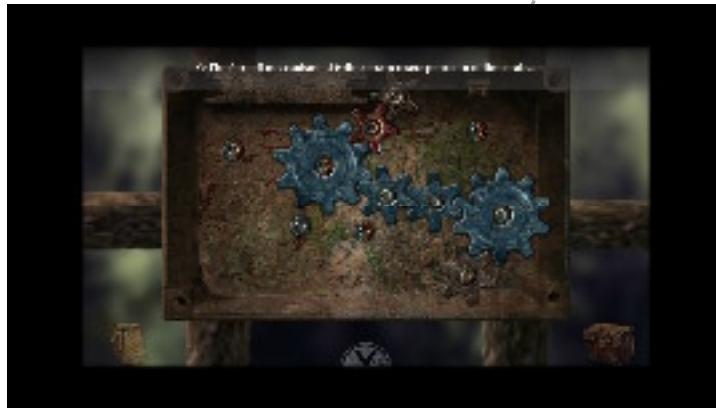


Tormentum – Dark Sorrow

N.d.A.: Durante il gioco dovrete fare delle scelte che potranno cambiare il vostro destino. Qui sono state fatte delle scelte casuali, cambiandole potrebbe essere leggermente diverso il gioco.

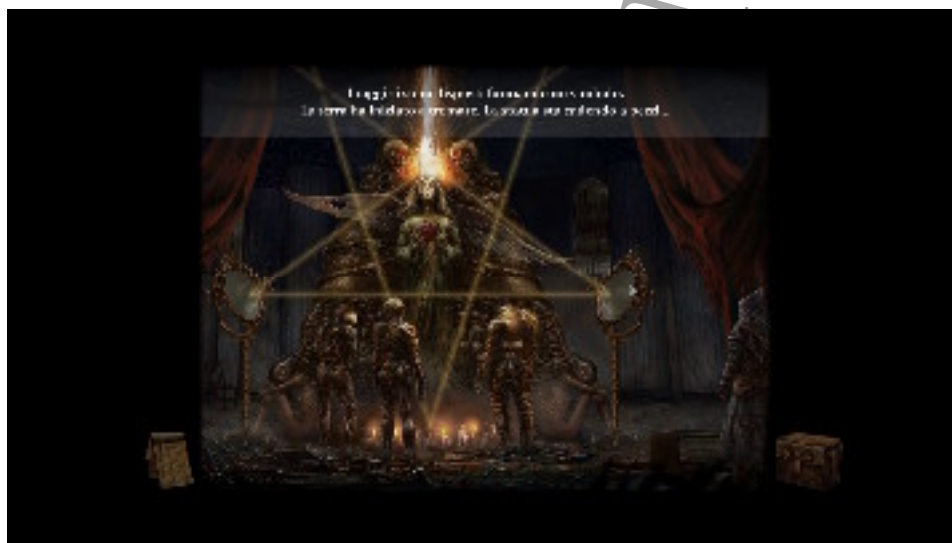
Guardate l'introduzione. Esaminate il corvo alla finestra e prendete la lamella metallica dal suo becco. Guardate il foglio in basso a sinistra della finestra. Interagite col teschio dello scheletro in alto a sinistra per farlo cadere e vedere così finire il suo occhio cadere nel tombino. Prendete la mano dello scheletro sulla destra. Usate la mano dello scheletro col tombino per recuperare l'occhio di cristallo. Esaminate il pannello sulla grata a destra e usate la lamella arrugginita sulle viti ai quattro angoli. Spostate gli ingranaggi come da figura:



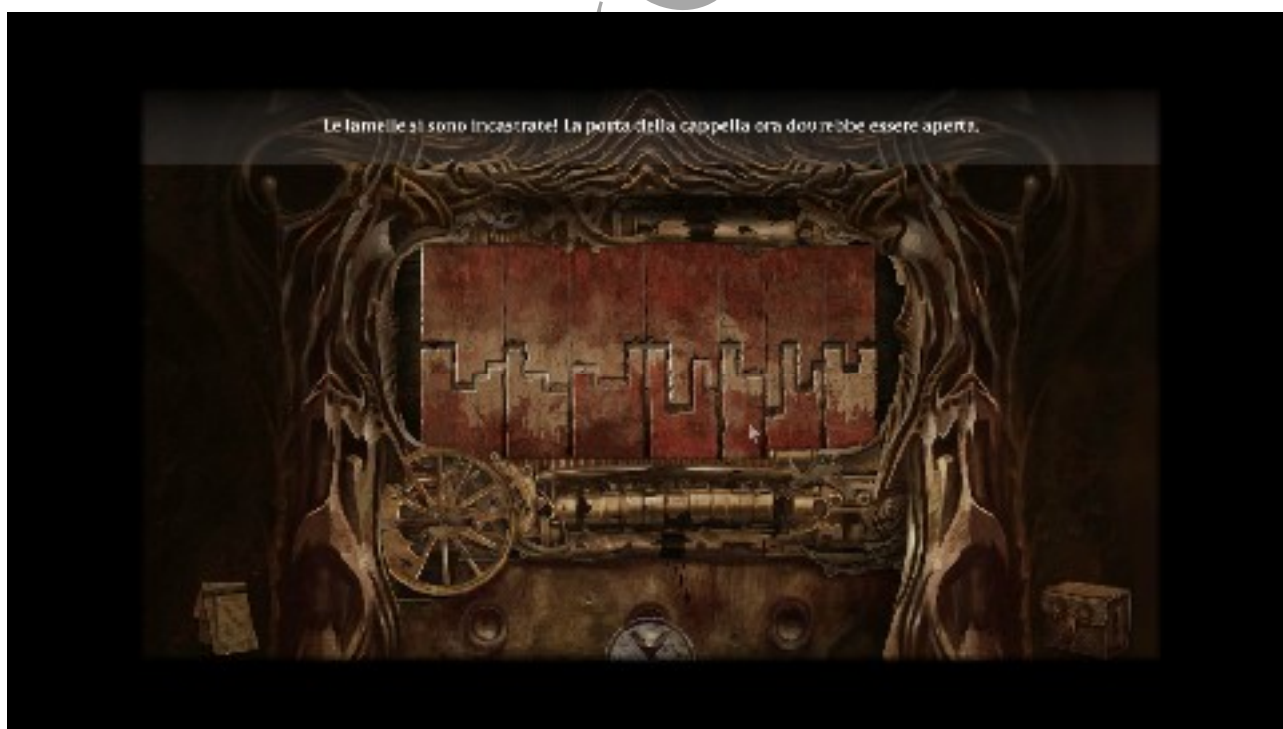
Spostatevi a destra e, sotto la finestra di destra, prendete il frammento di specchio sospeso. Andate a est. Nell'angolo in basso a destra, vicino alla sedia rovesciata, raccogliete un nuovo frammento di specchio. Esaminate le statue in basso e vi suggeriranno delle condizioni. Esaminate le candele per terra, prendete il pezzo di legno e passatelo sulla candela accesa a destra, una volta acceso passatelo su tutte le candele spente per accenderle. Andate a est e, a sinistra del pozzo, prendete un terzo pezzo di specchio. Esaminate le assi sul muro di fronte a voi. Rimuovetele tutte e prendete il pezzo a forma di cuore. Aprite la gabbia più a destra e raccogliete l'ultimo frammento dello specchio. Guardate le gabbie, non vi ricordano il disegno che avete visto nella prima stanza? Dovrete tirare le gabbie, fate diversi tentativi ma sempre da destra verso sinistra e sistemare come da figura:



Esaminare il pozzo e raccogliere l'altro occhio di cristallo. Tornate a ovest e usate i quattro frammenti sullo specchio di sinistra. Esaminare il busto della statua dell'angelo e mettetevi il frammento a forma di cuore. Esaminare i due teschi in alto e usate in ognuno gli occhi di cristallo. Spostate le due ali dell'angelo e i due specchi come da figura:



Esaminare il pannello apparso dietro al busto dell'angelo e usatevi la lamella arrugginita. Invertite i pezzi inferiori come da figura:



Aprire il portale appena apparso. Non potrete più tornare indietro.

Esaminare lo scheletro ai piedi delle scale e prendete il teschio. Usatelo poi sullo scheletro di destra che presenta i soliti simboli. Spostando la visuale noterete che dalle finestre del muro si scorgono dei simboli. Usate il macchinario in basso e riproducete i simboli visti dalle finestre come da figura:

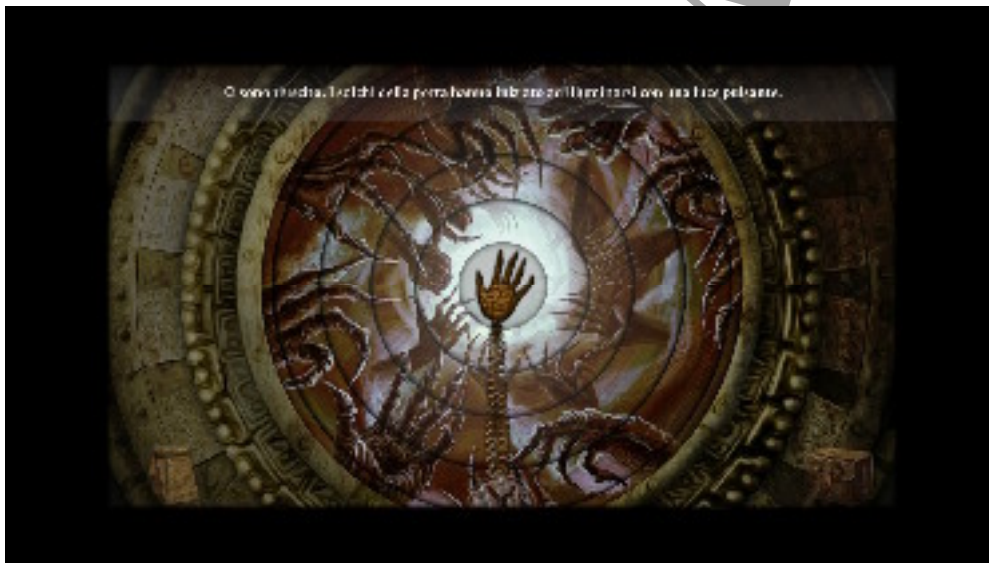


Andate due volte a est e raccogliete da terra la leva arrugginita. Tornate due volte a ovest e usatela con la parte alta del macchinario. Spostate la leva, parlate con lo spirito azzurro e prendete la chiave che vi offre. Andate a est, esaminate l'altare e usatevi la chiave. Esaminate il pannello appena apparso e ruotate gli esagoni come da figura:

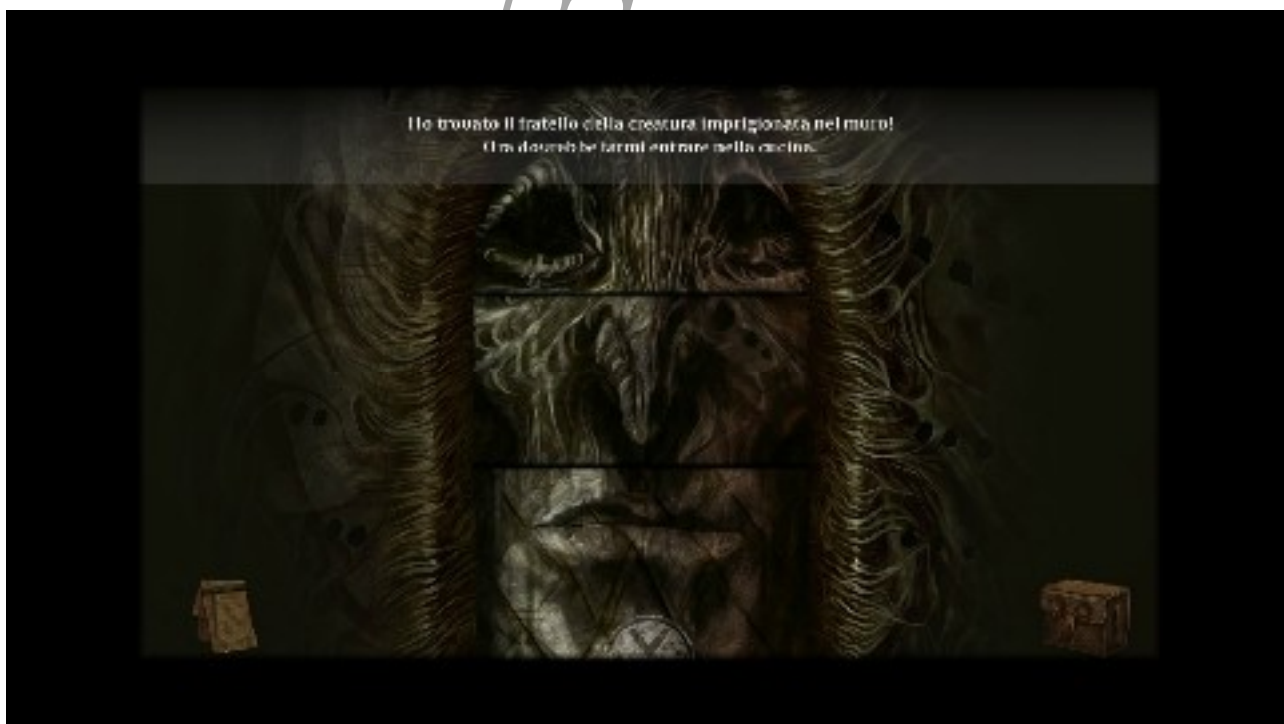


Dalla base dell'altare raccogliete il frammento del medaglione di pietra. Andate nella porta a nord, parlate col giullare e raccogliete il coltello che avrà fatto cadere per terra. Andate a ovest e prendete il contrappeso verde dal piatto sinistro della bilancia. Andate ancora a ovest e parlate con la guardia. Raccogliete la pala. Tornate due volte a est, poi a sud e scavate con la pala nel terreno a destra tutto crepato. Raccogliete la pepita d'oro, tornate a nord e poi due volte a ovest. Date la pepita alla guardia.

Raccogliete la collana, esaminate il meccanismo sulla porta e usatevi la collana. Girate i cerchi come da figura:



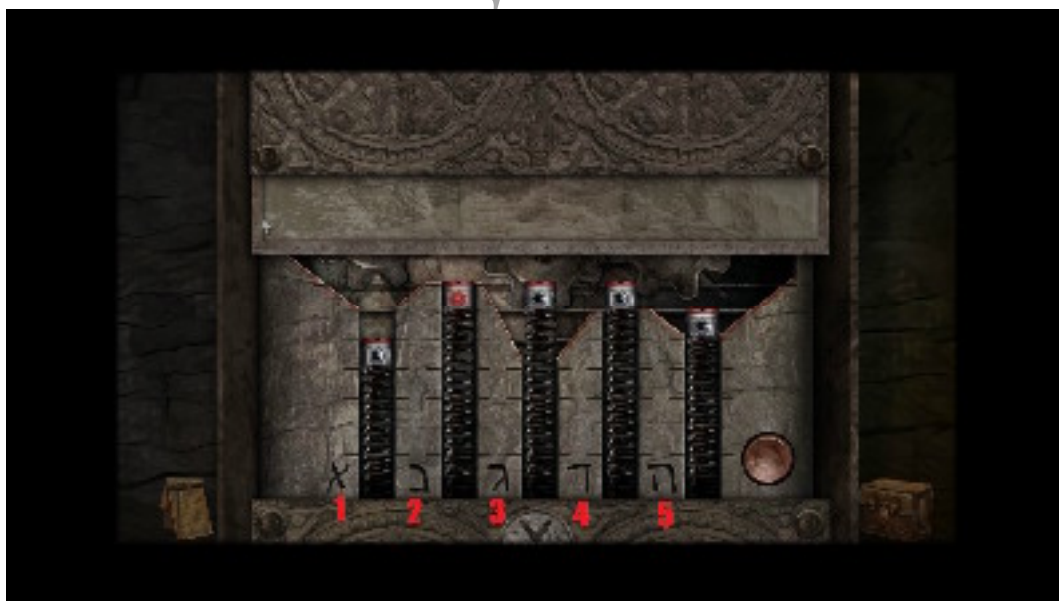
Entrate nella porta. In basso a destra raccogliete l'osso. Aprite lo sportello a sinistra della caldaia e raccogliete i contrappesi. Esaminate il disegno sulla parete destra. Uscite a ovest. Andate due volte a est, esaminate la ciotola della creatura e usate l'osso che avete nell'inventario con il contrappeso nella ciotola. Tornate a ovest e mettete i contrappesi nei due piatti della bilancia, tre a destra e tre a sinistra, in modo che la statua non vi veda. Scendete la scala. Esaminate i due quadri e raccogliete i due rubini a forma di occhio. Esaminate il macchinario in basso a sinistra e raccogliete la valvola. Andate a sud e guardate l'animazione poi esaminate il disegno sulla destra e il pannello sulla sinistra. Scendete nel tombino. Esaminate il meccanismo sul ponticello poi alite la scala di sinistra per dare un'occhiata. Tornate due volte in alto, poi andate due volte a est. In basso a destra raccogliete la chiave e leggete il biglietto. Usate la chiave col lucchetto sulla grande faccia a destra. Parlate con la statua appena liberata, poi esaminate la porta e posizionate i pezzi come da figura:



Entrate nella porta. Appesa al muro, raccogliete la lampada a olio. Esaminate il lavandino e raccogliete la cintura di pelle. Aprite lo sportello in basso a destra e raccogliete il teschio. Esaminate la ricetta per il veleno appesa al muro. Aprite lo sportello in basso a sinistra e prendete un altro teschio. Sulla parete di sinistra prendete la lama per pelli. Tornate a ovest fino a risalire la scala a sinistra, Andate ancora a ovest ed entrate a nord. Mettete la valvola nella parte destra della stufa, poi esaminate il pannello centrale, usatevi i due teschi e premete il pulsante in basso. Tornate fuori dalla cucina, andate a sud e scendete nel tombino. Guardate gli ingranaggi e usatevi il laccio che avete nell'inventario. Scendete dove si sarà appena abbassato il livello dell'acqua. Da terra raccogliete il frammento del medaglione. Esaminate il pannello sulla sinistra e posizionatevi i due rubini. Esaminate il periscopio a destra, poi andate tre piani di sopra e poi a est. Usate le due metà del medaglione con la figura al centro del cancello. Esaminate il meccanismo e premete i pulsanti come da figura:



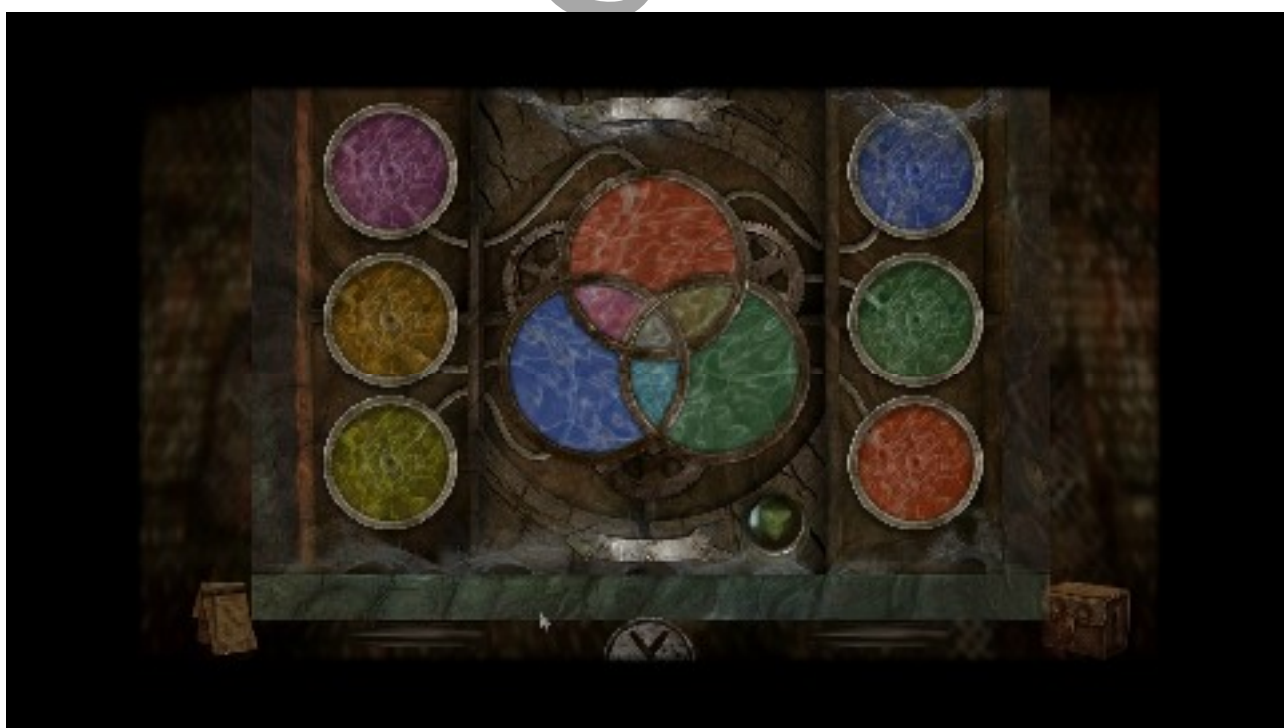
Prendete il pezzo di carne da sopra il tavolo. Esaminate la statua a nord e prendete il rubino a forma di occhio. Sulla sinistra del tavolo osservate la lettera. Tornate a ovest, andate a sud e osservate il pannello a sinistra. Seguendo la firma appena ricalcata dovrete abbassare le molle corrispondenti alle lettere. Quindi numerandoli come da figura:



Abbassate le molle nel seguente ordine 11144335. Premete poi la luce rossa di sinistra. Scendete due volte in basso, esaminate il pannello a sinistra e posizionate l'ultimo rubino. Ruotate i cerchi come da figura e premete il pulsante a destra:

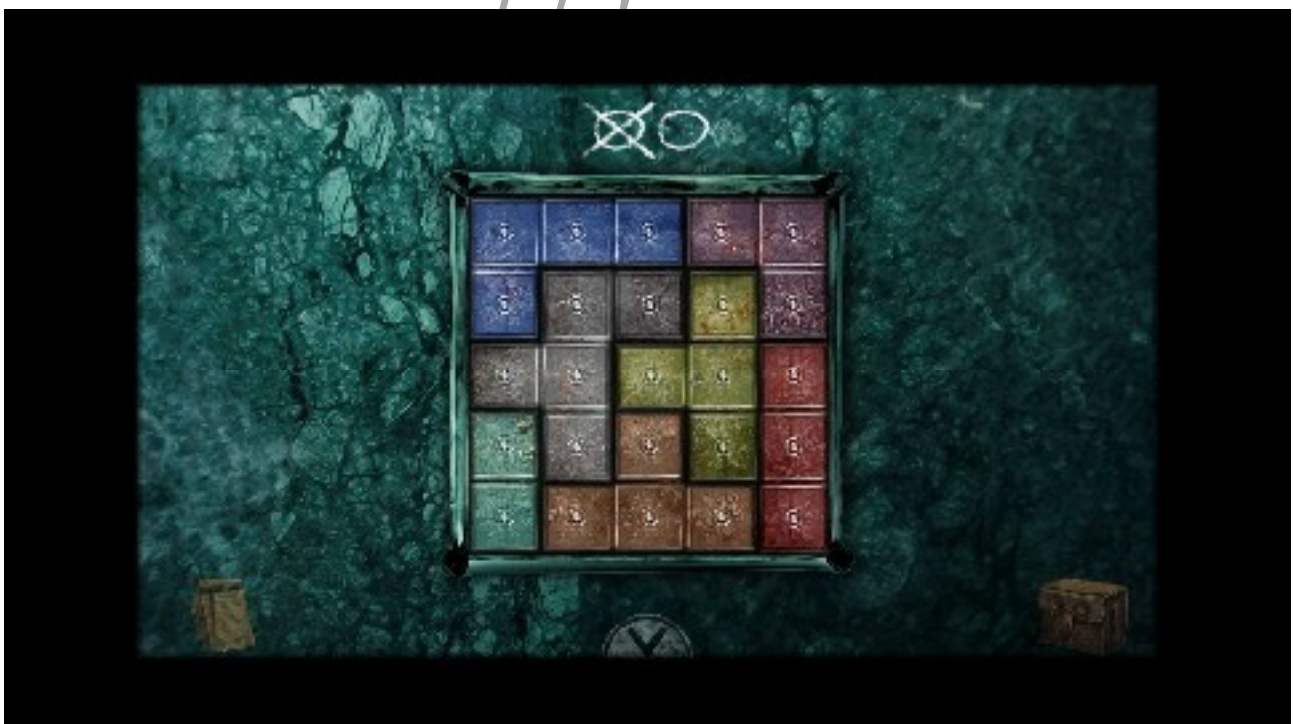
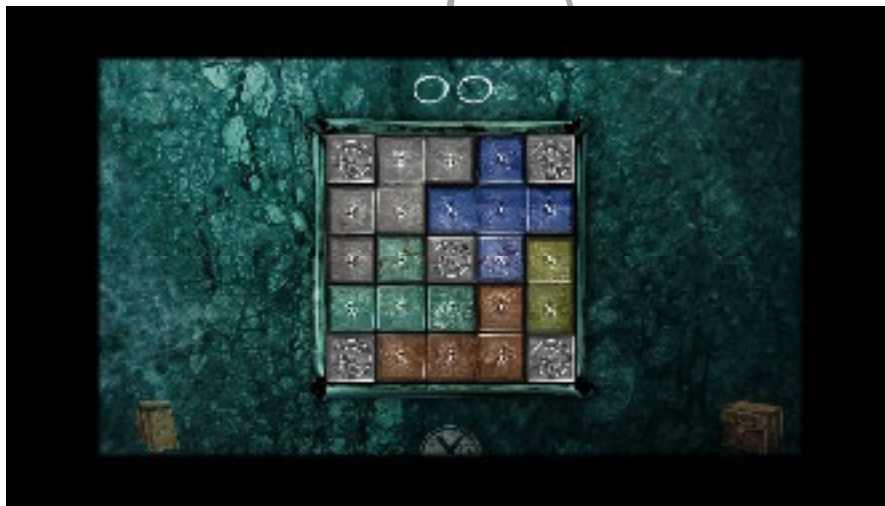


Usate il periscopio. Salite e poi salite nella scala a sinistra. Raccogliete la chiave da terra. Tornate fuori dalla stanza del ragno, parlate con la donna e usate il coltello con la gabbia. Scegliete di usarlo come chiave. Tornate a ovest, parlate con la donna e raccogliete la moneta d'oro. Andate a est e usate la chiave a forma di ragno ed entrate. Aprite il mobile accanto a voi ed esaminatelo. Poi aprite ed esaminate il mobile più a sinistra. Dovrete ruotare e riempire i tre cerchi come da figura:



Premete poi il simbolo in basso e prendete quello che avete forgiato. Esaminate la marionetta appesa sulla sinistra e usate il simbolo con il teschio. Azionate la leva e raccogliete la zampa del ragno. Aprite

la grata nella parete e raccogliete il nido di uccello. Andate tutto a ovest ed entrate nella porta della caldaia. Mettete il nido nella parte bassa della stufa. Tornate in cucina, nella pentola a sinistra inserite il pezzo di carne, la zampa di ragno e accendete il fuoco con il pulsante rosso. Riprendete il pezzo di carne, andate a est, poi due volte a ovest, in alto, a est, a sud e a est. Avvicinatevi alla leva, usate la carne avvelenata con la bestia. Usate la leva e tiratela a destra. Dopo il dialogo raccogliete la moneta d'oro da dentro la gabbia. Scendete di sotto. Esaminate il foglio sulla sinistra, poi esaminate il mucchio di ossa sulla sinistra e spostateli tutti. Dovrete spostare tutte le ossa a partire da quelle non incastrate, fino ad arrivare a trovare una chiave. Prendetela. Esaminate il petto della creatura dove vedrete la luce pulsare, usate la lama e prendete lo smeraldo. Tornate di sopra. Uscite a est, scendete di sotto di un piano e rientrate a ovest. Esaminate i due quadri ai lati della porta e annoterete automaticamente tutti i simboli fusi sulle due cornici. Andate a ovest ed esaminate il disegno sulla parete di sinistra. Tornate due volte a est, scendete la corda. Parlate con la creatura sulla destra. Prendete il telo appeso ed esaminate la bestia. Tornate di sopra una volta ed entrate a ovest. Andate a ovest e usate il telo sul teschio della porta di sinistra. Entrate nella porta di destra. Parlate con lo scheletro seduto sulla poltrona di destra, poi esaminate il tavolino. Posizionate i pezzi come nelle due figure:



Esaminare il quadro appena scoperto. Ruotate i quattro dischi agli angoli del quadro come da figura:



Entrate nella porta appena scoperta. Esaminare la parte superiore del mobile di destra e posizionatevi sopra la lampada. Aprite il cassetto del mobile di destra e leggete la lettera all'interno. Aprite il sarcofago di sinistra e prendete la terza moneta d'oro sopra al teschio dello scheletro. Aprite il mobile di sinistra e prendete lo smeraldo a forma di lacrima. Aprite il sarcofago più a destra ed esaminare la corona in testa allo scheletro. Tornate nella stanza precedente ed esaminare lo scrigno sulla destra. Spostate i blocchi come da figura:



Usatevi la chiave che avete nell'inventario, prendete il cristallo e leggete il biglietto. Tornate a ovest, esaminare il meccanismo sulla sinistra e usatevi il cristallo blu e guardate l'animazione. Andate due volte a est e scendete. Date le tre monete d'oro alla creatura a destra e raccogliete il terzo smeraldo a

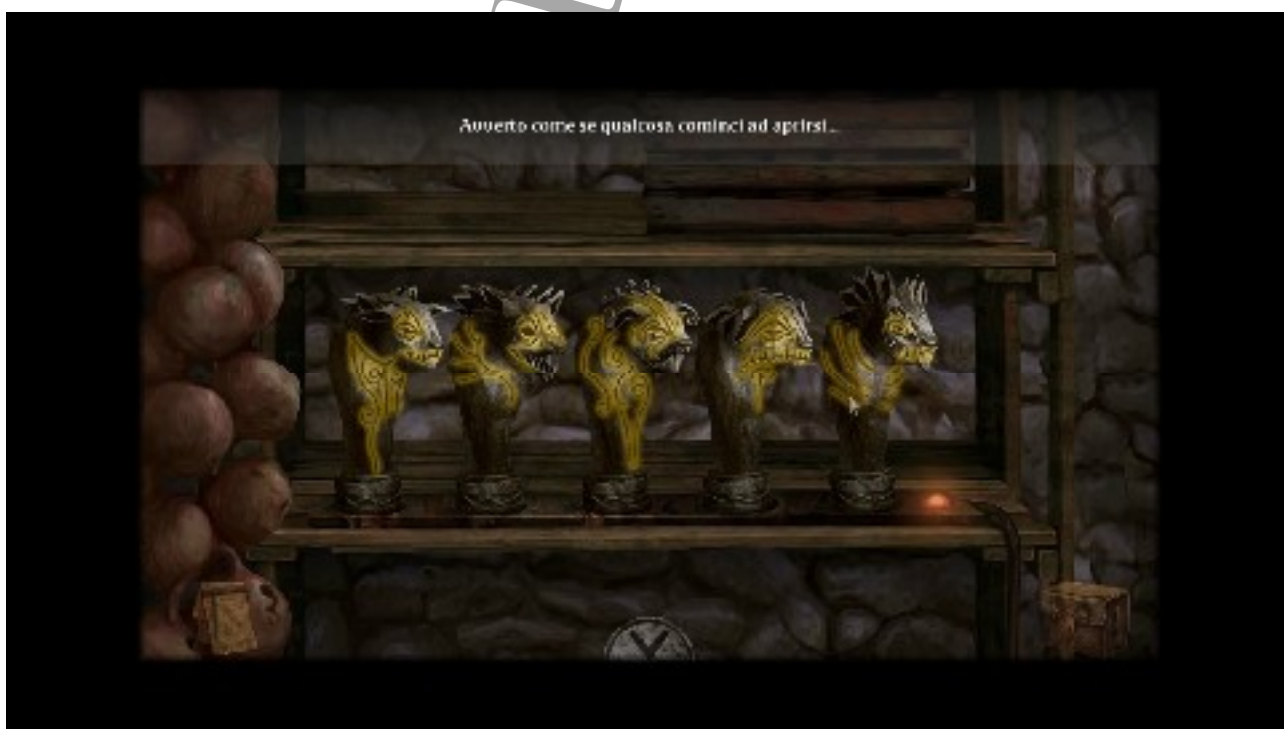
forma di lacrima che vi avrà lasciato. Usate i tre smeraldi col cancello a destra e posizionatele nei tre buchi. Parlerete automaticamente con la creatura. Raccogliete la ruota del vagoncino da terra. Esaminate il carrello sulla destra e guardate la fotografia. Andate a nord ed esaminate la base delle tre statue. Tornate a sud. Andate a est e parlate con l'albero. Esaminate il cartello sulla destra e v'indicherà la strada per il treno di cui vi parlava la creatura. Andate a est, esaminate la bambolina appesa alla corda che ciondola dal ponte e raccoglietela. Parlate con la guardia e tornate a ovest. Andate a nord ed esaminate la lampada appesa sulla destra e il pozzo a sinistra. Bussate alla porta. Al momento non conoscete il segno distintivo. Andate a ovest ed esaminate il vagoncino. Usatevi la ruota che avete nell'inventario. Esaminate il cartello sulla sinistra per annotarvi le istruzioni. Entrate nel tunnel e raccogliete la ruota da terra. Andate a ovest ed esaminate la ruota a cui manca qualcosa. Leggete il foglio sulla sinistra. Esaminate il cavallo appeso in alto. Tornate due volte a est e usate la ruota con il vagoncino. Andate a ovest. Parlate con la creatura. Aprite la grata in alto a destra e prendete la manovella. Andate a nord ed esaminate il pannello accanto a voi. Premete i numeri romani nell'ordine come avete visto sul cartello V-II-IV-I-III, si aprirà un altro meccanismo. Posizionate gli ingranaggi come da figura:



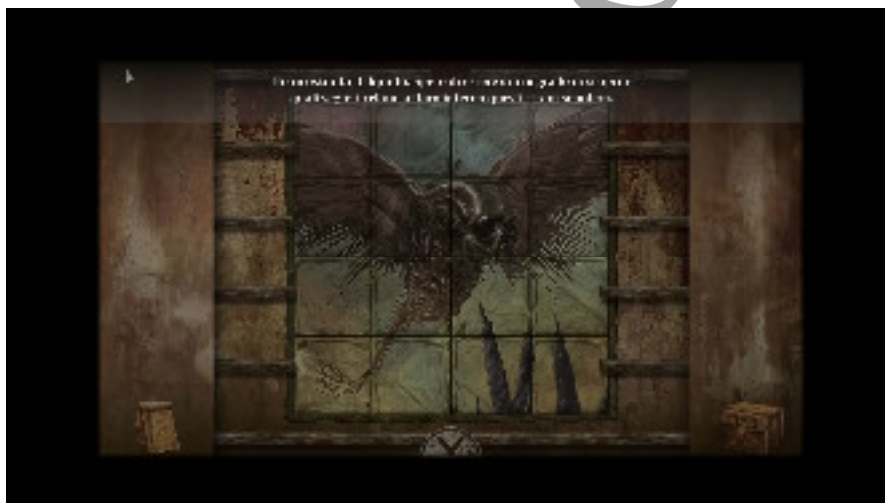
Premete il pulsante rosso a sinistra per attivare il meccanismo difensivo. Entrate nella torre e leggete tutti i libri. Salite al piano di sopra e parlate con la lucertola. Prendete la lastra. Suonate tre volte la campana e guardate l'animazione. Raccogliete la chiave che è caduta su uno dei vassoi. Andate di sopra, esaminate la gabbia, usatevi la chiave e prendete l'uovo. Tornate dentro la miniera, andate a ovest, esaminate la ruota e usatevi la manovella. Girate la manovella e guardate l'animazione. Esaminate la buca e raccogliete il pulsante rosso. Andate a est, esaminate il meccanismo, usatevi il pulsante e premetelo. Entrate nell'ascensore. Esaminate le maschere sulla destra e il meccanismo nascosto. Girate gli esagoni come da figura:



Sulla destra però manca qualcosa. Leggete il foglio sulla sinistra e andate a ovest. Aprite la cassetta e prendete il pezzo metallico. Tornate a est, esaminate il meccanismo dietro alle maschere e mettete sulla destra il pezzetto metallico appena trovato. Premete il pulsante e guardate l'animazione. Andate a ovest e raccogliete il pezzo della creatura. Andate a ovest, aprite lo scrigno, esaminate l'interno, prendete la fune e leggete il foglietto. Esaminate i graffiti sul muro. Sulla sinistra raccogliete i frammenti di cristallo. Andate due volte a est, poi salite con l'ascensore e andate ancora a est. Vedrete l'entrata della miniera chiudersi alle vostre spalle. Andate a est, esaminate la lanterna appesa sulla destra e usatevi i cristalli. Entrate nella porta appena aperta. Parlate con la creatura di tutti gli argomenti, poi raccogliete la lastra che avrà fatto cadere ai suoi piedi. Esaminate il quadro appeso sopra al caminetto. Esaminate la scrivania sulla sinistra, aprite il cassetto, prendetevi la statuetta e leggete il contratto. Parlate con il ragazzino sulla destra e dategli la bambolina che avete nell'inventario. In alto a destra prendete il pezzo di metallo con lo strano disegno. Entrate nel passaggio. Esaminate la botte accanto a voi e in particolare il disegno al suo interno. Esaminate la cesta in basso a sinistra e prendete un'altra statuetta. Esaminate lo scaffale in alto a sinistra e usatevi le due statuette. Spostatele come da figura:



Entrate nel passaggio che si è aperto a nord. Parlate con il prigioniero, esaminate il disegno sulla sinistra ed esaminate il pulsante rosso a destra della porta. Posizionate sulla sinistra la lastra col disegno. Premete la lastra più in alto in modo da formare una freccia in alto e premete il pulsante rosso. Tornate a nord e poi in alto. Uscite dalla casa, parlate col prigioniero e raccogliete il biglietto del treno che avrà fatto cadere per ringraziarvi. Tornate al grande cancello e andate a nord, esaminate la statua centrale e usatevi la lastra che vi ha dato la lucertola e quella che vi ha dato il ratto. Una volta posizionate le due piastre ricomponete l'immagine come da figura:



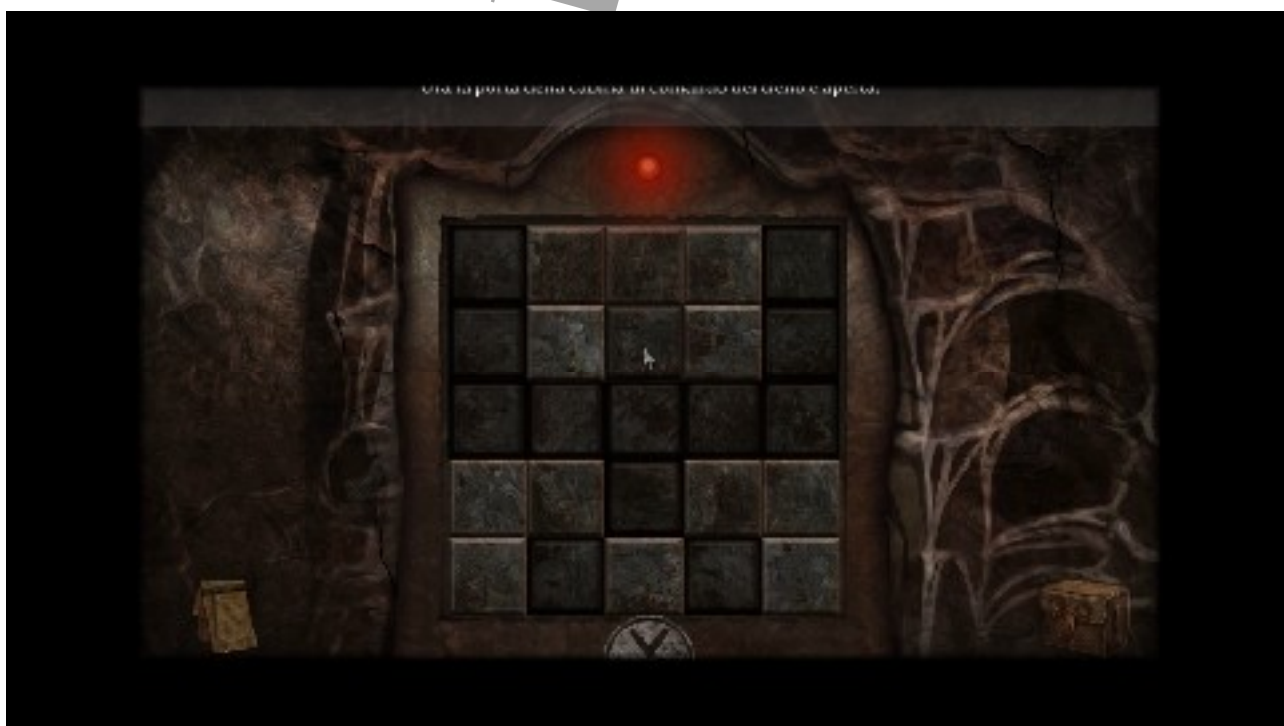
Entrate nel passaggio aperto nella statua. Premete il cubo e guardate l'animazione. Toccate il cubo e toccate poi l'impronta digitale al centro. Dovrete toccare le coppie di oggetti abbastanza velocemente. Man mano che troverete le coppie le caselle scompariranno, ma se impiegherete troppo tempo alcune caselle riappariranno. Una volta completato il puzzle entrate nel passaggio all'interno del cubo. Sulla destra esaminate il lavandino e leggete la poesia. Esaminate la leva a destra della vetrata e l'orologio sulla sinistra. Esaminate il secchio a destra della sedia e leggete un altro frammento di poesia. Esaminate nuovamente l'orologio sulla sinistra e, seguendo gli indizi trovati nella poesia, posizionate le lancette come da figura:



Tirate la leva sulla destra, parlate col fantasma e raccogliete la sua corona. Tornate a sud e poi uscite a ovest. Andate al faro, entrate, salite e date la corona alla lucertola. Prendete la chiave ovale. Uscite dal faro, sulla destra esaminate il meccanismo e usatevi la chiave. Ruotate i pezzi come da figura:

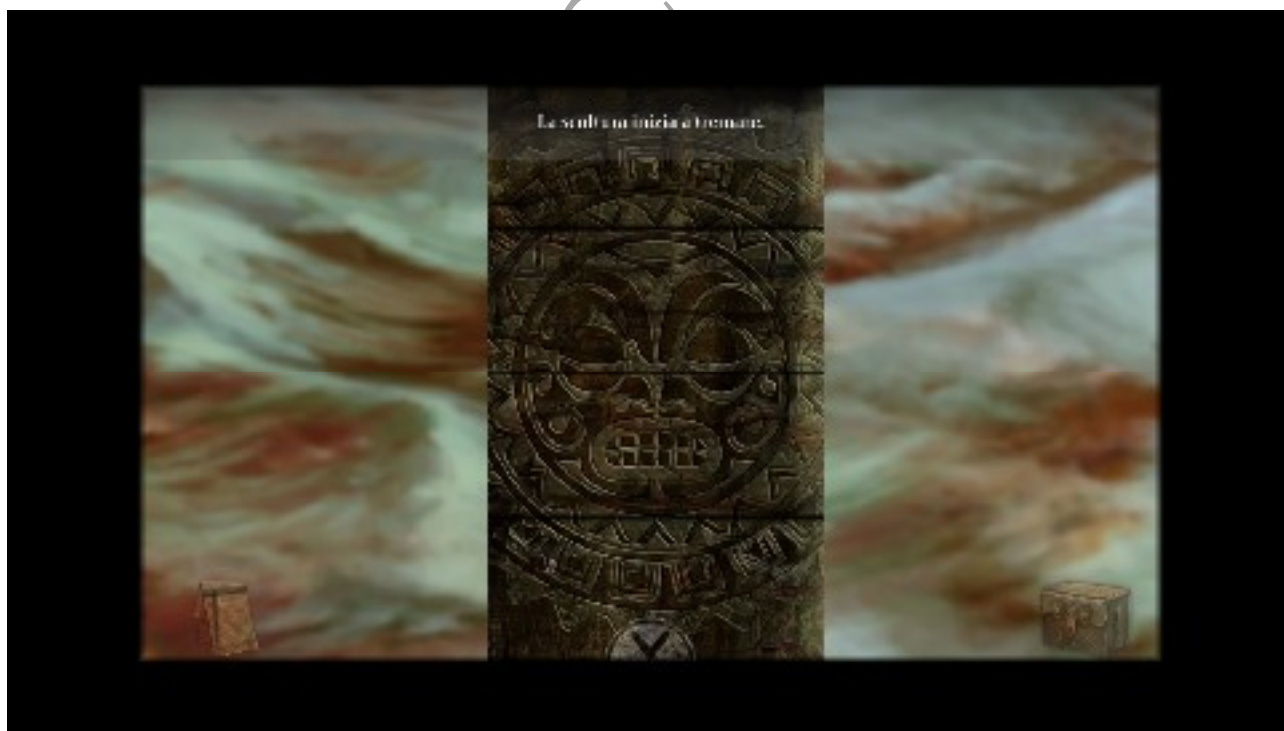


Prendete il monolite rosso. Rientrate nel faro. Salite dalla lucertola, esaminate il cannocchiale sulla destra, spostate la visuale tutta a sinistra e poi quasi tutto in basso, vedrete un disegno sulla roccia. Salite fin sul tetto e prendete l'uovo. Esaminate il gancio in basso a sinistra e legatevi la fune. Scendete utilizzando la fune. Date l'uovo all'uccello sulla sinistra e prendete la chiave che vi avrà lasciato. Andate a casa del ratto. Il ratto sarà arrabbiato perché avete dato la corona a qualcun altro. Scendete nella botola a destra e andate a nord. Esaminate il macchinario sulla sinistra, posizionatevi il monolite rosso nella parte alta e tirate la manovella in basso. Raccogliete la cella rossa e abbandonate la casa. Andate a sud, al bivio. Ovviamente l'albero sarà arrabbiato con voi. Esaminate la roccia. Usatevi la chiave, prendete i pezzi del treno e leggete il biglietto. Andate al ponte, parlate con la guardia e datele il pezzo di pinza rotta della bestia che era nella miniera per farvi liberare il passaggio. Andate a ovest e parlate col capotreno. Esaminate la porta del treno e ricomponete il disegno che avevate visto col cannocchiale, come da figura:

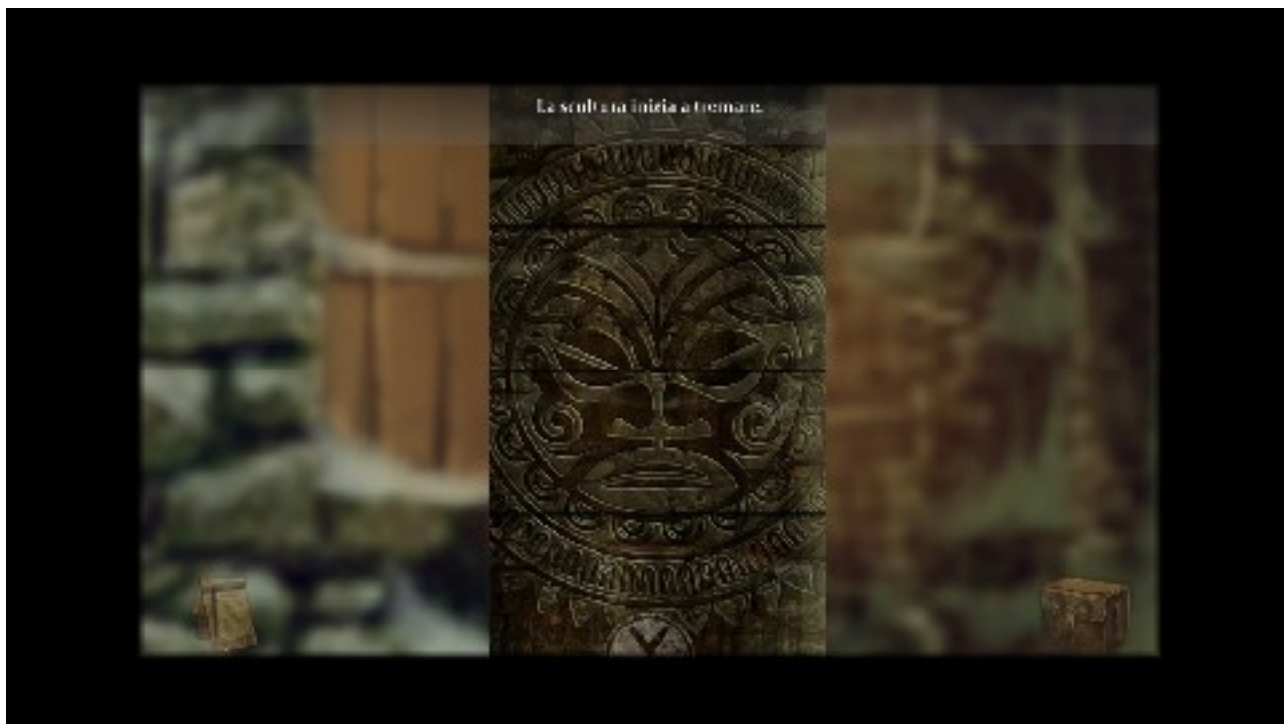


Entrate nel treno. Date i pezzi mancanti al controllore, poi dategli la cella di energia e infine il biglietto. Guardate l'animazione.

Scendete dal treno e andate a ovest. Parlate con la guardia, poi andate due volte a est e parlate con l'altra guardia. Andate un'altra volta a est e parlate con l'uomo. Entrate nella casa e parlate nuovamente con l'uomo. Passata la notte parlateci un'altra volta. Esamine il disegno appeso al camino. Uscite dalla capanna, andate tre volte a sinistra e parlate con la guardia. Raccogliete la sua chiave da terra. Tornate due volte a est, esamine il cancello e usatevi la chiave. Dovrete spostare i blocchetti nelle direzioni indicate dalle frecce e far in modo che il blocchetto verde arrivi tutto a destra. Entrate nel cancello. Esamine la barca sulla destra e raccoglietevi i fiori blu. Entrate nel passaggio a sinistra, esamine il meccanismo a destra del tavolo e usatevi i fiori blu. Non saranno però abbastanza per ora, ve ne serviranno altri. Andate a ovest, dopo esservi guardati un po' attorno parlate col guardiano. Raccogliete i fiori blu appena apparsi. Tornate a est e usate anche questi fiori col macchinario, ma ancora una volta non saranno sufficienti. Uscite dal passaggio e andate a nord. Sulla sinistra raccogliete altri fiori blu. Parlate con l'uomo vestito di rosso sulla sedia di destra. Andate a nord e sulla sinistra prendete gli ultimi fiori blu. Tornate due volte a sud e rientrate nel passaggio di sinistra. Usate tutti i fiori blu con il macchinario. Dopo l'animazione parlate col giullare e scegliete di lasciarlo incatenato. Andate a ovest e parlate col mago. Prendete la polvere che avrà fatto apparire. Andate due volte a est, poi a sud e infine due volte a ovest. Usate la polvere preparata dal mago con la nebbia per farla scomparire. Esamine la creatura pelosa al centro dello schermo. Andate a ovest ed esamine il pavimento ai piedi del gazebo ma vi accorgete che manca un disco di pietra. Parlate con la guardia a sinistra. Andate a nord, parlate con la guardia a destra e con la lucertola a sinistra. Esamine lo strumento sotto la guardia a destra. Tornate a sud, poi a est e andate a nord. Esamine la statua sulla sinistra, poi il suo bassorilievo e girate i pezzi di esso per ricomporre la seguente figura:



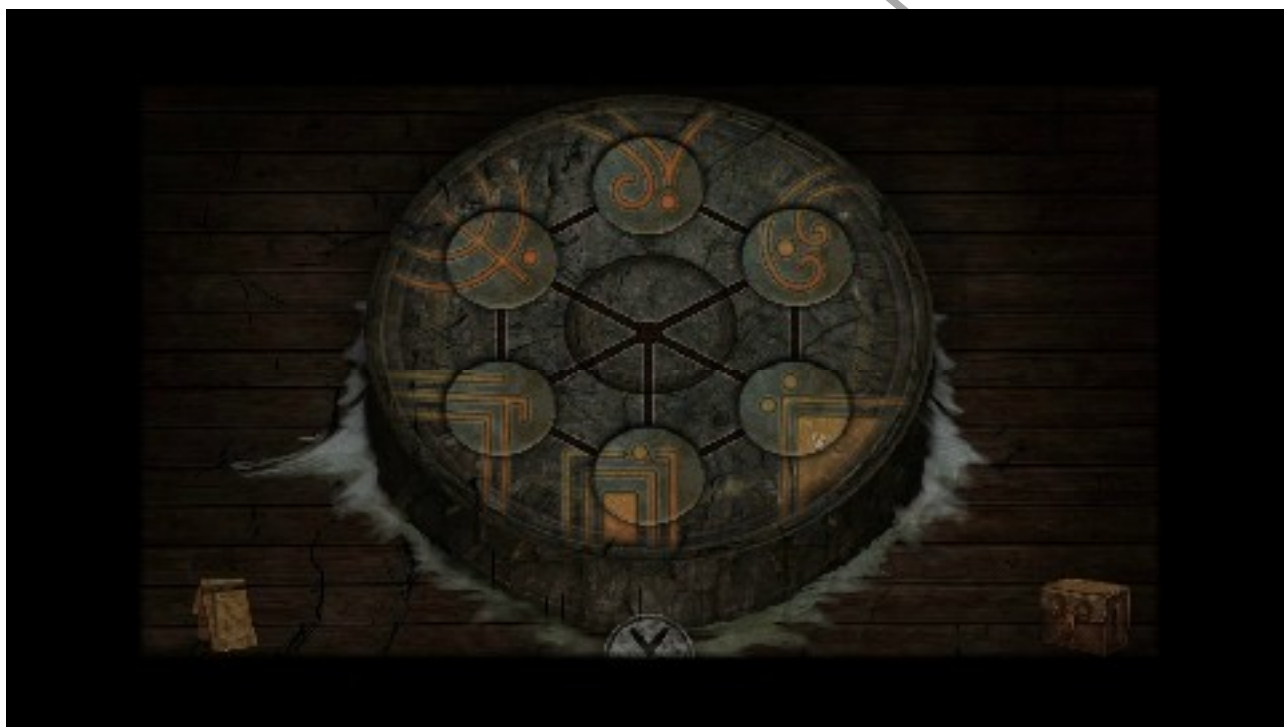
Poi esamine la statua di destra, il suo bassorilievo e ricomponete l'altra immagine come da figura:



Entrate nella porta appena aperta. Andate a nord. Leggete il foglio sulla sedia di sinistra. Aprite la porta di sinistra ed entrate. Esaminate il gatto e parlate col vecchio cieco. Guardate l'animazione, dopo aver parlato con l'uomo raccogliete i pennelli, dopo aver parlato col gatto raccogliete i coltelli. Guardate il quadro vicino ai graffi del gatto e usatevi un coltello. Andate a sud, in mezzo alle due porte vedrete un altro quadro con i graffi, anche li usatevi il coltello. Nel frattempo non dimenticate di restaurare trenta quadri, nelle varie stanze, come richiesto dal vecchio. Andate a sud e, sulla destra, usate l'ultimo coltello con il quadro a destra dei graffi rossi. Rientrate nella porta a nord e poi nella porta di sinistra. Parlate col gatto e poi col vecchio. Uscite dalla cattedrale. Andate a sud, poi tutto a est e salite sul tetto della capanna. Troverete l'essere alato. Guardate l'animazione, poi tacete sul segreto. Esaminate lo strumento. Considerando i tasti numerati come da figura:



Premete i tasti 5-5-8-7-4-6-6-9-1-2-12-5. Prendete il disco di pietra decorato alla base della roccia appuntita. Andate a sud ed esaminate il pavimento del gazebo. Usatevi il disco di pietra. Spostate i dischi di pietra come da figura:



Prendete il metallo stellare. Andate tutto a est e raggiungete la capanna. Date il metallo all'uomo. Prendete la spada. Tornate a ovest, poi a nord tre volte. Usate la spada sulla statua. Entrate nel passaggio e guardate l'animazione. Andate a est, parlate con le guardie e prendete la chiave scura. Andate due volte a ovest e usate la chiave col guardiano. Entrate nel passaggio. Aprite le porte dell'ascensore, entrate e scendete. Guardate l'animazione. Esamine il piatto della bilancia e mettetevi la chiave scura. Guardate l'animazione finale. Se avrete seguito la soluzione passo passo allora sarete: DANNATI.

Soluzione di Electranovembre