

ELVIRA II

The Jaws of Cerberus

mappa generale



Studio 1

Studio 2

Studio 3

libro delle magie
(ordinato per livello di esperienza)

Bugs del gioco

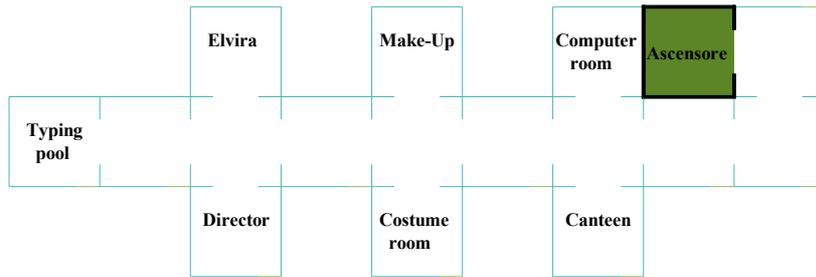
N.B.: questa guida è solo un aiuto per orientarsi nel gioco, poiché esso manca di una mappa autointerattiva.

Questa guida non fornisce alcuna soluzione al gioco.

M A P P A G E N E R A L E

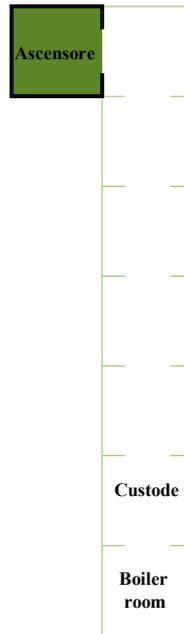
Ascensore Hall

PIANO
2



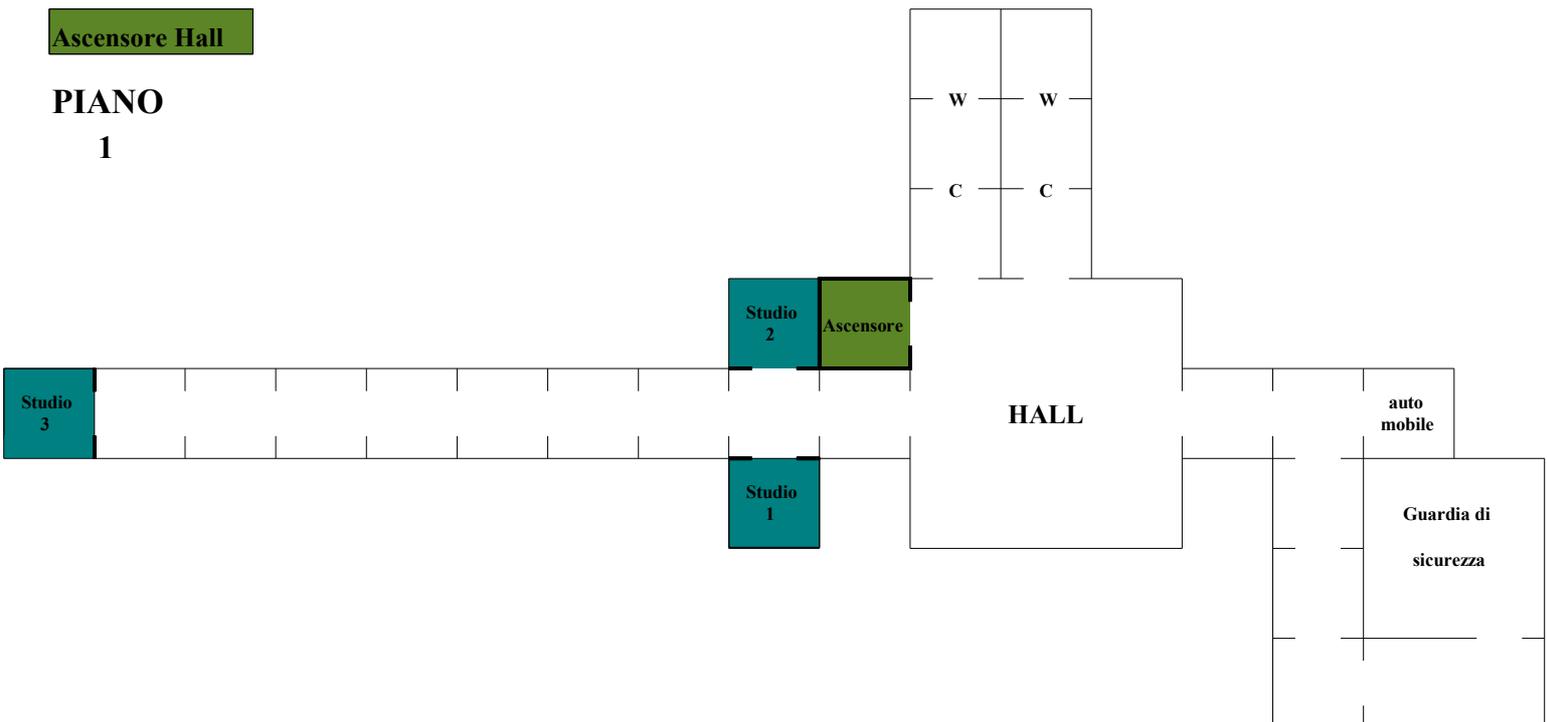
Ascensore Hall

PIANO
B



Ascensore Hall

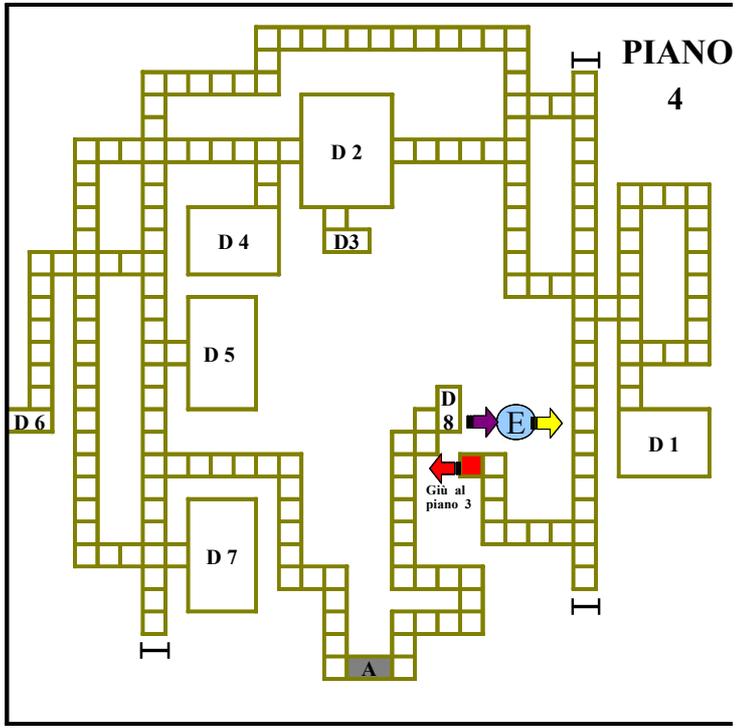
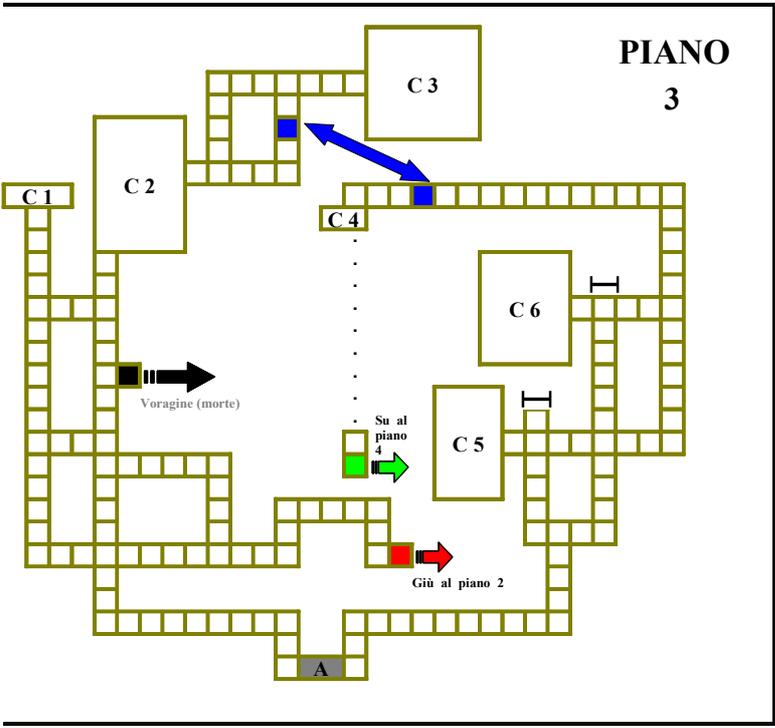
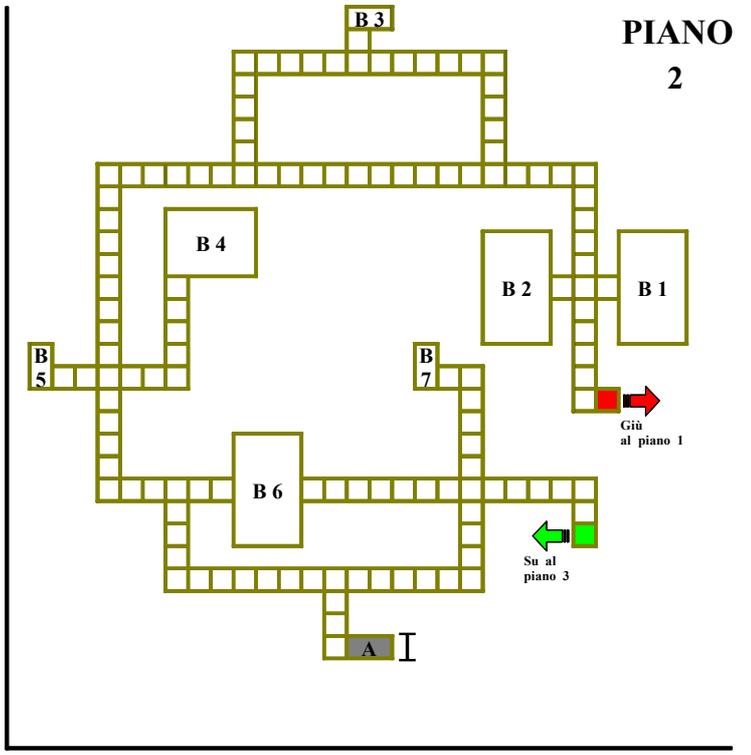
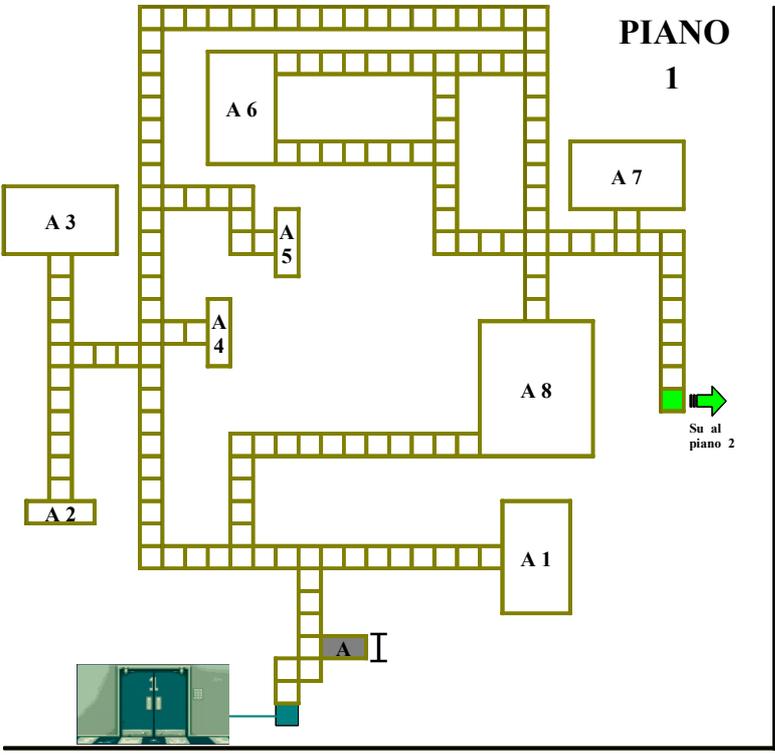
PIANO
1



INIZIO



STUDIO 1



Legenda

- salita al piano superiore
- discesa al piano inferiore
- ascensore
- Salita e/o discesa veloce
- vicolo cieco
- discese tele ragno : giù da Elvira
- discesa verso voragine (caduta con morte)
- giù al piano 3 - zona C 4

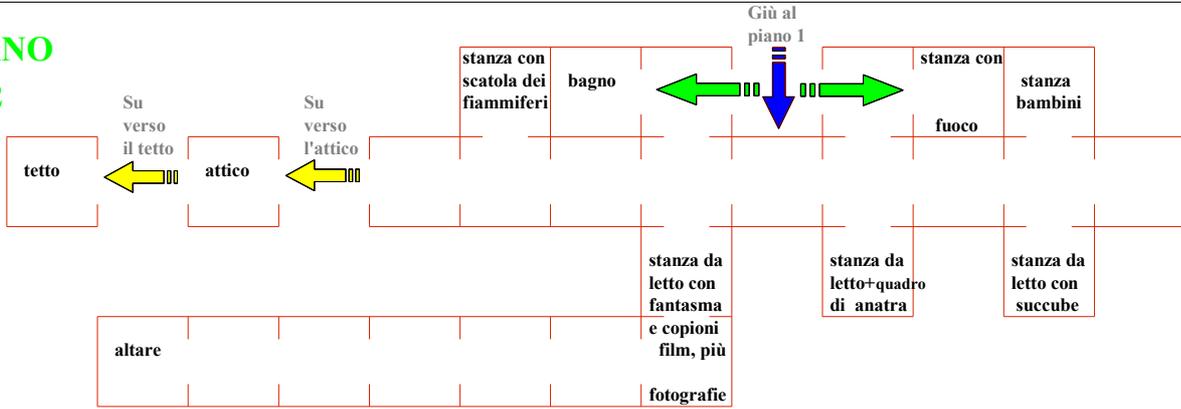
Aree (zone ed oggetti)

A 1 - A 3 - A 8 B 2 - B 4 C 2 - C 3 - C 5	A 7 - A 8 B 1 - B 6 C 2 D 2 - D 5	A 2 B 5 C 1 D 6	A 6 - A 7 B 2 C 2 - C 6 D 7	A 6 - A 8 B 1 D 2 - D 5	A 1 B 4 D 4	A 3 B 6 C 3 D 1
---	--	--------------------------	--------------------------------------	-------------------------------	-------------------	--------------------------

pergamena incantesimi B 3	vista in avanti B 7	vista in alto C 4	vista in avanti 	vista in alto 	vista in avanti D 3	zoom su direttore 	chiave ascensore 	vista in avanti D 8	vista in alto 	Elvira 	Tomahawk (nei dintorni) E
-------------------------------------	-------------------------------	-----------------------------	----------------------------	--------------------------	-------------------------------	------------------------------	-----------------------------	-------------------------------	--------------------------	-------------------	-------------------------------------

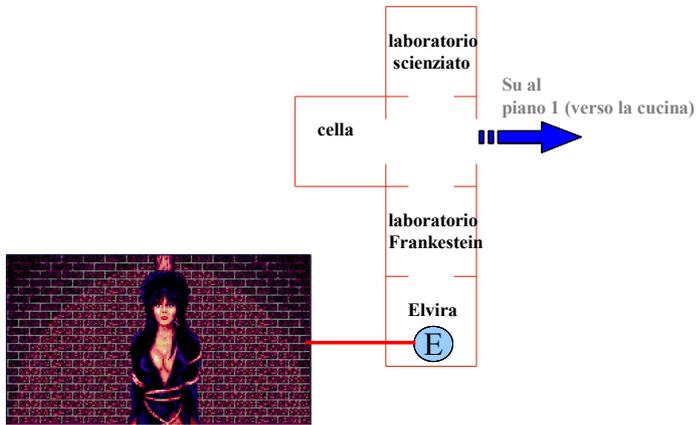
PIANO

2



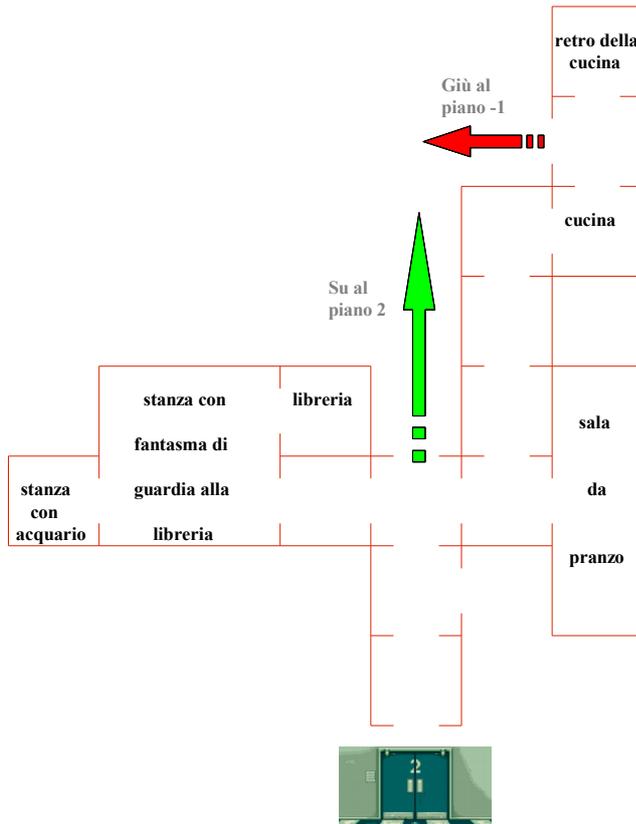
PIANO

-1

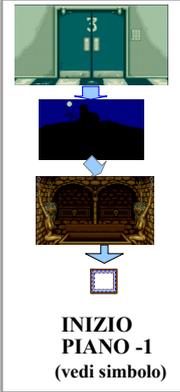


PIANO

1



PIANO
- 1



PIANO
- 2



Legenda

Esempio: (N.B.: alcune discese, a seconda di dove compaiono gli scheletri, potrebbero differire da queste esposte)

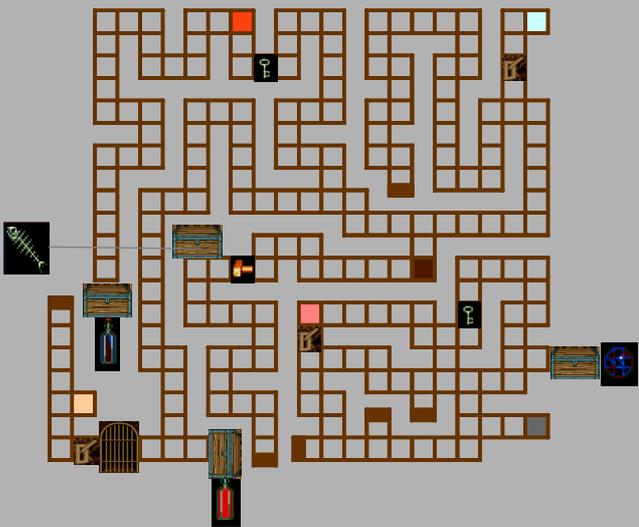


Discesa - Salita (zona di collegamento) - VEDI STESSO COLORE



Leva con trappola (se attivata causa morte nel punto X)

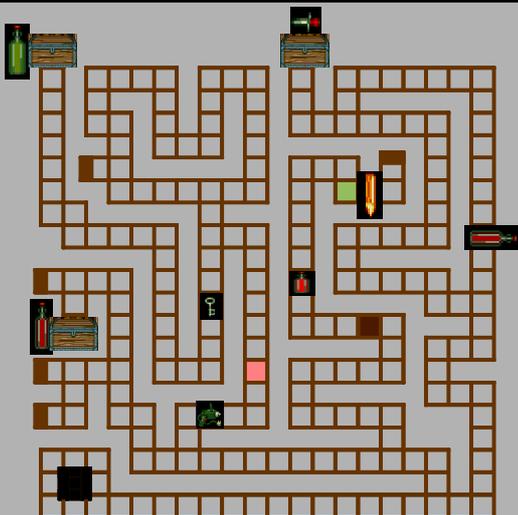
PIANO
- 4



PIANO
- 3



PIANO
- 5



PIANO
- 6



Libro delle magie

(in ordine di livello di esperienza)

LIVELLO 1

BENEDIZIONE	acqua santa e un crocifisso
MANI CURATIVE	nessun ingrediente
PUGNALE DI GHIACCIO	nessun ingrediente
SCUDO NASCOSTO	nessun ingrediente

LIVELLO 2

RESP. SOTT'ACQUA	tutto ciò che è commestibile
COLLA	una sostanza adesiva
FORTUNA	un oggetto portafortuna
PROTEZIONE	una fascia di metallo

LIVELLO 3

ANTIDOTO	un veleno naturale
PIÙ INTELLIGENZA	tutto ciò che immagazzina informazioni
CORAGGIO	una bottiglia di liquore
INDIVIDUA TRAPPOLE	vetro di qualsiasi forma
BLOCCA LE ARMI	smeraldo (cristallo verde) e lima per le unghie
VIA MORTI VIVENTI	un cervello
BARRIERA ANTIMOSSA	un libro di preghiere

LIVELLO 4

GALLEGGIA	resti calcif. di creatura marina
SFERA INFUOCATA	sostanze combustili
RIPRENDI I SENSI	un oggetto dall'odore molto forte
TELECINESI	una calamita

LIVELLO 5

GUARIG. CON ERBE	qualsiasi fungo commestibile
OPERAZIONE SACRA	due buoni oggetti religiosi
MUSCOLI MAGICI	tre oggetti di metallo
RESISTI AL FUOCO	estintore

LIVELLO 6

SCOPRI LA MAGIA	un quarzo (cristallo giallo)
BLOCCO MENTALE	un lucchetto ed un libro
PAURA	un occhio di strega

LIVELLO 7

CORAZZA MAGICA	tre oggetti di metallo prezioso
LAMPI E TUONI	un barometro
FULMINE	un ametista (cristallo blu) e tutti gli oggetti biforcuti

LIVELLO 8

ASSORBI LA MAGIA	granato (cristallo rosso) e qualsiasi sostanza assorbente
SPADA CONGELANTE	due oggetti freddi
ILLUSIONE	uno specchio
COLPO RAFFORZATO	piume

LIVELLO 9

BLOCCA IL DIAVOLO	sconosciuto
CURA LE FERITE	bottiglietta di acqua santa
NOVA	un liquido infiammabile

LIVELLO 10

RESUSCITA	sconosciuto
-----------	-------------

BUGS del gioco

Per poter terminare il gioco, bisogna usare i seguenti oggetti solo alla fine e/o solo con gli oggetti ed i luoghi appropriati.

(il bug sta nel fatto che il gioco non blocca, per mancanza di condizioni, l'utilizzo di determinati oggetti con il rischio di perderli se utilizzati prima del dovuto.

Ciò comporterà, in assenza di salvataggi utili, dover ripartire dall'inizio)

Il discorso vale anche per eventuali altri oggetti collegati all'utilizzo di determinate magie (fate sempre attenzione!).

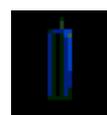
Qui si riassumono solo i principali, utili per completare il gioco:



tagliafilii



fiammiferi



10 candele nere



bibbia del prete



calice nella stanza dell'altare



crocifisso

Nella versione italiana originaria, quando si dialoga col prete, compare questo bug: la risposta 2 "Ha detto che mi aiuterai", anche se selezionata, fa sì che venga data sempre la risposta 1 (qui bloccante e che non fa proseguire). Per poter dare la risposta 2 bisogna cliccare nell'area posta proprio al di sotto della risposta 2 stessa, quella che non viene evidenziata (vedi nell'immagine come mostrato dalle frecce): solo in questo modo sarà possibile proseguire nel gioco.

