



EQUIPAMENTO NECESSÁRIO

COMEÇANDO O JOGO

COMO JOGAR O PRISONER OF ICE

MENSAGENS DE ERRO

HINTBOOK

CRÉDITOS

© 1996 INFOGRAMES MULTIMEDIA

EQUIPAMENTO NECESSÁRIO

Você acaba de adquirir o CD-ROM **Prisoner of Ice**. Mas, antes de “mergulhar” nesta fabulosa aventura interativa, você terá que verificar se o seu equipamento tem a configuração mínima especificada abaixo. Se a configuração do seu computador não corresponder a esses requisitos básicos ou se tiver alguma dúvida, entre em contato com o seu revendedor.

Você precisa ter:

- Computador IBM PC AT 100% compatível (recomendado o 486DX4/100 no mínimo)
- Disco rígido obrigatório (1 MB de espaço livre requisitado)
- 12 Mb de RAM no mínimo, 16 Mb RAM recomendado
- Leitor de CD-Rom (recomendada a velocidade-dupla no mínimo)
- Placas de som compatíveis com Windows® 95;
- Windows® 95
- Mouse.

Se você não tiver instalado o Windows® 95, refira-se às instruções que acompanham o seu sistema operacional.

COMEÇANDO O JOGO

O jogo **Prisoner of Ice** não vai ficar instalado no seu disco rígido. No entanto, na primeira vez que o programa for executado, será criado no disco um diretório no qual ficarão armazenados os jogos que forem salvos, assim como o arquivo de configuração.

*É no diretório **C:\INFOGRAM\ICE** que ficarão guardados os jogos (os nomes desses arquivos têm a extensão **.ICE**). Você também encontrará o arquivo de configuração de sua máquina. Este arquivo chama-se ICE.PCK e será modificado sempre que você decidir alterar as opções.*

Para jogar, insira o CD-ROM Prisoner of Ice no seu leitor de CD-ROM. O jogo será iniciado automaticamente. Se a janela do Prisoner of Ice não aparecer automaticamente, proceda da seguinte maneira: clique duas vezes sobre o ícone Área de Trabalho e em seguida, clique mais duas vezes sobre o ícone do Prisoner of Ice.

Uma vez iniciado o jogo, ele constará da barra de tarefas possibilitando que você abra momentaneamente outras aplicações.

Você pode selecionar a resolução gráfica (640x480, 960x720) clicando sobre o ícone em cima a esquerda da janela do jogo.

Prisoner of Ice roda de modo ideal em 640x480x256 cores. Caso sua configuração o permita, você pode ter 65000, ou milhões de cores (o que evita as mudanças de palhetas desagradáveis).

Atenção: o CD-ROM do Prisoner of Ice deve permanecer no seu drive de CD-ROM no decorrer do jogo. Em caso de problemas, refira-se à seção Mensagens de Erros.

COMO JOGAR O PRISONER OF ICE

Você será o tenente Ryan, um jovem oficial do serviço secreto americano enviado em missão para a Marinha Britânica na véspera da II Guerra Mundial. Uma potência européia inimiga descobriu, prisioneira nos gelos do Polo Sul, uma ameaça ancestral... A sua missão é impedir que os Prisioneiros do Gelo se espalhem por todo o mundo. Se você falhar, a Terra voltará a ser invadida pelos Grandes Ancestrais!!!

PARA SE DESLOCAR

PARA INTERAGIR

COMO GERENCIAR OS OBJETOS

O MENU PRINCIPAL

UTILIZAÇÃO DO TECLADO

MENSAGENS DE ERRO

Mensagens de erro podem surgir durante a instalação do jogo ou no seu desenvolvimento. Esses erros podem ser causados por algum tipo de incompatibilidade entre as configurações de hardware e software e da configuração requerida (ver o capítulo "Equipamento necessário". Para mais informações, consultar também o manual de utilização do seu computador).

Se a janela do Prisoner of Ice não aparecer após a inserção do CD-ROM, verifique se o CD está limpo e corretamente inserido no drive. Verifique se a opção notificação de auto-inserção (autoplay) não foi desativada (configuração de seu CD-ROM no gerenciador de dispositivos).

Seu CD-ROM pode não ser totalmente compatível com o Windows® 95 . Para verificar, dê um duplo-clique sobre o ícone Sistema no painel de controle, e em seguida, selecione o botão desempenho. Uma lista informará os eventuais problemas encontrados pelos seus dispositivos conectados.

Se você tiver problemas com o som ou com o aparecimento de imagens, verifique os parâmetros de instalação e de configuração de suas placas, assim como suas compatibilidades com o ambiente Windows® 95. Se necessário, entre em contato com os fabricantes de sua placa de som e placa gráfica.

Se o jogo estiver muito lento, abandone as outras aplicações ativas.

Prisoner of Ice exige um microprocessador 486 DX4/100 ou superior com 12 MB de RAM. Um computador de performance inferior não permitirá um bom desenvolvimento do jogo podendo inclusive gerar alguns problemas.

CRÉDITOS

Bruno BONNELL presents:
an INFOGRAMES MULTIMEDIA production

PRISONER OF ICE

PRISONERS OF COMPUTER

Edouard Viollet, Denis Dufour, Pascal Perenon, Bruno Pivano, Fabien Roset

PRISONERS OF GRAPHICS AND ANIMATIONS

Patrick Charpenet, Dominic Peyronnet, Josiane Girard, Franck Drevon, Mathieu Chaboud, Christine Allemand, Christophe Anton, Daniel Balage, Fabrice Giraud, Joël Mouclier, Xavier Fournier, Xavier Bottet, Fabrice Tête.

AND

Gribouille, Etranges Libellules, ActiSystem, Miroir, Ozo.

PRISONERS OF SCRIPT

Hubert Chardot, Christian Nabais, Michel Monteil, Philippe Chanoinat, Frédéric Cornet.

PRISONERS OF MOTIONS

Frédéric Jouannet, Ina S., Patrick Dread.

PRISONERS OF MUSIC AND SOUNDS

Hervé Cohen, Vincent Bruley, Laurent Paret, Thierry Carron

PRISONERS OF VOICES

Vox Populi, Ramses, Les Producteurs, Plaza Synchron, Multi-media Audio Centre.

PRISONERS OF PRODUCTION

Emmanuelle Périgault-Vigier, Stéphane Bonazza.

PRISONERS OF EDITION

Emmanuelle Tahmazian, Patrick Chouzenoux, Jacqueline Penot.

PRISONERS OF TESTS

Olivier Robin, Sylvain Branchu, CGS.

SPECIAL THANKS TO

Norbert Cellier, Eric Mottet, William Hennebois, Vincent Terraillon, Arnaud Debayeux, Chaosium, H.P. Lovecraft, Scott Givens, Yannick Turbé, Jean-Nicolas Gerbaux, Bruce Ryan

O MENU PRINCIPAL

À qualquer momento, durante o jogo, você poderá utilizar o menu principal, pressionando a tecla ESC:

Carregar um jogo salvo

Atenção: No decorrer do jogo, e antes de algumas cenas "críticas" (quando existe um risco de que o jogo termine), o programa salva automaticamente o jogo em andamento. Esses jogos têm todos o nome de "JOKER".

Selecione aqui o jogo previamente salvo que deseja carregar

Clicando em **APAGAR**, o programa lhe pedirá para confirmar a ação:

Salvar um jogo

Escreva um nome para o seu jogo. Clicando em APAGAR, o programa lhe pedirá para confirmar a ação.

Opções

Ajustar volumes de som

Para regular o volume do som, clique diretamente no ponto desejado (mais baixo para a esquerda, mais alto para a direita) ou, mantendo o botão do mouse pressionado, varie a intensidade do som até à altura desejada, liberando então o botão.

Nota: Se o volume estiver desativado, a ação de regulagem voltará a ativá-lo.

Para ajustar o volume, utilize o controle de volume que se encontra na barra de tarefas.

Ajustar texto e música

Selecione "só texto", "texto + voz" ou "só voz".

Escolha entre encadeamento automático ou manual dos diálogos.

Apenas a música MIDI está ativa..

Ajustar apresentação

Ativar ou desativar o rolamento de tela.

Ativar ou desativar o protetor de tela (screen saver).

Para escolher a velocidade de animação dos personagens clique diretamente no ponto desejado (mais lento para a esquerda e mais rápido para a direita).

Velocidade padrão

PARA INTERAGIR

Desloque o cursor do mouse para uma área sensível - personagem, objeto ou elemento do cenário.

a - Botão DIREITO do mouse : OLHAR, EXAMINAR

b - Botão ESQUERDO do mouse: INTERAGIR

- Interagir sobre um objeto = Agarrar, Acionar (abrir uma porta, etc...).

- Interagir sobre um personagem = Falar.

A ação de "Falar" abre, às vezes, uma tela que contém um determinado número de palavras-chave. Nestes casos basta clicar na palavra-chave desejada para iniciar, automaticamente, um diálogo.

Para abandonar o diálogo clique com o botão DIREITO do mouse.

COMO GERENCIAR OS OBJETOS

a - Inventário: Desloque o cursor para a faixa preta existente na parte superior da tela: os objetos recolhidos ficam representados ali.

b - Escolhendo um objeto: Coloque o cursor do mouse sobre o objeto desejado (na parte inferior da tela aparece um texto que descreve o objeto no qual o cursor se encontra posicionado). Clique com o botão ESQUERDO do mouse (ação de Pegar). Nesse momento, o cursor do mouse toma a forma do objeto escolhido.

c - Utilizando o objeto escolhido: Desloque o objeto escolhido para o local ou para outro objeto no qual pretende utilizá-lo. Clique com o botão ESQUERDO do mouse.

d - Deixar de utilizar o objeto escolhido: Clique com o botão DIREITO do mouse.

e - Juntar dois objetos no inventário: Coloque o cursor do mouse sobre o objeto desejado e clique no botão ESQUERDO para agarrar esse objeto. Desloque-se no inventário até ficar sobre o outro objeto escolhido e clique novamente com o botão ESQUERDO. O objeto resultante da associação dos dois objetos escolhidos, os substituirá no inventário. Caso os objetos escolhidos sejam incompatíveis não acontece nada.

PARA SE DESLOCAR

Coloque o cursor do mouse sobre o local para onde pretende ir. Em seguida clique com o botão DIREITO ou com o botão ESQUERDO do mouse. Nota: o cursor não pode ficar sobre uma área sensível (um personagem, um objeto ou qualquer elemento do cenário, que são descritos na faixa preta situada na parte inferior da tela).

UTILIZAÇÃO DO TECLADO

Algumas teclas têm funções que lhe permitem alterar, durante o decorrer do jogo, determinados parâmetros sem passar pela sucessão de telas de menus ou opções anteriormente mencionadas. São elas:

Esc	: acesso direto ao menu principal.
F2	: acesso direto ao menu de salvar o jogo.
F3	: acesso direto ao menu de carregar um jogo.
F4	: acesso direto ao menu de opções.
S	: ativa ou desativa os efeitos sonoros.
M	: ativa ou desativa a música.
V	: ativa ou desativa as vozes.
T	: ativa ou desativa a apresentação dos textos.
P	: Pausa (o jogo fica suspenso até que você volte a pressionar uma tecla).
PgUp	: aumenta o volume das vozes.
PgDn	: diminui o volume das vozes.

Teclado numérico (verifique se está ativado - Num Lock aceso) :

+	: aumenta o volume dos efeitos.
-	: diminui o volume dos efeitos.
5	: imobiliza o herói.
0	: ação idêntica à de clicar com o botão esquerdo do mouse.
.	: ação idêntica à de clicar com o botão direito do mouse.

Setas de direção : Permitem deslocar o cursor na direção indicada.

Shift + Setas de direção: Permitem deslocar o herói na direção indicada.

Prisoner of Ice Hintbook

Introdução

Submarino HMS Victoria

Base Edwards

O Porão da Base Edwards

A Biblioteca em Buenos Aires

A Base Nazista em Schlossadler

A Cidade de Illsmouth

Introdução

1937. Em algum lugar da Antártida...

Um grupo de homens está fugindo pelos blocos de gelo em direção a um submarino... Eles estão carregando três containers cujo conteúdo parece particularmente importante. Mas eles já foram alcançados por um avião da base nazista próxima. A chuva de metal que cai sobre eles deixa pouca esperança de fuga para os homens... Na confusão geral, um dos containers cai e se abre... Um dos homens tenta fechá-la de novo, mas um longo tentáculo sai do container, enrolando-se em volta dele e o faz em pedaços.

Assim começou para Ryan uma aventura que o levaria a desafiar os PRISONERS OF ICE. Os Grandes Ancestrais tinham retornado e o mundo inteiro nunca mais seria o mesmo. Será que Ryan conseguiria encontrar um meio de mandá-los de volta para onde vieram ? Porque desta vez ele estava preparado para tudo!!! Armas, Magia e viagem no tempo não seriam problema.

Submarino HMS Victoria

Como tenente do exército dos EUA, eu fui destacado como observador num submarino INGLÊS. Nós estávamos submersos na hora, e o capitão LLOYD estava escrevendo o diário de bordo... Como seu segundo em comando tinha sido morto pelo misterioso conteúdo do terceiro caixote, ele havia me designado para o posto. Enquanto discutíamos sobre a missão que tínhamos acabado de cumprir, DRISCOLL, o piloto, avisou que o radar acabara de detectar um navio. LLOYD deu ordem de emergir para identificar o recém-chegado: era um cruzador alemão... Seu sonar tinha nos detectado e ele começou a despejar cargas de profundidade. O Capitão deu ordem para submergir, mas uma das minas sacudiu violentamente o HMS VICTORIA.

LLOYD me pediu para acompanhá-lo e checar se tudo estava em ordem.

A cena que nos esperava no compartimento não era nada reconfortante: o marinheiro JONES estava caído no chão, retorcendo-se em agonia. Antes de morrer, ele murmurou um aviso sobre os containers.

Realmente, a porta para uma das duas cabines estava aberta, e suas bordas estavam cercadas de fogo. LLOYD avançou para avaliar a extensão da avaria. A explosão não tinha causado um vazamento, mas o fogo tinha de ser apagado a qualquer custo. Mas antes que ele pudesse intervir, foi arrebatado por um tentáculo e arrastado para dentro da cabine. Eu corri em seu socorro... Tarde demais... Rapidamente eu fechei a porta, esperando que ela fosse forte o bastante para deter a criatura.

Arranquei o extintor da parede e rapidamente apaguei o fogo. Tudo que eu tinha a fazer agora era dar as notícias para DRISCOLL.

Quando DRISCOLL soube da extensão dos danos, seu bom humor desapareceu... A única coisa boa era que o navio alemão tinha desaparecido.

Ao dar uma busca na escrivaninha de LLOYD, achei um gravador, um caderno de códigos e uma chave numa das gavetas. Mas a maior prioridade então era descobrir mais sobre essas criaturas, e só havia uma pessoa que pudesse me ajudar:

HAMSUN... Fui até os dormitórios, onde o antropólogo estava decansando, vigiado pelo sargento WAYNE.

Ao entrar no quarto, achei uma medalha de SÃO CRISTÓVÃO numa mesinha de cabeceira. Depois expliquei a situação ao sargento, lembrando a ele que ainda estávamos em alerta vermelho, e despachei-o para ajudar DRISCOLL.

Uma vez sozinho, decidi usar a medalha para hipnotizar o antropólogo; liguei o gravador, para o caso dele me revelar algo de importante.

A operação foi bem-sucedida, mas tudo que HAMSUN conseguia fazer era repetir a mesma frase o tempo todo: << KAA NAAMA FTAH'N CTHULHU >>.

Procurando pelo quarto, achei embaixo de um beliche um colete salva-vidas e algumas travas. Antes de retornar à ponte de comando, peguei o machado que estava pendurado na parede.

Juntei-me a WAYNE e DRISCOLL... A situação tinha se acalmado, mas não por muito tempo. Com um barulho terrível, a porta do compartimento foi violentamente jogada no meio da ponte por uma das criaturas, levando com ela o

infeliz WAYNE numa viagem sem volta. Diante do perigo, uma idéia brilhante me veio à mente: liguei o gravador... Ao ouvir o encantamento de HAMSUN, o Prisoner of Ice parou em seu caminho de destruição e morreu.

Dada a magnitude dos eventos, DRISCOLL e eu tínhamos acabado de decidir contactar a base quando subitamente uma enorme explosão sacudiu o HMS VICTORIA. Nenhuma presença inimiga tinha sido assinalada no radar, mas o painel de controle estava indicando um vazamento na sala de torpedos: nós tínhamos um sabotador a bordo. Enviar um SOS era agora um caso de vida ou morte. O código para o SOS estava no caderno que eu tinha achado na gaveta da escrivaninha, mas eu ainda não sabia a frequência do rádio.

DRISCOLL também não sabia, mas achava que STANLEY, o mecânico da sala de máquinas, poderia saber. Quando entrei na sala de máquinas, fiquei um pouco abalado pela extensão da avaria. A última explosão tinha feito uma viga desabar, e STANLEY estava preso debaixo dela. Felizmente, o guincho elétrico poderia me ajudar a tirá-lo daquela terrível situação. Mas os controles do guincho tinham sido danificados. Voltei para a ponte, onde DRISCOLL me disse que poderia operar o aparelho. Para garantir que estaríamos em contato permanente, DRISCOLL deu-me um walkie-talkie. De novo na sala de máquinas, usei o walkie-talkie para guiar DRISCOLL e amarrei o cabo em torno da viga para libertar o pobre STANLEY. Apesar de seu infortúnio, ele tinha tido a sorte de não se machucar, e depois de inspecionar a situação, contou-me a frequência. Antes de sair da sala de máquinas, peguei uma chave inglesa que estava por ali. De volta à ponte de comando, usei o rádio para enviar um SOS para a Base Edwards.

Nosso S.O.S foi captado por um cruzador inglês, mas um novo problema surgiu. O dano causado pelas várias explosões impedia que emergíssemos. Decidi usar um dos tubos lança-torpedos para me propelir até a superfície a fim de que eu pudesse sinalizar a nossa posição. Usando a chave inglesa que tinha achado na sala de máquinas, desmontei a registro de segurança da porta que tinha sido empurrada pelo PRISONER antes de entrar no dormitório. Duas surpresas me aguardavam ali: HAMSUN tinha desaparecido... E pior ainda, a porta da escotilha que dava para a sala de torpedos estava bloqueada. Quando mencionei isso para DRISCOLL, ele indicou um quadro elétrico que era usado para reativar o sistema de abertura das portas. Com um golpe de meu machado abri a sua tampa e, pressionando os interruptores, reconectei os fios e reativei o sistema de abertura. Uma vez dentro da sala de torpedos, vi que a água tinha inundado a sala e eu tinha água até a minha cintura. Vi uma abertura na parede; inseri a roda metálica nele e comecei a girá-la: a água começou a escorrer rapidamente para fora da sala. Achei um foguete de sinalização, mas nada com que dispará-lo. Felizmente lembrei-me de ter visto uma caixa contendo uma pistola de sinalização na parede do compartimento de carga... Dentro do compartimento de carga, depois de minha intervenção com o extintor de incêndio, o chão estava coberto por uma camada de gelo. Coloquei as travas, que tinha achado no dormitório, em meus sapatos... Elas me permitiram alcançar a parede onde estava a caixa. Abri-a com a chave que tinha achado na gaveta, peguei a pistola e voltei à sala de torpedos.

Depois de vestir o colete salva-vidas, abri o tubo, depois o alçapão para o lança-torpedo desarmado, e deslizei para dentro dele. Lá dentro, chamei DRISCOLL pelo walkie-talkie, e dei a ordem de disparar... Ao chegar na superfície, tudo que eu tinha a fazer era disparar o foguete de sinalização para assinalar nossa localização...

Base Edwards

O resgate no mar correu bem. Todos os sobreviventes da tragédia tinham retornado à base sem problemas e eu tinha acabado de entregar meu relatório ao coronel SEARS... Ele estava me dizendo que HAMSUN tinha sido encontrado prostrado dentro de um armário de metal quando nós fomos interrompidos por um guarda. O guarda anunciou ao seu superior que o filme enviado por MISS MOLLY, um de nossos espões, tinha chegado. SEARS deixou-me sozinho e disse-me para esperar por seu oficial de intendência, para que ele me desse minha ordem de serviço. Assim que ele saiu, peguei um maço de cigarros e minha identidade na escrivania. Dentro de uma gaveta, achei uma folha de papel com um número que parecia ser um código, mas estava incompleto porque o documento estava rasgado. Então QUINCY chegou... Ele me deu minha ordem de serviço e me disse, de modo bastante direto, para dar o fora, porque ele tinha de encontrar alguns objetos pessoais de HAMSUN que haviam desaparecido. No corredor, um guarda estava de serviço atrás de uma escrivania. Eu estava lhe entregando minha ordem de serviço quando o sistema de alto-falantes anunciou um alerta geral, ordenando que todos os guardas se apresentassem no hospital. Sozinho no corredor, aproveitei a situação o melhor que pude, pegando um rolo de filme da mesa, e saí procurando pela sala de reuniões, onde havia um projetor.

Ao entrar na sala, esbarrei em MAC LAGLEN, que me contou sobre as fichas do pessoal da base... Shaw, o "homem do rádio", sabia bastante sobre elas... Depois de conquistar sua confiança e lhe dar um maço de cigarros, tive permissão de projetar o filme: consistia de duas cenas. Na primeira, via-se um guindaste no gelo puxando um container de um buraco.

A segunda se passava num bunker, onde se via um marinheiro inglês cercado por soldados nazistas e um oficial. De repente, uma criatura horrível saía do corpo do marinheiro e se atirava sobre um dos soldados.

Quando o filme acabou, inspecionei o aposento e achei uma enciclopédia... Dentro dela, havia uma página rasgada com 3 dígitos escritos, que eu imediatamente associei com o pedaço de papel que tinha achado no escritório de SEARS... Ela me dava um código: 496523. Parece que eu ia ter que dar uma busca mais a fundo no escritório de SEARS...

Quando passava pelo hall de entrada, encontrei TREVOR, o oficial médico. Ele me informou que HAMSUN tinha desaparecido e que uma gosma verde tinha sido encontrada ao pé de sua cama. TREVOR perguntou-me se eu tinha notado a mesma coisa no submarino; respondi negativamente. Depois dirigi-me à sala de transmissão.

Lá dentro, encontrei o recruta SHAW. Perguntei se havia chegado alguma mensagem para mim. Ele me passou uma mensagem bastante informativa: soube que o serviço secreto dos EUA tinha interceptado uma mensagem codificada proveniente da Base EDWARDS para a Alemanha. Isso significava que havia um traidor entre nós e eu precisava descobri-lo...

Havia uma chaleira na chapa, então tirei minha carteira de identidade e, segurando-a no vapor, descolei a fotografia. Antes de sair, conversei um pouco com SHAW, que me disse que as fichas do pessoal ficavam no porão perto do depósito de armas. Antes de ir lá, parei no escritório de SEARS. O lugar estava vazio; na escrivania, achei uma pilha de formulários de passes. Atrás de um quadro encontrei um cofre, e

com o código escrito nos dois pedaços de papel, 496523, consegui abrí-lo sem dificuldade. Dentro do cofre achei uma chave e um carimbo. Peguei um dos passes e coleí minha foto; depois usei o carimbo oficial para carimbar o papel que me permitiria ir onde quisesse sem problemas. Agora estava na hora de visitar o depósito de armas.

De volta do porão, Sears me disse que o terceiro container tinha sido pulverizado e que um guarda tinha sido massacrado dentro do armário. Ele estava convencido de que havia uma criatura escondida em algum lugar da Base, pronta para matar qualquer coisa que passasse pela frente. SEARS queria saber mais detalhes sobre o que tinha acontecido no submarino; ele queria saber se havia um meio de varrer a criatura verde do mapa de uma vez por todas. Eu falei do feitiço de HAMSUN, e ele me pediu, quase como um agradecimento, que voltasse ao submarino e tentasse achar os pertences do antropólogo. Tenho que admitir que não estava exatamente pulando de alegria com a idéia de voltar àquele caixão de metal.

No submarino, a escotilha de entrada estava trancada... Eu sabia que havia um alçapão que dava acesso a um baú, onde eu certamente acharia algo com que abri-la. Porém, um novo problema aparecera: havia uma enorme placa de gelo me separando da frente da ponte. Felizmente, achei um cabo e, depois de prendê-lo a um poste do corrimão, fui capaz de atravessar. Dentro do baú achei dois objetos de metal que, uma vez montados, serviriam como uma alavanca para me ajudar a abrir a escotilha. Assim, fui capaz de entrar no submarino...Fui direto para o dormitório, onde HAMSUN tinha passado a viagem toda. Dentro de um armário perto dos beliches, achei várias folhas de papel contendo outros feitiços. Como não achei mais nada, voltei para a ponte. Logo ao entrar, dei de cara com um Prisoner. No painel de controle havia uma seção marcada << auto-destruição >>. Inseri a chave que tinha achado no cofre de SEARS e girei-a, disparando o alerta vermelho...O barulho e a mudança da iluminação deixaram a criatura sem reação por alguns segundos preciosos, o que me deu tempo para escapar. Deixei o submarino numa velocidade que deve ter batido todos os recordes mundiais para aquela distância. Quando voltei à Base, uma enorme explosão se ouviu...

A Base estava um inferno. Um guarda me parou; ele parecia muito nervoso. Ele me disse que o operador de rádio estava morto, e que a sala de comunicações tinha sido sabotada... E mais, SEARS estava sumido e uma explosão tinha destruído o submarino. O homem não parecia muito disposto a me deixar passar. Por sorte, o médico, que tinha acabado de chegar, tirou-me do aperto e me pediu para segui-lo até seu escritório. Lá ele me deu uma garrafa e me disse que tinha feito um exame de sangue em HAMSUN e vira coisas estranhas no seu microscópio. Depois ele me mostrou um caderno, onde li uma passagem que dizia que, para deter um Prisoner, devia-se traçar um pentáculo com o sangue de um possuído. Eu estava acabando minha leitura educativa quando Miss TRENDT chegou. Ela estava à beira de um colapso nervoso... Em meio aos seus soluços, conseguimos entender que algo de estranho estava acontecendo. De fato, a situação no hospital era dramática. Uma criatura estava devorando QUINCY.. Quando o pobre homem me viu, falou sobre uma pedra de MNAR escondida atrás de um mapa. Mas aquele não era o momento para charadas, porque o Prisoner estava vindo direto para mim. Abri o frasco de sangue e tracei um pentáculo no chão... A criatura pisou dentro dele e ficou imóvel. QUINCY tinha mencionado uma pedra escondida atrás de um mapa; o único

mapa que eu tinha visto na Base era o mapa de parede no escritório de SEARS. Corri para lá.

Ao sair para o escritório de SEARS, peguei uma agulha da mesa do doutor. No escritório de SEARS, achei a Base EDWARDS no mapa e marquei sua posição com o alfinete. Imediatamente, um mecanismo entrou em ação e fez o mapa girar, revelando uma prateleira secreta. Nela encontrei uma pilha de fichas e a famosa pedra de MNAR. Tudo que eu tinha a fazer agora era experimentá-la no Prisoner. De volta ao hospital, encarei a criatura e brandi a pedra em sua direção. A pedra começou a disparar relâmpagos, que acertaram a criatura. Do chão, peguei alguns papéis que QUINCY tinha deixado cair, em sua agonia. Eram todos fichas do pessoal. Encontrei o doutor lá fora. TREVOR me disse que SEARS era um traidor, porque os documentos codificados achados atrás do mapa vinham da base nazista de Schlossadler. Sem dúvida QUINCY tinha descoberto isso antes de nós, e estivera investigando há algum tempo. SEARS tinha desaparecido, logo só me restava tentar decodificar seus documentos.

O Porão da Base Edwards

No porão, dei de cara com um guarda de sentinela; dei a ele o passe que tinha feito para mim mesmo, no escritório de SEARS e continuei meu passeio. Depois de explicar ao guarda que estava ajudando QUINCY a procurar os pertences de HAMSUN, continuei minhas investigações. Decidi começar pela porta do meio, a que dava para o armário. Numa prateleira onde havia vários objetos, peguei uma lata. Minha próxima descoberta não era tão brilhante: o corpo de um soldado dentro de um baú. Seu corpo estava coberto de limo verde, e havia traços da estranha substância na grade de ventilação...

Voltei para a sala de guarda, onde dois guardas tinham chegado para substituir seus camaradas. Eles mal me deram atenção quando, sob pretexto de uma dor de estômago, entrei pela porta da direita e fui à enfermaria. Na sala de espera, expliquei meu problema para Miss TENDT, a enfermeira. Ela delicadamente perguntou a TREVOR se poderia me ver, depois pediu que entrasse no consultório ao lado. TREVOR perguntou-me o que havia de errado...

Enquanto explicava minhas dores de estômago para ele, mostrei-lhe a lata. Ele diagnosticou um caso claro de indigestão e saiu do consultório para pegar algumas pastilhas. Aproveitei para pegar as instruções de montagem de uma WEBLEY 45, em cima da mesa. Depois de pegar o remédio e agradecer, deixei-o trabalhar.

Saindo da enfermaria, cruzei com QUINCY, que estava indo para lá. Depois fui para o depósito de armas, a porta da esquerda. A porta tinha uma janela. FINNLAYSON apareceu nela quando bati. Dei a ele o manual da arma, e ele me deixou entrar em seu domínio sagrado como se eu fosse o Messias. No aposento havia uma porta que dava para o arquivo principal. FINNLAYSON estava entretido com seu livro... Um cigarro estava queimando lentamente no cinzeiro... Peguei o extintor de incêndio da parede, depois peguei o cigarro e joguei na cesta de papel antes de me esconder num canto escuro.

Não precisei esperar muito pela reação. Alarmado com fogo, FINNLAYSON finalmente conseguiu levantar o nariz do livro. Como não conseguiu achar o extintor, avisou seu colega no arquivo principal, MARSH, que um fogo tinha começado. Dando ouvidos à sua coragem, os dois heróis saíram do recinto rapidamente. Depois de apagar o fogo com o extintor, entrei no arquivo principal. Infelizmente, todas as fichas do pessoal tinham desaparecido, exceto a ficha de um certo PARKER. Não me servia de nada, por isso decidi sair. Estava indo para a saída quando SEARS apareceu. Ele cumprimentou-me por minha coragem em apagar o fogo e me pediu para acompanhá-lo ao seu escritório.

A Biblioteca em Buenos Aires

Os documentos em código encontrados no escritório de SEARS mencionavam um certo JOHN PARKER e um livro de referência OTR 2832 da biblioteca de BUENOS AIRES. No centro do aposento havia um pedestal que, estranhamente, estava vazio. Falei com HERNANDEZ, o recepcionista, e perguntei porque o pedestal estava vazio... Ele explicou que um disco de grande valor normalmente era exibido ali, mas tinha sido roubado. Então eu lhe disse que desejava consultar o livro de referência OTR 2832. Ele pegou o telefone e falou, ao meu pedido, com o curador. Estranhamente, o curador queria me ver...Entrei em seu escritório ao mesmo tempo que Diane, a filha do professor PARKER. Ela estava preocupada porque seu pai havia desaparecido na mesma época que a peça roubada.

Fomos recebidos por JORGE, o curador. Em resposta à minha pergunta, JORGE explicou que ultimamente PARKER vinha devotando todas as suas energias ao estudo do disco solar e que, na sua opinião, ele era inocente do roubo. Quis saber mais sobre a referência OTR 2832. Era um código ou uma senha? Eu estava certo: o curador mandou MIGUEL ler. A leitura era altamente instrutiva, já que mencionava os Grandes Ancestrais, o disco solar, rebeldes aprisionados no gelo eterno do Pólo Sul, e feitiços amaldiçoados.

A estória estava chegando ao fim... HARTLAND, um dos músicos que estava tocando na entrada da biblioteca quando eu chegara, fez sua entrada: Ele tinha um Colt e pedia o disco solar. HERNANDEZ escolheu aquele justo momento para interferir. O resultado foi uma barriga cheia de chumbo. Foi quando... *meu duplo apareceu atrás de JORGE*; ele tinha uma enorme escopeta e atirou em HARTLAND. O corpo deste último “congelou”, depois desintegrou-se. Tendo completado seu dever cívico, meu duplo virou-se para mim e falou a seguinte frase enigmática: *“Existem estranhos mistérios onde mesmo a morte pode morrer”*. Ele piscou para mim então, depois virou-se para a parede e desapareceu. Todos estávamos em estado de choque... JORGE, cuja cegueira o havia privado deste espetáculo, foi o primeiro a voltar a si. Ele me deu uma página do OTR 2832 e ativou na parede a abertura de um esconderijo secreto para que DIANE e eu púdessemos nos esconder antes que a polícia chegasse. A chegada da polícia levou a uma abundância de perguntas... Assim que o caminho ficou livre, Diane decidiu ir para o terraço enquanto eu dava uma xeretada no escritório do curador. Como não encontrei nada, decidi juntar-me a ela e fui para a sala dos manuscritos...

DIANE contou-me que o pai dela vinha muito ali para trabalhar, e que o acesso ao terraço não era fácil por causa de vários mecanismos que tinham sido colocados para evitar a entrada de intrusos. Peguei uma bengala branca que estava encostada na parede. Sempre tinha sido um ávido leitor, por isso peguei três livros do chão, que tinham aguçado minha curiosidade (um de SÓFOCLES, um de SHAKESPEARE e um terceiro de GOETHE). Olhando as prateleiras, peguei também um livro sobre os irmãos WRIGHT, que acionou a abertura de um alçapão. Depois de engatinhar por um pedaço, alcançamos a primeira laje. Ali encontramos uma escada, mas estava faltando um dos degraus...

Por sorte a bengala serviu perfeitamente, e chegamos à segunda etapa. Olhando em volta descobri um espaço com fendas. Olhando de perto, vi que era feito para segurar três livros... Peguei meus livros e coloquei-os da esquerda para a direita em

ordem cronológica de publicação: SÓFOCLES à esquerda, SHAKESPEARE no centro e GOETHE à direita. Isso fez aparecer uma escada. Na terceira laje, as coisas pareciam simples: Um botão "ON-OFF " estava bem à vista, mas não funcionava. Foi quando, na semi-escuridão, percebi no fim do corredor uma escada que dava acesso ao próximo andar... No último andar havia cinco bustos... Pareceu-me que a cabeça do que estava mais próximo da escada fazia um ângulo esquisito com o resto do corpo, então virei-a. Imagine minha surpresa quando percebi que minha ação tinha aberto o busto do meio. Dentro do busto havia uma chave, que me permitiu abrir a porta e entrar no terraço.

Finalmente estávamos no terraço. Lá havia quatro estátuas gigantes. DIANE e eu notamos que a que representava o DISCÓBOLO parecia estar segurando um disco estranho, por isso decidimos olhar de perto. Subi no pedestal da estátua de VÊNUS, pulei no pedestal da estátua de JÚPITER e subi nela. Chegando no ombro, estiquei-me até conseguir pegar o objeto que o DISCÓBOLO estava segurando, e dei-o para DIANE.

Ela mal teve tempo de fazer alguma coisa com ele; na verdade, eu mal tinha começado a descer quando ela começou a gritar: DIETRICH, um oficial alemão, estava no terraço acompanhado por dois homens. Ele agradeceu-me por meus esforços e pediu-me que desse o disco para seus cúmplices... e os seguisse calmamente. Eles nos trancafiaram na base nazista em Schlossadler.

A Base Nazista em Schlossadler

Estávamos trancados nas celas da Base Schlossadler... Eu estava pensando em como nos tirar daquele aperto quando o prisioneiro na cela ao lado começou a bater em código Morse. Era PARKER... Ele queria que eu cavasse um buraco em minha parede para que pudéssemos conversar...

A mesa da minha cela tinha uma tigela e uma colher; comecei a escavar a parede com a colher enquanto prestava atenção à ronda do guarda. Assim que terminei minha tarefa, pudemos discutir sobre assuntos importantes.

PARKER me contou tudo sobre suas aventuras na cidade de Illsmouth. Durante nossa conversa, o guarda ia e voltava levando meus desafortunados companheiros. HAMSUN foi o primeiro a ir, seguido por DIANE e depois PARKER. DIETRICH finalmente veio até minha cela. Mandou-me escrever uma carta para meus superiores, depois saiu, deixando uma esferográfica, uma folha de papel e dez minutos para eu me decidir. A situação estava ficando crítica... Peguei a folha de papel e usei-a para entupir a pia; depois abri a torneira e deixei a água correr e peguei o banquinho... Minha cela rapidamente virou uma piscina penitenciária. Alarmado pela água escorrendo por baixo da minha porta, o guarda entrou. Aproveitei a ocasião para mostrar a ele os muitos usos que se pode dar a um banquinho. O canalha ia dormir um pouco agora e acordar com um galo na cabeça. Peguei as chaves dele e tranquei a porta da cela. Em cima da porta havia um duto de ventilação... Arrastei a mesa até embaixo dele, coloquei o banquinho em cima da mesa e subi... Por fim, desaparafusei a grade com a colher e entrei no duto.

O duto de ar era particularmente sinistro. Passando em frente a uma grade, ouvi uma conversa entre dois guardas. Descobri que meus três colegas de cela tinham sido levados para um laboratório. Eu ia continuar minha busca quando subitamente o chão cedeu sob meu peso...

Foi uma aterrissagem dura, mas levantei sem um arranhão. Eu estava numa enorme caverna e um lago de lava me impedia de cruzá-la. O espetáculo era ao mesmo tempo magnífico e aterrorizante... Apoiei minha mão numa estalagmite... Isso a quebrou, abrindo uma pequena caverna na parede de rocha... A caverna continha um rubi e uma ametista, que eu peguei. Corri para a ponte, que cruzei rapidamente.

Achei-me diante de uma grande estátua, no meio do lago de lava... Ao examiná-la, notei que as órbitas de seus olhos estavam vazias. peguei o rubi e coloquei em seu olho esquerdo, fazendo o mesmo com a ametista no direito. A boca da estátua se abriu... Uma energia verde parecia estar fluindo lá dentro...Decidi entrar, e foi uma boa decisão, pois fui transportado para o outro lado do lago.

Neste outro lugar o cenário era igualmente fantástico... Havia um pequeno vagão de mineração com as rodas congeladas, sem dúvida abandonado pelos mineiros... Dentro do vagão achei uma barra de ferro. Na parede de rocha eu tinha notado um buraco cheio de lava que só uma pilha de pedras impedia de escorrer. Usei a barra para derrubar as pedras, e a lava começou a escorrer; usei-a para esquentar minha barra de ferro. Tempo era essencial, já que um dos Prisoners tinha quase terminado de descongelar. Desbloqueei as rodas do vagão colocando a barra nelas, depois empurrei o carro, o que fez a porta se abrir...Corri para a abertura, que se fechou assim que eu passei. Encontrei-me na sala de ventilação...

Uma grande hélice girava em alta velocidade, suas lâminas ameaçadoras bloqueando o caminho. mais uma vez minha barra de ferro ia ser útil: joguei-a na máquina.

O resultado foi imediato: a barra destruiu o mecanismo, a hélice parou de rodar e eu pude entrar pelo duto de ventilação. Retomei minha exploração. Cheguei à outra grade dando para o laboratório. Meus três amigos estavam amarrados e um trio de guardas tomava conta deles.

Minha atenção voltou-se para o que parecia ser um portal solar... Subitamente ele foi acionado e... Apareceram DIETRICH e NARACKAMOUS, o grande sacerdote da seita dos adoradores de Cthulhu... DIETRICH ordenou que MISS MOLLY fosse trazido até ele. O espião inglês tinha sido descoberto... Os alemães o fizeram pagar caro pelos serviços que ele nos prestara. Antes de voltar pelo portal solar, DIETRICH mandou que seus guardas deixassem a sala, e chamou um Prisoner. Sem perder um segundo, arrebentei a grade e pulei no laboratório.

Para eliminar a criatura, usei o feitiço que estava na página do OTR 2832 que JORGE tinha me dado. Infelizmente o Prisoner devia ser mais resistente, ou talvez eu tenha pronunciado a frase errado... De qualquer modo, o feitiço virou contra mim e eu fui lançado pelo portal solar.

Projetado através do tempo, cheguei a um laboratório ultra-moderno. Na extrema direita havia um painel de controle. Sentando na cadeira de controle, acionei a aparição de um holograma, era HOWARD PARKER... Ele me contou a história do mundo... Tendo se tornado o chefe da Resistência, ele estava na Base Schlossadler. PARKER tinha acabado de descobrir que a viagem no tempo funcionava. Ele também tinha aperfeiçoado uma arma notável chamada FND, um tipo de "arma-paralizante". A única chance de vencer era mandar um de seus tenentes para 1920 com seu filho, para que este pudesse voltar como adulto e salvar o mundo em 1937. A imagem de PARKER desapareceu. Eu tinha acabado de descobrir que ele era meu pai. Tive a confirmação quando achei caída no chão a outra metade da placa que eu estava usando no pescoço quando tinha sido encontrado: estava inscrito PARKE; logo meu nome verdadeiro era YAN PARKER. Procurando pelo laboratório, achei uma bateria, uma coroa, um cano, um elemento central e duas reservas.

Depois examinei o monitor... Inseri a bateria no espaço vazio à direita, depois apertei o botão vermelho à esquerda. O sistema ligou e me explicou como montar os vários elementos da FND. Como sou consciencioso, testei sua eficiência num bloco de pedra no canto esquerdo do quarto... Dissipadas as minhas dúvidas, fui examinar o armário e peguei seu conteúdo: uma cópia do disco solar e uma pedra. Depois de programar o disco, passei pelo portal e voltei ao laboratório no mesmo momento em que saíra.

Reapareci no laboratório em 1937. O Prisoner ia massacrar os outros prisioneiros. Minha aparição obviamente o perturbou, e me deu tempo de reusar o feitiço da página do OTR 2832... Desta vez acertei... Libertei meus amigos e mandei-os para a Base EDWARDS. Antes de ir, meu avô disse que eu precisava continuar minha missão em ILLSMOUTH, onde os vilões iam fazer a cerimônia que traria os Grandes Ancestrais de volta para a Terra.

Ele também me avisou sobre os paradoxos do tempo quando DIANE lhe contou

sobre o que tinha acontecido no escritório do curador. Depois que eles se foram, re programei o disco solar e fui para ILLSMOUTH para destruir o mal de uma vez por todas. No caminho, parei no escritório de JORGE em BUENOS AIRES, e matei HARTLAND com FND depois reapareci num salão de pedra nas vizinhanças da pequena cidade de Illsmouth.

A Cidade de Illsmouth

Cheguei num aposento redondo, fechado por uma grade. Havia um anel pendurado na parede; puxei-o. Um altar surgiu do chão... Tinha oito pedras gravadas sobre ele: Quatro representavam os Grandes Ancestrais e as outras quatro, seus elementos. Depois de colocá-los em pares, Prisoner com gelo, Cthulu com ar, Dagon com água, Nyarlathotep com fogo, o altar afundou de novo no chão e reapareceu com um livro de feitiços. Nele havia dois espaços. Uma pedra estava colocada no primeiro; o segundo espaço estava vazio. Nele eu coloquei a pedra que tinha achado em 2037...

O livro de feitiços começou a levitar e houve uma grande explosão. O livro de feitiços foi substituído pelo famoso Necronomicon. Uma espada se materializou em minha mão. Duas formas fantasmagóricas apareceram, a de LORD BOLESKINE e a de NARACKAMOUS. Em pânico, tentei acertar os dois fantasmas com a minha espada, mas tudo que consegui foi fazê-los falar:

LORD BOLESKINE me disse como frustrar os planos de nossos inimigos.

NARACKAMOUS me falou de dominar o mundo... Assim que eles desapareceram, peguei o Necronomicon e a grade abriu. Ao passar por ela, achei-me diante de um rio de nafta. Um barco estava amarrado a uma plataforma, então pulei a bordo e me deixei levar pela correnteza...

Outro barco estava bloqueando meu caminho, com SEARS a bordo. Começamos a duelar com nossas espadas. Sua habilidade na esgrima forçou-me a usar astúcia e então interroguei-o enquanto lutávamos... Três assuntos me pareceram apropriados para ocupar sua mente:

Primeiro, HOWARD PARKER.

Segundo, JOHN PARKER.

Finalmente, OS GRANDES ANCESTRAIS.

Estava começando a ficar sem idéias quando vi um candelabro, preso por uma corda amarrada na parede. Com um golpe de minha espada, cortei a corda. Ao cair, o candelabro causou uma enorme explosão e acendeu a nafta. SEARS morreu, mas ninguém iria chorar por ele. A explosão me jogou até a entrada da segunda caverna.

O fogo estava se espalhando rapidamente e logo eu estava cercado. Vi três máscaras esculpidas na rocha. Esmaguei a da direita com minha espada... Areia começou a sair dela, apagando o fogo do lado direito. Antes de atravessar reparei numa laje solta no chão e pisei nela, abrindo a porta na caveira gigante. Atravessei-a correndo.

Saí ao ar livre, perto de um círculo de pedras. NARACKAMOUS e DIETRICH estavam celebrando o culto dos Grandes Ancestrais... O primeiro a me ver foi o feiticeiro: ele entoou um feitiço... Para me proteger brandi a espada. Furioso o feiticeiro pediu a DIETRICH que viesse ajudá-lo, mas novamente a espada repeliu a maldição. Antes de desaparecer, NARACKAMOUS lançou um terceiro feitiço que minha espada

novamente desviou.

A névoa enchia o céu e descia sobre o círculo de pedras... DIETRICH caiu de joelhos e arrancou a pele de seu rosto, urrando de dor... Uma máscara de aço apareceu em seu rosto... Atirei o Necronomicon no monolito... DIETRICH jogou-se sobre ele e o pegou. Um rodaminho de névoa carregou-o junto com o livro e um tentáculo saído do solo agarrou NARACKAMOUS e o arrastou para baixo da terra. Não tive tempo de saborear a minha vitória, pois mais uma vez fui desmaterializado e transportado através do tempo... Reapareci dentro do armário na Base Edwards, que tinha sido construída sobre um antigo portal solar. Com grande emoção, reuní-me a meu avô e minha tia.

Em TIHUANACO, no topo da grande pirâmide, DIETRICH, vestido de grande sacerdote, seu rosto coberto pela máscara, brandia o disco solar.



