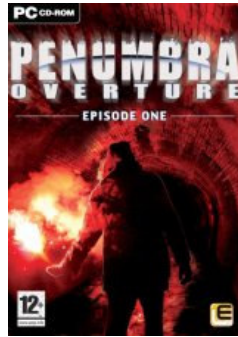


Penumbra Overture – Episode 1



In questo gioco ci sono 3 livelli di difficoltà: facile – normale – difficile.

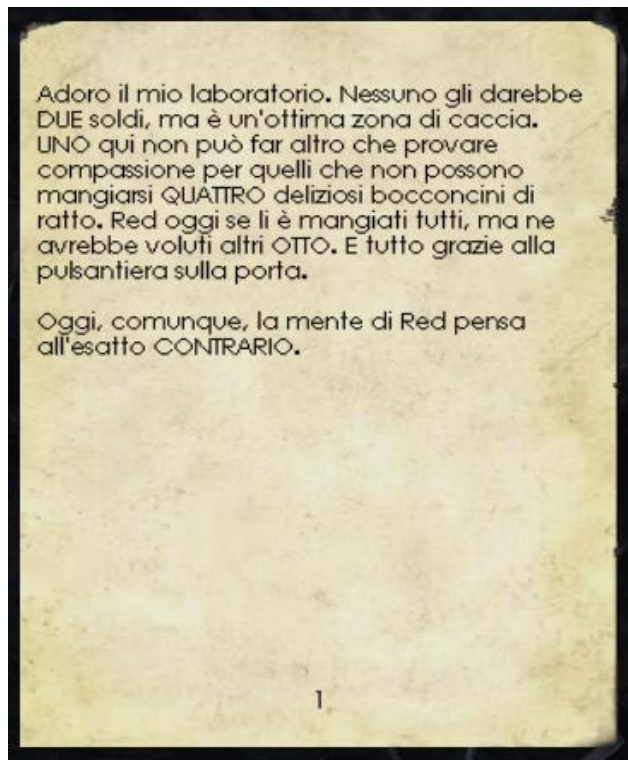
Il consiglio è di giocarlo a livello normale per avere una linea di gioco bilanciata. Per stilare la soluzione l'ho giocato ovviamente in modalità facile. Per affrontare meglio gli animali da uccidere consiglio di abbassarsi premendo il tasto CTRL. In questa soluzione non ho indicato quando usare le torce oppure i razzetti per avere una maggiore visibilità. Oltre che in automatico i salvataggi puoi farli manualmente ciccando sulle lanterne con i fori luminosi che trovi sparse in giro.

Sul tavolo prendi il blocco note per osservare al bisogno gli schizzi e gli appunti, voltati verso l'armadietto e usa la chiave nell'inventario per aprirlo e prendi: lo stick luminoso e le batterie extra per la torcia. Vai verso il tavolo, apri il cassetto e prendi la torcia, voltati completamente, sposta la sedia, apri il baule e leggi la lettera: esci dalla porta.

Sei fuori al freddo in mezzo alla tempesta, avanza e dopo il primo dosso sulla sx prendi una pietra che non andrà nell'inventario, ma devi tenere premuto il tasto sx e avanzare con essa fino a una botola, posizionala in alto e lasciala cadere per rompere il ghiaccio che blocca la manovella: girala, apri la botola e scendi. Dopo la caduta avanza e osserva la botte e le scatole di munizioni vuote a sx, avanza e dietro il pilastro a sx raccogli l'asta di acciaio, apri la cassa davanti e raccogli il razzetto, vai verso le botti a dx e da dietro prendi un altro razzetto. Voltati e tra le casse e le botti prova ad aprire la porta: è bloccata, voltati a sx e entra in quella semiaperta, voltati a sx e dai due scaffali prendi: il martello e un razzetto. Vai verso gli altri scaffali e vai dietro a quello di metallo, col martello rompi le assi dietro più chiare e poi fai cadere lo scaffale tenendo premuto il tasto sx combinato con il tasto "D". Accovacciati e entra nel passaggio, avanza fino a un bivio, vai sempre dritto per un altro bivio, vai a sx e entra nella stanza, osserva la botola chiusa e la porta in fondo, osserva il cubo con un foro al centro, infilaci l'asta di metallo, ruota in senso orario e la botola a sx si aprirà. Se apri la porta in fondo ritorni nella stanza di arrivo dalla parte della porta chiusa, scendi nella botola e prima di muoverti accovacciati. Avanza fino in fondo e osserva il cartellone con la mappa della zona: *Office-Explosives-Northern Area-Workshop-Storage*. Vai all'**OFFICE**, entra e sulla scrivania a sx prendi la Baxtrina e leggi il registro dell'ufficiale. Clicca la specie di lanterna luminosa per salvare, apri il primo cassetto della scrivania e leggi l'articolo di Copenhagen, prendi la piccola chiave. Vai verso lo scaffale e nel secondo cassetto prendi le batterie. Voltati e vai nell'altra parte della stanza, nel cassetto centrale della scrivania prendi la carne essiccata, osserva gli scaffali e nell'ultimo prendi un razzetto, con la chiave trovata prima apri il baule e prendi il libro degli esplosivi. Voltati a dx e dagli scaffali prendi: gli antidolorifici e la carne essiccata. Esci e sentirai un urlo, nasconditi dietro le casse perché c'è un animale in fondo. Passata la paura armati di martello e avanza, appena l'animale si avvicina colpiscilo fino a ucciderlo. Vai al **WORKSHOP** ma la porta non si apre, quindi vai allo **STORAGE ROOM**, entra e vedi tre porte e degli scaffali. Inizia a osservare gli scaffali dove trovi: un accendino scarico. Mettiti con la porta di entrata alle spalle e prova a entrare nella porta a dx ma è chiusa, in quella davanti senti delle voci ma non puoi entrare, quindi vai in quella di sx, entra e poi vai subito nella porta di dx, sullo scaffale prendi: le batterie e gli antidolorifici, clicca sulla lanterna e poi ritorna indietro, toglì le pietre dalla cassa, spostala e apri la botola e scendi. Avanza fino al tunnel e poi accovacciati, osserva i segni in alto

sulla roccia e avanza, prima del bivio un ragno ti attraversa la strada. Sei davanti a un bivio con tre entrate, vai a sx e osserva la scala in terra, avanza fino in fondo ma la strada finisce contro la roccia, torna indietro e al bivio vai a sx: un altro bivio, vai dove esce del vapore ma non oltrepassarlo per non morire, invece vai a dx fino a trovare un foglio dei reperti scientifici e un altro razzetto. Torna indietro e vai a dx verso i vapori bollenti, posizionati davanti e localizza la grotta a sx, aspetta che per un attimo smettano di sbuffare e corri a sx raccogliendo gli appunti scientifici 2, osserva i gusci d'uovo rotti in terra. Torna indietro e posizionati sempre davanti ai vapori bollenti, localizza il passaggio a sx e appena smettono di sbuffare corri. (Se sarai colpito dai vapori puoi usare gli antidolorifici). Arrivi davanti a un cancello con un lucchetto, usaci il martello per romperlo, entra e dallo scaffale prendi il gas per accendini che userai subito per caricarlo. Vai verso il baule, aprilo e prendi le batterie, vai a dx dove c'è il tubo che perde acqua e gira la crociera in senso orario: in questo modo non ci saranno più i vapori bollenti. Ritorna nel passaggio dove c'era la scala, tieni premuto il tasto sx e portala con te tenendo la dx per ritornare nel punto dove sei sceso, sentirai delle grida e una specie di piccolo terremoto. Posiziona la scala sulla botola e sali. Avanza nella porta davanti e stavolta le porte che prima erano chiuse ora sono aperte, vai in quella di sx e sulla trave a sx osserva i disegni dei ragni e sulla scrivania prendi: la vecchia chiave e la nota sull'ammazza-ragni. Voltati completamente e entra nella porta in fondo: osserva il ragno morto sul tavolo. Esci e ritorna nello stanzone principale e vai nella porta a sx, entra e dal cassetto del tavolo prendi la carne essiccata, osserva il foro nel muro a dx e poi esci, osserva i segni sulla parete alla dx della porta dove parla di una botola. Esci dalla porta in metallo per il corridoio principale, vai al **WORKSHOP**, usa la chiave sulla serratura e entra, voltati e chiudi la porta e non fai in tempo a bloccarla in nessun modo perché sarai assalito da un cane: usa il martello e uccidilo.

Vai verso la lanterna sulla cassa e poi giraci intorno a dx e avanza fino a trovare un tastierino numerico dietro a delle botti: non abbiamo il codice e dobbiamo trovarlo. Inizia a girare finché non vedi delle casse coperte da un telo con delle assi appoggiate, vai a sx e arriverai al punto del crollo con un biglietto dove ci sono dei numeri scritti in lettere.



DUE-UNO-QUATTRO-OTTO, alla fine è scritto: **CONTRARIO**. Ritorna al tastierino numerico e inserisci: **8-4-1-2** (al contrario) e entra. Sullo scaffale di sx prendi dalla scatola il filo di cotone, sullo scaffale di dx un razzetto e clicca sulla solita lanterna. Vai nell'altra stanza e sulla sx sposta le pietre e prendi il piccone, torna indietro e entra nella porta a sx, oltrepassa il cancello e avanza a dx, entra nel primo passaggio a dx ma una recinzione elettrica ti blocca il passaggio, esci e vai a dx,

avanza e sotto le botti prendi un razzetto, avanza fino in fondo e ritorna indietro uscendo dalla porta metallica dove c'era la combinazione. Vai nella zona esplosivi e prendi il barile di "TNT" e trascinalo nel punto del crollo buttandolo dentro. Ritorna dentro la porta con la combinazione e avanza finchè non trovi una cassa in terra, agganciala e trascinala fino alla barriera elettrica, mettila in verticale, salici sopra e salta dall'altra parte. Sulla dx vedi una batteria: **NON TOCCARLA!!** Con il piccone sfonda la porta per la sala degli esplosivi e poi vai sulla dx verso i rotoli di cavi dove prendi la dinamite, sullo scaffale prendi l'antidolorifico. Vai verso il barile e sfondalo con il piccone per avere della polvere da sparo: se non l'hai ancora fatto nell'inventario unisci il filo di cotone con la baxtrina e il tutto usalo con la polvere da sparo per avere una miccia pronta all'uso. Ritorna indietro alla barriera elettrica e sposta il barile da usare per saltare la recinzione elettrica come hai fatto prima. Ritorna dove hai posizionato il barile di "TNT", usaci la miccia e accendila con l'accendino e allontanati velocemente. Ritorna nel luogo dell'esplosione e entra nel nuovo passaggio.

Osserva gli enormi container e poi vai a dx di quello davanti, avanza e entra dalla porta dove c'è il cartello "**POWER ROM**", entra nella porta successiva e sullo scaffale a dx prendi le batterie e il manuale del generatore, clicca sulla solita lanterna. Avanza e dietro al generatore sali la scaletta, prova ad abbassare la leva a sx ma non succede nulla, scendi e esci dalle due porte per ritornare nel corridoio, vai a sx finchè non vedi una scala metallica, avanza e poi dx e sx, apri la porta, sulla dx osserva gli scaffali e prendi la ricetrasmittente sul tavolo (**ASCOLTA BENE LA SEQUENZA DI "BIP"**). Sull'altro tavolo leggi il documento che parla di fusibili su uno scaffale del magazzino. Esci e vai dritto, entra nella prima porta a dx, prendi la scopa e sullo scaffale leggi le procedure di emergenza, prendi la carne essiccata e un razzetto. Sull'altro scaffale sposta la scatola a sx e prendi le batterie, allontanati e osservalo in alto dove vedrai il fusibile che ti serve: per prenderlo metti le due casse una sopra l'altra vicine allo scaffale e sali. Esci e vai nella "**POWER ROM**", a sx rompi con il piccone la staccionata e butta nella voragine la cassa, scendi tramite la scaletta nell'altro lato e recupera la batteria, sali e mettila nel generatore. Sali la scaletta a sx e abbassa la leva ma c'è un calo di potenza, vai davanti al generatore e vedrai che esce del fumo dai fusibili: uno è bruciato, quindi sostituiscilo con quello che hai nell'inventario.

Ora bisogna far funzionare il generatore tramite le 5 ruote. Sopra ogni ruota c'è un simbolo e da sx a dx sono:

- 1-Lettera I
- 2-illeggibile
- 3-simbolo per l'acqua
- 4-controllo fluido
- 5-non si sa

Nel manuale del generatore c'è scritta la sequenza, contiamo le ruote da sx a dx con 1-2-3-4-5, quindi girale in questo ordine: **2-3-5-4-1** e avrai energia.

Esci e nel corridoio principale vai a sx, avanza finchè non vedi un cancello in legno e un tastierino numerico in fondo, vai verso quest'ultimo e qualcuno ti parlerà sulla trasmittente. Inserisci il codice **5-7-3-8 che è rilevabile nelle note dall'alfabeto morse in base ai "bip" che senti sulla ricetrasmittente** e preparati a uccidere un altro cagnaccio.

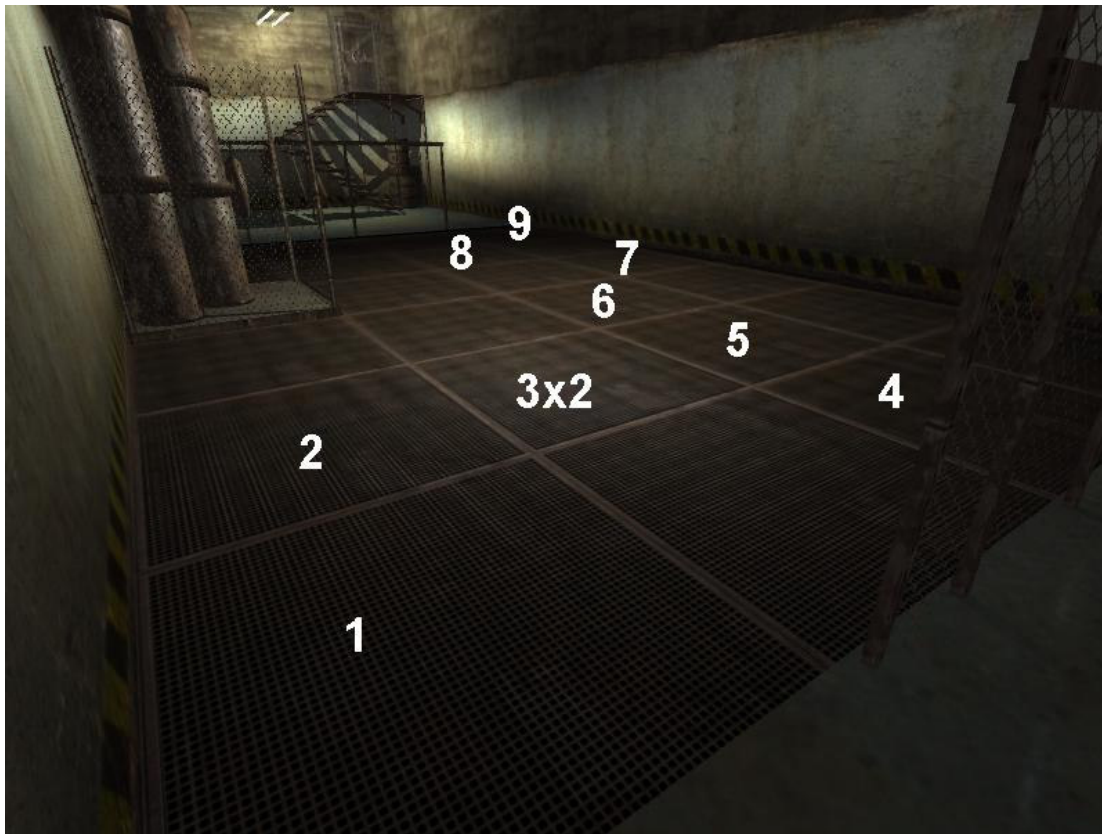
Avanza e vai a dx come ti ha detto la persona sulla trasmittente, entra e ti parlerà ancora di un mangia-terra, sicuramente un escavatore o simile. Avanza e uccidi altri due animali, avanza verso il "**TOOL SHED**", entra nella porta e dagli scaffali prendi: una sega, un razzetto, la batteria per la torcia e leggi il rapporto Xeno. Esci e vai allo "**STORAGE ROOM**" ma la porta è chiusa, vai all' "**EXCAVATION**", uccidi un animale e entra nella porta, scendi nel tunnel, avanza e sulla sx clicca la solita lanterna luminosa e leggi il foglio sui reperti degli scavi. In automatico ti farà vedere il buco in alto, posizionati sotto e trascinati la cassa più lunga, prendi il pezzo di scala più lunga, sali sulla cassa e agganciala ai ferri sporgenti sul buco. Scendi e metti sulla cassa uno di quei coni a strisce, (**CONSIGLIO DI METTERE IL PICCONE E L'ACCENDINO NELLE CASELLE DI RICHIAMO VELOCE: 1,2,3...SERVIRÀ PER DOPO**), sali sulla cassa e sul cono, salta e quando vedi che il puntatore diventa una scala clicca per agganciarti. Sali e avanza fino a vedere due passaggi: sx e dritto: **SEI NELLA TANA DEI RAGNI e da questo punto ricorda che devi sempre correre e seguire bene queste istruzioni.**

Armato dell'accendino, avanza dritto e poi nella tana a sx, appena vedi una macchia scura in terra superala, voltati e usaci l'accendino per incendiarla, voltati e corri fino a vedere un'altra roccia, spostala sulla tana a sx e infilati nel passaggio che si scoprirà, avanza e "aggancia" un'altra roccia tonda e portala con te nel passaggio davanti fino a farla cadere in un buco con della melma verde per crearti un ponte, passa dall'altra parte e corri perché un masso crollerà, avanza correndo e poi vai a sx quando davanti avrai la strada sbarrata, armati di piccone per abbattere tutti i muri che avrai davanti: ricorda che i ragni ti stanno inseguendo. Alla fine ti ritroverai dopo la caduta in una stanza, apri il pronto soccorso e prendi gli antidolorifici e entra nell'unica porta accessibile e dietro gli scaffali prendi i razzetti, esci e vai a dx dove la luce lampeggia, sugli scaffali prendi: la carne essiccata, le batterie e un razzetto. Sul muro c'è un armadietto verde, posizionati davanti e ruota il coperchio verso sx, vai a dx nell'apertura e prendi una chiave grande: ora bisogna trovare una tanica di benzina. Ritorna indietro e rompi con il piccone la grata di ventilazione che vedi a dx, entra e rompi la successiva, sposta la cassa che hai davanti per scendere. Avanza e sulla dx vedi una scatola attaccata a una gru, vai alla sua dx in una sala di controllo, clicca sulla lampada per salvare. Apri gli armadietti e prendi il libro sulla "Mitologia Eschimese", voltati verso i comandi e osserva la grata di ventilazione in alto sul muro in fondo: devi manovrare la gru per posizionargli la cassa sotto, l'operazione non è difficile: posiziona il braccio della gru tutto in senso orario e tieni sempre la cassa in alto, allunga il braccio finché la cassa non rimane a filo con il bordo esterno della mensola, abbassala circa a metà tra la mensola e il pavimento, esci e trascina la cassa che hai spostato prima davanti a questa per usarla come ponte. Prima di saltare dobbiamo ancora crearci l'uscita per dopo: vai verso l'altra cassa e spingila fin sotto lo sbuffo di vapore che vedi in fondo(il più avanti possibile senza bruciarti), ritorna indietro e salta sulle due casse che hai sistemato prima, rompi il condotto di aerazione e entra. **ATTENZIONE CHE ARRIVI A UN BIVIO**, se avanzi cadrà sotto, quindi devi camminare sullo spigolo per andare a dx, rompi l'altra grata, scendi e prendi la tanica della benzina. Avanza dove esce il vapore e tira la cassa fino allo scaffale più basso, salta sopra e ritorna indietro dal condotto di aerazione. Avanza verso lo sbuffo di vapore e sulla sx sposta la pedana, apri la porta, entra e rompi con il piccone le assi sulla porta, esci e sarai nello **STORAGE**.

Ora devi tornare all'**AUXILIARY SHAFT**, gira finché non vedi un cancello in metallo tra due casse metalliche, usa la sega per tagliare l'asse che lo tiene chiuso, aprilo e avanza: occhio al cartello del cane, apri la saracinesca, avanza e sulla sx uccidi i cani. Avanza dritto verso l'**AUXILIARY SHAFT** e entra nella porta: finalmente l'escavatore. Osserva il banco con la leva la cabina elettrica e sullo scaffale clicca sulla lanterna per salvare il gioco e prendi il razzetto. Sul banco alla dx dello scaffale prendi il cavo elettrico e metti le due estremità sulla cabina e sul banco dove devi mettere anche la chiave per automezzi che hai nell'inventario. Vai verso l'escavatore e nell'inventario usa il martello con la tanica di benzina per togliere il coperchio e poi usala sul serbatoio della benzina con la scritta:**FUEL**.

Il tuo amico ti parlerà ancora. Vai al banco di comando e gira la chiave per accenderlo, spingi la leva in avanti per farlo avanzare e poi ancora una volta per scavare nella roccia, spingila ancora avanti per scavare ulteriormente e quando lo vedrai sparire nella roccia avanza verso il passaggio che si è aperto. Sulla dx apri la porta, entra e cammina sulle assi per andare dall'altra parte, avanza e avvicinarti alla porta: **appena tenti aprirla sentirai un rumore, voltati e ritorna velocemente indietro sulle assi fino dall'altra parte**. Appena superate le assi voltati e vedrai una specie di verme cadere nel burrone, avanza e armati di piccone, supera la porta sfondata e sulla sx c'è una porta chiusa, e vai a dx e poi a sx, uccidi il ragni e usa la dinamite sulle uova. Avanza e vai a sx, subito dopo l'angolo, dopo dei pilastri in ferro, c'è un'apertura, entra e abbassa la leva sul muro, corri dove c'era la porta chiusa e entra: (devi essere veloce perché la porta è a tempo). Avanza e poi subito a sx, avanza fino a vedere la "**SEZIONE C**", avanza e uccidi il cane, ritorna alla "**SEZIONE C**", entra e osserva il tastierino numerico: ci serve una combinazione. Esci e vai alla "**RAFINERY**" uccidendo i cani che incontri, sali le scale e premi i pulsanti per far salire tutti i tubi neri in fondo, Scendi, abbassati e passa sul nastro trasportatore. A sx prendi dagli scaffali le solite cose e osserva il motore rosso, poi aggancia una roccia e mettila sul nastro trasportatore, sali anche tu e dall'altra parte metti la roccia sull'altro nastro trasportatore e ritorna dall'altra parte velocemente e lo vedrai cadere dalla scaletta, quindi significa che c'è un nastro anche sopra. Sali la

scaletta e premi il pulsante sulla sx per farlo diventare verde aprendo la saracinesca del trasportatore in basso a dx. Scendi, aggancia il motore rosso e mettilo su quel nastro, risali e usa la roccia sulla pala per bloccare il ventilatore: non devi metterlo sotto le pale ma davanti, spingerla contro. Avanza e poi scendi, prendi il motore e mettilo nella cavità a dx, torna indietro e premi il pulsante per aprire la saracinesca, scendi e vedrai una piattaforma a quadrati con del vapore: devi attraversarlo senza farti uccidere. Sotto c'è il disegno con i passaggi da effettuare: inizia avanzando nella casella "1" quando vedi che non esce il vapore in quella casella e vai subito nella "2" quando c'è la pausa di uscita del vapore e così di seguito.



Segui la numerazione da 1 a 9, la casella 3x2 significa che devi stare fermo per 2 sbuffi di vapore e poi passare alla casella 4.

Quando sei dall'altra parte non salire le scale tanto la porta è chiusa, sposta i bidoni davanti e sfonda la grata, avanza e poi vai a dx, sali e entra nella grata in basso (non serve sfondarla). Sulla dx sposta il carrello che blocca la porta e esci, vai allo "SHAFT 13" e entra nella porta, avanza sul ponte e circa a metà vai a dx nel foro nella roccia, tieni sempre la sx per arrivare in una stanza con degli armadi, sposta subito la grande roccia nel foro dal quale sei arrivato per evitare che ti raggiungano i ragni e raccogli un foglio e poi prendi tutto dagli armadi: in uno c'è un casco da minatore, sollevalo e prendi il foglio bianco. Esci da dove hai spostato la roccia, sali sul ponte e esci dalla porta in fondo. Vai alla "SEZIONE C", vai dietro gli scaffali e troverai una porta, entra e sulla dx prendi un cacciavite e una tronchesina. Ritorna allo "SHAFT 12", entra nella porta e taglia con le tronchesine le catene che bloccano il carrello sulle rotaie, posizionali dietro e spingilo per sfondare il muro in fondo. Avanza e sei in una stanza, vai sul tavolo a dx e sul muro prendi il ritaglio di giornale, vai verso la solita lampada e cliccala per salvare e accendi la lampada a fianco, apri i cassetti e prendi una pagina di giornale abbassa lo sguardo e raccogli un foglio. Voltati completamente e vai verso la porta in fondo, abbassati e infila sotto la porta il foglio di giornale, usa il cacciavite nella toppa e recupera la chiave. Usala per aprire la porta, entra a sulla dx accendi la luce che saranno raggi ultravioletti, fai doppio click sul foglio bianco nell'inventario per leggere la combinazione della porta della "SEZIONE C": 1371.

Vai nella “**SEZIONE C**” e inserisci il codice nel tastierino numerico, vai a sx verso la “**ZONA CHIMICA**” e attento ai cani. Entra e subito il verme di prima sfonderà la porta, voltati e corri nel passaggio in fondo, premi il pulsante sulla colonna a sx, corri a dx e supera la melma verde saltando sulle assi e sulla cassa, dall'altra parte premi il pulsante sulla dx e con il piccone sfonda le assi, avanza e sfonda ancora delle assi, butta le casse nella melma e saltaci sopra per andare dall'altra parte, voltati e con il piccone abbatti il tronco per fare crollare tutto e essere al sicuro. Gira la manovella per aprire il passaggio e entra, clicca sulla lanterna per salvare il gioco, osserva dappertutto: dentro gli scaffali e sui tavoli dove devi recuperare 6 composti chimici oltre le solite cose e un foglio sul tavolo. Non uscire da dove sei entrato ma dall'altra porta con la manovella: ora devi trovare la zona del “**LAGO UTUQAQ**”, entra nella porta, avanza e dalla parte opposta ai barili prendi la nota e alcune cose dallo zainetto, avanza e ti ritrovi davanti al lago ghiacciato.

Posizionati al centro e avanza lentamente, appena il ghiaccio si rompe fermati: tieni premuto “**W e SHIFT**” per correre e salta dal un blocco all'altro” usando la “barra spaziatrice” fino ad arrivare al primo isolotto, cammina finchè non si rompe di nuovo e vai verso l'isolotto davanti. Voltati e vedi una leva in mezzo al ghiaccio, avanza piano e usaci la sega per recuperarla: adesso ritorna indietro allo stesso modo. Ripercorri il tunnel e entra nella porta per trovare: “**L'INCINERATOR**”.

Usa la leva presa nel lago per aprire la porta, entra e vai a sx, cammina sulle assi in legno senza cadere sotto, entra nella stanza e salva il gioco con la solita lanterna. Nell'armadietto dei medicinali prendi gli antidolorifici, nel cassetto del tavolo prendi la miccia, sull'altro tavolo prendi l'ampolla.

Ritorna sul tavolo dove c'è il fornello a tre piedi e metti l'ampolla, sulla dx gira la valvola per far uscire il gas e accendi il fornello con l'accendino, nell'ampolla metti i flaconi con la lettera “**D**” e “**F**” e avrai una bomba chimica, aggancialo e devi trasportarlo per le passerelle che hai fatto per venire qui: **ricorda che non devi farlo cadere**, al limite salva di nuovo il gioco.

Ritorna indietro per le assi e poi vai a sx, metti l'ampolla sulle rocce, poi la miccia e accendila con l'accendino: allontanati.

Entra nel passaggio e scendi: hai 3 porte, sx , davanti e dx, vai a dx e apri la porta: Red ti parlerà e ti chiederà di ucciderlo. Vai verso l'inceneritore a dx e premi il pulsante, dopo che l'avrai bruciato si aprirà un cassetto, aprilo ancora di più e prendi la chiave. Esci e avanza fino alla porta in fondo, aprila con la chiave, entra e clicca la solita lanterna sullo scaffale in fondo per salvare il gioco. Voltati a dx e entra nella porta, sposta lo scaffale in fondo per evidenziare una centralina elettrica, aprila con il cacciavite, usa la tronchesina per tagliare i cavi elettrici. Ritorna indietro e sali le scale per aprire l'ultima porta con il piede di porco, avanza e raccogli il foglio, scendi le scale e apri la porta sulla destra avanza fino a vedere una figura....FINE PRIMO CAPITOLO.

Soluzione di Mac