

SOLUZIONE DRACULA LOVE KILLS

Biblioteca

Clicca sul libro sulla sedia a dx. Prendi gli oggetti indicati da foto sotto.



Usa la tanica d'olio sul meccanismo in basso della libreria, guarda la finestra dietro la tenda appena tolta e usaci la maniglia. Osserva prima di andare via i due quadri nella stanza poi esci.

Castello

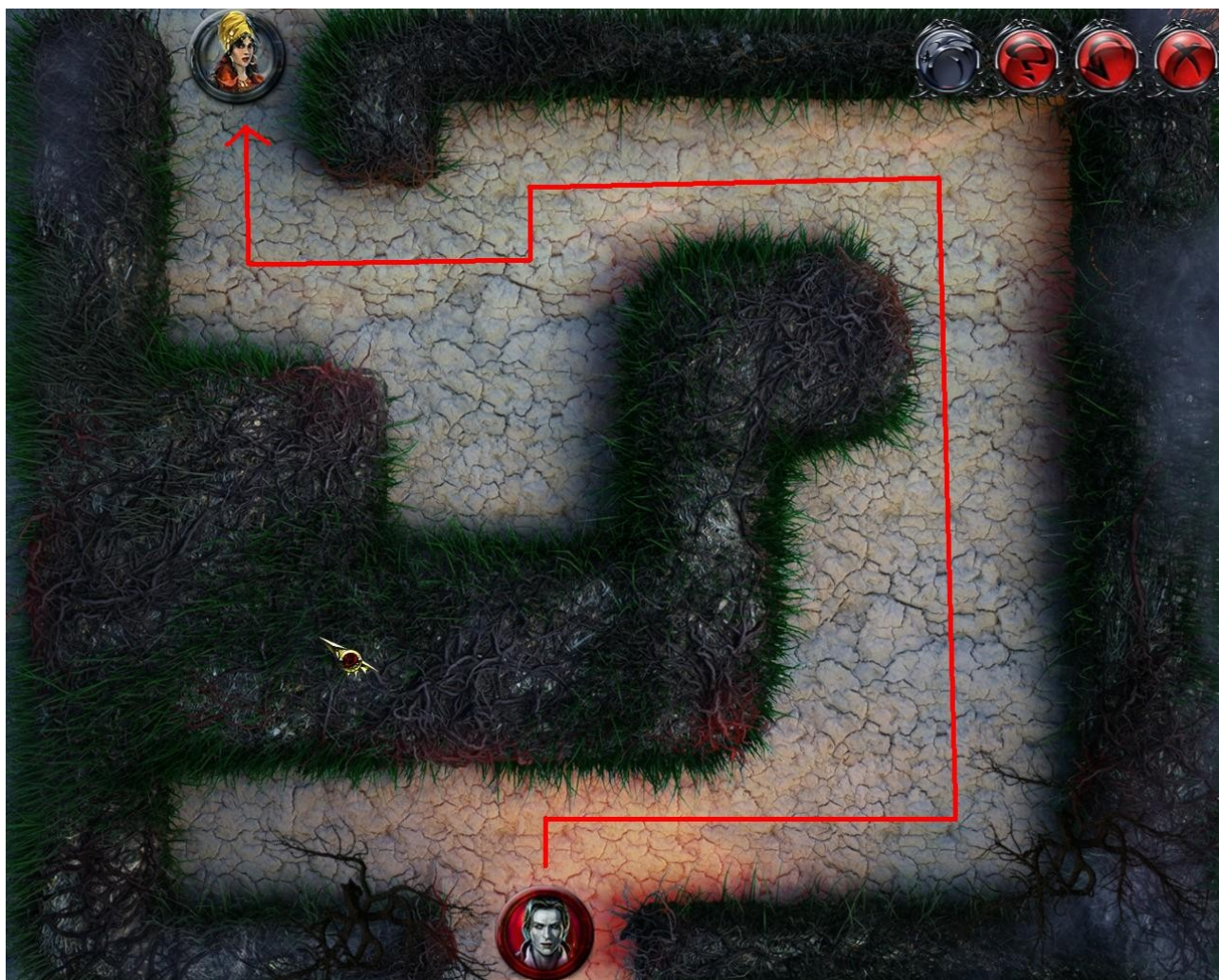
Evidenzia il roseto in basso illuminato e trova gli oggetti in lista (purtroppo il minigioco è random, quindi non posso mettere l'immagine, ma nel caso avessi bisogno basta cliccare sul tuo aiutante a dx e ti darà una mano). Prendi sul mausoleo a dx la chiave e poco più in alto un pezzo di scudo. Torna alla biblioteca, osserva il box nella libreria a sx e aggiungi la chiave mancante. Quello che adesso devi fare è trovare la chiave giusta per le serrature, anche qui è random ma basta che le provi tutte e troverai quella giusta. Una volta fatto prendi l'ascia e un altro pezzo di scudo. Esci. Usa l'ascia sulle travi della cripta a dx poi prendile da terra e entra.

Cripta

Prendi in basso a dx un pezzo di coperchio danneggiato e più a dx una corda. Guarda il mucchio di cianfrusaglie in fondo a dx e cerca gli oggetti in lista. Prova ad andare nel passaggio illuminato in fondo ma ti mancano dei pezzi. Usa il pezzo di coperchio in inventario sul sarcofago a dx e prendi la maschera a forma di teschio. Esci e recati all'entrata del castello alla sx della cripta. Usa le due corde sulle due statue ai lati e prosegui verso il villaggio.

Villaggio

Prendi a sx un pezzo di una cassa e in alto a sx sul tetto un pezzo di scudo. Clicca sul pozzo illuminato e trova gli oggetti in lista. Usa la paletta sul cumulo di terra dietro la carrozza, dai l'osso al cane a dx per riuscire a prendere il 4° pezzo di scudo. Clicca sulla ruota anteriore del carro e usaci la sega. Dopo il filmato, partirà un minigioco dove cliccando sulla tua figura dovrai raggiungere la zingara; memorizza bene il percorso perché appena partirai lo schermo si annerirà dovrai ricordarti la strada riportata sotto.



Una volta raggiunta la zingara potrai decidere se succhiarle il sangue o no (io ho deciso di nutrirmi!). Ora osserva la cassa dietro al carro. Quello che devi fare è formare la piramide di numeri dall'1 al 6, partendo dall'alto e sempre da sx verso dx avvalendoti delle tre rotelle che faranno girare i numeri. Ecco la sequenza sotto l'immagine:



1volta la 2° - 1volta la 1° - 2volte la 3° - 2volte la 2° - 1volta la 3°

Prendi i chiodi ed il piede di porco. Entra nella porta a dx e prendi il 2° pezzo di scatola sul tavolo; metti sul tavolo poi le assi e tagliale con la sega per poi prenderle. Ora osserva la scatola degli attrezzi poco più a sx da dove sei appena uscito ed inserisci i due pezzi che hai in inventario. Devi accoppiare i pezzi dello stesso colore al cerchio colorato corrispondente girando la rotellina al centro. Una volta fatto prendi il martello e vai in alto verso il castello.

Cripta

In base alla foto sotto fai i seguenti passi:

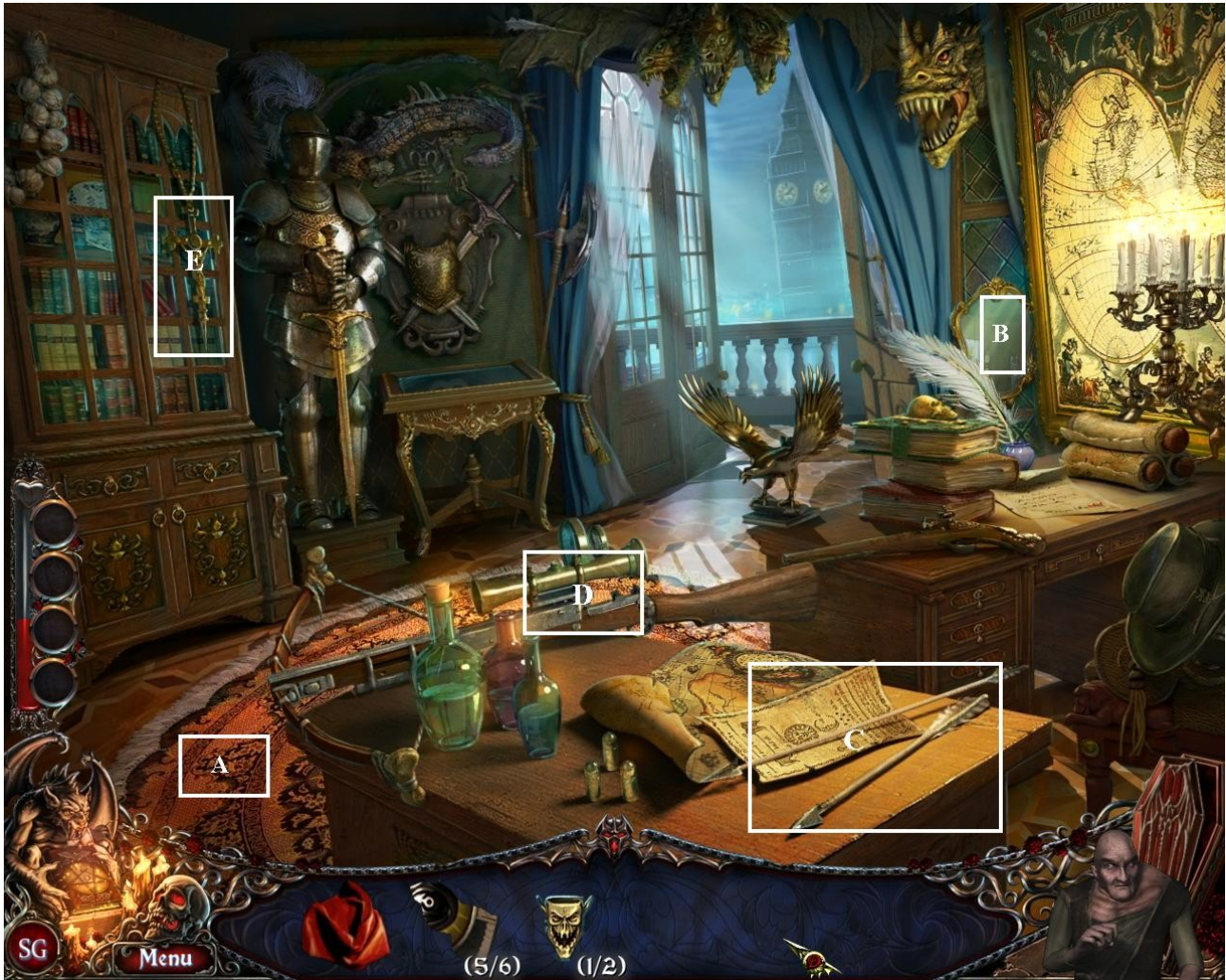


- Usa il piede di porco sui punti A e B;
- Usa la terra in inventario sul punto C;
- Usa le assi, i chiodi ed il martello sul punto C e prendi la bara che ora potrai usare come mappa;
- Clicca sul punto D e completa il puzzle aggiungendo prima i due pezzi che hai in inventario.

Prendi così il 5° pezzo di scudo. Clicca sulla tua bara a dx vicino il tuo aiutante e recati a Londra.

Ufficio di Van Helsing

In base alla foto sotto segui i passi riportati sotto:



- **Clicca sul punto A e prendi la corda;**
- **Copri con la tenda rossa in inventario lo specchio a dx (punto B);**
- **Usa la corda sulle frecce (punto C);**
- **Usa le frecce sul punto D;**
- **Usa la balestra sul punto E.**

Ora clicca sul punto illuminato a sx e cerca gli oggetti in lista. Alla fine del minigioco ti verrà chiesto se vuoi tornare nella cripta: rispondi sì. Seleziona la porta in fondo e usaci le due maschere a teschio. Ora quello che devi fare è muovere i due quadratini che hai agli angoli dello schermo sapendo che muovendone uno muoverai anche l'altro dalla parte opposta contemporaneamente. Lo scopo del minigioco, diviso in 3 parti, è quello di portare il quadrato di sx verso la postazione di quello di dx e viceversa, senza toccare i tasselli nel mezzo. Vai attraverso il passaggio.

Stanza dei cavalieri

Prendi in alto a dx l'ultimo pezzo di scudo e metti poi tutti i pezzi sullo scudo del cavaliere più a sx: otterrai così il potere della visione.

Cimitero

In base all'immagine sotto, esegui i seguenti passi:



- Clicca la bottiglia (punto A) per bere del sangue;
- Nel punto B usa il tuo nuovo potere e prendi il pezzo di scudo;
- Prendi la ghianda nel punto C;
- Clicca sul punto D e cerca gli elementi in lista;
- Guarda il capanno a sx (punto E) e prendi la ghianda sopra la cassetta;
- Clicca sul punto F per prendere la candela;
- Usa il machete sul punto G.

Clicca sulla tua bara e torna nell'ufficio di Van Helsing.

Ufficio di Van Helsing

In base alla foto sotto fai le seguenti mosse:



- Clicca sul punto A per bere del sangue;
- Prendi il pugnale in basso (punto B);
- Usa il potere della visione sul punto C per prendere un pezzo di scudo;
- Clicca sul punto D a sx e trova gli oggetti in lista;
- Clicca sul calamaio (punto E) e prendi il 2° anello;
- Apri il cassetto al punto F e prendi una chiave;
- Clicca sul punto G e prendi l'anello.

Cimitero

Usa la chiave sulla cassetta nel capanno a sx e prendi l'anello e la lampada.

Ufficio di Van Helsing

Clicca sulla teca di vetro a sx verso il centro e usaci gli anelli che hai in inventario: il minigioco consiste nel sistemare gli anelli in modo che in ogni riga, orizzontale e verticale, compaiano tutti i disegni degli anelli. Mi raccomando, nelle righe non devono esserci doppi.

Camera di Mina

In base alla foto sotto, esegui i passi riportati:



- Clicca sul punto A per prendere il sangue;
- Clicca sul punto B per prendere i pezzi di lettera;
- Prendi nel punto C la foto di Mina;
- Usa la visione sul punto D e prendi il pezzo di scudo;
- Clicca sul punto E poi prendi il diamante rosso, apri i due cassetti e prendi da dentro il sangue, la candela e il pezzo di lettera;
- Clicca sul punto F.

Clicca sulla regina e partirà il minigioco, lo stesso che hai fatto precedentemente con la zingara. Alla fine decidi se succhiare il sangue o no, io come al solito l'ho fatto! Ora clicca sulla fessura dove hai appena tolto il quadro e prendi del sangue, un oggetto di metallo poi usa l'immagine di mina sulla parte sx del ciondolo.

Cimitero

Clicca sul portone in fondo, usa la visione su di esso e comparirà in alto un simbolo. Torna indietro, usa la lampada sulla lapide a dx poi torna al portone e usaci la lampada. Osserva la parte illuminata a dx e

trova gli oggetti in lista. Usa le tre ghiande per terra sul ciottolato e arriverà lo scoiattolo: prendigli il pezzo di scudo. Entra nella tomba. Prendi il diamante verde a sx verso il centro, un pezzo di scudo a dx poi togli un pezzo di soffitto al centro. Prendi la candela caduta, il pezzo di scudo a sx, la lettera a sx (se ti chiede di andare in Transilvania rispondi no) poi clicca sul punto illuminato e trova gli oggetti il lista. Usa le candele sull'altare a dx ma te ne manca una. Usa la mappa per andare al villaggio.

Villaggio

In base all'immagine sotto, fai le seguenti mosse:



- Prendi i teschi nel punto A e nel punto B;
- Nel punto C prendi il pezzo di lettera;
- Nel punto D usa il teschio bianco;
- Nel punto E prendi la boccia di sangue da bere;
- Usa la visione nel punto F e prendi il pezzo di scudo.

Entra nel negozio a dx e metti sul tavolo i pezzi di lettera, ma te ne manca uno. Prendi la foto poco più in alto poi prendi anche l'oggetto di metallo a sx. Clicca sulla carrozza a sx ed inserisci i tre teschi neri. Quello che devi fare è portare il gettone a sx nel buco a dx. Ecco la strada da seguire:



Clicca sul carro e trova gli oggetti in lista. Torna al negozio ed usa il pezzo di lettera mancante, usa la visione sulla lettera e cliccaci sopra.

Venezia

Prendi l'oggetto di metallo nella gondola, del sangue sulla ringhiera in alto a dx poi usa la visione sui gradini a sx per prendere un pezzo di foto. Clicca sull'area illuminata a sx e trova gli oggetti in lista. Clicca sulla porta del palazzo e ricomponi l'immagine aggiungendo i due pezzi che hai in inventario:



Entra nel palazzo. In base alla foto sotto, esegui le mosse riportate:



- **Nel punto A prendi l'oggetto di metallo;**
- **Nel punto B prendi il diamante;**
- **Nei punti C e D prendi il sangue;**
- **Nel punto E usa la visione e prendi l'oggetto in metallo;**
- **In F usa i 5 oggetti di metallo e partirà un minigioco: devi portare le palle dall'alto verso le postazioni in basso sapendo che si possono muovere solo saltando un'altra palla. Ci sono più modi per risolvere l'enigma, quindi ce la potete fare da soli, al massimo skipgate.**

Prendi dalla cassaforte la candela e del sangue.

Camera di Mina

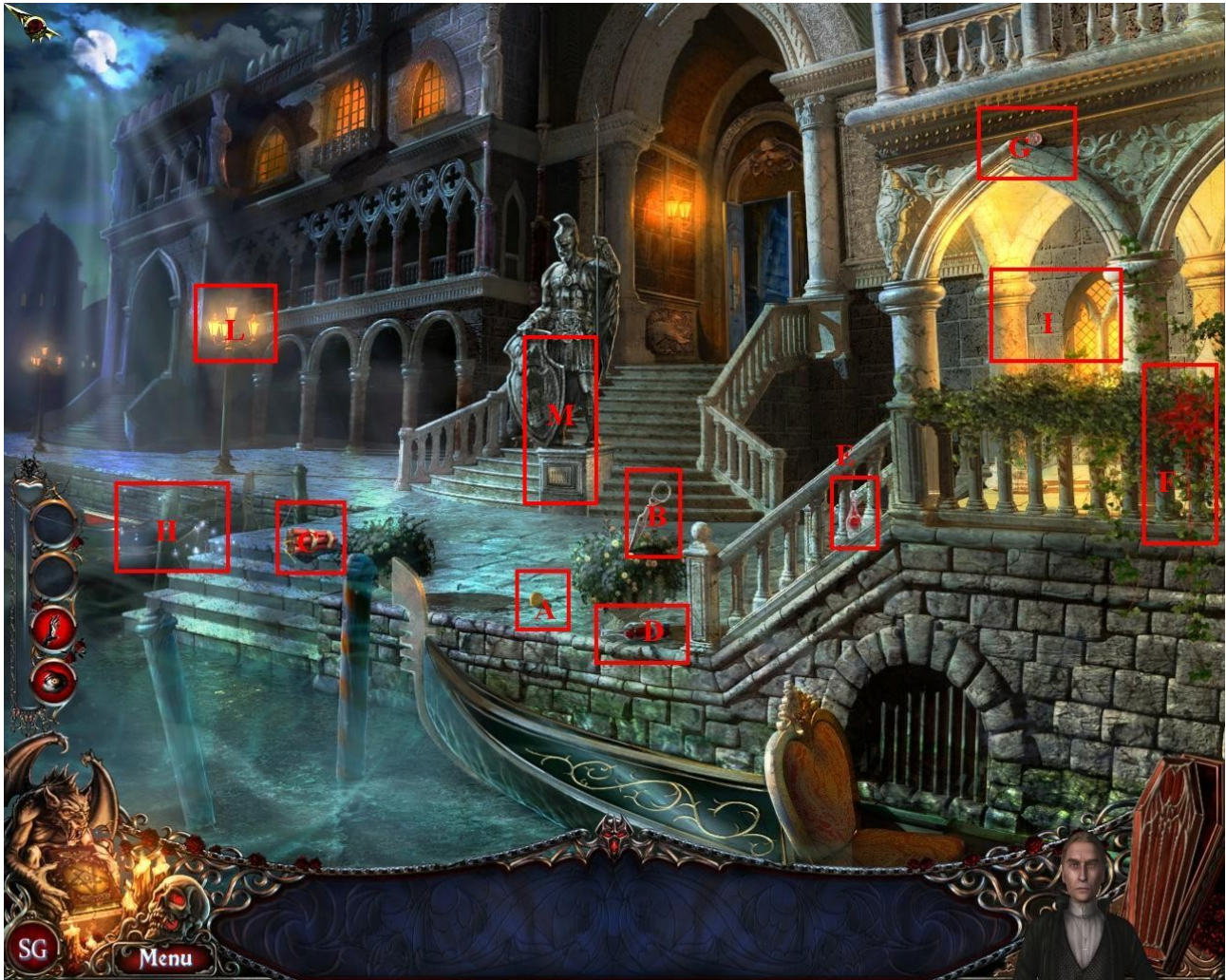
Guarda il comparto segreto e metti sulla destra del ciondolo la foto di Harker poi prendilo. Clicca sul letto, inserisci i 3 diamanti e il ciondolo: quello che devi fare e seguire le combinazioni di colori che ti verranno proposte per tre volte e ripeterle. Una volta fatto prendi il diamante.

Cimitero

Entra nella tomba, aggiungi la candela mancante e il diamante. Compariranno dei fasci di luce: usaci la visione, memorizza le scritte e prendi il pezzo di scudo. Quando ti viene chiesto torna alla stanza dei cavalieri e metti sullo scudo del secondo i sette pezzi in inventario e otterrai il potere della telecinesi.

Venezia

Come da immagine esegui i passi riportati sotto:



- In A prendi i soldi;
- In B prendi le forbici;
- In C prendi la dinamite;
- Nei punti D, E, F prendi del sangue;
- In G prendi i soldi usando la telecinesi;
- Clicca sul punto H e trova gli oggetti in lista;
- Nel punto I usa la visione e prendi il pezzo di scudo;
- Nel punto L usa la telecinesi e prendi la candela;
- Nel punto M troverai un minigioco ma ti mancano ancora delle monete.

Entra nel portone. In base alla foto sotto:



- Nel punto A prendi il martello;
- Nel punto B le forbici;
- Nei punti C e D prendi il sangue;
- Nel punto E usa la visione e prendi la moneta con la telecinesi;
- In F usa la visione e prendi il pezzo di scudo;
- Nel punto G usa il martello, la dinamite e la candela.

Dopo l'esplosione prendi da terra il teschio, del sangue più a sx e una moneta. Torna fuori, usa le forbici in inventario sulla sedia della gondola, prendi la moneta, clicca sulla base della statua ed inserisci tutte le monete. Quello che devi fare in questo minigioco è portare i soldatini verso il basso: per farlo clicca sul primo e sull'ultimo soldatino. Prendi l'amuleto, usa la visione sulla ringhiera sopra la sedia della gondola e prendi il pezzo di scudo.

Ufficio di Van Helsing

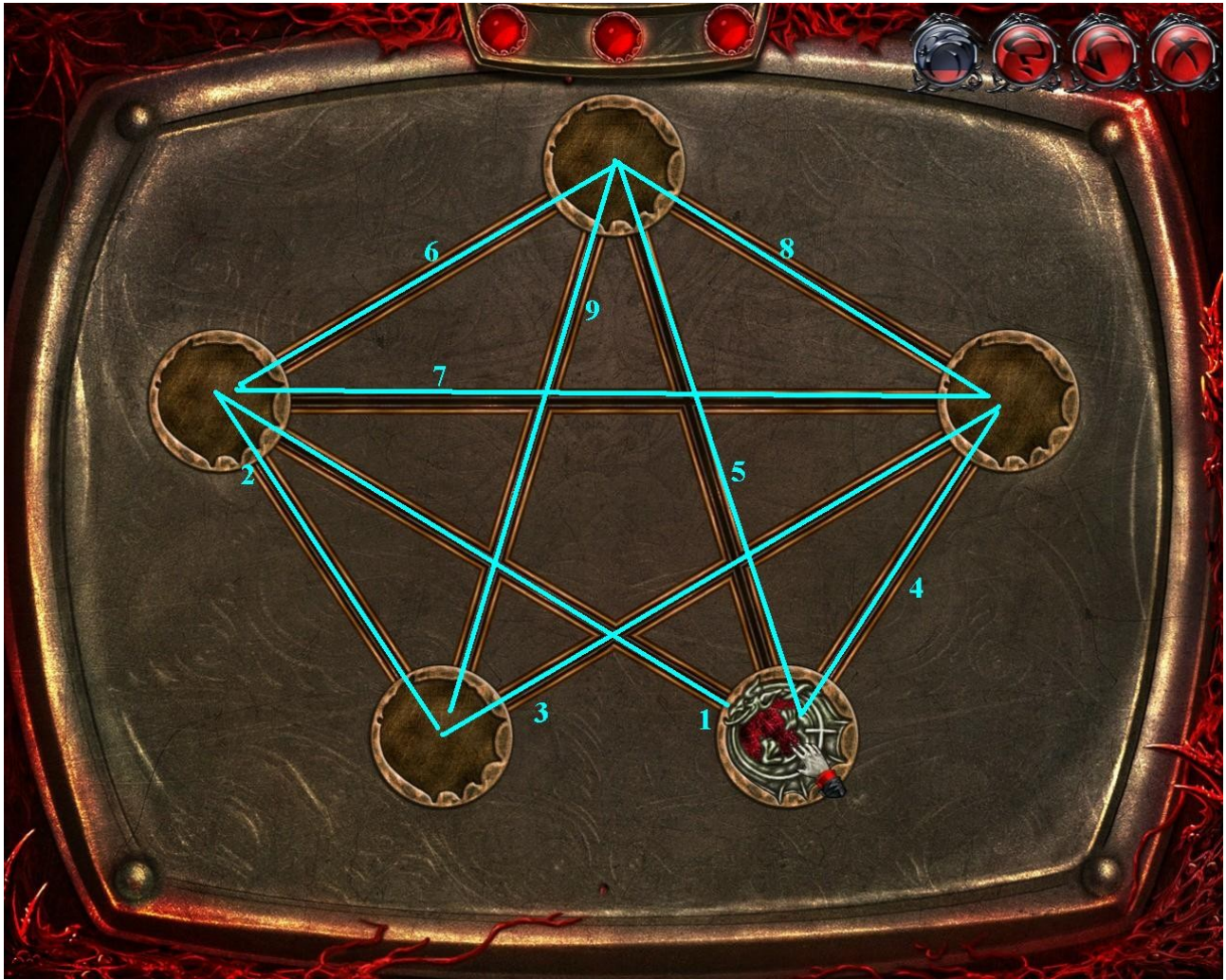
Come da foto sotto:



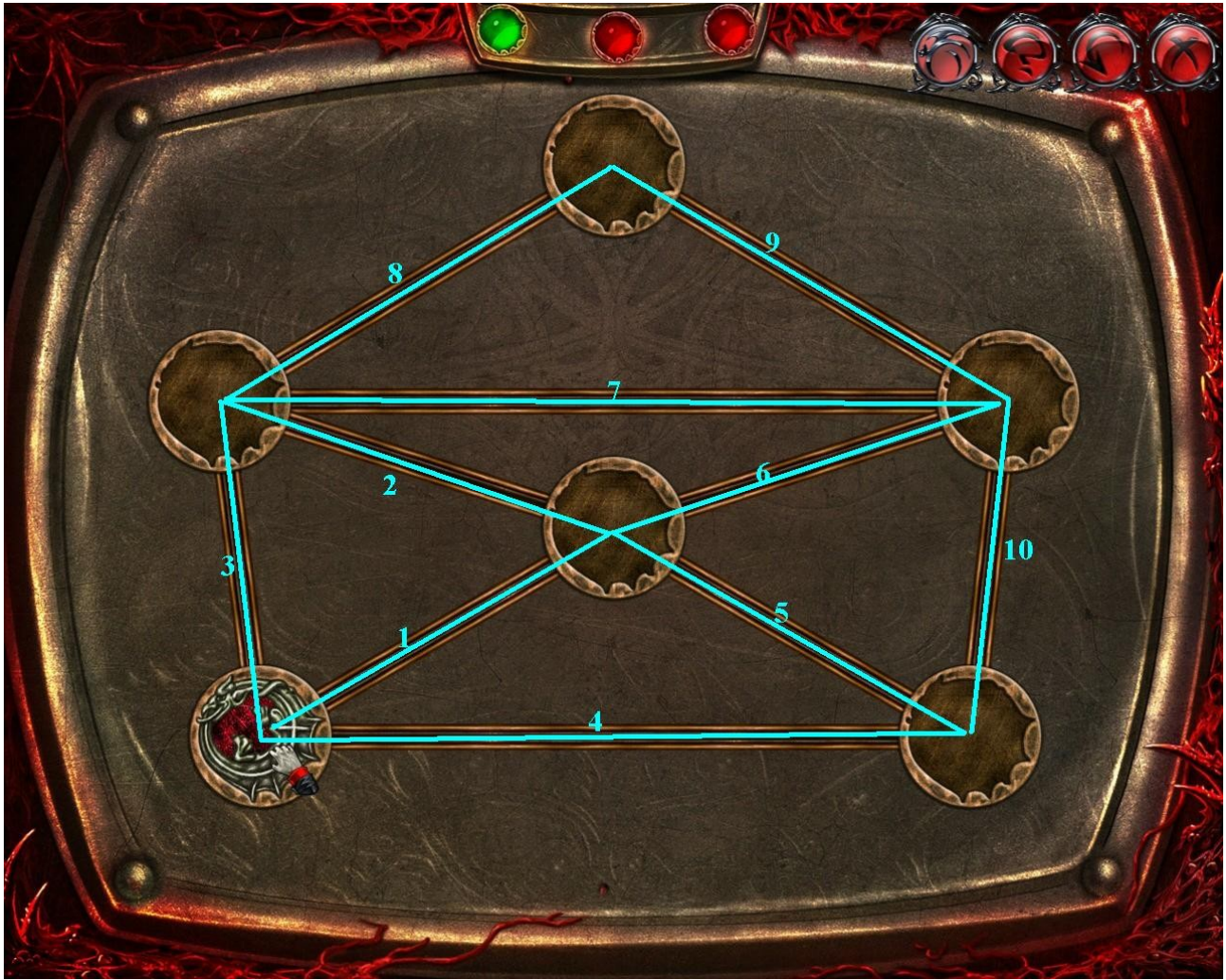
- Nel punto A prendi la spazzola;
- Nel punto B prendi la bottiglia di sangue;
- In C prendi l'oggetto di metallo;
- In D usa la telecinesi e prendi l'amuleto;
- Nel punto E usa la visione e prendi il 3° amuleto;
- Usa la spazzola nel punto F e prendi l'oggetto di metallo.

Clicca sulla finestra ed inserisci i 3 amuleti. In questo minigioco ci sono dei percorsi specifici da seguire, quindi fai come le foto sotto.

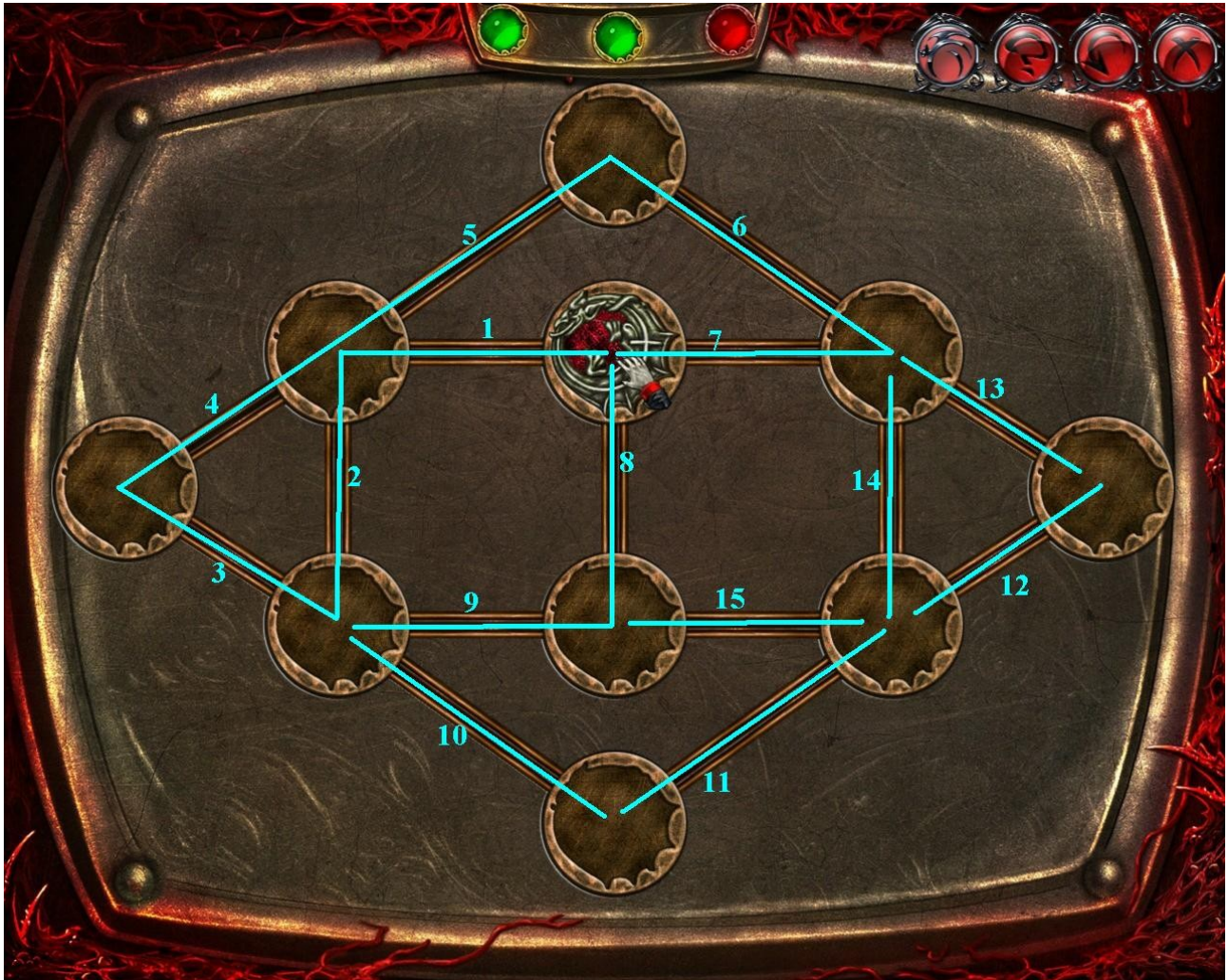
Enigma 1:



Enigma 2:



Enigma 3:



Osserva ora la finestra e trova gli oggetti in lista. Osserva il libro sotto il cavaliere a sx ed inserisci i 3 oggetti metallici. Devi semplicemente muovere i tasselli verso i loro buchi colorati di appartenenza, nel caso non riuscissi puoi sempre skippare. Una volta fatto prendi la spada.

Venezia

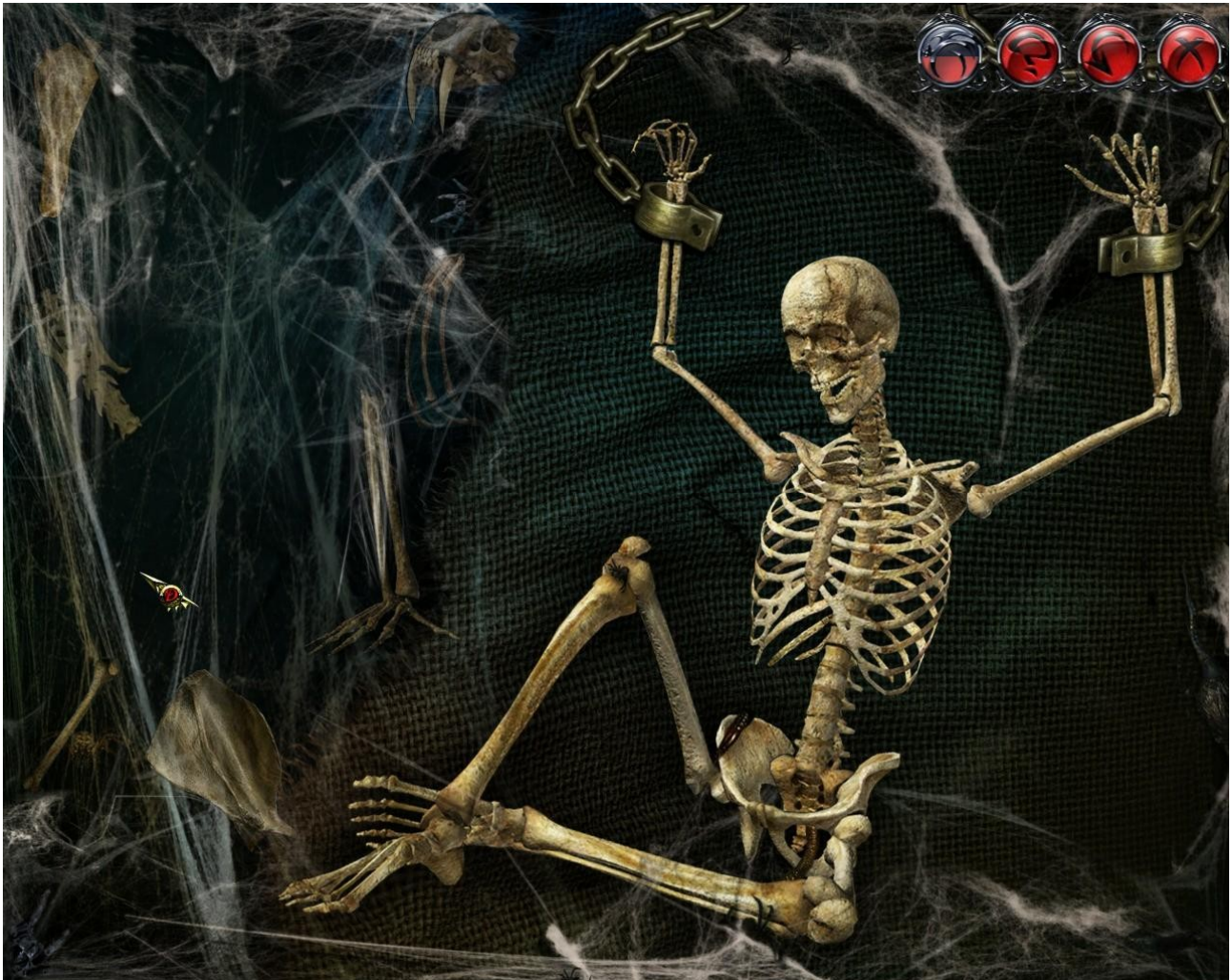
Usa la spada sulla statua della regina, prendi la rosa blu affianco e la palla. Usa il martello sulla grata in basso a dx, clicca sulla donna ed esegui il solito minigioco per decidere se succhiare il sangue o no, ma direi che ne hai proprio bisogno! Usa il martello sul barile a sx e prendi la palla. Usa la telecinesi sull'arco in alto a dx, e prendi il pezzo di scudo. Entra nel palazzo. Prendi la palla a sx ed il pezzo di scudo da terra. Ora usa le 3 palle sui 3 ganci in alto. Osserva la porta in fondo e trova gli oggetti in lista. Esci. Entra nella grata in basso, prendi 2 pezzi di scudo a sx e in basso a sx, usa la visione in basso, osserva la parte illuminata a dx e trova gli oggetti in lista. Sulla dx devi ricomporre lo scheletro, ma ti mancano ancora delle parti.

Ufficio di Van Helsing

Usa la rosa blu sul cavaliere, clicca sul balcone e trova gli oggetti in lista. Usa i guanti sul cavaliere e prenderai la sfera blu.

Venezia

Clicca a sx dov'è illuminato e trova gli oggetti in lista, vai nella prigione, usa tutti i pezzi di ossa a dx ed assembli lo scheletro con le giuste ossa umane da selezionare sulla sx:



Cimitero

Prendi il sangue a dx, clicca a sx e trova gli oggetti in lista. Usa la sfera blu sulle bare in alto a dx e in basso a sx per prendere due pietre runiche. Clicca sulla scultura tre le bare e usaci le 3 pietre: devi mandare le pietre nei loro buchi colorati di appartenenza. Osserva il punto illuminato a sx e trova gli oggetti in lista. Usa la sfera blu nella bara a dx poi usaci la pala e lo scheletro. Prendi il pezzo di scudo che appare, usa la sfera ancora sulla bara in alto a sx e prendi il pezzo di scudo. Ora recati alla stanza dei cavalieri ed inserisci i pezzi nel terzo scudo.

Parigi

In base alla foto sotto:



- Nei punti A e B prendi il sangue;
- Nel punto C prendi il pezzo di scudo;
- Nel punto D prendi la spazzola;
- In E prendi la bottiglia di solvente;
- In F usa la forza e prendi un pezzo di puzzle;
- Clicca in G e trova gli oggetti in lista;
- Clicca sul punto H e prendi un verme, il pezzo di scudo e sulla roccia usa la spazzola;
- Nel punto I usa il verme e prendi un pezzo di puzzle con la telecinesi;
- Clicca sul punto L e metti i 3 pezzi di puzzle sulla grata, usaci il solvente, la spazzola poi tira la leva di dx per sciacquarle.

Torna alla base della statua e usa i pezzi di puzzle: devi cliccare sui pezzi per ruotarli e formare l'immagine di un gallo. Una volta fatto prendi la pergamena, del sangue e la mappa.

Louisiana

Esegui i passi riportati nella foto sotto:



- In A prendi del sangue;
- In B prendi un pezzo di meccanismo;
- Nel punto C prendi una corda;
- In E prendi una rete da pesca;
- Nel punto F prendi un angelo;
- In G usa la visione e prendi il secondo angelo;
- In H usa la forza e prendi il sangue e l'angelo;
- Nel punto i usa la forza e prendi il pezzo di remo.

Apri la porta sulla dx, metti i tre angeli e prendi il pezzo di scudo. In questo minigioco devi riporre angeli e demoni nelle giuste posizione, come da foto sotto:



Torna alla porta e trova gli oggetti in lista. Ora usa il pezzo di remo che hai in inventario con quello in basso e uniscili con la corda poi usa il remo sulla braca poco più in alto. Usa il potere anti-alligatore sul coccodrillo in alto a sx poi usa la telecinesi per prendere la mappa appena comparsa. Clicca sulla freccia rossa a sx.

Isola

In base all'immagine sotto:



- Nel punto A prendi il pezzo di meccanismo;
- Nel punto B metti la rete da pesca poi dalla all'orso;
- In C usa il coltello;
- Nel punto E usa il coltello poi trova gli oggetti in lista ricliccandoci sopra.

Torna alla banca in basso, trova gli oggetti nella porta a dx e torna sull'isola. Usa la visione sul totem al centro e prendi il pezzo di meccanismo. Clicca sulla cassa a terra a dx e metti i tre pezzi in inventario: quello che devi fare è trovare la giusta combinazione di immagini ruotando i dischi e, una volta fatto clicca sulla barra a dx.

Fai come foto sotto:



Prendi il cristallo blu apparso.

Venezia

Prendi il pezzo di legno sulla balconata a dx ed un altro poco più a sx. usa la forza sul barile a sx e cliccaci sopra per prendere un pezzo di scudo ed iniziare un minigioco nel quale devi ruotare le immagini per creare quella originale come foto sotto:



Prendi dove hai rotto il barile il sigillo della regina, usa la pelle di bisonte sul cristallo rosso al centro e andrà a posizionarsi sul vaso sotto dove dovrai poi usare il sigillo e la forza.

Louisiana

Come da immagine sotto:



- In A B e C prendi del sangue;
- In D e E prendi i sassi;
- In F prendi il pezzo di serratura;
- Nel punto G prendi il secondo pezzo;
- Nel punto H usa la visione;
- In I usa la fiaschetta;
- Nel punto L usa la visione e prendi il pezzo di scudo;
- In M usa la forza e prendi il pezzo di scudo.

Osserva la parte illuminata a sx e trova gli oggetti in lista. Usa ago e filo sulla stoffa nera in basso poi prendila ed usala sul pennone della barca a sx. guarda di nuovo il punto illuminato e trova gli oggetti in lista. Ora guarda la punta della barca e usaci le tre biglie nere in inventario: quello che devi fare è spostare i tasselli in modo da far entrare le biglie nel buco (Purtroppo è random quindi non posso mettere immagini o soluzioni certe).

Isola

In base all'immagine sotto:



- Nel punto A prendi del sangue;
- Nel punto B prendi il sasso;
- Nel punto C prendi del sangue;
- In D prendi il sasso;
- Nel punto E usa la telecinesi;
- Nel punto F usa la visione e prendi il pezzo di scudo;
- In G prendi la pergamena;
- Nei due punti H usa le pietre;
- In I usa il cristallo blu;
- In L usa il cristallo rosso.

Osserva la tenda e trova gli oggetti in lista. Guarda il totem: aggiungi le 4 pergamene poi falle scendere una per una verso i chiodi in basso in modo da formare l'immagine riportata sotto:



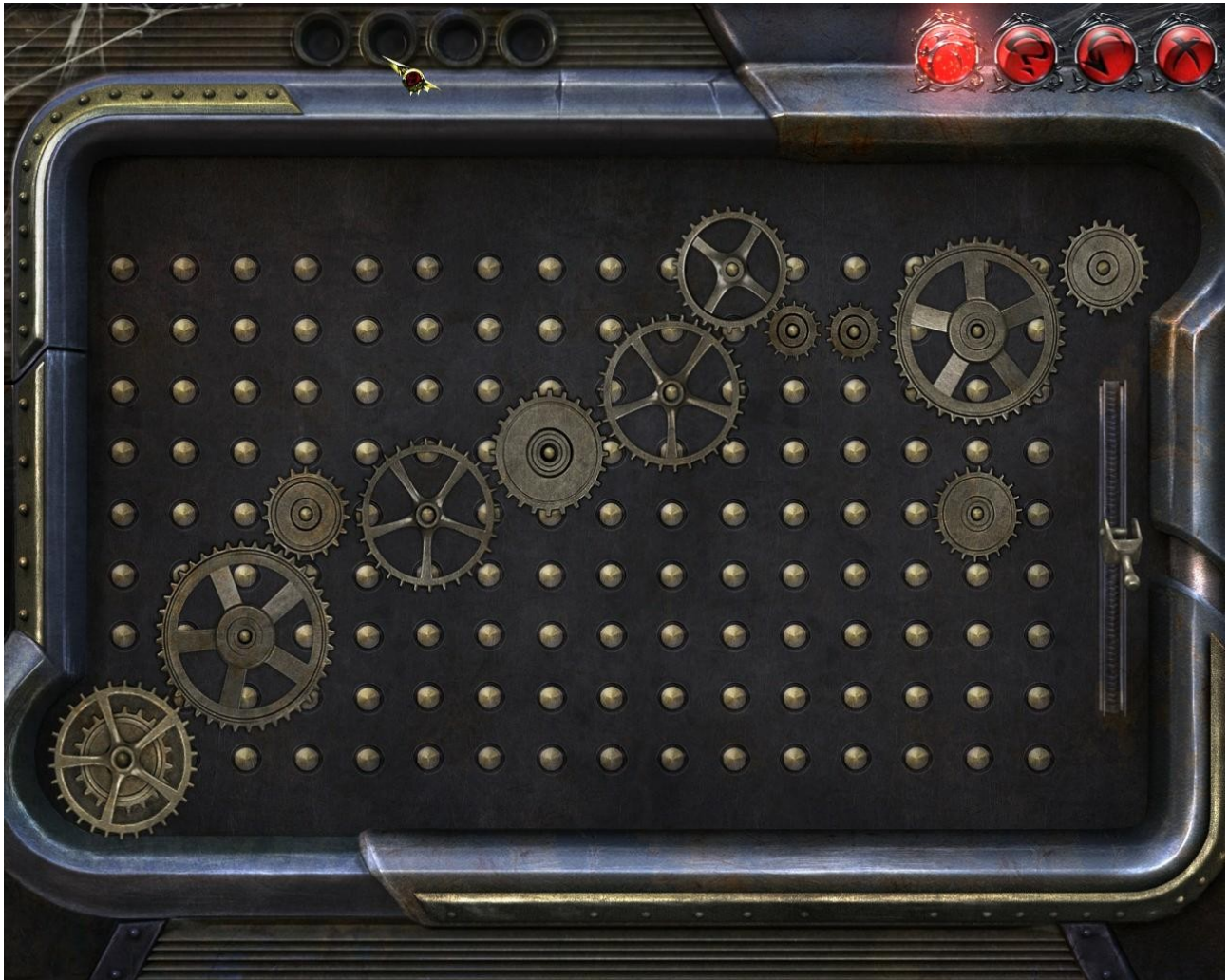
Prendi il pezzo di scudo, torna alla sala dei cavalieri e metti i pezzi di scudo sul quarto cavaliere e otterrai il potere della trasformazione.

Panama

In base alla foto sotto:



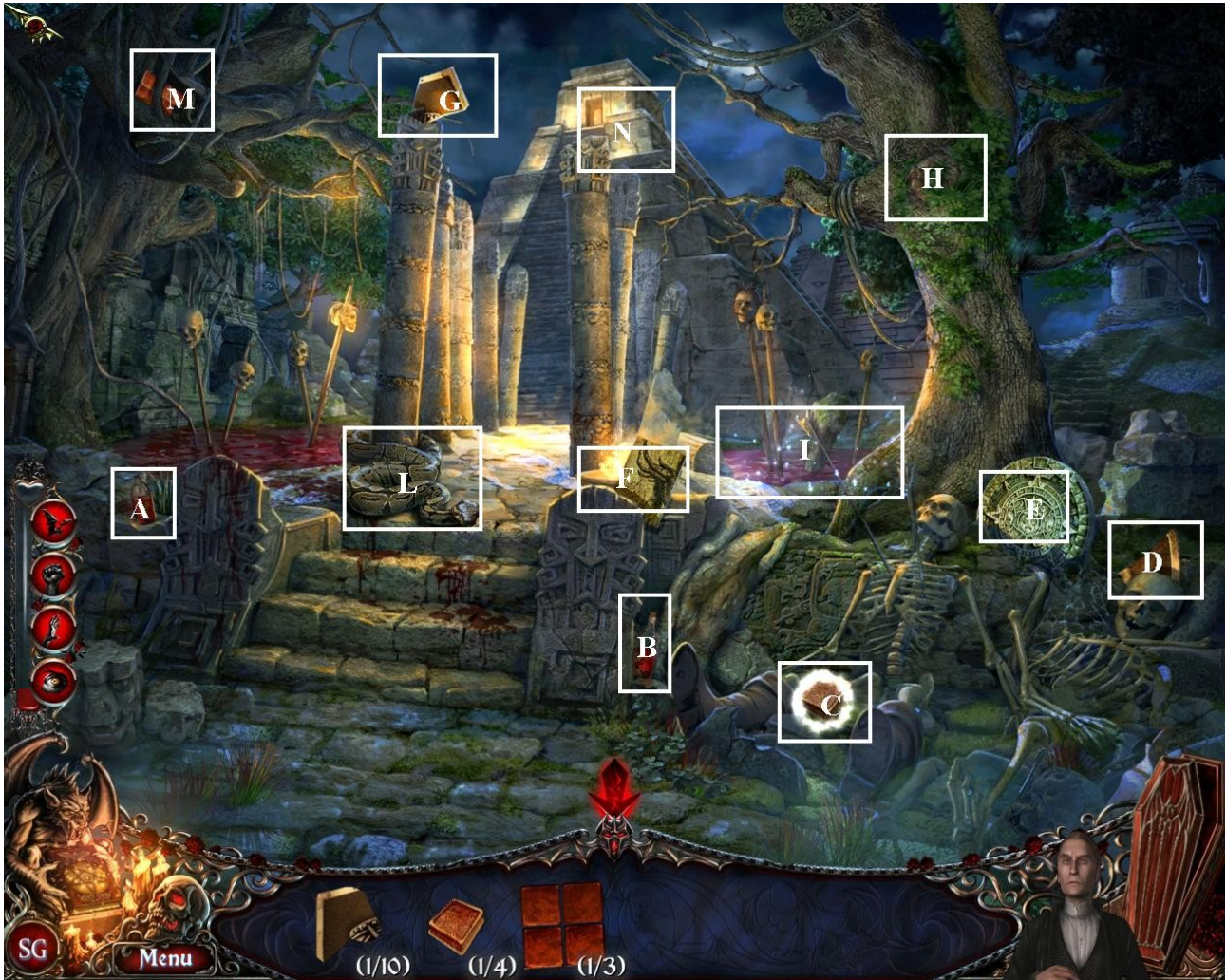
- Nel punto A prendi il meccanismo;
- Nel punto B del sangue;
- Nel punto C prendi il pezzo di scudo;
- In D usa la forza per prendere il meccanismo;
- Nel punto E usa la visione e prendi l'altro meccanismo;
- In F prendi il sangue;
- In G trova gli oggetti in lista;
- In H metti la leva che hai in inventario;
- Nel punto I inizia il minigioco: prendi la chiave poi metti i meccanismi. Devi mettere nella giusta posizione gli ingranaggi come foto sotto.



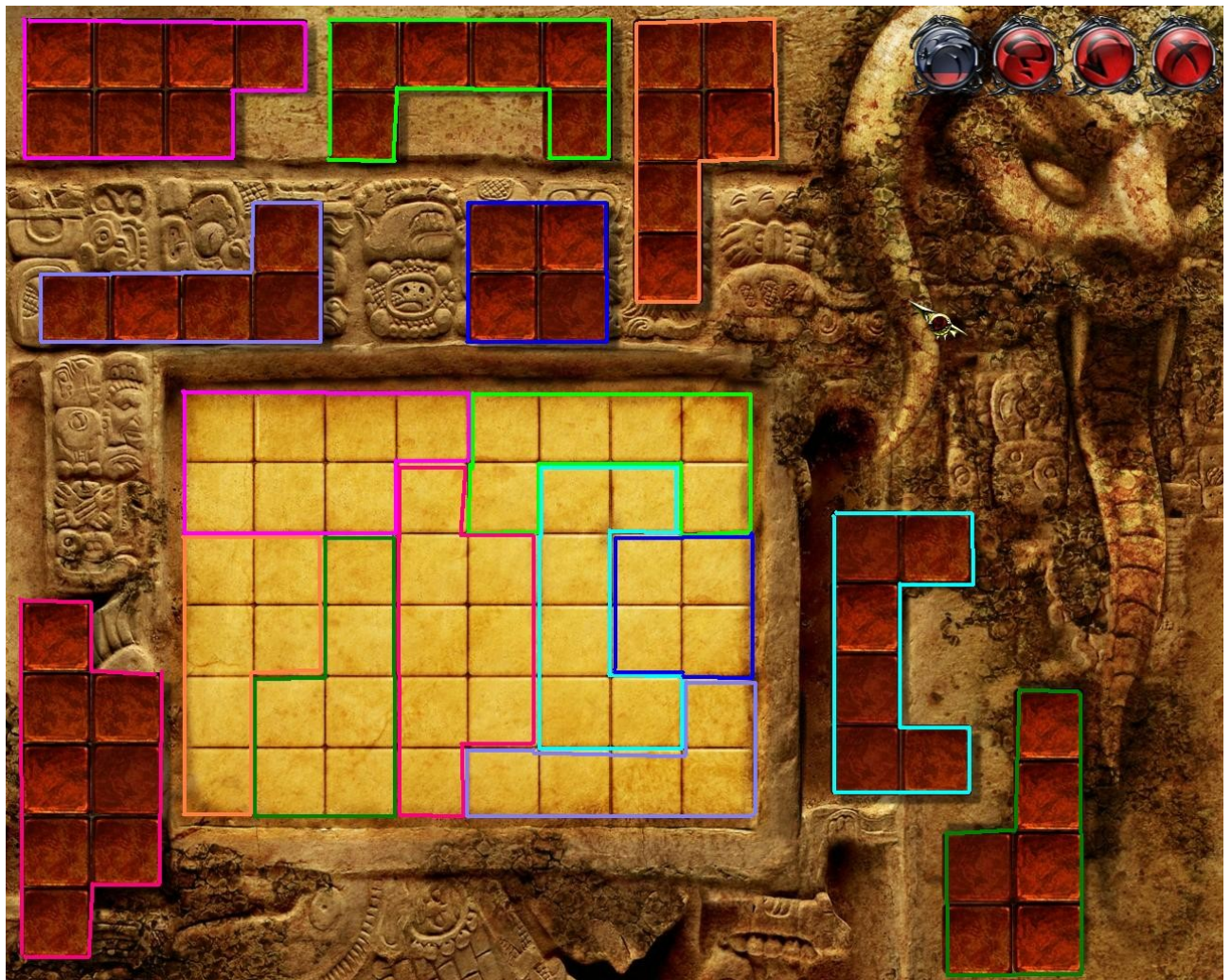
Ora guarda il capanno in fondo poi osserva a sx la parte illuminata e trova gli oggetti in lista. Guarda di nuovo il capanno ed usa le chiavi poi da dentro prendi il machete, un pezzo quadrato, la carne disidratata, un pezzo di lapide e del sangue sulla dx. Usa il machete in alto a dx poi dai la carne al giaguaro.

Città Maya

In base alla foto sotto esegui le seguenti mosse:



- Nei punti A e B prendi del sangue;
- Nel punto C prendi il pezzo quadrato;
- Nel punto D prendi il pezzo di scudo;
- In E usa la forza;
- In F prendi il pezzo di disegno;
- Nel punto G il pezzo di scudo;
- Nel punto H usa la visione e prendi il pezzo di quadro;
- Nel punto I trova gli oggetti in lista;
- Nel punto L usa la pipa per riuscire a prendere il pezzo di lapide;
- In M prova a prendere l'ultimo pezzo di lapide con la telecinesi, ma ti manca sangue;
- Nel punto N prendi la boccetta di sangue, torna al punto M usa la telecinesi poi ritorna al punto N per aggiungere tutti i tasselli. Quello che in questo enigma devi fare è mettere i tasselli nella combinazione giusto un po' come se fosse un tetris.
- Fai come foto sotto:



Tomba del Re

Prendi da terra il pezzo quadrato; a sx un pezzo di scudo; in alto dentro la bocca della statua del sangue poi guarda poco più a sx in basso il mosaico: inserisci i pezzi quadrati: qui purtroppo non posso mettere un'immagine, ma quello che devi fare è riprodurre l'immagine riportata a dx sapendo che i quadrati si possono solo muovere in orizzontale e/o verticale e che si muovono soltanto se sono accoppiati non se poi risultano o sono da soli. Una volta fatto usa in alto a dx la visione prendere il pezzo di scudo, ai piedi della tomba prendi il pezzo di disegno e dove si è appena chiuso il passaggio prendi l'ultimo. Guarda il muro sopra la tomba di sx, metti i tre pezzi di disegno e ricostruisci l'immagine come da foto sotto:



Esci e succhia il sangue della tua vittima poi fai i passi spiegati sotto l'immagine seguente:



- Nel punto A prendi l'esagono;
- Nei punti B e C del sangue;
- Nel punto D usa la forza per prendere il pezzo di scudo;
- In E trova gli oggetti in lista;

Torna al canale. A sx in basso prendi il sangue, in basso sul vagone usa la forza per prendere l'esagono, a dx prendi la sacca del pepe e poco in alto prendi ancora del sangue. A sx sul tetto usa la visione per prendere il pezzo di scudo ed in fondo a sx usa la forma animale poi metti i 3 pezzi di esagono: devi formare un percorso che abbia come fine il tassello con la freccia disegnata. Il numero di movimenti che devi fare sono indicati nella parte bassa dello schermo. Una volta fatto prendi il disco e il pezzo di scudo. Vai alla città Maya e usa il pepe sull'anaconda per prendere il pezzo di scudo. Entra nella tomba ed inserisci nelle due lapidi i dischi che hai in inventario. Prendi il pezzo di scudo, vai nella sala dei cavalieri e metti tutti i pezzi di scudo sul 5° cavaliere.

Mont St. Michel

In base alla foto sotto:



- Nel punto A prendi parte meccanismo;
- Nel punto B la chiave inglese;
- Nel punto C prendi il coltello;
- Nei punti D ed E il sangue;
- In F usa la forza;
- In G trova gli oggetti in lista;
- In H usa la trasformazione animale per prendere il diamante, la parte di meccanismo, la sfera rossa e il cerchio dorato.

Tomba di Radomir

A sx prendi il pezzo di scudo, prendi 3 boccette di sangue poi guarda l'altare con le candele e metti il diamante poi usa la visione su uno dei punti luce che appaiono per prendere un pezzo di scudo.

Mont St. Michel

Torna alla torre dove hai preso prima gli oggetti (non c'è bisogno che usi di nuovo la trasformazione animale), usa la visione e prendi il pezzo di scudo. Esci. In base all'immagine sotto:



- Nel punto A usa il coltello per prendere il meccanismo;
- Nel punto B usa il pezzo della barca e da dentro la cassa rotta prendi poi i tre oggetti;
- Nel punto C usa i vermi per attirare il pesce;
- In D usa la chiave inglese e prendi il timone;
- Nel punto E usa la corda;
- Nel punto F(lo stesso del punto E) usa la sfera rossa;
- In G usa l'arpione;
- In H usa la trasformazione e vedrai che ti manca ancora un ingranaggio;
- Nel punto I usa il coltello per prendere un pezzo di scudo;
- In L usa l'arpione e prendi il sangue, la parte di meccanismo e il pezzo di scudo.

Quando ti viene chiesto torna alla sala dei cavalieri e metti i pezzi di scudo sull'ultimo cavaliere poi prendi il pugnale al centro.

Mont St. Michel

Clicca sulla torre e metti i pezzi di meccanismo ed il timone: quello che devi fare è ruotare i meccanismi in modo da riprodurre l'immagine disegnata in basso sullo schermo (ci sono 3 manches).

Abbazia

Usa la trasformazione sulle vetrate in alto poi trova gli oggetti in lista. Usa l'acqua santa su Cerbero e partirà un minigioco dove devi portare i cani neri a dx e i bianchi a sx (puoi sempre skippare). Prendi da terra i due oggetti dorati, usa il pugnale sulla regina, prendi il cristallo blu a sx e quello in alto a dx prendilo con la telecinesi. Prendi l'altro oggetto dorato vicino al trono a dx poi osserva la cassa alla sx del trono: metti gli oggetti dorati: devi unire le sfere in modo che ognuna si tocchi con la sfera centrale, una volta fatto clicca sul ON a sx e se sarà sbagliato avrai ancora due tentativi poi ricomincerai da capo (è difficile da fare figurati a spiegarla!!!!Puoi skippare!!!!). Esci. Osserva le vetrate in alto e trova gli oggetti in lista. Torna al minigioco di prima ed usa l'oliatore sulla cassa per prendere da dentro il cristallo e del sangue. Osserva la sfera d'energia nella quale Mina è imprigionata e metti i tre cristalli.

Venezia

Osserva il punto illuminato e trova gli oggetti in lista.

Villaggio

Guarda il pozza e trova gli oggetti in lista.

Villaggio Maya

Al centro dello schermo trova gli oggetti in lista.

Tomba di Radomir

In fondo sul muro trova gli oggetti in lista.

Abbazia

Metti i 4 amuleti sulla sfera poi a dx trova gli oggetti in lista.

Mont St. Michel

In base alla foto sotto:



- Nel punto A prendi il granchio blu;
- Nel punto B prendi il pezzo d'araldo;
- In C prendi il granchio rosso;
- In D usa la pala e prendi il granchio ed il pezzo d'araldo;
- Nel punto E metti i granchi e partirà un minigioco dove dovrai comporre una linea orizzontale, verticale o diagonale di granchi rossi usando le freccette ai lati. Attenzione a non far fare la linea prima ai granchi blu!

Una volta fatto prendi il pezzo d'araldo.

Abbazia

Trova gli oggetti in lista a dx. Torna all'entrata e proprio lì sopra metti i pezzi d'araldo poi usaci la forza. Ti manca un po' di sangue, quindi torna al villaggio per prenderne un po': lo troverai vicino alla casa al centro dello schermo. Vai ora da Mina, clicca in alto sull'abbazia per inserire l'araldo e come minigioco finale devi semplicemente trovare le coppie di scudi!

SOLUZIONE DI STAR