

SOLUZIONE HOLLYWOOD MONSTERS

Dopo il filmato iniziale impersoni Sue Bergman, una giornalista del The Quill, e devi scrivere un articolo su Hollywood Monsters, famosa premiazione dei mostri attori. La festa si svolge nella villa di Otto Hannover, recati là.

Parla con Junior seduto in fondo alle scale e poi sali. Prova a parlare con lo scheletro Omero, ma lui è troppo intento a ballare. A dx, sul tavolo, prendi il bicchiere e usa il bicchiere sul Punch a sx per riempirlo. Vai a sx e poi entra nella porta. Parla con il maggiordomo Joseph seduto al tavolo. Vai a sx e apri la porta. C'è troppa confusione e non riesci ad entrare. Vai a dx e apri la porta accanto alla statua. Sei nel guardaroba, parla con l'addetto al guardaroba (Charlie). A dx in basso, prendi lo straccio. Esci a sx. Vai alla scala a dx e sali. Vai a sx e parla con il gorilla. Dai il bicchiere con il Punch al gorilla, noterai, mentre beve, una chiave sotto la cinta dei pantaloni, devi prendere quella chiave. Torna a sx e scendi le scale. Vai a sx verso la terrazza , sul tavolo prendi un altro bicchiere e usalo sul Punch per riempirlo di nuovo. Torna dentro e sali le scale per tornare dal gorilla. Ora, molto velocemente, devi dare il bicchiere al gorilla e prendere la chiave da sotto la cintura. Forse ci vorranno due o tre tentativi prima di prenderla (ogni volta devi andare a prendere un bicchiere e riempirlo con il Punch).

Quando hai la chiave usala sulla prima porta a dx, entra. Sei nello studio di Otto Hannover, osserva tutto e poi vai al caminetto. Osserva il carbone e poi usa lo straccio che hai in inventario sul carbone per prenderne un pezzo. Torna a dx e poi esci dallo studio. Vai a dx e scendi le scale. Esci dalla terrazza a sx. Osserva lo scheletro Omero che balla, quando si ferma prendi un osso. Vai a dx e scendi le scale. Vai alla cuccia e usa l'osso sulla cuccia. Sali di nuovo le scale a sx e poi entra a sx nella porta. Joseph è impegnato con il cane, sulla scrivania guarda il taccuino e prendi il primo foglio. In automatico entrerai nel guardaroba. Usa il carbone sul foglio che hai appena preso e leggi il messaggio. Devi andare alle cantine. Esci dal guardaroba e poi esci dalla casa, vai a dx della cuccia, osserva le cantine in alto della collinetta. Arriva Otto Hannover che t'impedisce di avanzare, parla con lui e alla fine, lui, ti darà il suo biglietto da visita. Torna dentro la villa e sali le scale, entra nello studio di Hannover, vai alla porta a sx accanto alla scrivania. Usa il biglietto da visita sulla porta per aprirla, entra. Ti trovi nell'ufficio della segretaria di Hannover. Osserva tutto e , a sx sulla scrivania, prendi la manovella. Esci dalla stanza e usa la manovella sul grammofono nello studio di Hannover. Agisci sulla manovella e sentirai uno strano rumore provenire dalla stanza della segretaria. Entra di nuovo dalla segretaria e vedrai la stanza che ha cambiato completamente aspetto ...ora è una camera da letto! Osserva tutto e poi esci: torna di nuovo nei pressi della cuccia e tenta di nuovo di andare verso le cantine. Ecco Hannover che parlerà di nuovo con te. Egli ha notato la luce nella stanza della

segretaria, ma non vede la donna. Torna dentro e vai nella stanza della segretaria, vai all'armatura e usala per spostarla accanto alla finestra. Torna fuori e vai verso le cantine, arriva Hannover che lascerà la strada libera perché lui andrà dalla segretaria. Vai a dx alle cantine. Parla con Frankenstein.

Ron

Appena arrivato alla villa di Otto Hannover, vai a dx, verso le cantine. Osserva a dx, verso i barili, in terra osserva il magnetofono di Sue. Osserva la grata a dx e vedrai, nel fondo, una cassetta. La devi prendere. Bisogna che sollevi la grata. In alto osserva il gancio. A dx dell'ingresso osserva il pannello dei comandi del gancio, la leva sx non funziona perché la rotaia del gancio è arrugginita. Esci dalla cantina e vai alla villa. Sali le scale. Sul tavolo a dx prendi la coppa vuota del Punch, lì sotto prendi il piccolo uomo e la fetta di limone. A dx osserva il piatto sporco di grasso. Vai a sx e poi entra nella porta. Osserva il tavolo a dx, in basso prendi il palloncino sgonfio. Entra nella porta a dx, quella del guardaroba. Osserva Jack Lo Squartatore seduto in terra che dorme. Accanto a lui prendi la valigetta. In inventario apri la valigetta per tirare fuori un bisturi, un batuffolo di cotone, un seghetto e una siringa. Parla con Charlie al guardaroba di tutto e di alcuni personaggi. Annoterai tutto quanto sul tuo taccuino. Esci dal guardaroba, a dx osserva il cordone rosso intorno alla statua, usa il bisturi sul cordone e poi prendilo. Entra nel salone a sx. Parla con Junior poi con il Dott. Mosca. Osserva il biglietto che fuoriesce dalla tasca del camice del Dott. Mosca. Quando lui solleva le braccia prendi il biglietto velocemente. Parla con l'uomo invisibile e chiedi il biglietto che ha. Osservalo in inventario insieme al biglietto del Dott. Mosca. Vai a dx, parla con Quasimodo e con Spencer McDundee. Osserva il cartello appeso alla porta a dx. Sul palco prendi il microfono e l'asta del microfono. In inventario apri il microfono per prendere una calamita. Osserva il fantasma legato alla catena, usa il seghetto sulla catena per romperla e prenderla. Esci dal salone a sx e poi entra nel guardaroba di nuovo. Dai il biglietto del Dott. Mosca a Charlie il quale ti consegnerà un pacco. In inventario apri il pacco per prendere un comando a distanza e il dispositivo del Dott. Mosca. Esci dal guardaroba e vai alla terrazza, osserva di nuovo il piatto sporco di grasso e usaci il batuffolo di cotone. Torna alle cantine. Osserva la rotaia dove è appeso il gancio e usaci il cotone con il grasso. Non ci arrivi. In inventario usa l'asta del microfono con il cotone e poi il tutto sulla rotaia. Vai al pannello dei comandi, usa la leva di sinistra e poi quella di destra. Usa la catena con il gancio e poi torna al pannello per azionare la leva dx. Ma non funziona. Torna alla villa e poi entra nel salone. Vai a parlare con Quasimodo. Lui verrà con te alle cantine e ti aiuterà a sollevare la grata. Sul bordo dell'apertura osserva la cassetta di Sue e prendila. In inventario usa la cassetta con il tuo magnetofono e poi usa il magnetofono per ascoltare la registrazione. Esci dalla cantina e vai a dx verso l'automobile. Ti appare il taccuino di Ron con dei nominativi e degli indirizzi.

STUDI M.K.O – Hollywood

Ron

Sei a Hollywood agli studi cinematografici. Entra nello studio a dx per un paio di volte, verrai cacciato in malo modo e ti lanceranno una bobina con una pellicola, prendila. Apri la porta in cima alle scale a sx. Parla con Taffy, la segretaria di Otto Hannover. Entra nell'ufficio di Hannover e parla con lui di tutto. Esci dall'ufficio e prendi la lente d'ingrandimento che sta usando Taffy. A dx prendi l'ombrello. Esci dall'ufficio e scendi le scale. Vai a dx verso l'automobile.

DRACULA – Transilvania

Parla con il vecchietto (Dr. Hecker) davanti al Castello più volte. Vai nel fossato a dx fino a che ci entri dentro e arrivi al castello. Vai alla scala a dx e osserva in alto la sbarra. Qui non puoi fare altro, torna indietro fino all'automobile.

FRANKENSTEIN – Svizzera

Entra nella porta sx e parla con Igor. Vai a sx verso il salone. Osserva i quattro quadri a dx. Sono diplomi.

In ALTO a DESTRA – Dr. in Psichiatria presso l'Università di Colonia 4/4/1904

In ALTO a SINISTRA – Dr. In Neurochirurgia presso l'Università di Ginevra 3/11/1903

In BASSO a SINISTRA – Dr. In Medicina Interna presso l'Università di Bonn 5/2/1901

In BASSO a DESTRA – dr. In Cardiologia presso l'Università di Parigi 2/8/1902

Vai a sx al mappamondo. Alla base ci sono tre pulsanti due bianchi a destra e a sinistra e uno rosso al centro. Facendo riferimento alle date dei quattro diplomi, partendo da quella più vecchia (1901, considera il giorno della data in questione, cioè il 5. E così per tutte le altre.) a quella più recente (1904) e tenendo conto della loro posizione se a dx o a sx, premi i pulsanti bianchi così:

5 volte il pulsante bianco a sinistra

2 volte il pulsante bianco a destra

3 volte il pulsante bianco a sinistra

4 volte il pulsante bianco a destra

Premi il pulsante rosso.

Si apre un passaggio segreto nella libreria, entra. Vai al cassetto della scrivania e aprilo, guarda il cassetto aperto e prendi l'ago e il filo da chirurgo. Osserva tutto e poi esci. Esci

dalla casa e vai al mulino in alto a dx. Accanto alla scaletta di legno a sx prendi la mazza. Sali la scaletta, osserva il macchinario a dx. Esso è bloccato da una pietra, bisogna rimuoverla. Scendi la scaletta e poi esci. Clicca tra gli alberi per andare nel bosco. Entra nella porta della capanna. A sx della porta prendi la bacchetta a forma di Y. Parla con l'uomo cieco che suona il flauto. Sul tavolo prendi la saliera. Esci dalla capanna e, in terra a sx prendi il palo. Osserva il grosso albero a sx della capanna. Vai verso l'alto a dx dell'albero per arrivare al fiume. Vai a dx e parla con la bambina. A sx, in terra, osserva la pianta piena di vita. Usa la siringa sulla pianta per prendere la linfa. Torna a parlare con la bambina e insisti a chiederle se ti dà una margherita. Dopo vari tentativi di dialogo le darai un calcio per farla cadere, prendi la margherita caduta in terra. Torna alla capanna e poi entra. Parla con il vecchio. Esci dalla capanna e vai a sx per due schermate.

STUDI M.K.O – Hollywood

Entra nella porta a sx in cima alle scale, parla con Taffy e poi entra nell'ufficio di Hannover. Dopo aver parlato di nuovo con lui e dopo aver bevuto il solito caffè portato da Taffy, esci. Osserva alle spalle di Taffy la macchina del caffè. Usa la margherita lassativa sulla macchina del caffè. Parla di nuovo con la ragazza e poi entra nello studio di Hannover. Taffy porta il caffè e Hannover scapperà in preda ad un bisogno impellente. Osserva la vetrinetta a sx e prendi il sassofono. Esci e torna all'automobile.

FRANKENSTEIN – Svizzera

Vai al bosco e poi entra nella capanna. Dai il sassofono al vecchio. Torna all'automobile.

MANSIONE HANNOVER – Bel Air

Entra nella villa e vai al salone. Parla con Junior e poi dagli la saliera. Prendi il cranioclaste che tiene in mano. Esci dalla villa

DRACULA – Transilvania

Vai al fossato e poi sali le scale a dx. Usa il cranioclaste sulla sbarra in alto della scala. Usa la scala per salire. Ora ti trovi nella sala delle torture del castello. A sx dello scheletro osserva la "dama di ferro". Sul lato destro del sarcofago osserva il buco. Usa il palo sul buco per improvvisare una leva. Usa la leva per chiudere la "dama di ferro". Prendi la corda che è appesa al coperchio. Vai a dx e sali le scale per il corridoio. Prendi la lanterna sulla scala. Esci a dx dalla porta ad arco e vai sul balcone. Devi andare alla sporgenza in alto a dx, ma non ci arrivi. In inventario hai due pezzi di corda, usane uno con l'altro per unirli e poi usa la corda unita con la sporgenza. Usa la corda per salire. Ti ritrovi nella stanza di una vampiressa. Parla con la vampira. Sulla parete, accanto al letto, osserva e prendi il quadro. A sx, sul tavolino, prendi la bottiglia di profumo.. Esci dalla stanza. Vai a dx e poi entra nella porta successiva. Parla con la vampira cicciona. A

dx osserva il pezzo di carne, usa il bisturi per prenderne una fetta. Esci da questa stanza e vai ancora a dx per entrare nella stanza accanto. Osserva l'organo e prova a usarlo. Esci anche da qui e vai a dx nella sala. Osserva il trofeo a dx, osserva il basamento del trofeo e prova ad aprire. Arriverà Dracula, parla con lui. Vai a dx e scendi al cortile. Osserva il carro con la paglia e prendine un po'. Vai a dx alla ruota e poi usala. Abbasserai così il ponte levatoio. Vai verso il ponte a dx. Il ponte, nell'abbassarsi, ha schiacciato il vecchio dott. Hecker. Osserva e prendi l'oggetto brillante che ha in mano, si tratta di un Cammeo. Poco più in là osserva la cartolina intrappolata sotto al ponte. Ora sul tuo taccuino hai un nuovo indirizzo, quello dell'Uomo Lupo. Vai a sx verso l'automobile.

FRANKENSTEIN – Svizzera

Vai al bosco e poi entra nella capanna. A dx usa la paglia con il camino. L'uomo che suona il sassofono sente caldo e aprirà la finestra. Dalla mensola sopra la testa dell'uomo cadrà fuori della finestra il diario rosso di Frankenstein. Esci dalla capanna e raccogli il diario in terra. In inventario guarda il diario e leggi. Torna indietro due schermate per selezionare

UOMO LUPO – Australia

Sei davanti all'ingresso di una miniera, prova a entrare a sx. Dopo qualche ora ne uscirai senza aver scoperto niente, in quanto è un labirinto di cunicoli. A sx osserva il sistema di scambio. Ci sono due leve, una a sx e una a dx. Ogni leva ha tre posizioni, in alto, al centro e in basso. Per non confonderci, prenderemo in considerazione la leva di sx. Usa il sistema e muovi le leve così:

leva sx in alto

leva dx in alto

Usa il carrello a dx.

Osserva la parete di sassi, a sx in basso osserva la fessura, senti puzza di gas. In inventario hai un palloncino sgonfio. Usa il palloncino con la fessura per gonfiarlo. A dx in basso accanto alle rotaie, prendi la pietra. Vai a dx e usa il carrello per tornare indietro. Vai al sistema di scambio e usalo.

Leva sx in alto

Leva dx al centro

Usa il carrello

Sei in una laguna sotterranea. Osserva la cascata a dx e usa la coppa del Ponch per riempirla. Vai a sx e usa il carrello.

Usa il sistema di scambio a sx

Leva sx in alto

Leva dx in basso

Usa il carrello

Sulla colonna di legno a sx prendi il berretto appeso. Più a sx, prendi la pala appoggiata alla colonna. Vai a dx e usa il carrello per tornare.

Usa le leve

Leva sx al centro

Leva dx in alto. Usa il carrello

Osserva la carriola. In basso prendi la traversina, usa il carrello per tornare indietro.

Usa le leve

Leva sx al centro

Leva dx al centro

Osserva le due campeggiatrici con tanto di tenda e fuocherello. Parla con la ragazza che suona la chitarra. Osserva il mazzo di carte in terra e prova a prenderle, ma non te le daranno. Vai a sx e usa il carrello.

Usa il sistema degli scambi

Leva sx al centro

Leva dx in basso

Usa il carrello. Passerai velocemente accanto al trofeo, ma il sistema di freni in questa galleria è rotto.

Usa di nuovo le leve

Leva sx in basso

Leva dx in alto

Usa il carrello.

Prova a salire le scale ed entrare nella stanza, ma la porta è chiusa.

Torna indietro e vai al carrello, usalo.

Usa le leve

Leva sx in basso

Leva dx al centro.

Usa il carrello.

Vai a sx all'ascensore e usa il pulsante in alto. Sei nella stanza dell'Uomo Lupo. Osserva tutto, in particolare il proiettore. A sx accanto alla poltrona prendi la pinza del ghiaccio. Vai all'ascensore e usa il tasto al centro.

Osserva la vasca Jacuzzi. L'Uomo Lupo fa il bagno circondato da delle ragazze. Parla con lui. Dai all'Uomo Lupo la bobina con il film e poi vai all'ascensore , usa il tasto in alto per tornare nel suo appartamento. Usa la bobina del film con il proiettore. Mentre l'Uomo Lupo si gode il film, torna all'ascensore e premi il tasto centrale. Alla Jacuzzi ora non c'è nessuno. Sulla ringhiera prendi le mutande, a dx prendi la boccetta per il trattamento della caduta dei capelli nel mobile, prendi anche lo specchio lì vicino. Vai all'ascensore e usa il pulsante in basso. Vaio a dx e usa il carrello.

Usa le leve

Leva sx in basso

Leva dx in basso

Usa il carrello

Parla con il minatore (è il fratello del Dr. Hacker). Usa la bacchetta a Y sulla bacchetta che l'uomo tiene in mano (fallo quando lui sta fermo e non la usa)per scambiarla. A sx osserva la cassa e prendi il vecchio calzino, osserva di nuovo la cassa e prendi la chiave. Usa il carrello per tornare e vai a usare le leve

Leva sx in basso

Leva dx in alto

Sei di nuovo alle scale dove c'era la porta chiusa. Usa la chiave che hai appena preso sulla porta e poi entra. Osserva e prendi il libro sul divano. In inventario osservalo e apri. Tira fuori una busta. Apri la busta per tirare fuori una lettera e un foglio di papiro. Osservali entrambi. Torna al carrello scendendo le scale e andando a dx. Torniamo dalle campeggiatrici per vedere se riusciamo a prendere il mazzo di carte.

Al sistema di scambio

Leva sx al centro

Leva dx al centro

Parla con Vanessa e dalle le mutande dell'Uomo Lupo, in cambio ti da il mazzo di carte. Torna al carrello e usalo. Ora vai a dx e seleziona

CLAN McDUNDEE – Scozia

Parla con il pescatore a sx. si tratta di un membro della famiglia McDundee. Chiedigli gli ingredienti per fare la famosa bevanda NessieBoom. Solo i McDundee possono conoscere questa ricetta. Spacciati per uno della famiglia. Chiaramente l'uomo non ti crede. Sarà convinto che tu appartieni alla famiglia solamente se risponderai correttamente a tre domande che ti porrà. Si tratta di indovinare tre nomi nella lista che l'uomo ti propone. L'enigma è abbastanza facile. Devi annotare su un foglio di carta i nomi di battesimo che l'uomo ti elenca in ogni domanda. Alla fine di ogni domanda hai un elenco di nomi dove devi scegliere quello giusto. La soluzione la trovi scegliendo il nome che corrisponde, cronologicamente, a uno di quelli che lui ha nominato. Per es:

Nomi che elenca il Pescatore

nomi che devi scegliere

MARY McINTOSH

SHIRLEY McDUNDEE

SARAH McPHERSON

ANNE McDYLAN

SHIRLEY McDUNDEE

MARY McINTOSH

ALICE McROSS

LORRAINE McTHORN

JOAN McENROE

JOAN McENROE

REBECCA McDANIELS

SARAH McPHARSON

LORRAINE McTHORN

ALICE McROSS

ANNE McDYLAN

REBECCA McDANIELS

In questo caso il nome che devi scegliere è Joan McEnroe. Per le altre due domande devi fare la stessa cosa. Il nome che si trova sulla stessa posizione è quello da cliccare. Convinto che sei un McDundee, il pescatore ti darà gli ingredienti per la bevanda: latte, grog e Whisky. Vai in alto, al ciglio del dirupo. Osserva il nido e l'uovo che c'è dentro. Prendi l'uovo e usa il berretto che hai in inventario con l'uovo. Poi prendi il guscio dell'uovo in terra. Vai a dx all'idrovolante.

LA MUMMIA – Egitto

Parla con il mercante vestito di blu-azzurro, lui compra qualsiasi cosa. Dagli il calzino rammendato e ti darà del denaro. Parla anche con l'altro mercante, lui invece vende. Per ora non ti interessa niente. Vai a sx verso la piramide. Osserva l'ingresso e poi scendi a sx verso la rampa. Osserva e parla con la principessa Amesis-Huri, la moglie della Mummia. Lì vicino osserva la tigre della principessa. Usa la carne che hai in inventario con la tigre che divorerà in pochi istanti. Torna a dx e vai alla porta della piramide. Usa l'anello davanti alla porta per suonare il campanello. Entra e vai a parlare con la Mummia. Egli vuole rispedire la moglie nell'Aldilà. Devi procurarti dei fiori del Nilo e la pergamena con la formula per restituire un resuscitato alle tenebre. Esci dalla piramide e vai a dx verso il mercato, poi ancora a dx verso l'aeroplano.

DRACULA – Transilvania

Entra al castello e vai a sx. Sali le scale per entrare nella porta a sx. Parla con la vampira Sherilyn. Quando lei ti chiede di giocare a poker, accetta. Naturalmente perdi. Usa lo specchio che hai in inventario sul gancio che c'è sulla parete (quello che teneva su il quadro che hai in inventario). Parla di nuovo con Sherilyn e gioca. Questa volta è lei a perdere. Ti darà la sua camicia da notte di seta. Esci dal castello

LA MUMMIA – Egitto

Dai la camicia da notte di Sherilyn al mercante che compra (quello a dx). Riceverai un bel po' di denaro. Parla con il mercante a sx, quello che vende. Dai lui compra dei semi di fiori del Nilo e la pergamena con la Profezia per restituire all'aldilà qualcuno che è stato resuscitato. Vai in alto verso la Sfinge. Osserva la zampa della Sfinge, a dx usa la pala sul mucchio di sabbia alla base della zampa. Osserva la fenditura triangolare sulla zampa della Sfinge. Osserva il mucchietto di sabbia che si è creato scavando con la pala. Usa i semi dei fiori del Nilo sulla sabbia e poi usa la coppa del punch piena di acqua anch'essa sulla sabbia. Il fiore crescerà immediatamente. Prendilo. Vai a dx verso il mercato e poi ancora a dx all'aeroplano.

STUDI M.K.O – Hollywood

Vai a sx e sali le scale, osserva la cassetta delle lettere. Usa le pinze del ghiaccio con la cassetta per prendere dei volantini pubblicitari (prodotti per dimagrire). Scendi le scale e torna a dx.

FRANKENSTEIN – Svizzera

Vai al bosco , osserva l'albero a sx della capanna e usaci il volantino pubblicitario del prodotto per dimagrire e poi usalo sulla bottiglia che contiene il trattamento capillare.

DRACULA – Transilvania

Entra al castello e vai in alto al salone. Apri la base del trofeo per far arrivare Dracula. Dai a Dracula la bottiglia con il volantino che hai incollato. Lui getterà le sue pastiglie per dormire dalla finestra. Esci dalla stanza e vai al cortile e poi esci a dx. A sx del ponte levatoio prendi la scatola porta –pastiglie di Dracula. In inventario aprila e tira fuori le pastiglie. Entra di nuovo nel castello e poi entra nella porta a dx, quella della vampira cicciona. Usa le pillole per dormire sul cibo che sta mangiando la vampira. Esci dalla porta e poi rientra subito, la vampirone si è addormentata. A sx della bara prendi la bottiglia con l'olio sullo scaffale dell'armadio. In inventario usa l'olio con la lanterna. A dx della bara osserva la carne e usa il bisturi per prenderne un'altra fetta. Esci dal castello.

LA MUMMIA – Egitto

Vai a sx alla piramide e poi scendi a sx alla piscina. In inventario usa la carne con il macigno e poi dai il tutto alla tigre. Le salterà via un dente, prendilo. Torna a dx e vai al mercato, da lì in alto verso la Sfinge. Usa il dente della tigre con la fenditura della zampa dx della Sfinge. Si apre un passaggio segreto. Entra . Osserva a sx il murale e usa il papiro su di esso. Devi ricomporre il puzzle. A sx l'immagine di uno scarabeo, a dx delle tessere messe in modo scomposto. Cliccando su una tessera e poi su un'altra, la prima tessera andrà a sostituire la seconda. Convieni iniziare con gli angoli. Ogni volta che metti una tessera nel posto giusto sentirai un rumore particolare, distinguibile. Inoltre, ogni tessera messa nel posto giusto non la si può più rimuovere. Completato il puzzle vedrai uno scarabeo dorato entrare nella porta a dx, seguilo. Ora ti troverai in un labirinto composto da stanze e porte. DEVI SEGUIRE SEMPRE LO SCARABEO DORATO ed entrare nelle porte dove entra lui. Arrivi in una stanza dove lo scarabeo sparirà dentro un buco nel muro. Dopo aver osservato tutto entra nella porta a dx. Parla con l'archeologo Hecker :

- DOVE SIAMO IN QUESTO MOMENTO?
- COSA STA ESAMINANDO?
- IO SO COSA DICE QUESTO GEROGLIFICO
- IL FINALE DEL GEROGLIFICO DICE CHE LA MALEDIZIONE E' TUTTO UNO SCHERZO
- CERTAMENTE, NON C'è ALCUN DUBBIO
- CERTO CHE CE L'HO, NON BISOGNA TEMERE NULLA

Hacker esce dalla porta e ha subito un incidente. Esci anche tu, l'archeologo è stato schiacciato da un enorme masso. Accanto a lui, a dx, prendi il coltellino a serramanico. In inventario apri il coltellino per più volte (coltello-lima, coltello-forbice, coltello lama-serramanico, coltello-pinza e coltello-cacciavite).

Torna di nuovo dentro alla porta a dx. in inventario usa la lente d'ingrandimento con il sarcofago aperto e troverai un capello della principessa. A sx, sopra il sarcofago appoggiato al muro, vedi un'apertura. Osserva il sarcofago appoggiato al muro e prendi il bastone. Una pedana si alzerà portandoti al piano superiore attraverso l'apertura. Vai all'altare in alto. In inventario usa la pergamena. Torna in basso all'entrata sotto l'altare. Esci a sx e poi ancora a sx. Vai a sx alla scala. Vai a dx al mercato e poi a sx alla piramide. Usa l'anello per farti aprire la porta della piramide. Dopo il breve dialogo con la Mummia, prendi il bastone di Ra appoggiato al tavolo. Usa il bastone sulla porta a sx. Apri la base del trofeo e prendi il tronco di Frankenstein. Esci dalla piramide e vai e scendi a sx alla piscina. Sul lettino a sx prendi gli occhiali da sole e il cappello. Vai a dx fino al mercato e poi ancora a dx all'aeroplano.

DRACULA – Transilvania

Vai a dx al fosso e poi usa la scala a dx. Parla con lo scheletro appeso al muro a sx. Cade un osso, prendilo. In inventario usa il coltello serramanico (lama) con il tronco che hai ugualmente in inventario per formarne un paletto. Torna alla scala e scendi. Vai a sx e poi entra nel castello. Vai a sx all'interno del castello. Apri la prima porta in alto a dx (quella dove c'è la vampira cicciona). Usa il paletto di legno su di lei. A dx, in terra, prendi la caramella gommosa. Prendi la cassa da morto dove dormiva la vampira (in automatico la sostituirai con una più stretta). Esci dalla porta e entra nella porta accanto a dx (dove c'è l'organo). In inventario usa il cammeo di Samarcanda con l'organo. Esci dalla porta e vai a dx al salone, apri la base del trofeo e prendi le braccia di Frankenstein. Ora ci manca di aprire l'ultimo trofeo..alle miniere in Australia. Esci dal castello.

UOMO LUPO – Australia

Sappiamo che nel luogo all'interno della miniera dove si trova il trofeo il carrello non riesce a fermarsi. Quindi dobbiamo trovare un'altra via d'ingresso. Innanzitutto andiamo all'appartamento dell'Uomo Lupo all'interno della miniera. Usa il sistema di scambio a sx e posiziona la leva di sx tutta in basso e quella di destra al centro. Vai all'ascensore e usa il pulsante in alto. Nell'appartamento, a sx di Ron vedi uno shaker. Usalo per preparare il NessieBoom. A sx usa la levetta per cambiare bevanda. Latte, poi premi la levetta a dx per aprire il rubinetto. Leva a sx per scegliere il Grog, apri il rubinetto a dx e poi seleziona Whisky e apri il rubinetto. Usa il porta-pastiglie a forma di bara sul calice alla base dello shaker per riempirlo. Esci a sx e premi il pulsante in basso dell'ascensore. Usa il carrello a dx. Vai al sistema di scambio a sx e posiziona la leva a sx tutta in basso e la leva dx anche tutta in basso. Usa il carrello a dx per andare nella zona di miniera dove c'è il minatore Hecker. In inventario usa il porta-pastiglie con la calamita e il tutto con il piccone che sta usando il minatore (devi posizionare la calamita quando Hecker appoggia il piccone sulle sue spalle). In automatico torni all'ingresso

della miniera, giusto in tempo per sentire un boato. Usa di nuovo il carrello per tornare da Hecker , lo troverai schiacciato da un masso (in automatico prendi un diamante in terra). A sx si è aperto un passaggio, entra. Apri la base del trofeo per prendere la testa di Frankenstein. Esci a sx e usa il carrello a dx. Vai a dx.

FRANKENSTEIN – Svizzera

A dx osserva le pale del mulino (ali) che non si muovono . Vai al mulino in alto a dx, sali le scale. Osserva la pietra nel macchinario a dx che tiene bloccato il mulino. Esci dal mulino e vai a sx.

MANSIONE HANNOVER – Bel Air

Sali la scala a sx, entra nell'ingresso e vai a sx al salone. Usa la boccetta di profumo sulla bava del Dott. Mosca. Torna indietro.

FRANKENSTEIN – Svizzera

Torna al mulino a dx, sali le scale e usa la boccetta con la bava sulla pietra del macchinario. Torna indietro e poi apri la porta a sx, entra nella casa di Frankenstein. Vai a sx di Igor, nel salone. Entra nella porta segreta. Usa la testa di Frankenstein in inventario, in automatico Ron ricuce tutti i pezzi per ricostruire il corpo. In inventario usa il Diario segreto di Frankenstein. Osserva gli ingredienti che servono per creare il siero della vita.

CALCIO (tu hai un osso)

GLUCOSIO (caramella gommosa)

ACIDO CITRICO (limone)

SANGUE DI ESSERE UMANO (Linfa nella siringa)

LIQUIDO AMNIOTICO (Guscio d'uovo)

Vai a sx e usa gli ingredienti che hai in sostituzione sulla botticella. Vai a dx alla scala e poi esci dalla casa. Usa l'ombrello con le ali del mulino. In automatico ti troverai sul tetto del mulino. Usa il congegno del Dott. Mosca lì sul tetto e poi scendi. Torna alla casa di Frankenstein e al laboratorio segreto. Usa il telecomando a distanza che hai in inventario. Dopo il breve filmato ti rendi conto che qualcosa manca ancora a Frankenstein ... **IL CERVELLO!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!** Esci dalla casa e torna a

MANSIONE HANNOVER – Bel Air

Sali le scale e vai a sx al salone, vai dx e poi alle scale a dx. Parla con il cuoco François, ma lui non ha nessuna intenzione di farti andare nella dispensa. Usa il palloncino gonfio

che hai in inventario. Entra nella dispensa accanto alle scale. A sx della porta usa l'interruttore per accendere la luce. A dx, sul mobile, c'è un oggetto avvolto in uno straccio, prendilo. Esci dalla villa.

FRANKENSTEIN –Svizzera

Torna al laboratorio e usa il cervello in inventario. Usa di nuovo il telecomando a distanza. Frankenstein prende vita e ti racconterà tutti gli eventi della sera in cui c'è stata la festa. Dopo il filmato ti ritrovi agli

STUDI M.K.O – Hollywood

Entra nello studio cinematografico a dx. Accanto alle casse e ai bauli a dx , prendi il barattolo di vernice. Accanto al baule osserva la catena che impedisce il passaggio al set cinematografico. Attaccato alla catena c'è un filo metallico. In inventario apri il coltellino multiuso finché non esce la lima. Usa la lima sul filo metallico per prenderlo. Esci e sali le scale a sx, apri la porta. Parla con Taffy di tutto. Hannover non vuole parlare con nessuno. Esci e vai verso la costruzione in alto dello schermo. Sei al Museo degli Orrori Hannover, osserva le vetrine e poi parla con il guardiano. Per poter entrare nel Museo ti serve un Pass che non hai. Esaurisci tutti gli argomenti di dialogo. Vai a dx e osserva le due porte, prova ad aprirle, ma sono chiuse a chiave. In inventario apri il coltellino multiuso fino a farlo diventare delle pinze. Usa le pinze sul filo metallico per creare una specie di grimaldello. Usalo sulla porta chiusa a sx. Avanza a sx e vedi due porte chiuse. Osserva quella a sx, vedrai Sue che è tenuta prigioniera. Dalle il coltellino multiuso e il barattolo di vernice, poi parla con lei. Chiedile se riesce a fare qualcosa dall'interno.

Sue

Osserva la placca sulla colonna a sx. In inventario apri il coltellino multiuso fino a farlo diventare un cacciavite, usa il cacciavite sulla placca per prenderla. Osserva il poster a sx della porta e prendilo. Vai a sx, oltre il letto. Osserva il buco sul muro in basso dove esce ed entra un grosso topo. Usa la placca sul buco e poi usa il barattolo di vernice sulla placca. Il topo " entrerà " di corsa nel buco dipinto e rimarrà stordito. In automatico Sue prende il topo. Vai alla porta dove c'è Ron che ti sta osservando. Dagli tutto quello che hai in inventario e poi parla con lui per fargli riprendere i comandi.

Ron

Vai a dx alle scale e poi esci. Esci dal Museo e torna all'ufficio di Tuffy. Dalle il topo e poi prendi la borsa della donna appesa a dx. In inventario aprila per prendere il pass di Tuffy. Apri il coltellino multiuso fino a farlo diventare delle forbici. Usa le forbici sul poster per ritagliare la foto di un attore. Usa la foto sul pass di Tuffy. Esci e torna al Museo degli Orrori. Dai il pass al guardiano e poi entra a sx. Osserva le vetrine con i

mostri e poi vai a sx, sali la scala. Parla con Charlie di tutto e poi torna indietro alla scala. Esci dal Museo. Torna all'ufficio di Tuffy. Accanto al telefono guarda l'agenda e poi usa il telefono. Esci dall'ufficio e prendi la busta con il copione per Charlie in terra. Torna al Museo e poi vai da Charlie. Dai la busta a Charlie che contentissimo uscirà . Prendi la valigetta in terra accanto alla statua. Torna indietro e vai da Sue, dalle la valigetta e parla con lei per farle prendere i comandi.

Sue

In inventario apri la valigetta per tirare fuori lo smalto. A sx della porta usa il pulsante per chiamare il guardiano. Parla con lui di tutto e chiedi se ti aiuta a mettere lo smalto.

Ron

Torna di sopra al Museo, usa il diamante che hai in inventario con la vetrinetta dove c'è il giocatore di Baseball, prendi la pallina. Torna da Sue e poi entra nella sua cella. Usa la pallina con il guardiano per stordirlo. Dopo il filmato Ron e Sue sono legati con delle corde nel sotterraneo. Hannover e Karloff li tengono prigionieri.

Osserva tutto il meccanismo per immergere nella cera: la corda accanto a te, a sx osserva l'anello in alto, il peso, il braccio giratorio sopra Sue e il gancio che la sostiene. Osserva Hannover e Karloff. Dopo qualche istante l'incredibile uomo calante che hai in inventario , di nascosto , taglierà la corda che ti tiene prigioniero. Prendi la corda che ti avvolge.

Assisti al filmato finale del gioco.

SOLUZIONE LORETTA