

Solution Alone in the Dark - The New Nightmare avec Edward Carnby

Votre aventure commence au milieu des bois, avancez puis à l'intersection prenez à droite. Avancez un peu et Aline vous contacte par radio. Après la petite discussion, continuez à avancer, vous apercevez une maison sur votre gauche avec du sang près de l'entrée, entrez dans cette maison. Après la vidéo, prenez la petite clé de bronze aux pieds du blessé, et ressortez. Une fois dehors continuez à avancer. Vous entendez deux coups de feu, inutile de retourner dans la maison, continuez votre progression et ouvrez le portail au bout du chemin à l'aide de la clé en bronze. Avancez un peu, puis prenez la boîte de balles au magnésium sur le rebord à gauche du chemin après la vidéo. Continuez à avancer, ouvrez la grille sur la gauche et avancez encore. Une nouvelle vidéo se déclenche, prenez ensuite les 2 boîtes de balles sur la gauche et avancez. Dans la nouvelle zone prenez la trousse de soins sur la droite puis faites demi-tour jusqu'à la grille. Allez sur la droite, gravissez les escaliers, et éliminez le chien qui vous attaque. Allez ensuite soit à gauche, soit à droite, cela n'a pas d'importance puisque ces 2 chemins se rejoignent. Gravissez l'escalier que vous apercevez et ouvrez la porte. Avancez ensuite jusqu'à ce qu'une scène se déclenche, continuez votre progression, et un monstre vous attaque. Tuez-le, avancez, descendez le long des escaliers et ouvrez la porte. Allez à droite et actionnez le système pour enlever l'eau, puis continuez votre chemin. Éliminez le monstre, descendez le long des nouveaux escaliers, vous arrivez dans les égouts.

Avancez le long de l'égout jusqu'à ce que vous arriviez dans une zone plus grande. Un nouveau monstre vous attaque : pour en venir à bout facilement, tirez-lui dessus, avancez légèrement et renouvelez l'opération dès qu'il sort de l'eau. Une fois qu'il est mort, avancez en haut, sur la droite, et passez par l'ouverture dans le mur. Gravissez l'échelle, sauvegardez grâce à l'amulette, avancez et ouvrez la porte, vous arrivez dans le manoir.

Avancez un peu, gravissez les marches et ouvrez la nouvelle porte, vous voici dans la morgue. Prenez de nouvelles balles au magnésium, le fusil et une trousse de soins. Ouvrez ensuite le cercueil à côté de la porte, et prenez, après la vidéo, la clé à l'intérieur. Utilisez cette dernière pour ouvrir la porte voisine. Avancez ensuite et vous arrivez dans le hall de ce manoir.

Après avoir discuté une nouvelle fois avec Aline, éliminez le monstre. Sauvegardez, dirigez-vous ensuite vers la statue et poussez-la devant le miroir. Vous obtenez ainsi un mot de passe, ce sont les lettres H et M. Entrez ensuite ce mot de passe sur cette statue, un mécanisme se déclenche au premier étage. Allez-y, et prenez la clé derrière le tableau qui a bougé. Après avoir fait le ménage, allez sur la droite, poussez le meuble et ouvrez la porte. Vous retrouvez Aline! Après la petite conversation fouillez cette pièce. Vous trouverez ainsi un dictaphone, une statue et une photo. Prenez aussi le temps de lire les documents, puis ouvrez la porte présentant un miroir. Descendez ensuite le long de l'escalier, prenez l'amulette pour pouvoir sauvegarder, faites demi-tour dans la salle précédente et retournez dans le hall d'entrée du manoir. Ouvrez la porte qui se trouve derrière l'escalier, puis discutez avec le vieil homme. Allez ensuite sur la gauche, prenez les munitions, puis ouvrez la porte à côté des escaliers. Tuez les zombies, avancez et prenez la trousse de soins au fond de ce couloir. Ouvrez ensuite la porte vers l'entrée du couloir, prenez de nouvelles munitions posées sur la table (attention aux araignées), avancez un peu et prenez dans la vitrine une photo ainsi que le masque du loup. Faites ensuite demi-tour, éliminez de nouveaux zombies, allez de l'autre côté du couloir, et ouvrez la porte. Exterminez les 2 zombies, puis passez par la seule porte ouverte.

Commencez par allumer la lumière, et prenez le pied de biche et le testament de Richard Morton. Lisez-le en prêtant une attention particulière à la dernière page, il s'agit de la résolution d'une énigme, elle vous servira très vite. Jetez ensuite un oeil aux divers livres et magazines présents, prenez les munitions ainsi que le petit récipient posé sur la table. Remplissez ce dernier avec l'eau contenue dans l'autre récipient, allez de l'autre côté de la salle, éliminez les ennemis, prenez une trousse de soins dans le placard, et déverrouillez la porte, vous voici de retour dans le hall. Ouvrez de nouveau la porte derrière l'escalier, allez à gauche, dans le couloir et ouvrez la porte. Approchez-vous de la vitrine (là où vous avez pris le masque et la photo), et utilisez votre récipient rempli d'eau. Un nouveau mécanisme se déclenche, retournez dans le hall, grimpez à l'étage et prenez la clé derrière le nouveau tableau ouvert. Descendez ensuite au rez de chaussée, ouvrez la porte derrière l'escalier, allez à droite et ouvrez la porte. Tuez de nouveaux monstres et ouvrez la porte fermée avec votre clé. Éliminez le monstre qui vous attaque, prenez la trousse de soins dans la petite bibliothèque près de la fenêtre. Prenez une nouvelle clé sur la table, utilisez votre masque du loup sur la statue pour obtenir une seconde clé. Ressortez de cette salle et retournez dans le hall en passant par la porte déverrouillée lors de votre première visite dans cette salle. Retournez derrière l'escalier, ouvrez la porte, allez sur la gauche et ouvrez la porte à droite de l'escalier. Gravissez l'escalier, vous arrivez dans le grenier, prenez la lance-grenades. Avancez un peu vers la porte fermée (discutez avec Aline) et débloquez-la avec la clé rouillée.

Tuez les 2 monstres, prenez les munitions et le briquet et franchissez la nouvelle porte. Avancez un peu et ouvrez la porte. Utilisez votre pied de biche dans la nouvelle salle pour trouver un passage secret avec 2 clés. Passez par la nouvelle porte, avancez en vous méfiant des monstres au plafond, prenez les munitions dans le placard et allumez la bougie avec votre briquet. Examinez alors le mur et utilisez votre pied de biche pour le casser. 2 nouveaux monstres apparaissent ensuite, débarrassez-vous en, avancez et passez par la porte ouverte. Prenez la trousse de soins et discutez avec la vieille femme. Retournez dans le couloir précédent, débloquez l'autre porte avec la clé dorée. Descendez le long de l'escalier, déverrouillez la porte, avancez, et ouvrez la porte sur la droite. Vous voici dans un bureau, prenez la trousse de soins, et jetez un oeil aux papiers sur le bureau. Utilisez la petite clé pour ouvrir le tiroir, prenez la nouvelle clé et la photo. Examinez cette dernière et notez le nombre présent : 2518. Ressortez de cette pièce, avancez un peu plus dans le couloir et tournez à gauche. Utilisez la clé en acier pour ouvrir la porte, et prenez à l'intérieur de la nouvelle salle une amulette de sauvegarde, des munitions et une clé.

Vous trouvez aussi le second morceau de la photo et un papier à lire sur la table. Combinez les morceaux de la photo déchirée, regardez derrière et notez le nombre 3926. Ressortez maintenant de la pièce, actionnez l'interrupteur, ouvrez la porte à gauche, vous arrivez dans une chambre. Approchez-vous du lit et exterminiez le monstre qui vous attaque. Prenez la lance-roquettes, les munitions et la trousse de soins. Faites ensuite demi-tour et dirigez-vous vers la bibliothèque au rez de chaussée. Utilisez la clé ornée pour ouvrir la double porte. Après la vidéo puis la discussion, allumez la lumière. Avancez et gravissez les escaliers. Ramassez les munitions, continuez votre progression, et utilisez le code trouvé précédemment : 3926 pour ouvrir la porte. Rentrez ensuite dans la pièce ouverte, emparez-vous du télescope après avoir éclairé les lieux. Observez ensuite le mur, il y a des statues, mais il en manque une. Mettez alors la statue que vous possédez, et un mécanisme se déclenche. Prenez aussi une autre statue, celle du bison. Ressortez et continuez à avancer en hauteur jusqu'à une échelle.

Gravissez-la, rentrez dans la petite tour (sauvegardez) et utilisez votre télescope. Observez le fort et vous

Gravissez la rampe jusqu'à la petite tour (sauvegardez) et utilisez votre télescope pour observer le fort et vous trouverez un code marqué au dessus de la fenêtre en faisant un agrandissement : 1692. Faites ensuite demi-tour et retournez dans la pièce avec le mécanisme qui s'est déclenché, entrez le code précédent, et un nouveau mécanisme se déclenche dans la bibliothèque. Lisez alors le message de Morton, vous devez localiser et pousser 4 livres dans un ordre précis. Le premier de ces livres est au bout de la passerelle, le second est au rez de chaussée, dans l'étagère à gauche des doubles portes. Le troisième est sur l'étagère à gauche de l'escalier. Enfin, le quatrième est en haut dans l'étagère à gauche du pilier au dessus de la statue. Durant ce périple, vous serez attaqués par une gargouille. Pour en venir à bout facilement, arrêtez de bouger et tirez-lui simplement dessus. Une fois les 4 livres actionnés, un autre tableau s'ouvre. Fouillez derrière les tableaux ouverts, vous trouverez ainsi un canon à plasma, une clé et une plaque métallique. Placez ensuite les dates sous les tableaux. En partant de la gauche les dates à entrer sont 1852 1874 1899 et 1931. Actionnez aussi chaque tableau une fois la date entrée, l'horloge au rez de chaussée s'ouvre. Prenez la clé dedans et utilisez-la pour ouvrir la porte permettant de sortir du manoir.

Une fois dehors allez à droite, prenez les nombreuses munitions dans le jardin, faites demi-tour et ouvrez la porte de l'autre côté avec la clé en bronze. Vous voici dans un endroit déjà visité, allez jusqu'au cimetière, entrez la combinaison sur le cadenas (dernier croissant de lune, premier croissant de lune, étoile et enfin soleil). Examinez le cadavre et prenez des munitions et une trousse de soins. Avancez.

Commencez par prendre les munitions ainsi que 2 trousses de soin. Traversez ensuite le pont, puis continuez à avancer après l'appel d'Aline. Allez sur la gauche en montant le long des escaliers. Localisez la pierre direction nord. Avancez vers le nord, le sud-est, l'ouest, le sud-ouest, l'est et le nord-est. Chantez alors l'incantation et allez vers la pierre est, écoutez le dictaphone pour trouver l'ordre des mots. Allez ensuite au centre du cercle avec la lumière et prenez le disque de pierre et la statue. Descendez l'escalier et avancez encore sur la gauche. Avancez jusqu'à l'échelle, gravissez-la, et entrez dans la grotte. Prenez les munitions, redescendez et avancez vers le marais.

Éliminez les monstres, allez sur la gauche et rentrez dans l'avion qui s'est écrasé pour trouver des trousses de soins, des munitions, pinces, une lentille. Profitez-en aussi pour sauvegarder avec l'amulette, puis allez voir le pilote. Ressortez rapidement de l'avion pour ne pas vous faire engloutir avec. Retournez dans le marais et allez au nord en éliminant les zombies. Dès que vous apercevez l'église allez sur la gauche, gravissez les escaliers et vous trouvez Aline. Elle vous remet un sceau en échange du disque trouvé précédemment. Faites ensuite demi-tour et avancez jusqu'à l'église. Ouvrez la grille en coupant les chaînes à l'aide de la pince trouvée dans l'avion.

Rentrez dans l'église, prenez des munitions et soins, puis examinez le livre posé sur la table. Examinez aussi le panneau près de la porte et appuyez sur le symbole en haut à droite, puis au milieu et enfin en bas à droite. L'autel de l'église se déplace, passez par l'ouverture et descendez le long des escaliers, utilisez le sceau pour faire bouger le panneau et avancez dans le laboratoire.

Avancez, sauvegardez et avancez encore. Après la vidéo vous êtes pris au piège dans le laboratoire. Heureusement Aline va pouvoir vous aider puisqu'elle possède un plan. Grâce à ces indications vous pourrez actionner les bons interrupteurs afin de vous tirer d'affaire. Éliminez aussi les zombies vous bloquant le passage. Sauvegardez ensuite et ressortez de ce laboratoire. Descendez le long de l'escalier, avancez jusqu'à trouver 2 portes. Passez par la seule d'ouverte, écoutez le magnétophone, puis ressortez. Ouvrez ensuite l'autre porte (en la déverrouillant). Après la petite scène avancez, gravissez les escaliers et passez par la trappe ouverte (merci Aline). Vous voici dans une serre.

Fouillez-la et prenez des munitions et soins. Grimpez ensuite le long de l'échelle, poussez la statue pour la faire tomber. Redescendez au niveau inférieur puis examinez les débris. Vous trouvez ainsi 1 sceau et 1 nouvelle statue. Faites ensuite demi-tour dans le laboratoire. Sortez par la porte menant à l'église et utilisez le sceau sur le panneau. Vous arrivez dans une caverne.

Avancez dans la caverne, vous trouvez Aline qui fait du déchiffrement. Avancez ensuite, traversez le pont et ouvrez la porte. Prenez les objets dans la petite trappe et franchissez la nouvelle porte. Après la vidéo, avancez dans la zone infestée de monstres en les éliminant avec l'arme récupérée précédemment. Vous devez ensuite traverser une zone avec des chiens. Inutile de les tuer de nouveaux apparaissent continuellement. Traversez rapidement cette zone. Tournez ensuite à gauche, et avancez. Traversez ensuite la nouvelle grotte, évitez les chiens, puis allez sur la droite et grimpez à la corde. Malheureusement Allan la coupe et vous retombez. Rentrez dans la grotte près de vous, examinez le cadavre et récupérez un photopulseur, une bouteille. Lisez aussi les documents, puis ressortez de cette grotte. Descendez au niveau inférieur grâce à la corde, avancez et vous retrouvez Allan. Une petite poursuite s'engage, avancez et vous finirez par bloquer Allan. Après la vidéo avancez et rentrez dans la grotte en face de vous. Avancez, grimpez le long de la corde, avancez encore, traversez le pont, puis avancez jusqu'à la sortie. Vous arrivez dans une zone quelque peu dangereuse, remplie de lave. Traversez-la en évitant les attaques des monstres, traversez le pont dans la nouvelle zone et montez au niveau supérieur. Avancez et Aline vous appelle. Une vidéo se déclenche, et une colonne tombe. Grimpez dessus et avancez pour gagner la sortie. Allez à droite, remplissez votre bouteille d'eau de la fontaine et utilisez-la pour vous soigner. Avancez ensuite, tournez à droite, et avancez. Vous arrivez dans une grande salle avec un autel. Allez sur la droite, utilisez la corde pour descendre, avancez et vous êtes attaqués par Allan. Fouillez les lieux en évitant ses attaques pour trouver 1 lance. Malheureusement son accès est bloqué par Allan. Tirez-lui alors dessus jusqu'à lui faire perdre l'équilibre, allez vite chercher la lance. Utilisez-la puis après la vidéo de la mort de Allan prenez la statue, remontez au niveau supérieur et posez-la sur l'autel. Aline arrive et place une autre statue et la porte s'ouvre.

Solution modifiée d'après celle de Jeuxvideo.com