

Sherlock Holmes:

**Das Geheimnis des
silbernen Ohrrings**

Mitspielende Personen

- Appleby, Polizist in London
- Aston, Bruce, im Fairfax Theater
- Bahnhofsvorsteher in Flatham
- Brimms, Scott, Personal von Melvyn Bromsby in Sherringford Hall
- Bromsby, Melvyn, britischer Millionär
- Bromsby, Lavinia, Melvyns Tochter
- Doktor in Sherringford Hall, einer der Gäste von Melvyn Bromsby in Sherringford Hall
- Doris, betrunkene Schauspielerin im Aston Theater
- Fletcher, Konstabler in Flatham
- Goblet, Wächter bei Bromsbys Zementwerk
- Grimble, Hermann, Bromsbys Geschäftspartner
- Hunter, Simon, Barkeeper von der Hartford Agentur in Sherringford Hall
- Hurley, Kutscher
- Kirby, Philotomy, im Aston Theater
- Lamb, Kutscher von Melvyn Bromsby in Sherringford Hall
- Lambert, Miss, Hausdame von Melvyn Bromsby in Sherringford Hall
- Lestrade, Inspector bei Scotland Yard
- Major Lockhart, einer der Gäste von Melvyn Bromsby in Sherringford Hall
- Marty, Wächter in Bromsbys Zementwerk
- Mary, Bedienstete von Melvyn Bromsby in Sherringford Hall
- Mönch der Abtei von Richmond
- Murray, Graham, Nachbar von Fowlett in Flatham
- Ogohan, Satterthwaites Kutscher
- Pannister, Carl, Koch von Melvyn Bromsby in Sherringford Hall
- Colonel Patterson, einer der Gäste von Melvyn Bromsby in Sherringford Hall
- Poole, Adam, Bühnenarbeiter im Aston Theater
- Richards, Dwight, Direktor des Aston Theaters
- Miss Roundtree, eine der Gäste von Melvyn Bromsby in Sherringford Hall
- Satterthwaithe, einer der Gäste von Melvyn Bromsby in Sherringford Hall
- Small, Carolyn, Schauspielerin im Fairfax Theater
- Spencer, Lt. Herringtons Kutscher
- Stappleton, ein Straßenjunge
- Sue, Bedienstete von Melvyn Bromsby in Sherringford Hall
- Miss Sullivan, Schauspielerin im Aston Theater
- Sweeney, Grant, einer der Gäste von Melvyn Bromsby in Sherringford Hall
- Dr. Watson, Sherlock Holmes bester Freund
- Wiggins, ein Straßenjunge
- Wilcox, Raleigh, Schauspieler im Aston Theater

Lösung

Erster Tag: 14. Oktober 1897

Sherringford Hall

Ballsaal: Nach der Einleitung befindet man sich in einem Ballsaal, in dem der Gastgeber, Melvyn Bromsby, eine Rede halten will, in deren Verlauf er aber erschossen wird. Und da kann man als Sherlock Holmes natürlich nicht anders, als Scotland Yard schon einmal vorausschauend unter die Arme zu greifen und erste Ermittlungen anzustellen.

Im eigenen Inventar befinden sich neben einer Lupe, einem Maßband und einem Reagenzglas auch schon zwei Dokumente, die man sich einmal ansehen sollte: den Brief von Lord Cavendish-Smith, den Dr. Watson vorgelesen hatte, und das Geburtstagsprogramm für Bromsbys Tochter Lavinia. Nun macht man sich an die Untersuchung dieses Mordfalls. Direkt vor dem Podium findet man einen Zettel auf dem Boden. Diesen kann man erst im Inventar und dann genauer im Buch durchlesen. Es handelt sich hierbei um Bromsbys Rede sowie einige zusätzliche Kommentare. Man sollte sowohl mit dem Doktor als auch mit dem rechts auf dem Podium stehenden Grant Sweeney jeweils alle Gesprächsthemen durchsprechen (überhaupt muß man in diesem Spiel mit allen Personen immer über alles reden, wenn man im entscheidenden Moment nicht einen wichtigen Hinweis verpassen will). Nun geht man zu Major Lockhart, der am Tisch bei den Säulen steht. Auch mit ihm redet man, dann folgt man dem langen Tisch bis zu der zweiten Tür auf der rechten Seite (vom Podium aus gesehen). Kurz vorher findet man an einem der Stühle einen Fetzen schmutzigen, weißen Stoffs. Dann geht man vorne am Eingang vorbei zu dem Bediensteten Scott Brimms und redet auch mit ihm. Danach geht es weiter zu Colonel Patterson, der aber im Moment nicht wirklich gesprächig ist und den man später noch einmal aufsuchen muß. Man geht nun zurück zu dem Stuhl, an dem man den Stofffetzen gefunden hatte, und verläßt den Ballsaal durch die Tür links dahinter. Sherlock Holmes bemerkt hier, daß die Klinke nach unten gebogen ist.

Flur mit Rüstung: Hinter der Tür bemerkt man direkt den Geruch von Schießpulver. Hinter der Rüstung in diesem Flur findet man auf dem Boden ein schwarzes Stück Stoff. An der Tür direkt rechts neben der Rüstung findet man am linken Türrahmen recht weit oben Schmauchspuren. Mit dem Maßband kann man den Abstand dieser Spuren vom Fußboden ausmessen. Ebenfalls in diesem Flur findet man einen Spiegel mit einer kleinen Ablage davor. Diese kann man mit der Lupe genauer untersuchen, um die schwarzen Haare darauf zu finden. Dann verläßt man diesen Flur durch die Tür direkt gegenüber dem Ausgang zum Ballsaal und kommt so in die Küche.

Küche: Vor dem Tisch in der Mitte der Küche sollte man den Boden mit der Lupe untersuchen: so findet man einen nachgemachten Knopf einer Offiziersuniform. Links findet man einen Müllschacht, der ist aber zu schwer für Holmes, um ihn länger aufzuhalten. Man redet nun noch ausführlich mit dem Koch Carl Pannister, dann verläßt man die Küche wieder.

Flur mit Tisch und Gemälden: Durch die Tür links neben der Rüstung kommt man in einen weiteren Flur. An dieser Türklinke entdeckt Sherlock Holmes die Reste einer Sauce. In der Mitte des zweiten Flurs findet man einen Tisch. Wenn man hier den Boden unter dem Tisch mit der Lupe untersucht, findet man eine Dose mit weißem Pulver. Weiter durch findet man neben der Tür zum Ballsaal Lavinias rote Handtasche, in der man ihren Personalausweis, Tickets für eine Zug- und Schifffahrt von Genf nach London und einen Revolver findet. Dort, wo die Tasche auf dem Boden lag, findet man auch Pulverspuren. Mit dem Reagenzglas kann man das weiße Pulver aufnehmen, man findet es dann im Inventar. Auf der dem Ballsaal abgewandten Seite des Flurs gibt es zwei Türen, deren dahinterliegenden Räume man nun untersuchen sollte.

Raucherzimmer: Die linke der beiden Türen führt in ein Raucherzimmer. Auf dem Boden findet man wie schon auf dem Flur (aber dort konnte man nichts machen) Fußabtritte. Mit dem Maßband kann man diese Spuren ausmessen. Auf dem Tisch findet man einen Aschenbecher. Mit der Lupe kann man diesen näher untersuchen und findet so flockige Asche, die man mitnimmt. Noch weiter links kommt man zu einem Bad. Mit der Lupe untersucht man die Stelle auf dem Waschbecken unterhalb der Seife, so findet man dort rote Schnurbartaare, die man ebenfalls einsteckt. Dann geht man wieder zurück auf den Flur.

Ankleidezimmer: Durch die rechte der beiden Türen kommt man in ein Ankleidezimmer oder etwas ähnliches. Von dem großen Spiegel dort kann man ein Photo nehmen, auf dem man eine junge Frau mit einem Ohrring sieht. Im Inventar kann man den Namen der Dame erfahren: Veronica Davenport. Auf dem Tisch findet man einen runden Abdruck. Mit dem Reagenzglas kann man hier weiteres weißes Pulver ins Inventar befördern. In diesem Raum gibt es noch einen kleinen runden Tisch, auf dem man ein Buch findet. In diesem befindet sich eine Visitenkarte, die man einsteckt und näher betrachtet: Es ist die von Louis-Philippe de la Musardière, einem Franzosen. Dann geht man wieder auf den Flur und nach links durch die Tür. Die Türklinke ist wieder mit Soße beschmiert.

Treppenhaus: Hier angekommen findet man die Bedienstete Mary, mit der man alle Themen durchspricht. Die Treppe kann man nicht nach oben gehen, aber etwas weiter rechts bei der Sitzecke kann man in Schubladen in der Wand blaue Tischdecken finden, die kürzer sind als die weißen draußen im Ballsaal. Dann verläßt man das Treppenhaus durch die andere Tür.

Bankett-Raum: In diesem Raum findet man auf dem Tisch eine Gästeliste, die man einsteckt. Im Inventar kann man die Liste genauer betrachten; dann erkennt man, daß dort auch Kreuze, Kreise und Kreisflächen vermerkt sind. Auch findet man in diesem Raum Lavinia Bromsby und Hermann Grimble. Erst sollte man mit Grimble über alles reden, dann spricht man Lavinia an. Kurz darauf erscheint Lt. Herrington und gibt Lavinia ein Alibi.

Ballsaal: Man geht dann automatisch in den Ballsaal und spricht wieder mit Colonel Patterson über alle Themen. Diesmal ist er auch gesprächiger. Anschließend redet man noch einmal mit Lt. Herrington und auch noch mit dem Barmann Hunter, der von der Hartford Agentur hierher bestellt wurde. Dann redet noch mit dem Bediensteten Brimms und befragt ihn noch einmal über alle Themen.

Bankett-Raum: Danach geht man wieder zu Lavinia und redet mit ihr. Dann gibt man ihr den gefundenen Revolver. Den hat sie von ihrem Vater bekommen, den Grund hierfür hat er ihr aber noch nicht genannt.

Sherlock Holmes hat nun alles im Haus erledigt und das Spiel springt zu Dr. Watson draußen auf dem Hof.

Hof: Als Dr. Watson redet man erst einmal mit dem Kutscher Lamb über alle Themen. Auch mit Miss Lambert, die auf den Treppen vor der Einangstür wartet, redet man über alles. So erfährt man etwas über die Bedeutung der Symbole auf der Gästeliste. Erstaunlicherweise wird Colonel Patterson als schlecht sehend und schlecht hörend in der Gästeliste geführt; das widerspricht deutlich seinen eigenen Angaben. Nun redet man auch noch mit allen anderen Personen hier draußen, also mit Satterthwaithe und den Kutschern Hurley, Ogohan und Spencer. Weiter rechts findet man auf einer Bank die weinende Miss Roundtree und neben ihr die Bedienstete Sue. Nachdem man mit allen gesprochen hat, kommt Sherlock Holmes und spricht mit Watson.

Nun spielt man wieder Sherlock Holmes. Dort, wo Lamb steht, findet man auf dem Boden einen Zigarrenstummel, den man aufheben kann, nachdem man mit der Lupe den Boden untersucht hat. Den Stummel sollte man im Inventar genauer untersuchen. Am Boden findet man auch einen weiteren Schuhabdruck, dessen Größe man wieder mit dem Maßband nachmessen muß.

Inspector Lestrade erscheint dann und man redet ein wenig mit ihm. Dann geht es zurück in die Baker Street (auf die entsprechende Stelle der Karte klicken).

Baker Street

Zunächst spielt man wieder Dr. Watson. Man soll nun für Holmes einige Bücher lesen. Insgesamt drei findet man in den mittleren drei Fächern des Bücherregals. Im Inventar kann man sich dann einige Seiten genauer durchlesen. Diese Seiten enthalten wertvolle Informationen, die man zum Lösen des Falls benötigt.

Anschließend spielt man wieder Sherlock Holmes und muß nun einige Analysen an den in Sherringford Hall gefundenen Gegenständen durchführen. Dazu klickt man auf den Tisch vor Holmes. Dann kann man mit den Untersuchungen beginnen:

- **Weißes Stück Stoff:** Man legt die Schale mit dem Wasser auf den Bunsenbrenner und schüttet etwas Seife aus der grünen Flasche hinein. Dann zündet man den Bunsenbrenner an und legt den Stoffetzen hinein. Anschließend stellt man die Flasche wieder weg. Danach muß man die Schale mit Wasser erneut auf den Bunsenbrenner setzen. Diesmal schüttet man etwas Lösungsmittel aus der blauen Flasche hinein. Erneut zündet man den Bunsenbrenner an und legt das weiße Stück Stoff hinein. Schließlich legt man den Stoffetzen unter das Mikroskop, dann verschwindet es auch dem Inventar.
- **Pulver vom Türrahmen:** Man legt das Pulver auf die Platte über dem Bunsenbrenner und zündet diesen an. Dann hat man auch den Puder untersucht und er verschwindet aus dem Inventar.
- **Schwarzes Haar:** Man legt das schwarze Haar unter das Mikroskop, mehr gibt es nicht zu tun.
- **Weißer Puderbox und andere Puder:** Im Inventar untersucht man die Puderbox genauer mit der Lupe, dann verschwindet sie und man erhält nur deren Inhalt. Man legt dann alle drei weißen Puderproben nebeneinander unter das Mikroskop. Nachdem man festgestellt hat, daß alle drei gleich sind, kann man sich alle zusammen als einen Haufen wieder nehmen und ihn auf die Platte über dem Bunsenbrenner legen. Dann zündet man ihn an, aber das zeigt keine Wirkung. Stattdessen legt man die Schale mit dem Wasser auf den Bunsenbrenner, schüttet das Pulver hinein und erhitzt sie dann. Dann ist man auch hier fertig.
- **Rotes Haar:** Man legt das rote Haar unter das Mikroskop und hat damit alle Untersuchungen abgeschlossen.

Die Ergebnisse aller Untersuchungen kann man anschließend im Notizbuch genauer nachlesen.

Hat man alles erledigt, muß man nun sein erstes Quiz hinter sich bringen. Bei den Beweisen markiert man dabei auf der linken Seite entweder ein Gespräch (blau), einen Gegenstand (rot) oder ein Dokument (grün) und klickt dann rechts beim Quiz auf das entsprechend leere Feld für Beweise.

1. Frage	Haben wir eine Vermutung bezüglich der Tatwaffe?
Antwort	Ja
Beweis	Colonel Patterson zweites Gespräch
2. Frage	Konnte der Mörder über die Treppe in den zweiten Stock entkommen?
Antwort	Nein
Beweis	Marys Antworten
3. Frage	War die Asche, die im Rauchersalon gefunden wurde, von einer englischen Zigarre?
Antwort	Nein
Beweis	in das rote Feld: der Zigarrenstummel, den man vor dem Personaleingang gefunden hat in das grüne Feld: Die Studie über Tabak
4. Frage	War die Seitentür zur Küche nach dem Schuß geöffnet?
Antwort	Nein
Beweis	Satterthwaites Antworten
5. Frage	Hat Ms. Lambert die Tischdecken ausgewählt & das Arrangement der Tische festgelegt?
Antwort	Nein
Beweis	Carl Pannisters Antworten Miss Lamberts Antworten
6. Frage	Haben wir eine Vermutung bezüglich der Größe des Täters?
Antwort	Ja
Beweis	in das rote Feld: Notiz über feinen Staub in 1,65m Höhe am Türrahmen zum Ballsaal in das grüne Feld: Die Wissenschaft der Balistik
7. Frage	Hatte unter den befragten Personen noch jemand außer Colonel Patterson ein schlechtes Sehvermögen?
Antwort	Ja
Beweis	in das blaue Feld: Miss Lamberts Antworten in das grüne Feld: Gästeliste

Anschließend schließt man das Notizbuch. Wenn man einen Fehler gemacht hat, sagt einem Sherlock Holmes das, sonst geht es weiter.

Zweiter Tag: 15. Oktober 1897

Baker Street

Inspector Lestrade bringt eine Kopie der Notizen vorbei, die er sich gemacht hat. Als Doktor Watson liest man sich alle Notizen im Inventar durch. Dann geht es wieder zum Anwesen der Bromsbys.

Sherringford Hall

Hof: Draußen redet man mit Miss Lambert und geht dann nach drinnen.

Ballsaal: Dort redet man mit Grimble und geht dann in die Küche.

Küche: Hier spricht man mit Pannister und erfährt so etwas über den Verlust von 2 Whiskey-Flaschen.

Raucherzimmer: Anschließend geht man ins Raucherzimmer und nimmt sich die weißen Handschuhe vom Tisch.

Ankleidezimmer: Im Ankleidezimmer kann man sich beim Tisch die rote Handtasche von Lavinia Bromsby nehmen. Diese kann man im Inventar untersuchen. So findet man ein Programm der Londoner Oper (dieses verschwindet sofort aus dem Inventar) und einen Brief von Lt. Herrington. Diesen sollte man sich genauer durchlesen. Danach geht man wieder in den Ballsaal.

Ballsaal: Inzwischen ist Lavinia zu den wartenden Herren gestossen. Mit ihr redet man ein wenig. Danach geht man mit Lestrade, Watson und Lavinia hoch in das Arbeitszimmer des Verstorbenen.

Bromsbys Arbeitszimmer: Hier untersucht man den Schreibtisch genauer. Auf diesem findet man ein Bild von Bromsby, Grimble und einer dritten Person, die ausgeschnitten wurde, deren linke Hand samt einem Ring aber noch sichtbar ist. Dieses Bild untersucht man mit der Lupe genauer und erkennt so ein Symbol der Freimaurer darauf. Auch das Bild, das Lavinia neben ihrem Vater zeigt, sollte man betrachten. Auf dem Schreibtisch findet man einen Brief von Fowlett an Bromsby, den man im Inventar lesen kann. Wenn man das braune Buch anklickt, erfährt man etwas über mittelalterliche französische Kunst, die Informationen aus diesem Buch wird man bald gut brauchen können. Dann öffnet man die obere Schublade und sieht alle halbverbrannten Blätter durch: einen Artikel einer Ausgabe des Indian Newspaper, ein Blatt mit einem Code (55 ist die Summe) und den Teil eines Buchs. Dann tritt man vom Schreibtisch zurück und klickt auf das mittlere Bild an der Wand von Bromsby vor der Kalidassa-Schlucht. Lestrade berichtet daraufhin, daß Fowlett zuletzt gesehen wurde, wie er nach Norden aufgebrochen ist.

Flatham

Flatham Station: Zunächst spricht man mit Konstabler Fletcher.

Vor Fowletts Haus: Bevor man Fowletts Haus betritt, redet man erst einmal mit seinem Nachbarn Graham. Von diesem bekommt man einen Schlüssel für Fowletts Haus. Dann redet man noch einmal mit Constable Fletcher. Watson verabschiedet sich dann, um noch einmal zum Bahnhof zu gehen und dort mit dem Bahnhofsvorsteher zu reden.

Fowletts Haus: Mit dem Schlüssel kann man die Tür öffnen und ins Haus gehen. Drinnen steht man direkt im Wohnzimmer, aber es ist stockduster. Zuerst muß man daher Licht machen. Dazu nimmt man sich die Streichholzsachtel bei der Drachenfigur links von der Tür. Damit kann man dann die Lampe auf dem Tisch anzünden. Nun kann man die Schuhe auf dem Boden betrachten und bemerken, daß sie zur Schuhgröße 6 gehören. Dann vermißt man den Fußabdruck auf dem Boden mit dem Maßband. Dieser hat erstaunlicherweise Schuhgröße 7. Danach geht man zu den vier Bildern an der Wand weiter unten. Jedes dieser Bilder enthält versteckt ein Tier, das man erkennen muß:

- Das linke Bild enthält einen Hirsch in dem abgeschnittenen Baum im Vordergrund.
- Das zweite Bild von links zeigt einen Bär auf dem mittleren Hügel.

- Im dritten Bild findet man eine Krabbe auf den Felsen vor dem Fluß.
- Das rechte Bild zeigt den Kopf eines Adlers, aus dessen Schnabel ein Wasserfall strömt.

Nun betrachtet man noch den Spielautomaten an der Wand näher. Zum Spielen fehlt einem aber noch eine Münze. Daher geht man erst einmal zum Eingang zurück und nach rechts, wo man unter dem Tisch ein Holzspielzeug findet. Vom Eingang aus gesehen links findet man ein Bücherregal und darin ein Buch mit einem Gedicht. Wollte Bromsby in seiner Rede darauf hinweisen?

Anschließend geht man in die Küche, die man durch die Tür direkt links vom Bücherregal findet. Rechts auf der Anrichte betrachtet man den Aschenbecher mit der Lupe genauer, dann kann man sich weiße Asche nehmen. Auf dem Tisch in der Mitte erkennt man eine Flasche Gin, aber auch jede Menge Blut auf dem Korken und dem zerbrochenen Glas. Nun verläßt man die Küche wieder.

Danach geht man in den Flur rechts vom Bücherregal. Mit der Streichholzschachtel zündet man die Lampe vor der Truhe an. Auf der Truhe findet man dann einen Lappen, mit dem Blut aufgewischt wurde. Die erste Tür in diesem Flur ist verschlossen, daher nimmt man die zweite.

So kommt man in das Schlafzimmer von Fowlett. Auf dem Schreibtisch findet man eine Art Schachbrett mit Steinen darauf und daneben. Diese Steine sind mit Zahlen beschriftet. Von einer der halbverbrannten Blätter weiß man, daß die Summe aller Zahlen in jeder Reihe, in jeder Spalte und den beiden Diagonalen jeweils 55 ergeben soll. Zusätzlich müssen sich dunkle und helle Steine immer abwechseln. Eigentlich ist dieses Rätsel nicht besonders schwierig, unten findet man die gesuchte Lösung.

8	5	3	1	7	6	6	9	2	8
10	3	1	4	7	3	8	7	3	9
10	6	8	3	2	8	1	7	5	5
3	7	7	10	5	1	6	3	6	7
3	8	2	9	3	6	10	3	8	3
3	7	9	5	5	4	2	8	10	2
4	1	10	6	9	9	3	7	2	4
8	8	9	3	10	3	5	1	3	5
4	3	3	8	1	10	9	4	8	5
2	7	3	6	6	5	5	6	8	7

Hat man alles richtig gemacht, bekommt man eine Münze. Mit dieser geht man wieder ins Wohnzimmer zu dem Spielautomaten und steckt sie in den Schlitz dort. In diesem Spiel gilt es, jeweils die Karte aus dem Satz links oben auszuwählen, die sich als logische Konsequenz der ausgespielten Karten ergibt. Diese Rätsel ist alles andere als einfach, und man wird sicherlich mehr als einmal einen Fehler machen. Man bekommt die Münze aber jedesmal wieder zurück und kann sofort wieder neu beginnen. Wenn man an dem rechten Arm des Automaten zieht, werden einige Karten ausgespielt und man muß nun die fehlende Karte ermitteln. Beim ersten Wurf ist es noch leicht: Insgesamt sind drei Ass gezeigt: Herz, Karo und Kreuz. Die fehlende Karte ist natürlich das Pik-Ass. Dieses legt man in die Hand des Automaten. Hat man das gemacht, zieht man wieder an dem Arm und neue Karten werden ausgespielt: Herz 3, Pik-Bube und Kreuz 7. Die fehlende Karte ist die Karo 4, denn dies ist die einzig fehlende Farbe und die Anzahl der Karten von 7 zu Bube, von Bube zu 3 und von 3 zu 4 erhöht sich jeweils um 1 (wenn alle Karten von 2 bis Ass geordnet sind). Wieder legt man die Karte in die Hand des Automaten und zieht an dem Hebel. Diesmal gibt es die Herz 2, Kreuz 7 und Herz Dame. Hier fehlt Kreuz 4, denn dann tauchen beide Farben abwechselnd auf und zwischen den Karten gleicher Farbe (also Dame und 2 bzw. 4 und 7 passen jeweils genau 2 Karten, nämlich König und Ass bzw. 5 und 6). Hat man alles richtig gemacht, erhält man ein Blatt Papier mit einem Text über Noah, den man lesen sollte.

Danach geht man wieder ins Schlafzimmer. Am Fenster findet man einen Schraubendreher. An den Wänden findet man Zertifikate, die überall auf der Welt ausgestellt wurden, insbesondere aber in Südamerika. Wenn man auf das Bett klickt, erkennt man, daß das Kopfkissen fehlt. Am Waschbecken hinten

rechts kann man eine graue Substanz einstecken. Und außerdem kann man sich Fowletts Bild an der Wand ansehen. Dann geht man zu dem Safe in diesem Zimmer und klickt auf den Bogen über diesem. Man muß die Tiere nun in der richtigen Reihenfolge in die Arche bringen. Um sie in die Arche zu bringen, muß man sie einfach nur anklicken. Die Reihenfolge der Tiere erfährt man dabei aus dem Text, den man aus dem Automaten bekommen hat, sowie den Bildern an der Wand, die die versteckten Tiere zeigen: zuerst muß die Krabbe hinein, dann der Hirsch und anschließend der Bär. Der Adler geht als letztes an Bord, alle anderen Tiere müssen nun also vor ihm hinein. Dabei ist die Reihenfolge dieser Tiere egal. Hat man alles richtig gemacht, öffnet sich der Safe. Wenn man ihn betrachtet, erkennt man sofort, das ein anderer gewaltsam versucht hat, ihn aufzubrechen. Aus dem Safe nimmt man sich alle Briefe, den Entwurf von Bromsby Testament und ein Blatt mit einem Code.

In diesem Moment erfährt man von Watson, daß Murray eine Schlüssel im Garten gefunden hat. Man geht daher nach draußen.

Vor Fowletts Haus: Watson spricht von dem Schlüssel, der sich daraufhin im Inventar befindet. Mit diesem geht man wieder ins Haus (man muß es wieder mit dem ersten Schlüssel aufschließen).

Fowletts Haus: Im Haus geht man wieder Richtung Schlafzimmer, aber diesmal öffnet man im Gang davor mit dem soeben erhaltenen Schlüssel die erste Tür. Unter dem Kartoffelhaufen findet man einen Toten. Mit dem Maßband stellt man die Schuhgröße des Toten fest. Außerdem kann man vom Boden eine Visitenkarte aufheben. Diese zeigt dieselbe Handschrift wie Musardières Karte. Im Inventar kann man sich die Karte des Antiquitätenhändlers de la Vega ansehen. Dann geht man wieder nach draußen, um Watson zu suchen.

Vor Fowletts Haus: Vor dem Haus geht man nach links und dann am Haus entlang nach hinten. Mit dem Maßband kann man die Fußabdrücke auf dem Faß vor dem Fenster vermessen. Anschließend geht man wieder zu Konstabler Fletcher und spricht mit ihm. Dr. Watson informiert Holmes dann, daß der Bahnhofsvorsteher Fowlett definitiv hat abfahren sehen und daß der Konstabler den Toten als Fowlett identifiziert hat.

Baker Street

Wieder in der Baker Street muß man das zweite Quiz korrekt beantworten:

1. Frage	Hatte Horace Fowlett am Abend vor seiner Abreise noch einen Besucher?
Antwort	Ja
Beweis	Graham Murrays Antworten
2. Frage	Befanden sich zur Zeit des Schusses alle Gäste im Ballsaal?
Antwort	Ja
Beweis	Der Tathergang
3. Frage	Hatten Sir Bromsby und seine Tochter ein gutes Verhältnis?
Antwort	Nein
Beweis	Hermann Grimble's Antwort vom 15. Oktober 1897
4. Frage	Wußte Horace Fowlett um die Probleme zwischen Hermann Grimble und Sir Bromsby?
Antwort	Ja
Beweis	Brief von Bromsby an Fowlett vom 11.12.1896
5. Frage	Fehlte etwas in Horace Fowletts Haus?
Antwort	Ja
Beweis	Fowletts Schlafzimmer: Das Bett ist ungemacht und das Kissen fehlt!
6. Frage	Hatte jemand Fowletts Haus durch das Fenster betreten?
Antwort	Ja
Beweis	Fowletts Schlafzimmer: Fenster ist außen nicht vergittert und wird von einem Schraubendreher geschlossen gehalten Garten: Fußabdrücke der Größe 10 auf dem Faß unter dem Fenster

Anschließend schließt man das Notizbuch. Wenn man einen Fehler gemacht hat, sagt einem Sherlock Holmes das, sonst geht es weiter.

Dritter Tag: 16. Oktober 1897

Baker Street

Den dritten Tag beginnt man wieder mit Untersuchungen. Dazu klickt man wieder auf den Arbeitstisch.

- **Weißer Handschuhe:** Mit dem Vergrößerungsglas untersucht man die weißen Handschuhe. Dann verschwinden sie aus dem Inventar.
- **Holzspielzeug:** Mit dem Vergrößerungsglas untersucht man das Holzspielzeug. Auch dieses verschwindet aus dem Inventar.
- **Graue Substanz:** Man legt die graue Substanz unter das Mikroskop und betrachtet sie dann. Damit sind alle Untersuchungen abgeschlossen.

Die Ergebnisse aller Untersuchungen kann man anschließend im Notizbuch genauer nachlesen. Holmes diskutiert dann den Fall mit Watson.

Flatham

Flatham Station: Als Dr. Watson spricht man mit dem Bahnhofsvorsteher.

Im Zugabteil: Im Abteil geht man ans anderen Ende des Waggons und untersucht den Aschenbecher in der Ecke. Aus diesem nimmt man sich den Rest der Chirripaqui Zigarrette. Dann untersucht man alle Bänke. Auf einer findet man eine weiße Feder. Unter einer anderen Bank findet man eine Kappe. Die Haare an dieser Kappe sind rot.

Baker Street

Sherlock Holmes untersucht die roten Haare von der Kappe und ruft dann zwei Straßenjungen hoch. Er gibt Wiggins die Kappe und erteilt ihm den Auftrag, den Besitzer zu finden. Man hat nun auch ein Messer im Inventar.

Sherringford Hall

Ballroom: Zunächst spricht man mit Miss Lambert und mit Sue. Dann geht man zum Treppenhaus.

Treppenhaus: Hier spricht man mit Mary. Danach kann man die Treppe nach oben gehen.

Bromsby's Arbeitszimmer: Im Zimmer öffnet man das große Portrait von Bromsby, dahinter findet man einen versteckten Tresor. Den Code zum Öffnen des Safes bekommt man von dem Zettel, den man in Fowletts Tresor gefunden hat. Witzigerweise ist der Code am Tresor schon vorher zu sehen, und zwar nachdem man das Bild weggedreht hat, aber bevor man nah an den Safe herangeht (3-1-2-2-1-1). Erst wenn man nah an ihn herangeht, bekommt man eine falsche Kombination und muß die korrekte einstellen. Wenn man den ersten Hinweis also nicht erkannt hat, kann einem der Zettel aus Fowletts Tresor helfen. In dessen erster Zeile steht eine 1. Diese „eine 1“ schreibt man „1 1“. Diese Kombination steht in der zweiten Zeile auf Fowletts Zettel. Man hat nun also zwei Einsen, die man „2 1“ schreibt, wie in der dritten Zeile auf Fowletts Zettel. Jetzt hat man eine Zwei und eine Eins, diese schreibt man „1 2 1“, was in der vierten Zeile auf dem Zettel steht. Mit diesen vier Zahlen hat man nun von links nach rechts eine Eins, eine Zwei und zwei Einsen, also „1 1 1 2 1“. Dies entspricht der letzten Zeile auf Fowletts Zettel. Die Safe-Kombination ist die nun folgende Kombination, die natürlich nicht auf dem Zettel vermerkt ist. Da man drei Einsen, zwei Zweien und eine Eins hat, lautet die Kombination „3 1 2 2 1 1“, was der ursprünglich gezeigten Kombination entspricht. Man nimmt sich alles aus dem Safe mit, also den Schlüssel, Richards' Brief und den Kontoauszug der Sherman Bank. Das Schlüsselloch oben im Safe kann man ignorieren. Man spricht noch einmal mit Inspector Lestrade, dann geht es weiter zu Bromsby's Zementwerken. Dazu klickt man einfach auf die entsprechende Stelle auf der Karte.

Bromsbys Zementwerke

Vor dem Tor: Am Tor spricht man mit Mr. Goblet. Von ihm erfährt man, daß nachts ein Kerl namens Marty und ein Hund Wache halten. Von Goblet bekommt man einen Schlüsselbund. Den einzigen Schlüssel zum Fairfax Theater hat Mr. Grimble.

Hof: Man betritt nun das Gelände und geht nach oben in das Gebäude. Mit dem Schlüsselbund kann man die Tür aufschließen.

Büro: Im Bürogebäude steigt man die Treppe nach oben. Unter dem Tisch auf der linken Seite findet man einen goldenen Schlüssel. Die drei Bilder auf der linken Seite sollte man sich genauer ansehen. Danach geht man noch ein paar Stufen hoch Richtung Grimbles Büro. Mit dem Schlüsselbund (oder dem goldenen Schlüssel, beides geht) kann man auch dieses öffnen. Dort betrachtet man das Souvenir aus Indien links oben neben der Tür auf dem Regal. Danach sieht man sich das Bild an der Wand an. Dahinter verbirgt sich ein Tresor. Mit dem Schlüssel, den man in Bromsbys Safe gefunden hat, kann man diesen öffnen. Aus diesem Safe nimmt man sich das Geschäftsbuch mit Kontoauszügen und liest alles durch. Anschließend nimmt man sich das Stück Papier unter dem Schreibtisch, auf dem der Tiger steht, und liest es durch. Es handelt sich um einen Drohbrief, unterschrieben mit W.C.. Nun betrachtet man noch die Elefanten-Statue genauer. Wenn man an dem Rüssel zieht, hört man ein Klicken. Aus dem Mund kann man dann eine Figur nehmen. Danach verläßt man das Büro und geht im Raum davor zu dem Model der großen Brücke. Wenn man diese genauer untersucht, erkennt man, daß dort eine Figur fehlt. In das Loch an dieser Stelle steckt man die soeben gefundene Figur. Dann kann man einen silberfarbenen Schlüssel aufheben. Mit diesem geht es wieder in Grimbles Büro. Nun kann man die Schubladen des Schreibtischs öffnen. Man entnimmt den Schubladen alle Blätter und liest sie durch. Weder die Papiere noch den Schlüssel kann man allerdings mitnehmen, da man Grimble nicht aufmerksam machen will. Man läßt daher alles zurück und geht wieder nach draußen.

Baker Street

Lt. Herrington erscheint und will über den Fall reden. Außerdem taucht Wiggins von den Baker Street Straßensjungen auf und berichtet, daß der gesuchte Mann durch einen Hintereingang das Zementwerk betreten hat.

Bromsbys Zementwerke

Vor dem Hof: Mit der Leiter, die auf dem Boden liegt, kann man über die Mauer in den Innenhof klettern.

Hof: Nachts laufen, wie man ja bereits weiß, Marty and sein Hund Wache. Da die Steuerung von Holmes stellenweise nicht allzu präzise ist, und da man sich nun an Marty vorbeischieben muß, sollte man hier erst einmal speichern (noch ärgerlicher als die Steuerung ist, daß man bei diesem Spießbrutenlauf nicht zwischenspeichern kann, sondern immer wieder von ganz vorne beginnen muß; diesen Blödsinn hätten sich die Programmierer auch sparen können). Mit einem Doppelklick kann man Holmes zum Laufen bewegen. Man muß nun Marty auf seinem Rundgang folgen, darf aber weder von ihm noch von dem Köter entdeckt werden. Zunächst geht man nach unten ins Dunkel, so daß man den ganzen Hof sehen kann. Danach folgt man Marty in sicherem Abstand nach oben bis zu dem kleinen Karren direkt rechts neben dem Schuppen (nicht der größere Planwagen noch weiter rechts). Dort wartet man, bis der Hund die rechte Lampe passiert hat (und er etwa bei der Tür angekommen ist), dann rennt man nach oben zu Grimbles Bürohaus (oberhalb dieser Lampe). Mit dem goldenen Schlüssel kann man die Türe öffnen und endgültig Marty's Blicken entschwinden (wir man erwicht, muß man es erneut versuchen und das Timing etwas variieren).

Büro: Man geht wie schon früher sofort nach oben. Durch die Doppeltür geht es wieder in Grimbles Büro. Wie beim ersten Mal zieht man an dem Rüssel der Elefanten-Statue und nimmt sich wieder die Figur. Anschließend geht man in den Raum mit dem Brückenmodell und setzt die Figur dort wieder ein. So kommt man erneut an den Schlüssel für den Schreibtisch. Wieder in Grimbles Büro öffnet man die Schublade des Schreibtischs und liest die neuen Dokumente. Außerdem nimmt man sich den Schlüssel

zum Lagerhaus. In dieses muß man als nächstes, dabei muß man wieder Marty und dem Hund aus dem Weg gehen.

Hof: Das Lagerhaus ist das alte Fairfax Theater. Der Weg dorthin ist noch schwerer zu schaffen als der Weg ins Büro, also schadet es nicht, wenn man vorher speichert. Das Warenhaus befindet sich auf der linken Seite des Hofs. Um ins Theater zu kommen, verläßt man erst einmal das Bürogebäude. Vor dem Gebäude geht man nach unten, so kommt man rechts von einer Lampe aus. Von hier aus muß man ungesehen zu dem Planwagen kommen; man muß oberhalb und leicht rechts vom Planwagen anhalten (der Punkt, an dem man anhalten muß, ist der unterhalb der etwas dunkleren Stelle auf dem Boden). Man wartet nun, bis Marty am Planwagen vorbeigeht, dann rennt man (Doppelklick; gehen reicht nicht) nach unten und nach links zur Tür des Fairfax Theaters. Schließlich geht man nah an die Tür heran und schließt sie so schnell wie möglich mit dem Lagerhausschlüssel auf.

Fairfax Theater Mit dem Streichhölzern zündet man die Lampe rechts vom Eingang im Theater an, damit man etwas sehen kann. In der Halle findet man wieder Fußabdrücke; wenn man das Maßband darauf anwendet, muß man aber feststellen, daß sie naß und damit wertlos sind. Am Ende dieses Ganges findet man eine Tür, die man mit dem Messer öffnen kann. Mit den Streichhölzern kann man die Lampe im nächsten Raum anzünden. Hier betrachtet man die Decke auf dem Korb, die Spuren von Blut und Haaren zeigen. So kann man schwarzes Haar mitnehmen. Links von der Tür nimmt man sich das Schlüsselbund. Mit diesem kann man im hinteren Bereich des Theaters eine Tür öffnen. Im unteren Bereich des Raums dahinter erkennt man einen weißen Fleck auf dem Boden. Diesen untersucht man mit der Lupe genauer: es handelt sich um Branntkalk. Anschließend geht man durch die Tür auf der rechten Seite. Im nächsten Raum geht man nach links und schneidet dort mit dem Messer das Seil am dritten Ring durch. Man erkennt dann, daß es hier weiteren Branntkalk gibt und man daher eine Schutzmaske braucht. Daher geht man zurück in den Lagerraum und nimmt sich den weißen Lappen vom Boden links von den Doppeltüren. Daraus kann man sich eine Maske machen, indem man mit dem Messer ein paar Löcher hinein schneidet. Diese setzt man auf und geht wieder zurück in den Raum mit dem Branntkalk. Auf der rechten Seite erkennt man auf dem Boden unter der Plane eine Hand. Wenn man diese anklickt, erkennt man, daß man noch etwas benötigt, um den Körper herauszuholen. Bei der Tür findet man eine Schaufel, die man an dem Körper benutzt. Allerdings benötigt man noch etwas. Man geht daher wieder in den Lagerraum zurück. Dort findet man links von der Tür zum kleinen Raum einen Haken, den man ebenfalls mit dem Toten benutzt. Dann kann man der Leiche einen Reisepass von Johanssen und Likör von der Abteil von Richmond abnehmen. Zusammen mit Watson verläßt man das Gelände und trifft dabei auf drei Schläger, denen man aber entkommen kann.

1. Frage	Besitzt Hermann Grimble die einzigen Schlüssel für das Fairfax Theater?
Antwort	Ja
Beweis	Goblets Antworten
2. Frage	Hatte Captain Lowrie etwas mit Bromsby Enterprises gemein?
Antwort	Ja
Beweis	Sir Bromsby vor der Kalidassa Schlucht Über Captain Lowrie ...
3. Frage	Können wir sagen, Wyatt Collins, Sir Bromsby's Neffe, sei eine ehrenhafte Person?
Antwort	Nein
Beweis	Marys Antwort vom 16. Oktober 1897 Urteilstext
4. Frage	Kann Hermann Grimble trotz fehlenden offiziellen Testaments Bromsby beerben?
Antwort	Ja
Beweis	Kanzlei Lloyd, Lloyd & Masterson
5. Frage	Kam der Mann, der im alten Fairfax Theater gefunden wurde, aus dem Ausland?
Antwort	Ja
Beweis	Pass von der Leiche im Branntkalk

Anschließend schließt man das Notizbuch. Wenn man einen Fehler gemacht hat, sagt einem Sherlock Holmes das, sonst geht es weiter. Danach unterhält man sich noch mit Lestrade über die neuesten Entwicklungen.

Vierter Tag: 17. Oktober 1897

Baker Street

Als Dr. Watson liest man im Notizbuch die Dokumente über Veruntreuung, Wung Jei und Lt. Herrington. Dabei erfährt man, daß Grimble und Fowlett sich sehr ähnlich sehen. Anschließend fährt man zu Hunters Haus.

Hunters Haus

Im Notizbuch liest man nun auf der Dokumentenseite etwas über den Mord an Simon Hunter, den Barkeeper auf Bromsbys Party. Im Innenhof des Hauses redet man erst einmal mit dem Polizisten Appleby. Dann betritt man Hunters Wohnung. Drinnen betrachtet man den Blutfleck genauer. Außerdem sollte man sich die Gemälde ansehen. Ferner gibt es hier nagelneue Rollen. Beim Fenster kann man mit dem Maßband die Fußabdrücke auf dem Sims ausmessen.

Danach verläßt man das Zimmer und geht in den Garten. Hier findet man zwei kleine Gewächshäuser. Das linke sollte man untersuchen (genauer gesagt die Blumentöpfe darin), dann findet man dort einen Pfandschein über ein exotisches Schmuckstück. Mit diesem schickt man Watson zur Sicherstellung des Schmuckstücks. Anschließend geht es wieder nach hause.

Baker Street

Um etwas über den Toten im Fairfax Theater zu erfahren, klickt man auf den Likör der Abtei von Richmond im Inventar. Im Bücherregal sucht man dann eine Enzyklopädie, die man anschließend im Notizbuch durchlesen kann. Holmes möchte sich nun umziehen, um unerkant zu bleiben. Das kann man hinter der Tür links vom Kamin machen. Nun ist man bereit zur Abtei von Richmond zu gehen.

Abtei von Richmond

Abtei: Zunächst einmal geht man zum Eingangstor des Klosters und klopft an das kleine Fenster. Hier kann man mit dem Mönch sprechen und erfährt so von Ruinen, in denen sich Holmes Bruder Mycroft aufhalten soll. Man geht daher nach links zu den Ruinen, der Weg dorthin ist allerdings ein kleines Labyrinth durch einen Wald.

Labyrinth im Wald: Nachdem man nach links gegangen ist, geht man immer weiter geradeaus bis zur ersten Kreuzung. Hier nimmt man den Weg nach rechts (also nach oben auf dem Bildschirm). Dann geht es an dem Teich vorbei nach links. Dahinter biegt man links ab. Bei der nächsten Kreuzung geht man nach rechts. Weiter geht es bei der oberen Abzweigung nach links an der folgenden Kreuzung. Dort findet man einen Eimer, den man aber noch nicht nehmen kann. Bei der nächsten Kreuzung nimmt man den schmalen Weg nach oben bis zur Kreuzung danach. Hier geht man einfach weiter geradeaus, bis man Rauch riecht. Und hier sollte man noch einmal sein Spiel speichern! Dann geht man weiter und erkennt Ruinen, die aber brennen. Da damit dann auch die Hinweise/Beweise dort mit verbrennen würden, muß man das Feuer nun löschen. Und dafür hat man maximal eine Minute Zeit. Man dreht also wieder um und geht bis zur ersten Kreuzung, geht dort nach rechts und nimmt sich den Eimer. Weiter durch geht es bei der nächsten Kreuzung nach rechts (jeweils auf dem Bildschirm), bei der folgenden erneut nach rechts und dann nach links. Hier kann man mit dem Eimer Wasser aus dem Gewässer holen. Dann geht man wieder zurück und bei der ersten Kreuzung nach links, dann nach rechts und anschließend nimmt man den oberen Weg nach links. Bei der nächsten Kreuzung geht man nach oben, bis man zu den Ruinen kommt. Dann benutzt man den Eimer mit dem Feuer und löscht es so.

Ruinen: Jetzt kann man endlich die Ruinen untersuchen. Da es ziemlich dunkel ist, muß man erst die Kerze rechts vom Eingang anzünden. Mit dem Vergrößerungsglas untersucht man den roten Fleck auf dem Boden: es handelt sich hierbei um Tinte. Danach untersucht man die Likör-Flaschen des Klosters, die Matraze sowie die verbrannten Papiere weiter links. Außerdem muß man nun die Fußabdrücke weiter

unten mit dem Maßband untersuchen. Weiter durch geht es zu einer Nische (den Fußspuren folgen), in der man einen anders aussehenden Stein erkennt. Mit dem Messer kann man diesen dunkleren Stein herauslösen. Dahinter findet man einen Brief, den man im Notizbuch liest. So erkennt man, daß die Schrift mit der bei den Drohbriefen aus Grimble's Büro übereinstimmt. Dann geht man zurück zum Kloster (wie gehabt zum Teich und daran vorbei) und von da aus wieder zur Baker Street und dann weiter nach Sherringford Hall.

Sherringford Hall

Ballsaal: Auf dem Hof bittet Grimble Watson, Inspector Lestrade darüber zu informieren, daß er am Erbe Bromsby's nicht interessiert ist. Holmes kommt dann an und erzählt Lestrade von Mycroft's Brief. Im Notizbuch kann man nun den Brief über die Kalidassa Schlucht lesen.

Ankleidezimmer: Im Ankleidezimmer geht man nah an den Spiegel heran und sieht Lt. Herrington und Lavinia. Man spricht mit Lavinia. Sobald Herrington den Raum verlassen hat, zeigt man Lavinia das Photo der schönen jungen Frau mit dem Ohrring. Nachdem man Lavinia das Versprechen abgenommen hat, nicht über dieses Gespräch mit irgendjemand anderem zu sprechen, geht es wieder in die Baker Street.

Baker Street

Zunächst bespricht man mit Watson den Fall, der einem auch den silbernen Ohrring zeigt, den er bei der Pfandleihe eingelöst hat. Anschließend muß man das vierte Quiz absolvieren.

1. Frage	Stand der Anführer der Schläger, die Holmes angriffen, in direkter Beziehung zu diesem Fall?
Antwort	Ja
Beweis	Wung Jei Dokument
2. Frage	Können wir sagen, der Mörder von Simon Hunter sei geübt im Umgang mit Waffen?
Antwort	Ja
Beweis	Appleby's Antworten
3. Frage	Sind die Ruinen nahe der Abtei von Richmond ein bekannter Schlupfwinkel für Vagabunden?
Antwort	Ja
Beweis	Die Antworten des Mönchs
4. Frage	Könnte die Handschrift auf der Nachricht aus den Ruinen identisch mit der Handschrift auf einem zuvor gefundenen Dokument sein?
Antwort	Ja
Beweis	Drohbrief von W.C. Drohbrief von W.
5. Frage	Ist es für pensionierte englische Offiziere einfach, im Ausland eine Anstellung als Gefängnisdirektor zu finden?
Antwort	Ja
Beweis	Brief über die Kalidassa Schlucht

Anschließend schließt man das Notizbuch. Wenn man einen Fehler gemacht hat, sagt einem Sherlock Holmes das, sonst geht es weiter.

Fünfter Tag: 18. Oktober 1897

Baker Street

Mit Watson und Lestrade bespricht man mal wieder die Entwicklungen der letzten Zeit. So erfährt man, daß Richards, der Verfasser der Drohbriefe an Grimble, der Direktor des Theaters ist.

Aston Theater

Vor dem Theater: Draußen liest man erst einmal das Plakat links vom Eingang, dann betritt man das Aston Theater.

Saal: Im Zuschauerraum redet man mit Philotomy Kirby, der hier sauber macht. Dabei erfährt man, daß das Fairfax Theater früher einmal Richards, Miss Davenport and Jeffries gehört hat. Anschließend redet man mit Bruce Aston, Raleigh Wilcox, Miss Sullivan und Miss Carolyn Small. Dabei hört man dann von weiteren Ohrringen.

Ankleideraum: Hinter Aston geht man links durch die Tür in einen Ankleideraum, in dem man die betrunkene Doris findet. Mit dieser redet man, weit bringt man es mit ihr aber nicht. Daher verläßt man die Ankleide wieder durch die Tür rechts vom Spiegel.

Flur: Auf dem Flur geht man nach unten und klopft an die Tür am Ende des Flurs. Dann spricht man mit dem Direktor Richards. Wenn man ihm den silbernen Ohrring zeigt, erfährt man mehr über die Tragödie, die sich in Guacayamo abgespielt hat. Außerdem weiß Richards von einem weiteren Schüsseln zum Fairfax Theater. Danach geht man wieder den Flur entlang bis zur Tür ganz hinten links.

Garderobe: Als Dr. Watson nimmt man eine Seite aus dem Buch und ein paar Seite über Guacayamo vom Tisch. Im Notizbuch sollte man sich nun die soeben genommenen Seiten durchlesen. Schließlich nimmt man sich die Inventarliste der Kostüme und erkennt, daß das Theater 30 Kostüme aufgelistet hat. Zum Schluß klickt man noch auf den Kleiderschrank, um zu erkennen, daß die Artillerie-Uniform fehlt.

Hinter der Bühne: Man spielt nun wieder Sherlock Holmes. Man geht zurück zu Doris' Umkleide. Durch die dritte Türe kommt man hinter die Bühne. Hier spricht man mit Adam Poole. Von ihm erfährt man von einem abgeschlossenen Raum. Danach geht man zurück in den Zuschauerraum.

Saal: Hier spricht man mit Bruce Aston, von dem man die Schlüssel zum Theater bekommt. Damit geht man wieder hinter die Bühne.

Hinter der Bühne: Hier geht man den Gang entlang um die Ecke zu ein paar Stufen. Die Tür dort kann man mit dem soeben erhaltenen Schlüssel öffnen.

Abgeschlossener Raum: Man nimmt sich die beiden Gegenstände vor der Kiste auf dem Boden. Dann betrachtet man die Truhe genauer mit der Lupe und setzt den silbernen Ohrring links bei der silbernen Welle ein. So erkennt man, daß man auch die beiden anderen Ohrringe benötigt. Den an der Truhe nimmt man wieder an sich.

Ankleideraum: Man kann nun versuchen, Doris ihren Ohrring wegzunehmen, aber Holmes schafft das nicht.

Saal: Also geht man wieder in den Saal und zeigt Miss Carolyn den silbernen Ohrring. Sie besorgt dann den Ohrring von Doris, und ihren eigenen gibt sie einem auch. Daher kann man wieder in den abgeschlossenen Raum gehen.

Abgeschlossener Raum: Wieder geht man nah an die Truhe heran und setzt den muschelförmigen Ohrring rechts, den gebogenen in der Mitte und den dritten links ein. So öffnet man die Truhe und man kann sich das Photo vom alten Fairfax Theater mit Richards, Miss Davenport and einem anderen Mann nehmen. Außerdem nimmt man sich die Notiz. Nun kann man das Theater verlassen.

Vor dem Theater: Draußen spricht man mit Inspector Lestrade und bittet ihn, Richards umgehend festzunehmen.

Baker Street

Ein letztes Mal bespricht man mit Watson einige Details des Falls, und noch einmal versorgt einen Higgins mit letzten Informationen von Holmes Bruder Mycroft. Diesen Hinweis liest man sich durch, dann kommt das letzte Quiz:

1. Frage	Gibt es mehrere Schlüssel für das Aston Theater?
Antwort	Ja
Beweis	Bruce Astons Antworten
2. Frage	Hat eine der Schauspielerinnen eine rothaarige Perücke verloren?
Antwort	Ja
Beweis	Miss Sullivans Antworten
3. Frage	Könnte die Entdeckung in der Garderobe in Zusammenhang mit dem Fall stehen?
Antwort	Ja
Beweis	Sherringford Hall: Artillerieuniformknopf in der Küche Garderobe: Kostümliste zählt 30 Kostüme, aber es fehlt die Artillerie-Uniform
4. Frage	Ist die Handschrift auf der Nachricht von Veronica Davenport noch irgendwo anders zu finden?
Antwort	Ja
Beweis	Französische Visitenkarte Visitenkarte des Antiquitätenhändlers

Anschließend schließt man das Notizbuch. Wenn man einen Fehler gemacht hat, sagt einem Sherlock Holmes das, sonst geht es weiter. Man hat nun noch die Gelegenheit, ein optionales Quiz zu beantworten. Die Antworten muessen diesmal aber nicht korrekt sein, den Abspann sieht man auf jedenfall. Versuchen kann man es aber einmal.

1. Frage	Wer hat Sir Bromsby ermordet? Lt. Herrington
2. Frage	Wer hat Horace Fowlett ermordet? Wyatt Collins
3. Frage	Wer hat Johanssen ermordet? Spencer (= Jeffries)
4. Frage	Wer hat Veronica Davenport ermordet? Spencer (=Jeffries)
5. Frage	Wer hat Jeffries ermordet? Niemand
6. Frage	Wer hat Hunter ermordet? Lt. Herrington

Dann endlich kann man den sich den mehr als 20-minütigen Abspann ansehen und Holmes den Fall ins bekannter Art lösen lassen.