

LA SOLUZIONE COMPLETA DI ALONE IN THE DARK



Prima di lasciarvi a questo incredibile viaggio nella spettrale villa Derceto, è opportuno dare alcuni consigli extra che vi potrebbero essere utili all'interno della magione.

Come senz'altro vi sarete accorti, lo spazio nel vostro inventario non è illimitato: se continuerete a raccogliere oggetti, raggiungerete ben presto il limite di peso/spazio consentito. Per ovviare a quest'inconveniente basterà non scarrozzare in giro oggetti inutili (scatole vuote, chiavi già utilizzate e simili), bere subito ogni fiala energetica sbarazzandosi del vuoto (la vostra energia non ha limite) e caricare ogni arma o la lanterna appena vi capitano fra le mani alcune munizioni o del carburante.

Ricordandovi che questa soluzione non contempla il contenuto degli innumerevoli libri disseminati per la villa o tutti i possibili metodi per superare gli enigmi, vi auguro una buona lettura...

FBS

SOFFITTA E SECONDO PIANO DELLA VILLA

In soffitta la prima cosa da fare sarà spostare l'armadio di fronte alla finestra e la cassa sopra la botola, in modo da tener fuori le due creature. Recuperate il fucile nella cassa, la lampada scarica e la coperta indiana nell'armadio. Il libro contenuto nello scaffale e la lettera nascosta in un cassetto nel lato destro del pianoforte potranno essere letti e abbandonati prima di lasciare la camera tramite il passaggio alla destra delle botti.

Prendete l'arco e la latta di benzina con la quale caricherete la lampada (gettate via la tanica vuota); il corridoio subito oltre la porta non è molto sicuro, quindi badate bene a non camminarci in mezzo o le travi pericolanti cedrebbero costringendovi a una prematura dipartita... Entrate nella porta alla vostra sinistra: senza salire sul tappeto, cercate di arrivare alla scrivania nella quale troverete una chiave. Usando l'oggetto appena recuperato, aprite lo scrigno e imboscatevi la spada (non usatela assolutamente: rischiereste di romperla rendendola così inutilizzabile).

Uscendo dalla camera, aprite la porta direttamente di fronte alla stanza appena lasciata; dopo aver eliminato lo zombie e il lupo mannaro nella stanza accanto (un paio di colpi di fucile dovrebbero bastare), rompete il vaso lanciandolo contro il muro e usate la chiave nascosta tra i cocci per aprire la cassettera della camera da letto: due importanti artefatti potranno essere raccolti.

Nel bagno potrete guadagnare dell'energia grazie alla scatola di medicinali contenuta nell'armadio: bevete la fialetta abbandonando il cofanetto e il flacone vuoto.

I due demoni nell'atrio potranno facilmente essere superati poggiando i due specchi sulle statuette accanto alla rampa di scale, scendendo la quale potrete visitare il resto di Derceto.

PRIMO PIANO

Evitando accuratamente di passare vicino all'armatura, andate a destra, entrate nella porta chiusa e, sempre facendo attenzione, recuperate le cartucce nell'armadietto, il grammofono e i cerini. A sinistra della scala dalla quale siete scesi, vi sarà la porta per un lungo corridoio in cui si apriranno quattro stanze: nella prima, la stanza di Jeremy, dopo aver eliminato l'ennesimo lupo, potrete trovare il suo diario: dategli un'occhiata per poi lasciarlo come avete già fatto con gli altri libri.

Nel bagno (seconda porta) una pianta carnivora vi impedirà di esaminare la camera come si deve: purtroppo la creatura non potrà essere uccisa ma solo stordita temporaneamente. Colpendola, di tanto in tanto potrete recuperare una caraffa e una fiala energetica nell'armadietto. La terza porta si aprirà nel buio più totale: usando i cerini per accendere la lampada da poco riempita, troverete un libro, alcuni colpi di pistola (nel comodino) e una pesante bambolina voodoo con la quale potrete distruggere il cavaliere in armatura vicino alle scale: cadendo in pezzi, il poverino lascerà la spada, l'arma che userete da ora in poi per difendervi dai diversi mostri che infestano la casa...

Avendo momentaneamente esaurito le cose da fare, non vi resta che scendere verso il piano terra.



PIAN TERRENO

Andate direttamente nella serra a sinistra della scalinata (la porta a destra), avvicinatevi alla statua della ragazza con il capretto e, analizzandola, troverete tre frecce... Cercate di lasciare la camera velocemente, prima che i ragni riescano a prendervi, risalendo verso il primo piano.

PRIMO PIANO

Nella galleria d'arte, mettete la coperta indiana sulla rappresentazione del pellerossa. Proseguendo di qualche passo, cercate poi di colpire con l'arco e le frecce il quadro in fondo al corridoio (l'oggetto giallo): se tutto va bene potrete visitare indisturbati la stanza dell'orologio a pendolo (abbandonate pure l'arco e le munizioni che non avete usato).

Prendete il libro falso e spostate l'orologio a muro: un'interessante pergamena e una chiave saranno in bella mostra in un buco nel muro. Dopo aver letto e abbandonato il documento, continuate il vostro viaggio fino ad arrivare al doppio portale: la biblioteca.

La prima cosa da fare, data la totale assenza di luce, sarà abbandonare la lampada accesa al centro della camera: cercando di evitare il Vagabondo, correte a sinistra e poi a destra, in modo da arrivare a uno scaffale con un

meccanismo d'apertura. Mettendovi nell'angolo a destra della porta segreta, posate il libro falso per poi entrare di filato nel passaggio...

Nel piccolo studio appena raggiunto, raccogliete le tre daghe, i libri/pergamene e il simbolo protettivo. Ponendovi al centro del pentacolo disegnato per terra, leggete tutto ciò che vi sembra utile per poi tenere solamente il talismano e la daga con la lama sinusoidale con la quale potrete uccidere lo spettro della biblioteca.



PIAN TERRENO

Scendendo nuovamente e dirigetevi subito in cucina (la porta in legno a destra della scala): prendete il pentolone di carne e, eliminando lo zombie, visitate lo sgabuzzino (una delle due camere con la porta d'ebano). Con l'acqua della botte, riempiete la caraffa presa nel bagno e prendete l'ennesima tanica di benzina (usate subito e abbandonate la latta vuota) e la pistola nascosta nel carbone.

Visitando la seconda camera con la porta scura a sinistra della porta per la scalinata, mangiate i biscotti 'energetici' posti nel cassetto e prendete la chiave della cantina; giungendo nella camera da pranzo occupata dal gruppo di non-morti, ponete la pentola con la carne al centro della tavola: dopo qualche movimento sospetto, il gruppetto non si muoverà più di un passo!

Passando attraverso la porticina di fronte al camino, spegnete il sigaro fumante usando la caraffa d'acqua, prendete l'accendino sul tavolino, leggete/abbandonate il libro e, aprendo il portale a destra tramite la chiave del pendolo, potrete entrare nello studio di Jeremy.

Lasciando perdere il grande scudo con la spada, analizzate lo scaffale a sinistra appropriandovi dell'ennesimo libro (leggere e lasciare) e del disco 'La danza Macabra' di Saint Saens. Tornando nella stanza del sigaro e aprendo i doppi portali vi troverete nell'atrio d'entrata di Derceto... Alla vostra sinistra ci sarà il portone frontale della villa (tentare di uscire adesso è sconsigliato!), mentre davanti a voi l'ennesima doppia porta vi consentirà di dar prova delle vostre capacità di spadaccini: lo spirito andrà abbattuto solamente sfruttando la spada rubata alla statua. Questo scontro vi frutterà la chiave per la sala da ballo (la porta d'accesso è sul muro a sinistra) e un libro malamente occultato da una tela.

Nella suddetta sala da ballo, usate l'unico disco che valeva la pena di tenere: La Danza Macabra. Il vostro personaggio lascerà automaticamente il grammofono facendo iniziare a ballare i manichini... Cercando di zigzagare tra questi spettri, dovrete raggiungere la chiave nel caminetto per poi fuggire attraverso il passaggio attraverso il quale siete giunti.

Se tutto va come dovrebbe, ora sarete in grado di visitare i sotterranei della casa: tornate nello studio di Jeremy e inserite la spada del cavaliere (quella che era contenuta nello scrigno) dietro allo scudo e il gioco sarà fatto!



SOTTERRANEI

Scendendo la scalinata segreta, correte sul ponte senza mai fermarvi; tenendo pronta un'arma (la pistola è la più adatta), lasciatevi alle spalle il verme e, seguendo il percorso della grotta, eliminate i nemici che vi si parano davanti. Di lì a poco dovrete trovarvi davanti l'enorme vermone: tornate sui vostri passi rapidamente e prendete la nuova parte di corridoio appena aperta dall'insettone... Giungerete a una grande grotta invasa dall'acqua: seguendo il pontile e saltando la zona pericolante (il verbo 'saltare' sarà aggiunto alle azioni possibili), sarete in grado di arrampicarvi e di affrontare le ennesime creature demoniache, delle specie di ragni/conigli dalle



tendenze omicide, nonché alcuni pipistrelli assassini.

Saltando da una colonna all'altra, dovrete superare il pericoloso lago sotterraneo della villa, raggiungendo così il secondo gruppo di catacombe. Prendendo la biforcazione a destra, vi troverete in una grande sala con alcuni pontili galleggianti e diverse creature volanti: andando nella strada di destra a ogni spada e in quella di sinistra a ogni teschio, raggiungerete lo scrigno che si potrà aprire grazie alla chiave dei ballerini. Al suo interno troverete una gemma e l'ultimo libro dell'intero gioco: l'oggetto che chiarirà definitivamente ogni mistero di Derceto...

Lasciate il manoscritto, spostate l'enorme roccia dietro alla cassa e superate la caverna dietro di essa. Di lì a poco sarete costretti a saltare giù da una zona rialzata: superando una porta di granito sulla sinistra, accendete la lampada e inoltratevi nel sistema di gallerie che conduce al nucleo di tutta la malvagità della villa. Ricordatevi la posizione dell'ennesima porta in roccia e seguite grosso modo queste indicazioni (possibilmente ignorando le piccole irregolarità dei passaggi e ricordando che la sinistra e la destra sono quelle del personaggio e non le vostre): scegliendo la strada nella parte alta del labirinto, continuate a andare dritti (verso la sinistra dello schermo), a destra, voltate ancora a sinistra,

seguite l'unico percorso esistente e, alla seconda apertura alla sinistra del vostro personaggio, voltate senza pensarci troppo; all'ennesimo bivio andate a sinistra, destra, sinistra e ancora a destra fino alla porta nella quale si dovrà inserire la gemma precedentemente trovata.

Tuffandovi in acqua, tentate di raggiungere il gigantesco albero al centro della laguna sotterranea: evitando le sfere di fuoco e i mostri acquatici non dovrete avere dei grossi problemi a arrivare all'altezza dei piedi dell'altare. Prendete l'uncino e posate il talismano sulla fredda roccia: accendendo la lampada grazie all'accendino (i fiammiferi saranno inutilizzabili), non vi resta che gettare il lume sul tronco d'albero dandolo alle fiamme!

Senza voltarvi, iniziate a correre verso il portale di roccia a destra dell'altare/albero; usando il gancio sulla pietra, vi ritroverete in una zona a voi familiare (ricordate la porta di granito?): proseguite a sinistra imboccando il portale in roccia del labirinto (ora completamente illuminato) per arrivare dove un tempo vi era il ragno/coniglio.

Dirigendovi a sinistra, scendete sulla passerella e ripercorrete il pontile e le gallerie scavate dall'enorme verme, cercando sempre di proseguire dritto: non dovrete avere grossi problemi nel trovare la strada per la cantina di Derceto, dalla quale potrete facilmente raggiungere il portone principale della magione e con esso la tanto agognata libertà...

THE END

