

The Witch: Soluzioni

Premessa

Il corto gioca con la percezione e l'interpretazione del lettore.

La protagonista è una donna, ma i testi utilizzano sostantivi neutri e comportamenti ambigui, portando il lettore a presumere inizialmente che sia un uomo.

Il trauma subito dalla protagonista distorce la realtà: entrando nella casa in cui viveva anni prima, non la riconosce e, guardandosi allo specchio, interpreta il riflesso come quello di una strega, la presunta causa di tutte le sue sofferenze. Nel finale, ogni mistero verrà chiarito.

Meccaniche

- **Parole chiave:**
Durante il gioco viene chiesto di memorizzare fino a 5 parole chiave.
- **Ricordi:** bisogna ricordarne solo il totale (massimo 4).
- **Specchio:**
Un frammento di specchio permette di vedere la casa da un punto di vista più lucido, svelando i dettagli distorti dal trauma della protagonista.
 - **Uso dello specchio:** È possibile invertire le cifre di un paragrafo di una scelta per rivelare una nuova prospettiva.
 - Se il paragrafo invertito mostra il simbolo §, lo specchio ha funzionato.

Walkthrough

1. Recuperare i Ricordi

- **Ricordo del dolore:**
 - Nel salone (28), avvicinati al camino (33) e poi all'attizzatoio (52).
- **Ricordo della rabbia:**
 - In camera da letto (23), esamina il letto (37) e concediti il sonno (65).
- **Ricordo dell'impotenza:**
 - In camera da letto (23), usa lo specchio sul letto per recuperare la paglia (73), poi apri l'armadio (32) e affumica i calabroni (31).
 - Questo ricordo è il più difficile da trovare ed è l'unico che può essere perso definitivamente.
- **Ricordo della paura:**
 - Nel lavatoio (7), cerca nell'acqua (46).

2. Proseguire nella Casa

- Recuperati almeno 3 ricordi su 4:
 - Vai in cucina (27) e cerca in giro (19) per trovare l'olio.
 - Torna al lavatoio (7) e usa lo specchio per cercare nella vasca la chiave di ferro (46 → 64).
 - Entra nel corridoio di sinistra (25), cerca attentamente (16), e usa lo specchio (16 → 61 o 49 → 94) per scoprire che la grossa ragnatela è una tenda.

3. Scontro con il Bebè (nel Cortile)

- Al cancello: Usa la chiave e l'olio per aprirlo.
- Nel cortile (15), affronta il bebè:
 - Devi avere almeno 3 ricordi per superarlo.
 - Usa lo specchio sull'intenzione di trafiggerlo (12 → 21).

4. Finale: Pozzo e Enigma dei Ricordi

- Controlla il pozzo (54), osserva la strega e attendi una sua reazione (63).
- Enigma finale al paragrafo (57):
 - Ordina i ricordi cronologicamente. La sequenza corretta è: **R-D-P-I**
 - **Parto (Rabbia)**
 - **Tortura (Dolore)**
 - **Trial dell'Acqua (Paura)**
 - **Cucitura della Bocca (Impotenza)**
 - **Logica dell'ordine:**
 1. Il parto è l'inizio, quando la protagonista è ancora benvoluta.
 2. La tortura è il tentativo di farle confessare.
 3. Il trial dell'acqua è una dimostrazione pubblica, con segni delle ustioni ancora visibili.
 4. La cucitura della bocca è l'ultimo evento: in tutti gli altri ricordi, la bocca è libera.

Finali possibili:

- **Opzione 1: Rifugiarsi nel pozzo (24):**
 - La protagonista si salva, ma si rifugia nella foresta, con scarse possibilità di sopravvivenza a lungo termine.
- **Opzione 2: Invochiamo un'entità superiore (8):**
 - Se segui questa strada, arrivi a un bad ending (66). Tuttavia, se capovolgi la situazione come suggerito (99), puoi invocare il diavolo al posto del Signore: questo porta a salvarti e a vendicarti del Barone.