dem Aktenschrank nimmt man sich die Akte Wolff und liest sie sich durch. Darin findet man auch ein Bild von Professor Schwarz. Am Kamin findet man einen Schürhaken, den man ebenfalls mitgehen läßt. Nun geht man zum Schreibtisch des Doktors. Darauf findet man einen Brief von einer Bank. Mit dem Feuerhaken kann man die obere rechte Schublade knacken. Darin findet man dann ein Dokument, das von Gütern aus New Orleans berichtet. Das Dokument nimmt man zu einer späteren Untersuchung mit. Desweiteren gibt es einen Brief von Schweizer Banken und ein Telegramm aus New Orleans. Man sollte sich alles in Ruhe durchlesen. Schließlich findet man noch links auf dem Schreibtisch einen Schlüssel für ein Klassenzimmer.

Durch die nächste Tür kommt man in einen Operationsraum. Hier drinnen sollte man sich die Tafel und den Operationstisch genauer ansehen. Gleiches gilt für die Batterie, das Notizbuch und den toten Vogel. Mehr gibt es hier aber nicht zu tun, also sucht man das Klassenzimmer.

**Zellengang:** Um dorthin zu gelangen, verläßt man wieder Dr. Gygax' Büro und geht zurück zur Treppe. Diese geht es nach oben; wenn Holmes dabei hängen bleibt, sollte man ganz nah an der Wand (also auf der linken Seite) nach oben gehen. Oben geht es dann durch die beiden Gatter an der Zelle von Becker

vorbei. Am Ende des Gangs geht es nach rechts, und das erste Zimmer auf der rechten Seite ist dann das gesuchte Unterrichtszimmer.

**Klassenzimmer:** Drinnen findet man im Regal einen Bart und auf dem Lehrerpult einen Brief von Prof. Herzog an Dr. Gygax, in dem von einem anonymen Patienten die Rede ist. Anschließend geht man wieder zur Zelle von Wolff.

**Zellengang:** Man geht wieder zu den beiden Gattern und die Treppe nach unten. Vor der Zelle von Wolff verbindet man die Brille im Inventar mit dem Bart zu einer Verkleidung und benutzt diese mit Wolff. Der weiß von einem Geheimgang und gibt einige verschleierte Informationen, wie man ihn öffnen kann.

**Dr. Gygax' Büro:** Erst einmal geht man wieder in Dr. Gygax' Büro. Aus dem Aktenschrank holt man sich die Akte ohne Namen und liest sich diese durch. Dann verläßt man das Büro wieder.

**Zellengang:** Nun versucht man den Geheimgang zu öffnen. Wolff hat hierzu ja einige Tips gegeben, die mit den Fackeln an den Wänden zu tun haben. Man muß an den richtigen drei erloschenen Fackeln ziehen, welche das sind, weiß man wie gesagt von Wolff. Die erste findet man, wenn man aus Dr. Gygax Büro kommt. Links von der Tür findet man an der Wand eine Fackel, an der man zieht. Die zweite Fackel findet man gegenüber Wolffs Zelle: hier zieht man an der rechten Fackel. Die dritte Fackel schließlich ist in dem Gang mit dem roten Fußspuren auf dem Boden, die in einer Wand enden (von wo man auch den Brunnen erreicht). Hier zieht man ebenfalls an der erloschenen Fackel und schon öffnet sich die Geheimtür.

**Geheimgang:** Am Ende des Gangs dahinter findet man einen alten Verrückten. Man muß nun den Namen des Greises nennen, dabei findet man Hilfe in dem seltsamen Gedicht aus den Katakomben unter dem Hafen. Die richtige Antwort ist

Licht der Tiefe

Im weiteren Verlauf macht der Alte so viel Lärm, daß die Pfleger herbeieilen. Man muß sich daher ungesehen aus dem Staub machen. Dazu geht man in Dr. Gygax' Büro.

**Dr. Gygax' Büro:** Hier zieht man dreimal an dem kurzen Seil vor dem Fahrstuhl und einmal an dem langen. Dann kann man den Fahrstuhl betreten und fährt automatisch nach oben.

**Waschküche:** Man ist nun in der Waschküche der Anstalt angekommen, aber leider laufen hier jede Menge Pfleger herum. Man geht hier nach rechts zu dem Mann in der Zelle und öffnet diese mit dem Löffel. Man spricht diesen anonymen Patienten nun solange an, bis man in ihm Dr. Moriarty erkennt. Danach spricht man noch einmal mit ihm und kann ihn so auf die Pfleger hetzen. Dadurch ist die Bahn für Holmes frei. Man geht nach rechts die Treppe hoch in die Wäschekammer.

**Wäschekammer:** Dort nimmt man sich Hut und Mantel aus dem Schrank. Danach geht man durch die vor einem liegende Tür und kann der restlichen Sequenz entspannt folgen. Nur eine weitere Frage muß man als Dr. Watson noch beantworten: Wohin die nächste Reise geht. Richtige Antworten sind:

Louisiana, oder New Orleans.

**Hafen:** Gerade in New Orleans angekommen, will Holmes erst einmal Geld wechseln. Man muß also eine Bank aufsuchen. Diese findet man, wenn man der Straße nach rechts um die Ecke folgt. Auf der linken Seite erkennt man dann einen Mann mit Gewehr, und genau dort ist die Bank.

**Bank:** Der Kerl ist leider nicht besonders gesprächig, aber wenn man ihm etwas Geld gibt, erfährt man immerhin den Namen Champagne. Der soll in der Gegend über alles Bescheid wissen. Man muß ihn daher suchen, dazu muß man sich mit der Gegend vertraut machen.

**Champagnes Hütte:** Wenn man von der Bank aus wieder zum Hafen geht, sieht man auf der linken Seite einen grauen Bretterzaun mit einem großen Tor (kurz bevor einige Stufen zu einer Lagerhalle hochführen). Durch dieses kommt man in einen Hof, an dessen anderen Ende man links durch ein Tor in eine Halle kommt. Auf der anderen Seite kommt man durch ein weiteres Tor in einen zweiten Hof. An dem Heuwagen vorbei geht es zu einem weiteren Tor. Wieder durchquert man eine Halle, und erneut betritt man durch das Tor am anderen Ende einen dritten Hof. Unter dem Saloon-Schild geht es weiter an mehreren Hütten vorbei bis ans Ende des Stegs. Vor der letzten Hütte findet man endlich Champagne. Auch dessen Gedächtnis muß man mit Geld ein wenig auf die Sprünge helfen, dann aber weiß er das ein oder andere.

**Verfolgungsjagd:** Man geht nun wieder zum Hafen, aber nicht mit Hilfe der Karte im Inventar, sondern zu Fuß. Auf Höhe des Saloon-Schildes wird man dann überfallen und jemand klaut Dr. Watsons Tasche. Den Dieb verfolgt man natürlich; und auch wenn es vielleicht hektisch wirkt, beeilen muß man sich nicht. Der Dieb wartet immer wieder, so daß man ihn nicht wirklich verlieren kann.

Man läuft durch das Tor und die Halle dem Kerl hinterher. Bei dem Heuwagen wird man allerdings gestoppt, weil ein Traktor einem den Weg abschneidet. Man kommt aber rechts über die Veranda an ihm vorbei, wenn man noch das Scheunentor schließt.

Nun muß man über den Steg, über den mehrere Heuballen hin- und herschwingen. An diesen kommt man aber völlig problemlos vorbei, man kann nicht ins Wasser geschubst werden. Auf der anderen Seite läuft man nach rechts um das Boot herum und kommt so zu einem Schaufelrad. An diesem klettert man eine Etage höher.

Oben folgt man den Planken weiter zu einem Balkon, an dessen Ende man links herunterspringt. Dort, wo sich der Hund befindet, betritt man die Veranda. An deren Ende hat der Dieb alle Bretter ins Wasser geworfen und so den Weg unterbrochen, aber man kann sich an dem Netz vor einem auf die andere Seite schwingen. Auf der anderen Seite geht es die nächste Veranda entlang, bis ein Seemann eine Tür aufschubst und der Weg mal wieder versperrt ist. An diesem vorbei läuft man in die Halle und verläßt sie am anderen Ende wieder durch ein Tor. Geradeaus weiter geht es dann auf den Bretterzaun mit den chinesischen Zeichen zu.

Durch diesen geht es in einen weiteren Hof, an dessen Ende man sich nach links wendet. Der Dieb verschwindet gerade unter mehreren Brettern, die zusammenstürzen, so daß der Weg versperrt ist. Man selbst muß daher über die grauen Bretter nach oben über die schrägen Bretter auf die Veranda und am anderen Ende wieder hinunter. Dann folgt man dem Weg zu einem neuen Hof.

Hier verschwindet der Dieb gerade oben in einer Hütte. Vor sich sieht man zwei Kisten auf einer Hebebühne. Wenn man die beiden Kisten herunterschiebt, fährt man mit der Hebebühne nach oben.

Oben geht man nach rechts an dem schlafenden Chinesen vorbei wieder ins Freie. Der Dieb ist schon auf dem Vordach des nächsten Hauses. Man springt nach unten und steigt auf der anderen Seite des Hofes die Treppe nach oben. Hier geht es solange weiter, bis man nach rechts zu einem weiteren Haus gelangen kann. Hier geht man auf das gegenüberliegende Vordach, steigt dort links eine Leiter nach oben und geht durch die Tür.

Drinnen geht es nach links durch zwei geschlossene Türen und an einem arbeitenden Chinesen vorbei wieder nach draußen. Über den Steg und die Säcke geht es auf das nächste Vordach. Mit der Leiter rechts kann man sich auf das nächste Vordach schwingen. Über Dächer und eine Brücke kommt man in einen weiteren Hof.

Nun klettert man links über den Mauervorsprung und geht noch weiter links in das nächste Haus hinein. Den Raum verläßt man am Ende auf der linken Seite, wendet sich bei der nächsten Abzweigung wieder nach links und danach nach rechts. Hier folgt man der Treppe nach unten und geht dann in den nächsten Raum.

Man folgt dem Dieb die Eisentreppe nach oben und um das Loch herum, bis herunterfallende Bretter wieder einmal den Weg versperren. Mit dem Jutesack weiter rechts kann man sich aber auf die andere Seite schwingen. Dann folgt man dem Balkon bis ins nächste Gebäude.

Drinnen hält man sich links und folgt dem Gang. Dort steigt man rechts die Leiter nach oben. Auf dem Mauervorsprung läuft man dann weiter, folgt dem Holzbrett und betritt links ein neues Gebäude.

Hier geht es über Kisten herunter und links die Treppe nach oben. Um an den rotierenden Stahlplatten vorbeizukommen, muß man sie erst abschalten. Dazu schiebt man den Mischer in die Rotorblätter hinein. Dann kann man rechts an der Wand vorbeilaufen. Über eine Rutsche kommt man nun in einen Hof, den man links durch eine Tür verläßt.

Hier wird man vom Sheriff und seinen Kumpanen aufgehalten und der Dieb ist weg. Der Sheriff fordert einen nachdrücklich auf, die Stadt schnell wieder zu verlassen. Man geht aber lieber Mr. Arneson suchen. Über die Karte kommt man schnell ins wohlhabende französische Viertel.

### **Französisches Viertel, Arnesons Haus**

**Straße:** Auf der Straße sieht man eine Bedienstete stehen, die sich allerdings aus dem Staub macht, wenn man sich ihr nähert. Das Tor hier ist das von Mr. Arnesons Haus. Wenn man die Glocke betätigt, macht aber niemand auf. Dafür kommt die Bedienstete Eulah zurück, und man redet ein wenig mit ihr. Sie bringt einen dann zum Stall, den man mit dem Messer öffnen kann.

**Stall:** Drinnen findet man ein fast verdurstetes Pferd. Darum sollte man sich zuerst kümmern. Den Stall verläßt man auf der anderen Seite durch das Scheunentor.

**Garten:** Man steht nun im Garten des Anwesens. Man sollte sich die Blumen ansehen und folgt dann dem Weg um das Haus herum zu einem Brunnen. Da man aber keinen Behälter hat, kann man sich noch kein Wasser nehmen. Weiter links findet man einen Metallstab im Blumenbeet. Außerdem sollte man noch einige Blumen pflücken: Am Ende hat man eine Lilie, eine Glockenblume und eine Inka-Lilie im Inventar. Diese kombiniert man zu einem Blumenstrauß. Geht man nun weiter auf die Veranda zu, sieht man einen Waschbären, der aber schnell wieder verschwindet. Man betritt nun die Veranda und das Haus durch die linke Tür.

**Küche:** Drinnen geht man durch die Tür gegenüber in die Küche. Hier findet man ein Becken, das Holmes Dr. Watson gibt.

**Garten:** Man spielt nun Dr. Watson und geht wieder nach draußen zum Brunnen. Dort füllt man das Becken mit Wasser und geht dann zum Stall.

**Stall:** Hier stellt man das Becken vor das Pferd (rechts vom Kopf), das sich daraufhin langsam erholt. Wenn es aufgestanden ist, kann man sich hinter ihm einen Hammer nehmen. Danach geht man wieder in die Küche.

**Küche:** Man spielt nun wieder Holmes und geht durch die Tür hinten rechts wieder in den Flur. Durch die Tür gegenüber kommt man ins Wohnzimmer.

**Wohnzimmer:** Hier findet man weiter durch eine Leiche. Diese, genauer deren rechte Hand, betrachtet man genauer. Mit der Lupe untersucht man den blauen Fingernagel. Man muß sich nun noch den umgestürzten Sessel, den Aschenbecher, den Kerzenständer und den Kamin ansehen. Neben der Tür findet man eine Vitrine, aus der man sich eine Flasche Champagner nehmen kann.

**Flur:** Man verläßt das Wohnzimmer wieder und geht auf dem Flur zur nächsten Tür. Zwar kann man die Tür nicht öffnen, aber man hört dahinter jemanden. Im Moment kommt man hier aber noch nicht weiter. Daher geht es weiter nach rechts. Die nächste Tür kann man öffnen.

**Zimmer des Dieners:** Drinnen geht man zum Bett. Man sieht sich die Kleidung auf dem Bett an und klickt dann rechts von der Kleidung auf das Bett, um es wegzuschieben. Danach kann man ein Dielenbrett mit dem Messer entfernen und findet darunter einen Rubin. Man kann sich noch den Schlamm vor der Rubin und das Photo an der Wand ansehen. Danach verläßt man das Zimmer wieder.

**Flur:** Vor der Tür findet man weitere Fußpuren, die man sich mit der Lupe in der Nahansicht genauer ansieht. So findet man die Fingerabdrücke eines Jugendlichen. Danach geht man über die Treppe ins Obergeschoß.

**Schlafzimmer:** Man geht direkt durch die erste Tür und drinnen zum Schreibtisch. Darauf findet man einen Brief, den man sich durchliest. Aus dem Bücherregal nimmt man sich ein Buch über Fauna und Flora von Louisiana. Darin findet man etwas über Waschbären, was später noch helfen wird. Im Regal findet man auch ein Buch über phantastische Jagden. Auf dem runden Tisch findet man eine Holzkiste, in der man eine Metallröhre mit einer Notiz findet, die man liest. Neben dem Bett findet man eine Zeitung, bei der eine Seite mit einem mathematische Rätsel fehlt. Dann geht man wieder auf den Flur.

**Flur:** Sicherlich hat man schon überall Blutspuren bemerkt, und die muß man sich nun ansehen (und darf keine auslassen, sonst kommt man nicht weiter). Zuerst sieht man sich die Fußspuren vor dem Zimmer des Dieners an, dann geht man nach links und sieht sich die Fußspuren zwischen dieser und der nächsten Tür an (wenn man dies nicht schon gemacht hat). Auch die Blutspuren vor der zweiten Tür untersucht man.

**Wohnzimmer:** Anschließend geht man in das Wohnzimmer auf die Tür zur Küche zu. Hier sieht man sich die Blutspuren vor der Tür zur Küche auf der rechten Seite an. Wenn man das nicht schon vorher gemacht, muß man sich auch den Sessel und den Kerzenständer auf dem Boden genauer ansehen.

**Flur:** Auch zwischen dem Wohnzimmer und der Küche gibt es Blutspuren. Schließlich geht man durch die Küche wieder in der Flur und geht zur Haustür. Auch hier findet man Blutspuren. Dann verläßt man das Haus.

**Garten:** Vor der Veranda findet man weitere Blut- und Fußspuren. Diese sieht man sich in der Nahansicht mit der Lupe genauer an. Auf dem Gartenweg findet man weitere Spuren. Folgt man diesem Weg weiter, so trifft man auf einen Mückenschwarm und kommt hier nicht weiter. Erst wenn man all diese Blutspuren untersucht und dem Mückenschwarm begegnet ist, ruft Watson aus dem Haus, daß er einen Tresor gefunden hat.

**Schlafzimmer:** Man steht dann wieder im Schlafzimmer vor einem Tresor, den man näher betrachtet. Man muß hier insgesamt 12 Zahlen einstellen, damit er sich öffnet. Welche Zahlen dies sind, kann man sich mit Hilfe des Zeitungsrätsels überlegen, das man hier im Haus gefunden hat. Dort sind schon einige wenige Hinweise gegeben, und das Ratsel ist nicht wirklich einfach. Man muß sich hier überlegen, durch wieviele Zahlen jede ganze Stunde teilbar ist, und diese Zahl muß man in die noch leer stehenden Felder schreiben. Diese zwölf Zahlen sind dann in der Reihenfolge der Stunden beim Tresor einzustellen. Die richtige Lösung des Zeitungsrätsels ist also:

Stunde	teilbar durch	Zahl der Teiler
1	1	1
2	1, 2	2
3	1, 3	2
4	1, 2, 4	3
5	1, 5	2
6	1, 2, 3, 6	4
7	1, 7	2
8	1, 2, 4, 8	4
9	1, 3, 9	3
10	1, 2, 5, 10	4
11	1, 11	2
12	1, 2, 3, 4, 6, 12	6

Damit ist die richtige Einstellung für den Tresor:



1	2	2	3
2	4	2	4
3	4	2	6

Im Tresor findet man einen kleinen Schlüssel, der Rest ist uninteressant. Daher geht man hier oben in den zweiten Raum.

**Trophäenzimmer:** Wenn man diesen Raum betreten will, wird man durch einen Schrei aufgeschreckt, der von draußen kommt. Man begibt sich dann zur Scheune, um nachzusehen.

**Stall:** Der Stall ist versperrt, also muß man das Tor aufbrechen. Dazu eignet sich der große Baumstamm hervorragend, den man auf dem Boden findet. Sobald man das Tor aufgebrochen hat, betritt man die Scheune und findet drinnen Eulah an einem Strick baumelnd. Mit dieser Warnung soll man von weiteren Ermittlungen abgehalten werden, aber natürlich läßt man sich nicht aufhalten. Daher geht man wieder ins Trophäenzimmer.

**Trophäenzimmer:** Hier sieht man sich das große Gemälde genauer an und entdeckt so ein Loch im Auge der Echse. Dahinter muß sich ein Mechanismus befinden. Den kann man aber noch nicht auslösen. Daher sieht man sich erst ein wenig um. Auf dem kleinen runden Tisch setzt man das Metallrohr ein. In der Nähe des Zebrafells findet man eine bewegliche Bodenplatte (links vom Kopf dunkel umrandet). Von hier aus müßte man auf das Loch im Gemälde schießen, da man aber keine geeignete Waffe hat, kommt man so nicht weiter. Auf dem Schreibtisch findet man ein Horn, das man dem Steinbockkopf an der Wand aufsetzen kann. Daraufhin schwingt der Kopf zu Seite und man sieht ein Bild von Arneson und einer Frau, die man schon auf dem Bordellschiff im Hafen gesehen hat.

**Balkon:** Man geht nun nach draußen auf den Balkon und nimmt sich das Zitronenbäumchen. Anschließend geht man wieder ins Zimmer zurück.

**Trophäenzimmer:** Hier stellt man das Zitronenbäumchen auf die bewegliche Bodenplatte. Dann geht man zu dem Gemälde und sticht mit der Metallstange in das Auge der Echse. Daraufhin öffnet sich eine Tür zu einem Geheimraum.

**Geheimraum:** In diesem findet man auf dem Schreibtisch einen Brief der Agentur Northwood. Auch die Notiz von Arneson und das Photo sollte man sich ansehen. Auch wenn man den Waffenschrank noch nicht öffnen kann, muß man es unbedingt versuchen, sonst geht es später nicht weiter im Spiel. Dann verläßt man den Geheimraum erst einmal wieder und geht nach unten.

**Flur:** Dort sieht man einen Jungen um die Ecke lügen und dann wieder in seinem Zimmer verschwinden. Bevor man sich um ihn kümmert, geht man erst einmal zu Watson.

**Stall:** Man redet ein wenig mit Watson, und dann gehen er, Eulah und Holmes wieder ins Haus.

**Davy's Zimmer:** Dieser Teil des Spiels läuft automatisch ab. Man bekommt weitere Informationen von Davy über das, was im Haus passiert ist und eine recht lange Zahlenkolonne, die später noch wichtig werden wird. Anschließend sieht man sich wieder draußen um.

**Garten:** Hier wird man von einem Mückenschwarm umzingelt, so daß man sich erst einmal wieder zurückziehen muß.

**Trophäenzimmer:** Also geht man wieder nach drinnen und nach oben. Dort holt man sich aus dem Trophäenzimmer eine Zitrone von dem Bäumchen (das kann man erst jetzt machen). Danach geht man wieder nach draußen.

**Garten:** Man gibt Watson die Zitrone, damit auch er sich einreiben kann und man Ruhe vor den Mücken hat. Ein paar Schritte weiter findet man Blut auf dem Boden, und noch etwas weiter einen Busch, bei dem Zweige abgerissen sind. Hieraus schließt Holmes, daß Arnesons Arm abgetrennt worden sein muß. Nun folgt man dem Weg weiter zu einem Steg, an dessen Ende man links ein Seil findet. Da man in Bälde in den Sumpf will, sollte man nun noch mit ein paar Leuten reden.

## Hafenviertel

**Bordellschiff:** Man geht wieder in das Hafenviertel und zu dem Bordellschiff. Dort redet man mit der Bordellchefin. Erst wenn man ihr den Blumenstrauß gibt, holt sie eine ihrer Damen herunter. Mit dieser Lucy unterhält man sich ein wenig und erfährt so von einem Siegelring an der Hand von Arneson. Mit diesem soll man den Waffenschrank öffnen und Gold entnehmen können, um Lucy freizukaufen.

**Hütte von Champagne:** Anschließend geht es wieder (per Karte) zu Champagne, dem man den Champagner in die Hand drückt. Man bekommt dann von ihm Planken und eine Laterne. Dann geht man wieder ins französische Viertel.

## Französisches Viertel, Arnesons Haus

**Garten:** Auf der Veranda unterhält man sich automatisch mit Watson und wird gefragt, wer Arnesons abgetrennte Hand mitgenommen hat. Die einzige richtige Antwort ist

Waschbaer

Dessen Bau gilt es nun zu finden.

**Küche:** Zunächst geht man in die Küche und holt sich dort den Schinken.

**Stall:** Anschließend geht man in den Stall und holt sich dort die Nägel vom Tisch. Mit diesen baut man im Inventar zusammen mit den Planken und dem Hammer eine Leiter.

**Garten:** Man geht nun zu der Stelle beim Brunnen, bei der man früher den Wachbären gesehen hat. Ganz in der Nähe steht ein Baum, und links davon findet man Waschbärenspuren auf dem Boden. Hier legt man den Schinken auf den Boden. Dann kann man sehen, wie der Waschbär den Schinken holt und über den Baum auf das Dach klettert.

**Balkon:** Man geht dann ins Haus und in der ersten Stock. Dort geht man auf den Balkon und stellt die Leiter gegen die Wand. Danach klettert man auf das Dach und findet ein Hand mit einem Ring. Diesen Siegelring nimmt man an sich.

**Geheimraum:** Mit dem Ring kann man den Waffenschrank im Geheimraum öffnen und sich das Geld und eine Elefantenbüchse nehmen.

**Flur:** Anschließend geht man in den Flur und zur Treppe, aber dort wird man schon vom Sheriff erwartet. Man muß sich also einen anderen Weg nach draußen suchen.

**Balkon:** Auf dem Balkon nimmt man sich die Leiter und lehnt sie an das Geländer an. So kommt man nach draußen und kann fliehen.

## Hafenviertel

**Hütte von Champagne:** Nun geht es wieder zu Champagne, dem man Arnesons Geld gibt. So erhält man ein Boot, mit dem man in den Sumpf fahren kann. Man bekommt noch einen Tip von Champagne, außerdem hat man eine Wegbeschreibung durch den Sumpf aus Arnesons Haus. Damit kann es dann losgehen.

## Sumpf

Zunächst einmal schippert man geradeaus, hält sich dabei aber am besten am linken Ufer. Bei der ersten Gelegenheit biegt man nach links ab und folgt dem Gewässer zu einer kleinen Insel. Um diese fährt man links herum und folgt dem Wasserlauf, bis man links die von Champagne beschriebenen blau-weißen Netze sieht. In diese Richtung weiter geht es zu einem blutigen Felsen, den man sich ansehen kann.

Schließlich kommt man zu einer Trauerweide auf einer Insel, an der man nach links weiterfahren muß. Leider versperren dort Krokodile den Weg. Man fährt daher ein wenig zurück und etwas rechts um die Insel. Dort hängen Leichen an den Bäumen, und eine muß man mit dem Gewehr herunterschließen, damit die Krokodile ihren Platz verlassen. Hat man eine Leiche heruntergeschossen, dann ist der Weg nach links frei. Man folgt dem Lauf weiter bis zu einem Steg und kann wieder an Land gehen.

Auf einem Stein findet man Arneson, um den Dr. Watson sich kümmert. Man selbst sieht sich ein wenig um. Wenn man auf die zwischen den Bäumen aufgehängte Leiche ohne Kopf zugeht, wird man von einem Schwarzen überrascht, den Watson erschießt.

Dann geht man in die Hütte mit der großen Statue und sieht sich diese genauer an. Man stellt die kleine Statue aus dem Inventar auf den Sockel. Daraufhin fällt ein Buch aus der Statue, das man an sich nimmt.

Wieder draußen geht man erneut zu Arneson und bringt ihn ins Boot. Den Rest des Aufenthalts in New Orleans kann man sich entspannt ansehen.

## London, Innenstadt, 2. Dezember 1894

**Baker Street 221 b:** Wieder zuhause soll man als Dr. Watson Holmes die Frage beantworten, wie der entschlüsselte Code aus der Zahlenkolonne von Davy lautet. Also sieht man sich den Zettel mit der rechten Maustaste im Inventar noch einmal genauer an. Nach den ersten 9 Ziffern gibt es ein Trennungssymbol ('/'). Man sollte nun alle Zahlen so aufschreiben, daß man jeweils dann erneut trennt, wenn eine Ziffern zum zweiten Mal auftaucht, denn bis zum ersten Trennstrich tauchen die Ziffern 1 bis 9 nur genau einmal auf. Die meisten Zahlenabschnitte haben nur 8 Ziffern, so daß jeweils eine fehlt. Insgesamt erhält man so für die beiden Zahlenreihen:

Zahlen auf dem Zettel	fehlende Ziffer
687954312	-
21467983	5
93421758	6
812365497	-
52761938	4
57986421	3
24538971	6
597248613	-
36589214	6
82974365	1
96752481	3
98256371	4

Die Lösung für die beiden Zahlenreihen zusammen lautet damit (die vollständigen Zahlenabschnitte mit 9 Ziffern, bei denen also keine Ziffer fehlt, werden einfach ignoriert)

56436 6134

Man darf dabei nicht vergessen, zwischen den beiden Zahlenreihen (und damit zwischen den beiden Sechsen) ein Leerzeichen einzugeben. Da es Holmes noch nicht gelungen ist, das Buch aus New Orleans zu entziffern, geht man nun wieder in Barnes Buchladen.

**Barnes Buchladen:** Man gibt Barnes das Buch, der wird aber etwas Zeit brauchen, bis er den Text übersetzt hat. In der Zwischenzeit geht man wieder nach Hause. *Bei mir ist hier immer das Spiel abgestürzt, wenn ich das mit der Karte versucht habe; man sollte also vielleicht zu Fuß gehen.*

**Baker Street 221 b:** Man geht allerdings nicht in die Wohnung, sondern geht zu dem Zeitungsjungen und kauft die neueste Ausgabe des Strand. Wegen der verschollenen Schiffe sucht man dann eine Karte der Küste, die man sicherlich am Hafen finden wird.

### Kai Nr. 13

**Pub:** Hier redet man erst einmal mit dem Wirt des Pubs, von dem man einen Schlüssel bekommt. Mit diesem kann man die Tür rechts von der Theke öffnen. Man geht ans andere Ende des Raums und findet dort auf einem Tisch ein Bild von Lord Rochester und wie versprochen eine Karte. Auf dieser muß man nun einen Ort finden, und dabei helfen einem die Zahlen von Dr. Watson. Hierbei handelt es sich nämlich um Koordinaten:  $56^{\circ} 43' 6''$  und  $6^{\circ} 13' 4''$ . Diesen Ort sucht man nun auf der Karte; mit der gedrückten Maustaste kann man dabei den Ausschnitt der Karte verschieben. Der gesuchte Ort ist Ardnamurcham, auf diesen klickt man. Dann verläßt man das Zimmer, gibt dem Wirt den Schlüssel wieder und redet noch mit ihm. So erfährt man, daß in Ardnamurcham ein Leuchtturm steht und was es mit diesem Ort auf sich hat.

### Innenstadt

**Barnes Buchladen:** Inzwischen hat Barnes das Buch entschlüsselt und berichtet von seinen Ergebnissen. Anschließend geht es nach Schottland.

**Küste:** Trotz stürmischer See ist man heil in Andnamurcham angekommen und befindet sich vor dem Leuchtturm. Man geht auf ihn zu und findet bei der rechten Statue an der Treppe eine Eisenstange, die man einsteckt. In den Leuchttum kommt man noch nicht herein, da er abgeschlossen ist (versuchen muß man es dennoch), also geht man zurück zu dem Schuppen. Darin findet man auf dem Boden ein morsches Seil. Dann geht man wieder Richtung Leuchtturm und nach links zu den heißen Wasserquellen. Hier geht man solange über die Löcher (in deren Mitte), bis Holmes etwas über Piraten sagt. Nun lohnt ein Blick in das Piratenbuch, denn dort steht: „Aus der Mitte von drei spuckenden Mündern 30 Schritt Richtung Widder“. Man sieht sich also um und findet auch einen Felsen, der wie ein Widder geformt ist. In dessen Richtung geht man, bis man einen kleineren, helleren Felsen auf dem Boden findet. Mit der Eisenstange kann man diesen wegrollen. Dann knotet man das Seil um den dunkleren Felsen und läßt sich in die Tiefe herab. Dabei reißt das Seil, so daß Dr. Watson nicht nachkommen kann.

**Höhlen:** Unten rechts um die Ecke findet man ein Skelett und daneben ein altes Messer, das man noch gut gebrauchen kann. Denn etwas weiter durch ist der Durchgang versperrt, aber mit dem Messer kann man in der Spalte herumstochern. Dabei geht das Messer zwar kaputt, aber man kann anschließend den Durchgang mit der Hand öffnen.

Durch einen Gang kommt man in eine größere Höhle. Links kann man eine der Kiste mit dem kaputten Messer öffnen. Darin findet man ein Segel, das man als Lumpen einsteckt. Weiter rechts hängt ein Skelett von der Decke, an dem man zieht. Dadurch fällt es herunter und man kann anschließend ein Fläschchen vom Boden aufheben.

Noch weiter nach rechts kommt man in eine zweite, kleinere Höhle. Bei dem Skelett findet man ein Fläschchen Rum auf dem Boden, das man einsteckt. Hier findet man ebenfalls einen Trichter auf dem Boden und ein Teil von einem Tor an der Wand. Danach geht man wieder zurück in die größere Höhle.

Hier sucht man die Stelle, an der zwei Balken ein wenig nach oben führen. Über diese kommt man auf einen Felsen, auf dem man weiter nach oben links schaut. Dort sieht man zwar irgendetwas, kann aber nicht genau erkennen, was. Daher geht man wieder nach unten und zu dem Haken, an dem das Skelett hing. Hieran hängt man die Lampe und benutzt dann den Hebel an der Wand, um die Lampe hochzuziehen. Danach steigt man über die beiden Balken nach oben, und diesmal kann man erkennen, daß oben ein Faß steht. Man legt das Teil des Tors an die Wand, klettert hoch und benutzt das Fläschchen mit dem Faß, um Schießpulver zu bekommen. Wenn man nun noch den Lumpen mit dem Fläschchen verbindet, hat man eine Bombe im Inventar. Man kann sich nun wieder die Lampe holen, muß das aber nicht.

Nun geht man weiter zu dem Geröllhaufen und klettert über ihn hinweg durch einen Tunnel. Dahinter kommt man zu einem Brett, das zerbricht, wenn man es betritt. Dabei geht dann auch die Lampe kaputt, wenn man sie mit sich führt. Man muß sich nun also nach einer anderen Lichtquelle umsehen. Man steigt auf der anderen Seite wieder hoch und geht in den Gang links.

Hier kommt man zu einem Abgrund, an dessen Ende man oben einen Felsen erkennt, den man herunterbringen muß. Das geht aber noch nicht. Daher dreht man sich um, geht ein paar Schritte und (schwer zu erkennen) in den nächsten Gang links. Hier findet man versteinerte Knochen auf dem Boden (wenn nicht, dann ist man zu spät abgebogen). Im Inventar kann man dann aus den Knochen, den Lumpen und dem Fläschchen Rum eine Fackel bauen.

Hat man das gemacht, verläßt man die Höhle wieder und geht nach links, bis man in einer Höhle steht, die oben offen ist. Hier wendet man den Trichter auf das Loch in der Decke an und ruft so Dr. Watson herbei. Von ihm bekommt man Streichhölzer, mit denen man die Fackel anzünden kann.

Nun geht es zurück in den Gang vor dem Abgrund und dem Felsen, den man herunterholen muß. Hier wirft man die Bombe auf dem Felsen. Sobald der Felsen heruntergesprengt ist, kann man über den Abgrund gehen.

Auf der anderen Seite nimmt man sich den roten Ledergürtel von dem Skelett und geht dann weiter. In der nächsten Höhle findet man eine Maschine mit mehreren Scheiben. Hier legt man den Ledergürtel um die untere, kleinere Scheibe und hat damit einen Antriebsriemen. Dann sieht man sich die obere, größere Scheibe an. Die drei Ringe kann man einzeln drehen. Jeder Ring hat vier verschiedene Symbole. Links von der Scheibe findet man vier kleine Lämpchen. Sobald alle vier leuchten, ist die Maschine mit Strom

versorgt. Dieses Rätsel ist erstaunlich einfach zu lösen. Man dreht den äußeren Ring und drückt nach jeder Drehung den Knopf, bis eines der Lämpchen leuchtet. Dann hat man für diesen Ring die richtige Stellung gefunden. Genauso verfährt man mit den anderen Ringen. Von der Anfangsstellung der Ringe (die man jederzeit neu erreichen kann, indem man aus der Nahansicht geht und sich die Maschine erneut näher betrachtet) ist die richtige Kombination:

- den äußeren Ring dreht man dreimal,
- den zweiten Ring von außen dreht man zweimal,
- den dritten Ring von außen dreht man zweimal und
- die innere Scheibe bleibt unverändert.

Mit dem Schalter darüber schaltet man die Maschine dann ein. Anschließend öffnet man die Gittertür mit dem Hebel daneben. Dazu muß man aber noch das rostige Vorhängeschloß abbekommen. Dabei hilft einem der Stein auf dem Boden, mit dem man es einfach abschlägt. Dann kann man den Hebel ziehen und durch das Gitter gehen.

In der nächsten Höhle sieht man fünf Löcher im Boden. Durch eines muß man nach unten steigen, aber man muß erst das richtige finden. Dazu wirft man in eines der Löcher eine brennende Fackel. Dann kann man hineinsehen und weiß, was einen erwartet. Anschließend baut man sich aus Knochen, Lumpen und Rum eine neue Fackel und kann es bei einem anderen Loch versuchen. Nur das Loch hinten rechts ist interessant. Durch dieses kommt man weiter, aber muß sich erst hinablassen. Dazu geht man zurück zu der Maschine und nimmt sich wieder den roten Ledergürtel. In der Nähe des richtigen Lochs findet man einen Stein, an dem man den Gürtel befestigt. Holmes läßt sich dann automatisch nach unten.

Hier geht es links durch das Wasser zu einem Felsbrocken. Zwischen diesem und der Wand steckt ein Holzbein, das man herauszieht. Dann geht es rechts an dem spritzen Stein vorbei in einen Tunnel. Am Ende landet man vor einer Tür, die man nur mit einem Holzbein öffnen kann. Also stellt man sich auf den linken Fußabdruck und drückt das Holzbein auf den rechten.

So kommt man in die Schatzkammer, aus der man sich ein Schwert mitnimmt. Dann geht man weiter und gelangt an einem Strom. Um wieder heraus zu kommen, ruft man Dr. Watson. Der soll einen Mast herunterwerfen.

**Küste:** Man spielt nun Dr. Watson und muß den besagten Mast finden. Man blickt Richtung Leuchtturm und geht in genau die entgegengesetzte Richtung. Dort geht man zwischen die Felsen, wo man tatsächlich einen Mast findet. Mit diesem geht man zurück zum Loch und wirft ihn hinein

**Höhlen:** Man spielt nun wieder Holmes. Den großen Strom kann man nun über den Mast überqueren. Am Ende steigt man eine Eisenleiter hinauf.

**Leuchtturm:** So gelangt man endlich in den Leuchtturm. Als erstes öffnet man die Tür von innen und läßt Dr. Watson heinein. Dabei nimmt man sich auch gleich die Metallstange von der Tür. Nun gilt es, alle Feuer in den Bottichen, aus denen grüne, giftige Dämpfe aufsteigen, zu löschen.

**Küste:** Löschwasser findet man draußen. Man geht wieder zu der Holzhütte. Links davon nimmt man sich den Eimer und holt sich damit Wasser aus dem Süßwasserfaß. Damit geht es dann zurück in den Leuchtturm.

**Leuchtturm:** Wieder im Turm löscht man das erste Feuer direkt vor sich. Dann erscheint Ashmat, Arnesons Diener, und schießt auf Holmes und Watson. Während Watson das Feuer erwidert, löscht man weiter Feuer. Auch wenn die Situation gefährlich zu sein scheint, passieren kann einem nichts, wenn man hinter den Feuern bleibt. Man bewegt sich also nach links und löscht alle Feuer. Beim letzten findet man zwei Hebel, von denen man den linken zieht. Daraufhin fällt etwas von der Decke und Ashmat flüchtet sich weiter nach oben. Nun löscht man alle Feuer, die noch brennen und geht dann die Treppe hoch.

Links auf der Treppe findet man ein Stück Papier, das man weiter rechts auf das Blut auf dem Boden anwendet. Es gilt nun, den Glauben von Ashmat gegen ihn zu verwenden. Dazu muß man mit dem Blut das richtige Zeichen auf das Blatt malen und dieses dann Ashmat zeigen. Welches das richtige Zeichen ist, kann man aus dem Buch, das man im Sumpf gefunden hat, erfahren: es ist auf der zweiten Seite des

Buchs zu sehen. Auf der linken Seite findet man nun etliche Zeichenfragmente, von denen man sich die richtigen aussuchen muß. Zusammengesetzt werden sie dann automatisch. Die richtigen Fragmente sind:

das erste Symbol in der linken Spalte,  
das sechste Symbol in der linken Spalte,  
das dritte Symbol in der mittleren Spalte,  
das siebte Symbol in der mittleren Spalte,  
das vierte Symbol in der rechten Spalte,  
das fünfte Symbol in der rechten Spalte,  
das siebte Symbol in der rechten Spalte,  
das achte Symbol in der rechten Spalte.

Hat man das Symbol aufgezeichnet, geht man auf den umgekippten Schrank zu. Holmes zeigt Ashmat dann die Zeichnung und der stirbt. Nun steigt man die Treppe weiter hoch und landet vor einer Tür.

Diese kann man mit der Metallstange aufbrechen. Drinnen erwarten einen zwei Schläger, und Dr. Watson und Holmes bekommen je einen ab. Bei dem folgenden, automatisch ablaufenden Kampf erfährt man, daß der andere Gegner den Schlüssel zur nächsten Tür hat, daß man den aber nur bekommt, wenn man den Kerl tötet. Nachdem beide ausgeschaltet sind, folgt man der Treppe weiter nach oben und nimmt die Notiz von dem Sekretär. Hierauf steht, daß das Ritual nur bei abgeschalteten Leuchtturm durchgeführt werden kann. Wie erwartet ist die nächste Tür verschlossen. Wenn man es trotzdem versucht, sie zu öffnen, will Holmes von Dr. Watson wissen, wo der Schlüssel versteckt sein könnte. Jede der folgenden Antworten kann verwendet werden:

Bauch, Unterleib, Eingeweide, oder Magen.

Mit dem Schlüssel kann man dann die Tür öffnen. Oben wird man von mehreren Sektenmitgliedern angegriffen. Während Dr. Watson die Kerle aufhält, versucht man selber, den Leuchtturm anzuschalten, denn dann kann das Ritual ja nicht ausgeführt werden. Vom Boden hebt man nun eine leere Flasche auf. Weiter rechts setzt man die leere Flasche in die Halterung unter der blauen Flasche ein und dreht dann beide Flaschen um, indem man an dem Handrad dreht. Dann kann man sich die blaue Flasche nehmen. Nun geht man zu der grünen Flasche, setzt hier die blaue Flasche unten ein und dreht erneut an dem Handrad. Damit hat man den Leuchtturm eingeschaltet und kann sich das Ende dieses Spiels ansehen.