Station2

MELLÉKLET 2004/1. június

ONIMUSHA 3 DEMON SIEGE

1. felvonás: Prelűd

A játék ott kezdődik, ahol egyszer majd véget is ér – 1582-ben, Japánban. Samanosuke, oldalán egy kisebb hadsereggel végső rohamra indul Nobunaga ellen. Ez a pálya csupán arra szolgál, hogy bemelegítsük az izületeinket – kaszaboljuk át magunkat a zombi-katonák és élőhalott ninják seregén, fel a lépcsőn. Az itt található varázstükör azt a célt szolgálja, hogy bemutassa, milyen varázstükrök segítségével tudunk majd a játék során állást menteni. A bal oldalon látható ládából kapjuk fel a térképet, a lépcsők alól pedig a gyógynövényt, majd szaladjunk fel az épület lépcsőjén.

Bent Nobunaga és Ranmaru Mori várnak. Feladatunk Ranmaru szájon csapása, ami igencsak egyszerű: a cél érdekében folyamatosan üssük. Miután kiesett a játékból, állandó nemezisünk következik – illetve következne, ha Samanosukét a kritikus pillanatban nem hajítaná át egy időinterferencia egy másik időbe, egy másik térbe.

Párizsban járunk, 2004-ben. Jacques motorkerékpárján éppen legjobb cimborája, Philippe megmentésére siet. Későn érkezik. Miután átvettük az irányítást, a géppisztollyal addig lőjük az érkező zombi-inváziót, míg egy átvezető vissza nem veszi tőlünk a kontrollt. A lőszer ugyan kifogyott, ám érkezik a felmentő kommandó, Samanosuke alakjában.

Ismét a szamurájt irányítjuk – zúzzuk szét a sikátorban tőlünk jobbra található ládát, és vegyük fel belőle az egészségügyi csomagot. Jacques megmenfése és eltűnése után irány az aluljáró.

Kaszaboljuk szét az utat eltorlaszoló ládákat, és keveredjünk ki a bejáraton kívüli egyetlen lehetséges kijáraton (pillanatnyi helyzet tükrözése).

A Diadalív árnyékában (igen, Remarque-remark) fosszuk szépen le a ládikókat – az egyikben 20 darab nyílvessző, a másikban egy térkép vár betakarításra. A kapu két lába között lobogó kis emlékművet piszkáljuk meg, és másszunk le a megnyílt titkos kamrába. Itt megkapjuk az első speciális fegyverünket, a Tenso nevű kardpárost.

Kimászva megismerkedhetünk a francia kommandósokkal, akiket a bájos Michelle Aubert parancsol be az épületbe. Michelle valószínűleg kevés zombis-szörnyes mozit fogyasztott, hiszen ignorálja Hollywood azon alapvetését, miszerint a zombikra-szörnyekre küldött kommandósok 95%-a alapvetően odavész, amennyiben a rohamcsapat valamelyik tagja nem a Baywatch-ból beugrott főszereplő.

Egészen pontosan így zajlik ez le esetünkben is: Michelle hirtelen nagyon magára marad. Ismét Samanosuke vagyunk.

A kapu bal szárnya mellett ládából vegyük fel a gyógyszeres csomagot, majd komótosan ballagjunk be a Diadalívbe a lány után. Harc közben már tudjuk használni az R1-et is: ha lenyomva tartjuk, erőteljesebb, töltött támadást tudunk intézni a gonosz lények ellen.

A földszinten egy kulcs, ami a csigalépcső tetején lévő ajtót nyitja. Nyissuk ki, hatoljunk be. A helyiségben vegyük fel a könyvet, zúzzuk le a zombikat, és kezdjünk el babrálni azzal a ládikóval, amit logikai zár véd.

Ezek a szürkéskék-kékesszürke színű dobozok a játék során háromféle kiszerelésben várnak majd ránk: kezdetben 3x3-as játéktérrel rendelkeznek, később 4x3-as, majd 4x4-es tálitoli felülettel. A cél egyszerű: a bal oldal energiáját átvezetni a jobb oldalra. Bökkenő: adott számú lépésből kell kiraknunk a fejtörőt. (Az első láda tehát 3x3-as, mi pedig a rajta található, tologatható elemeket az egyszerűség kedvéért balról jobbra, fentről lefelé számozzuk. Ha tehát egy 3x3-as tábla esetében a jövőben azt mondjuk, toljuk az ötöst a négyesre, az a

annyit jelent majd, hogy a középső sor középső elemét balra kell pöckölni. Egy 4x3-as tábla esetében természetesen a számozás csúszik – ha azt tanácsoljuk, toljuk a nyolcast a négyesre, akkor a középső sor utolsó elemét kell majd felfelé tolni. Remélhetőleg a szisztéma érthető és logikus.)

Lássuk hát az első ládát, amit 3 lépésből kéne megoldanunk. Toljuk 1-et 2-re, 4-et 1-re, 7-et 4-re. Készen is vagyunk.

A doboz kinyílik, jutalmunk pedig egy életerő-kiterjesztő lesz (Power Jewel). A tetőre való kijárat mellett találunk egy lélekkutat, csapoljuk is meg (szívjuk a lelkét, ameddig csak lehet), egy másik ládikó (gyógyszeres csomaggal) és egy tükör, ahol bátran menthetünk is egyet, hiszen a tetőn főellenséggel fogunk vitázni.

Ha mindent elintéztünk, irány a Diadalív teteje, ahol közepes hosszúságú átvezető után máris alkalmunk nyílik arra, hogy öcskavassá verjünk egy mechanoid ellenfelet.

A robot rakétákat is ereget, meg kaszálósan pörögni is szokott, de kifigyelve a támadási taktikáját és annak ritmusát egészen egyszerűen nem okozhat gondot lezúzni. Tanács: hozzáláthatunk gondosan, szépen darabjaira szedni – a karjait támadni, és alkatrészről alkatrészre haladva szétverni, de jóval egyszerűbb, ha kapásból a törzsre fókuszálunk.

2. felvonás: Tarzan torzan

Ismét változás időben, térben és szereplőben: Jacques a középkori Japánban tér magához, egy bűbájos erdei tisztason. Sétáljunk el a közeli mentési pontig, s ha kedvünk tartja, mentsünk egyet.

Tovább korzózva hamarosan egy másik tisztason lyukadunk ki, ahol látszólag öntudatlanul Henri fiunk teste hever. A helyszín természetesen jótékony csapda – célja nem más, mint démonvadásszá képezni a bátortalan francia fakabátot. Jacques kezén hirtelen egy lelkek felszippantására alkalmas Oni láncksztyű terem, markában Oni ostor, tárgyiástjában pedig egy levél, ami részletesen tájékoztat a felszerelés szakszerű használatáról.

A temérdek ajándék mellé ismeretlen jötevőnk rögtön egy súlyos acélgolyót pörgető behemót démont is mellékel, akit sportszerűen, avagy sportszerűtlenül döngöljünk sebesen földbe.

A sikert rövid átvezető animáció jutalmazza: emberünket ünnepélyesen felveszik az Oni klán cseppet sem önkéntes alapon működő démonirtó brigádjába, segítségül pedig egy apró tündért kap, számos beépített extrával. Az első számú rögtön a legfontosabb: Ako, a tündér segítségével értünk majd japánul (illetőleg angolul), japán társaink és ellenségeink pedig értik majd a francia (angol) karattyolásunkat. Ako tehát amolyan Babel-hal. Parányi segítőtársunk további kellemes tulajdonságai: megnyitja nekünk a menüben a ruházatának fejleszthetőségét (zöld kövek képében megjelenő ÖkoEnergia segedelmével), valamint házhoz szállít olyan tárgyakat, melyeket hősünk valamilyen terepakadály miatt nem tud elérni.

Henri eltűnik (látomás és kelepce volt csupán), haladjunk tehát tovább az ösvényen, szorgalmasan elpusztítva minden természetfeletti elemet. Utunk során első ízben találkozunk majd a lélekszívó, lebegő ellenfelekkel – ezek a huncut jószágok az orrunk elől halásszák el a legfinomabb lélek-falatokat, de mindent sikerrel visszakapunk, ha miszlikké aprítjuk őket. Lesz itt egy olyan elágazás is, melyet harcias bozót véd: ezt a zónát egyelőre hanyagoljuk, ezzel a fegyverrel erre nem tudunk továbbhaladni.

Egy-két apró kunyhóból álló kis településre (tanyára?) jutunk, ahol csatlakozik hozzánk valaki, aki úgy néz ki, mint Samanosuke. Akonak hála, megértjük egymást, így ismét átvezető animáció következik.

Takarítsuk be a házikókban elheverő kincseket (gyógynövény, egy ÖkoEnergia, egy gyakorló-tekercs és a kék mellény).

A gyakorló-tekercs érdekes jószág: a mentési pontoknál (tükröknél) vesszük használt, ahol a program felkínálja nekünk a gyakorlás (edzés) lehetőségét is. Az edzésprogramok ajándékpályák – kizárólag a kalandot színesítő elemként vannak jelen – teljesítésük vagy ignorálásuk semmiféle kihatással nincs a játék menetére. Ha akarjuk, megcsináljuk őket, ha nem akarjuk, nem teljesítjük.

Kerüljük meg hát a házakat, és máris felfedezhetjük az első olyan tengu ládát, amit Jacques nem ér el, így Ako segítségével foszt majd ki. Ako izgalomba jön, repkedni kezd a láda körül, mi pedig az akciógomb laza lenyomásával hitelesíthetjük kérelmét. Kinyítja a ládát, és elhozza nekünk tartalmát, ami egy újabb gyógynövény.

Kocogjunk fel a házak mögött kezdődő kőlépcső-soron, közben takarítsunk, mint Viktor a Nikitában. Egy újabb tisztásra érkezünk, középén furcsa, ám pillanatnyilag működésképtelen berendezés. Samanosuke lelép. Itt ismét menthetünk, és ha akarjuk, tréningezhetünk is.

Az építménytől jobbra (a képernyő alja felé, azaz felénk) távozzunk a képernyőről. Az új helyszínen egy újabb levél magyarázza el, hogyan vehetjük használatba a kapaszkodókat (így fogjuk nevezni a repkedő szentjánosbogarakat, melyekre Jacques ostora felcsavarodik, hősünk pedig Tarzan-módra képes átlénduini, vagy fellendülni olyan helyekre, ahová lábon lehetetlen volna eljutni). A kombináció az R1 + az akciógomb – lebegjünk is át a szakadék felett (erre akkor van lehetőségünk, ha hősünk olyan helyen áll, hogy a kapaszkodó zöld színben pompázik).

Itt verjük szét a ládát, és lebegjünk fel a kiszabadított kapaszkodón. A szobor melletti ládát elintézve tulajdonunkba kerül egy térkép, valamint mögötte egy újabb tekercs. Dinamikusan szedjük az oldalt látható létra fokait, egy szinttel lejjebb pedig szabadítsunk ki egy újabb kapaszkodót, valamint vegyük birtokba azt, amiért jöttünk – a medált. Ako talál a vízesés alján egy gyógyítalt, takarítsuk be azt is, majd lendüljünk vissza az új kapaszkodó segítségével a vízesés bal oldalára.

Ballagjunk vissza a szerkezethez, és helyezzük helyére a medált (ki kell választani a menüben) – a játék új fegyverrel jutalmaz, ez a tűzostor (Enja). Ezzel már el tudjunk intézni azokat a fránya növényeket, amelyekkel idefelé jövet még nem tudtunk mit kezdeni.

Gyalogoljunk is el hozzájuk, és üssük szét őket. A bozótos mélyén egy acélgolyós szörny lapul, meg egy kulcs. Előbbit annihiláljuk, utóbbit vegyük fel.

A tanyára visszatérve üssünk le egy madarat az égből, hogy egy kapaszkodót pottyantson az első házikó elé. Lebegjünk egyet, és vegyük birtokba az életerő-kiterjesztést.

Vissza a szerkezethez, és most jobbra. Az ösvényt itt is bozótos zárja el, csapjunk oda neki a tűzostorral.

Ismét összefutunk Samanosukéval, nyújtsunk neki segítő ostort. A hatalmas kapun használjuk a nemrég tárgylistába szóllított kulcsot, majd haladjunk át alatta.

A jobb oldali ládából egy kapaszkodót tudunk kiszabadítani, fellibbenve rajta pedig egy levelet lesz módunk felkapni. A másik oldalon egy ÖkoEnergia és egy gyógyszeres flaska vándorol majd tarsolyba. A menüben töltsük bele szépen a két ÖkoEnergiát a kék mellénybe.

A főkapu mellett szürkéskék ládikó, fejtörő következik.

Négy lépésből kell megoldanunk: 1-et 2-re, 4-et 1-re, 5-öt 4-re, 8-at 5-re.

A jutalom ismét egy életerő kiterjesztés.

Lépjünk be a házba, és számoljunk le a felvonás főellenségével.

Marcellus szerencsére nem Wallace (ha a Ponyvaregény megvan), így szintén nem jelenthet kihívást – fókuszáljunk rá (R1), majd csapkodjuk meg, ha netán lenne ideje meglendíteni a kardját, védekezzünk. Ismételjük ízlés szerint adagolva. Miután sztvertük a pajzsát, durvább csapásokkal próbálkozik, illetve – ha távolodunk tőle – elkezd villámokat szórni. Utóbbi esetben lebegjünk odébb a helyiség kapaszkodójával. Ritmusa: két suhintás után ő suhint.

3. felvonás: Párizs kanalizációját látni, és meghalni

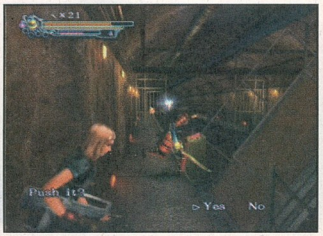
Ako egy újabb kellemes tulajdonságára derül fény: a tündér rendelkezik az időutazás képességével. Előre is lendül, és képességeit most egy kis időre a jövőben rekedt Samanosuke szolgálatába állítja.

Ismét Párizsban vagyunk tehát, szamurájunk és Michelle pedig hirtelen (Ako segedelmével) képesek egymással kommunikálni.

Baktassunk a Diadalív jobb szárnyához, és hozassuk el Akóval az elérhetetlen láda tartalmát (egészségügyi csomag). Fémajtón be, csigalépcsőn fel, vissza egészen a tető alatti helyiségbe. Itt is volt egy olyan tárgy, amit eddig nem tudtunk felvenni – egy 20 nyilat számláló szeretetcsomag az egyik szobor mögött. Menjünk vissza a földszintre, majd Michelle géppisztolyos segítségével az aluljáróba. Innen ne is menjünk ki: az elágazásnál egy kulcsot találunk, amit a sejtelmes, piros fénybe burkolt ajtón használjunk is.

Mögötte bújik meg a párizsi alvilág.

A csatornarendszert egy új ellenség lakja, a Nagy Zselé. Ezt szanaszét kaszabolva Sok Kis Zselére bonthatjuk (a széptpukkadásnál védekezzünk), akik tovább terelnék a figyelmünk, ha sebesen el nem taposnánk őket. Forduljunk be az első lehetséges



ajtón, és kapjuk fel az itt elhevert feljegyzést. Kapcsoljuk be a generátort – kigyúlnak a fények. Kint pöcköljük át a kart, ami leereszti a hidat.

Vegyük fel a térképet, és lépjünk be a következő szobába. Itt az egyik hordót kettészelve egy ÖkoEnergiával leszünk gazdagabbak. Másszunk fel a lépcsőn, és csipegessünk fel szépen mindent (feljegyzés, edzés-tekercs, Ako segítésével egy újabb ÖkoEnergia). Itt egy másik generátor pihen, ám ennek hiányzik a kurblija.

Másszunk vissza, és a felső sarok kicsiny beugróját is fedezzük fel magunknak. Az első ládát szétverve egy fürge kis manó pattan ki belőle, akit szorgosan üssünk le egy gyógyszercsomagért (ha sokat szösszölünk, eltűnik). A folyosó végén újabb hordó lelke vágyakozik az örökkévalóság után, szeljük is széjjel. Jutalmunk újabb ÖkoEnergia, majd egy piros mellény a hordó mögötti ládából. Ako menüjében pakoljuk a zöld energiát a piros mellénybe.

Nyissuk ki azt az ajtót, amit számzár véd. A kombinációt az egyik felkapott feljegyzés alapján kéne kipörgetnünk – mi azonban lusták vagyunk, és ezen iromány alapján kipörgetjük a 314-es számot.

Az ajtó mögött újabb kék láda pihen, öt lépésből kell kinyitnunk.

Toljuk a 3-at a 2-re, a 7-et a 3-ra, a 6-ot a 7-re, az 5-öt a 6-ra, majd az 1-et az 5-re. Jutalmunk az immáron jól megszokott életerő-növelés.

A létrán másszunk le a pisibe, és kaszaboljuk le a bűzös ellenfeleket. A másik oldalon lévő létrán másszunk fel, és kapjuk fel a kurblit. A szennyvíz-folyam végéig elgázolva Ako megszerez nekünk egy egészségügyi csomagot is.

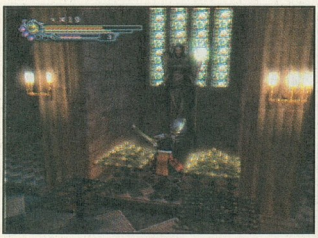
Értelemszerűen most vissza kell mennünk a kurbli nélküli generátorhoz, és annak segítségével üzembe hoznunk azt. Itt is kigyúlnak a fények.

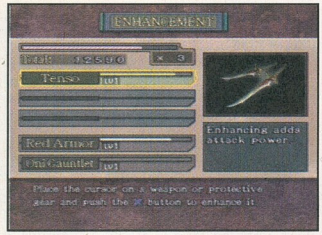
A sarokban található, utolsó, eddig ki nem nyitott ajtón át távozzunk, kint pedig ismét eresszük le a hidat. A folyosó végén 20 darab, bénító hegyű nyílvessző vándorol a nyeregtáskába.

Másszunk fel a létrán, vágjuk el a drótkötelet (bizony: egy jó katana ilyet is tud), mire a hatalmas fémgolyó belepottyan a pisifolyóba.

Visszaút nincs, ráadásul a francia kommandósok rádión kérnek segítséget a csatornarendszer előttünk álló részéből, így nincs más megoldás: ismét a szennyvízben kell haladnunk, magunk előtt görgetve a nehéz fémgolyót.

Ütközben nem feltétlenül kell levágni mindenkit, aki fel szeretne tartóztatni, különben nem érünk oda időben. Siessünk, és csak vész esetén csapjunk hátra: így a csatorna végében állomásozó francia kommandós (ő a túlélő 5%) egy kulcsot nyom a markunkba. Ezzel a csatornarendszer egyetlen fennmaradó ajtaja nyitható, mögötte egy életerő-növelő. Ezután esetleg visszatérhetünk még a csatornába: másszunk fel félúton a kis beugróba, és fosszuk ki (mágia kis kiszerelésben, azaz Oni Med Lv 1. a lyuk tartalma), a csatorna legvégébe görgetve a golyót pedig vegyük fel a nagy kiszereléű életerőt (Secret Med). A létrán felkaptatva lőhetünk (ijjal) magunknak egy ÖkoEnergiát is, aztán másszunk még feljebb, távol a bűztől, ki a fénybe, a meleg napsütésbe.





4. felvonás: Az öreg halász és a tengernyi zombi

Ako visszatér Jacques oldalára – megtalálta Jacques a foltját, mondanák az öregek. Előttünk mentési pont, igény szerint vehető igénybe. A faluban beszéljünk mindenkivel, aztán csapjuk szét a tigrisfejet egy ÖkoEnergiáért. A mentési ponttal szemközt pihenő kócsögöt szétcsapva egy kapaszkodó szabadul el.

Másszunk fel a toronyba, és kapjuk fel a térképet, majd vegyük használatba a kapaszkodót. A tengerparton egy szürkéskék ládikó várakozik borostás emberére.

Öt lépésből kell megoldanunk. 6-ot 3-ra, 5-öt 6-ra, 8-at 5-re, 9-et 8-ra, 6-ot 9-re. Jutalmunk a változatosság kedvéért egy mágia-növelő. Térjünk vissza az utcára, és menjünk be abban a házba, amit a két immobilis tigris őriz. Az egyik nagy kócsög mögött két ÖkoEnergia pihen, a szőnyegen könyv, Ako pedig egy kis mágiát takarít be nekünk, ha balra mozdulunk. A hátsó ajtón távozva egy ládába botlunk, amiből előkerül a fehér mellény.

Pakoljuk meg energiával a frissen zsákmányolt ruhaneműt, majd beszéljünk a bolt tulajdonosával, aki gyors úton kidob bennünket. Az utcán egy kissrác matat valami után egy hordóban. Szólítsuk meg, s így üzletet köthetünk vele: édes gyümölcsöt kér azért a valamiért. A kofáknál (bolt mellett letérő) cseréljük el az óránkat egy dinnyéért, az út végén pedig kanyarodjunk jobbra, és vegyünk fel a gyógynövényt.

A bal oldali ösvény jön. Az ajtón áthaladva zsebeljük be az edzés-tekercset.

Térjünk vissza a főutcára, és üssük nyélbe az üzletet a kölyökkel. Nyomjuk a kezébe a dinnyéstől kapott dinnyét – távozik, mi pedig hozzáférünk végre a hordóhoz, amiből egy kapaszkodó szabadítható ki.

A kapaszkodó a bolt tetejére hajít. Jacques az ablakhoz lopakodik, és kihallgatja a kufárt. Az átvezető elvonultával vegyük fel a kulcsot, majd távozzunk.

Az eleddig békés falut elöntötte a genma: üssük és vágjuk őket, ahol érjük.

Haladjunk vissza a kovácsműhely elé (ahol a tréning-tekercset kaptuk fel), és a kulcs segítségével nyissuk ki a műhelyt. Bent Ako egy gyógyszeres flaskát szállít le nekünk, mi pedig a villámlándzsára (Raisen) rakjuk a praclinkat.

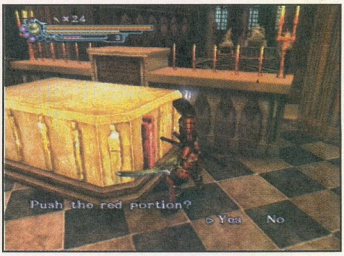
Ismét vissza a főutcára – ideje, hogy áthaladjunk a képernyő felső részét díszítő nagy kapun.

A mólóknál vagyunk, lépjünk gyorsan be a bal oldali, kicsiny házikó ajtaján. A kócsögök tartalma két ÖkoEnergia, a szobor pedig lelkek csapolására szolgál. Szívjuk fel mindet. A szürkéskék ládikó had lépésben megoldható rejtvényt kínál.

Toljuk az 5-öt a 2-re, a 4-et az 5-re, az 1-et a 4-re, a 2-t az 1-re, az 5-öt ismét a 2-re, majd a 6-ot az 5-re. Újabb Secret Med a díj.

Kint egy tekercs kapható fel, a képernyő jobb oldalán pedig egy mágikus pecséttel zárt ajtó, amit könnyedén ki tudunk nyitni, ugyanis a villámlándzsa nyitja (legyen tehát az a kezünkben).

Bent mosógépek és két felvehető könyv vár ránk. Samanosuke előkerül, együtt folytatjuk az utat.



Kilépve kaszaboljuk át magunkat a bal oldalon látható kő lépcsősorig, majd azon fel. A kikötőbe érkezünk, a képernyőn pedig átvezető animációk váltják egymást. Megismerkedünk Heihachival, akinek természetesen a kihajózás küszöbén támad kedve erőt fitogtatni, majd Jacques felfedezi itt parkoló motorkerékpárját – kulcs is kerül, lehet ugratni a móló végéről egy sengoku-korabeli gaijin kalózhajó felturbózott változatára. (Ilyet is csak egy japán játékban lát az ember.)

A hajón üssük szét a ládákat, az egyikből egy kapaszkodó szabadul el. Használjuk. Fent egy szürkéskék láda vár ránk – az első olyan, ami a 4x3-as leosztást hasznosítja. Öt lépésből kell megoldanunk rejtélyét.

Toljuk az 1-et 2-re, az 5-öt 1-re, a 6-ot 5-re, a 7-et 6-ra, végül a 11-et 7-re. Életerő-növekedés a zsákmány.

A fedélzeten lépjünk be az ajtón, és takarítsuk be a könyvet és a ládába dugott térképet. A lépcsők alján suhintsuk szét a festményt, majd nyissuk fel a láda fedelét, amiből egy újabb fürge manó szökken ki (ő nem tűnik el) – mi azonban sokkal fürgébben kenjük el a száját, amiért a programot tervező urak egy kulccsal jutalmaznak.

Nyissuk ki az ajtót, és lépjünk be. Ismét szürkéskék láda következik, hat lépésben megoldható rébusszal.

Toljuk az 1-et 5-re, a 2-t 1-re, a 3 a 2 helyére kerüljön, a 7 pedig a 3-éra. A 6 mehet 7-re, a 2 pedig 6-ra. Ennyi. A ládában egy újraélesztés (Wood Charm) pihent, ami igencsak hasznos jószág.

A másik ládából emeljük el a könyvet, végül szippantsuk fel az összes lelket a kútból. Dimenziót váltunk.

5. felvonás: A Notre Dame fantomja

Samanosukén a sor. Kapjuk fel a földön heverő tréning-tekercset, a jobb oldali szemetesből pedig verjünk ki egy ÖkoEnergiát. Penetráljuk a Notre Dame épületét. Ha ez elsőre nem sikerülne (egy sárga varázspecsét védi), akkor a mentési ponttal fejlesszük fel fegyverünket (Tenso) kettes szintűre.

Amennyiben korábban már más cuccok fejlesztésére pazarolt volna az idáig begyűjtött piros lelkeket, a legalkalmasabb hely a vadászatra a csatornarendszer. Vagdalkozzunk addig, míg elegendő lelket nem gyűjtöttünk, majd a menüben pörgessük át a lelkeket a fegyverbe. Amint elérte a második szintet, ki tudjuk nyitni az ajtót.

Bent takarítsunk ki, majd vizsgáljuk meg a katedrális két oldalán elhelyezett öt szobrot. Az egyik egy szárnyas oroszlánt formál, szájában hatalmas ékkővel. Kapjuk fel a falon elhelyezett levelet.

A felső rész kócsögjeiből előkerül egy ÖkoEnergia, a ládikóból pedig ismét egy ficánkoló kis manó, akit ismét adott időn belül le kell csapnunk, hogy megkapjuk kincsét, az egészségügyi csomagot.

Középen hatalmas oltár – tőle balra ismét kócsög, benne ismét ÖkoEnergia.

Induljunk el az oltártól lefelé, a padsorok között. Hamarosan a zöld mellény vándorol majd tárgylistánkba. Pakoljuk bele a zöld köveinket. A jobb felső sarokban Ako szerez nekünk 20 darab jeges nyílvesszőt, mi pedig leszippantjuk az itt elhelyezett lélekkutat. Piszkáljuk meg az oltár jobb oldalát, és megnyílik a rejtett járat. Hatoljunk befelé.

A katakombarendszer berendezése kissé bizarr, bár nem vitatható: LeChuck kapitánynak minden bizonnyal nagyon tetszene. Az első helyiségben rögtön nyilazzunk magunknak egy ÖkoEnergiát, és ne hagyjuk itt a gyógynövényt sem. Az ajtón áthaladva halálos csapda vár ránk: egy pengékkel felszerelt, pörgő ízé. Balra induljunk, és nézzünk be minden beugróba. Lesz itt egy ajtó, amit (még) nem tudunk kinyítni, egy felvehető könyv, valamint egy szerkezet, aminek koponyáját megnyomva le tudjuk állítani a pengés pörgettyűt. A koponya nyitja az előbb még zárt ajtót is, mi azonban haladjunk tovább balra, és előbb fosszuk ki a szúrkéskék ládát. Hat lépésben kell megoldásra jutnunk.

Toljuk 7-et 8-ra, 6-ot 7-re, 10-et 6-ra, 11-et 10-re, 12-őt 11-re, végül 8-at 12-re. Csak ezzel a metódussal jutunk 1-ről a 2-re: jutalmunk egy újabb mágia-kiterjesztés.

Immáron beléphetünk a megnyílt ajtón. Egy elágazás előtt állunk, a széttörhető üveg mögött a sötét mágiát feloldó talizmán pihen. Ha megvan, induljunk el egyenesen (jobbra), vegyük fel a képet, a szakadék peremén pedig lőjünk magunknak egy újabb energiakövet. Vissza az elágazáshoz, válasszuk a bal oldali járatot. Ako egy gyógynövényt és egy ÖkoEnergiát talál, mi pedig egy térképet a ládikóban. Az ajtó egyelőre nem nyílik, térjünk vissza egészen a templomba.

Mindenki emlékszik az ót szoborra? Gonosz lelkek tartják őket fogva, fel kell szabadítanunk őket a sötétség alól. Felejtsük el az ékkövet szájában tartó oroszlánt, és koncentráljunk a fennmaradó négyre. Mindegyik szobor előtt gyertyatartó, mindegyiken adott számú gyertya és. Látogassuk meg őket szépen sorjában, azzal kezdve, amelyik előtt csupán egyetlen mécses pislákol, folytatva azzal, amelyik előtt kettő, aztán bandukoljunk át a háromgyertyáshoz, és fejezzük be a műveletet a néggyel megvilágítottal. Minden szobor előtt álljunk meg, és szippantsuk le az azt fogva tartó fekete mágiát (a lélekszívás gomb folyamatos lenyomva tartásával). Ha mind a négy szobrot megszabadítottuk negatív aurájától, a szárnyas oroszlán szájában pihenő ékkő ragyogni kezd. Tulajdonítsuk el – kiderül róla, hogy nem is ékkő, hanem fegyver: a Kuga nevű szél-katana.

Térjünk vissza a templom alatt felhúzott katakombarendszerben ahhoz az ajtóhoz, amit magára hagytunk. Ha fegyverként a szél-katanát használjuk, feltárja magát, mi pedig beléphetünk.

Bent egy újabb pengés pörgettyű próbál felvágottat készíteni hősünkből, kövessük a logikus, óramutató járásával ellentétes irányt. Az első beugróban nincs semmi, csak egy agresszív bozótos. A következő beugróban egy ajtó, de zárva. Tovább haladva viszont ott egy ládikó, amiben kötélhágcsó pihen. Kapjuk fel, és vándoroljunk vissza egészen az elágazásig, melynek egyik ága a szakadékkal zárult. Használjuk a hágcsót a lyuk peremén, és másszunk le a mélybe. Vegyük fel a koponyát, majd térjünk vissza a ládáig, amelyből felvettük a kötéltétrát. Tovább haladva balra egy szürkéskék ládikó vár arra, hogy megszabadítsuk kincsétől. Öt lépésünk van, ez a játék első 4x4-es felosztást használó fejtörője.

Toljuk a 8-at 4-re, 12-őt 8-ra, 11-et 12-re, 10-et 11-re, majd a 6-ot 10-re. Mesés ajándékot kapunk: egy fekete újjáélesztőt (ami értelemszerűen újjáéleszt, ha harc közben elhalálozunk – hasznos darab).

Nem maradt más rejtély, mint az utolsó zárt ajtó – pakoljuk bele a szakadékból kihalászott koponyát, majd lépjünk be rajta.

Bent Guildenstern kacarászik egyet, majd lelép egy időgéppel, de elébb még ránk uszítja testőreit. Komoly srácok, nem árt tehát, ha használjuk azt a blokkolás gombot. Nem kifejezetten sportszerű metódus, ellenben roppant célravezető: támadjuk őket hátba.

Testőröket elsőrő győzelmünk után kapjuk fel a földön heverő könyvet, az időgép jobb oldaláról pedig Ako segítségével vontassuk magunkhoz a 20 darab bénító nyílvesszőt tartalmazó csomagot.

Pattanjunk be az időgépbe, és imádkozunk vadul, hogy a túloldalon ne hatalméhes bíbor csápok várjanak ránk.

6. felvonás: 422 év a tenger alatt

Nem várnak csápok. Pontosan oda kerültünk, ahol a Nan Ban kalózhajó Jacques-kal a fedélzetén egykoron kikötött.

A hajó most is itt van, fedélzetén újabb tárgyakkal, amiket mi most szépen be is takarítunk (kis mágia-visszaállítás, ÖkoEnergia). Az ÖkoEnergia trükkös helyen van (álljunk a fedélzet jobb felső sarkába, és kétszer lőjünk az íjjal). Hagyjuk el a hajót, és lépjünk be a kóajtón. A tengeralatti templom középpontjában vagyunk, orrunk előtt egy mentési pont, mellette egy hasonló készülék – egy teleport. Ennek segítségével tudunk tárgyakat küldeni előre és hátra az időben, valamint váltani a karakterek között. Rendeltetését és használatát a közeli ládikóból kihalászható kézikönyv is esceteli.

A teremben található továbbá egy kiapaszthatatlan készlettel rendelkező kék lélekkút (varázserővel), valamint egy platform, rajta három apró toronnyal. Minden torony egy-egy medált igényel az azonos színű ajtó megnyitásához.

Vegyük fel az egyetlen helyén lévő medált (jobb torony), és a teleport segítségével küldjük el Jacques-nak. Kapcsoljunk át Jacques-ra.

A francia komótosan leballag a hajó fedélzetéről – az egyedüli különbség, hogy most 1582-ben járunk, 422 évvel Samanosuke előtt. Helyezzük vissza a medált a helyére, és menjünk be a sárga ajtón.

Haladjunk folyamatosan a következő helyiségig, ahol kapjuk fel a két könyvet. Ellenfelek jönnek, sózzunk oda nekik. Mágiát nyugodtan lehet használni: a központi terem lélekkútja kimerithetetlen. A sarokból kapjuk fel a tréning-tekercset, majd a kapszulába mászva emelkedjünk egy szinttel feljebb. A ládából csenjük el a térképet, az előbb felvett könyvet (azt, ami nem az irodalom között szerepel, hanem csak úgy egyszerűen a tárgyaink között) pedig helyezzük szépen fel a könyvespolcra. Fejtőrő jönne, de nem tör fejet, mert itt a megoldása: 5 X 4 + 3 + 1 – 2 = 22.

Haladjunk tovább, befelé. Szemben egy mágikus pecséttel védett ajtó zárja el az utat, forduljunk tehát jobbra. A ládából engedjük ki a kapaszkodót, és használjuk azt. Az emeleten kapjuk fel a könyvet, a szarvat, flaskát és Ako segítségével az elérhetetlen flaskát. Térjünk vissza a lepecsételt ajtóhoz, ám ez alkalommal balra forduljunk előtte. Zsákutcának tűnik, de nem az.

Egy fura figura ereszkedik le, és megkérdezi hősünket, szeretne-e ellátogatni az árnybirodalomba (Dark Realm). A játék során három alkalommal lesz módunkban ellátogatni három különféle árnyvilágba – a sikeres végigjátszás szempontjából egyik sem kötelező. Csupán az egyik (az utolsó) javallott, de az összes remek szórakozást kínál.

Az árnybirodalmak teleportokkal egymáshoz fűzött arénák, minden teremben adott számú ellenféllel, komoly kihívással és remek ajándéktárgyakkal. Minden arénában csak akkor jelenik meg a kijárat, ha kipucoltuk azt (minden ellenfelet legyőztünk). Az aréna közepén lévő fehér teleport menekülési pont az árnybirodalomból – ha ezt választjuk, visszatérünk a normális világba. A háromszög alakban elhelyezkedő többi – rózsaszín, kék és zöld teleportok – azonban más arénába vezetnek. Nem feltétlenül kell tehát bejárnunk az egész rendszert. További kellemes adalék: a kitakarított arénák egészen addig kitakarítva maradnak, míg el nem hagyjuk az árnybirodalmat.

Ez tehát az első alkalom, hogy ellátogathatunk ide, az arénarendszer mélyéről előbányászható tárgy pedig egy konzervált bíbor villám (nem küldhető át Samanosukénak, kizárólag Jacques használhatja).

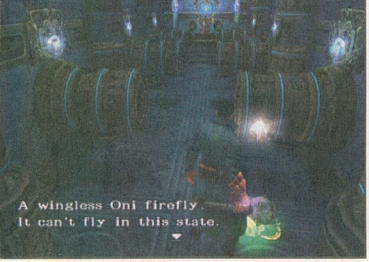
De térjünk vissza a kerékvágásba. Ballagjunk vissza a kapszulához és ereszkedjünk le, majd hagyjuk el a szobát. Balra (a képen jobbra) egy fura szerkezet várja, hogy kiegészítsük a hiányzó szarvval. Tegyük a helyére, mire a szerkezet elfordul, és leszivattyúzza a vizet. Megnyílt az út Samanosuke számára – térjünk vissza a központba, és kapcsoljunk át rá.

Samanosuke tehát immáron át tud kelni a sárga ajtó mögötti zónán – keljünk hát át vele. Útközben ne felejtsük a lépcsők előtti ládában a teljes életerő-visszaállítást. Nyissunk be az ajtón, és kapjuk fel a gépezetben dobogó kék medált. Főellenség jön: Ranmaru Mori idegbeteg Genma Ranmaru Mori formája. Túlságosan sokat szövegel, csapjunk hát oda neki.

A küzdelemhez ajánlott fegyver a szél-katana. Üssük vele folyamatosan a figurát, amikor pedig vissza szeretné szippantani a belőle kivert lelket, kombózzuk szépen meg, lehetőleg szélmágiával zárva. Gyorsan mozog, és szemét trükkjei vannak, de a ránk eregetett tűzlabdái simán blokkolhatók, mi több, visszaverhetők. (Nyillal szét is lőhetők.)

Miután győztünk, a központi teremben küldjük át Jacques-nak a kék medált, majd kapcsoljunk át rá.

Jacques pakolja be szépen a medált a középen elhelyezkedő tornyocskába, majd ballagjon át a megnyílt ajtón. A folyosó végén újabb ajtó – nyissunk is be szaporán. A helyiségben ismét egy szarvatlan szobor, valamint egy lezárt ajtó és egy lift kapott helyet. Ereszkedjünk alá a lifttel. Itt Ako leszállít nekünk 10 da-



rab vér-nyílvesszőt. Vissza (fel). A lépcsőket megmászva nyíssunk be az ajtón, majd a kapaszkodót használva leljük meg a szürkéskék ládikót. Öt lépésből kell megoldanunk: toljuk a 9-et a 13-ra, a 10-et a 9-re, a 11-et a 10-re, a 7-et a 11-re, végül a 6-ot a 7-re. Egy mágia-kiterjesztést kapunk.

A folyosó végén újabb három kapaszkodó lustálkodik. Ako segítségével életre kelthetjük őket. Libbenjünk át az elsőn, aztán kapjuk fel új fegyverünket, a jégbuzogányt (Hyosai). Térjünk vissza a lepecsételt ajtóhoz, amit immáron (a fegyver birtokában) ki tudunk nyitni. A földön egy beteg kapaszkodó, egy szárnyatlan szentjánosbogár hever, egyelőre nem tudunk vele mit kezdeni. Vándoroljunk tehát vissza a teleporthoz, és váltsunk át Samanosukéra.

Induljunk a frissen megnyitott, inaktív kapaszkodós szoba felé. Útközben apró technikai malőr történik: a tenger alatti szoba ablakívege megreped, a víz pedig nem igazán szokott moralizálni azon, ki fullad meg, ki nem. Rohanjunk tehát az ajtóhoz, és alaposan vágjuk be magunk mögött. Sikeresen elzártuk a menekülés egyik útját.

A szoba előtt vegyük fel a térképet és a tréning-tekercset, majd lépjünk be, és kapjuk fel a szárnyakat. Ki, fel a lépcsőn, be az ajtón. Samanosuke szanaszét tudja kaszabolni a szétrohadt ládákat, használjuk ki hát ezen képességét. A romok alól előkerül a szarv. Térjünk vissza a szarvhiánnyal küszködő szoborhoz, és helyezzük bele a szarvat. Az út szabaddá válik, visszatérhetünk a központi terembe, és átválthatunk Jacques-ra: küldjük át neki a szárnyakat.

Jacques a változatosság kedvéért (a sötétséggel lezáródó ajtó miatt) gyalogoljon szépen vissza a kalózhajóra, majd az időközben kiszabadított kapaszkodók segítségével térjen vissza egészen addig a pontig, ahol Samanosuke megszerezte a szarvat. Innen irány az egykoron pecsételt generátor-terem, aminek a végéből a szárnyakat szereztük. Gyógyítsuk meg a földön heverő szentjánosbogarat, mire az működésképes állapotba kerül. Használjuk, a tűloldalon pedig kapjuk ki a gépből a kék tápegységet. A szerkezet leáll, mi pedig gyalog is el tudjuk hagyni a szobát. Térjünk vissza a központi terembe, és küldjük át a tápegységet, majd váltsunk karaktert.

Samanosuke ballagjon el ismét a generátorhoz, és helyezze vissza a tápot. Hagyjuk el a termet, és koncentráljunk az immáron működőképes felvonó-kapszulára. Ereszkedjünk vele le egy szintet, verjük szét a ládákat és szedjük fel az ÖkoEnergiát, valamint új fegyverünket, a csataszekercét (Chigo).

Irány a központi termből nyíló sárga ajtó. Térjünk vissza a felső szint mágiával védett ajtajáig (az első árnybirodalomnál, amit immáron Samanosukéval is meglátogathatunk, ha mindenképpen be kívánjuk gyűjteni a szélpecsétet), és nyissunk be. Mivel kezünkben a csataszekerce, a varázspecsét köddé lesz, az ajtó pedig feltárul. Bent kapjuk fel a képet és a sárga mellényt (pakoljuk is tele energiával), végül pedig a piros medált.

Térjünk vissza a központba, és helyezzük a piros lángú toronyba a medált. Menjünk be a piros ajtón, és nyissuk ki 6 lépésből a ládikót.

Toljuk 14-et 15-re, 10-et 14-re, 11-et 10-re, 7-et 11-re, 6-ot 7-re, 5-öt pedig 6-ra. Egy energia-kiterjesztést kapunk.

Küldjük el a piros medált Jacques-nak, majd váltsunk át rá. A franciával is helyezzük rendeltetési helyére a frissen kapott medált, majd lépjünk be a piros kapun. Másszunk el egészen a folyosó végén található ajtóig. Lépjünk be. Főellenség érkezik: mi csak Kerberosznak neveztük el. A kétfejű házőrző hasonló módon győzhető le, mint Ranmaru bajnoka: a teremben néhány kapaszkodó lebeg, tehát bármilyen támadásra készül a rusnyaság, ezek segítségével végezhetünk kitérő manővert. Jeges és tüzes lehelettel próbálkozik a jószág, amikor pedig felágaskodik, eltaposni készül minket. Elölről nem, de a többi oldalról sebezhető. Kettőnél több ütést általában nem nagyon tudunk neki bevinni egyszerre, tehát utána inkább meneküljünk. Próbáljunk meg minél többször átlendülni fölötte, mert olyankor Jacques mindig a hátára csap. Az egész csupán gyors és ügyes manőverezés kérdése.

Legyőzése után a terem üvegfala megreped, számunkra pedig nem marad más lehetőség, mint felhúzni a nyúlcipőt: rohanjunk, rohanjunk, rohanjunk.

Jacques végül felkapaszkodik egy éppen induló vonatra, és lelép.

Samanosuke jön, de nem sokáig – lépjünk be a piros kapun, majd haladjunk el egészen az ajtóig. Belépve Ranmaru Mori röhög képen, aztán fogságba esünk. Ez bizony csapda volt.

7. fejezet: Az állatkert

Jacques a múltban, Samanosuke és Henri rabságban. Egyedül Michelle maradt, így most vele indulunk akcióba.

A balra elérhetővé váló ládából kapjuk ki a lélek-karkötőt, aminek roppant kellemes tulajdonsága, hogy vele Michelle is összegyűjtheti a piros lelkeket (értsd: tapasztalati pontokat), amelyeket később Samanosukével szabadon használhatunk arra, amire csak szeretnénk. (Michelle lőfegyverekkel szignóz, úgyhogy az ő cuccait nem lehet fejleszteni.) A Notre Dame meglátogatása előtt esetleg visszamehetünk a csatornába, mert ahol lemetszettük egy fémgolyót, 10 gránát rejtőzik abban a fajta ládában, amit csak a lány tud kinyitni.

Lépjünk be a katedrálisba, és motoszkáljunk el egészen addig az időgépig, mellyel Samanosuke Guildenstern nyomába eredt. A pasikba eresszünk ólmot, majd hatoljunk be a rejtett szobába, ahol egy könyvecskét vehetünk birtokba. Ako végre megjelenik, és tájékoztat bennünket a kialakult harci helyzetről. Átvezető jön, a végén új helyszín: az állatkert.

Sétáljunk fel a képernyő jobb oldalán látható lépcsősoron, és raboljuk ki a sarokban látható ládikót (gyógyszeres csomag). Az új képernyőn zúzzuk szét a szemetest egy ÖkoEnergia kedvéért, majd kapjuk fel a bal sarokban pihenő tárolóból a 10 darab gránátot. Jobbra mentési pont, a közelében egy papírdarab.

Balra indulva által kelhetünk egy hídon, az új képernyőn, közvetlenül a híd után Ako egy egészségügyi csomagra lesz figyelmes. Vonjuk tárgylistába.

Balra egy nagy, zárt ajtó figyel komoran, ezért induljunk tovább egyenesen. Az út végén elfekvő terepakadályokat szétlőve újabb ÖkoEnergia vándorolhat zsebbe. Lépjünk be a jobbra látható épület ajtaján, botorkáljuk egy kicsit előre a sötétben. Ako újabb gyógyszeres ládát szállít le, mi pedig sikerrel jutunk ki a sötét szoba másik kijáratán. A bal felső sarokban ismét egy láda, és ismét egy gyógyszeres csomag (közben persze egy csomó mutáns gorilla, de azokat mind szétlőttük, ugye?).

Tovább haladva a szabadban ismét egy ÖkoEnergia, illetve egy térkép gyűjthető be, aztán be lehet lépni az újabb épületbe. A nagy kapu előtt kapjuk fel a könyvet, majd haladjunk tovább balra, és lőjük szét a nagy köcsögöt, hogy miénk legyen egy ÖkoEnergia. Másszunk le a létrán az arénába.

Itt négy kar szabályozza a felfüggesztett négy ketrecet. Húzzuk meg mind a négyet. Kettő gorillát küld a nyakunkba (sebaj, megteszi gyakorlásnak), kettő kincset rejt. Balról a második kart meghúzva egy kis kulcs, jobbról az első kart meghúzva egy új fegyver (SPS15+R) a jutalom.

A fent lévő nagy kapun távozzunk (belülről nyitható), majd fussunk vissza a hídon át egészen a mentési pontig. Innen kocogjunk egyenesen (jobbra ki), végig a virtuális fal mentén (balról jobbra), majd az út végén forduljunk balra. Szaladjunk le a lépcsőn, és pattanjunk be a motorcsónakba. Használjuk a vezérlőpulton a kis kulcsot a gyújtáshoz.

Rövid gondolázás után az állatkert újabb részébe érkezünk. Kiötés után szaladjunk fel a lépcsőn, s ha úri kedvünk úgy tartja, mentsük el az állást. A kutatóközpont épületén kívül egy gyógyszeres csomag heverészik, gyűjtsük be, mielőtt belépnénk az ajtón.

Bent hatalmas rendetlenség fogad – jó háziasszony módjára takarítsunk ki (pontosabban: be) mindent, ami mozdítható. Egy teljes életerő-visszaállítás, egy plafonról lelőhető ÖkoEnergia, és egy mezei ÖkoEnergia a teljes leltár.

A húsevő növény helyén titkos átjáró figyel – hatoljunk be. A börtönbe érkezünk, Henri és Samanosuke itt raboskodnak. A jobb felső sarokból kapjuk ki az energiakövet, a kiszabadult gorillák ketreceiből pedig a gyógyszeres csomagot, illetve az SPS 15+G gránátvetőt. Pöcköljük át a falon látható vezérlőpult pöckét, mire a ketrecek megnyílnak. Samanosuke és Henri kiszabadulnak, hogy néhány másodperccel később Michelle és Henri foglyul essenek. Guildenstern elvonul, Samanosuke magára marad.

A földről kapjuk fel Michelle karperecét, a tapasztalati pontokat pedig töltsük át a szamuráj fegyvereibe.

Térjük vissza a központi terembe: itt egy zárt ajtó továbbra is zárva van. Menjünk vissza egészen az állatkert korábbi részébe (a motorcsónak oda-vissza közlekedik). Haladjunk túl a mentési ponton, át a hídon, be a sötét szobába, ahol egy varázslattal védett ajtó található.

Hogy megtörjük a varázslatot, második szintre kell fejlesztenünk szél-katanánkat (Kuga). Lélekhiány esetén a híd előtti téren állandó jelleggel érkeznek az ellenfelek (ha elfogytak, menjünk át a hídon, majd térjünk vissza), ez remek hely a gyűjtögetésre. Ha fegyverünk elérte a második szintet, az ajtó kinyílik, mögötte pedig megleljük a szükséges kulcsot.

Ismét hajókázás, majd a börtön épületében használjuk a kulcsot a zárt ajtón. Az ellenfeleket leverve begyűjtés következik

(könyv, tréning-tekercs), majd a szürkéskék láda fejtörőjének megoldása. Ismét öt lépésben kell megoldanunk a feladványt.

Toljuk 12-öt 11-re, 8-at 12-re, 7-et 8-ra, 6-ot 7-re, 10-et 6-ra. A jutalom egy mágia-kiterjesztés. A tükörnél mentsünk, majd lépjünk be az ajtón.

Főellenségünk Guildenstern. Nem túlzottan komoly kihívás, ameddig egyedül van, addig főként nem. A szíve időnként villog, akkor lehet megsebezni, jóllehet ez mindig egybe esik azzal, amikor épp készül valamire – tehát gyorsnak kell lennünk. Bonyolódik aztán a küzdelem, amikor először egy, majd két lovagot feléleszt. Mivel a levegőben csak nyíllal találhatjuk el, és meglehet, hogy kifogyunk a vesszőkből, kénytelenek vagyunk megvárni, hogy leereszkedik. Ez két esetben történik meg: amikor feléleszti a csatlósait, és amikor pörgő lövedékekkel tüzel. Mivel ez utóbbi általában akkor történik, amikor épp nincs kit feléleszteni, kétfajta taktika lehetséges. 1.) Folyamatosan körözve a lovagok körül hanyagoljuk a csatlósokat, és csak akkor támadunk, amikor Guildenstern a pörgő lövéshez ereszkedik le. Ha esetleg túl távol lennénk az adott pillanatban, jó reflexekkel a pörgő lövedékek akár vissza is üthetők. Ez a biztonságosabb, de talán hosszabb megoldás. 2.) Legyilkoljuk a lovagokat, és akkor ütünk, amikor Guildenstern feléleszti őket. A lovagok akkor a legkiszolgáltatottabbak, miután ellőtték a „patronjukat". (Távolról mindig energianyalábokkal próbálkoznak.) Olyankor a felizzított kardunkal néhány csapás elég nekik. Persze izzítani a másik taktikánál is érdemes, hiszen a cél az, hogy a megfelelő pillanatban minél többet sebezzünk.

Idővel Guildenstern végül az utolsó kártyáját is kijátssza, ami abban áll, hogy megpróbál visszateleportálni minket a küzdelem kezdetéhez: ezt persze ne hagyjuk, meneküljünk ki a terebélyesedő fekete foltból, különben igen csak el tud húzódni a csata.

Amennyiben elkerültük a kényszerű időutazást, egyetlen csapással végezhetünk a jórnadárral, aki azonban csak vihog a győzelmünkön, ugyanis a munkáját már befejezte. A kiszabadított Michelle viszont a labor egyik képén ismerős tájat lát, amiből hőseink kiküvetkeztetik, hol lehet a genma időgép.

8. fejezet: Vár a vár

Samanosukéval indulunk, előttünk egy mentési pont, egy teleport, és egy könyv. Utóbbit emeljük el. Haladjunk tovább, majd a bal oldali beugróban szerezzük meg az ÖkoEnergiát a ládából. Az ellenfelek lekaszabolásán kívül sok mindent nem tudunk tenni, így a legkifizetődőbb, ha most átkapcsolunk másik karakterünkre.

Jacques éppen Heihachival randevúzik, akivel a változatosság kedvéért meg is kell verekednünk. Természetesen ez csak amolyan baráti adok-kapok – Heihachi nem halhat meg, csak mi. A mozdony előtti ládákat szétverve itt is felvehetünk egy energiakövet, majd az egyik madarat az égből leütve felszabadíthatunk egy kapaszkodót, amin ugorjunk is fel. Lépjünk be az ajtón,

majd ürítsük ki az itt található ládát – egy térképet rejt. Beszéljünk az itt állomásozó emberkével. Váltunk fegyvert: válasszuk a tűz-ostort. A terem közepén található fáklyákat gyújtsuk be az ostor segítségével úgy, hogy utoljára a folyamatosan fel-le csapkodó csapda melletti lobbanjon lángra – lehetőleg akkor, amikor a csapda ajtaja éppen fent van. Ha nem jött össze, a terem közepén található, kiapasztha tatlan lélek-kútnál töltsük fel a fegyvert, majd próbálkozzunk újra. A csapda mélyén rejtőző ládikóból vegyük magunkhoz a kulcsot, majd gyújtsuk be a nagy fáklyát is, s így kijuthatunk a kelepcéből. A termet a másik ajtón át hagyjuk el. A szabadban használjuk ismét a kapaszkodót – egy széles teraszra jutunk, ahol egy ember éppen nagy bajban van. Mentsük meg, egy gyógynövénnyel jutalmaz meg. Ha elültek az indulatok, tegyünk alaposabb feltérképezés tárgyává a helyszínt. Egy mentési pont és egy teleport található itt – valamint egy nagy kapu, amin áthaladva zsákutcába jutunk. Nincs itt más, csak egy szobor, aminek hiányzik az egyik vörös ékkő szeme. Térjünk hát vissza a teleporthoz, és küldjük át a kulcsot, valamint az összes nálunk található nyílvesszőt Samanosukénak, majd váltsunk karaktert.

Használjuk a kulcsot a nagy kapun, majd fussunk fel a lépcsőn. A szemetesből verjünk ki egy ÖkoEnergiát, a ládából pedig vegyük magunkhoz a kastély térképét. Lépjünk be második kapun - egy hosszú, nyílt folyosóra jutunk. Jobb oldalon egy aranyszín ajtó, de pillanatnyilag túl magasan van, nem tudunk vele mit kezdeni. Pusztítsuk el a mutáns növényt, a helyén pihenő ládikóból pedig emeljük el a nap-címert. Ezzel siessünk vissza a mentési pont melletti elágazáshoz. A kapuba illesztve az kinyílik, új utat nyítva meg számunkra. Bent a kukában egy ÖkoEnergia, mellette pedig egy szürke láda. Öt lépésből nyitjuk ki.

Toljuk a 7-et 11-re, a 3 kerüljön a 7 helyére, 2-öt a 3-ra, 6-ot a 2-re, majd 10-et a hatra. Kattanás: miénk egy életerő-kiterjesztő. Tovább indulva szippantsuk szárazra a lélek-kutat, majd az út végén kapjuk ki a vörös kőszemet a ládából. Ako beszállít nekünk 10 darab jeges nyílvesszőt is, ami remek dolog.

Küldjük át a kőszemet Jacques-nak, majd kapcsoljunk át reá. Jacques belép a teleport melletti kapun, és helyére helyezi a vörös kőszemet.

Egy három körre osztott fejtörő érkezik – a lépőköveken kell három alkalommal végigrohannunk, és mindhárom esetben idő-re (cirka 15-20 másodpercünk van rá).

A sorrend minden esetben Nap-Hold-Csillag. Használjuk ugyanazt a sémát, mint a szürkéskék ládáknál, azaz a számozás balról jobbra, felülről lefelé folyik. A tábla 4x4-es. Hajrá!

Rohanjunk 10-ről 7-re, innen 4-re, majd 1-re, 2-re, 3-ra, 6-ra, 5-re, 8-ra, 9-re, 12-re és 11-re.

Siker. A második kör sorrendje: 12-ről 9-re, innen 6-ra, 3-ra, 2-re, 5-re, 8-ra, 11-re, 10-re, 7-re, 4-re, végül 1-re.

Utolsó nekifutás: 10-ről 11-re, 12-re, 9-re, 6-ra, 3-ra, 2-re, 1-re, 4-re, 5-re, 8-ra, 7-re.

Vár állott, most kőhalom – siessünk is lefelé a lépcsősoron. A bal oldali kis beugróban a második számú árnyvilág várja látogatásunk. Fogadjuk el a fura figura ajánlatát, és verekedjük át magunkat rajta.

A kiindulóponton egy lezárt ládikó található, amit nem fogunk

tudni kinyítni (pillanatnyilag). Kettő darab flaska, egy konzervált láng, és a zöld kristálygömb kerülhet az ügyes harcos tárgylistájába.

Lépjünk ki a Dark Realmből, és folytassuk utunkat. A lépcsők végén pihenő ládákat apríttsuk fel, kiszabadítva így két virgonc kapaszkodót. Szökkenjük fel rajtuk a kis összekötő-hídra, ott pedig haladjunk balra. Egy újabb kapaszkodó egy mutáns növény elé hajít, amit felperzselve kikaphatjuk a mögötte (alatta?) pihenő ládikóból az életerő-kiterjesztést. Haladjunk át a kinyítható ajtón – visszatértünk a lépcsősorra. A lépcsőkön teljesen végighaladva Samanosuke kapujáig érkezünk – haladjunk át.

Kilépve zúzzuk szét a dobozt, hogy kiszabaduljon a kapaszkodó. Használjuk, majd a fent található ládából kapjuk fel a narancs mellényt. Pakoljuk is meg energiával. Térjünk vissza az ajtóhoz, és folytassuk utunkat a mentő-tükörig.

Küldjük át a zöld gömböt Samanosuke cimboránknak, majd váltsunk át rá.

Térjünk vissza a kastélyba, egészen az aranyszín ajtóig, amin immáron be is tudunk nyítni. Előtte azonban keressük fel a jógit a beugróban, és Samansukéval is látogassuk meg az árnyékok birodalmát.

Emberünk a zöld gömbbel ki tudja nyítni az itt elhevenő ládát, ami egy barna extra életet rejtett. Kaszaboljuk le a birodalom lakóit, és gyűjtsünk be három flaskát, a bíbor mellényt és a bíbor gömböt.

A mellényt szereljük ki ÖkoEnergiával, a bíbor ékkövet pedig küldjük vissza Jacques-nak. Ha a francia ezek után ismét ellátogat a Dark Realmbe, ki tudja nyítni vele a saját ládáját, ami szintén egy extra életet rejt.

Nyíssunk be a sárga ajtón (Samanosuke), majd mészároljuk le a mögötte rejtőző gonoszokat (érdemes a távolról varázsolgató ürgékkel kezdeni a folyamatot).

Kapjuk fel a könyvet, majd lépjünk a teleportba. Nincs itt semmi (a ládákat szétverhetjük, ha túlteng bennünk az agresszió), teleportáljunk hát tovább.

Kalapáljuk el a mutáns növényt, majd másszunk fel a toronyba, közben szorgalmasan ritkítva a genmát. A torony tetején pihenő ládikóból vegyük ki a kulcsot, majd távozzunk a megjelent teleporton át.

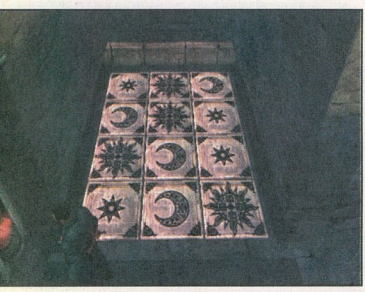
Küldjük át a kulcsot Jacques-nek, és váltsunk át rá.

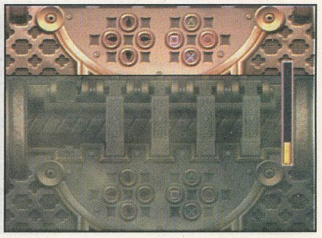
Térjünk vissza a lépcsősor aljára, egészen a nagy kapuig, de ne menjünk át rajta, hanem forduljunk balra, a sikátorba. A kulcs az itt elhelyezett ajtót nyitja. Bent átvezető, majd alkalmunk lesz szétverni a minden bizonnyal kimériai masinát (Conan), és felvenni egy flaskát a bal felső sarokból. Távozzunk – megjelenik Heihachi, és megajándékoz bennünket egy újabb kulccsal.

A lépcsősoron közben elszabadult a pokol. Ártatlan adófizetők kerültek bajba, akiket csak úgy mellesleg meg is menthetünk – cserébe ajándéktárgyakkal róják le hálájukat. Az első egy gyógynövényt ad, a mentési pontnál slamasztikából kihúzott pedig egy kis mágia-visszaállítót.

Térjünk vissza egészen a vonatig – Heihachi kulcsa az alsó ajtót nyitja. Bent mentsük meg az újabb három emberke életét is.

A padlón palánta (kell!), Ako pedig egy teljes életerő-visszaállítót szervíroz. Távozzunk a helyiségből, és ültessük el (használ-





juk) a palántát a már kifejlett csemete melletti humuszos parcellán.

Samanosuke következik. Másszunk le vele az időközben kinőtt növényen, majd menjünk be az ajtón. Verjünk szét minden szétverhetőt, szedjünk fel minden felszedhetőt (fogaskerék, flaska, 2 ÖkoEnergia, levél). Másszunk vissza a növényen, és helyezzük helyére a fogaskereket. Pöcköljük át a kaput nyitó kart... az azonban eltörik. Ne szomorkodjunk: küldjük át a fogaskereket Jacques-nak. A múltban a kar még jó karban van, Jacques ki is tudja nyitni a kaput. Haladjunk át rajta. Szedjük fel a földön heverő könyvet, csapjuk le a nagyra nőtt növényt (Umbrella-kísérletek, itt?), majd kapjuk ki a helyén lévő ládikóból a teljes életerő-visszaállítót.

A bal oldali ajtón benyitva Jacques elmenthető az állását az örökkévalóságnak, ezután azonban kötelezően le kell baktatnia a lépcsőn, ha valaha be szeretné fejezni ezt a játékot. A szoba csapda – gáz van, a szó legszorosabb értelmében.

Michelle jön. Kapjuk fel vele az újabb karperecét, majd léphjünk be a kastélyba. Oda kell eljutnunk, ahol Jacques bajba jutott, előrehaladni viszont csak úgy tudunk, ha szépen bevárjuk mindig a szertelenül futkározó Henrit. Az első nagy belső kapu előtt kapjuk fel a 10 gránátot. A lépcsősor tetején lévő harmadik elválasztó kapu után megleljük Samanosukét, aki visszaveszi tőlünk a parancsnokságot. Ez rövid kiruccanás volt.

Samanosuke vegye fel Michelle karperecét, majd induljon tovább Jacques megmentésére. A kapun belépve a földön egy könyvet találunk, amit vegyünk magunkhoz. Rohanjunk balra, majd le a lépcsőkön.

Henri jön, mint hacker. Telepatikus csatornát nyit atyja felé, akinek követnie kell a srác utasításait. Egy egyszerű memóriajátékról van szó – Henri előbb egy 3 gombnyomásból álló kombinációt üzen, amit utána kell nyomogatnunk, majd egy 5, egy 7, egy 10, végül egy 12 gombnyomásból állót. A kombináció minden játék (nem minden visszatöltött – minden elkezdett játék) során más és más, így konkrét megoldással ez esetben nem szolgálhatunk. Csak arra kell ügyelnünk, hogy az egész móka időre történik – ha túlságosan sokat szórakozunk, Jacques elájul, nekünk meg gémöver.

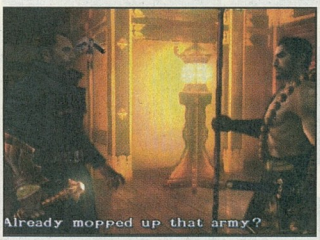
Lépjünk le a kastélyból (útközben mentsünk!). A parkolóban található nagy kő hirtelen megelevenedik: visszatért Kerberosz, aki ezen a pályán is főellenséget játszik.

Többet ésszel, mint erővel. SOHA ne támadjuk a kutyust (?) frontálisan, és MINDIG maradjunk távol tőle. Folyamatosan rohamozni fog, mi pedig folyamatosan ugorjunk el előle, majd fordulatból csapjuk faron. Idővel lepotyognak a lábait védő páncélok. Használhatunk nyilakat is, különös tekintettel a tüzes kiszerelésűekre. Ismételjük a folyamatot az állat kimúlásáig (oda is kombózhatunk neki egyet-kettőt, de ne szemből). Ha a jeges leheletével megfagyasztott, rángassuk a bal analóg kart, mire Samanosuke mocorogni kezd a jégpáncél alatt; ha elég fürgék vagyunk, gyorsabban szabadul ki a hideg börtönből, mint ahogy Kerberosz lecsapna.

Ha megdöglött végre, átvezető érkezik.

Elvonultával a Jacques feletti irányítást vehetjük vissza. Léphjünk be a gázkamrában kinyílt ajtón, majd az ellenfeleket összekócolva vegyük fel a sarokban lebzselő könyvet. Az itt található kapaszkodó a kijárat elé pakolja le hősünket, aki előbb felveszi a dobozban található ÖkoEnergiát, majd kilép azon.

Újabb átvezető.



9. felvonás: A jég hátán is megölünk

A mentési ponttól induljunk jobbra, és zúzzuk szét a ládát. Egy kapaszkodó szabadul el. Fussunk tovább balra és használjuk.

Egy pankrációs szakasz jön, a zajló jégtáblák hátán, sűrű hóesésben – hangulatos. Minden alkalommal zúzzunk szét minden ládát, és minden alkalommal csapjunk oda egy alaposat az ellenfelekneк – sokukra kapaszkodó van rögzítve. A kapaszkodókkal tudjuk a jégtáblákat irányítani – ha ügyesek vagyunk, az út végére térképpel, három flaskával és két teljes mágia-utántöltéssel lehetünk gazdagabbak (ha nem voltunk azok, akkor értelemszerűen kevesebb ajándéktárgy vándorol majd a zsebünkbe – nem mindegy ugyanis, kihasználjuk-e az összes kapaszkodó nyújtotta lehetőséget, avagy nem).

Hamarosan egy kastélynál kötünk ki.

A kastély előtt mentési pont, bent gyorsan leereszkedő rácsok. Jacques bent ragad – vele kell megtalálnunk a kiutat. A ház egy egyszerű kis fejtörő – a különböző színű ajtókat a velük azonos színű kapaszkodók nyitják, melyek persze nem az adott ajtóval megegyező szobában kerültek elhelyezésre. Ha meghúzunk egy kapaszkodót, kinyílik a hozzá rendelt ajtó – egy időre. A hangsúly tehát azon van, hogy megtaláljuk a kapaszkodó-húzogatás azon kombinációját, mely elegendő időt biztosít ahhoz, hogy sikerrel csússzunk át az ajtók alatt.

Lépjünk be a következő terembe, és vegyük fel a földön heverő könyvet. Itt található az első kapaszkodó is – sózzunk rá egy derekasat. A piros színű ajtót nyitja. Menjünk felfelé, majd balra. A ládából üssük ki a nekünk járó energiakövet, majd térjünk vissza az előző szobába.

Menjünk felfelé két szobán át, majd vegyük fel a ládában található flaskát. Itt van a második kapaszkodó, amit csapjunk meg, majd gyorsan szaladjunk vissza az elsőhöz, és csapjuk meg azt is. A kék ajtó kinyílt – azon belül azonban egy sárga ajtó van, szintén zárva.

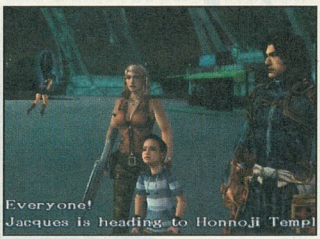
Nyugatra található a harmadik kapaszkodó – üssük meg, majd üssük meg az elsőt, végül a másodikat - most pedig iszkiri a sárga ajtóig. Ha sokat szószmótolünk, kezdhetjük az egész mókát az elejéről.

Másszunk le a lyukba, és intézzük el az itt állomásozó két vasgolyós behemótot. Takarítsuk be a jutalmat, majd a nagy szobor előtt adjuk ki Akónak az ukázt a keresésre. Egy flaskával tér vissza.

Nincs más dolgunk, mint megpiszkálni a ronda szobor szájában izzó aurát.

10. felvonás: A csata

A csata talán a játék leglátványosabb része: célunk eljutni a kastélyig, közben halomra ölni a zombi-katonák végeláthatatlan



masszáját. Igazi nagy, Gyűrűk Urás csatajelenet ez, kevesebb szereplővel. :)

Az első kapuig tartó út során egy ládából magunkhoz csalogatható egy térkép. A második kapu előtt egy flaska (kapaszkodó-használattal). A kapun áttörve meg is érkeztünk a kastélyba, ahol egy régi ismerős fogad: Heihachi.

A rövid átvezető után kapjuk fel a földön heverő könyvet, majd a felvonóval emelkedjünk a felső szintre. A híd végén gyűjtsük be az újabb térképet, csapjuk le az élőhalott ninját, majd a falon túl leljünk rá a kapaszkodóra és a szürkéskék ládára. A ládikónak öt lépésből kell mattot adnunk.

Taszajtsuk a 2-őt a 6-ra, a 3-at a 2-re, a 7-et a 3-ra, a 11-et a 7-re, és a 15-öt a 11-re. Meg is van, miénk a mágia-expanzió. Kapjuk fel még a bal alsó sarokban árválkodó irodalmat, majd lebegjünk.

Ismét Marcellus fogad (a második felvonásból), akit gyors úton postázzunk vissza a Pokolba. A bal forduló végén Ako újabb flaskát tud nekünk szerezni. Sétáljunk át az ajtón, le a lépcsőn, kapjuk fel a mágia-utánpótlást, majd keljünk át a hídon. Egy tükör előtt állunk, hallgassunk a végigjátszást közlő remek magazin tanácsára, és mentsünk. Csúnya küzdelem jön.

A jobbra lévő lépcsősoron felbaktatva kerül sor a nézetelterés rendezésére, ellenfelünk a szárnyas néni lesz, a Conan-féle masinától – Nobunaga kedves neje.

Essünk neki a csataszekercével, a bénító lándzsával, majd a tűz-ostorral (ebben a sorrendben), közben elsütve minden tarsolyunkban létező mágiát. A nyomorult mérgezett nyilait szerencsére blokkolni tudjuk, mi több: amikor a földről küldi őket, visszapattinthatjuk rá. Ha kétségbeejtő a helyzet, ne spóroljunk a gyógyító eszközökkel.

11. felvonás: Le Tour Eiffel

Mentő-tükör, vele átellenben egy gyógyszeres ládikót rejtő ládikó. A másik oldal sarkában ott lapul a játék utolsó szürkéskék ládája, piszkáljuk is meg.

Hat lépésünk van: 3 a 7-re, 4-et 3-ra, 8-at 4-re, 7-et 8-ra, 11-et 7-re, 10-

et 11-re. Készen is vagyunk, a jutalom ismét a szokásos kiszerelésben érkezik: egy mágia-kiterjesztés.

Vágódjunk be a felvonóba, és vágjuk le az ellenfeleket. Miután a lift megállt, nyomjuk le a gombot, hogy leereszkedjen a létra.

Másszunk ki, szabadítsuk meg a tornyot a szörnyektől, majd másszunk tovább, feljebb és feljebb.

Az első szakasz lefelé vezető folyosójának végén Ako zsebünkre vág majd egy kis mágikus helyreállítást, innen azonban már nincs megállás a csúcs felé. A túra során számtalan gonosz fekete teleport dob majd vissza minket kénye és kedve szerint a torony alacsonyabb régióiba, így lehetőleg kerüljük őket. Ha mégis belefutottunk egybe, semmi pánik – eltévedni nem lehet, az egyedüli út felfelé vezet.

Az első komolyabb pihenőhelyen a második felvonás mechája próbálkozik majd velünk, intézzük el mosolyogva. Ezen a helyszínen (bal felső sarok) egy generátor várakozik arra, hogy ócskavassá üssük, és egy térkép a jobb oldalon arra, hogy felvegyük. Tegyünk eleget mindkét kérésnek.

Fel, fel, fel, túl az újabb mentési ponton. Az elágazásnál a bal ösvényt válasszuk (ismét: óvatosan a teleport-burkokkal), és vegyük fel az életerő-utánpótlást. Térjünk vissza az elágazáshoz, és haladjunk tovább a jobb ösvényen (mert az nekünk is jobb).

A második pihenőhelyen ismét életerő-visszaállító száguld a tatyóba, a ládikából kiszabadított manó búbjára pedig nyomjunk egy barackot, hogy odaadja kincsét, az egészségügyi csomagot. Gyalogoljunk fel a lépcsőn, és vegyük fel az újabb felvonó ajtaja előtt heverő könyvet. Az elevátor jobb oldalán Ako 10 darab tüzes nyílvesszőt zsákmányol nekünk.

Vonjuk fel magunk és a szemöldökünk, hiszen a liftet aktiválva ismét egy csúnya ellenség tör az életünkre. Tegyük helyre őt is.

A felvonóból kilépve a mentő-tükör és a lélek-kút már jelzik, hogy főellenség közeleg. Szedjük rendbe a toalettet ízlés szerint, majd egyenes, büszke tartással gyalogoljunk fel az Eiffel torony tetején berendezett kis arénába.

Ellenfelünk nem más, mint Genma Ranmaru Mori, akit ezek szerint nem tudunk elég alkalommal gyehennai zarándoklatra bírni.

Ugyanazzal a taktikával harcol, mint korábban – ugyanazzal a taktikával tegyük el láb alól. Ha távol kerül, használjuk az íjat, ha közel van, csapjuk szájon a csataszekercével. Könnyű csata, pedig már a játék végén járunk.

Utolsó felvonás: Vissza a múltba

Ott vagyunk hát, ahonnan elindultunk: 1582-ben, Japánban, a Nobunaga elleni végső roham helyszínén. Az egyedüli különbség az, hogy immáron Jacques is ott harcol az oldalunkon – kigyúrva, borostásan, szemében izzó gyűlölet és lelkesedés. Igazi démonirtó lett belőle, valódi bajtárs.

A kastély előtt má' megin' Ranmaru Mori bohóckodik, szerencsére Jacques gyors úton rendezi a programhibát. A lépcsőn egyelőre ne menjünk fel.

A bal oldali ládából egy kapaszkodó libben ki, használjuk, és vegyük fel a teljes életerő-visszaállítót. A lépcsőktől jobbra egy tekercset tudunk begyűjteni. A tükörnél mentsünk, mert a játék legnehezebb része jön: a harmadik árnyvilág. A bennünket oda varázsló ürge közvetlenül a mentési pont mellett, balra található.

Míg a korábbi árnyvilágok bátran mellőzhetőek voltak, az utolsó kipörgetése erősen ajánlott. Már csak egyetlen ellenfél van hátra – maga Nobunaga. Ha nem vagyunk felkészülve rá, csúnyán elver majd – ellenben ha teljesítjük az árnyvilágot, nevetve vágjuk le.

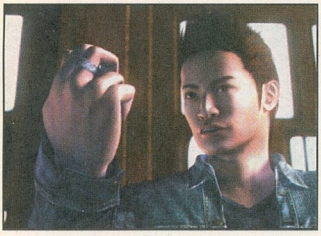
A harmadik árnyékvilágban egy flaska, 2 teljes életerő-visszaállítás és 8 darab kék gömb hever. A 8 gömb nyitja a kiinduló pont ládáját, amiben a legkirályabb ostor, „magyarul" az Ultimate Whip pihen. Használjuk ezt, mikor felbaktatunk Nobunagához. Ezzel a fegyverrel a lecsapása egészen egyszerűen gyerekjáték: üssük. Ha nem szereztük meg az Ultimate Whipet, töltsük fel magunkat varázserővel a templom előtt, s valamennyi fegyverből eresszük azt Nobunagára, majd egyszerű védekezés/támadás technikával vágjuk le.

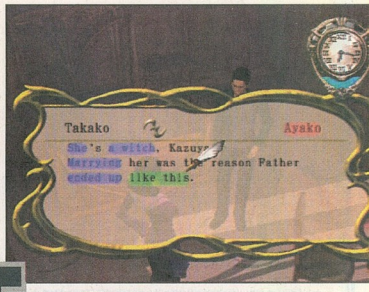
Átvezető animáció jön: Jacques hazatér, Nobunaga azonban a látszat ellenére még cseppet sem halott. Samanosukét így végül mégis csak utoléri a vég, s francia kapcsolat ide vagy oda, a végjátéknál a „segíts magadon"-gyakorlat érvényesül. A helyzetet már csak a másik idősíkból visszatérő Samanosuke mentheti meg.

Ott állunk, ahol nem sokkal korábban Jacques-kal: Samanosuke esetében azonban még kevésbé szükséges ellátogatnunk a harmadik árnyvilágba. Ha mégis megtesszük, hasonló utat járunk be, mint francia barátunk: egy flaska, egy teljes életerő-visszaállítás és 8 darab vörös gömb gyűjthető be; a gömbök nyitják a nagy ládát, amiből egy új fegyver, a Bishamon kard kerül elő, amivel úgy szecskázható az ellen, mintha csak fűvet kaszálnánk. Ha úgy véljük, használjuk, jóllehet a levegő csapkodásán kívül már mára nem igazán lesz jó, mert a végső összecsapásnál Onimusha karddal fogunk küzdeni. (Legfeljebb visszamehetünk vele a Dark Realmbe.) Felbaktatva Nobunagához Samanosuke – mintegy egyesülve önmagával – Onimusha formát ölt, így nevetve nyisszantja le a gonosz nagyurat. Elég négyszer-ötször megütnünk (nem is nagyon támad), hogy létsikot váltson.

Vele együtt váltunk azonban mi is. A helyzet eldurvul, de nem vészes. Nobunaga blokkol minden normális támadást, viszont a körülötte keringő kis „ágyúkból" (amiknek a lövéseit háríthatsuk) kiverhetünk fényes lelkeket, és azokat felszippantva még jobban felizzíthatjuk az Onimusha kardot. A Háromszöget nyomogatva támadjunk függőleges csapásokkal, minek hatására Nobunaga előbb-utóbb elejti a Genma Samonji kardot. AZONNAL kezdjük el leszívni a kard körüli vörös aurát. A gyakorlatban gyorsabban végrehajtható a feladat, mint hogy ellenfelünk talpra állna. Ha ez is megvan, a gyilkos fegyver immáron a mi kezünkben osztja a halált, Nobunaga pedig jobb lehetőség híján lángoló démoni formát ölt, és megpróbál így küzdeni ellenünk. Esélytelen. Továbbra is a mágikus támadással (Háromszög) nyomuljunk folyamatosan, kis szerencsével még át is tudjuk ugrani a kirohanásait. Megközelítőleg 8-10 sikerrel bevitt ütés után Nobunaga kifekszik. Ha tudjuk, hogyan kell, akkor könnyebb őt legyőzni, mint az első felvonás robot főellenségét.

Nincs más hátra, mint a hosszadalmas befejezés passzív megtekintése, valamint a tenyerünk elégedett dörzsölgetése. Végigjátszottuk ezt is.





GLASS ROSE

Előljáróban néhány megjegyzés az alant elterülő végigjátszáshoz: minden itt leírt mozzanat fontos, mert a játék annyira lineáris, hogy amíg az egyik lépést nem tettük meg, addig nem is következhet másik. Az egyes szobák megnevezésekor néhol az angol nevek is meg vannak említve; ez azért van, hogy könnyebb legyen őket megtalálni a játék automatikus térképezésével. A párbeszédeknél pedig azok a kulcsszavak vannak megadva, amelyekre mindenképpen rá kell kérdeznünk.

1. fejezet: Takako

Október 22. 04:00 pm

Hősünk, Takashi, egy számára ismeretlen irodában eszmél, zavaros fejjel. Talál egy órát, ami valamelyest választ ad, miként került oda: egy Emi nevű fiatal lánnyal tett látogatást egy lepusztult villába, ahol aztán valami örvény magába szippantotta, s most szemlátomást ugyanabban a villában van, csak épp egy teljesen más idősíkban. Miután megkaptuk a játék „használati utasítását" a gondolatpontokra és egyebekre vonatkozóan, nézzünk ki az ablakon, mire a ház kertészét Matsunosukét pillantjuk meg, aki mintha valami rosszban sántikálna. Ezt követően Emi jelenik meg a szobában – de csak mint egy szellem. Ha majd a játék végén együtt akarunk vele visszamenni a jelenbe, sose feledjtsünk ott sehol sem egy szívszilánkot, ahol csillogó fényt látunk. Takashi az ébredésekor talált egy kulcsot, amivel rögtön kinyithatjuk az íróasztal fiókját, ahonnan egy gyufásdoboz kerül elő „Cafe Pergola" feliratttal. Innentől fogva tapasztalhatjuk, hogy Takashinak gyakran vannak látomásai a tárgyakat megérintve: a gyufásdobozról egy fekete ruhás ember ugrik neki be. Amint elkezdünk továbbvizsgálódni, Takashi visszaemlékezéseiből kiderül, kicsoda ő, és mit keres a helyszínen. Az újság a kandallón felidézi, hogy ő egy újságíró, aki felderítetlen sorozatgyilkosságokkal foglalkozik, s egy régi esettel kapcsolatban kereste fel őt Emi. Az asztalon lévő képről eszébe jut, hogy a lány a nagyapja régi jegyzetfüzetét adta át az üggyel kapcsolatban. A füzet ebben az idősíkban teljesen új, s csak annyi áll benne, hogy három napon belül Takashi el fog tűnni, csak egy kirakós játékot fog maga után hagyni. Az olvasólámpát szemügyre véve megtudjuk, hogy hősünk egy századelőn élt filmproducer villájába tartott Emivel, ahol a házigazda és néhány ismerőse halt meg rejtélyes körülmények között. Az egyik szekrényben maszkokra figyelhetünk fel: ezekről a maszkok viselője sejlik fel Takashi előtt. Végül az újszerű állapotban lévő gramofont megvizsgálva egyre bizonyosabbá válik, hogy valóban egy másik időbe jutottunk.

A vizsgálódásainkat követően nyílik az ajtó, és Hachiya, a kormonyik lép be. Szavaiból a lényeges dolgokra rákérdezve (Kazuya, Hachiya, what I said, tragic news, Denemon Yoshinodou, Kazuya Nanase) világossá válik a helyzet, miszerint a továbbiakban Kazuya Nanase szerepét leszünk kénytelenek átvenni, a házigazda törvénytelen fiáét, aki épp az előző éjjel találta holtan az apját. Mr. Yoshinodou állítólag megmérgezte magát, még mielőtt találkozhatott volna rég nem látott fiával. Takashi a hírt hallván rádöbben, hogy pont a sorozatgyilkosság kezdetéhez utazott vissza az időben. Furcsának találja, hogy Kazuya nevezetű személyről sehol sem szóltak a jelentések, az meg még furcsább, hogy amikor „belenéz" Hachiya fejébe, Kazuyaként valóban saját magát látja.

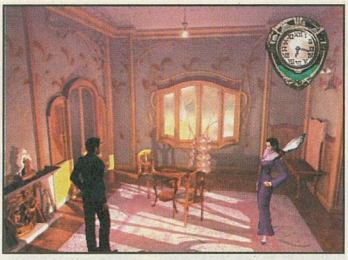
Emi újabb felbukkanása után megkapjuk a szobánkat, ahol vegyük fel a szekrényről a petróleumlámpát, majd nézzünk be a kép mögötti kémlelőnyílásba... Vegyük ki a fiókból a jegyzetfüzetben említett üvegrózsa-kirakót, minekután egy hang Kazuyát hívja magához, s egy maszk terem a semmiből az asztalra. A maszkot felvéve egy nevet hallunk: Takako – majd a maszk átalakul az első rózsadarabbá, ami a helyére is kerül. Ezt követően Kikuyo, a házvezetőnő érkezik, aki Ihara nyomozóhoz vezeti hősünket.

Október 22. 05:00 pm

Beszéljünk a nyomozóval Denemon halálának a körülményeiről (Detective, cause of death, poisoned wine, murder). Ihara szerint gyilkosság történt, és nem öngyilkosság, s hősünk épp úgy gyanúsított, mint a család többi tagja. Amikor idáig ér a beszélgetés, lessünk be a felügyelő gondolataiba, és nézzük meg, kit gyanúsít még (somebody), mire egy női arc sejlik fel. A társalgást folytatva (secrets) Ihara szerint valami titok lappang a villa körül, s az a megoldás kulcsa. Amíg pedig azt ki nem deríti, nem hagyhatjuk el a házat. Ekkor Ihará elhívják, s mi körbenézhetünk a szobában: vizsgáljuk meg a megpörkölődött babát a polcon, illetve az asztalon lévő magazint. Utóbbiból a Bábok című némafilm újrafeldolgozásáról olvashatunk. Leskelődjünk kicsit a kulcslyukakon: mindkét irányba egyelőre ismeretlen arcokat látunk, majd hallani lehet, ahogy nyílik a zár a teraszt felé. Lépjünk ki az ajtón, s készüljünk fel az első Suspense Eventre. Ha sikerül kitérnünk a kertész haragja elől, Takashi visszatér a szobájába, majd némi vívódás után úgy dönt, meghagyja a háziakat abban a hitükben, hogy ő Kazuya.

Október 22. 06:00 pm

Ismét Kikuyo érkezik, ezúttal azzal a hírrel, hogy Takako vár minket. Kérdezzük meg, ki is az a Takako (Takako, talk, Orchid Room), mire megtudjuk, hogy Denemon egyik lánya, merthogy a házigazda az egész családját a villába rendelte a halála előtt. Kikuyo útba igazít minket az Orchidea Szoba felé, illetve megkéri Kazuyát, együttal mutatkozzon be Denemon másik két lányának is. Az Orchidea Szoba az emeleten található: a lépcső után egyenesen menjünk, majd a következő folyosón (East Passege) rögtön az első ajtó. Takako a megismerkedés örömére rögtön meg is gyanúsítja Ayakot, apjának a fiatal feleségét (cause of death, Ayako), mert szerinte az apja miatta végezte úgy, ahogy. Hogy mit is jelent az az „úgy ahogy" (like this), azt gondolatolvasással derítsük ki. Takako az apja égési sebére gondol, ami szerinte nem csúfította el az arcát annyira, ami okot adott volna neki arra, hogy kirúgja a családját a villából, márpedig az elmondása szerint öt évvel korábban ezt tette, és ezt Ayako kiahasználta. Az ominózus nap (that day), a tokiói földrengéssel esett egy időbe, s attól fogva Denemon maszkot viselt. Idáig jutunk, amikor Takako jegyese, a filmrendező Kiyohiko érkezik. Eldicsekszik azzal, hogy Takako színésznő, és ő játszaná újra a Bábok főszerepét, amit egykor Hisako Yoshinodou játszott (Takako, New World Cinema, new talkie, Dolls). Ekkor Takako valami miatt ideges lesz, elküldi a jegyesét, és jövetelünk céljáról érdeklődik. Szerinte mindenki az örökség miatt jött, de ő kivétel (purpose, inherit). Őt csak az apja magyarázata érdekelte volna egy bizonyos napon történtekről. Nézzünk a fejébe Takakonak, mi aggasztja (what happened), mire egy piros virág és egy női arc sejlik fel. Takakot megviselik az emlékek, ezért kénytelenek vagyunk kimenni a folyosóra, ahol a jegyese kíván-



csian várja, miről is volt odabent szó (talk about, taboo topic, her mother, Takako's mother, three, mother's death). Azért érdeklődik, mert korábban véletlenül egy tabutémát említett, tudniillik Hisako volt Takako anyja, a New World Cinema elnökének – vagyis Denemonnak – azelső felesége, aki két gyereket hagyott maga után, amikor meghalt egy balesetben. Bár Takako akkor még csak hároméves volt, máig nem szívesen beszél a balesetről. Szemlátomást az anyja volt tehát az az arc, aki feltűnt a gondolataiban. Visszatérve a másik folyosóra (2F Hallway) macskanyávogós szűrődik ki jobbra az ajtó mögül. A Holly Room elméletileg Denemon legkisebb lányának, Marienek szobája, aki azonban nincs bent. Nézzünk be az ágya alá, ahonnan Marie macskája rohan ki, a gazdája pedig érkezik. Marie az egyetlen aki, testvéri szeretettel fogadja hősünket. Ő is panaszkodik, amiért anno el kellett hagynia a házat, valamint elmondja a gyanúját, hogy szerinte megölték az apját, és tudja is, hogy ki a gyilkos (Kazuya, Marie, Father, Father). Nézzünk hát a gondolataiba, kire tippel (who). Látszólag csak kislányos sületlenséget látunk, hiszen Marie szerint egy démon járt a házban. Ismét a folyosón hangok jönnek ki a kétszárnyú ajtó mögül, tehát ismét kukucskáljunk. A bent lévők rajtakapnak minket, így ilyen kellemetlen körülmények között ismerkedhetünk meg Denemon harmadik lányával, Kanaével és annak vőlegényével, Kaidouval. Utóbbit szólítsuk meg először, aki narrátor a család egyik mozijában, s a megkérdezésünk nélkül is tudja, mit mondhatott nekünk Takako Ayakoról (Kaidou Nonomura, Ginza Theater, Takako). Kanae elsősorban arra kíváncsi, miként férkőzhettünk az apja bizalmába, mert megítélése szerint Kazuya sosem lesz a család tagja (Father, family). Ezután a balra lévő ajtó mögött (Rose Anteroom) vizsgáljuk meg a kandalló tetején lévő szobrot, vegyük fel a sarokból Denemon fiatalkori fotóját, majd csengessünk az ajtó melletti teknős-csengettyűvel. A már sokat emlegetett Ayako jön ki a Rózsa szobából. Kissé gyengélkedik, és furcsállja, hogy nem ismerjük meg, főleg mert korábban állítólag megkért minket, hogy nézzünk le az alagsorba, mert egyelőre még ott van tárolva a halott férje, akiről nem képes elhinni, hogy halott. (Kazuya, Ayako, basement, body, anyone I can trust) Csak bennünk bízik meg, mert mindenki utálja őt a házban, mert – mint mondja – nem ismerik az igazságot. Mi az igazság? (the truth) Ezt gondolatolvasással tudhatjuk meg, jóllehet csak annyira derül fény, hogy Denemon titkolt valamit, és a titkát csak a feleségével osztotta meg.

Október 22. 07:00 pm

Az előcsarnokban Youko-val ismerkedünk meg, a „féltestvérünk", Hideo feleségével. Hideo a legidősebb gyereke Denemonnak, aki a feleségével és Hideya nevű fiával korábban szintén a villában élt. (mansion, Hideya, Violet Room) Youko kedvesen javasolja, hogy ismerkedjünk meg a fiával a Viola szobában – majd elvonul, miközben egy zsebkendőt ejt le a földre. A Viola szoba melléképületben van, ugyanabban az irányban, mint amerre Youko elment. A folyosón (Annex Hallway) a második ajtó balra Hideya szobája. A fiú egy kissé félénk. Hogy feloldódjon, segítenünk kell neki kirakni egy Tangram ábrát. Végül az utat tudakolhatjuk meg a pincébe (Grandpa, wine, wine cellar, basement, locked): a konyhából lehet lemenni, viszont az oda vezető hátsó folyosó mindig zárva van, s valószínűleg csak Kikuyo tudja, merre van a kulcs. Következőnek Hideoval futunk össze, aki meglehetősen nyers modorban mutatkozik be. (Hideo Yoshinodou, cause of death, ridiculous theories.) Bár Hideo gyanakszik Ayakora és a komornyikra, szemlátomást azon igyekszik, hogy mihamarabb lezárják apja halálának az ügyét. Gondolatolvasással nézzük meg, milyen hátsó gondolat rejtőzik emögött (father), mire megtudjuk, hogy az apja valamiért nem bízott meg benne. Az előcsarnokban megint Kikuyo bukkan fel, aki Kaidouhoz irányít minket a Pipacs szobába (Poppy Room), ami az emeleten található, a lépcső után jobbra, majd a T elágazásnál Takashinak balra. Kaidou a villáról kezd beszélni, ami szerinte nagyon kisértheti, és bosszúálló lelkek lakják. (gloom, end up, Hisako, New World Cinema) Szerinte Hisako és Yurie, Denemon két felesége a felelős ezekért, illetve Denemon tettei a régmúltban, amikor még kezdte a filmes szakmát. Hogy nagyjából mire is gondol Kaidou, azt csak gondolatolvasással tudhatjuk meg (pretty awful things): valami olyasmire, amihez Kikuyonak, a házvezetőnőnek is köze van. Távozóban még megemliti, hogy a szoba, ahol állunk, Hisakoé volt. A falon az ő képét vizsgálhatjuk meg, majd az öltözőasztal fiókjából előkerithetjük a fésűjét, a bal oldali vitrinben pedig egy tükör hever, ami valamiért a Bábokra emlékezteti hősünket.

Október 22. 08:00 pm

A házba új vendég érkezik: Tsuyako, a színésznő, aki Kiyohikot keresi. Szemlátomást meghökkenti, amikor eláruljuk neki, hogy Kiyohiko eljegyezte Takakot. Az elnök halálhírére jött, mert mint mondja: sejtette, hogy valami ilyesmi fog történni, miután az elnök bebörtönözte önmagát a villába. Szerinte Takako reményei szerint alakultak az események, mert az apja le akarta állítani a Bábok újraforgatását, tudniillik úgy vélte, Takakonak nincs elég tehetsége egy hangos filmhez. (Kiyohiko, Tsuyako Sawamatsu, New World Cinema, chairman, something like this, Takako, obstacle.) Az előcsarnokban ismét felbukkan Emi, akit kövessünk az oldalsó folyosóra, ahol Hachiya álldogál egymagában, s amikor megszólítjuk, kissé zavartan viselkedik. Miután távozott, kövessük tovább Emit a tálalóba, ahol aztán Kikuyoval beszélgethetünk el. (Madam, wine, Yurie) Kikuyo meglehetősen furcsállja az Emi miatti viselkedésünket (akit ő természetesen nem lát), s az asszonyához hasonlít minket, aki állandóan révült állapotban van, s ezért korábban is csak annyiból álltak a háziasszonyi teendői, hogy bort vitt esténként a férjének, aki a második felesége miatt nagy borrajongó lett. Ennek apropóján Madam Yurie haláláról is kérdezhetjük, de nem igazán kapunk választ. Nézzünk be ismét a dolgok hátterébe (such a thing), mire Kikuyo emlékei közt azt fedezhetjük fel, hogy Yurie asszony attól tartott, hogy a férje megöli.

Október 22. 09:00 pm

A Pipacs szobából beszélgetés hallatszik, amibe belehallgathatunk: Tsuyako megpróbálja befeketíteni Takakot a vőlegénye előtt, amiért az tisztességtelenül szerezte meg a Bábok női főszerepét. Belépve a szobába azonban már nem hajlandó semmi kompromittálót mondani nekünk Takakoról (Takako), és gondolatolvasással (comprmise) sem jutunk sokkal többre. Sebaj, menjünk megint Takako szobájába (Orchid Room), ahol most nincs senki, s ezért megvizsgálhatjuk Takako púdertartóját a tükör előtt. Az érkező Takako nem veszi ezt zokon, sőt elmondja, hogy az anyjáé volt, majd ha beszélgetünk vele, elnézést is kér a korábbi viselkedéséért. Kérdezzük a hogylétéről: azt válaszolja, hogy minden a szüleire emlékezteti (felt this way, the past). Nézzünk a fejébe, mire is gondol (Mother). Az anyja képe mellett újra egy piros virág, illetve ezúttal egy tőr is felsejlik. Kérdezzük tovább az apjáról (Father), mire olyan gondolatai támadnak, amik megint megviselik, és elkülöd minket. Többek között a szomszédos Hortenzia szoba (Hydrangea Room) ajtaját láthattuk, ahol megtaláljuk a Bábok forgatókönyvét, amin ki van törölve a szerző neve, s ez alighanem kapcsolatban van Hisako halálával.

Október 22. 10:00 pm

Az előcsarnokban Kiyohiko keresi a jegyesét, s megkér minket, küldjük hozzá, ha látjuk. Menjünk a tálalóhoz (Butler's Pantry), ahol a szekrény fiókjában megtalálhatjuk a bogárembléma kulcsot, ami a hátsó lépcsőnél nyitja az ajtót a hátsó folyosóhoz (Back Hallway). Onnan nyílik a konyha, ahonnan lemehetünk a pincébe – közben egy papírdarabot találunk két számmal. A pincében nyissunk be az élelmiszerraktárba, ahol valami kifolyt a földre. Vizsgáljuk meg Denemon koporsóját. Egy kellemetlen vízió után a még kellemetlenebb valóság jön: valaki meggyújtja a kiömlött olajat, és ránk zárja az ajtót – újabb Suspense Event. Miután sikerült eloltanunk a tüzet, nyílik az ajtó, s a pincében Takako vár ránk – holtan. Ő is mérgezett bort ivott volna? Valószínűtlen, pedig valaki így akarta beállítani.

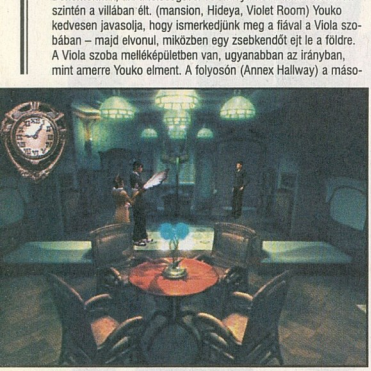
2. fejezet: Kanae

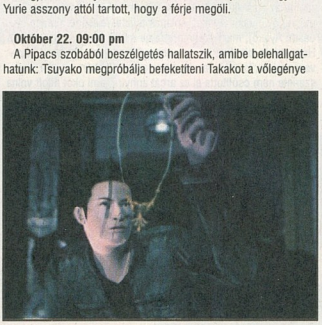
Október 23. 00:00 pm

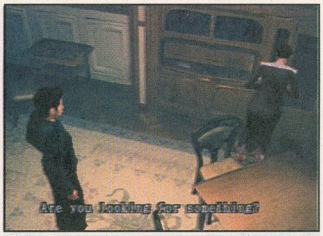
A tizenegyórai megbeszélés után hősünk tovább bolyong a villában, ami nem igazán tetszik a nyomozónak, lévén mindenkit a maga szobájába parancsolt másnapig. A figyelmeztetése ellenére kövessük csak Emit, aki ismét megjelenik. A földszinti fürdőszoba előterébe vezet minket, ahonnan lépjünk be a fürdőbe. A kádban megtaláljuk Takako nyakláncát, azaz megtaláltuk a valódi tetthelyet, mert hát Takakot egyértelműen megölték. A gyilkos is megtalál azonban minket: újabb Suspense Event következik, aminél a hátulról támadó fojtogató kezeit kell lefejtenünk a nyakunkról (Pull Hands Off). Egy órakor végül Takashi elálmosodik, jóllehet érthető okokból nem tud egészen nyugodtan aludni...

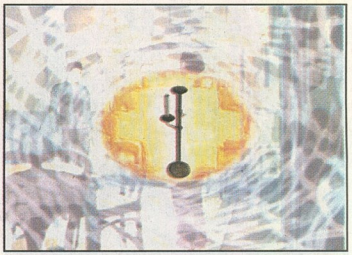
Október 23. 08:00 am

Reggel zongoraszó hallatszik az előcsarnokban, majd tanúi lehetünk a két testvér, Marie és Kanae veszekedésének. Kanae zokon veszi, hogy Marie hozzá mert nyúlni a mocskos kezeivel az ő zongorájához. Kérdezzük meg tőle, miről is van szó (Pia-









no): Kanae úgy emlékszik, hogy a zongorát az apja neki ígérte esküvői ajándéknak, s ismét figyelmezteti Mariét, hogy ne érjen hozzá. Nézzük meg gondolatolvasással, miért nevezi Marie kezeit mocskosnak (tainted hands), mire a gondolataiban egy zenedoboz bukkan fel, de további infot nem tudunk belőle kihúzni. Csak annyit mond, hogy az anyja ha élne, csalódott lenne Marie miatt. További kérdésünkre (Mother) végül kiböki, hogy ha az anyjuk sorsáért is Mariét tartja felelősnek. Ezután meghallgathatjuk Marie panaszait (Kanae, long time, Mother), aki szerint Kanae mindig is utálta őt, már az előtt is, hogy az anyjuk meghalt. Pedig ő nagyon szeret zongorázni, mert az az anyjára emlékezteti őt, és olyankor elfelejt minden mást. Mi minden mást akar elfelejteni? Ezt gondolatolvasással próbáljuk megtudni (everything else), aminek révén egy üvegcsét láthatunk. Kérdezzük tovább az anyja zongorájáról. Szerinte a hangszer az apjában is kellemes emlékeket idézett (piano, Father), s ennek kapcsán felteszi nekünk a kérdést, valóban meghalt-e az apja? Azért kérdezi, mert állítólag látta őt előző éjjel, és szerinte az apja szelleme ölte meg Takakot. A társalgást Youko érkezése szakítja félbe, aki kíváncsi, miről beszéltünk Mariével olyan meghitten. A visszakérdezésünkre (talking about) már nem akar udvariatlanul kíváncsiskodni, mi viszont csak kíváncsiskodjunk nála. (Marie, Takako, suicide, Yurie) Marie szerinte nagyon magányos, és zárkózott, Youko maga is jobban kijön a nővéreivel. Takako halála lesújtotta Youkot, s nem akarja elhinni, hogy öngyilkos lett, noha nem lenne egyedülálló eset a családban: Yurie asszony állítólag szintén öngyilkos lett. Youko távozása után ismét szól hozzánk Denemon hangja, s egy újabb maszk jelenik meg a zongorán, ami egy újabb puzzle-darabká alakul át – ebből kezd rendszer válni.

Október 23. 09:00 am

Kanae gondolatai közt láthattuk felbukkanni a babát a Harangvirág szobából (Bellflower Room), amit most vizsgáljunk meg újra tüzetesebben, mire egy folyosó képe rémlik fel. Utána Hachiya érkezik a szobába, aki közli: Ihara nyomozó kerestet minket. Beszélve a komornyikkal (Ihara, south garden) megtudjuk továbbá, hogy a nyomozóhoz érkezett valaki, akivel a déli kertben beszélget. A házhoz három kert tartozik, s Hachiya igéretet tesz, hogy majd kinyitja feléjük az ajtókat, de egyelőre csak a déli kertbe tudunk kimenni, ahol egyébként Denemon is szívesen sétált. A déli kert momentán csak az előcsarnokból megközelíthető, de általában ki lehet menni még a Harangvirág szobából (ahol épp tartózkodunk), vagy az ebédlőből is. A kertben Kotarou Katagirivel, azaz Emi nagyapjával ismertet minket össze a felügyelő. Látva, hogy hősünk különös érdeklődést mutat a jövevény iránt, annyit mond róla (Kotarou Katagiri), hogy az egyik munkatársa, majd távozik. Mutatkozzunk be (Kazuya Nanase), jóllehet ezzel csak azt érjük el, hogy Katagiri néhány furcsa gondolatot követően szó nélkül távozik. Helyette Marie macskájára figyelhetünk fel, s követve azt eljuthatunk a piros virágokhoz, amikről már szó volt. Vizsgáljuk meg őket, és a szobrot is a kertben: ezek újabb víziókat hoznak elő a néhai Hisakorál. Hachiya eközben megnyitott számunkra még egy kertet: a keletit, amit a Harangvirág szoba felé elindulva keresheténk fel. A kertben Kaidout találjuk a kocsija mellett, elejtette a töltőtollát, és nem találja. Segítsünk neki megtalálni: nézzünk be az első kerék alá. Ezek után látogassunk el akkor az északi kertbe is, ahová a melléképületből (Annex Hallway), illetve a hátsó folyosó (Back Hallway) előszobájából nyílik ajtó. Nyissunk be a kertész vackába, és vizsgáljuk meg a szerszámait, amik közül ismerős lehet egy a korábbi incidensből. Az érkező Matsunosuke már nem akar megölni minket, de továbbra sem barátságos. Amikor a nevén szólítjuk, és udvariasan szólunk hozzá, végül megenyhül egy kicsit, s megtudhatjuk a gyűlölete okát: gyanús fickónak tartja hősünket, mert már korábban is látta őt a ház körül somfordálni. (my room, suspicious one, mansion, Mr. Yoshinodou) Az öreg már nagyon régi bútordarab, ezért mindent tud a családról, s szerinte a házban összegyűlt férfiak mind csak az örökségre hajtanak, beleértve minket is. Nézzünk a fejébe, véleménye szerint kik forralnak gonosz tervet a néhai gazdája ellen (those men), mire feltűnik mindkét vőlegény és Hideo arca is.

Október 23. 10:00 am

A hátsó bejáratnál Kikuyo egy újabb üzenettel vár minket: Kiyohiko az Orchidea szobában vár ránk. Kikuyo továbbá arról kezd faggatni minket, hogy miről beszéltünk Matsunosukéval. (Matsunosuke, strange, Kanae, Madam Yoshinodou) Szerinte Matsunosuke egy konok vénember, és nem érti, hogy Denemon miért vette magához anno, úgyhogy nem szeretné, ha figyelmet szentelnénk bárminek is, amit esetleg Kanaéról mondott. Végül megnyugszik, hogy semmit sem hallottunk a lányról, majd témát vált, s arról érdeklődik, ki küldött minket az alagsorba múlt éjszaka. Ennek kapcsán azt tanácsolja, ne bízzunk meg az úrnőjében.

Az Orchidea szobából hangok szűrődnek ki: Kiyohiko és Tsuyako vitatkozik. Utóbbi sérelmezi, amiért Hideo leállította a Bábok forgatását, míg Kiyohiko szemlátomást Takakot gyászolja, és már nem érdekli a dolog. Mérgében Tsuyako elárulja nekünk, mire is gondolt előző nap Takakoval kapcsolatban, aki szerinte azért ölte meg magát, mert bűntudatott érzett amiatt, hogy ezüstnitráttal tette tönkre egy nála tehetségesebb kolléganője hangszálait csupán azért, hogy ő kapja meg a Bábok főszerepét (Takako, what she did, secret, what Takako did, something). Beszéljünk Kiyohikoval is, aki el van keseredve Takako miatt. (Takako, red flowers, what happened, something terrible, somebody, memories) Takako szerinte nem követhetett el öngyilkosságot, hacsak nem egy régi emlék emésztette, amit a piros virágok ébresztettek fel benne. Takako ugyanis rájött, hogy az anyja nem balesetben halt meg. A halálakor valaki állt mellette egy késsel a kezében, viszont erre Takako csak az apja halála után, most tudott visszagondolni. Most minden visszatért az emlékezetébe. Hogy mi lehetett ez a „minden", azt Kiyohiko gondolatai közt próbáljuk felkutatni. A gyászoló vőlegény Hisako férjére, vagyis az akkor még fiatal Denemonra gyanakszik. Miután Kiyohiko távozik, vizsgáljuk meg ismét a púdertartót, ami Hisakoé volt, s ezért vele kapcsolatos víziók sejlenek fel.

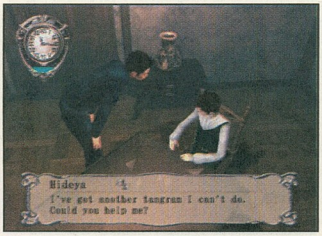
Október 23. 11:00 am

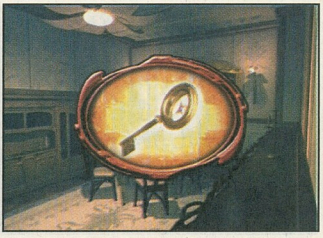
Tizenegykor Kaidouval beszélgethetünk, akinek olyan érzése van, hogy a villában még fog történni más rémség is, mint az eddigiek, hiszen furcsán viselkedik mindenki: a tragédiák ellenére továbbra is tart a szétházás. Ez alól a menyasszonya sem kivétel: Kanae most már ráadásul az ő társaságát sem igényli, Kaidou szerint valamit rejteget. (anything else, situation, Kanae, secret) Kanae a Liliom szobában (Lily Room) kutat valami után, ami a hátsó átjáró (Back Passage) felől közelíthető meg. Kérdésünkre elmondja, hogy egy számára értékes dolgot keres, ami gyerekkorában nőtt a szívéhez: egy babát, amit az apja hozott neki Franciaországból. Denemon állítólag nagyon szerette Kanae anyját, aki sok időt töltött a Liliom szobában. Kanae ezzel kapcsolatos emlékei azonban szemlátomást nem csak derűsek, meg is fájdul tőlük a feje. (something, treasure, Father, memories) Miután elment, nézzünk be a szekrénybe, ahol kutatott, s így megtaláljuk a holdas kulcsot, ami a szomszédos szobában Kanae ékszerdobozát nyitja. Újabb kis papíros kerül elő számokkal. Hirtelen Ayako sikítása hallatszik a lépcső felől, ahova kisietve újabb Suspense Event következik. Valaki lelöki hősünket a lépcsőn, úgyhogy meg kell próbálni védekezni az esés ellen (Defensive Fall). Kérdezzük Ayako-t, mi történt, s kiderül, hogy csupán egy maszktól ijedt meg (mask). Időközben Kikuyo is megérkezik, aki arról van meggyőződve, hogy Mr. Yoshinodou szelleme hagyhatta a maszkot a földön (did it, presence, spirit) – úgy látszik a házban már senki sem normális. Beszéljünk újra Ayakoval, aki az események következtében össze-vissza motyog, s valakit emleget, akinek meg kellett halnia (him, him) – majd végül Hachiya visszakíséri őt a szobájába. A földön levő maszk mindenesetre ezúttal nem alakul át, amikor felvesszük.

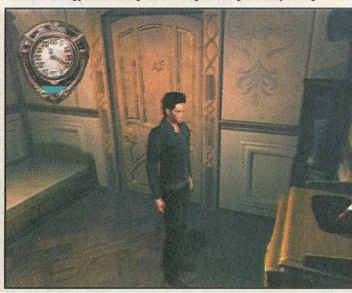
Október 23. 00:00 pm

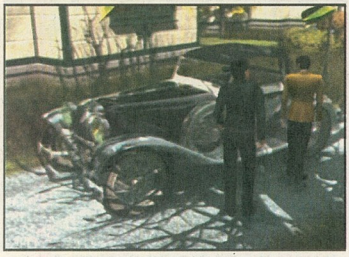
A történtek után Takashit még jobban izgatja most már a baba, de a Harangvirág szobát zárva találjuk. Az előcsarnokban egy újabb vendéggel találkozunk. Mizuho, aki ugyancsak színésznő, azért jött, mert Tsuyako nem tért vissza a stábjához. (who I am, Mizuho Takase, New World Cinema). Takako halálhírét hallva távozik Kiyohikoval, mi pedig mehetünk a dolgunkra. A dolgozószobából Mahler zenéje üvölt, de meglepő módon nincs bent senki, illetve csak Denemon emléke, amennyiben megvizsgáljuk a gramofont. Utánunk érkezik Hideo, aki ki nem állhatja a zeneszerzőt, és ennek hangot is ad. Megtudhatjuk tőle, hogy az apja állandóan ezt a lemezt hallgatta, miután megsérült az arca őt évvel korábban, s a zenétől mindig ijesztő lett a tekintete (symphony, as he looked then). Hideoval ellentétben Katagiri nagy Mahler-rajongónak bizonyul, s kiokít minket, miszerint szenvedés, és a halál előérzete hallatszik ki a muzsikából. (Mahler, death premonitions, Denemon) Úgy érzi, Denemon is egy ilyen előérzet miatt hívott minket a villába, merthogy szerinte Kazuya Nanase ölte meg...

Látogassuk meg Hideyát, akinek megint meggyűlt a baja egy Tangram ábrával. Ha segítünk neki kirakni, utána tőlünk érdeklődik a nénje haláláról, s értetlenkedik, miért mondta Tsuyako az előző este, hogy Takako alighanem megölte magát. Hídeya még









csak nem is ismerte Tsuyakot korábban, ezért felettébb érdekesnek tart egy reggel látott esetet: valami miatt Hideo roppant dühösen beszélt Tsuyakoval a Magnólia szoba ajtajában. A szomszédos szobáról van itt szó, ami korábban Hideyáé volt, akinek erről eszébe jut a nagyapja egy története, miszerint egyszer régen leégett a szoba az egész melléképülettel együtt. Csak azért nem terjedt át a villára is a tűz, mert Matsunosuke még időben eloltotta. (kill herself, Tsuyako, Magnolia Room, fire). A szoba ajtaját megvizsgálva valóban olyan képek villannak fel, amik megerősítik az imént sztorit, úgyhogy menjünk Matsunosukéhoz, és kérdezzük meg őt is a történtekről. Az öreg nem igazán akar beszélgetni, de végül kihúzzuk belőle, hogy Yurie asszony lakott régen a melléképületben, s éppen az ágyat nyomta, amikor ki kellett menteni a tűzből, Marie pedig még csak kisbaba volt. (east garden, annex, rebuilt, fire, Marie) Mariét is ő hozta ki, akit imádott az anyja, a kertész szerint az is lett az Yurie végzete, hogy túlzottan érzelmes volt. Hogy mire céloz ezzel, azt csak a gondolataiból tudjuk kiolvasni (why it happened): megint az a bizonyos üvegcse jelenik meg, amire korábban Marie is szomorúan gondolt.

Október 23. 01:00 pm

Az ebédlőben Mizuho a fülbevalóját keresi, amit Tsuyakotól kapott kölcsön: segítsünk neki megtalálni. Az asztal túlsó végénél lévő széken nézzünk szét. Az előcsarnokban Hachiya lép oda hozzánk azzal, hogy Marie minket keres. A komornyik az érdeklődésünkre (Marie) elmondja, hogy legutóbb a Pipacs szobánál látta a lányt. Irány tehát a Poppy room, ami most csakis a keleti átjáró felől nyílik, majd menjünk tovább az eddig még nem látott nyugati átjáróba. Ott Takashi lábnyomokra lesz figyelmes, amik egy újabb hullához vezetnek – Tsuyakohoz.

3. fejezet: Hideo

Október 23. 02:00 pm

A felügyelő közli a házbeliekkel, hogy Tsuyakot a Pipacs szoba egyik vázájával ütötték agyon. Tovább megy a találgatás, ki lehet a gyilkos, s Hideo végül Hachiyát okolja a történtekért, mert szerinte ha az apja végrendeletét már felolvasták volna, senkinek nem kellett volna meghalnia. A végrendelet azonban csak másnap délután háromra fog megérkezni, úgyhogy Hideo dühösen hagyja ott az ebédlőt. A teraszon összefut a kertésszel, aki homályos utalásokkal megvádolja őt...

Október 23. 03:00 pm

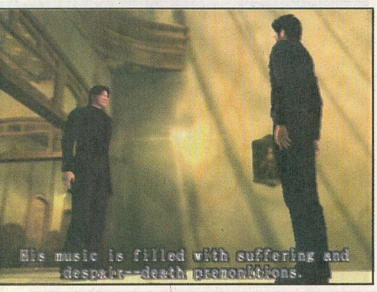
Az előcsarnokban ismét feltűnik Emi, ezúttal Mizuho a tanúja, amint hősünk magában beszél. Sebaj, beszéljünk vele Tsuyakoról. (Tsuyako, talked, said one thing) A későbbi áldozat együtt volt vele és Kiyohikoval, de aztán sietősen távozott, mintha csak valami találkozóra ment volna. Viszont előtte még átadott Mizuhonak egy kulcsot megőrzésre, akinek most fogalma sincs, hogy az mihez való. Ránk bízza, hogy derítsük ki, s ezzel át is nyújtja a csillagos kulcsot. A beszélgetést Ihara nyomozó szakítja félbe, akit a bűntényről kérdezve (crime) megtudjuk, hogy mi vagyunk az első számú gyanúsított, épp csak bizonyíték nincs egyelőre ellenünk. A lépcsőnél Marie macskája nyávog, s a szófánál megállva Takashinak eszébe jut az elejtett zsebkendő. Vigyük vissza Youkonak, akit a melléképület folyosójától jobbra nyíló Bogánics szoba előterében találunk. Épp pityereg, úgyhogy jól jön neki a zsebkendő, amit a férjétől kapott. Néhány keresztkérdéssel rátérhetünk az elkeseredésének az okára (husband, Tsuyako, Who), amit azonban végül csak a gondolataiból tudunk kiolvasni (anything). Az az érzése, hogy a férje ölte meg Tsuyakot. Hideo ekkor áthalad az előtéren, és bár kitessékeli hősünket a szobából, mi azért beszéljünk tovább Youkoval. Ekkor csörömpölés hallatszik a szomszéd szobából, úgyhogy siessünk Hideohoz. A férfi továbbra is ellenségesen viselkedik: állítása szerint csak egy vázát tört össze, úgyhogy nem kér a társaságunkból. Amikor rákérdezünk a vázára (vase), láthatóan Tsuyakora gondol, és ettől még idegesebb lesz. Az előtér asztalán újabb maszk bukkan fel, aminek a felvételével immár a harmadik puzzle-darabnál tartunk. Youko ellenben eltűnt: a fiánál kell keresnink. Hideya most nem játszik Tangramot velünk, viszont az anyjáról mindenképpen beszéljünk vele (mom). Ezután nyugtassuk meg Youkot a férjével kapcsolatban, s amikor szóba kerül, kérdezzük a Magnólia szobáról (husband, Magnolia Room, forbade). Kiderül, hogy azért van zárva, mert Denemon oda hordta be a Yurie-val kapcsolatos emlékeit, s megtiltván mindenkinek a belépést a szoba kulcsát elrejtette. Hősünknek azonban felrémlik, hogy merre lehet: irány tehát a dolgozószoba, ahol keressük meg a kulcsot a könyvszekrényben. A "tiltott" szobában vizsgáljuk meg Yurie portréját, a gyerekjátékot a szekrényben, és a kisasztalt. Utóbbi alsó polcán egy kis csepegtetőt találunk. A folyosón ezután a komornyikba ütközünk, aki visszaküld minket a szobánkba.

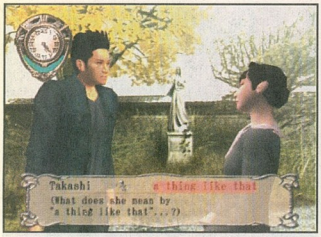
Október 23. 04:00 pm

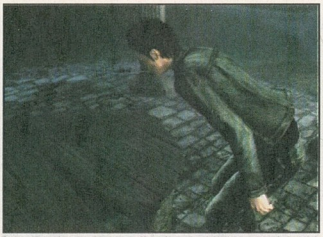
Újabb vendég érkezik, a titokzatos Emmy, akivel azonban egyelőre még nem találkozunk. Momentán Yurie lányai, azaz Marie és Kanae sorsa foglalkoztatja hősünket, úgyhogy menjünk fel az emeletre. A lépcsőnél Kaidouval beszélgethetünk el a legutóbbi halálesetről (death), ami még zárkózottabbá tett mindenkit. A hátsó átjáróból bekukucskálhatunk a Cotton Rose szoba előterébe, ahol Kanae és Kikuyo beszélgetnek. Takakohoz hasonlóan Kanae is emlékekről tesz említést, amik csak az apja halála után kezdtek felderengeni számára. Ezután Mariával beszéljünk (Holly Room), s kérdezzük a démonról, amit megint csak látni vélt. (awful things, believe, figure) Újabb meglepő fordulat: állítólag most meg hősünkre hasonlított, azonban amikor szemből látta őt Marie, akkor – de itt elakadnak a szavai. Olvassunk bele a gondolataiba (what I saw), s így megtudjuk, hogy az alteregónk szemei vörösen izzottak. Kérdezzük a lányt tovább. (demon, terrible light) Marie apja egyszer mesélt egy démonról, amelyik belopózik az ember házába, és egy szeretett személy alakját veszi fel, viszont a szemeiről ennek ellenére felismerhető. Marie szerint ez a démon volt a tettes, mire hősünk mindegyik gyilkosságnál hirtelen magát véli felfedezni... Ezután a szomszéd szobában (Hydrangea Room) értesítsük Mizuhot, hogy egyelőre nem jutottunk semmire sem a kulccsal (key), még egy szobával odébb (Orchid Room) pedig Kiyohikonak segítsünk megtalálni a mandzsettagombját. Az ágyon kutassunk, s máris komolyabbra fordíthatjuk a szót – azaz csak fordíthatnánk, azonban Kiyohiko az emlékei közt szeretne egy ideig maradni, s kiküld minket a szobából. Visszafelé az előcsarnok lépcsőjénél ismét Emi bukkan fel, majd nyomban el is tűnik. Az immáron nyitva álló Szőlő szobában (Grape Room) Ihara felügyelővel diskurálhatunk, aki továbbra is rossz szemmel nézi, hogy folyamatosan kószálunk a villában. Attól tart, újabb hullákat találunk, majd rákérdez, hogy miféle titkokat keresünk. (mansion, secrets, what, Denemon's secrets) Végül mond egy érdekeset: Katagirit szerény személyünk miatt hívta a villába. Ezután a Harangvirág szobában találjuk Katagirit, akivel beszélgessünk el. (Magnolia Room, Yurie Yoshinodou, suicide) A Magnolia szoba felnyitása kapcsán elmondja, hogy Yurie asszony valóban öngyilkosságot követett el, de azt nem tudni, miért, és senki nem akar róla beszélni. Panaszkodik a házbéliek szükszavúsága miatt, ugyanakkor ő sem mond semmit. Nézzünk bele tehát az ő gondolataiba is, s derítsük ki, tulajdonképpen milyen kapcsolatban áll a sorozatgyilkossággal (serial murder case). Sajnos csak annyit láthatunk, hogy Katagiriben is vannak gyilkos indulatok. A beszélgetés befejeztével vegyük fel Kanae babáját.

Október 23. 05:00 pm

A zongoránál Kiyohikot szólíthatjuk meg. (Tsuyako, president's okay, Hideo, Matsunosuke) Tsuyakoról csakis elismerően beszél, azt állítja, korábban már el is nyerte Hideo beleegyezését a Bábok főszerepének az eljátszására, Hideo ugyanis nagyon lelkesedik a hangos filmért. Az utóbbi időben ők ketten sokat beszéltek a munkáról, s szerinte Hideo a Bábok ellehetetlenülése miatt idegeskedett annyira, hogy még a kertésszel is leállt veszekedni – ő azonban nem hallotta, miről is volt kettőjük között szó. Sétáljunk egyet a déli kertben, ahol Matsunosukét kérdezhetjük ki. (Tsuyako Sawamatsu, guy in a suit, obligated, same village) Furán méreget minket, mert mint kiderül, szemtanúja volt a legutóbbi gyilkosságnak, de bizony nem hősünket látta az emeleti ablakban, hanem egy öltönyös fickót. Hogy pontosan kit, azt nem tudja, vagy legalábbis – a gazdája iránti hűségből – nem hajlandó elárulni. Matsunosuke nagyra becsüli Denemont, aki pusztán azért vette fel őt kertésznek, mert ugyanabból a faluból származott, mint jómaga. Amikor gondolatolvasással megnézzük, milyen faluról van szó (old village), egy fekete pillangó képe tűnik fel, és egy véres kéz. Matsunosuke szerint a keleti kertben lévő gyerekszobor is arra a falura emlékeztette a házigazdát. Mivel hősünk fogékony a megérzésekre, nézzük meg, mi juthatott eszébe Denemonnak arról a szoborról. Megvizsgálva a szobrot egy árnyalak sejlik fel, s Takashi annyira belemerül a gondolataiba, hogy csak sokára veszi észre, hogy Kaidou szólítgatja őt. Az aktuális témáról Kaidou elmondja, hogy három szobor van a ház körül: a két női szobrot a két első felesége emlékének állíttatta Denemon, viszont a gyerekről nem tud semmit, és állítólag a jegyese, Kanae sem tud magyarázatot adni. (child statue, three statues, statue







of a child, Kanae, north garden) Azt is megtudjuk, hogy Kanae e percekben az északi kertben sétál, ügyhogy mi is sétáljunk oda. Bámuljuk kicsit az ott lévő szobrot, mire megint az üvegcse ugrik be, és hogy Yurie valakinek a halálát kívánta. Aztán Kanae érkezik, és büszkén elmeséli, hogy a szobor az ő édesanyját ábrázolja. Adjuk oda neki a babáját, aminek nagyon örül, mert szerinte csak az értheti meg, miként érzett egykoron. (doll, treasure) Gondolatolvasással kérdezzünk rá erre az „egykorona" (back then), s megtudhatjuk, hogy Kanae ki akarta magának sajátítani az anyját, mert féltékeny volt Mariére, tehát alighanem ő volt a gyújtogató. Az ezzel kapcsolatos későbbi események máig felizgatják Kanaét, ezért ennek is csak gondolatolvasással tudunk utánanézni (thing like that), és így arra jöhetünk rá, hogy Yurie kapcsolata nem volt felhőtlen a férjével. Yurie rossz emléket hagyott maga után a halálakor, s további érdeklődésünkre (Mother) Kanae már megint a húgát kezdi el hibáztatni, s megint előtűnik a piros poros üvegcse.

Október 23. 06:00 pm

Amikor a hátsó ajtón át visszatérünk a házba Takashi mozgásra figyel fel, s a személyzet ebédlőjében megismerkedhetünk Emmyvel. Koutarout keresi, és Katagiri meg is érkezik, még mielőtt hősünk a saját nevét elárulhatná (Emmy, Koutarou). Katagirit hiába kérjük, hogy ismertessen össze minket, az inkább udvariatlanul kitessékeli Takashit. Mi is legyünk akkor udvariatlanok, és hallgassuk ki a beszélgetésüket. Emmy nem érti, mit keres Katagiri a villában, merthogy tudtával az már otthagyta a rendőrséget. Többet nem hallunk, mert Kikuyo megzavarja a fülelést, és közli, hogy Youko keres minket, akit legutóbb az oldalsó folyosón (Side Hallway) látott. Valóban ott találjuk, ő viszont nem találja a férjét, pedig állítólag velünk látták. Világosítsuk fel, hogy téved, aminek a hatására a rossz előérzeteit osztja meg velünk. (husband, bad feeling)

Október 23. 07:00 pm

Youko félelmei beigazolódnak, ugyanis sötétedés után ha kipillantunk az oldalsó folyosó üvegfalán, a macskára figyel fel hősünk, ami a kiszáradt kúthoz vezeti őt, s félrelökve a deszákat rátalál Hideora...

Nyolckor ismét összeül a kupaktanács, jóllehet a felügyelő már nem is mond semmit. Az összejövetel „vezérszónokának" a macska tekinthető, mivel a nyugtalan nyávogása Emmy szerint újabb halált jelez.

4. fejezet: Marie

Október 23. 09:00 pm

Keressük meg a gyászoló Youkot a Bogáncs szobában, aki nem érti a történteket, s Hideo halálának a körülményeiről érdeklődik. (such a thing, say anything, Hideya, questions, Tsuyako, trunk, husband) Az aggasztja, hogy a fia sebet látott az apja kezén Tsuyako meggyilkolása után, ezért nem tudja elkergetni a gondolatot, hogy Hideo gyilkos volt. Youko ráadásul még a gyűrűjét is elvesztette, valamint nem tudja kinyitni az iratládáját, mert annak a kulcsa sincs meg, pedig Hideo valami fontosat tett bele. Ezután vigasztaljuk kicsit Hideyát is egy Tangram ábra kirakásával. Miután igy elvontuk a figyelmét a gondokról, beszéljünk vele. (something, keepsake) Egy emlékét osztja meg velünk az apjáról, aki azt mesélte, hogy Hideya Tangramjához hasonlóan neki is volt egy kedvenc játéka, amiről rég megfeledkezett, viszont Denemon halála után az eszébe jutott. Hideya azt szeretné, ha megkeresnénk neki ezt az emléktárgyat. Menjünk vissza az előcsarnokba, ahova Marie lép ki a dolgozószobából, majd szemrehányást tesz nekünk, amiért a nővérével is kedvesen bántunk a babája megkeresésével. (my side, doll) Pedig neki is lett volna egy kedves tárgya, amit szeretett volna, ha megtalálunk, de így már nem árulja el, mi lett volna az. A szófán ezután újabb maszk jelenik meg, a negyedik puzzle-darab. Nézzük meg, mit kereshetett Marie a dolgozószobában. Az egyik karosszékben egy könyv hever "Fekete Pillangó Falu" cimmel. Ez lett volna Denemon szülőfaluja? A könyvből egy megsárgult levelezőlapot húzhatunk elő, Takeya Kagetaninak címezve, majd az íróasztal bizarr székénél elidőzve Denemon halálával kapcsolatban sejlik fel néhány vizió. Ezután Katagiri érkezik, aki Ihara nyomozót keresi. Mondjuk meg neki, hogy nem láttuk (Ihara). Az előcsarnokban ugyanakkor Kikuyoba botlunk, aki a hátsó lépcsőnél (Back Landing) találkozott vele. Menjünk oda, és nézzünk be a tálaló résnyire nyitott ajtaján. Iharának szemlátomást szörnyű migrénje van, de nem igazán örül, amikor a hogyléte felől kezdünk érdeklődni. Inkább az ügyről kezd beszélni: Hideo halálával egyértelművé vált, hogy csakis egy jó erőben lévő fiatalember lehet a bűnös. (person, Emmy) Amikor Emmy állításáról kérdezzük Katagiri rendőri minőségével kapcsolatban, inkább sietve távozik.

Október 23. 10:00 pm

Az előcsarnokban Hachiya gyanúsan viselkedik, ezért nézzünk be a szobájába – résnyire nyitva maradt az ajtó. Valamit az asztalánál olvasgat, de aztán becsapja az ajtót. Pár lépéssel odébb a Szőlő szobából szűrődnek ki hangok: Katagiri szerint hősünk nem az a Kazuya Nanase, akit Ihara keres... Az előcsarnokban ezután Ayako jelenik meg, aki továbbra is gyengélkedik. Arra kér minket, szabadítsuk ki a villából, mert van valaki, akire várt, de az sosem jön el érte. (mansion, he)

Október 23. 11:00 pm

Az előcsarnok folyosóján Emi tűnik fel, akit kövessünk. Az ebédlőben végre kapcsolatba tudunk lépni vele, de csak egy pillanatra. Nézzünk ki a sötét teraszra, ahol mintha a gyilkos bukkanna fel egy pillanatra. Ne izgasson minket, lépjünk ki az ajtón. Kint Takashi elmélkedik egy sort Emi idősíkjáról, ami az iménti incidensből ítélve alighanem közelebb került a miénkhez. Éjfélkor hősünkre megint rátör az álmosság, ügyhogy továbbálmodja a rémálmait: ezúttal magát látja Ayako gyilkosaként.

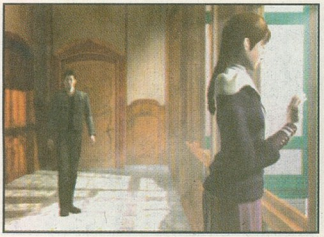
Október 24. 09:00 am

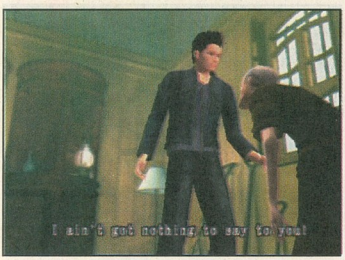
Takashi aggódik Ayako miatt, ezért reggel őt keressük fel először – most csöngetés nélkül beléphetünk a szobájába. Az aggodalom felesleges volt: Ayako semmire sem emlékszik az előző éjjelről. Ellenben most érdeklődést mutat a külvilág iránt, s a gyilkosságokról kérdezősködik. (who) Neki tippje sincs, ki követhette el őket, viszont szóba hozza a „valódi érzéseit" hősünkkel kapcsolatban, amiket rejteget. Nézzük meg, mire gondolhat (true feelings). Valahogy az érzéseinek köze van Denemon halálához, és a nyakláncán lévő medálhoz. Ayako ezután Denemon maszkjáról kérdi, hogy mit tudunk, majd tovább szeretne beszélgetni, s ebben a szándékában még a komornyik sem tudja megakadályozni. Beszéljünk Hachiyával (care for Madam, Madam), s így végül Ayako kiküldi őt. Ayako betegségéről nem sokat tudunk meg, csak azért panaszkodik, amiért mindenki utálja őt. (something wrong, Marie) A komornyik sem beszédes, mi több: tőlünk érdeklődik, nem-e mondott valamit Ayako, s azt tanácsolja, ne szenteljünk a szavainak figyelmet. (tell, says)

A folyosón Marie álldogál, akit kövessünk a szobájába – hanem valójában nem is oda ment. Ha azonban már ott vagyunk, kukkantsunk be a kisasztal fiókjába, amiben egy ékszerdoboz rejtőzik, s benne megtalájuk Youko gyűrűjét. Marie a keleti átjáró ablakánál bámulja a kertet, ahol elmondása szerint az apja is szívesen időzött, miután megsérült az arca. Marie nem érti, miért kellett az égési sebet maszkkal eltakarnia. (father, injured, Father, Father) Kérdésünkre, hogy mit keresett előző este a dolgozószobában, Marie elárulja, hogy a számára oly kedves emléktárgyat kereste. Gondolatolvasással nézzük meg, mi ez a kincs (treasure), mire egy zenedoboz rajzolódik ki.

Marie társaságát Kanae váltja fel, aki amikor megtudja, hogy Marie arról beszélt, hogy az apja nem értette meg mások érzéseit, kitálalja, hogy ő miként érez. (how I feel, Marie, annex) Marie arra emlékezteti, hogy az anyjuk csak a húgáért rajongott annak születése után, amikor beköltözött vele a melléképületbe. Utóbbiról faggatva Kanaét ismét eljutunk a tűzhöz, s gondolatolvasással (what I did), illetve egy további kérdéssel (the horrible thing) megbizonyosodhatunk arról, amit már eddig is sejtettünk: kislány korában Kanae gyújtotta fel a házat. Állítása szerint ez vezetett Marie szörnyű tettéhez, amiről megint csak gondolatolvasással érdeklődjünk. (awful thing) Ismét a piros üvegcse rémlik fel. A hortenzia szobában (Hydrangea Room) együtt találjuk Kiyohikot és Mizuhot, s ez utóbbi beszámol arról, hogy Kaidou nemrég magához vette a Bábok forgatókönyvét, mert valamit ellenőrizni akart benne Takakoval kapcsolatban. (something, Kaidou, script, Takako) Ezután Kiyohikoval is trécseljünk (Everybody, chairman), akinek az áldozatok közül valami Denemonnal kapcsolatban gyanús, de nem tud visszaemlékezni, mi is lehet az – mindenesetre kapcsolatban van a fekete pillangóval.

Keressük meg Kaidout az Írisz szobában, aki előtárja a jövőre vonatkozó terveit. Meg akar maradni némafilm narrátornak, ugyanakkor Kanaét elhagyja. A Bábok forgatókönyvéből egy illetőre volt kiváncsi: bár kisatírozták a nevét, a forgatókönyvet egy Ippei Kaibara nevű illető írta, aki valamilyen kapcsolatban volt mind Hisakoval, mind Kikuyoval. (silent film narrator, silent films, curious, Ippei Kaibara, Denemon, Kanae). E beszélgetést követően rögtön összefutunk Kanaével, akit nem lep meg





Kaidou szándéka, mert érezte, hogy valójában csak az apjához próbált közel férkőzni általa. (thinking, reason). Ezek után menjünk jobbra, a hátsó átjáróhoz, ahol Kikuyo épp az emeleti raktárat takarítja, s ezért utána mehetünk. Meglepő módon a raktárban egy lélek sincs, viszont a polcon megtaláljuk Hideo mozdonyát. Hova tűnhetett Kikuyo? Lehetséges válasznak tűnik a sarokban lévő számzár, amit vizsgáljunk meg – a kombináció egyelőre még nincs meg.

Október 24. 10:00 am

Amikor elindulunk átadni Hideyának a mozdoyt, a Magnolia szobában Kaidou és Kikuyo beszélgetését hallhatjuk. Kaidou valami régi történettel állt elő, amit Kikuyo szemlátomást el akar felejteni. Az intermezzót követően adjuk oda Hideyának az apja játékát, s beszéljünk vele mindaddig (Dad), míg végül Takashi magára hagyja. Most Youkonak vigyük el a gyűrűjét, aki rögtön kitalálja, hol lehetett. (Marie, bad habit, that way, Yurie, someone) Marie közismerten kleptomániás és „mesemondó", aminek Youko szerint Yurie korai halála lehet az oka. Yurie öngyilkosságának körülményeit Youko nem ismeri, viszont azt javasolja, kérdezzük Matsunosukét, aki épp ekkor botorkál el az ablak előtt. Nézzünk akkor be a kertész vackába, ahol a polcon megtaláljuk a már sokszor feltűnt üvegcsét, de Matsunosukétól nem kapunk magyarázatot a szerepéről (Yurie). Helyette inkább gyorsan visszaveszi az üveget. Kövessük a kérdések elől menekülő kertészt, s így láthatjuk, amint a kútnál elejti a kendőjét. Vegyük magunkhoz, és egyúttal vizsgáljuk meg a kutat is, mire vízióink támadnak, miként ölték meg Hideot. Ezután nézzük meg, nem-e a keleti kertbe ment a kertész. Nincs ott, viszont az üveg ott hever a fűben. Amint megpróbáljuk felvenni, a tetőről téglák potyognak – újabb Suspense Event. Amennyiben sikerül elkerülni a támadást (Roll Right/Left/Left), végre miénk az üveg.

Október 24. 11:00 am

A lépcsőn Katagirit látjuk felmenni, menjünk mi is utána. Beszélgessünk el vele Denemonék szobája előtt – már amennyit beszél velünk. Ayako viszont szóba áll hősünkkel, s egy szívességre (favor) van szüksége: megkér, nézzünk rá az asztalára, ahol Marie emléktárgya hever. Amikor felvesszük a zenedobozt, a hozzá kapcsolódó történetet is láthatjuk: Marie születésnapjára adta az apjának, de az ráripakodott, hogy lopott holmi nem kell neki. Kérdezzük Ayakot, miért adta nekünk (Marie, how Marie felt), s az közli, hogy a történtek ellenére a férje nagyon szerette azt a zenedobozt, s jó lenne, ha ezt Marie is tudná. Hachiya leszid minket, amiért megint zavartuk az asszonyát (Madam, message), majd Ihara üzenetét adja át, aki a Szőlő szobában vár ránk. Menjünk akkor oda (Grape Room), jóllehet a detektív helyett Emmyt találjuk ott. Jobb híján vele társalogjunk: Ihara elment vizet inni, Katagiri pedig ki tudja, merre jár. Utóbbiról kérdezve (Koutarou, Koutarou) megerősíti az értesülésünket, hogy Katagiri már nem rendőr. Ezen kívül még annyit árul el, hogy Ihara detektív maga is miattunk jött a villába.

Október 24. 00:00 pm

Annak ellenére, hogy a detektív állítólag az ebédlőbe ment inni, nem találunk ott senkit. Keressük tovább Iharát, és a tálalóban Hachiyát kérdezzük róla. (Ihara, Ihara) Mivel ő sem tud a hollétéről, menjünk tovább a konyhába, ahol a macskát látjuk somfordálni. Kövessük az ötlözőbe, ahol a macskának nyava vész, viszont míg mi vele foglalkoztunk, valaki járt a konyhában: egy nagy váza van az egyik konyhaszekrény elé tolva, és egy nyakkendő lóg ki az ajtórésen – Ihara detektív nyakkendője...

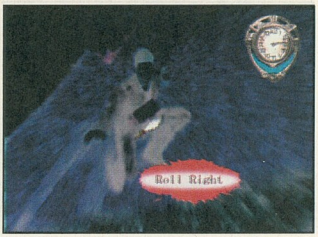
5. fejezet: Ayako

Október 24. 01:00 pm

A detektív halála után még inkább sürgetik a többiek a végrendelet felolvasását, azonban az Denemon üzlettársánál van, aki csak háromkor érkezik. Az előcsarnok folyosóján Kiyohiko és Mizuho téblából, mindkettővel beszéljünk. A rendőrség kudarcával a férfi már nem látja értelmét a villában maradni (mansion), azonban Mizuho kiváncsi a végrendeletre – no meg a rábízott kulcs rejtélyére (chairman). A lépcsőt aljánál Youkoval és Hideyával beszélhetjük meg a fejleményeket. Youko nem számít semmire a végrendeletből (will, us), s már el is vonulna a fiával, de az még mondani szeretne nekünk valamit. Hideya a detektívről érdeklődik, meg a gyilkosról, mert Katagiri csak szótlanul eltűnt a Szőlő szobába, amikor őt kérdezte (detective, you). A Grape Room ajtaja felől valóban Katagiri hangja hallatszik, s bent Emmy arról próbálja meggyőzni őt, hogy menjenek haza a Pergola kávézójukba. Kérdezzük Katagirit a gyilkosról, s az végre elárulja, mit derített ki: Tsuyakot egyértelműen Hideo ölte meg, viszont Ihara gyilkosáról csak annyit mond, hogy ugyanaz a személy, mint aki Takakot és Hideot likvidálta – és szerinte mi nagyon is jól tudjuk, hogy ki az. (murderer, Ihara's murderer) Katagiri ezután rosszullétre hivatkozva távozik, Emmy elmondása szerint mindig ilyen, amikor arra emlékszik, mi történt valaha. Érdeklődjünk, mi is történt (what happened, that case, innocent, another crime), mire megtudjuk, hogy három évvel korábban Katagiri sarokba szorított egy sorozatgyilkost, de a fiatalember elhitette vele, hogy ártatlan, és végül Katagiri elengedte. Az illető ezt azzal hálálta meg, hogy megölte a főnöke, Ihara feleségét. Emmy szerint mindez egyébként már nem lehet új hősünknek, már amennyiben valóban ő Kazuya Nanase...

Október 24. 02:00 pm

Menjünk vissza a konyhába, ahol megtaláljuk a konyhakést, amivel Iharát leszúrták, a torlaszként funkcionáló nagy vázából pedig egy pillangó ábrás kulcs kerül elő. Ezzel a kulccsal a Bogáncs szoba (Thistle Room) szekrényét nyithatjuk ki, ahová Youko az iratládáját tette be. A láda kulcsát még Kikuyo adta nekünk, úgyhogy nyomban fel is nyithatjuk, s ennek eredményeként egy főkönyv kerül elő. Úgy tűnik, valaki titkos könyvelést vezetett a New World Cinemánál. Ezt a főkönyvet mutassuk meg Mizuhonak az Orchidea szobában (Orchid Room). Az ugyanott lévő Kiyohiko azonnal átlátja a helyzetet, mert volt egy pletyka a cégnél, miszerint valaki könyvelte az illegális kiadásokat. A főkönyv birtokosa – azaz Tsuyako – nyilvánvalóan zsarolta Hideot (ledger, Unexplained). Beszéljünk Kiyohikoval tovább, akinek időközben eszébe jutott egy Takako által mesélt történet, miszerint Denemon szülőfaluját egy legenda övezte valami pillangókról, mely legendáról egy könyv is szól. (story, village, butterfly legend) Ezután ismét forduljunk Mizuhohoz, mire az Kiyohikoval együtt elkezd keseregni a New World Cinema sorsa miatt, s mindketten úgy látják, nincs értelme továbbmaradniuk.



Beszéljünk Hideyával, aki elárulja: tudja, hogy az apja gyilkos volt, csak azt kéri, ezt ne áruljuk el az anyjának. E titokért cserébe Takashi is elárulja a maga titkát, vagyis bemutatkozik neki a saját nevén. (dad, something, secret) A bizalmaskodást Hideya egy újabb titokkal hálája meg: az egyik emeleti szobából nyílik egy titkos szoba, amiről csak ő és a nagyapja tudott eddig.

A dolgozószobában Hachiya dülöngél, mintha részeg lenne, majd megszóltva őt olyanokat mond, hogy csak azt teszi, amit mondunk – felettébb furcsán viselkedik, majd elvonul. A pillangós legendáról szóló könyvet már hiába keressük a széken, valaki elvitte – méghozzá úgy tűnik, Kaidou.

Az előcsarnokban ismeretlenek érkeznek: Jungo Ogasawara és a titkárnője, Tae. Denemon végrendeletét hozták, s alighogy bemutatkozunk nekik, már el is vezeti őket Hachiya. Követve a vendégeket Kikuyba botlunk, aki elmondja, hogy az ebédlőbe mentek a többiek. Az útbaigazítás után valóban ott is találjuk őket, s Juno épp hüledezik a gyilkosságok hallatán. Megígéri, hogy majd négyszemközt beszél velünk.

Október 24. 03:00 pm

Jungo a szobánkban számol be arról, hogy kölyökként Denemon tanítványa volt, s már akkor a háznál volt, amikor hősünk (pontosabban hát Kazuya) született. Hisakonak ugyanis először ikrei voltak, aminek Denemon kezdetben nagyon örült. Kazuya azonban egészen kis korában eltűnt, és hiába keresték kétségbeesetten. Takako sem emlékezhetett rá, hogy valaha volt egy ikertestvére, Denemon csak nemrégiben bukkant a nyomára. (student houseboy, before, two twins, disappeared, Denemon, mask, will) Denemon maszkjáról eszébe jutnak Denemon szavai, aki még a sérülése előtt egyszer azt mondta, hogy egy maszkot visel a szíve fölött, amit halálig hordani fog. Ami a végrendeletet illeti, egy vasat sem örököltünk, mert Denemon szinte minden pénzét elvesztette a tőzsdén.

Menjünk vissza az ebédlőbe, ahol most meg Kikuyo álldogál révülten. Beszéljünk vele a villa jövőjéről, ami szerinte nem túl biztató: minden odalett, amit fontosnak tartott. (mansion) Miután Kikuyo távozott, vessünk egy pillantást arra a késre (az asztalon), amire a házvezetőnő bámult. A néhai úrnőről ugranak be képek, akinek haláfélelme volt, de Kikuyo megígérte neki, hogy megvédi. Lépjünk ki a teraszra, ahol Tae sétálgat. Kiderül róla, hogy nem is titkárnő, hanem divatmodell, majd témát vált, s Katagiri és Emmy kezdi érdekelni, akiket felismert a kávézójukból. Jungot ugyanis egyszer oda küldte Denemon azzal a céllal, hogy derítse ki, milyen ember Katagiri. (Tae, model, Cafe Pergola) A kertből akkár közvetlenül is beléphetünk a Harangvirág szobába, ahol ezúttal Jungo keres valami elveszett tárgyat. Az öngyújtóját az ajtóhoz közeli állólámpánál találjuk meg, aminek visszaszolgáltatása után még megkér minket, küldjük hozzá Taét – már amennyiben látjuk.

Október 24. 04:00 pm

Az északi kertben Matsunosuke búslakodik. Amikor visszaadjuk neki a kendőjét, végre hajlandó beszélni Yurie öngyilkosságáról. Marie születése után Denemon sokat volt távol, s ez a feleségét kissé megőrjítette. Az vált a rögeszméjévé, hogy a férje meg akarja ölni, ezért azt tervezte, hogy megmérgezni Denemont. Marienek minden este elmondta, hogyan fogja véghez vinni a tervét, és ezt a kislány nem tudta elviselni: végül megosztotta a titkot Matsunosukéval. A kertész megakadályozta, hogy mérget tegyenek az ura borába, viszont a következő napon Yurie asszony maga itta meg a mérget a kislánya szeme láttára. Marie azóta állandóan magát hibáztatja az anyja halála miatt, viszont Matsunosuke szerint mi talán enyhíthetnénk a bánatán. Denemon egyébként nem is sejtette, mik játszódtak le a háttérben, nem kérdezett semmit, beletörődött a sorsába. (everything, Marie, Yurie, poison, melt the ice, sorrow, Hideo) Amikor a kendő kapcsán szóba kerül a kút, azt is megtudjuk, hogy Matsunosuke maga akarta megölni Hideot, mert gyilkosként szerinte szégyent hozott a családra – de valaki megelőzte. Hideot még előttünk találta meg, amikor még élt, de a sorsára hagyta. Tettei súlyosságának tudatában Matsunosuke immár nem érzi magát otthon a villában.

Október 24. 05:00 pm

Hogy enyhítsük Marie bánatát, adjuk neki oda a zenedobozt, megmutatva ezzel, hogy az apja nem dobta ki. Így már azt is elhiszi nekünk, hogy nem ő a hibás az anyja halála miatt. Hátra van azonban még Kanae megenyhítése is, akit ugyancsak a szobájában találunk – beszéljünk vele. (Kaidou) Miután a vőlegénye elhagyta, s az örökségből csak Ayakonak jut egy kevés, Takashi jó érzékkel rávezeti Kanaét, hogy valójában a testvére szeretete számára az egyetlen biztos pont. Ezzel maj' mindent el is boronáltunk, viszont Kaidou még valamiről beszélni szeretne velünk a Liliom szobában – menjünk tehát oda (Lily Room) és hallgassuk meg (something, father).

Kaidou az apjáról kezd mesélni, aki nem más, mint a Bábok írója. Noha már felesége és gyereke volt, az apja belszeretett az egyik általa írt film főhősnőjébe, aki viszonozta is a szerelmét, pedig már férjnél volt. A férj hamar rájött a dologra, ezért nem látháttak többé egymást, de ez csak növelte az apja szenvedélyét. Amikor megtudta, hogy a színésznőnek ikrei születtek, féltékenységében arra vetemedett, hogy elrabolta az egyik gyereket. Valami okból a gyerekrablást soha nem jelentették. Kaidou apja eltűnt, majd két év múlva arról lehetett hallani, hogy a színésznő hirtelen meghalt, és a férje hamarosan egy másik fiatal színésznőt vett el. Amikor Kaidou anyja erről értesült, a fiát egy rokonra bízta, ő maga pedig elment dolgozni, sosem látták többé. Ki lehet Kaidou anyja? Gondolatolvasással kideríthetjük (mother), hogy Kikuyo az. Kaidou csak azért jegyezte el Kanaét, hogy kideríthe a villa titkát, de arra nem számított, hogy kit talál a házban... Kaidou a mesét követően távozik, mi pedig felvehetjük az asztalról a „Fekete Pillangó Falu" történetéről szóló könyvet

Október 24. 06:00 pm

Az előcsarnokban Takashi ismét kapcsolatba tud lépni Emivel, s élve az alkalommal elmagyarázza neki, miként juthatnak vissza a jelenbe. Éjfélre beszélnek meg találkát az előcsarnokban. Sötétedés után láthatjuk, hogy a gyilkos megint a villában kószál.

Október 24. 07:00 pm

Az emeleten Takashi lépteket hall, mintha a Hortenzia szobában lenne valaki. Benyitva nem találunk ott senkit, viszont az erkély felől huzat érződik. Nézzünk ki a balkonra, mire egy olyan Suspense Event jön, amit nem igazán lehet elrontani (lévén a támadó mindenképpen visszakozik), mindenesetre érdekesebb, ha a „Dodge Quickly" opciót választjuk. Ha ugyanis elhajolunk, a támadó pengéje a korlátba ékelődik, Takashi pedig beveri a fejét, és kisvártatva Katagiri ébresztgeti. Katagirit Iharáról faggathatjuk: a felügyelő megváltozott, korrupttá vált a felesége halála után. (Ihara, bribes) Nem meglepő tehát, hogy amikor rábukkant a villában Kazuya Nanaséra, nyilván azért hívta Katagirit, hogy közösen tegyék el láb alól hősünket.

Október 24. 08:00 pm

Próbáljunk benyitni Ayakohoz. A Rózsa szobát zárva találjuk, amiről Takashi érzései szerint Hachiya tehet. Nézzünk akkor be a szomszédos szobába Mariéhoz, ahol ezúttal van találjuk Kanaét is. Kibékültek egymással, és szívesen megosztják velünk az örömüket. Először Kanaét hallgassuk meg, majd forduljunk Mariéhez, mert talált valami érdekeset a zenedobozban: Kazuya levelét, ami arról szól, mennyire örül az apjával való véletlen találkozásnak, amikor az a földrengés alkalmával ráismert a kézfején az ismertetőjelére, és hogy szeretne visszatérni a villába. Ezek után Kanae szobájában (Iris Room) ismét Kaidouval beszélhetünk az anyjáról, azaz Kikuyoról. (revenge) Szerinte Kikuyo azért jött a villába, hogy kideríthe, mi történt az életét tönkre tevő asszonnyal, és hogy így bosszút álljon a férjén. Yurie személyében alighanem Hisako helyettesét látta. Az édes bosszú bűvölte el annyira, hogy ma már a saját fiára rá se ismer. Keressük is meg akkor Kikuyot. Az emeleti raktárban, a faláda alatt egy harmadik kis cetlit találhatunk két számmal, és ezzel teljessé válik a falon lévő számzár kódja. A zár a padlásfeljáró ajtajához tartozik, s fent Kikuyo épp vetítést tart az elég rossz bőrben lévő Yurie-nak. Olyba tűnik, konzervální akarta a múltat – végül a fia veszi a gondjaiba.

Október 24. 09:00 pm

Takashit Kazuya levele, illetve az abban szereplő „ismertetőjel" kezdi izgatni. Az előcsarnokban Emmy mesél nekünk Katagiriről, aki magát tartja a bűnösnek Ihara felesége miatt, de Emmy szerint más oka is volt, hogy otthagyta a rendőrséget. Megijedt önmagától, amikor tapasztalta, mekkora örömöt okoz neki az elkapott bűnözők szenvedése. (Ihara, reason, certain feeling) Nézzünk be most a komornyik szobájába, ugyanis Hachiya az asztalfiókjában felejtette Denemon naplóját. A naplóban azon vívódik Denemon, hogy a benne rejlő gonoszságot mind Kazuya örökölte – már azon töpreng, hogy a saját kezeivel öli meg. Ezek után érthető, hogy kapóra jött neki, amikor elrabolták a fiát. Menjünk át Katagirihez (Grape Room), és mutassuk meg neki Kazuya levelét (letter). Katagiri arra gondol, hogy Denemon titokban hívta meg a fiát, s azt tervezte, megöli, de nem sikerült a terv. Takashi ehhez annyit tesz hozzá, hogy a valódi Kazuya Nanase alighanem a villában van, és folyamatosan figyelemmel követi az eseményeket.

Október 24. 10:00 pm

A Rózsa szoba immáron nyitva van, és bent Ayako elég rosszul van, magában beszél. "Tudta, hogy egyszer elhatalmasodik rajta az őrület" – mondja. Zökkentsük ki a révületből, azaz szólítsuk meg. Arról értesülünk, hogy nem közönséges égési seb volt Denemon arcán, az ugyanis egy fekete pillangót formált, az pedig a könyvben olvasható legenda szerint azt jelentette, hogy előbb vagy utóbb elhatalmasodik rajta az őrület, és megöli azt, akit a legjobban szeret. Denemon mérget adott Ayakonak azzal az utasítással, hogy miután ő megölte Kazuyát (akin már a születésétől fogva megvolt ez a jel), Ayako használja a szert rajta. (madness, black butterfly) Amennyiben rákérdezünk gondolatolvasással is a fekete pillangóra (black butterfly), azt tudjuk meg, hogy bár Ayako hűséges volt, volt egy szerelme, és valójában attól várja még továbbra is, hogy kiszabadítsa őt a villából – az illető minden bizonnyal Katagiri.

Ezek után vizsgáljuk meg a Hideya által említett rejtekajtón a kártyalapok helyeit, majd kérdezzük meg Ayakot, merre vannak a lapok. Elmondása szerint mindegyik a szobában van. A megkeresésük nem bonyolult, hiszen a kérdés elhangzásakor rögtön felvillan az ágy, s miután ott megtaláltuk az első lapot, felvillan a következő lap helye, és így tovább – hamar eljuthatunk az ötödik lapig (de akár vaktában is kutathatunk).

Október 24. 11:00 pm

A kártyákat behelyezve nyílik a rejtekajtó, s eljutunk a hipnotizált Hachiyához, egyben magához a hipnotizőrhöz: a totál őrült, valódi Kazuya Nanaséhez. Kazuya egyáltalán nem érzi terhesnek az általa viselt jelet, sőt élvezi azt. Őrül, ha embereket gyilkolhat. A földrengésnél például tucatnyi ember megöléséhez használta fel a pánikot. Denemon fékezte meg, de amikor meglátta a kézfején a jelet, alig kapott levegőt: tudta, hogy a fiát találta meg.

Ennél a beszélgetésnél nagyon nem mindegy, hogy melyik szálat követjük. Ha Kazuya érzelmeire apellálunk (Denemon, mark, person he loves), a legrosszabb befejezéshez jutunk. Érdemesebb inkább az őrületéről faggatni, amire büszke. Elmondja, hogy Denemon vele ellentétben irtózott a pillangó jeltől, de mit ért vele? Megölte az apját, amikor az az anyjára támadt, majd elutazott a falujukból, és egész életében rettegett, hogy rajta is fog majd az átok. Kazuya nem retteg, akkor már inkább élvezi az őrületet. Ez persze az apjának nem tetszett: megpróbálta megölni, de helyette Kazuya ölte meg őt. Kazuya öntelten meséli, hogy hamar átlátott apja tervén, s milyen könnyen meghúsította azt Hachiya és Ayako elvarázsolásával. (Denemon, mark, Madness, Denemon) Amennyiben eddig csúrjük-csavarjuk a szót, a további fejlemények már aszerint alakulnak tovább, hogy Emi szívéből mennyi szilánkot szedtünk össze, és hogy eközben mennyit forgattuk hátra az időt – a jobbik befejezésből három fokozat is létezik.

Backyard Wrestling: Don't Try This at Home

Master kód (minden megnyítva)
A főmenünél tartsuk lenyomva az L1-et és üssük be: X, Négyzet, Háromszög, Kör, X, Négyzet, Háromszög, Kör.

Az összes pankrátor és aréna
A Story módnál névnek adjuk meg: „DEATHGAMER".

Karakterek megnyítása
Először is teljesítsük a Talk Show módot bármelyik pankrátorral (ezzel megnyerjük Madman Pondot), majd:
Dameon Redd: győzzünk a Meatlocker Mash pályán JCW's Evil Dead használatával.
El Drunko: győzzünk a Truckstop Turmoil pályán Karnage használatával.
Jamie Madrox: győzzünk a Club Beatdown pályán Sabu használatával.
Masked Horn Dog: győzzünk a Backyard Bedlam pályán Masked Mike használatával.
Sally: győzzünk a Mansion pályán Violent J használatával.
Tylene Buck: győzzünk a Mall pályán Shaggy 2 Dope használatával.
Tom Dub: teljesítsük a játékot Madman Pondoval.

Zenecsere
Játék közben nyomjuk le egyszerre az L1+L2-t.

Champions of Norrath

Level 1-es karakterből 20-as, 999 skill ponttal

A következő kód csak Level 1-es karakterrel működik, tehát játék indítása után célszerű bevinni. Játék közben tartsuk lenyomva az L1 + R2 + Háromszög + R3 kombinációt.

Firefighter F.D. 18

Megnyítható cuccok
Dean „Max" McGregor: találjuk meg az összes elveszett tárgyat.
Stage Select menü: teljesítsük a játékot.

Lethal Skies II

Az összes küldetés a Campaign módban
Felszállás előtt vigyük be: Le, R2, R1, 2*Fel, L1, L2, L1, Start.

Az összes küldetés a Dogfight módban
Felszállás előtt vigyük be: 3*R1, 3*L2, Fel, Jobb, Le, Bal, Fel, Start.

Az összes repülő a Campaign módban
Felszállás előtt vigyük be: 2*L2, Jobb, 3*R1, 2*Bal, 4*R2, Start.

Az összes alküldetés a Campaign módban
Felszállás előtt vigyük be: L1, R1, R2, R1, Jobb, 2*Bal, Fel, Start.

Az összes speci küldetés a Campaign módban
Felszállás előtt vigyük be: Bal, 2*L2, L1, 3*Fel, Le, Start.

Az összes extra dekoráció
Felszállás előtt vigyük be: Bal, Jobb, Bal, 2*Jobb, Bal, Jobb, Bal, L2, R2, 3*Négyzet, Start. (A hangárban a Négyzet lenyomásával lehet váltani.)

Time Trial a Training módban
Felszállás előtt vigyük be: 2*Jobb, 2*R1, Fel, 3*L1, Start.

A megnyítható küldetések
Mission SP1: Teljesítsük a mission 4-et minimum A rangsorolással.
Mission SP2: Teljesítsük a mission 9.2-t minimum A rangsorolással.

A megnyítható gépek
F-14: Teljesítsük a mission 1-et.
A-10: Teljesítsük a mission 2-t.
JAS-39: Teljesítsük a mission 3-at.
AV8B: Teljesítsük a mission 4-et.
F-15E: teljesítsük a mission 5-öt.
EF2000: Teljesítsük a mission 6.2-t.
F/A 18: Teljesítsük a mission 7-et.
F5Z: Teljesítsük a mission 8-at S rangsorolással.
SU-27: Teljesítsük a mission 9.2-t.
F-22: Teljesítsük a mission 10-et.
S-37: Teljesítsük a mission 11-et.
F-25 és F-35: Teljesítsük a mission 15-öt S rangsorolással.
S-47: Teljesítsük a mission 16-ot A rangsorolással.
YF-23: Teljesítsük a mission SP1-et S rangsorolással.
SU-35: Teljesítsük a mission SP2-t S rangsorolással.

MTX Mototrax

Szuper gyorsulás
Az options menü cheats pontjánál adjuk meg kódnak: JIH345.

Megnyítható cuccok
Officer Dick: teljesítsük a Free Ride pályákat a Career módban.
Police Bike: teljesítsük az összes Freestyle kihívást.
Slipknot Bike: teljesítsük a Master Supercrosst.
Speed Demon: teljesítsük a Career módot.
Trickbot: teljesítsük a Freestyle pályákat a Career módban.

MX Unleashed

Kódszavak
A következő kódokat a Cheat Codes képernyőn lehet beírni az Options menüben:
SUPERCROSS
Supercross pályák (Supercross Tracks)
ECONATION
Nemzeti pályák (National Tracks)
BUSTBIG
Freestyle pályák (Freestyle Tracks)
SWAPPIN
A Pro fizika aktiválása (Pro Physics)
OBTGOFAST
Profi tudású ellenfelek (Expert AI)
MINIGAMES
Az összes bónuszjárgány megnyitása
SQUIRRELDOG
50 köbcentis motorok
BIGDOGS
500 köbcentis motorok
CLAPPEDOUT
Minden teljesítve/megnyitva
WRECKINGBALL
Bowling minijáték

Bowling minijáték
A Freestyle módban az Ocotillo Wells pályán keressük meg a Stunt verseny lila fénysugarát, majd onnan haladjunk tovább a villanyvezeték mentén Nyugatra: így jutunk el a bowlingpályához.

The Suffering

Játék közben, az R1 + L1 + X nyomva tartása mellett lehet beadni a különböző csalókódokat.

Shotgun
3*Bal, 3*Le.

Lángszóró
3*Fel, 3*Jobb.

Srapnelgránát
3*Jobb, 3*Bal.

Molotov koktél
3*Le, 3*Fel.

Az összes fegyver, kivéve a Gonzo Gun
Le, Jobb, Fel, Bal, Le, R2, 2*Bal, 2*Jobb, R2, Le, Fel, Bal, Jobb, R2.

Gonzo Gun (tyúk-pisztoly)
Bal, 3*R2, Jobb, Bal, Jobb, Bal, Fel, 3*R2, Le, Fel, Le, Fel, R2.

Fekete-fehér mód
Fel, R2, Bal, R2, Le, R2, Jobb, R2. (Pauzálással kikapcsolható.)

Teli őrületkijelző
3*Jobb, R2, 2*Bal, Jobb, Bal, R2.

Teljes életerő
3*Le, R2, 2*Fel, Le, Fel, R2.Le, Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, R2, Fel, Bal, Le, Jobb, Fel, Jobb, Le, Bal, R2, 3*Le, 2*R2.

Max zseblámpaelem
Fel, Bal, Le, Jobb, Fel, Jobb, Le, Bal, R2.

Max lőszer az aktuális fegyverhez
2*Jobb, Le, Fel, Bal, Jobb, 2*Bal, R2.

Max mennyiség az aktuális gránáttípusból
2*Bal, Fel, Le, Jobb, Bal, 2*Jobb, R2.

Az összes papír és irat
Jobb, Bal, Fel, Bal, R2, Jobb, Le, Jobb.

A gonoszság növelése
2*Bal, Le, Fel.

A lelkiismeretesség növelése
2*Fel, Jobb, Fel.

Véres ruházat
Fel, Le, Bal, Jobb.

Tiszta ruházat
Le, Fel, Jobb, Bal.

Max Xombium nyugtató
2*Jobb, 2*Fel, R2, Bal, Jobb, R2, Jobb, Fel, Jobb, R2.

Az összes térkép
Bal, Jobb, Le, Jobb, R2, Bal, Fel, Bal.

Elhalálozás
4*Le.

Világító mód
2*Bal, R2, 2*Jobb, R2, 2*Fel, R2, 2*Le, R2. (Újra beütve kikapcsolható.)

Mocskos, véres családi kép
Bal, Le, Bal, Le, Bal, Le, R2.

Vadonatúj családi kép
Fel, Jobb, Fel, Jobb, Fel, Jobb, R2.

Másfajta bevezető
Teljesítsük a játékot egyszer.

Játszható intro kommentárral
Teljesítsük a játékot egyszer, minekután új játék indításakor egy bónuszszintként jelentkezik az „eredeti" intro. Ha hallani akarjuk a rendező kommentárjait, tapossunk rá a leszálló varjúra.

Monster archívum
Használjuk minél többet a szörnyeteggé alakulást, és így fejezzük be a játékot.

Torque archívum
A rossz befejezést hozzuk elő (azaz gyilkoljuk le a barátságos karaktereket is, avagy hagyjuk őket meghalni), és fejezzük be a játékot.

Torque családi archívuma
A jó befejezést hozzuk elő, azaz mindig jó döntéseket hozzunk, és fejezzük be a játékot.

R-Type Final

Sérthetetlenség
Játék pauzálása után az L2 nyomva tartása mellett lehet bevinni az alábbi kódot. Amennyiben nem hibázzuk el, egy hangot kell hallanunk. A kód ismételt bevitelével ki is kapcsolhatjuk a sérthetetlenséget.
A játék európai verziójának kódja: Jobb, Jobb, Bal, Jobb, Bal, Bal, Jobb, Bal, R1, Fel, Fel, Le, Le, Fel, Le, Fel, Le, R1.
A játék amerikai verziójának kódja: Jobb, Jobb, Bal, Jobb, Bal, Bal, Jobb, Bal, L1, Fel, Fel, Le, Le, Fel, Le, Fel, Le, L1.