

DRACULA ORIGIN



Dopo l'introduzione leggi la lettera di Harker e il News Time dell'8 settembre.

Londra

In automatico ti ritrovi a parlare con Mina, parla di tutto e sulla poltrona davanti prendi e leggi il "The Courier". Vai sul tavolo a sx e prendi il giornale "Daily Big Mirror" e leggilo. Osserva il mucchio di giornali sul tavolo e in particolare le notizie relative al 6/09/1898 del "News Times". Sul tavolo prendi ancora la foto di Harker. Avanza verso la parte bassa dello schermo, apri la tenda rossa e vedrai la mappa di Londra.

Ora in base a quanto leggi sui giornali devi tracciare delle linee, segui il disegno sotto.



Ogni località ha un pallino e quando scegli quello giusto sentirai un commento, stessa cosa quando tracci la linea nei punti giusti.

Ecco la sequenza:

New Kent Road - National Gallery

Southwark Bridge - Tate Art Gallery

Euston Road - George's Cathedral

St. George's Church - Victoria Station

Una volta tracciate clicca sul pallino dove le linee si intrecciano: Godalming Manor e sentirai un commento. Esci dai documenti e arriverà Mina.

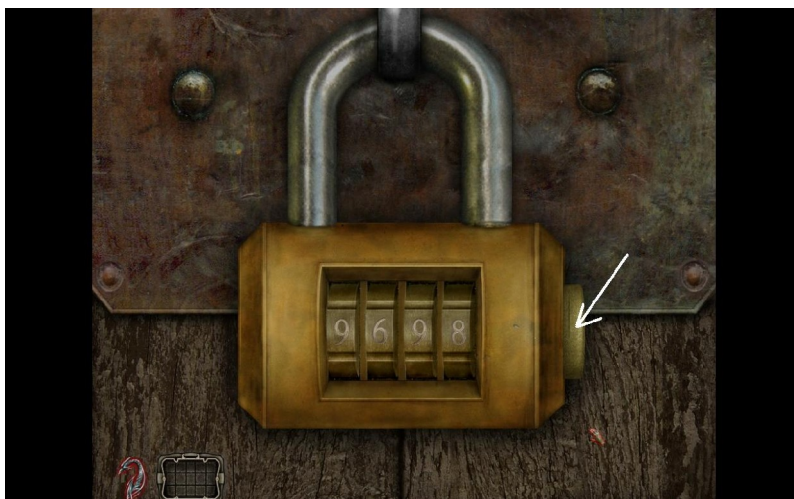
Godalming Manor: Bussa nella porta davanti e parla con la persona che esce. Entra nel cancello a sx per il cimitero. Osserva l'urna a sx e poi prova ad aprire la porticina a dx ma è chiusa. Vai in avanti e parla con l'uomo che sta scavando una buca ma non ti darà molte informazioni se non le iniziali: J.B e che di deve invertire il 6 col 9 e il 6 diventa 9

Osserva le bottiglie sulla bara e poi in terra vicino all'uomo prendi la piccola ruspa.

Ritorna indietro al cancello e avanza seguendo il percorso, sulla dx vedi delle scale: non scenderle e vai verso il mausoleo sulla dx, agisci sulle finestre per averle ravvicinate: sono invecchiate e illeggibili, quindi usaci la ruspa per pulirle e vedrai:

J B Lemon - 1703-1772, morto a 69 anni. Suzy Lemon - 1722-1790, morta a 68 anni. Puliscile finchè non sentirai un commento. Quindi abbiamo 6968 che invertiti (6 e 9) diventa:9698

Ritorna davanti al cancello e apri la porticina inserendo: 9698



Inserisci la combinazione e poi premi la manopola indicata dalla freccia per aprire il lucchetto.

Entra e osserva tutto, a dx della porta prendi la barra di ferro e la pala, sul tavolo la lanterna.

Ritorna dall'uomo che scava la fossa, parlati e saprai di un'altra entrata che puoi scoprire solo trovando un libro in un mausoleo protetto da due monaci. Ritorna indietro al cancello e scendi le scale sulla dx, avanza fino alle scale successive e vai verso il cancello con le statue di due monaci. Osserva le statue e il cancello, nell'inventario seleziona la sbarra di ferro e usala sul cancello per creare un passaggio, osserva dentro ma è troppo scuro per leggere l'iscrizione. Nell'inventario unisci i fiammiferi con la lanterna per accenderla e usala con la pala per avvicinarla oltre la grata. Vedrai l'iscrizione che sarà copiata negli appunti. Vai verso l'angelo bianco in fondo, osservalo e posiziona come da figura sotto.



Nei cerchi rossi inserisci il simbolo della coppa, negli altri la goccia, premi il pulsante in alto a sx: sentirai scattare qualcosa.

Sali le scale in fondo e avanza verso lo schermo in basso, vai verso l'angelo che piange, osservalo e in automatico copi l'iscrizione dove c'è la soluzione dell'enigma che vedi sotto.



Inserisci i pesi come vedi e poi premi il pulsante indicato dalla freccia.

Sentirai scattare qualcosa. Vai a dx e sulla croce a sx prendi il velo nero. Vai sull'angelo incatenato e in base alle iscrizioni in basso risolvi l'enigma come da disegno sotto.



Clicca sui volti che vedi in scuro per "scurirli" e poi premi il pulsante in alto a sx.

Sentirai scattare qualcosa. Ritorna la cancello e avanza finchè vedi un angelo con delle catene, osservalo e clicca sugli occhi degli animali secondo la sequenza che vedi sotto.



Ritorna davanti al cancello e vai sull'urna a sx e usaci il velo nero per prendere le mosche.

Vai al mausoleo dei due monaci che ora è aperto, entra e prendi il libro tra le bare, leggilo e saprai di un certo Godalming e di un passaggio segreto. Si trova all'angolo Nord-Est tra una tomba senza coperchio e una croce gotica.

Esci e sali le scale, vai avanti e fermati davanti alla tomba con i bordi ingialliti dove a dx c'è la croce gotica e sulla sx una tomba senza il coperchio, usa la sbarra di ferro con il coperchio ed entra nel passaggio segreto. Agisci sulla porta e dovrai risolvere l'enigma della serratura. L'enigma è molto semplice: trascina il primo in alto e l'ultimo in basso verso dx e la porta si aprirà.

Vai sul banco da lavoro e prendi i chiodi, sotto prendi il vasetto di vetro e sulla sx vicino alla damigiana prendi le pinze. Osserva l'ascia sulla dx conficcata nel legno, avanza e prendi la sega in fondo alle scale, sali ed entra nella porta per la cucina, vedi Hendrick alle prese con degli insetti.

Esamina tutto e da pavimento prendi la lima e sul tavolo il cucchiaino in legno, prova ad entrare nella porta a sx ma Hendrick potrebbe vederti. Nell'inventario unisci le mosche con il vasetto in vetro e poi dai il tutto a Hendrick che sarà impegnato a mangiarle. Ora puoi entrare nella porta, avanza verso lo schermo ed al porta ombrelli prendi un bastone da passeggio, entra nella porta a sx e osserva lo specchio coperto da un telo e poi la cassaforte a muro. Avanza e osserva tutto e sulla seconda finestra prendi del legno da terra, esci e sali le scale fino all'ultimo piano. Entra nella porta a sx, alla sx del mobile col candelabro prenda la lettera in terra e leggila: parla di una torcia. In terra prendi il rocchetto di filo, avanza e osserva tutto, sotto la finestra prendi la mazzetta di legno e ai piedi del letto il metro. Esci e avanza verso lo schermo, prova ad aprire la porta ma è chiusa. Torna indietro ed entra nella stanza a dx, osserva tutto, avanza a dx e osserva tutto; sul tavolo a dx prendi della carta da lettera. Ritorna alla porta e sulla dx osserva il pannello dove c'è un disegno, delle parole latine e dei pulsanti, dall'inventario prendi la carta da lettera e posizionala in basso sui pulsanti, clicca per traforarla. Esci e scendi sotto, vai nella porta a dx verso la cassaforte a muro e fai lo stesso procedimento di prima con la carta per traforarla. Esci e ritorna sopra nella libreria nella porta a dx, vai sul pannello a dx e usa la carta traforata del piano inferiore sulle lettere per evidenziare: **N E N S SE E**, clicca per copiarlo negli appunti.

Ora torna sotto e sulla cassaforte a muro usa l'altra carta traforata sulle lettere per evidenziare:

SE E N SE N SE, clicca per copiarlo negli appunti. Ritorna sulla cassaforte e dobbiamo disporre le manopole in un certo modo per aprirla. La combinazione della cassaforte è data dall'unione di questi due gruppi di lettere che uniti danno: **SE E N SE N SE N E N S SE E**

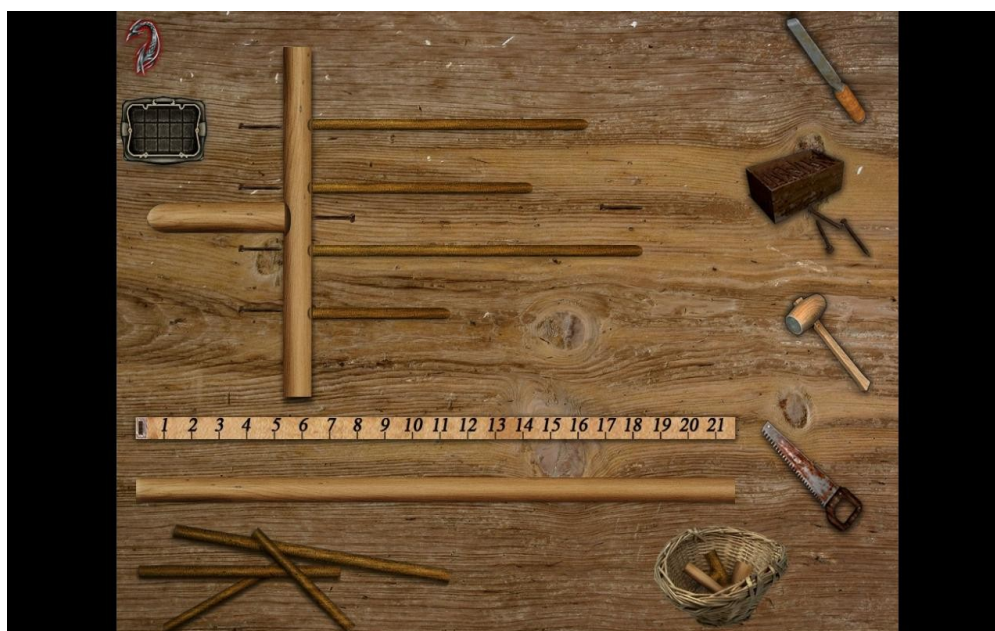
Quindi gira le manopole nei sensi indicati: Sud-Est, Est, Nord.... e così di seguito. Sotto la disposizione esatta.



Dalla cassaforte prendi la chiave. Esci e sali le scale fermandoti al primo pianerottolo, osserva il candeliere e poi usaci le pinze, apri la porticina e osserva i 4 fori, clicca e dovrai misurarle. Nell'inventario unisci il metro con il cucchiaino e il tutto con il rocchetto di filo in modo da avere strumento di misurazione. Usalo sui 4 fori e avrai le misure: 10-8-12 e 5 cm.

Scendi in cucina e poi in cantina, vai sul tavolo da lavoro e ti trovi la lima, i chiodi, il martello e la sega. La zona per costruire è sopra il nastro di misurazione, in basso hai un'asta chiara delle aste scure.

Prendine una scura e posizionale sotto il metro, usa la sega e metti la punta sul 10, prendilo e mettilo sul primo foro in alto. Allo stesso modo taglia dei pezzi di aste scure alle lunghezze di 8-12 e 5 e mettile nei fori nello stesso ordine dall'alto in basso. Ora metti il legno chiaro e taglialo a 5 e poi mettilo nel foro a sx, usa la lima su tutti i perni per arrotondarli. Metti i chiodi e poi usa il martello per fissarli.



Ritorna sopra al pianerottolo dove hai tolto il candelabro e usaci la "chiave" di legno appena fatta, entra e sali le scale: vedrai un buco nel pavimento con dei pali, vai a sx verso la porta e usaci la chiave presa nella cassaforte: sei nella stanza di Dracula. Osserva tutto e poi avanza a sx dove c'è una porta chiusa, osserva il quadro in alto. Vai verso la libreria e prendi il libro sotto il candelabro a dx, leggilo e vedrai dei simboli disposti in un certo modo. Agisci sul libro sotto il ritratto di Dracula a dx e avrai la seguente immagine.



Il gioiello rosso più in basso resetta.
 Clicca sul pipistrello in alto per avere un simbolo in D
 Clicca A e C e poi il pipistrello per altri due simboli.
 Clicca B e E e poi il pipistrello per gli ultimi simboli.

Premi 4 e 5 e poi il pipistrello

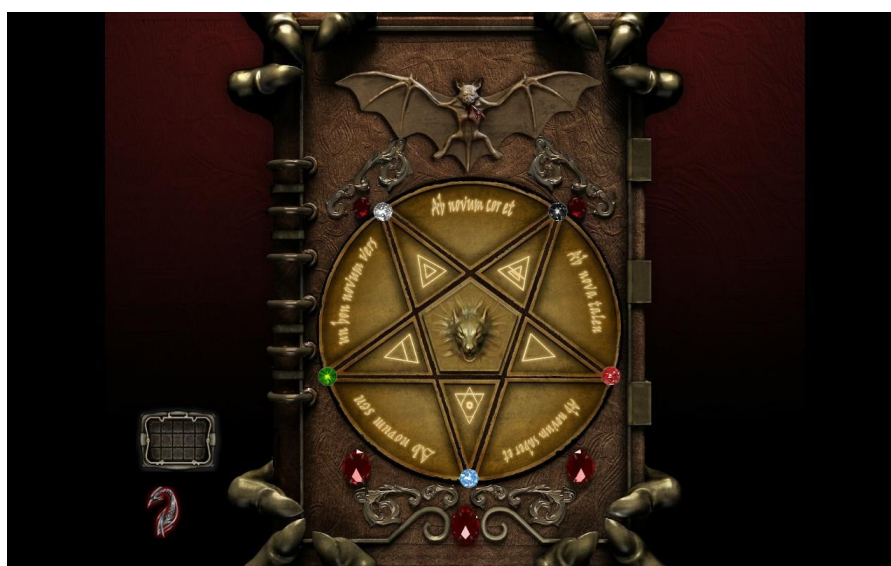
Premi 3 e 4 e poi il pipistrello

Premi 1 e 2 e poi il pipistrello

Premi 1 e 4 e poi il pipistrello

In questo modo appariranno le scritte.

In seguito disponi i gioielli come indicato in figura sotto, premi il pipistrello e leggerai il libro di Dracula.



Nel frattempo vedrai Hendrick arrivare, esci dal passaggio segreto (quello con le spade). Scendi le scale e sarai nell'appartamento di Mina. Osserva la porta in fondo e avverti una presenza: usaci il crocefisso e incontrerai Dracula. Dopo aver letto il telegramma parlerai col medico, avanza in basso allo schermo verso la mappa e clicca sul CAIRO in basso a dx.

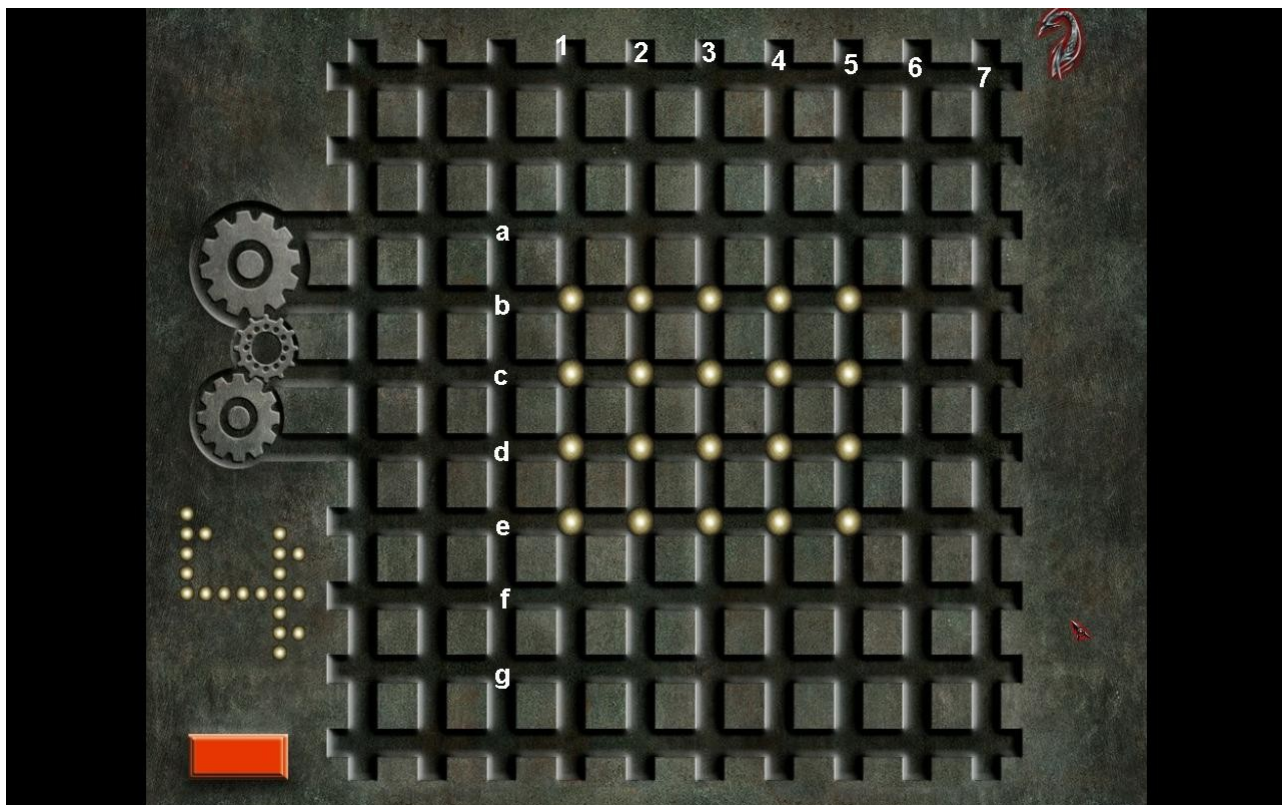
Cairo

Prova a parlare con i due uomini ma non sai l'arabo. Avanza verso il mercato e osserva il segno a dx vicino ai cammelli dove indica la direzione per il museo. Avanza verso i cammelli e parla con Mustafà, lo riconosci dal copricapo rosso. Ti affitterà una stanza e ti spiegherà dov'è il museo, vai a dx e ti ritrovi dentro. Esamina gli scaffali e poi avanza, parla con l'uomo al tavolo e poi prendi dal tavolo lo schema delle piramidi di Giza. Ritorna indietro e prendi la piramide sulla cassa e il simbolo di Osiris, sul tavolino a fianco prendi un'altra piramide e la statua, sullo scaffale della stessa fila prendi l'elmo. Sullo scaffale a sx prendi lo scarabeo, avanza a dx e sugli altri scaffali prendi il segno del faraone e la piccola piramide, lo scrigno in alto è chiuso. Vai dalla parte opposta e prendi un papiro dell'82 e il simbolo del faraone, un'altra piramide, una chiave. Vai nello scaffale di sx e prendi un'altra piramide e un coltello. Vai dove c'era lo scrigno chiuso e aprilo con la chiave e prendi un'altra piramide. Posizionati davanti alla porta e vaia dx, avanza e vedrai dei sarcofagi a sx, su quello centrale usaci le insigne del Faraone: Heka e Nekhnekh per aprirlo e prendere un'altra piramide. Ritorna dal direttore e parla del Demonomicon. Esci dal museo.

Ritorna da Mustafà e ti dirà che i cammelli hanno un problema e un monaco potrebbe aiutare.

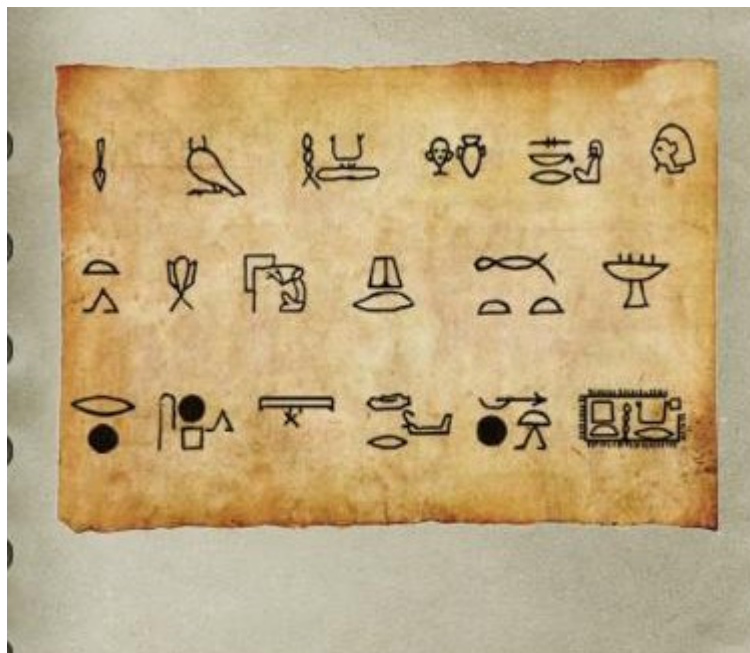
Vai a sx e parla col monaco, ritorna da Mustafà e prendi la pentola dietro di lui, prendi il rastrello appoggiato alla carretta, prendi l'erba davanti ai cammelli. Ritorna dal monaco e dagli l'erba, ti darà la medicina per i cammelli, ritorna da Mustafà e dagli la medicina: ti darà l'indicazione per la prossima destinazione. Entra nel tempio e l'uscita sarà ostruita da un seguace di Dracula.

Da terra prendi il turbante, il piccone e una trave, avanza fino a trovare un buco nel pavimento con dei pale, usa la trave e vai dall'altra parte, prendi la lanterna. Avanza e vedi due direzioni: sx e dx, vai a sx e osserva il corpo della donna, prendi la cinghia vicino a lei e poi osserva la porta con il sole: a sx manca un pezzo, una fessura in alto e un contenitore in basso per un liquido. Torna indietro e vai a dx. Osserva tutto nella stanza e sul tavolino prendi il vasetto di olio e sull'altare i pezzi di tela, esci e ritorna indietro alla trave. Nell'inventario unisci il turbante con la cinghia e il tutto con i pezzi di tela, l'olio con la lanterna e accendila con i fiammiferi. Usa la corda improvvisata sulla trave e scendi, prendi la punta di legno e poi avanza. Osserva lo scheletro e dalla sua sacca prendi la pianta, osserva i massi a dx in alto e vedi un'apertura, nell'inventario unisci il piccone con il legno preso prima e usalo per allargare la fessura. Parla col monaco e sarai al Cairo da Mustafà, dopo il dialogo sali sulla piazza del mercato, sul tavolo a dx prendi la fiaschetta e la bilancia, sulla sx prendi l'aglio appeso e poi vai al museo. Parla col direttore e poi prendi il pugnale conficcato nello scaffale, lo specchio rotto sul tavolo. Parla ancora col direttore e poi esci dal museo. Fai vedere il coltello a Mustafà che ti dirà che appartiene a un turco capo di una banda di ladri e contrabbandieri: ti indicherà la casa. Ritorna indietro e vai a sx, osserva la porta in fondo dove c'è la serratura. Ecco lo schema e la spiegazione, lo scopo è di posizionare le palline come nella disposizione a sx. Posizionando il mouse ai lati delle palline appaiono delle frecce che muoveranno le colonne nel verso indicato.



- 1) Spingi verso l'alto una volta la colonna 2 partendo dal basso e poi spingi il pallino in alto una volta a sx.
- 2) Abbassa la colonna 3 per 3 volte
- 3) Spingi il pallino superiore della colonna 2 a sx per una volta,abbassa la colonna 2 di due volte e spingi la fila B a dx per una volta dai primi pallini a sx
- 4) Spingi le colonne BCD verso dx per 2 volte in questo modo la righe 6-7 ha 3 pallini per riga.
- 5) Abbassa la colonna 7 per due volte
- 6) Nella fila E spingi l'ultima pallina a dx verso sx per una volta
- 7) Spingi 2 volte la fila F a dx
- 8) Spingi una volta verso l'alto la colonna 3
- 9) Spingi la fila G a dx per due volte
- 10) Spingi la fila F a dx per una volta volte
- 11) Spingi la fila G a dx per una volta
- 12) Alza la colonna 7 per una volta
- 13) Spingi una volta la riga F a dx
- 14) Abbassa la colonna 7 fino in fondo
- 15) Spingi a sx per una volta l'ultima pallina della colonna 7
- 16) Abbassa la colonna 7 fino in fondo
- 17) Alza la pallina della colonna 5 fino alla riga E
- 18) Sposta una volta a sx l'ultima pallina della colonna 7
- 19) Alza la colonna 7 in modo che l'ultima pallina si fermi sulla riga E
- 20) Sposta la riga E a sx di una volta
- 21) Metti la pallina della colonna 7 nella riga G
- 22) Sposta a dx la riga E e alza la pallina della colonna 7 alla riga D
- 23) Sposta la riga E tutta a dx

Entra, avanza e sul baule a sx prendi la sfinge nera, la piramide e l'ascia. Sul tavolo a dx prendi i frammenti di carta che devi ricomporre, di seguito lo schema finito.



Osserva il sacchetto di gioielli sul tavolo, avanza e tocca l'anfora a dx che si romperà facendo uscire un cobra. Sul braciore metti l'erba che hai nell'inventario per neutralizzarlo. Esamina l'anfora rotta, prendi la chiave e apri la porta. Entra e sulla sx prendi il sacchetto di polvere d'oro, sulla parete davanti prendi il disco a forma di sole, sul tavolino a dx prendi i rotoli di carta e la lettera. Esci e ritorna al museo.

Parla col direttore e poi fagli vedere il documento che vedi sopra, prendi il libro dal tavolo e ora bisogna decifrare i simboli.

Ecco come vanno associati i termini ai simboli.



Mostra la sfinge nera al direttore e parlaci. Ritorna alla piazza del mercato e parla con Mustafà e poi col monaco, mostragli la sfinge nera e termina il dialogo. Ritorna ai cammelli e usa la pentola sull'acqua dei cammelli per riempirla, nell'inventario unisci il coltello con la collana per estrarre il diamante che devi usare sullo specchio per squadrarlo. Metti la pentola piena d'acqua sul braciere e usaci lo specchio per renderlo con condensa. Usa la fiaschetta sullo specchio per raccogliere la condensa. Vai dal monaco e dagli la fiaschetta, ti darà una bottiglia di acqua santa. Tir ritrovi alle Rocce dell'Anima. Entra a dx, avanza e sali la corda, avanza e vai a sx, osserva la porta e poi fai così:

metti il disco solare al centro della porta

metti l'ostia in alto

metti l'aglio a dx

metti lo specchio a sx

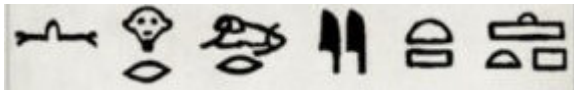
metti l'acqua santa in basso

La porta si aprirà.

Entra ed esamina il bacino d'acqua, esamina la torretta a sx vicino allo schermo dove dvedrai che corrispondono a:

Arma - Con – Poteri magici - Dentro - Seker - Testa.

Maledetto - Sangue - Nascosto - Sotto - Nord – Altare



Sulla sx i simboli che interessano, sulla dx i geroglifici sulla torretta. Premili nell'ordine del disegno di sx. La torretta ruoterà scoprendo del sangue. Vai a sx tra le colonne e prendi la ciotola in terra, vai dalla parte opposta e prendi un pezzo di rame. Ritorna a sx e metti la bilancia sulla cassa: devi fare 13,6 grammi.

Metti il rame a dx e lo stiletto a sx

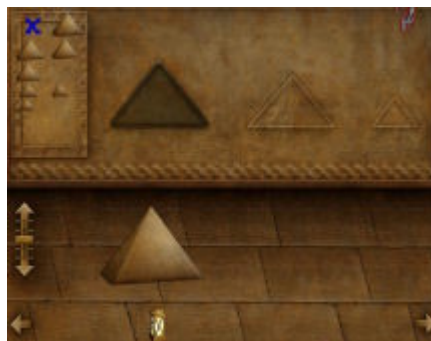
Sempre a sx aggiungi 3 cucchiaini di oro e sulla dx la molla per ottenere 54.60 grammi. (Apparirà la scritta)

Togli i 3 cucchiaini d'oro e mettili nella vaschetta a dx in questo modo hai 13,60 grammi di oro.

Usa il contenitore "Hinu" per raccogliere il sangue sotto al torretta e buttalo nel mulinello insieme alla ciotola dell'oro e l'acqua diventerà sabbia.

Vai alla colonna più in fondo a sx e usaci la lanterna.

L'enigma è molto semplice: sposta la lanterna a sx, metti il livellatore al centro e inizia a scegliere le piramidi finché l'ombra non corrisponda esattamente a quelle sul muro. Sposta la lanterna per altre piramidi.



Nell'inventario sono rimaste 3 piramidi: grande, normale e piccola, posizionale sulla sabbia nel bacino: la grande a dx, la media al centro e la piccola a sx: si aprirà un passaggio.

Vai verso il passaggio e sulla statua di dx prendi un asta, da terra prendi un pezzo di colonna, osserva la barca e usaci l'ascia per romperla. Usaci la colonna e poi l'asta di metallo, agisci sull'asta per far scendere la barca. Ritorna indietro e usa l'ascia sulla statua in terra a sx, riprendi l'ascia ed entra nel passaggio: un enorme coccodrillo entra nell'acqua.

Avanza e osserva la struttura in metallo, avanza ma una foschia e una forza soprannaturale ti impedisce di avanzare. Nell'inventario usa l'ascia sulla sfinge nera per romperla e usa la sfinge sulla foschia. Avanza e prendi i papiri sull'altare: inizia un terremoto, esci e ti ritrovi al Cairo. Vai dal monaco, parlaci e ti dirà che per tradurli dovrai andare a Vienna. Ritorna indietro e parla con Mustafà e poi ti ritrovi a Vienna.

Vienna

Dopo il dialogo parla con la Duchessa che intonerà un motivetto le cui note saranno trascritte nei documenti: C- G- D# - F- D- A#-C2

Vai indietro e di fianco allo scaffale osserva le formule chimiche sul pannello a strisce bianco/nere dove saranno trascritte nei documenti. Osserva la lo scaffale a sx dove due portelli possono essere aperti, in quello di dx vedrai il libro di chimica e in quello di sx un piccolo

laboratorio di chimica. Se noti sulla dx hai i dei simboli chimici e davanti un foglio simile ai tasti di un pianoforte dove dovrai associare i tasti delle note della Duchessa e di conseguenza conoscerai le formule per trovare le provette esatte in basso.

Numeriamo le provette da sx a dx da 1 a 12

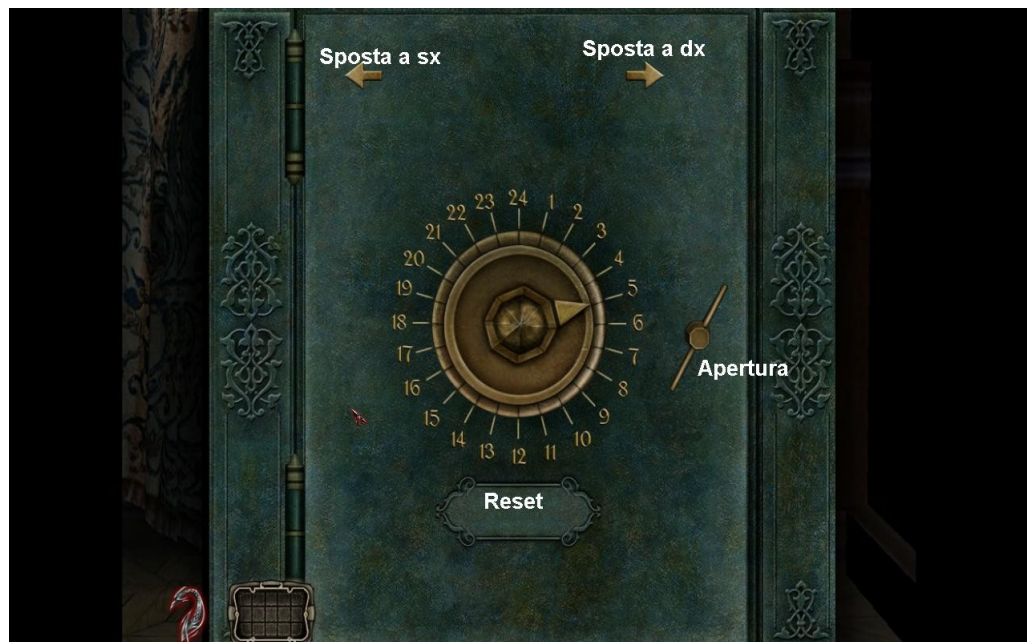
Prendi i rotoli a dx e mettili nelle provette: 1, 5, 3, 4, 2, 6, 7

in basso vedrai i numeri: 2, 6, 8, 12, 14, 15, 18



Vai nell'angolo a sx in quella struttura nella nicchia, apri lo sportello e vedrai una cassaforte.

Devi posizionare sulla sequenza dei numeri trovati: 2, 6, 8, 12, 14, 15, 18



Le frecce in alto ruotano la leva dei numeri verso sx o dx. L'apertura va premuta dopo l'immissione di ogni numero e il tasto in basso resetta in caso di errore.

Ecco la sequenza:

Sx su 2 poi apertura

Dx su 6 poi apertura

Dx su 8 poi apertura

Dx su 12 poi apertura

Dx su 14 poi apertura

Dx su 15 poi apertura

Dx su 18 poi apertura

Dalla cassaforte prendi l'angelo, la chiave e la lettera del Duca.

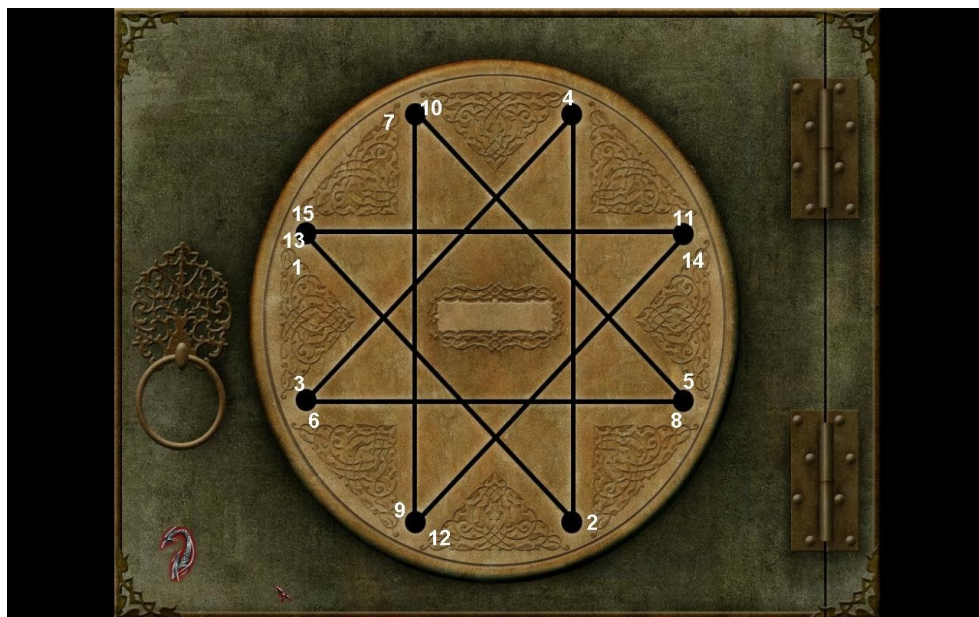
Usa la chiave per aprire la porta alla dx dello scaffale e sarai nella biblioteca.

Vai verso la scrivania in basso e osserva lo stemma sul tendone rosso, spostalo e vedrai un quadro dove mancano delle figure, non puoi far nulla perché devi trovare dei pezzi quindi torna indietro. Sali le scale in fondo e osserva la mappa, premi la Transilvania sulla dx (l'unica col colore più scuro) e prendi l'angelo. Vai a dx e sullo scaffale a sx prendi l'angelo, scendi le scale e vai sul tavolo a sx, prendi il bisturi e le pinzette. Osserva la vetrina davanti delle farfalle, usa il bisturi per aprirla e prendi l'angelo, vai sul mobile a dx tra i due scaffali: prendi l'angelo.

Vai verso il camino dove vedi un argano, usalo e vedi che serve per muovere il lampadario, a sx prendi l'asta. Vai al centro della stanza e osserva il lampadario, vai sulla scala a sx che puoi prendere perché hai abbassato il lampadario, usala sotto il lampadario, cliccalo e prendi l'angelo. Vai in fondo a dx e sullo scheletro di sx prendi le bretelle, ritorna dove devi comporre il quadro e sulla sx ci sono dei contenitori dove puoi interagire su quello centrale. Nell'inventario unisci l'asta con le bretelle e il tutto sul contenitore per togliere il tappo, usa le pinze per prendere un demone.

Vai sul quadro e ricomponilo: se un pezzo è messo nel posto giusto non potrà più essere spostato e sentirai un click. Si aprirà un passaggio.

Osserva il mobile e la testa del drago che lo protegge, sulla dx prendi il panno e sullo scaffale prendi la spada dalla statuetta, usala sulla testa del drago per aprire il mobile e trovare un enigma. Lo scopo è di illuminare i pallini ai vertici dei triangoli, di seguito l'immagine e la soluzione.



Premi i pallini seguendo la numerazione da 1 a 15

Si aprirà lo scomparto, prendi la chiave e il calice. Avanza verso lo schermo e sulla dx prendi un pezzo di manico di scopa, osserva il barilotto e usaci il bisturi: scenderà dell'alcool. Vai a dx e osserva il corpo dell'uomo, osserva i topi minacciosi in basso. Nell'inventario unisci il pezzo di legno con lo straccio per fare una torcia, usaci i fiammiferi per accenderla e usala sui topi: apri la sacca e prendi l'acqua santa. Avanza nel corridoio e osserva la porta chiusa, prendi il saio a sx che indosserai in automatico. Ritorna in cantina e una creatura ti blocca il passaggio, usa la torcia sull'alcool in terra e dalle sue ceneri prendi la chiave. Ritorna nel corridoio e usa la chiave per aprire la porta, entra e vedrai dei monaci adorare il diavolo, vai in basso a dx e parla con l'uomo incatenato Fratello Alberto. Torna indietro e vai al centro dove ci sono i monaci, sulla dx c'è un calice; nell'inventario unisci il calice con l'acqua santa e inverti i calici, esci dal

simbolo in terra e osserva la scena. Parla con Alberto e ti dirà che ha il piede rotto e non può leggere i testi perché l'hanno accecato. Usa la chiave nera per aprire la porta a dx, ascolta il dialogo e andrai in Transilvania.

Transilvania

Parla con Seward e ti ritrovi dentro la taverna. Parla con il locandiere, prova a prendere il menù sul bancone ma te lo impedirà. Osserva le file di aglio appese e avanza verso lo schermo, sul tavolo prendi la carta argentata, il cucchiaino, la ciambella e una specie di salsiccia. Sotto la panca a dx usa il cucchiaino per prendere la sostanza vischiosa. Vai sulla porta a sx e prova a prendere la chiave d'argento, prova ad uscire da quella porta per le scuderie. Parla col locandiere che ti andrà a prendere un rimedio per la malattia di Seward. Osserva il menù sul bancone e poi il locandiere chiuderà la porta facendo cadere un animale appeso e darà la medicina a Seward.

Prendi il dente in terra appena caduto e nell'inventario unisci la carta argentata con la sostanza appiccicosa e poi il tutto sulla ciambella e sulla salsiccia per colorarlo d'argento. Unisci il cibo argentato e avrai una specie di chiave. Unisci la carta argentata con il molare che a sua volta va unito con la chiave per terminare la chiave. Usala con la chiave appesa alla porta per sostituirla, parla col locandiere per farlo allontanare e poi apri la porta per le scuderie. Osserva il barile sopra la carrozza e poi il buco in terra a sx, osserva i cavalli agitati. Vai a dx verso il tavolo, sulla sx dietro i vasetti prendi il secchio che devi utilizzare sul secchio davanti per avere dell'avena. Torna indietro e vai verso gli animali appesi e usaci il secchio per raccogliere del sangue: usa il secchio sui cavalli per calmarli. Ora puoi passare davanti ai cavalli, prendi la cassa, l'imbuto, il tubo cavo in terra, il tubo e un pezzo d'animale.

Ritorna davanti al barile sulla carrozza e metti la cassa davanti alla ruota, sopra la cassa metti il tubo cavo e sopra di questo il pezzo di animale, in basso metti l'altro tubo e per ultimo l'imbuto sotto il rubinetto, aprilo per svuotare il barile. Togli tutta la costruzione che hai fatto e ora puoi nasconderti nel barile.

Sulla sx prendi la trappola, avanza verso lo schermo e sui barili prendi le corde, guarda in alto sul soffitto sopra la porta aperta e vedi un gancio, usaci la corda, sulla corda metti la trappola. Usa l'altra corda sulla trappola e poi vai a dx, sul tavolo prendi 2 ganci e agisci in alto sull'altro gancio per far passare la corda. Avanza verso il ceppo in terra e sul tavolo osserva il topo preso nella tagliola, in terra vedi due ganci, usali a sx e dx della trappola per liberare il topo.

Prendi il topo e mettilo nella trappola a sx, osserva il filmato della cattura di Igor.

Parla con Igor e poi prendi l'ascia in terra, nell'inventario seleziona la freccia e usala sul pacco rosso in fondo a sx della carrozza, prendi il barattolo e la ciotola più in alto. Dai il vasetto a Igor e poi avanza verso lo schermo dove c'era il secchio con il sangue, usaci la ciotola per riempirla.

Avanza a dx ed entra nella porticina. Prendi la corda vicino al telo rosso, la pelliccia sul barile in basso. Entra nella porta in fondo e sei davanti ad un cancello chiuso della cripta, osserva il cancello e il pannello a dx dove devi risolvere un enigma per aprirlo.

In alto e dx vedi 4 simboli, se ci passi il mouse sopra vedrai dei disegni corrispondenti all'immagine a sx. Sul disegno a sx premi i quadrati che corrispondono ai 4 quadrati superiori: di seguito l'immagine.



Secondo passo trascina l'immagine prendendola da bordo sx come da disegno sotto.



I colori all'interno sono: verde, bianco, blu e blu che devi riportare nei tasselli a sx in alto.

Terzo passo: come da disegno sopra clicca nell'immagine di Dracula nei quadrati dove ci sono i simboli in modo da avere il disegno completo che devi rimettere nella sua posizione di sx e poi in base ai 4 simboli a dx clicca i quadrati come da disegno sotto.



Aggancia di nuovo l'immagine di Dracula a sx e posizionala come da disegno sotto.



I colori dei simboli sono: verde, bianco, rosso e bianco. Inseriscili dall'alto in basso nei tasselli verticali e il cancello si aprirà.

Avanza e vedrai 5 bare,, vai sulla prima davanti dove sta scritto: Moana 12176 e dai documenti leggi che ha i capelli rossi, esci e apri la bara cliccando davanti. Apri quella a sx ma non c'è nulla, osserva la terza bara a sx e vedrai scritto: Illona 8954 e ha i capelli bianchi. Osserva la bara centrale col disegno del drago e poi aprila usando l'ascia, osserva l'uccello in terra a dx svuotato dell'anima. Apri l'ultima bara e vedi il corpo di Harker, dalla sua mano prendi gli occhiali e poi il libro delle leggende del primo ordine dei cavalieri e infine giornale. Nell'inventario unisci il martello con il legno a punta e usa il tutto su Harker. Esci dalla cripta e vai nella porta a dx. Vai a sx e osserva la pittura bianca: "Fiat Lux", osserva il quadro sul muro e lo scudo di Dracula col simbolo del drago. Osserva lo scudo a sx carbonizzato e poi il bracciale del cavaliere di sx. Tira la corda della tenda a sx e poi prendi l'altra corda appena la tenda cade, osserva il dipinto di Irina la moglie di Dracula e poi la sua mano: usa gli occhiali sui polsi per vedere che un bracciale le è stato tolto a forza lasciando i segni. Avanza a sx e sulla parete opposta vedi 3 dipinti, leggi la targhetta di quello di sx per sapere che è Illona con capelli biondoi, quello centrale di Dracula e l'ultimo Moana dai capelli rossi. Vai a dx e apri la porta in fondo a sx e arriverà Jada la vampira. Parlaci e saprai che dovrà passare 5777 notti con Dracula. Vai a dx e osserva la serratura della gabbia: c'è una combinazione; per ora non puoi far nulla. Torna indietro da Igor e chiedigli della combinazione. Ti dirà che sono le notti che Dracula dovrà passare con donne:

3 volte la notte con la luna bianca + 2 volte la notte con la luna rossa + 5 volte con la luna nera.

Illona è bionda e il numero sulla bara è: $8954 \times 3 = 26862$

Moana è rossa col numero $12176 \times 2 = 24352$

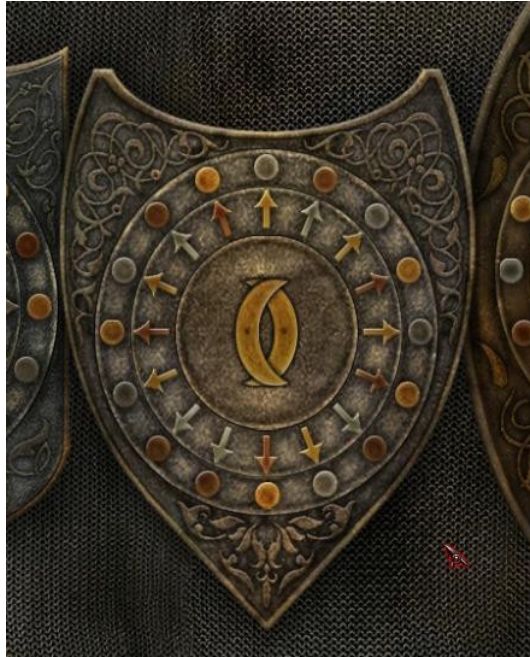
Jada ha capelli neri quindi $5777 \times 5 = 28885$

$26862 + 24352 + 28885 = \mathbf{80099}$

Ritorna alla combinazione della spada e inserisci: **80099**

Prendi la maglia a rete, la balestra. Clicca lo scudo sulla dx e preparati ad un altro enigma.

Hai davanti 3 scudi ma si agisce solo in quello centrale facendo ruotare le lune in modo che le punte si incrocino e poi ruota il disco delle frecce come vedi sotto.



Ora lo scudo è nell'inventario.

Torna indietro e vai nella porta dove è Jada ma meglio non entrare, versa la ciotola del sangue davanti alla porta e osserva il filmato. Entra nella stanza di Jada e sulla sx prendi il vasetto di grasso, usa l'ascia nella bara più in fondo e prendi il quadro, usala di nuovo sull'altra bara e prendi la chiave e il libro. Usa la freccia dell'inventario sul mandolino appoggiato al letto per avere una corda e nell'inventario uniscila alla balestra; esci dalla stanza.

Usa la chiave per entrare nella porta davanti e vedrai Mina in un rituale e del fumo verde che ti ostruisce il passaggio. Osserva lo scaffale a sx e sulla dx osserva la grata che è bloccata, usaci il grasso e poi spingi lo scaffale. Vai verso il cavaliere più a sx e usaci la maglia a rete sul suo piede dx, nell'inventario unisci le due corde e mettile sul piede sx del cavaliere. Vai a dx e usa il cappotto al centro del fumo. Prima di avanzare unisci la balestra con la freccia e attivala. Avanza e osserva il finale.

Soluzione di Giuseppe