

Agatha Christie:

I nie było już nikogo

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Agatha Christie
„I Nie Było Już
Nikogo”

autor: Bolesław „Void” Wójtowicz

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

S P I S T R E Ś C I

Kilka słów tytułem wstępu...	3
ROZDZIAŁ I	6
ROZDZIAŁ II	38
ROZDZIAŁ III	50
ROZDZIAŁ IV	79
ROZDZIAŁ V	96
ROZDZIAŁ VI	116
ROZDZIAŁ VII	125
ROZDZIAŁ VIII	132
ROZDZIAŁ IX	137
ROZDZIAŁ X	141
ZAKOŃCZENIE AGATHY CHRISTIE	146

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione
bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock
Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.

www.gry-online.pl

Kilka słów tytułem wstępu...

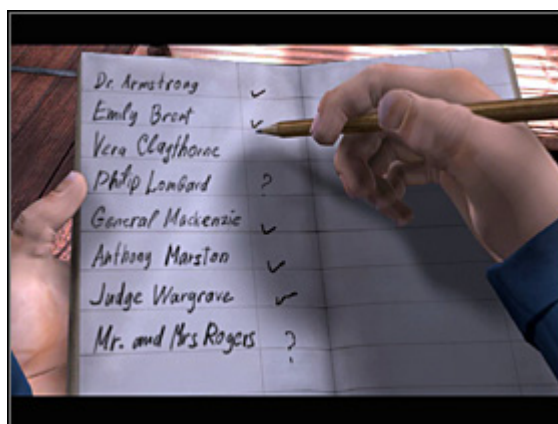
Gra zatytułowana „And Then There Were None”, oparta na znanej powieści Agathy Christie, to klasyczna gra przygodowa, typu point’n’click, w której nacisk położony został na prowadzenie rozmów z poszczególnymi uczestnikami wydarzeń i wyciąganie wniosków, co do dalszego rozwoju sytuacji. Prawie wcale nie napotykamy tutaj jakiś skomplikowanych łamigłówek, w rozwiązaniu których należałoby używać kartki, ołówka, czy też jakichś skomplikowanych wzorów matematycznych. Dlatego też, co może niektórych zdziwić, uważam, że do dobrej zabawy z tą grą nie jest wcale potrzebny żaden poradnik. To, dokąd pójdziemy, z kim będziemy rozmawiać, w jakiej kolejności wykonamy poszczególne czynności, a nawet, czy w ogóle je wykonamy, zależy tylko i wyłącznie od dobrej woli każdego z graczy. I wcale nie trzeba robić tego w taki sposób, jak zostało to tutaj opisane. Ale należy pamiętać o jednym: dzień musi się zakończyć, rozdział zamknąć...

Dlatego też proponuję bawić się samemu dopóty, dopóki to będzie możliwe. Dopiero, kiedy dalsza droga stanie się nie do przejścia, należy zajrzeć na te stronicie. Rzucić okiem, westchnąć: „Że też o tym nie pomyślałem...”, i bawić się dalej w najlepsze...

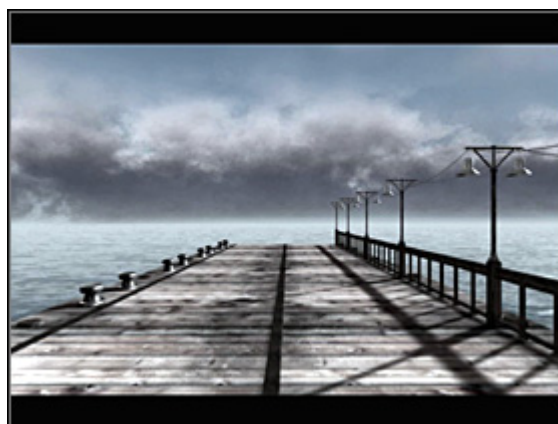
Skoro więc już wszystko jasne, wyruszymy wreszcie na tę przeklętą przez Boga i ludzi wyspę, razem z tą grupką nieszczęśników, nieświadomych tego, co ich tam czeka...

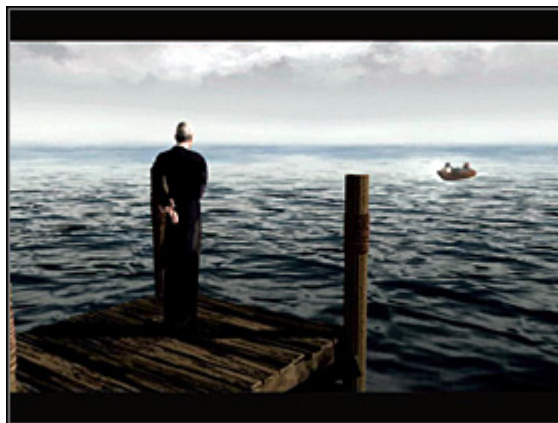
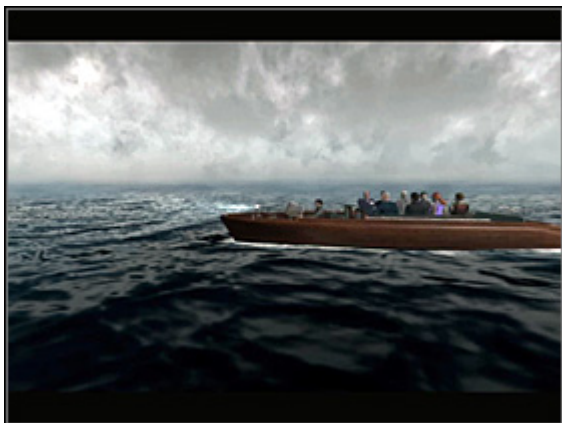


Zjechali się z różnych stron, przybywając na zaproszenie. Pociągami, samochodami, by końcu dotrzeć na molo w Sticklehaven. Przywitał ich osobiście sam Davis, szef portu. Kiedy podszedłem do tej grupki, odniosłem dziwne wrażenie, że jednego z gości zdziwił mój widok.

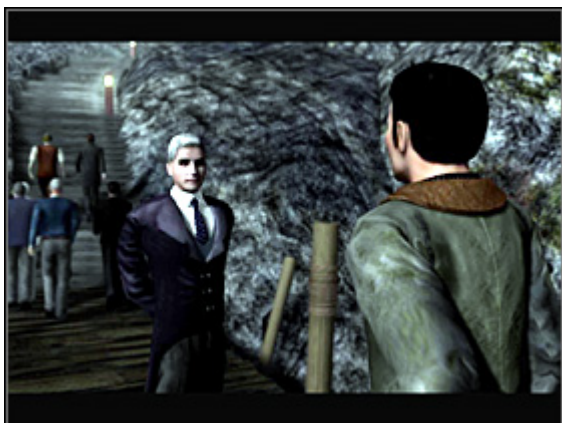


Moje zadanie było proste: przewieźć ich wszystkich na wyspę. Gdyby nie ta pogoda... Minęliśmy ogromną skałę wystającą z morza, która przyciągnęła uwagę moich pasażerów i po chwili dotarliśmy do przystani. Tam czekał na nas już Rogers.





Goście udali się po schodach na górę, a ja pomogłem wtaszczyć ogromne walizki do domu.



ROZDZIAŁ I

Dziesięciu małych marynarzyków

Do obiadu siadło miło,

Jeden czymś się zakrztusił

I dziewięciu ich już było



Kiedy bagaże znalazły się już pod dachem, Rogers pożegnał mnie chłodno i kazał wracać. W taką pogodę?! Ale co było robić? Zszedłem w dół, do przystani, przyglądając się po drodze skałom wyspy.



Moja łódź! Zniszczona! Ktoś to zrobił celowo... Tylko po co? Czemu miałbym zostawać na tej wyspie? Muszę tego się dowiedzieć...



Wszedłem po schodach do góry. Muszę się rozejrzeć po okolicznych skałach... Skręciłem w prawo i po chwili... Pan Marston! Nie jest zbyt późno na taką wycieczkę? Ciekawe... Co on trzyma w dłoni?

