

A Vampyre Story

Castello Warg, Draxsylvania 1895

Il personaggio che andrai ad utilizzare in quest'avventura si chiama Mona de Lafitte, una cantante lirica trasformata, con l'aiuto dell'ipnosi, dal barone Shrowdy von Kiefer in un vampiro. Mona non ama il sangue e dovrà fuggire dal castello incantato in cui è tenuta prigioniera superando tutti gli ostacoli, gl'incantesimi e i trabocchetti che incontrerà. Nell'introduzione del gioco vedrai Mona cantare su di un palco creato appositamente per lei. Seduto in prima fila c'è Froderick, un simpatico pipistrello amico fidato della ragazza, che con gioia l'applaudiva. Esso l'accompagnerà durante tutta l'avventura. Mona vorrebbe essere a Parigi, in un teatro vero, in cui esibirsi. Proprio mentre i due parlano arriva il barone. Dopo una breve scenetta fra i due, il barone si appresta a lasciare il castello, chiedendo al Gargoyle la chiave della rimessa delle barche, per poi dirigersi sulla terra ferma. Qui avvista un uomo avvolto in un saio, e proprio mentre sta per attaccarlo, questi si volta rivelando la sua natura di cacciatore di vampiri, in compagnia del suo fedele assistente. Pochi istanti dopo il barone viene infilzato. Quando tutto sembra andare per il verso giusto, dal corpo del barone si leva un'ombra nera, che si dirige nuovamente al castello. Il monaco pensieroso si chiede se ora Mona è finalmente libera o no.... A questo punto tocca a te.

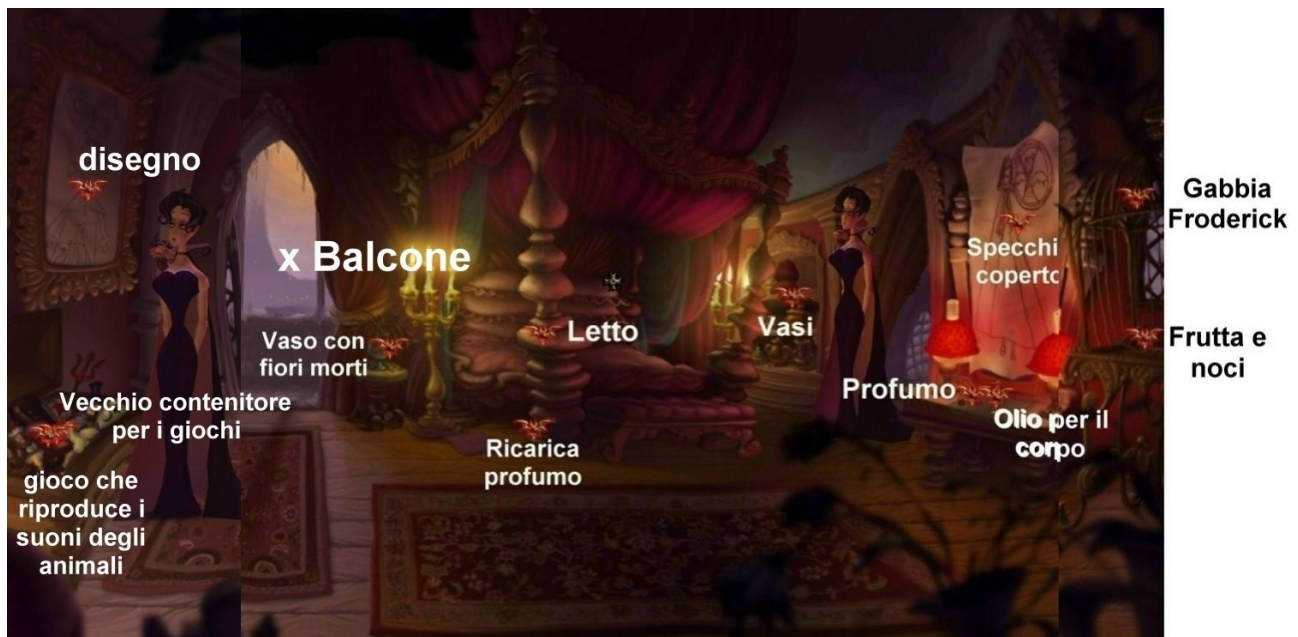
Devi lasciare il castello.....

Una volta che ti sei reso conto che la porta è chiusa, esamina i primi 3 Gargoyle sulla balaustra, in cerca di un sistema per avere la chiave. Qui potrai iniziare a capire come funzionano i comandi. Clicca col tasto sx del mouse su uno dei Gargoyle, aprendo così il menù azione e scegli quale comando utilizzare. Ricorda che devi tenere premuto il pulsante sx del mouse per poter interagire. Per ora non otterrai la chiave, quindi dirigiti verso il fondo del ponte dove vedi la freccia ed entra nel castello. Esamina l'ingresso. Premendo il tasto tab sulla tastiera metterai in risalto tutte le locazioni da esplorare nell'ingresso del castello.



Prendi la spada arrugginita che vedi appesa alla parete, che in automatico sarà riposta nel tuo inventario (non per niente fatto a forma di bara...). Qui potrai notare una particolarità, ossia l'oggetto appare di un

colore molto più tenue, che sta ad indicare che per ora l'oggetto si trova nel tuo inventario, ma dovrà essere usato più avanti. Esamina il Vessillo, poi clicca sul comando di volo per prenderlo. Sali le scale. Una volta in cima ti troverai nella stanza da letto di Mona



Esamina i vasi accanto al letto e assisterai ad uno spassoso dialogo fra te e Froderick, in quanto i vasi che tu hai sempre utilizzato per mettere i pout pourry in realtà sono delle urne funerarie hihhi!!!! Prendine uno, più tardi ti servirà. Dirigiti verso la credenza a dx ed esamina il disegno che copre lo specchio, prova a strapparne un pezzo. Prendi il profumo e l'olio per il corpo. Prendi la frutta e le noci dalla gabbia. Esamina il letto e prova ad usarlo, ne seguirà un simpatico dialogo fra te e Froderick. Esamina il vaso con i fiori morti e raccogli da terra, accanto al letto la bottiglia con la ricarica del profumo. Spostati verso sx ed esamina il disegno in alto. Esamina il vecchio contenitore per i giocattoli, prestando particolare attenzione al gioco che riproduce il verso degli animali. Prendilo. Esci sul balcone.



Esamina il Lago Warg e poi parla con Froderick accedendo all'inventario e cliccando sul faccino del pipistrello in esso contenuto, prendilo e cliccalo sulla scritta lago Warg. Girati alla tua dx esamina e toglila la neve da sopra il vaso, scoprendo così che al suo interno ci sono dei bulbi piantati. Prendi nuovamente il faccino del pipistrello dall'inventario e cliccalo sul vaso, scoprirai che si tratta di bulbi appartenenti alla pianta della Belladonna. Clicca sull'urna che hai nell'inventario e in automatico vedrai Mona dopo un breve

dialogo aprirla e rovesciare le ceneri direttamente nel vaso che contiene i bulbi di Belladonna. Lascia la tua camera da letto, scendi le scale e prendi il passaggio a sx del camino, trovandoti così nel teatro.



Esamina l'appunto che vedi appoggiato sul pannello di controllo e poi le leve, scoprirai che sono inceppate. Froderick ti dirà che quelle sono le leve di comando per manovrare gli sfondi del teatro, e che si sono bloccati perché lui ha fatto cadere un po' delle sue noci all'interno delle fessure. Leggi la dedica in alto sopra al palco, dice: "Teatro commemorativo di Mona De Lafitte. Esamina le due maschere ai lati, che rappresentano la commedia e la tragedia. Esamina le teste di orso, castoro, cinghiale, cervo e coniglio che vedi appese alle pareti, poi scendi le scale passa dalla porta a forma di arco sulla sx, arrivando così sul palco, esamina il "dietro le quinte" e poi torna all'ingresso del castello. Prendi il passaggio a dx (non quello che porta all'esterno, ma quello vicino al lampadario con le candele accese). Ti troverai nella camera delle torture.



Prendi la mazza appesa alla parete, che potrai usare in seguito. Esamina l'attizzatoio, i carboni ardenti, la sedia subito a dx, la mola, l'uomo di argilla, la cassa piena di sporcizia e la sedia adibita alla frantumazione. Esamina e prendi la bara di Mona, che ti tornerà utile in seguito. Esamina la bara di Shrowdy, scoprirai che è chiusa con una serratura a combinazione, che ora dovrai scoprire. Avvicinati al sarcofago di ferro e prova a parlargli. Con sommo stupore scoprirai che parla per davvero e che si tratta di un essere femminile il cui nome è Barbara. Falle tutte le domande, cercando di avere quante più informazioni utili sia possibile. Alla fine scoprirai che il primo numero della combinazione è **0**. Avvicinati alla fontana bizzarra sulla dx, e cerca di parlarle. Purtroppo non capirai nulla ora, dato che l'acqua scorre dalla sua bocca. Dovrai trovare il sistema di chiudere l'acqua. Va a parlare con i topi. Il loro capo, nonché portavoce si chiama Frankie, poi ci sono: Joey, Dean e Sammy. Avrai bisogno del loro aiuto, ma prima di dartelo i topozzi vogliono qualcosa in cambio da te, dovrai uccidere Pyewacket, il gatto della baronessa (che impedisce loro l'accesso alle cucine) e portargli il collare come prova di questo. Solo allora ti darà tutte le informazioni sul libro di Shrowd. Al termine del dialogo da ai topi la frutta e le noci che hai nell'inventario, che, come ringraziamento bloccheranno il flusso dell'acqua nella fontana. A questo punto puoi andarci a parlare. La fontana si chiama Ozzy, e dopo un breve dialogo scoprirai che lui conosce solo 2 numeri della combinazione, ossia **3** e **7**. Il 7 è l'ultimo numero della combinazione. Avvicinati alla bara di Shrowdy adesso e apri la bara, usando i numeri della combinazione presenti nel tuo inventario.



Esamina e sposta il cuscino di Shrowdy, scoprendo così la copia di un giornale, prendilo dopo averlo esaminato. Nella bara c'è anche una tua foto, esaminala. Scendi le scale arrivando così alle prigioni sotterranee.



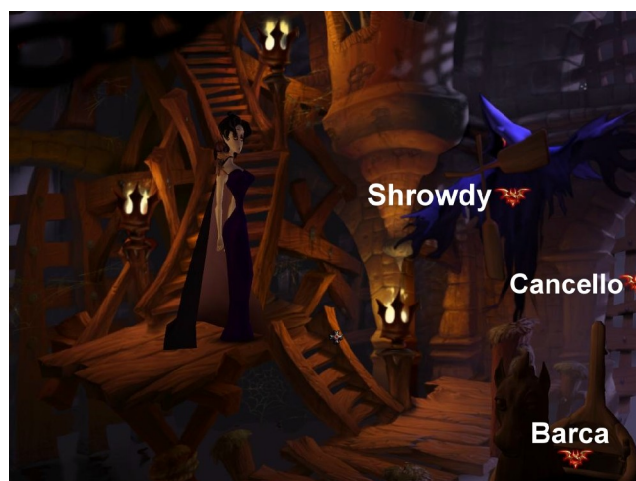
Esamina tutto quello che vedi nella stanza (tutte le sezioni segnate nella foto in alto) e prendi la torcia spenta dal muro. A questo punto dovrai aprire la grata che copre la buca nel pavimento, noterai che è bloccata, ti occorre qualcosa per ungere i cardini. Prendi l'olio per il corpo dall'inventario e usalo su uno dei 2 cardini. L'olio non ti basta, dovrai crearne dell'altro per il 2° cardine. Torna sopra, nella camera di tortura e avvicinati alla sedia col dispositivo per la frantumazione. Apri l'inventario, prendi le noci e i frutti e cliccali sopra al dispositivo, ottenendo così dell'olio naturale. Prendi la bottiglia ormai vuota dall'inventario e usala per raccogliere l'olio. Torna nel sotterraneo ed utilizza il prodotto appena ottenuto sul 2° cardine. Ora la grata si aprirà, esaminala, sentirai un odore insopportabile arrivare da sotto. Accedi all'inventario e prendi la torcia spenta. Cliccala su quella accesa al muro. Vedrai Mona andare in automatico a prendere la torcia spenta dal muro per poi accenderla. Apri l'inventario, prendi la torcia accesa e gettala nella buca. Farai una scoperta mooolooooooooooooooooo raccapricciante. Là sotto è pieno di cadaveri. Usa sulla buca il comando con la bocca e presta attenzione al dialogo che seguirà. Lascia le prigioni sotterranee e la camera di tortura. Dall'ingresso dirigi ti ora sul ponte esterno (su cui eri all'inizio del gioco).



Guarda nelle acque del lago, in cui sta nuotando un mostro. Clicca sul comando della bocca e parlaci. Esamina la sponda del lago. Prendi la mazza dall'inventario e cliccala su un Gargoyle. In automatico Mona si teletrasporterà nella camera delle torture, prenderà la mazza appesa al muro e tornerà sul ponte, fracassando i primi 2 Gargoyle. A questo punto l'ultimo rimasto si muoverà e comincerà a parlarti. Il suo nome è Rufus. Approfondisci a fondo ogni discorso che farai con lui, ottenendo ulteriori informazioni riguardo alla storia che sta prendendo vita dai vari personaggi incontrati fino ad ora. Ti parlerà di Edgar, il corvo, il quale è un personaggio molto altezzoso e pieno di boria, ossessionato dalla pulizia e dal cattivo odore. Una volta che avrai terminato di parlare col Gargoyle esamina la torretta, in cui si trova la casa di Edgar, il corvo. Clicca sul comando "vola" e vai fino da Edgar per parlargli.



Al termine del dialogo scoprirai come fare per ottenere la chiave da Rufus. Prendi il giornale dall'inventario e cliccalo su Edgar, riceverai in cambio la molletta per il bucato. Esamina la statua raffigurante un angelo. Prova a spingerla, ma non riuscirai a smuoverla a causa del peso eccessivo. Prendi la spada dall'inventario e cliccala sulla statua. In automatico vedrai Mona andare a prendere la spada nell'ingresso, tornare alla statua e iniziare a far leva per buttarla giù. A questo punto Froderick ti bloccherà, poiché Rufus, non si trova sotto la traiettoria di caduta. Va nelle prigioni sotterranee, accedi all'inventario e prendi il viso del pipistrello. Cliccalo sulla buca. Froderick però si rifiuterà di scendere nella buca a causa del cattivo odore. Accedi nuovamente all'inventario e combina la molletta sul viso del pipistrello. Prendi l'icona ottenuta e riclicca nuovamente sulla buca. Vedrai Mona mettere la molletta sul naso di Froderick, permettendo a quest'ultimo di entrare nella buca e recuperare un "ricordino". Torna da Edgar e prendi dall'inventario i resti del cadavere. In automatico vedrai Froderick andare alla buca a prendere i resti ossei e portarli al corvo che se li papperà in un sol boccone. A questo punto però a Edgar scappa un bisognino, che farà prontamente proprio in direzione di Rufus, che sarà lesto di riflessi e scanserà la popò di corvo. Ora puoi cliccare il comando "spingi" sulla spada, buttando la statua di sotto, che finirà sopra il malcapitato Rufus, che andrà in mille pezzi, lasciandone intera solo la testa. Scendi da lui e parlagli, ottenendo alla fine la tanto agognata chiave. Prendila dal tuo inventario e con essa clicca sulla porta di metallo, accedendo così al deposito delle barca. Qui ce n'è una, ma purtroppo ti accorgerai che non ha i remi. Ad un tratto apparirà il fantasma di Shrowdy, che tiene fra le mani i remi che ti occorrono.



Dopo un breve dialogo tu cercherai di prendere i remi dalle sue mani, ma siccome, con essi ha formato una croce, verrai respinta. Purtroppo non potrai toccarli in alcun modo. Lascia la rimessa salendo le scale, ti troverai nella sala da pranzo.

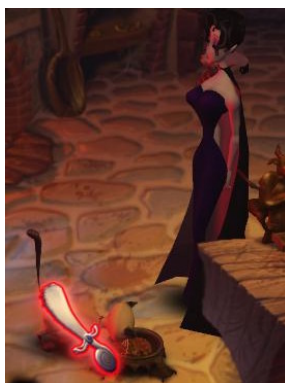


Avvicinati al tavolo e prendi il coltello e la cannuccia contenuta nella tazza. Esamina la zuccheriera. Vai a dx ed entra in cucina.

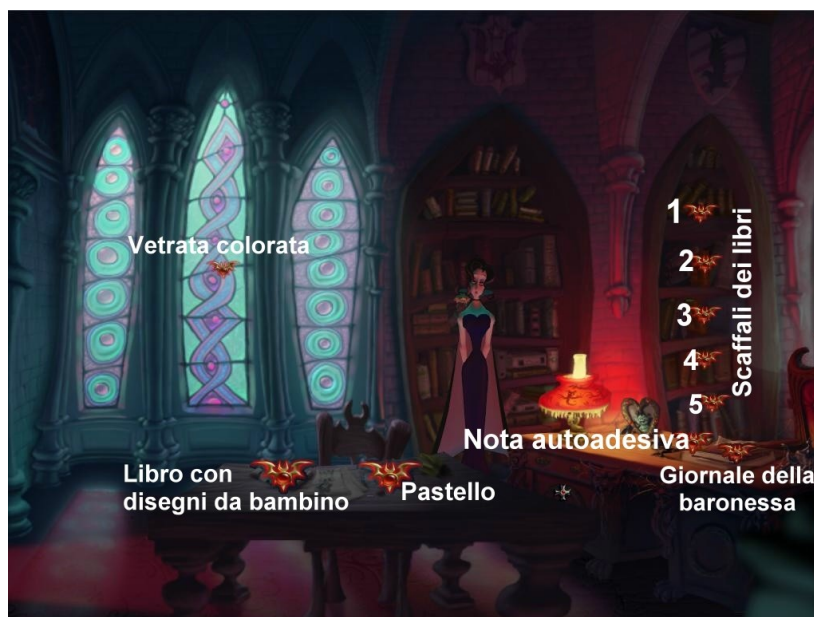


Esamina tutto quello che vedi, prestando particolare attenzione al buco nel muro. Prendi la scaroletta di cibo per gatti dallo scaffale e diccala sull'apriscatole a forma di demone. A questo punto arriverà il gatto, che andrà ad annusare la ciotola, scappando via subito dopo, a quanto pare il cibo non è di suo gradimento. Torna allo scaffale dove hai preso la scatoletta e questa volta ne troverai una di cibo per gatti siamesi.

Prendila, aprila nuovamente come la precedente e mettila nella ciotola. Arriverà nuovamente il gatto, che questa volta sembra gradire. Parla con Pyewacket, la gatta. Scoprirai molte cose interessanti e utili. Accedi all'inventario e prendi il coltello che dovrai usare sulla gatta



In questo modo avrai recuperato il collare della gatta da portare ai topi, senza torcere un solo pelo alla micetta. Torna nella camera delle torture e vai dai topi. Prendi dall'inventario il collare e dallo a loro, in cambio riceverai i titoli dei libri segreti della baronessa per poter aprire la porta segreta che conduce al laboratorio. Torna nella sala da pranzo e sali le scale fino ad arrivare nella stanza della libreria della baronessa.



Esamina il libro sul tavolo, noterai che sopra vi è un disegno colorato da un bambino, si tratta di un Tritone. Avvicinati allo scaffale di dx, su cui sono contenuti i libri e usa quanto ti è stato dato dai topi, ma purtroppo non accadrà nulla, i topastri hanno mentito!!!! Clicca sul comando "esamina" sugli scaffali con i libri, vedrai che ora i libri ti appariranno in 1° piano. Se guardi in alto ed in basso ci sono delle frecce, che ti permettono di passare da un piano all'altro della scaffalatura. Esamina la nota sulla scrivania, apparentemente sembra che non ci sia scritto nulla. Prendi il pastello dal tavolino a sx e usalo sulla nota, rivelando così quattro titoli di libri. Cercali sugli scaffali cliccando il comando esamina sui vari scaffali, li troverai tutti, ma per ora non accadrà nulla. Leggi il giornale della baronessa. Scendi in cucina e parla con la gatta. Purtroppo ora lei è troppo stanca per aiutarti, in quanto resta sempre sveglia in attesa di beccare sul fatto i topi che entrano in cucina. Vai dai topi e parlagli, scoprirai che intendono fare un raid in cucina alle 3 del mattino. Torna dalla gatta a riferirle quanto hai scoperto. In cambio lei ti darà le informazioni corrette su come muovere i libri

per aprire la famosa porta segreta. Torna al piano di sopra, avvicinati alla libreria, accedi all'inventario e prendi la combinazione corretta. Cliccala sullo scaffale e come per magia vedrai aprirsi il passaggio a sx.



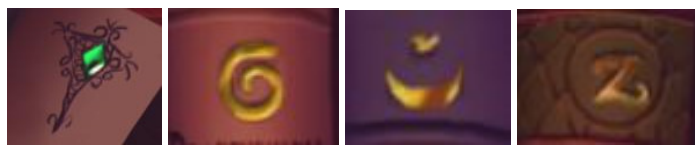
Avvicinati al moccio del demone portando così la sessione in primo piano.



Esamina la lavagna, vedrai una ricetta per creare una base di carbonio per l'acido organico; occorrono 3 bicchieri di cuori viola, trifogli verdi e diamanti arancioni, 1/3 di moccio del demone, 1/3 di bevanda

colorata e 1/3 di bevanda colorata. Fredda la prima, calda la seconda e fresca la terza. Inserisci una tonalità di rosa. Fa scaldare fino a che il calderone diventa incandescente, utilizzando il calore demoniaco. Versa sulla base di carbonio una forma di vita e GODI!!!!

Avvicinati al tavolo delle pozioni ed esaminalo, vedrai 3 contenitori con i disegni dei cuori, dei trifogli e dei diamanti, prendili. Esamina il frigorifero e il fornello, ci troverai un calderone, che potrai esaminare. Per ora è vuoto. In basso c'è una valvola per regolare la temperatura di cottura. Avvicinati al lucchetto a combinazione, esaminandolo lo porterai in primo piano, mettendo in luce 3 anelli su cui sono raffigurati dei simboli, al cui centro ci sono delle gemme colorate. Osservando bene i simboli noterai che ti sono familiari, per cui torna nella libreria della baronessa e leggi attentamente quali sono i titoli dei libri che si trovano sulla nota. Esamina poi i libri sugli scaffali, osservando bene i simboli sopra posti. Sulla guida per campeggiatori c'è un **diamante verde**; sul libro sulla Draxsylvania c'è una **spirale**; sul libro sulla notte oscura c'è un **quarto di luna e una stella**, mentre sulla guida per il perfetto vampiro c'è una **Z**



Torna accanto al lucchetto e portalo in primo piano. Dovrai inserire i simboli nell'ordine corretto partendo dalla gemma verde, nell'anello centrale, la spirale nel 1° anello, la luna con la stella nel 2° per finire con la z nel 3° anello, ottenendo l'immagine come nella foto



Se tutto è stato eseguito correttamente si sentirà il lucchetto fare uno scatto, bloccando il flusso del moccio del demone. A questo punto potrai prendere l'oggetto misterioso, che altro non è che il libro di Shrowd. Su di esso ci sono molti simboli, delle gemme e delle mani. Aprilo, vedrai spostarsi di lato uno spicchio di libro, clicca due volte sulla parte più alta per leggere la ricetta per fare un Golem. Ti occorre avere il fiore di belladonna, la polvere ottenuta dalle ossa di un assassinato vergine, il respiro di un Gargoyle e l'occhio di

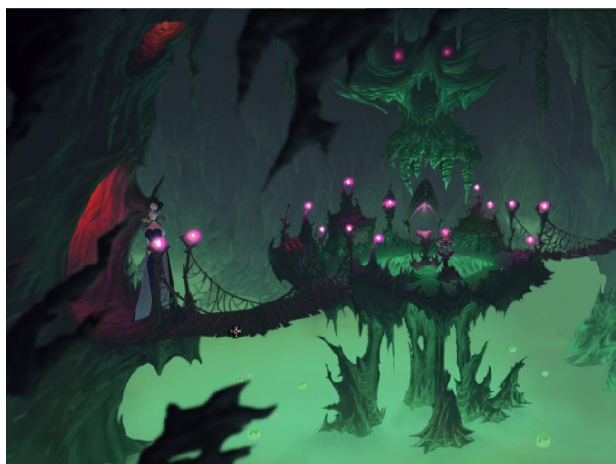
un Tritone. Mescola il tutto in un flacone di cristallo e spruzzalo su un corpo fatto di terra o di pietra. Apri il frigorifero e prendi il fertilizzante miracoloso scozzese, il ghiaccio secco, la bibita gialla, la lattina blu ai mirtilli e la lattina dietetica rosa. Torna nella libreria ed esamina il libro da colorare, prendi il coltello dall'inventario e clicca sul disegno, in modo da staccare l'**occhio del Tritone**.



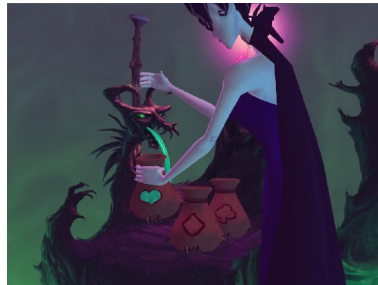
Vai sul ponte e utilizza la bottiglia di profumo sulle acque del lago, dove nuota il mostro, in modo da rovesciarne il contenuto in acqua. Questo finirà dritto dritto in testa al mostro che non sembra gradirlo molto hihihhi!!!! Avvicinati al Gargoyle, parlagli, cercando di farti dare un po' del suo respiro, ma lui non ne vuole assolutamente sapere e così dovrai adottare le maniere forti. Prendi dall'inventario la molletta e cliccala su Rufus, tappandogli il naso. Prendi dall'inventario la boccetta di profumo che hai appena svuotato e cliccala su Rufus. Dovrai aspettare il momento esatto per cliccare su Rufus (mentre espira) e prendere così il suo **respiro** (se non riesci al primo colpo riprova, osservandone i movimenti)



Va nella camera da letto di Mona ed esci sul balcone, usa il fertilizzante sui bulbi nel vaso, assistendo alla crescita miracolosa del **fiore di Belladonna**. Prendilo, metendolo così nell'inventario. Torna nel laboratorio segreto della baronessa e oltrepassa il ponte, senza fermarti al centro, arriverai nel carcere



Sulla sx c'è uno scheletro che dovrai raggiungere. Leggi la nota appesa al muro che attesta la verginità della prigioniera e poi tira la leva per far scendere la passerella. Purtroppo il comando è rotto, per cui vola fino alla sponda opposta per prendere le ossa, che però si riveleranno troppo fragili, per cui devi trovare il sistema di far scendere la passerella. Lascia momentaneamente il carcere e torna al laboratorio. Avvicinati al tavolo delle pozioni e riempi il bicchiere col simbolo del cuore col moccio del demone, tirando la leva poco sopra



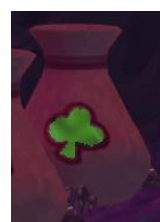
Va nella sala da pranzo e dopo aver preso la lattina dietetica rosa dall'inventario cliccala sullo zucchero. Torna al tavolino delle pozioni e versa il contenuto della lattina dietetica modificata nel bicchiere col cuore. Accedi all'inventario e prendi la lattina blu, cliccandola poi anch'essa sul bicchiere col cuore, ottenendo così i **cuori viola**



Ora prendi dall'inventario il contenitore col simbolo del diamante (rombo) e riempilo col moccio del demonio, come hai fatto col bicchiere precedente. Prendi dall'inventario la lattina rosa e cliccala sul bicchiere, poi accedi nuovamente all'inventario e prendi la lattina gialla. Cliccala sul bicchiere ottenendo così un liquido di colore arancione, ossia il **diamante arancio**.

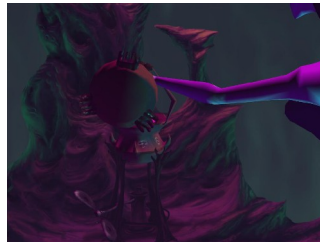


Riempi il bicchiere col simbolo del trifoglio col moccio di demone, accedi all'inventario e prendi la lattina blu. Cliccala sul bicchiere e ripeti la medesima operazione con la lattina gialla, ottenendo così il **trifoglio verde**.



Nella ricetta ora viene fatta questa citazione" Fredda la prima, calda la seconda e fresca la terza" ciò non è riferito alla temperatura del liquido contenuto nei tre bicchieri, ma alla tonalità del loro colore. Avvicinati al

fornello ed esaminalo, portando il calderone in primo piano. Per prima cosa metti al suo interno un colore freddo, ossia il viola



Aggiungi ora un colore caldo, ossia l'arancione, ed infine un colore fresco, ossia il verde. Una volta che il composto bollirà, sentirai un'esclamazione di gioia da parte di Mona, poiché sei riuscito ad ottenere una tonalità di rosa, com'era richiesto nella ricetta. Ora nell'inventario ti troverai il calderone col liquido ottenuto ed uno dei 3 bicchieri che hai utilizzato. Vai in cucina e metti il calderone sulla fornace, ma vedrai che non accade nulla. Torna nel laboratorio e riempi il bicchiere vuoto che hai nell'inventario col moccio di demone. Va in cucina e getta il moccio nel forno, ottenendo un risultato a dir poco....incendiario hihhi



In automatico Mona riprenderà il calderone, che ora è diventato di colore rosso acceso, infatti sei riuscito ad ottenere l'acido. Va in carcere ed usa l'acido sulle colonne di legno che sostiene la piattaforma bloccata (Mona si trasformerà in pipistrello ed andrà a riempire di acido i due supporti delle colonne, facendo sgretolare le colonne di legno). Appena la piattaforma sarà scesa, lo scheletro a sx si staccherà dal muro formando un mucchietto di ossa dall'altra parte del ponte. Avvicinati al mucchietto per prenderle, ma verrai fermato dall'arrivo di un Banshee, un fantasma. Parlagli. Si tratta del fantasma della donna vergine che ora è ridotta ad un mucchietto d'ossa. Lei resterà di guardia alle sue spoglie e non ti lascerà toccare nulla. C'è un desiderio che vorrebbe vedere realizzato però, rivedere l'alba! Se vuoi accaparrarti quelle ossa devi trovare il sistema di aiutarla. Lascia il carcere e va a teatro passando dall'apertura in alto appena fuori dal carcere



Ti troverai sul palcoscenico, il che ti deprimerà, poiché le tue ricerche avrebbero potuto essere molto più veloci se solo avessi aperto la botola. Comunque ciò che è fatto è fatto!!!! Va al pannello con le leve di controllo in fondo, dietro le poltrone. Accedi all'inventario e prendi la cannuccia che cliccherai sulle leve. Mona si rifiuterà di pulire i residui di cibo finiti fra gl'ingranaggi e così aprendo nuovamente l'inventario combiana la cannuccia col volto di Froderick, che poi prenderai per cliccarlo sulle leve. Froderick allora in automatico, prenderà la cannuccia e volerà sopra le leve, succhiando il contenuto che le tiene bloccate. Sul pannello vi sono 3 leve, ognuna delle quali può essere spostata in 6 posizioni differenti, a seconda della combinazione caleranno degli scenari differenti sul palco. Devi far calare lo sfondo con l'alba. Per far tutto correttamente dovrai spostare le leve nel seguente sistema: **la leva a sx in basso a dx; la leva centrale in alto a dx e la leva di dx in centro a sx.** (Per spostare la leva devi cliccare sulla posizione definitiva che andrà ad assumere la leva come vedi ad esempio nella leva a dx nella foto in basso) Se sbagli a spostare le leve basterà che le rimuovi facendo il percorso inverso, in maniera tale che risaliranno gli sfondi errati.



Sali sul palcoscenico, prendi il coltello dall'inventario e taglia i pannelli della scenografia, raccoglili e passando dalla botola a dx torna al carcere. Esamina le finestre a dx del fantasma, poi accedi all'inventario e combina gli scenari tagliati con la faccia di Froderick. A questo punto prendi l'icona del pipistrello e cliccala sulle finestre, così che in automatico il pipistrello andrà a recuperare i fondali e li posizionerà dall'altra parte delle inferriate delle finestre. Mentre Froderick parte Mona andrà a parlare col fantasma, per distrarla. Il tuo amico però sembra metterci un'eternità, per cui sentirai delle note di spazientimento nella voce di Mona. Comunque sia, una volta sistemati i fondali bisogna attendere qualche istante prima che il fantasma si accorga della cosa. La vedrai avvicinarsi alla finestra e studiare l'alba. Non sembra convinta della cosa.....Accedi nuovamente all'inventario ed esamina il giocattolo che riproduce il suono degli animali. Fai click sul gallo, per spostare la freccia nella giusta sede



Combina il gioco col viso di Froderick, poi prendi l'icona ottenuta e clicca sulla finestra. Quando il fantasma sentirà il suono del canto del gallo si convincerà e andrà via. Avvicinati allo scheletro e prendi un osso dal mucchio. Dirigiti nella camera delle torture e metti l'osso nella mola, riducendolo in **polvere**. Una volta che l'avrai raccolta e conservata nell'inventario avrai tutti gli ingredienti per creare il Golem. Accedi all'inventario e prendi, uno per volta i seguenti oggetti, per combinarli con la bottiglia di profumo che contiene il respiro di Rufus: la polvere delle ossa dello scheletro, il fiore di belladonna e l'occhio di Tritone, ottenendo così la pozione. A questo punto ti occorre solo un corpo. Niente paura, poco distante ce n'è uno che aspetta solo te. Avvicinati all'uomo di argilla, a cui manca la testa ed esaminalo, ti accorgerai che si tratta proprio del corpo di un Golem. Va al ponte e avvicinati alla testa di Rufus, accedi all'inventario e prendi il vessillo, in cui avvolgerai la testa del malcapitato Gargoyle. Torna nella camera delle torture e prendi dall'inventario la testa avvolta nel vessillo cliccandola sul corpo del Golem. Una volta sistemata cliccaci sopra con la pozione. Appena questa sortirà il suo effetto ordinerai a Rufus di andare a prendere i remi nella rimessa. Goditi la scenetta divertente che si parerà dinnanzi ai tuoi occhi, anche se l'epilogo sarà alquanto disastroso, infatti con molto slancio Rufus riuscirà a prendere i remi, ma purtroppo perderà l'equilibrio, finendo rovinosamente sulla barca, che si spaccherà in 2. Ora sei rimasta senza trasporto e senza Rufus, che è sparito nelle acque. Guarda dalla finestra, vedrai un uomo su una barca a remi mentre viene mangiato dal mostro del lago. Non c'è tempo da perdere, devi agire immediatamente. Prendi la tua bara dall'inventario e mettila in acqua. Dopo aver raccolto i remi, Mona ci salirà sopra iniziando la traversata del lago. A questo punto Inky il mostro, farà capolino sbarrandoti il passo.

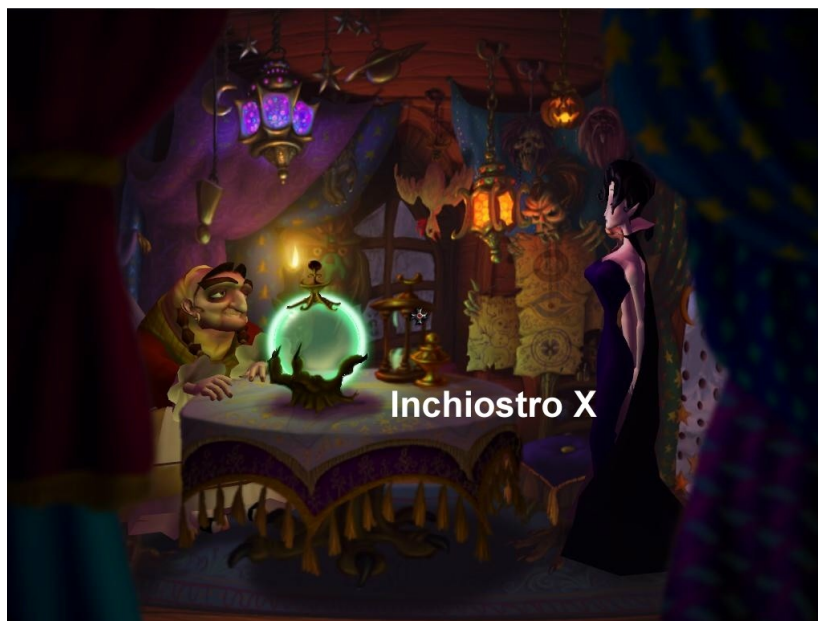


Apri l'inventario e combina la bottiglia di profumo ormai vuota con la ricarica e poi usala sul mostro. Questa volta con scarsi risultati. Apri nuovamente l'inventario, prendi il ghiaccio secco e usalo su Inky. In automatico assisterai a tutta la scena ritrovandoti sul ponte. Torna alla rimessa e ricomincia la traversata. Inky tornerà nuovamente alla carica, ma questa volta i suoi riflessi sono rallentati poiché il ghiaccio secco è indigesto da digerire. Prendi nuovamente il profumo e cliccalo sul mostro, che questa volta cederà lasciandoti via libera. Giunta presso la riva chiederai informazioni al cacciatore di vampiri che ha ucciso Shrowdy, e lui ti risponderà senza nemmeno guardarti. Peccato che non l'abbia fatto dato che sta cercando proprio te. Il suo assistente comunque è un po' invertebrato di cervello, visto che poteva dirtelo...ma si sa che l'intelligenza a volte è un pregio.....!!!!

In città...

Appena toccherai terra, verrai attratta, sotto incantesimo nella roulotte di Madame Strigo, una zingara, che ti affiderà un compito. Al termine del colloquio con lei ti troverai sulla riva da cui sei arrivata, osservando

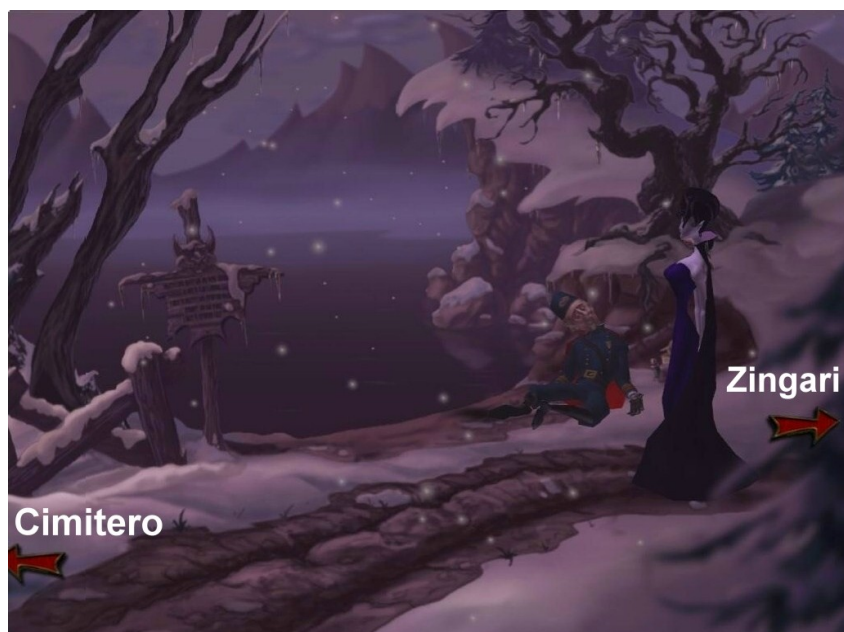
uno strano poliziotto che sta studiando la tua bara. Parla con lui, il suo nome è Otto Van Pelt. Esaurisci tutti gli argomenti. Ora è importante che tu ti orienti. Dirigiti a dx e torna a parlare con Madame Strigo, che ti darà molte informazioni utili. Al termine del dialogo avrai nell'inventario un libro e un volantino. Esamina il volantino, che riguarda la vendita di un cavallo. Esamina il libro. Dovrai imparare tutte le basi per essere un vampiro. Esso si divide in 3 capitoli principali. Sfoglia le pagine e leggi i primi 3 capitoli cliccando sul comando "leggi", quando leggerai pag 3 nell'inventario si aggiungerà una nuova icona con la testa di Mona, che sta ad indicare il morso del vampiro. Fai il test che si trova a pag 4 (niente paura, devi cliccare solo sulle singole domande, poi Mona in automatico darà le risposte....!). Al termine del test (superato brillantemente....) Froderick ti dirà che ora sei un vampiro perfetto, anche se tu negherai ancora di esserlo diventato!!!!sci dalla lettura del libro e prendi la bottiglietta d'inchiostro



Lascia la roulotte e torna nel luogo in cui c'è la tua bara



Apri l'inventario e usa l'icona del morso del vampiro sul malcapitato Otto Van Pelt. Prendi la bara e portala al campo degli zingari. Torna nuovamente nel punto in cui prima c'era la bara e dirigiti verso il cimitero



Leggi i cartelli accanto all'ingresso del cimitero, poi prova ad entrare, le croci però te l'impediranno e così per ora sei costretto a tornare indietro. Dirigiti al paese



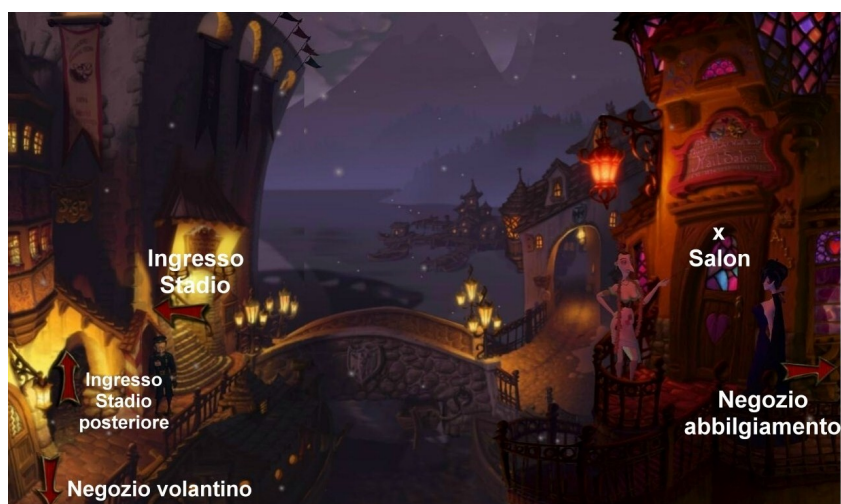
Qui, subito a dx troverai il negozio di cui si parla nel volantino, prova a bussare per entrare, ma la il filone d'aglio appeso al fianco della porta te ne impedirà l'ingresso. Comunque non si sente alcuna voce, per cui non c'è nessuno. Dirigiti alla stalla. Esamina il pupazzo di neve (hanno proprio una fissa con i vampiri da stè parti.....!) e prendilo (ti apparirà la testa nell'inventario). Entra nella stalla ed esamina il cavallo e la zampa. Apri la porta a sx dell'animale e prendi la coperta appesa sopra la sella. Lascia la stalla e prosegui verso il negozio di abbigliamento.



Guarda all'interno attraverso la finestra. L'accesso ti sarà negato anche qui a causa della croce posizionata sopra la porta. Esamina l'olio sul catino sotto la finestra della cucina del ristorante, poi dirigitì verso il salon.



Parla con la donna che.... Beh!.... come definirla....insomma....quella che fuma fuori dal salon, ecco!!!!



Dopo aver esaurito tutti gli argomenti con la donna scendi le scale e va a parlare col poliziotto. Al termine del dialogo dirigi all'ingresso posteriore dello stadio e prendi il boomenang dalla cassa



Torna al **negozio del volantino**, usa il boomenang sull'aglio appeso alla porta, facendolo letteralmente volare via. Bussa e parla con la signora. Purtroppo non può aprirti perché il figlio l'ha chiusa dentro e lei non sa dove prendere un'altra chiave, ma se tu la troverai facendola uscire lei ti darà il cavallo. Davanti alla casa, verso sx c'è un pozzo, vola al suo interno, dove prenderai il secchio appeso alla corda e vedrai in terra imprigionata nel ghiaccio la chiave che stai cercando. Va dagli **zingari**, prendi dall'inventario il secchio vuoto che hai preso al pozzo, e cliccalo sullo stufato misterioso che sta cuocendo nel calderone fuori dalla roulotte, parla con la zingara (scoprendo cose interessanti). Torna in fondo al pozzo. Accedi all'inventario e prendi il secchio con lo stufato, rovescialo sulla chiave. C'è un piccolo intoppo però, ossia lo stufato durante il tragitto si è congelato. Torna nuovamente dagli zingari, prendi altro stufato col secchio e avvolgi il tutto con la coperta che hai preso nella stalla e che ora è nel tuo inventario. (Queste azioni le vedrai contrassegnate col colore azzurro nell'inventario, niente paura, appena tornerai al pozzo e cliccherai il secchio sulla chiave vedrai Mona svolgere le azioni automaticamente). Torna al pozzo, rovescia lo stufato, che si è conservato caldo questa volta, sulla chiave sciogliendo così il ghiaccio che la imprigiona. Prendila e va ad aprire alla donna, che manterrà la sua promessa regalandoti il cavallo. Ora la scena si sposta fuori dalla roulotte della zingara, dove ci sarai tu ed il cavallo legato al mezzo. Va al **negozio di abbigliamento** e usa la testa del pupazzo di neve che hai nell'inventario sulla croce posta sopra alla porta del negozio. Vedrai Mona svolgere in automatico tutta l'azione. Purtroppo non funziona lo stratagemma, poiché si vede ancora la forma della croce. Torna a prendere la testa dell'altro pupazzo di neve fuori dalla stalla e una volta che è nell'inventario combinala con l'inchiostro nero che avevi preso dalla zingara. Torna al negozio di abbigliamento, prendi la testa ormai nera del pupazzo di neve e cliccala sulla croce. Mona ripartirà in automatico, concludendo l'azione positivamente questa volta. Avvicinati alla porta e aprila. Purtroppo non puoi entrare, poiché devi essere invitata. Osserva i bizzarri abitanti del negozio, dall'uomo che urla, ai bambini che giocano come dei selvaggi al piano di sopra, alla donna non molto curata che fa capolino. Esamina il cartello sulla porta, che indica che il negozio è chiuso. Gira il cartello, scoprendo che sull'altro lato c'è scritto aperto, con tanto d'invito ad entrare. Parla con la donna che per il momento non può darti udienza perché è occupata col campione di buone maniere seduto al tavolo. Prendi il cartello dall'inventario e cliccalo sulla donna, che a questo punto ti parlerà un momento facendoti poi entrare. Parla con mister educazione e una volta esauriti tutti gli argomenti prendi l'abito da bambina appeso alla finestra. Va su soppalco e parla con i bambini (a me sembrano due vandali che saltano sui letti....mah!!!!). Il tuo scopo è quello di farli dormire, ma loro ti chiederanno una canzone particolare. Non contenti la vogliono cantata allo stadio. Nell'inventario troverai lo spartito. Ora devi trovare chi conosce il testo di

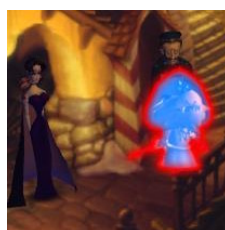
questa canzone. Lascia il negozio e recati allo **stadio** (guarda foto precedenti per la locazione esatta dello stadio). Una volta all'interno la guardia ti bloccherà l'entrata. Parlagli fino ad esaurire tutti gli argomenti, poi esci. Vai nell'ingresso posteriore dello stadio. Esamina la porta che conduce all'interno dello stadio. Apri l'inventario, prendi la testa di Frederick e usala sulla porta. Purtroppo il tuo fedele compagno non riesce a passare fra le sbarre. Lascia questo posto e torna dove c'è il negozio di abbigliamento. Avvicinati alla finestra sotto cui c'è il catino sporco di olio e usa la faccia del pipistrello su di esso (**foto a sx**). Torna all'ingresso posteriore dello stadio e usa l'icona di Frederick inzuppato di grasso sulla porta (**foto a dx**).



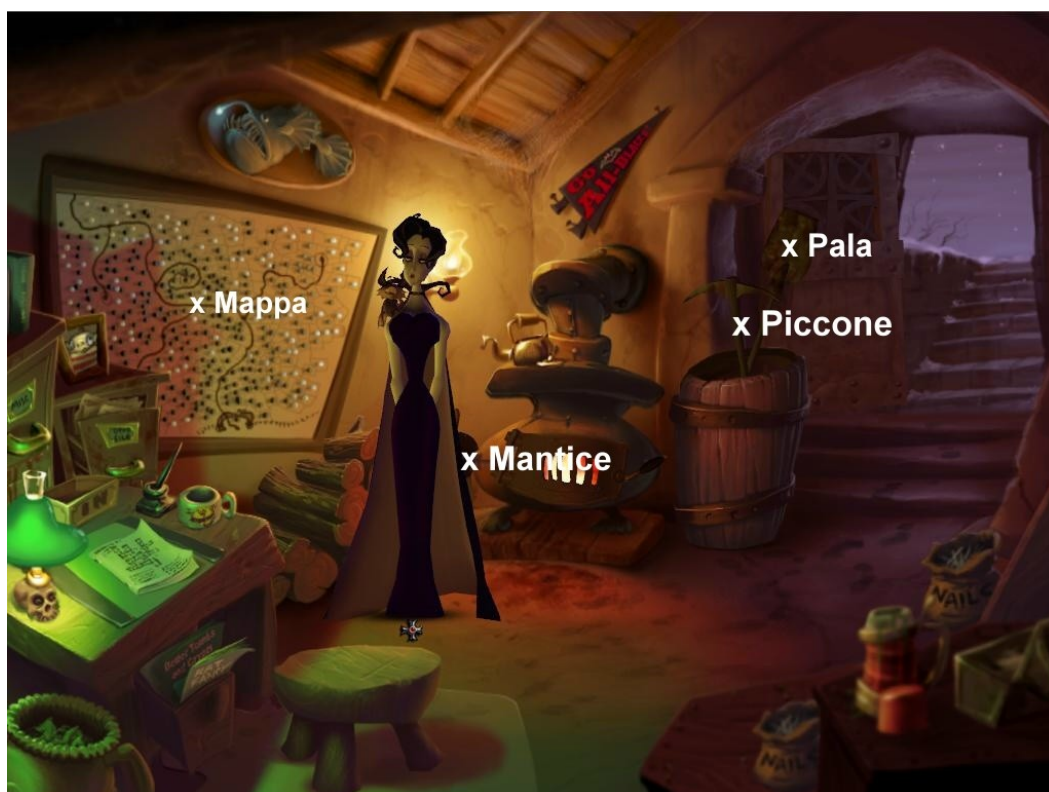
Subito dopo Frederick in automatico passerà anche Mona. Ora sei all'interno dello stadio. Esamina la lista sul bancone accanto all'orchestra e poi parla con il direttore. Sposta la tua attenzione nuovamente sulla lista. Aprila, ma verrai bloccata dal direttore d'orchestra. Se vuoi riuscire ad ottenere qualcosa lo dovrai distrarre. Lascia lo stadio e va nuovamente a parlare con la donna fuori dal salon. Lei deciderà di aiutarti, ma in cambio vuole che i poliziotti spariscano, in quanto con loro in giro non può svolgere il suo "lavoro". Vai nel **vicolo posteriore**



Esamina la finestra sulla destra, al cui interno si sta svolgendo una festa, sposta le due casse rivelando il tombino nascosto dietro ad esse. Accedi all'inventario e combina Frederick col vestito da bambina. Trona nella strada principale e usa l'icona di Frederick col vestito sulla guardia fuori dallo stadio



L'azione si svolgerà tutta in automatico, ossia Froderick andrà a prendere il vestito dalla vetrina del negozio di abbigliamento, passerà di fronte alla guardia (spassosissimo.....hihihi!), entrerà nel vicolo, attirerà l'ignara guardia con un urlo e non appena quest'ultima sarà arrivata a tiro di Mona (che nel frattempo si è nascosta accanto al tombino...) la dolce vampiretta lo stenderà senza tanti complimenti. Prendi il pass dalla giacca della malcapitata guardia e torna dalla donna fuori dal salon. Dalle il pass e poi assisti in automatico all'incontro fra lei ed il direttore d'orchestra. Quando inizieranno a scambiarsi una serie di epiteti poco amichevoli e tu avrai nuovamente la possibilità di muoverti, avvicinati alla lista e aprila, poi prendi dall'inventario lo spartito e diccalo sulla lista, inserendo la canzone al primo posto. Per fermare lo screzio fra i due usa la faccia di Froderick presa dall'inventario, sulla donna, che scapperà via a gambe levate. Ne verrà eseguita una parte e tu ti troverai nell'inventario le note della melodia della canzone. Torna al negozio di abbigliamento e usa la melodia sui bambini, facendoli finalmente addormentare. Ora si può finalmente spegnere il fuoco nella stufa. Esci dal negozio ed esamina la canna fumaria a lato dell'edificio, poi vola fino al comignolo sul tetto. Entra insieme a Froderick in uno dei 2 comignoli neri e quando sei all'interno esamina i graffiti sul muro e lo scheletro del pipistrello, lo zio Rudy. Ora premi il comando sulla botola per far tornare Mona nella sua forma umana. Ovviamente la botola non regge il suo peso, aprendosi e facendo cadere la ragazza dritta sulle stoviglie. Il rumore attrae Mina, la proprietaria del negozio che correrà subito a vedere quanto è accaduto, inseguendo i 2 pipistrelli fino alla porta. Ora sei fuori dal negozio, nuovamente in forma umana. Rientra e prendi la sedia appoggiata al muro (a sx della porta della cucina). Prendila dall'inventario e diccala sopra la porta della cucina impedendo così alla donna di uscire. Ora che sei sola con Bruno, il marito di Mina parlagli, il suo comportamento nei confronti della moglie e dei figli proprio non ti piace. Prendi il viso di Mona dall'inventario e usalo sull'uomo, che prima farai spaventare e poi morderai sul collo facendolo addormentare. Togli la sedia che blocca la porta della cucina e libera Mina. La donna vedendo Bruno che dorme sarà al settimo cielo dalla felicità e ti darà le stoffe di cui avevi bisogno senza farti pagare nulla. In automatico andrai a coprire le croci al cimitero. Entra e dirigiti alla casa in cima alla "collina". Esamina il carro sul retro della costruzione, utilizzato senz'altro per trasportare le bare alla loro ultima destinazione. Entra nella casa, trovandoti nell'ufficio



Prendi la pala, il piccone ed il mantice, poi esamina la mappa del cimitero sul muro, in cerca della tomba di Mona. Froderick la troverà nel settore A1 13. A questo punto arriva il fantasma di Shrowdy che chiude Mona e Froderick nell'ufficio, chiedendo poi alla donna di tornare al castello con lui. Una volta rimasti soli dovrai trovare una via di fuga alternativa alla porta d'ingresso. Esamina la stufa, la porta e la finestra. Da quest'ultima potrai vedere all'esterno un catino vuoto posto sotto la grondaia. C'è la neve sia sul tetto che sui rami degli alberi. Torna alla stufa e dopo aver preso la bottiglia col profumo dall'inventario, gettala nel fuoco, facendolo innalzare. Il calore è talmente alto da far sciogliere la neve, andando a riempire il catino. Prendi la pala dall'inventario ed usala sulla finestra, in maniera tale che Mona rovescia il catino fuori dalla porta



Prendi il piccone dall'inventario ed usalo sulla porta, in modo da sollevarla un po' da terra. Prendi nuovamente la pala e usala sulla stufa in modo da prendere dei tizzoni ardenti. Utilizza quest'ultimi sulla porta, facendo sciogliere il ghiaccio che formerà una pozzanghera all'interno dell'ufficio. Prendi il mantice e usalo sulla pozzanghera. Una volta che avrà risucchiato tutta l'acqua, usalo sulla stufa, spegnendo il fuoco. Ed ecco creata la via di fuga attraverso la stufa. Una volta fuori, dopo un breve scambio di opinioni, col tuo fedele compagno ti trovi vicino alla tua tomba con Froderick intento a scavare. A questo punto arriva nuovamente il fantasma di Shrowdy che toglie tutti i pezzi di stoffa che coprono le croci, bloccando una qualunque via di fuga. Quando il fantasma si allontana, dovrai cercare un modo per andare via. Accanto a te c'è il carro. Accedi all'inventario e prendi l'icona di Froderick, che dovrai usare sul timone del carro, poi vai dietro al carro e aziona il comando per spingere, iniziando una discesa davvero unica lungo la collina. Nel frattempo Madame Strigo, vede nella sua sfera di cristallo i due cacciatori di vampiri, che sembrano aver trovato il sistema per rompere la maledizione. Proprio in quel mentre lo spettro di Shrowdy passa davanti alla finestra, attirando la zingara all'esterno. Intanto che la donna si allontana Mona e Froderick arrivano alla roulotte. Improvvisamente sentono la donna gridare e accorrono. Froderick percepisce qualcosa di strano nella donna, a differenza di Mona che non si accorge di nulla. Comunque Madame Strigo indirizza Mona da un amico, il dottor Rigor Mortis, e così mentre i nostri beniamini riprendono il loro cammino si vede il fantasma di Shrowdy lasciare il corpo della zingara e sghignazzare.....

Se vuoi sapere come andrà a finire l'avventura di Mona e Froderick dovrai attendere l'uscita del 2° capitolo.

Soluzione di Rita