

PRISONER OF ICE: WALKTHROUGH COMPLETO

I racconti di H.P.Lovecraft, il grande scrittore horror d'inizio secolo, in questo periodo sono stati riscoperti da parecchie persone, dando modo a chi ne detiene i diritti di sfornare Giochi di Ruolo, gadget di ogni tipo e riedizioni in ogni forma (Cthulhu Now ne è un esempio!). Naturalmente anche nel mondo dei videogiochi è successa la stessa cosa, anche se sono dell'idea che il livello generale delle realizzazioni in questo campo sia tutt'altro che buono (Alone in the Dark è l'unico titolo Lovecraftiano che si salva)... Questo Prisoner of Ice è l'esempio lampante di quello che ho appena detto: un'avventura dalle discrete potenzialità, rovinata da un doppiaggio ai livelli di "Peppiniello Caputo contro le Pizze di Alfa Centauri", se pensate che stia esagerando sappiate che per non rovinarvi l'atmosfera di gioco vi converrebbe disattivare il parlato, altrimenti vi ritrovereste piegati in due dal ridere non appena uno dei doppiatori farà parlare un personaggio (dovreste sentire il tizio che assomiglia a Mengacci; che tristezza)... d'altronde la combriccola che ha localizzato il gioco è la medesima di Alone 3, il che è tutto dire!

Ad ogni modo, la storia in se non è male e gli amanti del mitico H.P.L. la potrebbero trovare interessante (voci a parte); i consigli prima d'iniziare sono i soliti: siate cauti in tutto ciò che fate, salvate spesso e tenete sempre sotto mano un amuleto protettivo. Ok, ora si dia inizio alle docce!

Fabio "FBS" Simonetti

A BORDO DEL SOTTOMARINO

Dopo la presentazione farete la conoscenza col vostro alter-ego: il Tenente Ryan. Vi trovate dalle parti del Polo Sud, a bordo di un sottomarino statunitense; grazie al vostro intervento, un certo Bjerne Hamsun è stato liberato da un campo nazista e tra le altre cose siete riusciti a sottrarre al nemico un paio di casse marcate con la sigla "Esperimenti Segreti". La vostra prossima meta saranno le isole Falkland e tutto sembra procedere per il meglio...

Non appena prenderete il controllo del vostro personaggio, parlate col capitano di tutto ciò che potete (ditemi voi se il tizio che lo doppia non è Mengacci...) e di lì a poco sentirete l'addetto al sonar dare l'allarme: una corazzata tedesca è riuscita ad individuarvi e tra breve sarete sotto al fuoco nemico.

Purtroppo per voi il sottomarino verrà colpito da una bomba di profondità e scoppierà un incendio nella stiva. Seguendo il comandante andrete a vedere i danni e, al culmine della sorpresa, noterete una strana creatura con tentacoli e arti vari, afferrare il vostro superiore e papparselo come se fosse di pasta frolla. Chiudete la porta blindata, afferrate l'estintore appeso alla parete e usatelo per spegnere le fiamme che si staranno propagando, fatto questo uscite di lì e tornate alla cabina di pilotaggio.

Informate Driscoll di ciò che è successo, date un'occhiata nella scrivania a sinistra e avrete così un registratore, una chiave e i codici di trasmissione per far funzionare la radio.

Passando per la porta a destra, entrate negli alloggi, arraffate la scure accanto alla porta, guardate sotto alla branda più vicina (quella in basso) e raccogliete il giubbotto di salvataggio e i ramponi; prendete la medaglietta che si trova sul tavolino all'estrema destra della stanza e poi scambiate quattro chiacchiere con Wayn.

Chiedete all'uomo come si sente Hamsun e poi dategli della situazione nella cabina di pilotaggio in modo da convincerlo ad andarsene: ora potrete agire indisturbati. Usando il medaglione sull'ammalato, ipnotizzatelo, poi attivate il mangianastri per registrare le parole senza senso che continua a ripetere.

Tornate alla cabina di comando e proprio in quell'istante vedrete la porta della stiva saltare in aria e un Prigioniero dei Ghiacci saltare fuori ferendo a morte Wayn; recitate la formula del registratore (usate quest'ultimo su Ryan) e il mostro salterà letteralmente in aria.

I vostri problemi però non sono ancora finiti, a complicare la situazione sarà un'esplosione

nella camera dei siluri che aprirà una falla nello scafo impedendo così al sottomarino di tornare in superficie e chiedere aiuto. Cercate di usare la radio, poi parlate a Driscoll che vi dirà che l'unico che conosce il codice di trasmissione è il meccanico, vi verrà così consegnata una ricetrasmittente e potrete andare in sala macchine. Scendete nella botola in basso a destra, avvicinatevi al poverino schiacciato dall'asse, muovete l'interruttore a destra (in effetti è una leva) e poi usate la ricetrasmittente. Quando Driscoll prenderà il controllo dell'argano Ryan legherà la catena all'asse e il meccanico sarà libero. Fatevi dare il codice corretto, prendete la chiave inglese per terra (a sinistra del corridoio) e tornate pure in sala comandi.

Con l'uso del manuale alla giusta frequenza riuscirete a mandare un SOS ma, proprio a causa della falla apertasi per l'esplosione, non vi sarà possibile raggiungere la squadra di salvataggio.

Usate la chiave inglese per staccare il manubrio della porta che è stata divelta dal Prisoner (quella nella sala di comando), poi usate l'accetta per aprire il quadro elettrico a destra. Esaminate il circuito e noterete che vi saranno tre fili di diverso colore: giallo, blu e verde; il vostro scopo sarà fare in modo che vi sia una certa continuità in ognuno di essi, spostando gli "scambi" presenti ad ogni "bivio" come se si trattasse di un circuito ferroviario (la mia fantasia galoppa, se state leggendo il file DOC date un'occhiata alla foto e tutto vi sarà più chiaro).

Risolto il tutto, dovrete tornare nella stiva e indossare i ramponi da ghiaccio per camminare sul pavimento congelato. Usate la chiave per aprire il sistema di bloccaggio della pistola di segnalazione a sinistra della porta spalancata e poi fiondatevi nuovamente negli alloggi... Noterete che Hamsun è riuscito a fuggire, ora però il problema è un altro: arrivare alla camera dei siluri!

Passate dalla botola a destra, giungete fino all'altezza della falla e inserite il manubrio nel foro sulla parete di destra; giratelo in modo da scaricare l'acqua che allagava la stanza, raccogliete il razzo miracolosamente asciutto e poi aprite l'anta sul siluro più vicino.

Spalancate il coperchio che blocca l'uscita del missile poi, usando la ricetrasmittente, avvertite Driscoll che intendete essere sparati col siluro... Grazie al razzo segnaletico, Ryan avvertirà automaticamente la squadra di salvataggio e dopo breve sarete portati in una base delle Falkland.

LA BASE EDWARDS

Sarete così accolti dal comandante Sears (è ancora lui: Mengacci che fa finta di essere inglese! Che tristezza...) che, dopo avervi sollevato dalla missione Polaris, vi dirà di rimanere lì ad aspettare un certo Quincy. Non appena sarete soli nella camera, prendete nell'ordine i seguenti oggettini: le sigarette sulla scrivania a destra, il foglio nel cassetto a sinistra e la scheda sempre sulla scrivania.

A questo punto entrerà Quincy consegnandovi l'ordine del giorno, l'ometto vi dirà che Hamsun è stato ritrovato e portato in infermeria in stato d'incoscienza, tutti i suoi oggetti sono scomparsi.

Uscite dalla stanza, date le vostre disposizioni all'ufficiale e, proprio in quel momento, sentirete scattare l'allarme per l'inaspettata fuga di Hamsun (cercate di non star male quando sentirete la guardia che urla in siciliano "Allarme, allarme": l'ho già fatto io per voi!). Il soldato lascerà il suo posto e voi potrete prendere la bobina sulla scrivania. Continuate sempre a destra fino a raggiungere la sala proiezione (la riconoscerete per il tizio spaparanzato su una sedia); esaminate attentamente i libri e, nello scaffale al centro, ne dovrete beccare uno che potrete leggere. Unite alla pagina strappata il foglio trovato nella scrivania di Sears e segnatevi da qualche parte la combinazione di sei cifre (se non doveste avere la seconda metà del codice non preoccupatevi: potrete andare a recuperarla non appena Quincy se ne sarà andato).

Parlate ora con McLagen dicendo che neanche a voi va a genio Sears, poi offritegli le sigarette chiedendogli di farvi vedere la bobina col filmato degli scavi... Scoprirete che una delle peculiarità dei Prisoner è quella di potersi impossessare degli esseri umani!

Ok, tornate pure nell'atrio e dal dottore della base verrete a sapere che accanto al letto di

Hamsun è stata trovata una stana gelatina: o ha mangiato della Simmental oppure il Prisoner è riuscito a entrare in lui!

Cercate la sala comunicazioni e chiedete all'addetto se è arrivato un messaggio per voi, dopo qualche istante vi verrà consegnata una lettera in codice con alcune informazioni molto importanti: c'è un traditore nella base che sta vendendo informazioni ai nazisti! Parlate con Shaw in modo da scoprire dove si trova lo schedario (per avere l'informazione dovete aver già parlato con McLagen); usate il vapore che esce dal bollitore per staccare la foto dalla vostra scheda personale, poi andate di volata nell'ufficio di Sears. Se non l'avete già fatto, guardate nel cassetto a sinistra della scrivania di destra e fregate la metà del codice che vi serve (l'altra ricordo che è nel libro della sala di proiezione); dirigetevi al quadro sulla parete di sinistra, spostatelo e inserite la combinazione così scoperta; raccogliete il timbro e la chiave che troverete all'interno, sistemate tutto così com'era prima e date uno sguardo sul tavolo lì vicino: sopra ci sarà un bel lasciapassare in bianco! Appiccicate a quest'ultimo la vostra foto e timbrate il documento. Uscite dalla camera, andate nell'atrio con l'ascensore e, premendo il bottone, scendete verso il seminterrato. Mostrate il foglio alla guardia, andate nel ripostiglio (porta in alto a destra) e aprite il baule per trovare una guardia bell'e morta. Osservando la grata noterete la presenza di una strana gelatina mentre sullo scaffale di sinistra potrete prendere una scatola vuota. Uscite dallo stanzino, entrate nella porta in basso a destra e chiedete all'infermiera di vedere il dottore (se la ragazza vi dirà che non c'è tornate più tardi), una volta dentro lo studio dite al primario di avere il mal di pancia e, quando vi chiederà cosa avete mangiato, mostrategli la scatola vuota presa nel ripostiglio... L'uomo andrà a cercare qualcosa da darvi e voi potrete agire indisturbati. Fregategli il manuale di montaggio, tornate nell'atrio e poi bussate alla porta in alto; date il libro appena preso alla guardia ed entrerete così nell'armeria. Raccogliete l'estintore sulla parete e la sigaretta nel posacenere a destra, gettate quest'ultima nel cestino della carta e poi fiondatevi nell'angolo a destra tra i due armadi. La guardia, presa dal panico, fuggirà a gambe levate lasciando incustodita la porta per gli schedari.

Spegnete il fuoco con l'estintore, dirigetevi alla porta di sinistra e aprite il cassetto dando un'occhiata all'unica scheda rimasta: quella di un certo Parker. Uscendo dalla camera e tentando di raggiungere nuovamente l'atrio, verrete beccati da Sears che vi dirà di raggiungerlo nel suo ufficio per alcuni chiarimenti sulla missione Polaris... Vi chiederà di tornare sul sommergibile per scoprire qualcosa di più e voi naturalmente accetterete come dei veri beoti.

I SERVI DEL GHIACCIO

Raccogliete il cavo sul ponte del sommergibile e legatelo ai paletti per superare la zona congelata; aprite lo sportello a destra, prendete i due pezzi di ferro e uniteli in modo da formare una specie di chiave. Superate nuovamente il ghiaccio, usate l'affare che avete appena montato sulla scaletta che conduce all'interno del sottomarino e, dopo breve, sarete nella cabina di comando.

Passate negli alloggi, osservate l'armadio in alto a sinistra e raccogliete le pergamene con gli strani incantesimi, tornate nella sala di comando e con un certo colpo di scena vedrete una Creatura dei Ghiacci scendere la scaletta e bloccarvi l'uscita. Tuffatevi all'interruttore a sinistra del timone, osservatelo e poi usateci sopra la chiavetta in modo da innescare l'autodistruzione; scappate su per la scaletta e di lì a poco vedrete il sottomarino fare boom...

Tornando alla base scoprirete che l'addetto alle comunicazioni è scomparso, che la stanza è stata sabotata e che Sears non si trova più da nessuna parte. Il dottore vi condurrà nel suo studio e vi mostrerà le analisi del sangue di Hamsun: in lui qualcosa sta cambiando; Doc vi darà un libro e leggendolo scoprirete che tracciando un certo segno con del sangue di una persona posseduta, le Creature potranno essere imprigionate... In quello stesso istante entrerà l'infermiera urlante (altro doppiaggio d.o.c.) e voi sarete costretti ad andare a vedere cosa diavolo starà succedendo.

Vedrete Hamsun/Prisoner papparsi in diretta Quincy come se si trattasse di un pasticcino,

Ryan a questo punto disegnerà per terra una stella col sangue di Hamsun e il mostro verrà momentaneamente bloccato. Tornate nello studio del dottore, prendete l'ago sullo scrivania (è un oggetto davvero piccolo), poi correte fin nella camera di Sears; esaminate la mappa sulla parete, infilate l'ago nel buchino centrale e poi prendete gli oggetti nell'alcova che si aprirà magicamente: alcuni documenti tedeschi e la pietra di Mnar di cui ha parlato Quincy prima di raggiungere il pomo d'Adamo del mostro.

Tornate nuovamente nell'infermeria e usate la pietra sulla creatura; raccogliete le schede del personale che erano state trafugate e preparatevi a un bel viaggio visto che l'unica traccia per sapere qualcosa di più sulla base nazista di Schlossadler è quella a cui si riferiva Hamsun in una lettera al misterioso Parker: i due hanno nominato un certo tomo custodito nella biblioteca di Buenos Aires, perciò...

LA BIBLIOTECA

Parlate all'impiegato chiedendogli del libro che cercate, poco dopo l'uomo vi organizzerà un incontro col direttore che, proprio in quel momento, starà visionando il volume. Sarà proprio qui che incontrerete per la prima volta la figlia di Parker che, come in tutti i film che si rispettano, si unirà a voi nelle indagini sulla scomparsa di suo padre.

Proprio durante la lettura di alcuni passi del libro che cercavate, uno strano tizio entrerà nell'ufficio del direttore chiedendogli un certo disco "per viaggiare attraverso il tempo". Dal nulla si materializzerà un secondo personaggio che, sparando con una strana arma, eliminerà l'aggressore scomparendo subito dopo (e cannando alla stragrande le parole realmente scritte da Lovecraft nelle sua opera magna... e per l'ennesima volta: che tristeeeeeezza).

Superato il momento di shock, verrete spinti dal direttore in un passaggio segreto in modo che la polizia non possa essere in grado di trovarvi, scampato il pericolo, uscirete nuovamente all'esterno scoprendo che tutti se ne sono andati. Salite verso l'alto e superate la porta a vetri andando all'interno della biblioteca. Parlate con Diane riguardo ad alcuni congegni segreti che condurrebbero sulla terrazza dopodiché raccogliete il bastone nell'angolo e i libri vicino alla porta, preparandovi ad analizzare palmo a palmo la libreria a destra (zona centrale, se state visionando il file DOC date un'occhiata alla foto): con un po' di fortuna dovrete beccare un libro singolo (normalmente verranno identificati con "libri", quello fittizio sarà invece "libro") riuscendo a far scattare un congegno per l'apertura di passaggio segreto.

Raggiunto il secondo piano della biblioteca, usate il bastone per aggiustare il piolo della scala e arrampicatevi ancora più in alto, guardate gli spazi vuoti sugli scaffali e inserite i libri seguendo il loro ordine temporale, da sinistra a destra: Sofocle, Shakespeare e Goethe. Entrate nell'ennesimo passaggio, ma questa volta lasciate stare gli interruttori e continuate semplicemente a destra. Arriverete a un piccolo cornicione con alcuni busti, premete quello di Omero (l'ultimo a destra) e impossessatevi della chiave situata nel piccolo anfratto che avrete fatto aprire, con quest'ultima sbloccate il portale centrale verso il balcone e uscite all'esterno.

Osservate la statua del discobolo in modo da scoprire che quello che tiene in mano è tutt'altro che un comune disco, tornate alla raffigurazione della venere (la statua a sinistra) e, saltando di statua in statua, vedete di raggiungere l'oggetto che vi interessa.

Sfortunatamente proprio sul più bello arriveranno i nazisti che vi arresteranno portandovi nella base di Schlossadler, ma pork!

I PINGUINI NAZISTI

Situata fra i ghiacci dell'Antartide, Schlossadler non è altro che un carcere della massima sicurezza, anche se sicuramente non lo rimarrà a lungo! Il famoso Parker si troverà nella cella alla vostra sinistra, a destra ci sarà il Piccolo Mugnaio Bianco e, ancora più in là, Diana. Raccogliete subito le stoviglie sul tavolo, grazie al cucchiaino fate un buco nel muro a sinistra in modo da poter parlare indisturbati col Prof. Parker (il protagonista di Shadow of the Comet, non so se avete giocato a quell'avventura, se così non fosse non preoccupatevi troppo!), poi, non appena i tedeschi inizieranno a gironzolare portando fuori i prigionieri, vedete di

imboscarvi per non farvi vedere (la posizione sceglietela voi). Poco dopo dovrebbe arrivare il comandante del centro che vi darà un certo documento ordinandovi di firmarlo ad ogni costo... Non appena se ne sarà andato, prendete lo sgabello a destra, mettete il foglio di carta nel lavabo e aprite l'acqua in modo d'attirare l'attenzione della guardia, quando quest'ultima farà capolino, spaccategli la sedia sugli incisivi.

Prendete le chiavi che aveva con se, andate alla porta e, cliccando con queste ultime sullo stipite di destra, chiudete l'uscio in modo che nessuno possa disturbarvi. Spostate il tavolo in mezzo alla cella, metteteci sopra la sedia e raggiungete la grata sul soffitto. Usando la stilografica, smollate le viti e infilatevi poi nel condotto d'aerazione, continuate sempre a destra, scegliete il bivio verso l'alto e sarete in una grotta sotterranea; fiuuu, e poi dicono che Duke Nukem è spasmodico!

Benissimo, ora, premendo la stalagmite di destra, farete aprire una specie di porta segreta nella quale saranno contenute due pietre preziose; andate al bassorilievo e incastonate il rubino nell'occhio di sinistra e l'ametista in quello di destra; entrate nell'apertura illuminata. Intorno a voi ci sarà solo ghiaccio, sfortunatamente però tra i blocchi congelati ci saranno anche alcune teche di cristallo contenenti i temutissimi Prisoner... Avvicinatevi al carrello minerario ed esaminatelo in modo da trovare una spranga, usatela per spostare il blocco di roccia a sinistra e, allontanandovi, immergete poi la barra nel lago di magma che si formerà. Grazie al metallo incandescente, sciogliete il ghiaccio che impediva al carrello di muoversi, dopodiché spingetelo verso la porta: la felicità nel vedere il portale dischiudersi verrà smorzata dal risveglio di una delle creature di Cthulhu che inizierà a inseguirvi lungo il corridoio minerario a destra. Arrivati alla ventola usate la spranga per bloccarla e passateci oltre...

Spiando dalla grata vedrete finalmente dove sono stati portati i vostri amici e scoprirete qualcosa in più riguardo al piano del comandante tedesco: grazie a una macchina in grado di far viaggiare attraverso il tempo, il fetente è riuscito a trovare Narackamous, lo stregone a capo di una setta di fanatici adoratori di Cthulhu in Shadow of the Comet, e grazie al suo aiuto vorrebbe mettere in ginocchio il mondo intero richiamando in vita i Grandi Antichi. I vostri antagonisti, Sears, il comandante delle SS e Narackamous, entreranno così nella macchina del tempo lasciando Diane, Parker e il Piccolo Mugnaio in balia di un Prisoner fresco d'invocazione. Saltate fuori dalla grata e leggete immediatamente il foglio con gli incantesimi che vi siete portati dietro (utilizzatelo su Ryan altrimenti non funziona), la creatura si abbioccherà ma voi sarete risucchiati dallo stesso marchingegno per viaggiare nella quarta dimensione...

2037: UN FUTURO TUTT'ALTRO CHE ROSEO

Raccogliete le tre parti dello strano ordigno sparse un po' ovunque, le cariche di nitrogeno e la targhetta per terra; esaminate il terminale a destra e tanti nodi verranno al pettine: in effetti voi vi chiamate Parker Yan, siete il nipote di quel Parker che nel 1920 aveva visitato Illsmouth; siete stati ribattezzati Ryan per il fatto di essere stati trovati da piccoli con indosso solo una medaglietta che riportava solo parte del vostro nome, quella finale: R-YAN. La verità è che siete stati mandati indietro nel tempo per salvare l'umanità del futuro dalla potenza degli Antichi, risvegliata dai nazisti assetati di potere... Ad ogni modo ora il tempo stringe e voi avete appena divorato un chilo di prugne e bevuto due litri di Coca Cola (un connubio esplosivo)!

Fiondatevi al computer centrale, prendete la pila sulla console e inseritela proprio sotto al monitor principale (prima esaminatelo). Uno schema di un'arma apparirà nella parte alta, voi cliccateci sopra con i tre componenti che avete precedentemente raccolto in giro e dopo pochi secondi vi verrà riconsegnato un fucile bell'e montato!

Grazie a quest'ultimo fate saltare il masso che blocca l'armadietto a sinistra, fregate la pietra Mnar e quella del Sole sul ripiano, poi usate quest'ultima su Ryan in modo da fargli utilizzare ancora una volta il dispositivo temporale.

PARADOSSI E PARACUNETTE TEMPORALI

Arriverete ancora nella stanza del presente; usate nuovamente i fogli dell'incantesimo su

Ryan in modo da bloccare il Prisoner, poi usate il disco per far fuggire i prigionieri attraverso il varco dimensionale.

La vostra prossima destinazione dovrà essere la biblioteca di Buenos Aires... Apparirete nello studio del direttore con l'arma carica, pronti a eliminare l'assassino (questa scena l'avrete già vissuta ma nei panni di un Ryan lievemente più giovane). Sparate all'uomo e poi sarete automaticamente trasferiti a Illsmouth, nello spiazzo in cui si è concluso Shadow of the Comet o giù di lì.

ILLSMOUTH

Tirate l'anello sulla parete della grotta in modo da far alzare la colonna con alcuni simboli, esaminateli e vedrete che saranno organizzati in due file distinte: alcuni rappresenteranno gli elementi, mentre gli altri saranno i Grandi Antichi. Da sinistra a destra, ecco chi dovrete mettere sulla prima riga: Chtulhu, Nyarlathotep, Dagon e il prisoner. Sulla seconda invece andrà il simbolo dell'aria, poi quello del fuoco, acqua e ghiaccio.

Il Necronomicon si materializzerà sull'altare e voi potrete così incastonare la pietra Mnar richiamando due spiriti (un bel po' ignoranti visto che chiamano Nyarlathotep "Il Caos Serpeggiante" invece de "Il Caos Strisciante"; ma che tri... ok, già lo sapete!). Parlateci, fregate il manoscritto e uscite saltando sulla piccola barchetta ormeggiata al molo.

Non appena Sears vi verrà incontro su una seconda imbarcazione, parlateci tre volte scegliendo come topiche le frasi "Howard Paker", "John Parker" e "Grandi Antichi"; dopo esservi goduti la sua spiegazione (che non vi narrerò per non rovinare la sorpresa), tagliate la corda alle vostre spalle facendo così cadere addosso al traditore un grosso lampadario.

Nella stanza al termine del fiume sotterraneo, usate la spada per spaccare la maschera di destra, premete la piastra di roccia nella parte bassa dello schermo (quasi in linea con la precedente maschera) e poi uscite attraverso il portale tra le fauci del mostro di pietra.

Davanti a voi vi sarà il mistico cerchio di rocce e riuniti al suo interno riconoscerete il comandante nazista e lo stregone. Usate per tre volte la spada su Ryan in modo da fargli parare i sortilegi che i due gli lanceranno, poi, non appena il pazzo indosserà la maschera d'argento, gettate il Necronomicon sulla stele centrale... Et Voilà, scegliete il finale che più preferite e poi preparatevi a un lungo sonno:

"NON E' MORTO CIO' CHE IN ETERNO PUO' ATTENDERE, E COL PASSARE DI STRANI EONI ANCHE LA MORTE PUO' MORIRE!"

Aloha, ci si legge!

FBS