

SOLUZIONE DARKNESS WITHIN 2 – LA STIRPE OSCURA

Comandi:

Inventario: tasto destro mouse.

F1: lanterna

F2: torcia

F4: mappa

F5: salvataggio automatico

F6: carica partita

Barra spaziatrice: salta

Barra spaziatrice + W: salta sopra un oggetto

C: accucciati

- In inventario sulla destra c'è la lente d'ingrandimento e l'icona cervello per memorizzare info oppure per unire oggetti. Quando leggi dei documenti (tasto destro del mouse sul documento) dovrai provare a cercare delle parti interessanti e, per fare questo, dovrai cliccare sull'icona in basso a sinistra della lente che ti sottolineerà in automatico (prova a sottolineare finché non ti dice il protagonista che non c'è nulla d'interessante).

Cottage

Prendi la lettera sul comodino vicino al letto e leggila; usa la lente per sottolineare le frasi nella prima e nella seconda pagina. Apri i cassetti del comodino per prendere la torcia e il borsellino. Apri l'armadio sulla sx e clicca sui vestiti per indossarli. Apri i cassetti del comò a sx, prendi la lampada ed esamina il quadro sopra e l'idolo dorato dall'altra parte della stanza. Accendi la torcia e vai verso dx fino ad arrivare davanti ad una porta. Illumina il soffitto e noterai una botola. Prendi la cassa ai piedi del letto e posizionala sotto la botola. Sali sulla cassa e apri la botola: sei in soffitta. Esamina le ossa e tra di esse troverai un libro sul cannibalismo da guardare. Esamina i teli bianchi e poi ritorna alla botola per scendere di sotto. Scendi le scale ed esci verso l'esterno.

Giorno 1 – Stazione di Arkhamend

Guarda la tabella degli orari sul muro a sx. Vai verso dx ed entra nel sottopassaggio facendoti luce con la lanterna.

Notte 1

Vai a sx, entra nel vicolo di fronte e troverai il Worm's feast. Prova ad entrare ma la porta è chiusa. Riprova ad entrare e sentirai dei rumori all'interno. Torna indietro, vai sempre avanti fino ad arrivare al Camphorwood inn, la locanda. Entra, parla con il barista e prendi una camera per la notte. Vai a sx e, superata la porta, apri il cassetto del mobile a sx e prendi un ritaglio di giornale. Usa la lente per sottolineare alcune frasi. Vai avanti e sali le scale per entrare nella prima stanza a dx. Prendi il giornale sul comodino e, sempre con la lente, sottolinea alcune frasi. Clicca sul letto e dormi.

Accendi la lampada e guarda i quadri e il bagno. Sposta il mobile con il telefono e scoprirai un buco nel muro. Esaminalo e fatti dare la chiave dall'uomo dietro la parete. Usala per aprire la porta della stanza e vai verso il fondo del corridoio entrando nell'ultima porta a sx.

Apri la porta della stanza e scendi al piano di sotto. Segui i due uomini che troverai ma ti ritroverai nuovamente nella stanza. Scendi di nuovo e parla col barista; esci e vai al Worm's feast andando a sx e poi sempre dritto sulla strada.

Giorno 2

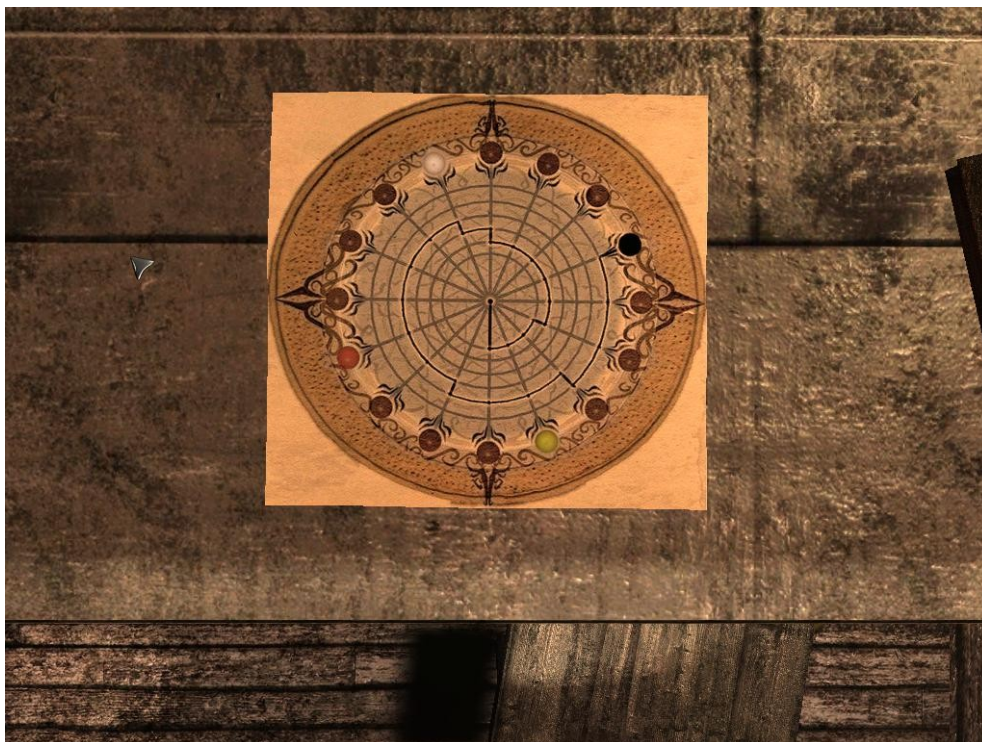
Parla con Henry. Vai a sx ed esamina la clessidra, la mappa e la fotocamera. Parla di nuovo con Henry per comprare la fotocamera e la mappa. Ora esamina quest'ultima. Parla ancora con Henry e poi, andando

a dx scendi al piano di sotto. Qui troverai una cassa nell'angolo a sx: vai vicino, accucciati e spostala. Nella botola scoperta c'è una cassetta da prendere: aprila e troverai una statuetta e un libro. Guarda ora, andando avanti, tutti gli scaffali e in particolar modo: il primo scaffale a sx, dove troverai un piede di porco, e lo scaffale con il carillon e una macchina giocattolo. In questo scaffale, nell'ultimo ripiano in basso, c'è un libro da prendere accucciandoti. Prova a guardarlo in inventario ma noterai che è chiuso. Esamina la parte bassa del libro per notare un perno che fuoriesce. Esaminandolo ti apparirà il meccanismo da sbloccare con il piede di porco. Smanetta sul meccanismo un po' di volte. Dopo un po' 'sto rimbambito ti dirà che ti serve qualcosa per sentire il meccanismo (non poteva chiederlo prima..... no?). Vai allo scaffale dove avevi preso il piede di porco e prendi lo stetoscopio. Ora in inventario clicca sul cervello, porta il libro e lo stetoscopio nei riquadri e poi clicca sull'icona meccanismo. Evidenzia nuovamente il meccanismo del libro, fai uscire la parte centrale e poi, da sx a dx, clicca sui bulloni in questo modo:

- 1° bullone: due volte
- 2° bullone: due volte
- 3° bullone: niente
- 4° bullone: tre volte
- 5° bullone: una volta
- 6° bullone: una volta

Rimetti il meccanismo nell'alloggiamento e il libro si aprirà. Ora puoi esaminarlo. Torna di sopra e parla con Henry che ti chiederà un libro. Riscendi in cantina e, dallo scaffale centrale, prendi il libro "Guerra di Northbridge". Portalo ad Henry e chiedigli di comprare anche la macchinina e il carillon. Esci dal negozio, rientra e parla con Henry. Ti darà l'indice del libro decifrato che potrai guardare in inventario. Usa la mappa per andare a The old building.

Usa la lanterna, vai avanti ed entra nel cancello a dx. Guarda nel carro dove ci sono una barile e dei sacchi. Esci dal cancello e vai verso la casa. Fai prima un giro intorno per notare alcune pietre per terra. Ora entra nella casa, percorri il corridoio ed entra nella stanza a sx. Clicca sulla lampada in alto per accenderla e guarda sul tavolo per ricomporre i pezzi di carta. Ruotando i pezzi con il tasto dx del mouse ricomponi la seguente figura:



Apri i cassetti della scrivania: nel primo c'è una torcia, nel terzo del nastro adesivo e nel quarto un foglio da leggere e sottolineare. Sposta la sedia e prendi il nebulizzatore sul davanzale della finestra a dx. Usa il nastro adesivo sull'immagine sulla scrivania e prendila. Sposta i libri sul tavolo per trovare un foglio da

leggere e sottolineare. Abbassati e da sotto il tavolo tira fuori i baule, aprilo ed esamina il libro sottolineandolo. Prosegui nella stanza a dx ed esamina l'uomo (che non sta mica tanto bene eh.....) per prendere una provetta e un documento da guardare in inventario. Riguarda di nuovo il corpo e prendi le asticelle di metallo. Dalla parte opposta della stanza, apri l'armadio e prendi il mortaio e il pestello. Dai cassetti prendi delle piante essiccate. Ora dovrai creare un insetticida. Usa il mortaio sulle erbe per prendere dal primo cassetto basilico, ortica e astro di terra; dal secondo cassetto prendi ruta e geranio. Apri lo sportello superiore. Esamina le bottiglie e usa il nebulizzatore su alcool, olio di neem e acqua. In inventario clicca sul cervello e unisci il nebulizzatore con il mortaio per creare l'insetticida.

Guarda in basso a sx per trovare una botola, aprila e troverai una cassaforte chiusa. Vicino al letto a castello a sx sposta lo sgabello e, abbassandoti, guarda le impronte per terra. Vai nella stanza accanto a sx e prova ad aprire l'armadio. Esamina la serratura. Ritorna al letto, sposta il cuscino e prendi un pezzo di carta da esaminare e sottolineare.

Torna nella stanza col cadavere, vai in fondo e sali la scala a pioli. Nel cassetto in basso a sx della libreria prendi un libro da leggere e sottolineare. In basso a dx, poi, prendi una bussola e un oggetto metallico. Scendi e ritorna nella stanza con le orme di fronte al letto. Osserva l'angolo sx del tavolo per scoprire uno scomparto segreto. Usa l'oggetto metallico sul meccanismo di dx e prendi la chiave. Torna alla cassaforte e usaci la chiave. Il meccanismo che scoprirai non sarà ancora utilizzabile. Esci dalla casa, posiziona la bussola sull'ovest ed essa ti indicherà una pietra. A partire da quest'ultima e, non scordandotene nemmeno una, fotografa tutte le pietre che vedi. Quando avrai visto tutti i simboli sulle pietre, rientra in casa. Vai nella stanza con il letto a castello (la stanza senza morto) e usa le tre asticelle metalliche sulla serratura dell'armadio e quando apparirà il meccanismo usa questa sequenza:

- 2 volte quello in alto
- 1 volta quello in mezzo
- 1 volta quello in basso
- 1 volta quello in mezzo
- 1 volta quello in alto
- 1 volta quello in mezzo
- 1 volta quello in basso
- 2 volte quello in alto
- 1 volta quello in mezzo

Ora l'armadio è aperto. Prendi la tuta protettiva e vai alla botola con la cassaforte e lo strano meccanismo. Metti i simboli come da foto e tira la leva per azionare un ascensore.



Da dove ti trovi, sali sulla pedana e cliccaci sopra. Nello scantinato ci sono quattro stanze: due chiuse e due aperte. Prosegui avanti fino all'incrocio, vai a sx ed entra nella seconda porta a sx al fondo della quale c'è un armadio ricoperto di insetti. Indossa la tuta protettiva e prendi, al suo interno, due cilindri e una capsula di metallo. Esci e torna all'incrocio. Questa volta vai a dx ed entra nella porta che ti trovi di fronte. Apri il primo cassetto a dx della scrivania e prendi una chiave. Guarda in fondo alla stanza e vedrai un generatore e un fonografo: in particolare guarda la grata del generatore. Esci, scendi le scale al centro dello scantinato, percorri la passerella, entra nel cunicolo ed togli il lenzuolo. Esamina il cadavere e usa la mappa per andare al The bookstore (o libreria per gli amici!). Parla con Henry, esci e rientra per riparlarci. Ti darà una pagina tradotta da esaminare e sottolineare. Usa la mappa e torna alle gallerie sotteranee. Vai a sx e usa la chiave sulla porta. Esamina il foglio sul tavolo, prova ad aprire la scatola sul tavolo, apri l'armadio e prendi la tanica di benzina. Vai nella stanza del generatore. Prova a mettere un cilindro nel grammofono e clicca sulla levetta rossa. Non si sentirà niente. Sempre tenendo il cilindro con la levetta rossa azionata, vai sul meccanismo a dx e muovi i cursori di dx e in mezzo finchè non porterai tutt'e due le lancette sul verde e la luce rossa si accenderà. Solo in questo modo potrai sentire la registrazione. Fai la stessa cosa con l'altro cilindro. Apri il pannello sotto la grata del generatore e inserisci il numero 51637. In inventario unisci la provetta con la capsula. Inserisci nel foro del generatore (dove abbiamo appena inserito il codice) la nuova capsula ottenuta. Girati a sx ed esamina il generatore, usa la tanica di benzina sul serbatoio e premi il pulsante verde. Guarda vicino al letto a castello un messaggio piantato sul legno con un pugnale e leggilo in inventario. Torna nel sottosuolo e vai verso l'ultima porta da aprire. Esamina il quadrante sulla dx, inserisci la parola AUSIR e clicca due volte sulla porta per entrare. Guarda dentro la bara a dx e prendi la chiave sullo scheletro. Torna nella prima stanza dove c'era l'armadio ricoperto di insetti e sulla sx, sul tavolo, troverai una scatola chiusa. Usaci la chiave appena presa e otterrai l'Homunculus. Usa la mappa per tornare alla libreria. Parla con Henry di tutto facendo attenzione che ti dica di Jacob. Esci dal negozio e, quando sei in piazza, vai in diagonale a sx finchè troverai una porta. Bussa e parla con Jacob. Torna di nuovo da Henry e parlaci. Vai ora alla locanda e parla con l'oste.

GIORNO 2

Prosegui sul vialetto, all'incrocio vai a dx, al bivio a sx e poi, al secondo bivio a dx fino al mausoleo. Prendi la pala vicino alla porta. Torna indietro e vai a dx fino all'incrocio iniziale. Prosegui sempre dritto e al bivio vai a dx fino al pozzo. Esamina il coperchio. Torna indietro alla casa e prova ad entrare dalla porta principale. Torna indietro, vai a dx girando intorno alla casa e nota la saracinesca dal garage. Alla sx ci sono delle scale che conducono ad una porta chiusa. Scendi e vai dietro le scale alla botola della cantina. Usa la pala sul lucchetto per aprirla.

In cantina c'è una porta ma è chiusa. Sposta i mobili e le scatole per trovare un'altra porta che sarà aperta. Aprila ed entra. Prendi la tanica a dx e usala sul serbatoio del generatore a dx. Guardati un po' intorno e poi sali le scale per entrare in casa. Sul muro a sx c'è una cassetta con all'interno una chiave da prendere. Entra nella porta accanto a quella in cui sei appena uscito. Sei nella sala da pranzo. Sulla sx sali le scale e ti ritroverai nella tua cameretta d'infanzia. Clicca sul letto e dormi.

Prendi la candela e, in inventario, cliccaci sopra con il tasto dx per accenderla. Scendi in cucina e prendi la chiave dalla cassetta sul muro. Vai in sala da pranzo ed esci all'esterno. Vai a sx fino al pozzo e usa la chiave sul coperchio per scendere al suo interno.

GIORNO 3

Esci dalla camera ed entra nella prima porta a sx e ti troverai in biblioteca. Vai verso la sedia rovesciata per terra, spostala e, accucciandoti, apri il pavimento. Prendi la lettera, esaminala sottolineandola e prendi la chiave. Vai verso il tavolo ad angolo ed esamina la mappa e la lettera con il solito sistema della sottolineatura. Prendi anche quella dentro il cassetto. Vai verso la libreria e apri lo sportello a dx per prendere uno specchio nero a forma di maschera. Esamina i libri e guarda il tavolino vicino alla finestra. Esci dalla libreria ed entra nella stanza di fronte.

Sul comò con lo specchio rotto c'è una scatola porta gioielli aprila e cliccaci due volte per scoprire uno scompartimento segreto con all'interno un diario. Solita storia..... esaminalo e sottolinealo.

Esci ed entra nella camera a sx delle scale. Apri il primo cassetto del comò e prendi l'anello. Vai ora in bagno, esamina la vasca e prendi la forcina per capelli. Scendi al piano di sotto ed entra a sx nella doppia porta a vetri. Esamina il mobiletto a sx con sopra la lampada e usa la forcina per aprire la serratura. Prendi il biglietto e leggilo. Esci dalla stanza, vai a dx e subito dopo le scale, a dx, entra in cucina. Subito a dx trovi la porta per tornare in cantina. Esamina la scritta sul muro. Esci dalla cantina attraverso la botola iniziale e vai a dx verso il mausoleo.

Usa la chiave con il teschio per aprire la porta. Leggi tutte le targhette delle bare fino a trovare quella di tuo padre William Loreid. Esamina la bara, accucciati, aprila ed esamina il corpo. Fai la stessa cosa con la bara di Nathaniel ed in questa prendi la chiave sulla dx dello scheletro. Prova ad uscire dal mausoleo e torna a casa sempre passando dalla cantina. Sali al piano di sopra, vai in cucina ed entra nella penultima porta in fondo e poi nella prima a sx.

Esamina la macchina. Sul tavolo prendi il martello e nel cassetto di mezzo prendi il cacciavite. Torna in cucina e, con la chiave che hai preso nella bara di tuo nonno, apri la porta a dx. Esamina tutta la stanza. Sali al piano di sopra e vai in camera da letto. Clicca sul letto per dormire.

Scendi in cucina e segui i topi che vanno verso la cantina. Una volta sceso vai a dx e ad apri la porta che trovi di fronte. Troverai una scala che scende sul pavimento. Prova a scendere i gradini.

Sei di nuovo in camera tua. Scendi al piano di sotto e guarda il filmato. Dopo aver parlato con Loath Nolder, scendi in cantina, leggi la scritta sul muro e vai verso la stanza con la scala nel pavimento. Stavolta sarà chiusa. In inventario, clicca sull'icona cervello e unisci il cacciavite con la macchinina. Esamina il pavimento e usaci il martello per scendere.

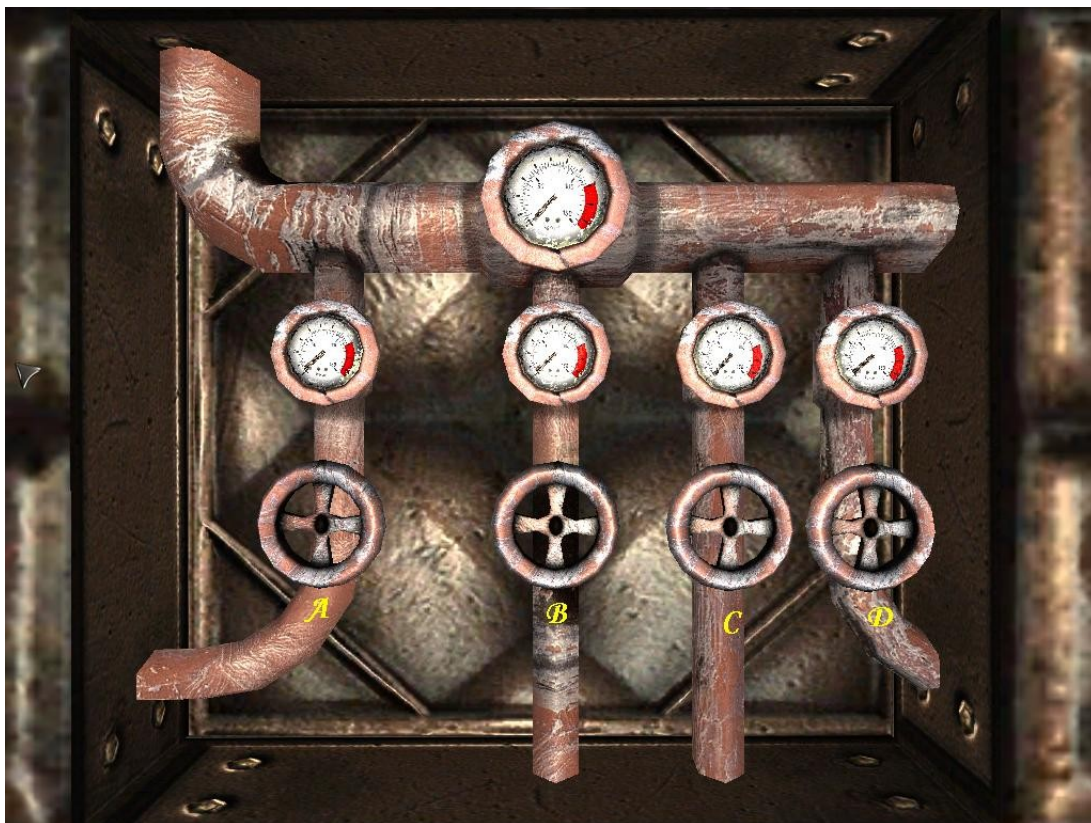
Vai avanti, clicca sul cancello e dopo il filmato ti ritrovi in camera. Scendi nuovamente in cantina nel punto in cui sei appena svenuto, vai avanti, supera i due cancelli che ti trovi davanti ed entra nella prima porta a sx per parlare con Nolder. Ti darà un pezzo di un simbolo, poi raccogli il pugnale da terra. Vai ora in garage (devi tornare al piano di sopra, passare dalla cucina ed entrare nella penultima porta in fondo). Usa la tanica sulla macchina e prova a farla partire.

GIORNO 4

Usa la mappa e vai a Camphorwood inn. Guarda la gente che si sta comportando in modo strano. Esci e vai sempre dritto al Worm's feast (libreria). Osserva il libro di Lovecraft sul bancone. Scendi in cantina e gira che ti rigira in questo luogo ameno, ti apparirà l'Homunculus che ti farà delle rivelazioni. Entra nella porta che poco fa era nascosta e guarda. Accucciati ed esamina il corpo. Esci dal negozio, vai in diagonale a sx verso la casa di Jacob ma entra nel vicolo alla sx di questa, scendi le scale. Cammina guardando per terra fino a che trovi un tombino; cliccaci due volte sopra per entrare nelle fogne. Ti conviene fare una salvata perché sei in un labirinto. Vai avanti e attraversa il secondo ponte che incontri, vai a dx e sempre avanti fino a vedere un occhio nero dipinto sul muro. Avanti e attraversa il primo ponte, vai a sx e attraversa il secondo ponte che incontri; vai a dx, attraversa il ponte, vai a sx e passa il cancello. Attraversa il ponte, vai a dx e avanti fino al buco nel muro in cui dovrai entrare. Guarda a sx la targa per terra accucciandoti. Vai avanti, sali la scala e clicca sulla porta. Qualcuno sta parlando. Girati, torna al buco e scendi dalla scala a sx. Entra nella porta, vai avanti ed entra nella seconda stanza a sx. Prendi, dalla teca con il gorilla, il ciondolo. Torna al buco nel muro e..... Quando ti sarai ripreso, clicca sulla porta e ascolta. Appena puoi entra e guarda il cadaver sul pavimento. Vai a dx, apri la porta e troverai un altro cadavere. Prendi la chiave alla dx del corpo. Sali la scala e passa dal buco.

Sei di nuovo nel labirinto. Fatti una salvata. Attraversa il ponte, vai a dx e sei al cancello. Attraversa il primo ponte, vai a sx, attraversa il ponte, vai a dx, attraversa il terzo ponte, vai a sx, attraversa il ponte, vai a sx e poi fino alla scala per uscire dal tombino. Usa la mappa e vai alla locanda. Vai dietro il bancone e prendi le chiavi 101 e 201. Vai verso le stanze ed apri la prima porta a sx con la chiave 101. Entra, sposta il letto e osserva il pavimento accucciandoti. Usa il piede di porco per aprire il pavimento e prendere un altro pezzo del ciondolo. In inventario, usa l'icona cervello per unire i tre pezzi del ciondolo. Esci, sali al primo piano e apri la seconda stanza a dx con la chiave 201. Entra e guarda il filmato. Entra nella porta che si è spalancata e troverai un cadavere da esaminare: Karl Paleo. Usa la mappa e scegli "Il cancello" (l'icona in alto a dx.). Vai a dx fino al pozzo e usaci sopra l'ultima chiave che hai recuperato. Scendi. Vai avanti fino a trovare un ascensore. Guarda la X sul pavimento dell'ascensore. Apri il pannello e troverai una serie di tubi e manometri.

Gira le manopole come da foto e didascalia sotto:



A 4 volte - B 2 volte - C 1 volta - D 1 volta.

Esci da questa e clicca nuovamente sul pannello per scendere. Apri la porta e ti ritrovi in un corridoio subacqueo. Vai avanti fino a sentire un crollo, prosegui fino alla porta, entra e prosegui oltre il cancello. Vai avanti poi a sx. Parla con Edwin. Girati e vai a sx oltre il cancello fino alla porta. Esamina il cerchio sulla porta e applica il ciondolo che hai in inventario. Entra e dopo il dialogo vai avanti sul ponte. Prima di andare ancora avanti salva per avere più finali.

Vai avanti fino al trono e clicca sulla pietra rossa. Dopo l'animazione dovrai scegliere le due opzioni:

- Se scegli la prima risposta potrai decidere di usare il pugnale su Nolder o sulla pietra rossa
- Se scegli la seconda risposta potrai usare solo il pugnale sulla pietra rossa.

Fine del gioco.

Soluzione di Stella e Luca