

AVENTURA CON CARNBY

Nada más comenzar con Carnby te encuentras en una especie de bosque oscuro por el que tendrás que avanzar.

En el primer cruce de caminos no vayas hacia la izquierda pues te encontrarás una puerta que no podrás abrir, ya que esta protegida por una especie de código; así que ve hacia la derecha.

Carnby se pondrá a hablar con Aline cuando te dirijas en esa dirección y después de que ella te indique su posición deberás dirigirte a rescatarla (lo típico). Cuando llegues más adelante te encontraras una caseta con unas manchas de sangre en el suelo, entra en ella y te encontraras a un tipo extraño al que le falta un brazo, después de dejarte con los pelos de punta recoge del suelo al lado del individuo la llave pequeña de bronce.

Sal de la caseta y después de un breve sustillo (puedes ir a comprobar que ha pasado después de salir de la caseta) dirígete por el único camino que hay.

Por fin llegaras a una puerta metálica que podrás abrir con la llave que has recogido, cuando la abras y camines un poco veras una escena sobrecogedora en la que un perro rabioso es atacado por una criatura no menos rabiosa.

Cuando termine la escena camina y recoge la balas de magnesio y sigue hasta que veas una especie de patio con otra verja y otro camino despejado, abre la verja y veras como dos perros que estaban atados salen disparados y pasan a tu lado sin atacarte. Calmado el susto (deja ya la pistola que se han ido!!!!) recoge las cajas de balas y recoge el botiquín de al lado de la estatua.

Sal de ahí y continua por el otro camino del patio para subir una mareantes escaleras, cuando subas aniquila al perro ,(utiliza solo dos balas si quieres ahorrar munición y de paso verás como el perro se arrastra moribundo y al rato muere).Continua por el camino y deshazte de los perros que encuentres por el camino, después sube hasta la verja de la mansión y cuando descubras que no puedes abrir hablaras con Aline.

Camina hacia el otro lado (quien te estará mirando desde esa ventana?) y observarás a la criatura que ha estado alimentandose de los canes.

Cuando la criatura salga de la nada acribíllala a tiros, deberás esperar hasta que deje de ser transparente para poder atizarle bien , paciencia , se tiene que tragar varios tiros para morir, lo principal es ser rápido para que no se te acerque. Cuando acabes con ella, abre la verja y no bajes todavía por la escaleras, dirígete al otro lado y activa una válvula

para que el pozo quede despejado de agua.

Cuando vuelvas otro bicho salido de la nada de atacara así que elimínalo y luego baja hasta el pozo.

Pues nada , ahora toca mojarse un poco ; avanza por el agua verdosa hasta llegar a una zona amplia inundada , prepara tu pistola porque te saldrá al encuentro un cocodrilo volador que se sumerge para deborarte, la mejor táctica para matarlo es apuntar haciendo círculos y cada vez que salga disparar, así no te pillara de espaldas y podrás darle siempre.

Una vez eliminado sal por el otro lado y sube las escalerillas, (a secarse toca!!!), coge el amuleto de guardado del suelo, ahora examina bien este sótano porque en la zona de muebles encontraras cosas buenas , un botiquín , una escopeta , cajas de balas y cartuchos de fósforo.

Después de recoger estas cosillas abre el ataúd que encontraras en un rincón y.... VERAS A ALINE MUERTA (como es posible si luego jugarás con ella??) tranquilo que solo será una alucinación que no te han timado. Recoge la llave dorada de dentro del ataúd.

Hay varias puertas que no podras abrir en esta estancia pero por una de ellas podrás ver una mina a través de la mirilla , la única puerta que podrás abrir es la que esta al lado del ataúd con la llave recién cogida.

Sube las escaleras , acabas de entrar en una INCREIBLE MANSION.

LA MANSION

Nada mas entrar en el hall de la mansión conversaras de nuevo con Aline que te pedirá que la vayas a buscar a una habitación.

Al finalizar la conversación la luz se apagara (con lo que se agradecía un poco de luz) y una criatura saldrá de nuevo de improviso, acaba con ella y corre hacia la enorme puerta para accionar de nuevo el interruptor de la luz. En la mansión deberás encender las luces de las habitaciones si quieres tener una visión mejor o ahuyentar a ciertas criaturas. Examina la enorme estancia y encontraras un amuleto de guardado en una mesita. Como veras las puertas están cerradas, por cierto observa el reloj de la mesa pues luego te será de utilidad.

En la estancia veras un busto de un hombre bigotudo, estas ante un puzzle, deberás correr la estatua para colocarla tras un espejo que hay detrás, entonces veras unas iniciales que deberás marcar en la base de la estatua, coloca H – M y veras como se abre una placa debajo de un retrato.

Ahora sube las escaleras y acércate al armario que esta en la pared,

inmediatamente comenzarás a hablar con Aline que esta detrás de la puerta que bloquea el armario por lo que deberás correrlo para entrar. Cuidado con la fauna de los alrededores y antes de entrar por la puerta examina el retrato donde antes se ha abierto la placa, así conseguirás una llave pequeña oxidada.

Entra en la estancia y verás a Aline, después de ver tanto monstruo lo q te apetece es un poco de compañía humana pero como Aline te volverá a dejar solo (con las ganas que tenia ella de verte... ahora se larga) deberás encender la luz de la habitación y explorarla.

Es el mejor momento de tomarte un respiro , recoge las cosas que encontraras por la habitación , en el cajón tocador está la estatua del acróbata y un dictáfono (si lo escuchas oirás unas palabras que luego te serán de mucha utilidad) En el mueble hay una foto de un indio y en la mesilla encontraras el diario de Alan Morton.

Que mejor momento que este para guardar la partida, después de guardar cruza la puerta que parece un espejo y baja hasta abajo, (da miedo el sitio eh??) Abajo del todo encontraras un amuleto de guardado, luego da media vuelta y regresa hasta la habitación.

Vuelve a bajar al hall y entra por la puerta de debajo de las escaleras y al cruzarla te encontraras con el famoso indio de la foto, Edenshaw, al principio con esa cara lo confundirás con algún malo pero descubrirás que no es un mal hombre. Edenshaw comenzara a darte algunas explicaciones sobre lo que esta ocurriendo en la isla y cuando se marche te dará un amuleto de guardado, camina un poco y enciende el interruptor, que alivio!!!.

Da media vuelta y camina por el pasillo hasta el final, cuidado no pises esos rastros de sangre, esque no hay limpiadoras en la mansión??, y coge de la mesita una caja de cartuchos. De nuevo da media vuelta y metete en la segunda puerta que encontrarás, prepara bien tu escopeta porque detrás de la puerta te espera un nuevo enemigo que por fortuna es bastante lento (seguro q te recuerda a otro juego...), metele a estos zombies tres balazos de escopeta y ten cuidado con ellos porque te esperan donde menos piensas para agarrarte. Sigue por el pasillo sin meterte en ninguna puerta y registra el rincón final y encontraras una caja de munición, y un botiquín.

Ahora metete por la puerta que has visto en el pasillo, cuando entres ten cuidado porque algo te acecha desde el techo.

Examina toda la habitación vigilando a los bichitos del techo pues te caerán encima cuando pases bajo ellos, en la sala encontraras un amuleto para guardar, una caja de cartuchos , otra de balas , una fotografía y una mascara de lobo.

Sal de la estancia y vuelve al pasillo inicial, ahora inspecciona el otro

extremo del pasillo y metete en la única puerta que puedes, metete luego en la estancia de la derecha y antes de nada enciende la luz.

Inspeccionando la estancia encontraras una pila de agua y cerca de ella una especie de barra que deberás coger , y si sigues mirando recogerás el testamento de Richar Morton y un libro sobre los indios abkanis, también encontraras las notas de Obed Morton, un diploma de antropología y una revista science, después de cansarte de leer todos los documentos coge el botiquín (lo mejor verdad?) y la caja de cartuchos.

De repente te quedarás a oscuras y aparecerán dos criaturas, antes de que te lées a tiros, observarás que no te atacan, (que andarán buscando).

Antes de salir de la habitación llena un frasco que encontraras en la habitación con el agua de la pila. Ahora sal por la otra puerta que da al hall de la mansión.

Ahora tendrás que dirigirte a la salida donde te atacaron esos bichos del techo para colocar el frasco de agua en la vitrina que había con una balanza. Cuando coloques el frasco se abrirá un nuevo mecanismo de uno de los retratos del segundo piso y ve corriendo hacia allí para activarlo y conseguir así la llave dorada.

Vuelve al pasillo del primer piso y ahora metete por la puerta final del lado donde encontraste la siniestra mancha de sangre, te encuentras antes unas escaleras de caracol casi a oscuras así que enciende bien la linterna. El tramo es para acojonarse pero por fortuna no te atacara ningún ser de las tinieblas. Cuando llegues a lo mas alto enciende la luz para ver mejor por donde has subido y pasa por la puerta.

Enciende la luz que hay junto a la puerta y coge el lanzagranadas , sigue inspeccionado la salita y volverás a conversar con Aline. Aline te dará pistas sobre la zona donde te encuentras pues ella también ha pasado por ahí hace un ratito. Abre la puerta del final con la llave pequeña oxidada y prepárate para unas criaturas muy molestas , puedes liarte a tiros con ellas pero puedes mantenerlas alejadas con tu linterna , si se ven a oscuras no tardaran en atacarte con su larga lengua. La mejor arma es la escopeta pero si prefieres ahorrar munición enfocalas bien con tu luz.

Avanza por la estancia y recoge una caja de cartuchos y un mechero. Cruza la puerta del otro extremo y camina por el corredor iluminado (ya puedes parar tranquilamente o grabar aquí si lo deseas).

Pasa a la siguiente estancia y busca por el suelo unos maderos que suenan huecos (tal como te dijo Aline), cuando los oigas o veas unas tablas de color mas claro utiliza la barra para abrirlas y así conseguir una llave pequeña y una llave pequeña dorada.

Camina hasta el fondo por la única puerta que podrás abrir, verás una escenita en la que los bichitos esos del techo esperan el momento oportuno para convertirse en tu sombrero. La mejor forma de evitar su ataque es transitar las zonas por donde ellos no podrán caerte encima, recoge una caja de cartuchos y una de balas. Al fondo veras un hueco del que parece salir una corriente de aire, enciende la vela de encima de la mesa con el mechero y usa la barra para romper los maderos que obstruyen la rendija. Pasa al otro lado aniquilando a los bichos de la lengua larga y recoge de la estancia un botiquín. Entra por la puerta del fondo para conocer a una anciana postrada en una cama, al parecer se trata de la ciega Lucy Morton que ya leistes en el diario de Alan Morton. La abuelita parece sacada de las peores de tus pesadillas , te dirá que vayas a la biblioteca pero eso será más adelante.

Sal de la estancia y camina hasta el fondo para abrir una puerta con la llave pequeña dorada. Saldrás a las escaleras de caracol así que desciende hasta el segundo piso y entra por la puerta q da al pasillo del segundo piso, entra por la primera puerta de la izquierda, te encuentras en una estancia que parece ser un despacho, coge el botiquín, y el diario de Alan Morton.

Utiliza la llave pequeña para abrir un cajón encima de la mesa y conseguirás la llave grande forjada y media fotografía. Cuando bajes del despacho unos.....5 zombies!!!! Saldrán de repente... ufffff... era una alucinación nada más.

Sal al pasillo de nuevo y vete al fondo del pasillo para entrar en una estancia con una cama, en la mesita de noche veras cosas muy succulentas.

Corre corre hacia ellas que se van!!!!...una planta enorme saldrá del interior de la cama y te lanzara hacia detrás , tranquilo no hace falta liarte a tiros con ella , dispara a la lampara que hay encima de ella para chamuscarla y poder coger esas cosas que no te había dejado.

Una pistola de bengalas, tres cajas de cartuchos y un botiquín.

Sal de nuevo al pasillo y baja de nuevo al primer piso, en concreto al pasillo principal del primer piso y abre con la llave la puerta que lleva a la biblioteca.

LA BIBLIOTECA

Nada mas entrar comenzaras una conversación con Aline, que mejor momento que este para grabar la partida.

Ahora inspecciona bien la biblioteca porque es enorme y lee la biografía de los Morton y el diario de Jeremy Morton.

En la biblioteca deberás resolver un puzzle, cuando leistes un documento donde ponía oscuridad-luz-luz-oscuridad y después un dibujo de un cubo con 4 posiciones distintas.

Pues bien tendrás que buscar los libros escondidos en los diferentes pisos de la biblioteca, si observas bien el cubo el primero de los libros se encuentra en la planta más alta de todas al final del todo. Por el camino encontraras una caja de bengalas y alguna pequeña sorpresita...

Cuando lo pulses deberás buscar el segundo libro que se encuentra a la izquierda de la puerta por donde has entrado a la biblioteca. El tercer libro esta antes de subir a las escaleras del primer piso, ahora sube para encontrar el cuarto libro.

Cuando llegues al primer piso unas imágenes te mostraran como un ave de presa gigantesca y demoniaca entra en la estancia por la cristalera del techo.

El animal te lanzara una especie de rayo, la principal táctica es hacer cuenta de ella con el lanzabengalas, el mejor momento para darle será cuando muestre el vientre para lanzarte el rayo pues la lanzaras a unos metros aturrida. Cuando la mates que es pan comido sube hasta el ultimo piso y cuando llegues a la mitad de la pasarela busca el libro que esta muy bien escondido.

Otro de los retratos de activara en el hall del segundo piso. De nuevo ve hasta allí ,ignorando la escalera que sube hasta una ventana y el puzzle de las 4 ruedas.

Nada mas salir de la biblioteca tendrás que armarte bien pues pegaditos a la puerta (te estarían espiando?) Se encuentran unos zombies difíciles de esquivar.

Cuando lo consigas vuelve a la zona de los 4 retratos y coge la llave de bronce pequeña y la pistola de plasma.

Ahora vuelve a la mini estancia donde estaban los últimos zombies y entra por la puerta que te queda con la llave dorada.

Nada mas entrar liate a escopetazos con una de las criaturas que surgen del inframundo y entraras en la sala de fumadores.

Esta sala es un autentico museo de arte indio, recoge en ella un botiquín, la llave pequeña dorada y una estatua de buho, coloca la mascara de lobo en ella y obtendrás la llave de acero.

Ahora toca subir de nuevo al segundo piso (esperemos q te lo hayas aprendido ya) y camina hasta el final del pasillo, el sitio mas alejado

de todos, encontraras un busto por el camino, abre la puerta con la llave de acero y nada mas entrar corre para encender el interruptor que esta justo al lado de la puerta, si no quieres ser atacado por los nauseabundos seres q te matan a lametazos. En esta estancia encontraras succulentas cosas así que tomate tu tiempo, si quieres puedes grabar aquí.

Encotrarás una llave grande forjada, una caja de cartuchos, y un amuleto, sobre la mesita la segunda parte de la foto esa que tenias rota por la mitad y una carta manuscrita. Ahora lo que debes hacer es unir las dos mitades de la foto que tienes y al examinarla por la parte de atrás veras dos números, dirige tus pasos a la biblioteca y ya puedes resolver el puzzle de las ruedas, para ello deberás sumar las dos cifras que salen en el reverso de la foto , veras que la cifra resultante es 3926 , así que esta es la cifra que deberás colocar en las ruedas. Cuando lo hagas una puerta escondida se abra así que entra en ella sin miedo y enciende la luz. Como veras en la pared de la izquierda hay un hueco donde podrás introducir la estatua del acróbata para que así se descubra un panel de control. Registra el resto de la habitación y recoge en ella una estatua abkanis, un telescopio y una nota que pone "enigma de jeremy", esta nota deberás leerla al revés para entenderla, no te preocupes por ello ahora, el panel de control te espera.

Para saber la cifra que has de introducir encamina tus pasos a la escalera que sube hasta un ventanuco en la misma biblioteca y camina por la cornisa (cuidado con los perritos... si, si esos tan agradables que puedes acariciar).Al llegar al torreón sube hasta meterte en el y coje de dentro de la habitación un amuleto de guardar. En la ventana veras una especie de trípode para colocar el telescopio que acabas de recoger , con ello tendrás una visión de una especie de fuerte que esta lejano , intenta acercar al máximo el telescopio para vislumbrar en el muro una cifra 1692 ,también verás a un curiosillo mirando por la ventana, que no es otro que Obed Morton.

Ya sabes donde has de introducir la cifra, dirígete al panel de control y conseguirás que otro retrato se abra, así que ya sabes que tienes que hacer, dirígete a la zona de retratos y abre el que te ha mostrado la imagen.

Cuando consigas llegar, te darán una placa metálica grabada he inmediatamente todos los mecanismos de los retratos mostraran unos mecanismos para introducir dígitos.

Recuerdas ese enorme libro de la biblioteca con tantas cifras? Pues ahora es ocasión de sacarle partido , tendrás que colocar las fechas de nacimientos de cada personaje que aparece en el retrato , por este orden de izquierda a derecha -1852-1874-1899-1931 .

Ahora obseravarás que el reloj que hay en el hall de la primera planta

se abra para mostrarte una llave forjada de bronce.

Es el momento de tomar un poco de aire fresco , no crees??? , así que usa la llave para abrir el gran portón del hall , y prepárate para una nueva parte de la aventura.

EN LA OSCURIDAD DE LA NOCHE

Camina por el camino que va rodeando la casa hasta llegar a unas puertas abiertas donde encontraras cosas succulentas, en concreto dos botiquines y un cartucho de gas.

Ahora da media vuelta pues al final no encontraras nada y camina por el otro lado por donde has salido, coge el amuleto del suelo y abre la verja con la llave pequeña de bronce.

Pues bien, como puedes ver tienes que dirigirte al principio de donde empezastes la aventura, hacia el lado que te dijimos que no tenias que ir, donde hay una verja que ahora si podrás abrir, al paso te saldrán un ejercito entero de esos zombies tan repulsivos, así que desazte de ellos con el lanzagranadas.

Abre la verja usando la combinación que sale en la placa grabada que has conseguido en uno de los retratos , *una luna hacia la derecha , luna hacia la izquierda , estrella , y remolino .*

SEGUNDO CD

Al cambiar el segundo cd te encontrarás en una zona nueva a explorar y en una de las partes más chulas del juego (en mi opinión).

Nada mas empezar verás a un tío agarrado a la verja y mutilado (parece una especie de medico este tio...), regístralo bien (tranquilo q es inofensivo) y conseguirás dos botiquines y un cartucho de gas.

Sigue de frente y conversaras con Aline y más adelante oirás un sonido terrorífico y algo ojo en el suelo, examínalo, examínalo... ya verás.

Ahora dirígete hacia la izquierda, de momento no sigas hacia delante y metete en una especie de circulo de piedras, es la hora del ritual.

EL RITUAL

Lo primero que tendrás que hacer es examinar la enorme piedra que esta al frente tuyo, y luego escoge la dirección norte de las que te dan a elegir.

De nuevo hablaras con Aline, pero esta vez es muy importante que sigas al pie de la letra las instrucciones que ella te indicara.

Te ira indicando las estelas que debes mirar para darle a ella unas indicaciones, es muy fácil (espero que te sepas los puntos cardinales... no hay problema). Cuando termines de darle a todas las piedras colócate en la piedra este, y te dará a elegir un código de raras palabras , es el momento de usar el diztafono, allí se oyen las palabras exactas del ritual.

Las palabras son *goul-ai, hypor, harnis, korna*.

Cuando las termines de pronunciar se abra la piedra del centro de círculo, así que recoge la estela de piedra y la estatua de hemicles.

Vuelve donde estaba la cabeza y sigue de frente hasta el final, baja las escaleras y recoge el amuleto.

Cuidado con la fauna del lugar que saldrá de la nada, utilizando armas potentes, luego sube por las escalerillas que encontraras en el camino hasta una gruta y recoge en ella la caja de bengalas. Baja de nuevo y sigue por el camino hasta que llegues a una especie de pantano repulsivo con zombies nadando y gimiendo tan felices por ahí, así que saca tu escopeta y mata a todos que encuentres en tu camino.

No sigas hacia delante, sino hacia la izquierda y te encontraras con una especie de avión que ha caído en estas ciénagas.

Examina dentro del avión y encontraras dos botiquines, una cizalla, una lente de cristal azul, un amuleto y una caja de bengalas. Ahora entra en la cabina del piloto, el hombre todavía esta vivo y te dirá que salgas de allí, sal de allí rápidamente si no quieres acabar sepultado bajo las aguas, y ahora dirígete por el otro camino sin explorar de las ciénagas.

Cuando salgas de la ciénaga saldrás a un camino transitado por esos bichos enormes con pintas de escorpión, la mejor arma contra ellos son las bengalas, con dos te bastara.

Sube por la rampa al final del camino para encontrarte con la esquiwa de Aline, que te dará un sello de Obed Morton , mientras tu le pasas la estela que ella necesita.

Como siempre te volverá a abandonar, así que baja la rampa y sigue hasta el fondo del camino, allí veras una pequeña iglesia.

Como esta bien cerrada, abrela con la cizalla y entra.

Examina bien la iglesia porque encontraras un libro de sacrificios y una caja de bengalas.

Veras un panel donde hay varios símbolos extraños, deberás pulsar solo tres de ellos.

En la guía puedo decírtelos pero es apasionante descubrirlos por ti mismo, así que lo primero que tienes que hacer es colocarle la lente azul a tu linterna , esta lente es capaz de ver una sangre no vista por el ojo humano, alumbrando la puerta de la iglesia con ella y.....veras el primer símbolo, (acogedor verdad??) , la estrella de cinco puntas.

Ahora sal de la iglesia y veras un rastro de sangre que deberás seguir hasta la rampa por donde subistes para hablar con Aline, enfoca una roca grande lisa y veras el segundo símbolo, esto se pone cada vez mas interesante, ya tienes la cruz invertida.

El ultimo símbolo se encuentra en aquella gruta que se subía por las escaleras, alumbrando la pared de calaveras veras un tridente hacia arriba.

Vuelve hacia la iglesia y pulsa los tres símbolos, el altar se abrirá dejando al descubierto un pasadizo por el que deberás entrar, animo... sin miedo.

LOS LABORATORIOS DEL HORROR

Camina y encontraras una puerta que no puedes cruzar sino introduces el sello de obed en la placa que encontraras al lado.

Ahora cruza y avanza hasta que veas una puerta , entra para encontrarte en una zona de jaulas , al parecer están vacías...

Recoge el amuleto y continua hasta que veas al Alan Orton despedazando y diseccionando una criatura. Tras una tensa conversación, el malvado Alan te dejara a oscuras y se largara por una puerta, estas totalmente encerrado aquí, en esta oscuridad total, así que Canby se pondrá algo nervioso y llamara a Aline.

En esta parte del juego tendrás que volver a hacer caso de lo que Aline te ira indicando, si quieres salir de allí con vida (esta chica siempre te saca de los atolladeros).

Te guiara para encender todos los aparatos de la habitación y provocar un cortocircuito que abra la puerta por la que ha salido Alan.

Cuando consigas encender todos los aparatos, bien armado... antes de entrar por la puerta recoge las cartas de Lamb y Obed Morton y La de Jeremy.

Ahora sal por la puerta, (que alivio) camina por el único camino que hay y entra por la puerta del este para recoger una grabadora, ahora entra por la otra puerta , este sitio ya lo conoces así que avanza tranquilo hasta que consigas hablar con Edenshaw , ahora sube por las escaleras y abre la trampilla para llegar al invernadero.

Elimina a los bichos que encuentres e inspecciona la zona encontrando tres cajas de cartuchos.

Ahora sube por la escalera y empuja la estatua hacia el hueco de la escalera para romperla contra el suelo, así conseguirás el sello de Alan Morton y una estatua de Ouphenos.

Dirige tus pasos a la puerta metálica donde utilizastes el otro sello y coloca el que acabas de coger para entrar en una zona nueva.

Nada más pasar, te encontraras con Aline que por fin se quedara algo contigo, sigue caminado junto a ella hasta llegar a una antecámara y abre la trampilla para conseguir un monton de cosas buenisimas :una pistola luminica , el cargador del acumulador, 4 botiquines y 5 amuletos. Graba ahora si lo deseas y camina hasta el fondo para ver una escena de cómo se abre la puerta de las tinieblas y sin remedio eres absorbido hasta el interior, Alan se ha salido con la suya.

EL MUNDO DE LAS TINIEBLAS

En estos momentos veras como alguien, que es nada más y nada menos, el dios de la luz, te habla.

Aparecerás en un saliente sano y salvo, así que avanza hacia delante y armate con la pistola luminica, por el camino en le mundo de las tinieblas descubrirás una serie de cristales luminiscentes, esa será toda la munición que te hará falta , ahora ya no tendrás problemas de quedarte sin munición. Cada vez que recojas un cristal recargaras el cargador del acumulador y con el la pistola luminica. Como los cristales aparecen de nuevo al cabo de un rato, no te hará falta buscar munición a la desesperada.

Avanza poco a poco por el pasillo y acaba con todos los perros rabiosos que te salen de la nada.

Caundo salgas a la siguiente caverna te atacaran mas bichos, ahora jugara un gran papel el mapa, así que ábrelo cada vez que llegues a una gruta para averiguar donde esta la salida.

Averiguarlo es muy fácil, así que encamina tus pasos a la salida.

En el siguiente corredor te atacaran las horrorosas criaturas enormes parecidas a un escorpión y en la siguiente te atacaran varios perros.

Haz cuenta de todos los enemigos con tu pistola luminica.

Caminando por las grutas llegaras a un abismo con una cuerda en la pared, Carnby intentara cruzar la pared pero el malvado de Alan te lo impedirá, así que caerás a otro saliente (que suerte tiene este chico),

entra en la cueva de la derecha , enciende la lampara de aceite y veras que estas en una especie de mina con un cadáver en el suelo , inspeccionalo todo para encontrar el diario de Archibald morton, un pulsar fotoelectrico y un frasco metálico.

Este frasco te servirá por si te quedas sin botiquines para así curarte.

Sal de la cueva y dirígete ahora hacia la izquierda, donde verás una cuerda por la que podrás bajar, una vez abajo sube las escaleras hasta la zona más alta eliminando a toda la fauna del lugar. Al final de las escaleras veras otra vez como alan se escabulle.

Cuando entres en la inmensa cueva siguiente veras como un terrible bicho rapta a Alan Morton, el bicho no es otro que su hermano... Obed Morton.

Ahora mira bien el mapa para saber por donde tienes que continuar y ve preparando tu armamento para acabar con mogollón de criaturas.

A medida que avances hablaras con Johnson, revelándote la trama que ha organizado. Carnby se mostrara muy enfadado con él.

Cuando llegues a una zona de lava vuelve a utilizar el mapa para salir de ahí y liquida a los escorpiones gigantes que aparezcan.

Sigue caminando por las enormes escaleras de la siguiente gruta y cuando llegues a la enorme cueva siguiente dirígete hacia la salida de la izquierda , pues la de la derecha no podrás utilizarla. Para ello deberás subir algunas rocas del camino y también bajarlas.

Cuando llegues a una estancia con columnas, verás como Aline te vuelve a hablar y veras como una de las columnas se derrumba para improvisar un puente que cruza el abismo, crúzalo y hacia la derecha encontraras una fuente del liquido sagrado para rellenar tu cantimplora.

Ve finalmente hacia la izquierda y entra en la misteriosa estancia con momias de indios abkanis por todos lados, interesante estancia verdad???

Veras una especie de altar con un busto, al parecer faltan los otros dos.

Ahora desciende por la cuerda de la estancia de la derecha de el altar y acabaras en una estancia donde se encuentra una de las cabezas, corre, corre a buscarla que el final esta cerca... pero cuando te acerques te saldrá al paso lo que queda de Alan Morton, no te asustes y esquivalo pues es bastante rápido, tendrás que dirigirte al fondo de la cueva a una estancia con una especie de cuerda en el centro, pero Alan cada vez que intentes entrar te expulsara. Para ello debes

tumbarlo y cuando este tumbado entrar en la estancia.

Utiliza el pulsar fotoeléctrico desde una buena distancia y cuando este en el suelo corre muy rápido hacia la estancia, una maravillosa animación mostrara como Carnby se convierte en un guerrero de la luz, coge una lanza y mata a Alan Morton definitivamente.

Ahora si, coge el busto y sube por la cuerda hasta la estancia de momificación.

Te encontraras con Aline, colocareis los dos bustos y comenzara la escena final, la escapada en el helicóptero, enhorabuena!!! Ya solo te queda acabar la partida con Aline.