

# Agatha Christie: Evil under the Sun / Das Böse unter der Sonne v1.5

Komplettlösung zur englischen/deutschen Version , basierend auf der englischen Lösung von  
MaGtRo exklusiv geschrieben für

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

<http://www.gamepad.de>

Vorbemerkung: Die Lösung wurde parallel beim Spielen der englischen Version verfasst. Sie muss sicherlich noch an die deutsche Version des Spieles angepasst werden, kann aber bestimmt auch in der jetzigen Form für das deutsche Spiel recht hilfreich sein.

## 1. Akt - London, 7. September 1940

Nach einer langen Vorgeschichte befinden wir uns in Poirots Büro.

Hier nehmen wir das **Notizbuch** vom Schreibtisch.

Sich nach rechts wenden und auf dem Schrank ein Buch finden und genau ansehen.  
Weiter nach rechts eine Karte finden mit Markern, die im Laufe des Spieles benutzt werden.

Die Aktentasche links von der Tür nehmen, was uns auch gleichzeitig etwas Kleingeld einbringt.

Rechts vom Seitentisch neben der Couch die **Stoppuhr** nehmen. Rechts im Regal Akten zu Corrigan, Parsons, Drogen und Shipwreck Island finden.

Alles anklicken und so ins Notizbuch übertragen und dort auch alles lesen.

Nun das Bild von **Poirot and Hastings** von der Wand nehmen. Klicken wir es an, dann sind wir am

## 24. August morgens im Smuggler's Rest Hotel auf Seadrift Island

Sich alles genau ansehen, auch das Badezimmer und dann nach draußen in den Flur gehen. Auch hier sich genau umsehen und draußen mit dem Zimmermädchen Gladys reden.

Nach unten in die Halle gehen und mit Mrs. Hilary ausführlich reden. Nach dem Gespräch die Inselbroschüre mitnehmen und im Inventar ansehen. In der Hotelhalle dann auf einem Sessel eine **Autozeitschrift** finden und sie im Inventar lesen.

Nun zur Rezeption und dann hinter dem Tresen durch die Tür in das Hotelbüro gehen. Dort erneut mit Mrs. Castele reden und letztendlich erfahren, dass sie einen Recorder vermisst. Mehr ist nicht zu tun. Dann draußen auf einem Pult die Gästeliste sehen und ins Notizbuch übertragen. Nun alle Gäste im Notizbuch anklicken.

Jetzt weiter nach links und rechts durch die Tür in die

Bar: Mit Henry reden, sich genau umsehen und dann aus dem Papierkorb eine **leere Sirupflasche** nehmen. Die Bar durch die doppelflügelige Tür verlassen und links durch die Tür in einen Flur und gleich wieder links in den

Speisesaal: Gleich an der Tür auf dem Servierwagen links das **leere Glas** einstecken.

Nach vorne gehen und mit Rosamund Darnley über alles reden und erfahren, dass auch sie etwas vermisst – ihre Schreibmaschine.

Nun den Raum verlassen und dann das Hotel über den Haupteingang verlassen. Die Straße entlanggehen und zu einem Pub kommen, der aber geschlossen ist und so mit dem Mann (North) rechts vom Haus reden. Nach dem Gespräch im folgen, doch am Strand will Poirot nicht weitergehen. Sich die Anschlagtafel ansehen. Ein Anruf bringt nichts und so zum Hotel zurück und auf dem Weg dorthin nochmals den Pub inspizieren.

Vor dem Hotel angelangt, den Weg nach rechts nehmen und den **großen Stein** links von der Treppe einstecken.

Weiter nach rechts in eine kleine Bucht an einen kleinen Strand und hier mit der Ballettlehrerin reden. Einen weiteren Stein nach dem Gespräch vom Strand mitnehmen.

Zurück und dann vor dem Hoteleingang links den Weg zu den Liegen nehmen. Hier Christine finden und mit ihr reden.

Nach der ausführlichen Unterhaltung nach unten zum Strand gehen.

Hier mit dem Major reden und danach mit George. Vorne vom Strand dann ein **Seil** nehmen. Wieder nach oben und sich dort nach rechts wenden. Das Gespräch belauschen und dann mit beiden Personen reden. Nun wieder zum Lauschpunkt gehen und das Gespräch erneut belauschen. Dann weiter nach rechts und bei einer Leiter **2 Holzpfohlen/Latten** ins Inventar befördern. Nun – sich wieder rechts haltend – vor dem Hotel zum Tennisplatz gelangen.

Mit Kenneth Marshall reden, 2 Nachrichten bekommen und diese im Inventar lesen.

Den Tennisplatz und das Netz genau ansehen.

Zurück und über den Weg zu den Klosterruinen und sich genau umsehen.

Drunten den ehemaligen Vicar treffen, mit ihm reden und **blutige Federn** erhalten.

Links hinten entdeckt unser Detektiv einen mit einem runden Stein verschlossenen Eingang und dann links vom Torbogen eine zugewachsene Tür, die aber wohl erst kürzlich benutzt wurde. Über die jetzige Funktion des Ruders kann gegrübelt werden.

Das Gebiet jetzt verlassen und dann an den Klippen entlang zum Ende und dort die Stufen hinunter. Hier mit Linda komplett reden. Danach betätigen wir uns als Handwerker und benutzen die beiden Steine, die beiden Pfohlen und das Seil auf die Stelle, die Linda zuvor untersucht hat.

Zurück zum Badestrand über die Holzterappe und unten dann die beiden im Wasser beobachten; auch Christine sieht es von oben und wir landen letztendlich im

## 2. Akt – 24. August, nachmittags

Wir versuchen, alle Zimmer zu inspizieren.

Im eigenen Zimmer zunächst mal aus dem Bad die frischen **Handtücher** nehmen.

Draußen den Wagen des Zimmermädchens untersuchen und die **Schere**, die **Bürste** und das **Reinigungsmittel** nehmen.

Durch das eigene Zimmer auf den Balkon, sich nach links wenden und dort ins nächste Zimmer.

Hier die Bibel ansehen und feststellen, dass sie bei der Offenbarung des Johannes 2.20 geöffnet wurde.

Aus dem Badezimmer schrank eine **Flasche Öl** und zu Untersuchungszwecken **2 Tabletten** aus den Tablettenglas nehmen.

Zurück zum Balkon und dann das Zimmer rechts vom eigenen Zimmer untersuchen.

Im Zimmer des Majors auf dem Nachttisch die Rechnungen/Wettscheine ansehen, den Koffer auf dem Bett und dann mit der Schere den **Lederriemen** bearbeiten. Der Raum dann durch die normale Tür verlassen und dann rechts über die Wendeltreppe zur Aussichtsplattform. Hier mit Mrs. Castle reden und letztendlich das **Fernglas** erhalten, aber im Gegenzug muss unser Held ein **Buch** in der Bibliothek abgeben.

Sich 2 x nach rechts drehen und mit dem Fernglas das Segelboot beobachten und ein Bild weiter rechts mit dem Fernglas das Periskop eines U-Bootes entdecken.

Wieder nach unten und genau gegenüber zur anderen Treppe. Durch die Tür rechts davon. Draußen dann zur 2. Tür links gehen, versuchen, sie zu öffnen und dann das Gespräch belauschen.

Weiter nach links und dann durch die vorletzte Tür und dort den Koffer auf dem Bett inspizieren. **Leeres Schreibpapier** wandert in unser Inventar. Dann das Zimmer durch die normale Tür verlassen und unten dann in das Hotelbüro.

Den Schreibtisch ansehen und den Kalender und Einträge sehen, wann U-Boote gesichtet wurden. Unter dem goldenen Bilderrahmen rechts einen **silbernen Schlüssel** finden (Bilderrahmen zurückschieben!). Dann die kleine Statue mit dem grünen Zettel ansehen und letztendlich ein Schlüsselloch bemerken, auf das wir den silbernen Schlüssel benutzen, um einen **goldenen Schlüssel** zu bekommen. Dann die obere Schreibtischschublade öffnen und den Zimmerbelegungsplan nehmen und studieren.

Nun mit dem goldenen Schlüssel den Safe öffnen.

Hier findet unser Held eine alte Laterne, ein Code-Buch und ein deutsches 2-Band-Radio. Die Codes werden notiert und unser Held verlässt das Zimmer.

Jetzt links vom Tresen an der Tür zum Speisesaal vorbei und nach draußen. Dort Kenneth Marshall und Rosamund Darnley belauschen und Interessantes erfahren.

Vom Lauschposten aus nach links und dann auf den Hügel hinauf. Mit Mr. Gardener reden.

Danach an der Klippe entlang nach rechts, am Kloster vorbei und die Stufen nach unten. Mit Linda reden und eine verölte Möve finden, die gerettet werden muss.

Zurück und an der Klippe entlang bis man die Redferns belauschen kann. Danach dann mit Patrick reden.

Weiter nach links und mit Carrie Gardener reden. Sie hatte, ebenso wie ihr Mann, den Hochzeitstag vergessen und unser Held will auch hier helfen.

Nun runter zum Badestrand, die Hütte öffnen und **ein Paddel, ein Badefloß** und **Bootslack** nehmen. Nun ans Wasser gehen und sich mit dem Fernglas das Floß im Wasser ansehen und feststellen, dass dort wohl auch ein Rettungsring ist.

Oben angelangt nach links zu Patrick gehen und ihn bitten, zum Schwimmbrett zu schwimmen. Das kann er aber nur mit seiner Schwimmbrille, die aber defekt ist. Unser Held bekommt die **Schwimmbrille** und kombiniert diese zunächst mit dem Lederriemen.

Nun in die Hotelbar und hier den „**Eispickel**“ vom Tresen nehmen und ihn auf die Taucherbrille anwenden, die somit repariert ist und sofort zu Patrick zurückgebracht wird.

Dieser schwimmt raus und ergattert für uns einen **ramponierten Rettungsring**. Im Inventar untersucht, bemerken wir das Wort Parsimony.

Jetzt zurück zu den Klosterruinen und zum verschlossenen Durchgang. Das Ruder auf den runden Stein anwenden.

Hineingehen und alles untersuchen. Die römische Säulen/Steine ansehen und vorgehen zur größeren Höhle und dort eine **Goldmünze** ergattern.

Da hier vorerst nichts weiter getan werden kann, zurück und ins Hotel.

Jetzt in das Zimmer der Gardeners. Mrs. Gardener (ihr die Goldmünze geben) ist glücklich ein Geschenk für den Hochzeitstag zu haben und unser Held bekommt das Schultertuch als Dank.

Zurück zu Linda und dem ölverschmierten Vogel, der mit dem Schultertuch nun gefangen werden kann.

Nun hinunter zum kleinen Strand und dort mit Arlena Marshall über alles reden.

Sie hat einen weiteren Drohbrief bekommen.

Wieder zum Hotel und die Straße hinunter zum Strand und das Telefon benutzen. So werden wir mit dem Meerestraktor letztendlich zu Wills Garage gefahren, gehen hinein und reden mit Will über alles. Auf der Werkbank wäre Werkzeug vorhanden, doch unser Held darf es nicht anrühren. Da hier nichts weiter zu tun ist, nach draußen und links ins Dorf gehen.

In das erste Haus rechts gehen. Hier mit Adelaide Hughes reden, die Briefe vermisst. Den **Spatel** kann er sich ausleihen, die Reagenzgläser aber werden ihm verweigert. Eine **rote Flasche mit Hustensaft** aus dem 2. Regal kann jedoch ergattert werden. Jetzt im Laden nach rechts. Unser Held möchte ein Buch kaufen und eines ausleihen und braucht somit Geld. Auf die andere Seite zum Postschalter.

Das Formular vom Tresen nehmen und die Bankadresse auswählen. Hinter der Katze/dem Regal einen Umschlag entdecken. Da hier nichts weiter getan werden kann, zur Tür, die **Broschüre** (rechts von der Tür) noch nehmen und dann nach draußen.

Weiter die Straße entlang und dann links in den Pub. Den Hund und den Rettungsring zur Kenntnis nehmen und dann nach rechts und mit Colonel Weston über alles reden. Schließlich den **Schlüssel zum Pub** beim Hotel bekommen und unser Held darf sich auch ein **Stethoscope** ausleihen. Mit dem Mann rechts am Tisch – einem Frisör – reden.

Mit dem Barkeeper reden und einige Neuigkeiten erfahren. Erneut zum Postladen gehen und fragen, ob eine Nachricht angekommen ist. So gelangt unser Held wieder zu etwas Geld und kann sich jetzt das **Buch über die Vögel** ausleihen und ein weiteres kaufen.

Zurück zur Garage und sich zur Insel zurückbringen lassen.

Wieder zurück ins eigene Zimmer und ins Bad. Hier wird er schon sehnsüchtig erwartet. Der Vogel muss gesäubert werden und so liest unser Held erstmal im Buch nach.

Im Inventar die Bürste mit dem Öl kombinieren und diese Kombination auf Linda anwenden. Dann im Inventar die Bürste mit dem Reinigungsmittel kombinieren, Wasser in die Wanne laufen lassen und letztendlich den Vogel abtrocknen.

Ist das erledigt, dann jetzt den Pub beim Hotel inspizieren – die Tür mit dem erhaltenen Schlüssel öffnen. Das Dartboard ansehen und die eingravierten Buchstaben bemerken (2x N bei 20 und 19 und da E bei 15). Dann links hinunter in den Keller und 3 Pfeillöcher bei der 20 bemerken.

Wieder eine Überfahrt auf das Festland machen und im Laden mit Linda reden, die Kerzen kaufte und sie vor Schreck fallen lässt.

Zurück auf die Insel.

Hier jetzt den Weg links vor dem Hotel nehmen und automatisch das gekaufte Buch überreichen, so dass der Hochzeitstagabend gerettet ist.

### 3. Akt - 24. August 1940 abends

Es klopft an der Tür und unser Held redet mit Kenneth. Ihm wurde ein Bild von Arlenea gestohlen. Auch hier verspricht unser Held zu helfen.

Durch die Balkontür nach draußen und rechts in das Zimmer von Montague Barry.

Das Bett und die Kopfkissen untersuchen und das Bild finden. Das Bild sich im Inventar genau ansehen. Barry kommt herein, wird mit den Gegebenheiten konfrontiert und gebeten, den Hund des Pubs auf die Katze des Ladens abzurichten, denn unser Held will ja an den Umschlag hinter dem Regal der Poststelle. Barry geht also und meint, das sei ein Kinderspiel.

Nach draußen und zu Lindas Zimmer. Das Stethoscope zum Abhören auf die Tür benutzen. Unser Held hört komische Worte und immer wieder.

Nun das Zimmer der Gardeners abhören. Sie reden über ihre Probleme. Nun den Gang nach unten/hinten und vor der Treppe rechts durch die Tür und dann auf dem Balkon in die 2. Tür in Kenneth Marshalls Zimmer. Hier nach vorne gehen und die Schreibmaschine untersuchen. Ein leeres Blatt einspannen und die Tasten anklicken. Das beschriebene Papier rausnehmen und es erfolgt automatisch ein Vergleich. Auf dieser Maschine wurden die Nachrichten nicht geschrieben. Das Zimmer über die Balkontür verlassen. Links dann Patrick Redfern auf dem Balkon treffen und mit ihm reden. Nach dem Gespräch kann dann unser Held ins Zimmer, findet unter dem Bett eine Schreibmaschine und startet den Vergleich. Wieder keinen Erfolg. Automatisch nimmt er die **Schreibmaschine** mit. Das Zimmer verlassen und unten dann links von der Rezeption weiter in den Speisesaal. Mit den Gardeners reden und dann in den Pub beim Hotel.

Das Hotel verlassen und über die Straße am Haupteingang zum Pub gehen.

Den Geist sehen und ihm in den Keller des Pubs folgen. Sich die nassen Fußabdrücke ansehen und das aufgemalte Dartboard an der Steinwand.

Zurück zum Hotel und hier jetzt den Pfad links vom Hotel nehmen. **SPEICHERN!**

Mit Kenneth Marshall über das Bild und eine Belohnung reden. Es muss die richtige Frage gewählt werden (Schulschwierigkeiten der Tochter).

An der Klippe entlang und schließlich Arlena and Patrick belauschen.

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

<http://www.gamepad.de/>

**Hier kann das Spiel auch gekauft werden!**

Weiter nach rechts dem Pfad folgen und an der Wegkreuzung eine **Schaufel** mitnehmen.

Dann zu den Klosterruinen und mit Emily Brewster reden. Sie bittet uns, den Mörder von Millie zu finden. Wir erfahren dabei etliche Neuigkeiten. Nun den Weg am Tennisplatz vorbei zum Hotel nehmen und mit Christine ausführlich reden.

#### **4. Akt - 25. August 1940 morgens**

Das Zimmer verlassen und draußen Stephen Lane treffen. Es folgt eine ausführliche Unterhaltung mit etlichen Neuigkeiten.

Jetzt zu Lindas Zimmer und mit ihr reden; auch hier gibt es Neues zu erfahren. Dann zum Aussichtturm und mit dem Fernglas feststellen, dass Mr. Blatts Segelboot jetzt ein weißes Segel hat. Wieder ein Bild nach rechts und wieder das Periskop des U-Bootes mit dem Fernglas sehen.

Jetzt das Hotel verlassen und zum Badestrand. In der Nähe des Wassers mit Arlena reden. Hat sie ein Rendezvous?

Die Treppen wieder nach oben. Kenneth und Patrick treffen. Dann zum Hotel und die Straße entlang gehen. **SPEICHERN!**

Wir begegnen North und folgen ihm. Dann das Thema auswählen: "Frage Mrs. Redfern ....."

Jetzt in den Pub beim Hotel, das Dartboard anklicken und die Erleuchtung haben, dass es sich mit den Einträgen auf dem Board um Tom Cutters Schatzkarte handeln könnte.

Zurück ins Hotel-Foyer und hier mit Christine reden und sie fertigt uns eine Zeichnung von North an. Dann kommt noch Rosamund und unser Held gibt ihr ihre Schreibmaschine zurück.

Durch die Bar dann zum (jetzt) höchsten Punkt der Insel. Nun geht es automatisch weiter..... und unser Held nimmt schließlich den grünen Tennisball am Spielfeldrand.

Zwischenbemerkung: Hier jetzt und auch sonst, wenn man dazu aufgefordert wird, mit der Stoppuhr eine Zeitmessung machen und eventuell fehlende Messungen (siehe Notizbuch) nachholen.

Runter an das Ufer und wieder den See-Traktor rufen und nach der Ankunft in den Pub. Mit dem Barkeeper reden und erfahren, dass der höchste Punkt ursprünglich

ein anderer war, als er es jetzt ist. Der Graspfad vor dem Hotel war der höchste Punkt.

Rechts neben dem Dartboard liegt auf einem Tisch ein **Sandwich** und rechts daneben sitzt der Hund. Mit Barry reden und ihm mitteilen, dass man nun bereit sei.

Der Hund geht mit, wird durch das Sandwich in den Laden gelockt, aber die Katze vertreibt ihn. Unser Held hat freie Bahn, greift nach den **Umschlägen** und gibt sie Adelaide zurück. Er hat einen Wunsch frei und bittet, die Testausstattung benutzen zu dürfen. Sie gestattet es und wir klicken das Buch an. Dann die beiden Tabletten aus dem Inventar in ein Reagenzglas geben. Nun das Reagenzglas auf das Wort Drogen im Buch anwenden und so analysieren, dass es sich um Trional handelt. Das Gebäude verlassen und bis ans Straßenende gehen. Hier – hinter dem Brunnen - ist die Polizeistation, die wir nun betreten.

Mit Colonel Weston reden und nach einem Gespräch über Arlena die Schreibmaschine testen. Wie gewohnt Papier einlegen, Tastatur betätigen, Papier herausziehen und automatisch vergleichen. Treffer, auf dieser Maschine wurde geschrieben. Danach dann antworten: „War es Linda .....“.

Mit dem Colonel über Mrs. Castle reden und über die 2 Mordfälle. Nach Lesen des Protokolls des Milly Parson Falls antworten:

1. Etwas über den Film und Fell war dort alleine für 2 Stunden ... (3.)
2. Der Titel des Filmes

Nun zurück zur Garage und drinnen mit Will reden.

Will möchte, dass wir etwas für ihn tun. Wir lesen das Motormagazin. Dann zur Werkbank und den **Schraubendreher**, den verstellbaren **Schraubenschlüssel** und die **flache Feile** nehmen. Im Inventar den Schraubenschlüssel untersuchen, so dass automatisch ein **magnetisches Teil** in unserem Inventar zu finden ist.

Links zum blauen Wagen gehen und dann den Motor sehen. Dann das große Teil in der Mitte öffnen. Den Schraubenschlüssel unten rechts und den Schraubenzieher in der Mitte links benutzen. „Motorteile“ landen im Inventar und wir benutzen auf beide die Feile und setzen sie danach wieder auf den Motor. Unser Held hat es geschafft. Das Auto nochmals anklicken und dann draußen Will treffen und sich zur Insel zurück bringen lassen.

Dann neben den Hotel den Pfad zu den Klippen einschlagen und unser Held wird als Schatz **3 goldene Dartpfeile** finden.

Jetzt in den Pub beim Hotel und dort zur Dartscheibe im Keller und die 3 goldenen Pfeile in die 3 Löcher der 20 einsetzen und die Geheimtür öffnet sich. In den Tunnel und links dann den **Mantel mit reflektierender Farbe** nehmen. Vorgehen, bis 2 weitere Tunnel abzweigen und hier wird es zu unsicher, also geht unser Held nicht weiter. Zurück zum Hotel.

Hier jetzt rechts am Hotel vorbei bis in die Bucht und dort mit Emily reden. Dann mit den Gardeners vor dem Hotel über alles reden und dann hinter der Klosterruine links von Christine die **Zeichnung** bekommen, sie im Inventar ansehen und nochmals mit ihr reden.

Zurück zum Hotel und oben an der Zimmertür mit dem Stethoskop lauschen. Nun zurück zum Colonel mit dem Sea-Tractor und ihn fragen, ob er die Zeichnung zur Identification nach Scotland Yard senden könne. Marshall meint er habe in ein paar Stunden Antwort.

## 5. Akt - 25. August 1940 später Morgen

Auf Seadrift Island sehen wir Patrick und Emily. Sie finden Arlenas Leiche.

Runter zur Rezeption und hinter den Tresen ins Büro: Hilary informiert uns, dass Arlena ermordet wurde.

Mit dem Zimmermädchen im Foyer können wir nicht reden. Nun in Richtung der Klippen und die Gardeners finden, aber es kommt kein Gespräch zustande. Zum Badestrand und mit Emily reden, die unseren Helden zur Fundstelle der Leiche rudert.

Mit dem Colonel reden und schließlich Arlenas Leiche untersuchen. Die Thermoskanne neben der Leiche nehmen. Den Kaffefleck im Sand und den Hut ansehen, dann mit Patrick reden, der etwas an der Leiter gehört hat. Vor in Richtung der Leiter und dort im Sand eine **zerbrochene Pfeife** finden. Weit rechts von der Leiter an einem Felsen ein Stück des Hutbandes von Arlenas Hut finden und mitnehmen. In die Höhle hinein, eine **zerbrochene Parfumflasche** finden und auf dem Felsen einen eingravierten Pfeil entdecken. Weiterhin Lehm am Felsen finden und ihn mit dem Spatel aus dem Inventar wegkratzen. Ein 6-kantiges Eisen ist in den Felsen eingelassen, so als ob man dort mit einer Kurbel etwas bewegen könnte.

Zurück zu Arlena und mit der Schere ein **Stück des Hutbandes** abschneiden.

Mit Emily reden und sich zurück bringen lassen.

Nach oben und mit den Gardeners reden. Zur Rezeption und den Generalschlüssel bekommen.

Jetzt nach oben und da man für die Zimmer nun keinen Schlüssel mehr braucht, zuerst mal Arlenas Zimmer untersuchen: An den unteren Bildschirmrand und einen **Brief** rechts auf dem Tischchen finden und ihn lesen. Dann links auf der Kommode weitere Briefe finden und ansehen.

Im Bad das Schränkchen über der Toilette öffnen. Eine **Parfumflasche** und eine **braune Flasche** ohne Etikett herausnehmen

Links dann die Flasche mit dem **Badesalz** nehmen und die **Haarbürste** vom Tisch rechts und durch Untersuchung im Inventar **rote Haare** bekommen.

Ins nächste Zimmer und mit Kenneth über alles reden.

Ein Zimmer weiter und Lindas Zimmer untersuchen. Hier ein Kästchen auf der Kommode finden, das noch nicht geöffnet werden kann. Vom Hut auf dem Bett die **Hutnadel** nehmen.

Aus dem Kamin dann ein Stück **angebrannten Stoff** nehmen und von vorne rechts auch **angebrannte Haare**. Auf dem Kaminsims dann noch Lindas Uhr einstecken.

In das nächste Zimmer von Rosamund gehen, ganz nach unten und mit ihr reden. Rosamund stellt Vergleiche an und bringt so neue Erkenntnisse.

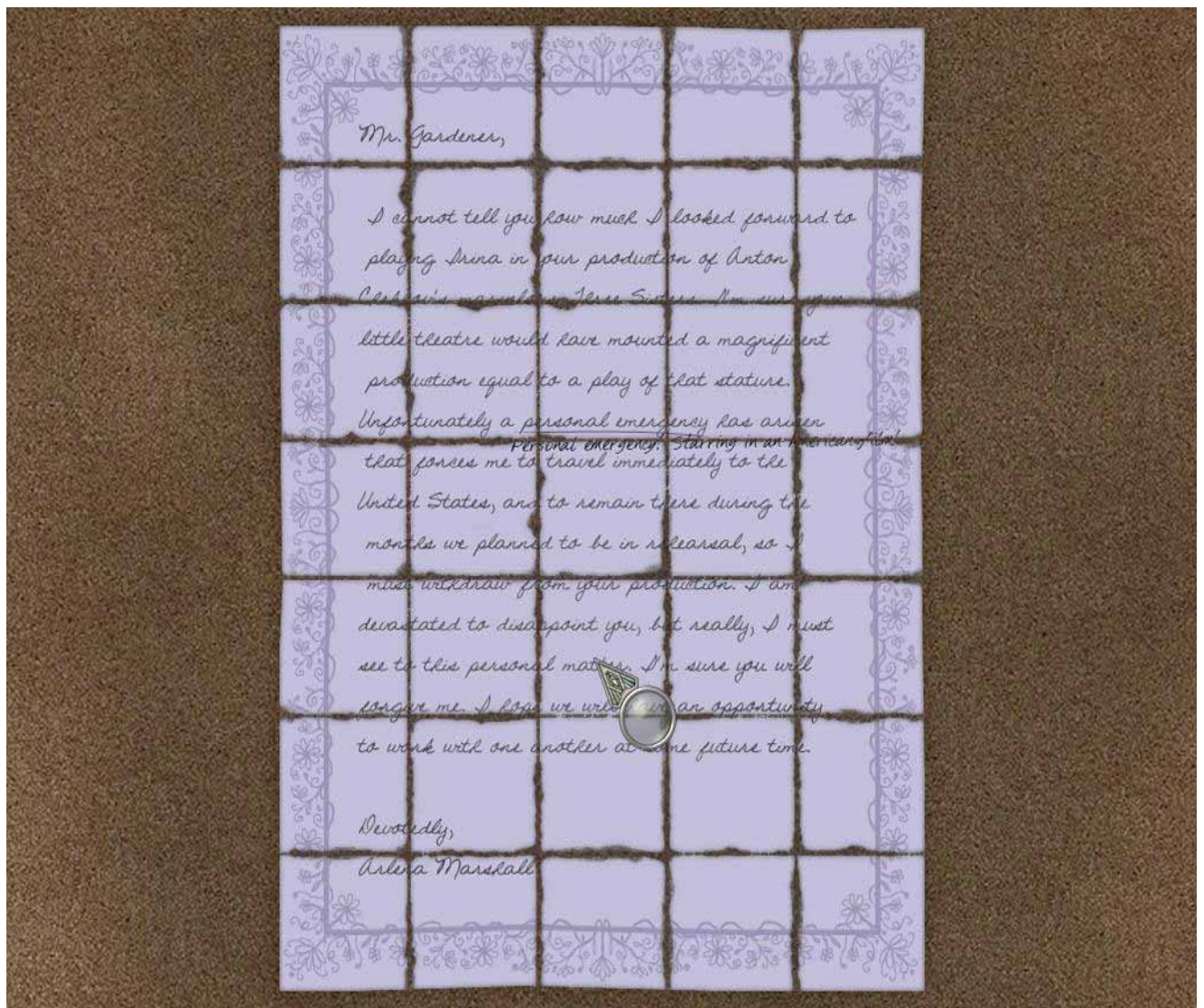
Nun in das letzte Zimmer links, in das Zimmer der Redferns: Im Koffer links auf der Kommode ein **Bild der beiden** finden.

Die Zeichenutensilien am Fenster ansehen. Draußen auf den Balkon mit ihr reden; es gibt Neuigkeiten.

Durch eines der Zimmer wieder auf den Flur und dann in Emilys Zimmer: hier einen Brief rechts von der Kommode nehmen und lesen.

Dann ein Zimmer weiter in das Zimmer der Gardeners:

In den „Papierkorb“ rechts von der Kommode sehen und einen **zerrissenen Brief** finden, der als Puzzle wieder zusammengesetzt und im Inventar gelesen werden muss.



Den **Handzettel** von der Kommode nehmen und ebenfalls lesen.

Nun in Horaces Zimmer:

Den Koffer auf dem Bett öffnen, die Kleidung etwas verschieben und am Kofferboden einen öligen Fleck finden. Mit dem Spatel etwas Öl entfernen und im Inventar zur Untersuchung aufheben.

Jetzt zum Strandteil hinter den Klosterruinen und dort mit Linda reden, dann zunächst George am Tennisplatz finden und danach unten am Badestrand mit George reden. Er könnte ja tauchen, aber muss er sich Mut antrinken????

Zur Bar und den Punch bestellen, den George gerne trinkt, doch Rum und Grenadine sind ausgegangen. Dann müssen wir es beschaffen: Im Inventar den Hustensaft in die Flasche füllen. Dann in den Pub beim Hotel gehen, dort in den Keller und das Glas auf das Fass links vom Tunnel anwenden und wir haben **Rum**. Zurück in die Hotelbar und die Flasche und das Glas Rum an den Barkeeper geben und so den **Drink** bekommen.

Zurück zu George, ihm den Drink geben und dann befördert er im 2. Tauchgang eine **leere Flasche** ans Tageslicht.

Nun den See-Traktor rufen und drüben dann in der Garage mit Will reden, Neues erfahren und auch über eine Kurbel, die man ja in der Höhle braucht. Will will eine besorgen.

Im Laden dann mit Adeline reden und auch hier gibt es Neues.

Nun geht es an die Laboranalyse: Das Buch hinten anklicken, dann die leere Flasche auf ein Reagenzglas anwenden und das Reagenzglas mit dem Kapitel Cosmetica anwenden und wir finden heraus, was drin war.

Dann Arlenas Thermoskanne auf ein Reagenzglas anwenden und dieses dann auf das Drogenkapitel. Auch hier gibt es ein Ergebnis.

Nun noch das abgekratzte Öl auf ein Reagenzglas anwenden und dieses dann auf das unterste Buchkapitel. Wieder finden wir Näheres heraus.

Nun die zerbrochenen Flaschenstücke von der Höhle in ein Reagenzglas und dieses auf das Kosmetikkapitel anwenden.

Jetzt die unbeschriebene Flasche analysieren (Kosmetikkapitel).

Die Hühnerfedern analysieren (Blut).

Die Haarnadel analysieren (Öl und Wachs).

Unter dem Mikroskop die Haare und die angebrannten Haare vergleichen, sie sind ähnlich.

Im Pub hier mit Blatt im unteren Bild reden. Danach dann Dart spielen und den **Retterring** gewinnen. Diesen dann an Blatt weitergeben und sich dessen **Kompass** als Gegenleistung ausleihen.

In der Polizeistation dann über alles reden und weitere Hinweise bekommen.

Will bringt uns dann zurück. Im Inneren des Hotels vor den Zimmern das Zimmermädchen finden. Ihr einen Auftrag für einen Test aller Frauen auf der Insel geben und auf der Liste Miss Brewster auswählen. Nun braucht das Zimmermädchen etwas Zeit. Also sich die Zeit etwas durch einen Spaziergang vertreiben. Zurück zum Zimmermädchen und dieses hat alle Damen getestet und nur Emily Brewster hat diesen bestanden.

## **6. Akt - 25. August 1940 nachmittags**

In Seadrift Island im Hotelbüro: Nach hinten gehen, den Safe öffnen, bemerken, dass die Signallampe fehlt und das **Radio** und das **Codebuch** herausnehmen.

Nun wieder nach oben zu den Zimmern und mit dem Zimmermädchen reden und man erfährt Neues.

Wir stehen jetzt wahrscheinlich schon vor Kenneth Marschalls Zimmer. Auf jeden Fall da reingehen und 2 Briefe finden und lesen.

Nun in Horace Blatts Zimmer: Den Koffer untersuchen und eine Waffe darin finden, doch unser Held wird überrascht.

Nach unten in die Hotelbar und mit Patrick Redfern über alles reden, was Neues über Jimmy Nash bringt. Mit dem Barkeeper reden und dann den Hauptweg runter, um den Sea-Traktor zu rufen. Vorher noch mit Mr. Lane reden.

Drüben dann in Wills Garage mit Major Barry über alles reden.

Von Will dann die **Kurbel** bekommen und in den Laden.

Hier beim Postschalter einen Umschlag mit mehreren Nachrichten bekommen und lesen.

Zur Polizeistation und dort vom Colonel die Hintergrund-Infos zu den Verdächtigen bekommen und im Inventar lesen.

Wir sollten jetzt auch 4 Karten von Miss Potter erhalten haben. Wir schauen sie uns an und lesen auch – falls noch nicht geschehen – ihren Brief.

Zurück zur Insel und jetzt, wo wir die Kurbel haben, an den Badestrand und zur Höhle bringen lassen.

In der Höhle links dann Seetang finden und darunter eine **Sandwichdose/ Butterbrotbüchse** und einstecken. Im Inventar öffnen und darin kleine **Päckchen mit weißem Pulver** finden, die wohl analysiert werden müssten. Danach dann die Kurbel an der entsprechenden Stelle anwenden. Jetzt kann man alle Gänge inspizieren und auch noch 2x Zeitmessungen machen. Geht man dann in den Keller des Pubs, kann man rechts von der Tür noch einen defekten Kompass finden. Zurück durch den Pub auf den Hauptweg und da wir jetzt mehr Informationen haben, versuchen wir jetzt mal unser Glück an dem Puzzlekästchen in Lindas Zimmer.

Hier angekommen studieren wir die 4 Karten und müssen die Geburtsdaten in Sternzeichn umsetzen:

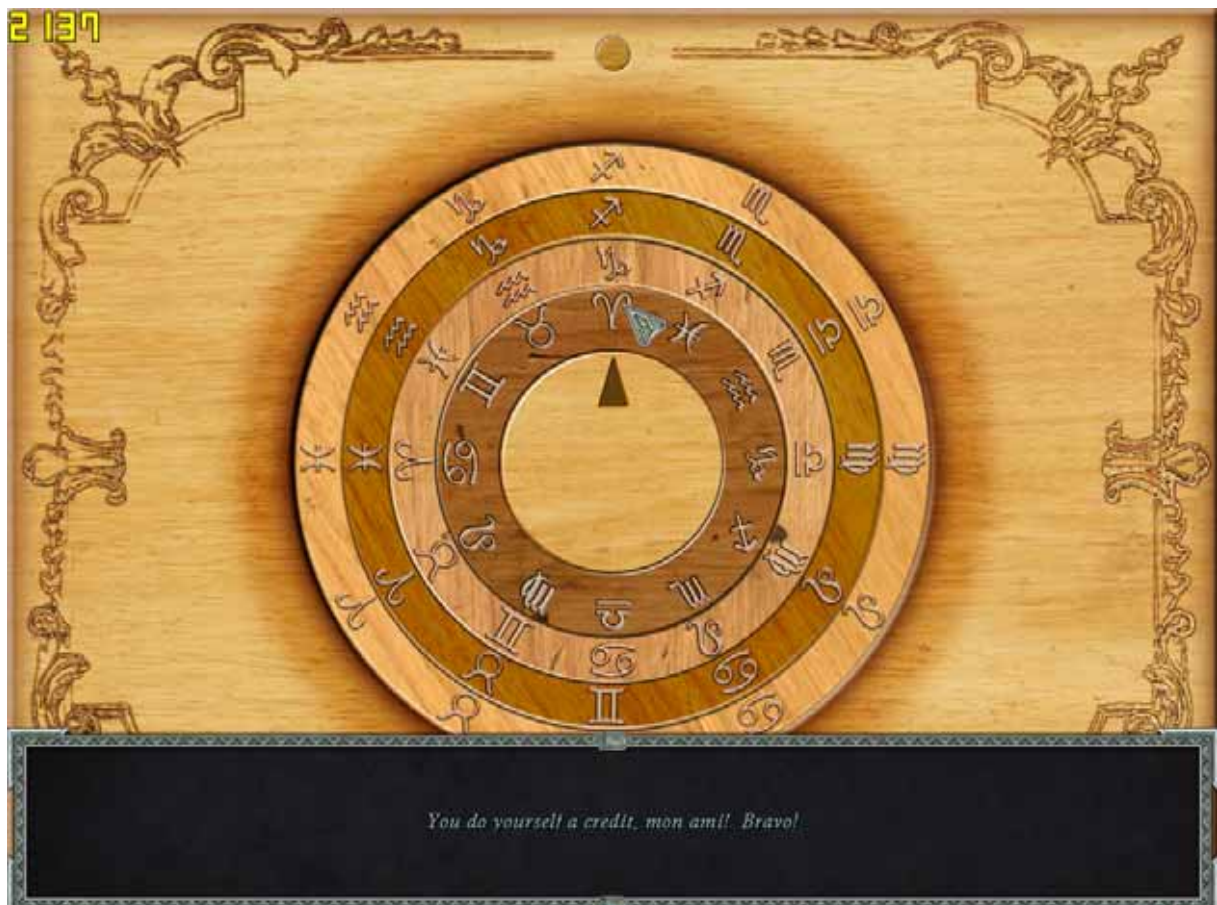
Linda – Schütze

Doris Chapman – Schütze

Virginia – Steinbock

Estella – Widder

Die Sternzeichen von oben nach unten so einstellen (die Älteste außen und die Jüngste innen):



Die Box öffnet sich und wir ergattern ein **Voodoo**buch und einen **Schlüssel**.

Hmmmmmm, Voodoo und Schlüssel: da war doch was in den Klosterruinen. Da gibt es eine noch verschlossene Tür.

Nicht wie hin, die Tür öffnen und ein **Morsegerät** finden.

Wir mussten ja noch etwas analysieren, also zurück zum Festland und die Päckchen mit dem weißen Puder auf „Drogen“ untersuchen. Es ist Heroin.

Nun folgt eine Zwischensequenz und Kenneth versucht seine Tochter zu retten, was letztendlich auch gelingt.

## **7. Akt**

Im Poirot´s Büro:

Die Schmuggler sind North und Blatt; das Segelboot hatte Nachrichtenfunktion: ein weißes Segel sagte, dass es frisches Heroin gab.

Für die unterirdischen Gänge war ein Kompass nötig und ein defekter Kompass wurde weggeworfen, bzw./und auch ein Stück davon im Werkzeug bei der Autoreparatur gefunden.

Dann erfolgt eine Klärung/Erklärung des „Finger of Suspicion“

### **25. August 1940, später Nachmittag**

In Lindas Zimmer mit ihr reden und dann die Falle einfädeln.

Den Kompass mit dem magnetischen Stück aus dem Inventar unbrauchbar machen. In die Hotelbar und Blatt den verfälschten Kompass zurückgeben.

Dann vor die Höhle gehen und die Sandwichdose/Butterbrotbüchse wieder an ihren Platz legen.

Jetzt den Sea-Traktor rufen und übersetzen.

Dann in der Garage mit Will reden und Interessantes erfahren, letztendlich „3 lang“ auswählen und etwas aufklären!

Zur Polizeistation und mit dem Colonel reden. Weitere Neuigkeiten.

Jetzt zur Höhle. Dann dort mit Blatt und North reden.

Im Gespräch dann die Segel auswählen.

## **8. Akt**

Poirot weiß jetzt, wer der Mörder ist und jetzt kommt es zur Enthüllung.

Wir lösen den Fall allein!

2 Flaschen: Parfum-Flaschen.

Nächster Vergleich: 3 Stücke Stoff

Geworfene Flasche: Selbstbräunungscreme

Inhalt von Mrs. Marshalls Flasche: Trional.

Der Grund für das Parfum ..... Jemand wollte sich für Arlena ausgeben

Sound Hinweis: Fließendes Wasser.

Grund für das Bad: Entfernen der Selbstbräunungscreme

Grund für das betrügerische Auftreten: Dem Mörder ein Alibi zu verschaffen

Verbindung mit dem Mörder: Mörder von Alice Corrigan

Grund der das perfekte Alibi zunichte machte: Lindas Uhr zeigte die korrekte Zeit..

Die Lügnerin: Christine Redfern

Das wahre Motiv ist in 2 Dokumenten verborgen: Arlenas Anwalt und der Brief von JN.

Die 2 Dokumente ergaben: Arlena hat einen Vorteil erhalten .....

Dem Mörder in den Turm folgen und dann auswählen, dass man Jenks die Lüge erzählt habe.

Es folgt eine lange Zwischensequenz und wir befinden und danach in Poirots Büro:

Das Telefon anklicken und Genie (4,3,6,4,3) anwählen, was im Buch auf dem Bücherregal gefunden werden kann.

**CD ROM & Softwareservice**  
Kratz

<http://www.gamepad.de/>

**Schauen Sie doch mal in unserem Onlineshop vorbei!**

**Wir weisen darauf hin, dass diese Lösung einem Copyright unterliegt und somit ohne unsere Genehmigung nicht auf anderen Pages oder in schriftlicher Form veröffentlicht werden darf. Unser Dank geht auch an MaGtRo (<http://www.gameboomers.com>), deren englischen walkthrough wir für diese Lösung verwenden durften.**

**In eigener Sache: Sollten Sie diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten haben, dann denken Sie bitte daran, dass auch wir Kosten haben (Erstellung der Lösung, Bereitstellung auf dem Server im Netz, Ihr Download von unserem Server, .....).**  
**Gerne können Sie uns und damit die Erstellung weiterer Lösungen, durch Zusendungen von ein paar Briefmarken unterstützen**

(H.L. Kratz, Arendsstr. 4, 63075 Offenbach).