



Az Infogrames 1992-ben, majd 10 éve adta ki a Frédéric Raynal által jegyzett Alone in the dark-ot. Az akkori mezőnyből mindenképpen kiemelkedőnek számított ez a játék, részben grafikája (3D-s szereplők, szörnyek 2D-s, festett fix háttéren szaladgáltak), részben pedig a története miatt. A H.P. Lovecraft és követőinek világára alapuló AITD-től kezdve számítjuk a „túlélő horror” (survival horror) stílus számítógépes megjelenését.

Az Alone második és harmadik részével nem sikerült a nagyszerű előd nyomdokaiba lépni – a pusztítás jóval erőteljesebb szerepet kapott, a hangulatról meg jobb, ha nem is beszélünk. (Raynal melleleg az első Alone után elhagyta a céget...)

Most pedig itt a 4. rész, mely nagyszerű grafikával, pocsek (vagy inkább: idegesítő, zavaró) zenével és megfelelő minőségű hangokkal tálal egy határozottan nem rossznak mondható történetet. (Ami azért nem mentes a kliséktől.) Sajnos érződik, hogy ez amolyan konzolos játék-átírat. Éppen ezért, röviden az alábbiakra kellene figyelniünk, mialatt egyedül ülünk a sötétben: csak 4 (négy) helyre menthetünk. Ha egy szobában/egy térképszerű területen elvégzünk bizonyos dolgokat (pl. fölveszünk tárgyakat, szörnyeket megölünk), a változások mentés/töltés után elvesz(het)nek - tehát az adott „térkép” elejére kerülünk vissza. Azt, hogy épp mikor váltunk térképet, azt a töltések közötti időkülönbségből (gyors CD-ROM meghajtó ajánlott), a mentések nevéből és az automap-ból ('M' gomb) állapíthatjuk meg.

Háttértörténet

Különös dolgok történnek a Shadow Island-en. (Ötletes név...) Edward Carnby magánnyomozó legjobb barátja elhalálozott, miközben a sziget dolgai után kutakodott. Az ott lakó Morton család birtokában ősi indián kőtáblák vannak, melyek a környékről származnak, és csupa fura jel díszelge rajtuk. Mindenki arra kíváncsi, mit jelenthetnek, valamint arra, hogy Obed Morton állítása - miszerint a régmúltban is éltek indiánok Amerikában – igaz-e.

Carnby elindul barátja (Charles Fiske) halálának körülményeit kinyomozni, míg egy hölgy, Aline Cedrac Ed-del egy gépen utazva a táblák tartalmát kívánja lefordítani. (E mellett apjának kiléte is érdekl, melyről úgy véli, hogy szintén az Árnyak Szigetén tudható meg.)



Alone in the Dark 4 - The New Nightmare

Repülés közben megfigyelhetjük, hogy a szereplők nem annyira távolba nézők (főleg Carnby), mint a korábbi játékokban (pl. Resident Evil-ek) azt megszokhattuk. A gépük persze viharba keveredik, így hőseink kénytelenek ejtőernyős támadást végrehajtani a szigeten. Különböző helyeken landolnak, aggódo arcukat szemlélve választhatunk kettejük közül.

A karakterek és pár jó tanács

Edward Carnby, 33 éves magánnyomozó. (Ugyanez a név szerepelt az AITD 1-ben is.) Előnye, hogy alapban fegyverrel indul. Vele sokat kell majd harcolnunk, de kevesebb gondolkodással elérhetjük végső célunkat. Kinézetre kb. egy Vampire – The Masquerade szerepjáték és egy misztériumsorozat főszereplőjének keveréke.

Aline Cedrac, 27 éves antropológus. Nincsen semmilyen támadó eszköze, kezdetben sebezhető. Eléggé Lara Croftosra lett véve a figurája, ez szerintem mindenképpen negatívum, valami eredeti jobb lett volna. Némelyik falon mászkálhatunk vele. Emellett okos is, és vele általában nekünk kell magunktól rádióztatnunk. (Ha beszélni akarunk Carnbyval.) Gyakorlatilag mindegy, hogy melyikükkel kezdünk, bár Carnby tűnik az alapkarakternek. Rá különösen érvényes, hogy az összes gyógy-csomagot, lőszert, fegyvert találjuk meg, vegyük fel. Ha olyan töltnyekre bukkanunk, amit nem tudunk mibe betárazni, gyaníthatjuk, hogy a hozzá való puska mellett elhaladtunk. Ez könnyen előfordulhat, mert a keresés némiképp rosszul lett megvalósítva. (Nehézkes, néha elsiklunk dolgok felett, főleg ha egy nagyobb mordályt is a kezünkben tartunk.) A szörnyek irtásakor vegyük figyelembe, hogy olyan helyeket is létrehozta a kedves programozók, ahol végtelen számban újragenerálódnak aranyoskáink, így gyakran hasztalan dolog a rút förtelmekkel végezni. (Az újjászületésüket az adott szintre történő ismételt belépésünk eredményezi.) Ha nem akarunk folyton rémüldözni, akkor ügyeljünk az események által kiváltott szörnymegjelenésekre. (Részeclok elérésekor, fontos kulcsok megszerzésekor, stb.) A karakterek a jegyzetfüzeteikbe írják gondolataikat, az aktuális tennivalókat. Olvasgassuk ezeket előszeretettel.

Az állásmentés sajátos megoldása miatt (csak a charm of saving nevű, korlátozott



mennyiségű tárgy használatával lehetséges) vállaljunk az átlagnál egy picivel nagyobb kockázatot - de ne sokkal, ugyanis akad egy pár charm a játékban.

Tájékozódásunkat segíti az automap, főleg a labirintus-szerű helyeken, ahol a nehezen átlátható hely a térképen leegyszerűsödik.

Figyelem! A történetben sehol sem feliratozzák a szereplők szövegelését. Ezért a lényeges párbeszédre nagyon figyeljünk oda, hiszen a teljes történetet hely hiánya miatt nem áll módomban leírni.

Az Edward Carnby-változat

A Morton-házon kívül érünk földet. Az erdőből rögtön a villa felé vegyük az irányt. (Forduljunk jobbra, majd menjünk végig az úton. Átlapozhatjuk Fiske jegyzeteit. Arra gyanakszik, hogy egy '46-os magyar(!) (időközben milliárdossá vált kormányügynök + stb.) emigráns akar az itteniektől valamit. Ő az introbeli kopasz, Christopher Lamb.) Bemenni még nem tudunk, ám balra egy építményben egy haldokló emberre bukkanhatunk. (Vérnyomok vezetnek hozzá.) Átruházza ránk a külső kapu kulcsát. Ha beszélgetésünk után magára hagyjuk, kisvártatva lövések hasítanak az éjbe, s visszatérve hozzá már csak a hűlt helyét találjuk. Egy doboz magnéziumos töltényt vehetünk fel kissé arrébb. A kiegészítőket legközelebb zárójellelve említem csak, hiszen jelenlétük mellékes. Pl.: (+1 lőszer). A szám a tárgyra vonatkozik, tehát +1 lőszer egyenlő 1 doboznyi tölténnyel. Hamarosan, amint a lépcsőt megmásztuk, kutyák támadnak ránk, majd az őket is ritkító, hosszú végtagú szörnyetegek. Ezért a felmenetelt megelőzően a bal oldali rácsos kapun lépünk be, és nézzünk körül (+2 lőszer). Egy szobros, nyitott kerthelyiségben ér véget ez a rövid szakasz (+1 gyógy-csomag). Immáron felvértezve a kutyák támadása ellen, caplassunk fölfelé. Már itt megtanulhatjuk a futás hasznosságát. (Bár a rotik nem jelentenek nagy kihívást kétszövű revolverünknek, és ők nem is termelődnek újra.) Szintén a program sajátossága, hogy – amint elszaladunk (némi kerülgetés után) egy lépcsőnyivel feljebb – a következő részen (térképen) nem üldöznek tovább. Nem nyugodhatunk azonban meg, mert a fentebb említett hosszú végtagú (meg tarajos) szörnyek nekünk ugranak. (Miután elhaladtunk a ház bejárati lépcsője előtt.) Rohanjunk tovább, majd balra fordulva le a pár foknyi lépcsőn, így a csatornához vezető rácsos kapuhoz érkezünk.

A víz még elárasztja a lejáratot, de a szomszédos kerék megforgatása után lemehetünk. Némi irányított mászkálás (egy utat követünk végig) következik, majd egy nagyobb térségbe érünk, ahol egy vízi iszonyat tanyázik. Végezzünk vele, mert ha menekülünk, a kijáratnál mindig lehúzza a vízbe, és újra meg újra a medencéje közepén kötünk ki. A csatornából nemsokára kijutunk, egy rács zárja el ugyanis előlünk a „zöld lé hazáját”. Ezzel egy időben viszont ki tudunk kecmeregni, a bal oldalon. Itt csillog kékes fénnel az első felvehető charm of saving. Mindenki megítélheti, hogy mennyit mentett eddig, mert a továbbiakban is hasonló gyakorisággal (azért valamivel ritkábban) nyílik alkalmunk mentés-medálokat beszerezni. (Én itt kb. 1 mentésnél tartottam.) Ajtó, majd pár lépcsőfok után (Carnbynak) balra elnézve felszerelkezhetünk (+1 háromszövű puska, +1 gyógy-



Alone in the Dark 4 - The New Nightmare

csomag, +1 revolver töltény, +1 foszforos töltény (ez kell a háromcsvűhöz)). Ezek után lépünk oda a koporsóhoz és nyissuk fel. A látomásunk után egy kulcsot találunk. Az EXAMINE parancsot kulcsokra használva gyakran megadja a program, hogy melyik épületrészbe juthatunk be vele. (Jelen esetben, pl. B CELLAR., azaz egy ajtóval arrébb lépve kell használni.) Ugyan mehetnénk még balra, de csak egy zárt fémajtót, illetve ismét balra fordulva üres ládákat és egy

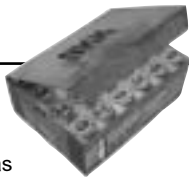


egyelőre kinyithatatlan csapóajtót fedeznénk fel. Ezért célszerű a kulcsot használva tovább indulni. Aztán rögtön vidámkodhatunk is egy sort: bejutottunk a házba!

A Morton-villa központi terme

Aline átszól nekünk a rádión, hogy jöjjünk már, mert elég furcsa ez a hely. (Ja, persze, ő a tetőn ért „földet”, most onnan vágja át magát a szörnyhordákon.) Jól térképezzük fel azt a termet (hall/lobbi/akármilyen) ahol most állunk (a térképen a célzás gombbal tudunk a ház szintjei között váltogatni), ez lesz az egyik leglátogatottabb helyiség a játék folyamán. Rögtön mellettünk egy mellszobor figyel a történéseket. Toljuk arrébb! (A „tolás” hadművelet az akciógomb+”kurzor fel”-lel lehetséges, és néha nagyon nem akar összejönni; nincs túl jól megoldva.) A tükörben a hátoldalán bevésve „HM” feliratot látunk. Sajnos a tologatás előtt még egy villanyleoltós hosszúkarút is meg kell békítenünk a sorsával. (Javasolt a háromcsvű mindentlövő használata.) A fényeket a túloldalon, a kétszárnyas, zárt ajtó mellett föllelhető kapcsolóval kelthetjük ismét életre. Jegyezzük meg a kinézetét: az összes villanykapcsoló így fest! A szoborhoz visszatérve: vizsgáljuk meg, majd forgassuk be az ábrázolt alak nevének monogramját (HM). Ő Howard Morton, Obed apja. Egy festményre közelít a kamera: valami feltárult ott. Közben azért törődjünk szegény Aline-nal is, őt is az emeleten keresztül érhetjük el. A portrét is ott nézhetjük meg közelebről, három társával egyetemben. Mindegyiknek kékesen világít az alja. (Azaz rejt valamit.) A jobb oldali elegáns úriember képe egy kicsi, rozsdás kulcsot, a második szint nyugati szárnyába. (A felirat szerint; valójában a padláson kell majd.) Toljuk el a szekrényt jobbról balra. Odabenn végre találkozunk Aline-nal, aki levette kabátját a sok borzalom láttán. Kitart amellett, hogy neki is, meg nekünk is a saját dolgunkat kell végeznünk, egymást segítve. Így most fölsegítjük egy csapóajtóhoz. Amint távozott, a bal oldali fiókos szekrényt sasoljuk meg. Egy diktafont és egy stílizált táncost formázó szobrot (acrobat statue) pakolhatunk el. A diktafonon egy idézési szöveg hallható, később erre még szükségünk lesz. A kevéssé érthető hang egy szertartásról beszél, melyet a szigeten lévő, kört alkotó misztikus kövek között kell végrehajtani. Sajnos a szövegelést nem lehet megszakítani, ráadásul iszonyat hosszú ahhoz, hogy többször meghallgathassuk. Megjegyezném, hogy nem a tárgyak





között találjuk majd meg később, hanem a „dokumentumok” menüben, ahol az összes újságot, feljegyzést, satöbbit elraktározzuk. A helyszínekről ezek az iratok nem tűnnek el! A tükrön keresztül lejuthatunk (hosszas kutyagolás után) egy zárt ajtóhoz, melyet nem fogunk tudni nyílásra bírni. Legfeljebb a kémlelőnyíláson keresztül konstatalhatjuk, hogy egy rádiószoba lehet odaát. Viszont a közelben pihen egy charm of saving. Ha visszatálunk, még nézzük meg a könyvespolcot (kép egy indiánról) és az éjjeli szekrényt. (Alan Morton napója...) Ki az az Alan Morton? Kiderül, hogy Obed ikertestvére, a leggonoszabb Morton: megölte apjukat, Howard-ot. Obed, aki eddig Alan-nel konspirált, látva testvére kegyetlenségét és tébolyát, elárulta. Így most őt is kísérleteihez akarja fölhasználni.

A földszint földértése

A központi termen keresztül, a lépcső mögötti kétszárnyú ajtón lépünk ki. Edenshaw köszönt bennünket, a család kertésze, egy indián. Ő egy őrző, az abkanisok utolsója, aki megváltóként kezeli Carnbyt. Meg kell akadályoznunk Morton professzort tettének véghezvitelében. Egy charm of saving-gel ajándékoz meg minket, és szól a könyvtárról, ahol megtudhatjuk az események hátterét. Induljunk el arrafelé, amerről Edenshaw jött. Kapcsoljuk fel a villanyt (a szobor melletti gombbal.) Két zárt ajtó (mindkettő a könyvtárba nyílik), és egy harmadik, nyitható található még ezen a folyosó részen. (Közben sikítás, lövések.) A harmadik ajtón át egy sötét folyosóra jutunk, azonnal tüzelünk, ha lehet, a háromcsövűvel. Két csúnya (újratermelő) zombi itt keresi elvesztett egyensúlyérzékét. Az első, Carnbynak jobbra eső ajtón fussunk be. (Van még egy, de ahhoz kulcsra lenne szükségünk.) Villany fel, a bikafej felé induljunk, majd vizsgáljuk meg a szekrényt (+1 gyógy-csomag). A közeli ajtó a főterembe vezet, egyelőre hagyjuk. Megcsodálhatjuk a köveket ábrázoló képet, elolvashatjuk a Science Obeddel foglalkozó számát. Obed állítását az ősi indiánokról senki sem hiszi el. Arrébb az asztalon egy kulacs (flask), megint arrébb Obed naplója olvasható (inkább a dolgok tudományos oldaláról közelíti meg a

sötéttséggel kapcsolatos témákat; megemlíti, hogy a rituáléjukat egy adott napon lehet csak elvégezni; később szörnyülködik a borzalmakon és visszakozik). A könyvek között az indiánokról olvashatunk (úgy tűnik, az egész abkanis kultúra a fény világának őrzésére hivatott, a sötéttség világának erőivel szemben), majd Richard Morton végrendelete érdemel némi figyelmet (az asztalon). Ez utóbbi irat nagyon fontos, mert az elvetemült Richard, aki „új emberiséget” akart létrehozni, és aki szerint vétek, hogy a sötéttség világával eddig az emberek nem vették fel a kapcsolatot, itt adja meg a kulcsot a könyvtári rejtvényhez. A sarokban, a ládákon egy feszítővas (crowbar) pihen, mellette pedig egy vízzel teli váza várja, hogy a kulacsunkat megtölthessük tartalmával. Ajánlatos nem a 2 szerencsétlen zombi felé távozni, hanem vissza a főterembe. Innen pedig - ismét a lépcső mögötti ajtón át - a folyosóra érünk. Ezúttal viszont az ellenkező irányban kezdjük el az óvatos lépkedést, és rögtön az első ajtón nyissunk be. Egy zombi, majd a mellette lévő ajtó legyen a célpontunk. Vigyázat! A sötét dolgozószobában alattomos, apró lények támadnak ránk. Vagy a revolverrel intézzük el őket (használjuk egyszerre a célzás és a nézelődés (free look) gombokat), vagy igyekezzünk minél gyorsabban elkövetni ezeket a tetteket: a hajó makettjén használjuk a vízzel teli flaskánkat. A megfelelő



Alone in the Dark 4 - The New Nightmare

festmény, a fagyos északot megjáró felfedezőt ábrázoló, megjelenik, s bár látványos hatást nem tapasztalunk, a főteremben ismét lesz majd mit megnéznünk. Fölvehető még egy charm of saving, egy fotó (a hajó + a flaska) és egy farkas fejet formázó maszk. A középső asztalon lőszer sorakoznak (+1 revolver golyó, +1 foszforos). Kilépvé 3 zombi próbálja megosztani velünk mondanóját, ha elhallgattattuk őket, még bekukkanthatunk a folyosó végére (+1 gyógy-csomag). A kiinduló folyosóknra (ahol az indiánul beszélünk) visszatévelyegve haladjunk el a lépcső, majd egy újabb ajtó mellett (+1 foszforos lövedék). Ezt az „újabb ajtót” nyissuk is ki. Nocsak, egy csigalépcső, mely a padlásra vezet!



A padlás

Rögtön egy újabb fegyverhez jutunk, egy gránátvető (grenade launcher) képében. Alig fogjuk használni (krónikus töltényhiány miatt), viszont elég nagyot sebez. A rádiót ezúttal Carnby kapja elő (magától). Aline szót ejt a padlás padlójának egy részéről, mely üreges (recsegő hangot ad, ha rálépünk), és feltehetően valami rejlik alatta, továbbá megkapjuk a játék végéig szóló, valós küldetésünket (azon kívül persze, hogy „élj túl!”): hét, állatot formázó

szobrot kell Edenshaw számára fölkatatnunk, hogy a sámán egy rituálét elvégezhesen, mellyel számúzi / nem engedi ájtönni a gonoszt. Nosza, fogjunk hozzá! A zárt ajtót a rozsdás kis kulcsunkkal nyithatjuk, s ily' módon behatolhatunk az unszimpatikus padlás részbe. Itt „nyivákolók” vetik ránk magukat. A lámpa fénye is távol tartja őket, de le is puffogtathatjuk a nem túl méretes, vicces külsejű lényeket. Rögtön ebben a helyiségben foszforos lőszer, öngyújtó lelhető fel. Az egyetlen kijárat egy apró folyosón át egy újabb szobába vezet, ahol lepellel takarták le az egyik bútordarabot. Mellette a lezárt (sealed up) ajtóval nem tudunk mit kezdeni. (Egyik ilyen „sealed up”-os ajtóval sem lehet mit kezdeni...) Így balra, az átjárón keresztül keresgélhetnénk, de a padló nyekergése munkára szólít: itt bizony valami tényleg lehet a deszkák alatt. Tehát támadás a feszítővassal, a feltároló nyílásban 2 kulcs (első emeleti iroda, 2. szint, keleti szárny) rejlik. Egy ideig még egyetlen irányba mehetünk csak (amerre vezet az „út”), ám egy lezárt ajtó rögtön padlássalátó örünk kedvét szegi. No seba, a képernyőn lefelé (ha minden igaz, épp egy hm... gyógyszeres szekrény? előtt állunk, na ezzel szemben) bújik meg egy ajtó. Mellette limlomok, áthaladva rajta pedig egy rakás... pók! A csúnya kis rémségeket észrevehetjük, tudniillik a padló véres tájkéai fölé telepedtek, és amint alájuk érünk, megpróbálnak fölfalni bennünket. Meglehetősen megalomán terv hozzájuk hasonló alantas kis jószágoktól. Pár lépés után (közben: +1 revolver golyó, +1 foszforos lőszer) jön is az első, majd a második - ezúttal vérnyom nélkül. A harmadiknak kilátszanak a rágószervei, ezért fölfelé célozva levadászhatjuk. Egy gyertyához érünk eddigre, melyet az öngyújtóval üzembe is helyezhetünk. Erre Carnby észreveszi, hogy légfuvalat érkezik a falból, így hát nem marad más választásunk, mint a feszítővassal közelebről is megnézni a forrást. Arra a folyosóra jutunk, ahonnan gyakorlatilag Aline indult. A villanykapcsolóval megölhetjük a nyivákolókat,

ez - ha az elágazásban balra fordulunk - a folyosó végén, egy zárt ajtó mellett van. Ha jobbra nézünk (+1 gyógy-csomag), egy ajtó mögött Howard Morton idős feleségére bukkanunk. Az ágyban fekvő asszony panaszkodása után (közben elejti, hogy Obed múlt héten segítséget kért valakitől, meg hogy gyűjtsuk fel a könyvtárat...) hagyjuk el a szobát. A villanykapcsoló melletti ajtót a rejtekhelyes kulcsaink egyikével nyissuk ki, majd szaladjunk le a lépcsőn. Az első „kivezető” ajtón lépünk is ki.

Az emelet

Aline szól át, hogy rájött, hogy Alan Morton a főgoni ebben az egészben. Alan génmanipulációkat folytat a sötétség világának teremtményein! A társalgást Carnby szakítja meg: egy tarajos jelenik meg, ha ügyesek vagyunk, a jobb oldali ajtón még épp be tudunk ugrani előle. Na nem mintha itt megnyugvást találunk. Amint szokásos kutakodásunknak nekilátnánk, egy villanás keretében egy rakás zombi képe jelenik meg. Szerencsére csak a képük. Az íróasztalon Alan újabb könyve részletezi a kísérleteket. Kifejti, hogy a szörnyek inkább ásványokra hasonlítanak felépítésük szempontjából, szaporodásukat figyelembe véve a baktériumokhoz lehet őket mérni, és persze emberi testekre lesz szüksége, hogy újabb lényeket gyártson. Hiszen az első fia már készen van – a saját apja az. A fiókokat a másik rejtekhelyes kulcs nyitja, bennük egy félbetepett fotó és a könyvtár kulcsa fekszik. Mielőtt elhagynánk a szobát, az ajtó mellett ráakadhatunk egy gyógy-csomagra. A kinti folyosón egészen a T elágazásig rohanhatunk, itt jobbra fordulva a dupla ajtón távozzunk. Ideje fölvenni a sarki kutató portréja által rejtett kulcsot. (A szokásos szörnytámadást ezúttal az ide alából lehelyezett tarajos-hosszú lábú egyedek intézik ellenünk.) Ha megvan a kulcs, térjünk vissza a nagyon sötét folyosóra, és lépünk egy ajtóval előrébb. (Még egy letelepített szörny legyilkolása után.) Ne ijedjünk meg, itt egy kis csapda várja aktiválót: az ágy alól előbukkan egy csápos rémség. Küldjük meg pl. egy gránáttal; a lényeg, hogy a felette lévő lámpás rápottyanjon, így a lény tüzet fogjon. Ha elégett, zsebeljük be a jutalmunkat. (Egy jelzőpisztoly és 3 foszforos lőszer. Ja, a jelzőpisztoly rakétákkal jelez...) A gyertyatartó mellett egy charm of saving garantálja létbiztonságunkat, míg a spanyolfal mögött semmi sincs. Ha kijöttünk, világítsuk meg a folyosót a szomszédos kapcsolóval.



Alone in the Dark 4 - The New Nightmare



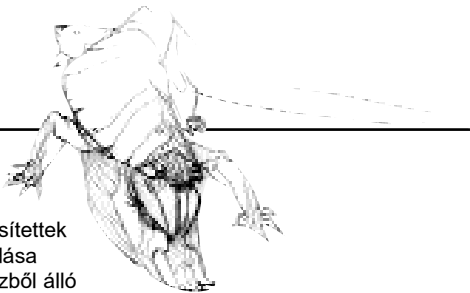
Térjünk vissza a földszinti főterembe, majd a „kétzombis” folyosóra. (Legegyszerűbb a főteremből nyíló ajtón át.) Akad még itt egy eddig ki nem nyitott ajtó, melyhez a - zombik elől elfutva – könnyen odaérhetünk. Most már nálunk van a kulcsa is (ground floor E). Amint beléptünk, lőjünk is! Egy tarajos veti ránk magát. Nem olyan nagy katasztrófa ha megcincál minket, a szekrényen a gyógy-csomag). A székek által közrefogott asztalkán kulcs lapul, és hogy teljes legyen

az örömünk, a bagoly szobor is rejt egyet (steel key). Megszerzéséhez a farkas-maszkot rá kell erőltetni szárnyas barátunk fejére. Bár az egyik kulcs ide, a földszintre „szól”, valójában az emeletre visz vissza bennünket (a vörös posztós lépcsőkön keresztül). Így legegyszerűbb, ha a zombikat megkerülve a főteremből lépünk ismét az elsőre. Haladjunk végig a folyosón, egyszer sem kalandozva el valamelyik ajtó vagy a leágazás láttán, és meglehetősen nagy számú kanyart követően elérkezünk az „acél kulcs ajtajához”. Belépve rögtön nyekeregni kezd egy nyivakoló. Nincs sok esélye, ugyanis fényérzékenységét kihasználva azonnal rágorhatunk a mellettünk tíz centire fekvő villanykapcsolóra. Keresgélésünk eredményeképpen a félbetépett fotó hiányzó részével és Judas De Certo Richard Mortonnak írt levelével bővül a tárgylistánk. Utóbbi levél a démoni figurától érkezett, aki beárménykolta a Mortonok történelmét, és aki – úgy tűnik – vérrel kötött egyezményvel biztosította maga számára azok lojalitását. Az ágy melletti irattöredékből rájöhettünk, hogy Obed szobájában vagyunk. A múlt kísért mindenhol. Két részből összeállított fényképünk hátulját megfigyelve megvilágosodnak előttünk Alan korábbi szavai, melyeket naplójának szentelt. „A fényképrészletem hátulján lévő szám NEM a könyvtárhoz szükséges kód.” De a két részlet együtt már az! Obed, aki az irat alapján kedvelte Edenshaw-t, ismét tanújelét adja, hogy onnantól kezdve, hogy Alan meggyilkolta apjukat (tíz évvel ezelőtt), már nem szövetségese testvérének. A szerény könyvespolc által dominált sarokban felvehetünk némi utánpótlást (foszforos lövedék, charm of saving) és Obed kulcsát a könyvtárhoz. Három zombi próbál odakinn, éppen a hörgős jelenetüket, ha lehet, kerüljük ki őket. Szükségünk lesz a lőszerre...

A könyvtár

Rövid videó bejátszást követően Aline-nal társaloghatunk – a rádión keresztül. Sok értelmeset nem tudunk meg. Az itt fellelhető dolgok: Jeremy Morton naplója, a Morton család története (49 oldal), Jeremy Obedék nagyapja. A „jófiúk” táborába tartozott, fénnel működő fegyvereket fejlesztett ki a sötétség lényei ellen. Leírja, hogy DeCerto szobrokat rejtett el a kőkörnél, elbeszéli Alan terveit is (a fény és a sötétség





világának (újra?)egyesítése). Ha kíváncsiságunk csillapodott, fussunk föl az emeletre (útközben, az első fordulóban markoljunk fel egy doboz jelzőrakétát), ahol egy világoskék szerkezetet erősítették a korlátra. Ez az első könyvtári rejtvény. A megoldása azonban a kezünkben van: nézzük meg a két részből álló fénykép hátulját, a darabok egyesítésére a COMBINE parancsot használjuk: 1408+2518. Az annyi, mint 3926. Üssük be ezt a számot a kék szerkezetbe. Föltáru egy titkos ajtó, mely mögött apró helyiség húzódik. Illesszük az acrobat szobrot a többi hasonló tetejére, mire a falon egy újabb kódtábla jelenik meg, egy abkanis szobor (bölény) kíséretében. A bal oldali polcon pedig egy tekercsen Jeremy hagyott üzenetet, tükörírással. A jelentése: a portrékhoz a rajtuk lévő születési dátuma jelenti a kulcsot. Tegyük el a teleszkópot is, a kód megszerzéséhez elengedhetetlen. (A kódtábla megfejtése 1692. Ha nem akarjuk beütni a számot, a lámpa bekapcsoló gombjával távolodhatunk el a fejtörőtől.) A bepötyögtetendő számsor megszerzéséhez ki kell mennünk a tetőre. Az emeleten egy szárnyas lény rendez jelenetet. Vele majd később számolunk. Odakinn induljunk el (Carbnyak) jobbra, végig a párkányon. (Kutyaszzerű dögök nehezítik dolgunkat.) A toronyszobában helyezzük a teleszkópot az ablak melletti tartójára, és pillantsunk vele át az erdőre. A jobb felső sarokban, egy rácsos ablakra kell ráközelítenünk, majd leolvasnunk az 1692-t. A lámpakapcsoló gombbal léphetünk ki a teleszkópozásból. Ekkor azonban Carbny magától is végignézi a terepet, s a rácsok mögött észreveszi a bebörtönzött Obedet. Kifelé menet (egy charm of saving a bal alsó sarokban!) Aline rádiózik át, közli, hogy úgy hiszi, Obed az apja. Főképp ezért jött hát a szigetere. Majd bontja a vonalat, mert kisebb gondjai akadtak. Menjünk vissza a könyvtárba, de mentsünk egy állást, amint beléptünk oda. Hamarosan érkezik ugyanis a szárnyas lény, és ő lesz a játékban a legkeményebb ellenfelünk. Előtte azonban még be kell nyomkodnunk – Richard Morton végakarata alapján – 4 könyvet, melyek a fényt és a sötétséget szimbolizálják. (És azok, akik becsületesek voltak és nem írták meg be az 1692-t, most tegyék meg. Kulcs Jeremy portréjához.) Az első rögtön itt, a legfelső szinten, a sarokban. Innen le is tekinthetünk, hogy a könyvtárról egy felülnézeti képet kapjunk. A második és harmadik könyvet lent kell a falba nyomnunk. Ha a sorrendet elrontjuk, a program jelzi ezt, azáltal, hogy megmutatja a többit, amint az eredeti pozíciójába ugrik vissza. A második könyvet a nagy szörnyszobor mellett, az ajtóktól balra találhatjuk. (Jobbra, ha épp lépünk be a helyiségbe.) A harmadik könyv - melynek megnyomása után néhány másodperccel támad a rémség - pedig a földszinten, közvetlenül a lépcső előtt tanyázik. Én úgy öttem le a vízköpőre emlékeztető valamit, hogy bementem a titkos szobába (mentettem), majd visszajöttem, és majdnem az összes lőszerelem beleengedtem. A neten olvastam, hogy többeknek ennél a módszernél halhatatlanná vált ellenfelük, valamilyen titokzatos ok miatt. Ezért tartsuk meg az előző mentést, úgy próbáljuk meg legyőzni a szárnyas rettenetet. Figyelem! Folyamatosan ellenőrizzük, hogy Carbny a szörny felé néz-e, amikor tüzel. Mivel az a levegőben repked, ezért nyomozónk hajlamos ellőni alatta. Használjuk a célzás gombot az újrapozicionáláshoz! Másodjára könnyebben végeztem vele, valószínűleg a titkos szobába bújás – valamilyen programhiba miatt –



megsokszorozza az életerejét. A negyedik könyv a legfelső szinten csillog kékesen. (Richard végrendelete alapján is megtalálható; a csillogás elég esetleges.) Benyomását

Alone in the Dark 4 - The New Nightmare

követően az egyik portré ismét „életre kel” (Richardé). Látogassuk meg. Ha lehet, azon az ajtón távozzunk a könyvtárból, ahol bejöttünk (zombik miatt). Richard képét megvizsgálva egy bronzkulcsot, és figyelem! egy plazmaágyút kapunk. (Méretre mondjuk inkább puskára emlékeztet.) A porral oltó készülék hangjával operáló szerkezet közelre hat, de az eddigi legerősebb fegyverünk. Végül a Jeremy-Edenshaw kettőst ábrázoló festményt is lessük meg. Nyereményünk egy fémlapocska, mely a temetőkapu kódját mutatja. Ennek felvételével egy időben minden kép alatt főtáru egy kódlap. Mindegyik helyre négy számjegyet kell beütnünk – a születési dátumokat. Ezek (balról jobbra): 1852, 1874, 1899 és 1931. (Richard, Archibald, Jeremy és Howard.) Odalenn az asztali óra halkán kinyílik műveletünk hatására, és máris megszereztük a villa bejárati kulcsát! Hagyjuk is el a pokoli helyet, bár sajnos a szigeten még akad bőven tennivalónk. Gondolom nem kell elmondanom, melyik ajtón távozzunk...

A temető, no meg az oda vezető út

A villából kilépve forduljunk jobbra, mielőtt a rozsdás, piros kaput kinyitnánk. Errefelé pihen az utánpótlásunk (+2 gyógy-csomag, +1 gáztöltény (a plazmaágyúhoz)). Ezek után rohanjunk a temetőhöz. A ház területén teljesen fölösleges csatáznunk a tarajosokkal, a kinti zombik is csak egy helyen tudnak megfogni minket: ott, ahol a program külön videó bejátszást szentel síron-túli ellenségeinknek. Ekkor kb. öten állnak sorba, a leghátsó folyamatosan azt tudakolva, hogy mit osztogatnak ott elől (plazmát.) A temetőkapuhoz érve üssük be a kódot. A program ezt csak a tárgy meglétekor engedélyezi, arról ekkor már mindenki leolvashatja. (A hold két félholdból tevődik össze.)

Egy fahídra jutunk, ahol Aline közli, hogy behatolt az erdőbe, ahol egy planetáriumban egy vezérlőpanelnél akadt el. Problémájának megoldásában hamarosan segíthetünk, ám előbb – a képernyőváltás után azonnal – plazmaágyúnkkal célozzunk a földre. Négy kicsi, gyíkyszerű lény rohan ránk (a negyedikre várni kell), ezeket azonnal süssük meg, mert különben nehéz lesz lerázni őket magunkról. Ha velük végeztünk (meg azzal a tarajossal, akitől majdnem szívrohambot kaptam), elérjük a kört alkotó kőcsoportot. Itt kell némi tájolás végett szöszmötölnünk. (Közben a híd hangosan beszakad mögöttünk. Mitől???) Jelöljük ki a szemben lévő, legnagyobb követ északnak. Most Aline-nal fogunk rádiózni egy sort. Végignézet velünk egy rakás oszlopot, égtájak szerint. A rajtuk lévő jelölésre kíváncsi. Ha eddig nem használtuk eleget a rádiózás gombot, akkor most fogjuk. Sorrendben az alábbiakhoz kell odacaplatnunk,

majd megvizsgálva őket az eredményt Aline-nak elmondanunk: É, DK, NY, DNY, K, ÉK. Még kettőt szóban ellenőrzünk neki, mire kiszámolja, hogy ma lesz a kapu megnyitásának éjszakája, amikor a sok fürtelem a világunkra zúdulhat. Ha már itt vagyunk, akkor az Aline által megadott KELETI kő felé nézve kezdünk el varázsolni. Az elrejtett szobrokra lesz szükségünk, ezekhez pedig mondjuk el: O GOUL'AI, HYPOR, HARNIS,



KORNA. Ezeket a szavakat a program ajánlja fel, a sorrendet a diktafonon hallható kántálásból szűrhetjük le. Jutalmunkat tegyük el (abkanis szobor, kőkorong), majd folytassuk a sötétben mászkálást az egyetlen lehetséges irányba. Időközben Aline-nal ismét csevegünk egyet. (Szüksége van az imént szerzett kőkorongra, ezért találkozni akar velünk.) Kövessük a barlangba a gyíkokat. Most talán nem tűnnek annyira agresszívnak. Nemhiába - egy hatalmas, skorpiószerű rémálom szedi itt áldozatait. Azért a plazmaágynuk ellen ő se tud hathatós érvekkel előhozakodni.

A mocsár, a repülőnk és egyebek

Keressük fel a mocsarat. A létrás helyet egyelőre hagyjuk - hacsak nincs szükségünk egy doboz rakétára -, mert oda még vissza kell térnünk... Ha ezt a létrást használjuk, akkor nem muszáj. Az ingoványban indulunk balra. Az előttünk tornyosuló zombi triót nem igazán tudjuk kikerülni.

Könnyen odatalálunk lezuhant repülőnkhez, melyben még él a pilóta. Sajnos mozogni nem tud, a gép meg süllyedni kezd. Mielőtt beszélne velem, pakoljuk el az üléseken és a földön fekvő tárgyakat (kék lencsék, drótvágó, +2 rakéta). A repülő elmerül, a pilótánk megfullad. Béke poraira, rajta nem segíthetünk. A kék lencsékkel viszont képesek leszünk a vérnyomokat látni, ez a



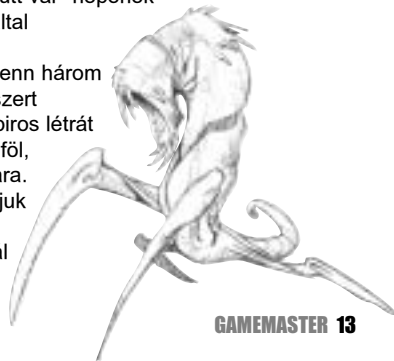
köves-skorpiós tereptől kezdve bizonyul majd hasznosnak. Szereljük is össze a combine paranccsal a két tárgyat. Kövessük a (mocsáron kívül) vérnyomokat. A létrás helyen (mely a skorpiótámadás mellett van) a bal oldali falon egy vérel fölfestett szimbólumra leszünk figyelmesek. (Rajzoljuk le, jegyezzük meg.) Ismét a lérvidek felé kell mozognunk, majd a vízben, jobbra indulva, nem túl hosszú evickélést (és egy boltívet) követően megérkezünk arra a környékre, ahol majd Aline-nal találkozunk. A vérnyomok is erre vezetnek. Szörnyetegekből itt is az óriás skorpió az őshonos. Ahogy a nyomokat igyekszünk kiszúrni, egy charm of saving mellett is elhaladunk. A fahídon pedig tovább, Aline felé. Vegyük észre a híd melletti nagy köre felmázolt, második véres szimbólumot. Pár lépés, és örvendezhetünk, hisz! a játék hősnőjével lesz találkánk ismét. A kőkorongunkat cseréljük ki vele egy Obed Mortonos pecsétgyűrűre. Útjaink a tranzakció után ismét elválnak: ő az erődbe, mi pedig a közeli szentélybe tartunk. Ez utóbbi a fahídtól nem messze húzódik meg, a fák árnyékában. Az ajtót védő láncot a drótvágóval intézzük el. (Skorpióveszély hátulról!) Hátunk mögött, a bejárati ajtón kapott helyet az utolsó véres szimbólum. Innentől kezdve levehetjük a kék lencsét lámpánkról. Bónuszok: asztalon 3 gyógy-csomag, oltáron 1 doboz rakéta. Üssük be a falon lévő szerkezetbe a megfelelő kombinációt: 3, 5, 9. (Azaz: fordított kereszt, fordított pentagramma, ördögvilla.) Majd elfelejtettem: kombináció begépelése előtt/után ne felejtjük el megnézni a szépen megvilágított (ember?)bőrkörtéses könyvet. Kurta kis eszmefuttatás a megfelelő emberáldozat kiválasztásáról. Roppant mókás. Ügyködésünk megnyit egy lejárót, melyet eddig az oltár takart. És következik:

Alone in the Dark 4 - The New Nightmare

A titkos laboratórium

Obed peccsétgyűrűjével jussunk be a laborba vezető folyosóra. Ennek végén, egy rácsos ajtón át a "lénytárolóba" érkezünk, ahol szerencsére senki nem vár ránk. Fussunk keresztül a hátborzongató helyiségen. A következő, különös gépekkel telezsúfolt teremben meglephetjük Alan Mortont, amint épp egy kreatúrát boncol. A gaz hentes (mert itt kb. úgy néz ki) elmenekül előlünk, de előtte lekapcsolja a villanyt (ezt már megszokhattuk; ezen a szigeten a villanylekapcsolós szörnyek az őshonosak), plusz bezárja a kijáratot. Aline kér egy kis figyelmet a rádión. Elpanaszoljuk neki a történeteket, ő meg buzdít minket a kijutásra. (Lépjünk a zárt ajtóhoz.) Mivel ezzel nem boldogulunk, Carnbynak eszébe jut, hogy esetleg az elektromos hálózat túlterhelésével kiiktathatnánk ezt az akadályt. Ehhez két kísérleti eszközt kell bekapcsolnunk. Az első nem messze tőlünk, egy asztalon világít kékesen. (Ha rossz irányba indulnánk, akkor Aline szól, hogy nem ez a megfelelő út.) Vigyázat! Keresgélés közben "gyorstüzelő" zombik másznak az arcunkba; ha nem intézzük el őket azonnal, hajlamosak eltűnni, mihelyst egyszer megrángatták torkunkat. Az első szerkezet üzembe helyezését követően, az utasításoknak megfelelően térjünk vissza a ketreces részlegbe. Ennek a résznek a bejárati ajtajánál (az első kapcsolótól balra, majd végig a zárkák mellett egyenesen) húzhatjuk meg a második kart, mely azonban még nem bánik el a rendszerrel. Találunk egy elágazást a ketrecek között jobbra (egy charm of saving világítja meg). Itt van a harmadik meghúzandó kar. A kijáratú ajtó a rendszer túlterhelődése miatt feltárul. Balra indulva érhetjük el a legkönnyebben. Útban szabadságunk felé egy asztalon két levélre lehetünk figyelmesek: az egyikben Lamb követel Mortontól eredményeket, a másikban – milyen ironikus – Jeremy nagypapa hagyja örökül unokájának azt a szobrot, mely a sötétség világának lényeivel szemben védelmet jelenthet. Hosszasra nyúlt nyargalás következik, miután megmenekülünk a labor sötétjétől (és lényeitől): egy alagút, majd lépcsőskön kell átvágnunk, miközben az időszakos földrengésektől pókok tucatjai potyognak ránk. Ők elkerülendők. Annyira azért ne siessünk, hogy amikor révbe – és egy kopott fémajtó elé – érünk, tekintsünk el balra is, ahol egy rádiószobában meghallgathatjuk Lamb és Obed szalagra rögzített diskuszusát. Obed Lamb segítségét kéri, az két ügynököt küld, de egyben tájékoztatja Mortont, hogy nincs rá többé szüksége. Ezek után vegyük be a fémajtót, mely abba a helyiségbe nyílik, a házon kívül, a csatornák mellett bújik meg, és az Aline-os koporsónak ad otthont. Az említett hölgy amúgy átrádiózik, hogy kinyitotta az üvegházba vezető csapóajtót (ami itt leledzik a szomszédban). Amint éppen az ettől elvალასztó pár lépést tennénk meg, Edenshaw szólít le minket. Az öregről senki sem tudja, hogyan csinálja ezt a "semiből megjelenés" trükköt. "Eljött az idő" – mondja, az ő ideje, aki 50 évig emléte a Mortonok szolgálatában, hogy talán sosem érkezik el ez a nap. Továbbra is kiválasztottként kezel minket, plusz szobrainkkal együtt vár "népének szentélyében", ahol a kapu az éjszaka folyamán Alan által megnyitattik.

Rendben, de előbb még föl kell szednünk pár dolgot. Fenn három nyivákolóval foglalatoshadhatunk, illetve 1 foszforos lőszert pakolhatunk el a szörnyikék elhajkurászása után. Egy piros létrát szemrevételezhetünk egy kicsit arrébb, erre másszunk föl, majd a nehezen kiszúrható szobrot toljuk rá erre a létrára. Mielőtt elérné, a súlyos kődarab leesik (ha nem, próbáljuk meg hátulról is tologatni), a darabkák közül pedig egy újabb indián szobrocska és Alan peccsétgyűrűje kandikál ki. Most pedig irány vissza, egészen a laboratórium





gyűrűs kijaratáig! (Tudom, hosszú az út.) Aline-nal találkozunk ismét, majd néhány indián sor lefordítása után (nem tudom, hogyan lehet indián szimbólumokat régies angollal fordítani??) kiderül, hogy a napfelkelte előhozza majd a sok szörnyűséget, és akkor nekünk nagyon rossz lesz. Fussunk kifelé, át a hídon, be a barlangba. A csapóajtónál (jobbra egy kis benyúlásban) +4 gyógy-csomag, +5 charm of saving, +1 villámfegyver és tölténye vár. Ez utóbbi lesz innentől a főfegyverünk. Ezek nélkül NE MENJÜNK TOVÁBB! Rövid köztéték, Edenshaw megsérül, egy végtelenül egyszerű (mondhatni snassz) kapunyitás, majd Carnby-átszívás után az erőteljesen Aliens-es kinézetű Sötétség Világában találjuk magunkat. Kiderül, hogy Carnby valójában "A" harcos, ezért nem ismeri egyik szülőjét sem, szóval tényleg kiválasztott. Nagyszerű.

A sötétség világa

Ébredés után villámfegyver a kézbe! Tölthetjük az elemét a kék kristályokkal, melyek újragenerálódnak, és rengeteg van belőlük. Szintúgy a szörnyekből. Innentől kezdve ez a leírás nem sok segítségére lesz a T. Olvasónak. Csak pusztítani kell, és a helyes irányra rátalálni. Nem kell félni: nem labirintusba, csak pár folyosó halmazába jutottunk. Használjuk a térképet és fussunk. Pár képernyőnyi öldöklés (milyen ötletlen és unalmas húzás ez a készítőik részéről), egy nyivákoló születésének lehetünk szemtanúi. Jobbra indulva elérhetünk a térképen jelzett átjáróig, ahol kedvenc óriás skorpióink köszöntenek minket. Az ő terepükről kijutva (térkép, térkép...) egy kutyás hely következik. Majd egy nyivákolás. Ekkor egy kőpárkányra érünk, ahol kötélen vezet a túloldalra. Amint az átmászással kezdünk próbálkozni, Alan jön, és elvágja a madzagot. Lepottyanunk... egy lenti párkányra, sértetlenül. Beljebb lépve egy csontváz lep meg minket jelenlétével. Békében nyugszik. Ő Archibald Morton. Egy photoelectric pulsar fegyver (haszontalan) és egy flaska (tartalma gyógyítólag hat majd ránk) minden, mit elvehetünk tőle. Az életének utolsó perceit megörökítő sorok a közelben olvashatók. Kint másszunk le a kötelünkön, majd fölfelé a lépcsőkön. Alant vesszük észre, aki hátat fordít, és az alagútba rohan (egy charm of saving mellett). Eredjünk utána, végezzünk a skorpiókkal (utánuk még kell életerő, tehát ha valaki itt túl sokat veszít, töltsön). A szintkülönbségek miatt itt a program helyenként rosszul kezeli a villámfegyvert. A plazma vagy a rakéta hatásosabb lehet.

Alan egy szakadéknál tart éppen, amikor Aline megállítja (hátról meg érkezünk mi). Éppen próbálná kibeszélni magát, amikor egy obszidián színű szörny jelenik meg – Obed. Bátyját megragadva a szakadékba veti magát. Küldetésünk azonban ezzel még nem ért véget: a fény istene csak akkor lehet boldog, ha napfelkelte előtt begyűjtjük a szobokat, és Edenshaw elvégezheti a szertartást. A térkép alapján északra távozunk, majd a talált kötélen fölfelé. Irányított szaladgálásunk alatt Johnson – a néger ügynök



Alone in the Dark 4 - The New Nightmare

az intróból – recsegteti meg adó-vevőnket. Kiderül, hogy kormányügynök, és Lamb szervezetébe kellett beépülnie, most viszont segíteni fog nekünk. (Carnby dühös, mert elitkolt előle pár dolgot a fickó.) Pár folyosó kutyákkal, majd egy lávaterem következik. Skorpiókkal. Utánk kis gyíkok rohannak ránk. A kanyarban emelkedő lépcső után balra, az átjáró alatt folytassuk. Az elágazásnál Carnbyt rögtön fordítsuk is jobbra, majd egyenesen, föl az emelvényre, forduljunk vele balra, föl egy másik emelvényre, majd le arról. Ezt nehéz észrevenni. Ed látszólag nem akar továbbmenni. Közben ott kell akciógombbal lemásznunk. Egyenesen tovább, át a másodpercenként újratermelő kutyák között, megint egyenesen. Aline itt biztat egy kicsit minket. A leboruló oszlopra másszunk fel, majd át rajta, töltsük fel a flaskát a zöldessárga élelixírral. (Erről korábban hallhattunk már.) Az egyetlen lehetséges kijáraton át jussunk el az indián múmiákkal "ékesített" terembe. Az itt látható szoborfej mellé kell majd elhelyeznünk azt a hasonló műremeket, melyet a következő helyiségben szerezhetünk meg. (Távozzunk innen.) Ereszkedjünk le a kötélén, majd pusztítsuk el a főszörnyet. Aki nem más, mint az átváltozott mutáns Alan Morton. Ne próbáljuk rögtön megölni, inkább a délkeleti rész felé fussunk, ahol egy kis kamra rejti a vele végezni képes lándzsát. Ezt ugyanő vigyázza. Mókás dolog (bug?), ha pl. földre küldjük (sok kell neki, de néha csak egy helyben fut felénk, mert valamilyen tereptárgyba beleakad), akkor is itt vár. Szóval ITT padlóztassuk, majd vegyük fel bentről a lándzsát. Carnby indián harcossá változik – ideiglenesen – majd egy szúrással elintézi Alant.

Végjáték

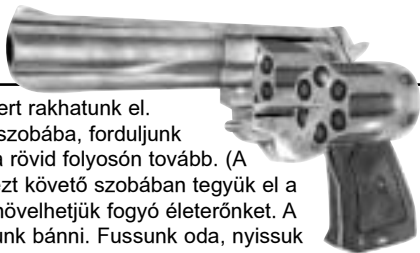
A múmiás teremben helyezzük a szoborfejünket (az Alanes terem közepéről remélem mindenki fölvette) a hiányzó helyre. Közben érkezik Aline is, ő is hoz egy kobakot – teljes az összkép. Menekülés, Johnson érkezik a helikopterrel, a vén Edenshaw inkább a szigeten marad, s elosztatja a sötét fellegeket. A világ megmenekült, az Árnyékok Szigete megsemmisült. A jók győztek, Carnbyval meg még találkozunk – a készítők szerint. A stáblista alatt valami háromfős - gyaníthatólag alkalmi - rockformáció ad elő egy Alone in the dark című dalt (kissé halkra vett gitárral). A szereplők hangját kölcsönző emberek nevét viszont nem találtam a listán.

Lazításként követhet:

Az Aline Cedrac-változat

Ezúttal tömörebben fogalmazok, előre is elnézést kérek azoktól, akik elsőként Aline-nal vágnak neki a kalandoknak. Tehát a tetőn landoltunk. Gyűjtsuk fel a lámpánkat, hogy Carnby észrevehessen minket. Menjünk be a házba, az ablakon keresztül. Beszéljünk Morton nével (ad egy kulcsot), vegyük fel a gyógy-csomagot, olvassuk el az újságot. Kifelé menet a lámpánk fényével öljük meg a támadó kígyót, és vegyük fel az ajtó mellől a charm of saving-et. Kint fussunk egyenesen a folyosón, és kapcsoljuk fel a villanyt, hogy az általam „nyivákolónak” elnevezett szörnyek elpusztuljanak. Minden további nyivákolót a lámpánk fényével tarthatunk távol. A kapcsoló melletti ajtó be van zárva, a kulcsát fogjuk most megkeresni. A folyosó leágazásában induljunk el. Lépjünk be az ajtón, majd forduljunk balra (a képernyőn lefele). Egy ajtó után egy koszos kis szobába érkezünk, ahol rádiózunk





egyed Carnbyval, majd egy doboz foszforos löszert rakhatunk el. Visszatérve a gyógyszeres szekrénynek kinéző szobába, forduljunk balra. A lepellet fedett bútor melletti ajtón, majd a rövid folyosón tovább. (A lepellet szemben egy charm of saving van.) Az ezt követő szobában tegyük el a kulcsot. Pár lépéssel később gyógy-csomaggal növelhetjük fogyó életerőnket. A kivilágított folyosó zárt ajtajával most már el tudunk banni. Fussunk oda, nyissuk ki a „2nd floor East” kulccsal. Le a lépcsőn, itt Obed és ikertestvére, Alan párbeszédét hallgatjuk ki. A lépcső lent egy ajtóban végződik, ez a Morton-ház földszinti folyosójára nyílik. Itt több választás is kínálkozik, ajtók formájában. A bal oldali mellett döntünk, ez egy indián tárgyakkal telezsúfolt szobába vezet. A lencsés szerkezet 3 gyógy-csomagot rejt. Mozogjunk Aline-nal úgy, hogy a világos színű, zárt ablakok velünk szemben helyezkedjenek el. Ha így állunk, a bal alsó sarokban minden nehézség nélkül megtalálhatjuk azt a szobrot, melyből egy revolvert vehetünk fel. (Ha lekapcsoljuk a villanyt, akkor földereng az elzárt fegyver.) A szobrot Mortonné kulcsa nyitja. Szörnyátadás, menekülünk ki azon az ajtón, mely a világos színű ablak (és a szörny) mellett rejlik. Kevés a löszertünk a tarajos, hosszú végtagú akármí kiirtásához. Obed Morton szalad el odakinn, nem áll meg, hiába kiáltozunk utána. Akkor kezdjük el üldözni. Az összes ajtót gyakorlatilag zárva találjuk, így marad a folyosó. Útközben kapcsoljuk föl a villanyt, majd a kamera ráközelít arra a pontra, ahol elinalt a professzor. Amint utolérjük őt és megpróbáljuk meggyőzni, hogy csak beszélgetnénk vele, lepuffant minket. Valami kábító tötetet használhatott, mert egy ágyon ébredünk. Rádiózás Carnbynak. (Obed különben jó érzékkel a kabátjától fosztotta meg Aline-t, nem pl. a piszolyától...) A szobában föllelhető egy gyógy-csomag, egy charm of saving, egy csavarkulcs, kép egy indiánról és Alan naplója (gonosz az ipse). A tükör átjárható, mögötte lépcső lefelé, 1 gyógy-csomag, majd egy zárt ajtó. Bekémlelve épp Obedet látjuk, ahogy Lambnek elárulja testvérét, majd az megjelenik, és leüti a profot. Visszafelé, a lépcsőfordulóban, a rozsdás ajtóval szemben fölvehetjük az elrejtett háromcsövű vadászpuskát. Siessünk fel (szörnyetegek), majd az időközben megjelenő Carnbyval csevegünk egy sort. Ed fölsegít minket a szoba tetején lévő csapóajtóhoz.

Judas DeCerto

Amint fölkészülődünk, az előttünk lévő asztali tükörben megjelenik egy csuklyás alak: Judas DeCerto. Egyezséget ajánl: segít megszabadulni a múlt árnyaitól, ha tükrét (melyet Edenshaw (az indián a képen) lopott el) visszaszerezünk. Hagyjuk el a helyiséget, majd a padlást is – a Lucy Mortonos folyosón lévő ajtón át. A lépcsőn próbáljuk meg az első ajtót kinyitni. Eddig zárva volt, most viszont kék fény teleportál át minket a túoldalra. Rögtön nyissunk be az első helyre, ami Aline-nak jobbra található, majd odabenn gyűjtünk világszágot. Árnyak kísértének, de nincsen valós támadás. Egy gyógy-csomag, és ami még fontosabb egy tükör vehető fel a szomszédos asztalokról. Ezután a fenti íróasztalon egy gránátvető válik elérhetővé, valamint Alan csúf kísérleteinek jegyzetei. Folytassuk utunkat a folyosón, ahol videó bejátszás következik pókokról, akik ezúttal a női főszereplő ellen próbálkoznak kamikaze támadással. Forduljunk jobbra, majd a villanykapcsolótól balra eső ajtón kukkantsunk be. Az

Alone in the Dark 4 - The New Nightmare

ágy mellett foszforos lövedék, charm of saving. (Meg vár itt valaki a nagyjelenetére egy másik szereplővel...) A spanyolfal mögött a tükörből DeCerto hívogat. Kövessük a szavát. De csak eddig, ne tovább! Kéri a tükröt, mondjunk 'no'-t, mire Aline összetöri, vele együtt a szellemét is ennek a borzalmas embernek. Hozzájutunk egy indián szoborhoz, rádiószunk Carnbyval, kifelé menet pedig összefutunk Edenshaw-val, az indiánnal. A fény hét istenének szobra kell neki, hogy az árnyak elleni rituáléját véghezvigye. Kint a kapcsolótól balra fekvő ajtón távozzunk, majd le az elsőre. (Két tarajos jön.) Itt a kétszárnyas ajtón át irány a villa központi terme. (Egy tarajos jön.) Kapcsoljuk fel a villanyt, aztán vizsgáljuk meg a tükröt. (A díszítésből hiányzik egy darab.) A kandalló mellett foszforos lőszer. Térjünk vissza a földszinti folyosóra, és jobbra fordulva keressük meg az egyetlen nyitható ajtót. E mögött két zombi örködik folyamatosan, örökké újratermelődve, ahányszor elhagyjuk a folyosót. Pusztítsuk el őket, és nyissunk be a jobb oldali, első ajtón. Villany fel, amint körbejárnánk, két pokoli kutya ugrik nekünk. Figyeljük meg a festményt a falon, majd nem sokkal arrébb



tegyük el 9mm-es töltényeket a tükörrel szemben. Ne hagyjuk ki a könyvespolcon az indiánokról szóló (Aline számára) kötelező olvasmányt. (Az abkanisok a fény őrei, egyetlen céljuk a világ megóvása a „Sötétség Világaként” emlegetett hely gonoszaitól.) A tükör itt is eltört. Lőjünk bele háromszor, mire még jobban széttörik, és felfedi maga mögött az abkanis táblák lefordított szövegét! Aline rögtön meg akarja látogatni Lucy Mortont. Ez igen viccesen történik: amint kilépünk mondjuk a hátsó ajtón, átteleportálódunk a megfelelő szobába. Az öreg Lucy elátkozza Alant, de aztán egy nyolcoldalú üvegrizmával ajándékoz meg bennünket, melyet azonnal használhatunk is. Alan dolgozószobájában (ahol a gránátvető volt) az íróasztal előtti kivetítőbe helyezük be a tárgyat. Használjuk rajta a lámpánkat. (Csak sötétben működik a dolog.) Rövid kisfilmet láthatunk, amint Howard Morton holttestébe fecskendezi a kísérletező kedvű Alan szérumait. Ennek megtekintését követően egy díszes fémkocka jelenik meg a projektor aljában. Tegyük el. Megvizsgálva az '1991' felirat vehető

észre, trükkös formában. A kód a könyvtárban lesz hasznos, ezért térjünk be oda.

A könyvtár, és egy elpusztíthatatlan (?) rém

Hosszas kutakodás helyett, javasolnám a központi teremből kivezető kétszárnyas ajtót, majd innen jobbra azt a sarkot, ahol két ajtó helyezkedik el egymásra merőlegesen. Mindkettő a könyvek birodalmát tárja föl előttünk. (A lobbihoz közelebbi közvetlenül, a másik pár zombin keresztül.) Bent először is olvassunk egy keveset. Iratok az asztalon, könyv az állványon. Ez utóbbi egy 50 oldalas családregény, Morton módra. A bal oldali, második könyves szekrényen beüthetjük az 1991-et. A szekrényben megnyílik egy titkos ajtó. Az abkanis táblák, 3 gyógy-csomag, 1 charm of saving, 1 gránát halom várt eddig tulajdonosára odabenn. Észrevehetünk egy kart is, melyet meghúzva érdekes bejátszást

kapunk. Gyaníthatóan a Howard papából lett szörnyhalmaz akarja ezután vérünket ontani. Használjuk ellene a gránátvetőt – sokkal él (amikor támad, sebezhetetlen), ráadásul a földre zuhanása olybá tűnik, csak ideiglenes. Egykori zárkájából emeljük ki a fél napmedált. Ismét Lucy-t látogatjuk meg automatikusan. Nekünk adja a medál másik részét. Howard lelkét meg kell mentenünk, hogy a halni készülő feleségével a túlvilágon találkozhasson. Az asszony elmondja, hogy Obednek biztosan nincsen lánya. Így Aline sem lehet az. Amint távozzunk, a könyvtár padlóján fekvő kreatúra fölkel, s hozzánk hasonlóan cselekszik. Nem találjuk már a „helyén”, ezért inkább a COMBINE parancssal összeállított medálunkat tegyük oda, ahova való. Ez pedig a központi terem tükreinek bal felső sarka. A program csak akkor engedélyezi a műveletet, ha a USE parancs előtt még egyszer megvizsgáljuk a tükör csücskét. Átjáró nyílik, amint a medállal pótoljuk a keret hiányát. A pincébe, egy üres koporsó mellé érkezünk. Aline-nal forduljunk jobbra, majd rögtön balra a mini-elágazásnál. Másszuk meg a létrát. Automatikusan használjuk az allen wrench-et a csapóajtón, így az üvegházba jutunk. Edenshaw érkezik, segítségül elárulja, hogy az erdőbe kell mennünk, mely a Mortonok igazi lakhelye. Haladjunk tovább, majd a képernyőn jobbra, majd le. Vegyük fel a gránátokat. A törött üvegű ajtón hagyjuk el az üvegházat. Howie újra támad. Ha földbe döngöltük szaladjunk a kicsi, hegyes rácsú temetőkapu felé. Nemezisünk ismét fölkel. Javasoljuk neki a profi bokszot. Fussunk, ha beér, próbáljuk meg kikerülni. A temetőben vegyük fel a charm of savinget a bejáratnál. Öljük meg a kutyákat. Induljunk jobbra.

Kövessük az automapot a kijárat felé, óvakodjunk Howie-tól (megint jön), de ne hagyjuk el a temetőt, mielőtt a Morton-kriptába be nem néztünk. (Eltéveszthetetlen épület.) Hatoljunk be Jeremy kriptájába, ahol pakoljuk el a rakétás jelzőpisztolyt, a hozzávaló lőszert, a gyógycsomagot és a charm of saving-et. Egy fémfedőt találunk magán a síron. Ezt erősítsük a lámpánkra (combine). Lépjünk ki a központi kriptába, arra a helyre, ahol egy nagy fémnegyzet van a falra szerelve. Majd a bal alsó saroktól kezdve világítsunk meg egy 'M' betűformát. (Használjunk egeret pozícionálásra.) A helyesen kijelölt pontok türkiz színben világítanak. A művelet után Richard kriptájára közelít a kép. Bemehetünk az egyik leggonoszabb Morton nyughelyére. Ám nem az ő csontvázára, hanem Samuel Gibsonéra bukkanunk. A szerencsétlen diákot ide zárta RM, miután az lefordította az indián táblákat. Lépjünk be a bal oldali falon tátongó üregbe, majd ki az erdőbe. Másszunk át a dombon, az erdőben szaladjunk a másik kijáratához. (Térkép bal felső sarkánál.) A faajtón keresztül pedig el is érjük az erdőt.

Az erőd

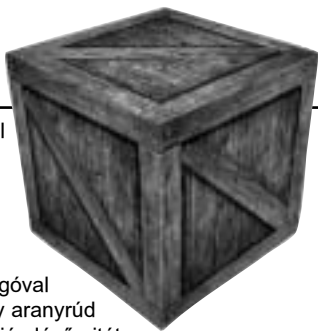
A bejárat azonban zárva van, így másznunk kell. Ezt a



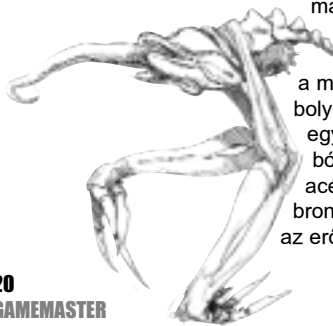
Alone in the Dark 4 - The New Nightmare

jobb oldalon tehetjük meg. A hosszú mászás után keressük meg a lefelé vezető lépcsőt. Egy bezárt ajtó mellett találjuk. Lent nyissuk ki a főkaput, majd jobbra induljunk. Kövessük az egyetlen utat, mely lépcsőivel egyre lejjebb visz minket. A térkép északi részén, a (zárt) ajtó mellett jobbra gránátokat vehetünk fel. Ha ezzel megvagyunk, térjünk vissza az alköv melletti helyre, ahol a falból hiányzik egy darab, vagy csak egyszerűen ilyen alacsony. (Itt charm of saving is világít a fal tetején.) Másszunk fel ide, majd pottyanjunk le a túloldalon. (A helyet a térkép alapján is egyértelműen be lehet azonosítani: látszik, hogy van ott valami, de mégse érzük el „rendes” módszerekkel.) Két nyivákoló elintézése után haladjunk tovább. Beérünk az erőd belső részébe. Ezen a folyosón három ajtó van. Kettő kb. egy helyen, ezek közül az egyiket csak egy bizonyos kódlap birtokában nyithatjuk. A másikat még hagyjuk, nézzünk be az egyedül álló ajtó mögé! Obed Morton senyved itt (bár nincsen megláncolva), lelkiileg összetört, ezért nem nagyon van segítségünkre. Ismét megtudjuk, hogy biztosan nem Aline apja. Börtönében egy charm of saving és egy fekete fémkártya bújik meg, az egyik sarok biztonságában. Most köszöntsük azt az ajtót, melyet az előbb említettem. A kör alakú, oszlopos teremben gyalogoljunk le a lépcsőn, majd a boltív alatti „szobába” nézzünk be. Egy J. Morton-jegyzetet találunk (a föld alatt próbálja elérni a „Kaput”, egy furcsa szerkezettel), valamint egy terrajzon tanulmányozhatjuk, miképp néz ki Jeremy fűró/markoló gépe. Ne hagyjuk ott az asztalon a drótvágót, valamint a félkész fűró lábánál föllelhető fémdarabot (tripod support) sem! (Szörnyátadás, 3 tarajos.) A teendők összegzése végett rádiózzunk át Carnbynak. A két innen nyíló alagutacska közül a hosszabbikban 2 gyógy-csomag pihen. Más sajnos nincs, ezért másszunk fel a közeli lépcsőn, majd a tarajosok elintézése után vegyünk fel a két részből álló öntőformát (mould). Egy leláncolt láda is leledzik a sötétben, ezt a drótvágóval lánctalaníthatjuk, sajnos azonban nem ebből az irányból. Gyalogoljunk vissza a fölépcsőig, olyan pozícióba, hogy lássuk a fűrógép termét. Induljunk el felé, de ne lépjünk be, hanem forduljunk jobbra. Egy doboz





rakéta a lábunk alatt. Az előbbi ládát a másik irányból úgy közelíthetjük meg, hogy visszamegyünk arra a helyre, ahol a falat megmáztuk. Igen, ez gyakorlatilag az erőd külső részén van. Visszafelé zombik jönnek. A falmászás után balra, a boltív alatt fussunk oda az „L” alakú kősorhoz. Forduljunk a szemközti ajtó felé, és keressünk. Itt a láda. A drótvágóval bírjuk nyílásra. (Egy díszes (és rozsdás) kulcs és egy aranyrúd formájú acéltömb a tartalma.) Nyissuk ki az erőd tetején lévő ajtót, mellyel ide érkezésünk után nem sokkal hasztalan próbálkoztunk. Egy Morton-féle műhelybe rontunk be. Középen 2 gyógy-csomag. Tőlük jobbra üveglencsék, váratlan kutyatámadás. A villanykapcsoló kissé arrébb, a szabadba vezető alagút mellett álcázza magát. (Elsőre nem tűnt fel.) Három fegyverkellék az asztalon (barrel of a weapon, orange accelerator, stock of a weapon). Kombináljuk őket, és egy fotoelektrikus pulzátort kapunk. (Ez a szakneve. A tervrajzok alapján: accelerator+butt, majd a kapott tárgyat a barrellel.) A kétlépésnyire fekvő fura gépet is vizsgáljuk meg. A tervrajzok alapján: használjuk rajta a „mould”-ot, majd a „steel lingot”-ot. Eredményképp a perforátor (az útvefűrónk neve) csövet kapjuk. Szedjük szét (SPLIT) a tripodunkat, egy fém félygűrű mellett a tripi is megmarad. Kombináljuk a perforátor csövet ezzel a maradékkal, majd a kapott tárgyat a pulzátorral. Íme, kész a perforátor, már csak energia kell az üzemeltetéséhez. Balra egy asztalon Jeremy Morton naplóját kell elolvasnunk. (Többek között megemlíti, hogy a sötétség világának kapuja itt sunyit, a lábunk alatt.) Az utolsó oldalon fontos szinkombinációt láthatunk. Ha készen vagyunk, szívjunk egy kis friss levegőt. Kint élesítsük meg az üveglencsénkkel a teleszkóp képét. A nézelődés után folytassuk utunkat a bástyán, és sikeresen leszakadunk a csatornába. Az itt élő szörnyet öljük meg, mert különben lehúzza a víz alá, amint kiérnénk. Ha ismét szárazföldön járunk, gyorsan másszunk is föl az itteni létrán (mellette 1 foszforos löszér), majd az ajtót kinyitva hagyjuk itt az „alvilágot”. Előtte egy gyógy-csomagot és egy arany, ezüst, piros fém kártyát kell eltennünk, a létra utáni ládából. Hosszú futás jön most: keressük fel ismét az Obed Morton börtönét is tartalmazó részt az erődben. Ezen a folyosón a háromból egy ajtón még nem sikerült kifognunk. Na majd most! SILVER-GOLD-RED-BLACK sorrendben helyezzük be a fémlapjainkat. Siker. Méretes, kör alakú terembe érünk. Balra plazmaágyú (!), charm of saving. Ládákon újabb fél fémgyűrű. Kombináljuk társával. Találunk egy zárt ajtót is (mellette gyógy-csomag), meg egy másikat, ami az erőd külső részébe vezet, és kintről eddig nem vehettük be. Kaptassunk föl a lépcsőn; ezalatt Camby panaszkodik a rádión át. Egy kőkörnél van, és segítségre lenne szüksége. Minthogy éppen egy planetáriumban vagyunk, tehetünk neki és az ügynek egy szívességet. Főnt vegyük fel a papírlapot, vizsgáljuk meg a 8 számból álló szerkentyűt, majd szóljunk át Ednek. Lerádióztatjuk vele a kőkör oszlopain található számokat (lásd Aline notebook-ját), ez alapján üssük be gépünkbe a 10-31-2001 kódot. Ez a mai dátum, és ma éjszaka állnak együtt a Naprendszer bolygói. Még Cambynak eláruljuk a saját kis rituáléjához az együttállás irányát, majd lent egy szekrényből fölvehetjük a bónuszként kapott tárgyakat (nagy bronzkulcs, kis acélkulcs, abkanis szobor, Alan pecsétgyűrűje). A bronzkulccsal nyissuk ki az eddig zárt kijáratot, és hagyjuk el az erődöt. Kint némi gránátserzés után a totemet



Alone in the Dark 4 - The New Nightmare

megtekintve ismét Carnbyval dumcsizhatunk. Van egy kökorongja, ami pont a szoborba illene. Találkozunk kell vele. Irány az erdő (amint elindulunk özön gyík esik nekünk), ahol társunk átadja a kívánt korongot. A visszautat szerencsére a program átgorja. Használjuk a korongunkat azonnal s megkapjuk az energiaforrást a falrombolónkhoz! Szereljük is össze mindjárt a kedves kis jószágot. Az energiakövet a fémgyűrűbe, a kapott tárgyat a „perforator without energy stone”-ba helyezzük. Kész a nagy mű! A műhelyben másszunk fel vele a létrán, ahol eddig még (ha minden igaz) nem voltunk. Itt



főlkapcsolhatjuk a villanyt, de nem olyan fontos. Inkább a második létrán kapaszkodjunk föl, egészen a tetőre. A terasz közepén lévő csapóajtót lezáró szerkezetet a „padlock key”-jel távolíthatjuk el. Térjünk vissza egy létrával lejjebb, ahol is a hídon húzzuk meg a kart. Rövid animációt kapunk, amint a tetőn megnyílik a csapóajtó. Ide fog áramlani a finom kis

elektromosság. Ismét egy szinttel lejjebb ereszkedjünk. Húzzuk meg az itteni kart. Főlgyorsulnak az események. A villámhárítónk az égbe szökik, Howie meg mögöttünk tűnik fel. Célunk az alagsorban a régi ásatás helyére időben eljutni. A szörnyet is le kell győznünk, különben megakadályoz ebben. A villám, mely néha a terem közepébe csap (a szerkezetbe), segíthet. Ha akkor, amikor mellénk ugrik (közvetlenül egy ilyen csapás után), irányt változtatunk (másfelé kezdünk el körözni), akkor jó eséllyel villan egyet jó barátunk ugrása közben. A visszaszámolást indítsuk újra, ha végeztünk vele. Minden másodpercre szükség lesz, hogy leérjünk. A „tethelyen” használjuk a perforátort a meglévő masinán, mire az kilövi a falat és felrobban. Fussunk át a résen. (Egy óriás skorpíó-szerű lény ekkor megtámad minket.)



Abkanisok és a sötétség világa

Bent vegyük fel a fotoelektrikus pulzátort.

Rádiózhatunk egyet Carnbynak, de nem igazán

lényeges. Vágjuk át magunkat egy halom szép, de haszontalan helyszínen, míg nem találkozunk partnerünkkel. Kövessük, majd abkanis táblákat fogunk lefordítani neki. Kiderül, hogy napfelkelte előtt, ha nincs meg a hét szobor plusz a rituálé, vége a mi világunknak. Megint elég sok kutyagolás jön, majd az aranyszínűben izzó barlangfolyosóra beérve, a jobb oldali falból (a szemmel látható titkos ajtó mögül) vegyük fel a végső utánpótlást: 5 charm of saving, 5 gyógy-csomag, villámfegyver és tölténye. Ez utóbbit használjuk inntől, mert ehhez végtelen számú töltésünk lesz majd. Amint kiérünk innen, Alan Morton kapunyitó szertartását csodálhatjuk meg. A közbeavatkozni próbáló Edenshaw-t leüti, Carnbyt pedig



magával szívja, a sötétség világába. Nekünk manuálisan kell odajutnunk. Lépjünk be az idézéshez használt kapun. Mostantól kezdve csak az automapot figyelve a kijáratokhoz kell folyton rohagnunk. A lépcső menti kék kristállyal tölthetjük villámfegyverünk aksiját. Miután Carnby rádión megnyugtat minket, hogy él, menjünk át a következő térképre. Itt a térkép szerint egy északnyugati és egy délkeleti ajtó közül választhatunk. Irány délkelet! A szörnyekkel ne nagyon foglalkozzunk; állandóan újratermelődnek. Az itteni, keleti kijárat túl magasan van. Fussunk hát a térkép déli részére, itt van egy hely, ahol fölmászhatunk, kb. öt lépés után meg le, hogy aztán nem sokkal arrébb, a kőboltív után ismét egy alacsony kőpillérre kapaszkodjunk fel. (A patkó alakú kanyarban.) Ha ezt követően balra fordulunk, s szaladunk egy csöppet, egy rövid bejátszás indul el, melyben Aline csodálatát fejezi ki, hogy itt, a föld alatt az abkanisok létrehoztak egy erődöt. Nekünk meg be kell oda óvatlankodnunk. A lépcsőn lefelé menet Aline

kiszúr egy létrát (közben kutyatámadások), melyet automatikusan fel is használ, hogy az erődbe juthassunk. Amint megpillantjuk az épületet, vessük is bele magunkat. (A létrás „odú” maradhat későbbre.) Az egyetlen kijáratnál egy bejátszást kapunk, ahogy titkos mechanizmusok kaput (nem olyat!) nyitnak előtünk. A szobor oldalán 7 kapcsoló van, melyek a velük szemben levő falakon nyitnak meg egy-egy titkos részt. Ezekben egy-egy körorongót (itt: seal) és egy, a 7 fénytisten valamelyikéről szóló írást lelünk. A 7. kapcsolót 6 korong megletekor vegyük igénybe. Ez a kijáratot nyitja. Egészen kint másszunk be a létrás odúba (lent, a létra mellett egy gyögyitalos kulacs bújik meg). Itt a 6 korongot a megfelelő lyukba kell illeszteni. A legegyszerűbb az első elé állni, majd a tárgylistán az USE-t végignyomatni mindegyik korongon, a megfelelőt úgyis beleteszi hősnőnk. Így tovább a többin. (Azért az állatfejek segíthetnek.) Fölemelkedik egy kőlap, ezen át tudunk kelní a koponyafaragványhoz, melytől egy kőpiramist és egy charm of saving-et zsákmányolhatunk. Szaladjunk vissza a templomba, de ne oda, ahonnan a 6 korongot csentük el. Ennek a bejáratától nem messze emelkedik ugyanis egy óriási, szürke abkanis szobor. A talapatába beilleszthetjük a piramist. A piramis egy szoborfejé alakul. Hecatonchires, a főisten szól hozzánk, támogatásáról biztosít. A köztéték után hagyjuk el az abkanis erődöt. Ha közben rádiózzgatunk Carnbynek, akkor a két szereplő között egyre szorosabb kapcsolat kezd kialakulni. Caplassunk le a lépcsőkön, majd le azon a létrán, melyet az ívben kanyarodó lépcső mellett lelt Aline. Innen a lávaterembe juthatunk (lefelé irányuló mozgás hatására), melynek egyetlen kijáratát vegyük be. (Skorpiók.) A girbegurba alagút után gyíkokcskák rontanak nekünk. Utánuk egy nyivákolókkal teli terem jön. Ennek keleti részében gyögyítő forrás, mellyel a kulacsunkat feltölthetjük.



Alone in the Dark 4 - The New Nightmare

Majd tartunk nyugatra, ahol egy falmászás után kutyatámadásban lesz részünk. Tovább, a térképen jelzett (új) kijáratig! Folyamatosan használnunk kell 'póktudományunkat' az útakadályokon. Hamarosan Alant vesszük észre, amint menekül. Ahhoz, hogy elkaphassuk, a gyógyvizes helyiségen keresztül a sötét köhídig kell visszatalálnunk. Itt az egyik bejáratnak az oldalán (a falon) a program felajánlja, hogy lemászhatunk a gerincszerű lépcsőkön. Lent némi császárkálás után utolérjük a gaz Alant, egy szakadék (verem) által dominált teremben (érkezik Carnby is). Mielőtt elbeszélgethetnénk vele, betoppan a mutáns szörnyre vált Obed, aki testvérét magával rántva a mélybe veti magát. A bátor Aline utánuk, nemhiába: Alan elhullajtotta a hetedik szobrot. Sajnos visszafelé egy másik utat kell felkutatnunk, mert fölfelé a verem megmászhatatlan. Közben Johnson rádiózik át. Bocsánatot kér, mert szándékosan csalta ide Aline-t azzal, hogy kitalálta: Obed az apja. Valójában kormányügynök, aki Lamb szervezetébe épült be. A kiút keresése közben egy vizes termen kell átévickélnünk (a szokásos csatornás szörny mellett). Johnson újabb hívása után tovább, abba a terembe, ahol az északnyugati ajtót korábban azért nem választottuk, mert egy szakadék miatt nem férhettünk hozzá. Ezúttal egy kidőlt cseppkövön át tudunk kelni a mélység felett. Obed lep meg minket: élénk lép, és nem akar átengedni. Kerüljük ki vagy a fotoelektrikus fegyverrel öljük meg. (Szinte lehetetlen vállalkozás, emellett fölösleges is.) Ha túléljük őt, már csak egyetlen elvégzendő feladatunk marad: a terembe, ahova a rémség elől futottunk, három szoborfej várja, hogy lehelyezésükkel megnyithassák a szabadba vezető kaput. Tegyük le ide azt, amelyik a zsákunkban van, majd Carnby lép mellénk, és ő is előveszi az általa gyűjtött darabot. A kapu feltárul a hősök előtt, akik megmenekülnek. Kint helikopterrel jön Johnson, elröpítve őket messzire, míg Edenshaw a 7 szobor segítségével elvégzi a rituálét. Az Árnayk Szigete örökre eltűnik.

sajoati

