

## DRACULA2

Percorso ideale

---

### Carfax

#### A-) Il giardino di Carfax

Andare sul lato destro del Giardino, fino al muro.

Prendere l'oggetto che si trova al centro del bassorilievo.

Tornare verso la casa e prendere l'ampolla d'olio che si trova ai piedi dell'albero sulla destra.

Andare al bacino e prendere l'oggetto che si trova al centro del bassorilievo.

Salire le scale che conducono alla porta della casa di Carfax.

Aprire la porta utilizzando la chiave ed entrare nell'atrio.

Nell'atrio, immettersi sulla scala che porta al primo piano.

Al centro della balconata del 1° piano, entrare nello studio di Dracula.

Posizionarsi davanti allo studio.

Svuotare il cassetto della scrivania: prendere la bussola, la chiave a tamburo, il taccuino di Dracula (rosso) e una candela.

Posizionarsi davanti alla cassa.

Svuotare la cassa: prendere un cannocchiale e un candelabro.

Posizionarsi davanti al mobile sul quale sono appoggiate tre scatole metalliche porta-bobine.

Svuotare la scatola in primo piano: prendere un gettone, un nastro perforato dell'organetto e una scatola di fiammiferi.

Sopra lo stesso mobile, girare l'incisione rappresentante Carfax.

Prendere il foglio di istruzioni nascosto dietro l'incisione. È la soluzione che permetterà di aprire la valvola del tavolo del giardino e riempire il bacino.

Passare dietro al paravento.

Posare il candelabro sul mobile.

Nell'inventario, combinare la scatola di fiammiferi e la candela. La candela è accesa.

Posare sul candelabro la candela accesa.

Prendere la chiave illuminata sul muro.

Posizionarsi davanti alla porta chiusa a chiave.

Aprire la porta con la chiave trovata dietro al paravento.

Avvicinarsi al cadavere (quello denominato Pibody) in piedi contro la porta e prendere una chiave dalla sua cintura.

A questo punto, un mostro irrompe nella stanza. Jonathan si ritrova automaticamente di fronte alla bestia che ha appena sfondato la porta.

Nell'inventario, combinare i proiettili e la pistola.

Voltarsi per sparare nella serratura della porta del ripostiglio.

Entrare, portarsi al centro della stanza e voltarsi in modo da guardare la porta.

Cliccare sul mobile a sinistra della porta per spostarlo in modo da bloccarla (altrimenti, nel giro di pochi istanti, la bestia sfonderà la porta e ucciderà Jonathan).

Portarsi davanti alla sedia che si trova vicino al caminetto.

Spostare la sedia sotto il lucernario.

Entrare nel caminetto.

Prendere l'oggetto che si trova al centro del bassorilievo e l'attizzatoio sulla destra.

Salire sulla sedia per arrivare al lucernario.

Rompere le assi che nascondono il lucernario con l'attizzatoio. La luce penetrerà nella stanza.

Spostare lo specchio a piede che si trova sulla destra della porta per metterlo sotto il lucernario, nel fascio di luce.

Posizionarsi al centro della stanza di fronte alla porta. Questa viene violentemente colpita dal fascio di luce riflesso dallo specchio.

Cliccare sul mobile davanti alla porta per liberarla. Il mostro entra e viene annientato dalla luce.

Prendere il 2° specchio a piede situato sulla destra della porta.

Andare nello studio di Dracula e posizionarsi al centro della stanza, di fronte a un 2° mostro che attende appoggiato allo stipite della porta.

Posare lo specchio per terra per uccidere il 2° mostro.

La porta adesso è libera. Uscire dallo studio. Al piano di sotto ci sono tre mostri!

Andare sul limite del parapetto.

Cliccare sul lampadario. Jonathan, salta sul lampadario, che riflette nella stanza raggi di luce, annientando i tre mostri.

Scendere nell'atrio e portarsi davanti alla porta dei sotterranei sbarrata da assi di legno.

Rompere le assi di legno con l'attizzatoio.

Entrare nei sotterranei.

Entrando spingere le casse sulla destra.

Prendere le tronchesi.

Rimettere al suo posto la prima cassa (spostare la prima cassa ha determinato lo spostamento di un'altra, ma rimettendo la prima al suo posto, la seconda resta dov'è. Tra le due casse c'è ora uno spazio).

Prendere l'oggetto che si trova al centro del bassorilievo.

Ritornare in giardino.

Posizionarsi davanti al tavolo accanto al bacino.

Utilizzare le tronchesi per spezzare la catena e azionare il meccanismo che svuota il bacino.

Lubrificare i cardini del cancello con l'ampolla d'olio.

Aprire il cancello.

Appoggiare il foglio di istruzioni preso dietro l'iscrizione, sul tavolo.

Ungere il foglio di istruzioni per far apparire integralmente la piantina.

Posizionare le chiavi e i simboli nello stesso modo in cui compaiono sul foglio di istruzioni:

#### Soluzioni

Posizionare le 4 Chiavi disposte nell'inventario nel seguente ordine:

Pos1 Pos2 Pos3

Pos6 Pos5 Pos4

#### **Disposizione nell'inventario:**

1<sup>a</sup> Chiave – Pos6

2<sup>a</sup> Chiave – Pos2

3<sup>a</sup> Chiave – Pos1

4<sup>a</sup> Chiave – Pos4

#### **Fare corrispondere i simboli**

Pos1 – Triangolo puntato verso l'alto (4)

Pos2 – Triangolo puntato verso il basso (1)

Pos4 – Triangolo barrato puntato verso il basso (3)

Pos6 – Triangolo barrato puntato verso l'alto (2)

Girare la valvola del tavolo. Il bacino si riempie, liberando il meccanismo della porta dei sotterranei.

Entrare nei sotterranei per aprire la porta di metallo chiusa fino a questo momento, a sinistra entrando.

Uscire nelle fogne.

### **Le fogne (1) / Carfax – Manicomio**

SETTORE I

Andare verso il manicomio sulla sinistra entrando nelle fogne.

Uscire prendendo una scala che porta al manicomio da un tombino delle fogne.

### **MANICOMIO (1)**

#### **A) Manicomio, il cortile**

Dal cortile, dirigersi verso l'entrata del manicomio.

Bussare. Bill l'assistente del dottor Seward apre la porta e accoglie Jonathan.

Entrare nello studio di Seward. Il dottor Seward e Mina ricevono Jonathan.

#### **B) Manicomio, lo studio di Seward**

Il dottor Seward e Mina parlano con Jonathan. Alla fine dell'ultimo dialogo, Seward affida a Jonathan la missione di svolgere delle indagini a Highgate. Perché ci possa andare con la massima discrezione, gli dà la chiave di un accesso diretto alle fogne. Jonathan si ritrova nel vestibolo.

Stando dietro al banco del vestibolo, aprire la porta che conduce direttamente alle fogne con la chiave consegnata da Seward.

### **Le fogne (2) / Manicomio – HighGate (1)**

SETTORE III

Dirigersi verso HighGate (c'è una sola strada: la seconda galleria sulla destra).

Prendere una corda appesa sul muro di destra (dopo l'intersezione a destra).

Avanzare fino al piccolo quadro elettrico, più in là sulla sinistra.

Prendere dal pavimento una valvola rotta, proprio davanti al piccolo quadro elettrico

Avanzare fino a un pozzo pieno d'acqua.

Nell'inventario, combinare la valvola rotta e la corda.

Lanciare la corda e la valvola combinate sulla scala che si trova dall'altra parte del pozzo. Una scala a questo punto permette di scavalcare il pozzo.

Passare dall'altra parte del pozzo.

Aprire la cassetta degli attrezzi.

Prendere la chiave inglese.

Passare di nuovo il pozzo e ritornare sui propri passi davanti all'apparecchio agganciato al muro. Di fronte a esso si trova una valvola chiusa.

Usare la chiave inglese per aprire la valvola.

La valvola adesso è libera. Prenderla.

Ritornare verso il pozzo e, una volta a metà scala, guardare al di sopra del muro di destra. Comparirà un nasello.

Fissare la valvola sul nasello.

Utilizzare la chiave inglese per chiudere.

Cliccare per girare la valvola , in modo da svuotare il pozzo.

Passare dall'altra parte del pozzo (dove si trovava la chiave inglese).

Prendere la scala.

Mettere la scala sul lato destro del bordo del pozzo.

Scendere nel pozzo.

Riprendere la scala.

Passare per il cunicolo orizzontale.

Posare la scala sul bordo del cunicolo verticale.

Arrampicarsi sulla scala.

In cima, sulla piattaforma, sparare al cancello con la pistola (il cancello si aprirà, liberando l'uscita).

Uscire nel cimitero di Highgate.

## **HighGate (1)**

### **A) Il cimitero**

Trovare la scala (bloccata da un lucchetto) sistemata sulla destra dei portoni, un po' più in là, sull'angolo, lungo il muro.

Utilizzare la chiave trovata su Pibody (il cadavere di Carfax) per aprire il lucchetto e prendere la scala.

Trovare il monumento funebre coi due lupi (ritornare verso i portoni, prendere il viale centrale e il primo sentiero a destra. Il monumento funebre è sulla sinistra).

Appoggiare la scala contro il muro del monumento funebre.

Salire sul monumento funebre.

Trovare il bauletto e aprirlo.

Prendere il crocifisso.

Prendere il paletto.

Scendere dal monumento funebre (Pibody vampirizzato sta aspettando!).

Prendere il crocifisso e brandirlo davanti a Pibody, ce, spaventato, precipita in una tomba.

Calarsi nella tomba.

Utilizzare il paletto trovato nel bauletto-

Uccidere Pibody conficcando il paletto (insomma, liberarne l'anima, se preferite!).

Prendere l'orologio e il taccuino di Pibody.

Accedere all'inventario e leggere il taccuino: Pibody parla di un'apparizione di un'ombra verso le 6,00 e di una tomba a nord-ovest.

Risalire sul monumento funebre coi due lupi.

Utilizzare la bussola ad altezza d'uomo per visualizzare i punti cardinali. Comparirà una panoramica speciale con una divisione in gradi sud nord est ovest

A nord-ovest, comparirà un cursore a forma di lente d'ingrandimento. Cliccarci sopra per osservare il monumento funebre di Dracula da questa posizione.

Utilizzare l'orologio di Pibody. Il tempo passa e arrivano le sei.

Utilizzare il cannocchiale e orientarlo sul monumento funebre di Dracula. Oh, sorpresa! Dracula entra nel suo monumento funebre!

Scendere dal monumento funebre.

Portarsi davanti al monumento funebre di Dracula.

Cliccare sull'occhio della statua del monumento funebre sulla destra.

Entrare nel monumento funebre. Tre doccioni emettono uno strano suono. Jonathan sviene e si risveglia solo alle prime luci dell'alba. Subodora qualcosa di anomalo e va al manicomio.

## **MANICOMIO (2)**

### **A) Manicomio, il cortile**

Entrare nel manicomio.

### **B) Manicomio, Il vestibolo**

Entrare nello studio di Seward.

### **C) Manicomio, Studio di Seward**

Posizionarsi davanti allo studio di Seward.

Aprire il cassetto di sinistra.

Prendere lo stetoscopio.

Posizionarsi davanti al fonografo e ascoltare il primo cilindro. Riproduce il rapimento di Mina e Seward da parte di Dracula.

Andare sul fondo dello studio di Seward, davanti al caminetto vicino alla finestra e raccogliere dal pavimento la vera di Mina lasciata lì da Dracula.

Posizionarsi davanti al quadro appeso sopra il caminetto.

Girare il quadro. Compare una cassaforte.

Cliccare per avvicinarsi a una manopola della cassaforte.

Piazzare lo stetoscopio nell'angolo inferiore sinistro dello schermo.

Girare le manopole della combinazione nel seguente ordine:

Ingranaggio 1                      Ingranaggio 2

Ingranaggio 4                      Ingranaggio 3

Ingranaggio 1 – Valore 8

Ingranaggio 2 – Valore 3

Ingranaggio 3 – Valore 6

Ingranaggio 4 – Valore 4

Una volta aperta la cassaforte, prendere l'anello del drago. Jonathan precisa che ora l'anello lo proteggerà

Svuotare la borsa: prendere il negativo della fotografia, il cilindro, la soluzione a base d'aglio, il taccuino dell'amico di Seward).

Cliccare sulla cartella di Hopkins.

Prendere la chiave della cella di Hopkins.

Ritornare davanti allo studio di Seward.

Rimettere il cilindro al suo posto nella scatola sulla scrivania e inserire nel fonografo quello trovato all'interno della borsa nella cassaforte. La puntina del fonografo si blocca.

Sbloccare la puntina cliccandoci sopra e sentire il resto del messaggio. La formula della pozione anti vampiri che si trova nel taccuino dell'amico di Seward deve essere aumentata di 5° (35°, non 30° come indicato nel taccuino verde).

Andare nel vestibolo-

#### **D) Manicomio, Il vestibolo**

Andare davanti all'ingresso e girare a destra per entrare nel manicomio.

#### **E) Salle charcot\*\*\***

Scendere dalla passerella.

Posizionarsi davanti allo studio.

Prendere lo zucchero.

Nell'inventario, combinare la scatola di fiammiferi e lo zucchero.

Posare la scatola di fiammiferi + lo zucchero sul tavolo. Una mosca entra nella scatola.

Prendere la scatola con la mosca intrappolata.

Salire sul corridoio circolare che conduce alle celle.

Aprire la cella di Hopkins con la chiave trovata nella cassaforte di Seward.

Offrire a Hopkins la scatola di fiammiferi con la mosca. Si instaura un dialogo tra Jonathan e Hopkins. Hopkins sembra sconvolto dal fatto di sentire parlare di Mina.

Uscire e andare nella sala macchine. Porta in fondo corridoio circolare che conduce alle celle. Bill vampirizzato aspetta Jonathan. Bill spacca una fiala di concentrato d'aglio identica a quella trovata all'interno della borsa nella cassaforte.

#### **F) La sala macchine**

Brandire il crocifisso davanti a Bill. Spaventato, sprofonda su una sedia a rotelle. Ma può ancora mordere...

Posare a questo punto il crocifisso sulla fronte di Bill per neutralizzarlo.

Prendere la chiave dalla sua cintura.

Ritornare nel manicomio, scendere la scala del viale circolare e mettersi davanti allo studio.

Aprire il cassetto con la chiave trovata su Bill.

Prendere la siringa.

Ritornare alla sala macchine.

Posizionarsi davanti a Bill e con la siringa prelevargli il sangue dal braccio destro.

Posizionarsi davanti al mobile chiuso e aprirlo.

Mettere nell'alambicco il contenuto della bottiglia verde trovata all'interno della borsa nella cassaforte.

Aggiungere con la siringa il sangue di Bill vampirizzato alla soluzione già pronta.

Mettere la bottiglia verde ormai vuota in modo che possa raccogliere il liquido.

Accendere il beccuccio con il cursore + (sul lato destro del beccuccio).

Passare la fiamma sulla posizione 2 (cliccare di nuovo su +).

Quando la soluzione raggiunge i 35° (verificarne la temperatura con il termometro) ridurre la fiamma del beccuccio riportandola alla posizione 1 con il cursore – (sul lato sinistro del beccuccio).

Lasciare decantare qualche secondo a 35°. Si verifica la reazione e il liquido riempie la bottiglia.

Prendere la bottiglia verde piena.

Combinare la bottiglia contenente la pozione anti-vampiro con la pistola. Si creano dei proiettili dotati di un efficace antidoto contro i vampiri (la pistola è circondata da un alone verde).

Andare nella cella di Hopkins.

## **H) La cella di Hopkins**

Dotato della vera di Mina e della pistola coi proiettili anti vampiro, Jonathan può parlare a Hopkins.

Cliccare sull'icona della pistola: Hopkins vi darà i suoi occhiali della visuale vampiresca in cambio dell'anello del drago. A questo punto squilla il telefono nello studio di Seward: bisogna rispondere.

Andare nello studio di Seward.

## **I) Lo studio di Seward**

Alzare il telefono: comunicazione con Dracula. Nel frattempo, Hopkins e Bill fuggono.

Tornare al manicomio e andare alla sala macchine.

## **J) La sala macchine**

Infilare il passaggio lasciato aperto da Hopkins e Bill (una grossa botola metallica situata al posto della sedia a rotelle).

Scendere nelle fogne.

### **Fogne (3) / Manicomio – Stige**

Andare nel cunicolo immerso nella totale oscurità e inforcare gli occhiali di Hopkins.

Seguire le tracce dei passi che, improvvisamente, si fermano.

Avanzare fino alla grande stanza del collettore

Si vede un interruttore su un pannello di controllo. Sollevare l'interruttore.

La stanza si illumina: si tratta del grande collettore. Un minaccioso Bill si materializza alla destra di Jonathan.

Utilizzare gli occhiali di Hopkins per passare alla visuale vampiresca.

Prendere la pistola e sparare a Bill sulla zona rossa (cuore).

Morto, precipita nel collettore. Andare davanti all'entrata dello Stige (c'è un unico accesso).

L'entrata dello Stige è difesa da una specie di serratura.

Cliccare per avvicinarsi alla serratura. Un nasello compare sopra la serratura.

Premere sul nasello €. Compaiono una tabella con sei finestre, una toppa e un simbolo.

Mettere la grossa chiave a tamburo nella toppa della serratura.

Sulla tabella compaiono quattro cifre su sei: 1- vuoto – 4 – 3 – vuoto – 2. Esse danno due tipi di informazione: la presenza della cifra indica il numero della colonna da utilizzare e il suo valore l'ordine di combinazione.

Ritirare la chiave a tamburo. Nell'inventario, compaiono il tamburo da una parte e un'impugnatura dall'altra (al posto degli oggetti combinabili).

Nell'inventario, combinare l'impugnatura adesso separata dal tamburo e il taccuino (rosso) di Dracula. Il taccuino si apre sulla pagina che spiega come usare la chiave a tamburo

Utilizzare gli occhiali di Hopkins per passare alla visuale vampiresca e poter leggere la pagina.

Mettere ora la punta dell'impugnatura sul simbolo rivelato dalla serratura. Leggere a questo punto sulle tacche le 6 cifre che appaiono nelle fessure dell'impugnatura-

Considerare soltanto le cifre che si trovano nelle colonne corrispondenti a quelle della tabella.

Nell'inventario, cliccare sul tamburo. Regolarlo poi coi codici corretti nell'ordine indicato dal tamburo . Per lo Stige, i codici sono 3582.

Combinare l'impugnatura e il tamburo (la chiave viene così ricomposta).

Mettere nuovamente la chiave a codice nella serratura (la porta si apre).

Prendere la chiave e mettersi davanti alla porta.

Entrare nello Stige-

### **Lo Stige**

Infilare il corridoio ed entrare nella sala di proiezione.

#### **A) La sala di proiezione**

Portarsi davanti al proiettore vicino al quale si erge un robot che riproduce Dracula.

Mettere il gettone nella fessura. Sullo schermo scorre la scena del rapimento di Mina da parte di Dracula. Lo spazio riservato ai nastri perforati dell'organetto.

Portarsi davanti all'organetto.

Inserire il nastro perforato dell'organetto nella fessura libera (nell'angolo superiore destro dello schermo). Jonathan inala delle esalazioni di gas provenienti dall'organetto. Sviene.

---

#### **C) La stanza di Dracula in Transilvania**

Jonathan riprende conoscenza nella stanza di Dracula in Transilvania. È legato al letto, Dracula si trova in piedi davanti a lui. Il vampiro esibisce la pistola e la getta sul pavimento come se fosse un giocattolo (atterra sotto il letto). Esige sapere dove si trova l'anello. Il prigioniero deve confessare, altrimenti morirà Jonathan rifiuta. Allora Dracula gli fa un'ultima proposta: la vita di Jonathan contro l'anello del drago. È un imbroglio! Dracula lo condanna a morte. Esce dalla stanza. Poco dopo entra Hopkins e libera Jonathan dicendogli di aver nascosto l'anello del drago. Jonathan lo ritroverà al cimitero, sotto la protezione di San Giorgio. Hopkins rapidamente esce.

Prendere la pistola da sotto il letto.

Uscire dalla stanza (se Jonathan non prende con sé la pistola, trova un nemico ad attenderlo ed è presto Game Over).

#### **C) Il corridoio che conduce allo studio cinematografico**

Nella penombra del corridoio si indovina una forma minacciosa.

Utilizzare gli occhiali di Hopkins per passare alla visuale vampiresca (permette di vedere la macchia rossa del vampiro).

Prendere la pistola carica.

Mirare al cuore (macchia rossa) e sparare.

Via libera. Andare nello studio cinematografico.

#### **C) Lo studio cinematografico**

Salire sulla pedana.

Aprire il quadro elettrico di fronte.

Portare l'interruttore su ON. Il robot di Dracula esce dalla tomba.

Prendere la spada che si trova sul drago a sinistra del quadro elettrico.

Con la spada, colpire il robot che sembra decapitato. Jonathan si precipita poi dall'altra parte della pedana.

Tagliare la corda che si trova dalla parte opposta rispetto al robot. I contrappesi trascinano Jonathan nelle soffitte dello studio cinematografico.

## **E) Le soffitte**

All'arrivo sulla piattaforma delle soffitte, prendere la corda e la manovella posate per terra sulla destra.

Salire sulla scala lungo il muro. Jonathan si ritrova davanti a un meccanismo che permette di portare la passerella mobile verso il montacarichi dello studio.

Inserire la manovella nel meccanismo.

Cliccare sulla manovella per attivarla. Mentre la passerella avanza, il robot di Dracula arriva dal montacarichi e spara verso la passerella un proiettile che fa saltare la manovella del meccanismo. Jonathan è bloccato sulla passerella ormai inamovibile.

Andare all'estremità della passerella e tagliare una corda immersa nell'oscurità sulla destra, per far cadere un gruppo di proiettori.

Salire sul gruppo di proiettori fino a una grossa intercapedine metallica. Penetrare nei condotti d'aerazione.

Arrampicarsi fino a un grosso ventilatore che fende l'aria.

Mettere la spada rotta in modo da bloccarlo.

Passare dall'altra parte del ventilatore e arrampicarsi a sinistra. Di fronte a una griglia, prendere la chiave a punta quadrata necessaria per aprirla. La griglia si apre.

Ritornare sui propri passi e continuare verso la griglia d'aerazione chiusa posta sulla destra del ventilatore.

Introdurre la chiave a punta quadrata nella serratura della griglia. Quest'ultima si apre.

Sporgersi dalla griglia aperta. Si intravede il robot di Dracula.

Prendere la corda con il rampino e acciuffare il robot.

Agganciato il robot, tirare verso l'alto e si fa dilaniare dal ventilatore. Ricade, distrutto.

Scendere sulla passerella che corre sotto l'intercapedine dove vengono trascinati i resti del robot.

Cliccare sul torso di Dracula.

Prendere il diapason rivelato dalla distruzione del robot, centro nervoso del robot. Togliendo il diapason, il robot è definitivamente fuori uso.

Cliccare poi sulla mano destra del robot di Dracula per separarla dal braccio.

Cliccare sulla mano per farla girare

Azionare il meccanismo visibile all'altezza del polso. Una chiave del montacarichi esce da un dito della mano.

Prendere la chiave del montacarichi.

Salire sul montacarichi.

Con la chiave, attivare il montacarichi. Serve la sala di proiezione.

## **F) La sala di proiezione (2)**

Andare da Seward accovacciato sotto lo schermo.

Jonathan ritrova Seward, livido come uno zombie. È ancora consapevole della sua umanità, ma sente che non riuscirà a resistere a lungo. Seward affida a Jonathan la missione di appiccare il fuoco ai diversi segnali/punti di riferimento di Dracula. Per quanto riguarda lo Stige, Seward sacrifica la propria vita, finché è ancora un uomo. Basta solo che Jonathan gli dia la pistola. In cambio, Seward dà a Jonathan la chiave del suo laboratorio segreto, dov'è custodita l'ultima speranza dell'umanità. Gli indica, infine, un passaggio segreto nascosto dietro l'organetto per uscire.

Posizionarsi davanti all'organetto.

Utilizzare gli occhiali di Hopkins per passare alla visuale vampiresca.

Cliccare sul pulsante che brilla. L'organetto sprofonda nel suolo, rivelando un passaggio segreto.

Entrare nel passaggio segreto.

La porta si richiude. Nella sala di proiezione, Seward mira a una bombola di gas che alimenta la telecamera e spara. Lo Stige esplode!

Uscire dal passaggio segreto che sbuca nelle fogne.

## **Le fogne (4) / Carfax (2)**

Salire a bordo della barca ormeggiata.

Cliccare per far avanzare la barca. Jonathan remando pensa alla missione affidatagli da Seward: distruggere Carfax.

Posizionarsi davanti all'entrata di Carfax. A sinistra della porta, cliccare sulla serratura codificata-

Eeguire con la chiave a tamburo la stessa operazione utilizzata per entrare nello Stige. Il codice del tamburo: 8462.

Dopo aver aperto la porta, entrare a Carfax.

## **Carfax (2)**

### **A) I sotterranei – Carfax 2**

Nei sotterranei, prendere le tre casse sovrapposte ricoperte da un panno.

Entrare nell'atrio di Carfax.

### **B) L'atrio – Carfax 2**

Posare le tre casse sotto le scale sulla sinistra dell'entrata nell'atrio.

Cliccare sulle casse per vederne il contenuto.

Prendere gli strumenti da ciascuna cassa: le cesoie, la mazza e l'ascia.

Salire allo studio di Dracula.

### **C) Lo studio di Dracula – Carfax 2**

Nello studio di Dracula, utilizzare la mazza per ridurre a pezzi la sua scrivania. Prendere il mucchio di assi formato.

Andare dietro al paravento e prendere la candela spenta.

Andare nella sala d'attesa (dove si trova il cadavere di Pibody).

### **D) Stanza Pibody – Carfax 2**

Posizionarsi davanti alla finestra e utilizzare le cesoie per tagliare le vecchie tende. Prendere le tende a pezzi.

Scendere nei sotterranei.

### **E) I sotterranei – Carfax 2**

Sulla destra entrando, utilizzare l'ascia per demolire la bara di Dracula. Prendere le assi della bara fatta a pezzi.

Tornare nell'atrio.

### **F) L'atrio – Carfax 2**

Cliccare sulle casse e suddividere il materiale (assi di legno e tende) nelle rispettive casse di destinazione.

Nell'inventario, combinare la scatola di fiammiferi e la candela.

Dare fuoco alle casse utilizzando la candela.

Jonathan si ritrova nei sotterranei, il fuoco ha già creato una barriera che blocca l'accesso all'atrio di Carfax. Dracula sfida Jonathan intrappolato nell'incendio di Carfax.

### **G) I sotterranei – Carfax 2**

La luce emanata dal fuoco fa comparire una porta di legno chiusa, sulla destra di quella che conduce alle fogne.

Cliccare sulla nicchia. Compare una chiave.

Prendere la chiave dalla nicchia-

Utilizzarla per aprire la porta che impedisce l'accesso al serbatoio-

Entrare nel serbatoio-

### **H) Il serbatoio Carfax 2**

Girare la valvola verso destra entrando. L'acqua inizia a salire.

Tuffarsi nell'acqua.

Una volta in acqua, immergersi.

Sott'acqua, in basso a sinistra, attivare una seconda valvola nascosta da dei detriti.

Il livello dell'acqua sale ulteriormente.

Tornare in superficie per riprendere fiato.

Immergersi nell'acqua e infilare il cunicolo ora accessibile.

Tornare nelle fogne, dal lato del manicomio.

### **Le fogne (5) / Manicomio**

Uscire dalle fogne arrampicandosi sulla scala che sbuca nel piccolo cortile del manicomio.

Entrare nel manicomio.

### **Manicomio (3)**

Andare alla sala macchine.

### **A) La sala macchine – Manicomio 3**

Aprire il grande armadio sulla destra entrando con la chiave che Seward ha dato a Jonathan allo Stige-

### **B) Il laboratorio – Manicomio 3**

Cliccare sulla tenda per scoprire un laboratorio fotografico.

Mettere il negativo della fotografia nell'ingranditore sulla sinistra.

Spegnere la luce con l'interruttore.

Cliccare sulla busta per mettere un foglio di carta per fotografie sotto l'ingranditore sulla sinistra.

Accendere la luce dell'ingranditore.

Cliccare sulla carta sotto l'ingranditore e metterla nella bacinella di destra. Si inizia a vedere l'immagine sfumata (come una fotografia durante lo sviluppo).

Cliccare per vedere la foto sviluppata: dà le soluzioni dei parametri SLV (Sistema-Localizzazione – Vampiro): 8 per la resistenza, 4 per il tubo elettrolitico, 7 per l'amperometro.

Posizionarsi davanti al ripiano di costruzione del SLV sopra al laboratorio.

Prendere il foglietto di istruzioni posato sul ripiano. Nell'inventario, leggere il foglietto di istruzioni da una parte e le modalità d'impiego sul retro. Seguire la seguente procedura (ogni pezzo tolto dal SLV perde la configurazione del parametro):

Mettere il pezzo 1 (una sorta di resistenza a forma di ferro di cavallo) sulla base

Cliccare per avvicinarsi al pezzo 1 e regolarne il valore su 8

Mettere il pezzo 2 (tubo elettrolitico) sulla base

Cliccare per avvicinarsi al pezzo 2 e regolarne il valore su 4

Mettere i pezzi 3 (amperometro) e 4 (reostato) sulla base

Cliccare per avvicinarsi al pezzo 3 e regolarne il valore su 7

Togliere l'antenna cliccandoci sopra

Mettere il diapason al posto dell'antenna

Chiudere il SLV-

Prendere la manovella-

Prendere il SLV-

Uscire dal laboratorio utilizzando la botola della sala macchine.

Scendere nelle fogne.

### **Le fogne (6) / Manicomio (3) – Highgate (2)**

Nelle fogne, dirigersi verso Highgate. Dei ratti impediscono quasi immediatamente a Jonathan di continuare sulla sua strada.

Nell'inventario, combinare il SLV con la manovella per alimentarlo.

Per manipolare il SLV nell'inventario cliccare sul SLV (cursore lente d'ingrandimento).

Per portare il SLV in modalità "ricezione" cliccare sulla sinistra del pulsante inferiore (una specie di rettangolo). Il SLV si posiziona in modo da poter rilevare delle onde. È apparso un che permette di ritornare automaticamente al gioco.

Posizionare il cursore a forma di antenna sui topi. Il SLV reagisce. I quadranti si illuminano ed emettono un suono.

Ritornare all'inventario e cliccare sul SLV per vedere la frequenza emessa dai ratti.

Visualizzare lo stesso valore sull'altro quadrante, utilizzando il pulsante rotondo-

Passare in modalità "emissione" Cliccare questa volta sulla destra del pulsante rettangolare. Il pulsante si sposta a destra e si ritorna automaticamente al gioco.

Posizionare di nuovo il cursore a forma di antenna sui topi e cliccare. Si rifugeranno nel corridoio laterale.

Prendere la strada per il collettore ⇄

Una volta sulla piattaforma del collettore, introdurre nel quadro elettrico la chiave a punta quadrata (trovata nei condotti d'aerazione dello Stige), per togliere la griglia dal cunicolo d'accesso a Highgate.

Azionare il secondo interruttore. La passerella ruota verso l'altro cunicolo-

Salire sulla passerella e dirigersi verso HighGate. Il cammino di Jonathan è bloccato dalla presenza di un nuovo pozzo.

Raccogliere le assi di legno che si trovano per terra sulla destra del pozzo.

Posizionare le assi di legno sopra il pozzo per poter passare dall'altra parte.

Passare dall'altra parte.

Uscire.

## **Highgate (2)**

### **A) Il cimitero**

Nel cimitero, portarsi davanti al muro degli ex-voto (lastre di marmo nero).

Trovare quello che riguarda San Giorgio (Bram Stoker ringrazia San Giorgio per averlo protetto!).

Rigirare la lastra.

Prendere il biglietto di Hopkins.

Prendere l'anello del drago.

Con il medesimo procedimento seguito nelle fogne, regolare il SLV sulla modalità "ricezione" e percorrere il cimitero per trovare i tre doccioni e distruggerli con la modalità "emissione" del SLV (animazione della distruzione di ogni doccione).

Una volta distrutti i tre doccioni, andare al monumento funebre di Dracula ed entrarvi.

Con l'aiuto fornito dal messaggio di Hopkins trovato dietro gli ex-voto, scrivere i valori giusti sulla serratura vampiresca nel seguente ordine:

- 9 in alto a sinistra
- 2 in alto a destra
- 7 in basso a sinistra
- 8 in basso a destra.

La tomba si apre e compare un passaggio.

Cliccare per scendere nella cripta e accedere alle cave-

Fine del CD-ROM 1.

## **Dracula II** **L'ultimo santuario- Mondo 2**

Percorso ideale

---

### **Le cave Garrières**

Scendere al livello intermedio delle gallerie, di fronte alla porta con le sbarre, chiusa con una nuova serratura vampiresca.

Per sbloccare la porta dalla serratura vampiresca, individuare il simbolo a mezzaluna che vi si trova sotto. Poi, nell'inventario, aprire il taccuino (rosso) di Dracula e utilizzare gli occhiali di Hopkins per passare alla visuale vampiresca. Nella pagina in cui compare una costellazione lunare, individuare la mezzaluna equivalente alla lettera G. La lettera G sulla pagina sinistra del taccuino rivela il seguente codice: 9426.

Inserire il codice sulla serratura vampiresca nel seguente ordine:

- 9 in alto a sinistra
- 4 in alto a destra
- 6 in basso a sinistra
- 2 in basso a destra.

La griglia si apre su una galleria.

Entrare nella galleria. Per terra sulla destra compare una cassa protetta da una coperta e si vede il fondo della galleria bloccato dalle fauci di un drago ~~de~~.

Cliccare sulla coperta. Compaiono una barramina e una pala-

Prendere la barramina e la pala-

Scendere nella grande sala (cava).

Tra il mucchio di pietre tagliate e la banchina (impalcatura di legno), far scivolare la pietra aiutandosi con la barramina e prendere il detonatore.

Salire sul mucchio di pietre e prendere il martello e il bulino-

Scendere di nuovo e posizionarsi davanti al tavolo.

Cliccare sul cassetto del tavolo.

Utilizzare il martello e il bulino per forzare il cassetto.

Aprire il cassetto.

Prendere la corda arrotolata.

Con il martello e il bulino, distruggere la linguetta sul fondo del cassetto.

Aprire completamente il cassetto.

Prendere la piccola chiave.

Posizionarsi davanti alla cassa che si trova dietro al tavolo.

Aprire la cassa con la piccola chiave.

Prendere la dinamite dalla cassa.

Risalire al livello intermedio nella galleria bloccata dalle fauci del drago-

Mettere la dinamite nelle fauci del drago-

Mettere la corda nelle fauci-

Seguendo la corda, cercare protezione all'interno del corridoio.

Fissare il detonatore all'estremità della corda.

Cliccare sul detonatore per fare esplodere le fauci del drago-

Davanti alle fauci esplose, prendere la gemma che si trova per terra.

Passare dall'altra parte della galleria. Jonathan arriva alla prigione del Conte Dracula.

### **La prigione**

Dirigersi sulla destra, verso la porta a riquadri-

Sul muro di destra è stata scolpita una nuova testa di demone. Cliccare per avvicinarsi alla testa del demone.

Mettere la gemma nell'occhio sinistro del demone (si trova sulla destra del giocatore). La porta a riquadri ruota e Jonathan si ritrova alle gallerie che arrivano alle celle della prigione.

Costeggiando le celle, trovare un passaggio aperto tra le sbarre.

Entrare nelle celle e girare a sinistra.

Proseguire fino al primo angolo e guardare per terra. Spostare lo scheletro.

Scavare con la pala. Compare una tibia.

Prendere la tibia.

Proseguire fino all'angolo successivo e guardare per terra. Spostare lo scheletro.

Scavare con la pala. Compaiono un cranio e una pergamena.

Prendere la pergamena.

Prendere il cranio.

Uscire dalle celle ed entrare nel corridoio chiuso da una porta circondata di crani.

Andare a destra nella stanza delle guardie.

Prendere la balestra che si trova sul tavolo.

Prendere la lanterna che si trova sul tavolo.

Salire sulla scrivania e prendere i dardi dalla rastrelliera.

Prendere il medaglione rosso dal cassetto della scrivania.

Uscire dalla stanza delle guardie.

Riprodurre lo schema disegnato sulla pergamena trovata nelle celle:

- 1) Nell'inventario, combinare l'osso e il medaglione
- 2) Appoggiare il cranio per terra
- 3) Mettere l'osso e il medaglione sul cranio
- 4) Nell'inventario, accendere la lanterna con la scatola di fiammiferi
- 5) Appoggiare la lanterna dietro al cranio.

Un raggio di luce attraversa il prisma del medaglione rosso per penetrare nel cranio e arrivare nell'angolo superiore destro della porta. Un meccanismo sblocca la porta, che si apre.

Passare dal lato opposto, dall'altra parte della prigione.

Posizionarsi davanti a una scala che scende. Echeggia il grido di un mostro.

Una bestia spia Jonathan dall'alto. Nell'inventario, combinare i dardi con la balestra e poi la bottiglia con la balestra armata.

Tirare sulla bestia.

Dopo aver abbattuto la bestia, scendere le scale.

Dirigersi su Radu, il prigioniero (cioè, su ciò che ne rimane...) sospeso in una gabbia di ferro.

Aprire la maschera

Prendere la pietra di Radu. Jonathan cade in una fossa e ne esce miracolosamente indenne.

Una volta giù, prendere l'unica direzione possibile, che conduce al cimitero del colle di Borgo

### **Il cimitero di Borgo**

Fare il giro del cimitero per andare dietro la tomba coperta di Dracula (quella incatenata).

Scavare con la pala. Compare la testa mancante dell'icona della fossa del drago.

Prendere il pezzo dell'icona che rappresenta la testa di San Giorgio.

Tornando sui propri passi, prendere la mano e la croce che si trovano dietro la tomba nell'angolo destro del cimitero.

Posizionarsi davanti alla fossa del drago e davanti all'icona distrutta.

Posizionare il pezzo mancante sull'icona distrutta. Si sente lo scontro tra le forze del male e quelle del bene (cambia la colonna sonora).

Ritornare davanti alla tomba aperta del vampiro e girarsi in modo da vedere l'ingresso del cimitero.

Utilizzare gli occhiali di Hopkins per passare alla visuale vampiresca. Si possono così vedere le potenze che si affrontano.

Brandire la mano e la croce per volgere le sorti dello scontro in favore delle forze del bene. La catena che protegge il monumento funebre coperto di Dracula è spezzata.

Entrare nel monumento funebre coperto di Dracula.

Cliccare in basso a destra entrando per andare al castello.

## **Il castello**

Uscire dal monumento funebre coperto di Dracula nella corte del castello.

Sul fondo della corte, a sinistra, unico luogo accessibile, scendere lungo la scala fino a un tetro sotterraneo. Jonathan incontra Dorko (strega).

Far parlare Dorko. Non ha chiaramente molto da dire a Jonathan.

Nell'inventario, guardare la pergamena trovata nelle celle della prigione di Dracula. Fare ruotare la pergamena. Compare un messaggio in codice.

Cliccare sulla pergamena (interfaccia sulla destra di Dorko).

Dorko decifra la pergamena. Quando finisce di parlare mostrarle la pietra di Radu (il gioiello trovato in bocca allo scheletro sospeso della prigione).

Dorko esprime la propria opinione sul gioiello e sull'anello, ma non ha il tempo di dilungarsi troppo su questi oggetti perché viene assassinata da Zalina (vampiresca). Zalina ruba l'anello del drago e fugge. Prima di spirare, Dorko dà a Jonathan un anello d'oro nel quale ha trasferito una parte dei propri poteri.

Uscire dalla tetra stanza e andare nella corte, dove un inquietante spettacolo attende Jonathan.

Zalina impedisce il passaggio con una barriera rossa.

Salire in cima della tromba delle scale difesa da due statue di lupi.

Cliccare sulla serratura della porta e utilizzare gli occhiali di Hopkins per passare alla visuale vampiresca.

Utilizzare l'anello ricevuto da Dorko per sbloccare la porta.

Entrare in un corridoio il cui fondo è bloccato da una frana.

Andare sul fondo e raccogliere il rampino e la corda arrotolata che si trovano per terra davanti alla frana.

Combinare il rampino e la corda con la balestra e tornare sul limite della porta servita dalle scale.

Tirare con la balestra sulla galleria, dalla parte opposta della corte. Il rampino si aggancia alla galleria. Una corda è ora tesa al disopra della corte.

Cliccare sulla corda per andare dall'altra parte della corte ed entrare nella piccola biblioteca.

### **La piccola biblioteca**

Andare in fondo alla stanza e aprire il mobile.

Prendere il foglio che rappresenta una scacchiera.

Utilizzare la sbarra per rompere il chiusino di sinistra. Compare una pergamena.

Srotolare la pergamena.

Cliccare per vedere la pergamena ingrandita. Intorno a una rappresentazione dell'anello del drago compaiono delle figure geometriche e dei numeri romani.

Selezionare la pergamena trovata nella prigione. Ha dei fori a finestra.

Appoggiarla sulla pergamena con le figure geometriche e spostarla cliccando su queste ultime finché all'interno di un foro non compare un numero romano. Bisogna ricordare quale figura geometrica corrisponde a un numero romano visibile in un foro a finestra. Vengono svelate due figure associate al rispettivo numero romano.

Ripetere la procedura rimettendo nell'inventario la pergamena coi fori a finestra. Vengono svelate altre due figure associate al rispettivo numero romano.

**CATTURARE L'IMMAGINE DELLE FIGURE E ASSOCIARVI IL NUMERO CORRISPONDENTE.**

Ritornare sui propri passi, mettersi in modo da rivolgere le spalle alla porta tra le due biblioteche e trovare l'accesso al meccanismo che apre il pannello di legno (lente d'ingrandimento).

Cliccare sull'accesso.

Aprire il pannello di legno. Compaiono dei medaglioni di legno che rappresentano le figure geometriche riportate sulla pergamena trovata nel mobile.

Cliccare sui quattro medaglioni nell'ordine indicato dai numeri romani. Compare una croce in oro.

Prendere la croce in oro e tornare all'esterno.

### **Il castello**

Ripercorrere la corda, ma questa volta lasciandosi cadere al centro della barriera rossa.

Aprire la tomba del cavaliere (a sinistra) con la sbarra. Compare uno scheletro adornato con una medaglia.

Prendere la medaglia del drago del cavaliere.

Nell'inventario, combinare la medaglia e la croce in oro.

Utilizzare gli occhiali di Hopkins per passare alla visuale vampiresca, in modo da poter scoprire per terra un pentacolo .

Distuggere il pentacolo con la croce ricostituita. La barriera rossa esplode.

Ritornare nella piccola biblioteca. Per poterlo fare, è necessario imboccare la galleria sulla sinistra della tomba di Dracula (seguendo il sentiero), raggiungere la porta che dà accesso al balcone che permette a sua volta di entrare nella piccola biblioteca.

### **La piccola biblioteca**

Ingrandire la visuale della serratura della porta.

Utilizzare gli occhiali di Hopkins per passare alla visuale vampiresca. Dalla serratura si vede un pentacolo -

Distuggere il pentacolo con la croce.

Entrare nella stanza della piccola scacchiera.

### **La piccola scacchiera**

Avvicinarsi alla piccola scacchiera.

Posizionare sulla scacchiera in legno il foglio che la rappresenta.

Per risolvere l'enigma delle caselle , è necessario aprire il taccuino di Dracula (rosso) nell'inventario e utilizzare gli occhiali di Hopkins per passare alla visuale vampiresca. La posizione dei pezzi sulla scacchiera diventa visibile. Basta cliccare sulle caselle alfabetiche nell'ordine in cui i pezzi compaiono sulla scacchiera del taccuino. Leggendo dal basso verso l'alto si ottiene: FBHEACGD.

I pezzi scivolano al loro posto sulla scacchiera.

Riprendere dalla scacchiera in legno il foglio che la rappresenta. Ora vi si può leggere un percorso.

Uscire dalla stanza della piccola scacchiera e scendere nella stanza della grande scacchiera.

### **La grande scacchiera**

Nell'inventario, seguire il percorso tracciato sul foglio che rappresenta una scacchiera invertendo le caselle bianche e quelle nere. Le caselle che sul foglio sono nere sulla grande scacchiera sono bianche.

Una volta al centro della grande scacchiera, le caselle sprofondano e Dracula minaccia Jonathan che vi è bloccato al centro.

Prendere il cannocchiale e puntarlo sulla porta in fondo alla stanza della grande scacchiera.

Utilizzare gli occhiali di Hopkins per passare alla visuale vampiresca.

Utilizzare l'anello di Dorko per creare un ponte. Una specie di nuvola rossa permette ora a Jonathan di superare il vuoto che lo separa dal fondo della stanza della grande scacchiera.

Passare sul lato opposto della stanza.

Davanti alla porta, gli occhiali di Hopkins per passare alla visuale vampiresca. Comparire un pentacolo.

Prendere la croce per eliminare il un pentacolo. L'accesso alla stanza della teleferica adesso è libero.

Entrare nella stanza della teleferica.

### **La teleferica del castello**

Per aprire le porte esterne della stanza della teleferica azionare un interruttore sulla destra mentre si entra. La teleferica entra nella stanza.

Per far avanzare la passerella che permette di entrare nella cabina della teleferica azionare un interruttore sulla sinistra entrando, dietro un angolino.

Salendo sulla passerella, Jonathan accede a un pannello di controllo.

Azionare l'interruttore del pannello di controllo per aprire le porte della teleferica. Queste si aprono.

Entrare nella teleferica.

Chiudere le porte azionando un interruttore che si trova sulla parete destra della cabina della teleferica, sulla destra del pulsante rosso.

Partire premendo il pulsante rosso. La teleferica si alza verso il mastio di Dracula.

### **La teleferica del mastio**

Aprire le porte della teleferica

Hopkins accoglie Jonathan, ma si fa pugnalar da Viorel. Prima di spirare, Hopkins ha appena il tempo di dare a Jonathan la chiave del mastio di Dracula.

Rientrare nella teleferica.

Prendere la scala appoggiata sulla parete destra della cabina della teleferica.

Appoggiare la scala sotto la botola del tetto, in fondo alla teleferica.

Salire sulla scala.

Aprire la botola.

Salire sul tetto della cabina.

Salire di un'altra tacca sul traliccio.

Passare sul lato opposto della stanza della teleferica.

Aprire una botola ovale sul soffitto, nella parte buia sulla destra. Si passa sul tetto del mastio. Viorel manda i suoi scagnozzi sul tetto perché catturino Jonathan.

## **Il tetto del mastio**

Bisogna raggiungere rapidamente il lato opposto del mastio (il tempo è limitato) e posizionarsi davanti alla testa della statua di San Giorgio, che si trova davanti alla scala.

Fare oscillare la testa servendosi della barramina. La testa rotola dalle scale e annienta gli assalitori.

Scendere dalle scale.

Prendere una delle due travi (nell'inventario si può tenere soltanto una trave alla volta).

Andare alla garitta di vedetta del cannone.

Prendere il secchio per terra a sinistra del cannone.

Risalire sul tetto.

Andare dietro alla statua di San Giorgio e col secchio raccogliere da terra della neve.

Andare davanti alla parte sfondata del tetto, di fronte a un altro cannone.

Scendere nel buco e trovare un cursore a forma di lente d'ingrandimento dietro di sé.

Prendere la bandiera e i pezzi di legno che sono per terra.

Risalire e mettersi di fronte al cannone.

Posare la trave al disopra del buco per passare dall'altra parte, verso il cannone.

Avvicinarsi al cannone.

Spostare il cannone.

Prendere la palla.

Ritornare dalla parte opposta del buco.

Riprendere la trave.

Scendere di nuovo le scale e tornare alla garitta di vedetta del cannone.

Avvicinarsi al cannone.

In mancanza di polvere da sparo, serve qualcosa di alternativo. Mettere il secchio pieno di neve sulla prima postazione, la palla sulla seconda e la bandiera sulla terza.

Nell'inventario, combinare la scatola di fiammiferi e i pezzi di legno per accendere un braciere.

Posare il braciere sotto il cannone. Il fuoco porta a ebollizione la neve, provoca un aumento di pressione e fa partire il colpo. Viorel muore.

Andare davanti alla passerella sfondata e mettere la trave.

Andare di nuovo alla scala a prendere la seconda trave e ritornare alla passerella sfondata.

Salire sulla prima trave.

Mettere davanti a sé la seconda trave.

Salire sulla seconda trave.

Prendere quella dietro e spostarla davanti a sé.

Salire sulla trave che ora si trova davanti.

Adesso è possibile passare dalla parte opposta.

Andare alla garitta di vedetta dove Viorel è stato ucciso. Il suo corpo pende dalla finestra.

Prendere la chiave piatta attaccata alla sua cintura (sul lato destro).

Con la chiave avuta da Hopkins aprire la porta del mastio.

Entrare nel mastio.

Penetrare nella navicella.

Premere il pulsante di discesa sulla destra. La navicella scende.

Una volta giù, inserire la chiave piatta di Viorel nella fessura.

Cliccare sul pulsante rosso in alto per far risalire la navicella (la chiave piatta permette di uscire prima che la navicella risalga). Uscire prima che la navicella risalga.

### **Mastio Interno**

Posizionarsi davanti all'apertura. Uno spazio vuoto separa Jonathan dalle scale e dal meccanismo di un ponte levatoio visibile in alto.

Nell'inventario, combinare la balestra e i dardi.

Prendere la balestra e tirare su una delle grosse corde in alto a destra del ponte levatoio. Quest'ultimo si abbassa.

Passare il ponte levatoio per accedere a un nucleo centrale da cui si dipartono tre scale di legno. Si tratta del "nodo del leggio" in contrasto col "nodo della navicella dell'ultimo santuario" che gli sta sotto).

Aprire il leggio che si trova al centro. Compagno dei buchi praticati a intervalli regolari. Infilandovi tre impugnature, un meccanismo libererà i cassetti disposti ai piedi del leggio.

Scendere per una delle tre scale (Jonathan si ritroverà nella stanza degli artigli di Satana).

## **Gli artigli di Satana**

Entrando andare a sinistra e prendere il cranio.

Posizionarsi di fronte alla scala bloccata.

Percorrere con precisione gli scalini indicati specificamente nel taccuino verde dell'amico del dottor Seward (nel quale figura un'iscrizione divina, rappresentante una scena con una scala circondata da caratteri in Sanscrito). Ritrovare a ogni passo il simbolo in Sanscrito corrispondente a quelli dell'iscrizione (i simboli si possono vedere bene girandosi mentre si scende). Passare sul 1°, 3°, 6°, 7°, 9°, e 10° gradino.

Terminata la discesa, passare sotto l'arco.

Poi andare a sinistra. Una mano tiene una specie di impugnatura. Quando si cerca di prenderla, la mano si chiude.

Posare il cranio nella mano.

Rompere la parte superiore del cranio con la barramina.

Prendere la prima impugnatura all'interno del cranio.

Uscire dalla stanza degli artigli . Ci si ritrova al livello "nodo della navicella dell'ultimo santuario" .

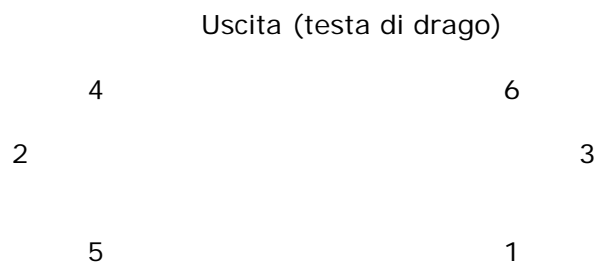
Salire da un'altra scala qualsiasi, che porterà automaticamente alla stanza dei draghi (tranne quella appena utilizzata).

## **La stanza dei draghi**

Entrando, cliccare sulla catena a sinistra. Una passerella permette ora di oltrepassare il ponte, superando un magma ribollente, verso il centro della stanza.

Dirigersi verso il centro della stanza. La passerella scompare e le teste di drago appese alle pareti iniziano a vomitare fuoco.

Tirare sulle catene nel seguente ordine:



Entrata

Le lingue di fuoco sputate dalle teste di drago si spengono quando Jonathan completa la sequenza in modo corretto. Dopo che tutte le catene sono state utilizzate, compare una nuova passerella, questa volta verso l'uscita.

Dirigersi verso l'uscita utilizzando la passerella e posizionarsi davanti alla testa di drago scolpita nel muro.

Avvicinarsi alla testa. Compare una seconda impugnatura .

Prendere la seconda impugnatura . Il pannello della testa del drago si solleva, svelando l'uscita.

Uscire. Jonathan si ritrova al livello "nodo del leggio"

Percorrere la scala che non è ancora stata utilizzata, per recarsi alla stanza alien a

### **La stanza alien**

Posizionarsi davanti all'uovo sul fondo della stanza.

Provare a prendere la terza impugnatura nell'uovo. Un clone di Jonathan si forma sull'uovo impedendo ogni tentativo di prendere l'impugnatura .

Ritornare al centro della stanza.

Utilizzare gli occhiali di Hopkins per passare alla visuale vampiresca e, una volta di fronte all'uovo, guardare sul lato destro.

Una bocca nutre l'uovo con una sostanza verdastra.

Nell'inventario, combinare la balestra con un dardo e poi con la soluzione anti-vampiro. La balestra è ora circondata da un alone verde.

Tirare sulla bocca. Il dardo della balestra si conficca nella bocca e il flusso della sostanza verdastra si prosciuga.

Guardare ora in visuale vampiresca sul lato sinistro. Un'altra bocca protetta da una sorta di palpebra metallica nutre l'uovo.

Tirare con la balestra SULLA palpebra metallica. La palpebra si guasta e si immobilizza.

Tirare di nuovo con un dardo immerso nella soluzione anti-vampiro, questa volta per uccidere la bocca. Il dardo della balestra si conficca nella bocca e il flusso della sostanza verdastra si prosciuga.

Avvicinarsi alla bocca con la palpebra metallica.

Nell'inventario, combinare la soluzione anti-vampiro e la siringa.

Conficcare la siringa per iniettare la dose mortale. Ogni fonte di vita dell'uovo si prosciuga.

Posizionarsi davanti all'uovo ormai morto per prendere la terza impugnatura.

Risalire verso il livello "nodo del leggio"

## **II "nodo del leggio"**

Posizionarsi davanti al leggio e aprirlo.

Posizionare le tre impugnature nei rispettivi luoghi di destinazione. I cassetti ai piedi del leggio (dalla parte opposta) sono sbloccati.

Aprire i tre cassetti e prendere gli stampi in ghisa da ciascuno di essi.

Tornare alla stanza dei draghi.

## **La stanza dei draghi**

Posizionarsi davanti al sofà al centro della stanza. Si tratta di un~~a~~ fornello composto da due | parti distinte: una parte alta (la vasca) e una parte bassa (il forno).

Aprire il forno (parte bassa) e disporvi gli stampi di ghisa.

Sovrapporre i tre stampi.

Aprire la vasca (parte alta). Appaiono dei fori praticati a intervalli regolari.

Ritornare al "nodo del leggio" per riprendere le impugnature

Tornare alla stanza dei draghi.

Mettere le tre impugnature nella vasca nella posizione giusta.

Chiudere la vasca.

Cliccare sul lato destro della vasca per attivare il forno. Compaiono due teste di drago che emanano un fuoco infernale per far fondere le tre impugnature in modo da crearne una quarta.

Aprire il forno. Compare la quarta impugnatura.

Prendere la quarta impugnatura fusa.

Ritornare al "nodo del leggio"

## **II "nodo del leggio"**

Posizionarsi davanti al leggio

Nel leggio, posizionare la 4<sup>a</sup> impugnatura. Questo richiamerà la navicella, che si fermerà al "nodo della navicella dell'ultimo santuario"

Scendere al livello del "nodo della navicella dell'ultimo santuario"

Entrare nella navicella. La navicella porta Jonathan verso l'ultimo santuario, dove lo aspettano Dracula, Mina e le vampiresse.

## **L'ultimo santuario**

Mina sembra stregata da Dracula e non riconosce Jonathan.

Per rompere la malia mettere la vera sulla mano di Mina. Questa riprende coscienza, provocando l'ira di Dracula.

Posizionare subito la pietra di Radu sulla stele. La presenza simultanea sulla stele della pietra di Radu e dell'anello del drago determina l'episodio che provocherà la vendetta di San Giorgio ...

Filmato finale.