

Agatha Christie

## And Then There Were None / Und dann gabs keines mehr - V6.0



Bezug des Spieles über  
den SHOP auf:

<http://www.gamepad.de>

# Komplettlösung

Von H.L.K und B.D  
exklusiv für den  
SOFTWARESERVICE KRATZ  
Arendsstr. 4  
63075 Offenbach  
<http://www.gamepad.de>

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem Copyright der Autoren unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

Unser Dank geht an gameboomers und MaGtRo, deren Lösung wir als Grundlage verwenden durften.

Bitte beachten: Das Spiel ist nicht linear angelegt, so dass die Reihenfolge nicht zwingend ist. Wer anders gespielt hat, als hier beschrieben, der wird mit Sicherheit Personen auch an anderen Orten im Spiel treffen.

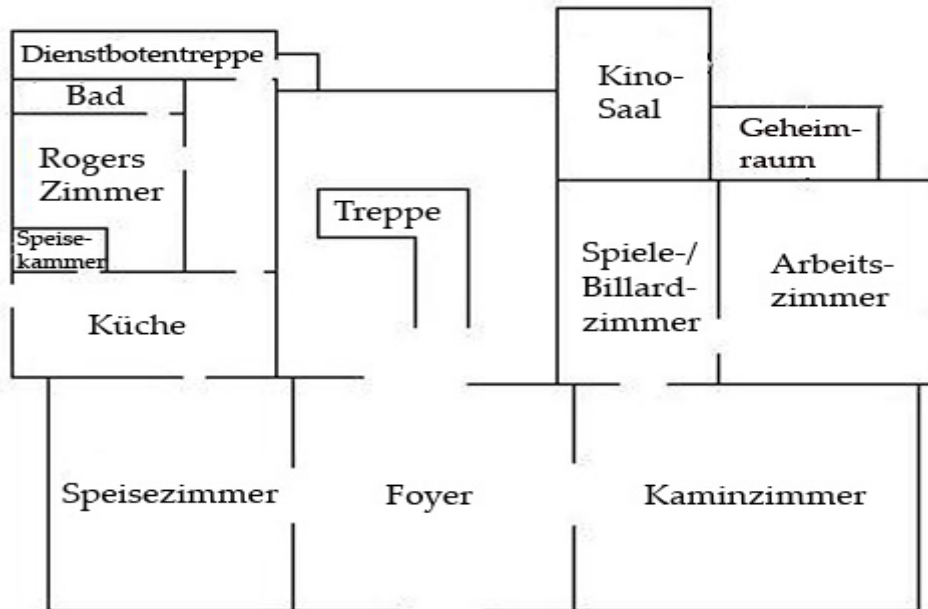
Weiterhin gibt es in der deutschen Version einen größeren Bug, der zum Absturz des Spieles führt und zwar dann, wenn man in der Bibliothek das Imkerbuch aus dem Schreibtisch nimmt und es dann liest. Also nur herausnehmen und nicht lesen. Es steht nur die Anleitung drin, wie man Honig ergattert und das ist nicht wichtig für den Verlauf des Spiels

## Chapter 1

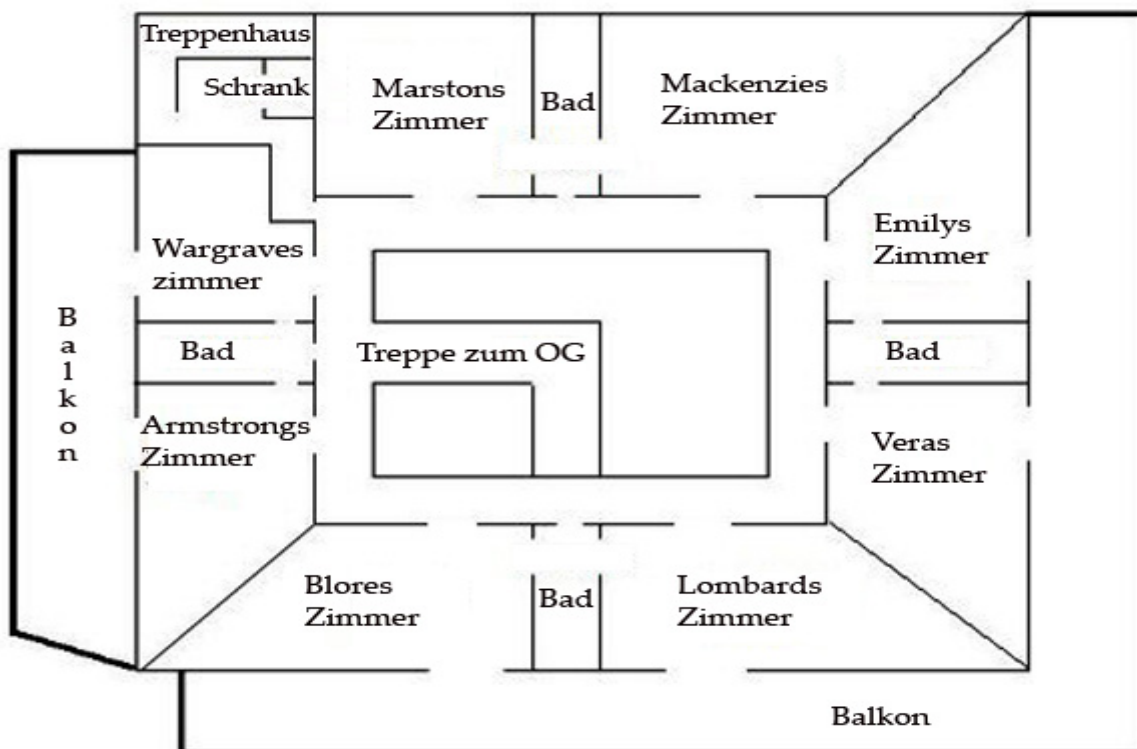
*Ten Little Sailor Boys went out to dine,  
One choked his self and then there were nine*

**Erste Nacht: Sich mit dem Herrenhaus vertraut machen**

**Erdgeschoss-Plan:**



**Plan des Obergeschosses:**



Rogers dankt Narracott für die Hilfe.

Nachdem nun alle im Haus sind geht dieser zu seinem Boot, das aber beschädigt wurde, so dass er die Insel nicht mehr verlassen kann.

Also wieder zurück und oberhalb der Stufen den Pfad an der Klippe entlang nehmen. Bald trifft unser Held auf Marston. Mit ihm reden und bemerken, dass er was in der rechten Hand hält. Dann zurück zum Haus und dort in die

#### **Küche:**

Man kann Rogers folgen und geht dann zunächst ins Esszimmer und von dort rechts in die Küche. Man bekommt ein Stück eines Gespräches mit, redet mit Rogers, schaut sich die Presse mal näher an und verlässt dann den Raum durch die Tür rechts vom Kühlschrank.

**Rogers Zimmer:** Im Gang dann gleich durch die Tür - und dort im Zimmer ein Nähadelsset, einen Brief und Rogers Einstellungsbrief finden. Beides mit der Lupe benutzen und das kann dann im Notizbuch nachgelesen werden.

Im Bad findet sich nichts, also geht es nach draußen und die Treppen hoch in den 1. Stock.

Oben angekommen helfen wir Mrs. Rogers, die vor einem Schrank steht und Bettwäsche sortiert und sehen uns dann im kompletten Stockwerk um.

**Dr. Armstrongs Zimmer:** Links von der Dienstbotentür geht es durch die 2. Tür in ein Badezimmer und von dort in Armstrongs Zimmer, wo wir den Einladungsbrief finden und lesen. Auch den kleinen Handkoffer anschauen. Nach draußen, einen Raum weiter und dann in

**Blores Zimmer:** - Wieder den Einladungsbrief lesen und notieren. und als man versucht, Blore's Tagebuch zu nehmen, wird unser Held von diesem überrascht. Es wird ein interessantes Gespräch geführt.

**Lombards Zimmer:** - Wieder draußen sich nach links wenden und durch das Schlüsselloch der nächsten Tür sehen, wie Lombard mit einer Waffe hantiert. Unser Held klopft an und führt an der Tür ein Gespräch.

Danach noch mit allen anderen auf dem Stockwerk reden (Vera Claythorne, Emily Brent, General Mackenzie).

Jetzt nach unten die Treppe runter und dann rechts in das Spielzimmer und einer Unterhaltung der beiden Männer zuhören, danach erklingt die Glocke zum Abendessen (sollte diese Situation noch nicht eintreten, sich zunächst in der Speisekammer umsehen und anschließend noch einmal in das Spielzimmer gehen).

Unser Held darf leider nicht mit an die Tafel und geht so in die Küche. Er lauscht an der Speisezimmertür und nimmt schließlich den leeren Obstkorb mit vom Tisch.

Rüber zur offenen Speisekammer und dort nehmen wir mit: Pipette, ein in Gaze eingewickeltes Käserad und ein Metallschäufelchen; auch das Mehl nicht vergessen und wenn man die Schaufel ein 2. Mal auf den Mehlsack anwendet, dann sollte unser Held Batterien finden.

Dann wieder durch die Tür rechts von Kühlschrank raus und nach oben und dort aus dem offenen Schrank ein grünliches Seidenlaken nehmen; weiter raus auf den Gang des oberen Stockwerks und rechts in das erste Zimmer von

**Marston's Zimmer:** - Die verschlüsselte Nachricht rechts von der Kommode nehmen und sie sich genau ansehen; nicht vergessen den Entschlüsselungscode aus einer Schublade vom Nachttisch mit dem Löwen mitzunehmen und ansehen. Auch das Einladungstelegramm vom anderen Nachttisch nehmen und sich ansehen. Dann einen Raum weiter rechts in:

**Generals Zimmer:** - Den Einladungsbrief nehmen und lesen und sich auch das Bild neben dem Bett ansehen. Wieder einen Raum weiter um die Ecke in

**Emily Brents Zimmer:** - Den Einladungsbrief nehmen und lesen und auch die Bibel mitgehen lassen. Sich den Inhalt des Beauty-Cases ansehen und dann gleich ins Badezimmer.

Hier einen Notfallausweis finden und ihn untersuchen/lesen. Dann zwischen Tisch und Wand den Stiel einer Pfeife ergattern und ins Inventar befördern. Dann über das Bad in

**Veras Zimmer :** - Sich alles ansehen: Die Uhr im Bären neben dem Bett ist stehengeblieben, wie alle anderen in den Zimmern. Den Zeitungsausschnitt am Beauty-Case nehmen und lesen, sich alle Bilder ansehen und dann den Einladungsbrief nehmen und lesen.

Das Zimmer nach draußen zum Balkon verlassen und diesen nach links weitergehen bis zu einem Teleskop, das auch mitgenommen wird, ebenso wie das metallene dreibeinige Stativ. Um die Ecke herum geht es dann in

**Lombards Zimmer :** - Hier gibt es nur den Einladungsbrief und über das Bad in

**Blores Zimmer :-** Das Tagebuch nehmen und im eigenen Notizbuch verewigen. Jetzt über den Gang in

**Richter Wargraves Zimmer:** - Hier den Einladungsbrief nehmen und lesen sowie den Tabakbeutel und den Kopf einer Tabakspfeife nehmen.

Jetzt ist es wichtig, dass wirklich alles im Notizbuch gelesen wurde und unser Held geht dann die Treppe runter und steckt noch den Spazierstock links von der Eingangstür ein.

## **Die Anschuldigungen:**

Wieder an der Tür des Speisezimmers lauschen und wir erfahren schließlich, was jedem vorgeworfen wird. Mrs. Rogers fällt in Ohnmacht, unser Held holt die Medizintasche aus Dr. Armstrongs Zimmer und bringt sie in Rogers' Zimmer, das über die Gänge hinter der Tür hinter dem Treppenaufgang erreicht werden kann. Die Tasche dem Doktor geben.

**Dann in das Kaminzimmer:** Sich die Diskussion anhören und dann mit allen reden - Der Arzt berichtete ja, dass Mrs. Rogers ein Beruhigungsmittel bekommen habe. Trotzdem geht unser Held nachsehen. Ihre Füße bewegen sich.

Nun ins Foyer zum Plattenspieler und die Schallplatte nehmen. Danach den weiteren Gesprächen zuhören und miterleben, wie Marston nach Genuss eines Drinks stirbt.

Erneut mit allen reden..... **Und so waren es nur noch 9!**

## Chapter 2

*Nine Little Sailor boys sat up very late:  
One overslept himself and then there were eight*

Ermitteln wir ein wenig weiter, denn man hat uns ja auf der Couch einen Schlafplatz bereitet und vielleicht ist die Nacht ja ideal, um was zu entdecken:

Also stehen wir auf und schauen uns den Spruch über die 10 kleinen Negerlein über dem Kamin an und nehmen von dort auch gleich noch ein paar Streichhölzer mit.

Weiterhin das Radio finden und feststellen, dass es geöffnet werden kann und vom Bartisch 3 Gläser und auch noch das von Marston im Inventar verstauen, der Mixbecher geht auch noch mit. Jetzt durch eine Tür ins

**Arbeitszimmer** - Hier untersuchen wir den Schreibtisch und finden dort (teilweise in Schubladen) ein Klebeband, einen Stempel, ein Stempelkissen, eine Schreibtischlampe, eine Karte und eine Karte der Insel. Auch sonst alles ansehen.

Wenden wir uns nun den Büchern zu, denn auch die könnten Interessantes liefern.

Links von der Tür findet unser Held das Buch von „Richter Wargrave über Gerechtigkeit“. Weiter links wandert dann das Buch „Seevögel an der Küste Devons“ ins Inventar und die interessantesten Seiten ins Notizbuch übertragen, Gleiches passiert mit dem Buch vom Stuhl „Die Geschichte der Südküste Devons“ und natürlich ist das Tagebuch wichtig. Nicht vergessen, alles im eigenen Notizbuch auch zu lesen.

Draußen im Foyer sich jetzt mal um das Grammophon kümmern. Die Patte abspielen, umdrehen und erneut abspielen und wenn das erledigt ist, dann aus einem Fach links 2 Röhren aus dem Grammophon nehmen.

Weiter ins Speisezimmer und dort aus der obersten Schublade eines Schränkchens unter einem Bild eine Taschenlampe nehmen und diese mit der im Mehl gefundenen Batterie bestücken, was man mit dem Zahnradikon unten im Inventar bewerkstelligen kann.

Die Treppen hoch und dort die Taschenlampe benutzen. Jeden Raum checken, **alle schlafenden Personen anklicken**, aber da alles schläft wird es wohl besser sein, dies auch zu tun und bis zum Morgen zu warten. Ein klein wenig Schlaf tut auch gut und so geht dann unser Held zum Frühstück.

Wieder ist eine Tote zu beklagen und mit allen muss gesprochen werden.....

**Und so waren es nur noch 8!**



Wir treffen Blore und Lombard. und von Lombard bekommt unser Held einen Fallschirmplan, der gelesen wird und somit im Notizbuch erscheint.

Wir gehen weiter stellen fest, dass der Shiprock Gipfel der höchste Punkt der Insel ist, gehen aber zunächst mal an den Strand, wo wir links den General finden und mit ihm reden.

Danach zurück und sich rechts haltend auf der Klippe Vera finden und mit ihr reden.

Nach dem Gespräch zur Kreuzung, den Pfad nach rechts oben nehmen und nach 4 -5 Bildern bei den Bienenstöcken landen. Den Korb mit vergorenen Äpfeln einpacken, die Bienenstöcke inspizieren und dann vorgehen und den linken Pfad nehmen. Bis zur Stelle gehen, wo an beiden Seiten des Pfades Apfelbäume stehen.

Mit Hilfe der Leiter vom Baum rechts frische Äpfel pflücken.

Danach sich links halten und dann den oberen rechten Pfad nehmen bis zu den Sonnenblumen und weiter vorne. Eine Ziege versperrt den Weg, aber rechts ist eine Tränke, in die unser Held den Eimer Wasser entleert und somit der Weg von der durstigen Ziege frei gegeben wird.

Weiter nach links und wir erreichen Häuser-Ruinen, die wir alle inspizieren.

Im 1. Haus links einen Benzinkanister mitnehmen, dann im 2. Haus ein Ledergeschirr/Harnisch für eine Ziege. Zurück zur Kreuzung und dort nach rechts, an der trinkenden Ziege vorbei und dann am Abzweig nach rechts unten, wo aber weiter hinten 2 weitere Ziegen uns am Fortkommen hindern.

So müssen wir den anderen Weg nehmen, laufen vor, halten uns rechts, bis wir an einem Windrad vorbei kommen, das angeklickt wird. Weiter vor und nach dem Felsdurchgang links und so erreichen wir das Haus und den Eingang zum Arbeitszimmer, das wir betreten.

Links vom Schreibtisch im Bücherregal sehen wir an dem Einband von 3 Büchern, dass sie an der falschen Stelle stehen. Wir nehmen sie raus, lesen sie und stellen sie richtig.

Dadurch wird sich dann links eine Geheimtür öffnen.

Im Geheimraum dann eine Karte vom Stuhl nehmen und lesen, das Poster an der Wand ansehen und aus dem Radio die Röhre entfernen.

Sich den Safe ansehen. und an die Stellungnahme vom Richter über Marston, Marstons merkwürdige Akte und die 2 Nachrichten aus Marstons Zimmer denken.

Jetzt die kodierte Nachricht mit dem Codeschlüssel und der Bibel kombinieren und die Nachricht sollte dekodiert sein. Enthält sie auch mit L28, R11 und L49 den Safe-Kode? Am besten jetzt speichern, falls man einen Fehler bei der Einstellung macht.

Drinne im Safe-Raum das Gummiboot nehmen. Auf eine Wandkachel oben rechts bei der Lampe klicken und feststellen, dass dort eine Schiebetafel sein könnte.

Jetzt sich dem Aktenschrank zuwenden und aus der E-Schublade einen Ohrring, aus der H-Schublade ein Dokumentenstück, aus der S-Schublade ein Mikrofon und aus der V-Schublade eine Karte nehmen.

Man kennt schon den Satz "RULE THE WAVES" und den arrangiert man nun durch korrekte Platzierung/ Austausch der Aktenschränke. So öffnet sich eine weitere Geheimtür zu einem Gang, den unser Held gleich inspizieren muss.

Das Licht wird eingeschaltet und es geht nach unten in eine Grotte.

Wendet man sich unten nach rechts, dann kann man eine Schiffsschraube ergattern.

Geht man dann über den anderen Metallsteg, findet unser Held ein Paar Ruder und eine Holztür. Geht er durch die hindurch und betrachtet sich den Boden, dann wandert eine Zange in das Inventar.

Weiter durch den Bretterschlag und eine Vertiefung im Boden sehen. Unser Held benutzt darauf die Schaufel und fördert eine Luftpumpe zutage.

Am Ende des Ganges ist kein Weiterkommen, also zurück und am Wasser das Gummiboot aufpumpen und mit den Rudern kombinieren. Es am Ende des rechten Steges anwenden und auf's Meer rudern, dort kentern, aber schließlich doch am Strand des verfallenen Dorfes an Land gespült werden.

Rechts vom ersten Haus ist ein Gang unter die Erde. Ist das das Ende des Geheimganges gewesen, wo man gerade her kam?

Im Haus in einer Kiste Fischernetze finden.

Wieder nach draußen und links am Haus an einem Steinkreuz eine weitere Karte finden, die gelesen wird.

Über den Geheimgang dann zurück in das Herrenhaus.

Im Spielraum jetzt rechts vom Tisch das hölzerne Würfelkästchen nehmen und daraus im Inventar mit dem Zahnrad-Ikon einen Schlüssel entnehmen.

Im Arbeitszimmer dann am Schreibtisch mit dem Schlüssel die linke Schublade öffnen und das Buch über die Imkerei nehmen (**Achtung: evtl. Absturz! - siehe oben oder unten**) und lesen. Da liegt doch die Vermutung nahe, dass dort was versteckt sein könnte und wenn es schon eine Anleitung gibt (die eingeschlossen war), wie man sich vor den Bienen schützen kann, dann nichts wie hin zu den Bienenstöcken.

**Zwischenbemerkung: In der deutschen Version gibt es auf manchen Rechnern beim Lesen des Buches einen Absturz. Momentan hilft hier nur: das Buch nicht lesen und nach der nachfolgenden Beschreibung handeln.**

Im Inventar den Tabakbeutel auf das Zahnrad unten anwenden um einen leeren Beutel und den Tabak extra zu bekommen. Dann die Sturmlaterne mit dem Tabak kombinieren und danach dann den Gartenschlauch auf das Gebilde anwenden. Den Tabak dann anzünden und den Schlauch auf den Bienenstock anwenden. Leider gibt das nur einen Rahmen mit Honigwaben, der aber Honig enthält und wenn man den Mixbecher darauf anwendet, dann wird dort Honig drin sein, den man dann auf ein Glas anwendet, um ein Glas Honig zu bekommen. Ob uns das was einbringt? Mehr ist auf jeden Fall hier nicht zu tun und so geht es ins Haus zurück.

Als guter Detektiv könnte man sich ja auch um Fingerabdrücke kümmern, also kombinieren wir mal die Pipette mit dem Mehl. Hat man welche gefunden, dann können sie mit dem Klebeband gesichert werden.

Marstons Glas einpudern und mit dem Klebeband so den Fingerabdruck erhalten.

Dann einen Fingerabdruck von der Arzttasche im Zimmer des Doktors und weiterhin die von den Schminkkoffern von Vera und Emily besorgen.

Dann noch Marstons Aktenkoffer auf einen Abdruck untersuchen und diesen Fingerabdruck mit dem vom Glas im Inventar vergleichen, sie scheinen identisch zu sein.

Nun zu Rogers in die Küche, mit Rogers kurz reden und dann den Käse von dessen Umhüllung im Inventar trennen.

Diesen Gaze-Stoff auf die Fruchtpresse neben der Tür anwenden, die vergorenen Äpfel dazugeben, ein Glas unterstellen und durch Anwendung der Schiffsschraube und einem Klick einen Apfelmast produzieren. Gleiches mit den frischen Äpfeln tun und man bekommt ein Glas Apfelsaft.

Zum Schuppen gehen und sich mit Blore und Lombard unterhalten.

Mit Emily auf der Terrasse am Eingang reden, ihr dann das Nadelset und die Seide aus dem Inventar geben (Seide geht automatisch). Sie braucht zum Nähen noch einen starken Faden.

Die Stufen hinunter gehen und nochmals mit Blore und Lombard reden (geht man vom Garten aus zur Terrasse, so kann man erst im nächsten Kapitel mit Emily reden und ihr das Nähmaterial geben). Das Kapitel geht mit der Nachricht zu Ende, dass es nun General Mackenzie erwischt hat ..... **Und so waren es nur noch 7!**

## Chapter 4

### *Seven Little Sailor Boys chopping up sticks, One chopped himself in halves and then there were six*

Nach dem Essen alle, auch Rogers in der Küche, über alles befragen.

Nachdem uns das verregnete Wetter gezeigt wird, geht unser Held in das Kaminzimmer und redet mit Emily. Er bietet ihr den Apfelsaft an und dann wird sie etwas gesprächiger.

Nun geht unser Held zu Dr. Armstrong in dessen Zimmer und gibt ihm schließlich den Honig, um Wichtiges zu erfahren.

Nun in das Zimmer von Mackenzie und dort den Richter neben dem Toten vorfinden. Mit ihm reden, die Pfeife im Inventar zusammenbauen und ihm geben und dann noch mehr erfahren.

Nach unten in Rogers Badezimmer und dort Blore vorfinden und mit ihm reden; danach dann mit Rogers an der Tür des Speisezimmers reden.

Jetzt in den nun offenen Filmsaal gehen und wir führen ein Gespräch mit Vera and Lombard.

Eine weitere Nacht beginnt und wir gehen zu Veras Schlafzimmer und reden mit ihr. Schließlich legt sich jeder schlafen und - wie sollte es anders sein: am nächsten Morgen wird jemand vermisst.

Nach draußen und dort Emily treffen und am Schuppen schließlich den toten Rogers finden..... **Und so waren es nur noch 6!**

## Chapter 5

*Six Little Sailor Boys playing with a hive,  
A bumblebee stung one and then there were five*

Nach der Diskussion beim Frühstück gehen die Ermittlungen weiter.

Dr. Armstrong verweigert in seinem Zimmer ein Gespräch, aber mit dem Richter kann man unten im Billardzimmer reden.

Weiter in den Filmsaal und sich die Poster und danach den Projektor ansehen.

Aus der 2. Schublade darunter den Film ohne Titel und eine Schublade tiefer die Filmdosen und die Projektorbirne herausnehmen.

Die Birne einsetzen und sich das Stück Film ansehen. Auch die andere Filmrolle einsetzen und ansehen. Im Inventar dann eine weitere Filmrolle aus der Dose nehmen und auch eine weitere Karte finden. Auch noch die andere Filmdose öffnen und dort eine handgeschriebene Nachricht finden.

Unwesentlich für den Spielverlauf, aber man kann auch noch Folgendes tun: Unser Held kann die weiße Leinwand (unten an einer Schnur ziehen) sich einrollen lassen. Er erkennt nun an der Wand eine undeutliche Kritzelei, die er aber nicht entziffern kann. Geht er nun zum Projektor und schaltet ihn ein, dann erscheinen an der Wand die zwei Worte "NOCH NEUN", und Narracott fragt sich, was damit gemeint sein soll.

Draußen auf der Veranda einen Disput von Dr. Armstrong und Emily Brent miterleben und dann mit Emily reden. Danach dann zum Zimmer des Doktors und durch das Schlüsselloch sehen; ist der Doc tatsächlich Alkoholiker?

Unser Held braucht frische Luft, geht nach draußen und über die Klippen (an Kreuzungen 2x den rechten Weg nehmen) zum Shiprock Gipfel. Dort treffen wir Vera und Lombard und reden anschließend mit Vera.

Zurück und sich rechts halten. Soweit gehen, dass wir zu den beiden hungrigen Ziegen kommen. Der Weg nach vorne wird durch dorniges Gestrüpp blockiert. Wenden wir den Apfelwein auf dieses an, werden uns die Ziegen einen Durchgang frei fressen.

Nach vorne zum Strand gehen, ein blinkendes Licht am Horizont entdecken und rechts am Felsen eine Angelschnur finden. Uns interessiert nun, was da so blinkt und so benutzen wir das Teleskop und erkennen das Licht an einer Art Boje.

Zurück und zum Schuppen und dort kurz mit Blore reden.

Unser Held möchte die Insel verlassen, aber da es diese Möglichkeit (noch) nicht gibt, zu Emily Brent auf die Veranda und ihr die Angelschnur geben; sie lässt es uns wissen, wenn sie fertig ist.

In das Haus und in das Arbeitszimmer und weiter in den Geheimraum. Dort beschäftigt sich unser Held jetzt mit dem Kurzwellenradio:

Die Vakuum-Röhren 807-H and 305GT links einsetzen und das Mikrofon anschließen.; die Schreibtischlampe auseinander nehmen, so dass wir die Glühlampe einzeln erhalten. Dann mit dem Lampenrest das Radio anklicken, was dann so wie ein Lautsprecher funktioniert und wir können einen Fischer hören.

Mit dem Mikro will unser Held einen Notruf absetzen, aber hört er da Owen?????

Dann die Röhren wieder entfernen und diese und die weitere aus dem Inventar im Radio des Kaminzimmers benutzen. Mit Hilfe der Zange und der Obstschale einen Kupferdraht herstellen und ihn als Antenne hinten am Radio benutzen. Das wird uns schließlich ein wenig Musik bringen, wenn wir das Radio einschalten.

Nach draußen gehen und Emily ansprechen. Die Seidentücher sollten zusammen genäht sein und wandern ins Inventar.

Im Inventar nun die Seidentücher, das Fischernetz, das Untergestell des Fernrohrs und den Harnisch der Ziege zu einem Fallschirm zusammenfügen (alle 4 Teile unten in die Leiste und dann die Zahnräder drücken!). Wo kann das besser benutzt werden als auf dem höchsten Punkt der Insel? Unser Held startet dort und kommt so zur Boje, wo er das Funkfeuer ergattert, dann aber zurückschwimmen muss.

Als unser Held sich dann trockenlegen will, ruft Lombard, dass er die schreiende Emily bei den Bienenständen hört. Als schnellstens dorthin über den Weg, der an der Arbeitszimmertür endet..... **Und so waren es nur noch 5!**

## Chapter 6

### *Five Little Sailor Boys going for law, One got in the Chancery and then there were four*

Dem Richter zuhören und man will Lombards Waffe konfiszieren. Bei der nächsten Gelegenheit mit Vera und dann mit dem Richter reden. Auch noch mit dem Doktor auf der Couch.

Hoch in Lombards Zimmer und feststellen, dass die Waffe fehlt und man durchsucht sich gegenseitig ohne Erfolg.

Auf dem Balkon Vera finden, die aber in Ruhe gelassen werden will.

Also wieder nach unten ins Billardzimmer und die Unterhaltung vom Richter und vom Doktor mit anhören.

Wir erleben einiges, bis schließlich der Generator versagt und das Licht ausgeht.

Vera verlässt das Zimmer und bald hört man sie schreien. Auf dem Weg zu Veras Zimmer wird unser Held die Treppen hinuntergestoßen. Nachdem er sich aufrappeln kann und ins Esszimmer gegangen ist, wird dort der Richter erschossen aufgefunden.

Es bleibt nichts Anderes übrig: es muss wieder Licht her. Also macht sich unser Held auf zum Generator im Schuppen. Dort den Generator mit dem Benzin aus dem Kanister befüllen (hatte man im verlassenen Dorf bekommen) und ihn rechts am Schalter einschalten. Im weiteren Verlauf fühlt sich unser Held schlecht.

Er geht in Richtung des Bienenstandes und findet vor der Rechtskurve bei den Bienenstöcken links im Gras eine Flasche, die er nimmt, trinkt und die ihn wieder fit macht. Hatte er Gift in sich und jetzt das Gegengift getrunken?

Auf jeden Fall: **Und so waren es nur noch 4!**

## Chapter 7

*Four Little Sailor Boys going out to sea*

*A red herring swallowed one and then there were three*

Nach dem Diskussionsende mit allen reden und Weiteres erfahren.

Beim Richter wurde eine Perücke gefunden. Nachdem man sich zur Ruhe begeben hat, sitzt unser Held noch ein Weilchen auf dem Sofa und bemerkt schließlich einen Schatten. Auch Blore hat etwas bemerkt und so muss unser Held die Zimmer inspizieren, wer fehlt – Wargraves Zimmer nicht vergessen und auf das leere Bett klicken!.

Danach kurz nach draußen und Vera erneut aufsuchen, die von einem Ausflug Lombards berichtet, der ein Signalfeuer auf dem Shiprock Gipfel machen will. Die Idee an sich ist nicht schlecht, aber sollte man das alleine machen? Unser Held startet zum höchsten Punkt der Insel und sieht das Feuer schon von weitem. Hier ist aber nichts sonst zu entdecken und so geht es zum Haus zurück, wo wir mit Blore, Lombard und Vera vor deren Zimmer reden. Dr. Armstrong fehlt. .... **Und so waren es nur noch 3!**

## Chapter 8

*Three Little Sailor Boys walking in the zoo,*

*A big bear hugged one and there were two*

Unser Held macht sich weiter auf die Suche und findet schließlich im Filmsaal die Leiche des Richters, noch warm, aber nicht erschossen.

Durch das Arbeitszimmer in den Garten und wir finden den toten Blore, der offenbar von einer Bärenfigur erschlagen wurde. Vera steht auf dem Balkon (hat sie was damit zu tun?) und unser Held redet mit ihr. Die zerbrochene Figur ins Inventar befördern.

Zurück zum Signalfeuer und es abchecken und dann runter zum Strand. Ihn genau absuchen und wir werden rechts den toten Dr. Armstrongs finden, der schon länger im Wasser gelegen haben muss..... **Und so waren es nur noch 2!**

## Chapter 9

*Two Little Sailor Boys sitting in the sun,  
One got frizzled up and then there was one*

Vera hat sich in ihrem Zimmer eingeschlossen.

An dieser Stelle sollte man speichern, denn es gibt verschiedene Enden des Spieles, bzw. jetzt 2 Handlungsmöglichkeiten:

1. Zeit verträdeln und alles absuchen und dann zum Shiprock Gipfel und den durch das explodierende Feuer getöteten Lombard finden ..... oder
2. Schnellstens zum Shiprock Gipfel, mit Lombard reden und ihn schließlich mit einem beherzten Sprung/Stoß vor der Explosion retten. Die weitere Unterhaltung bringt Neuigkeiten .....

## Chapter 10

*One Little Sailor Boy left all alone  
He went and hanged himself and then there were none*

Unser Held hört Stimmen vom Obergeschoss. - Hier wieder speichern.

Ins Obergeschoss gehen und auf dem Weg dorthin die Todesschlinge in der Mitte der Halle baumeln sehen. Doch Patrick kann das Gespräch zwischen Vera und dem 'Unbekannten - Owen' verfolgen

Jetzt gibt es wieder 2 Wahlmöglichkeiten:

1. Am Ende vom Gespräch ins Bad gehen und Vera wird erschossen.
2. Man rettet Vera, indem man mit dem zerbrochenen Marmorklotz dem weiblichen Bösewicht die Waffe aus der Hand schleudert.

So gibt es mehrere Endsequenzen vor dem endgültigen Schluss, je nachdem, wer gerettet wurde bzw. übrig geblieben ist:

- a) Narracott, Lombard und Vera haben überlebt
- b) Narracott und Morley (Lombard) haben überlebt.
- c) Narracott und Vera haben überlebt.
- d) Nur Narracott hat alleine überlebt.

## Das Original-Ende der Romanautorin Agatha Christie

Sich die Schallplatte anhören. In das Speisezimmer gehen und den letzten Matrosen nehmen. In den Filmsaal und dann den kleinen Matrosen auf dem Fußabdruck oben auf dem Schränkchen neben dem Projektor absetzen. Jetzt kann eine vorher

verschlossene Schublade geöffnet werden. Die Filmrolle "Willkommen" nehmen und sich das Original-Ende ansehen.

*And Then There Were None*

**SOFTWARESERVICE KRATZ**

**Arendsstr. 4**

**63075 Offenbach**

**Hotline: 069-869499**

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

**[lk@gamepad.de](mailto:lk@gamepad.de)**

**Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!**

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

**In eigener Sache und dringende Bitte:** Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download, das Versenden und die Erstellung von Lösungen kostet Geld. Wem dies geholfen hat und wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden.  
(L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).