

SOLUZIONE DRACULA LA RISURREZIONE

Nel gioco impersoni Jonathan Harker, marito di Mina

Dopo il filmato iniziale sei davanti ad una locanda, avanza e poi entra. Vai avanti e poi a dx a parlare con la locandiera. Torna indietro e parla con l'uomo seduto al tavolo, a sx della porta d'ingresso. Esci e vai a sx fino a d arrivare a un ponte, ma l'uomo non ti fa passare. Torna alla locanda, avanza 1 volta e poi vai a dx e sali le scale, avanza fino ad arrivare davanti a una porta. Aprila ed entra nella tua stanza. In fondo alla stanza, a dx, una porta che non puoi aprire. Sposta il baule che si trova vicino alla finestra, sali sopra e guarda in alto. Prendi la maniglia in mezzo alla trave, girati leggermente a sx e metti la maniglia nel gancio della botola in alto, esci. Avanza e vedi un treppiedi davanti a te, manca qualcosa. Vai alla botola, scendi e poi esci dalla stanza, torna di sotto. In fondo alle scale vai avanti 1 volta e poi a dx 1 volta e poi a sx. Entra nella porta a dx. Osserva la candela davanti a te, girati a dx e scendi, avanza 1 volta e a dx apri l'armadio. Prendi il cannocchiale. Sali di nuovo in camera tua e poi e poi alla botola, metti il cannocchiale al treppiedi e osserva. Vedi un uomo al ponte (quello che non ti aveva fatto passare). Scendi di nuovo ed esci dalla locanda. Vai ancora a sx per 2 volte e poi ancora a sx fin sotto il balcone di legno e osserva il buco sulle assi in alto. Esci e vai a sx, osserva il pozzo. Vai ancora avanti 1 volta e poi a dx per 2 volte. Osserva a sx il cartello "cimitero", avanza 1 volta. Ora ci sono due cartelli: "cimitero" a dx e "Calvario" a sx. Vai a dx al cimitero, entra nel cancello e vai a dx. Osserva la tomba con le "fiamme blu", c'è l'immagine di San Giorgio e il Drago. Torna indietro al cancello e, stavolta, vai dritto per 2 volte dove ci sono le altre tombe e poi a dx, prendi il piccone appoggiato al muro. Torna alla tomba e usa il piccone.



Prendi l'anello con il Drago. Esci dal cimitero e vai al Calvario, sali le scale, avanza 2 volte e poi a dx. In terra raccogli la fionda con il sasso. Torna alla locanda. Parla con la locandiera e poi con l'uomo seduto al tavolo. Esci dalla locanda e vai dritto per 3 volte, osserva i cartelli "Ponte" e "Lago". Vai a sx, al lago, fino al capanno. Lì c'è un uomo che ti caccia via. Torna indietro 1 volta e poi vai a sx. Vedi un grosso albero con una scala, sali su. Vedi degli uccelli volare davanti a te, usa la fionda su di essi. L'uomo al capanno andrà a vedere dove è caduto l'animale. Scendi e vai al capanno, sulla sx, in basso, prendi il bastone e usalo sull'uomo. Osserva la botte ai tuoi piedi e prendi il flauto, avanza sul pontile e prendi il pugnale sul pezzo di legno. Vai alla locanda e fai vedere il flauto alla locandiera e all'uomo. Torna nella tua camera e vai al cannocchiale, osserva l'uomo al ponte e poi

suona il flauto. L'uomo sul ponte correrà verso la locanda e si fermerà sotto il tuo balcone. Accanto al cannocchiale osserva l'insegna e la corda che la tiene su, usa il pugnale sulla corda e l'insegna cadrà proprio sopra l'uomo mettendolo al tappeto. Scendi in camera, in quel momento entra la locandiera passando dalla porta che era chiusa. Esci da lì e avanza fino a vedere il buco sul pavimento, scendi e vai a sx. Osserva l'uomo tramortito e prendi le chiavi attaccate ai pantaloni. Vai al ponte e attraversalo. Alcune assi cadono e ti costringono a tornare indietro. Torna alla locanda e vai verso il ponte, ma la strada è bloccata da un uomo che non ti fa passare. Torna indietro e vai al pozzo, usa una delle due chiavi che hai in inventario e apri la grata. Entra dentro al pozzo, avanza e poi sali le scale. Prendi la lanterna e osserva il n muro davanti a te. Scendi le scale e vai a dx , c'è un passaggio ma è molto buio. A sx, sul muro, c'è un gancio, metti la lanterna.



In terra prendi il gancio con la corda. Esci dal pozzo e torna sotto il balcone dove c'è il buco, usaci il gancio con la corda e sali. Entra nella tua stanza e vai dalla locandiera di sotto, parlaci. Ti darà una chiave. Girati a sx e apri la credenza, usa la chiave sul cassetto. Leggi il diario e prendi l'accendino. Parla con l'uomo seduto e poi scendi in cantina, accendi la candela con l'accendino. Scendi e vai a sx della grossa botte, osserva la serratura sulla botte, usa la chiave e si apre un pannello. Metti l'anello con il drago nell'ingranaggio e poi apri, riprendi l'anello e entra nel passaggio. Avanza 4 volte, sei dentro una miniera. Vai a sx del carrello, fino in fondo dove c'è una porta di legno, osserva il muro a dx, spingi sull'immagine del drago e poi metti l'anello con il drago nell'ingranaggio. Riprendi l'anello ed esci dalla porta di legno che ora si è aperta. Avanza 2 volte e vai a dx fino al capanno sul lago. Usa la chiave che hai in inventario sulla porta del capanno ed entra. Girati a sx e avanza verso i barili impilati uno sull'altro, guarda in basso e prendi il piede di porco che li tiene fermi. I barili si sparpaglieranno per la stanza. Il posto in cui si trovavano è un ascensore, entra e poi girati su te stesso, chiudi la saracinesca dell'ascensore. Ora scendi giù con l'ascensore, ma qualcuno dall'esterno spezzerà la corda che regge l'ascensore facendolo precipitare in basso. Sei in una grotta, girati a sx e avanza 2 volte, osserva la catena davanti a te e usaci il piede di porco. La catena si spezza facendo precipitare delle assi di legno. Girati a sx, in basso prendi l'asse. Girati a dx, vai dritto e poi a sx, davanti a te un buco sulla parete e un precipizio. Usa l'asse di legno per creare un ponte e poi avanza 2 volte verso la pila di pietre. Usa il piede di porco sulle pietre per farle cadere. Davanti a te ora c'è una grata di metallo e uno scheletro umano. Prendi l'osso del braccio dallo scheletro e avanza verso la grata, usa l'accendino sulla lampada e guarda in basso. Con l'osso prendi l'oggetto in terra. Girati indietro e poi vai a sx delle scale, avanza sul ponte di legno e usa l'oggetto che hai appena preso (è una specie di asta con due maniglie ai lati) sulla catena a dx. Passerai oltre il ponte. Vai a sx e scendi le scale, avanza

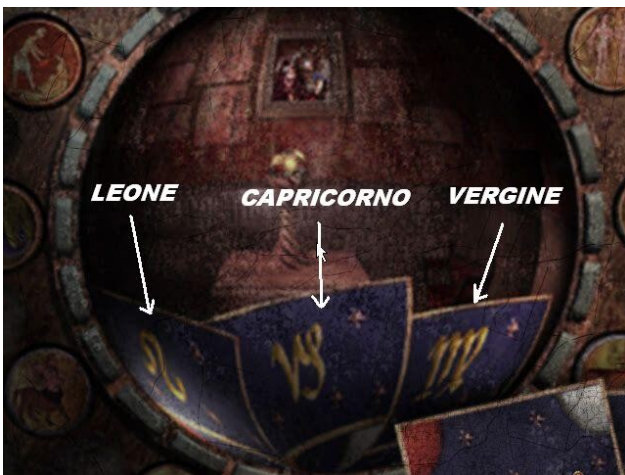
una volta, girati e scendi a dx. Vai a dx fino al tavolo e poi a sx per 2 volte. Avanza 2 volte e osserva, a sx del carrello , in basso , la leva per il cambio dei binari . Girati a sx e avanza sulle rotaie fin dopo il carrello (quello in alto). Girati (ora hai il carrello davanti a te), in basso a sx togli il freno, il carrello parte con te sopra. Arrivi di nuovo nella grotta dove c'era il tavolo. Da questa posizione girati a dx, verso il muro e poi guarda in alto, vedi una carrucola con un gancio, prendilo. Girati di nuovo e in basso al carrello togli il freno. Sei tornato di nuovo indietro. Scendi e vai alla leva del cambio dei binari, usa il gancio e poi tirala, i binari si sposteranno, formando una deviazione. Torna nell'altra grotta con il carrello di prima. Arrivato a destinazione , torna di nuovo indietro con il carrello, prenderà una nuova direzione. Avanza 1 volta e guarda a sx , sposta la porta e scendi. Osserva la grotta e poi vai a sx verso l'ingranaggio. Osservalo e poi aprilo, metti l'anello con il drago e poi riprendilo. Sali le scale e vai a sx 1 volta, guarda a sx e, in terra, vedi una lanterna, usa l'accendino. Avanza 1 volta e getta la lanterna a sx dei binari. Si alzerà un'enorme fiammata che farà scappare tantissimi pipistrelli. Avanza 2 volte e poi vai a sx, sali gli scalini e tira la leva. Filmato.

Ora sei al Castello di Dracula. Avanza 2 volte e poi vai a dx 2 volte, scendi le scale, vai a sx 1 volta, entra nella porta e scendi le scale a dx. Osserva il muro a sx e poi metti l'anello con il drago nell'ingranaggio, riprendi lo anello e poi entra nella porta , vai a dx 2 volte e poi a sx. Osserva la colonna, usa l'accendino sulla lampada. Vedi una donna, vai da lei. Si chiama Darco ed è prigioniera di Dracula, è una strega. Parlaci. Torna indietro e sali la scala, quando sei davanti alla porta d'uscita, sali ancora le scale a dx. Girati e parla con Darco che ti ha seguito fino a lì. Ti aprirà la porta per accedere alle stanze del Castello, ma lei non può entrare. Avanza 1 volta e poi vai a dx, poi dritto e ancora a dx, entra nella porta a forma di arco e prendi la chiave appesa alla porta davanti a te. Torna indietro e vai a sx, sulla scalinata. Ispeziona il ballatoio, vai a dx. A un certo punto non puoi avanzare perché il pavimento è crollato. Torna indietro e poi entra nella porta che c'è in cima alle scale, vai dx , scendi gli scalini, e poi a sx. Sei in una camera da letto, avanza 1 volta e osserva il piccolo tavolo tondo davanti a te, prendi la sfera che c'è sopra. Vai a sx e osserva la parete scolorita. Girati e vai al camino, osserva l'oggetto sulla mensola (è quel che rimane di uno specchio, la cornice è rappresentata dai segni dello zodiaco). Vai a dx e apri il baule, prendi il quadro a dx e poi apri il libro a sx. Prendi l'oggetto dentro al libro. Torna indietro 1 volta e poi girati a sx. Osserva il tavolino tondo da questa angolazione, apri il cassetto in basso. Osserva le carte .Torna alla parete scolorita e metti il quadro che hai in inventario e osservalo. Torna alla porta da dove sei entrato, accanto a quella ce n'è un'altra, sulla sx. Esci da lì e sei nella biblioteca. Vai a dx e poi girati a dx, entra nella porta. C'è uno strano macchinario con corde e carrucole. Osserva la maniglia in basso e poi girala. Nella stanza adiacente, quella con la scalinata, si alzerà dal basso un lampadario con un'asse per creare un ponte dove c'era il pavimento crollato. Esci e torna indietro lungo il corridoio della biblioteca, vai dx , avanza 2 volte e poi entra nella porta, scendi le scale e ti troverai ancora nella biblioteca , ma al piano inferiore. Girati a destra e guarda in alto della scala a pioli, cade una lettera. E' di Dracula.

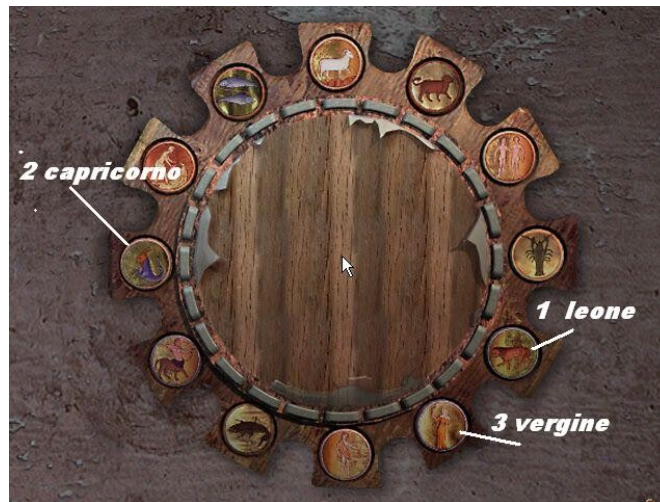
Muovi la manovella per spostare la scala, si ferma sullo scaffale n° 25, osserva l'obiettivo che c'è tra i libri, ti servirà dopo. Scendi dalla scala e ispeziona la biblioteca. Avanza 1 volta e poi girati a dx , guarda in alto sugli scaffali, in uno manca la targhetta con il numero. Metti l'oggetto che avevi trovato in mezzo al libro dentro il baule. Avanza ancora e osserva il tavolo, con sopra le mappe, sposta l'oggetto sulla dx e osserva l'immagine della mappa, metti l'anello con il drago come sotto.



Vengono evidenziati due numeri, il 40 e il 25, osserva bene questa. Girati a sx, vai avanti e osserva lo scrittoio a dx, puoi azionare un meccanismo, ma non succede niente. Osserva il mappamondo a sx. Vai ancora avanti e osserva l'orologio a muro sulla dx. In fondo alla biblioteca, vicino al tavolo con le mappe, c'è un'altra porta, esci da lì. Ti ritrovi nella stanza con la scalinata, vai a dx e poi esci dalla porta con l'arco. Scendi le scale e poi avanza fino a trovarti davanti ad una porta. Usa la chiave che hai in inventario e poi esci. Ora sei di nuovo all'esterno, scendi le scale e vai dritto, fino all'ingresso che ti porta dalla strega, da Darco. Vai da lei e parlaci, mostrale la sfera (da questo momento in poi, per entrare nel Castello, dovrai passare sempre dall'esterno, salendo la scalinata con i due cani in pietra). Esci dalla prigione di Darco e sali la scalinata all'esterno, entra e avanza fino al ballatoio, vai a dx fino in fondo e entra nella porta a dx, vai alla camera da letto. Metti la sfera sul tavolino tondo apri il cassetto del tavolino e associa le immagini che hai visto nella sfera con le carte



Vai al camino e osserva l'immagine sulla mensola, premi i segni secondo l'ordine 1-2-3



Si apre un passaggio segreto in fondo alla stanza (vicino alla parete scolorita). Entra e vai in fondo, osserva il meccanismo a sx , poi mettici l'anello con il drago e poi riprendilo. Torna indietro una volta, girati a sx, si è aperto uno scomparto sotto la statua del leone alato, prendi il pugnale che c'è dentro. Girati a sx e torna al meccanismo, infilaci il pugnale e poi spingilo verso il basso. Osserva l'immagine a dx (un animale con la bocca spalancata). Esci da questa stanza e torna in camera. Esci dalla porta a dx e scendi la scalinata fino in fondo, girati a sx, avanza 1 volta e osserva le macerie davanti a te, alza lo scudo e prendi il guanto. Torna alla camera da letto e poi nella stanza segreta, metti il guanto nella bocca spalancata e poi tira l'anello. La colonna girerà su se stessa mettendo in evidenza una specie di altare. Torna indietro e vai alla biblioteca. Sali sulla scala a pioli e aziona l'obiettivo, uscirà un raggio luminoso che colpirà lo scrittoio. Vai allo scrittoio e aprilo. Al suo interno un albero genealogico, osservalo. Poi osserva lo scrittoio in basso, apri il cassetto, prendi la chiave, l'icona, la moneta d'oro, la moneta scura. Torna alla camera da letto e poi nella stanza segreta. Metti l'icona sull'altare, riprendi il pugnale conficcato nell'ingranaggio a sx. Osserva la coppa sull'altare, usa la chiave che hai in inventario sull'immagine di Dracula che c'è a sx della coppa. Si apre un meccanismo, prendi la piccola chiave e il diamante dalla coppa. Torna alla biblioteca e vai all'orologio, usa la piccola chiave sul quadrante. Vai allo scrittoio e osserva l'albero genealogico, ma non puoi fare nulla. Vai da Darco nello sua prigione e mostrale le monete che hai trovato. Torna alla biblioteca e metti la moneta d'oro nello spazio che si è creato nell'albero genealogico, girati a sx e avanza 1 volta. Girati verso il mappamondo e osservalo.

A sinistra posizioni i PARALLELI a destra i MERIDIANI.

Il parallelo lo devi portare a 40, il meridiano a 25.



Apri il mappamondo, al suo interno è celata una statua, osservalo e metti il pugnale sulla fessura che ha sulla schiena, poi metti il diamante sul pugnale. Si apre un altro passaggio segreto. Vai a dx, avanza 1 volta e poi girati a dx, entra nel passaggio. Girati a sx e osserva la cripta di pietra. Girati a dx e sali le scale. Vai a sx e osserva il tavolo a sx. Prendi la lettera a dx del tavolo e leggila (è di Dracula , parla di Leonardo da Vinci e della sua “macchina volante”). Ora osserva il leggio a dx. Metti la moneta scura nello spazio in alto, prendi il quadro in bassorilievo poi apri lo sportello di legno. E' una scatola, sulla base 4 gruppi di biglie, ogni gruppo ha 4 biglie, ogni biglia una lettera incisa.

Devi creare, sul coperchio della scatola, questa frase: SATOR AREPO TENET OPERA ROTAS

Quindi, il gruppo SAAR in alto a sx, ORPO in alto a dx, OPRO in basso a sx, RAAS in basso a dx, le biglie gireranno a creare questa frase e a mettere in evidenza la croce che prenderai.



Osserva il tavolo a dx, sposta il libro e poi prendi la bottiglia con l'acido corrosivo. Scendi di nuovo dalle scale, osserva la cripta di pietra e mettilci la croce, si apre un altro passaggio. Girati a dx e scendi. Avanza 1 volta e poi vai a dx. Girati a sx e avanza 3 volte, vai all'altare con la candela accesa. Osserva all'interno, c'è l'amuleto!

Versa l'acido sulla catena a dx, apri la grata dell'altare e prendi l'amuleto. Segue un filmato dove tre vampiri vogliono ucciderti. Girati a sx , avanza 1 volta e poi abbassa la leva sul muro, si apre una finestra facendo entrare la luce, i vampiri scappano. Vai all'altro lato della stanza, c'è anche

qui un a cripta di pietra, metti la croce. Entra nel passaggio segreto che si è aperto. Sei di fronte a Darco, dalle l'amuleto. Ora sei accanto a Mina, è viva ma in uno stato d'incoscienza. Vai vicino a lei e, con lei sulla dx, avanza 1 volta, girati a dx, avanza 2 volte. Osserva l'ingranaggio sul muro. Metti il quadro in bassorilievo in alto a sx e poi l'anello con il drago.



Si apre un'enorme finestra, in alto osserva la macchina volante di Leonardo da Vinci. Torna da Mina e prendila in braccio.

Ma Dracula ti lascerà andare così, senza far niente per trattenere Mina?

Goditi il filmato finale

Soluzione di Loretta