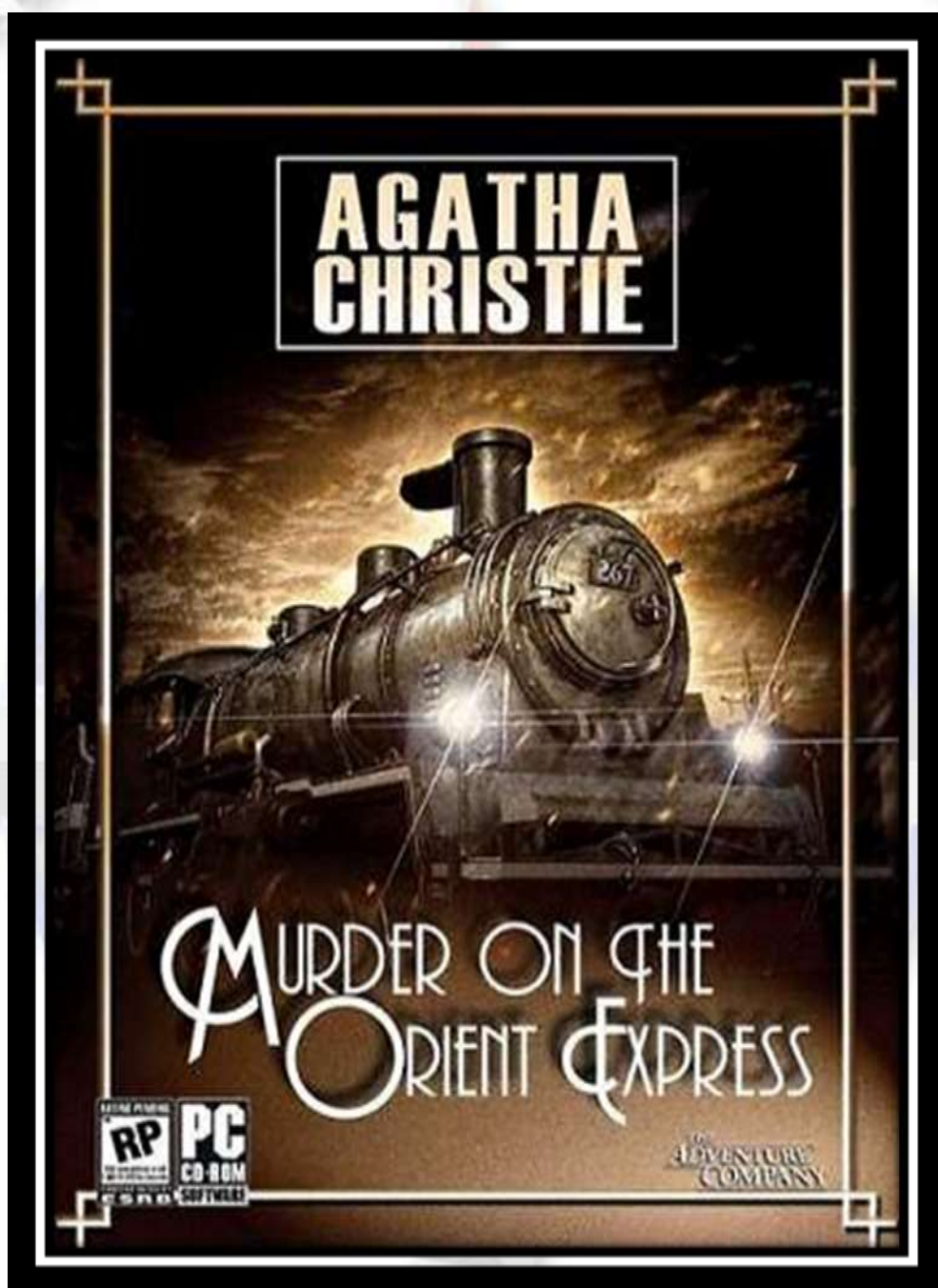


PRZYGODOMANIA



SOLUCJA-PORADNIK

PRZYGODOMANIA

PORADNIK DO GRY

Agata Christie: Morderstwo w Orient Expres

Autor

Urszula

Data publikacji

Luty 2012

PrzygodoMania.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone

Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!

SOLUCJA-PORADNIK

Spis treści

Rozdział I - Fakty	4
Początek.....	4
Belgrad.....	4
Podśluchujemy pod drzwiami	5
Lawina.....	6
Rozdział II - Dowody	8
Na zewnątrz.....	10
Wracamy do śledztwa	12
Idziemy do wagonu Ateny-Paryż	14
Rozdział III	16
Rozwiązanie pierwsze:	17
Rozwiązanie drugie:.....	17
Rozwiązanie trzecie:	18

Poradnik zawiera opis czynności niezbędnych do ukończenia gry. Wcielamy się w postać młodej A. M. - pracownicy linii kolejowych. W trakcie rozgrywki dobrze jest dokładnie oglądać wszystkie aktywne punkty. Gra nie jest bardzo liniowa i niektóre czynności można wykonać w innej kolejności niż opisałam to w solucji. Z poradnika radzę korzystać tylko w ostateczności - samodzielne rozwiązanie gry jest o wiele bardziej satysfakcjonujące.

Rozdział I - Fakty

Początek

- Udajemy się w ślad za Poirotem, ale na drodze stają Ci dwaj mężczyźni.
- Na pytanie o tasak wskazujemy na ten w **lewej ręce**.
- Idziemy dalej by po chwili kolejnych dwóch panów zagroziło nam drogę.
- Tym razem rzecz dotyczy wazy, wracamy na **stoisko nieopodal kozy**, na którą zwracamy uwagę.
- Zabieramy wazę, wracamy do mężczyzn.
- Podajemy wazę z boku po lewej na wozie jest **trostkę ziarna**, to się może przydać.
- Kolejny raz ruszamy w pogoń za detektywem, tym razem zagrodzą nam drogę dwie damy, jedna z nich **zgubiła parasolkę**.
- Musimy więc i tym razem pomóc wracamy **do kozy sypiemy ziarno i zabieramy parasolkę**.
- Oddajemy ją, a po chwili kolejna osoba nas zaczepia, tym razem ma problem z dostaniem się na dworzec, zabieramy ją ze sobą
- Niestety to nie koniec naszych kłopotów, przed wejściem na dworzec znów drogę tarasuje nam arogancki typ, tym razem chwilka rozmowy i możemy w końcu wejść na dworzec
- Kierujemy się w **lewo, jeszcze raz w lewo podsluchujemy rozmowę**.
- Idziemy dalej podchodzimy do konduktora, podajemy **bilet i możemy wejść na peron**.
- Idziemy do przodu w końcu możemy porozmawiać z detektywem.
- Jest problem wolnych miejsc w pociągu, musimy to rozwiązać.
- Rozmawiamy wpierw z Pairotem, następnie z konduktorem i w końcu pociąg rusza.
- Animacja.
- Przez chwilę w trakcie posiłku rozmawiamy o pasażerach.
- Pociąg zatrzymuje się na stacji w Belgradzie, a My musimy załatwić **boczek dla kucharza**.

Belgrad

- Idziemy w kierunku stacji.
- Zwracamy uwagę na postać **ubraną na czarno, która wsiadła do pociągu**.
- Idziemy nadal prosto - możemy zagadnąć obu panów stojących przy fontannie.
- Przechodzimy w prawo, do końca, aż zobaczymy **stojących na peronie maszynistę i konduktora**.

- Rozmawiamy z obu panami, a potem podchodzimy do **skrzyń i kartonów stojących na wozie**.
- Pochodzimy do wozu i oglądamy etykiety na pakunkach.
- Wracamy do konduktora i prosimy o pomoc w **przeczytaniu etykiet, aby znaleźć potrzebny boczek**.
- Gdy konduktor zidentyfikuje karton z boczkiem ruszamy w dalszą podróż.

Pod słuchujemy pod drzwiami

- Podchodzimy do pierwszych drzwi, ale niestety nic nie słyhać.
- Musimy się udać do wagonu restauracyjnego, aby zdobyć **szklanę**.



- Zabieramy z barku **pięć szklanek, szczypcę do lodu**.
- Z szuflady zabieramy **serwetki i taśmę klejącą**.
- Wracamy do wagonu z przedziałami i zaczynamy zabawę w podsłuchiwanie, (ale nie ładnie).

1. **Przedział 3–4 (MacQueen)**
2. **Przedział 1–2 (Masterman i Foscarelli), "**
3. **Przedział 5–6 (Schmidt i Debenham).**
4. **Przedział 7–8 tutaj szklanki nie przystawiamy**

5. Przedział 9 – tutaj mieszka Poirot, więc też nie ma sensu podsłuchiwać.

6. Przedział 10 (Ratchett)

7. Przedział 11 (Hubbard).

8. Przedział 12 (Hrabina Andrenyi),

9. Przedział 13 (Hrabia Andrenyi),

10. Przedział 14 (Księżna Dragomirow)

11. Przedział 15 (Arbuthnot).

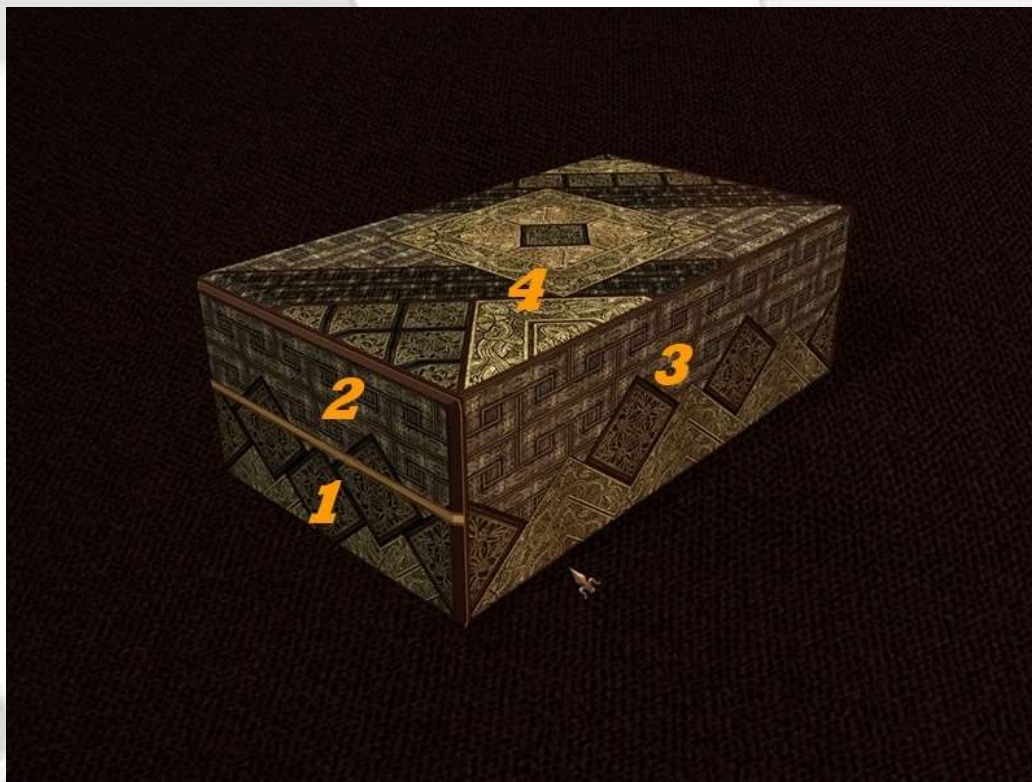
12. Przedział 16 (Hardman)

- W momencie, gdy skończymy podsłuchiwać zaczepi nas konduktor.
- Gdy z nim porozmawiamy, klikamy za nim i **włącza się tryb śledzenia**.
- Udajemy się za nim do wagonu bagażowego.
- Próbuje przejść dalej, ale zjawia się konduktor i musimy opuścić wagon bagażowy.
- Udajemy się do własnego przedziału i idziemy spać.
- Budzimy się, gdy lawina zagradza nam drogę.

Lawina

- Słyszymy krzyk uspokajamy współpasażerkę.
- **Klikamy na drzwi** podsłuchujemy rozmowę.
- Idziemy spać, sytuacja się powtarza.
- Za trzecim razem wyglądamy przez drzwi i widzimy postać w kimonie.
- Idziemy za nią, ale ona dziwnie znika.
- Podchodzimy do konduktora na drugim końcu wagonu i rozmawiamy.
- Ponownie wracamy do swojego przedziału.
- Animacja
- Mamy podjąć się roli asystentki i znaleźć poszlaki oraz mordercę.
- W zależności czy wybierzemy pierwszą, czy drugą odpowiedź będziemy mieli większą pomoc w prowadzeniu śledztwa.
- **Odkrywamy zwłoki**, rozmawiamy z lekarzem.
- Z kieszeni wyjmujemy **zegarek**.
- Pod poduszką leży **broń** zabieramy ją.
- Koło szafki przy łóżku na ziemi leży **chusteczka, z monogramem**, zabieramy ją.
- Następnie patrzymy na stolik, z którego zabieramy: sztuczną **szczękę, szklanekę, statuetkę, niedopałek, zapalki oraz jakiś nadpalony papier**.

- Zglądamy przez okno **na ślady, a następnie zbliżenie na parapet okna.**
- Teraz kolej na bagaż, ze środka, którego wyjmujemy **butelkę ze środkiem nasennym.**
- Przy drzwiach wisi **kapelusz** zabieramy go.
- Na podłodze pod łóżkiem przy drzwiach leży **wycior do fajki** zabieramy go.
- Z kieszeni płaszcza zabieramy **pudełko zapalek.**
- Stajemy koło doktora i wszystko, dokładnie **oglądamy pod lupą w ekwipunku.**
- **Widzimy na kapeluszu od środka metkę z napisem AP1318**
- **W szklance biały osad.**
- **Papieru nie umiemy przeczytać.**
- Następnie rozmawiamy z doktorem do wyczerpania tematów.
- Prosimy i pozostanie przy zwłokach i udajemy się do przedziału Pairota.
- Teraz z nim rozmawiamy na wszystkie tematy,
- Musimy znaleźć potrzebne rzeczy, aby odczytać kartkę
- Udajemy się do wagonu restauracyjnego i ze stolika **bierzemy lampę.**
- Wracamy do wagonu, aby przeszukać przedziały pasażerów.
- Zaczynamy od 11 koło drzwi podnosimy **guzik, a z walizki wyjmujemy list.**
- Kolejne dwa przedziały są zamknięte.
- Wchodzimy do 14 przy drzwiach z pudła na kapelusze **wyjmujemy potrzebną nam siatkę.**
- Zglądamy do bagażu, w walizce jest **tajemnicze pudełko, trzeba je otworzyć.**
- **Oznaczamy sobie ściany: pierwsza od dołu, jako 1, powyżej 2, przód pudełka 3, wierzch 4.**

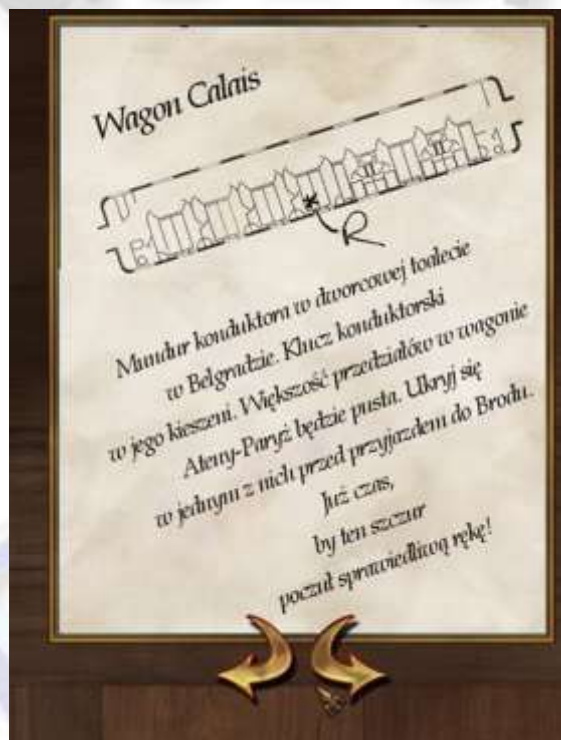


- Otwieramy w takiej kolejności: **1L, 2P, 3G, 2L, 1P, 3G, 1P, 2L, 2D, 4D.**
- Ze środka wyjmujemy medalion.
- Przechodzimy do kolejnego przedziału.
- Z walizki wyjmujemy **komplet wyciorów do fajki.**
- W kolejnym przedziale w walizce znajdujemy **skórzaną pałkę**
- Głębiej w przedziale na kanapie leży walizka, w środku której, znajduje się **taśma do pisania na maszynie**, zabieramy ją.
- Wychodzimy z przedziału wracamy na początek wagonu.
- Wchodzimy do przedziału 7-8 w głębi po lewej z pudła na kapelusze wyjmujemy **kolejną siatkę.**
- W przedziale 5-6 w walizce mamy **pudeleczo na akta**, zaś w kolejnej chusteczka z monogramem.
- Po zebraniu i obejrzeniu wszystkiego wracamy do wagonu Pairota, aby odczytać nadpalony papier oraz porozmawiać o kolejnych znalezionych poszlakach.
- Zabieramy z szafki przy łóżku **szczypczyki** i zabieramy się za odczytanie papierka.
- Najpierw na **blat kładziemy większą siatkę.**
- Następnie w ekwipunku łączymy **szczypczyki z nadpalonym papierem.**
- Klikamy **papierem na siatkę stojącą na blacie.**
- Następnie przyciskamy **papier kolejną siatką.**
- W ekwipunku łączymy **lampę z zapalkami i stawiamy ją obok siatki.**
- Odczytujemy napis i oglądamy animację.

Rozdział II - Dowody

- Wchodzimy do przedziału ze zwłokami i za oknem widzimy jednego z pasażerów.
- Idziemy w ślad za nim.
- Jesteśmy znów z przedziale rozmawiamy z konduktorem.
- Następnie jeszcze raz musimy przeszukać przedziały.
- Zaczynamy od przedziału numer 16 w środku jest **radiostacja**, ale jej nie uruchomimy.
- Wchodzimy do kolejnego mamy **książkę z alfabetem Morsa oraz legitymację służbowa konduktora** zabieramy to.
- W przedziale 14 pod materacem leżą uszkodzone **rakiety śnieżne** je również zabieramy i oglądamy w ekwipunku, czymś są poplamione.
- W kolejnym przedziale znajdziemy dokumenty lekarza, z walizki wymniemy **kartkę.**

- Wchodzimy do kolejnego przedziału, znajdujemy **podartą kartkę** musimy **złożyć tekst**, by ją odczytać.



- Opuszczamy ten przedział i próbujemy wejść do kolejnego, ale jest zamknięty.
- W naszym przedziale zwracamy uwagę na **wazon z kwiatkami**.
- Wejść do toalety pod umywalka w szafce jest **klucz „żabka”** zabieramy go.
- Opuszczamy przedział i w kolejnym zobaczymy **grube rękawice**, które mogą się nam przydać.
- Zabieramy również paszport palacza.
- Przechodzimy na koniec wagonu i wychodzimy na zewnątrz, by sprawdzić, co się dzieje z ogrzewaniem.
- Badamy w drodze do lokomotywy **ślady pod oknem** przedziału, w którym znajdują się zwłoki.
- **Oglądamy rurę**, z której wydobywa się para idziemy do maszynisty.
- Po rozmowie z nim dajmy mu **skórzaną pałkę**, a w zamian dostaniemy **młotek**.
- Zabieramy **kawalek węgla**.
- Wracamy do konduktora prosimy go o **klucze do wagonu bagażowego oraz klucz do wagonu Ateny-Paryż**.
- Otwieramy wagon kluczem i wchodzimy do środka.
- W przedziale **7-8 na drzwiach szafy jest jakiś odcisk**.
- Idziemy do przedziału bagażowego.
- Oglądamy w zbliżeniu **pustą skrzynkę**, na której widnieją ślady.
- Kolejna skrzynka **zabita jest gwoździami**, usuwamy je przy pomocy **młotka**.

- Ze środka wyjmujemy **rakiet śnieżne** od razu je oglądamy w ekwipunku i w **opcjach trybików** używamy rakiet wraz z kluczem „żabką” mamy miedziany drut.
- Oglądamy **spis towarów** wypisany na ścianie.
- Beczki z towarem półkę pod nimi i **śląd na kłance**, (gdy staniemy przodem do ostatniego okna pokarze się ikona oka)
- Czas opuścić pociąg.

Na zewnątrz

- Idziemy prosto potem używamy rakiet śnieżnych i idziemy w prawo.
- Drogę zagraża wilk, używamy **broni**.
- Kawalek dalej idziemy prosto z drzewa, zabieramy **metalową rurkę z zaworem**.



- Wracamy i na rozwidleniu kierujemy się w lewo.
- W następnej lokacji przed jeleniem ponownie w lewo.
- Kolejna lokacja ze zwalonym drzewem nadal w lewo i trafimy na drzewo z **kolejnym zaworem**.



- Wracamy i idziemy cały czas prosto, trafiamy na kolejnego wilka.
- Kolejny raz używamy broni, by go spłoszyć, idziemy do przodu.
- Klikamy na śnieg przed nami, a potem na **dole ekranu**, na przedmiot.(Słabo widoczny)



- Animacja i mamy **nóż**.
- Kierujemy się prawo dojdziemy do chaty.
- Podchodzimy do drzwi, są zamknięte na **klódkę**.
- Patrzymy na okno i przy pomocy **młotka zabieramy środkowy pręt**.
- Przy jego pomocy **rozwalamy klódkę**.
- Wchodzimy do środka, zabieramy **mundur i oglądamy w ekwipunku, w tylnej kieszeni jest klucz**.
- Idziemy głębiej zabieramy **wbity sztylet w krzesło i oglądamy go w ekwipunku nosi ślady krwi**.
- Po lewej mamy piecyk, używamy **na rurze klucza „żabka” i mamy kawałek rury**.
- Opuszczamy chatkę sprawdzamy jeszcze w ekwipunku **klódkę** czas wracać do pociągu.
- Używamy **rury na zabranej z pieca na tej dziurawej** i znów mamy ogrzewanie w pociągu czas wracać do sprawy morderstwa.

Wracamy do śledztwa

- Idziemy do wagonu salonowego
- Rozmawiamy z barmanem aż do wyczerpania tematów, dostaniemy **menu**.
- Zabieramy z lady **szklaną miskę oraz pojemnik z lodem**.
- Idziemy dalej do wagonu bagażowego, znalezione na zewnątrz metalowe rurki z zaworem trzeba wykorzystać na beczkach.
- Jedną rurkę używamy na **beczce z octem, a druga na beczce z olejem**.
- Podstawiamy **szklanki** pod obie beczki, aby je napelnić.
- Wracamy do wagonu restauracyjnego ze stołu tuż koło drzwi zabieramy, **nóż do masła oraz niewypełniona kartę menu**.
- Idziemy teraz do kuchni dać kucharzowi ocet oraz oliwę, którą potrzebuje.
- Gdy kucharz opuści pomieszczenie, przeszukujemy go, zabieramy z **szuflady pipetę, tasak wbity w deskę, z lodówki sok, w drugiej części kuchni miskę z ciastem**.
- Opuszczamy kuchnię czas zdjąć odciski palców z zebranych przedmiotów.
- Wpierw w menu trybiki łączymy **węgiel z młotkiem, a następnie dodajemy pipetę**.
- Teraz potrzebujemy jeszcze taśmę i możemy zebrać odciski palców z:

1. Uszkodzone rakiety śnieżne

2. Klódką

3. Sztylet

4. Oraz szklanka.

- Teraz trzeba się przejść po całym pociągu i ze wszystkich miejsc, które były podejrzane i opatrzone komentarzem Pairota zebrać odciski.
- Jesteśmy koło wagony bagażowego to zbierzemy wpierrw **odciski z dwóch skrzynek, klamki oraz odcisk palca kucharza.**
- Opuszczamy ten wagon i idziemy do wagonu salonowego.
- Przeprowadzamy rozmowę z wszystkimi osobami znajdującymi się w tym wagonie i zbieramy **odciski palców.**
- Pierwszą osobą jest Mery Debenham.
- Następnie małżeństwo Andrenyi .
- Potem zabieramy **odcisk palca barmana.**
- Kolejnym ostatnim gościem w tym wagonie jest pan Foscarelli.
- Udajemy się do przedziału dziesiątego, gdzie leżą zwłoki.
- Zabieramy odcisk z **framugi okna.**
- Opuszczamy przedział, aby zbadać **odcisk buta.**
- **Na odcisku używamy cisto z misy, a następnie zabieramy go szczypcami do lodu.**
- **Odciska wkładamy do pojemnika z lodem.**
- Jak już jesteśmy na zewnątrz, idziemy w kierunku lokomotywy i zbieramy po kolei: **od mechanika stojącego przy uszkodzonej rurze odcisk palca oraz wchodzimy do lokomotywy i rozmawiamy z maszynistą i od niego również zdobędziemy odcisk palca.**
- Wracamy do pociągu.
- Teraz zabieramy się za zbieranie dowodów znajdujących się w przedziałach, musimy sprawdzać odcisk buta z butami znajdującymi się w szafkach.
- Rozmawiamy z konduktorem i zdejmujemy odcisk palca.
- W przedziale 16 zabieramy **paszport** przyglądamy się dokładnie stolikowi pod jego blatem są **przyczepione prawdziwe dokumenty, które zabieramy i oglądamy w ekwipunku.**
- Wchodzimy do przedziału 15 rozmawiamy z obecnym tam mężczyzną, zabieramy paszport, odcisk i porównujemy ślad buta.
- Idziemy do przedziału 14. Ze stolika zabieramy **miedzianą bransoletkę oraz paszport.**
- Wchodzi księżna przeprowadzamy z nią rozmowę i **zabieramy odcisk palca.**
- Kolejny przedział hrabiego, tam tylko sprawdzamy odcisk buta, bo w walizce nic nie ma.
- Przedział hrabiny tutaj zwracamy **uwagę na metkę w walizce.**
- Wchodzimy do przedziału ze zwłokami przechodzimy przez łazienkę do przedziału obok i oglądamy **klamkę prowadzącą do łazienki zbieramy odcisk palca.**

- Kolejny przedział rozmawiamy z obecną tam kobietą i powtarzamy procedurę zbierania odcisków oraz przesłuchania.
- Wchodzimy do własnego przedziału, zabieramy **biblię Grety** oraz odcisk palca z jej walizki **kartkę pocztową** oba przedmioty oglądamy lupką.
- Kolejny przedział i kolejna osoba do przesłuchania.
- W przedziale 3-4 z teczki **zabieramy listy**, rozmawiamy z sekretarzem zamordowanego, a w kolejnym przedziale z jego lokajem.
- **Buty znajdujące się w szafce pasują z odciskiem** w walizce znajdziemy **licencję szofera oraz książkę**

Idziemy do wagonu Ateny-Paryż

- Z przedziału pierwszego zabieramy **paszport kelnera** oczywiście wszędzie gdzie to możliwe sprawdzamy odcisk buta
- W przedziale palacza sprawdzamy odcisk buta.
- Przedział 5-6 jest pusty i nic tam nie znajdziemy,
- Kolejny do zbadania to 7-8 tam interesujemy się **wazonem oraz odciskiem na drzwiach szafy (poręczy)**.
- W przedziale Klausa nic ciekawego nie znajdziemy.
- W przedziale maszynisty zabieramy paszport.
- Wchodzimy do przedziału i zastajemy pana, Hardmana **zabieramy mu kluczyk, oraz z bagażu wyjmujemy paszport i zdjęcie**.
- Rozmawiamy z nim, aż do wyczerpania tematu standardowe czynności powtarzamy przy sprawdzaniu butów i zbieraniu odcisków palców.
- Przedział 12 pusty, a 13 zajmuje Constantine zabieramy **odcisk palca i sprawdzamy buty**.
- Przedział 14 pusty a 15 zajmuje Matteo tutaj nic nie znajdziemy, ale **buty musimy sprawdzić**.
- Idziemy do wagonu bagażowego kluczem zabranym Hadrianowi **otwieramy drzwi przy beczkach**.
- Po prawej stronie jest wielka skrzynia, którą otwieramy przy **pomocy metalowej sztaby** zabranej z okna chatki.
- W środku **zabieramy mundur i odcisk palca z książki oraz odcisk z metalowej sztaby skrzyni**.
- Trzeba teraz troszkę się pobawić i porównać odciski palców.

1. Szklanica – Edward Masterman;

2. Zniszczone rakiety śnieżne oraz uchwyt – Pułkownik Arbuthnot;

3. Klódka – Matteo;

4. Mała skrzynia i pusta skrzynia oraz rama okna – Antonio Foscarelli;

5. Przedział konwojenta – Michel;

6. Wazon – Mary Debenham;

7. Gałka drzwiowa – Greta Ohlsson;

8. Książka – nie pasuje do nikogo.

9. Sztylet – nie pasują do nikogo

10. Skrzynia – Hektor MacQueen

- Po porównaniu odcisków palców podchodzimy do **kasy pancernej**.
- Oglądamy **biblię i dokumenty** naszym szyfrem jest liczba 666
- **Kursor ustawiamy po stronie lewej i klikamy sześć razy, potem po prawej robimy pełny obrót tarczy, aby znów dojść do szóstki i znów po lewej cały obrót tarczy, by znów ustawić na liczbie 6.**



- Kasa otwarta ze środka wyjmujemy dokument, który oglądamy w ekwipunku to wyznaczenie zmarłego.
- Czas udać się przedziału Pariota by porozmawiać.
- Po rozmowie mamy animację.
- Kolejny raz trzeba sprawdzić wszelkie poszlaki.

Rozdział III

- Idziemy do własnego przedziału i zaglądamy do własnej walizki, w **środku znajduje się czerwone kimono**.
- Idziemy do przedziału z radiostacją podchodzimy do niej i w tym momencie zobaczymy kogoś za oknem.
- Wychodzimy z pociągu, żeby się rozglądnać
- Zostajemy porwani i zamknięci w chatce w lesie.
- Pod łóżkiem jest **parasol**, który wyjmujemy.
- Otwieramy okno i przy pomocy **parasola zdejmujemy klódkę**.
- Wychodzimy na zewnątrz **zabieramy klódkę** i zaglądamy do skrzynki stojącej koło domku i zabieramy wszystkie zabrane nam wcześniej rzeczy.
- Używamy **rakiet śnieżnych**, aby wrócić do pociągu.
- Wchodzimy do przedziału z radiostacją żeby ją uruchomić w ekwipunku łączymy **młotek z bransoletką**.
- Kluczem "żabką" **tniemy miedziany drut**.
- **Młotkiem wykręcamy nóż do masła**.
- Kolejny raz **młotek, wygięty nóż do masła oraz gwoździe** umieszczamy w menu trybiki.
- **Szklaną miskę stawiamy na stoliku, wlewamy do niej sok z dzbanka, a potem kliknij statuetką na miskę**.
- **Rozgiętą bransoletką klikamy na statuetkę**.
- Zrobiony **telegraf kładziemy obok radia i łączymy go przy pomocy drutu**.
- Sprawdzamy czy działa **klikając na gałkę**, a potem książka z alfabetem Morse'a.
- Wracamy do Pariota rozmawiamy, a potem z **bagażu wyjmujemy list**.
- Wracamy do przedziału z radiostacją i zadajemy pytania.
- Po chwili używamy jej ponownie, aby otrzymać odpowiedzi na zadane pytania.
- Oraz kolejny raz i wracamy porozmawiać z Detektywem.
- Idziemy do wagonu salonowego przeprowadzamy ze wszystkimi osobami tam znajdującymi się, a następnie z kolejnymi znajdującymi się w wagonie restauracyjnym.
- Idziemy do przedziału bagażowego żeby wejść do pomieszczenia ze skrzynią, ale brakuje nam klucza.
- Wracamy do detektywa po rozmowie idziemy do naszej radiostacji, aby jeszcze raz porozmawiać.

- Wracamy do wagonu salonowego by porozmawiać z Mary Debenham.
- Ponownie wracamy do Pariota po rozmowie znajdziemy się Wszyscy w wagonie salonowym, aby podsumować śledztwo. Teraz trzeba odpowiadać na pytania.

Rozwiązanie pierwsze:

1. List z pogrózkami
2. Cyrus Hardman
3. Matteo & dr Constantine
4. Przez drzwi niezamknięte przez MacQueena
5. Ubranie kontrolerskie
6. Masterman potwierdził dawkę środka nasennego
7. Sztylet
8. Podarty list
9. Pusty pokój w wagonie Ateny-Paryż

Rozwiązanie drugie:

1. Po 1.15 w nocy
2. W Ameryce
3. Nie wskazujemy na hrabinę Andrenyi, Hardmana, Hubbard i Michela.
4. Pułkownik Arbuthnot
5. Wszystkie wskazówki potwierdzają pierwszą wersję
6. Gdy wspomniał, że razi go śnieg.
7. Konduktor
8. Nóż do mięsa
9. Wycior do fajek
10. Chusteczka
11. Zepsuta kłódka
12. Szkarłatne kimono.

Rozwiązanie trzecie:

1. Maszynista
2. Sterta książek

- Klikamy po kolei na każde rozwiązanie i kończymy grę.

Koniec