

Agatha Christie

Und dann gabs keines mehr

Mitspielende Personen

- Dr. Armstrong, Edward George, ein Arzt
- Blore, William Henry, Privatdetektiv und ehemaliger Polizist
- Brent, Emily Caroline
- Claythorne, Vera Elisabeth, die neue Sekretärin von Mrs. Owen
- Lombard, Philip, ein Abenteurer
- Mackenzie, John Gordon, ein pensionierter General
- Marston, Anthony James, Lebemann
- Narracott, Patrick, Held des Abenteuers
- Rogers, Ethel, Haushälterin und Köchin
- Rogers, Thomas, Butler
- Wargrave, Lawrence John, ein pensionierter Richter

Lösung

Das ganze Spiel ist nicht linear aufgebaut. Man muß also nicht genauso vorgehen, wie in dieser Lösung beschrieben, sondern kann die Rätsel auch in anderer Reihenfolge lösen. Wenn man aber anders spielt, können sich einzelne Personen auch an anderer Stelle befinden als unten beschrieben.

Zudem ist die Lösung sehr knapp ausgelegt. Es gibt erheblich mehr zu entdecken, was die Geschichte abrundet, aber für deren Lösung nicht unbedingt notwendig ist. Man sollte sich also überall umsehen, um hier nicht Erwähntes zu finden.

Alle Briefe, Zettel, Bücher etc. muß man Inventar näher ansehen, damit man erstens weiß, was darin geschrieben steht, und zweitens, damit Patrick sich Notizen machen kann. Bei der unten beschriebenen Lösung wird dies nicht mehr extra erwähnt.

Schließlich gibt es in der deutschen Version einen Bug, der das Spiel zum Absturz bringen kann: Wenn man das Imkerbuch aus dem Schreibtisch in der Bibliothek nimmt und dann liest, stürzt das Spiel ab. Es ist aber nicht notwendig, dieses Buch zu lesen, daher kann man dieses Bug umgehen.

Kapitel Eins:

**Zehn kleine Leichtmatrosen zechten in der Scheun.
Einem kam ein Schluck verquer, da waren's nur noch neun.**

Auf der Insel

Nach dem Vorspann wird man vom Butler wieder aufs Festland geschickt, also folgt man dem Pfad ganz nach unten zum Bootsteg und findet dort sein Boot zerstört und versenkt. Damit kommt man erst einmal nicht mehr von der Insel weg. Man geht daher wieder in Richtung Anwesen, aber bei der ersten Gelegenheit biegt man nach rechts ab und gelangt über einen Pfad zu den Klippen. Hier trifft man auf Marston, der angeblich nur spazierengeht, in Wirklichkeit wohl aber sein Packet aufmacht, welches er im Vorspann bekommen hatte. Nun sollte man aber doch ins Haus gehen.

Vor dem Haus spricht man mit Rogers und darf dann – auch wenn man ungelegen kommt – ob des schlechten Wetters nach drinnen, wo man später etwas zu essen und eine Schlafgelegenheit bekommen soll.

Im Anwesen

Auf einen Plan des Anwesens habe ich an dieser Stelle verzichtet, weil er mit dem Spiel ausgeliefert wird. Dieser hilft, sich in dem riesigen Haus zurechtzufinden.

Eingangshalle: Direkt neben der Tür nimmt man sich den Spazierstock mit Bärenkopfgreif aus dem Schirmständer. Anschließend folgt man Rogers Richtung Küche.

Speiseraum: Auf dem großen Tisch findet man ein Tablett mit 10 kleinen Leichtmatrosen darauf. Nun öffnet man die Kommode und findet darin eine Taschenlampe. Wenn man diese im Inventar ansieht, muß man aber erkennen, daß ihr die Batterien fehlen. Von hier aus kommt man weiter in die Küche.

Küche: In der Küche bekommt man ein Gespräch zwischen den Eheleuten Rogers mit und kann sich dann frei bewegen. Zunächst nimmt man sich den Obstkorb aus Kupferdraht vom Tisch.

Von der Küche aus kommt man auch in eine Speisekammer. In dieser findet man auf dem obersten Regal eine Bratenpipette und darunter ein in Gaze eingewickeltes Käserad. Wenn man dieses im Inventar benutzt, packt Patrick den Käse aus und man hat sowohl Gaze als auch Käse. Aus dem Sack mit Mehl kann man sich eine Schaufel nehmen und mit dieser dann Mehl einsammeln, wenn man sie mit dem Sack benutzt. Wenn man das nocheinmal macht, kommt man an Batterien, die man im Inventar in die Taschenlampe einsetzt.

Dienstbotenquartier: Nun verläßt man die Küche durch den noch nicht benutzten Ausgang und kommt so in einen Flur. Von diesem geht eine Tür zum Zimmer der Rogers ab. Auf dem Tisch findet man ein Päckchen Nähnadeln und einen Einstellungsbrief. Zudem steckt man den Brief auf der Komode ein. Die letzten beiden betrachtet man im Inventar genauer, so daß Patrick sich Notizen machen kann. Anschließend verläßt man das Zimmer wieder und auch den Flur, so daß man im Treppenhaus landet. Hier steigt man – noch im Dienstbotenflur – die Treppe nach oben.

Wäschekammer: So trifft man auf Mrs. Rogers, mit der man sich unterhält und der man hilft, als ihr etwas herunterfällt. Da sie nicht viel Zeit hat, geht man weiter.

Haupttreppenhaus: So landet man im ersten Stock des Haupttreppenhauses. Hier findet man insgesamt 8 Zimmer und 4 Badezimmer. Außerdem gibt es noch eine Tür zum Dienstbotenaufgang. Die Zimmer von Richter Wargrave und Marston sind verschlossen, die anderen Zimmer kann man aber untersuchen. Bei den Zimmern von General Mackenzie, Emily Brent, Vera Claythorne und Philipp Lombard wird man aber abgewiesen, weil diese sich für das Abendessen fertig machen wollen. Reden sollte man dennoch mit allen, damit man mehr Informationen bekommt. Und bei General Mackenzie und Philipp Lombard sollte man anschließend auch durchs Schlüsselloch sehen, um den General beim Betrachten eines Photos und Lombard beim Ziehen eines Revolvers zu sehen.

Dr. Armstrongs Zimmer: Zunächst geht man in Dr. Armstrongs Zimmer, in dem man vom Nachttisch eine Einladung einsteckt und durchliest.

Blores Zimmer: Anschließend untersucht man das Zimmer von Blore. Auf der Kommode findet man einen Einladungsbrief, der man durchliest. Wenn man dann versucht, sich Blores Notizbuch vom Nachttischen zu nehmen, wird man erwischt. Man unterhält sich nun ausgiebig mit Blore, dann geht man nach unten ins Billardzimmer.

Billardzimmer: Hier lauscht man dem Gespräch zwischen Wargrave und Dr. Armstrong; dann läutet die Essensglocke und alle begeben sich in den Speiseraum.

Küche: Man geht nun wieder in die Küche und die Rogers servieren das Abendessen. In dieser Zeit kann man an der Tür den Gesprächen der anderen im Speiseraum lauschen. Da jetzt alle anderen beschäftigt sind, nutzt man die Zeit für weitere Nachforschungen.

Wäschekammer: Erst einmal geht man wieder in die Wäschekammer und nimmt sich ein Seidenlaken heraus. Dann geht man in den ersten Stock des Haupttreppenhauses.

Wargraves Zimmer: Von hier aus betritt man Richter Wargraves Zimmer. Hier findet man auf einer Kommode den Kopf einer Pfeife und auf der Bank davor einen Tabakbeutel. Im Inventar kann man daraus den Tabak entnehmen. Vom Nachttisch nimmt man sich das Einladungsschreiben und liest es sich durch. Mehr gibt es hier nicht zu tun, also nimmt man sich Marstons Zimmer vor.

Marstons Zimmer: Direkt rechts auf der Kommode findet man eine verschlüsselte Nachricht und weiter hinten im Zimmer in der oberen Schublade des rechten Nachttischs den dazugehörigen Entschlüsselungscode. Auf dem linken Nachttisch liegt ein Einladungsschreiben, wie immer liest man sich alles durch.

Mackenzies Zimmer: Auch General Mackenzies Zimmer kann man nun untersuchen. Rechts auf der Kommode liegt sein Einladungsbrief, den man sich durchliest. Auf dem Nachttisch findet man ein Portrait von ihm und seiner Frau mit Widmung.

Brents Zimmer: In Emily Brents Zimmer findet man rechts auf der Kommode ihren Einladungsbrief und auf dem Nachttisch eine Bibel. Da der Entschlüsselungscode ein Bibelzitat enthielt, kann man nun die verschlüsselte Nachricht dekodieren. Dazu legt man die Bibel, den Entschlüsselungscode und die verschlüsselte Nachricht in das Kombinationsfach des Inventars und kombiniert alles. So bekommt man eine entschlüsselte Nachricht mit einem Tresorcode L28 R11 L49. Auch Emilys Schminkkoffer kann man sich ansehen.

Badezimmer von Emily und Vera: Von Emily Brents Zimmer aus kann man direkt in das gemeinsame Badezimmer von ihr und Vera Claythorne gehen. Dort findet man am Waschbecken einen medizinischen Notfallausweis, den man sich genauer ansehen sollte. Direkt vor den Fliesen findet man auch noch einen Pfeilenstil, den man im Inventar mit dem Pfeifenkopf kombinieren kann. Der andere Ausgang aus diesem Badezimmer führt in Veras Zimmer.

Claythornes Zimmer: Auf der Kommode findet man Veras Einladungsbrief, den man sich wie alle anderen auch ansieht. Ebenfalls betrachten sollte man das Gemälde und das Portrait auf der Kommode; sowohl die Dame als auch der Mann kommen einem bekannt vor. Neben dem Koffer liegt ein Zeitungsausschnitt, der Interessantes enthält.

Balkon: Man verläßt Veras Zimmer über den Balkon und geht in die Ecke, wo man ein Messingfernrohr und ein Metallstativ einsteckt. Dann geht es weiter zu Lombards Zimmer.

Lombards Zimmer: Natürlich findet man auch hier einen Einladungsbrief, mehr aber auch nicht. Nun fehlt nur noch Blores Zimmer.

Blores Zimmer: Da man sich beim ersten Mal das Notizbuch nicht nehmen konnte, holt man dies nun nach. Außerdem sollte man nun alles andere im eigenen Notizbuch nachlesen (so auch die Einträge in den Rubriken „Allgemein“ und „Gäste“). Anschließend geht man wieder nach unten in die Küche.

Küche: Hier lauscht man erneut an der Tür zum Speiseraum. Das Essen ist aber bereits zu Ende und man begibt sich in den Salon.

Salon: Dort legt Rogers wie ihm aufgetragen wurde die Schallplatte auf und alle Gäste werden des Mordes bezichtigt. Das ist zuviel für Frau Rogers; sie bricht einfach zusammen. Dr. Armstrong möchte nun seine Arzttasche haben, also läuft man los.

Dr. Armstrongs Zimmer: Man holt sich die Arzttasche aus seinem Zimmer und geht ins Zimmer der Rogers.

Dienstbotenquartier: Hier übergibt man die Tasche an den Arzt und läßt ihn dann mit seiner Patientin allein.

Salon: Wieder im Salon lauscht man erst einmal aufmerksam den Gesprächen der anderen. Anschließend spricht man mit allen 9 Anwesenden ausführlich über alle Themen. Danach nimmt man sich vom Kamin die Streichhölzer und überträgt das Gedicht ins Notizbuch. Im Salon findet man auch ein Tischchen mit Getränken. Von diesem nimmt man sich drei Gläser und den großen Mixer. Zudem sieht man sich das Grammophon an der Tür zur Eingangshalle näher an und nimmt sich dann die Schallplatte. Nun erzählt Marston noch, was er verbrochen hat und stirbt kurze Zeit später, weil sein Drink vergiftet war. Erneut spricht man mit allen verbleibenden sieben Personen (mit Mrs. Rogers muß man nicht sprechen, und ihr Mann ist im Moment nicht da). Bevor man mit dem letzten gesprochen hat, sollte man sich Marstons Glas von dem Tischchen nehmen. Wenn man dann mit allen geredet hat, erscheint auch Mr. Rogers und erzählt, dass im Speiseraum eine der Leichtmatrosenfiguren abgebrochen wurde. Dann begeben sich alle zur Ruhe, und man selbst bekommt ein Quartier im Salon.

Kapitel Zwei:

**Neun kleine Leichtmatrosen lagen lange wach.
Einer schlief für immer ein, da waren's nur noch acht.**

Im Anwesen

Wenn man die Schallplatte im Inventar untersucht, bemerkt man automatisch, daß die Vorderseite der Schallplatte mit „Hallo“ und die Rückseite mit „Auf Wiedersehen“ beschrieben ist. Zunächst einmal legt man die Rückseite der Schallplatte auf das Grammophon, legt den Grammophonarm auf die Platte und spielt sie dann mit dem kleinen Hebel vorne ab. Nachdem man sie sich angehört hat, öffnet man die rechte Seite des Grammophons und entnimmt dem Fach zwei Verstärkerröhren. *Man kann versuchen, diese bei dem Funkgerät im Salon einzusetzen, aber selbst dann funktioniert es nicht. Also behält man sie besser bei sich.* Dann geht man durch das Billardzimmer in die Bibliothek.

Bibliothek: Hier untersucht man erst einmal den Schreibtisch weiter hinten. Bis auf eine Schublade kann man alle öffnen, hier findet man Klebeband, ein Stempelkissen und einen Stempel, einen Inselplan und eine Karte. Außerdem kann man sich vom Schreibtisch eine Lampe nehmen und aus dieser im Inventar die Glühbirne herausdrehen. Nun sollte man einigen Lesestoff einsammeln. Es gibt ein Buch über Seevögel

(links vom Eingang im Regal) und aus der Bücherwand beim Schreibtisch insgesamt drei Bücher. Ferner findet man auf dem Rauchtisch und auf dem Sessel je ein Buch. Man liest sich wieder alles durch. Dann verläßt man die Bibliothek wieder und geht in den ersten Stock. Dies geht allerdings nur, wenn man die Batterien in die Taschenlampe gesteckt hat.

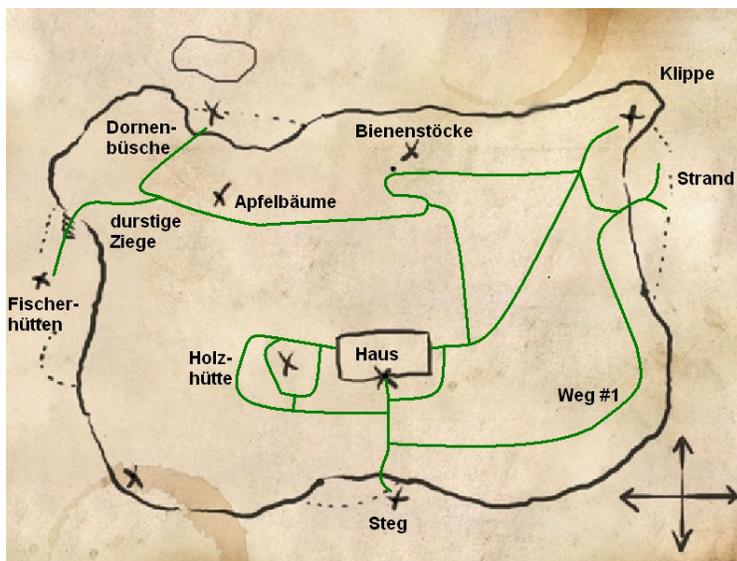
Erster Stock: Hier untersucht man nun alle Zimmer und klickt alle Personen an, um zu sehen, ob sie schlafen. Manche Zimmer kann man nicht vom Flur aus erreichen, über die Badezimmer oder den Balkon sind sie aber doch alle betretbar. Wenn man alle Zimmer betreten hat, bricht der nächste Tag an und man geht wieder nach unten.

Speiseraum: Hier geht man wieder in den Speiseraum. Nach kurzer Zeit erscheint Dr. Armstrong und berichtet, das in der vergangenen Nacht auch Mrs. Rogers gestorben ist. Nun sollte nun mit allen Anwesenden reden, um Neues zu erfahren.

Kapitel Drei:

**Acht kleine Leichtmatrosen reisten mal nach drüben.
Einer blieb für immer dort, da waren's nur noch sieben.**

Da die Insel recht groß ist und die Wege vielleicht ein wenig unübersichtlich sind, findet man nachfolgend eine Karte, die skizzenhaft die wichtigsten Orte und Wege dazwischen darstellt. Mit ihrer Hilfe sollte man sich auf der Insel leicht zurechtfinden können.



Im Anwesen

Küche: Zuerst geht man in die Küche und redet dort mit Rogers über alle Themen.

Billardzimmer: Man betritt als nächstes das Billardzimmer und lauscht der Unterhaltung zwischen dem Richter und dem Arzt. Danach spricht man mit beiden über alle Themen. Anschließend geht man weiter in die Bibliothek.

Bibliothek: Dort geht man zu der Bücherwand neben dem Schreibtisch. Aus diesem hatte man am Vortag einige Bücher entnommen, und nun muß man dorthin wieder anderen Bücher zurückstellen. Alle drei Lücken, in denen vorher Bücher gestanden haben, sie je links und rechts von Büchern gleicher Farbe umgeben; und man muß nun in diese Lücken jeweils Bücher genau dieser Farbe stellen: Dies sind oben das hellrote Buch über „Die Schleusen des Panamakanals“, in der Mitte das dunkelrote Buch mit dem Titel „Sicher um die Südinsel segeln“ und unten das orangefarbene Buch über „Segeltörns in den Florida Keys“. Wenn man die richtigen Bücher eingesetzt hat, öffnet sich das linke Regal und gibt den Zugang zu einem Geheimraum frei.

Geheimraum: Hier nimmt man vom Stuhl eine Karte, die man sich ansieht. Auf dem Tisch findet man eine Funkanlage, die aber noch nicht einsetzbar ist. Nun wendet man sich dem Tresor zu. Aus der verschlüsselten Nachricht kennt man den Code für diese Tür: L28 R11 L49. Man dreht also an dem Rad über die Null nach links, bis man 28 eingestellt hat, dann dreht man den Knopf wieder über Null nach rechts bis zur 11 und schließlich dreht man den Knopf nach links auf die 49. Dann öffnet sich die Tresortür und man kann in den Nachbarraum gehen.

Dort findet man ein aufblasbares Gummiboot und einen Schrank mit vielen jeweils mit einem Buchstaben beschrifteten Kästen. In einigen dieser Kästen ist etwas zu finden, daher sollte man alle einmal anklicken. So findet man einen Ohrring, ein Mikrofon, eine Karte und ein Dokumententeil. Vielleicht hat man dabei auch bemerkt, daß sich die Buchstaben je zweier Kästen vertauschen, wenn man sie nacheinander anklickt. Das wird in Kürze wichtig sein. Man geht aber erst wieder zurück in den ersten Raum.

Dort setzt man sich an den Tisch mit der Funkanlage. Hier schließt man die Schreibtischlampe als Lautsprecher und das Mikrofon an und setzt eine der Röhren in die Klappe ein (vorher öffnen; nur eine der Röhren läßt sich einsetzen). Der Notruf (Mikrofon benutzen) ist aber nur sehr kurz, weil man sofort von einer Frauenstimme bedroht wird und sich anschließend nicht mehr traut, weiter zu funken. Also nimmt man auch wieder die beiden Röhren aus dem Gerät. Nun sieht man sich das Schild an der Wand an und Patrick ergänzt das Lied 'RULE BRITANNIA!' mit 'RULE THE WAVES'. Dies sind genau so viele Buchstaben, wie man in dem Schrank im Nebenraum Kästen (oder Buchstaben) gesehen hat. Also geht man wieder in den Nebenraum.

Bei den Kästen muß man nun 'RULE THE WAVES' einstellen. Dies macht man, indem man je zwei Buchstaben anklickt und damit vertauscht. Hat man alles richtig gemacht, öffnet sich eine weitere Tür und gibt erneut einen Geheimgang frei.

An der linken Seite findet man einen Lichtschalter. Nachdem es hell geworden ist, folgt man dem Gang zu einer großen Höhle mit zwei Metallstegen. Beim rechten findet man die Schiffschraube eines beschädigten Mini-U-Boots. Der linke der beiden führt zu einer Holztür und einem Haufen Fässer davor. Bei den Fässern findet man auch zwei Paddel, die man einsteckt.

Durch die Holztür kommt man in einen kleinen Raum, auf dessen Boden man eine Zange findet. Auch in diesem Raum findet man eine Geheimtür, die man diesmal aber einfach öffnen kann, um in den Gang dahinter zu gelangen. Hier sieht der Boden verdächtig aus, aber im Moment kann man hier noch nichts machen. Noch weiter durch kommt man zu einer Treppe, aber der Ausgang hier ist noch versperrt. Also geht man wieder ganz zurück ins Billardzimmer und dort nach draußen in den Garten.

Auf der Insel

Bienenstöcke: An der ersten Kreuzung geht man nach links zwischen die Felsen und an dem Windrad vorbei zu einigen Bienenstöcken. Vor diesen findet man einen Korb mit vergorenen Äpfeln.

Anschließend verläßt man den Platz mit den Bienenstöcken wieder nach links und geht zurück zu der Kreuzung, diesmal aber weiter nach links zu einem Apfelhain. In dieser Richtung sollte man auch den Rest der Insel erkunden (soweit man ihn jetzt schon erkunden kann). So findet man eine angriffslustige Ziege, die den Weg versperrt und zwei weitere Ziegen an einer Stelle, an der Dornen den Weg versperren. Hat man alles erkundet, geht es wieder zu den Bienenstöcken und nach rechts weiter zu einer Kreuzung mit vier Wegen.

Shiprock Gipfel: Von hier geht man nach rechts unten zwischen die Felsen und gelangt so zu Vera, mit der man sich ein wenig unterhält. Mehr gibt es hier im Moment nicht zu machen, also geht man wieder zurück zu der Kreuzung.

Strand: Wenn man jetzt weiter nach unten links geht, kann man direkt darauf noch weiter nach links an einen Strand gehen. Dort trifft man General Mackenzie, dessen trübsinnige Gedanken man sich anhört. Auch kann man ihm seinen Spazierstock geben. Anschließend verläßt man den Strand wieder.

Nun geht man weiter nach links Richtung Anlegesteg und trifft dort auf Lombard und Blore, mit denen man sich unterhält. Auf diese Weise bekommt man von Lombard einen Plan für einen Lenkfallschirm, mit dessen Hilfe man zum Festland kommen will, um Hilfe zu holen. Anschließend geht man weiter

zum Haupteingang des Anwesens und redet dort erneut mit Blore und Lombard, die danach weiter zum Schuppen gehen. Man selbst redet erst mit Emily Brent, die man nähend in einem Schaukelstuhl findet. Man überreicht ihr die Nähnadeln (und dann automatisch das seidene Laken), damit sie daraus einen Fallschirm nähen kann. Leider braucht sie aber noch stärkeres Garn.

Schuppen: Nun geht man nach links in den Garten des Anwesens und weiter durch zu einem Schuppen. Vor diesem findet man Blore und Lombard, die immer noch Owen suchen. Kurz darauf erfährt man vom Tod des Generals.

Kapitel Vier:

**Sieben kleine Leichtmatrosen holzten wie der Specht.
Einer holzte sich entzwei, da waren's nur noch sechs.**

Im Anwesen

Speiseraum: Zunächst befragt man erst einmal wieder alle Anwesenden, bis sich alle im Haus verstreuen. Man muß aber noch einmal mit allen reden und sie daher nun suchen.

Küche: Mit Rogers unterhält man sich in der Küche.

Salon: Im Salon findet man Emily Brent, mit der man sich erneut unterhält.

Vorführraum: Anschließend geht man durch das Billardzimmer in den Vorführraum, der inzwischen nicht mehr verschlossen ist. Hier findet man Vera und Lombard, mit denen man sich ebenfalls unterhält.

Rogers Badezimmer: Im Badezimmer der Rogers findet man Blore bei dessen Nachforschungen.

Dr. Armstrongs Zimmer: Den Arzt findet man auf seinem Zimmer, auch mit ihm redet man.

Mackenzies Zimmer: Den Richter findet man in General Mackenzies Zimmer, mit ihm unterhält man sich ausführlich.

Dann wird es Nacht und alle begeben sich zur Ruhe. Man selbst macht einen Kontrollgang, um zu sehen, ob alle in ihren Betten sind. Die Zimmer von Rogers, Wargrave und Blore sind verschlossen. Dr. Armstrong ist wieder völlig betrunken, und das Zimmer des Richters kann man durch das gemeinsame Bad mit dem Arzt betreten. Lombard ist allerdings nicht auf seinem Zimmer, und auch hier kommt man durch das gemeinsame Badezimmer zum schlafenden Blore. Nun besucht man noch Vera, in deren Zimmer man dann auch Lombard findet. Dann wird es auch für einen selbst Zeit, etwas zu schlafen.

Am nächsten Morgen ist kein Frühstück vorbereitet und von Rogers fehlt jede Spur. Zusammen mit Blore macht man sich auf die Suche und begegnet Emily Brent, die angeblich einen Spaziergang gemacht hat.

Auf der Insel

Schuppen: Anschließend begibt man sich zum Schuppen und findet dort Rogers, der vor dem Holzhaufen in zwei Hälften gespalten wurde.

Kapitel Fünf:

**Sechs kleine Leichtmatrosen liefen ohne Strümpf.
Einen stach die Biene tot, da waren's nur noch fünf.**

Nach dem Frühstück und einer kurzen Unterhaltung verteilen sich alle wieder auf der Insel und man selbst kann sich wieder umsehen. Zunächst geht man nach draußen und wird dort Zeuge eines Streitgesprächs zwischen der Brent und Dr. Armstrong. Danach kann man sich mit Emily Brent unterhalten.

Auf der Insel

Holzhütte: Man geht nun wieder zu der Holzhütte und redet mit Blore. Anschließend betritt man die Hütte. In dieser findet man einen Spaten, eine Sturmlaterne, eine Karte, einen Eimer und eine Leiter.

Garten: Im Garten geht man zu der Pumpe, nimmt sich den Schlauch und füllt den Eimer mit Wasser.

Apfelhain: Nun geht man zum Apfelhain und stellt die Leiter rechts an die Bäume mit dem Äpfeln. So kann man diese pflücken und einstecken.

Anschließend geht man weiter durch zu der angriffslustigen Ziege. Wenn man hier den Eimer Wasser in die Tränke schüttet, wird die Ziege ganz handzahn und der Weg ist frei. Nun kann man zu den Ruinen des alten Fischerdorfs gehen.

Altes Fischerdorf: Hier kann man insgesamt drei Hütten (oder das was davon übrig geblieben ist) untersuchen. In der ersten findet man einen kleinen Benzinkanister, in der zweiten ein ledernes Ziegengeschirr und in der dritten gibt es nicht zu finden. Also geht man wieder zurück.

Im Anwesen

Armstrongs Zimmer: Hier benutzt man die Mehlpipette mit dem geschlossenen Arztkoffer und zieht mit dem Klebeband Fingerabdrücke ab. Auch sollte man die Mehlpipette nun mit Marstons Glas benutzen und auch hier die Fingerabdrücke mit dem Klebeband abziehen. Dann kann man beide im Inventar miteinander vergleichen.

Brents Zimmer: Hier nimmt man wie gewohnt Fingerabdrücke vom dem Schminkkoffer und vergleicht sie mit Marstons Abdrücken.

Claythornes Zimmer: Auch bei Vera nimmt man Fingerabdrücke vom dem Schminkkoffer und vergleicht sie mit Marstons Abdrücken.

Marstons Zimmer: Schließlich nimmt man noch vom Griff der Aktentasche in Marstons Zimmer Fingerabdrücke und vergleicht die mit denen von seinem Glas.

Küche: An der Obstpresse setzt man die Schiffsschraube ein und legt dann den Gaze als Filter in den Eimer. Anschließend legt man die vergorenen Äpfel in den Eimer und stellt eines der Gläser (nicht das von Marston) unter den Hahn. Dann dreht man an der Schraube und erhält so ein Glas vergorenen Apfelsaft. Auch die Äpfel kann man hier zu Apfelsaft pressen, auch hier nimmt man eines der Gläser, aber wieder nichts Marstons.

Salon: Nun geht man in den Salon und repariert das Radio. Dazu öffnet man die Klappe und setzt dort zwei Vakuumröhren ein. Zudem macht man mit der Zange aus dem Obstkorb einen Metalldraht, den man als Antenne ans Radio anschließt.

Billardzimmer: Im Billardzimmer findet man Richter Wargrave allein spielend. Man gibt ihm die Pfeife, da er dann viel gesprächiger ist und man mehr erfährt, wenn man mit ihm redet.

Vorführraum: Nun geht man wieder in den Vorführraum und sieht sich hier um. Vorne zieht man die Leinwand hoch und erkennt irgendetwas auf der Wand, aber man kann es nicht richtig lesen. Daher geht man wieder nach hinten zum Projektor und öffnet die Schubladen des Schränkchens, auf dem er steht. Die oberste ist verschlossen, aber die beiden anderen enthalten eine Projektorbirne, eine unbeschriftete Filmrolle und zwei Film Dosen. Beim Projektor kann man eine Klappe öffnen, in diese setzt man die Projektorbirne ein. Rechts daneben kann man das Gerät einschalten und kann nun den Schriftzug auf der Wand lesen. Danach geht man wieder nach vorne und zieht die Leinwand wieder nach unten (oben greifen). Erneut geht man zum Projektor und öffnet hier die beiden Film Dosen. Darin befindet sich je eine Filmrolle und eine Notiz bzw. eine Karte. Die Karten sollte man sich ansehen; wenn man aber versucht, die beiden Filmrollen aus den Dosen abzuspielen (zunächst muß man aber die linke Filmrolle entfernen), weigert sich Patrick, da er nicht auf Kitsch steht. Die beiden anderen Filmrollen sollte man sich aber ansehen, dazu setzt man die Rolle jeweils links bei der Spule ein und drückt dann auf den Knopf rechts neben der Klappe.

Geheimraum: Man geht nun wieder durch das Billardzimmer in den Geheimraum und weiter durch in die große Höhle. Hier folgt man dem Metallsteg nach links und geht durch die Holztür in den Gang dahinter mit der auffälligen Stelle am Boden. Hier buddelt man mit der Schaufel eine Luftpumpe aus, mit der man im Inventar das Schlauchboot aufpumpen kann. Außerdem verbindet man noch die Paddel mit dem Boot.

Nun geht man wieder in die Höhle und den zweiten Steg entlang. An dessen Ende kann man das Schlauchboot zu Wasser lassen und paddelt dann in die stürmische See hinaus. Lange währt das Vergnügen aber nicht, denn schon nach kurzer Zeit wird man an einen Strand gespült.

Auf der Insel

Hier geht man in die Fischerhütte und holt sich aus der großen Kiste einige verhedderte Fischernetze. Links vor dem Haus findet man eine weitere Karte vor dem alten Grabstein. Weiter rechts findet man eine Klappe auf dem Boden, die man nun öffnet. Hier kommt man in den Geheimgang zurück, der zu der großen Höhle führt. Von da aus geht es dann wieder über die Bibliothek ins Billardzimmer.

Im Anwesen

Billardzimmer: Auf dem kleinen Tisch neben dem Billardtisch findet man eine kleine Kiste, die man hier früher nicht gesehen hatte. Man nimmt sie an sich und öffnet sie im Inventar, um einen kleinen Schlüssel zu erhalten.

Bibliothek: Mit diesem kann man die letzte Schublade oben rechts am Schreibtisch öffnen und sich das Buch über Bienen nehmen. **ACHTUNG! Das Spiel kann beim Lesen des Spiels abstürzen, man sollte daher vorher abspeichern. Wirklich lesen muß man das Buch aber nicht, um das Adventure zu lösen, im Zweifelsfall also das Buch nicht lesen.**

Armstrongs Zimmer: Man geht nun wieder zu Dr. Armstrongs Zimmer, aber nicht hinein. Stattdessen lugt man durch das Schlüsselloch und sieht so, wie er sich mal wieder einen Schluck genehmigt. *Auch wenn das nicht wirklich viel zu bringen scheint, muß man es machen, wenn man diesen Level beenden will.*

Da die Herren Blore und Lombard nicht auf ihren Zimmern sind und Vera ebenfalls nicht, sieht man sich wieder ein wenig auf der Insel um.

Auf der Insel

Bucht: Nun verläßt man das Herrenhaus wieder und geht zu dem Weg hinter dem Apfelhain, der durch Dornen versperrt ist und vor dem zwei Ziegen grasen. Hier schüttet man den vergorenen Apfelsaft auf die Dornen. Daraufhin fressen die Ziegen die ganzen Dornen komplett ab und machen so den Weg frei.

So kommt man zu einer Bucht. In der Ferne kann man im Meer etwas blinken sehen. Mit dem Fernrohr kann man mehr sehen und erkennt so eine Boje mit einem Peilsender. In der Bucht findet man auf der rechten Seite auch noch eine Angelschnur.

Bienenstöcke: Nun geht man zurück zu den Bienenstöcken und setzt hier im Inventar die Sturmlaterne, den Tabak und den Gartenschlauch zusammen, um einen Raucher herzustellen. Den kann man mit den Streichhölzern anzünden und dann auf die Bienenstöcke (in der Nahansicht) setzen. Das beruhigt die Bienen, so daß man nun die Kiste öffnen und einen Wabenrahmen entnehmen kann. Den Honig daraus kippt man in den Shaker und kann dann anschließend Honig aus dem Shaker in ein noch leeres Glas füllen.

Nun geht man zurück zum Haupteingang des Hauses und gibt Emily Brent die Angelschnur und das Glas Apfelsaft, damit sie sich sofort an die Arbeit macht. Und in der Tat, wenn man sie nun zweimal anspricht, ist der Fallschirm fertig und man bekommt ihn überreicht. Man verbindet ihn im Inventar mit dem Fischernetz, dem Ledergeschirr und dem Stativ und schon hat man seinen Gleitschirm.

Shiprock Gipfel: Nun geht man zum höchsten Punkt der Insel und finden dort Vera und Lombard. Nach der Unterhaltung mit beiden steht man am Strand und geht erneut nach oben auf die Klippen. Dort nimmt man mit dem Gleitschirm Anlauf. Leider ist der Flug nur von kurzer Dauer und man landet auf der Funkboje im Wasser. Hier nimmt man sich das Funkfeuer und gelangt dann (wie auch immer) wieder an Land.

Schuppen: Da man Blore zuletzt ebenfalls nicht im Haus gesehen hatte, geht man nun wieder zum Garten des Anwesens und dort zum Schuppen. Hier findet man Blore, redet mit ihm und geht dann wieder zum Haus. Dort trifft man auf Lombard, der weiß, daß an den Bienenstöcken etwas passiert ist.

Bienenstöcke: Man kommt jedoch zu spät an, den Emily Brent ist bereits nach zu vielen Bienenstichen verstorben.

Kapitel Sechs:

**Fünf kleine Leichtmatrosen stritten sich ums Bier.
Musst' einer ins Kanzleigericht, da waren's nur noch vier.**

Im Anwesen

Salon: Der Rest der Gruppe trifft sich wieder im Kaminzimmer, wo man mal wieder mit allen redet. Während Lombard zusammen mit Blore seine Waffe holt, unterhält man sich noch einmal mit Vera, Richter Wargrave und Dr. Armstrong. Dem Arzt gibt man den Honig, dann wird auch er gesprächiger und man erfährt noch ein paar Neuigkeiten. Anschließend geht man nach oben zu den Zimmern.

Lombards Zimmer: In Lombards Zimmer findet man Blore und Lombard, die die verschwundene Waffe suchen. Man tastet sich gegenseitig ab, der Revolver bleibt aber verschwunden. Während Blore nun das Zimmer untersuchen will, geht man selbst wieder nach unten in den Billardraum.

Billardraum: Dort findet man Armstrong und Wargrave, die beide noch etwas Billard spielen wollen. Anschließend ist es Zeit für das Abendessen.

Speiseraum: Dabei muß man allerdings feststellen, daß man vergiftet wurde. Man hat nicht mehr allzu viel Zeit, ein Gegengift zu finden. Zu allem Unglück fällt auch noch der Generator aus. Vera geht nun nach oben, um sich einen Schal zu holen, aber sie scheint nicht weit zu kommen, denn schon nach kurzer Zeit hört man ihren Schrei. Also läuft man die Treppe nach oben, wird dabei aber k.o. geschlagen. Halb in Ohnmacht erkennt man immerhin der verschwundenen Revolver. Kurze Zeit später vernimmt man einen Schuß aus dem Speiseraum. Es hat den Richter erwischt, der tot auf seinem Stuhl sitzt.

Auf der Insel

Schuppen: Jetzt läuft man erst einmal los, damit wieder überall Licht ist. Dazu geht man zum Generator im Schuppen und betrachtet den Benzintank genauer. Dieser ist leer, also füllt man das Benzin aus dem eigenen Kanister nach. Danach drückt man auf den Anlasser rechts und schon ist wieder überall Strom.

Bienenstöcke: Nun muß man sich aber um das eigene Leben kümmern, den immerhin ist man immer noch vergiftet. Von Dr. Armstrong weiß man, daß Bellmanns Einreibemittel, das Emily Brent gegen Bienenstiche genommen hat, das Gegenmittel enthält. Da es sich nicht auf ihrem Zimmer oder in ihrem Bad befindet, sucht man bei den Bienenstöcken. Wenn man hier nach links aus dem Bild geht, findet man die Flasche rechts unterhalb des Zauns. Man trinkt das Mittel und geht dann wieder zurück zum Haus.

Kapitel Sieben:

**Vier kleine Leichtmatrosen segelten – ahoi.
Ein roter Hering schwamm vorbei, da waren's nur noch drei.**

Im Anwesen

Salon: Der immer kleiner werdende Rest der Gruppe unterhält sich über ein Signalfeuer, da der Sturm nachgelassen hat. Anschließend redet man mit jedem einzelnen, danach gehen alle auf ihr Zimmer. Man selbst genehmigt sich einen Drink und wird dann auf einen Schatten aufmerksam, der das Haus verläßt. Blore nimmt die Verfolgung dieser Person auf.

Erste Etage: Man geht nun in allen Zimmern nachsehen, insbesondere muß man in Richter Wargraves Zimmer durch einen Klick auf sein Bett erkennen, daß sein Leichnam fehlt. Aber auch die anderen Zimmer sollte man sich ansehen, insbesondere bei Vera sollte man anklopfen.

Danach geht man einmal kurz nach draußen und dann wieder nach oben in die erste Etage.

Clayhornes Zimmer: Man sieht wieder bei Vera nach dem rechten. Die hat sich aber mit Lombards Revolver in ihrem Zimmer eingeschlossen und läßt niemanden herein. Beim zweiten Klopfen erfährt man immerhin, wo Lombard ist: der ist auf der Klippe ein Signalfeuer anzünden. Da man Vera in Sicherheit weiß, versucht man Lombard zu helfen.

Auf der Insel

Shiprock Gipfel: Man rennt also zu den Klippen und sieht schon von weitem das Signalfeuer. Von Lombard fehlt aber jede Spur. Also geht es wieder zurück ins Haus.

Im Anwesen

Erster Stock: Oben im ersten Stock findet man Vera, Blore und Lombard, aber Dr. Asrmstrong ist nicht aufzufinden. Eventuell muß man mit Lombard zweimal reden.

Kapitel Acht:

**Drei kleine Leichtmatrosen kam'n am Zoo vorbei.
Einen hat der Bär zerquetscht, da waren's nur noch zwei.**

Im Anwesen

Speiseraum: Nach einer kleine Besprechung steht fest, daß nicht nur Wargraves Leichnam, sondern auch Armstrong verschwunden sind. Lombard geht dann mit Vera auf ihr Zimmer, während man selbst nach den Vermißten sehen will.

Vorführraum: Den toten Richter findet man im Vorführraum. Allerdings wurde er nicht erschossen, sondern mit seinem eigenen Buch erschlagen.

Auf der Insel

Garten: Nun geht man durch die Bibliothek in den Garten und findet dort Blore, der mit der Marmoruhr in Bärenform aus Veras Zimmer erschlagen wurde. Die Uhr liegt neben dem Toten, und man nimmt sie an sich. Daraufhin erscheint Vera auf dem Balkon und man redet mit ihr.

Strand: Nun muß man noch den Arzt finden. Dazu geht man an den Strand vor den Klippen und dort nach unten rechts (also nicht dorthin, wo man mit dem General gesprochen hat, sondern rechts davon). Hier liegt der tote Dr. Armstrong. Nun geht man wieder ins Haus.

Im Anwesen

Drinnen redet man wieder mit Vera, aber sie fühlt sich im Moment recht sicher, da der nächste Reim ihrer Meinung nach erst am nächsten Tag greifen kann. Man sollte hier abspeichern, weil es ab jetzt verschiedene Lösungswege gibt.

Kapitel Neun:

**Zwei kleine Leichtmatrosen sonnten sich wie keiner.
Einer brutzelte sich weg, da war es nur noch einer.**

In diesem Level hat man das erste Mal die Freiheit, einem Menschen das Leben zu retten. Wenn man jetzt nicht das Richtige macht, stirbt Lombard.

1. Man läuft schnell zu den Klippen und damit zum Signalfeuer, redet dort mit Lombard und rettet ihm anschließend mit einem beherzten Sprung das Leben.
2. Wenn man sich zu viel Zeit läßt, kommt Lombard bei der Explosion des Signalfeuers ums Leben. Allerdings muß man sich hier recht viel Zeit lassen, denn man muß dazu alle Zimmer sowie die gesamte Insel bis auf den Shiprock Gipfel absuchen. Wenn man jetzt – und erst jetzt – zu den Klippen geht, sieht man Lombard sterben.

Kapitel Zehn:

**Ein kleiner Leichtmatrosen litt und seufzte schwer.
Er gings ins Haus, erhängte sich, da gab es keinen mehr.**

Erneut hat man zwei Möglichkeiten: entweder man kann Vera retten oder aber sie muß sterben.

1. Man geht nun wieder ins Haus und die Treppe nach oben. Dort wird man Zeuge, wie die totgeglaubte Mrs. Brent Vera erschießen will. Man kann ihr aber einen Strich durch die Rechnung machen, indem man ihr den Revolver mit der Bärenuhr aus der Hand schlägt. Beim nachfolgenden Handgemenge landet Emilys Kopf im Henkersstrick draußen im Flur.
2. Wenn man versucht, ins Bad zu gelangen, wird Vera erschossen. Beim nachfolgenden Handgemenge landet Emilys Kopf im Henkersstrick draußen im Flur.

Egal, ob Vera und Lombard, nur Vera, nur Lombard oder keiner von beiden überlebt hat, kann man sich nun den Abspann ansehen.

Ganz zu Ende ist das Spiel aber immer noch nicht, denn wenn man möchte, kann man sich nun auch noch ansehen, wie Agatha Christie sich die Geschichte im Original ausgedacht hat. Dazu geht man wieder in den Speiseraum und nimmt sich den einzelnen Leichtmatrosen vom Tisch. Danach geht man in den Vorführraum und setzt die Figur auf den Projektorschrank (in der Abdruck seiner Füße in der Ecke). Dann kann man auch die oberste Schublade des Schrankes öffnen und eine weitere Filmrolle entnehmen. Diese sieht man sich wie gewohnt an.