

Komplettlösung zu

TKKG 1 – Katjas Geheimnis

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. !!!

Einführung

An einem warmen Sommertag sitzen die Freunde Tim Karsten, Karl Vierstein, Willi Sauerlich, der jedoch immer nur Klößchen genannt wird, und Gaby Glockner vor einem Kaffee. In 2 Wochen sind Sommerferien. Da kommt Ralf ganz besorgt und aufgeregt herbei. Er hat erfahren, dass die beste Freundin seiner Schwester Sandra verschwunden ist. Auch wenn Katja auf die Willhelmsschule geht, so wollen die 4 Freunde sich auf die Suche nach ihr machen, denn Katja ist seit 3 Tagen verschwunden und die Polizei ist auch bereits informiert. Klößchen will bei Katjas Oma vorbei gehen, denn sie backt immer so lecker. Tim will bei ihren Eltern im Kiosk vorbeischauen, Karl will Peter, den Nachhilfelehrer befragen, und Gaby nimmt sich vor, mit Sandra zu sprechen.

Über eine Karte kannst du nun 9 verschiedene Orte in der Stadt erreichen. Aber nicht jeder der Freunde kann zu jeder Zeit an jedem Ort Fragen stellen. Am rechten Rand der Karte sind die 4 Freunde aufgelistet. Wähle einen der Freunde aus und begib dich mit ihm zu einem der Schauplätze auf der Karte. Nur wenn das richtige Kind zur richtigen Zeit am richtigen Ort ist, kannst du die richtigen Fragen stellen und bekommst Hinweise auf Katjas Verschwinden.

Kiosk

Geh mit **Tim** zum Kiosk und unterhalte dich mit den Pepers. Der Kiosk befindet sich auf der rechten Seite unten auf der Karte. Klicke auf das Ehepaar Peper. Zwei rote Fragezeichen erscheinen nun. Fährst du mit der Maus über sie, kannst du dir die beiden Fragen anhören. Du musst dich für eine Frage entscheiden. Klicke auf eines der beiden Fragezeichen. Frage sie, was sie am Montag gemacht habe und du erfährst, dass Katja nach der Schule zuerst gegessen hat, und um 15 Uhr sind sie dann zum Kiosk gefahren. Drehe das **rot-grüne Schild** vorne rechts im Bild herum. Auf der Rückseite steht H & K Peper. Lies die **Zeitung**, die links neben dem Kioskfenster obenauf liegt. Darin wird von einem Banküberfall auf die KHM Bank am Montag nachmittag berichtet. In der Bank lag ungewöhnlich viel Geld. Die Diebe konnten 90.000 Euro ergattern. Verlasse den Kiosk. Dazu bewegst du die Maus an den unteren Rand des Bildausschnittes. Etwa in der Mitte taucht dann das Bild des jeweiligen Kindes auf, das du zu dem Schauplatz geschickt hast. Klickst du darauf, landest du wieder auf der Karte. Geh erneut mit Karl zum Kiosk, denn nach der ersten Frage, kannst du erst bei einem weiteren Besuch eine weitere Frage stellen. Frage nach Katjas Problemen in der Schule. Sie ist in Mathe etwas schwach, weshalb sie auch Nachhilfestunden nimmt, doch in den übrigen Fächern hat sie keine Probleme. Unterhalte dich auch über den Banküberfall und den Ausflug ins Schwimmbad.

Als nächstes ist **Karl** an der Reihe. Es sollte die Pepers nach den Nachhilfestunden fragen. Katja geht zwar nicht gerne hin, doch das liegt nicht an Peter, denn er ist ein guter Lehrer, und Katja will unbedingt eine 4 in Mathe schaffen. Karl sollte Katjas Vorliebe für das Malen ansprechen.

Wechsele zu **Klößchen** und gehe mit ihm dorthin. Frage nach Katjas Zimmer. Frau Peper hat nur festgestellt, dass der Schulranzen von Katja fehlt, den sie für den Nachhilfeunterricht benötigte. Ansonsten ist alles noch vorhanden. Auch mit Klößchen gehst du ein zweites Mal zum Kiosk. Den Pepers ist am Montag nichts Ungewöhnliches an Katja aufgefallen. Allerdings haben sie wegen des Banküberfalls auch nicht sonderlich auf Katja geachtet.

Nun ist **Gaby** an der Reihe. Sie erfährt, dass Katja sich auf die Ferien gefreut hat, denn sie wollte mit Sandra 4 Wochen nach England fahren. Katja ist bisher noch nie verschwunden.

Peter der Nachhilfelehrer

Als nächstes befragst du Peter, den Nachhilfelehrer. Du findest seine Wohnung unten links auf der Karte. Beginne wieder mit **Tim**. Betrachte das **Poster** mit Pferd und Jockey an der Wand. Peter scheint gerne Pferdewetten abzuschließen. Unterhalte dich mit ihm über Katja. Peter will jedoch keine Auskunft darüber geben, wann er sie zum letzten Mal gesehen hat. Beim zweiten Besuch kannst du nach dem Verhältnis der beiden fragen. Peter ist aber nur Katjas Nachhilfelehrer.

Schicke **Karl** zu Peter, denn vielleicht bekommt er mehr aus dem Nachhilfelehrer heraus. Als du dort ankommst, telefoniert Peter gerade mit seiner Freundin. Er spricht davon, dass er bald viel Geld bekommen wird. Betrachte die **Mahnung eines Versandhandels**, die auf dem Tisch vor dem Fenster liegt. Peter scheint über 10.000 Euro Schulden zu haben. Kehre zur Karte zurück und komme direkt noch einmal hierher. Da Peter der letzte war, der Katja gesehen hat, fragst du natürlich, ob ihm etwas an ihr aufgefallen ist. Sie war sehr unkonzentriert und hat nur herumgekritzelt. Von Katja bekommt er 120 Euro pro Monat für die Nachhilfe. Auch Sandra kommt inzwischen zu ihm, denn sie will nicht noch einmal wegen Mathe sitzen bleiben.

Gehst du mit **Klößchen** zu Peter, erfährst du, dass Katja am Montag bereits nach einer viertel Stunde wieder gegangen ist. Sie kann sehr gut zeichnen und hat am Montag einen Mann mit Bart gezeichnet.

Gaby erfährt schließlich von Peter, dass Katja am Montag sehr aufgeregt war. Er dachte es sei wegen der 5 in der Mathearbeit, doch es hätte auch Angst sein können.

Schule

Die Schule ist die nächste Station, denn hier kann **Tim** Sandra befragen, die mit anderen Schülern an der Bushaltestelle steht. Sie hat Katja am Montag das letzte Mal gegen 13.28 Uhr gesehen. Katja wollte zu Fuß nach Hause gehen, während Sandra auf den Bus wartete. Beim zweiten Besuch erfährst du, dass Katja eigentlich keine Feinde hatte.

Karl sollte nachfragen, ob Sandra noch wichtige Informationen hat, erfährt aber auch nichts Neues. Auch wenn du die Pfingstferien oder Peter zur Sprache bringst, hilft dir das nicht weiter.

Klößchen erfährt etwas über die Freizeitaktivitäten von Katja. Dienstags und Donnerstag hilft sie im Kiosk aus und Mittwochs geht sie mit Sandra zum Jazzdance.

Auch **Gaby** erfährt nicht viel. Katja hatte nur ein wenig Angst vor den Zeugnissen, ansonsten war sie ganz normal. Die anderen aus der Klasse haben auch keine Idee, wo Katja sein könnte. Beim zweiten Besuch fragst du sie, ob sie inzwischen etwas herausgefunden hat. Sandra erzählt dir daraufhin, dass Katja gestern abend angerufen hat. Alles sei in Ordnung und sie meldet sich wieder. Im Hintergrund konnte Sandra das Horn eines Dampfers oder etwas Ähnlichem hören.

Katjas Oma

In dem Haus wohnen 6 Familien. Wir gehen davon aus, dass Katjas Oma ebenfalls Peper heißt, doch leider macht niemand auf. Als **Tim** solltest du nun **alle 6 Klingeln** betätigen. Leider hast du keinen Erfolg. Herr Wild ist ziemlich ungehalten, Familie Casigorolu versteht kein deutsch, bei Familie Hank geht nur der kleine Sohn an die Sprechanlage, Frau Dock ist erst kürzlich eingezogen und bei Familie Simon gehen nur zwei albern kichernde Mädchen an die Sprechanlage.

Du versuchst dein Glück mit **Karl, Klößchen und Gaby**. Alle sollten **alle 6 Klingeln** betätigen. Leider hat niemand Erfolg.

Boothaus

Da Sandra etwas von einem Dampfer erwähnt hat, gehst du mit **Tim** zum Bootshaus. Er kommt nicht weit, denn ein **knurrender Hund** blockiert den Zugang zum Anleger. Auch **Karl, Klößchen und Gaby** treffen auf den Hund und kommen nicht weiter.

Sports and More

Auf der Suche nach weiteren Informationen sollte **Tim** bei Sports and More vorbeischaun. Geh ins Geschäft hinein. Unterhalte dich mit Barbara, der Verkäuferin und frage nach Sven, der leider nicht da ist, da er einen Termin bei der Bank hat.

Geh mit **Karl** ins Geschäft. Er kann nur nach Kleidung fragen und erfährt, dass die Kapuzensweatshirts noch im Lager liegen und erst ausgepackt werden müssen.

Gehst du mit **Klößchen** nun ins Geschäft, hörst du einen Streit zwischen Barbara und Sven. Es geht um die Freundschaft der beiden. Barbara fühlt sich von Sven ausgenutzt und geht schließlich ins Lager, um neue Ware auszupacken. Kehre erneut ins Geschäft zurück und frage Sven nach Barbara, die sich immer noch im Lager aufhält.

Kiosk

Nachdem du mit allen ausführlich gesprochen hast und jeder alle Klingeln am Mietshaus betätigt hat, gehst du mit Klößchen am Kiosk vorbei und hörst die Unterhaltung von Herr und Frau Peper mit an. Man muss bei Katjas Oma **4-mal klingeln**, sonst macht sie nicht auf.

Katjas Oma

Also versucht **Klößchen** noch einmal sein Glück bei Katjas Oma. Betätige 4-mal die Klingel von F. Peper. Da Frau Peper Klößchens Großtante kennt, darf der Junge heraufkommen. Für Tim und Karl hat Frau Peper keine Zeit. Nimm dir ein Stück **Schokoladenkuchen** vom Tisch. Frau Peper erklärt Klößchen daraufhin direkt das Rezept, welches du dir auch ausdrucken und nachbacken kannst. Bitte doch deine Mutter mit dir zusammen den leckeren Kuchen zu backen! Klicke auf den **großen grünen Bilderrahmen** an der Wand über Frau Peper. Es sind 5 Familienfotos. Du kannst jedes Foto einzeln anklicken und erhältst Informationen. Wichtig ist das Foto in der Mitte. Es zeigt Katja mit ihrer Oma vor dem Bootshaus, wo die beiden sich früher öfter aufgehalten haben. Frage Frau Peper dann, ob Katja Geheimnisse vor ihren Eltern hat. Dies kann die Großmutter allerdings nicht bestätigen, denn die Familie kann sich alles erzählen.

Nun schaut du noch einmal mit **Katja** bei Frau Peper vorbei. Klicke das **Bild des weißen Pudels** an. Der Hund hieß Bella. Sprich dann mit Frau Peper über ihre Liebe zu Hunden.

Boothaus

Jetzt kann **Tim** noch einmal zum Bootshaus gehen. Der knurrende Hund ist nicht mehr da. Klicke die Tür des Bootshauses an, um hinein zu gehen. Dort sitzt Katja in einem Boot. Sie hat am Montag einen der Bankräuber gesehen. Ihm war die Maske verrutscht und Katja konnte sein Gesicht genau erkennen. Doch er drohte ihr und seitdem hat sie Angst und versteckt sich hier. Sie zeigt Tim eine **Zeichnung des Gangsters**. Außerdem hat sie die **auffällige Jacke** des zweiten Gangsters gezeichnet und kann das **Lied** nachsingen, das der dritte die ganze Zeit gesungen hat. Tim will nun zu Gabys Vater gehen, denn dieser ist Polizeiinspektor.

Alle TKKG-Mitglieder fahren zusammen mit Inspektor Glöckner zum Bootshaus. Doch Katja ist nicht mehr da. Die Gangster müssen sie gefunden haben. Wieder teilen sich die Kinder auf, um noch einmal nach Katja zu suchen. Kehre ins Bootshaus zurück und betrachte das Schokoriegelpapier der **Royal Chocolate Drops**. Es liegt links vor den gelben Gummistiefeln. Tim macht ein Foto davon, um es Klößchen zu zeigen.

Haus der Sauerlichs

Klößchen sollte nun bei sich zu Hause vorbeischauen. Klingele an der Tür und frage das Hausmädchen Berta, ob der Vater zu Hause ist. Im Wohnzimmer angekommen, sprichst du dann mit Herrn Sauerlich über die Royal Chocolate Drops. Wähle das linke Fragezeichen, denn damit zeigt Klößchen seinem Vater gleichzeitig das Schokopapier. Herr Sauerlich weiß zwar nicht, wer die Drops gerne isst, doch empfiehlt er dir das Geschäft Sweet Dreams.

Sports and More

Nun macht sich **Gaby** noch einmal auf den Weg zu Sports and More. Hier spricht sie mit Barbara über die neuen Jacken. Verlasse das Geschäft und kehre sofort wieder zurück. Barbara telefoniert nun mit Ole. Danach geht sie kurz ins Hinterzimmer. Du nutzt die Gelegenheit und schaut dir den **Zettel** an, der aus Barbaras Handtasche ragt, die auf der Theke steht. Darauf stehen Buchstaben in einer seltsamen Anordnung. Sie scheinen keinen Sinn zu ergeben. Verlasse das Geschäft und kehre noch einmal über die Karte dorthin zurück. Gehe dieses Mal allerdings nicht in Sports and More hinein, sondern ins Geschäft rechts daneben.

Sweet Dreams

Sprich mit Petra Bruch. Die Inhaberin des Ladens ist Gabys Tante. Du musst wieder mehrmals hierher kommen, um alle Fragen zu stellen. Schließlich fragt Gaby, ob Petra ihr mehr Informationen über die Drops geben kann. Leider speichert Lisa neuerdings alles im Computer, und Petra kennt sich damit überhaupt nicht aus. Sie bittet Gaby daraufhin kurz im Geschäft zu bleiben, denn Petra muss Futter für Pavarotti, den Papagei holen. Gaby hat 1 Minute, um mit dem Computer an die gewünschten Informationen zu gelangen.

Tippe das Passwort: **PAVAROTTI** ein. Dazu musst du in jedes Feld klicken und mit Hilfe deiner Tastatur die Buchstaben eingeben.

Nun erscheint eine Auswahl von Karteien. Wähle die **KUNDEN**-Karte in der Mitte aus. Im nächsten Bild siehst du am rechten Rand 2 rote Pfeile. Klicke auf den unteren Pfeil, um die Liste von Namen und Adressen durchzusehen. Nach 30 Klicks siehst du den Namen

Schneider, Karl, zur Zeit Hotel Splendid, Zimmer 175

Klicke darauf. Schaffst du es nicht in der vorgegebenen Zeit, musst du das Geschäft noch einmal besuchen und noch einmal mit Petra sprechen. Gaby entfernt sich anschließend vom Computer. Petra kommt zurück und Gaby begibt sich zu ihren Freunden. Diese unternehmen die nächsten Schritt nun gemeinsam. Auf der Karte sind alle TKKG-Mitglieder markiert.

Hotel

Begib dich zum Hotel. Der Portier ist nicht mehr da. Daher kannst du schnell den Schlüsselschrank hinter der Theke anklicken und den **Schlüssel zu Zimmer 175** herausnehmen. Es steckt ein Brief mit Herzchen im Fach darunter. Verlasse die Nahansicht und klicke mit dem Schlüssel auf die halb sichtbare Tür oberhalb der Treppe.

In Zimmer 175 liegt Katja auf dem Bett. Klicke die **Flasche** auf dem Stuhl an. Die Gangster haben Katja anscheinend ein Schlafmittel verabreicht. Klicke auf das **Wasserglas**, das auf dem Tisch steht. Einer der Freunde gießt Katja das Wasser ins Gesicht. Sie wird kurz wach und erzählt, dass die Gangster auf dem Weg zum Bahnhof sind. Dann schläft sie wieder ein.

Betrachte den **Tisch** näher. Darauf liegt eine **Ohringschachtel**. Sie ist jedoch leer. Die Gangster haben sich vermutlich verkleidet, um unerkannt entkommen zu können. Klicke auf die Scheibe mit Buchstaben neben dem Telefon. Dies ist eine **Cäsarscheibe**. Mit ihrer Hilfe kannst du den Zettel aus Barbaras Tasche entziffern. Stelle am äußeren Rand mit Hilfe der dicken roten Pfeile den Buchstaben H ein. Im inneren Kreis stellst du den Buchstaben W mit Hilfe der dünneren roten Pfeile ein. Die Buchstaben auf dem inneren Ring, sind die codierten Buchstaben. Die größeren Buchstaben am äußeren Rand der Scheibe sind die decodieren Buchstaben. Suche nun im codierten Text nach den Buchstaben W und klicke sie alle an. Unter ihnen wird nun der richtige Buchstabe geschrieben, das H. Hast du die Scheibe richtig eingestellt, wird das H mit weißem Hintergrund versehen. Ist die Scheibe falsch eingestellt, bleibt der Hintergrund rosa. Sobald du alle Ws ersetzt hast, klickst du auf einen großen roten Pfeil, um die Scheibe ein Stück weiter zu drehen. Dieses Mal werden sowohl der äußere, als auch der innere Ring gedreht. Die Scheibe bleibt z. B. bei IX stehen. Klicke auf das X im Text der Nachricht, um es durch ein I zu ersetzen. Drehe die Scheibe auf den nächsten Buchstaben und verfähre mit allen Buchstaben auf diese Weise, bis der Text komplett decodiert ist:

Schlüssel fuer Beute im Hotel. Ole

Zum Schluss klickst du noch auf das grüne Telefon, um Gabys Vater zu informieren. Er will jemanden zu Katja ins Hotel schicken und sich selber mit den Kindern unter der großen Anzeigetafel im Bahnhof treffen.

Verlasse das Hotel und kehre noch einmal dorthin zurück. Nun ist der Portier wieder am Schalter. Sprich mit ihm über den Schlüssel, den die Gangster im Hotel deponiert haben. Von einem Schlüssel weiß der Mann nichts, doch gibt es einen **Brief an Barbara**, den er den Kindern aushändigt. Darin liegt ein Ticket für Barbara und der **Schließfachschlüssel 123**.

Bahnhof

Nun wird es Zeit zum Bahnhof zu fahren. Im Bahnhof kannst du dir den **Fahrplan** rechts neben dem kleinen Kiosk ansehen. Geh in den zweiten Gang auf der linken Seite, der mit einem **Kofferschild** gekennzeichnet ist. Du kommst zu den Schließfächern des Bahnhofs. Hinten rechts findest du das **Schließfach 123**. Der Schlüssel wird automatisch darauf angewendet. Darin findest du die Beute und einen Brief an Barbara. Die Gangster wollen sich nach Rio absetzen. Über den Lautsprecher hörst du die Ansage, dass der Flughafenexpress in 2 Minuten abfährt. Leider ist die Gleisnummer unverständlich.

Über das Schild "Zu den Gleisen" kehrst du zum Eingang zurück. Klicke auf den Fahrplan. Der Flughafen-Express fährt auf Gleis 3 ab. Klicke auf das Schild, um zum Bahnsteig zu kommen. Dort musst du nun nach den Gangstern Ausschau halten. Du suchst nach zwei Frauen und einem Mann, denn im Hotelzimmer hast du nur 2 Paar Herrenschuhe gesehen. Die Gangster stehen sehr nah am Zug. Suche sie und klicke sie an. Findest du sie innerhalb der zwei Minuten nicht, musst du wieder beim Hotel beginnen und erneut den Schlüssel zu Zimmer 175 aus dem Fach nehmen.

Sie können am Gesang, der Jacke und dem Phantombild, sowie den Ohringen überführt werden. TKKG hat den Fall erfolgreich gelöst und darf den Finderlohn einstecken, den die Bank ausgesetzt hat.

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](#).