

Komplettlösung zu

Die drei ??? 2 – Bomben in Rocky Beach

© by [Nikki](#)

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

Dein Inventar besteht aus einer Gürteltasche, die allerdings nur 4 Fächer hat. Wenn alle Fächer belegt sind, musst Du erst ein paar Gegenstände in der Zentrale ablegen gehen.

Außerdem ist noch zu beachten, dass Du nur dann Gegenstände aufnehmen kannst, wenn das Inventar, die drei Fragezeichen unten links im Bildschirm, geöffnet ist.

Mit geöffnetem Inventar kannst Du Dich wiederum nicht in der Gegend herum bewegen.

Einführung

Eigentlich gibt es keinen neuen Fall, aber plötzlich gibt es einen lauten Knall und eine Rauchwolke steigt über der Tankstelle auf. Also auf zur

Tankstelle

Klicke dazu auf das Straßenschild „Gas Station“ rechts im Bildschirm. Dort redest Du mit dem Tankwart Mr. Buffer. Seine Kundin wollte gerade das reparierte Auto abholen, als es einen Knall im Motorraum gab. Nach dem Gespräch gehst Du unten rechts die Straße entlang und kommst an einen Stadtplan. Klicke diesen Plan einmal an und öffne dann Dein Inventar. Jetzt nimmst Du Dir einen der kostenlosen Stadtpläne aus dem Fach unten rechts. Nun kannst Du Dich über den Stadtplan in Deinem Inventar schneller im Ort bewegen. Öffne dazu Dein Inventar und klicke den Stadtplan an. Jetzt suchst Du Dir den Ort aus, an den Du gehen möchtest und brauchst so nicht immer durch die Straßen zu laufen. Probier es doch direkt einmal aus, um zum Schrottplatz zu gelangen.

Schrottplatz

Geht Du vom Eingang aus nach links, kommst Du an ein Fließband. Hier musst Du die Teile die von oben auf das Fließband fallen sortieren, nach Glas, Metall, Elektro und Kunststoff. Du kannst so Dein Taschengeld für eventuelle Ausgaben aufbessern, denn pro 5 richtig sortierte Teile bekommst Du 1 Dollar. Mit dem grünen Knopf rechts startest Du das Band und mit dem roten Knopf hältst Du das Band wieder an. Wenn Du einen Gegenstand in die richtige Tonne geworfen hast, ertönt ein schepperndes Geräusch. Ist es in der falschen Tonne gelandet, kommt ein quietschendes Geräusch. Nach jeweils fünf Teilen ertönt eine Kassenglocke. Somit bist Du dann um 1 Dollar jeweils reicher.

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		

Hast Du genug Geld zusammen, öffnest Du Dein Inventar und nimmst das **Brecheisen** unten rechts neben dem Fliesband mit. Jetzt geh nach links und Du stehst vor dem Haus. Geh zuerst zu dem Schuppen links und klopfe an die Bürotür von Onkel Titus. Er scheint nicht da zu sein. Also jetzt zum Haus. Tante Mathilda ist zwar zu Hause, hat aber momentan keine Zeit. Also nach rechts zu dem Wohnwagen.

Zentrale

Dieser dient den drei Detektiven als Zentrale. Öffne die Tür und geh hinein. Geradeaus ist ein Schreibtisch. Wenn Du jetzt links vom Monitor klickst stehst Du vor einem Regal. Die Taschenlampen kannst Du nicht nehmen. Fehlen hier vielleicht Batterien? Die **CD** entnimmst Du dem Regal und wendest Dich nach rechts. Die stehst jetzt vor dem Computer. Dort öffnest Du das Inventar und klickst die CD an. Dann schließt Du das Inventar wieder und klickst auf den Monitor rechts. Die CD enthält anscheinend ein Programm, mit dessen Hilfe Du an Hand einer Telefonnummer den entsprechenden Teilnehmer finden kannst. Da Du das aber noch nicht brauchst, verlässt Du den Computer wieder. Da Du das Brecheisen noch nicht benötigst und nur begrenzten Platz in der Tasche hast, legst Du es erst einmal ins Regal. Auf dem Schreibtisch steht rechts ein Telefon mit Anrufbeantworter. Starte ihn und hör Dir die zwei Nachrichten an. Die erste ist von Onkel Titus, der Hilfe beim Transport eines Zahnarztstuhls braucht und die zweite ist von Mr. Buffer, dem Tankwart. Er sitzt im Gefängnis, da die Polizei ihn wegen des Vorfalls am Morgen mitgenommen hat. Vom Eingang des Wohnwagens aus rechts ist die Dunkelkammer. Du kannst sie Dir schon einmal anschauen, aber noch benötigst Du sie nicht.

Warenhaus

Da die Taschenlampen keine Batterien haben, musst Du erst einmal welche kaufen. Also über den Stadtplan zum Warenhaus. 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.

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.

Polizei

Jetzt gehst Du erst einmal zur Polizei. Sprich mit der Frau an der Schreibmaschine und geh dann links durch die Schwingtür zum Inspektor. Mit ihm redest Du über Mr. Buffer. ES besteht ein Tatverdacht gegen Mr. Buffer und eine Motiv ist auch vorhanden. Also muss der Tankwart noch ein wenig in seiner Zelle schmoren, aber ihr dürft ihn besuchen. Rede mit ihm und nehmt den **Garagenschlüssel** an Euch.

Zentrale

Als erstes gehst Du in die Zentrale, um dort die Batterien in die **Taschenlampen** zu legen, denn man weiß ja nie wofür sie zu gebrauchen ist. Da es von hier aus nicht weit bis zur Tankstelle ist, legst Du den Stadtplan auch hier ab. Nun vom Eingang des Schrottplatzes aus nach links und dann noch einmal ganz unten links.

Tankstelle

Dann natürlich auf zur Tankstelle und dort hinten zur Garage. Klicke den Schalter links am Tor an und nimm den Schlüssel aus dem Inventar. Dann betätigst Du den Pfeil nach oben, um das Rolltor hochzufahren. Anschließend musst Du wieder den Schlüssel aus dem Inventar holen, damit das Tor auch oben bleibt. Jetzt hast Du Zugang zur Garage. Klicke die Bretter der Grube an. Räume eins nach dem anderen auf Seite und Du findest hinten links in der Grube eine **Glasscherbe**. Lege die Bretter wieder auf die Grube und schließe das Garagentor. Jetzt unten rechts Richtung Schrottplatz und dann noch einmal geradeaus.

Zentrale

Hier musst Du jetzt die Glasscherbe untersuchen. Geh zum Regal und öffne dort den roten Koffer. Hol die Glasscherbe aus dem Inventar und klicke dann das gelbe Döschen mit Graphit an. Nachdem ein wenig davon auf der Glasscherbe verteilt ist legst Du das Döschen wieder zurück und nimmst den Pinsel. Mit diesem wird das Graphit gleichmäßig über die Glasscherbe gestrichen. Leg auch den

Pinsel wieder zurück und nimm die Lupe hervor. Während Du den Fingerabdruck betrachtest, nimmst Du das Klebeband und ziehst damit den Fingerabdruck von der Scherbe. Jetzt nimmst Du die Scherbe in der Tasche auf und dann noch das Klebeband. Hattest Du nicht genügend Platz erscheint das **Klebeband mit dem Fingerabdruck** nicht. Dann musst Du erst Deine Tasche etwas leeren und das ganze wiederholen. Danach schließt Du den Koffer wieder und verlässt die Zentrale. Du solltest jetzt die Glasscherbe, den Fingerabdruck, den Stadtplan und den Schlüssel im Inventar haben.

Polizei

Auf zum Inspektor und ihm die Neuigkeiten berichten. Dazu erst wieder mit der Sekretärin reden und dann nach hinten zum Inspektor gehen. Redet mit ihm und ihr bekommt Zugang zu der Verbrecherdatei von Rocky Beach. Klickt nach dem Gespräch den Computer auf dem Schreibtisch des Inspektors an und öffnet das Inventar. Holt den Fingerabdruck heraus und schließt das Inventar wieder. Nun auf die Pfeiltasten klicken und die Fingerabdrücke vergleichen. Einer sieht ja ziemlich ähnlich aus, doch es geschieht nichts, also weitersuchen. Die letzte Datei ist die von Mr. Buffer und es ist eindeutig zu sehen, dass der Fingerabdruck in der Datei überhaupt nicht mit dem Fingerabdruck auf der Glasscherbe übereinstimmt.

Vom Inspektor bekommst Du den Zellschlüssel und kannst damit Mr. Buffer freilassen. Also auf zum Zellenblock und dort mit Mr. Buffer reden. Danach öffnest Du das Inventar und holst den Schlüssel heraus. Die Zelle wird aufgeschlossen und Du verlässt die Polizeistation.

Zentrale

Da Deine Arbeit anscheinend beendet ist, kehrst Du in die Zentrale zurück. Geh zum Schreibtisch und klicke das Telefon an, um die Nachrichten auf dem Anrufbeantworter abzuhören. Was ist das? Da kommt ein Fax. Nimm es aus dem Faxgerät und lies es. Es ist ein Drohbrief und oben in der Ecke steht die Faxnummer des Absenders. **5556541**. Schreib sie Dir auf und wende Dich dann an den Computer, da Du ja herausfinden möchtest, wer den Brief geschickt hat. Klicke den Monitor an, denn die CD hast Du ja bereits eingelegt. Gib die Faxnummer ein und bestätige mit der Schaltfläche „ok“. Danach erscheint der Absender. Ein gewisser Professor Skonowyczs. Auch seine Telefonnummer wird mit angegeben. **556540**. Notiere Dir auch diese. Dann geh zum Telefon und hör erst einmal den Anrufbeantworter ab. Bei der Nachbarin scheint ein Benzinrasenmäher explodiert zu sein, aber das kann auch noch warten. Jetzt nimm den Hörer vom Telefon ab und wähle die Rufnummer des Prof. Leider ist hier besetzt.

Hafen

Du machst Dich auf den Weg zu Fuß zur Tankstelle, doch plötzlich hörst Du eine Explosion. Es muss schon wieder ein Motor explodiert sein, also werden die Straßen alle abgesucht. An der Kreuzung zum Hafen wirst Du endlich fündig. Dazu gehst Du über den Stadtplan zum Hafen. Wendest Du Dich da nach rechts, siehst Du einen Eisverkäufer. Noch einmal nach rechts und die drei Detektive legen sich in den Sand und zwei von ihnen schlürfen ein Eis, was Dich 2 Dollar kostet. Aber zum Faulenzen hast Du ja keine Zeit, also wieder nach links zum Boot gehen und dort noch einmal nach links. Jetzt bist Du an der Kreuzung auf der Straße, wo ein Auto liegen geblieben ist, aber der Fahrer scheint nicht mehr da zu sein, also alles nach Spuren absuchen.

Auf dem Boden links vorne neben dem Auto liegt etwas Rotes. Klicke es an und es entpuppt sich als Tuch mit den Initialen „**PR**“. Mehr kannst Du leider nicht finden. Geh jetzt die Straße nach rechts in Fahrtrichtung des liegen gebliebenen Autos. Du bist dann wieder beim Boot. Klettere in das Boot und drücke den Startknopf links. Auch der Motor des Bootes explodiert. Also wieder nach Spuren suchen. Links auf der Sitzbank findest Du einen Zigarrenstummel. Da Du mit Deinem Detektivkoffer bei der Zigarre nicht weit kommen wirst, gibt es nur noch die Möglichkeit herauszufinden, um welche Zigarre es sich handeln und dadurch vielleicht auch wer diese Sorte kauft und raucht. Also auf zum

Warenhaus

Nimm den Zigarrenstummel aus dem Inventar und gib ihn dem Verkäufer. Er teilt Dir mit, dass es sich um die seltene Sorte Havanna Churchill handelt, die in Rocky Beach nur von einem einzigen Mann gekauft wird: Dem Gärtner des Professors. Dieser wohnt beim alten Leuchtturm.

Leuchtturm

Den Leuchtturm findest Du auf der Karte links neben dem Schrottplatz. Geh dorthin. Vor der Tür wendest Du Dich nach links und öffnest die Mülltonne. Dort liegt ein Plan drin. Es ist der Stadtplan und auf ihm sind alle Unfallstellen eingekreist. Anscheinend wurde nach der Explosion ein Haken an die Stelle gemacht. Ein Kreis hat jedoch noch keinen Haken und zwar der beim Schrottplatz. Sieh Dir die Namen an der Klingel genauer an: **Egideon Skonowycrs, Igor Trumpf**. Klingelst Du an der Tür, kommt der Gärtner und verscheucht Euch. Also schnell zum Schrottplatz.

Zentrale

Geh in die Zentrale und dort zum Schreibtisch. Klicke jetzt den Monitor links an, denn das ist der Überwachungsmonitor für den Schrottplatz. Schalte den Monitor an. Jetzt kannst Du zwischen vier verschiedenen Bildern hin und her schalten, in dem Du auf die Striche über dem Regler links klickst. Nach dem Du das zweite Mal das Bild auf das Auto gestellt hast, erscheint ein Mann am Auto und einer von den drei Detektiven, macht ein Foto.

Also auf ins Fotolabor vom Eingang des Wohnwagens aus rechts. Dort schaltest Du erst einmal das Licht mit Hilfe des roten Schalters rechts aus. Die Detektive entwickeln das Foto von selber. Du musst es nur noch aus der Schale nehmen. Nachdem es an der Leine hängt, schaltest Du das Licht wieder an und betrachtest das **Foto** näher. Das Gesicht des Mannes ist durch den tief ins Gesicht gezogenen Hut nicht zu erkennen. Der Gärtner scheint aber nicht auf dem Foto zu sein. Aber vielleicht findest Du noch etwas Brauchbares auf dem Foto, wenn Du die Lupe verwendest. Hol die Lupe aus dem Schrank hinterm Schreibtisch, geh wieder in die Dunkelkammer, klicke das Foto an und hol dann die Lupe aus dem Inventar. Jetzt erkennst Du eine Art **Wappen** auf der Jackentasche des Mannes. Stecke die Lupe wieder weg und verlasse die Dunkelkammer.

Leg die Lupe wieder in den Koffer und die Glasscherbe ins Regal. Dann nimmst Du Dir die Taschenlampe und das Brecheisen.

Tankstelle

Geh zur Tankstelle und gib Mr. Buffer seinen Garagentorschlüssel zurück, denn den hast Du ja immer noch. Redet noch kurz mit dem Tankwart, doch er gibt Dir auch keine neuen Informationen.

Polizei

Jetzt gehst Du zu dem Inspektor, um ihm von den Neuigkeiten zu berichten, dazu natürlich wieder erst mit der Sekretärin reden. Du darfst Dich in seinem Büro umsehen. Rechts entdeckst Du Pläne. Nimm den obersten. Während Du ihn Dir ansiehst, klickst Du links auf den Kopierer. Dieser hat einen Münzeinwurfslitz. Also öffne Dein Inventar und stecke einen Dollar in den Schlitz. Dann drücke den Startknopf des Kopierer und Du erhältst eine Kopie des **Kanalisationsplanes** von Rocky Beach. Ansonsten erhältst Du keine neuen Informationen.

Zentrale

Klopfe noch einmal bei Tante Mathilda und Onkel Titus, der inzwischen in seinem Büro ist, aber auch hier erfährst Du nichts Neues. Also musst Du auf neue Entdeckungsreise in Rocky Beach gehen. Du möchtest ja irgendwie zum dem Leuchtturm gelangen. Da Du schon einmal einen Plan der Kanalisation hast, führt Dich Dein Weg auch dort hin. Erst aber legst Du den Stadtplan ins Regal hinter dem Schreibtisch im Wohnwagen. Jetzt hast Du nur noch die Kanalisationsplan, die Taschenlampen und das Brecheisen im Inventar. Geh so ausgerüstet zum Eingang des Schrottplatzes und klicke dort den Kanaldeckel an.

Kanalisation

Nimm das Brecheisen aus der Tasche und öffne damit den Kanaldeckel. Schließe die Tasche wieder und steig hinab in den Kanalschacht. Unten ist es stockfinster, also holst Du erst einmal Deine Taschenlampen heraus. Da die Gänge sehr verwirrend sind, holst Du auch gleich den Kanalisationsplan hervor. Schließe die Tasche wieder. Der Plan bleibt oben rechts in der Ecke des Bildschirm immer sichtbar, solange Du hier unten bist. Der grüne Felck bist Du und die roten Kreise stellen Kanaldeckel dar. Wenn Du jetzt so durch die Kanalisation wanderst, wirst Du feststellen, dass die Abzweigung oben in der Mitte des Planes nicht existiert. Dafür kannst Du dort aber die Wand anklicken und es erscheint ein runder Stein. Klicke oberhalb den Stein an, dort wo der dünne Pfeil erscheint. Eine Klappe fährt hoch. Kannst Du Dich noch an die Symbole auf der Jacke erinnern? **Sonne – Stern – Mond**. Um die Symbole einzustellen, musst Du auf die Röhrchen unter den weißen Feldern klicken. Beginne mit dem rechten Feld. Es erscheinen die entsprechenden Symbole nicht immer in einem Feld, dazu musst Du die anderen Felder dann erst umstellen. Aber probier einfach aus, bis Du die richtige Kombination hast. Danach ist der zugemauerte Gang auch für Dich frei. Folge jetzt dem Gang und steige am Ende die Leiter nach oben

Leuchtturm

Du kletterst aus einem Brunnen und gehst dann links zu der Tür. Dort ist ein Codeschloss angebracht. Bewegst Du die roten Hebel über den Feldern stellst Du fest, dass hier Buchstaben eingegeben werden müssen. Könnte das vielleicht mit den Namen an der Klingel und den Initialen auf dem Tuch am Auto zu tun haben? Demnach stünden also folgende Buchstaben zur Verfügung

PR (Tuch Auto)

ES (Egideon Skonowycrs)

IT (Igor Trumpf)

Bleibt nur die Frage in welcher Reihenfolge diese einzugeben sind. Versuch es doch einmal mit der Reihenfolge, in der Dir die Buchstaben bekannt wurden. Also erst die vom Tuch und dann die von der Klingel, wobei der Name des Professors oben stand. Hast Du es geschafft, kommt eine Hand aus dem Briefkastenschlitz und öffnet mit einem Schlüssel die Tür. Geh dann hinein.

Drinne kannst Du Dir ein Buch auf dem Tisch ansehen und rechts unten neben dem Schrank einen Hammer betätigen, dessen Funktion allerdings noch unklar ist. Den Schrank bekommst Du nicht auf, da Du keine Säge mithast. Also wieder zurück durch die Kanalisation und dort zur Tankstelle, denn in der Garage war ja jede Menge Werkzeug zu sehen.

Kanalisation

Du kannst direkt durch den Kanal zur Tankstelle gelangen, wenn Du den richtigen Ausgang nimmst.

Tankstelle

Hier kannst Du zwar noch einmal mit dem Tankwart reden, aber es hilft Dir nichts. Also gehst Du direkt in die Garage und nimmst bei geöffnetem Inventar die Säge von der Wand. Dann wieder nach draußen und den Kanaldeckel öffnen

Kanalisation

Jetzt gehst Du wieder zu der verschlossenen Wand in der Kanalisation und gibst noch einmal die Symbole ein dann weiter den Weg und am Brunnen hinausklettern.

Leuchtturm

Hier wieder den Code eingeben, um Zugang zum Haus zu bekommen. Jetzt solltest Du

SPEICHERN!!!

Nachdem der Schrank auf ist erscheint der Prof. oder wer immer der Mann in Wirklichkeit ist. Nach dem Gespräch musst Du eine nicht ganz einfache Aufgabe bewältigen:

Du musst die Waage mit den drei Jungen ins Gleichgewicht bringen. Dazu hast Du über jedem Sitz einen Wasserbehälter zur Verfügung. Allerdings kannst Du immer nur den Wasserbehälter über dem Jungen füllen, den Du gerade nicht siehst. Klicke rechts oder links im Bildschirm, um die Wippe zu drehen. Fülle also erste einmal die Behälter bei den beiden leichtesten Jungs. Das Wasser scheint aber schwerer zu sein, als der schwerste der Jungs. Also setzt Du jetzt alle drei Jungen auf die Bank, deren Behälter noch leer ist. Da diese jetzt ein wenig absackt, füllst Du etwas Wasser hinein, bis die Waage im Gleichgewicht ist. Dazu am Besten immer nur wenig Wasser nachfüllen und sich das ganze ansehen. Wenn die Waage im Gleichgewicht ist, folgt der Abspann.

ENDE