

„Die drei ??? – Bomben in Rocky Beach“

Walkthrough - Wegweiser

Warnung Warnung Warnung Warnung Warnung Warnung Warnung Warnung:

Ein paar Vorbemerkungen:

Diesem Wegweiser Punkt für Punkt zu folgen macht nicht soviel Spaß und ist bestimmt nicht im Sinne der drei ??? !

Der Wegweiser soll dir Tipps geben, wenn du das Gefühl hast, an einigen Stellen „festzuhängen“.

Der **Fettdruck** kennzeichnet die Orte, an denen es etwas zu untersuchen gibt. Erst den Fettdruck lesen und dann selbst weiterversuchen.

Und jetzt noch ein paar allgemeine Tipps:

zum Gürtel:

- wenn du etwas in den Gürtel stecken willst, muss mindestens eine Tasche leer sein
- immer den Gürtel öffnen, bevor du etwas anklickst, um es mitzunehmen
- immer den Gürtel schließen, bevor du weitergehst

zu den Gegenständen:

- die Dinge, die mitgenommen werden, können in der Regel dort wieder abgelegt werden, wo sie gefunden wurden; ansonsten kannst du die Gegenstände im Rolladenschrank in der Zentrale ablegen.

Hier ist die Reihenfolge deines Vorgehens - lies nicht alle Schritte durch – denn dann ist die Lösung kein Geheimnis mehr !

Ort:

1. Besuch bei der Tankstelle von Mr. Buffer

2. Zentrale der ??? (Wohnwagen)

3a. Polizei: Büro Cotta

3b. Polizei: Zelle

4. Tankstelle

was ist zu tun:

Unterhalte dich mit Mr. Buffer!

Höre den Anrufbeantworter ab!

Du erfährst: Buffer braucht Hilfe.

Sprich mit Polizist Cotta!

(vorher musst du seine Sekretärin ansprechen)

Du erfährst: Buffer ist in Gefängnis.

Sprich mit Buffer!

Du erfährst: Buffer hat klirrenden Ton gehört.

Du erhältst den Schlüssel von Buffers Garage.

Untersuche die Garage!

Öffne das Tor:

Nahansicht der beiden grünen Knöpfe:

Öffne den Gürtel,

klicke auf den Schlüssel,

klicke auf den oberen grünen Knopf,

klicke auf Schlüssel,

schließe den Gürtel.

Decke die Balken der Grube ab!

Du findest eine Scherbe; nimm sie mit!

(erst den Gürtel öffnen, dann die Scherbe aufsammeln)

Lege die Balken wieder auf die Grube!

Schließe das Tor:

Nahansicht der beiden grünen Knöpfe:

Öffne den Gürtel,

klicke auf den Schlüssel,

klicke auf den unteren grünen Knopf,

klicke auf Schlüssel,

schließe den Gürtel!

5. Zentrale

Untersuche die Scherbe!

Klicke auf den Rolladenschrank,
klicke auf den Koffer,
klicke auf das Kofferschloss,
öffne den Gürtel (wichtig: 1 Tasche muss leer sein!),
klicke auf die Scherbe,
klicke nacheinander auf Graphit, Pinsel, Lupe, Tesafilm!
Stecke die Scherbe und den Tesafilmstreifen mit dem Fingerabdruck in den Gürtel,
schließe den Gürtel,
schließe den Koffer!

6. Polizei

Befreie Buffer!

Büro Cotta: Führe ein Gespräch mit Polizist Cotta (vorher seine Sekretärin ansprechen)!

Benutze den Computer von Cotta!
(Fingerabdruckdatei)

Vergleiche die Fingerabdrücke!
(Hierfür den Gürtel öffnen,
klicke auf den Tesafilmstreifen mit Fingerabdruck,
schließe den Gürtel,
blättere die Kartei durch bis zu Buffers Karteikarte!)

Gefängniszelle: Sprich mit Buffer!
(Öffne den Gürtel,
klicke den Zellschlüssel an,
schließe den Gürtel,
verlasse den Raum!)

(Buffer verlässt erst in Abwesenheit der drei ??? die Zelle)

7. Zentrale ??? (Wohnwagen)

Lies das Fax!

Stecke die CD aus dem Rolladenschrank in den Gürtel,
lege die Scherbe im Schrank ab!

PC: lege die CD ein!

Gib die Faxnr. des eingegangenen Faxes ein und ermittle den Absender!
(Prof Skonowyczs, Tel 556540)

8. Kreuzung mit Landkarte

Du hörst eine Explosion.

9. Andere Kreuzung

Du siehst ein explodiertes Auto.

Suche nach Spuren!
Betrachte das Taschentuch von Nahem!
Merke dir das Monogramm!
(Monogramm ist PR)

10. Hafen

Starte das Boot!

Es erfolgt eine Explosion.
Suche nach Spuren!
Du findest eine Zigarre.
Gehe nah an die Zigarre heran und nimm sie mit!

11. Kaufmann Porter

Zeige Porter die Zigarre!

Du erfährst: Nur der Gärtner des Professors kauft diese Zigarrenmarke.

12. Haus des Professors Skonowyczs

Untersuche Klingelschild und Mülltonne!

Du entdeckst eine Karte im Mülleimer!
Merke dir die Namen am Klingelschild!

13. Zentrale

Benutze den Überwachungsmonitor!

Schalte den Monitor, der ganz links auf dem Schreibtisch steht, an!
Betätige den Drehregler (links) mehrfach!
(Es gibt 4 Einstellungen, das Bild kannst du wechseln, indem du auf die Striche über dem Regler klickst)
Du siehst den Täter auf dem Monitor!

14. Zentrale, Fotolabor

Entwickle und betrachte das Foto!

Mach das Licht aus!
Hole aus dem Koffer im Rolladenschrank die Lupe, betrachte das Foto damit!
Du siehst ein Sonne-Stern-Mond-Wappen auf dem Anzug des Mannes.
Lege die Lupe wieder in den Koffer!

15. Mach dich klar für einen Ausflug in die Kanalisation!

a) Besorge dir eine Brechstange!

Auf dem Schrottplatz (Sortierung) findest du die Brechstange (unten rechts).

b) Gib den Garagenschlüssel an Buffer zurück!

Tankstelle: Buffer Schlüssel zurückgeben.

c) Besorge dir eine Säge

Tankstelle: Werkstatt: Säge mitnehmen

d) Bestücke die Taschenlampen mit Batterien!

Porter: Kaufe Batterien!
(bezahlen und einstecken)

Zentrale: Rolladenschrank: Taschenlampen einstecken!

e) Besorge dir einen Kanalisationsplan!

Schrottplatz: Sortiere Schrott, um Geld zu verdienen!

Polizei: Cottas Büro: Kopiere die Planrollen!
(Klicke auf die Rollen,
klicke auf den Kopierer (links),
wirf Geld ein,
drücke den Startknopf!)

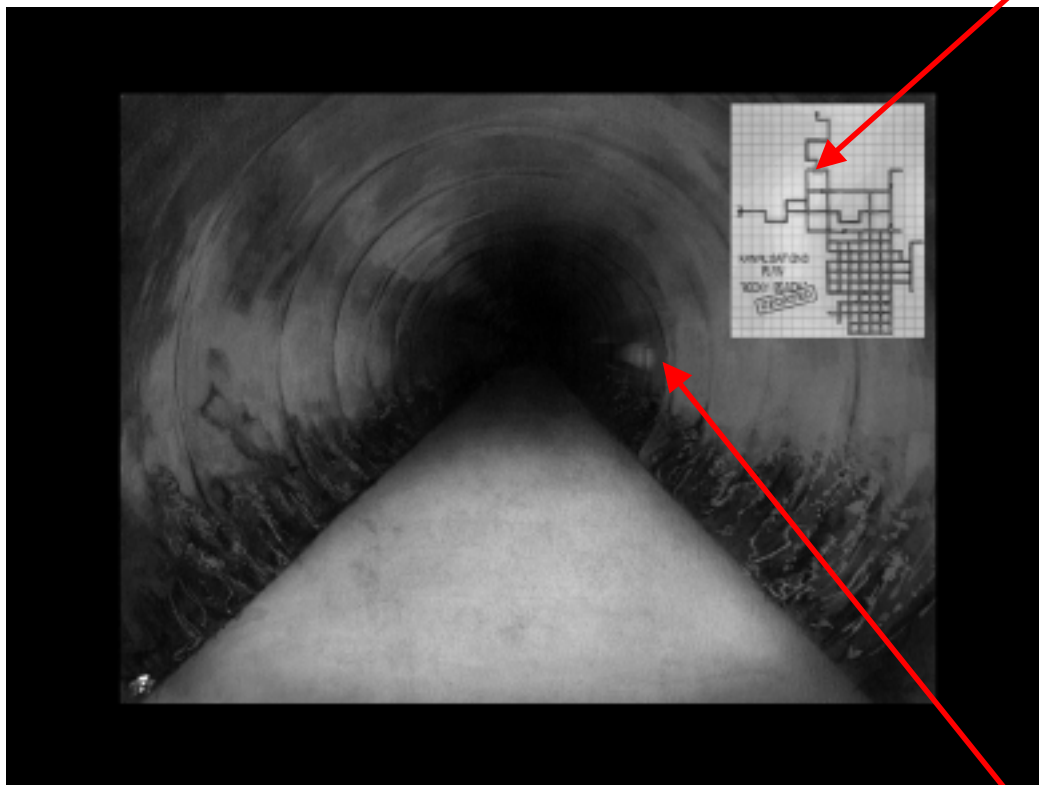
16. Untersuche die Kanalisation

Öffne mit einer Brechstange einen Gullydeckel,
hole die Taschenlampe aus dem Gürtel!

Suche einen Mauervorsprung vor einem verschlossenem Gang!

Bewege dich auf deiner Suche durch die Gänge Richtung Norden!

Lage des Drehsteins in der Kanalisation



Drehstein

Mauervorsprung: Stelle auf dem Drehstein die richtige Kombination ein!

Schaue hierfür auf dem Foto nach, auf dem der Täter am Auto ist!

Die Kombination lautet: Sonne Stern Mond.

Der Drehstein öffnet sich.

Folge dem Gang!

Der Gang endet in einem Hof mit Brunnen.

17. Verriegelte Tür

Entschlüssele den Tür-Code!

Schaue dir das Monogramm auf dem Taschentuch sowie die Namen am Klingelschild genauer an!

Sortiere die Anfangsbuchstaben der Namen richtig!

Der Code ist mit „Witz, auf eine geistreiche Art“ herauszubekommen

„ESPRIT“

18. Im Labor:

Öffne die Schranktür!

Speicher den Spielstand!

!!!Unbedingt den Spielstand speichern!!!

19. Im Labor

Öffne die Tür!

Benutze die Säge!

20. Auf der Waage

Bringe die Waage ins Gleichgewicht!

Lasse erst alle Behälter ganz mit Wasser voll laufen!

(Du kannst nur den Behälter direkt vor dir füllen/leeren; der rechte Hebel ist zum Auf- und Zudrehen, der linke Hebel Wasserablauf)

Setze alle drei Detektive auf eine Bank!
(auf die Bank direkt vor dir, so dass du sie nicht siehst)

Lasse den Wasserbehälter über den drei Detektiven leer laufen, bis das Gleichgewicht hergestellt ist!

Schau dir den Abspann an und klopfe deinen Mitspielern und dir selbst jubelnd auf die Schulter!