

SOLUZIONE CHRONICLE OF MISTERY – THE LEGEND OF THE SACRED TREASURE

Gli enigmi sono molto semplici, però alcuni sono in modalità “random” quindi non potrò mettere l’immagine; durante i vari giochini dove dovrai trovare degli oggetti, potrai prendere anche delle monetine che ti serviranno come bonus per quegli enigmi che vorrai saltare: questa opzione la troverai in basso a sinistra e sopra questa monetina potrai trovare una penna che ti servirà per trovare gli oggetti quando proprio non li vedi e si ricaricherà ogni 30secondi.

New York

Parla con il poliziotto che è illuminato, osserva gli scatoloni a sx e cerca gli oggetti riportati nella barra sotto. Otterrai un pacchetto di sigarette. Osserva la porta a dx e anche qui cerca gli oggetti per ottenere dei fiammiferi. Vai in basso poi guarda a sx per trovare altri oggetti e prendere un biglietto d’invito. Ora entra nell’istituto a dx, parla con il portiere e in automatico gli darai l’invito. Entra nel corridoio poi nella porta a sx e parla con il capo. Torna a parlare al portiere poi guarda a sx gli oggetti. Prenderai un piumino. Vai in corridoio ed osserva i due quadri a sx poi puliscili con il piumino tenendo premuto il tasto sx del mouse. Esci dall’edificio, parla con il barbone a sx, torna dentro e clicca a sx e dopo il minigioco otterrai del succo di frutta che dovrai subito consegnare al barbone. Vai nello studio della dottoressa e clicca sul camino: dovrai cercare la combinazione giusta per aprirlo, quindi muovi il primo sole in basso a sx fino a far arrivare la punta più grande al centro poi fai la stessa cosa con quello in basso a dx e quello in alto a sx. Usa i fiammiferi sulla legna e le sigarette per asciugarle. Esci dall’edificio e vai a portare le sigarette al poliziotto. Vai a parlare con il barbone, entra nell’istituto, parla con il portiere, esci, vai in alto poi scendi le scale di fronte e parla con il barbone. Vai verso il canale a dx dov’è illuminato e cerca gli elementi per ottenere delle travi di legno da usare poi con la barca a dx. Sali ed osserva i nastri della polizia a dx illuminati. In questo minigioco dovrai togliere i nastri uno per uno nel giusto ordine. Non è difficile, basta togliere il nastro sopra tutti gli altri, ma come sempre se non riesci puoi usare il bonus per saltare l’enigma. Una volta dentro la stiva trova gli oggetti per ottenere una foto. Vai a parlare con il barbone poi torna nella stiva e vai a dx; osserva il sottoscala e noterai in alto a dx una lanterna: usa il contenitore dell’olio poi l’accendino che hai in inventario e una volta fatta luce trova i 12 pezzi di foto. Ricomponi la foto sapendo che con il tasto sx del mouse muovi i pezzi e con il dx li ruoti. Ecco da immagine sotto come apparirà.



Osserva la scena del crimine poco più a sx e dono la scena animata trova le 20 differenze tra le due immagini, contando che potrebbero esserci pezzi diversi da trovare sia a sx che a dx. Una volta fatto

otterrai un coltello. Guarda sotto la scrivania, usa la torcia poi il coltello sulla zona che lampeggia per prendere una lettera ed un pezzo di pietra. Parla con il barbone poi recati allo studio della dottoressa, ma lì non c'è. Vi in corridoio ed entra nel laboratorio a dx e parla con la donna. Osserva la mensola in fondo illuminata, trova gli oggetti poi guarda il tavolo in centro ed accosta come da foto sotto, gli oggetti che hai nella barra in basso nelle loro giuste locazioni.



Una volta fatto passerai ad un'altra parte dell'enigma. Al centro potrai notare una grande centrifuga per provette e alla sx delle provette numerate: lo scopo è di inserire nei 4 alloggiamenti coppie di provette in modo che la somma di quelle sia la stessa per ogni alloggiamento. (se non riesci salta con la monetina). Parla con la dottoressa, torna al tavolo ed osserva gli oggetti illuminati a dx. In questo gioco devi accendere il fornello a dx e sulla sx cliccare sulla provetta che si andrà ad incastrare in un meccanismo. Se ci clicchi sopra vedrai che andrà verso la fiamma: devi scaldare la provetta per 6 volte facendo arrivare la barra verde, che hai a sx, solo fino alla seconda linea, altrimenti la provetta si romperà. Una volta fatto parla con la dottoressa, parla con il portiere, vai allo studio ma lo troverai chiuso. Idem il laboratorio. Parla con il portiere ed esci. Parla con il barbone a sx, cerca gli oggetti per ottenere delle chiavi, torna all'istituto, apri con le chiavi la porta dello studio ed entra. Clicca sulla scrivania a sx, cerca gli oggetti per ottenere una statuetta poi osserva l'anta illuminata a sx che per ora non puoi aprire. Esci dalla schermata ed osserva il piedistallo illuminato. Cerca gli oggetti per ottenere una mummia di un gatto. Ora guarda il quadro a dx che si è illuminato e leggi bene la scritta sotto. Vai ad usare le chiavi sulla porta del laboratorio ed entra. Osserva dov'era seduta la dottoressa, trova gli oggetti ed otterrai una chiave. Quest'ultima usala sull'anta della scrivania nello studio e prenderai un biglietto più la pietra che avevi trovato. Guarda il cassetto centrale. Devi trovare la giusta combinazione di simboli in base a quelli che hai in inventario. Ecco come devi fare:



Una volta fatto dal cassetto prendi la pietra, chiudi l'anta a sx ed esci dalla schermata.

Etiopia

Entra nella capanna a sx, parla con Menekot, osserva il ritratto a dx poi l'arco sempre a dx: trova gli oggetti per ottenere delle pietre. Parla con Menekot poi osserva la cesta a sx: è un altro enigma. Se clicchi nelle due ruote a dx e sx noterai che mancano delle parti: usaci le pietre appena trovate ruotandole nel senso giusto. Una volta fatto esci dalla schermata ed osserva la sedia d'oro a dx. Vedrai dei simboli:



Tienili bene a mente!!! Ora puoi tornare all'enigma che avevamo lasciato in sospeso ed inserire i simboli appena visti come da foto sotto.



Una volta fatto clicca dove si è illuminato e prenderai le pietre. Clicca in alto a sx, inserisci le pietre appena trovate e forma l'immagine come riportata sotto.



Ti serve la colla per assemblarlo. Vai in basso, osserva al centro e cerca gli oggetti per ottenere la resina. Esci dalla schermata, vai in basso, dopo il dialogo vai a sx e osserva il camino a sx. Scoprirai che ti manca un pezzo. Esci dalla schermata, guarda in fondo e cerca gli oggetti per ottenere la pietra da mettere nel camino. Riguarda nel posto in cui hai trovato la pietra per ottenere un pentolino. Vai indietro di una schermata e clicca dove ci sono gli alberi in fondo. Cerca gli oggetti per ottenere una foglia. Vai al camino e risolvi l'enigma: è random, tutte le mattonelle devono essere allo stesso piano e il loro movimento è alternato con quella accanto che selezionerai. Una volta che ci sei riuscito usa in quest'ordine: pentolino, resina e foglia. Torna dentro la capanna e usa la colla sulle pietre che hai unito in precedenza. Parla con Menekot, guarda il banchetto dietro di lui e cerca gli oggetti per ottenere un anello. Riparla con Menekot e finirai in carcere! Guarda a dx e cerca gli oggetti per ottenere delle corde. Guarda di nuovo a dx e cerca gli oggetti per ottenere una tazza. Usa le corde sul letto e nel buco sotto la tazza per scendere nel corridoio. Vai in alto ma troverai una porta chiusa. Torna indietro di una schermata e vai in basso. Cerca gli oggetti per ottenere un piede di porco. Usalo per aprire la porta chiusa che hai visto in precedenza. Guarda l'armadio a sx, la cassaforte a dx e il tavolo in basso. Cerca le differenze per ottenere una chiave. Sali le scale, usa la chiave sulla griglia e cerca gli oggetti per ottenere una foglia. Vai alla cassaforte e usa la foglia, torna nel corridoio di sx, vai in basso e trova gli

[illegible]

Soluzione di Star