

Die drei ??? – Unter Verdacht Lösungsweg

Steuerung

- Klicke auf das Buch, um dir deinen aktuellen Auftrag anzeigen zu lassen.
- Klicke auf die Porträts der Detektive, um die Steuerung des entsprechenden Detektivs zu übernehmen. Ziehe ein Objekt aus dem Inventar auf ein Portrait, um dieses Objekt zu übergeben.
- Im Inventar sind alle Gegenstände die dein Detektiv bei sich trägt. Klicke auf ein Objekt im Inventar, um es zu untersuchen. Ziehe Objekte im Inventar übereinander, um sie zu kombinieren.
- Klicke auf das Kartensymbol, um schnell zu bereits besuchten Orten auf der Karte zu reisen. Die farbigen Fragezeichen zeigen dir zudem an, wo sich die Detektive zurzeit aufhalten.
- Tippe in die Spielwelt, um den Detektiv zu steuern.
- Wenn du in der Spielwelt auf ein Objekt klickst, erscheint das Fly-Out-Menü, das dir alle Optionen zu dem Objekt anzeigt.
- Klicke auf die Lupe im Fly-Out-Menü, um Objekte zu untersuchen.
- Klicke auf das Zahnrad im Fly-Out-Menü, um Objekte zu benutzen.
- Klicke auf den Pfeil im Fly-Out-Menü, um einen Raum zu betreten oder zu verlassen.
- Klicke auf die Hand im Fly-Out-Menü oder ziehe sie direkt in dein Inventar, um Objekte aufzunehmen und dort abzulegen.
- Klicke auf die Sprechblase im Fly-Out-Menü, um mit Personen zu sprechen.

Hinweise

- Das Beschreiben der Gehwege in der nachfolgenden Hilfe bezieht sich auf ein Bewegen zu Fuß durch die Spielwelt. Bewegt man sich via Schnellreisefunktion durch die Spielwelt, entfallen die Gehwege.
Die Schnellreisefunktion ist in der iOS- und Android-App enthalten, nicht in der PC-Version.
- Werden in der nachfolgenden Hilfe Gespräche erwähnt, ohne dass eine Gesprächsoption angegeben ist, ist es egal, welche Option man auswählt.
- Man muss direkt neben Gegenständen stehen, um diese aufnehmen zu können.
- Man kann die Kiste in der Kabine der drei Fragezeichen als Lagerraum für Gegenstände benutzen.

Kapitel 1

Zu Beginn befindet man sich in der Kabine der drei Fragezeichen. Die Kabinentür lässt sich zunächst nicht öffnen.

Folgendes muss man benutzen, um hinauszukommen:

- Tür benutzen
- Schlüsselloch benutzen
- Tür benutzen

Als nächstes muss man den Kapitän des Dampfers finden. Dieser befindet sich im Salon.

Zum Salon gehen:

- „Weiter“ benutzen
- mittlere Treppe benutzen
- Salon-Tür benutzen

Kapitel 2

Um herauszufinden, was auf dem Dampfer los ist, muss man mit dem Kapitän sprechen.

- Kapitän ansprechen

Man befindet sich nun wieder in der Kabine der drei Fragezeichen und muss alle Gäste bezüglich der gestohlenen Sachen befragen. Hierfür sollte man jedoch die Visitenkarten nicht vergessen, die sich in der Truhe im Zimmer der Fragezeichen befinden.

- Truhe benutzen
- Visitenkarten in das Inventar ziehen
- Tür benutzen
- Kabinen-Türen auf beiden Seiten des Schiffes benutzen

Schiffsseite mit den drei Fragezeichen:

- mit Cynthia (Dame in Rot) reden
- mit Emilia (rundliche Opernsängerin) reden

Andere Schiffsseite:

- mit Josephine (Dame in Schwarz) reden
- in Josephines Zimmer das Feuerzeug einsammeln
- in Josephines Zimmer die Zigarettenschachtel einsammeln
- mit Josephine reden (Feuerzeug und Zigarettenschachtel im Inventar erforderlich)
- mit Rose Baker (Dame in Grün) reden
- mit James Baker (Herr mit Zylinder) reden
- mit Monty Star (Herr im weißen Anzug) reden
- Gesprächsoption 2 auswählen (Visitenkarte im Inventar erforderlich)
- mit Rahul (Herr mit Turban) reden

Kapitel 3

Die Fragezeichen befinden sich nach getaner Arbeit wieder in ihrer Kabine. In Bobs Inventar liegt Bobs Liste, die man nun dem Kapitän überbringen soll.

- Tür benutzen
- auf derselben Seite die Treppe benutzen (Sonnendeck betreten)
- Tür rechts benutzen (Kapitäns-Kajüte betreten)
- mit dem Kapitän reden (Bobs Liste erforderlich)
- Gesprächsoption 1 benutzen
- Gesprächsoption 1 noch einmal benutzen

Der Kapitän möchte nun das Seil sehen, das die Tür der drei Fragezeichen festgehalten hat. Dafür braucht man einen Schraubenzieher, der sich in der Kabine der drei Fragezeichen befindet. Diesen zieht man dann auf das Seil.

- in die Kabine der drei Fragezeichen zurückgehen
- Schraubenzieher aufsammeln
- Tür benutzen
- Seil benutzen
- Schraubenzieher vom Inventar auf das Seil ziehen (Seil erhalten)
- zur Kapitän-Kajüte gehen
- mit dem Kapitän reden

Nun sind die drei Fragezeichen in ihrer Kabine und das Schiff bleibt stehen. Der Kapitän ist in der Kabine der drei Fragezeichen.

- mit dem Kapitän reden
- zum Maschinenraum gehen
- andere Seite des Schiffs: „Weiter“ benutzen
- Treppe benutzen
- am Salon vorbeigehen und dort die Treppe benutzen
- links bis zur Tür gehen und diese benutzen
- mit den Matrosen im Maschinenraum reden

Nun werden zum Abdecken des Rohrs folgende Dinge benötigt:

- Stück Stoff: befindet sich auf dem Sonnendeck; einfach aufsammeln
- Rohrschelle: befindet sich im Maschinenraum; einfach aufsammeln
- Kartoffel: im Lagerraum; einfach aufsammeln

Um in den Lagerraum zu kommen, muss man wie folgt vorgehen:

- in den Salon gehen
- durch den Salon zur Kombüse gehen
- in der hinteren Ecke das Schlüsselbrett benutzen
- Lagerschlüssel in das Inventar ziehen
- Kombüse verlassen und durch den Salon gehen
- Salon verlassen
- Treppe in Richtung Maschinenraum benutzen
- anstatt zum Maschinenraum zu gehen, in die andere Richtung – „Weiter“ benutzen
- Gang bis ganz zum Ende gehen, Lagerraum betreten
- Kartoffel aufsammeln

Sobald ein Detektiv alle erforderlichen Gegenstände hat, kann er das Rohr verschließen.

- Rohr benutzen
- Kartoffel auf das Rohr ziehen
- Rohr benutzen
- Stück Stoff auf das Rohr ziehen
- Rohr benutzen
- Rohrschelle auf das Rohr ziehen
- mit den Matrosen reden

Kapitel 4

Wieder einmal beginnen die drei Fragezeichen in ihrer Kabine und bekommen nun das Opern-Script untergeschoben. Nun soll man einige Leute befragen und dann zum Kapitän gehen.

- Opern-Script aufsammeln
- Treppe zum Sonnendeck benutzen
- mit Monty reden
- zur Kapitäns-Kajüte gehen
- mit dem Kapitän reden
- Kabinenschlüssel erhalten
- mit Josephine reden
- mit Matrosen auf dem Sonnendeck reden

Zur Kombüse gehen:

- andere Seite des Schiffs

- Treppe benutzen
- Salon betreten
- durch den Salon zur Kombüse gehen
- mit Biggs reden
- Gesprächsoption 3 benutzen (Eis)
- Gesprächsoption 1 benutzen („Ich möchte ihm einen Gefallen tun.“)
- Kühlraum-Schlüssel erhalten
- Lagerraum betreten
- Kühlraum betreten (Kühlraum-Schlüssel im Inventar erforderlich)
- Eisblock benutzen
- Schraubenzieher auf den Eisblock ziehen
- Eis erhalten
- zum Sonnendeck zurückgehen
- mit Matrosen reden (Eis im Inventar notwendig)

Nun wird einer der Detektive zum Mixen von Cocktails gebraucht. Dieser Detektiv kann aber dennoch Gegenstände aus seinem Inventar tauschen. Das ist manchmal notwendig, wenn (wie in diesem Fall) der Detektiv vielleicht den Kabinenschlüssel besitzt.

- Kabine von Josephine betreten (Kabinenschlüssel notwendig)
- Kabine von Josephine verlassen
- Kabine von Monty betreten (Kabinenschlüssel notwendig)
- kleines schwarzes Buch aus einer Schublade aufsammeln
- Kabine von Monty verlassen
- zum Sonnendeck zurückkehren
- mit Monty reden (kleines schwarzes Buch im Inventar erforderlich)

Kapitel 5

Dieses Kapitel beginnt ebenfalls in der Kabine der drei Fragezeichen, die sich nun dazu entschließen, das Opern-Script dem Kapitän zu übergeben.

Zum Kapitän gehen:

- Tür benutzen
- Treppe benutzen
- Tür zur Kapitän-Kajüte benutzen
- mit dem Kapitän reden

Zur Kombüse gehen:

- andere Seite des Schiffes
- Treppe benutzen
- Tür zum Salon benutzen
- durch den Salon zur Kombüse gehen
- mit Biggs (Chefkoch) reden
- Gesprächsoption 1 wählen („Ja, ich weiß, wer Sie sind“)
- Gesprächsoption 2 wählen („Können Sie mir was Feines zubereiten?“)
- Gesprächsoption 2 wählen („Danke, ich dachte mehr an etwas Delikates.“)

Nun muss der Spieler folgende Gegenstände aufsammeln, um einen Salat für den Kapitän herzustellen:

- Teller: liegt in der Kombüse an der Tür zum Salon, einfach aufsammeln
- Würstchen: liegt in einem Topf, der wiederum in der Kombüse steht
 - Topf benutzen

- Würstchen in das Inventar ziehen
- Kartoffel: Nachdem der Spieler mit Biggs geredet hat, liegt die Kartoffel im Maschinenraum. Dort kann man die Kartoffel einfach aufsammeln.

Wenn man diese Gegenstände hat, soll man sie nacheinander im Inventar auf den Teller ziehen und anschließend Mayonnaise verwenden. Die Reihenfolge hierbei ist fast beliebig, jedoch muss die Mayonnaise immer zum Schluss kommen. Beispiel:

- Würstchen im Inventar auf den Teller schieben
- Kartoffel auf den Teller schieben
- Topf mit Mayonnaise benutzen
- Teller mit Kartoffel und Würstchen auf den Topf ziehen

Nun muss die Mahlzeit dem Kapitän übergeben werden.

Zur Kapitänskajüte zurückgehen:

- andere Schiffsseite
- Treppe benutzen
- vom Sonnendeck kommend wieder die Tür benutzen
- mit dem Kapitän reden (Mahlzeit im Inventar erforderlich, Opern-Script erforderlich)
- Gesprächsoption 3 wählen („Uns wurde das Opern-Script zugespült!“)

Die drei Fragezeichen befinden sich nun alle im Salon.

- mit der Opernsängerin reden

Kabine der Opernsängerin durchsuchen:

- Salon verlassen
- Treppe nach oben benutzen
- andere Schiffsseite
- mit Rahul in der Kabine der Opernsängerin reden

Nun wird einer der Detektive gebraucht, um Rahul in der Kabine festzuhalten, damit dieser eventuelle Beweise nicht verschwinden lassen kann.

Kabine von Rahul durchsuchen:

- andere Schiffsseite
- Schublade öffnen
- das Kreuzworträtsel ins Inventar ziehen
- Kabine verlassen

Das Kreuzworträtsel muss nun mit der Handschrift von Rahul verglichen werden.

Das geht mit Hilfe des Gästebuchs im Salon:

- zum Salon gehen
- Treppe benutzen
- Gästebuch benutzen
- Kreuzworträtsel auf das Gästebuch ziehen

Zur Kabine der Opernsängerin gehen:

- Treppe hochgehen
- andere Schiffsseite
- mit Rahul in der Kabine der Opernsängerin reden
- Gesprächsoption 4 wählen („Kreuzung aus Esel und Pferd mit acht Buchstaben!“)
- Film erhalten

Nun hat man einen Film bekommen, den man natürlich entwickeln lassen möchte. Dazu muss man jemanden suchen, der den Film entwickeln kann.

Matrosen mit Besen ansprechen:

- zum Salon gehen
- Treppe nach unten benutzen
- rechts weitergehen
- mit besagtem Matrosen reden
- Gesprächsoption 1 wählen („Sie wissen nicht zufällig, wie man Filme entwickelt?“)

Nun fehlt ein Objekt, das dabei hilft, den Film zu entwickeln. Hier wird auf den Muff hingedeutet, der sich in Josephines Kabine befindet.

Zu Josephines Kabine gehen:

- Treppe hochgehen
- am Salon vorbei und die Treppe wieder hochgehen
- Muff aufsammeln (liegt auf dem Bett)

Zum Matrosen zurückkehren:

- Treppe hinuntergehen
- am Salon vorbei und Treppe wieder hinuntergehen
- mit dem Matrosen reden
- Gesprächsoption 1 wählen („Sie wissen nicht zufällig, wie man Filme entwickelt?“)

Nun hat der Detektiv nichts Offensichtliches zu tun und befragt die Gäste auf dem Schiff.

Zum Sonnendeck gehen:

- Treppen hochgehen
- andere Schiffsseite
- Treppe hochgehen
- mit James reden
- mit Cynthia reden

Da Cynthia gerade mit James redet und somit beschäftigt ist, beschließen die Detektive, Cynthias Kabine zu durchsuchen.

Zur Kabine von Cynthia gehen:

- Treppe hinuntergehen
- Schubladen durchsuchen
- Diebesgut erhalten
- Zigarettenetui erhalten
- Kabine verlassen
- mit Cynthia reden
- Gesprächsoption 2 wählen („Was hat das Zigarettenset in Ihrer Kabine zu suchen?“)

Kapitel 6

Die Detektive müssen diesen Schreck natürlich erst einmal verdauen und befinden sich in ihrer Kabine, um die nächsten Schritte zu überlegen. Sie entscheiden sich erst einmal dafür, die Sachen dem Kapitän zu übergeben.

Zur Kapitänskajüte gehen:

- Treppe hochgehen zum Sonnendeck
- Tür zur Kajüte benutzen
- mit dem Kapitän reden

Nun soll man Monty sein Etui zurückgeben. Monty befindet sich im Lagerraum.

Zum Lagerraum gehen:

- andere Schiffsseite

- Treppe hinuntergehen
- am Salon vorbei eine weitere Treppe hinuntergehen
- rechts an der Treppe „Weiter“
- dem Gang bis zum Ende folgen
- mit Rose reden
- mit Monty reden

Ziel ist es nun, die Kabine von Rose und James zu durchsuchen.

Zur Kabine von Rose und James gehen:

- Treppe hochgehen
- am Salon vorbei und wieder die Treppe hochgehen
- Kabine verlassen

Kapitel 7

Nun müssen die Detektive den Kapitän um Rat fragen, da sie im Moment nicht weiterwissen. Der Kapitän befindet sich zu diesem Zeitpunkt im Salon.

Zum Salon gehen:

- andere Schiffsseite
- Treppe hinuntergehen
- mit dem Kapitän reden
- mit der Opernsängerin reden
- Gesprächsoption 1 wählen („Eine großartige Idee, Kapitän!“)

Das Klavier scheint verstimmt zu sein. Am besten schauen sich die Detektive das einmal an.

- Klavier benutzen
- Diebesbeute in das Inventar ziehen
- mit dem Kapitän reden
- Gesprächsoption 3 wählen („Jemand, der will, dass die Sachen gefunden werden?“)
- zur Kombüse gehen
- Küchenschrank benutzen
- Dampfdriventil ins Inventar ziehen

Biggs befindet sich im Lagerraum und muss nun mit dem Ventil und der Rohrzange überführt werden. Das Ventil wurde in der Kombüse gefunden. Die Zange befindet sich im Maschinenraum.

Zum Maschinenraum gehen:

- Salon verlassen
- Treppe nach unten gehen
- Rohrzange aufheben
- zum Lagerraum gehen
- mit Biggs reden (Ventil und Zange erforderlich)
- Lagerraum verlassen
- Treppen zum Salon benutzen

Nun steht Josephine aufgebracht vor den Türen des Salons.

- mit Josephine reden (Zigaretten und Feuerzeug erforderlich)
- Diamanten erhalten

Die Diamanten müssen nun mit Hilfe eines Spiegels auf Echtheit geprüft werden. Der Spiegel befindet sich in der Kabine der drei Fragezeichen.

Zur Kabine gehen:

- Treppe hochgehen
- andere Schiffsseite
- Spiegel benutzen
- Diamanten auf den Spiegel ziehen
- gefälschte Diamanten erhalten

Zu Josephine zurückgehen:

- andere Schiffsseite
- Treppe hinuntergehen
- mit Josephine reden

Kapitel 8

Nachdem sie das wahre Ziel der Räuber herausgefunden haben, wollen die Detektive mit dem Matrosen sprechen, der ihre Bilder entwickelt, um vielleicht weitere Hinweise zu bekommen.

Zum Matrosen gehen:

- andere Schiffsseite
- Treppe hinuntergehen
- am Salon vorbei und eine weitere Treppe hinuntergehen
- „Weiter“ – nach rechts gehen
- mit dem Matrosen reden
- Negativfilme erhalten
- Filme anschauen (einfach im Inventar darauf klicken)

Nun muss Biggs befragt werden.

Zur Kombüse gehen:

- Treppe hochgehen
- durch den Salon zur Kombüse gehen
- mit Biggs reden

Nun befinden sich die Detektive wieder in ihrer Kabine und beschließen, mit dem Kapitän zu reden.

Zur Kapitän-Kajüte gehen:

- Treppe hochgehen zum Sonnendeck
- in die Kajüte gehen
- mit dem Kapitän reden

Da jetzt die Verdächtigen bekannt sind, müssen diese irgendwie überführt werden. Hierzu soll das Schiff wieder in Gang gesetzt werden, um die Diebe nervös zu machen. Deshalb geht man mit dem Ventil in den Maschinenraum.

Zum Maschinenraum gehen:

- andere Schiffsseite
- Treppe benutzen
- am Salon eine weitere Treppe benutzen
- mit dem Matrosen reden (Dampfventil erforderlich, Rohrzanze erforderlich)

Nun geht es wieder vorwärts mit dem Schiff. Die Detektive treffen sich mit dem Kapitän im Lagerraum.

- zum Lagerraum gehen
- zum Kühlraum gehen

- mit James reden
- Eisblock benutzen
- Schraubenzieher auf den Eisblock ziehen
- Diamanten erhalten
- mit James und Rose im Lagerraum reden
- mit dem Kapitän im Lagerraum reden

Ende

Solltest du trotz Lösungsweg einmal nicht weiterkommen, hilft dir unser Hotline-Team gerne.

E-Mail: hotlinework@usm.de

Telefon: +49-(0)89-24 23 48 03