

DECAY – The Mare

Episodio 1

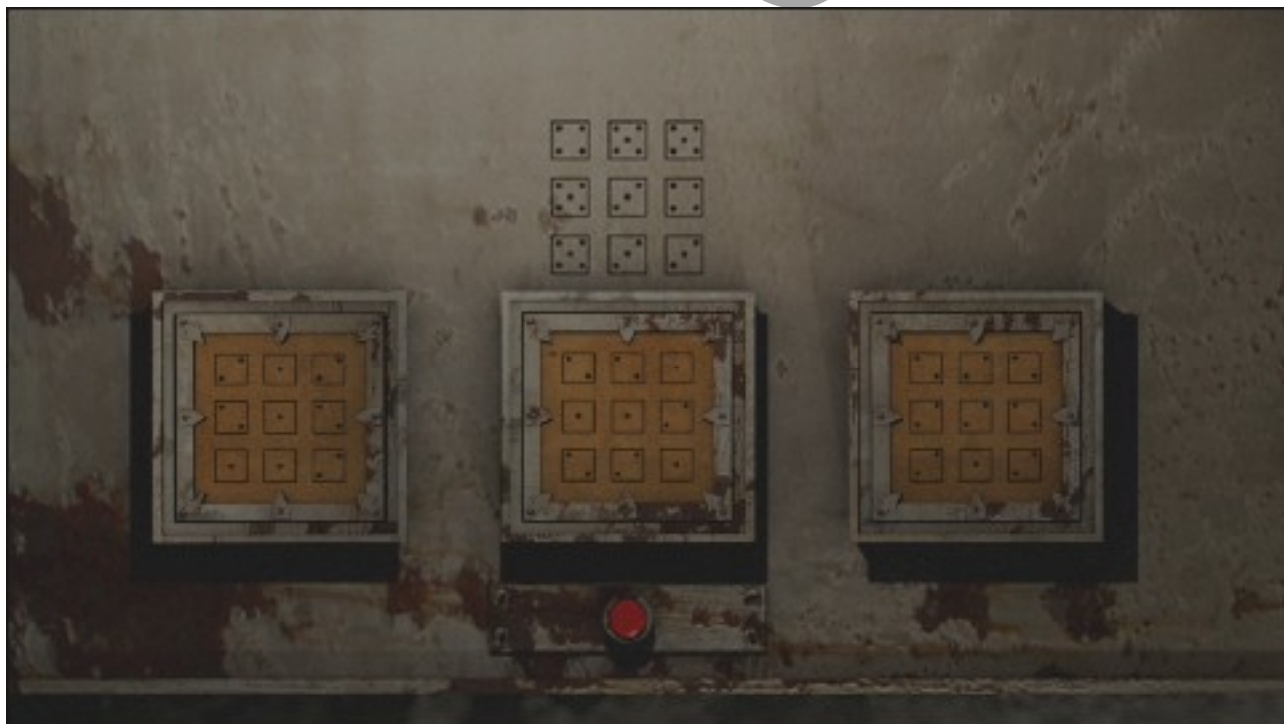
Guardate l'introduzione. Scegliete di giocare il tutorial. Giratevi, esaminate l'armadio e apritelo. Non ci sarà niente al suo interno. Giratevi nuovamente, esaminate il piatto sul tavolo a sinistra, esaminate le medicine e prendetele. Guardate l'animazione. Giratevi verso l'armadio e aprite la porta per uscire dalla stanza. Giratevi a destra, andate a nord ed entrate nella porta a sinistra. Esaminate le assi e decidete di entrare. Andate a nord fino a raggiungere la porta. Leggete il messaggio e guardate l'animazione. Andate a destra, scendete le scale e aprite la porta. Esaminate il disegno e raccoglietelo. Aprite l'inventario ed esaminate il disegno. Giratevi a destra e aprite la porta. Andate a nord fino alla porta, prendete la nota sul muro a destra ed esaminatela nell'inventario. Giratevi a destra, scendete le scale. Oltrepassate la porta. Aprite la porta a destra. Esaminate la testa della statua, noterete che potete premere gli occhi. Ricordate la prima nota che avete preso, conteneva quattro frasi, la prima e la terza vanno lette da destra, la seconda e la quarta da sinistra, ricordandovi questo premete gli occhi nell'ordine: destra, sinistra, sinistra, destra. Esaminate il contenuto della nicchia di sinistra e raccogliete la chiave. Uscite dalla porta, esaminate la sedia e prendete l'asse di legno. Tornate al piano di sopra e andate a destra. Esaminate la porta sulla sinistra, noterete degli adesivi a forma di testa di cane che richiamano il portachiavi della chiave che avete appena raccolto. Usate la chiave per entrare. Giratevi a destra ed esaminate le fotografie. Prendete la seconda da sinistra. Esaminatela nell'inventario, giratela e leggete il foglio dietro. Uscite dalla stanza, prendete la porta a sinistra. Giratevi a sinistra e aprite la porta davanti a voi. Giratevi a sinistra ed entrate nella porta. Esaminate la centralina, vedrete quattro manopole numerate. Dovrete ricordarvi l'articolo appena letto e in particolare i metri cui era distante l'uomo. Quindi da sinistra a destra mettete le manopole su 9-6-1-5 tirate la manovella. Vedrete attivarsi una ventola che farà volare una busta. Per terra davanti a voi raccogliete la busta e apritela. Otterrete una chiave macchiata di sangue. Uscite dalla stanza, andate a nord ed esaminate la porta a sinistra. La serratura è macchiata di sangue, usateci la chiave appena ottenuta. Sulla sedia prendete il blocco di metallo e nell'inventario combinatelo con l'asse di legno per ottenere una mazza. Giratevi e raccogliete la nota a destra della porta. Uscite dalla stanza. Tornate alla scala, scendete e aprite la porta. Andate a destra ed entrate nella porta. Andate a nord ed entrate nella porta a sinistra. Giratevi a sinistra e usate la mazza con il muro di mattoni e prendete la nota. Uscite dalla stanza, scendete al piano di sotto e oltrepassate la porta. Entrate nella porta a nord. Giratevi verso la porta che avrete visto aprirsi, rispondete "No, non sono tua madre", poi "Chi sei?". Giratevi a destra e aprite la porta davanti a voi. Dovrete poi aprire le porte come le frecce indicate sulle due note che avete nell'inventario. Quindi aprite le porte a SINISTRA, NORD, DESTRA, DESTRA, DESTRA, poi NORD, SINISTRA, SINISTRA e NORD. Sul tavolo raccogliete la moneta ed esaminate il disegno del fiore all'interno del cerchio. Esaminate il muro sulla destra. Tornate all'entrata della stanza e sulla sinistra raccogliete i disegni dei fiori. Tornate al tavolo e usate il disegno del fiore con la freccia che punta verso il cuore. Uscite dalla stanza e usate il col cerchio sul mobiletto il disegno del fiore con l'occhio destro. Giratevi, oltrepassate la porta, poi raggiungete la stanza dove si vede la luna e mettete il disegno del fiore con il fuoco col cerchio sul tavolo. Tornate al piano di sopra, giratevi a sinistra e usate il disegno col fiore e la lacrima sul cerchio sotto il disegno degli occhi. Tornate al piano di sotto e oltrepassate la porta. Esaminate il tunnel. Entrate nel tunnel e scegliete di regolare le lancette. La sciate quella delle ore sul 3, ponete quella dei minuti sul 7 e quella dei secondi sul 9, come nel disegno della stanza dove avete trovato i disegni dei fiori. Tornate indietro nel tunnel, aprite la

porta, tornate al piano di sopra. Giratevi a destra e andate a nord fino a oltrepassare il cancello aperto, arrivate poi alle assi e oltrepassatele. Andate a nord, entrate nella porta, esaminate la porta con sopra il numero 1 e guardate l'animazione.

Episodio 2

Riguardate l'animazione. Giratevi e provate ad aprire la porta che sarà sbarrata davanti a voi. Rigiratevi. Sulla libreria a sinistra prendete una moneta. Scendete nella botola sulla sinistra. Esaminate la porta sulla sinistra, a sinistra prendete l'articolo di giornale, apritelo nell'inventario e leggetelo. Giratevi ed esaminate il pannello in basso. Raccogliete la targa e la moneta. Tornate al piano di sopra e oltrepassate il cancello. Giratevi a destra e aprite la porta. Esaminate la botola sulla destra e prendete l'articolo di giornale. Apritelo e leggetelo nell'inventario. Scendete la scala, esaminate la botola e prendete la macchina fotografica sulla destra e la moneta sulla sinistra. Giratevi e tornate al piano di sopra. Andate a sud ed entrate nella porta a nord. Esaminate i quadri sulla destra e usate la macchina fotografica per vedere un codice. Tornate alla schermata precedente, esaminate la pulsantiera a nord e inserite il codice appena scoperto, 6044. Entrate nella porta a nord. Raccogliete la moneta sul tavolo a destra. Esaminate il macchinario in fondo alla stanza. Sulla sinistra prendete la chiave con l'etichetta 2. Usate la targa che avete nell'inventario. Giratevi a sud e usate il rilevatore di codice, l'icona della macchina fotografica in basso a sinistra, per vedere un messaggio sul muro davanti a voi. Uscite dalla porta. Giratevi a sinistra e oltrepassate il cancello. Scendete nella botola. Esaminate la porta e usatevi la chiave. Entrate. Esaminate la bacheca e raccogliete i foglietti. Aprite il cassetto lungo in basso e prendete una moneta. Esaminate le varie note che avete raccolto. Entrate nella porta a nord ed esaminate il macchinario davanti a voi. Premete i pulsanti numerandoli da sinistra a destra nel seguente ordine: 132546. Vi accorgerete comunque di stare azzeccando i pulsanti poiché rimarranno illuminati. Giratevi ed entrate nella porta. Giratevi a sud ed entrate nella porta a nord. Esaminate la porta e nell'angolo in alto a destra, come illustrato nella nota blu, raccogliete un chiodo. Giratevi due volte a sud e salite al piano di sopra. Entrate nel cancello, giratevi a destra ed entrate nella porta. Esaminate la scala a destra e raccogliete la moneta a destra. Scendete la scatola, esaminate la botola davanti a voi e raccogliete la chiave con l'etichetta 3. Giratevi a sud, esaminate la nota lilla e raccogliete un chiodo a destra del bancale come indicato nel disegno. Risalite la scala, giratevi a sud e usate l'icona rivela codici per vedere le scritte sulle pareti. Entrate nella porta a nord, giratevi a sinistra ed entrate nel cancello. Scendete al piano di sotto. Giratevi a sud e d esaminate la porta per terra. Usatevi la chiave e scendete. Usate l'icona rivela codici per vedere un altro messaggio. Sotto il quadro sulla destra raccogliete un'altra moneta. Entrate nella porta a nord. Esaminate il macchinario sulla destra e il quadro sulla sinistra. Raccogliete il quadro per spostarlo. Giratevi a sud e andate a nord. Esaminate la porta sulla destra e, sulla libreria, raccogliete un altro chiodo nel punto come indicato nella nota gialla. Esaminate la pulsantiera a destra della porta e il foglietto accanto. Usate l'icona rivela codici e noterete che i numeri sulla pulsantiera non sono messi nello stesso ordine. Ricordatevi quindi la posizione dei tasti nella foto relativi al codice scritto sul foglietto. Digitate quindi 8121. Entrate nella porta. Sulla destra raccogliete l'ultimo chiodo nella posizione indicata sulla nota verde. Sul tavolo raccogliete il monocolo. Tornate alla stanza precedente, entrate nella porta a nord, esaminate l'apertura a sinistra dove c'era il quadro e usate il monocolo. Vedrete un codice. Esaminate il macchinario sulla destra e inserite il codice 1686, apparentemente non succede niente. Riguardate nel buco di sinistra con il monocolo e, dopo esservi presi un bello spavento, vedrete il codice scritto sottosopra. Tornate al meccanismo e inserite il codice 9891. Raccogliete la chiave e la moneta. Tornate nella stanza precedente ed entrate nella porta a destra. Andate fino in fondo al

corridoio e usate la chiave sulla porta. Entrate. E' troppo buio. Scattate una foto e andate a nord-ovest. Scattate una foto e andate a nord. Scattate un'altra foto e aprite la porta a nord. Esaminate il tavolo a sinistra. Incontrerete la borsa, una vostra vecchia conoscenza. Usate i chiodi sull'orsacchiotto e prendete la targa. Esaminate il frigorifero, apritelo, aprite la scatola ed esaminate la testa. Giratevi a sud, prendete l'articolo di giornale a sinistra della porta e leggetelo. Uscite dalla porta. Ripercorrete la strada scattando le fotografie. A un certo punto troverete un corpo. Esaminatelo. Tornate al corridoio, andate tutto a nord e uscite dalla porta. Giratevi a sud e salite la scala. Giratevi a sud e salite l'altra scala. Oltrepassate il cancello ed entrate nella porta a nord. Esaminate il macchinario a nord e usatevi la targa. Dovrete ruotare le tre targhe in modo che i puntini sovrapposti delle tre targhe formino i simboli come nel disegno in alto, come da figura:



Tornate alla stanza iniziale, giratevi a sud ed entrate nella porta che ora sarà libera. Vi troverete nella stanza dell'inizio del gioco. Giratevi a sud e uscite dalla porta.

Episodio 3

Giratevi a sud ed entrate nella porta a nord. Giratevi a destra ed esaminate la prima porta sulla destra, quella con il numero 2. Aprite la feritoia e parlate con il ragazzo di tutti gli argomenti. Andate a nord, esaminate la porta sulla sinistra, la scritta, ed entrate lo stesso. Esaminate la botola in alto, l'oggetto sul tavolo a destra, poi giratevi a sud e prendete l'orologio. Giratevi di nuovo a sud, esaminate l'oggetto sul tavolo a destra e usatevi l'orologio. Vedrete la libreria a nord spostarsi. Entrate nella porta a nord. Andate a nord fino alla porta. Sulla sedia a destra prendete l'elsa del coltello. Ai piedi della sedia raccogliete una moneta. Aprite la porta, andate a nord, giratevi a sud ed entrate nella porta a vetri. Aprite il mobiletto sulla sinistra e prendete una moneta. Entrate nel cancello a destra. Nell'angolo in basso a sinistra raccogliete una moneta. Uscite dalla stanza e raccogliete una pala. Giratevi a destra ed entrate nella porta a nord. Esaminate la scatola sul tavolo a nord. Dovrete ricomporre l'immagine ruotando i vari cerchi. L'occhio al centro va posizionato a sinistra. Una volta aperta la scatola prendete la chiave all'interno. Giratevi a sud e raccogliete una moneta sopra allo

scatolone di sinistra. Uscite dalla porta. Entrate nel cancello di sinistra. Esaminate il mobile a sinistra e noterete la scritta MAIALE. Usatevi la chiave appena raccolta. All'interno del mobile raccogliete la torcia e il bastone. Tornate a sud, uscite dal cancello e giratevi a destra. Entrate nella porta ed esaminate la porta a nord. Usate la torcia. Raccogliete la videocassetta. Giratevi a sud e oltrepassate due porte a nord. Vedrete scendere una scala, salitevi. Raccogliete in basso a sinistra una moneta. Avvicinatevi alla sedia ed esaminatela. Vi troverete di notte nella vostra camera. Giratevi a sud e uscite dalla stanza. Giratevi a sinistra, esaminate il tavolino con il vaso sopra e aprite il cassetto. Prendete una moneta. Giratevi a sud. Nel corridoio esaminate la porta sulla destra col numero 2 e parlate nuovamente con Rafael. Entrate di nuovo nella porta di sinistra, esaminate la botola in alto e usate il bastone. Raccogliete la palla per terra. Entrate nella porta a nord. Oltrepassate l'altra porta a nord e salite la scala a destra. Esaminate il corpo e parlate con Rafael. Chiedetegli chi è Nene e poi parlate dell'altro argomento. Raccogliete la lente d'ingrandimento appena caduta. Andate a sud due volte e scendete la scala. Andate a sud ed entrate nella porta a vetri. Entrate nel cancello a destra e poi della porta a destra. Usate l'orologio per tornare indietro nel tempo e avvicinatevi al quadro a nord. Usate la lente d'ingrandimento e leggete le tre frasi. Premete ESC per tornare alla schermata normale. Andate due volte a sud e uscite dalla porta a nord. Andate a sud e uscite di nuovo a nord. Giratevi a sinistra ed entrate nella porta a nord. Guardate la scala e raccogliete la palla rossa appena caduta. Giratevi a sud e rientrate nella porta a vetri. Raccogliete la palla grigia appena rotolata da destra. Entrate nel cancello a destra, andate a nord e toccate il vetro per farlo esplodere e raccogliere la palla verde al suo interno. Uscite nuovamente dalla stanza, andate a sinistra e passate le tre porte a nord. Esaminate l'oggetto sulla destra e, ricordandovi le tre frasi che avete letto sul quadro, posizionate le palline come da figura:



Prendete la chiave. Entrate nella porta a nord, esaminate la porta sulla destra e usatevi la chiave. Esaminate il televisore e usatevi la videocassetta. Guardate il filmato. Giratevi a sud, a sinistra raccogliete il piede di porco, a destra una moneta. Uscite dalla stanza. Andate a nord oltre alla porta. Esaminate la botola sulla sinistra, incontrerete di nuovo Borsa. Parlatele di tutti gli argomenti.

Esaminate nuovamente la botola, usate il piede di porco e scendete di sotto. Esaminate il pannello sulla destra e inserite i simboli che avete visto nella videocassetta, come da figura:



Guardate nel buco accanto alla pulsantiera e raccogliete la lama del coltello e la chiave. Nell'inventario combinate l'elsa del coltello con la lama. Andate a nord e usate la chiave sul lucchetto. Usate la pala e leggete i dialoghi. Giratevi a sud, esaminate la botola ed entrate. Andate a nord, oltrepassate la porta e vi troverete un'altra volta in camera. Uscite dalla porta. Parlate con l'uomo.

Scegliete di prendere le chiavi e assisterete al finale triste.

Scegliete usa il coltello e prendi le chiavi e assisterete al finale felice.

Soluzione di Electranovembre