

Sherlock

ASM 4/1989

```
Sherlock: The Riddle of the Crown  
Jewels  
Copyright 1987 Infocom, Inc.  
Sherlock: The Riddle of the Crown  
Jewels is a trademark of Infocom, Inc.  
Release 21 Interpreter 8 Version H  
Serial Number 871214  
[Press any key.]
```

Das Spiel

Dieses fabelhafte Adventure versetzt uns in das viktorianische London um 1887. Die Kronjuwelen Ihrer Majestät wurden von unbekannten Tätern geraubt, und so werden Sie in der Rolle des Dr. Watson beauftragt, den Dieben auf die Spur zu kommen und die Kronjuwelen bis Montagmorgen, neun Uhr, an der Residenz Ihrer Hoheit wieder abzugeben.

221B Baker Street

Das Spiel beginnt am Samstag um fünf Uhr morgens. Sie stehen unmittelbar vor dem Haus des Meisterdetektivs. Um das Haus zu betreten, klopfen Sie an die Tür und werden von der Haushälterin hineingeführt. Im Arbeitszimmer finden Sie Holmes; nehmen Sie die Zeitung (1 Punkt) und geben Sie sie ihm zu lesen. Von nun an zeigt sich dieser gesprächiger. Nach einiger Zeit erscheint ein Besucher und klärt über den Fall auf. Er hinterläßt Ihnen ein „clue paper“, dessen Auflösung Ihnen den ersten Hinweis gibt. Die Lösung:

1. Westminster Abbey
2. Elizabeth I.
3. Sir Isaac Newton
4. Henry V.

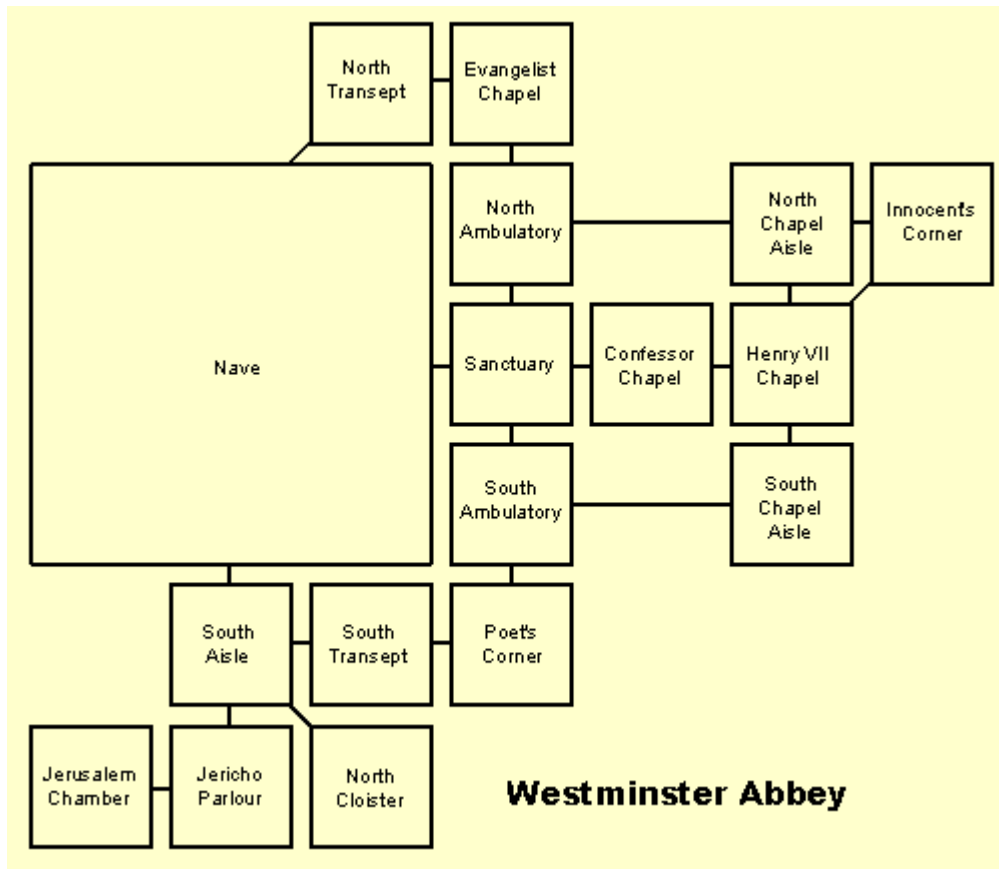
Holmes verläßt Sie jetzt, und Sie können ungehindert in sein Schlafzimmer gehen. Dort nehmen Sie die Ampulle, welche Sie am besten gleich in Ihre Tasche stecken, die Lupe (1 Punkt) und die Lampe (3 Punkte). Aus dem anderen Raum, dem Arbeitszimmer, nehmen Sie den Tabak (1 Punkt) und die Pfeife (1 Punkt) mit, ebenfalls werden Sie im Parlour eine Streichholzschachtel finden (1 Punkt).

Vor dem Haus blasen Sie zweimal die Trillerpfeife. Eine Droschke erscheint und bringt Sie an den gewünschten Ort (5 Punkte).

Westminster Abbey

Vor der Westminster Abbey warten Sie bis sieben Uhr morgens, dann öffnet der Küster Ihnen die Tür. Gehen Sie in North Cloister und nehmen Sie das Papierpaket (1 Punkt) und die Kreide (1 Punkt). Zurück im Nave legen Sie ein Papier aus dem geöffneten Paket auf den Grabstein von Newton, rubbeln mit der Kreide über das Papier und nehmen es wieder mit (rub the paper with the crayon). Auf

dieselbe Art verfahren Sie mit einem neuen Papier auf den Grabsteinen von Elizabeth I. in der North Chapel und dem von Henry V. in der Confessor Chapel.



Gehen Sie nun in die Evangelist Chapel, wo Sie alle drei Papiere über den Kerzen erwärmen und dann umdrehen (5 Punkte) (heat the paper with the candle). Wieder erhalten Sie Hinweise:

Papier: a) London Bridge, b) 600

Papier: a) Trafalgar Square, b) Tower of London

Papier: a) Hinweis, daß man bis neun Uhr Zeit hat, b) Hinweis auf die Figur Charles I.

Scotland Yard

Wenn Sie Scotland Yard betreten, müssen Sie die Lampe andrehen. Gehen Sie in das Black Museum im Keller und nehmen Sie sich aus dem Ruderboot des Captains Bligh das Ruder (1 Punkt).

Embankment

Am Ufer der Themse sehen Sie ein Ruderboot liegen, dem ein Ruder fehlt. Klettern Sie hinein (GET INTO THE BOAT) und lichten Sie den Anker (TAKE THE ANCHOR), dann ersetzen Sie das fehlende Ruder mit dem aus dem Black Museum (PUT THE OAR INTO THE OARLOCK). Jetzt brauchen Sie sich nur abzustoßen (LAUNCH THE BOAT) und in Richtung Osten zu rudern (ROW E). Unter der London Bridge werfen Sie den Anker, und genau um 8:40 morgens haben Sie Hochwasser, welches Ihnen hilft, das Moos unter der Brücke an sich zu nehmen. In dem Moos befindet sich ein Opal (5 Punkte), welcher Ihnen, mit der Lupe betrachtet, ein Paßwort („Swordfish“) verrät, welches Sie später noch brauchen werden. Rudern Sie nun zurück zum Embankment und klettern Sie an Land.

Houses of Parliament

Hier finden Sie den Clock Tower. Steigen Sie hinauf und stecken Sie sich die „Cotton balls“ aus der blauen Flasche in die Ohren. Sobald Big Ben die volle Stunde ankündigt, schwingt das Uhrpendel auf Sie zu, aber erst beim zweiten Versuch können Sie den „Saphire“ nehmen, der am Pendel befestigt ist. Betrachten Sie den Stein ebenfalls durch die Lupe, und Sie finden einen Hinweis auf 2:00 morgens. Jetzt wird Holmes Ihnen einen Ring geben, den Sie gut aufbewahren müssen (5 Punkte/1 Punkt). Verlassen Sie jetzt den Clock Tower.

Covent Garden

Am Covent Garden angekommen werden Sie auf ein junges Mädchen aufmerksam, welches von Menschen umringt ohnmächtig am Boden liegt. Nehmen Sie Ihr Stethoskop aus Ihrem Hut und setzen Sie es auf (WEAR THE STHETOSCOPE) (1 Punkt). Untersuchen Sie nun das Mädchen (listen to the girl with the stethoscope) mit dem Stethoskop. Wenn sein Herzschlag zu langsam ist, geben Sie ihr die gelbe Tablette aus der braunen Flasche in Ihrer Tasche. Ist er zu schnell, geben Sie ihr die orangefarbene Tablette aus der blauen Flasche. Das Mädchen erwacht und steckt Ihnen eine Blume an (5 Punkte), deren Bedeutung Sie später noch erfahren werden.

Madame Tussaud

Sobald Sie das Museum erreicht haben, müssen Sie sich von Ihrer Lampe trennen. Stecken Sie nun den Tabak in die Pfeife und entzünden Sie ihn mit dem Streichholz aus der Streichholzschachtel. Legen Sie nun das Streichholz ab (1 Punkt) und passieren Sie den Sicherheitsbeamten. Begeben Sie sich in die Chamber of Horrors und betrachten Sie sich die Figuren.

Die Statue von Fakes enthält eine Fackel und die Charles I. eine Axt. Entzünden Sie nun an der Pfeife eines der restlichen Papiere und nehmen Sie die Fackel, welche gleich entzündet werden sollte. Schlagen Sie nun Charles I. mit seiner Axt den Kopf ab und schmelzen Sie ihn über der Fackel (melt the head with the torch). Sobald dieses geschehen ist, erscheint ein Smaragd (5 Punkte), welcher unter der Lupe betrachtet den Hinweis „20/6/87“ gibt, was Sie veranlassen sollte, einen kurzen Blick auf Ihre dem Spiel beiliegende Zeitung zu werfen.

Birdcage Walk

Hier treffen Sie einen Verkäufer, welcher Ihnen ein Teleskop anbietet. Handeln Sie ihn auf 19 Shilling herab und bezahlen Sie mit der Pfundnote, worauf er Ihnen einen Shilling zurückgibt, welchen Sie unbedingt aufbewahren sollten (1 Punkt).

Pinchin Lane

Begeben Sie sich in den Pet Shop und bitten Sie den Sherman um eine Taube. Er wird Ihnen widerwillig eine geben, die Sie mitnehmen (1 Punkt).

Trafalgar Square

Am Trafalgar Square betrachten Sie Admiral Nelson genau durch das Teleskop und Sie werden sehen, daß er einen Rubin trägt. Zeigen Sie nun der Taube den Rubin und bitten Sie sie, ihn für Sie zu holen (show the ruby to the pigeon, ask the pigeon to get the ruby, set the pigeon free). Rufen Sie nun eine Droschke und fahren Sie in die Pinchin Lane zurück. Dort fragen Sie Sherman nach der Taube, und er wird Ihnen den Rubin geben (5 Punkte).

Bank of England

Nachdem Sie die Bank erreicht haben, bestechen Sie den Wächter mit den Edelsteinen, welche Sie bis jetzt gesammelt haben (3 Punkte). Geben Sie Wiggins den Shilling und tragen Sie ihm auf, Ihnen den Schlüssel zu stehlen (1 Punkt). Jetzt können Sie die Bank betreten und den Tresor suchen. An diesem setzen Sie das Stethoskop an und hören, während Sie die Kombination drehen (3 Punkte). „Clunk“ – falsche Richtung; „Whirr“ – richtige Richtung; „Click“ – Richtung wechseln.

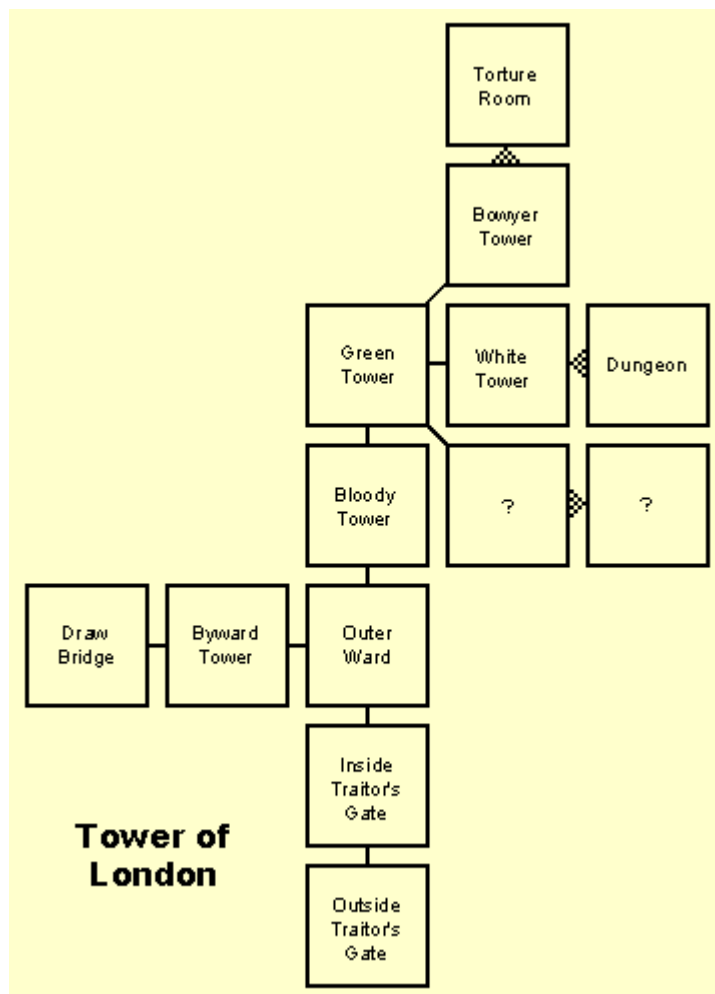
Schließen Sie im Tresorraum die Box 600 auf und nehmen Sie den Topas. Untersuchen Sie ihn mit der Lupe (5 Punkte). Der Stein gibt Ihnen den Hinweis „Bar of Gold“. Beim Verlassen der Bank sollte es Sie nicht weiter stören, wenn Holmes entführt wird, wir treffen ihn später wieder.

Diogenes Club

Hier empfängt Sie der Butler, welchen Sie höflich nach Mycroft Holmes fragen. Sobald er wiederkommt, geben Sie ihm den Ring, welchen Sie von Holmes bekommen haben. Jetzt erscheint Mycroft Holmes und gibt Ihnen das Paßwort, mit welchem Sie in den Tower gelangen (1 Punkt). Dieses Paßwort variiert von Spiel zu Spiel.

Tower of London

Am Tower angelangt suchen Sie den Byward Tower und begrüßen den Wächter mit dem Paßwort. Dieser gibt daraufhin den Weg in den Tower frei (3 Punkte).



Gehen Sie in den Jewel Room und nehmen Sie die Keule, mit welcher Sie das Faß im Torture Room öffnen (KNOCK ON THE BUNG WITH THE MACE) (1 Punkt). Gehen Sie nun in den Torture Room und schlagen Sie den Spund mit der Keule aus dem Faß heraus. Bitten Sie nun Wiggins, den im Faß befindlichen Granat herauszuholen und ihn Ihnen zu geben. Durch die Lupe betrachtet gibt uns der Granat den Hinweis „Give me to Akbar!“

Im Dungeon finden wir eine Rüstung, die wir für den folgenden Spielverlauf tragen sollten. Geplagt von dem Gewicht der Rüstung schleppen Sie sich also in das Inside Traitor's Gate, wo Sie noch das Paddel finden (1 Punkt). Hier ziehen Sie nun an der Kette (1 Punkt) und gelangen über das Tor an das Themseufer, wo Ihr Boot liegt, mit welchem Sie zurück zum Embankment rudern. Am Ufer können Sie dann die Rüstung wieder ausziehen und eine Droschke besteigen, die Sie in die Swan Lane bringt.

Swan Lane

In der Swan Lane finden wir die „Bar of Gold". Bevor Sie jedoch die Bar betreten, wäre es nützlich, die Ampulle in den Hut zu legen und diesen wieder aufzusetzen. Um von dem Denkeeper beachtet zu werden, müssen die bis Montagmorgen zwei Uhr warten, dann geben Sie ihm das Passwort „Swordfish", woraufhin er Akbar holt, welchem Sie den Granat geben (5 Punkte).

Akbar führt Sie in das Versteck der Diebe. Hier finden Sie neben dem Anführer Moriarty auch Holmes und die Kronjuwelen.

Jetzt nehmen Sie den Hut ab und ergreifen die Ampulle. Wenn Sie nun die Luft anhalten (HOLD THE BREATH), können Sie ungehindert die Ampulle öffnen, deren Inhalt als Gas ausströmt und die Diebe betäubt. Nun binden Sie Holmes los, fesseln die Diebe und nehmen die Juwelen an sich (10 Punkte). Länger können Sie die Luft nicht anhalten und werden auch ohnmächtig.

Sobald Sie wieder bei Sinnen sind, nehmen Sie noch die Trillerpfeife und die Schlüssel, welche auf dem Tisch liegen. Die Tür, welche Sie mit dem Schlüsseln öffnen, führt auf die London Bridge.

Fahren Sie zum Buckingham Palace und überreichen Sie dem Wächter die Kronjuwelen (1 Punkt).

Mit den erreichten 100 Punkten haben Sie das Adventure gelöst. Herzlichen Glückwunsch!

(Kopfnuss aus der ASM 4/1989; Autor: Marc Chr. Wedekind)