

Agatha Christie:

Zło, które żyje pod słońcem

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Agatha Christie: Evil Under the Sun

autor: Bartosz „bartek” Sidzina

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.

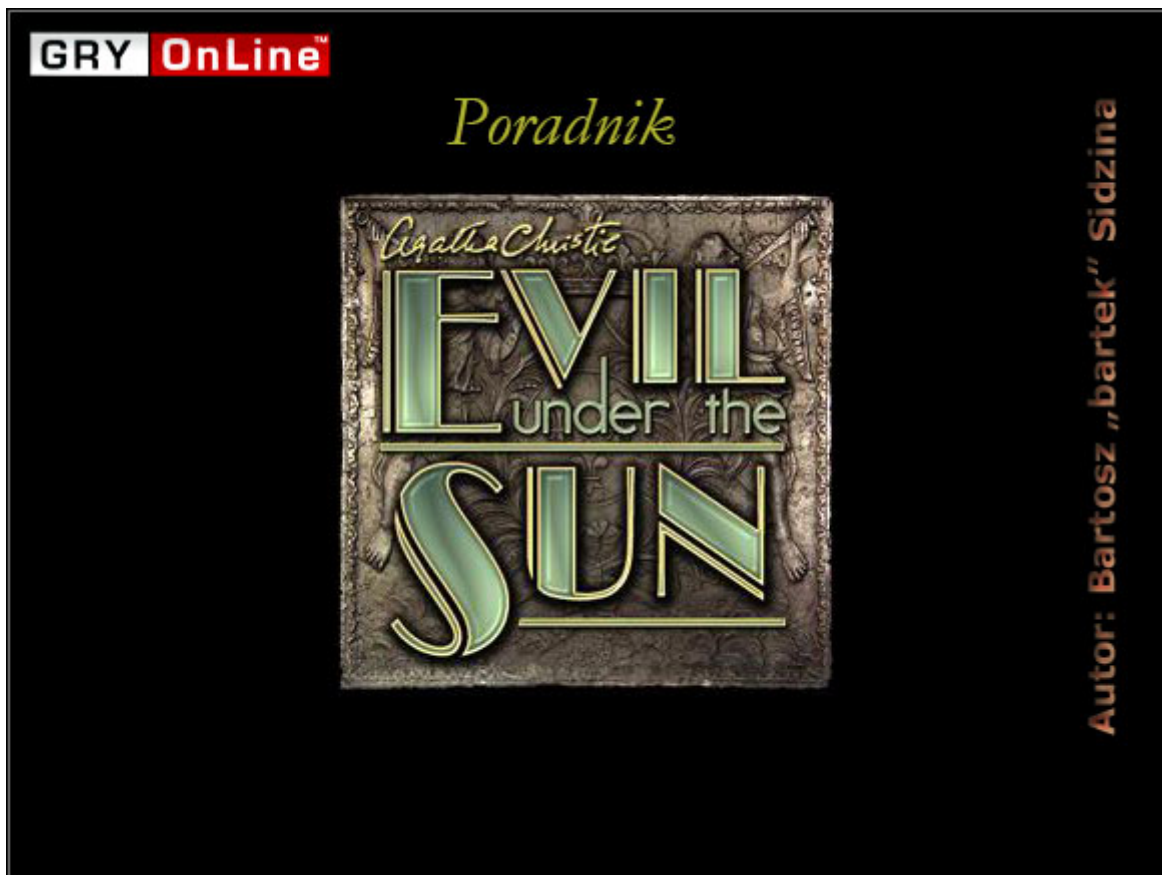
[Kup książkę](#)

Spis treści

Wstęp	3
Opis przejścia	4
Act 1: London, September 7th, 1940	4
Act 1: August 24th, 1940 - Morning	6
Act 2: August 24th, Afternoon	21
Act 3 August 24, 1940 Evening	36
Akt 4: August 25, 1940 Morning	41
Act 5: August 25, 1940 Late Morning	52
Akt 6: August 25, 1940 Afternoon	65
Act 7: August 25, 1940 Late Afternoon	72
Act 8: Final	74

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



Wstęp

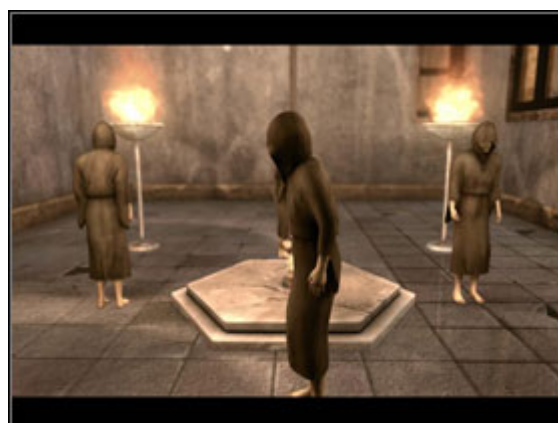
Witam w nieoficjalnym poradniku do kolejnej, trzeciej już części przygódówek wzorowanych na powieściach słynnej pisarki Agathy Christie. *Evil Under the Sun*, bo o nim mowa to gra z perspektywy trzeciej osoby. Głównym bohaterem jest słynny detektyw Herkules Poirot, który tym razem musi rozwiązać zagadkę śmierci pięknej Arleny Marshall.

Poradnik zawiera opis wszystkich czynności niezbędnych do pomyślnego ukończenia gry. Za każdym razem gdy przeprowadzasz z kimś rozmowę, wyczerpuj wszystkie dostępne tematy. Podczas gry czytaj uważnie notatnik, znajdziesz tam masę rzeczy które pomogą Ci pchnąć fabułę do przodu. Zwróć uwagę na pozycję Timings. Podczas gry musisz zmierzyć czasy w jakich można pokonać daną drogę. Nie przedłużając, życzę udanej zabawy.

Bartosz „bartek” Sidzina

Opis przejścia

Act 1: London, September 7th, 1940



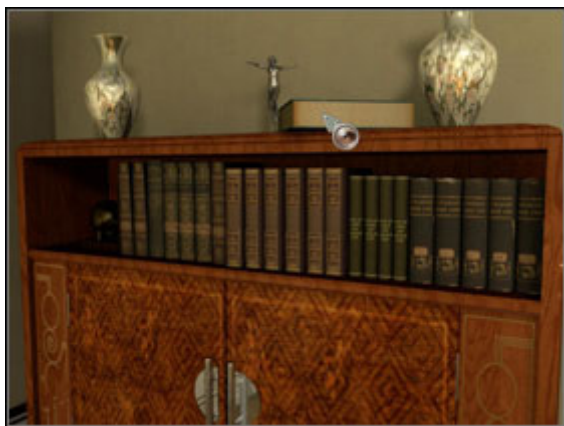
Zabawę zaczynamy w gabinecie Poirota. Przedstawi nam on trzy króciutkie historie.



Po opowieści, należy przygotować się do śledztwa. Zabierz z biurka notatnik. Obróć się dwa razy w prawo. W kącie leży walizka – podnieś ją.

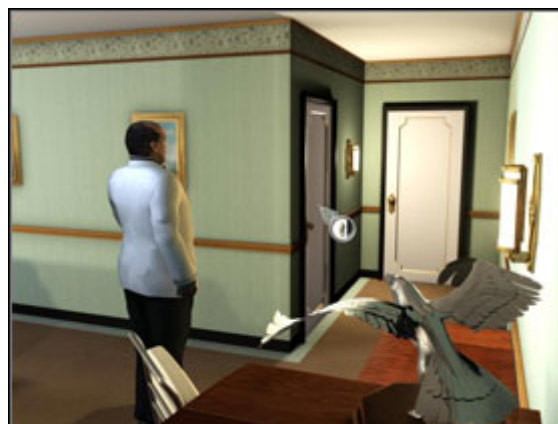
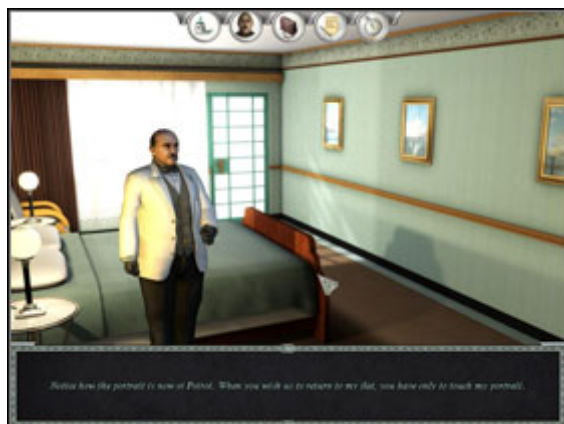


Jeszcze raz w prawo. Ze stolika zabierz mały zegarek. Na lewo od biurka Poirota wisi obraz, zdejmij go. Przyjrzyj się jeszcze aktom w jednym z pudełek na regale. Zabierz wszystkie cztery.

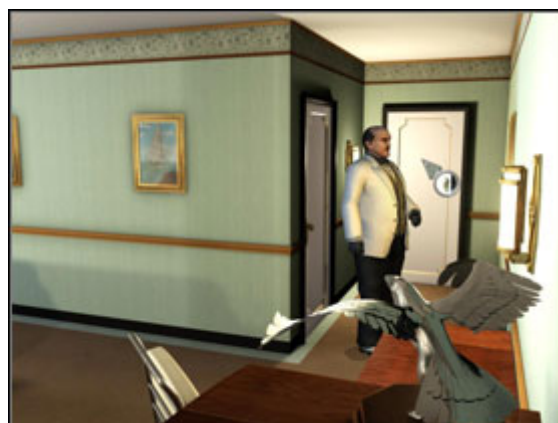


Na szafce po prawej od biurka leży książka, zajrzyj do niej – wrócisz do niej na sam koniec zabawy. Jesteś gotowy do przeprowadzenia śledztwa. Rozwiń górne menu i kliknij na drugą ikonkę od lewej.

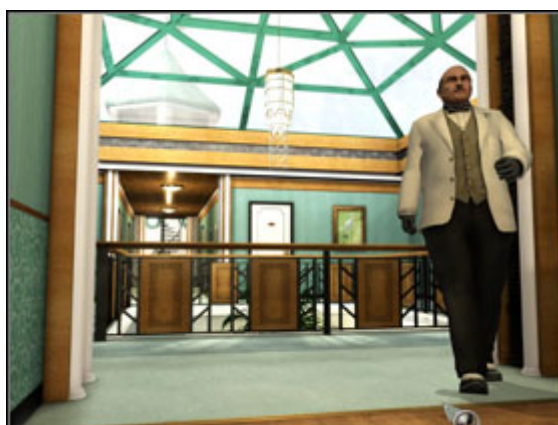
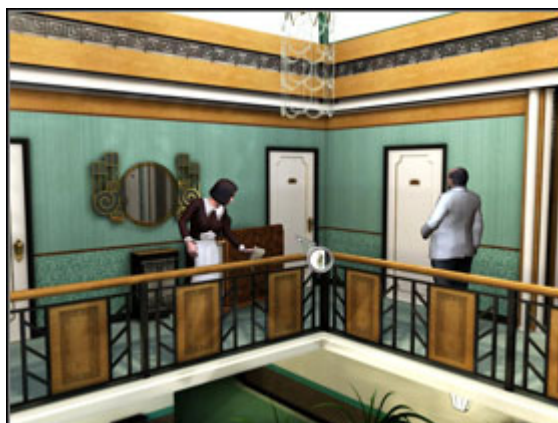
A c t 1 : A u g u s t 2 4 t h , 1 9 4 0 - M o r n i n g



Znajdujemy się w pokoju hotelowym. Drzwi na lewo to łazienka, a po prawej wyjdziemy na korytarz.



Zajrzyj do łazienki, a następnie wyjdź z pokoju.



Teraz w prawo. Po drodze spotkasz pokojówkę - porozmawiaj z nią. Idź dalej w prawo. Wejdź w korytarz który jest centralnie naprzeciwko Twojego pokoju.



Teraz krętymi schodkami w dół. Podejdź do recepcji i zagadaj do Hilary Castle menedżerki hotelu.