

# The Vanishing of Ethan Carter

---

N.d.A.: Durante il gioco non avrete possibilità di salvare, avverranno i salvataggi automatici solo effettuando determinate azioni, comunque sono tutti segnalati in questa soluzione. La soluzione è stata scritta effettuando un certo percorso ma non è l'unico per portare a termine il gioco. Potrete portare a termine i vari compiti in diversi tempi.

Guardate l'introduzione. Andate un po' avanti lungo la ferrovia e prendete il sentiero sulla destra. Andate verso le rocce fin quando non vedrete apparire una trappola, avvicinatevi e tenendo il pulsante sinistro del mouse percepitela. Andate ancora nella stessa direzione poi, superate le rocce, giratevi a destra per attivare un'altra trappola e percepitela. Tornate alla ferrovia e andate dall'altro lato fino alle rocce. A destra dei fiori viola vedrete aprirsi un'altra trappola. Avvicinatevi e percepite anche quella. Continuate oltrepassando la buca e andate avanti fin quando non scatterà una morsa. Percepite la trappola. Tornate alla ferrovia. Andate avanti fino al traliccio della corrente. Giratevi a destra e fate qualche passo, apparirà un'altra trappola da percepire. Poi giratevi verso il traliccio e andate avanti, anche lì troverete un'altra trappola da percepire. Percepite l'ultima trappola e vi troverete in un altro punto della foresta. Vedrete un albero sulla sinistra, avvicinatevi e ai suoi piedi leggete la lettera. Salvataggio automatico.

Sulla destra vedrete il resto di un falò. Avvicinatevi, prendete il ritaglio di giornale e leggete entrambi i lati. Seguite il sentiero e attraversate tutto il ponte. Arrivati alla locomotiva esaminate il muso e vedrete del sangue. Vedrete diverse scritte MANOVELLA, giratevi verso il centro del muso della locomotiva e premete il tasto sinistro del mouse per vedere dove si trova la manovella. Entrate nella locomotiva. Uscite e proseguite lungo la ferrovia. Superate i passaggi a livello sempre seguendo i binari e troverete una corda. Esaminatela. Andate ancora avanti fino ai resti del cadavere. Esaminate e seguite le tracce di sangue a nord-est. Esaminate il resto del cadavere e toccatelo. Proseguite lungo il sentiero, prendete all'incrocio a destra, scendete fino al lago, in riva, vicino a una roccia, prendete la manovella del treno e tornate a montarla sulla locomotrice. Entrate nella locomotiva e tirate la leva verso di voi premendo il tasto S. Andate fin quando non si bloccherà il treno e scendete. Esaminate il mucchio di sassi a sinistra del treno e vedrete un punto d'ispezione. Giratevi di spalle e vedrete le scritte ROCCIA sovrapporsi, poi premete il tasto sinistro del mouse per avere una visione. Tornate leggermente indietro ed esaminate il punto d'ispezione al centro dei binari. Vedrete dell'erba secca. Esaminate poi la tanica sulla sinistra. Tornate alla locomotiva e posizionala sopra l'erba secca. Scendete e andate a destra del treno, vicino a un tronco d'albero tagliato dovreste ispezionare un sasso. Andate dove avevate visto apparire la scritta ROCCIA e riparatala. Tornate al cadavere e toccatelo. Vedrete apparire delle lucine nelle sei zone che avete ispezionato ultimamente. Una volta trovate tutte e sei dovreste numerarle. La scena 1 è quella dove avete trovato la corda. La scena due è dove avete posizionato il sasso. Vicino all'automotrice troverete la scena 3. Vicino alle gambe spezzate la 4. Dove c'è la scia di sangue la 5

e vicino al corpo la 6. Premete la barra spaziatrice per attivare la visualizzazione della cronologia. Dopo il filmato tornate al lago e guardate l'altra animazione. Salvataggio automatico.

Procedete lungo i binati. Un po' prima dei vagoni, sulla sinistra, avventuratevi nel bosco costeggiando delle rocce. Dovreste trovare una specie di semaforo con quattro schermi bianchi. Quando ne guarderete uno in particolare noterete apparire la forma di una mano. Cliccate sulla terza dall'alto, che diventerà blu, poi sulla quarta, sulla prima e sulla seconda. Vedrete apparire un astronauta. Seguitelo ogni volta che si allontanerà. Ad un certo punto vedrete un'esplosione e apparire una navicella volante. Raggiungete il raggio blu e vi troverete nella navicella. Giratevi e troverete una lettera. Leggetela. Salvataggio automatico.

Vi troverete nuovamente nella foresta. Leggete la copertina della rivista. Continuate sempre avanti fino ai nuovi passaggi a livello e prendete la strada sulla destra. Attraversate il ponte e raggiungete il villaggio. Prendete la prima stradina sulla sinistra e raggiungete la prima casa, giratevi sulla sinistra e prendete la scala di destra. Entrate, esaminate il foglio e leggetelo. Andate a sinistra e oltrepassate il portale blu. Sulla sinistra della scala noterete un altro portale blu, avvicinatevi e scambiate le stanze fin quando non troverete la cucina. Tornate dalla scala e a destra, nell'altro portale blu, scambiate la scena con la stanza con la scala. Entrate nel portale, giratevi a sinistra e scambiate la stanza con quella con la finestra sbarrata. Giratevi a destra, salite la scala e scambiate la scena con quella con la finestra con le due assi. Tornate alla grande scala e salite al primo piano. Giratevi a sinistra e scambiate la scena con la stanza che si sviluppa sulla sinistra, con la scrivania davanti a voi. Entrate e andate a sinistra. Avvicinatevi al portale e scambiate con la stanza con le due finestre sbarrate. Entrate, andate a sinistra e avvicinatevi al portale. Scambiate con la stanza con le scale sulla sinistra. Entrate, andate all'altro portale blu e scambiate col corridoio. In fondo al corridoio scambiate il portale con la stanza con la poltrona rossa ribaltata. Tornate un po' indietro e sulla sinistra scambiate il portale con il mobile di fronte a voi. Salite in soffitta e scambiate il portale con la soffitta. Giratevi poi di spalle e troverete una stana piena di libri. Entrate e leggete la storia. Salvataggio automatico.

Leggete anche l'articolo di giornale sulla sinistra. Uscite dalla casa e tornate sulla strada principale. Raggiungete la prossima casa sulla sinistra e entrate. Noterete un ambiente familiare, l'interno di questa seconda casa è infatti uguale a quello della prima che avete ricostruito. Davanti a voi, sul comò, esaminate la fotografia. Andate in cucina e ascoltate i dialoghi. Esplorate tutte le stanze per sentire tutti i dialoghi fino ad arrivare in soffitta. Salvataggio automatico.

Uscite dalla casa e salite sulla collina di fronte a voi. Ad un certo punto, quando sarete in cima, sentirete una voce femminile. Proseguite a nord verso la luce. Andate verso la luce anche se vi sembrerà di allontanarvi. Arriverete a ud una tenda e leggete il foglio. Salvataggio automatico.

Proseguite verso nord oltrepassando la tenda, ad un certo punto incrocerete un sentiero. Seguitelo e salite lungo la collina fino ad arrivare a una Chiesa. Girate a destra della chiesa e raggiungete il cimitero. Proseguite verso le cripte e vedrete una carriola, ispezionatela. Entrate nella cripta aperta, scendete le scale e provate a tirare la leva sulla sinistra. Appena più avanti ispezionate per capire che manca una maniglia. Apparirà la scritta CORVO che riuscirete a mettere

a fuoco nella parte sinistra delle scale da cui siete scesi. Premete il tasto sinistro del mouse dove la parola diventa nitida e avrete la visione di dove si trova il corvo. Uscite dalla cripta e andate a sinistra. Davanti a voi ispezionate i segni di lotta. Proseguite a nord e, vicino a una statua del Cristo, posizionandovi come nella visione, troverete un punto ispezionabile e troverete il corvo di pietra. Tornate alla cripta in cui eravate entrati ed esaminate il lato esterno destro. Entrate dentro alla cripta e posizionate il corvo sulla sinistra. Tirate la leva e vedrete accendersi la luce. Andate verso il corpo disteso. Ispezionate il coltello per prenderlo e ispezionate il corpo. Uscite dalla cripta. Andate a destra e, prima dell'altra cripta, giratevi a destra. Vedrete un tronco tagliato con dei cadaveri di corvo e dei secchi di pittura. Usatevi il pugnale. Andate dopo l'ultima cripta sulla sinistra ed esaminate la latta sul tronco tagliato. Giratevi verso la chiesa e metterete a fuoco la scritta LAMPADA AD OLIO davanti al pino. Premete il tasto sinistro del mouse per avere una visione di dove si trova la lampada ad olio. Raggiungete la chiesa seguendo il sentiero e girandovi attorno da sinistra. Entrate e a metà navata giratevi a destra, vedrete un'altra stanza. Raggiungetela e trovate la lampada ad olio. Prendetela e tornate dove avete avuto l'ultima visione. Posizionate la lampada e rientrate nella cripta. Tornate al cadavere e toccatelo per avere la visione completa. Uscite dalla cripta e vedrete subito tre persone. Andate poco a nord per vedere un'altra scena. Giratevi a destra, seguite il sentiero per vedere un'altra scena e poco più a destra una quarta. Tornate indietro lungo il sentiero, raggiungete le tombe e trovare una quinta scena. Numerate la scena col 4. Davanti alla cripta numerate la scena più vicina ad essa col 2 e l'altra col 3. Seguite il sentiero e numerate la prima scena che incontrate con l'1 e quella più a destra col 5. Premete la barra spaziatrice per avviare la visualizzazione di come sono andati gli eventi. Salvataggio automatico.

Tornate alla chiesa e andate a destra. Prende il sentiero che sale lungo la collina. Seguitelo tutto senza mai prendere bivi. Arriverete ai piedi della collina. Giratevi a sinistra e poi andate a nord verso l'entrata. Avvicinatevi e cliccate per entrare. Addentratevi nel tunnel fino a trovarvi a un incrocio. A sinistra troverete un cancello chiuso, andate quindi a destra. Al bivio prendete la strada di sinistra. Scendete le due rampe di scale e giratevi a sinistra verso l'ascensore. Premete il pulsante in basso per far scendere l'ascensore. Salvataggio automatico.

Richiamate su l'ascensore e, quando sarà arrivato, entrate. Premete il pulsante per andare giù. Uscite e prendete la strada davanti a voi. Scendete le scale e prendete la strada a destra. Arriverete in una grande stanza, andate a destra ed ispezionate il porta picconi. Vedrete apparire la parola PICCONE che metterete a fuoco girandovi a sinistra e guardando la base del montante sinistro dell'ascensore. Tenete premuto il tasto sinistro del mouse per vedere dove si trova il piccone mancante. Oltrepassate l'ascensore e usate il pannello di controllo per farlo salire. Ispezionate l'ascensore per vedere la vittima. Seguite i binari e all'intersezione prendete quelli a destra. Salite sul treno, accendetelo, portatelo tutto indietro e andate tutto avanti a tutta velocità per spaccare le macerie. Guidate il treno fino a che farete il giro della stanza e vi troverete girati nell'altro senso, poi proseguite dritti all'intersezione. Ad un certo punto vedrete sulla sinistra un punto ispezionabile. Scendete dal treno e andate a prendere il piccone. Tornate dove avevate visto apparire la parola PICCONE e riparate. Tornate dal cadavere in ascensore e toccatelo. Andate a sinistra e attivate la scena, continuate in senso antiorario e attivate tutte le quattro scene

contrassegnate dalle luci blu. Tornate all'ascensore e numerate la scena col 2, in senso antiorario troverete poi la scena 3, la 5, la 1 e la 4. Visualizzate la sequenza premendo la barra spaziatrice. Tornate verso il treno e vedrete delle altre luci blu e attiverete un'altra scena. Salvataggio automatico.

Continuate a seguirle fin quando a sinistra vedrete un corridoio illuminato. Seguitelo e scendete le scale. Girate a destra e riscendete le scale. Continuate così per un po' anche se vi sembrerà di essere incorsi in un bug ma non demordete. Ad un certo punto lo scenario cambierà, avvicinatevi e leggete il cartello sulla sinistra. Dovrete stare attenti a non incrociare lo spirito altrimenti dovreste ricominciare da questo punto. Correte a nord fino in fondo, poi andate a est e guardate la mappa davanti a voi. Rispetto alla mappa giratevi a sud-est e prendete la strada parallela a quella da cui siete appena arrivati. Proseguite fino alla curva, andate a sinistra e proseguite fino al bivio. Entrate nella stanza a sinistra. Leggete il messaggio davanti a voi, memorizzate i simboli arancioni nella parte alta del biglietto, poi ispezionate il cadavere a sinistra. Prima di salire continuate a esplorare il labirinto, dovreste trovare altri quattro cadaveri. Anche se incontrerete lo spirito e dovreste riiniziare il percorso, i cadaveri trovati saranno comunque conteggiati. Tornate dove avete trovato il primo cadavere. Salite lungo la spirale di terra fino in cima. Esaminate i cinque spiriti, in particolare i simboli su cui sono posizionati. Andate dove c'è la spirale e premete su **PERCEPisci**. Davanti a voi vedrete un portale composto di 6 archi, premendo i tasti W e S vi sposterete avanti e indietro di arco, premendo i tasti A e D ruoterete l'arco selezionato. Nell'arco più in alto dovreste mettere il simbolo di sinistra che avrete trovato sulla lettera. Nell'arco più in basso quello di destra. Per gli altri archi dovreste riferirvi ai simboli su cui erano posizionati i cinque spiriti. La figura esterna rappresenta l'arco da ruotare, la figura interna il simbolo da mettere. Guardate l'animazione. Giratevi e andate verso l'albero. Sulla roccia di sinistra leggete la lettera. Salvataggio automatico.

Vi troverete davanti a un cancello chiuso. Leggete i tre fogli poi giratevi di spalle, andate a destra e salite sul treno, guidatelo in avanti fino a trovare una strada ben illuminata sulla sinistra. Scendete, seguite la strada, attraversate l'acqua. Proseguite lungo l'unico sentiero fino al cancello rotto. Accucciatevi premendo CTRL e uscite. Giratevi a destra e raggiungete la casa. Entrate ed ispezionate il mobiletto a sinistra. Vedrete apparire la parola **AScia** e riuscirete a metterla a fuoco girandovi a destra verso il muro, nella parte alta. Tenete premuto il tasto sinistro del mouse per vedere dove si trova l'ascia. Salite le scale ed entrate nella stanza. Ispezionate i pezzi di porta rotta sulla destra. Giratevi a sinistra e vedrete il tappeto della visione. Raggiungete l'angolo sinistro e prendete l'ascia. Ispezionate il cadavere e ispezionate il porta oggetti sulla scrivania a sinistra del corpo. Vedrete apparire la scritta **???**, giratevi a destra verso la finestra più a destra per metterli a fuoco. Tenete premuto il tasto sinistro del mouse per avere la visione. Riguardate la scrivania e stavolta vedrete la scritta **FORBici**, cliccatela, giratevi nuovamente verso la finestra di destra e avrete un'altra visione. Tornate al piano di sotto e posizionate l'ascia nel mobiletto. Uscite, giratevi a sinistra e proseguite verso la collina di fronte a voi. Troverete l'ascensore e, al suo interno, le forbici della visione. Prendetele. Tornate in casa, al piano di sopra, e mettete le forbici sulla scrivania dove avete trovato la parola **FORBici**. Avvicinatevi al cadavere e premete il tasto sinistro del mouse per avviare le scene. Giratevi e scendete, uscite dalla casa e andate dritti fino a trovare

due scene, poi andate all'entrata della miniera e ne troverete un'altra. Numerate la scena con il numero 1, tornate verso la casa e numerate in ordine le scene 2 e 3. Rientrate in casa, salite e numerate la scena 4 e infine la 5. Premete la barra spaziatrice per vedere la sequenza. Uscite dalla casa e andate a nord verso la diga. Entrate nella costruzione di destra, andate avanti fino a metà della stanza, giratevi a sinistra ed attivate un'altra scena. Salvataggio automatico.

Andate a nord oltre a dove avete attivato l'ultima scena, giratevi a destra e vedrete una valvola. Cliccate ripetutamente il tasto sinistro del mouse per girarla e aprirla. Giratela nuovamente per chiuderla. Uscite dalla porta in cui eravate entrati controllando che il chiavistello sia aperto e abbassando la maniglia. Proseguite fino alla casa. Giratevi a sinistra e attraversate il passaggio sopra al fiume. Giratevi a destra e seguite il sentiero ad un certo punto incontrerete un ponte, oltrepassatelo e continuate a seguire la strada fino al lago. Giratevi a sinistra e oltrepassate il ponte. Continuate a seguire il sentiero fino a trovare i resti di una casa bruciata. Passate a destra della casa e vedrete l'entrata dietro ai due leoni di pietra. Entrate e poi andate nella stanza di destra. Percepите le lettere per terra e vedrete lampeggiare la scritta CORVUS. Dovrete girare le sfere con le lettere per terra e far in modo di riformare la parola CORVUS. La C la troverete a nord-est e poi dovrete procedere in senso orario. Una volta ricomposta la parola ruotate la sfera al centro del disegno. Scendete nel passaggio appena aperto. Proseguite e arriverete in una stanza. Dall'altro lato troverete un corpo, ispezionatelo. Tenete premuto poi il tasto sinistro del mouse per avere una visione. Attivate le quattro scene attorno al tavolo. Numerate con l'1 la scena dove Ethan è dentro la stanza e Ed sta arrivando con le taniche in mano. Procedete a numerare in ordine crescente girando attorno al tavolo in senso orario. Premete poi la barra spaziatrice per avviare la visualizzazione della sequenza. Entrate nella stanza. Andate a sinistra e svegliate Ethan. Guardate la scena. Salvataggio automatico.

A sinistra vedrete una mappa. Se avrete completato tutti e 5 i capitoli, vedrete i cinque luoghi sbarrati da delle X rosse, tenendo premuto su STORIA al centro della mappa vedrete il finale del gioco. Altrimenti guardate i cinque luoghi.

## Soluzione di Electranovembre