

## SOLI NEL BUIO PER LA SECONDA VOLTA? NIENDE PAURA, ECCO LA SOLUZIONE!

L'abbiamo saltato a piè pari per qualche mese visto che comunque gli altri due capitoli della sua saga erano i più richiesti, ora però mi sembra il momento per riproporne la soluzione. Come avrete senz'altro capito stiamo parlando di Alone in the Dark 2, così rieccoci di nuovo col vecchio Carnby... Solo un paio di consigli prima di iniziare: salvate spesso e cercate di sfruttare le munizioni solo quando serve: non sono infinite!

**FBS**

### LET'S ROCK...

Partirete all'esterno della villa dopo aver fatto saltare il cancello con dell'esplosivo.

Aspettate che il tizio si rialzi e poi dategliela di santa ragione (meglio le testate a distanza ravvicinata). Prendete il mitra Thompson, la borraccia energetica (se bevuta integrerà 10 pf) e il caricatore. Correte fino in fondo al viale e, senza sprecare neanche un colpo, spingete la scultura che blocca l'accesso al labirinto (selezionate dall'inventario il verbo 'spingere') in cui vi fionderete appena possibile.



### IL LABIRINTO DEL GIARDINO

Eliminate lo zombie al primo bivio e date un'occhiata alla foto che si portava dietro (è un piccolo aiutino per superare un enigma). Proseguite dritto, girate la prima a destra, uccidete il fetentone e prendete il caricatore e la borraccia. Raccogliete la corda vicino al seme di quadri per poi tornare sui vostri passi fino all'intersezione a 'T'; girate a destra e continuate dritto oltre l'incrocio seguente, eliminate il maniaco davanti a voi e poi, tornando all'incrocio di prima, girate a destra (la strada verso il basso). Accoppate a tutt'andare il tizio con l'impermeabile giallo e raccattate il libro; continuate dritto seguendo la strada principale, fino ad arrivare alle 4 piattaforme che rappresentano alcune carte da gioco. Prendendo il rampino, salite sul seme di quadri e, in men che non si dica, vi ritroverete in una specie di

tunnel sotterraneo.

Girate a sinistra e correte per prendere la borraccia. Uno zombie vi spunterà da dietro, non vi resta che eliminarlo con un colpo ben assestato. Spostando il baule troverete per terra una carta da gioco (un fante di quadri!), prendetela insieme al pezzo di taccuino, posizionatela su quella specie di altare e fate fuori il fantasma... Prendete la spada che il poverino lascerà cadere e andate alla scaletta dell'uscita.

Proseguite fino all'intersezione seccando ogni nemico votato alla vostra morte. Girate a destra per un paio di volte e giungerete ad un vicolo cieco nel quale potrete prendere delle cariche della Thompson. Tornate indietro girando l'angolo, proseguite dritti, fate lo slalom tra le siepi davanti a voi e girate a destra subito dopo. Accoppate lo sfortunato killer e usando la spada tagliate i rami incantati. Armandovi di mitra, affrontate Shorty Leg: il pirata con la gamba di legno. Prendete il foglio di giornale lasciato per terra e usate la corda: Carnby la unirà automaticamente al rampino.

Avvicinandovi alla statua sul tetto della cripta, lanciate l'oggetto appena ottenuto e... Voilà, la porta si aprirà come per magia!

### I SOTTERRANEI DELLA VILLA

Scendendo la ripida scala di ferro perderete tutte le vostre armi. Dopo aver finito di piangere, prendete la moneta, la manovella e il sacchetto di carta, per poi superare li vicino.

Nei pressi troverete il cadavere del vostro amico Striker, l'investigatore che stava cercando di liberare la povera bambina rapita. Prendete l'affare per la pipa e la seconda parte del taccuino che unirete alla prima e leggerete alla prima occasione.

Mettendovi di fronte alla porta, usate il foglio di giornale e il curapipe in modo da far cadere la chiave dall'altra parte sul foglio aperto... Un trucco che usavano gli uomini primitivi ma che, secondo i francesi, funzionerebbe ancora!

Aprendo il portone con la chiave arriverete in una stanza con un tizio addormentato; senza fare casino, avvicinatevi alla leva, gonfiate il sacchetto di carta e fatelo scoppiare. La guardia si sveglierà di soprassalto e a voi non resterà che tirare la leva con la quale gli sgancerete addosso un barile di whisky!

Raccogliete il fucile, il manoscritto e la borraccia energetica per poi andare alla pendola. Siccome nei videogiochi non esistono pendole normali, cercate di mettervi vicino all'orologio e usateci sopra la manovella, indovinate un po'? Un passaggio segreto! Prendete da terra il manoscritto e i colpi del fucile, poi salite sull'ascensore che condurrà nella cantina della villa. Appena giungerete nella stanza con il tipo che suona la fisarmonica, selezionate dall'inventario il 'Patto di Music Man' e stracciatelo. Il musicchiere morrà abbandonando il suo uncino.

Nella camera a fianco, raccattate la mestola, aprite la porta e uccidete i due che stanno giocando al tiro al bersaglio. Raccogliete le cartucce e prendendo a pugni i 4 cubi sul fondo della camera, fate in modo che appaia un poker di quadri: la porta lì accanto si aprirà e voi dovrete eliminare l'ennesimo killer. Entrando nella piccola cantina subito oltre la soglia appena dischiusa, prendete il whisky e il libro tra le botti; inserite la moneta da 5 cent nella slot machine in modo da guadagnare 2 gettoni che vi potranno essere utili più avanti.

Tornando nella stanza accanto, accoppate il vecchietto ubriaco e fregate il sacco con gli abiti di Babbo Natale; indossandoli potrete salire le scale senza paura di venir smascherati dal cuoco/bambino.

### LA VILLA: PIAN TERRENO

Aspettate che il cuoco nano sia nei paraggi, dopodiché, correte verso la statua col forcone: dovrete fare in modo che l'arma autocercante colpisca il piccolo invece di voi stessi.

Prendete la corona sulla statua. Andate in cucina e raccogliendo la padella eliminate il cuoco. Dopo averlo fatto, recuperate le uova (energetiche), il vino e il veleno. Unendo questi due ultimi oggetti, tornate nell'atrio principale e lasciate la bottiglia avvelenata davanti alla porta sulla destra. Aspettate che i tizi al suo interno escano e usate i due gettoni sull'organo nella camera al di là della porta.

Raccogliete il doblone d'oro apparso per terra ed entrate nell'uscio della stanza che si è appena aperta. Prendete il giubbotto antiproiettile e la Thompson per poi salire la doppia scalinata dell'atrio che porterà al primo piano.



### LA VILLA: PRIMO PIANO

Uccidete il Cowboy (il testimonial di Alone 3?) e aprite la porta. Passate nel corridoio, entrate nella prima stanza a sinistra e uccidete il tizio del biliardo subito dopo aver preso la pistola. Raccogliete il libro e il pezzo di pergamena per poi uscire e visitare la stanza vicina; eliminate le due braccia armate che difendono la seconda parte della pergamena, che una volta presa potrà essere ricomposta e letta.

Li nei dintorni ci dovrebbe essere il busto bianco di una donna, avvicinatevi e ponete la corona della statua sul suo capo; andate nella stanza a fianco e prendete l'amuleto per terra...

### LA VILLA: SECONDO PIANO

Come per magia sarete teletrasportati in un'altra zona della casa. Raccogliete il messaggio per terra e aprite la porta davanti a voi; uccidete il tizio in bianco e l'altro killer recuperando la chiave e la granata. Nel ripostiglio usate il doblone con la scatola a molla, dalla quale si staccherà un pompon rosso. Nella stanza accanto ci sarà il pupazzo che nella presentazione ha ucciso Striker... Non preoccupatevi, non vi farà assolutamente niente.

Dirigendovi nei pressi della serra, gettatevi dentro il pompon per attirare i serpentelli, il clown imbecille ci entrerà e creperà senza troppe sofferenze.

Gettate la granata nel camino e dopo averla sentita esplodere indossate il giubbotto antiproiettile e scendete anche voi.

### LA VILLA: ULTIMO ATTO

La camera in cui sarete capitati sarà piena di nemici, gran parte dei quali già uccisi dalla bomba. Fate fuori i restanti e raccogliete la palla rossa sull'albero; salite nuovamente nella stanza col biliardo e usate la sfera appena presa, nel mobile con gli spuntoni (sembra un plinko giapponese!). Dopo una corta animazione, la libreria della biblioteca si aprirà rivelando una porta. Usando la chiave che avete con voi, sbloccate la serratura ed entrate all'interno della camera buia...

Verrete catturati senza possibilità di fuga. Rinchiusi in una cella finalmente vi troverete faccia a faccia con One Eye Jack, il manigoldo che ha rapito Grace Sounders. Aspettate che il tizio se ne vada e poi, sfruttando l'uncino di Music Man, aprite la cella. Tentando di fuggire sarete costretti a scendere al piano terra dove la compagna di Jack, Elisabeth Jarret, vi catturerà grazie ai propri poteri voodoo.

### SULLA NAVE CON LA BAMBINA

La storia si sta rivelando più complicata del previsto. Dopo che la strega vi avrà raccontato la sua vita, potrete comandare la bambina e con essa tentare di liberare Carnby dalle catene, cosa tutt'altro che semplice vista la velocità della ragazzina e l'impossibilità di fare a pugni...

Muovete Grace verso la tavola che ostruisce il passaggio, spostate l'asse e andate nella stanza accanto. Date i semi al pappagallo e fate attenzione a quello che vi dice...

Ora viene il bello: dovrete infatti giocare a nascondino con le guardie, cercando di correre quando non vi osservano in modo d'arrivare fino sul ponte principale (inutile dire di salvare a ogni battito di ciglia).

Uscite dalla camera e girate subito a sinistra; nascondetevi nell'anfratto buio e, una volta essere stati superati dalla guardia, tornate sui vostri passi tentando di raggiungere la scaletta per il primo piano. Salite ancora una volta fino ad arrivare al ponte. Qui vi saranno diverse botti; voi dovrete correre dietro al barile dell'ubriacone, da qui passare dietro al cassone e poi oltre il barile vuoto raccogliendo l'acciarino e scendendo nella botola.

Vi troverete in una piccola stanza. Avvicinandovi al bauletto, raccogliete il cannone in miniatura, il calice di cristallo nell'armadietto e il bastone del capitano



che è situato nell'armadio a sinistra del letto. Posate il cannone di fronte alla porta, caricatelo col pepe e rompete il calice in modo d'attirare l'attenzione della guardia nel corridoio. Una volta che il tipo avrà aperto la porta accendete il cannone con l'acciarino e se tutto andrà bene potrete andarcene da li.

Raccogliete la campanella che aveva addosso il pirata ed entrate in cucina. Prendete la zampa di gallina e dirigetevi verso l'ascensore delle vivande. Salendoci usate la campanella e potrete giungere alla grande villa.

### **NELLA VILLA CON LA BAMBINA**

Vi troverete nella cucina della casa. Usate la chiave trovata nell'ascensore con il mobiletto grigio, al suo interno vi sarà della melassa e una certa quantità di ghiaccio. Prendendo entrambe le cose, uscite e andate nell'atrio principale. Appena vedrete la guardia, gettate per terra il ghiaccio (la melassa funzionerà ma dopo un po' scomparirà): la poverina scivolerà spaccandosi l'osso del collo. Salite la scalinata, gettate il barattolo di melassa facendo bloccare lo zombie e andate nella stanza nella quale era stato catturato Carnby.

Usando il bastone con la scrivania farete aprire un cassetto segreto nel quale saranno nascoste le chiavi per le catene e un libro. E' la volta della stanza dell'amuleto; appoggiate per terra il bastone del capitano che come per magia diverrà un potente artefatto: il bastone di Loah (o qualcosa di simile).

A questo punto sarete teletrasportati magicamente al piano terra della villa; entrate nuovamente in cucina, attirate l'attenzione dell'ennesimo zombie e cercate di farlo scivolare sul ghiaccio che avevate lasciato precedentemente (se avete usato la melassa, a questo punto la sostanza era già sparita!). Salite sul porta vivande e suonate la campanella per tornare alla nave.

### **SULLA NAVE CON CARNBY**

Catturata dai cuochi, Grace sarà sbattuta nuovamente al fresco, anche se la chiave della catene di Carnby cadrà proprio accanto a lui.

Muovendovi un paio di volte a destra e a sinistra, riuscirete a raggiungerla e a liberarvi dalla scomoda situazione. Uccidete il pirata vendicandovi dei torti subiti, raccoglietene la spada e iniziate a fare fuori tutti i pirati del corridoio. Alla fine del giro avrete senza dubbio trovato la miccia. Entrando nella sala caldaie accoppate l'ennesimo zombie e raccogliete la chiave, l'attizzatoio e le tenaglie. Uscendo dal li continuate a sinistra fino alla porta chiusa, usate la chiave (ma va?) e dopo l'ennesimo zombicidio, raccogliete il barile d'esplosivo. Nella camera in fondo a destra del corridoio, potrete ottenere un giubbotto antiproiettile e qualche colpo per la pistola eliminando il pancione ubriaco, mentre spostando il barile troverete una bottiglia e un altro giubbotto.

Spaccando la bottiglia troverete un messaggio, mentre entrando nell'ultima stanza rimasta, dovrete confrontare con un tizio armato di pistole. Uscite e salite le scale.

Dirigetevi alla stanza del cannone, ammazzate la guardia addormentata e usate le tenaglie per tagliare la catena che lega l'arma alla parete; spingendola (occhio alla posizione) dovrete farla girare di 180 gradi in modo da rivolgerla verso il corridoio. Attaccategli la miccia per poi uscire all'esterno, entrare nella porta di fronte a voi e posare il barilotto. Cercando di non far rumore uscite di li e usate l'attizzatoio sul cannone. Pochi secondi dopo l'intera camera delle cuccette sarà spazzata via dall'esplosione... Nemici compresi!

Al suo interno potrete trovare solamente un sacchettino con dei soldi, oggetto che userete nel corridoio per far aprire una delle due porte chiuse (quella di destra). Eliminati i due nanetti, date un'occhiata all'interno della stanza e uccidete il cuoco di bordo recuperando la carta di metallo.

Usate quest'ultima sull'unica porta rimasta chiusa: la stanza del capitano!

### **GRACE ALL'ATTACCO**

Bloccati da un incantesimo della maga, non potrete far altro che soccombere. Fortunatamente la bambina sarà riuscita a raggiungervi e a prendere il controllo.

Usate il bastone voodoo sulla statua del capitano in modo d'aprire lo studio della maga. Una volta all'interno usate la zampa di gallina e la vecchia bacucca perirà tra mille sofferenze!

### **GRAN FINALE**

Il controllo passerà automaticamente a Carnby. Fuggendo dallo zombie spuntato dal pavimento, cercate di raggiungere il ponte tramite la scaletta a destra. Se non l'avete ancora fatto, indossate il giubbotto antiproiettile e usate tutte le fiale che avete.

La spada conficcata al centro del ponte sarà l'unica arma che potrà abbattere One Eye Jack... Tentando di prenderla però vi verrà sottratta da uno degli sgherri del pirata. E' il momento di agire: ammazzate tutti quelli che vi si parano davanti, raccogliete l'uncino e iniziate a salire l'albero maestro. Dopo aver accoppato il ciccione, usate il gancio con la corda e vi troverete in equilibrio sull'albero di mezzana: davanti a voi ci sarà il tizio che vi ha sottratto la spada. Abbattete il ballerino e scendete verso il ponte.

One Eye Jack avrà appena acceso i cannoni che staranno per far saltare in aria l'intera nave. Raccogliete l'arma, correte verso Grace e recidetene le corde usando le tenaglie per poi andare ai cannoni e raccoglierne la miccia.

Non vi resta che uccidere il capitano a suon di spadate e fuggire dal battello ormai destinato a scomparire tra i flutti! Che fine del cavolo.

**FBS**