



Sherlock Holmes jagt Arsene Lupin

Demohilfe by Locke

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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

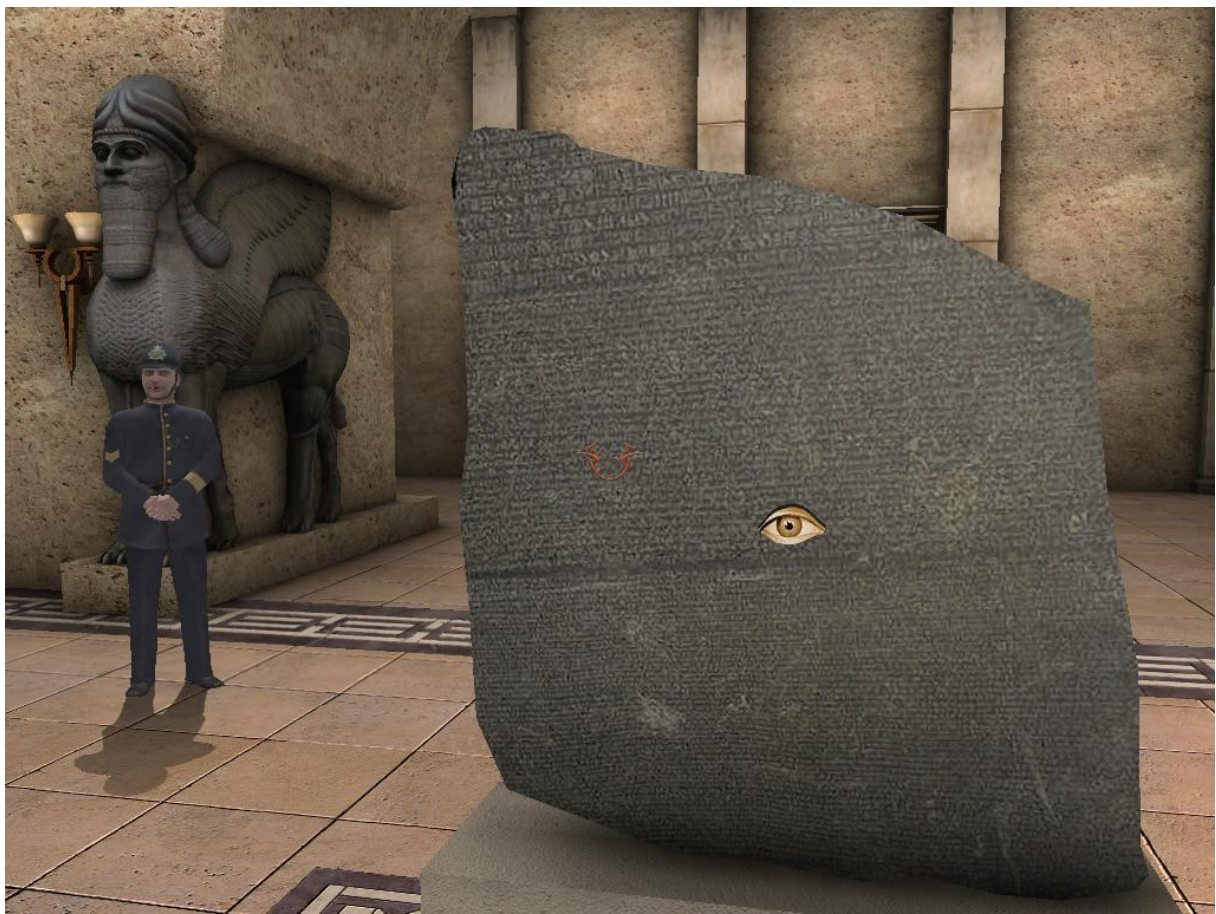




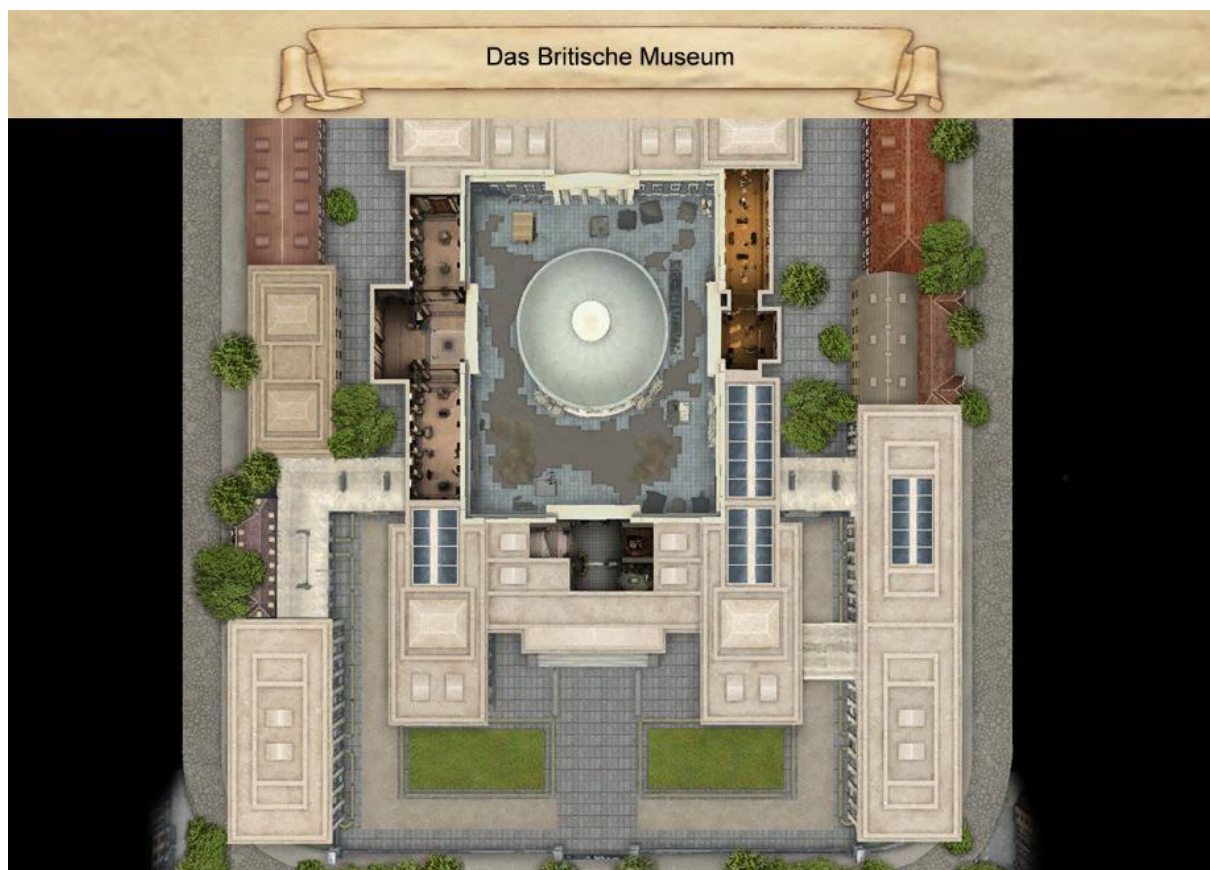
Nach einer kleinen, netten Einweisung durch den Premierminister und Anweisungen unsererseits an den Inspektor, betreten wir das Museum.



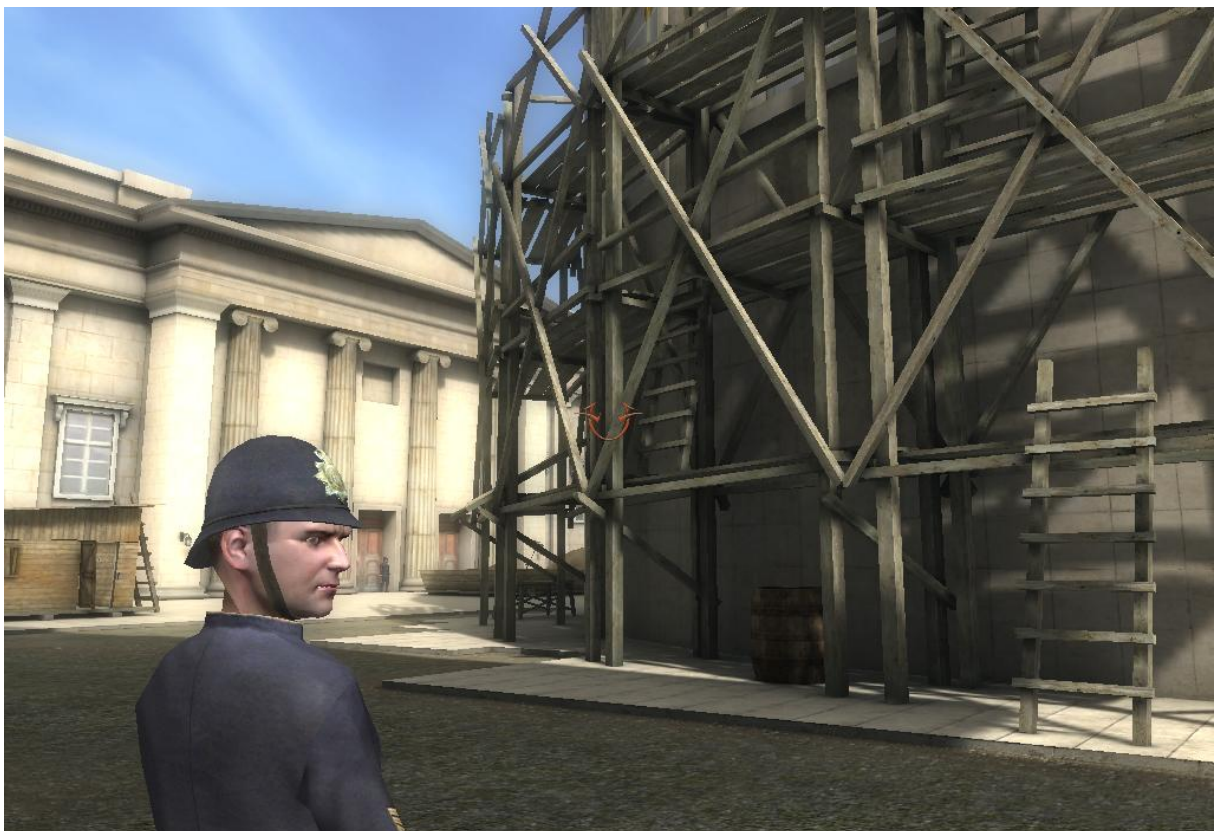
Hier reden wir mit dem **Museumswärter BARNCOW** u. dieser führt uns nun zum berühmten **Rosettastein**.



Diesen gilt es nun zu verteidigen, denn schließlich steht
Englands Ehre auf dem Spiel.
Jetzt machen wir uns auf den Weg, um den Inspektor LESTRADE zu suchen u.
natürlich auch zu finden!



Für unsere Unternehmungen steht uns eine Karte zur Verfügung.
Mit dieser kommen wir schnell an alle Orte des Museums!



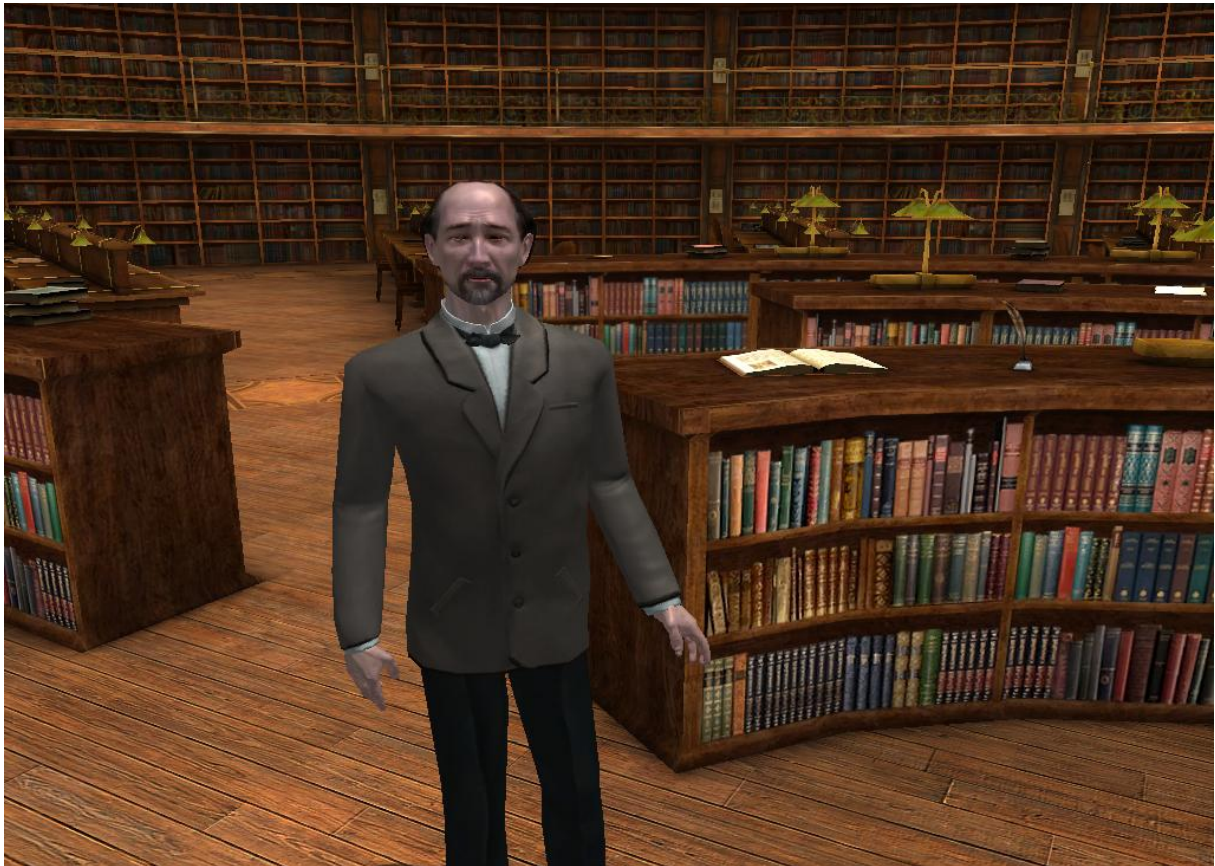
Wir öffnen die schwere Holztür, sehen vor uns die eingerüstete Bibliothek u.
gehen nach rechts.



Nun können wir den Haupteingang der Bibliothek sehen, hingehen u. sie betreten.



Die Bibliothek ist riesig, wir schauen uns etwas um u. reden mit dem äußerst nervösen Museumswärter.



Das Gespräch hätten wir uns sparen können, denken wir, verlassen die Bibliothek u. sehen Inspektor LESTRADE auf der anderen Seite stehen.



Er berichtet uns, dass seine Leute alles durchgekämmt u. gesichert haben.
Watson hat Hunger u. will sich etwas zum Essen organisieren u. wir gehen mit dem Inspektor nochmals unseren Plan durch.
Als Watson verlassen wir das Gebäude u. gehen zum Eingangsportal.



Wir finden die besagte Brottasche, die sich aber leider als Mülltüte entpuppt!
Nun hören wir eine Stimme u. sehen unseren PIERS, den Journalisten.



Er möchte ins Museum, um hier einige Fotos zu machen.
Wir lehnen es ab, aber der Junge hat einige Argumente parat u. erpresst uns nun.



Er verlangt dass wir den **Schlüssel für das Eingangsportal** besorgen u. ihm so
seine Reportage ermöglichen!
Da wir nicht bloßgestellt werden möchten, machen wir uns auf die Suche u.
gehen in die Bibliothek.



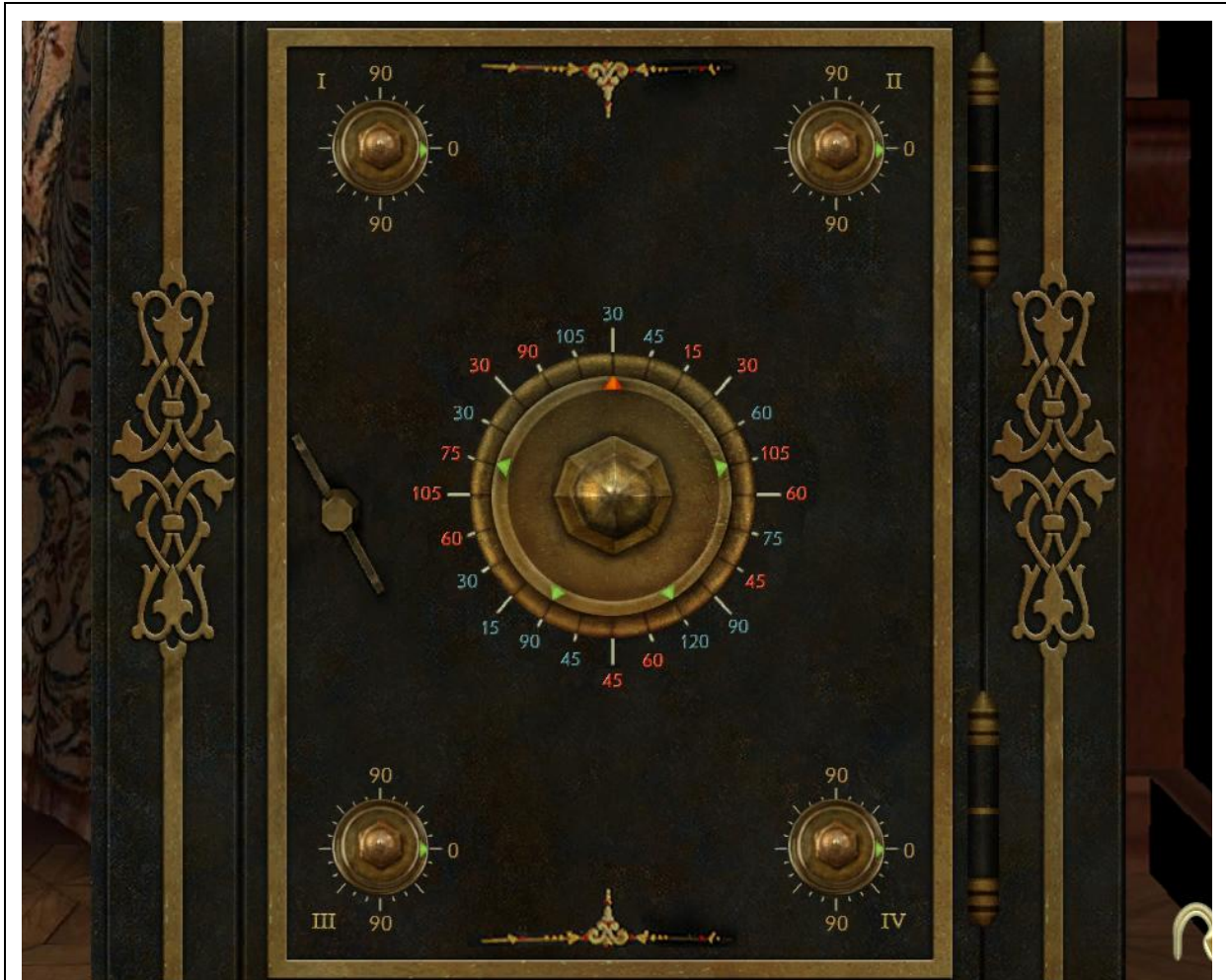
Hier reden wir ausführlich mit BARNCOW u. erfahren, dass der Schlüssel sich im Büro des Kurators u. dort in einem Tresor befindet.



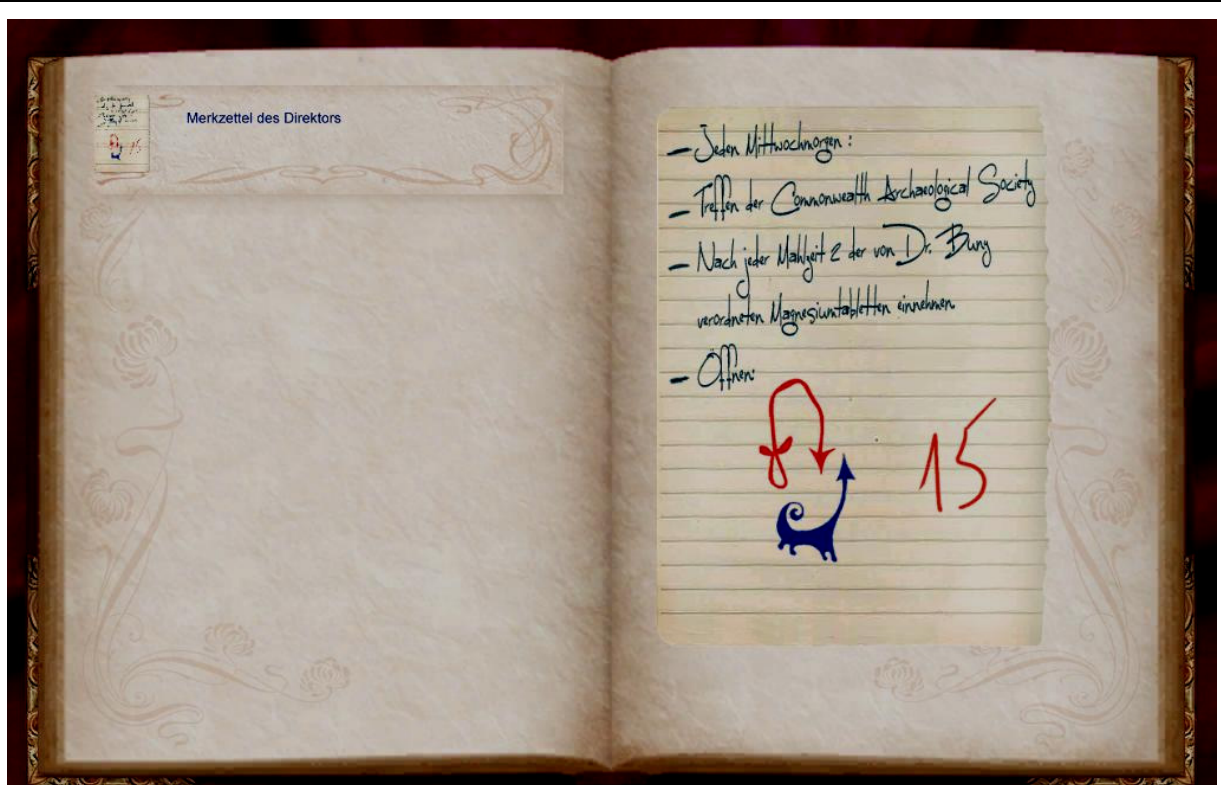
Wir verabschieden uns u. gehen ins Foyer.



Den Tresor hätten wir ja gefunden, u. wo bekommen wir die Kombination her?
Wir schauen uns um!



Wir nehmen die „Gedächtnisstütze“ des Kurators u. schauen sie uns an.



Wir stellen den Zeiger auf die rote **15**.
 Nun schauen wir wo sich die 4 grünen Pfeile befinden.
 Der 1. grüne Pfeil befindet sich auf der blauen **75**.
 Und da der blaue Pfeil, auf der „Gedächtnisstütze“ nach oben zeigt, müssen wir ihn, oben links, oberhalb der 0 auf 75 stellen.
 Usw.



Haben wir alles richtig eingestellt so öffnet sich der Tresor automatisch.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Nun nehmen wir den **Schlüssel**, werden erwischt, reden uns raus u. machen uns auf den Weg zum Portal.



Wir geben PIERS den Schlüssel, gehen zurück ins Foyer u. rechts in die Werkstatt.



Hier nehmen wir den **Hammer**, verlassen den Raum u. gehen zur Treppe.



Wir nehmen den Hammer u. sorgen damit für etwas Aufregung!



Das ist uns gelungen u. wir gehen vor die Tür um Hilfe zu holen.



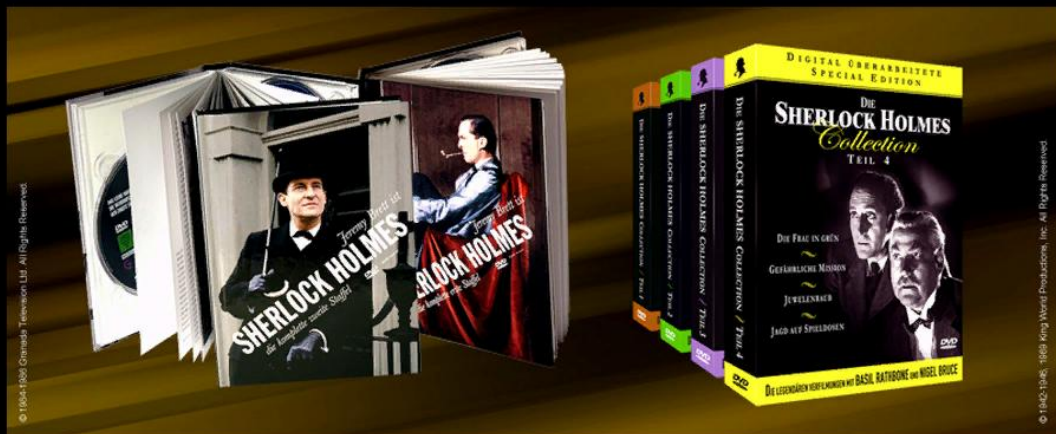
Wir reden mit den Polizisten, sie verlassen ihren Posten u. wir gehen zu Piere,



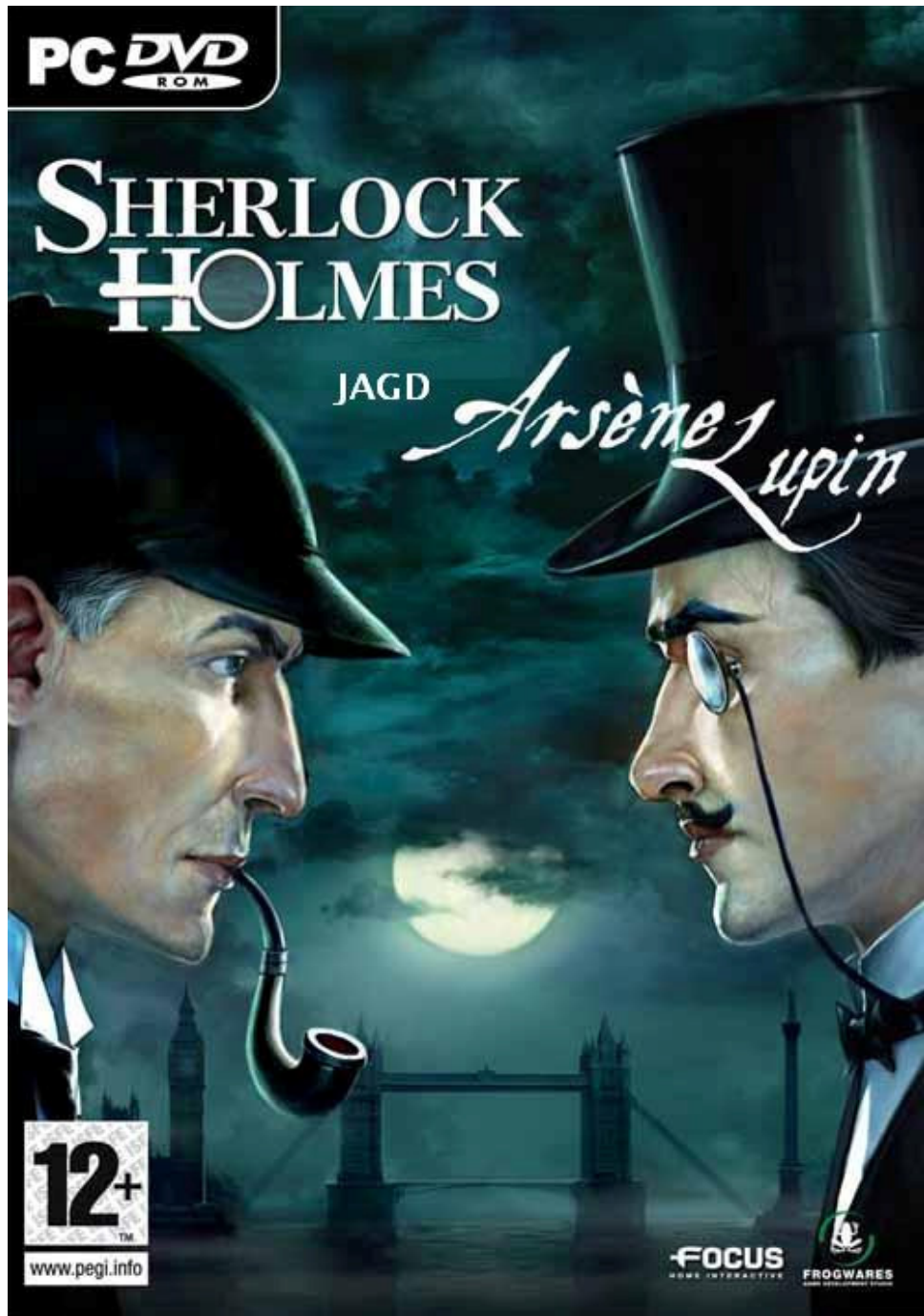
Er lobt uns für unseren Einsatz u. wir gehen wieder zurück.



SHERLOCK HOLMES **AUF DVD!**



MEHR INFOS UNTER:
www.kochmedia-dvd.com



Zu beziehen, über den Shop oder per Mail beim

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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