

Dracula 5

The Bloody Legacy

Dopo il filmato iniziale, scegliete di giocare l'introduzione per prendere confidenza con i comandi. Tenendo premuto il tasto sinistro del mouse spostate la visuale a destra e sinistra, poi giratevi nuovamente verso il metal detector e, quando la freccia cambierà forma, cliccate. Esaminate il lettore di tessere a sinistra della porta. Giratevi a destra e bussate alla porta di legno. Parlate con Philips di tutti gli argomenti. Uscite dalla stanza, aprite l'inventario in basso a destra, selezionate la carta magnetica e usatela sul lettore magnetico. Entrate nel laboratorio. Parlate con Gerry di tutti gli argomenti. Giratevi di spalle, andate a nord e poi giratevi a destra. Sul tavolo a sinistra prendete la provetta piccola, il bisturi e le garze. Aprite la cassa, togliete l'imballo e prendete il quadro imballato. Giratevi a sinistra e riponete il quadro davanti alla tenda nera. Accendete il monitor a destra. Disimballate il quadro e guardate l'animazione. Esaminate bene da vicino il quadro e usate il bisturi sulla croce nera. Nell'inventario usate il bisturi con la provetta piccola. Tornate verso Gerry, giratevi a destra e aprite il pannello. Mettete la provetta all'interno e premete la freccia verso il basso che si trova a destra. Tornate al quadro e attivate gli infrarossi a sinistra. Tornate a parlare con Gerry dei nuovi argomenti. Quando arriveranno i risultati aprite il pannello e leggete il contenuto dei risultati. Tornate a parlare con Gerry. Andate verso il quadro, andate a sinistra e poi giratevi a destra. Utilizzate la tessera magnetica col lettore di tessere ed entrate. Prendete il telo sopra la statua a destra. Uscite dalla stanza e andate al mobile di fronte a voi. Apritelo, esaminate i flaconi, in particolare il secondo da sinistra dello scaffale più in basso, quello con scritto S237, e prendetelo. Tornate al dipinto, prendete il contenitore vuoto sul tavolo a sinistra. Nell'inventario combinate il contenitore con l'olio, con il solvente e infine con la garza. Usate la garza intinta con il dipinto, diverse volte, fin quando non avrete rimosso completamente la croce. Avvicinatevi a Gerry e guardate l'animazione. Prendete il quadro e tornate alla porta dove avete preso il telo. Apritela sempre con la carta magnetica, disponete il quadro sul cavalletto di fronte a voi e copritelo col telo. Uscite dalla stanza e rispondete al telefono. Andate alla scrivania di Gerry e leggete il libro antico. Dopo aver parlato con Adam giratevi a destra, aprite la porta utilizzando la tessera magnetica con il lettore ed entrate. Guardate il filmato.

Giratevi verso il letto, esaminate il cassetto aperto del comodino di sinistra e prendete le medicine. Giratevi alle vostre spalle e andate verso la grande finestra. Giratevi a destra e leggete la lettera sul tavolo. Giratevi di 180° e uscite dalla porta bianca. Andate a nord e aprite la porta usando la tessera magnetica col lettore. Entrate, giratevi a sinistra e usate anche qui la tessera magnetica col lettore. Guardate l'animazione. Uscite e giratevi verso la porta. Esaminate il pannello sulla sinistra. Noterete tre tasti più consumati. Inserite la combinazione 954. Aprite il pannello. Usate il pulsante stop nel registratore più in alto. Riavvolgete il nastro, quando noterete che si vede il quadro al suo posto premete il pulsante play. Dopo l'animazione premete il tasto più a destra e rendete il nastro. Uscite dalla schermata e ascoltate la telefonata. Andate alla scrivania di Gerry e sull'angolo in basso a destra prendete la chiave. Uscite dal laboratorio premendo il pulsante luminoso verde, giratevi verso la porta ed esaminate le cassette. Usate la chiave con la cassetta di Gerry, quella con scritto G. Berowski. Prendete la lettera e dopo aver letto il foglio bianco spostatelo per leggere la pergamena. Uscite dal museo, vi ritroverete a casa. Andate a nord e usate il pc sulla destra. Inserite a sinistra la parola Santuario, al centro Cisterna, a destra Turchia. Andate in camera e rispondete al telefono. Chiamate Gerry. Andate alla porta di casa, apritela, prendete il pacco e prendete i documenti all'interno.

Vi troverete a Istanbul. Parlate con l'uomo. Andate a destra e guardate la mappa sulla sinistra. Esaminate le Gorgone, la colonna con gli occhi di pavone e i numeri di telefono in alto a sinistra. Giratevi alle vostre spalle e andate a nord. Tornate alla reception e proseguite a nord. Giratevi a sinistra ed esaminate il telefono. Giratevi a sinistra ed esaminate il tavolino davanti a voi sulla sinistra. Spostate lo scontrino e recuperate la mancia. Tornate al telefono e usatevi la moneta. Tornate al banco non appena la guardia sarà sparita e prendete il mazzo di chiavi. Tornate dove avete trovato la colonna con gli occhi del pavone. Sulla sinistra prendete la tavola di legno. Usate le chiavi col cancello, scegliete la chiave centrale, infilatela nella toppa ed entrate. Sulla destra prendete la tavola lunga. Usate le due tavole con la barca di fronte a voi. Raggiungete la barca. Giratevi a sinistra e legate la cima. Guardate la parete di fronte a voi nella parte in alto, noterete dei mattoni, esaminateli e usate il coltello che avete nell'inventario col mattone col disegno. Scoprite l'oggetto e prendete lo scettro. Tornate sul molo ed esaminate la colonna alla vostra sinistra. Ponete lo scettro nel buco della colonna. Ruotate tutti gli occhi dei pavoni come da figura:



Tornate sulla barca, giratevi a destra e andate a nord. Esaminate la base della colonna a destra e prendete la bussola d'oro. Dovrete guardare le facce per orientarvi. Giratevi a guardare le colonne circostanti fin quando non vedrete una faccia, a seconda di come è girata v'indica la direzione da seguire. Testa in su nord, testa in giù sud, mento verso di voi ovest, fronte verso di voi est. Usate la bussola per orientarvi, ricordandovi che la stanghetta rossa segna sempre il nord. Andate tre volte avanti, andate a sinistra, andate a destra, poi dritto due volte, a sinistra, davanti, sinistra, dritto, destra, dritto due volte, destra, sinistra, sinistra, destra due volte, infine dritto. Scendete dalla barca. Accendete l'interruttore. Girate le due statue laterali come da figura:



Entrate nel passaggio. Andate a nord ed esaminate il buco davanti a voi. Sulla destra prendete il mazzafrusto appeso. Andate a nord ed esaminate il pentacolo. Tenendo presente che ogni elemento si sposta solo sulle due diagonali che partono dall'angolo in cui si trova, posizionate i simboli come da figura:



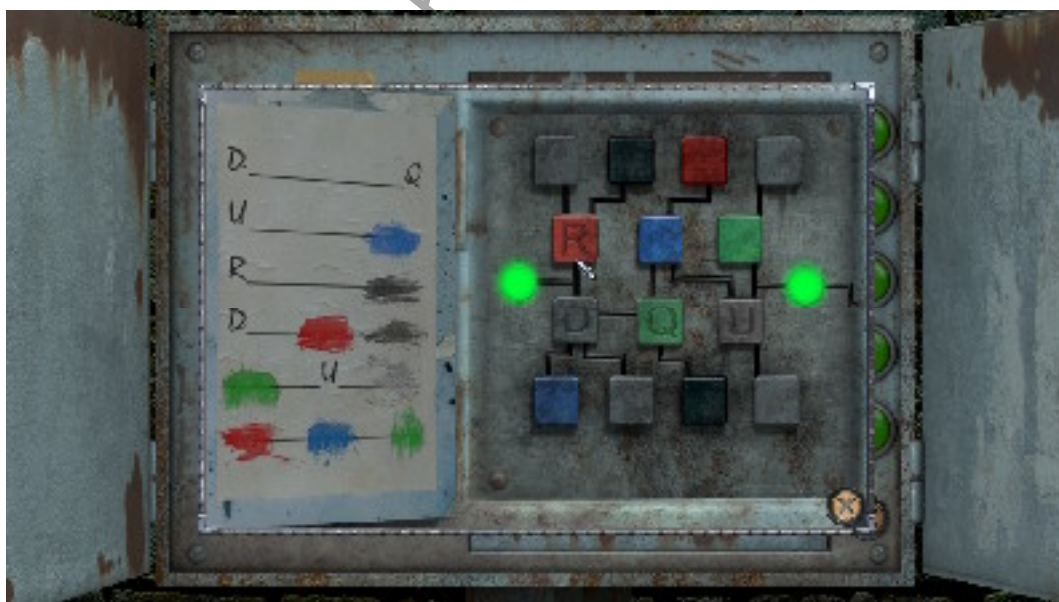
Mettete lo scettro del drago nel buco vuoto in alto. Di fronte a voi si svelerà l'albero genealogico di Radu. Esaminate la parte più in alta, e poi quella più bassa per scoprire che Adam è un diretto discendente. Uscite dalla stanza e usate il mazzafrusto con le due bacheche ai lati. Prendete tutti gli oggetti all'interno. Tornate all'altare e guardate l'animazione.

Entrate in casa di Yanek, andate a destra e prendete la gommalacca sul tavolo a destra. Giratevi di spalle e prendete la manovella. Giratevi a sinistra, andate avanti e prendete il nerofumo dagli scaffali. Giratevi a destra, esaminate il ripostiglio e poi due volte il teatrino delle marionette. Come nel capitolo Dracula 4 dovrete azionare le leve, considerandole numerate da destra a sinistra, nell'ordine 213564, in più dovrete azionare 121. Vedrete aprirsi una porta a destra. Raggiungetela ed entrate. Sul mobile a sinistra prendete tre fogli di carta. Giratevi a sinistra e prendete la fiala di inchiostro. Spostate la tenda a nord ed entrate nella stanza. Parlate con Yanek di tutti gli argomenti. Tornate nella stanza coi colori e giratevi verso la porta da cui siete appena rientrati. Giratevi a destra ed esaminate la rotativa. Mettete la manovella nel buco davanti a voi. A destra posizionatevi un foglio. Nella parte più verso il muro mettete l'inchiostro. Uscite dalla zoomata e guardate la didascalia in alto. Esaminate gli scaffali a destra e prendete il cilindro che si trova nella colonna con la scritta XVIII e nella riga col simbolo dell'alchimia, quello col serpente. Tornate alla rotativa e montate il cilindro. Girate la manovella e leggete il foglio. Giratevi di nuovo a destra e prendete il cilindro sotto la colonna XX alla riga delle mappe. A destra della porta esaminate la seconda fila di fiale, quelle vicino all'angolo dove troverete Leonardo, Michelangelo e Raffaello. Esaminate il libro sulla destra senza nessuna etichetta sotto, sfogliate la pagina destra e prendete la boccetta col sangue di Dracula. Uscite dalla stanza, andate a destra e salite la scala. Avvicinatevi al letto e prendete il kohi sul tavolino. Nell'inventario usate il kohi con il nerofumo e con la gommalacca. Tornate alla rotativa ed esaminate il macchinario a sinistra. Mettete nel primo tubo a sinistra la miscela appena composta. Mettete il sangue di Dracula nel secondo tubo, poi usate il coltello sul vostro dito. Premete le frecce come da figura:



Prendete la fialetta con l'inchiostro. Esaminate la rotativa, posizionate il secondo cilindro al suo posto, mettete il foglio a destra, il nuovo inchiostro vicino al muro e girate la manovella. Esaminate la mappa. Viaggerete per l'Ucraina.

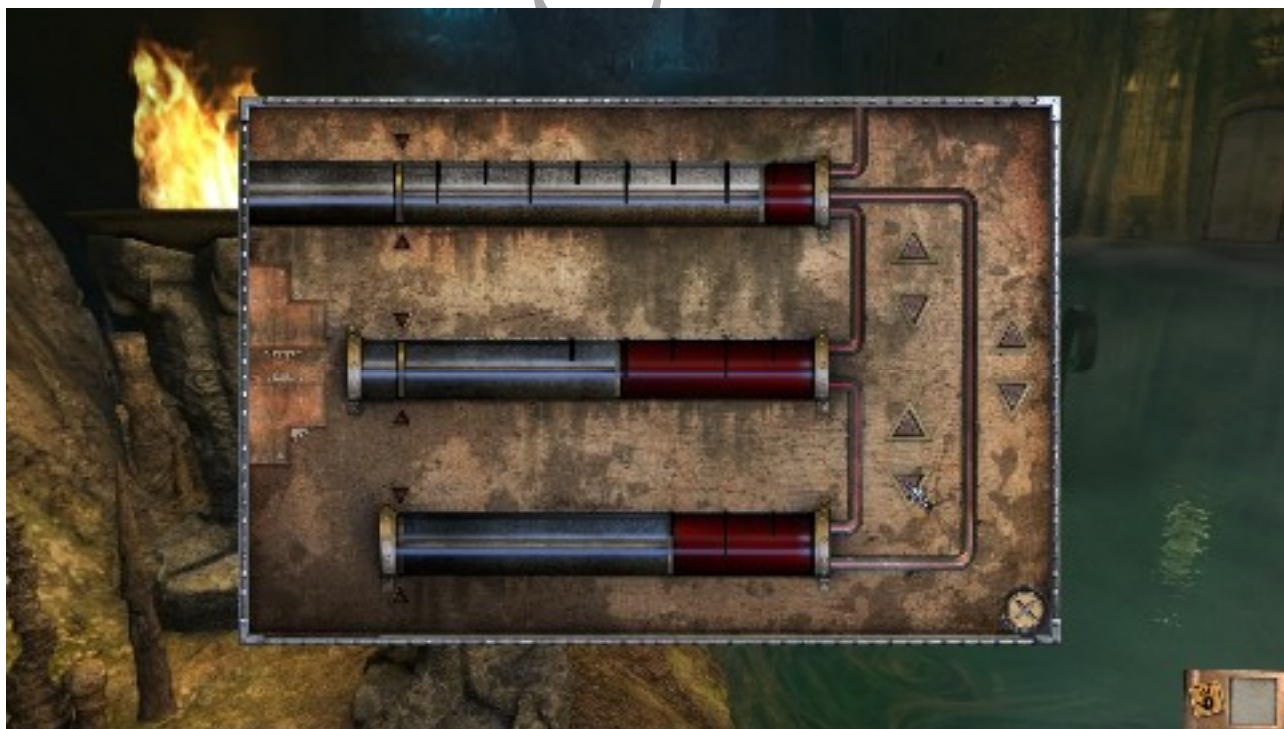
Giratevi a destra e raggiungete il camion. Spostate il telo ed esaminate lo scatolone più vicino a voi. Apritelo, prendete il contatore Geiger, il tubo per il contatore Geiger e la batteria. A sinistra prendete il machete. A destra del camion esaminate la cassetta del pronto-soccorso. Apritela e prendete le pastiglie di iodio. Prendetene una. Nell'inventario unite il contatore Geiger con il tubo e con la batteria. Giratevi a destra, noterete una grande roccia ricoperta dalle foglie, usatevi il machete ed esaminate il simbolo. Accendete il contatore Geiger col pulsante rosso. Posizionate l'indicatore su X1 e giratevi a sinistra dell'automobile. Andate in quella direzione. Giratevi a sinistra, verso la grande chiazza di neve, e usate il machete con i cespugli. Seguite il sentiero della desolazione. Giratevi a sinistra e prendete il piede di porco da sopra la neve. Andate verso il castello. Usate il piede di porco sulla porta e apritela. Sulla sinistra prendete la tanica vuota. Uscite, andate a nord ed esaminate la cisterna. Usate la tanica con il tubo e ruotate la valvola. Prendete la tanica piena e tornate dentro il castello. Esaminate il generatore giallo a destra e usate la tanica con il serbatoio sulla destra. Accendetelo col pulsante rosso sulla sinistra. Esaminate il meccanismo del montacarichi e aprite il pannello in basso. Premete il pulsante verde sulla sinistra per accedere a un altro pannello. Posizionate le tessere colorate come da figura:



Esaminare il foglietto di carta in alto a sinistra per vedere che mancano due linee di codice. Posizionare le levette come da figura:



Premete la X e tirate la leva sulla sinistra. Entrate nel montacarichi e guardate la breve animazione. Leggete la scritta sul cancello davanti a voi. Per terra noterete delle lettere. Premete le mattonelle in alto per ottenere la parola DESOLATIO. Si aprirà il cancello di destra. Prendete le munizioni sulla destra e usatene una con il passaggio. Entrate nel cancello. Scendete la scala e giratevi a sinistra. Usate il sangue di Dracula sul macchinario. Premete le frecce rosse sulla destra per ottenere la combinazione di sangue come da figura:



Usando le frecce in alto: sinistra, alto, sinistra, alto. Sinistra, basso, basso. Alto, sinistra, sinistra. Vedrete cadere una roccia sulla barca. Destra, destra, basso. Destra, destra, destra, destra, alto. Basso, sinistra, sinistra, alto, destra, alto, destra. Sinistra, basso, sinistra, basso, destra, destra, alto. Basso, destra,

destra. Salite sulla barca e andate a nord due volte. Entrate nel portone. Parlate con Dracula e scegliete di Negoziare. Scegliete Sopravvivere. Uscite dal palazzo, salite sulla barca e andate a est. Parlate con Adam di tutti gli argomenti. Guardate il lucchetto del cancello e leggete i numeri che ci sono scritti. Esaminate sulla destra la griglia con lettere e numeri e scoprirete che i numeri che avete letto prima corrispondono a MCDLXXVI che in numeri romani corrisponde a 1476. Inserite questo codice sul lucchetto del cancello. Guardate il filmato. Parlate con Dracula di tutti gli argomenti. Scegliete di accettare o rifiutare il dono di Dracula e guardate la fine.

Soluzione di Electranovembre

PUNTAECCLICCA.COM