



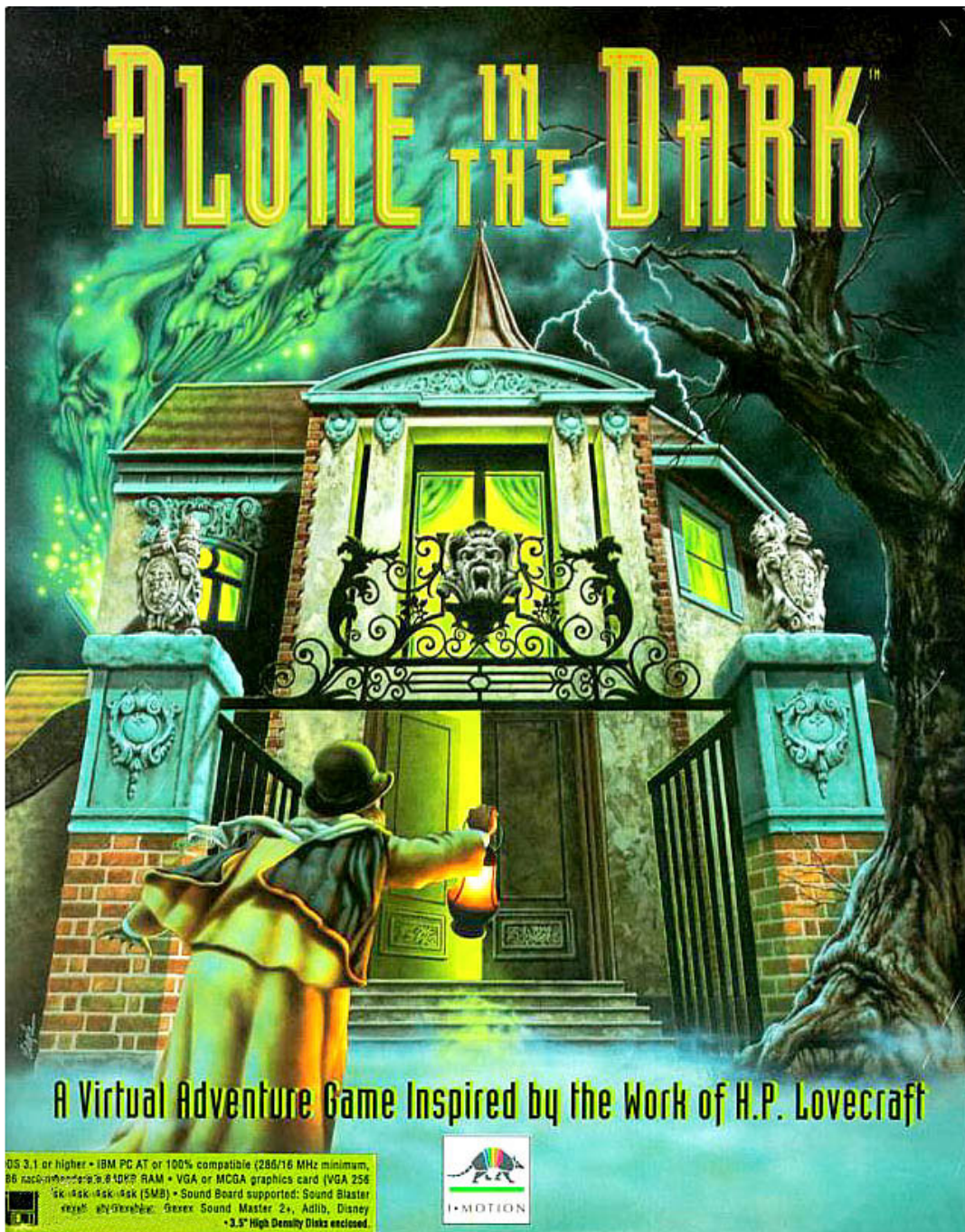
Alone in the Dark

Soluzione di [mikeoldfield1978](#)

Game Designer: Frédéric Raynal

Software House: Infogrames

Pubblicazione: Infogrames, 1992





PERSONAGGI:

- Emily Hartwood
- Edward Carnby
- Jeremy Hartwood
- Howard Hartwood
- Eliah Pickford
- Ludwig Pryn
- Capt. Norton
- Ezechiel Pregzt

TRAMA:

Pochi elementi: una lettera misteriosa, una casa ancora più misteriosa e un vostro caro amico che si è impiccato senza apparente motivo; a tutto questo aggiungete che voi (nei panni di Edward Carnby o Emily Hartwood) siete i “fortunati” eroi di turno e otterrete quel capolavoro che è *Alone in the Dark*, ispirato dagli scritti del mitico H.P. Lovecraft e capostipite del genere survival horror.

CONSIGLI PRELIMINARI:

Il gioco è molto, molto tosto, quindi salvate spesso onde evitare spiacevoli sorprese e dover rigiocare intere parti.

Siate estremamente parsimoniosi con le munizioni per la pistola e soprattutto per quelle del fucile, perché ben presto vi accorgete che non si trovano tanto facilmente. Dunque usate preferibilmente “armi bianche” o semplicemente i pugni (laddove vi è possibile, chiaramente).

ATTO I: Soffitta di Villa Derceto, secondo piano



Non appena iniziato il gioco, per evitare subito spiacevoli sorprese, spostate l'armadio e mettetelo davanti alla finestra, e poi spostate la cassa fino a posizionarla sopra la botola, in modo da evitare due scontri con degli zombie.

Prendete il libro nello scaffale e la lettera celata sulla fiancata destra del pianoforte.

Prendete il fucile dentro la cassa, la lampada ad olio sopra il tavolo e la coperta da dentro l'armadio che avete spostato.

Scendete di sotto.

Prendete l'arco, poi la tanica di benzina. Caricate la lampada ad olio che avete trovato sul tavolo di sopra all'inizio del gioco e poi potrete tranquillamente disfarvi della tanica.

NON ATTRAVERSATE ASSOLUTAMENTE IL CORRIDOIO SUCCESSIVO! Oltre le due porte, infatti, se ci passate sopra cederà e voi sarete risucchiati nelle tenebre, dalle forze oscure della casa.

Entrate perciò nella porta sita subito alla vostra sinistra. Cercando di evitare di passare sopra il tappeto (se lo fate si materializzerà un altro zombie e dovrete affrontare un combattimento), prendete la chiave dalla scrivania.

Usate la chiave per aprire lo scrigno e prendete la spada. Non dovete usarla, per ora, perché appena lo farete essa si spezzerà rendendosi inutilizzabile.

Uscite dalla stanza e aprite l'altra porta di fronte. Ammazzate i due mostri, cercando di evitare di utilizzare troppe munizioni.

Passate nella stanza da letto adiacente, prendete il vaso e lanciatelo addosso al muro: dai cocci prendete una chiave. Usate questa chiave per aprire la cassettera posta lì vicino al letto. Raccogliete tutto quello che trovate.

Uscite. Badando bene a non tornare indietro per non cadere nella parte di pavimento "pericolosa", entrate nell'altra porta, cioè nel bagno. Prendete il medikit. Procedete avanti sino ad arrivare nell'atrio.

Ponete i due specchietti che avete trovato nella stanza da letto sulle statuette accanto alla rampa di scale e vi accorgete che i due demoni (**NON PROVATE ASSOLUTAMENTE AD ATTACCARLI!**) che vi bloccano la strada scompariranno nel nulla. Scendete al primo piano.

ATTO II: Primo piano



Come prima cosa state molto attenti a non avvicinarvi troppo all'armatura con la spada: vi attaccherebbe e voi dovrete affrontare uno scontro che, ora come ora, vi vedrebbe certamente perdenti.

Entrate nell'unica porta chiusa che trovate, e prendete i cerini il grammofoono e le cartucce per il fucile dall'armadietto.

Sulla sinistra, venendo dal secondo piano, troverete quattro stanze: nella prima, uccidete il mostro e recuperate il diario.

Nella seconda troverete il bagno: qui c'è un'inquietante piantona che non è per niente incoraggiante. Essa protegge un armadietto: ora, non esiste modo di eliminarla, l'unica cosa che è possibile fare è stordirla momentaneamente con calci e pugni (evitate di sprecare munizioni). Nel breve periodo in cui la pianta è stordita, prendete dall'armadietto il medikit e la caraffa.

Riuscite nel corridoio e prendete la terza porta. La stanza è completamente al buio. Usate i cerini per accendere la lampada ad olio. Prendete il libro, le munizioni per la pistola dal comodino e una bambola voodoo.

Utilizzate la bambola voodoo: questo ucciderà la statua con la spada che si trovava nel corridoio. Essa lascerà cadere la spada, che dovete ASSOLUTAMENTE recuperare. Ora utilizzerete prevalentemente la spada per i vostri scontri, lasciando il fucile solo per quelli più duri.

Scendete al pianterreno.

ATTO III: Pianterreno



Procedete in direzione della Serra, ove potete arrivare girando a sinistra una volta scese le scale.

Esaminate la statua con la ragazza e il capretto: prendete le tre frecce. A questo punto spunteranno dei bei ragnetti che vorranno farvi la pelle, perciò il mio consiglio è di lasciare immediatamente la stanza prima che il peggio accada. Evitate il combattimento, è inutile che vi dica che esito avrebbe.

Ritornate al primo piano.

ATTO II bis: Primo piano



Cercate la galleria d'arte, quella stanza con tutti i quadri appesi al muro. Noterete che ce n'è uno che è la rappresentazione di un pellerossa. Allora prendete la coperta che avete raccolto nella soffitta e utilizzatela col quadro.

Se notate bene, poi, osserverete che in fondo al corridoio c'è un altro quadro, di colore giallognolo. Da dove vi trovate, senza cioè procedere, prendete l'arco e le frecce e cercate di colpire il quadro suddetto. Una volta che siete riusciti a colpirlo almeno una volta, si aprirà un'altra stanza nella quale troverete una pendola. Prendete il libro falso e accingetevi a spostare l'orologio a muro: troverete una pergamena e una chiave in una nicchia del muro.

Uscite e continuate fino ad arrivare alla doppia porta della biblioteca. Anche qui è completamente buio, dunque sarete costretti ad utilizzare la lampada ad olio. Per avere le mani libere, lasciate la lampada a terra, mentre è ancora accesa, al centro della stanza. Qui farete la conoscenza di un altro tipino che vuole farvi secco, è inutile che cerchiate il combattimento, perché come vi ho già detto, ma è sempre meglio ripeterlo, l'esito sarebbe scontato. Dunque, per quanto vi è possibile, mettetevi a correre, cercando di evitarlo. Cercate di avvicinarvi ad uno scaffale con un meccanismo d'apertura. Lo so, è difficile, e probabilmente dovrete ripetere molte volte questo pezzo. Mettetevi nell'angolo a destra della porta segreta, lasciate il libro falso e si aprirà un passaggio segreto! Entrateci subito, e raggiungerete quello che sembra uno studio.

Raccogliete le tre daghe, le pergamene e il medaglione protettivo. Ponetevi al centro del pentacolo disegnato sul pavimento, e leggete un po' tutto quello che trovate, ma alla fine tenetevi solo il talismano e la daga con la lama sinusoidale, con cui potrete finalmente ammazzare il tipino che stava in biblioteca e che vi aveva fatto pensare.

ATTO III bis: Pianterreno

Ritornate al pianterreno e dirigetevi in cucina. E' la porta che sta subito a destra delle scale. Prendete il pentolone di carne e ammazzate lo zombie usando la spada.

Andate nello sgabuzzino lì vicino. Noterete un barile pieno d'acqua. Usatelo per riempire la caraffa che avete preso nel bagno con la piantona (ricordate?). Prendete poi anche la tanica di benzina e utilizzatela subito per ricaricare la lampada. Nascosta nel carbone lì in terra troverete (finalmente!) il vostro mitico Revolver!

Ritornate alla scalinata ed entrate nella seconda camera, a sinistra della porta per la scalinata. Mangiate i biscottini che trovate nel cassetto e prendete la chiave della cantina. Dirigetevi nella camera da pranzo: qui farete la conoscenza di altri begli zombie. Mettete la pentola con la carne al centro del tavolo: dopo qualche istante tutti gli zombie resteranno paralizzati e non vi daranno più fastidio.

Passando attraverso la piccola porticina accanto al camino, spegnete il sigaro con l'acqua che avete nella caraffa. Prendete l'accendino sul tavolo, il libro e aprite la porta a destra tramite la chiave della pendola: entrerete così ad un altro grande studio.

Esaminate lo scaffale a sinistra, prendete il libro e il disco "La Danza Macabra", di Saint Saens.

Tornate nella stanzetta del sigaro e aprendo i doppi portali vi ritroverete nell'atrio principale di Villa Derceto. E' inutile nuovamente che vi dica che se minimamente tentaste di uscire dall'entrata principale, fareste una brutta fine. Dunque evitate quella doppia porta, e prendete invece la doppia porta davanti a voi, dove incontrerete un nemico piuttosto ostico. Uno spadaccino coi fiocchi che è inutile prendere a fucilate o revolverate: potrà essere ucciso solo con la spada rinvenuta nella statua al primo piano! Salvate molto spesso, perché il combattimento sarà durissimo!

Dopo che il bastardo ha cessato di esistere, prendete la chiave della sala da ballo (la porta è sul muro a sinistra) e un libro celato da un telo.

Andate nella sala da ballo. Usate il disco che avete preso col grammofono. A questo punto tutte statuine inizieranno a ballare. Che scena romantica...

Dovete tentare assolutamente a tutti i costi di passare attraverso tutti gli "spettri ballerini" (senza toccarli) per raggiungere il caminetto dove prendere una chiave e poi uscire da dove siete entrati.

Tornate nello studio. Inserite la prima spada che avete trovato (NON quella che avete usato per ammazzare lo spadaccino, ma quella che avete trovato all'inizio dentro lo scrigno) dietro allo scudo.

Ciò rivelerà un passaggio segreto che vi permetterà di entrare ai tenebrosi sotterranei della Villa... non sapete cosa vi aspetta!

ATTO IV: Sotterranei



Scendete le scale, attraversate il ponte correndo (altrimenti cadrete).

Incontrerete un verme gigante che blocca il passaggio! ARGH! Cercando di evitarlo, seguite il passaggio della grotta, ed eliminate tutti i nemici. Ora dovrete ritrovarvi davanti il verme. Tornate indietro e prendete in nuovo pezzo di corridoio che lo stesso verme ha aperto. Ciò vi condurrà in una grotta con un piccolo laghetto sotterraneo.

Seguite il pontile stando molto attenti ai nemici, saltate il pezzo di ponte pericolante e arrampicatevi ammazzando il ragno e i pipistrelli.

Ora, saltando da un pilastro all'altro bisogna superare il laghetto sotterraneo. Vi sconsiglio di entrare a contatto con l'acqua, come avete modo di intuire non vi accadrebbe nulla di gradevole. Alla fine dovete raggiungere il secondo gruppo di catacombe.

Una volta fatto ciò, al bivio, girate a destra fino ad arrivare in un grande stanzone con dei pontili e varie biforcazioni. In più ci sono degli uccellai che svolazzano minacciosamente e che sono piuttosto preoccupanti. Il metodo per non sbagliare è prendere la strada di destra ad ogni spada che trovate e quella di sinistra ad ogni teschio che trovate ai vari bivi.

Dovreste così raggiungere un pianerottolo con uno scrigno che si può aprire con la chiave raccolta nella sala da ballo! Qui troverete una gemma e il libro principale del gioco, che vi svelerà tutti i segreti della trama.

Ora spostate la roccia dietro allo scrigno e procedete nella caverna. Saltate giù, superate la porta di granito a sinistra, accendete la lampada ad olio e inoltratevi nel labirinto oscuro. Ricordatevi la posizione dell'ennesima porta in roccia e scegliete la strada nella parte alta del labirinto, continuate ad andare dritti (cioè verso la sinistra dello schermo), poi a destra, girate a sinistra, seguite la via obbligata e, alla seconda apertura a sinistra, voltate. Incontrerete poi un altro bivio: andate a sinistra, destra, sinistra, e ancora a destra fino alla porta ove dovete inserire la gemma trovata nello scrigno.

Andate in acqua e cercate di avvicinarvi al grande albero sito al centro del laghetto sotterraneo. Questo è veramente tosto, perché nel frattempo l'alberello simpatico vi scaglierà contro delle potenti palle di fuoco che vi faranno mooolto male e contemporaneamente dall'acqua sbucheranno a ripetizione dei simpatici demoni ansiosi di farvi a pezzi.

Comunque, una volta arrivati vicino all'altare situato ai piedi dell'albero, prendete l'uncino e mettete il talismano sulla roccia.

Accendete la lampada con l'accendino (i fiammiferi sono andati perduti e sono inutili perché siete entrati in acqua). A questo punto scaraventate la lampada sul tronco dell'albero! Esso inizierà subitaneamente a prendere fuoco.

Senza pensarci sopra due volte correte via verso il portale roccioso a destra dell'albero, anche perché qui sta crollando tutto e qualche macigno potrebbe cadervi in testa, con effetti che vi lascio immaginare.

Usate il gancio sulla pietra e vi ritroverete in una zona già esplorata, vicino alla porta di granito.

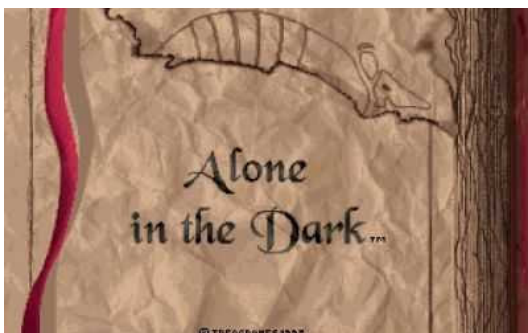
Proseguite verso sinistra imboccando la porta del labirinto, che ora è tutto illuminato per ritornare nella zona dove avete ammazzato il ragno (ricordate?).

Andate a sinistra, scendete sulla passerella sospesa, ripercorrete il pontile e tutte le gallerie dove prima c'era il verme e alla fine in sostanza dovrete rifare tutta la strada che avete già fatto ma a ritroso, per ritornare nell'atrio principale della Villa.

Ora potete aprire le porte principali della villa ed uscire.

Qui partirà il filmato finale: un'auto è appunto lì, giunta apposta per riprendervi. Ma, dopo un po', l'ultima inquadratura filmerà il volto scheletrico del guidatore...

Pensavate che fosse finita bene, eh?





I contenuti di questo documento appartengono ad OldGamesItalia secondo le regole della licenza *Creative Commons* “Attribuzione – Non commerciale – Non opere derivate”. In breve, non puoi alterarli, trasformarli o svilupparli; previa citazione dell'autore, sei libero di utilizzarli per tutti gli usi consentiti dalla legge, salvo che per scopi commerciali.

Il testo integrale della licenza è consultabile su <http://creativecommons.org/>.