

Komplettlösung zu

Die drei ??? 1 – Das Geheimnis des Magiers

© by [Nikki](#)

Diese Lösung obliegt dem Copyright des Autors/der Autorin und darf weder ganz noch in Auszügen auf irgendeine Weise veröffentlicht werden. !!!

Ein Dicker Pfeil bedeutet, dass Du den Ort verlässt und bei einem dünnen Pfeil bewegst Du Dich innerhalb des Gebäude, Platzes etc. wo Du Dich gerade befindest. Wichtig ist, um einen Gegenstand nehmen zu können, musst Du das Inventar geöffnet haben. (die drei Fragezeichen unten links am Bildschirmrand. Ist die Gürteltasche voll, können einige Gegenstände in der Zentrale im Rollschrank hinter dem Schreibtisch rechts abgelegt werden, so dass neue aufgenommen werden können.

Brunnen

Du stehst vor dem Warenhaus und gehst nach unten im Bildschirm. Dort stehst Du vor einer Klappe im Boden direkt vor dem Brunnen. Um diese zu öffnen benötigst Du einen besonderen Schlüssel, den du wahrscheinlich in der Tankstelle findest. Also das Bild wieder mit einem klick oben links im Bildschirm verlassen und auf das Gas-Station Schild rechts im Bildschirm klicken.

Tankstelle

Hier kannst Du Dich kurz mit dem Tankwart unterhalten, der aber lieber schlafen möchte. Allerdings darfst Du Dich am Werkzeug bedienen, wenn du es wieder zurückbringst. Geh rechts an ihm vorbei in die Werkstatt hinein. Geh nach hinten durch an die Werkzeugwand und öffne Dein Inventar. Jetzt musst Du den richtigen Schlüssel auswählen. Da auf der Bodenplatte ein Dreieck war nimmst Du natürlich auch den **Schlüssel mit dem Dreieck**.

Zentrale

Verlasse die Tankstelle unten rechts im Bild nach rechts und findest am rechten Straßenrand einen Stadtplan. Klicke den Stadtplan einmal an und öffne dann Dein Inventar über die drei Fragezeichen unten links im Bild. Jetzt klickst Du auf die Stadtpläne die kostenlos am unteren rechten Rand des Schildes entnommen werden können. Wenn Du jetzt Dein Inventar öffnest und den **Stadtplan** darin anklickst, kannst Du Dich schneller von einem Ort zum anderen bewegen.

Geradeaus geht es weiter zum Schrottplatz. Du kannst allerdings auch über den Stadtplan zum Schrottplatz gelangen. Dazu gehst Du ganz nah an den Stadtplan heran und klickst oben rechts den Schrottplatz an. Nach rechts zu dem Wohnwagen gehen und diesen öffnen. Du bist jetzt in der Zentrale. Dort gehst Du geradeaus zum Schreibtisch und hörst den Anrufbeantworter ab. Ihr habt einen neuen Fall. Die Koffer des Magiers müssen gefunden werden. Jetzt wieder zur Eingangstür des Wohnwagens und dort nach rechts (schmäler Pfeil) in die Dunkelkammer. Betätige den Schalter rechts, damit das Licht ausgeschaltet wird, denn sonst würdest Du die Fotos verderben. Hol den Fotoapparat aus dem Inventar und benutze ihn mit der Schale vor Dir. Die Bilder werden entwickelt und an die Leine gehangen. Du kannst darauf erkennen, dass 4 Koffer gefunden werden müssen. Einer ist eventuell in einen Kanal gefallen. Jetzt verlasse die

Dunkelkammer und sieh Dich im Büro noch ein bisschen um. Wenn Du an der Tür stehst und dann mit der Maus links neben den Monitor fährst erscheint eine Hand. Im Regal liegen Taschenlampen, die Du aber noch nicht nehmen kannst. Fehlen hier vielleicht Batterien? Jetzt wieder hinaus aus dem Wohnwagen und vom Schrottplatzeingang aus nach links gehen. Du stehst vor einer Sortiermaschine. Wenn Du den grünen Knopf drückst, fallen Teile auf das Förderband, die Du in die Tonnen vor Dir sortieren musst. **Pro 5 richtig sortierte Teile bekommst Du 1 Dollar** und kannst somit Dein Taschengeld für eventuelle Ausgaben aufbessern.

Glas	Metall	Elektro	Kunststoff
Weinglas	Tresor	rot-grüne Schrauben	Teddy
Alles was bläulich ist	Kasse	Kabelsalat	Fahrradschlauch
Glühbirne	Benzinkanister	rosa Teil	gelbe Flasche
Blaue + grüne Flasche	Schreibmaschine	Handy	Boot
Autospiegel	Fahrradspeichen		Schwimmreifen
	Eimer		Toilettenbürste
	viele kleine Schrauben		Fotoapparat
	Pfanne		Lenkrad
	Handschellen		Gummihandschuh
	gelbe Gestände		
	Schere		
	Auspuffrohr		

Wenn Der Gegenstand richtig zu sortiert ist, gibt es ein schepperndes Geräusch, falls er falsch zu sortiert wurde ein quietchendes. Wenn du einen Dollar zusammen hast, klingelt die Kasse. Wenn Du jetzt Dein Inventar öffnest, kannst Du das **Brecheisen** rechts von den Tonnen noch in die Tasche stecken. Geh geradeaus zum Haus. Dort klopfst Du an, doch Tante Mathilda scheint keine Zeit zu haben. Links vom Haus ist die Werkstatt von Onkel Titus. Er hat Zeit, doch möchte er Dir gerne Arbeit aufbrummen, also verziehst Du Dich ganz schnell wieder.

Warenhaus

Jetzt über den Stadtplan im Inventar zum Warenhaus, dass sie oberhalb des Springbrunnens befindet. Geh hinein. Dort findest Du im Regal links im zweiten Fach von oben Batterien. Nimm Dir eine Packung und geh dann zur Kasse geradeaus. Dort öffnest du Dein Inventar und gibst dem Kassierer 5 Dollar. Dann steckst Du die **Batterien** ein. Die Taschenlampen sind jetzt Einsatzbereit.

Brunnen

Geh jetzt noch einmal zum Brunnen und steig hinab. Die Kanalisation ist ganz schön dunkel. Da Du nicht das Geringste sehen kannst, musst Du erst die Taschenlampen holen, für die Du ja jetzt Batterien hast.

Zentrale

Du holst Dir die **Taschenlampe** au dem Schrank. Nun hast Du kein einziges Fach mehr frei in Deiner Tasche. Wenn Du also einen Koffer finden solltest, könntest Du ihn nicht mitnehmen. Also legst Du die Brechstange erst einmal in den Schrank, da Du sie beim Brunnen anscheinend nicht benötigst.

Brunnen

Wieder hinunter steigen. Und dieses Mal die Taschenlampe herausgeholt. Im Schein der Taschenlampe findest Du in der Mitte ungefähr ein rotes Rad, dass du nach rechts drehen musst, um die Wasserzufuhr zu schließen. Nach kurzer Zeit hörst Du dass kein Wasser mehr in den Brunnen hineinfließt. Aber irgendwie kann man es immer weiter drehen, also muss hier noch etwas sein. Recht ist eine kleine Metalltür in der Wand, die Du öffnen

kannst. Doch auch hier brauchst Du weiteres Werkzeug. Oben siehst Du dass das Wasser noch im Brunnen steht, aber keines mehr hinzuläuft.

Tankstelle

Dann noch einmal zur Tankstelle. Dort nimmst du jetzt den **Schlüssel mit dem viereckigen Symbol** aus dem Regal.

Brunnen

Wieder zum Brunnen und die gleiche Prozedur noch einmal. Die Bodenklappe mit dem dreieckigen Schlüssel öffnen, hinabsteigen, Taschenlampe auspacken und dann die Metalltür öffnen. Hol den viereckigen Schlüssel aus dem Inventar und benutze ihn. Du hörst Wasser plätschern, also läuft jetzt das Wasser aus dem Brunnen heraus und steigt wieder aus dem Pumpenraum nach oben. Im Brunnen ist nun kein Wasser mehr. Ein Koffer wird sichtbar. Da Deine Tasche aber voll ist, musst Du erst wieder zur

Tankstelle

Bring beide Schlüssel wieder zurück an ihren Platz. Danach wieder zum

Brunnen

Hier kannst Du jetzt das Inventar öffnen und den **1. Koffer** an Dich nehmen. Danach gehst Du zur

Polizei

Von hier aus gehst Du zur Polizei. Dort einmal kurz mit der Frau sprechen und dann links durch die kleine Schwingtür. Hier mit dem Polizeichef reden. Wenn er Dir erklärt wie ihr kopieren könnt, nimmst Du rechts den obersten Plan aus dem Regal und klickst mit dem geöffneten Plan den Kopierer an. Dann öffnest Dein Inventar und nimmst Geld für den Kopierer heraus klicke dann den Startknopf am Kopierer an und erhältst eine **Kanalisationsplan von Rocky Beach**.

Glückspiel

Links neben dem Warenhaus ist noch eine Gasse. Dort ist ein Italiener mit einem Glücksspiel. Hier kannst Du zwar auch Dein Taschengeld aufbessern, aber meistens verlierst Du mehr, als Du gewinnst.

Zentrale

Da Du auf der Suche nach den Koffern bist und kleinen Platz mehr im Inventar hast, um einen aufnehmen zu können. Gehst Du in die Zentrale und legst dort den Stadtplan und den 1. Koffer ab. Schließe das Inventar und öffne das Schloss am Koffer rechts. Aus dem kleinen Karton rechts kommt eine Figur gesprungen. Links kannst Du eine **CD** ins Inventar aufnehmen. Mit dieser wendest Du Dich nach rechts dem Computer zu. Hole sie aus dem Inventar und klicke den rechten Monitor an. Leider fehlt Dir das Passwort. Es liegt noch ein Blatt Papier im Koffer, dass Dir aber auch nicht weiter hilft. Also erst mal auf die weitere Suche, nach den anderen 3 Koffern. Zurück zum Eingang des Schrottplatzes und dort den Kanaldeckel anklicken.

Kanalisation

Nimm dann das Brecheisen aus dem Inventar und öffne den Deckel. Dann schließe das Inventar wieder und steige hinab in die Kanalisation. Auch hier ist es stockfinster. Also schnell die Taschenlampe hervorholen. Dann den Plan der Kanalisation und das Inventar wieder schließen. Der Plan bleibt oben rechts im Bildschirm weiterhin angezeigt. Du befindest Dich rechts oben im Plan. Bei der Wanderung durch den Kanal musst Du immer beachten in welche Richtung Du gerade gehst, dementsprechend dann an einer Kreuzung nach rechts oder links. Dreh Dich einmal ganz um in dem du unten den gebogenen Pfeil im Bildschirm aktivierst und klickst. Jetzt musst Du die Kanalisation nach den Koffern absuchen. Der erste Fundort liegt in der Mitte der Karte links. (Siehe grüner Fleck in der Karte unten) Hier schwimmt ein Koffer im Wasser. Du brauchst also nur Dein Inventar zu öffnen und den **2. Koffer** einzustecken.

Jetzt gehst Du noch weiter auf Entdeckungsreise hier in der Kanalisation. Geh zu dem roten Pfeil oben links auf der Karte. Du kommst an ein verschlossenes Gitter, für das Du wieder den Schlüssel mit dem dreieckigen Symbol benötigst.

Also erst mal wieder an der Zentrale hinaus aus der Kanalisation.

Zentrale

Dort stellst du den Koffer ins Regal und öffnest auch diesen. Auch hier ist ein abgerissener Zettel drin, doch auch wie schon bei dem ersten kannst Du mit dem zweiten Zettel auch noch nichts anfangen. Gehst dann zu Fuß zur

Tankstelle

Auf dem Weg dorthin, wirst Du fast von einem verrückten Autofahrer überfahren. An der Weggabelung gehst Du nach rechts und bist an der Tankstelle. Jetzt noch in die Werkstatt und den richtigen Schlüssel holen. Dann draußen vor der Tankstelle den Kanaldeckel wie gehabt öffnen und hinuntersteigen.

Kanalisation

Hier wieder zu dem roten Pfeil links auf der Karte gehen. Mit dem Schlüssel öffnest Du das Gitter und befindest Dich im Hafen. Na klasse, da hättest Du auch ohne durch die Kanalisation zu kriechen hingelangen können. Also bringst Du erst einmal den Schlüssel wieder zurück zur

Tankstelle

Damit Du wieder Platz in der Tasche hast. Bist Du allerdings einmal auf der Straße kommt eine Gerölllawine herunter, der Du nur knapp entkommst. Geh den Weg ganz unten rechts, um zur Tankstelle zu kommen. Hast Du den Schlüssel weggelegt und stehst wieder vor der Tankstelle, gehst Du rechts an ihr vorbei in Richtung „Harbour“. An der Kreuzung jetzt den zweiten Weg rechts in Richtung der sichtbaren Palmen.

Hafen

Im Hafen kletterst Du in das Boot und drückst den Startknopf. Danach drehst Du Dich nach unten rechts und siehst den Gashebel des Bootes. Der unterste Strich ist zum rückwärts Fahren, der zweite Strich von unten bedeutet Stillstand und die beiden oberen sind die Geschwindigkeitsstufen fürs vorwärts Fahren, wobei der oberste die schnellste Stufe ist. Schiebst Du ihn nach oben, bekommt das Boot mehr Fahrt. Nacheinander siehst Du jetzt Gegenstände an Dir vorbeischwimmen. Doch irgendwie kommst Du hier nicht weiter. Also noch einmal zurück zum Schrottplatz.

Schrottplatz

Klopfe noch einmal bei Tante Mathilda. Du Jungs bitten sie um eine **Glasschüssel** für ein Schulexperiment. Da Du das Brecheisen und den Plan für die Kanalisation nicht mehr zu benötigen scheinst, lässt Du diese gleich in der Zentrale. Wieder zurück zur Tankstelle und von dort aus zum

Hafen

Das Boot anwerfen und wieder dem Gashebel zuwenden. Die Glasschüssel wird automatisch über die Wasseroberfläche gehalten und Du kannst Dir auf dem Grund des Meeres die Lebewesen anschauen. Fahr ein ganzes Stück und irgendwann siehst Du den nächsten Koffer auf dem Meeresboden liegen. Doch leider kommst Du hier nicht so einfach ran. Also noch einmal zum Schrottplatz.

Schrottplatz

Diesmal zu Onkel Titus. Ihm wird etwas von einem Angelwettbewerb erzählt. Er ist zwar enttäuscht, dass der nicht mitkommen kann, aber die **Angel** bekommst Du trotzdem. Also noch ein letztes Mal zum Hafen.

Hafen

Das gleich Spiel noch einmal von vorne. Wenn Du den Koffer entdeckt hast, stoppe die Maschine und hol die Angel aus der Tasche. Der **3. Koffer** wandert in Deinem Besitz. Wieder zurück zum

Schrottplatz

Bringe als erstes einmal die Glasschüssel zurück zu Tante Mathilda und die Angel zu Onkel Titus. Dann gehst Du in die

Zentrale

Leg auch diesen Koffer zu den anderen beiden und öffne ihn. Den Zylinder kannst Du aufklappen und wie zu erwarten war, ist auch hier ein Zettel zu finden, der wiederum vorerst nutzlos ist.

Schrottplatz

Ein Koffer fehlt noch. Wo mag er stecken? Geh noch einmal zu der Sortiermaschine, um Dein Taschengeld aufzubessern. Ups!!! Was für ein Glücksgriff. Der Koffer fällt Dir praktisch in den Schoss. Nimm den **4. Koffer** vom Förderband

Zentrale

Jetzt hast Du alle vier Koffer. Lege alle Gegenstände, die Du noch im Inventar hast in den Schrank und öffne dann den vierten Koffer. Die Blumen links sind ganz lustig. Natürlich ist auch hier ein Stück von einem Blatt zu finden. Du möchtest natürlich die Koffer gerne zurückgeben, aber Du hast keine Adresse oder sonst irgend etwas von dem Magier. Nimm jetzt aus jedem Koffer die **4 Papierstücke** heraus und wende Dich dann dem Schreibtisch rechts zu. Darauf liegt etwas Rotes. Klicke es an. Eine leere Seite erscheint. Lege jetzt die Papierstücke nacheinander dort hin. Du erhältst folgendes Bild:

DL XP

NS PU

Ist das der Code für die CD? Also den Monitor anklicken und dort Die Buchstaben **DLXPNSPU** eingeben. Es scheint zu funktionieren. Du hast die Wahl zwischen Contact, also die Adresse des Magiers oder Hints & Tricks. Leider kannst Du in Hints & Tricks nicht rein. Wäre ja auch zu schön gewesen. Also gehst Du auf Contact und erhältst folgende Rufnummer: **902186**. Also klicke das Telefon an und wähle die richtige Rufnummer. Der Magier will sich sofort auf den Weg machen. Doch leider wird das Gespräch unterbrochen. Es befindest sich noch jemand im Wohnwagen und als er verschwunden ist, ist auch die CD weg. Also nichts wie hinterher. Vorher jedoch noch schnell das **Brecheisen, die Taschenlampen und den Kanalisationsplan** aus dem Schrank nehmen, denn der Gangster flüchtet durch die Kanaldeckel direkt am Schrottplatz.

Kanalisation

Hier musst Du nun Justus, Peter und Bob (weißer, blauer und oranger Punkt) so laufen lassen, das der Täter (gelbes Kreuz) eingekreist und gefasst wird. Also vorsichtig einkreisen, sonst entweicht Dir der Täter an einer anderen Stelle. Nicht zu dem Gitter am Hafen locken, denn dadurch kann er verschwinden. Hast Du es geschafft, wird der Täter oder vielleicht Täterin??? Entlarvt. Zunächst habe ich die weiße Person nach unten in Richtung Täter geschickt. Flüchtet der Täter nach oben, musst Du auf jeden Fall den Zugang zu dem Gitter am Hafen versperren. Das habe ich mit dem roten Punkt getan. Danach habe ich die andere Seite des gleichen Ganges mit der blauen Person zugestellt, aber nur bis zur Kreuzung. Danach nur noch die weiße Person nach oben holen und blau näher bringen. Schon ist der Täter entlarvt. Dies hier ist nur eine der vielen Möglichkeiten:

ENDE