

Dracula 4

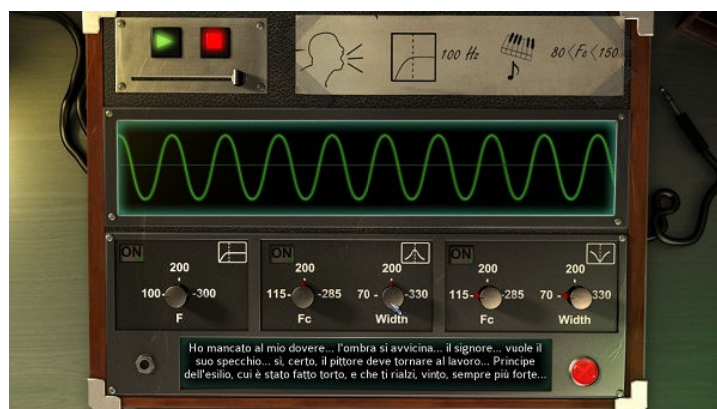
L'Ombra del Drago

Questa soluzione è fatta giocando in modalità avventura. Anche se non indicato sotto, controllate di tanto in tanto lo stato di salute di Ellen e, se vedete l'indicatore che si abbassa troppo, datele delle medicine o da mangiare. Fate attenzione perché il gioco potrebbe farvi saltare il prologo d'esercitazione e perderete così alcune parti del gioco. Infine per poter arrivare al punteggio finale di 300 e sbloccare tutti i trofei potreste dover compiere azioni che non sono state fatte in questa soluzione.

Dopo l'introduzione in cui scoprirete che una nave che portava quindici dipinti della collezione Vanbery e lo stesso proprietario è affondata, scoprirete che i dipinti che sembravano perduti per sempre stanno pian piano risbucando. Il primo si trova a Budapest, il secondo a Londra, e proprio qui inizierà la vostra avventura.

Prologo

Seguite le istruzioni che vi verranno via via impartite. Giratevi verso il quadro e andate a nord. Giratevi a sinistra e parlate con l'ispettore. Giratevi di nuovo verso il quadro a destra e guardatelo. Aprite l'inventario, selezionate la lampada a ultravioletti e usatela sul quadro. Dopo aver parlato con l'ispettore giratevi nuovamente verso il dipinto e prendetelo. Mettetelo nella cassa per terra a sinistra del cavalletto. Sopra alla cassa esaminate la foto segnaletica per scoprire che si tratta dell'uomo che era in possesso del quadro. Sulla scrivania dell'ispettore prendete lo scotch e l'accendino. A destra del cavalletto, sopra alla cassaforte prendete il sigillo. Andate in fondo alla stanza e, sulla sinistra, prendete la cera e il nastro di plastica per imballaggio. Tornate alla cassa dove avete messo il quadro e usatevi il nastro di plastica. Esaminate la cassa. Nell'inventario fate interagire la cera con l'accendino, una volta sciolta mettetela al centro della cassa e usatevi il sigillo. Prendete la cassa. Se non l'avete ancora fatto aprite la cassaforte a destra del cavalletto e mettetevi il quadro ben imballato. Chiudete la cassaforte. Tornate in fondo alla stanza ma questa volta giratevi a destra. Aprite la scatola nell'angolo a sinistra del tavolo e prendete l'audiocassetta danneggiata. Nell'inventario usate il nastro danneggiato con lo scotch per aggiustarlo. Usate il nastro aggiustato con il registratore sulla destra. Esaminate il registratore e posizionate tutte le manopole e gli interruttori come da figura:



Noterete che l'ispettore è uscito dalla stanza. Approfittatene per andare a frugare nei suoi archivi. Aprite il cassetto nell'angolo in basso a sinistra indicata dal numero 1 in figura ed esaminate il dossier 14. Prendete la striscia di carta. Leggete tutto il dossier. Aprite il cassetto indicato col numero 2 in figura e aprite il fascicolo 8.



Uscite dalla stanza e parlerete con l'ispettore. Esaminate il polso del braccio disteso per notare due segni. Parlate con l'ispettore di tutti gli argomenti. Dal lato opposto della cella rispetto al cadavere esaminate la saponetta. Uscite in corridoio, giratevi a sinistra e usate la chiave sull'armadio. Aprite le due ante e prendete la polaroid in alto a sinistra, lo spruzzino sulla destra del secondo ripiano, la pellicola sulla sinistra e sul terzo le batterie a sinistra e la polvere per le impronte a destra. Nell'inventario combine la polvere con lo spruzzino, combine anche la polaroid con le batterie e con la pellicola. Rientrate nella cella. Esaminate la parete sopra al lavandino e usate lo spruzzino per scoprire il messaggio nascosto. Fotografate il messaggio e cliccate nel punto dove apparirà un cerchio. Fotografate anche il cadavere anche qui cliccando sul cerchio. Tornate nell'ufficio dell'ispettore e usate il telefono sulla sua scrivania. Chiamate il Museo.

Maniero Vanbery

Entrate nel maniero e parlerete con Adam, parlate di tutti gli argomenti. Andate a nord oltre Adam che vi dirà che sta andando dal notaio e vi lascerà il numero vicino al telefono. Andate in cucina, aprite il mobile a destra della cappa e prendete la candeggina e la torcia. Giratevi a sinistra, prendete il recipiente sul lavandino e usatelo col rubinetto per riempirlo. Giratevi ancora a sinistra, aprite il primo cassetto in alto a sinistra, esaminatelo e prendetevi la colla e i fusibili. Sopra ai cassetti prendete l'olio sbloccante. A sinistra della porta, sopra al tavolo, prendete il coltello e la frutta da dentro il portafrutta. Uscite dalla cucina e salite le scale a destra. Entrate nella stanza a destra, giratevi verso il letto ed esaminate il cassetto del comodino. Esaminate il taccuino del professore e prendete le pillole di sonnifero. Uscite dalla stanza, andate a destra e poi a nord ovest. Spostate la tenda azzurra e guardate verso il basso. Esaminate il tavolino tondo per scoprire che da quella posizione si vede una rosa dei venti. Sulla sinistra vedrete un meccanismo ma al momento non usatelo. Giratevi alle vostre spalle, esaminate la scrivania e in particolare la lista dei quadri. Avvicinatevi alla libreria, esaminate alcuni scaffali per capire come funziona la catalogazione dei libri. Spostate la scala tutta a sinistra ed esaminate il ripiano in alto:



Esaminare l'unico libro con la C. Spostare la scala due volte a destra ed esaminare il ripiano più in alto sopra la scala. Esaminare il libro con la lettera A. Usare la lente d'ingrandimento, esaminare la vela della barca disegnata a destra e cliccateci. Usare il cutter e tagliare i quattro angoli di scotch della diapositiva. Prendere la diapositiva. Sempre usando la lente d'ingrandimento esaminare attentamente tutto il testo e cliccate centrando uno per volta i tre numeri, più dovrete trovare dei puntini sotto alcune lettere. Cliccatevi e vedrete pian piano apparire un codice a sinistra negli appunti. Giratevi alle vostre spalle ed esaminare il proiettore di diapositive. Prendete il contenitore per diapositive a destra del proiettore. Nell'inventario mettete la diapositiva nel contenitore, poi usate il tutto col proiettore. Utilizzate una volta la freccia alto-basso e una volta quella destra-sinistra. Esaminare il puntino rosso sulla mappa e i numeri annotati. Tornate al meccanismo oltre la tenda azzurra. Sistemate gli ingranaggi come da figura:



E cliccate sul timone in basso a sinistra per far abbassare il modellino. Spostate gli ingranaggi come da nuova figura:



Usate il timone in basso a sinistra per far ruotare il modellino, controllate guardando il disegno del modellino sulla destra che ruoterà anch'esso e dovrete far in modo che la prua sia girata verso l'alto. Tornate al piano di sotto, se è ancora in mezzo spostate la scala da uno dei due lati. Andate a nord ed esaminare il modellino della barca. Prendete la chiave che vi è al suo interno. Tornate al piano di sopra, alla libreria, ed esaminare i libri come da figura:



Noterete dietro al libro di Dracula una serratura. Spostate il libro di Dracula e quello alla sua destra e usate la chiave appena trovata nella toppa. Inserite sulla pulsantiera numerica il codice che avete trovato segnato sulla mappa vicino alla città di Vladoviste, il numero 2517. Esamine il passaggio. Usate la torcia ed entrate nel passaggio segreto. Giratevi a sinistra della porta da cui siete entrati, esaminate il pannello a sinistra della porta e usatevi i fusibili. Esaminate il pannello ancora a sinistra. Sistemate il pannello come da figura:



In basso a sinistra aprite il mobile e prendete la cassetta e il whisky. Usate la cassetta con la radio sopra al mobile. Ruotatevi a sinistra e sopra al tavolo esaminate il documento. Prendete l'acqua ossigenata. Nell'inventario combinate il recipiente con l'acqua con la candeggina e poi con l'acqua ossigenata. Utilizzate due volte la soluzione sulla macchia d'inchiostro del documento. Sempre sul tavolo prendete la medaglia di S. Benedetto e le vitamine. Esaminate il quadro del maniero, in particolare la statua sulla sinistra come da figura:



Giratevi a sinistra, accendete lo schermo più in basso ed esaminate la pulsantiera. Premete il pulsante bianco della fila più in basso, il secondo da destra, e guardate lo schermo in basso per leggere la scritta in latino. Cliccate la pulsantiera, premete il pulsante bianco nell'angolo in basso a destra e guardate nuovamente lo schermo più in basso. Scendete al piano di sotto e utilizzate il telefono di fronte all'entrata. Telefonate ad Adam e al Museo. Uscite dal maniero. Esaminate il punto come da figura qua sopra. Andate dietro all'angolo destro del maniero e prendete le cesoie. Prendete la scala e tornate nel punto evidenziato da figura qua sopra. Usate le cesoie col solito punto ed esaminate la statua. Giratela e prendete la chiave. Tornate a destra del maniero e guardate il cancello in cima alla scala di pietra. Provate a girare la chiave poi usatevi l'olio. Girate la chiave ed entrate nel cancello. Ruotatevi un po' a sinistra e prendete la sbarra di metallo. Giratevi a destra verso la cappella con l'erba davanti ed esaminate la parte alta. Usatevi le cesoie e leggete il nome in alto. Giratevi di spalle e andate a nord. Esaminate la scritta in alto sulla cripta. Usate le cesoie sul cancello d'ingresso. Prendete la chiave che avete nell'inventario e usatela sul cancello. Entrate ed esaminate la scritta davanti a voi. Giratevi a sinistra ed esaminate il coperchio della tomba. Aprite la tomba usando la sbarra di ferro, aprite il sacchetto e prendete dall'interno la scala di corda. Esaminate i simboli sotto all'epitaffio e ricomponete l'immagine come da figura:



Per ruotare i tre dischi dovete premere la parte centrale di ognuno di essi, per scambiare i pezzi dovrete premere i simboli fra i due dischi fra cui volete scambiarli. Esaminate l'apertura e usate la scala. Scendete la scala e utilizzate il mucchio di terra davanti a voi per soffiare via la terra. A destra degli strani simboli, dentro

la pozza d'acqua, prendete una pietra a serpente. Troverete un'altra pietra a serpente a sinistra degli strani simboli. Giratevi a sinistra e prendete il vaso in terra cotta. Giratevi verso la scala da cui siete scesi e prendete l'ultima pietra a serpente. Giratevi un po' a sinistra e prendete l'osso. Esaminate gli architravi sopra le tre porte. Giratevi ed esaminate gli strani simboli per terra, usate le pietre a serpente con i punti a forma di cerchio tra i simboli. Per sbloccare la porta di destra girate i tre dischi di pietra come da figura:



Esaminate la porta che si è aperta, utilizzate la ciotola dell'inventario con il serpente e prendete la fiala d'olio. Esaminate il cadavere e utilizzate il coltello su di esso per prendere un pezzo di stoffa.

Per aprire la porta a nord posizionate i simboli come da figura:



Esaminate l'ossario davanti a voi. Esaminate nuovamente i simboli per terra e, per aprire la porta di sinistra, disponete i dischi come da figura:

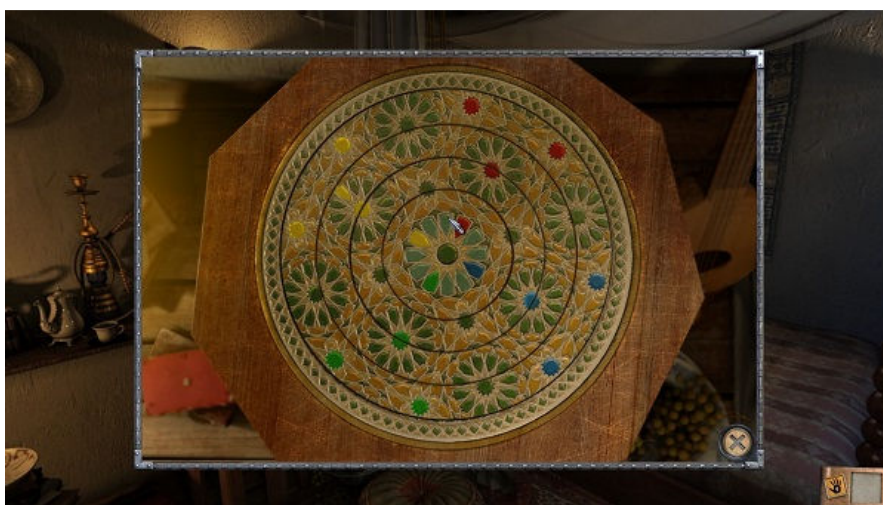


Provate a esplorare la galleria e usare la torcia, ma ovviamente le pile vi abbandoneranno. Nell'inventario combinate l'osso con la stoffa, l'olio e infine con l'accendino. Rientrate nella galleria. Andate a nord, poi giratevi a sinistra e posizionate la torcia sul portatorcia attaccato al muro. Esaminate la porta e usate la medaglia di S. Benedetto con il centro del disegno. Premete la medaglia al centro e, guardando le lettere più esterne della medaglia dovreste spostare quelle di pietra allo stesso modo. Uscite dal disegno e giratevi a destra. Usate il pannello fin quando non avrete un messaggio chiaro. Annotatevi le iniziali e tornate al disegno. Le altre dovranno essere disposte in senso orario, a partire IHN in alto, poi VRSNSMVSMQLIVB. Si aprirà una porta. Entrate. Sulla destra, sopra agli scaffali, vedrete una scatola con una croce rossa, prendete le vitamine. Sulla sinistra, a destra della scultura coperta, prendete la cinghia. Scoprite la scultura. Usate la cinghia con la scultura. Giratevi a sinistra e prendete l'uncino da terra, poi giratevi verso la porta e prendete la corda sulla destra. Nell'inventario combinate l'uncino e la corda. Giratevi alle vostre spalle ed esaminate il baule. Riproducete i colori della bandiera della Romania. Blu, Giallo e Rosso. Prendete delle medicine per non far svenire Ellen. Dentro il baule esaminate il libro. Prendete la scatola di pelle, il proiettile d'argento, il pezzo di filo e il cilindro rotto. Nell'inventario utilizzate il cilindro di cera rotto con la colla per aggiustarlo. Giratevi a destra ed esaminate i mattoni in alto a destra. Usatevi il piccone per fare un buco. Nell'inventario usate i proiettili col coltello, poi usate la polvere ottenuta con la scatola di pelle, inserite la miccia, accendete con l'accendino. Vincerete il trofeo kamikaze. Posizionate il tutto nel buco del muro e usatevi l'accendino. Usate la corda con l'uncino col buco più grande nel muro, poi unite la corda che scende con la cinghia che avete legato alla statua. Spingete la statua. Uscite dal buco e parlate con Adam di tutti gli argomenti. Andate nel corridoio ed entrate nella stanza di Adam a destra. Osservate lo strumento sulla scrivania e usatevi la striscia di carta che avete nell'inventario. Ruotate l'oggetto fino alla scritta Istanbul. Scendete al piano di sotto e andate a nord. Aprite la teca, posizionate il cilindro di cera, abbassate il corno e girate la manovella. Andate al telefono e chiamate il museo. Andate al piano di sopra, andate a destra della macchina per le diapositive e parlate con Adam di tutti gli argomenti.

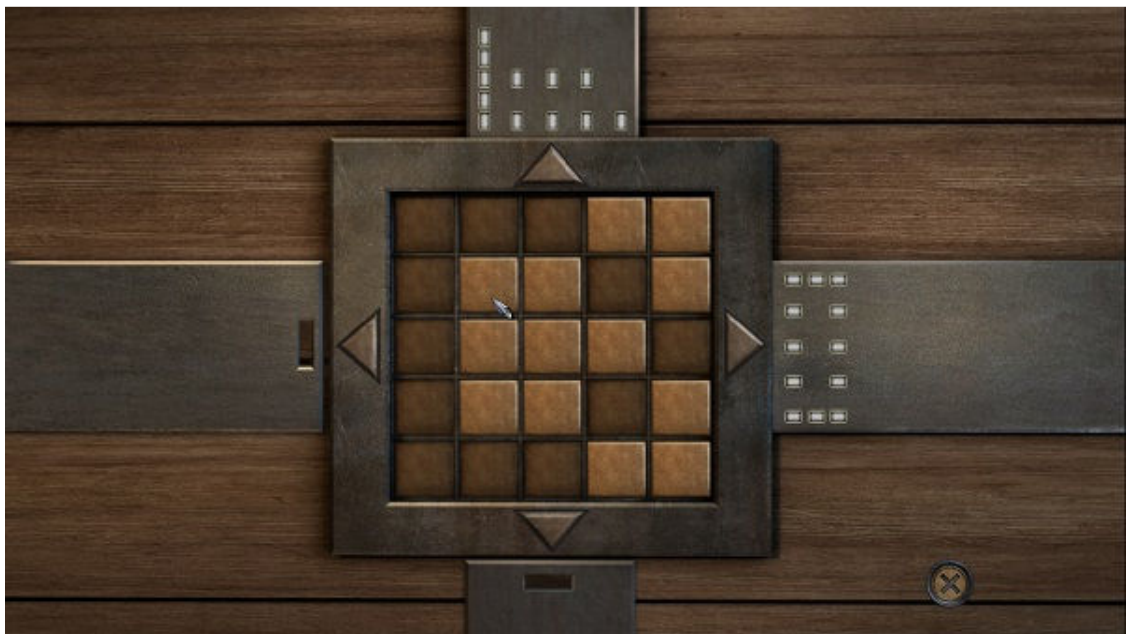
Istanbul

Giratevi a sinistra e andate a rispondere al telefono. Tornate dove eravate prima, esaminate il pacco sulla scrivania e usate il coltello per tagliare la corda. Leggete la lettera, poi prendete le medicine e la macchina fotografica. Uscite dalla stanza ed entrate nella porta della casa davanti a voi. Esaminate il quadro sulla

destra e vedrete apparire Yanek. Scusatevi con lui poi parlate di tutti gli argomenti. Quando sarà il momento scegliete di affrontare la questione, Yanek vi cacerà da casa sua. Spostate il bidone davanti a voi, aprite la porta ed entra. Osservate la finestra per vedere Yanek uscire. Giratevi a sinistra e prendete il bastoncino sopra al bidone. Giratevi ancora a sinistra e, sopra alla scrivania, prendete la corda, il grimaldello e le pinze. Approfittatene per tornare a casa di Yanek. Nell'inventario usate il bastoncino con la pinza. Usate la porta di casa di Yanek. Infilate il grimaldello di una sola tacca e abbassate il bastoncino. Infilate tutto il grimaldello e abbassate ancora il bastoncino. Tirate il grimaldello tutto fuori e abbassate il bastoncino. Infilate il grimaldello dentro di tre tacche e abbassate il bastoncino. Tirate fuori il grimaldello di una tacca e abbassate il bastoncino. Entrate in casa. Esaminate il dipinto e provate a ruotare la levetta più a destra. Raccogliete il burattino. Giratevi a sinistra ed esaminate gli scaffali in mezzo. Usate il pennello col colore blu e dipingete il polsino, lavate il pennello e utilizzatelo col colore rosso e quello giallo per creare l'arancione e pitturare la manica. Utilizzate il taglierino e, tenendo premuto il tasto sinistro, riproducete il contorno del braccio senza mai lasciare. Rimanete anzi un po' dentro i contorni perché se uscite dovrete ricominciare. Una volta tagliato il braccio usatelo col burattino nell'inventario. Usate il burattino col teatrino. Esaminate il teatrino. Azionate le valvole nell'ordine da destra a sinistra: 213564. Si aprirà una porta. Entrate, esaminate il quadro di Lilith e fotografatene l'angolo in alto. Prendete il bastone a destra del quadro. Tornate alla sala principale e andate a destra. Esaminate la tela rossa. Giratevi a destra e, sopra al tavolo da lavoro, prendete il solvente e la spugna. Combinateli nell'inventario. Usate la spugna imbevuta di solvente sul dipinto rosso per due volte, poi usate la macchina fotografica nel punto indicato dal cerchio per scoprire un dipinto di Kanayek. Sulla sinistra della sala spostate il paravento e salite la scala. Andate a nord, giratevi a sinistra ed esaminate il tavolino col sopra colorato. Spostate i cerchi a partire da quello più esterno e spostateli come da figura:



Nell'apertura del tavolino prendete il gancio e il farmaco. Usate il gancio col bastone. Giratevi un po' a sinistra, guardate il soffitto e vedrete una botola. Usatevi il bastone col gancio per tirare giù la scala. Salite. Ruotate e prendete il cacciavite e la corda. Esaminate la cassa sigillata e poi prendetela. Troverete una parete sospetta, apritela per trovare un cadavere. Scattate una foto al volto. Tirate la corda vicino alla scala per chiudervi dentro. Alle spalle della scala esaminate la finestra, esaminate il lucchetto e usate il cacciavite con le due viti. Aprite la finestra, nell'inventario combinate le due corde e usatele per scendere dalla finestra. Usate il telefono per chiamare la polizia e il museo. Esaminate la cassetta contenente il quadro e spegnete i pulsanti come da figura:



Soluzione di Electranovembre