

Chronicles of Mystery: Rytuał Skorpiona

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Chronicles of Mystery: Rytuał Skorpiona

autor: Katarzyna „Kayleigh” Michałowska

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

Spis treści

Wstęp	3
Opis przejścia	4
Paryż, 3 listopada 2008	4
La Valletta, 4 listopada 2008	5
Wyspa Gozo, 4 listopada 2008	12
La Valletta; wyspa Gozo, 5 listopada 2008	18
Istambuł, 6 listopada 2008	20
La Valletta; wyspa Gozo, 7 listopada 2008	25
Watykan, 8 listopada 2008	27
La Valletta; wyspa Gozo, 9 listopada 2008	38

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

Sylvie Leroux pracuje nad książką o tematyce archeologicznej. Pracuje tak intensywnie, że aż... przysnęła przy biurku. Z zagadkowego i niepokojącego snu wrywa ją telefon od stryja Oliviera, również archeologa, naukowca i badacza, który – będąc w trakcie prac na wyspie Gozo – dokonał spektakularnego odkrycia. Wuj zachęca dziewczynę, by przyleciała na Malte. Uważa, że podziemna świątynia joannitów zawiera coś istotnego dla jej kariery zawodowej.

Chronicles of Mystery: Rytuał Skorpiona cechuje się klasycznym interfejsem przejrzystym dla każdego przygodówkomaniaka. Pewną innowacją jest możliwość przybliżania przedmiotów w ekwipunku, co następuje po kliknięciu ich PPM. W owym zbliżeniu można sprawdzić, czy nie da się wykonać z daną rzeczą jeszcze jakiejś akcji, np. odłączyć od niej jakiejś części. Sygnalizuje to ikonka ręki. Oglądaniu znajdziek w zbliżeniu towarzyszy także przeważnie komentarz bohaterki, będący niekiedy wskazówką co do ich przeznaczenia w dalszej części zabawy.

W grze dostępny jest także system podpowiedzi uaktywniający się po kliknięciu na znak zapytania, widoczny w prawym dolnym rogu ekranu. Ujawniają się wówczas wszystkie istotne obiekty oraz dostępne z danego miejsca lokacje.

Dodatkową wskazówką może być pamiętnik bohaterki ukryty na pasku w górze ekranu (Notatki). Tam gromadzone są także znajduwane przez Sylvie dokumenty, które po jakimś czasie znikają z ekwipunku, by być cały czas dostępne właśnie w specjalnie przeznaczonych dla nich zakładce.

W razie utknięcia i braku pomysłu, co robić dalej, warto spróbować odpalić skuter, wówczas Sylvie informuje, z jakiego powodu nie może jeszcze odjechać z miejsca, w którym się znajduje.

Jeśli ciekawi Cię, przed rozwikłaniem jakiej zagadki stanie nasza bohaterka, wyruszaj na Malte, by zmierzyć się z od wieków strzeżoną tajemnicą...

Katarzyna „Kayleigh” Michałowska

Opis przejścia

P a r y ż , 3 l i s t o p a d a 2 0 0 8

Mieszkanie Sylvie



Wyrwana ze snu przez telefon od stryja Sylvie jest w zasadzie gotowa do drogi. Na biurku leży jej **bilet lotniczy** na Maltę (przybliż widok na biurko i zabierz bilet), a z szuflady (otwórz ją) dziewczyna wyciąga **kartę kredytową**, **dokument tożsamości** i **zdjęcie legitymacyjne**. Nasza bohaterka rzuca jeszcze okiem na – leżące na biurku i na stojącym przy nim pudle – książki i notatki, a także na pustą klatkę kanarka przy oknie w rogu pokoju.



Podchodzi do kominka (zbliżenie), na którym stoją fotografie bliskich jej osób i przesuwą gałkę zamykającą dopływ powietrza w prawo. Wreszcie kieruje się ku spakowanej torbie (**bagaż**; prawy dolny róg ekranu), zabiera ją i maszeruje do wyjścia. Tu przypomina sobie o wyłączeniu lampy na biurku. I po chwili jest w drodze na Maltę.

L a V a l l e t t a , 4 l i s t o p a d a 2 0 0 8

Mieszkanie stryja



Zaskoczona nieco Sylvie nie zastaje Oliviera w domu. W poszukiwaniu jakiejś wiadomości od stryja dziewczyna rozgląda się po jego gabinecie. Z szuflady biurka (zbliżenie) zabiera **latarkę, butelkę z podsuszonym klejem, zdjęcie stryja** i **wkład do długopisu**. Przechodzi do niewielkiego stolika usytuowanego przy drzwiach pokoju. Otwiera stojąca na nim szkatułkę i wyjmuje z niej kilka **maltańskich monet**.



Przygląda się także płycie boazerii (na prawo od stolika; zbliżenie). Przypomina sobie, że za nią jest skrytka, jednak próby użycia różnych przedmiotów na szczelinie z blokadą nie przynoszą rezultatów, najpierw należy odblokować mechanizm skrytki.



Sylvie wychodzi na korytarz i w ścianie po lewej lokalizuje niszę (zbliżenie). W owej niszy stoi waza, a ustawienie wzoru na niej nie podoba się dziewczynie. Sylvie obraca więc każdy z pięciu elementów urny (krzyż **2x**; kopułę **3x**; środkową część **2x**, dolną **3x** i nóżkę **3x**) tak, by na przedzie widoczny był napis na oplatającej wazę wstędze. I w ten sposób odblokowuje skrytkę w gabinecie.



Oczywiście wraca tam i ponownie przygląda się płycie boazerii. Mimo odblokowania mechanizmu i tak trzeba użyć jakiegoś narzędzia, by otworzyć płaską przecież płytę, stanowiącą drzwiczki skrytki. Wybór wkładu do długopisu okazuje się nieszczęśliwie fortunny, ale już kluczyk do skutera daje sobie radę z oporną płytą, niestety podobnie jak wkład doznaje uszczerbku i zostaje wygięty. W skrytce Sylvie znajduje **list stryja** oraz **stary wolumin** – przekartkowawszy go do ostatniej strony (można poczytać o historii joannitów), odkrywa, że jest ona pokryta znakami z nieznanego alfabetu.



List, rzecz jasna, zabiera i przyjrząwszy się mu (kliknij go PPM w ekwipunku, a następnie LPM na zbliżeniu, by przeczytać jego treść – nieładnie czytać cudze listy, ale w tym wypadku trzeba), orientuje się, że pisany był do niejakiego Jamesa Andersona, a także – że właściwie nie jest to jeden list a dwa (kliknij strzałkę po prawej, by zobaczyć następną kartkę), ten drugi skierowany jest do niej samej. Sylvie dowiaduje się nieco więcej na temat odkrycia, o którym Olivier wspominał przez telefon oraz że odsunięto go od prac na Gozo. Domyśla się, że stryj wyjechał gdzieś, zaraz po napisaniu do niej tych paru słów.



Jej przypuszczenia potwierdza wizyta na piętrze, w sypialni Oliviera. Przez parawan przewieszona jest jego bonżurka, świadcząca o tym, że nie wyjechał na długo. Ze stolika nocnego (pomiędzy łóżkiem a drzwiami) Sylvie zabiera opakowanie **tabletek nasennych** i maszeruje na dół, po czym opuszcza mieszkanie stryja (drzwi na końcu korytarza, można zajrzeć do wiszącej na nich skrzynki pocztowej, ale jest ona pusta).