

Komplettlösung zu

## Die drei ??? 6 – Tödliche Schatten

geschrieben von Nikki

Diese Lösung obliegt dem Copyright von <http://www.adventurespiele.net> und darf weder ganz noch in Auszügen auf irgendeine Weise veröffentlicht oder an Dritte weitergegeben werden. !!!

### Warenhaus

Justus, Peter und Bob befinden sich im Warenladen von Mr. Porter. Sie stehen im Fotoautomaten und machen **Passbilder** für die Bank, da sie ein gemeinsames Konto eröffnen wollen. Die Bilder sind nicht sehr vorteilhaft, aber für die Bank reichen sie allemal. Verlasse das Warenhaus, indem du zweimal unten aus dem Bild gehst. Auf der Straße gehst du dann nach links.

### Bank

Du stehst vor dem gelben Bankgebäude. Geh auf die Tür zu und hinein.

Wende dich dem Schalter zu und sprich mit der **Dame**. Sie fragt direkt nach den Passfotos. Öffne das Inventar, indem du unten links auf die bunten Fragezeichen klickst. Nimm die Passfotos heraus und auch die 55 Dollar. Beides wird automatisch auf die Theke gelegt und das Konto wird eingerichtet. Bevor die drei Detektive sich verabschieden können, wird die Bank überfallen.

Die drei Jungs ducken sich sofort. Einer der beiden Diebe tritt an den Schalter heran. Dabei verliert er einen **Plastikchip**. Öffne das Inventar und klicke dann den Plastikchip an, um ihn aufzuheben. Die Diebe drängen, denn die Zeit wird knapp. Betätige den **Alarmschalter**, der sich unter dem Thekentisch befindet. Danach verlassen die Diebe die Bank und Inspektor Kotta von der Polizei in Rocky Beach betritt den Tatort. Er lobt den Direktor gleich für das Auslösen des Alarms. Der weiß jedoch gar nicht, wer den Alarm ausgelöst hat. Sprich mit dem **Bankdirektor**, um die Sachlage aufzuklären.

Danach verlässt du die Bank erst einmal. Draußen vor der Tür fällt Justus jedoch ein, dass der Plastikchip für den Inspektor von Bedeutung sein könnte. Also gehst du noch einmal hinein und schaust dir im Inventar den Plastikchip an. Öffne dazu das Inventar und klicke auf den Chip. Dann sprichst du **Inspektor Kotta** an. Der hat jedoch keine Zeit, weil er ein Sondereinsatzkommando einberufen muss. Die Jungs sollen morgen in sein Büro kommen.

### Tankstelle

Nun besorgen wir uns erst einmal eine Karte von Rocky Beach, damit du dich schnell von Schauplatz zu Schauplatz bewegen kannst. Dazu gehst du von der Bank aus nach rechts und stehst wieder vor dem Warenhaus. Rechts davon ist das Schild Gasstation an einem Mast angebracht. Klicke darauf, um zur Tankstelle zu gelangen. Von dort aus geht es nun nach rechts zu einer Kreuzung mit einem großen Stadtplan. Klicke ihn an und nimm dir aus dem Fach eine kleine **Karte** heraus, indem du das Inventar öffnest und sie dort ablegst. Nun kannst du die Karte im Inventar immer wieder anklicken und schnell von Ort zu Ort gelangen.

Schau dir die Karte an und klicke in ihre den Hafen oben in der Mitte der Karte an.

### Hafen - Jahrmarkt

Im Hafen angekommen, gehst du nach rechts weiter zum Strand. Hier hat ein Jahrmarkt seine Zelte aufgeschlagen. Könnte der Plastikchip zu einer Attraktion des Jahrmarkts gehören? Geh zum Jahrmarkt und wende dich links der Schießhalle zu.

Sprich mit der **Frau**. Du musst 1 Plastikchip bezahlen, um 3 Schuss zu erhalten. Schaffst du es mit diesen 3 Schuss 3 Büffel zu treffen, darfst du dir einen Clown aussuchen. Unterhalte dich mit dem Mann. **Jason** erklärt dir noch einmal das Spiel, lässt sich aber auf keine weitere Frage ein. Klicke nun

auf ein Gewehr. Ziele auf die weißen Zielscheiben auf den Büffeln. Triffst du gleich beim ersten Mal 3 Stück, darfst du dir einen **Clown** aus der Kiste neben der Frau nehmen. Schaffst du es nicht, musst du Geld besorgen und es dann in Plastikchips umwandeln. Für 1 Dollar erhält man einen Plastikchip.

### Hafen

Kehre auf jeden Fall zum Boot zurück. Steige ins Boot ein und starte den Motor mit dem **Schalter** links neben dem Steuerrad. Klicke dann auf der rechten Seite, um den Gashebel und die Angel in der Nahansicht zu sehen. Schiebe den **Gashebel** ein Stückchen nach oben, damit das Boot aus dem Hafen herausfährt. Stelle ihn dann in die mittlere Stellung zurück. Klicke die **Angel** an, die nun über den Rand des Boots hinaus gelegt wird. Warte, bis du ein Plätschern hörst. Sobald das Geräusch erklingt, klickst du auf die **Angelrolle** am linken Ende der Angel, um einen **Fisch** aus dem Wasser zu ziehen. Klicke den Fisch an, um ihn in den am Boot befestigten Eimer zu befördern. Wiederhole das ganze, bis du 5 Fische gefangen hast und der Eimer voll ist. Klicke dann auf die **5 Fische** im Eimer, um sie ins Inventar zu befördern.

Klicke oben rechts, um die Nahansicht zu verlassen und stelle den Motor ab. Verlasse das Boot.

### Hafen – Salvatores Restaurant

Im Hafen gehst du nun hinten links zu dem rosa Gebäude. Dies ist das Restaurant von **Salvatore**, der immer frische Fische gebrauchen kann. Gib ihm die Fische. Du erhältst **5 Dollar**, pro Fisch 1 Dollar. Kehre zum Jahrmarkt zurück.

### Warenhaus

Du hast nur 4 Inventarfächer, von denen 2 mit dem Clown und der Karte belegt sind. Du benötigst gleich aber 3 freie Fächer, um 3 Chips zu ziehen. Daher musst du die Clownpuppe erst entsorgen. Normalerweise legen die 3 Jungen ihre Sachen aus dem Inventar immer in einem Schrank in ihrer Zentrale ab. Der Clown hat jedoch keine Verwendung im Spiel, daher musst du ihn entsorgen. Geh zum Warenhaus und klicke die **Mülltonne** vor dem Schaufenster an. Sobald du in der Nahansicht bist, kannst du den Clown hinein werfen. Nun hast du 3 Fächer im Inventar frei.

### Hafen – Jahrmarkt

Geh zu dem Hütchenspieler auf der linken Seite. Spiele nicht mit ihm, denn das wäre vergebens. Klicke den oberen Schlitz des **grauen Kastens** rechts von ihm an und stecke einen Dollar hinein. Aus dem unteren Schlitz kannst du dann einen Plastikchip entnehmen. Hast du am Schießstand bereits gewonnen, benötigst du nur **3 Plastikchips**. Hast du bisher verloren, musst du mehr Geld eintauschen. Du kannst dir immer wieder Geld besorgen, indem du neue Fische fangen gehst.

Geh nun hinüber zum roten Automaten vor dem Eingang zum Geisterschloss. Du musst 3 Plastikchips aus dem Inventar ablegen, um Zugang zum Geisterschloss zu erhalten. Legst du weniger ab und verlässt die Nahansicht, sind die abgelegten Chips beim nächsten Besuch verschwunden. Sorge also dafür, dass du 3 Jetons im Inventar hast und lege sie alle gleichzeitig ab. Geh in das Labyrinth hinein. Suche einen Weg hinaus. In den Gängen tauchen immer wieder Monster auf. Früher oder später erreichst du den Ausgang und siehst die Bucht. Du kommst wieder auf dem Jahrmarkt heraus.

### Rocky Productions

Auf der Suche nach neuen Hinweisen, kehrst du zum Warenhaus zurück. Geh links daran vorbei in die Seitengasse. Gehe dort einen Schritt vor, sodass du vor der Hintertür zur Bar stehst. Klopfen nicht, sondern wende dich gleich nach rechts. Nun stehst du vor dem Tor des Filmstudios.

Betrachte das Tastenfeld näher. Die einzige Taste, die du drücken kannst, ist das "B" unten rechts. Sobald du die Taste gedrückt hast, öffnet sich das Tor und du stehst im Filmstudio. Auf dem Boden im Empfangsbereich entdecken die Jungen eine **weiße Plastiktüte mit lila Streifen**. Sie kommt ihnen bekannt vor, doch mitnehmen kannst du sie nicht. Verlasse das Filmstudio und schließe das Tor, indem du auf den Pfeil unten links auf dem Tastenfeld klickst. Kehre noch einmal zur Bank zurück.

### Bank

Die Bank ist wegen des Überfalls geschlossen. In dringenden Fällen soll man jedoch bei der angegebenen Telefonnummer anrufen. Merke dir die Nummer:

**563487**

## Schrottplatz – Haus

Am Eingang angekommen, gehst du geradewegs auf das Haus zu.

Öffne die Haustür und geh drinnen durch die Tür rechts in die Küche.

Hier steht ein leckerer **Kuchen** auf dem Tisch, an dem sich die Jungen stärken können. Verlasse die Küche und steige die Treppe hinauf in Justus Zimmer.

Hinten stehen einige Bücher neben dem Fernseher. Schlage das **Buch "Computer A bis Z"** auf und lies **Kapitel 13 – Das binäre Zahlensystem** durch. Merke dir wie unsere normalen Zahlen im binären Zahlensystem geschrieben werden.

Verlasse das Haus und vergiss nicht, die Haustür zu schließen. Links befindet sich nun die Werkstatt von Onkel Titus. Du kannst an die Tür klopfen, erhältst jedoch keine Antwort.

## Schrottplatz - Zentrale

Rechts geht es zur Zentrale der drei Fragezeichen. Öffne die Wohnwagentür und geh hinein. Wende dich rechts dem Schreibtisch zu.

Klicke das **Telefon** an und hebe den **Telefonhörer** ab. Wähle nun über das **Tastenfeld** die Telefonnummer, die auf dem Zettel an der Banktür stand:

**563487**

Du wirst mit Inspektor Kotta verbunden. Leider hat er immer noch keine Zeit sich anzuhören, was die drei Jungen zu sagen haben. Aber die Überwachungskamera konnte ein **Foto der 3 Täter** machen. Leider trugen sie alle drei Masken. Der Inspektor will dir dieses Foto zufaxen. Lege den Telefonhörer auf. Warte einen Moment und nimm es dann aus dem Faxgerät neben dem Telefon.

Verlasse die Nahansicht und drehe dich nach links. Hier steht das Regal, in dem die drei Detektive ihre Inventargegenstände lagern können. In dem Koffer sind Materialien zur Analyse enthalten, die durch zur Zeit allerdings nicht benötigst. Die **Telefon CD** nimmst du aus dem Regal. Wende dich dann dem Computer auf dem Schreibtisch zu und lege die Telefon CD ein, indem du auf sie im Inventar klickst. Betätige dann den **Computer** und klicke auf Wonderfinder.

Hier kannst du nun jede gewünschte Telefonnummer eintippen und erfährst, zu wem sie gehört, falls der Teilnehmer verzeichnet ist. Versuche es mit der Telefonnummer der Bank.

Dreh dich wieder dem Raum zu und geh in den hinteren Teil des Wohnwagens. Hier steht rechts ein Mikroskop und aus dem Regal rechts, kannst du ein **Nachtsichtgerät** nehmen. Verlasse den Wohnwagen.

Klicke nun unten rechts im Bild. Du kommst zu einem Fließband. Hier haben die Jungen sich in den vorherigen Teilen der Serie immer ihr Taschengeld mit der Müllsortierung verdient. Heute ist das Band allerdings nicht in Betrieb. Über die Karte gehst du noch einmal zur Tankstelle.

## Tankstelle

Rechts neben der Tankstelle steigt Rauch auf. Nimm zunächst die **Gießkanne mit Wasser** an dich, die bei den Zapfsäulen steht. Am Tor zur Werkstatt hängt ein Zettel, dass der Besitzer der Tankstelle in Urlaub ist. Geh dann zur rechten Seite. Hier haben die Täter die Masken verbrannt, doch sind sie noch nicht vollständig dem Feuer zum Opfer gefallen. Wende die Gießkanne an, um das Feuer zu löschen und nimm die **Masken** dann an dich. Bevor du nun gehst, stellst du die Gießkanne wieder zurück, denn zum einen ist der Tankwart sehr auf seine Sachen bedacht und zum anderen muss das Inventar ziemlich frei bleiben. Kehre in die Zentrale zurück.

## Schrottplatz – Zentrale

Lege die Masken unter das **Mikroskop** und stelle an den Rädchen unten die Auflösung so ein, dass die Masken stark vergrößert werden. Klicke dann auf den oberen Teil des Mikroskops und sieh hindurch. Suche die Masken nach Hinweisen ab. Auf der gelben Maske kannst du schwarze Haare entdecken. Auf der roten Maske entdeckst du weiße und blonde Haare. Auf der blauen Maske ist leider nichts zu finden.

Rufe noch einmal in der Bank an. Der **Bankdirektor** meldet sich wieder. Leider ist der Inspektor gerade gegangen. Du sollst aber trotzdem zur Bank kommen, denn er Bankdirektor hat noch etwas für dich.

### **Bank**

Die Bank ist wieder geöffnet, daher gehst du hinein. Der **Bankdirektor** sitzt am Schalter. Unterhalte dich mit ihm. Er zeigt dir einen **Baseballschläger**, den man draußen im Gebüsch gefunden hat. Betrachte ihn näher. Darin sind die Daten **22.3., 4.4. und 19.4.** eingeritzt. Justus hat diese Daten heute schon einmal in der Zeitung gesehen. Kehre also zum Warenhaus zurück.

### **Warenhaus**

Hier wendest du dich dem **Zeitungsständer** rechts zu und holst die **LA News** hervor. Lies den Artikel über drei Banküberfälle, die genau an den Tagen verübt wurden, die auf dem Baseballschläger eingeritzt sind. Justus will nun die Haare, die er auf den Masken entdeckt hat, genauer untersuchen.

### **Schrottplatz - Zentrale**

Kehre in die Zentrale zurück und schau dir noch einmal die Masken unter dem Mikroskop an. Betrachte vor allem die dritte Maske, an der keine Haare zu finden sind. Die Jungen müssen dir diese mitteilen. Nun bricht die Nacht herein. Die drei wollen einige Personen in der Nacht beobachten. Das Nachtsichtgerät hast du schon. Jetzt fehlt noch ein Richtmikrofon. Geh in die Werkstatt des Onkels.

### **Schrottplatz - Werkstatt**

Onkel Titus ist zwar immer noch nicht da, aber die Werkstatt ist offen. Auf dem Tisch liegen 4 Teile eines Richtmikrofons. Nimm zunächst den Mikrofonteil (Teil mit dem schwarzen Ende) und lege ihn in die Mitte des Tisches. Dann nimmst du das größere silberne Teil hinten rechts und fügst es auf der linken Seite des Mikrofons an. Verfähre auf die gleiche Weise mit dem kleineren silbernen Teil vorne rechts und füge zum Schluss ganz links das letzte Teil mit der Halterung an. Nimm das **Richtmikrofon** ins Inventar auf.

### **Hafen – Jahrmarkt**

Auf zum Jahrmarkt. Als du dort ankommst, ist noch zu viel Betrieb. Kehre zum Hafen zurück und gleich wieder zum Jahrmarkt. Die drei Jungen verstecken sich hinter dem Felsen. Hole das Nachtsichtgerät heraus und suche den Jahrmarkt damit ab. Schwenke zur Schießhalle, dann entdeckst du, dass die **Frau** nicht nur, keine Haare hat, sondern auch ein Mann ist. Suche weiter die Gegend ab. Schwenkst du zurück zur Schießhalle, ist die Frau verschwunden.

Schwenke nach rechts zum Wohnwagen. Schau dir die Tür an und schwenke etwas nach links zum Fenster des Wohnwagens. Wechsele zwischen Tür und Fenster, bis die **drei Gestalten hinter dem Fenster** auftauchen. Nun kommt das Richtmikrofon zum Einsatz. Die drei wollen das Geld noch heute Nacht ausgraben, um es an einer anderen Stelle zu verstecken. Morgen wollen sie dann alles abholen und sich aus dem Staub machen. Unsere Detektive beschließen den Gangstern zu folgen, als sie den Jahrmarkt verlassen. Stecke das Richtmikrofon zurück ins Inventar, in dem du die Leiste öffnest und dann auf das Mikrofon klickst.

### **Leuchtturm**

Du findest das Trio vor dem Leuchtturm. Über die Karte kannst du dorthin gelangen. Hole wieder das Richtmikrofon heraus. Nachdem die Gangster das Geld ausgegraben haben, fahren sie erneut ab. Stecke das Mikro ein und suche sie erneut.

### **Friedhof**

Über die Karte gelangst du zum Friedhof. Hier packst du ein letztes Mal das Richtmikrofon aus. Leider werden die drei Detektive von Jason erwischt und verschleppt.

### **Hafen – Jahrmarkt**

Im Wohnwagen auf dem Jahrmarkt kommen sie wieder zu sich. Nun müssen sie sich erst einmal von ihren Fesseln befreien. Zuerst wirst du eine **Flasche** vom Tisch. Mit den Glasscherben durchschneiden unsere drei ihre Fesseln. Dann greifst du nach dem **Schraubendreher** unter dem Tisch. Betrachte das helle Bodenbrett aus der Nähe und löse alle **8 Schrauben** mit dem Schraubendreher. Klettere durch das Loch unter den Wohnwagen.

Dort werden sie von dem Hund der Gangster erwartet. Schnell kletterst du wieder hinauf und nimmst die **blaue Gummiente** aus dem Kasten neben dem Mülleimer. Diese legst du dem Hund unter dem Wohnwagen vor. Er rennt damit weg.

Doch nun setzt sich Jason auf eine Kiste vor den Wohnwagen. Zum Glück schläft er schnell ein. Nimm das **Handy** aus seiner Hosentasche und klettere noch einmal in den Wohnwagen. Nimm das Handy zur Hand und versuche Hilfe zu holen. Doch leider ist der Akku leer.

### SPEICHERN

Die Gangster wollen nun in den Wohnwagen kommen, um nachzusehen, ob die drei Jungen noch da sind. Also kletterst du schnell durch das Loch hinaus und kommst unter dem Wohnwagen hervor. Du stehst nun vor dem Eingang zum Labyrinth.

Sieh dir den **Schaltkasten** an und öffne ihn. Dahinter befindet sich eine Schalttafel, mit deren Hilfe man die Zwischenwände des Labyrinths verstellen kann. Du stehst momentan in dem unteren Eingang auf der rechten Seite. Dein Ziel ist der Ausgang oben auf der rechten Seite. Der Gang unten links wird von dem Hund bewacht. Verselle alle Trennwände mit Punkt, bis auf die Trennwand unten in der Mitte. Sie muss senkrecht stehen bleiben. Somit steht dann die Trennwand oben links waagrecht und alle anderen senkrecht. Notiere dir nun den Weg, denn du hast nicht viel Zeit. Sollten die Gangster dir ins Labyrinth folgen, bist du verloren und die Gangster entkommen. Gehe wie folgt durch das Labyrinth:

- |                 |                 |                 |
|-----------------|-----------------|-----------------|
| 1. 3-mal vor    | 11.rechts       | 21.links        |
| 2. rechts       | 12.links        | 22.rechts       |
| 3. vor          | 13.vor          | 23.links        |
| 4. 2-mal links  | 14.links        | 24.rechts       |
| 5. 2-mal vor    | 15.2-mal rechts | 25.2-mal links  |
| 6. 2-mal rechts | 16.vor          | 26.vor          |
| 7. links        | 17.rechts       | 27.links        |
| 8. vor          | 18.links        | 28.2-mal rechts |
| 9. rechts       | 19.vor          | 29.vor          |
| 10.vor          | 20.rechts       |                 |

Geschafft, der Ausgang ist erreicht. Vor dir steht ein Auto mit Bootsanhänger. Steig in das Boot hinein. Sobald du wieder handeln kannst, klickst du den **roten Koffer** an, der aus der offenen Kajüte ragt.

Öffne den Koffer und nimm eine **Leuchtrakete** zur Hand. Verlasse die Nahansicht und klicke nun auf die **Zündschnur**. Eine Leuchtrakete wird abgesetzt. Wiederhole den Vorgang 2-mal.

Du hast es geschafft. Die Polizei ist auf dich aufmerksam geworden und nimmt die Gangster gefangen.

### ENDE

In jeder unserer Lösungen stecken Stunden, sogar Tage und nicht selten auch Wochen Arbeit. Daher freuen wir uns über jede Unterstützung. Jeder noch so kleine Betrag kann helfen unsere Seite aufrecht zu erhalten, damit wir euch weiterhin mit Informationen, Lösungen, Saves, etc versorgen können. Auch Briefmarken helfen uns schon weiter. Auf unserer Seite findet ihr unsere [Postanschrift](#).