



Chronicles of Mystery:

Drzewo Życia

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Chronicles of Mystery: Drzewo Życia

autor: Katarzyna „Kayleigh” Michałowska

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent i wydawca CITY interactive.

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

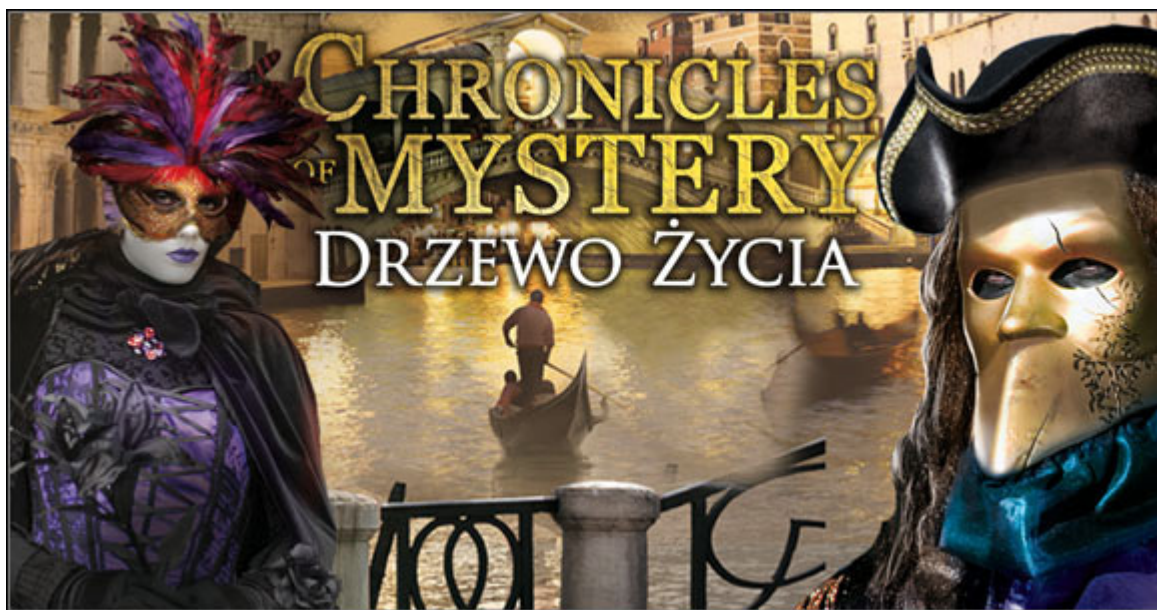
[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Opis przejścia	4
Bretania	4
Muzeum	4
Wenecja	17
Scuola	17
Plazza Celeste	24
Kair	30
Hotel	30
Kawiarnia	33
Plac	36
Hotel	38
Rejs jachtem	41
Gibraltar	45
Cmentarz	45
Jacht	48
Posternek	51
Ulice	52
Hangar	54
Sterowiec	57
Wyspa Bimini	61
Lądowisko	61
Wioska	64
Korona drzewa	68
Platforma	72

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



Wprowadzenie

Poradnik do gry *Chronicles of Mystery: Drzewo Życia* zawiera kompletny opis przejścia tej momentami dość wymagającej przygodówki.

Sylvie Leroux otrzymuje propozycję współpracy z muzeum w Bretanii. Po przyjeździe na miejsce okazuje się, że jej poprzednik zginął w tajemniczych okolicznościach, a XVI-wieczny kufer, do którego zawartości próbował się dostać, jest obiektem zainteresowania paru osób, w tym tajemniczego hrabiego Saint-Germain.

Sterowanie w drugiej części *Chronicles of Mystery* jest identyczne jak w pierwszej. Poruszamy się za kursorem w kształcie małej strzałki, duża sygnalizuje zmianę lokacji. Przedmioty, z którymi możemy wejść w konkretną interakcję (zabrać bądź użyć) oznaczone są ikonką ręki, te, które da się tylko obejrzeć, ikonką oka. Dwukrotne kliknięcie LPM zmusza bohaterkę do biegu, dwukrotne kliknięcie dużej strzałki przyspiesza jej przejście w nowe miejsce. Klawiszem Esc można przewijać scenki przerywnikowe, LPM – dialogi. Po najechaniu kursorem w górę ekranu wyświetla się pasek menu, w którym istotna jest ostatnia zakładka, zawierająca przeprowadzone przez Sylvie dialogi, zdobyte dokumenty i jej pamiętnik.

Ekwipunek mieści się w dole ekranu. Po kliknięciu przechowywanych w nim przedmiotów PPM pojawia się ich zbliżenie, często opatrzone komentarzem, oznaczającym niekiedy jakąś wskazówkę. Z rzadka należy w tymże zbliżeniu coś z danym przedmiotem zrobić. W prawym dolnym rogu ekranu widnieje znak zapytania, ujawniający wszystkie istotne w każdej miejscówce obiekty i przejścia. Rzeczy, które powinny wylądować w inwentarzu, wyróżnione są w tekście kolorem **zielonym**, a rozwiązania zagadek – **brązowym**.

W grze trafiają się dwie czasówki, przed jedną z nich uprzedzam w poradniku, sugerując zapisanie stanu rozgrywki. W drugim przypadku Sylvie może stracić życie, ale wówczas program automatycznie robi save'a.

Katarzyna „Kayleigh” Michałowska

Opis przejścia

B r e t a n i a

Muzeum



Porozmawiaj z dyrektorem o pracowni Marcela, kufrze, wypadku i odczynie w Wenecji. Po jego wyjściu z pracowni skieruj się do wykusza po lewej i przyjrzyj stojącemu na blacie kufrowi (zbliżenie). Spróbuj otworzyć wieko – kufer jest zamknięty na zamek cyfrowy. Manipulowanie tarczami na chybił trafił trafił nic nie da, musisz znać kombinację.



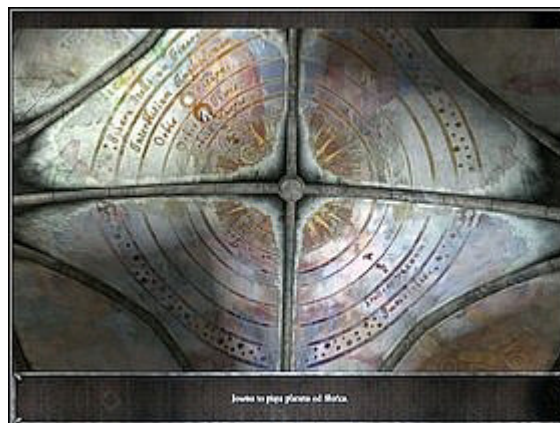
Opuść wykusz i rzuć okiem na stojącą przy wejściu do niego drukarkę 3D (zbliżenie). Widać, że maszyna jest w trakcie realizacji jakiegoś zadania. Warto dowiedzieć się jakiego. Przejdź w prawo i maszeruj do sali wystawowej.



Zagadnij stojącego na jej końcu dyrektora o szyfr i drukarkę. Następnie przejdź do nawy po prawej i porozmawiaj z pracującą w niej konserwatorką Claire o pracy, Marcelu, kufrze i dyktafonie.



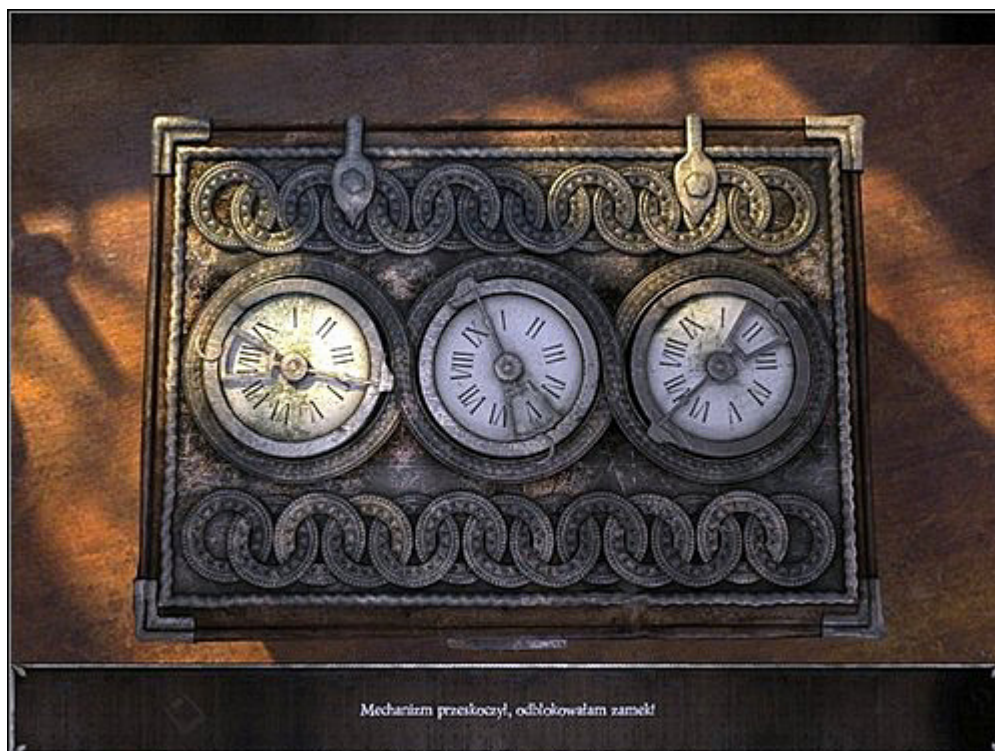
Wróć na górę do pracowni (schody w głębi ekranu) i otwórz szufladę biurka Marcela (zbliżenie). Wyjmij z niej **dyktafon** i **pęsetkę**. Przyjrzyj się dyktafonowi (PPM w ekwipunku) i zauważ, że wyświetla się na nim informacja o braku karty pamięci. Ponownie wędruj do sali wystawowej i zahacz Claire w tej sprawie. Otrzymasz **kartę** z nagraniem Marcela. By je odsłuchać, maszeruj do pracowni, gdzie włóż kartę do dyktafonu (połącz oba przedmioty w ekwipunku – jeśli zechcesz przesłuchać nagranie raz jeszcze, kliknij dyktafon w ekwipunku PPM i na zbliżeniu LPM). Wiadomość jest intrygująca, a trzecią cyfrę szyfru najwyraźniej zna Claire – trzeba ją zatem o to zapytać.



Zejdź do sali wystawowej, a nie zastawszy w niej konserwatorki, wyjdź na dziedziniec (kursor w dole ekranu). Zaczep stojącą przy studni dziewczynę i wypytaj o nagranie, zamek szyfrowy i trzecią cyfrę. Wróć do sali wystawowej i przyjrzyj się jej sklepieniu (zbliżenie).



Wdrap się do pracowni i podejść do tablicy na lewo od biurka (zbliżenie). Obejrzyj wiszące na niej reprodukcje dziewiętnastowiecznych rycin, ze szczególnym uwzględnieniem tej przedstawiającej sztorm, rzuć też okiem na przyczepiony w prawym dolnym rogu odręczny rysunek przedstawiający kawałek ceramiki.



Wejdź do wykusza – masz wszystkie potrzebne dane, by poradzić sobie z zamkiem szyfrowym. Marcel powiedział: sztorm (8 w skali Beauforta), Jowisz (5 planeta Układu Słonecznego) i cyfra, którą zna Claire (2 – dzień ich poznania). A zatem ustaw wskazówki zegarów kolejno od lewej na **8** (kliknij 2x z lewej strony pierwszej tarczy), **5** (kliknij 4x z prawej strony drugiej tarczy, przesuwaj kursor w dół w miarę obracania się wskazówki) i **2** (kliknij 1x z prawej strony trzeciej tarczy). Kierunek obrotu wskazówek jest w sumie nieistotny, ważne, by ostatecznie wymienione wyżej cyfry znalazły się w obramowaniu (w takim jakby okienku) każdej wskazówki.



Podnieś wieko kufrza i zabierz z niego XVI-wieczny **pistolet z wyciorem** i **klucz**. Teraz rzuć okiem na leżącą na blacie na lewo od kufrza kartkę. To lista przedmiotów, jakie Marcel znalazł w kufrze. Wynika z niej, że znikł gdzieś fragment antycznej ceramiki. Powinno Cię też zastanowić, że pistolet i wycior zapisane są na liście osobno.