

LOUVRE – La maledizione finale

Prima di iniziare vi ricordiamo che il gioco ha dislocato in diverse locazioni dei bauli, in cui potrete inserire gli oggetti dell'inventario, che proprio perché può contenere un numero limitato di oggetti ricorre facilmente all'aiuto degli appositi bauli!

Alla prima schermata di Louvre, girate con il cursore alla vostra destra, fino ad individuare la freccia, ci sono due scale mobili, vi troverete di fronte una grande porta blindata, alla vostra sinistra, c'è un lettore di carta magnetica, inserite il pass di vostro padre che avete nell'inventario.

Una volta dentro, la porta alle vostre spalle si chiuderà.

Salite dalle scale che avete di fronte nella schermata successiva, procedete alla vostra destra verso il tunnel buio con le luci in fondo.

Nella stanza in cui vi troverete, dirigetevi verso l'angolo sinistro del video, dove si intravede una cassa e la luce verde in alto.

Una volta entrati osservate il cane che sta sul piedistallo alla vostra destra recuperatelo.

Ascoltate cosa ha da dirvi il fantasma Belfagor e varcate la porta del tempo

Sala bassa

Ora vi trovate nella sala bassa del Louvre, recuperate nella cassapanca alla vostra destra tutto il materiale, usate il coltello sul muro a sinistra in alto e recuperate il salnitro.

Salite dalle scale che sono alla vostra destra dietro la colonna.

Vi ritrovate nella grande sala del consiglio.

Sala del consiglio

Alla vostra destra entrando, avete una poltrona di legno, usate sulla spalliera quando si evidenziano gli ingranaggi, il coltello di diamante.

Ora usate lo stesso coltello sull'ultima finestra.

Visualizzerete una guardia.

Dall'inventario, unite insieme quadrelli e balestra e usate il tutto sulla guardia.

Entrate dalla porta grande che si trova dopo la sedia sopra citata.

Entrate, andate fino in fondo, dietro al tavolo, c'è una guardia che dorme.

Tornate indietro nella sala, salite dalla scala di legno vicino al portone, arrivate in fondo, osservate alla vostra destra cosa suggerisce la schermata, usate il coltello e tagliate la corda del lampadario.

A questo punto scendete giù, e recuperate i vestiti della guardia.

Saltate nuovamente al di là del tavolo e recuperate nell'angolo a destra vicino alla credenza la chiave che è a terra, e sulla credenza a sinistra la brocca con l'acqua.

A questo punto potete uscire nel cortile dalla porta che si trova nella stanza della guardia tramortita, vicino alla credenza.

Il cortile

Alla vostra destra nel cortile c'è un pozzo, usate la corda che avete nell'inventario e scendete giù.

All'interno del pozzo, troverete Anselmo, dopo averlo ascoltato, prendete alla vostra destra sul leggio, la formula magica rivelatrice.

Notate nell'alambicco che è sul tavolo, la chiave che è al suo interno.

Alla vostra sinistra, sulla porta d'uscita, c'è un teschio, cliccateci e troverete una chiave incastonata di diamanti.

Uscite dalla porta fate un giro e recuperate la chiave d'oro vicino al soldato che giace a terra.

Risalite dal pozzo.

Usate la chiave di bronzo, sulla porta che si trova sotto le arcate nel cortile.

Sei nella sala dei coppieri.

Sala dei coppieri

Una volta dentro, recuperate tra le ultime due botti alla vostra destra, una bottiglia di acquavite.

Andate a sinistra, e usate la balestra con il quadrello sulla cassapanca, che ha vicino l'anfora.

Recuperate dentro il cassetto lo zafferano.

Andate vicino alla finestra, e rompete il vetro con il coltello di diamante.

Usate ora la balestra con gancio e corda fuori dalla finestra, sul gazebo alla vostra sinistra.

Vi trovate nel giardino del re.

Giardino del re

A questo punto è consigliabile salvare il gioco, poiché vi potrà capitare spesso di perdere la vita....questo è una di quelle occasioni.....quindi, giocatore avvisato.....

Una volta nel gazebo, proseguite lungo il corridoio, fino in fondo.

Ascoltate la discussione del re, con l'inviato del papa.

Poi tornate indietro.

Fermatevi al centro del corridoio, alla vostra sinistra, ci sono delle rose, raccoglietele.

Uscite dal gazebo, non andate oltre, dovete solo usare la balestra per ritornare nuovamente nella sala dei coppieri.

Salvate il gioco nuovamente....

Ritornate a questo punto nella Camera grande del consiglio.

Camera grande

Notate al centro della sala un cofanetto con un teschio.

Usate la torcia, sul teschio, spaventerete l'uomo che sta armeggiando nel baule vicino alla finestra.

Recuperate dal baule la bottiglia di fiori d'aconito.

Ora potete unire la rosa allo zafferano, avete ottenuto una pasta rossa, unite la pasta rossa all'acquavite, e otterrete la pasta blu.

Tornate dall'alchimista nel pozzo.

Qui ora userete la pasta blu sull'ampolla con la chiave.

Avrete ottenuto la chiave del lucchetto di un manoscritto.

Ritornate alla camera grande.

Usate la brocca sul camino acceso, salite sui ceppi e notate la griglia di sfiato del camino.

Per poter aprire la griglia, usate la chiave incastonata di diamanti, sulla panca che si trova davanti al camino.

Ora spostate l'ingranaggio centrale, che si è sbloccato.

Su per il camino

Prendete la corda di nylon e cliccate nell'angolo in basso a sinistra della griglia.

Vi ritroverete nella stanza del re.

Stanza del re

Recuperate proprio davanti a voi uno sgabello.

Fate il giro della stanza, recuperate nel mobile tra la finestra e la porta, l'incenso.

Con la torcia illuminate su mobile e recuperate la chiave d'argento.

Accedete ora alla porta che si trova dopo il mobile.

Siete nella biblioteca.

Il re vi parlerà, prendete la pergamena che è sul sedile.

Uscite dalla stanza e rientrate, a questo punto il re non c'è più.

Usate la formula rivelatrice, sul manoscritto che si trova sulla spalliera della sedia.

Usate la chiave ripulita sul manoscritto, che è sul leggio, vicino a dove era seduto il re.

Leggete il manoscritto:

Troverete:

Intrecci di squame,(pesci)

onde che cadono (acquario)e dardi scalpitanti(capricorno).

Fatto questo il serpente si scioglierà.

La soluzione, selezionate nel modo seguente.

Capricorno - Acquario- Pesci

Recuperate in questo modo la placca d'avorio.

Che userete sul manoscritto reale decifrandolo.

Saprete ora dove si trova Daemon.

Ritornate in cortile vicino alla stanza dei coppieri. Guardate in alto il ponte.

Usate la balestra con la corda e il gancio verso il ponte quando spunterà l'ingranaggio, potrete salire.

Sul ponte.

Andate verso la porta con il meccanismo.

La sequenza dei pianeti è quella del manoscritto.

Il cerchio col puntino al centro. IL SOLE

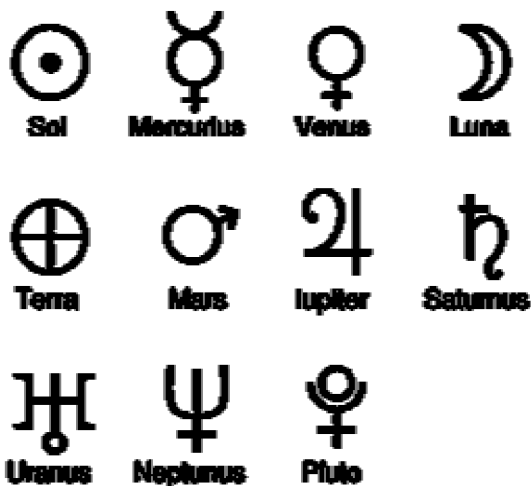
Il cerchio con la freccia a destra. MARTE

Il segno che rappresenta insieme il due e il quattro. GIOVE

Il diavoleto. MERCURIO

La freccia con la coda. SATURNO

Il cerchio con la freccia in basso. VENERE
La luna. LUNA



Ora potete usare la chiave d'argento nella serratura.
Siete nella sala del tesoro.

Sala del tesoro.

Entrati nella stanza, indirizzatevi verso l'arcata di destra, e raggiungete il reliquiario che si trova sul baule.
Usate la chiave d'oro per aprirlo.
Recuperate lo scettro con il rubino.
Nel corridoio alla vostra destra, sul muro a sinistra, c'è un arazzo.
Usate il rubino sull'occhio del cavallo.
Si sbloccherà il meccanismo sul bracciolo destro del trono.
SALVATE IL GIOCO. Avrete trovato Pasuzu ma entreranno le guardie.
Ora dovrete essere velocissimi, rifugiatevi nella porta che si trova davanti all'arazzo.
Entrate, alla vostra sinistra, unite i fiori d'aconito all'incenso e al salnitro, indossate la maschera antigas, e buttate i semi nel braciere.....godetevi il frame.

Siete nel 1600, Enrico IV è stato assassinato. Nuovo livello.

Siete sempre nella sala bassa del Louvre.
Andate verso la cassapanca e recuperate gli oggetti.
Quando ritornate indietro, noterete a terra tra gli archi, la pastiglia di antimonio, che dovrete recuperare.
A questo punto non avrete altro accesso per uscire, se non la finestra.
Una volta fuori, alla vostra destra, vicino alla porta, troverete un sasso, recuperatelo e lanciatelo verso il carretto che si trova poco distante da voi sulla piazza.
Fatto questo, giratevi a sinistra, e ascolterete il discorso che viene fuori.
Alla fine, userete ancora una volta il coltello sulla finestra, per accedere al locale da cui provenivano le voci.
Sarete nuovamente nella sala dei coppiieri.

Sala dei coppiieri.

Una volta dentro, avanzate davanti a voi, rigirandovi, chiudete lo sportellino della porta, e recuperate la chiave del montacarichi.
Ritornate sui vostri passi verso la credenza ed apritela.
Recuperate il vestito e una volta indossato, usate la torcia per illuminare l'armadio al suo interno.
Girati completamente e vai alla credenza di fronte. Aprila.
Una volta indossato il vestito, usa la torcia per illuminare l'interno dell'armadio e prendi la chiave della credenza.
A questo punto giratevi completamente, esaminerete il tavolo, sul punto in cui il cursore si trasformerà in lente, potrete recuperare una pistola sotto il tavolo.
Potrete uscire nuovamente dalla finestra, e andate verso il punto in cui si trovano le guardie.

A questo punto superate i barili voltatevi ed evidenziandoli, recuperate la cicuta.
Potete passare ora tra le guardie ed entrate dalla porta nella sala delle cariatidi!

Sala delle Cariatidi.

Andate a destra in fondo ascoltate la conversazione giratevi ancora a destra e troverete una cassapanca.
Recuperate la balestra, la corda, il gancio, la cicuta e la pastiglia di antimonio.
Ora andate avanti una volta, giratevi a destra, avanti una volta, giratevi a sinistra ed entrate nel corridoio dell'ultima finestra.
Guardate in basso noterete una mattonella, sarà evidenziata dall'ingranaggio.
Si aprirà un passaggio.
Voltatevi e guardate in alto sul balcone.
Usate la balestra con la corda e il gancio sulla balaustra e salite.
Recuperate da terra un martello e lo scalpello.
Giratevi ed entrate dal passaggio segreto.
Siete nuovamente dall'alchimista.
A questo punto dovete usare la cicuta nell'alambicco d'unire l'antimonio.
Recuperate l'ampolla verde.
Osservate il leggio che si trova a sinistra dell'alchimista, recuperate da esso la formula di apertura.
Tornate sul balcone, dissociate la balestra e usate la sola corda per scendere.
Siete nuovamente nella sala delle cariatidi.
Ora andate in fondo alla sala e dialogate con la regina.
Giratevi a destra verso la cassa, a questo punto nell'inventario dovrete avere la chiave della credenza, la chiave del montacarichi e il flacone verde.
Usate la chiave della credenza sulla porta alla vostra sinistra ed aprite la porta.
Salite la scala a chiocciola.
Una volta sopra a sinistra nel disimpegno, c'è un pannello di legno (il montacarichi).
Apritelo con la chiave. Dovrete tirare la leva e recuperare il cestino.

Camera del re.

Avvicinatevi alla guardia e usate il flacone verde per stordirla.
Recuperate proprio vicino al letto il sigillo reale.
Andate alla credenza a sinistra della finestra e prendete nei cassetti primo e secondo a destra, la nota reale e la fiaschetta piena di urina.
Ora osservate il mobiletto nell'altra parete. Sembra un orologio a combinazione ma per ora non potete attivarlo.
Recuperate nella cassapanca la balestra il gancio e la corda e uniteli.
Osservate a sinistra del mobile, c'è un corridoio con una finestra chiusa. Apritela.
Spostate la visuale tutto a destra e usate la balestra sulla finestra di fronte.
Prendete le molle tra gli attrezzi appoggiate a destra del camino.
Se farete un giro su voi stessi, potrete leggere la scritta che sta dietro il trono.
Risolviamo il mistero dei ritratti.
Osservate sotto ogni ritratto c'è una lettera "H" che attiverete con l'anello, per far aprire un nuovo passaggio.
I ritratti da attivare sono nell'ordine:
LOUIS IX
FRANCOIS I
CHARLES VIII
FRANCOIS II

Andate in fondo alla sala e recuperate dalla cassa la formula d'apertura, la balestra montata con il quadrello, il coltello e la maschera antigas.
Entrate ora nel passaggio che si è aperto a destra.
Davanti alla porta murata usate la formula di apertura.
Vi trovate adesso nella sala degli ambasciatori
A questo punto occorre salvare il gioco.

Sala degli ambasciatori.

Andate dritto in fondo, proprio sotto la scala, voltatevi a sinistra, a questo punto, dovrete avere di fronte la parte retro del tendaggio.
Evidenziatelo, usate il coltello per provocarvi uno squarcio, e usate la balestra con il quadrello, per eliminare la guardia.

Ascoltate il prete che parla, alla fine del dialogo, andate dove c'è l'aquila viola, e deponete al di sotto di essa la statuetta di Daemon. Indossate la maschera antigas, più velocemente possibile.
Dopo il filmato giratevi a destra e recuperate l'aquila rossa dal piedistallo.
Tornate nella sala dei coppieri usando la mappa.
Usate il flacone di urina sulla ragazza stesa sul tavolo.
Andate verso la finestra a destra e recuperate i libri.
Ora dall'altra parte del tavolo (verso la cassapanca-inventario) e noterete che il cursore si attiva proprio sul pavimento, sotto l'edicola al muro.
Usate in quel punto i libri, saliteci sopra e recuperate la lettera.
Usate la mappa per tornare alla camera del re e date la lettera al Delfino.
Andate ora alla galleria dei ritratti.

Galleria

Siete ora nella Galleria dei ritratti e da lì nella Sala degli ambasciatori entrate da qui nella "piccola galleria".

La Piccola Galleria.

Una volta dentro, giratevi a destra e vedrete due arazzi.
Evidenziateli.
Ogni volta che cliccherete su di loro cambierà l'immagine.
A questo punto dovrete cercare due immagini speculari (un uomo che reca delle prede di caccia su un bastone.)
A questo punto al di sopra della porta è comparsa una data: 1553.
Giratevi e percorrete la galleria per tre volte.
Osservate la panchina di destra e vi troverete sotto i disegni del meccanismo dell'orologio tedesco, quello che avete visto nella camera del re.
Andate avanti, evidenziate la guardia che si trova distesa e recuperate la polvere da sparo e i proiettili.
Di fronte al soldato c'è la cassapanca.
Tenete con voi la pistola, le molle, il martello e lo scalpello.
Usate nuovamente la mappa per andare nella sala denominata "tribunale" e da lì alla sala delle cariatidi dove giace il re morto.

Sala delle cariatidi.

Avvicinatevi al corpo del re dalla parte sinistra evidenziato dalla lente.
Usate le molle del camino per togliergli lo scettro dalle mani.

Sala degli ambasciatori.

Tornate ora alla Sala degli ambasciatori passando prima nella Sala dei ritratti del re.
Andate dietro al tendone che prima avete squarciato e salite su per la scala.
Percorrete tutta l'impalcatura.
Sul soffitto potrete evidenziare i segni zodiacali.
Cercate ora il segno del toro, è proprio il primo che avete di fronte e usate il martello e lo scalpello.
Recuperate la chiave zodiacale.
Tornate tramite la mappa, nella Camera del re.

La Camera del re.

L'Orologio.

Andate all'orologio al centro e dopo aver osservato i disegni provate ad aprirlo.
Come potete vedere, ci sono due quadranti: uno in alto con l'ora, uno in basso con il datario.
Nell'ora inserite: **1:55**.
Nel foro per la carica inserite lo scettro reale.
In basso inserite la chiave zodiacale.
Ora agite su + e - delle placche fino ad inserire **1553**.
Ruotate la chiave zodiacale fino a che appare la parola **Aries**.
Potrete recuperare dal cassetto la statuetta assira.
A questo punto salvate nuovamente il gioco.
Usate la mappa e andate nel cortile.
Girate verso sinistra, e usate la pistola sui barili.

Dopo il filmato farete un nuovo salto temporale.

Anno 1770.

Recuperate dalla cassa, tutti gli oggetti, menì la torcia e il coltello.
Osservate tra le arcate chiuse, recuperate il filo di rame.
Ora dovete uscire dalla finestra.
Andate verso i ruderi al centro del cortile e girateci intorno.
Parlate con la meretrice.
Recuperate dai gradini del carretto i vestiti e vicino il borsellino.
Tornate indietro per una volta e giratevi, osservate i ruderi.
Associate la balestra la corda e il gancio e mirate in alto sulle mura.
Troverete nuovamente Anselmo, l'alchimista.
Dal mobile alla vostra sinistra recuperate la formula magica che svela i segreti e dal cassetto, la collana.
Andate nel vicolo a sinistra.
Usate la balestra con il quadrello e mirate verso l'alto al pinnacolo del tetto.
Andate nell'angolo sinistro della parte opposta e raccogliete la tegola di zinco.
Uscite passando dalla porta e tornate dalla meretrice e recuperate la lastra di rame che si trova a terra.
Andate all'ingresso del Louvre e date il borsellino all'ubriaco.

Sala delle Cariatidi.

Andate verso il cesto che avete sì fronte, e recuperate lo spartito di Bastien de Bastienne.
Andate in fondo alla sala dove c'è la dama di cui vi ha parlato Anselmo.
Parlatele.
Entrate dalla porta a sinistra e poi in quella che avete dinnanzi ed arrivate nella Sala della Guardia.
A questo punto sarà opportuno liberare l'inventario. Prima di entrare nella sala delle guardia, salite dalla scala a chiocciola ed entrate nella camera a destra.
Qui troverete una cassapanca dove potrete depositare le armi che per ora non vi occorrono.
Prendete la "formula d'apertura".
Tornate in basso ed entrate nella Sala della guardia.
Andate al mobiletto con le bottiglie di champagne, recuperate il flute e uniteci la collana di perle, poi tornate dalla dama e porgetele il vassoio.
Dopo che vi avrà parlato recuperate la chiave sul tavolino.
Andate nella sala della guardia e usate la chiave recuperata per aprire la cassapanca a sinistra.
Prendete il vestito e andate al piano.
Suonate lo spartito di Bastien.
Dopo il colloquio con il Marchese prendete sul tavolo la chiave della Biblioteca.

Sala Diane.

Entrate dalla porta grande a sinistra, prima era impossibile entrarvi.
Recuperate la manovella dal quadro.
Usate la formula d'apertura sulla statuetta e prendete la bocchetta di acido.
Tornate all'area di servizio e salite dalla scala a chiocciola.

Area di servizio.

Proprio di fronte a voi, c'è un mobiletto con delle bocce.
Per aprirlo usate l'acido sui pomelli.
Prendete il solfato. Recuperate dal cassetto la lamina di rame e la lamina di zinco.
Entrate nell'accademia delle scienze.

Accademia delle scienze.

Entrate dalla porta a destra. Proprio accanto alla porta ci sono delle vetrine basse.
La prima è aperta e potete prendere un libro sull'elettricità.
Sull'ultima, che è chiusa, usate la chiave della biblioteca per recuperare un libro sulle spedizioni.
A questo punto giratevi a destra e andate al tavolo con la tovaglia bianca.
Usate la manovella sul Vaso di Leida poi recuperatelo.

Elettrolisi.

Andate al tavolo in mezzo alla stanza ed evidenziate i due recipienti.
Usate la bottiglia di solfato con il recipiente vuoto.

Nel recipiente a destra, col liquido giallo, usate invece a destra la lamina di rame e a sinistra la lamina di zinco.

Nel recipiente a sinistra col liquido blu, usate a destra la tegola di zinco.

Tornate nuovamente alla sala Diane.

Sala Diane.

Uste il vaso di Leida sulle manopole della porta chiusa e si aprirà.

Vi trovate nella galleria dei ritratti dei re.

Voltatevi a destra e parlate con il pittore.

Andate in fondo alla galleria e recuperate la scaletta. Andate ancora fino in fondo ed entrate dalla porta a destra.

Sempre in fondo a destra, osservate il mobiletto, evidenziatelo, e recuperate il catalogo della galleria.

Scendete la scala e andate avanti per due volte.

Recuperate il sacco di carbone accanto alla porta ed entra dalla porta aperta e parlate con lo scultore.

Tornate nuovamente di sopra e con l'aiuto del catalogo cercate il quadro di Gabriel Allegrain.

Questo si trova nella seconda parete a sinistra rispetto alla scalinata, proprio in alto. Aiutatevi con la scaletta, e recuperatelo.

A questo punto, portatelo al pittore e dopo che l'avrà dovutamente modificato regalatelo allo scultore.

Associate "Le note su una spedizione scientifica" alla "Formula rivelatrice" e datela allo scultore.

Voltatevi e recuperate dall'armadio il vasellame di peltro.

Ora usate il sacco di carbone nella fornace.

Appena proverete a mettere il peltro nella fornace arriverà il marchese che vi minaccerà di morte.

Dopo il filmato usate il lastra di rame e poi il peltro nella fornace.

Indossate rapidamente la maschera.

Ora recuperate il martello sulla mensola e rompete lo stampo.

Avete la statuetta di Pazuzu.

Ritornate all'accademia delle scienze.

Accademia delle scienze.

Andate alla cassapanca, assicuratevi di avere la statuetta Pazuzu, il filo di rame e la formula di apertura.

Tornate verso i recipienti ed inserite la statuetta Pazuzu nel recipiente blu.

Salvate il gioco ancora una volta.

Usate il filo di rame per collegare i componenti.

Recuperate la statuetta di Pazuzu. Quando sarà possibile, andate verso il camino e usateci sopra la formula di apertura. Altro salto nel tempo.

Siete al Louvre nel XXI secolo

Secolo XXI, Sala bassa di S. Luigi.

Recuperate dalla cassapanca la balestra, i quadrelli, la formula magica di Anselmo e la formula rivelatrice.

Andate sotto le arcate verso l'inferriata.

Aprite la serratura con la balestra e il quadrello. Non vi rimane che collocare le statue sui piedistalli.

Seguite il filmato.

Recuperate l'ultima statua che avevate sistemato.

Tornate verso l'inferriata voltatevi a sinistra e usate la formula rivelatrice nella nicchia.

Aprite la tomba con la formula di apertura.

Recuperate la Spilla magica accanto allo scheletro e associatela alla formula magica di Anselmo.

Nuovo salto temporale, siete nuovamente nella sala Bassa di San Luigi nel XIII secolo

Sala Bassa di San Luigi nel XIII secolo.

Recuperate ora dalla cassa il coltello e la balestra armata di quadrello. Usate il coltello sulla la finestra.

Usate la balestra su Anselmo.

Godetevi il finale.....