

Gabriel Knight – The Sins of Fathers

Parlando con i personaggi dovrai insistere più volte con le stesse domande finchè le risposte non si ripetono. Rispetto a questa soluzione puoi aver eseguito azioni diverse anche in tempi diversi, poiché il gioco non è lineare. Inoltre ogni volta che porterai un'azione a buon termine sentirai di sottofondo un giungle, segno che stai accumulando punti importanti nell'avventura.

GIORNO 1

St. George's Book Shop

Parla con Grace di tutto chiedendole più volte dei messaggi. Dal tavolo in basso prendi la lente d'ingrandimento, le pinzette e leggi il giornale. Vai alla cassa, aprila e prendi il buono rosso. Usa l'icona mano sui libri in alto a sx dello scaffale e sui libri in alto a dx della scala. Entra nella camera in alto a dx. Dal mobile a dx vicino al letto prendi la lampada tascabile, in bagno prendi sul mobiletto il barattolo di gel poi esci dal negozio. Sulla mappa clicca su New Orleans e vai a casa di tua nonna.

Casa della nonna

Parla con la nonna di tutto poi vai in soffitta. Prendi l'agenda sulla poltrona a sx. Osserva l'orologio a sx: posiziona le lancette alle ore 03.00 e l'icona del dragone sulle 12.00. Gira la chiave a sx e dal cassetto prendi le foto e la lettera. Torna dalla nonna e parla ancora della famiglia.

St. George's Book Shop

Parla con Grace riguardo i messaggi.

Stazione di polizia

Parla con il sergente in particolare su Mosley e le foto. Apri la busta e osserva le foto nell'inventario.

Jackson Square

Appena arrivi osserva il poliziotto in moto. Prosegui due schermate a sx, osserva il mimo in particolare il fatto che appena ti muovi lui ti segue. Quello che devi fare è portarlo vicino al poliziotto senza incrociare le altre persone, altrimenti il mimo le seguirà e dovrai ricominciare tutto daccapo.

Una volta fatto, allontanati un po' in modo che il poliziotto corra dietro al mimo per darti la possibilità di toccare la moto per scoprire il luogo della scena del crimine.

Scena del crimine

Dopo la scena interattiva rimani solo per poter esplorare la zona.

Usa sui segni per terra l'agenda, vai a dx vicino l'albero e usa tra l'erba la lente d'ingrandimento. Raccogli con le pinzette la scaglia, vai a dx sulla riva del fiume, prendi del fango poi osserva con la lente il sangue.

Stazione di polizia

Parla con il sergente di Mosley, passa dalla porticina a sx e parla un po' con la segretaria. Entra nell'ufficio, parla con Mosley di tutto, tralasciando il caffè, poi chiedigli di fare una foto. Una volta fatta esci, parla con la segretaria usando il punto esclamativo e chiedile della pratica. Prova a rientrare in ufficio, ma dovrai prima riconsegnare la pratica alla segretaria. Prendila dall'inventario e clicca su di lei. Entra in ufficio, richiedi di fare la foto e quando appare la scelta del dialogo chiedi di uscire fuori per sistemarti i capelli. Vai al computer per prendere la pratica, usala sulla fotocopiatrice poi rimettila sulla scrivania. Entra nell'ufficio poi esci dalla stazione di polizia.

St. George's Book Shop

Parla con Grace e chiedile di fare una ricerca su Malia Gedde.

GIORNO 2

St. George's Book Shop

Dopo che Grace ti avrà dato l'indirizzo richiesto leggi il giornale.

Stazione di polizia

Interagisci dove stava lavorando il tecnico e porta la temperatura a 75°. Vai da Mosley, chiedigli un caffè e quando si allontana prendi dalla sua giacca sulla sedia il distintivo.

Jackson Square

Vai di una schermata in alto e vedrai un pittore. Vai a sx, torna dal pittore e vedrai che il vento gli porta via il dipinto. Torna a sx e osserva il foglio appeso alla grata. Da dove sei vai in basso e osserva il bambino che balla di fronte al chiosco. Vai dal venditore di hot dog e dagli il buono rosso. Usa l'hot dog sul bambino e in cambio chiedigli di recuperare il dipinto. Una volta fatto portalo dal pittore, mostragli i disegni sull'agenda e dagli gli schizzi dei segni trovati sulla scena del crimine.

Emporio Dixieland

Osserva attentamente la conversazione tra il negoziante e Madame Cazaunoux.

Guarda attentamente il cartello a sx sul bancone. Parla con il negoziante di tutto, finché non si lascia sfuggire la frase "cabrit sans cor". Finisci la conversazione poi esci dal negozio.

Tenuta Gedde

Bussa alla porta usando la mano sul battaglio, dì al maggiordomo che vuoi parlare con la signora Gedde per affari importanti poi mostragli la tessera da poliziotto.

Nel salotto parla con la signora di tutto in particolare sul voodoo e sul lago Pontchartrain poi falle la corte finché non ti fa uscire dalla casa.

Cimitero di S. Louis

Osserva i simboli sulla tomba e usaci l'agenda. Osserva la targhetta a sx sulla tomba per capire che è di Marie Laveau. Parla con il custode di tutto.

Museo storico del voodoo

Parla di tutto con il Dott. John, in particolare sul voodoo storico e moderno. Parla di Marie Laveau.

Residenza Moonbeam

Parla di tutto con Magentia, mostrale i simboli trovati sulla tomba e falla danzare. Quando inizia, alzati e prendi la squama di serpente.

Cimitero di S. Louis

Osserva in inventario con la lente d'ingrandimento la squama del serpente poi vai a parlare con il custode della tomba di Marie Laveau.

St. George's Book Shop

Chiedi a Grace di fare una ricerca su Madame Cazaunoux poi vai a dormire.

GIORNO 3

St. George's Book Shop

Grace ti consegnerà una pagina dell'elenco telefonico, chiedile se ci sono nuovi messaggi e il numero di telefono di Wolfgang Ritter. (49093243333)

Vai in camera e prova a chiamare. Chiama Madame Cazaunoux (5551280), chiama il veterinario (5556179) spacciandoti per il maestro di ballo di Castro. Prima di uscire leggi il giornale.

Jackson Square

Vai a parlare con il pittore per lo schema. Vai a sx e parla con l'indovina usando il punto esclamativo. Insisti finché non balla, avvicinarti a lei, raccogli il velo, osservalo in inventario con la lente e con la pinzetta prendi la squama e osservalo. Ridai il velo all'indovina.

Emporio di Dixieland

Parla con il commesso sulle maschere voodoo.

Stazione di polizia

Vai da Mosley.

St. George's Book Shop

Una volta entrato Bruno chiedigli quanto è disposto a pagare il quadro di tuo padre poi daglielo in cambio di 100 dollari.

Emporio di Dixieland

Acquista la maschera.

Cimitero di S. Louis

Vai due volte a dx e vedrai Malia.

Università di Tulane

Entra nella porta in fondo e parla con il professor Hart. Dagli la copia del disegno fatta dal pittore.

Cattedrale di S. Louis

Vai a dx, entra in sagrestia, prendi il colletto nell'armadio in basso a sx e l'abito talare.

Residenza di Madame Cazaunoux

Usa su Gabriel l'abito talare e il gel. Entra in casa, parla con la donna di tutto in particolare di Marie Laveau. Insisti sul voodoo finché non ti farà vedere un bracciale. In inventario usa il bracciale sul fango.

Napolean House

Parla con il barista di tutto, usa la boccetta di Gambling oil sull'uomo con la giacca viola poi dagli il calco del bracciale.

GIORNO 4

St. George's Book Shop

Leggi il giornale, chiedi a Grace se ci sono messaggi e di fare delle ricerche. Prova a telefonare a Wolfgang Ritter.

Napolean House

Prendi il bracciale che Sam ha riprodotto.

Jackson Square Overlook

Vai al primo binocolo a sx e vedrai Cash parlare con un musicista.

Cattedrale di S. Louis

Parla con Cash usando il punto esclamativo, usa su di lui il bracciale e interrogalo con il punto interrogativo. Quando si sentirà male usa sulla sua camicia l'icona "apri". Se uscendo vedi la chiromante parlaci, altrimenti vai in libreria.

GIORNO 5

St. George's Book Shop

Chiedi a Grace se ci sono messaggi, leggi i documenti che ti dà, le lettere, il diario e il giornale sul tavolo. Chiedi a Grace di fare una ricerca.

Università di Tulane

Una volta scoperto dell'omicidio del dottore leggi le note sulla scrivania.

Museo storico del Voodoo

SALVA IL GIOCO.

Per salvarti dal serpente accendi l'interruttore accanto alla porta.

St. George's Book Shop

Prendi la squama di serpente dal posacenere con le pinzette ed esaminala con la lente.

Casa della nonna

Chiedile della famiglia e di Wolfgang Ritter.

Cimitero di S. Louis

Osserva gli altri segni sulla tomba: usaci l'agenda. Nell'inventario usa la prima copia sulla seconda, usa il mattone per terra sulla tomba per scrivere.

Enigma:

Osservando le due copie e nel ricomporre la frase, noterai che mancano tre lettere Y, U, M. Sono quelle sostituite dai punti interrogativi.

Devi ricomporre la frase "DJ BRING SEKEY MADOULE".

Stazione di polizia

Parla con Mosley per far riaprire il caso e per convincerlo usa su di lui il disegno ricostruito dal pittore, le note di Hartridge, il giornale del 1810 e le scaglie del serpente.

GIORNO 6

St. George's Book Shop

Prendi la busta nella fessura della porta, aprila e leggine il contenuto.

Chiedi a Grace di disegnare un serpente sul tuo petto per una festa in maschera. (se non sei ancora riuscito a chiamare Ritter, provaci adesso) Leggi il giornale.

Jackson Square

Recati dal venditore di hot dog, parla con lui finchè lo convinci ad andare davanti alla stazione di polizia.

Stazione di polizia

Ora devi fare tutto in modo rapido:

appena il sergente si reca ad ordinare gli hot dog, clicca rapidamente sulla porta di Mosley. (nel caso in cui non ci riuscissi, aspetta che il sergente, appena torna, si addormenta).

Una volta dentro, apri il cassetto della scrivania e prendi due microspie e un segnalatore.

Jackson Square

Vai dal suonatore di tamburo e usaci il libro Rada Drums. Devi ricomporre una frase, ricordando che puoi sfogliare il libro con freccia a sx e a dx e che per inserire le parole devi cliccarci sopra due volte. La frase da ricomporre è : CALL CONCLAVE TONIGHT SWAMP.

Museo storico del Vodoo

Apri la cassa vicino alla porta e metti una radiospia.

Swamp

Usa il localizzatore su Gabriel. Il punto giallo indica Gabriel, ma quando ti sposti non andrai nella stessa direzione del puntino.

Quello che devi fare è arrivare al centro. Vedrai una luce a dx, usa la maschera su Gabriel e quando DJ ti interroga rispondi: Damballah – Ogoun Badagris.

GIORNO 7

St. George's Book Shop

Telefona a Ritter (49093243333) e parla di ogni cosa, in particolare di Teleto e del talismano.

Cimitero di S. Louis

Vai alla tomba dove è uscita Malia e premi il pulsante. Usa la pila elettrica, esamina i loculi soprattutto quello centrale: ci sarà un corpo familiare.

Prendi il portafoglio e aprilo. Premi a dx il pulsante rosso poi esci dalla porta che si è aperta.

St. George's Book Shop

Componi al telefono il 5851130 e parlando con l'agenzia scegli come meta Rittersberg-Germany. Usa la carta di credito di Mosley per pagare, clicca sulla mappa di New Orleans e recati in aeroporto.

Rittersberg

Parla con Gerde, sali a sx, vai in camera, guarda la scritta a sx sulla porta, scendi e vai nella cappella di fronte le scale. Osserva i pannelli e la vetrata al centro, esci, parla con Gerde di tutto, prendi la saliera in terra alla sua sx e il pugnale vicino alla testa di leone alla base delle scale.

Sali in camera, apri la finestra, usa l'icona azione sulla neve, dal comodino vicino la porta prendi le forbici e la scodella. Poi prendi il rolo sul muro e usa le forbici su Gabriel.

Vai alla cappella, usa la scodella sull'altare, versaci il sale e usa il coltello poi il rolo su Gabriel.

GIORNO 8

Rittersberg

Prendi la chiave in fondo al letto ed entra nella porta a sx. devi trovare dei libri, facendo attenzione al fatto che ciccando sugli scaffali non trovi subito i libri che ti servono, ma ci dovrai passare più volte perché una volta trovato il libro giusto gli altri li dovrai trovare ripassando sugli scaffali.

Osserva gli scaffali con l'icona "guarda"; i libri in tutto sono 5.

Vai da Gerde per dirgli che vuoi raggiungere Wolfgang.

GIORNO 9

Appena arrivato vai avanti fino alla grotta.

Sarai in una stanza (la prima di 12). In ogni stanza troverai delle mattonelle per terra oppure inserite nella parete, ad eccezione delle stanze 7 e 12. Su ogni mattonella ci sono dei serpenti, raccoglile tutte finché ne trovi una incastrata nella parete, segno che sei nella dodicesima stanza. Entra nella stanza dopo, inserisci nella parete la seconda tessera con due serpenti sopra. Continua così fin quando non hai disposto tutte le tessere.

Vai alla stanza con il portone e raccogli il bastone a forma di serpente. Torna alla stanza numero 3 e SALVA IL GIOCO.

Infila il bastone nella fessura al centro della tessera. Adesso cerca di non farti toccare dalle mummie per recarti nella stanza numero 6. Una volta arrivato usa subito l'icona azione sulla liana sopra di te per arrivare alla stanza 7. Wolfgang ti darà una mano adesso e appena puoi usa l'icona azione sul cancello. Parla con Wolfgang, spostati a dx, al centro della stanza c'è un tavolo sacrificale: osservane la superficie e il bordo. Prendi le due sbarre di ferro e con l'aiuto di Wolfgang inseriscile nei due fori sul tavolo. Usa sul tavolo il comando "spingi" poi parla con Wolfgang.

Torna a sx della stanza e usa il pugnale sul cadavere. Torna a New Orleans.

GIORNO 10

St. George's Book Shop

Leggi il giornale, vai alla scrivania di Grace e leggi la lettera di Malia. Parla con Mosley di tutto.

Cattedrale di S. Louis

Entra nel confessionale a dx, infila il bastone a forma di serpente nel foro, prima di uscire lascia il bastone per Mosley e la microspia sulla panca poi esci.

Usa l'ascensore a dx, girati e osserva quanti serpenti ci sono sulla porta (6). Vai verso l'alto e posizionati davanti alla prima stanza con un serpente disegnato sopra. Ricomincia il giro camminando sempre verso l'alto ed esaminando tutte le stanze:

- stanza 1 : chiusa;
- stanza 2 : Dottor John (non farti vedere);
- stanza 3 : Malia. Origlia la conversazione;
- stanza 4 : 1° ufficio amministrativo. Prendi il registro e leggilo;
- stanza 5 : 2° ufficio amministrativo. (non troverai nulla d'interessante);
- stanza 6 : troverai l'ascensore dal quale sei entrato, ma puoi lasciar perdere;
- stanza 7 : costumi. Prendi le maschere e i costumi da lupo e cinghiale;
- stanza 8 : chiusa;
- stanza 9 : vuota;
- stanza 10 : animali da cerimonie, ma nulla da prendere.
- stanza 11 : chiusa;
- stanza 12 : vuota.

Entra dal lato dx del corridoio per andare all'anello centrale poi usa i due tamburi. Devi ricomporre la frase "richiedi fratello aquila". Prendi l'uscita a dx, entra nella stanza 2, prendi la chiave appesa alla parete e nasconditi ciccando verso il basso per due schermate. Muoviti solo quando la voce narrante avrà confermato che il Dott. John è andato via.

Vai alla stanza 8 e apri la porta con la chiave elettronica. Usa il talismano su Grace e dai a Mosley il costume da cinghiale. Indossa il costume da lupo e appena puoi usa il talismano su Malia poi passalo a Mosley. Prendi la statuetta tra le due metà del tavolo poi scegli tu il finale...

Salvare Malia o fuggire???

Soluzione di Star