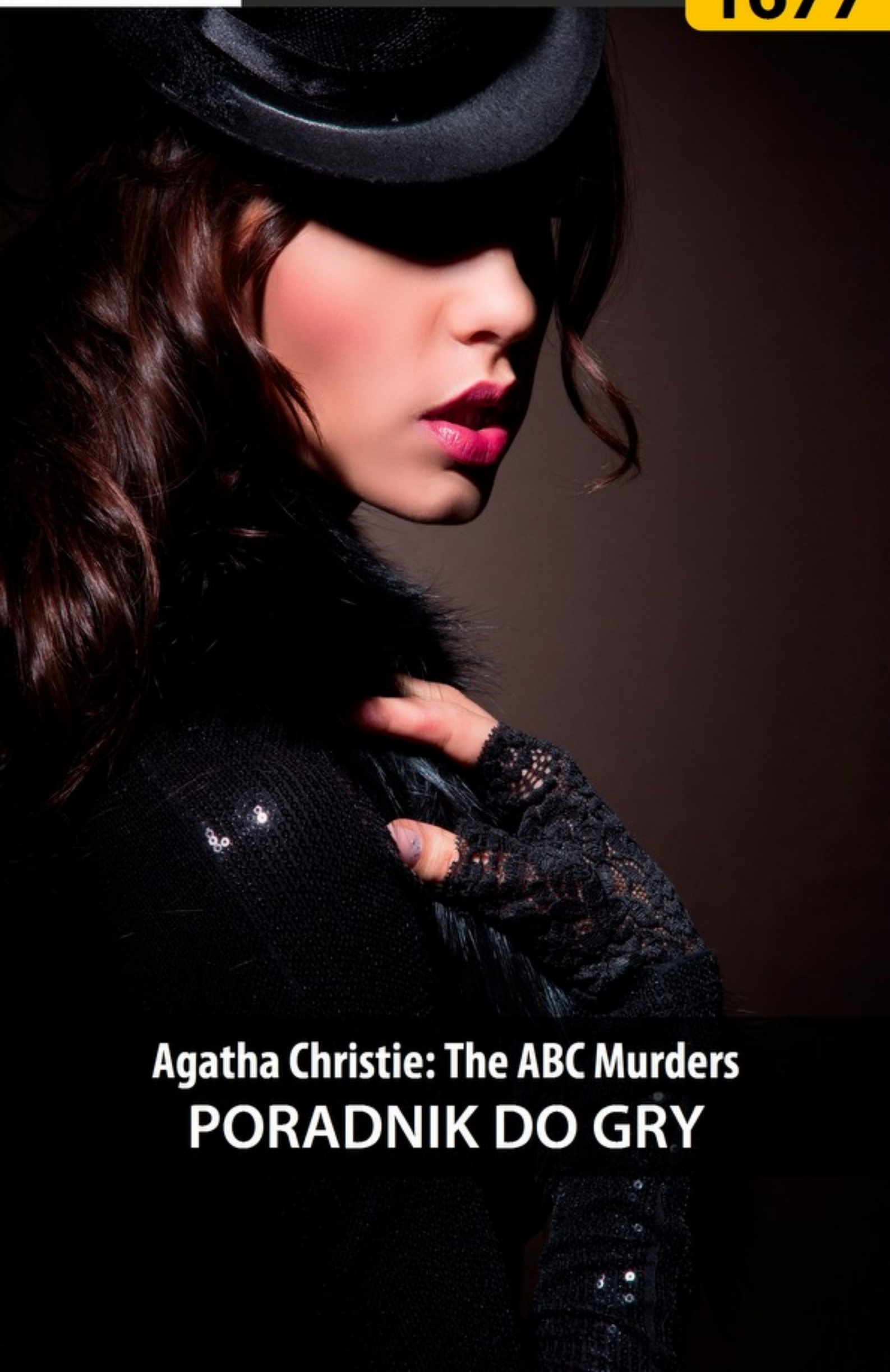




Agatha Christie: The ABC Murders
PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Agatha Christie: The ABC Murders

autor: Katarzyna "Kayleigh" Michałowska

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-330-1

Producent Microids/Anuman Interactive, Wydawca Microids/Anuman Interactive, Wydawca PL CDP.pl / CD Projekt
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Porady ogólne	4
Rozdział pierwszy - Andover	6
Spotkaj się z Jappem	6
Zbadaj miejsce zbrodni	7
Zbadaj sypialnię pani Ascher	11
Zbadaj otoczenie sklepu tytoniowego	14
Przesłuchaj Mary Drower	15
Przesłuchaj Franza Aschera	16
Przeczytaj list i porównaj go z pierwszym	18
Udaj się do Scotland Yardu i poinformuj Jappa o liście B	20
Rozdział drugi - Bexhill	21
Zbadaj miejsce zbrodni	21
Zidentyfikuj ofiarę	23
Idź do kawiarni Ginger Cat i zbadaj miejsce pracy Betty	24
Udaj się do domu Betty przy High Street 22 i przesłuchaj Megan Barnard	26
Zbadaj sypialnię Betty	27
Posłuchaj płyty Betty	29
Kontynuuj przesłuchanie Megan	30
Przesłuchaj Donalda Fräsera	32
Powiadom Scotland Yard i porównaj nowy list z pozostałymi	34
Rozdział trzeci - Churston	36
Zbadaj miejsce zbrodni	36
Przesłuchaj brata ofiary	38
Zbadaj salon	39
Obserwuj wszystkie osoby	41
Przesłuchaj lady Clarke	43
Zbadaj posiadłość	45
Zbadaj otoczenie posiadłości	51
Porozmawiaj z Donaldem Fraserem i przesłuchaj Thorę Grey	53
Porównaj nowy list z pozostałymi	55
Poznaj treść spalonych dokumentów	56
Rozdział czwarty - Londyn	58
Przesłuchaj panią Marbury	58
Przeszukaj pokój Custa	59
Przesłuchaj Custa	62
Przygotuj się na przybycie gości	65
Wskaż mordercę	66
Osiągnięcia / Trofea	68

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 GRYOnline.pl.

www.gry-online.pl

Wprowadzenie



Poradnik do gry *Agatha Christie: The ABC Murders* zawiera wskazówki przydatne podczas zabawy w tę jakże przyjemną i klimatyczną przygodówkę opartą na powieści znanej pisarki. To dokładna ilustrowana solucja, która przeprowadzi Cię przez śledztwo dotyczące serii morderstw - łączy je obecność na miejscu zbrodni informatora kolejowego ABC.

Dla ułatwienia poruszania się po poradniku każdy rozdział został podzielony na podrozdziały opisujące kolejne zadania do wykonania. Dodatkowo łamigłówki logiczne opatrzone nagłówkami pozwalającymi na ich szybkie zlokalizowanie w tekście. Wszystkie potrzebne przedmioty, które powinien pozyskać bohater, zostały wyróżnione kolorem **czzerwonym**, dokonane obserwacje kolorem **niebieskim**, zdobywane punkty ego kolorem **zielonym**, a trofea kolorem **pomarańczowym**, zaś istotne informacje **pogrubieniem**.

W grze wcielasz się w znanego detektywa Herkulesa Poirota, który z nieodłącznym Arthurem Hastingsem u boku bada sprawę informującego go listownie o swoich zamiarach tajemniczego A.B.C.

W poradniku do gry *Agatha Christie: The ABC Murders* znajdziesz:

- dokładny opis wszystkich czynności, jakie trzeba wykonać, by kontynuować zabawę i dotrzeć do szczęśliwego finału;
- objaśnienie wszystkich zagadek logicznych wraz z odpowiednimi obrazkami;
- wszystkie możliwe do przeprowadzenia obserwacje postaci i obiektów;
- wskazanie wszystkich nagradzanych punktami ego kwestii dialogowych i czynności;
- wyszczególnienie wszystkich okoliczności zdobywania trofeów (dodatkowo komplet trofeów umieszczono w ostatnim rozdziale).

Katarzyna "Kayleigh" Michałowska (www.gry-online.pl)

Porady ogólne

Eksploracja

Dokładnie badaj wszystkie lokacje - w grze nie ma ujawniania hotspotów, co oznacza, że trzeba polegać wyłącznie na własnej spostrzegawczości. Nie wszystkie czynności niezbędne są do rozwoju fabuły i właśnie te bywają zazwyczaj dodatkowo premiowane - punktami ego czy trofeami. Dobrze byłoby więc ich nie przegapić.

Zagadki

W grze występuje całkiem sporo łamigłówek polegających na manipulowaniu przedmiotami, które przeważnie trzeba otworzyć (kufry, szafy, sejfy i inne tajne skrytki), wybierając właściwy kod. Oglądaj je w zbliżeniu bardzo uważnie ze wszystkich stron - odpowiedzi przeważnie znajdują się na nich albo w ich najbliższym otoczeniu.

Zadania

Zakładka w prawym dolnym rogu ekranu kryje ekwipunek, a także notatnik, tzw. "szare komórki" oraz zadania. Te ostatnie informują, co należy robić dalej, ale nie polecam opierania się wyłącznie na nich - podążając tylko wskazaną drogą, łatwo przegapić dodatkowe drobne, a premiowane działania. Warto też wiedzieć, że jeśli masz się udać w jakieś miejsce, a nie bardzo orientujesz się w jego lokalizacji - wystarczy iść za Hastingsem, on zawsze staje przed właściwymi drzwiami.

Szare komórki

Herkules sam sobie zadaje pytania i udziela na nie odpowiedzi. Poczekaj, aż wszystkie możliwe tropy będą dostępne, a najlepiej, aż detektyw sam uzna, że pora uruchomić szare komórki.

Punkty ego

Za myślenie i postępowanie jak Herkules Poirot zbierasz punkty ego. Pamiętaj zatem podczas wybierania opcji dialogowych, że jest on dżentelmenem o niezwykle logicznym umyśle. Dobrze jednak wiedzieć, że Herkules to także mężczyzna próżny - czuły na punkcie swoich wąsów (nie odpuść żadnemu lustru) oraz ciekawy tego, co o nim piszą. Nie zapomnij też o jego umiłowaniu symetrii i zamiłowaniu do porządku (jeśli nadarzy się okazja, by coś po kimś poprawić bądź ustawić idealnie równo, nie wahaj się).

Trofea

W grze jest do zdobycia 50 trofeów (zebranych w osobnym rozdziale na końcu poradnika). Otrzymujesz je za zadawanie odpowiednich pytań podczas przesłuchań, ale również za popełnianie błędów. Trofeami nagradzane są także dokonywane obserwacje, rozwiązywane łamigłówki planszowe oraz szereg dodatkowych czynności, niekoniecznie wymaganych do ukończenia gry. Część trofeów wpada automatycznie w trakcie rozwoju fabuły. Nie sposób jednak zdobyć ich wszystkich przy jednym przejściu gry, niektóre się po prostu wykluczają.

Menu pauzy

Ikonką widoczną w lewym górnym rogu ekranu albo klawiszem Esc przywołasz menu pauzy, w którym oprócz opcji wychodzenia z gry i pomijania filmików znajdziesz wskazówki typowo tutorialowe oraz system tropów. Korzystaj z niego, kiedy już naprawdę nie masz pomysłu, co zrobić - nie są to bowiem jedynie podpowiedzi naprowadzające na właściwy tor działania, zamiast tego Herkules po prostu automatycznie wykonuje czynność, z którą miał problem gracz.

Rozdział pierwszy - Andover

Spotkaj się z Jappem

Znalazłszy się na ulicy przed sklepem tytoniowym, podejdź do stojącego przy jego witrynie głównego inspektora Jappa (rozmawiający z policjantem mężczyzna w jasnym garniturze) i zagadnij go (ikonka dymku) na temat zabójstwa, w związku z którym Poirot zjawił się w Andover.

Następnie przyjrzyj się inspektorowi (kliknij go ikonką kółka, przytrzymaj LPM i wybierz ikonkę binokli) i dokonaj trzech spostrzeżeń na jego temat (przesuwaj kursor w kształcie okręgu po jego sylwetce, aż stanie się on intensywnie zielony i nieco mniejszy - tak jakby wzrok Herkulesa koncentrował się na danym elemencie), dotyczących: **kapelusza**, **uśmiechu** i sugerującej **odprężenie** postawy. Zdobędziesz w ten sposób trofeum **Oko kota**.

Kontynuując konwersację, wybierz jedną z dwóch możliwych opcji. Po dialogu z inspektorem w notatniku Herkulesa (ukrytym pod zakładką widoczną w prawym dolnym rogu ekranu) pojawi się adnotacja na temat ofiary (Alice Ascher).

Rzuć też okiem na drewniany stojak przed sklepem warzywnym (na prawo od tytoniowego) oraz na sklep rzeźnika z zabita deskami witryną (na lewo od sklepu tytoniowego).



W tym drugim przypadku dokonaj trzech spostrzeżeń na temat okolicy: **puste sklepy do wynajęcia**, **rozsypujące się fasady** (na prawo od wejścia) i **śmieci**.

Na koniec wejdź do sklepu tytoniowego, przy którym nadal stoją inspektor i Arthur.

Zbadaj miejsce zbrodni

W sklepie tytoniowym przyjrzyj się przedmiotom wystawionym przy oknie (na prawo od drzwi).



Dokonaj trzech spostrzeżeń: **uporządkowane półki** (przy oknie), **poukładane czasopisma i gazety**, **brak śladów walki na podłodze**.

Następnie przyjrzyj się ladzie (kolejne trzy spostrzeżenia), a konkretnie stojącej na niej w czerwonej kałuży papierowej **torebce** - przytrzymując LPM, przesuwaj kursor, by obrócić ją w zbliżeniu, tak aby widoczna stała się jej zawartość. Sprawdź też leżący obok **informator ABC** (obróć go tak, by obejrzeć otwarte strony). Popatrz także na pokryty licznymi odciskami palców **kontuar** (na prawo od rozkładu; **4 punkty ego**).