



Tim Carsten
Karl Vierstein
Klößchen Sauerlich
Gaby Glockner

Ein Fall für TKKG: Wer stoppt den Feuerteufel?

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: Wer stoppt den Feuerteufel?“ auf deinem Computer installierst und startest
3. Wie du „TKKG: Wer stoppt den Feuerteufel?“ 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: Wer stoppt den Feuerteufel?“ – die Lösung



1. Systemanforderungen: Erfüllt dein Computer alle Voraussetzungen?

Windows:

Win 95/98/NT/2000, Pentium 100, 16 MB RAM,
Soundkarte, 16 Bit High Color, 30 MB freier
Festplattenspeicher

Mac:

Power PC, 16 MB RAM, System 7.5, 32768 Farben,
30 MB freier Festplattenspeicher.



2. Wie du „TKKG: Wer stoppt den Feuerteufel?“ 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 „TKKG7“ auf deinen Schreibtisch. Öffne den Ordner und starte das Programm durch Doppelklick auf „TKKG Start“.
3. Los geht's!



3. Wie du „TKKG: Wer stoppt den Feuerteufel?“ von deinem Computer entfernst

Du möchtest „TKKG: Wer stoppt den Feuerteufel?“ von deinem Computer entfernen? Das geht so:

PC

Windows 95/98/NT 4.0/2000

Klicke im Startmenü in der Programmgruppe „Tivola“ auf „Entfernen TKKG7“. Das Spiel wird vollständig von deinem Computer entfernt.

Mac

Den Ordner „TKKG7“, 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. Arbeite 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.*

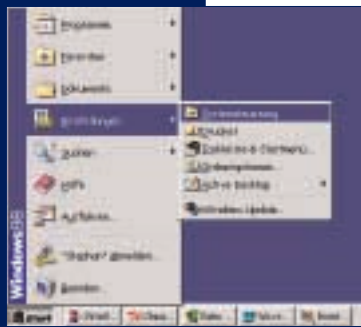
Solltest du immer noch Probleme haben, rufe bei Tivola an: **01802 – 84 86 52** (Ortstarif). Wenn du anrufst, sei bitte in der Nähe deines Computers („TKKG: Wer stoppt den Feuerteufel?“ sollte gestartet sein!) mit Stift und Papier zur Hand. Dies wird den Leuten bei Tivola ermöglichen, dir schneller und effektiver zu helfen.



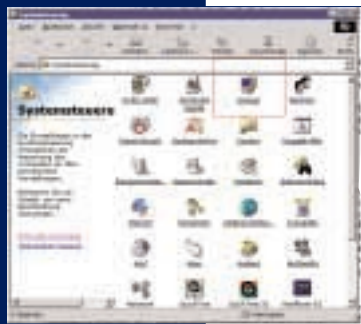
5. Windows 95/98/NT/2000: Problemlösung

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: Wer stoppt den Feuerteufel?“ läuft am besten in 256 Farben. Das Spiel könnte abstürzen, wenn andere Anzeigeeinstellungen gewählt sind. Um die momentane Anzeigeeinstellung und - wenn nötig - den Grafikkartentreiber 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: Ein Haken im weißen Kästchen: In diesem Fall ist alles korrekt installiert und das Problem liegt woanders. Bitte schaue in diesem Text nach weiteren Problemlösungen.

Ein Haken im grauen Kästchen: In diesem Fall klicke bitte auf „Details“ und überzeuge dich, dass die Option „Audiokomprimierung“ 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 „Audiowiedergabe“ 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 occurred: -113“

Schaue 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: Wer stoppt den Feuerteufel?“ – die Lösung

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

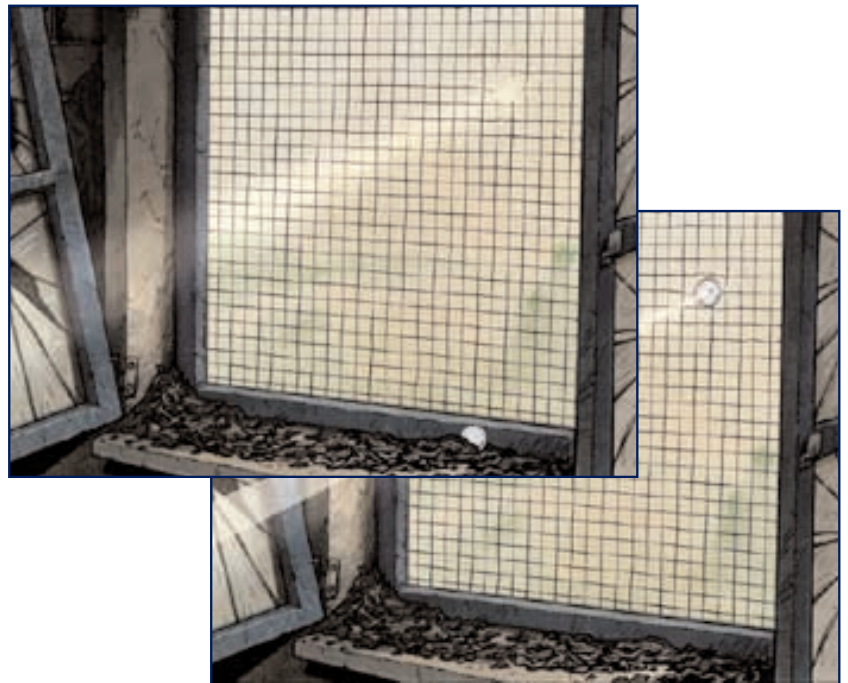


Willst du nicht noch einmal
versuchen, den Fall vielleicht
doch alleine zu lösen?



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

Inspiziere mit Karl das abgebrannte Haus von Klingsporn. Sieh dich besonders in der Garage genauer um und achte auf mögliche Brandursachen! Was liegt denn da am Fenster unter dem Ruß?



Warst Du schon mit Karl in der Wohnung von Marlene Süßholz? Sie wohnt in dem Mietshaus, in dem Frau Pantel Hausmeisterin ist. Gehe über den Hausflur in die Wohnung und schau dich auch hier nach dem Brandherd um. Wo ist denn die Rußbildung am stärksten? Ist wirklich der Adventskranz schuld, wie die Polizei sagt?



Hast du herausgefunden, daß es sich in beiden Fällen um Brandstiftung handelt? Dann geh' doch mal mit Karl zu dem Feuerwehrmann, Herrn Hoellwarth, und konfrontiere ihn damit! (Dazu mußt du zweimal zu ihm gehen).



Und?
Wie hat er reagiert?
Kontrolliere noch einmal
die beiden Tatorte!



Du bist auf einer heissen Spur!
Da hat doch jemand die Indizien
beseitigt!?
Geh' doch noch mal zur Feuerwehr!



Oh je, Franz Hoellwarth muß zum
Einsatz!
Aber probiere doch mal mit Tim dein
Glück, auf eigene Faust nach Indizien
zu suchen!



Bist du mit Tim im Wachraum der Feuerwehr gewesen? Klicke dazu auf die Feuerrutsche und dann auf das Loch in der Decke!



Hast du den Raum untersucht und die
Bücher auf dem Bett von Herrn
Hoellwarth gefunden?
Hast du wirklich alle angeguckt?
Das Sammelalbum könnte von
Interesse sein.



Von Feuer war Fränzchen Hoellwarth wohl schon immer fasziniert. Lies dir doch mal die Texte und Zeitungsartikel durch, die Hoellwarth eingeklebt hat. Du blätterst in dem Buch, indem du an der rechten Seite klickst.



Wie?
Du brauchst wirklich noch mehr Tipps?

Hast du mit Willi Pfarrer Tizian besucht?
Auch hier: Feuer und Flammen. Frage
Pfarrer Tizian doch mal nach dem vielen
Feuer, indem du ihn auf das Feuervogel-
bild ansprichst.



Die Kleingartenanlage scheint ergiebig.
Warum kommt man aber nicht zur
Spukruine? Frag doch mal Herrn Achter,
der auf der linken Seite wohnt, danach,
wenn du mit Gaby bei ihm bist.



Diese Kleingärtner sind schon komische Käuze. Was sie alles in ihren Gärten haben! Willi findet bei Herrn Klee etwas besonders Interessantes. Findest Du es auch?



Das ist wirklich eine Gemeinheit von Herrn Klee! Sollte man Herrn Achter nicht davon erzählen? Geh doch mal mit Gaby zu Herrn Achter und berichte, dass er von seinem Nachbarn beobachtet wird.

Jetzt kannst du endlich zur Spukruine! Auch hier sollte der Tatort ganz genau untersucht werden. Klicke doch mal auf das Gebüsch. Liegt da nicht etwas im Gras? Tu das sicherheitshalber in deinen Indizien-Sammel-Karton.



Ist dir der geheimnisvolle Fremde begegnet? Jeder der vier Freunde trifft ihn einmal; Tim vor dem Mietshaus, Karl vor Klingsporns Haus, Klößchen bei der Kapelle und Gaby in der Kleingartenkolonie. Willi begegnet ihm sogar noch ein weiteres Mal, jetzt aber vor der „Spukruine“.



Die „Spukruine“ birgt sicher noch ein Geheimnis. Es kann nicht schaden, noch einmal nach Spuren zu suchen, vielleicht wieder beim Gebüsch?

Denke daran, dass dich nur Herr Achter durchläßt. Wenn Herr Klee da ist, komm einfach später wieder.



Eine Feder! Steck sie lieber ein.
Was hat das zu bedeuten?
Und dieses Vogelgeschrei...

Klettere mit Tim auf den Baum.
Das ist ja eine interessante Entdeckung.
Klicke auf die Zigarette!



Erinnerst du dich noch, was Pfarrer
Tizian zu Willi über die Dohlen gesagt
hat?

Warst du jetzt mal wieder auf dem
Polizeirevier?

Der geheimnisvolle Fremde ist verhaftet!
Gehe zu ihm und sprich ihn an.



Und alles wegen Herrn Klee und seiner
Aussage im Fernsehen. Gaby findet,
sie sollte ihn dafür zur Rede stellen.
Machst du mit?



Jetzt bist du im zweiten Teil. Willst du's nicht doch noch mal alleine versuchen?

Na gut.

Noch ein Brand! Und ausgerechnet bei dem Kleingärtner Klee. Hier muß recherchiert werden. Warst du mit Karl bei Herrn Achter und hast nach Herrn Klee gefragt?

Wenn du mit Willi hierherkommst, unter suche doch einmal die Gartenzwerge ... Und lass nichts liegen!



Das ist ja interessant!

Wie kommt das Feuerzeug zu Herrn Achter?

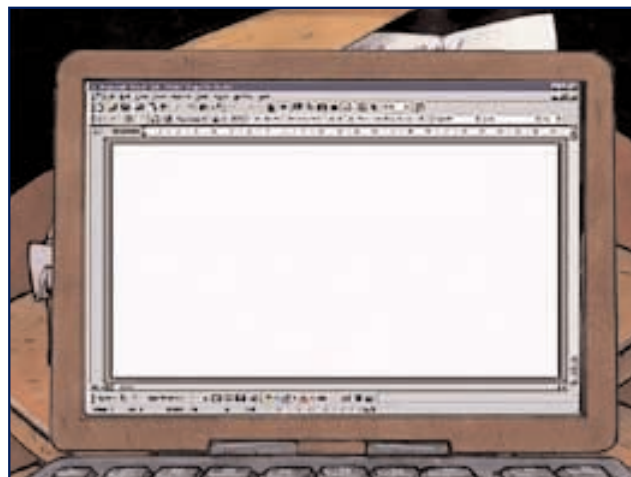
Sollte Tim ihn nicht zur Rede stellen?

Zeige Herrn Achter mal das Feuerzeug!

Es ist wichtig, sich die Zeugenaussagen zu notieren. Nur wie?

Darum wollte sich doch Willi kümmern?

Warst du schon mit Willi bei Berta und hast gefragt, wann Willis Eltern zurückkommen? Sie erzählt von einem Geschenk, das du dir mal genauer anschauen solltest – und in die Kiste packen.



Mit dem Notebook kannst du wichtige Aussagen aufschreiben. Das geht so: Lass dir eine eine Beschreibung geben; wenn du mit demselben Kind wieder zu derselben Person gehst, bittest du sie, ihre Aussage nochmal zu wiederholen.

Dazu erscheint das Kastensymbol; jetzt klickst du erst darauf und dann auf das Notebook und schon wird die Zeugenaussage wiederholt und ist gespeichert!

Probier das doch gleich mal aus und befrage Frau Pantel. Schreib's dir lieber auf, wenn sie dir und Gaby von den Verdächtigen berichtet.



Hast du schon die merkwürdigen Zeichen bemerkt? Was haben sie nur zu bedeuten? Sie scheinen überall zu sein – aber du mußt schon genau suchen, bevor du sie entdeckst.

Willi findet eines auf dem Türbalken bei Klingsporns Blockhaus, Karl entdeckt es auf dem Klingelschild von Frau Süssholz und Gaby sieht es auf dem Sockel, auf dem der Gartenzwerg von Herrn Klee steht. Klicke die Zeichen an, wenn du sie gefunden hast!

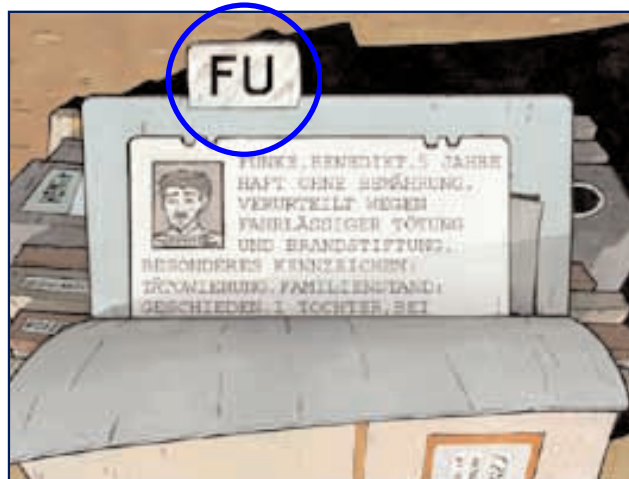


Eines von diesen solltest du abmalen.

Warst du schon bei Pfarrer Tizian und hast dir mit Willi die Sage vom Feuervogel Phönix erzählen lassen?

Was ist denn nun eigentlich mit dem verhafteten Penner? Ob du bei der Polizei mehr herausfinden kannst? Da wird Karl der richtige sein. Wenn Kommissar Glockner nicht guckt, kannst du dich doch mal schnell an den Computerarbeitsplatz setzen und das neue Programm ausprobieren.

Es funktioniert noch nicht? Hm. Aber da liegt doch eine Akte? Klicke auf den Aktendeckel; wenn sie dann vor dir liegt, vergiss auf keinen Fall,



auf den Reiter mit den Anfangsbuchstaben Funkes zu klicken.

Jetzt kannst du den Penner vor dem
Obdachlosenheim treffen. Sprich ihn an.



Warst du mal mit Karl bei der
Feuerwehr?
Das hört sich ja gefährlich an.
Ob die Drohung ernstgemeint ist?



Gehe sicherheitshalber doch noch mal zur
Villa Sauerlich und sieh dich dort um, ob
du nicht ein geheimnisvolles Zeichen
findest.

Sollte das ganz unbemerkt geschehen
sein? Frag doch Berta mal mit Karl, ob sie
nichts gesehen hat und halte es schriftlich
fest.

Aber wo ist denn das Bild, das Pfarrer Tizian gemalt hat?
Befrage ihn doch mal mit Gaby, wer das Feuervogelbild gekauft hat und halte die Beschreibung in deinem Notebook fest.



Und wieder ein Einsatz bei der
Feuerwehr! Geh doch noch einmal mit
Tim in den Wachraum der Feuerwehr
und sieh dir das Album an. Vielleicht gibt
es etwas Neues!



Hm. Hast du immer noch Herrn Achter in Verdacht, das Gartenhaus von seinem Nachbarn Klee angezündet zu haben? Wenn nicht, erzähle es ihm doch mit Gaby. Er hat dafür was für dich, das du aufheben solltest.



Noch mehr Tipps?
Wirklich?

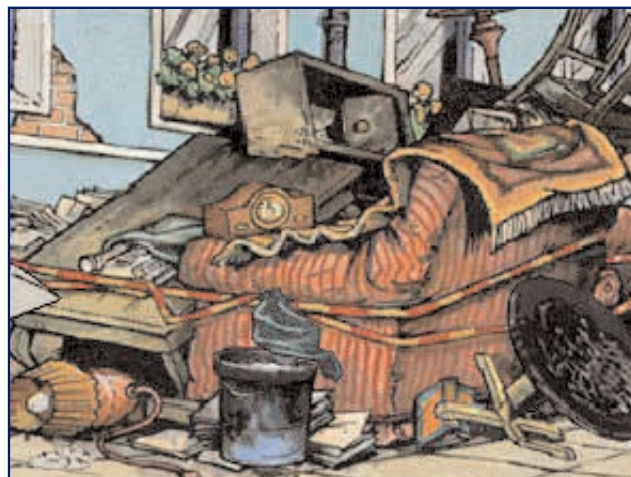


Zeige Funke das Foto, wenn du ihn vor dem Obdachlosenheim triffst. Frage ihn nach seiner Tätowierung und bitte ihn, dir genauer zu erzählen, was er meinte, als er von „Fehler“ sprach.



Oh je, das war ja eine schlimme Geschichte. Dieser Phönix muß doch zu finden sein!

Warst du jetzt noch mal bei dem Mietshaus? Hast nach Spuren gesucht und auch im Mülleimer geschaut? Der Kontoauszug ist auf jeden Fall aufschlußreich, oder?



Mit Willi solltest du noch mal in die Kleingartenanlage gehen und Herrn Achter fragen, ob er nicht etwas Ungewöhnliches gesehen hat. Es kann nicht schaden, das aufzuschreiben.



Hoellwarth hat ja auch so eine
Tätowierung wie Funke!
Bringe ihn dazu, sie Gaby zu zeigen.



Jetzt hast du schon so viele
Zeugenaussagen gesammelt.
Aber ob das ein vollständiges Bild gibt?
Befrage lieber noch mal Funke, der muß
doch auch was wissen!
Geh mit allen Kindern hin – und
schreib's auf. Sicher ist sicher.

Auch bei Klingsporns Blockhaus lohnt sich ein erneuter Blick.
Vielleicht findest du in den Überresten noch was Brauchbares?



In der Nähe des Blockhauses ist doch der Kinderspielplatz? Gehe doch noch einmal dorthin und sieh dich genau um. Liegt da nicht etwas Farbiges auf dem Schwebebalken? Klicke drauf! Ups... was ist denn das? Auch das solltest du mitnehmen.



Sarah erzählt Karl auch etwas von einem Gespenst, das du dir vielleicht notieren solltest. Auch Tim erfährt hier etwas. Schreib's besser auf.

Tim macht sich noch mal auf zur
Feuerwehr – solltest du ihm nicht folgen?
Hoellwarth will gerade weg. Schnell in
den Kofferraum mit euch!



Jetzt heisst es aufpassen! Schleiche vorsichtig die Treppe hoch. Die Tür ist verschlossen! Aber schon wieder das Phönixzeichen. Klicke darauf und sieh doch mal in deinem Karton nach, ob dir etwas daraus helfen kann, das Gitter zu öffnen.

Jetzt schnell weiter!

Klicke auf den Korridor!



Das hört sich ja geheimnisvoll an! Kann man da nicht noch näher rankommen?

Oh! Ab jetzt heisst es aufpassen.
Die Villa Sauerlich ist in Gefahr!



Jetzt bist du im dritten Level.
Die Entscheidung naht! Wer mag der
geheimnisvolle Phönix nur sein?

Von nun an seid ihr zu viert unterwegs!
Wie kannst du mit TKKG die Villa
Sauerlich retten?

Vielleicht läßt sich mithilfe der Zeugen-
beschreibung ein Phantombild erstellen?
Fragt doch mal bei Gabys Vater.



Hast du noch alle Beschreibungen?
Wie sah der Verdächtige doch aus?

Berta: verdächtiger Glatzkopf vor Villa

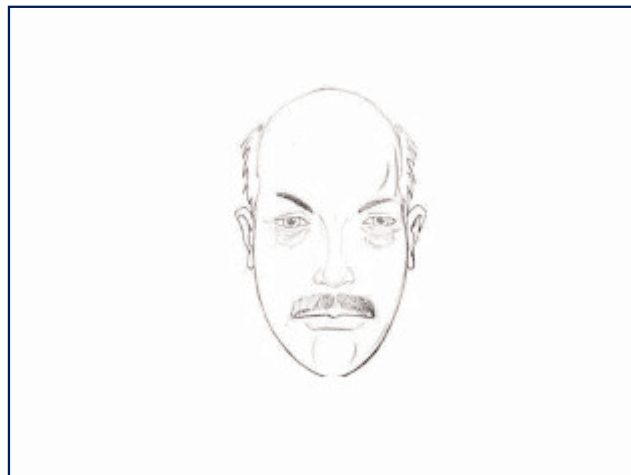
Frau Pantel: Person im Auto hatte
wenige, blonde Haaren an den Seiten

Sarah: hat Gespenst mit Tränensäcken
gesehen

Sarah: hat Gespenst mit schmalen Augen
gesehen

Pfarrer Tizian: Bild ging an Person mit
feiner, schmaler Nase

Achter: Klee stieg zu ovalem Gesicht mit
vollem, gepflegtem Oberlippenbart in
Limousine



Funke: Phoenix hat schmale, nach oben
verlaufende Augenbrauen (V).

Funke: Phoenix ist 35-40 Jahre alt.

Funke: Phoenix hat breiten Mund,
schmale Oberlippe, gebrochene Stimme

Funke: Phoenix hat hohe Stirn und eng
anliegende Ohren

Die Verknüpfung von Phantombildprogramm und Verbrecherkartei funktioniert tatsächlich. Das also ist Phönix!
Ferdinand von Thun und Lasses auf
Schloss Hohenblaublüthen!

Geschafft!
Der Sektenführer wird verhaftet!
Jetzt werden keine Häuser mehr
angezündet!



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 - 84 86 52 oder
e-mail: support@tivola.de

Viele Grüße und viel Erfolg!

Tim, Karl, Klößchen und Gaby
(mit Oskar)

