

Sherlock Holmes 4

Sherlock Holmes jagt Arsène Lupin

Mitspielende Personen

- Sherlock Holmes, der Held des Abenteuers
- Dr. Watson, Sherlock Holmes' Freund
- Barnes, Buchhändler in London
- Lamb, ein Kutscher in London
- Palino, Archivar in der National Gallery in London
- Poynter, der Direktor der National Gallery in London
- Lestrade, Police Inspector by Scotland Yard
- Arsène Lupin
- Pier Urquhart Alleen, als freier Journalist verkleideter Arsène Lupin
- Smith, Oberwächter im Tower von London
- Torwächter im Tower von London
-
-
-
-
-
-

Lösung

Montag, 14. Juli 1895

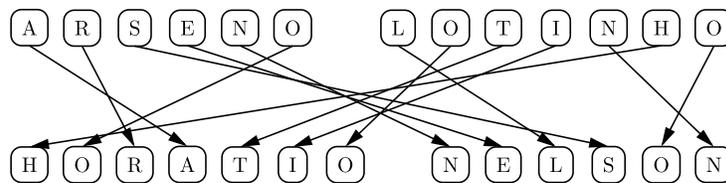
London

Backerstreet 221b: Nach der Einführungssequenz nimmt man sich den Brief auf dem Tisch und liest die Drohung von Arsène Lupin. Darin taucht der Name Arseno Lotinho auf, in dem Sherlock Holmes den Namen eines Engländers erkennt, der mit Frankreich in Verbindung stand. Man spielt dann Dr. Watson, der in Barnes' Buchhandlung ein Buch mit weiteren Informationen beschaffen soll.

Als Dr. Watson geht man nach draußen auf die Straße, nach links ans Ende, dort nach rechts und an der nächsten Kreuzung erneut nach links. Auf der linken Seite findet man dann Barnes' Buchladen betreten.

Barnes' Buchladen: Drinnen sucht man Barnes und fragt ihn nach einem Buch über einen einäugigen Mann mit einem Arm und einem spanischen Gewand. Er schlägt ein Buch über Seefahrer vor, das man nun selbst suchen muß. In der Nische gegenüber, in der eine kleine Trittleiter steht, wird man fündig. Hier liegt unten im Regal ein braunes Buch mit dem Titel „Die großen Seefahrer Englands“. Nachdem man sich dieses genommen und durchgelesen hat, geht es wieder zurück in die Bakerstreet.

Backerstreet 221b: Dort angekommen wird man von Sherlock Holmes gefragt, was die Unterschrift des Briefes bedeuten könne. Aus dem Buch über die Seefahrer kennt man den Namen des einäugigen und einarmigen Seefahrers: Admiral Horatio Nelson. Horatio Nelson ist aber nichts anderes als ein Annagramm von Arseno Lotinho:



Man tippt daher den Namen „Horatio Nelson“ (entweder über das abgebildete Eingabefeld oder aber direkt über die Tastatur) ein. Das Leerzeichen zwischen Vor- und Nachnamen kann man an dem abgebildeten Eingabefeld mit Hilfe der Klammer rechts neben dem Pfeil erreichen. Nach Drücken der Eingabetaste (oder des Hakens im Eingabefeld) – und wenn man alles richtig gemacht hat – erfährt man, daß Arsène Lupin sich das Denkmal „Trafalgar Square“ als Ziel ausgesucht hat. Nun gibt es da aber nicht wirklich etwas zu holen, also sieht man sich noch einmal das Gedicht an. Darin findet man die Passage „Der sitzt an seines Meisters Seit“.

Als Dr. Watson bekommt man nun den Auftrag, ein lohnenderes Ziel in der Nähe des Denkmals zu finden. Dazu braucht man eine Karte. Diese findet man in dem roten Buch rechts auf dem Schreibtisch. Mit dieser Karte von London kann man nun auf die Suche gehen. Auf der Karte (die man im Inventar findet) sind vier Bereiche eingezeichnet. Den, der mit „Mitte“ gekennzeichnet ist, klickt man an und erhält so eine vergrößerte Ausschnittskarte. Auf dieser sucht man Trafalgar Square (unten links auf der Karte) und klickt darauf. Ganz in der Nähe findet man die National Gallery, zu der sich Sherlock Holmes nun aufmachen will. Da es zu Fuß zu weit ist, muß man eine Droschke suchen.

Also geht man unten auf die Straße und spricht den Kutscher Lamb direkt vor der Haustür an. Den bringt einen dann zur National Gallery.

National Gallery

Foyer: Man spielt nun wieder Holmes. Als erstes geht man auf den Archivar Mr. Palinor zu. Der würde einem gerne mit dem Register des Museums helfen, das hat er aber leider irgendwo verlegt. Man darf sich im Museum umsehen und das Register selbst suchen. Der Direktor der National Gallery ist gerade in ein Streitgespräch mit einem Künstler vertieft. Der Künstler wirft dabei eine Blumenvase um und das Gespräch wird im Büro des Direktors weitergeführt. Man bittet Palinor noch um einen Bauplan des Museums, den man anstandslos erhält. Jeder einzelne Raum des Museums enthält Bilder von Künstlern verschiedener Nationen.



Französische Künstler: Man geht zunächst in den Raum mit den französischen Gemälden. Dort findet man auf dem Boden neben dem roten Stuhl das Register. Mit dem geht man zurück zu Palinor.

Foyer: Man nimmt das Register aus dem Inventar in die Hand und spricht dann Palinor an. Er will helfen, das gesuchte Bild zu finden. Dafür muß er aber wissen, was auf dem Bild zu sehen ist. Horatio Nelson war Admiral, und daher sollte auf dem Bild ein schimmbares Untersatz zu sehen sein. Man gibt daher entweder

Segelschiff, Schiff oder Boot

ein und bestätigt das. Damit kann Palinor etwas anfangen. Das gesuchte Bild trägt den Titel „Die letzte Fahrt der Tremeraire“ und befindet sich natürlich im englischen Bereich.

Englische Künstler: Wenn man von den französischen Künstlern her den ersten Raum mit englischen Kunstwerken betritt (den rechteckigen Raum), findet man das Bild auf der linken Seite. Dieses betrachtet man genauer. Watson will dann den Direktor warnen.

Büro des Direktors: Also besucht man den Direktor in seinem Büro und spricht ihn an. Kurze Zeit später erscheint auch Lestrade. Während Homes und Dr. Watson nach Hause gehen, spielt man nun Lestrade.

Museumsräume: Ziel ist es, das gesamte Museum nach potentiellen Einstiegsmöglichkeiten für Einbrecher abzusuchen. Zuerst sieht man sich die Eingangstür an. Hier will Lestrade einen Polizisten als Wache abstellen. Danach geht man weiter in den rechten Teil des Museums und dort in das Zimmer mit den roten Sofas. Dort sind zwei Holztüren. Die rechte führt in eine Abstellkammer; hier braucht man keine Wache. Hinter der linken findet man einen Restaurationsraum, in dem man sich das Glasdach ansieht. Auch hier will Lestrade einen Polizisten postieren. Nun muß man noch alle anderen Räume durchschreiten und alle Türen untersuchen, dann erscheinen zwei Polizeibeamte. Passiert das nicht, sollte man noch einmal mit dem Direktor in seinem Büro reden. Nachdem man alle Wachen postiert hat, geht auch Lestrade nach Hause.

Lupin allerdings setzt die Wachen mit Betäubungsgas außer Gefecht und klaut das Gemälde doch noch.

London

Bakerstreet 221b: Am nächsten Morgen erfahren Holmes und Dr. Watson, daß das Bild gestohlen wurde, und als Dr. Watson soll man nun eine Droschke besorgen. Also geht man nach unten auf die Straße und trifft dort auf den freien Journalisten Pier Urquhart Alleen, von dem man eine Visitenkarte bekommt. Erst dann geht man zur Droschke und fährt zur National Gallery.

National Gallery

Foyer: Man redet erst einmal ausgiebig mit Inspektor Lestrade. Danach betrachtet man die große Kiste links vom Eingang in der Nische genauer. An dieser entdeckt man ein Zahlenschloß, dessen Kombination man aber noch nicht kennt.

Büro des Direktors: Danach besucht man den Direktor in seinem Büro und plaudert ein wenig mit ihm, aber ist keine große Hilfe. Also macht man sich selbst auf die Suche nach Indizien.

Draußen vor dem Büro findet man noch Blumenerde aus dem am Vortag umgeworfenen Blumentopf. Diese untersucht man nun genauer und entdeckt Fußspuren. Mit dem Maßband mißt man die Schuogröße ab, und die Sohle untersucht man mit der Lupe genauer, um das Fabrikat zu erfahren.

Restaurationsraum: Anschließend geht man in die Restaurationsraum und untersucht alles genau. Insbesondere sollte man die blauen Fußspuren auf dem Boden genauer mit der Lupe untersuchen und mit dem Maßband abmessen. Also war der Maler von gestern niemand anders als Arsène Lupin. Rechts von dem Farbeimer findet man weitere Fußspuren, die aber zu größeren Füßen gehören. Diesen Spuren folgt man nach draußen und die Treppe hinunter.

Foyer: Hier mißt man die Fußspuren erneut ab und klickt auf beide Richtungen der Spuren, damit Holmes erkennt, daß der Mann mit einer schweren Last wieder nach oben gegangen ist. Folgt man den Spuren weiter nach links um den Empfangstresen herum, enden die Spuren vor einer Wand mit einem Bild mit einer Krone. Danach untersucht man die einzelnen Museumsräume.

Englische Künstler: Man geht zuerst zu den englischen K]ünstlern und sieht sich die Stelle an, an der vor dem Diebstahl das Bild hing. Auf dem Boden findet man Gummispuren. Man muß sich alle einzeln ansehen, damit Holmes erkennt, daß sie im Quadrat angeordnet sind. Danach blickt man nach oben und findet an der Decke einen Briefumschlag eingeklemmt. Kurz darauf erscheint ein Beomater und teilt Holmes mit, daß vor dem Büro des Direktors eine Leiter steht (MUSS MAN DAFUER VORHER DAS ROTEN QUADRAT BEI DEN ITALIENERN GESEHEN HABEN?). *Wenn der Beamte nicht erscheint, hat man wahrscheinlich noch nicht mit dem Direktor über Vermont geredet.*

Man holt sich also die Leiter vor dem Büro des Direktors und stellt sie auf die vier Gummispuren. Dann klettert man nach oben und holt sich das erste Rätsel von Arsène Lupin, das sich auf vier Gemälde bezieht. In welcher Reihenfolge man diese aufsucht, ist völlig egal.

1. **Italienische Künstler:** Das erste Gemälde soll Venus und Mars zeigen. Man findet es bei den italiensichen Künstlern. Holmes sagt nicht etwas Eindeutiges, wenn man das richtige Bild gefunden hat, daher muß man sich die Beschreibungen unter den Bildern durchlesen. Das gesuchte Bild ist das große links von der Doppeltür und wurde 1874 erstmals in der National Gallery ausgestellt. Auch in diesem Raum findet man auf dem Boden ein mit roter Farbe eingezeichnetes Quadrat, das später wichtig werden wird.
2. **Flämische Künstler:** Das zweite Gemälde soll einen schlafenden Reiter und seinen wachenden Schimmel zeigen. Dieses findet man bei den flämischen Künstlern, das man links in der Ecke sieht, wenn man von den Italienern kommt. Es wurde 1652 nach einem Druck hergestellt.
3. **Niederländische Künstler:** Das dritte Gemälde zeigt einen Eisläufer. Bei den Niederländern findet man es auf der rechten Seite (von den flämischen Künstlern kommend) als kleines Bild. Der Maler lebte von 1585 bis 1634. Da sein Alter von Interesse ist, muß man die Difference der beiden Zahlen bilden: 49.

4. **Deutsche Künstler:** Nun muß man noch das vierte Gemälde suchen, daß einen Knaben und einen Engel darstellt. Dieses findet man bei den deutschen Künstlern, die man durch die Tür gegenüber dem Büro des Direktors erreicht. Rechts an der Wand findet man das gesuchte Bild, daß im Jahr 1894 gekauft wurde.

Nun muß man noch die Rechenaufgabe in der vierten Strophe von Lupins Brief ausführen. Man muß das Herstellungsjahr des zweiten Gemäldes vom Ausstellungsjahr des ersten Bildes abziehen, das Ergebnis mit dem Alter des Malers des dritten Gemäldes multiplizieren und schließlich von diesem Ergebnis das Kaufjahr des vierten Gemäldes abziehen:

$$(1874 - 1652) \times (1634 - 1585) - 1895 = 8984 .$$

Foyer: Dieser vierstellige Code öffnet vielleicht die große Kiste im Foyer, also versucht man es einfach einmal. Nachdem man die Zahl 8984 im Zahlenschloß eingestellt hat, kann man die Kiste öffnen und findet darin – an dem Bild befestigt – ein weiteres Rätsel von Lupin. Man soll ein Gemälde finden, auf dem Lupin selbst zu sehen ist.

Französische Künstler: Das kann natürlich nur in der französischen Abteilung stehen, also begibt man sich dorthin. Links von der großen Doppeltür findet man das gesuchte Bild. Das eigentliche Ölgemälde ist mit Wasserfarben übermalt worden, die es nun abzuwaschen gilt. Dann man sich nicht einfach so an dem Bild versuchen will, redet man zunächst mit dem Direktor.

Büro des Direktors: Von ihm erfährt man, daß man Wasser, einen harten Borstenpinsel und einen saugfähigen Schwamm braucht.

Restaurationsraum: All das findet man auf der Werkbank im Restaurationsraum. Sobald man alles eingesteckt hat, geht man wieder zu dem Gemälde von Lupin.

Französische Künstler: Man taucht den Pinsel ins Wasser und feuchtet dann die gesamte Gestalt von Lupin ein. Anschließend entfernt man die Wasserfarbe mit dem Schwamm, den man vorher ebenfalls im Inventar ins Wasser tauchen muß. Man kann hier nicht versehentlich einen Fehler machen und das darunterliegende Gemälde zerstören; man muß hier also nicht allzu vorsichtig ans Werk gehen. In Lupins Jackettasche befand sich ein Gedicht, das man sich vorher durchlesen sollte, auch erhält man hier den Buchstaben 'C'.

Englische Künstler: In dem Gedicht war von einem durchbohrenden Blick die Rede; ein Hinweis auf ein weiteres Gemälde. Dieses findet man bei den englischen Ausstellungsstücken. Dort hängt ein rundes Bild mit einem grünen Gesicht. Wenn man es genauer (mit der Lupe) untersucht, findet man in der rechten oberen Ecke eine weitere Nachricht und den Buchstaben 'O'.

Jene besagt, daß man im gleichen Raum die nächste Nachricht und den nächsten Buchstaben findet. Dazu soll man sich nach Westen wenden und bis Acht zählen, also zählt man links von grünen Gesicht beginnend aus 8 Säulen nach rechts und landet dann in der Nische links von dem grünen Gesicht. Das Gemälde hier ist bedeutungslos, weil die letzte Nachricht davon sprach, daß der nächste Hinweis im Raum versteckt sei. Also betrachtet man stattdessen die linke Lampe und dreht sie. So findet man dahinter eine weitere Nachricht und den Buchstaben 'R'.

Abstellkammer: Das neue Gedicht spricht von einem weißen Stoff in einer dunklen Ecke. Da es nur in der Abstellkammer wirklich dunkel ist, geht man dorthin. Erst jetzt bemerkt Holmes, daß es wirklich zu dunkel ist und man eine Lampe benötigt.

Büro des Direktors: Diese findet man im Büro des Direktors; man kann sie sich einfach vom Schreibtisch nehmen. Danach geht es wieder in die Abstellkammer.

Abstellkammer: Man stellt die Lampe auf die Kommode gegenüber dem Eingang und kann endlich etwas sehen. Links von der Kommode findet man einen Eimer und darin einen weißen Lappen. Darunter findet man ein weiteres Gedicht und den Buchstaben 'O'. Bevor man geht, steckt man die Lampe wieder ein.

Flämische Künstler: Diesmal wird in dem Gedicht ein schlafender Direktor erwähnt. Ein entsprechendes Bild findet man bei den flämischen Künstlern hinten links in der Ecke, wenn man von den Italienern

hereinkommt. Man klickt das Bild an, worauf ein Brief auf den Boden fällt. Man hebt ihn auf und erhält so den Buchstaben 'N'.

Französische Künstler: Im letzten Gedicht wird von einem Großonkel und Großvater gesprochen. Da Holmes Vorfahren Franzosen waren, muß man sich bei den französischen Künstlern umsehen. Dort findet man – links von dem Durchgang zu den englischen Exponaten – zwei fast identische Bilder, die man sich beide näher ansieht. Mit der Lupe kann man das linke genauer untersuchen und findet Arsène Lupin auf einem Balkon stehend, der eine brennende Zeitung in der Hand hält. Diesem Hinweis folgend „fackelt“ man das linke Gemälde mit der Lampe ab. *Wenn man diese nicht mehr hat, muß man sie sich wieder aus der Abstellkammer holen.* So erhält man ein letztes Gedicht und den Buchstaben 'I'.

Das letzte Gedicht spricht von neuen Gemälden, und sicherlich ist einem schon aufgefallen, daß so ziemlich in jedem Raum sehr ähnliche Bilder mit gelben, roten, grünen und blauen Farbklecksen hängen. Diese muß man nun alle einsammeln:

1. Das erste Bild hängt bei den spanischen Künstlern hinten links.
2. Das zweite Bild findet man bei den französischen Exponaten links vom Eingang.
3. Das dritte Bild ist bei den Engländern im linken Raum hinter der Leiter.
4. Das vierte Bild ist ebenfalls bei den englischen Gemälden zu finden und zwar im runden Raum.
5. Das fünfte Bild hängt an der linken Wand bei den holländischen Künstlern.
6. Das sechste Bild befindet sich bei den flämischen Künstlern direkt links.
7. Das siebte Bild ist ebenfalls in diesem Raum zu finden und zwar rechts vom Durchgang zu den deutschen Exponaten.
8. Das achte Bild findet man bei den Deutschen hinten links.
9. Das neunte und letzte Bild schließlich hängt bei den Italienern in der Nähe des roten Quadrats auf dem Boden.

Italienische Künstler: Nachdem man sich alle neun Bilder besorgt hat, klickt man auf das rote Quadrat. Die neun Bilder werden dann am linken Rand aufgereiht und man muß sie in die richtige Reihenfolge auf der rechten Seite plazieren. Mit der linken Maustaste kann man die einzelnen Bilder auf ein freies Feld rechts ziehen, mit der rechten Maustaste kann man sie zusätzlich drehen. Ziel ist es, ein vernünftiges Bild daraus zu erstellen. Dazu muß man ein wenig herumprobieren; allzu schwierig ist dieses Rätsel nicht. Das Gesamtbild sollte die Form des Buchstabens 'S' haben. Dies erreicht man wie unten in der Tabelle beschrieben. Beispielsweise kommt in das linke obere Feld das Bild Nr. 2 (das oben rechts in der linken Randleiste) ohne gedreht zu werden. Rechts daneben kommt das letzte Bild (in der linken Leiste ganz unten links); dieses Bild muß man zweimal drehen, etc.

1	2	2	9	5
3	4	nicht drehen	2 × drehen	3 × drehen
5	6	8	3	1
7	8	nicht drehen	1 × drehen	2 × drehen
9		4	7	6
		3 × drehen	nicht drehen	1 × drehen



Damit hat man das Wort 'CORONIS' zusammen, kann damit aber nichts anfangen. Also fragt man den Direktor Sir Poynter.

Büro des Direktors: Wenn man diesen anspricht, muß man wieder einmal etwas eingeben, also tippt man das zusammengesuchte Wort

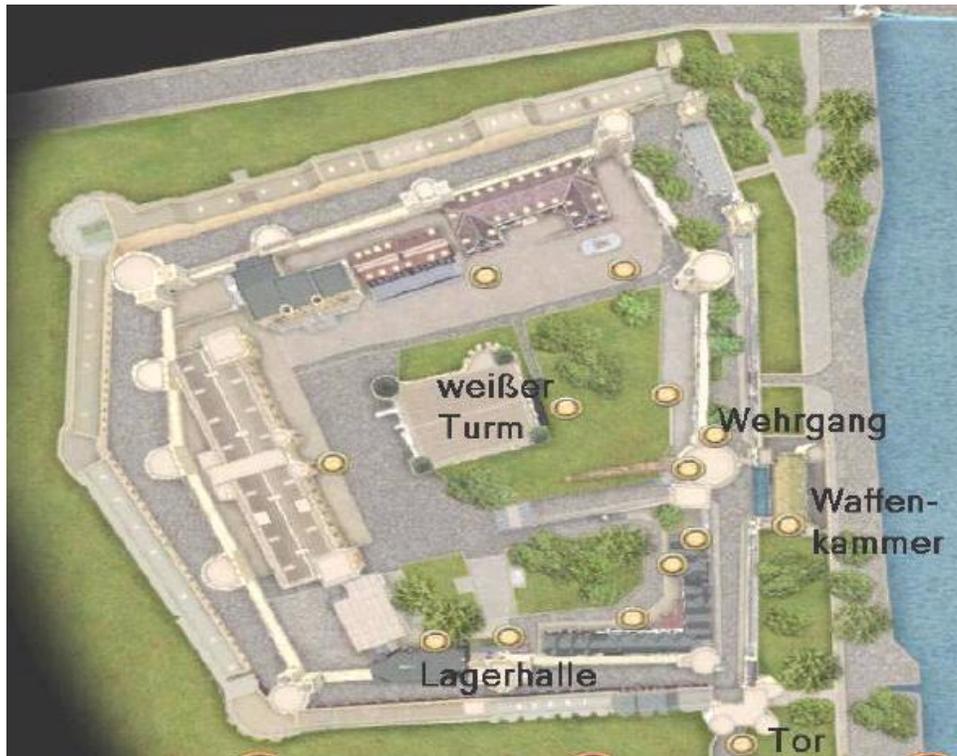
CORONIS

in die Tastatur und bekommt dann vom Direktor ein weiteres Gemälde genannt. Leider hilft das auch nicht weiter, aber kurz darauf erscheint Dr. Watson mit einem angeblichen Brief von Lestrade. Der ist aber ein Gedicht von Lupin mit dem Titel „Coronis“. In dem ist von sechs Raben die Rede, die in der kommenden Nacht verschwinden sollen.

Man spielt nun wieder Dr. Watson, der das nächste Ziel von Lupins Aktivitäten finden soll. Auf der Karte von London klickt man auf das Quadrat, das mit 'Osten' gekennzeichnet ist. In der Detailkarte klickt man dann unten rechts auf den 'Tower of London'.

Tower of London

Tor: Vor dem Tower redet man erst einmal mit der Wache, die den Oberwärter holen will. Solange kann man sich umsehen. Rechts vor dem Tor findet man an der Wand einige Gravuren, mit denen man aber im Moment noch nichts anfangen kann. Kaum hat man die Wand näher betrachtet, erscheint der Oberwächter Smith und es stellt sich heraus, daß die Raben bereits gestohlen und durch andere ersetzt wurden. Von Smith bekommt man einen Umschlag, eine Lampe und einen Plan vom Tower



Wenn man sich den Umschlag genauer ansieht, findet man ein weiteres Gedicht von Lupin, indem er sagt, daß er die sechs Raben durch andere Vögel ersetzt habe. Es gilt nun, diese sechs Vögel (und Nachrichten) zu finden. Bei den ersten fünf spielt die Reihenfolge keine Rolle, in der man sie fängt. (*Die folgenden Schritte kann man deutlich effektiver durchführen, statt bestimmte Orte mehrfach aufzusuchen. Um das Aufsuchen der einzelnen Vögel aber komplett und ohne irrelevante Informationen anzugeben, so daß man die Lösung für eine Vogel durchlesen kann, ohne schon Informationen zu den anderen Vögeln zu bekommen, habe ich mich hier für die etwas längere Variante entschieden, in der man längere Wege in Kauf nimmt.*)

1. Vogel: **Wakefield Tower:** Man betritt nun den Tower und geht vor dem Wakefield Tower (7) nach links. Nach ein paar Schritten erkennt man oben auf dem Dach einen Vogel (um den es aber hier nicht geht). Man betritt dieses Gebäude unten durch die Holztür und geht die Treppe bis ganz nach unten. Am Ende der Treppe landet man vor einer verschlossenen Tür, hinter der man ein Kreischen hört. Dr. Watson holt Smith und der öffnet dann die Tür.

Im Raum dahinter sieht man sich ausgiebig um. An der Wand gegenüber findet man aufgemalte Schilde, in der Mitte eine Steintafel mit lateinischen Buchstaben und darunter ein aufgerissenes Mauerwerk. Die lateinische Schrift kann man leider nicht entziffern, sie muß erst deutlicher sichtbar gemacht werden. Das Loch in der Mauer ist entstanden, als die Wachmannschaft (erfolglos) versucht hat, durch die Wand zu brechen. Da man ebenfalls kein geeignetes Werkzeug hat, geht man erst einmal wieder die Treppe hoch und nach draußen.

Waffenkammer: Man folgt dem Weg weiter, bis man an einer Mauer eine Treppe hinunter gehen kann. Unten geht man nach rechts und durch den Torbogen. Rechts steigt man dann die Treppe zur Waffenkammer (2) hoch. Man nimmt sich etwas Kohle aus dem Kamin.

Wakefield Tower: Im Keller reibt man mit der Kohle auf der Platte herum, bis man etwas erkennt; dann geht man wieder in die Waffenkammer.

Waffenkammer: Hier nimmt man sich den blauen Schild von der Wand.

Schlafsaal: Mit diesem geht man zu den Schlafräumen und trifft dort auf Metcalfe, den man über Wappen ausfragt. Der weiß auch etwas und man geht wieder zu Dr. Watson in den Turmkeller.

Wakefield Tower: Man schickt nun Dr. Watson zum Buchhändler.

Barnes' Buchladen: Als Dr. Watson geht man daher zur Buchhandlung, man trifft Barnes aber nicht an. Man bekommt aber von dem Journalisten Piers einen Tipp.

Goldener Löwe: Man geht dann zum Pub an der Ecke der Backerstreet und redet drinnen ausführlich mit allen. Nachdem einem die Themen ausgegangen sind, versucht man die anderen Türen zu öffnen. Aus einer tritt dann eine junge Dame, mit der man sich ebenfalls unterhält. Danach gibt es hier nichts mehr zu tun und man geht wieder in Sherlock Holmes Wohnung.

Backerstreet 221b: Man betritt Sherlocks Schlafzimmer und nimmt sich aus dem Bettpfosten rechts an der Wand eine Phiole, die man der jungen Dame aus dem Pub bringt.

Goldener Löwe: Nach dem man ihr die Phiole gegeben hat, kann man auch den Raum rechts vom Tresen betreten und findet dort Barnes und Piers. Man redet erst mit dem Journalisten, dann mit dem Buchhändler und schließlich mit dem Gauner. Wenn man mit ihnen handeln will, braucht man etwas Wertvolles. Dies geht man in Sherlocks Wohnung suchen.

Backerstreet 221b: Im Schlafzimmer öffnet man die Kiste und entnimmt ihr ein Photo von Irene Adler sowie einen Orden. Mit diesem geht es zurück in den Pub.

Goldener Löwe: Nachdem man den Kerlen Sherlocks Orden gegeben hat und so Barnes' Schulden bezahlt hat, begleitet man ihn in seine Buchhandlung.

Barnes' Buchladen: Hier redet man mit ihm und nimmt sich dann das Buch aus dem mittleren Regal auf der rechten Seite. Mit diesem geht es zurück in den Tower.

Wakefield Tower: Wieder im Keller trifft man Sherlock, der den Text in der Zwischenzeit übersetzt hat. Es gilt nun Waffen in die Öffnungen unter den Schilden zu stellen. Diese holt man sich aus der Kammer. Da die Waffen nicht leicht sind, kann man immer nur zwei gleichzeitig transportieren und muß daher dreimal zwischen der Waffenkammer und diesem Keller wechseln. Insgesamt braucht man die Bartaxt, die Gleve, den Krähenschnabel/Bec-De Corbin, die Partisane, das Schwert und den Morgenstern, die man in dieser Reihenfolge in die Öffnungen von links nach rechts steckt. Die letzten beiden Waffen findet man in der Waffenkammer an Rüstungen befestigt. Wenn man das erledigt hat, öffnet sich ein Durchgang zu einem weiteren Kellerraum, in dem eine Fledermaus herumfliegt. Diese will gefangen werden, dazu braucht man aber Licht.

Schlafsaal: In den Schlafräumen der Wachmannschaft findet man einen Photoapparat. Den nimmt man sich in geht wieder in der Keller des Wakefield Towers.

Wakefield Tower: Wenn man nun ein Photo schießt, blendet der Blitz den Flattermann so stark, daß er eine Nachricht fallen läßt, die man einsteckt.

2. Vogel: **Weißer Turm:** Man geht zum weißen Turm (10) und findet auf der Wiese davor Samenhülsen. In den Bäumen bemerkt man zudem einen Vogel (STIMMT DAS JETZT SCHON?).

Schlafsaal: Man geht anschließend zum Schlafsaal (Dormitory, 4) und hinein. Im Regal im hinteren Teil des Raums findet man Buch über die Vögel der fünf Kontinente. Darin steht etwas über ein Steinhuhn, dessen Schrei einfach nachzumachen ist.

Waffenkammer: Danach geht man zur Waffenkammer (2). Drinnen findet man in der Mitte des Saals einen Schaukasten mit Vogelpfeifen. Man nimmt sich die oben links und steckt zudem das Fernrohr beim Fischernetz ein.

Weißer Turm: Anschließend geht man wieder auf die Wiese (3) vor dem Weißen Turm (10), betrachtet den Vogel im Baum mit dem Fernrohr, bestimmt dann die Vogelgattung als Rebhuhn und lockt ihn mit der Vogelpfeife an. So bekommt man eine erste unleserliche Nachricht.

3. Vogel: **Schafottplatz:** Man geht zum Schafottplatz (6) und hört in den Sträuchern vor den Häusern einen Vogel. Ein Wärter erzählt, daß er hier seinen blauen Tabackbeutel verloren hat und ein Vogel damit weggeflogen ist. Vor den Sträuchern findet man auf dem Boden die Abdrücke der Vogelklauen, deren Form man sich merken muß.

Lagerraum: Weiter nach links kommt man zum Lagerraum, der noch verschlossen ist. Oberwärter Smith kommt aber kurz darauf vorbei und schließt den Raum auf. Darin versperrt ein Gitter den Weg in eine zweite Kammer, aber der Koch Pitt hat die Tür verschlossen. Um die Tür zu öffnen, benötigt man den Code, und der hat mit Pitts Vorfahren zu tun, wie man von Smith erfährt. (MUSS MAN DAS MACHEN?) Von Smith erhält man auch einen Schlüssel zu Pitts Wohnung, die man rechts vom Lagerraum findet. Aus dem Lagerraum nimmt man sich noch einen blauen Teller sowie eine Leintasche vorne rechts, bevor man geht.

Schlafsaal: Man verläßt nun wieder den Lagerraum und geht weiter nach links (rechts?). So kommt man neben Pitts Wohnung zum Schlafsaal (Dormitory). Vom zweiten Bett nimmt man sich eine blaue Socke. In dem Regal im hinteren Teil des Raums findet man Buch über die Vögel der fünf Kontinente. Darin steht etwas über den Blauparadiesvogel, der sein Nest aus blauen Dingen baut.

Waffenkammer: Man folgt dem Weg weiter, bis man an einer Mauer eine Treppe hinunter gehen kann. Unten geht man nach rechts und durch den Torbogen. Rechts steigt man dann die Treppe zur Waffenkammer hoch. Weiter hinten findet man bei den Ritterrüstungen eine leere, blaue Munitionsschachtel.

Schafottplatz: Man geht nun wieder zum Strauch mit dem Blauparadiesvogel. Hier legt man den blauen Teller, die blaue Socke und das blaue Munitionskästchen auf den Boden bei den Spuren und fängt den Vogel mit der Leintasche. Man bekommt dann eine weitere unleserliche Nachricht.

4. Vogel: **Lagerraum:** Weiter nach links kommt man zum Lagerraum, der noch verschlossen ist. Oberwärter Smith kommt aber kurz darauf vorbei und schließt den Raum auf. Darin versperrt ein Gitter den Weg in eine zweite Kammer, aber der Koch Pitt hat die Tür verschlossen. Um die Tür zu öffnen, benötigt man den Code, und der hat mit Pitts Vorfahren zu tun, wie man von Smith erfährt. Von Smith erhält man auch einen Schlüssel zu Pitts Wohnung, die man rechts vom Lagerraum findet. Aus dem Lagerraum nimmt man sich noch einen blauen Teller, Sonnenblumenkerne aus dem Bottich in der Mitte der Regale und ein Seil sowie eine Leintasche vorne rechts, bevor man geht.

Schlafsaal: Man verläßt nun wieder den Lagerraum und geht weiter nach links (rechts?). So kommt man neben Pitts Wohnung zum Schlafsaal (Dormitory). Vom zweiten Bett nimmt man sich eine blaue Socke. In dem Regal im hinteren Teil des Raums findet man Buch über die Vögel der fünf Kontinente. Darin steht etwas über den Blauparadiesvogel, der sein Nest aus blauen Dingen baut. Ferner findet man darin Informationen über das Steinhuhn, dessen Schrei einfach nachzumachen ist.

Waffenkammer: Man folgt dem Weg weiter, bis man an einer Mauer eine Treppe hinunter gehen kann. Unten geht man nach rechts und durch den Torbogen. Rechts steigt man dann die Treppe zur Waffenkammer hoch. Man nimmt sich etwas Kohle aus dem Kamin. Weiter hinten findet man ein Teleskop und bei den Ritterrüstungen eine leere Munitionsschachtel.

Pitts Wohnung: Direkt rechts vom Lagerraum findet man eine blaue Tür, die man mit zu Pitts Wohnung gelangt. Mit dem Schlüssel kann man die Tür rechts öffnen. Auf dem Schreibtisch findet man einen Brief von Pitts Großmutter, eine Speiseplan und ein Photo der Familie Adams.

Vor dem Tower: Anschließend verläßt man den Tower und betrachtet die Einritzungen in der Wand. Bei dem Schriftzug 'Mc Adams' findet man die Zahlenkombination '2181632'. Danach geht man wieder zum Lagerraum (5).

Lagerraum: Mit der soeben gefundenen Zahlenkombination kann man das Zahlenschloß knacken. Im Raum hinter dem Gatter sieht man sich nun alles an. In dem Topf hinten rechts findet man ein schwarzes Huhn und daran eine weitere unleserliche Nachricht.

5. Vogel: **Wakefield Tower:** Man geht wieder zum Wakefield Tower (7) und diesmal die Treppe ganz nach oben auf den Wehrgang (8). Hinter und über Holmes findet man dann den fünften Vogel. Man muß ihn näher betrachten, kann das im Moment aber noch nicht. Also geht man wieder nach unten.

...

Wehrgang: Man geht wieder zum Wakefield Tower (7) und diesmal die Treppe ganz nach oben auf den Wehrgang (8). Hier wirft man die Sonnenblumenkerne Richtung Vogel, woraufhin dieser zu sprechen beginnt. Man muß nun seinen Namen eingeben:

Irene Adler .

Dann erhält man wieder eine Nachricht.

6. Vogel: Wenn man die anderen fünf Vögel und ihre Nachrichten gefunden hat, findet man auch diesen automatisch im Morgenrauen. Mit dem Fernrohr kann man diesen näher betrachten und weiß nun, das er Schildkröten frißt und man eine besorgen muß. Daher geht es als Dr. Watson zum Goldenen Löwen.

Goldener Löwe: Man betritt den Pub und geht nach rechts durch die Tür in den Nebenraum. Dort handelt man mit dem Typen einen Preis aus und muß nun Geld besorgen.

Backerstreet 221b: Man geht daher in Sherlocks Wohnung und versucht, etwas Geld zu finden. An insgesamt 10 Stellen wird man fündig:

- (a) an der Garderobe links vom Schirm hinter dem mittleren Gaderobenhaken,
- (b) auf dem Kaminsims auf der linken Seite unter der Dose,
- (c) links vom Kamin auf der Kommode unter einem Brief,
- (d) auf dem Labortisch beim Mikroskop,
- (e) im Aktenschrank rechts im zweiten Fach von oben,
- (f) im Schreibtisch in der zweiten Schubladen auf der linken Seite,
- (g) im Schlafzimmer rechts neben dem Spiegel,
- (h) im Schlafzimmer links über der geöffneten Kiste,
- (i) im Schlafzimmer auf dem linken Nachttisch und
- (j) im Schlafzimmer auf dem rechten Nachttisch.

Goldener Löwe: Man geht wieder in den Pub und kauft die Schildkröte, die man sofort in den Tower von London bringt.

Waffenkammer: Man geht als Sherlock Holmes wieder in die Waffenkammer and flickt mit der Schnur das Netz an der Wand. Sobald man das erledigt hat, kommt Dr. Watson mit der Schildkröte an. Man setzt nun die Schildkröte vor den Treppenstufen ab und fängt den letzten Vogel dann mit dem Netz. Jetzt hat man alle Nachrichten beisammen und kehrt inn die Bakerstreet zurück, um sie zu entschlüsseln.

Backerstreet 221b: In Sherlocks Wohnung hält man die Nachrichten gegen die Lampe auf dem Labortisch und kann sie endlich lesen. Anschließend geht es in die National Gallerie.

National Gallerie: Man spricht mit dem Direktor und geht dann die vier Bilder der heiligen Katharina von Alexnadria suchen. Drei dieser Gemälde findet man bei den italienischen Künstlern, das vierte in der deutschen Abteilung. Man man alle vier entdeckt und betrachtet hat, wählt man wieder die Karte und wählt als Ziel die Bakerstreet aus. Man spielt dann wieder Dr. Watson, der Sherlocks Orden zurückkaufen soll.

Goldener Löwe: Leider läßt der Kerl sich nicht auf einen Handel ein und geht nach draußen. Man folgt ihm und redet auf der Straße mit Piers. Der will den Gauner suchen gehen.

Backerstreet 221b: Es gilt nun, herauszufinden, auf welchen Vertrag sich das Gedicht bezieht. Man sucht die Bilder und muß dann an Alexandria denken. Man geht nun in Barnes' Buchladen.

Barnes' Buchladen: Hier redet man mit Barnes und holt sich aus dem linken hinteren Teil des Buchladens links neben der Leiter ein Buch, in dem das Britische Museum und der Stein von Rosetta erwähnt sind. Anschlie"send geht man wieder nach draußen und zurück zur Bakerstreet.

Unterwegs redet man mit dem Polizisten Rufles und betritt dann wieder die Wohnung.

Backerstreet 221b: In Sherlock Holmes Wohnung redet man mit Dr. Watson und verabredet sich mit ihm im Britischen Museum.

The British Museum

Halle: Nachdem man sich vor dem Museum (STIMMT DAS?) automatisch ausgiebig unterhalten hat, betritt man das Museum (2) und spricht drinnen mit dem Architekten und dem Museumswärter Barncow. Mit diesem besichtigt man den Rosetta-Stein im Ausstellungsraum (6).