



Tim Carsten
Karl Vierstein
Klößchen Sauerlich
Gaby Glockner

Ein Fall für TKKG:

Das geheimnisvolle Testament

Dieses Dokument soll dir helfen, Fragen zu diesem Spiel zu beantworten. Es beinhaltet folgende Kapitel:

1. Systemanforderungen: Erfüllt dein Computer alle Voraussetzungen?
2. Wie du „TKKG: Das geheimnisvolle Testament“ auf deinem Computer installierst und startest.
3. Wie du „TKKG: Das geheimnisvolle Testament“ von deinem Computer entfernst.
4. Technische Unterstützung: Brauchst du Hilfe?
5. Windows 95/98/NT/2000: Problemlösung
 - Speicher- und Leistungstipps
 - Anzeigeeinstellungen
 - Bekannte Probleme
6. Apple Macintosh: Problemlösung
 - Speicher- und Leistungstipps
 - Anzeigeeinstellungen
7. Weitere Informationen zu Tivola-CD-ROMs
8. „TKKG: Das geheimnisvolle Testament“ – die Lösung

1. Systemanforderungen: Erfüllt dein Computer alle Voraussetzungen?

Windows:

WIN 95/98/NT/2000

Pentium, 166 MHz, 32 MB RAM,
SVGA-Grafikkarte (16-Bit), Soundkarte,
CD-ROM-Laufwerk
(vierfache Geschwindigkeit)
40 MB freier Festplattenspeicher

Mac:

MAC OS ab 8.1, Power PC, 32 MB RAM,
Grafikkarte (32768 Farben), Soundkarte,
CD-ROM-Laufwerk
(vierfache Geschwindigkeit)
40 MB freier Festplattenspeicher

2. Wie du „TKKG: Das geheimnisvolle Testament“ auf deinem Computer installierst und startest

PC

Windows 95/98/NT 4.0/2000

Autostart

Mac

1. Lege die CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk.
2. Kopiere den Ordner „**TKKG 8**“ auf deinen Schreibtisch. Öffne den Ordner und starte das Programm durch Doppelklick auf „**TKKG Start**“.
3. Los geht's!

3. Wie du „TKKG: Das geheimnisvolle Testament“ von deinem Computer entfernst

Du möchtest „TKKG: Das geheimnisvolle Testament“ von deinem Computer entfernen? Das geht so:

PC

Windows 95/98/NT 4.0/2000

Klicke im Startmenü in der Programmgruppe „Tivola“ auf „Entfernen TKKG8“. Das Spiel wird vollständig von deinem Computer entfernt.

Mac

Den Ordner „TKKG8“, den du zur Installation auf deinen Schreibtisch kopiert hast, musst du einfach nur auf den Papierkorb ziehen und diesen leeren. Das Spiel wird vollständig von deinem Computer entfernt.

4. Technische Unterstützung: Brauchst du Hilfe?

Wenn du Probleme hast, das Spiel zu spielen, sieh zunächst unter Problemlösungen nach. Die dort enthaltenen Erklärungen lösen die häufigsten Probleme.

Prüfe, ob die CD-Oberfläche sauber ist. Sollte sie verschmutzt sein, reinige sie mit einem weichen Tuch und CD-Reinigungsflüssigkeit oder mit Ethyl-Alkohol. Arbeitet immer von der Mitte nach außen. Auch der kleinste Kratzer auf der CD kann zu Lesefehlern führen. Benutze keine Lösemittel wie Leichtbenzin, Lackverdünnungsmittel, Antistatik-Mittel oder LP-Säuberungsmittel, da sie die Oberfläche der CD-ROM beschädigen.

Warnung: Im Gegensatz zu Musik-CDs, sind CD-ROMs sehr sensibel gegenüber Schmutz, Kratzern und Schäden, die zu Lesefehlern führen oder das CD-ROM-Laufwerk deines Computers beschädigen können. Bei der Handhabung von CD-ROMs musst du sehr vorsichtig sein – lege sie nach Gebrauch sofort in ihre Hülle zurück.

Solltest du immer noch Probleme haben, rufe bei Tivola an: **01802 – 848652** (Ortstarif). Wenn du anrufst, sei bitte in der Nähe deines Computers („TKKG: Das geheimnisvolle Testament“ sollte gestartet sein!) mit Stift und Papier zur Hand. Dies wird den Leuten bei Tivola ermöglichen, dir schneller und effektiver zu helfen.

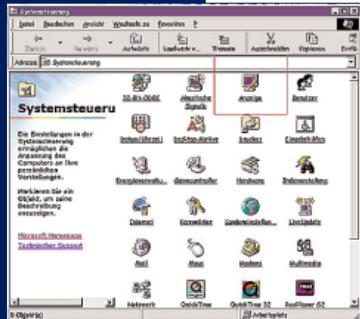
5. Windows 95/98/NT/2000: Problemlösung

Windows 95/98/NT 4.0/2000 – Speicher- und Leistungstipps

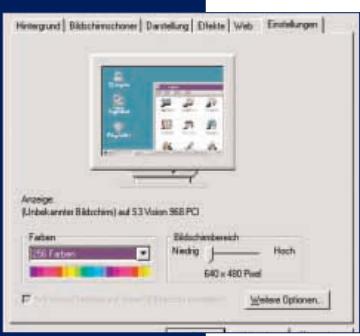
- Ist dein Prozessor schnell genug?
- Wenn irgendwelche Programme im Hintergrund geöffnet sind, schließe sie, bevor du anfängst zu spielen. Manche Programme, die im Hintergrund permanent weiterarbeiten, können dazu führen, dass das Programm langsamer läuft.
- Hat dein Computer genug Arbeitsspeicher?
- Versuche herauszufinden, ob Windows 95/98/NT 4.0/2000 für das Spielen von Multimedia-Programmen optimal eingestellt ist (siehe Windows-Hilfe oder rufe deinen Computerhändler an).



System-
einstellungen



Anzeige



Einstellungen

Anzeigeeinstellungen Windows 95/98/NT 4.0/2000

„TKKG: Das geheimnisvolle Testament“ läuft am besten in 256 Farben. Das Spiel könnte abstürzen, wenn andere Anzeigeeinstellungen gewählt sind. Um die momentane Anzeigeeinstellung und - wenn nötig - den Grafikkarten-treiber zu ändern:

Rufe im Start-Menü **Einstellungen** auf und wähle dann **Systemeinstellungen**. Doppelklicke auf das **Anzeige-Icon** und klicke dann auf die **Einstellungen-Karteikarte**. Prüfe die Anzahl der Farben und ändere sie gegebenenfalls auf **256 Farben** sowie **640 x 480 Pixel**. Klicke auf OK und starte deinen Computer neu, falls dir dies vom System vorgeschlagen wird. Dein Display ist jetzt auf 256 Farben eingestellt.

Wenn das Spiel trotzdem abstürzt und die vorgeschlagenen Lösungen nicht helfen, könnte es sich um ein Problem des Grafikkartentreibers handeln. Prüfe, ob für deine Grafikkarte die richtigen und neuesten Treiber installiert sind und nimm, wenn nötig, Kontakt mit deinem Computer- bzw. Grafikkarten-Händler auf.

Bekannte Probleme

Problem: Ich höre im Spiel keinen Sound oder der Sound ist abgehackt bzw. stottert.

Solltest du während des Spiels keinen Sound hören, könnte das daran liegen, dass Windows ohne die Audiokomprimierungs-Codecs installiert wurde. Bitte überprüfe die folgenden Einstellungen (evtl. benötigst du deine Windows 95- bzw. Windows 98-CD):
Gehe in der Systemsteuerung auf den Eintrag "Software". Klicke auf "Windows-Setup". Du solltest in der Liste einen Eintrag "Multimedia" finden mit einer der folgenden Anzeigearten: Einen Haken im weißen Kästchen: In diesem Fall ist alles korrekt installiert und das Problem liegt woanders. Bitte schaue in diesem Text nach weiteren Problemlösungen.
Einen Haken im grauen Kästchen: In diesem Fall klicke bitte auf "Details" und überzeuge dich, dass die Option "Audiotreiber" mit einem Haken aktiviert ist. Sollte das nicht der Fall sein, aktiviere sie bitte. Kein Haken im Kästchen: Bitte aktiviere einfach diesen Punkt. Klicke anschließend auf OK -Windows wird jetzt evtl. benötigte Dateien nachinstallieren.
Es könnte ebenfalls ein Treiberproblem mit deiner Soundkarte und der Microsoft Audiokomprimierung vorliegen. Solltest du im Spiel stotternden Sound oder Soundsprünge haben, so schaue wenn möglich auf den Internetseiten deines Hardware-Herstellers nach neuen Treibern, mit deren Hilfe Soundprobleme gelöst werden.

ACHTUNG: Eventuell musst du die Treiber für dein System erneuern, damit das Spiel ordnungsgemäß funktioniert. Aktuelle Treiber findest du in den meisten Fällen auf den WWW-Seiten des Hardware-Herstellers oder frage bei deinem Computerhändler nach.

Solltest du Soundprobleme unter Windows NT oder 2000 haben, musst du wie folgt vorgehen: Klicke unter Arbeitsplatz auf „Systemsteuerung“ und öffne den Ordner „Sounds/Multimedia“. Hier klicke auf „Audiodiedergabe“ und wähle „erweitert“ bzw. „weitere Eigenschaften“. Dann klicke auf „Systemleistung“ und gib an, daß du keine „Hardwarebeschleunigung“ möchtest, bzw. gib null ein.

Problem: Wenn das Spiel starten soll, erscheint eine Meldung, die nach der CD fragt.

Bitte lege die CD in dein Laufwerk. Sollte diese bereits im CD-ROM-Laufwerk liegen, kann sie vom Computer im Augenblick nicht richtig gelesen werden. Für diesen Fall solltest du dich bei deinem Computerhändler erkundigen oder wenn möglich im Internet nachsehen, ob du für dein CD-ROM-Laufwerk einen aktuelleren Windows 95/98-Treiber bekommen kannst und diesen ausprobieren. Sollte das nicht helfen, probiere die CD bitte einmal auf einem anderen Computer aus.

Für PCs gilt: Vermeide in jedem Fall, deinem CD-ROM-Laufwerk den Laufwerksbuchstaben Z: zu geben. Der Laufwerksbuchstabe kann im Gerätemanager von Windows 95/98 unter den Eigenschaften des CD-ROM-Laufwerks verändert werden.

Auf Wunsch können wir dir auch gerne eine neue CD zusenden. Diesen Fall sprich aber bitte vorher mit der Hotline ab.

Problem: Während der Installation erscheint eine Fehlermeldung: „An error has occured: -113“

Schau in der Systemsteuerung / System / Leistungsmerkmale nach, ob dein Rechner im MS-DOS-Kompatibilitätsmodus arbeitet. Wenn diese Meldung erscheint, kann das Spiel nicht richtig installiert werden, so dass du dich hier nach dem Grund informieren solltest. Eine Ideallösung können wir dir nicht geben, aber wenn sich nur dein CD-ROM-Laufwerk im Kompatibilitätsmodus befindet, dann benötigst du einen aktuelleren Treiber zu dem Gerät.

Sollten aber alle Laufwerke aufgeführt sein, dann schaue bitte in den Gerätemanager. Dort dürfen keinerlei Ausrufezeichen auftreten. Noch schlimmer ist es, wenn ein rotes „X“ bei einer Komponente angezeigt wird. In beiden Fällen solltest du dich mit dem Hersteller der Komponente in Verbindung setzen, der das Problem beheben kann.

Problem: Beim Start des Programms erbittet das Programm mehr virtuellen Speicher (PC) und verweigert den Programmstart.

Wenn unter Windows 95/98 alternative Speichermanager aktiviert sind (z.B. QEMM), sind diese zu deaktivieren bzw. zu deinstallieren. Tivola-Produkte sind nur unter Standard-Windows-Installationen getestet und nur unter diesen Bedingungen garantiert lauffähig.

6. Apple Macintosh: Problemlösung

Macintosh – Speicher- und Leistungstipps

- Wenn irgendwelche Programme im Hintergrund geöffnet sind, schließe sie, bevor du anfängst zu spielen. Manche Programme, die im Hintergrund permanent weiterarbeiten, können dazu führen, dass das Programm langsamer läuft.
- Hat dein Computer genug Arbeitsspeicher? Du kannst die Größe des Speichers prüfen, indem du „Über diesen Computer“ im Apple-Menü wählst.
- Schalte Speicherverwaltungsprogramme wie RamDoubler während des Spiels aus. Diese Programme könnten dem Spiel Leistungsprobleme bereiten.
- Schalte im Speicher-Kontroll-Panel den virtuellen Speicher aus.
- Schalte - wenn nötig - alle Erweiterungen (Extensions) aus, bevor du „TKKG: Wer stoppt den Feuerteufel?“ startest. Wähle nur „Apple-CD-ROM“ als einzige Erweiterung (oder eine kompatible Erweiterung, die mit deinem CD-ROM-Laufwerk geliefert wurde). Diese brauchst du, um die CD-ROM lesen zu können.

Mac - Anzeigeeinstellungen

„TKKG: Wer stoppt den Feuerteufel?“ läuft am besten in 256 Farben. Ändere deine Anzeigeeinstellungen auf **256 Farben**, Auflösung **640 x 480 Pixel**.



Über diesen Computer



Virtueller Speicher



Erweiterungen



Farben/Pixel

7. Weitere Informationen zu Tivola-CD-ROMs

- Informationen zu anderen Tivola-Titeln bekommst du auf unserer Tivola-Webseite:
<http://www.tivola.de>
- Du kannst Tivola-CD-ROMs auch direkt bestellen:
Telefonisch unter:
+49 (30) 53 63 58-0
oder per Fax unter:
+49 (30) 53 63 58-11



8. „TKKG: Das geheimnisvolle Testament“ – die Lösung

Achtung! Achtung!
Nur lesen, wenn du wirklich
nicht weiterkommst!!!



Willst du nicht noch einmal versuchen, den Fall vielleicht doch alleine zu lösen?

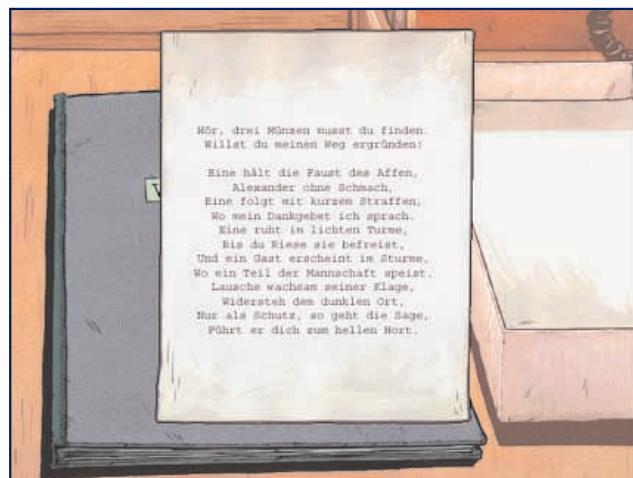
OK, du hast es so gewollt.
Hier die ersten Tipps.



Wechsle die Personen häufiger und gehe mit ihnen mehrmals zu einem Schauplatz. Überlege genau, wo du mit welcher Figur am meisten erreichst.

Das Rätsel des alten Kapitäns ist aber ziemlich schwer. Vielleicht kommst du der Lösung näher, wenn du es schwarz auf weiß vor dir hast?

Bei Frau Seydlitz im Hausboot kannst du es dir abholen; es liegt in dem Zettelkasten auf ihrem Tisch.



„Hör, drei Münzen musst du finden ...
Eine ruht im lichten Turme, bis du
Riese sie befreist“
Was soll das denn heißen?

Beim Bürohaus gibt es eine Tafel mit Firmenschildern; wenn du dir die beiden Plakate genauer anguckst, kommst du der Lösung schon viel näher.



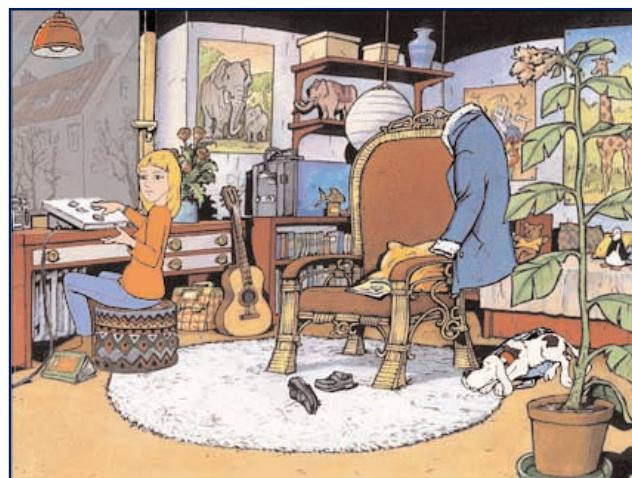
Aha, ihr müsst Minigolf spielen!
Klicke auf das Gebüsch und gehe zur
Bahn 13!



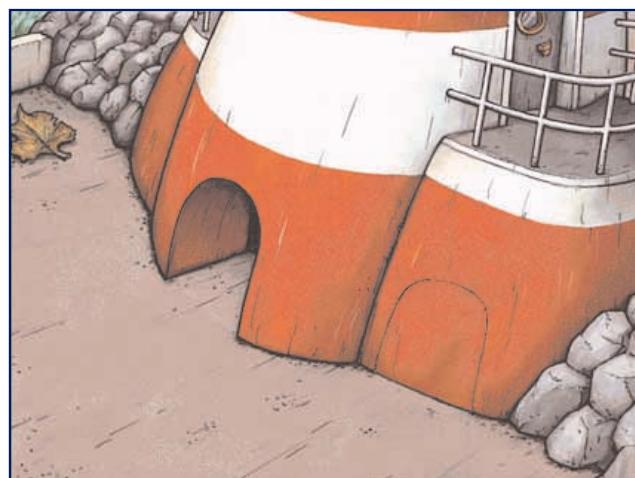
Aber wo Schläger und Ball
hernehmen?

Geh doch mal mit Gaby nach Hause,
vielleicht findet sie etwas in ihrem
Zimmer.

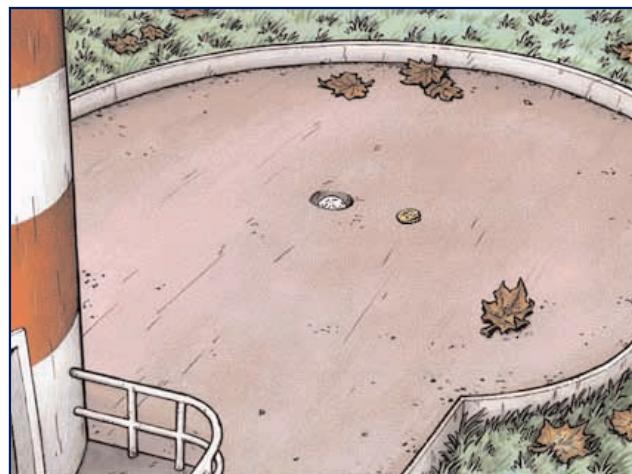
Was ist denn das, worauf Oskar so
seelenruhig schläft?



Auf zum Minigolfplatz!
Gespielt und keine Münze gefunden?
Also muss es da noch ein Geheimnis
geben. Sammle den Ball ein und sieh dir
den „lichten Turm“ mal genauer an.



Aha. Ein geheimes Loch. So, jetzt spiel mal mit Karl, der kann am besten berechnen, wie man zielen muss.
Hast du durch das Geheimloch gespielt?
Und jetzt mal auf der anderen Seite des Leuchtturms geguckt – ja, tatsächlich, die erste Münze! Schnell in den Karton damit.



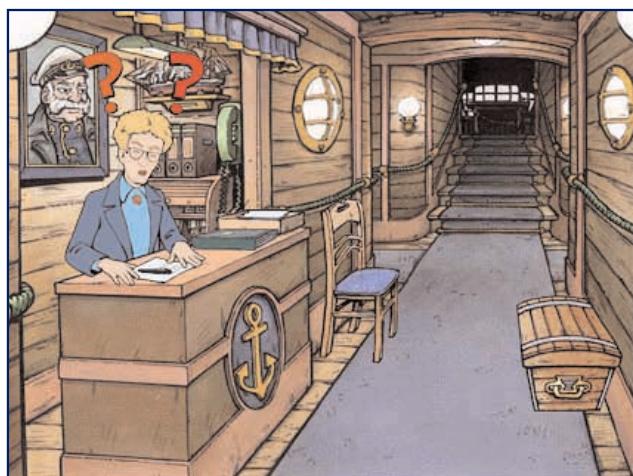
Das war eine Münze. Jetzt noch zwei.
Gehe nun mit Karl zu Knut, dem Besitzer
des Horrorladens. Frage ihn, ob Kapitän
Behring ein aufregendes Leben geführt
hat.



So, so. Kapitän Behring hat mal Schiffbruch erlitten. Gehe mit Gaby zu dem alten Raubein Krabbe und frage ihn, ob das damals etwa Behrings Schuld war.



Also Behring hat getrunken ...!
Ob er noch mehr auf dem Kerbholz hat?
Aber er hat bereut und sich bekehrt.
Frau Seydlitz erzählt dir mehr darüber,
wenn du sie mit Willi befragst.



In die Kapelle von Pfarrer Tizian ist Behring immer zum Beten gegangen. Ob hier auch eine weitere Münze versteckt ist? Dazu solltest du die Kapelle mal untersuchen.



Dort haben gläubige Menschen
Dankesgaben ausgestellt.
Ob Behring hier ...?
Ein Schiff namens Bernadette?
Darauf solltest du mal klicken.



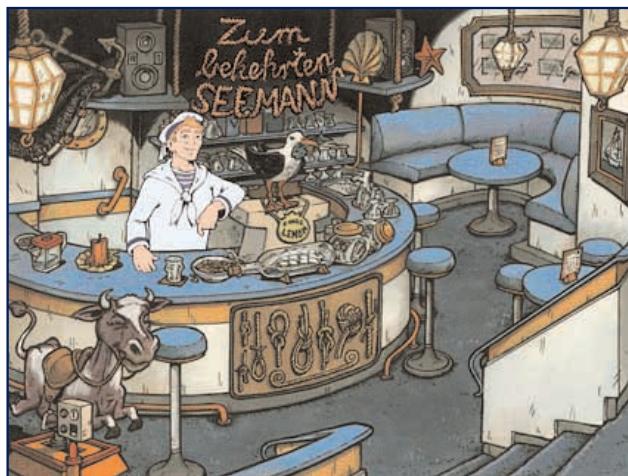
Was war das?
Wo ist die Münze denn?
Was blinkt denn da unter dem Ständer?



Super! Du hast auch die zweite Münze.
Vergiss nicht, sie mitzunehmen.

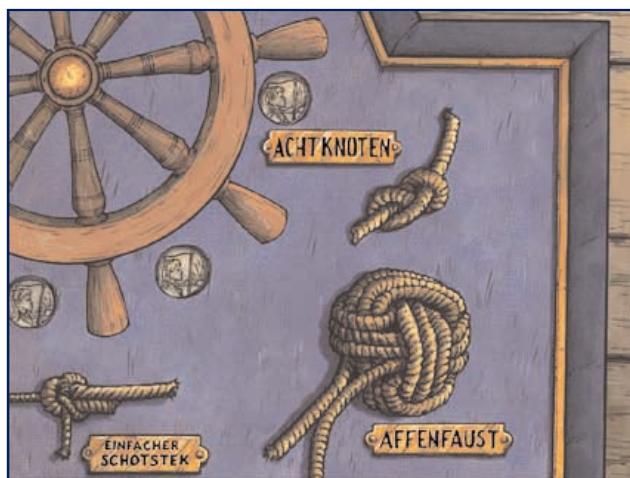
Willi und Frau Seydlitz verstehen sich gut, er bekommt von ihr viele Tipps. Wenn er sie nach der Lieblingskneipe Kapitän Behrings fragt, erzählt sie ihm, dass er nicht nur den Alkohol aufgegeben, sondern auch eine Milchbar eröffnet hat. Geh da am besten gleich mal hin.

Unterhalb des Tresens findest du einen ungewöhnlichen Wandschmuck:
Seemannsknoten!
Ob man damit was anfangen kann?



Gehe doch mal in das Schiff von Kapitän Behring, in die Offiziersmesse – das ist der Raum hinter dem Empfang von Frau Seydlitz.

Die Tafel links sieht ja interessant aus. Ein Steuerrad und drei Vertiefungen und Knoten. Die haben ja komische Namen. Affenfaust? - „Eine hält die Faust des Affen“ – Affenfaust!
Oh ja, die Münze ist bestimmt in einem Knoten versteckt.



Knoten? Aha, jetzt schnell zurück zur Milchbar. Suche aus den Knoten die Affenfaust heraus und klicke darauf. Hier ist die Münze also versteckt. Ob man den Knoten lösen kann? Nein, das funktioniert nicht. Also wie kommt man an die Münze?

Frage mal Pfarrer Tizian danach, wenn du mit Tim hingehst. Der weiß doch immer so viel.

Also Alexander der Große hat den berühmten Gordischen Knoten einfach zerschlagen. Ob ihr das auch mal probiert?



Aber wie soll das gehen?
Wenn Behring die Münze in der
Knotenwand der Milchbar versteckt hat,
dann vielleicht auch das Hilfsmittel, die
Münze zu befreien?

Tatsächlich, da ist ja ein Schwert bei
dem Schwertfisch. Frage Robbi, ob du es
mitnehmen kannst und tue es in deinen
Kasten.

Und jetzt: den Knoten zerschlagen, wie
einst Alexander der Große.



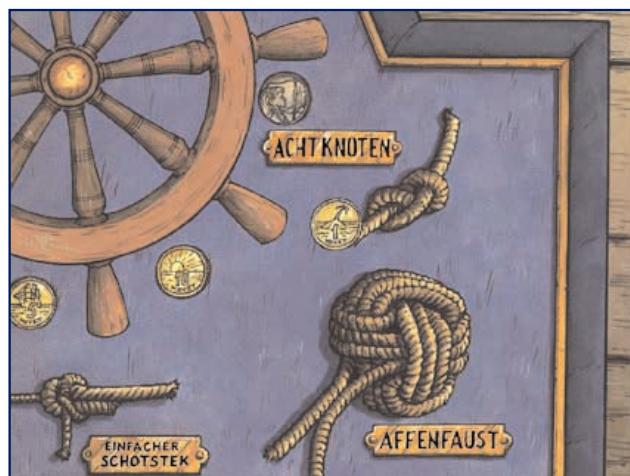
Nur Tim ist kräftig genug, aber der –
legt tatsächlich die Münze frei.
Juchhu!



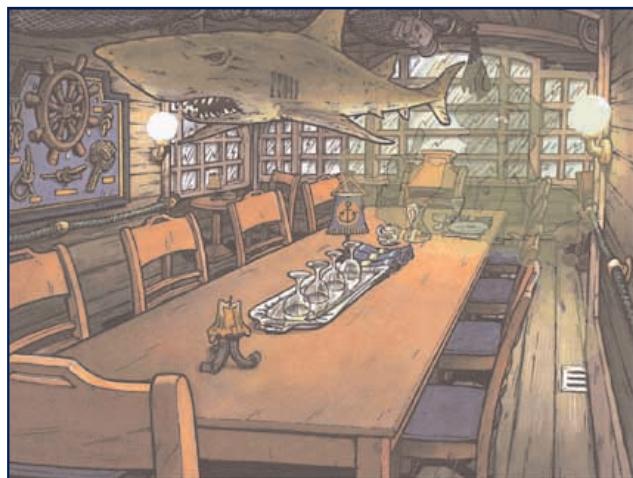
„Hör, drei Münzen musst du finden“ –
das hast du jetzt geschafft.
Aber was nun?

Waren da nicht Vertiefungen für Münzen
bei dem Steuerrad in der Offiziersmesse?
Nichts wie hin

Jaa! Sie passen!



Was ist das denn?



Aber da ist eine Klappe aufgegangen.
Schnell hinunter in den alten Frachtraum.

Igitt, was ist das denn?
Was für eine Schweinerei!
Und das soll ein Schatz sein?
Das gibt's doch gar nicht.

Schau doch noch mal in der
Seemannstruhe, ob du nicht etwas
Aufschlussreiches findest. Nimm das
merkwürdige Bündel mit und sieh dir
auch das Foto genauer an.



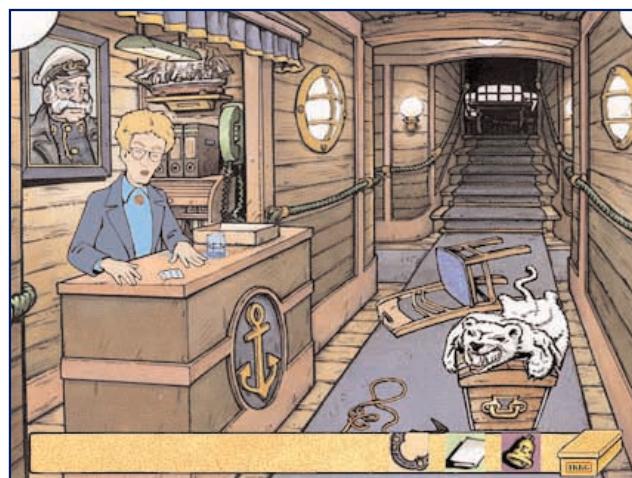
Nach der eingehenden Beratung von
TKKG bist du jetzt im zweiten Teil.
Willst du's nicht doch noch mal alleine
versuchen?



Na gut.

Karte, Glöckchen und Schablone.
Was bedeutet das nur?
Am besten, du fragst mal bei Frau Seydlitz
nach der Bedeutung der Karte.

Aber was ist das?
Die Karte verschwunden?



Wenn Karl jetzt zum Minigolfplatz geht,
wird er Malek treffen.
Und der – hat die Karte!
Wie kriegt ihr sie wieder zurück?

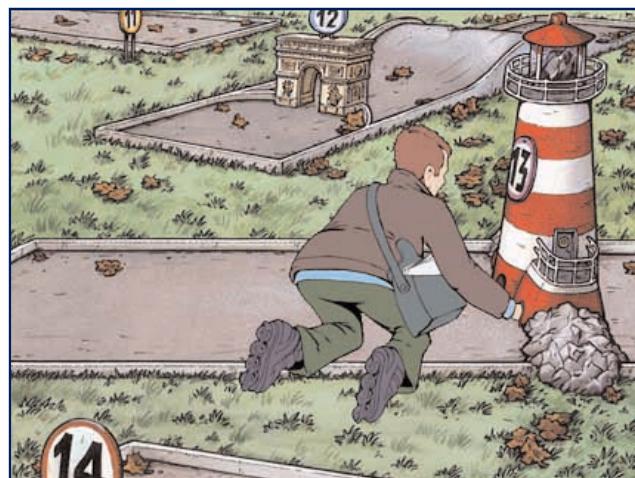


In der Milchbar erfährt Karl von Robbi, wie man einem Affen eine Falle stellen kann. Ob das auch für Malek zu verwenden ist? Auf jeden Fall braucht man dazu einen Köder. Nimm am besten ein paar Erdnüsse aus der Milchbar mit.



Man kann es ja probieren, ob Malek auf die Falle hereinfällt. Schnell die Erdnüsse im Sockel des Leuchtturms versteckt und Malek das „Geheimnis“ des verborgenen Loches verraten. Und dann erst mal verschwinden...

Gehe jetzt wieder zur Bahn 13 – juchhu, es hat geklappt! Da sitzt Malek und ist gefangen. Nun aber vorsichtig die Karte aus der Tasche stibitzt!



So, die Karte habt ihr wieder.
Aber die Bedeutung von Glöckchen und
Schablone ist ja auch noch nicht klar.
Wenn einer was über das Glöckchen
weiß, dann doch wohl Pfarrer Tizian.
Am besten, du fragst ihn mal.

So eine Gemeinheit. Dieser unmögliche
Krabbe! Jetzt hat er das Glöckchen
zusätzlich zu den Beweisen, die er aus
Behrings Frachtraum geklaut hat.



Also das hilft nichts. Das Glöckchen muss wieder her. Aber wer kann es mit Krabbe aufnehmen?

Man müsste ihn austricksen. Geh mit Gaby zu Behring an der Hafenpromenade und schlage ihm ein Tauschgeschäft vor: Glöckchen gegen Schatzkarte. Da sagt er bestimmt nicht nein.



So, er hat angebissen. Also solltest du jetzt mit Gaby eine Schatzkarte fabrizieren. Besuche dazu mit Gaby Frau Seydlitz und frage nach den Seekarten, die auf ihrem Tisch liegen.



Gehe jetzt in Gabys Zimmer und nimm am Leuchttisch eine der beiden Seekarten aus dem Karton.

Mit dem dicken roten Stift malst du ein Kreuz auf die Karte. Perfekt.

Damit du die beiden Seekarten in der Kiste nicht verwechselst, markiert Gaby die „Schatzkarte“ noch mit einem roten Punkt.



Also auf zum Hafen und Krabbe die falsche Schatzkarte andrehen.

Juhu! Krabbe ist darauf reingefallen.
Ihr habt es geschafft.

Und jetzt könnt ihr das Glöckchen endlich Pfarrer Tizian zeigen. Mal hören, was er dazu sagt.



In Gabys Zimmer kannst du jetzt die wiedereroberte Landkarte und die noch übrig gebliebene Seekarte übereinander legen.

Soviel ist also klar: der Schatz befindet sich unter Wasser! Aber wo?



Oh nein, das gibt's doch nicht.
Kaum, dass du mit Tim, Gaby oder
Klößchen zu Behring gegangen bist, um
ihn nach der Schablone zu befragen, stellt
sich raus, dass ihr sie verloren habt!



Und Tuffig-Tieselmann und Fischer
haben sie gefunden.
Willi setzt sich auf die Spur der beiden.

Als erstes sollte man doch im
Redaktionsbüro recherchieren.
Aber schon wieder ist niemand da.
Na dann – muss man es eben anders
probieren. Willi „lehnt“ sich gegen
die Tür und – hereinspaziert.



Aber was ist das denn? Leer?
Und was liegt da auf dem Tisch?
Ach so ist das! Tuffig-Tieselmann und
Fischer sind gar keine Journalisten.
Und sie haben noch besondere
Informationen über Behring und den
Schatz Moyets.
(Vergiss nicht, auf das Heft zu klicken)



Also im Büro sind die beiden Gauner nicht. Vielleicht in der Kantine?
Tatsächlich. Da sieht Willi sie sitzen.
Und die Schablone haben sie auch dabei.
Aber da ist kein Rankommen.



Willi muss sich was einfallen lassen ...
Im Horrorladen von Knut Behring
wird Willi fündig. Der Sprudelspaß,
das könnte vielleicht klappen.

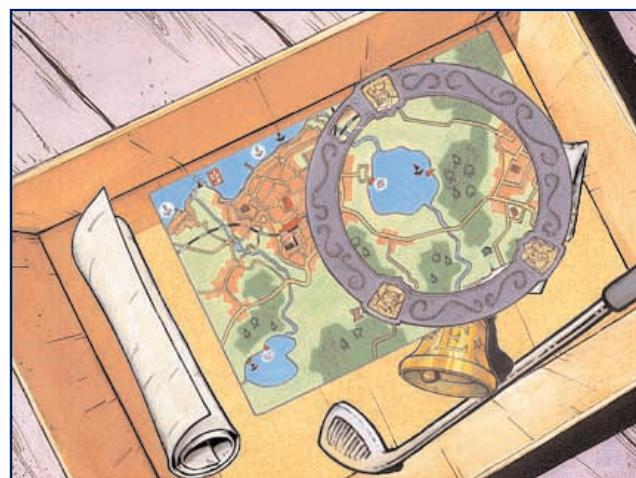


In der Kantine musst du dich an die beiden heranpirschen. Nimm das Brausepulver aus dem Kasten und schütte es in Fischers Glas. Und dann erst mal verduften ...



Jetzt kannst du die Schablone an dich nehmen, wenn du wieder in die Kantine gehst. Super!

Glückwunsch! Karte, Glöckchen und Schablone sind wieder da.



So, und jetzt kannst du endlich Behring nach der Bedeutung der Klabautermannsymbole auf der Schablone befragen. Und wirklich: er erklärt dir, was sie bedeuten.



Jetzt müsst ihr euch noch ein Schiff besorgen. Wenn Tim zu Krabbe geht, erzählt der ihm von dem Fahrer der Pepita. Damit ist natürlich Robbi aus der Milchbar gemeint. Besuch ihn gleich einmal mit Tim und frage ihn nach der Yacht.

Wow, er erlaubt dir, die Pepita zu benutzen! Vergiss nicht, den Zündschlüssel mitzunehmen.



Mit Land- und Seekarte und der Schablone muss doch jetzt herauszufinden sein, wo der Schatz ist. Lege auf Gabys Leuchttisch die drei übereinander. Da du ja nun weißt, was die Klabautermänner bedeuten, kannst du die Schablone richtig positionieren.

Aha, der Schatz ist bei der alten Kirche von Elverslingen verborgen.

Also nichts wie auf!



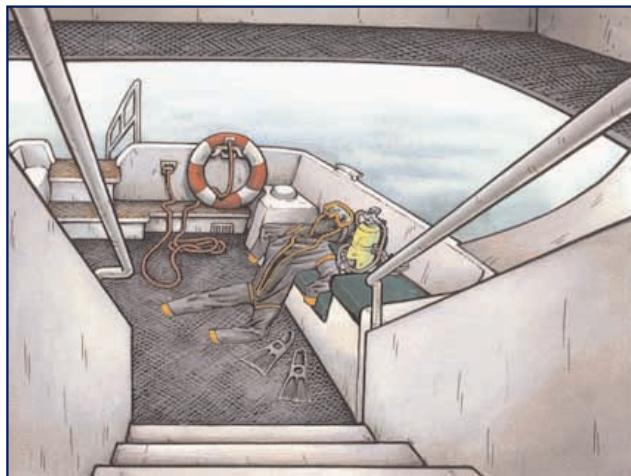
Damit beginnt der dritte Teil des Spiels. Du musst zum Yachthafen und auf die Pepita. Dazu musst du auf das Laufdeck klicken.

Jetzt noch den Zündschlüssel aus dem Karton und den Motor starten. Den Rest erklärt dir Klabauter!

Und los geht's!

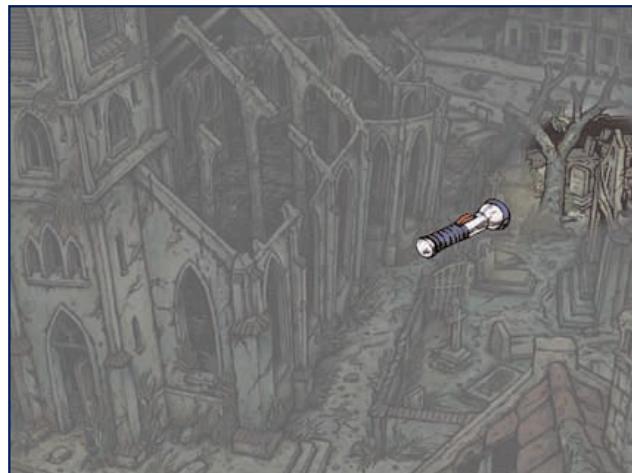


Prima!
Den Kirchturm hast du erreicht!
Jetzt heißt es: tauchen und den Schatz
bergen!
Dafür muss Tim die Taucherausrüstung
anlegen.



Jetzt musst du nur noch den Schatz finden. Und die Beweise sichern.

Aber beeile dich, damit dir Krabbe nicht zuvorkommt.



Und wieder habt ihr einen neuen Fall gelöst! Die Gauner bekommen ihre gerechte Strafe und den Schatz spendet ihr für ein Museum und den Tierschutz.

Herzlichen Glückwunsch!



Hast du noch Detektivfragen, die hier nicht beantwortet wurden?

Dann ruf doch die Hotline von Tivola an.
Dort wird man dir bestimmt weiterhelfen.

Fon: **01802 - 848652** oder
e-mail: **support@tivola.de**

Viele Grüße und viel Erfolg!

Tim, Karl, Klößchen und Gaby (mit Oskar)

