

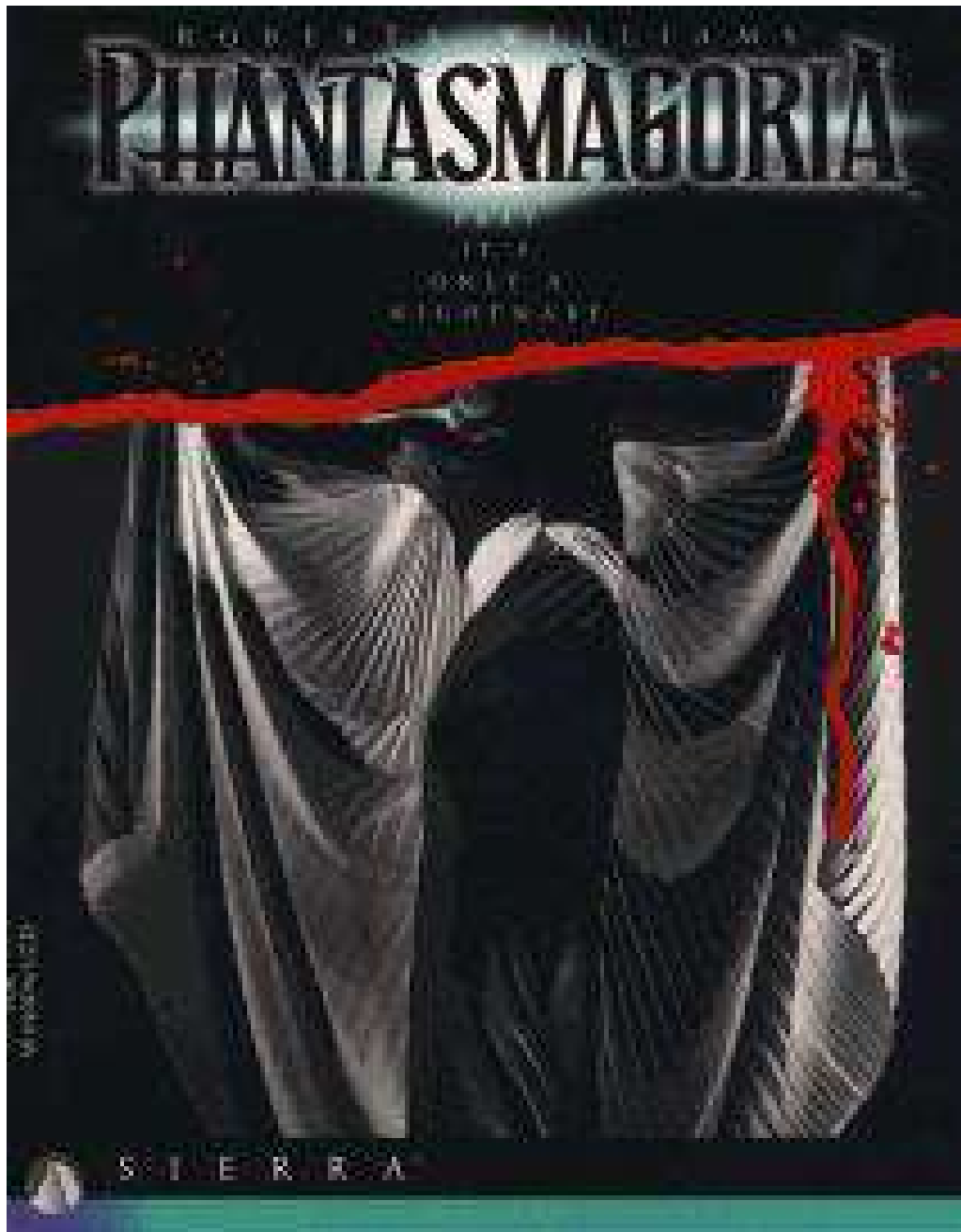


Phantasmagoria
Soluzione di The Ancient One

Game Designer: Roberta Williams

Software House: Sierra

Pubblicazione: Sierra, 1995





PERSONAGGI PRINCIPALI:

- Adrienne
- Don
- Carno
- Il Demone
- Marye
- Cyrus

TRAMA:

Don, un fotografo e Adrian, una scrittrice vanno a vivere in una vecchia casa nel New England, incuranti del destino che li attende: la casa infatti si rivelerà infestata da spiriti maligni che prenderanno piano piano possesso di Adrian facendolo diventare un mostro senza più ragione...

CONSIGLI PRELIMINARI:

Phantasmagoria è un gioco fondato sull'atmosfera che riesce a creare. Forse non terrorizza il giocatore, ma senza dubbio lo incolla al monitor.

Per fare questo le locazioni sono state disseminate di oggetti che possono essere osservati. Tali oggetti sono inutili per completare il gioco, ma aggiungono molto all'esperienza in sé.

Quindi, come suggerisce anche il manuale del gioco, in ogni locazione clickate su tutti gli oggetti attivi e all'inizio di ogni capitolo fate di nuovo il giro di tutte le locazioni clickando ancora su tutti gli oggetti: scoprirete che quasi tutti gli oggetti porteranno a scene diverse con l'avanzare dei capitoli.

CAPITOLO 1



1.1)Ho esplorato tutta la casa e sono stato anche nel villaggio, ma ora non so cosa fare.
Come faccio ad aprire qualcuna delle porte chiuse?

La prima porta che dovreste aprire è quella della libreria al primo piano. Non la porta tutta ornata, ma quella piccola al termine del breve corridoio.

La chiave si trova in città.

Recatevi con la macchina al villaggio e poi dall'agente immobiliare.

Parlateci e quando vi dirà di andarvene, anziché uscire ispezionate l'archivio a sinistra della scrivania.

Nella cartella con il nome di vostro marito troverete la chiave che apre la porta della libreria.

1.2)Sono nella libreria (vedi 1.1). Ho intuito che c'è qualcosa che non va nel camino, ma non so che fare.

Il camino, è facile capirlo, nascondeva un passaggio che è stato murato.

Per togliere i mattoni avrete bisogno di qualcosa di affilato per rimuovere la calcina.

Sulla scrivania della libreria c'è un piccolo fermacarte a forma di gatto.

Ispezionatelo trascinandolo sull'icona dell'occhio.

Se osservate attentamente, c'è un piccolo bottone sulla schiena. Premendolo il fermacarte si trasformerà in un utile tagliacarte, l'ideale per aprirvi il passaggio attraverso il camino.

1.3)Sono nella cappella (vedi 1.2). Adesso che faccio?

Per prima cosa guardate il grosso libro, appoggiandolo sul leggio. Inzierete a scoprire un po' di informazioni sul passato del precedente proprietario della villa.

Quando avete fatto, aprite la scatola sull'altare...

CAPITOLO 2



2.1) Donald mi ha ordinato di comprargli qualcosa per sturare il lavandino. Dove lo trovo?

Potrete comprarlo in città, dove nel frattempo il commerciante ha aperto il negozio. Prima di recarvi lì, assicuratevi di aver preso i soldi dal cassetto in camera da letto.

2.2) Ho comprato lo stura lavandini (vedi 2.1), ma non trovo Donald. Dov'è?

Donald si trova al secondo piano, nella camera oscura.

Dandogli lo stura lavandini terminerete il secondo capitolo.

CAPITOLO 3



3.1) Ho incontrato Cyrus in giardino, che mi ha portato nel fienile. Come faccio ad aiutarlo?

Salite sul soppalco utilizzando la scala.

Spostate il gancio, utilizzando il forcone appoggiato lì vicino.

Quindi parlate a Harriet e Cyrus.

3.2) Ho assunto come domestici Harriet e Cyrus (vedi 3.1), ma adesso cosa devo fare?

E' giunto il momento di continuare l'esplorazione della villa.

Al terzo piano c'è una porta chiusa, con la chiave dall'altra parte.

Per aprirla avrete bisogno di un chiodo per far cadere la chiave dalla toppa e di un giornale per riprenderla (che naturalmente dovrete infilare sotto la porta prima di far cadere la chiave).

Il giornale si trova sul divano davanti al camino del salone al piano terra.

Il chiodo si trova nel fienile, nel buco dove era infilata Harriet (vedi 3.1). Per prenderlo avrete bisogno del martello che si trova in cantina (vedi 3.3).

Se avete fatto cascare la chiave senza aver messo il giornale sotto, potete comunque recuperarla usando l'attizzatoio del camino della sala da pranzo.

3.3) Nella dispensa in cucina ho trovato una botola sotto il tappeto. Come faccio ad aprirla?

Per aprirla avrete bisogno di qualcosa per fare leva.

Andate nel salone da pranzo.

Ispezionate il camino e troverete un attizzatoio per il fuoco. L'ideale per aprire la botola.

Prima però, ricordatevi di accendere la luce nella dispensa...

3.4) Ho aperto la botola nella dispensa (vedi 3.3), ma dentro è tutto buio... Come accendo la luce?

Nel mobiletto del cucinotto (la stanza da cui si accede alla dispensa con la botola) troverete dei fiammiferi.

3.5) Nella torre al quarto piano (per arrivarci vedi 3.2) ho trovato un libro di un certo Malcolm. Come faccio a incontrarlo?

Malcolm è sempre vivo (per quanto vecchio) e abita alla periferia della città. Da dove lasciate la macchina, uscite a sinistra.

Per essere sicuri che è lui, aprite la cassetta delle lettere e guardate la lettera a lui indirizzata.

Per superare il cane, dategli un biscotto, che potete comprare nel negozio in città.

Per superare la governante, mostrategli il libro.

Tornando alla villa terminerete il capitolo.

CAPITOLO 4



4.1) Dalla finestra della torre dove viveva Malcolm ho intravisto una serra che non riesco a trovare nel giardino. Come ci arrivo?

Avrete bisogno dell'aiuto di Cyrus. Parlate con Harriet prima e poi lo troverete a spaccare le legna sul retro della casa.

Seguitelo e lui butterà giù l'albero sulla scarpata per permettervi di andare dall'altra parte.

4.2) Sono alla serra (vedi 4.1) e adesso cosa faccio?

Dovrete ispezionare la serra e il telescopio dietro.

Nella serra clickate sul vaso a destra e sulla spatola da giardiniere.

Il telescopio invece deve essere rimesso in funzione con una lente.

Potete trovare la lente sulla spiaggia che porta alla serra (è un piccolo punto luminoso nel centro).

Guardando nel telescopio vedrete una parte della casa di cui non conoscevate l'esistenza.

4.3) Dopo l'arrivo del tecnico del telefono non so cosa fare. Come faccio a raggiungere l'attico che ho intravisto dal telescopio (vedi 4.2)?

Tornate al 4° piano della villa e spaccate con il martello la parete a destra del vano delle scale che dà sulla stanza di Malcolm.

Ispezionate attentamente l'attico e tornando al piano terra concluderete il capitolo.

CAPITOLO 5



5.1) Cosa devo fare dopo la scena nel fienile?

Andate nella stanza della musica al secondo piano. Sul tavolo al centro sarà apparso uno strano strumento, che in precedenza era nascosto dietro il divano.

Azionandolo scoprirete che si tratta di un proiettore.

Ispezionate il pezzo di parete dove era comparsa l'immagine del drago e scoprirete un passaggio segreto.

Seguitelo fino in fondo, passando per i due ascensori.

5.2) Sono nel teatro della villa. Cosa devo fare?

Non molto. Guardatevi intorno e poi uscite dalle doppie porte.

Vi ritroverete nel salone al piano terra della villa e avrete completato il capitolo.

CAPITOLO 6



6.1) Cosa devo fare?

Tornate nel teatro e ispezionate i camerini dietro il palco.

In un cassetto troverete una lettera. Osservandola con l'occhio vedrete una scritta dietro.

Tornate da Malcolm in città per chiarimenti e finalmente vi verrà rivelata tutta la storia.

CAPITOLO 7



7.1) Dove trovo gli oggetti per compiere il rituale del quale mi ha parlato Malcolm (vedi 6.1)?

Per il rituale avrete bisogno di:

- Qualcosa per tagliarvi (7.2)
- Un crocifisso (7.3)
- Il libro maledetto (7.4)

7.2) Dove trovo qualcosa per tagliare Adrienne?

Per tagliarvi potete usare –se ce l’avete sempre- la spilla che avete trovato nell’attico della villa (vedi 4.3), oppure un pezzo di vetro che si trova nella stanza della bambina al secondo piano.

7.3) Dove trovo un crocifisso?

Potevate ottenere un crocifisso d’argento scambiandolo, nel negozio di oggetti antichi in città, per la spilla che si trova nell’attico (vedi 4.3).

Se non lo avete fatto, dovrete recarvi nella cripta. Tornate nella cappella al piano terra e uscite dalla botola a destra, premendo poi il bottone sul muro. Arriverete alla cappella. Sulla tomba di Marie troverete un altro crocifisso.

7.4) Dove trovo il libro maledetto che ha scatenato tutto questo inferno?

Il libro si trova nella camera oscura di Donald.

Appena entrerete, Don cercherà di bloccarvi. Liberatevi di lui tirandogli in faccia lo stura lavandini lì vicino.

Adesso provate a prendere il libro che si trova sul tavolo. Se non ci riuscite, significa che non avete ancora tutti gli oggetti che vi servono per completare il gioco.

In questo caso uscite dalla camera oscura e andate a cercarli per la casa (vedi 7.1), poi tornate nella camera oscura e raccogliete il libro.

7.5) Ho tutti gli oggetti che mi servono per il rituale (vedi 7.1) però qualsiasi cosa faccio Donald riesce sempre a prendermi e mi fa fare una brutta fine sulla “sedia” del teatro... Cosa devo fare?

Per terminare il gioco dovrete prima farvi prendere da Don, per poi sbarazzarvi di lui mentre cerca di uccidervi nel teatro.

Per riuscirci notate che nel mezzo del filmato in cui vi incatena alla sedia compare per qualche secondo il cursore.

Utilizzate questa occasione per dargli il pupazzo che gli avevate regalato all'inizio del Capitolo 1. Se non ce l'avete, siete destinati ad una morte certa. In questo caso dovrete ricaricare e recarvi prima nel camerino dietro il sipario per ispezionare l'armadio. Nella giacca di vostro marito troverete il pupazzo.

Dopo aver dato il pupazzo a vostro marito, tirate rapidamente la leva alla vostra sinistra e la lama colpirà Don...

7.6) Ho steso Don, ma i guai non sono ancora finiti. Come faccio a compiere il rituale?

Per compiere il rituale avrete bisogno di tutti gli oggetti di cui vi ha parlato Malcolm al termine del Capitolo 6 (vedi 7.1).

Dopo che avete "sistemato" Don nel teatro (vedi 7.5) tornate nei corridoi segreti della villa e correte finché non vi imatterete in un baratro nel corridoio.

Utilizzando i tubi che pendano dal soffitto riuscirete a superarlo e raggiungerete la stanza dove compiere il rituale.

Prendete il talismano dal cadavere accanto all'altare. Piazzate il libro sull'altare e metteteci sopra il talismano. Subito dopo la croce e poi intonate le parole del libro.

Avete finito Phantasmagoria!

EASTER EGGS E TRUCCHI



Nel gioco sono presenti alcune “easter eggs”, cioè delle “sorprese” che i programmatori hanno inserito all'interno del gioco:

- Rumore nel bagno: per sentire strani rumori nel bagno seguite questa procedura:
 - 1) Andate nel bagno del secondo piano
 - 2) Cliccate sul sedile accanto alla toilette 6,7 volte

- La foto del bambino: questa easter egg funziona in tutti i capitoli tranne il primo
 - 1) Andate nella stanza del bimbo al terzo piano
 - 2) Cliccate sulla foto del bambino che è sul muro
 - 3) Se avrete fatto tutto nel modo corretto, gli occhi del bambino si illumineranno e sentirete una risata diabolica
 - 4) Adrienne non capirà cosa è successo

- Foto dello staff: Nella casa di Curtis cliccate sulla foto accanto alla libreria

- Per vedere direttamente la scena finale digitate HORROR HOUSE durante il gioco.



I contenuti di questo documento appartengono ad OldGamesItalia secondo le regole della licenza Creative Commons “Attribuzione – Non commerciale – Non opere derivate”. In breve, non puoi alterarli, trasformarli o svilupparli; previa citazione dell'autore, sei libero di utilizzarli per tutti gli usi consentiti dalla legge, salvo che per scopi commerciali.

Il testo integrale della licenza è consultabile su <http://creativecommons.org/>.