

# Eleusis

---

N.b: Durante il corso del gioco avrete a disposizione la lampada a olio che si accende e spegne col tasto L, e la torcia che si accende e spegne col tasto F. Usate quella che preferite e che vi consente di vedere meglio attorno dato che le zone saranno molto buie.

## Capitolo 1 The Arrival

Andate nella parte dietro dell'automobile, aprite il bagagliaio e prendete lo zaino. Accendete la torcia premendo il tasto F. Andate in direzione del muso dell'auto fin quando, sulla sinistra, vedrete un'apertura in una recinzione di legno. Avvicinatevi e troverete un sentiero. Seguitelo tutto fino ad arrivare in un paese. Check-point.

Andate a destra fino al muretto, poi proseguite verso ovest e passate a destra della scala. Proseguite fino a trovare una nuova piazzetta e vedrete un'animazione. Tornate fino all'entrata del villaggio e avvicinatevi alla casa di destra. Vedrete una ragazza rinchiusa. Tornate alla piazza dove eravate quando avete sentito le urla, proseguite a nord e passate a sinistra della scala. Aprite il cancello. Check-point.

Oltrepassate il cancello e seguite il muro della casa a sinistra fin quando troverete la porta della cantina. Apritela e scendete. Usate il tasto CTRL per abbassarvi e poi entrate. Sulla destra vedrete un generatore ma sarà senza gasolio. Giratevi verso la porta e utilizzate l'interruttore a destra. Uscite dalla cantina e proseguite a nord. Arrivati alla scala, troverete un cancello chiuso a sinistra. Giratevi a destra e scendete le scale. Dopo la prima rampa giratevi a destra e prendete il tubo di gomma attaccato al rubinetto. Proseguite lungo il sentiero fin fuori alle mura della città, poi giratevi a destra, esaminante la vespa e aprite il serbatoio per vedere che c'è del gasolio. Usate il tubo che avete nell'inventario con la vespa. Seguite il sentiero verso il basso, quando sarete quasi arrivati al fiume sulla sinistra vedrete un altro incrocio. Seguite quel sentiero fino ad arrivare ai tronchi, prendete l'ascia e guardate l'animazione. Tornate al sentiero principale e raggiungete il fiume. Andate a destra e proseguite fin quando vedrete una tanica in mezzo all'acqua. Raggiungetela e prendetela. Tornate alla vespa e usate la tanica con il tubo. Tornate in cantina e usate la tanica piena con il generatore sulla destra. Check-point.

Giratevi a sinistra e vedrete delle botti, bussate su quella più in alto a destra e sentirete che è vuota. Usateci l'ascia per romperla e trovare la chiave. Guardate il filmato. Riponete l'accetta e raggiungete la porta della cantina. Guardate il filmato. Check-point.

## Capitolo 2 The Search

Dopo il filmato recatevi nel punto in cui era l'uomo che scavava e prendete la lampada. Recatevi alla tomba grande un po' a ovest, quella che sotto la croce ha una candela, aprite lo sportellino a scorrimento dove c'è la candela e prendete la scatolina rossa. Andate davanti al rudere e giratevi di spalle a esso. Oltrepassate il cancello e seguite il sentiero fino a raggiungere una strada perpendicolare a quella in cui vi trovate. Prendete quella che va a sinistra e proseguite fino al primo bivio, girate a destra e continuate fino al nuovo bivio, anche qui girate a destra e proseguite. Raggiungerete un'abitazione. Andate sul lato sinistro della casa, esaminate il generatore e prendete il cacciavite alla sua destra. Tornate dal sentiero da cui siete arrivati. Al bivio tornate a sinistra da dove siete arrivati, a destra troverete solo un cancello ma al momento sarà chiuso. Al bivio andate a sinistra per tornare da dove

siete arrivati prima. Continuate fino al bivio e stavolta proseguite dritto davanti a voi per raggiungere il villaggio. Proseguite fino al bivio dentro il villaggio e prendete a destra, oltrepassate il cancello a destra e scoprirete di essere nell'entrata del villaggio che già conoscete. Recatevi nella casa in cui era rinchiusa la ragazza ed entrate, ma sarete arrivati troppo tardi. Tornate alla cantina dove eravate stati rapiti, raggiungete la scala di fronte ad essa e stavolta salite giacché il cancello è aperto. Salite fino a raggiungere le altre case e dopo la seconda girate a destra. Raggiungete l'altro sentiero, prendete a destra e seguitelo fino alla casa isolata. Spostate il tappeto e prendete la chiave sotto di esso. Usate la chiave con la porta per aprirla. Esaminate la radio sul tavolo e usatevi il cacciavite per prendere il magnete. Salite al piano di sopra e andate a nord. Check-point.

Esaminate il comò sulla destra, aprite il secondo cassetto dall'alto, leggete il bigliettino e prendete la chiave. Tornate nella piazza del villaggio dove c'è la macchia di sangue ed esaminate la porta blu, quella più a sinistra delle tre. Usatevi la chiave. Entrate e andate dietro al bancone. Sul ripiano centrale del banco troverete un'altra nota da leggere e un'altra chiave da prendere. Andate un po' a nord e sugli scaffali a destra prendete le batterie. Uscite dal villaggio e tornate alla casa dove avevate preso il cacciavite. Andate però sul lato destro questa volta, e usate la chiave con la porta. Entrate ed esaminate la morsa sul tavolo. Appoggiato alla parete sinistra prendete il rastrello. Tornate al cimitero per avere un punto di riferimento, seguite il sentiero che esce da lì e al bivio prendete a sinistra, proseguite fino al nuovo bivio e andate dritto, all'altro bivio prendete a destra e proseguite in mezzo alla gola. Ad un certo punto vedrete un uomo sul ponte che corre. Oltrepassate il ponte e, dopo il quarto albero sulla destra noterete una specie di sentiero. Seguitelo e in mezzo ai cespugli troverete un passaggio. Ad un certo punto farete rotolare una roccia, non sporgetevi troppo per guardarla altrimenti potreste cadere di sotto e morire. Proseguite ancora lungo il sentiero e ad un certo punto vi sembrerà di essere in un vicolo cieco, in alto a sinistra vedrete però una scala di assi e corde, esaminatela e usatevi poi il rastrello. Andate a nord ed aprite il cancello di legno. Sulla destra vedrete una cabina di legno, apritela, entratevi, spostate la lamiera, esaminate il buco ed usatevi il magnete per recuperare una chiave. Check-point.

Andate alla casa accanto a voi e usate la chiave appena ottenuta con la porta. Check-point.

Giratevi a sinistra e prendete la pala. Giratevi a destra, aprite la stufa e prendete la cenere. Andate a sinistra del letto, aprite il baule e leggete il libro. Tornate al cimitero ma non entrate, costeggiate il muro a sinistra e arrivate di lato al cimitero, ad un certo punto vedrete un cumulo di terra più chiaro degli altri, usatevi la pala. Esaminate il cadavere per ottenere una chiave. Check-point.

Tornate davanti all'entrata del cimitero e seguite il sentiero. Al bivio andate a destra e raggiungete il villaggio ma non entratevi, continuate a seguire il sentiero fin quando non raggiungerete un cancello, usatevi la chiave. Check-point.

Entrate, andate tutto a nord, poi tutto a sinistra e, dietro alla casa vedrete una bella aiuola. Avvicinatevi e prendete la menta che è l'unica pianta dentro al vaso. Check-point.

Tornate davanti alla casa, andate a sinistra ed entrate nel rudere. Giratevi a sinistra e prendete la pinza blu sopra al sacco. Andate dietro al rudere e salite sulla latta più a sinistra appoggiata al muro del rudere stesso. Saltate poi sui barili verso destra per raggiungere infine la sommità del tetto. Spostate una delle due travi verso la casa, usatela come passaggio ed entrate nella finestra aperta. Check-point.

Oltrepassate la porta e raggiungete la porta che vede a nord-ovest. Entrate e andate al comodino a sinistra del letto. Aprite il cassetto e prendete l'olio per la lampada. Uscite dalla stanza e scendete al piano di sotto. Proprio di fronte alla scala vedrete un camino, avvicinatevi e prendete il pestello sulla

destra. Giratevi verso la scala, andate a nord per passarvi accanto e raggiungete la porta a est. Entrate in cucina. Dentro al lavandino prendete la bottiglia vuota. Uscite dalla cucina e andate alla porta più vicina al camino. Provate ad aprirla ma sarà chiusa. Andate alla porta nel corridoio e uscite dalla casa, andate a sinistra e poi sul lato della casa, vedrete una bicicletta, usatevi la pinza. Uscite dalla casa e tornate al villaggio, recatevi nella piazza principale e usate la bottiglia vuota con la fontana per riempirla. Uscite dal villaggio passando dal sentiero che lo costeggia, al bivio andate dritto, poi a destra e di nuovo a destra all'altro bivio. Entrate nella casa attraverso la porta aperta e usate i fili che avete nell'inventario con la morsa. Poi usatevi la pinza. Tornate alla villetta oltre al villaggio, entrate e andate alla porta chiusa a sinistra. Usatevi i ferri per aprirla. Check-point.

Prendete la mappa sulla scrivania e leggete il libro. AA destra della scrivania, sugli scaffali, leggete il libro verde posato sul secondo ripiano dal basso. Andate dietro la scrivania, aprite il cassetto di sinistra e prendete la chiave. Check-point.

Aprite il cassetto centrale e leggete la nota. Andate all'altro scaffale e leggete il libro nella solita posizione di quello verde. Uscite dalla villa. Prendete il sentiero e dopo il villaggio, al primo bivio continuate dritto, al nuovo bivio prendete a destra e poi sempre dritto lungo il sentiero fino al cancello chiuso. Usatevi la chiave appena trovata. Check-point.

Salite la lunga scala, poi procedete lungo il sentiero. Ad un certo punto vi troverete davanti un'altra scala, giratevi a sinistra e seguite quel sentiero. Raggiungerete un rudere, entrate e nell'angolo a nord-ovest prendete dei semi dal sacco. Uscite dal rudere e riseguite il sentiero fino alla scala sulla sinistra. Questa volta salitela. Tornate alla villa fuori dal villaggio, andate in cucina e usate il recipiente a sinistra del lavandino. Metteteci i semi, poi usatevi il pestello per ridurli in farina. Usatevi la cenere, poi l'acqua della bottiglia e infine la menta. Check-point.

Prendete il sentiero e andate oltre al villaggio. Al bivio andate a nord, poi di nuovo a nord e infine a ovest fino all'anfiteatro. Guardate il filmato. Recatevi nel punto esatto dove avete visto il fantasma, fra le due grandi rocce che formano i gradini dell'anfiteatro ne vedrete una piccola. Spostatela e prendete il piatto che troverete. Check-point.

Tornate al tempio e inserite il piatto sul pilastro davanti all'entrata. Versatevi il liquido infiammabile per la lampada e usatevi i fiammiferi. La porta del tempio si aprirà. Check-point.

Entrate nel tempio. Avvicinatevi alla cassa a nord e, sulla sinistra, prendete il pentacolo. Esaminate la mappa e cliccateci per vedere cosa indica il pentacolo. Tornate al teatro, salite dal centro dei gradini e recatevi verso l'albero a nord. Ai suoi piedi vedrete un mucchio di terra diverso, usatevi la pala e prendete il pezzo. Check-point.

Recatevi poi al punto più a nord della mappa indicato dalla punta del pentacolo. Raggiungete la casa abbandonata, quella con la scala di corde e legno. Salite dietro la casa e andate fino alla parete rocciosa a nord. Leggermente a ovest troverete un altro mucchio strano di terra. Anche qui usate la pala e raccogliete il pezzo. Check-point.

Tornate al villaggio e prendete il sentiero dal quale siete arrivati all'inizio del gioco. Seguite il sentiero fino al pozzo e alla panchina. Proseguite fino al quinto albero sulla sinistra, giratevi in direzione di esso e procedete a nord fino alla parete rocciosa. Lì dovrete trovare un altro mucchio di terra, nuovamente usate la pala e prendete il pezzo. Check-point.

Tornate nel villaggio e raggiungete l'uscita dove c'era la vespa. Iniziate a seguire il sentiero, poi quando ci sarà una curva verso sinistra voi giratevi a est e raggiungete le rocce di fronte a voi. Andate un po' a ovest, dovrete scendere nel poggio di sotto. Troverete un altro mucchio di terra da scavare con la pala e raccogliere il nuovo pezzo. Check-point.

Raggiungete la villetta oltre al villaggio ma non oltrepassate il cancello. Costeggiate il muro dal lato sinistro fin dietro alla casa. Ai piedi di una grande roccia troverete l'ultimo mucchio di terra, e anche qui pala e pezzo. Check-point.

Tornate al tempio, entrate e raggiungete la cassa a nord. Usate i cinque pezzi trovati con l'incisione sopra di essa. Una volta ricomposto il disegno aprite la cassa e prendete l'oggetto. Check-point.

Avvicinatevi alla porta del tempio e guardate il breve filmato. Esaminate il corpo dell'uomo e prendete la chiave. Check-point.

Tornate al villaggio, raggiungete la piazza principale e salite la scala della chiesa. Usate la chiave appena trovata con la porta. Entrate. Andate a nord, raggiungete l'altare e prendete il calice. L'altare si sposterà. Provate ad aprire la botola. Usate il cacciavite con la botola e usate la scala per scendere.

### **Capitolo 3**

#### **The Awakening**

Andate a nord fino a trovare un muro davanti a voi. Entrate nella stanza a ovest e spostate la lastra di pietra. Esaminate l'interno della tomba e prendete il bastone. Tornate al bivio, esaminate la galleria bloccata dai sassi e usatevi il bastone per aprire un varco. Check-point.

Proseguite lungo il tunnel, ad un certo punto sentirete un rumore e dovrete iniziare a correre. State attenti perché incontrerete anche dei buchi da saltare, tre in totale. Una volta fuori dal tunnel sarete al Check-point.

Andate a nord fin dove vedrete due gallerie, andate a ovest e prendete l'abito sull'altare. Tornate all'incrocio e stavolta prendete la galleria che non avete preso prima. Arrivate alla grande stanza e guardate il filmato. Check-point.

A questo punto avrete due possibilità:

1. Accettare i poteri per lasciare il vostro corpo e diventare un dio, gettandovi nel buco davanti a voi e guardando il filmato finale.
2. Potrete decidere di sconfiggere il male gettando l'oggetto che avete nell'inventario nel buco davanti a voi. Iniziate a correre verso sinistra in senso antiorario lungo la strada, ad un certo punto una colonna crollerà aprendo un buco nella parete, saltatevi sopra ed entrate nel buco. Correte fino a fuori, poi proseguite a nord e guardate il filmato finale.

## **Soluzione di Electranovembre**