

SOLUZIONE VAMPIRE SAGA – TERRORE SUL PANDORA

(In basso troverai l'inventario, basta passarci sopra con il cursore. Sempre in basso sulla dx c'è il simbolo d'aiuto a forma di bussola che potrai usare sia durante il gioco sia durante gli enigmi insieme al tasto "salta". In basso a sx trovi la voce "menù". I minigiochi di trova-oggetto sono random, quindi non potrò mettere l'immagine.)

Guarda il cespuglio luminescente e trova gli oggetti. Guarda la parte a sx della porta. Usa la pietra sul vetro, usa l'interruttore ed uscendo osserva il generatore a sx per capire che qualcuno ha tagliato i cavi. Guarda la porta e suona il campanello. Guarda il tappeto e prendi la forcina da usare sulla porta. Con il mouse muovi la forcina e clicca due volte a dx, una a sx e una a dx. Riguarda il cespuglio a dx. Guarda la porta e usaci le pinze per entrare. Guarda il mobile a dx, clicca sul cappello e prendi le munizioni. Vai avanti fino al bagno. Clicca sull'armadietto e trova gli oggetti. Prendi la scala a dx e osserva la tubatura in basso ma ti manca la valvola. Esci di nuovo fuori e usa il nastro isolante sui fili del generatore. Guarda il cespuglio a dx e trova gli oggetti. Rientra in casa e vai in bagno. Clicca sull'armadietto per trovare gli oggetti. Torna nel corridoio e metti la scala sulle scale. Clicca sull'interruttore a sx, guarda sul lampadario e troverai la valvola per il bagno che non puoi ancora prendere. Sali e guarda il nonno semimorto. Guarda il fucile a dx, toglì le munizioni e usaci quelle in inventario. Poi cliccaci sopra per prenderlo. Dal tavolo prendi il bicchiere e guarda il mobile a sx ma i cassetti sono chiusi. Torna sotto e usa il fucile sul lampadario per prendere la valvola. Vai in bagno e usala sotto il lavandino. Poi usa la chiave inglese per riparare il tubo. Apri l'acqua del rubinetto e usaci il bicchiere. Sali sopra e dai le pillole e il bicchiere al nonno.

Ora sei il nonno da giovane. Prendi i fiammiferi a sx e usali sulla lanterna in alto a dx. Guarda a sx e trova gli oggetti. Usa il bastone sul vaso di olio sopra la cassa e clicca sulla cassa per spostarla e prendere il piede di porco. Guarda la cassa a dx e usa il piede di porco sui chiodi a sx e poi al centro. Prendi lo straccio al suo interno. Clicca sulle assi a sx e usa il piede di porco sui punti che si illumineranno. Guarda la macchina, apri il cofano e clicca sul motore per prendere una chiave inglese. Guarda lo specchio a sx ma è sporco. Usa lo straccio sul secchio a sx e poi usalo sullo specchio, poi usaci la chiave inglese per tre volte e prendi l'ascia. Usa l'ascia sulla botola in alto per tre volte e sali. Clicca sulla scala a dx per calarla. Usa la chiave inglese sul serbatoio rosso a dx per togliere il tappo. Vai a prua e clicca per trovare gli oggetti. Torna indietro e scendi a dx verso la fiancata ma ti manca l'attrezzatura per le immersioni. Vai verso poppa e clicca in alto per trovare gli oggetti. Usa quattro volte l'ascia sulla porta rossa ed entra nel corridoio. Entra nella cabina del capitano e guarda la scrivania per trovare gli oggetti. Guarda l'articolo di giornale sopra la sedia e la cassettiera a sx ma manca un sigillo per aprirla. Apri il baule di fianco con il piede di porco prendi la latta del carburante. Sposta il mappamondo e il divisorio a dx, apri l'armadio e prendi la muta da sub. Troverai una cassaforte che guarderemo più avanti. Torna indietro e vai alla cabina principale. Clicca sul tavolo a dx per trovare gli oggetti. Guarda la canoa ma è bucata. Usa il coltello sulla tela a dx. Vai a sx verso la cambusa e clicca a dx per trovare gli oggetti. Risali a dx ed esci all'esterno. Guarda il macchinario sopra il serbatoio rosso. Apri il quadro elettrico con il cacciavite ma ti manca un fusibile. Torna nella stiva in basso e clicca a sx per trovare gli oggetti. Torna al ponte, usa l'imbuto che hai in inventario sul serbatoio rosso e poi usaci la tanica di benzina. Torna alla cabina del capitano e guarda sotto il tappeto per trovare un'agenda. Guardala e usaci la matita per trovare la combinazione della cassaforte nell'armadio. Quindi guarda la cassaforte e usa il codice 4679. Prendi il fusibile e guarda la pistola ma è scarica. Torna sul ponte e usa il fusibile sul quadro elettrico del macchinario con il serbatoio rosso. Appoggia la muta sul macchinario e clicca il tasto verde sul quadro elettrico. Vai a dx per scendere dalla fiancata e clicca sull'acqua. Clicca sul capitano e prendi l'anello e la seconda chiave. Risali e torna verso poppa. Clicca in alto per trovare gli oggetti. Torna di nuovo nella stanza del capitano e clicca sulla scrivania per trovare gli oggetti. Scendi nella stiva e clicca a sx per trovare gli oggetti. Risali verso poppa, usa una delle chiavi che hai in inventario sul lucchetto della botola a sx, clicca su di essa per aprirla. Scendi in stiva e sposta la cassa a dx, sali, metti il gancio sul supporto sopra la botola, ma per il momento non possiamo fare nulla perché alla manovella di sx serve un po' d'olio. Risali, vai

alla cabina del capitano e clicca sulla scrivania per trovare gli oggetti in lista. Guarda la cassaforte e usa la pallottola nella pistola che per prenderla però devi ricaricarla tutta. Vai nella stiva e cerca gli oggetti sulla sx. Vai ad inserire la seconda pallottola nella cabina del capitano. Sposta la tenda della finestra in fondo ed affacciati. Dai il pesce al gabbiano a sx e scendi verso la barca. Prendi la chiave sull'asse e torna dentro. Vai nella cambusa, clicca a sx e cerca gli oggetti il lista. Metti la terza pallottola nella pistola. Guarda lo scrittoio a sx e usaci l'anello: devi cliccare i 4 stemmi nell'ordine giusto come foto sotto

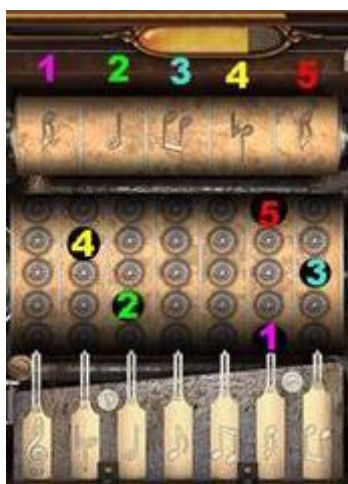
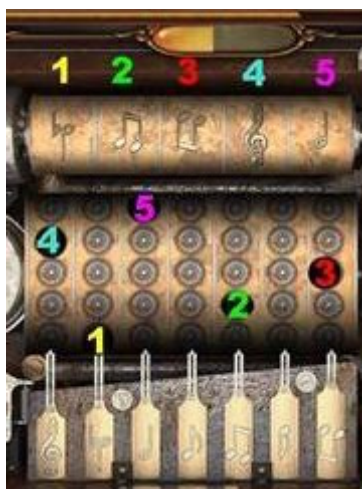
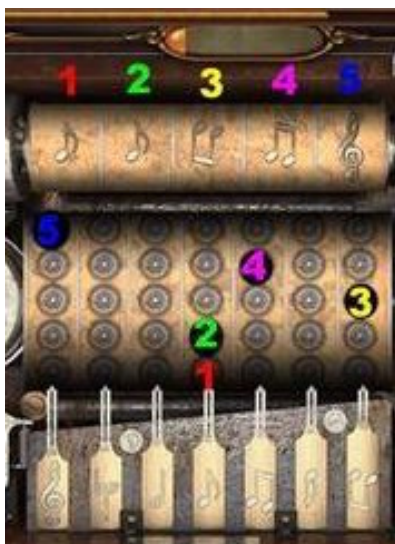


Prendi la colla, l'oliatore e leggi il libro. Vai fuori e usa l'oliatore sulla manovella a sx per due volte poi cliccaci sopra. Scendi nella stiva, usa il bastone sulla corda della cassa poi risali e clicca sulla manovella. Clicca in alto a dx e trova gli oggetti in lista. Vai ad inserire la pallottola nella pistola poi vai alla cabina principale. Clicca sulla canoa, mettilci la colla e poi la tela cerata. Cliccaci sopra per chiudere la canoa e metterla in inventario. Entra nella stiva, vai in fondo a dx osserva la porta ma ti manca una chiave. Scendi sott'acqua e usa il gommone sulla pietra che blocca l'ancora. Vai a prua e clicca a sx per trovare gli oggetti. Vai ad inserire nella pistola la penultima pallottola. Recati alla cabina principale e cerca a dx gli oggetti. Ora vai a mettere l'ultima pallottola nella pistola e prendila per poi prendere anche la chiave. Vai nella stiva dove c'era la porta bloccata e usaci le 4 chiavi a teschio: quello che devi fare è cliccare sulle chiavi per ricomporre l'immagine sotto. (questo enigma è differente per ogni tipo di gioco).



Entra, guarda la bara di fronte, aprila e prendi la parte di pendente e leggi il foglietto. Clicca sui pacchi a sx per spostarli, apri l'armadio a sx e clicca sulla donna per scoprire che è svenuta. Recati nella cabina principale e clicca sulla dx per cercare gli oggetti. Vai in cambusa e ripeti l'operazione. Prendi la legna sotto la caldaia, apri lo sportello, inserisci la legna ed i cerini. Prendi il bollitore a dx e mettilo sulla caldaia. Inserisci il rum ed il peperoncino poi metti il tutto nel boccale a sx e portalo alla donna svenuta. Torna nell'armadio dov'era la ragazza e prendi il gonfiatore dietro la cassa di dx. Scendi sott'acqua, usa il gonfiatore sul gommone, vai su e clicca sul timone.

Scendi ed esci. Clicca sul cespuglio e trova gli oggetti in lista. Entra, guarda il condotto di areazione in alto a sx ed usa il cacciavite sulle quattro viti per poi aprire il carillon. Vai a parlare con il nonno. Tira la tenda dietro di lui e prova ad aprire la finestra. Vai in bagno e cerca gli oggetti nell'armadietto. Ora vai ad usare il martello sul chiavistello della finestra per due volte. Guarda il piatto alla sx della finestra, cliccaci di nuovo e prendi la chiave da usare sul cassetto a sx. Prendi il rullo e guarda la pistola. Vai a mettere il rullo al carillon. Clicca sul pulsante a dx: quello che devi fare è mettere in ordine le note che compaiono in alto accoppiandole a quelle in basso. Ogni volta che le avrai accoppiate devi cliccare sul pulsante in basso a dx. Fai come foto sotto. (non so se è in modalità random, quindi io metto quelle che sono comparse a me).



Prendi una pallottola e un pezzo di pendente. Torna dal nonno, metti la pallottola nella pistola, prendila e dalla al nonno. Vai in cambusa e clicca a dx per trovare gli oggetti. Porta la mela a Laura. Clicca sulla scrivania per cercare gli oggetti. Vai a prua e usa il telescopio sulla terra all'orizzonte: guardala per un po' di tempo finchè non uscirai dalla visuale in automatico. Scendi nella stiva, spara alla mummia un po' di volte finchè non scappa e prendi in basso a dx lo scettro. Vai da Laura che fortunatamente sta bene. Affacciati alla finestra e usa lo scettro sul tipo morto. Torna su poi riaffacciati e taglia la corda con il coltello. Vai al ponte, gira il timone e scendi sott'acqua. Entra nella stiva del relitto in alto a sx, clicca sulla catena in alto a sx e trascinala sulla porta poi cliccaci sopra. Sali e clicca a dx per trovare gli oggetti. Guarda i fogli per terra a dx. Vai in mare, usa il seghetto sulla buca in basso per due volte e prendi un pezzo di scala che devi usare poi sulla scala affianco. Torna dove c'era lo scheletro e cerca gli elementi in lista. Vai a mettere la vite sulla scala in mare poi usaci la chiave inglese. Torna alla tua nave e vai a prua per trovare gli elementi in lista. Torna in mare e avvita la seconda vite alla scala. Torna sulla nave, vai a poppa e clicca in alto. Vai a mettere la terza vite. Torna sulla nave, vai alla cabina principale e cerca gli elementi in lista. Vai a mettere l'ultima vite sulle scale in mare. Ora puoi salire verso il relitto. Guarda la scatola in basso a sx, toglì il coperchio, osserva il motore e usaci l'oliatore. Guarda le assi sul relitto a sx e usaci il piede di porco due volte per vedere lo scheletro. Vai in alto a dx verso il passaggio. Vai al battello e clicca sul salvagente per trovare gli oggetti. Torna indietro, vai al motore e usaci la cinghia. Entra in mare e vai al relitto a sx. prendi la catena che ora puoi far passare sulla puleggia in alto e falla passare anche attraverso il foro a dx. Torna fuori al relitto e metti la catena sulla puleggia in alto e poi attaccala al motore. Schiaccia il pulsante rosso e torna alla botola per prendere la parte del bruciatore. Torna su, prendi dalla barca l'uncino, vai verso il battello, prendi l'uomo con l'uncino. Torna sul Pandora, vai alla cabina principale e cerca gli oggetti in lista. Torna dall'uomo che hai recuperato in mare e dagli i sali. Torna sul Pandora e vai alla cabina del capitano. Guarda il letto dietro la scrivania, unisci le due parti di pendente e prova a prenderlo.....

Nella stanza del nonno clicca sulla sedia in alto a sx e poi sull'armadio per entrare in camera. Guarda la sedia a sx per trovare gli oggetti. Guarda lo specchio a dx di quello rotto. Inserisci le viti nei cardini e poi il cacciavite. Clicca sullo specchio ed esci dall'inquadratura. Clicca sullo specchio e poi sulla lampada da riparare. Esci dalla casa e clicca sul solito cespuglio per trovare gli oggetti. Vai in oggetti e clicca sull'armadietto in bagno per trovare gli oggetti. Torna nella camera da letto, clicca sulla lampada, stacca la spina, riclicca sulla lampada e usa i guanti e poi la lampadina. Esci dalla schermata e riattacca la spina. Guarda la ragazza e unisci il pendente con il suo. Prendilo e guarda le immagini. Torna dal nonno e parlaci.

Sei di nuovo sul Pandora. Torna da Patton e clicca sul salvagente. Ora assembla il manuale come da immagine:



Usa il manuale sulle parti della mongolfiera per terra e ricostruisci il bruciatore. Una volta finito cliccaci sopra per metterlo in inventario. Usalo sulla mongolfiera. Torna sott'acqua e ritorna nella stiva con lo scheletro per trovare gli oggetti. Ritorna alla mongolfiera e clicca sul salvagente per trovare altri oggetti. Clicca sulla cassa per terra, usa il seghetto e poi clicca sul lucchetto per toglierlo. Prova a prendere gli oggetti ma ti manca un pezzo di tela cerata. Torna sul Pandora e vai nella cabina principale per usare il coltello sulla tela a dx. Ritorna alla cassa che avevi appena aperto e usa la tela cerata per prendere la dinamite. Torna sul Pandora, vai nella seconda stiva con la bara e usaci sopra la dinamite. Usa l'accendino sulla dinamite ed esci il più in fretta possibile.

Torna alla mongolfiera ma troverai una sorpresa. Parla con Laura. Clicca sulla mongolfiera e poi sui sacchi.

Sei di nuovo nella casa del nonno. Vai in camera da letto e clicca sulla poltrona a sx per trovare gli oggetti. Guarda Laura e usaci sopra la fiaschetta. Guarda il giornale sulla dx del letto. Torna in salotto e clicca sul nonno per trovare il pendente da guardare.

FINE.

Soluzione di Luca e Stella