

Alone in the Dark:

Koszmar powraca

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Alone in the Dark 4: Koszmar powraca

autor: Marcin „Little Horror” Jaskólski

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Producent DarkWorks, Wydawca Atari / Infogrames, Wydawca PL Play It
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

SPIS TREŚCI

WSTĘP	3
EDWARD CARNBY	9
TERENY WOKÓŁ POSIADŁOŚCI	10
POSIADŁOŚĆ MORTONÓW- PIWNICE I PARTER	16
POSIADŁOŚĆ MORTONÓW - STRYCH	30
POSIADŁOŚĆ MORTONÓW - PIERWSZE PIĘTRO	35
POSIADŁOŚĆ MORTONÓW - BIBLIOTEKA	39
WYJŚCIE Z POSIADŁOŚCI MORTONÓW	45
TERENY ZEWNĘTRZNE WYSPY CIENI	47
PODZIEMNE LABORATORIUM	55
JASKINIE ABKANIS	59
ŚWIAT MROKU	63
ALINE CEDRAC	70
POSIADŁOŚĆ MORTONÓW	71
TERENY WOKÓŁ POSIADŁOŚCI	96
FORT	101
ŚWIAT MROKU	117

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



WSTĘP

Czwarta odsłona **Alone In The Dark** o podtytule **Koszmar Powraca** (w oryginale **The New Nightmare**), wciąż pozostaje jednym z najlepszych survival horrorów, jaki powstał na komputery domowe.

W **Alone In The Dark: Koszmar Powraca** możemy wcielić się w postać prywatnego detektywa Edwarda Carnby'ego lub pani profesor Aline Cedrac. Rozgrywka obiema postaciami znacząco się różni. Każda z nich przeżywa odrębne przygody, rozwiązuje zupełnie inne zagadki, walczy z innymi głównymi przeciwnikami, czasem porusza się też po lokacjach, do których nie ma wstępu ich partner. Opowieści zazębiają się i dopiero po przejściu gry obiema postaciami poznamy całość historii.

W tekście kolorem **niebieskim** oznaczone są przedmioty, które znajdziesz na swojej drodze. Kolorem **zielonym** oznaczona jest amunicja do broni, apteczki oraz talizmany zapisu. Natomiast kolorem **pomarańczowym**, zaznaczone są niektóre kluczowe czynności, które musisz wykonać, a które łatwo przeoczyć.

Walka jest ważnym elementem **Alone In The Dark** i wraz z rozwojem sytuacji, będziemy mieli dostęp do coraz lepszych rodzajów broni.



Pierwsza broń Aline. Mała skuteczność rewolweru przeciwko istotom ciemności powoduje, że korzystamy z niego tylko w wypadku gdy nie mamy innego wyjścia. Amunicja: pociski magnezowe.



Podstawowa broń Carnby'ego. Specjalny rewolwer z dwoma lufami o podwójnym bębenu, strzelający dwoma pociskami na raz. Amunicja: pociski magnezowe.



Obrzyn trójlufowy. Broń specjalnie przerabiana. Strzela trzema pociskami na raz. Amunicja: pociski fosforowe.



Granatnik. Nic dodać, nic ująć. Każdy przeciwnik uzna skuteczność takiego argumentu. Amunicja: granaty.



Rakietnica. Umożliwia celne wypuszczanie flar alarmowych, co czyni z niej również wyjątkowo potężny i skuteczny oręż.
Amunicja: rakiety.



Karabin plazmowy. Zaprojektowana przez Jeremy'ego Mortona broń wykorzystująca gaz. Jej działanie wiąże się z wystrzeliwaniem bardzo jasnej i wyjątkowo gorącej plazmy. Amunicja: nabój gazowy.



Pistolet energetyczny. Pistolet wykonany przez Jeremy'ego Mortona wytwarzający serię wyładowań elektrycznych. Potrzeba do niego konkretnego źródła zasilania. Broń szybka i skuteczna. Amunicja: ładowarka.



Pulsar fotoelektryczny. Broń energetyczna Jeremy'ego Mortona działająca dzięki licznym lustrům. Wydaje się być wyjątkowo potężna, ale potrzeba do niej konkretnego źródła zasilania. Długi czas ładowania przed strzałem utrudnia korzystanie z tej niezwyklej broni. Amunicja: ładowarka.

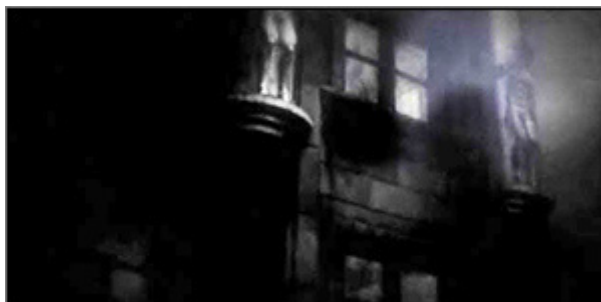
Obsługa gry jest bardzo prosta i niemal w całości odbywa się za pomocą klawiatury. Poruszamy się za pomocą klawiszy kursora. Dodatkowo używamy jeszcze w pełni konfigurowalnych klawiszy celowania, używania/strzału, biegu, latarki, mapy oraz inwentarza. W inwentarzu możemy przejrzeć znalezione dokumenty, w notatniku sprawdzić nasze postępy, użyć znalezionych przedmiotów, czy też zmienić lub przeładować broń.



Latarką możemy operować za pomocą klawiszy kursora, przytrzymując równocześnie klawisz Shift. Jeśli potrzebujemy uczynić to bardziej precyzyjnie możemy zrobić to za pomocą myszki, przytrzymując jej lewy klawisz. Podczas rozgrywki pamiętaj, że przedmioty które możesz podnieść, obejrzyć lub użyć jarzą się w świetle latarki.

Sytuację w grze możemy nagrywać za pomocą znajdujących **talizmanów zapisu**. Teoretycznie można to zrobić w dowolnym momencie, ale w praktyce jest nieco gorzej. Przykładowo jeśli wejdziemy do pomieszczenia gdzie znajdują się potwory, zabijemy i je zapiszemy sytuację, to po wczycaniu potwory znów się odrodzą, a wystrzelanej uprzednio amunicji nikt nam nie zwróci. Warto mieć to na uwadze.

Zarezerwuj sobie czas na rozgrywkę późnym wieczorem. Przygaś światła i poświęć parę minut na ustawienie monitora, tak aby obraz nie był za jasny. Usiądź wygodnie i obejrzyj wprowadzenie do gry.



Carnby'ego poznajemy gdy przegląda dokumenty z ostatniego dochodzenia swojego przyjaciela Charlesa Fiska. Zajmował on się sprawą profesora archeologii Obeda Mortona, który zasłynął jako twórca kontrowersyjnej teorii dotyczącej tablic Indian Abkanis. Fisk został odnaleziony martwy w pobliżu Wyspy Cieni - siedziby rodziny Mortonów.



Następnie odwiedzimy gabinet tajemniczego pana Lamba, który zdaje się kierować całą sprawą. Jego totemfacki, niejaki Johnson, skierował na Wyspę Cieni zarówno Carnby'ego, który chce odnaleźć mordercę swojego przyjaciela, jak i młodą profesor archeologii Aline Cedrac, która ma się zająć tłumaczeniem napisów na indiańskich tablicach.



Akcja przenosi się do samolotu za pomocą którego Edward Carnby i Aline Cedrac zamierzają dostać się na Wyspę Cieni.

