

HELL: UN TRILLER CYBERPUNK POCO THRILLER E MOLTO PUNK!

Cosa non si fa per i lettori... Il gioco è una delle più incasinate, insensate e noiose avventure che mi sia mai capitato di giocare: non capisco come vi sia saltato in mente di comprarla, non sapevate che in giro c'era di meglio (moolto meglio)? Se volevate qualcosa di Cyberpunk potevate scegliervi Beneath a Steel Sky, Ripper (anche se in effetti per riuscire a finirlo ci vuole per forza la soluzione!) oppure Dream Web (antico ma tutto sommato meglio di questo Hell)...

No, aspettate! Pensandoci bene ci sono un paio di cose che mi sono piaciute del gioco: la mappa della città e la musicchetta iniziale... Ora comunque è venuto il momento di tuffarsi nelle viscere degli inferi per scoprire cosa ha convinto Dennis Hopper (Spacetruckers, Waterworld), Stephanie Seymour (la modella che è anche apparsa nel video di "November Rain" dei Guns & Roses), Grace Jones (Conan il Distruttore, Il Principe delle Donne) e Geoffrey Holder (l'aiutante di Eddie Murphy ne Il Principe delle Donne) a imbarcarsi in questa strana avventura videoludica... Si scende!

FBS

UNION STATION: Dante's Apartment

Siamo nel trentesimo secolo e gli Stati Uniti sono governati da un sindacato chiamato La Mano di Dio. Il suo leader, l'androgino Solene Solux, è arrivato al potere distruggendo tutti quelli che hanno tentato di fermarlo e ha poi emanato una serie di leggi che hanno trasformato un paese simbolo della libertà in un inferno in cui vige un regime a dir poco repressivo.

Dichiarando illegali la libertà di parola, i libri, i partiti politici rivali, l'alcool, la droga e il gioco d'azzardo, Solux ha costretto i cittadini all'obbedienza, creando squadre speciali (CRA), i cui agenti hanno il compito di raccogliere informazioni sulle tecnologie illegali ed eliminarle senza pietà.

Rachel Braque e Gideon Eshanti sono due di questi agenti che nel cuore della notte vengono assaliti dalle forze dell'ordine a cui prima appartenevano. Dopo una rocambolesca fuga, i due sono costretti a diventare fuorilegge per chiarire quello che sta succedendo a Washington che, tra tecnologia e inquinamento, si è trasformata in un'enorme trappola per topi...

Indipendentemente dal personaggio che avete scelto d'interpretare, dopo l'incredibile presentazione (la cosa incredibile è in effetti il fatto che l'abbiano voluta tenere!) vi ritroverete nell'appartamento di un vostro caro amico: Dante. Parlateci per raccogliere qualche informazione utile poi imboscatevi la chiave sul tavolo e passate alla mappa della città (la barra delle azioni è nella parte alta dello schermo)...

GEORGETOWN: Capitain Jersey's Kitchen

Se foste nella cacca fino al collo e non sapeste come uscirne (situazione in cui in effetti vi trovate), chi meglio di un amico potrebbe tirarvi fuori? Nessun altro...

Così, dopo aver fatto questo ragionamento, decidete di far visita al vostro capitano nel suo stesso appartamento; arrivati in questo posto raccogliete il

block notes a destra e parlate all'uomo. Passando una dopo l'altra tutte le domande disponibili, il poliziotto vi farà parecchi nome di persone a cui non va proprio giù il regime di Solux: un certo Mr. Beautiful in primis. Il nascondiglio di questo vero e proprio demone è il malfamato bar Interface, nella zona della città chiamata Foggy Bottom; non pensate sia il caso di andare a visitare il posticino?

FOGGY BOTTOM: Entrance to Interface

Parlate a Karl, l'uomo dietro alla porta d'ingresso. Quando apparirà l'ingrandimento della porta, notate le prima lettere di ogni parola scritta sul cartello (SESAMO), poi, non appena vi chiederà la parola d'ordine, ripetetegli SESAME senza pensarci troppo (per uno strano bug, a meno che non copiate i file della directory ITALIAN del CD in quella del gioco, le password rimarranno in inglese): il tombino davanti all'uscio si sposterà rivelando l'entrata al Club (ci mancano solo i Turtles!).

Gideon inizierà automaticamente una discussione con Cynna Stone (Stephanie Seymour, stranamente non doppiata in italiano... Bravi, bella scelta!): una sua vecchia fiamma ridotta in ologramma a causa di un'esplosione... La ragazza si aggiungerà al vostro simpatico gruppetto e voi potrete continuare a fare le vostre conoscenze.

Scambiate quattro paroline col tizio seduto dalle parti del bancone (Scub Stevens), reclutatelo e poi fate lo stesso con Sophia Bene, la ragazza all'estrema sinistra dello schermo. Quest'ultima sarà disposta a mettere al vostro servizio le sue capacità di falsificatrice solo se aiuterete sua figlia Chastity a uscire dai guai... Con i restanti due dementoni nella stanza (la tizia sulle scale e quello in piedi), chiacchierate solamente facendo caso a ciò che vi diranno.

Entrate nella porta al centro dello schermo: l'ufficio di Mr.Beautiful; parlate al demonietto Abonides e ditegli la parola CONDEMNATION per organizzare un incontro col suo superiore; altro palloso discorsetto e alla fine vi verrà dato un lavoro: prendervi cura di un demone in cambio di qualche altra info. Accettate. Quando arriverete all'Inferno (a dir la verità me lo immaginavo un po' diverso... meno computer-grafico!), raccogliete tutto ciò che potrà essere preso (Combat buddy, la spada, il foglio, il gas nervino, l'esplosivo e le restanti armi) poi continuate a sinistra fino a Sanguinarius. Rachel e Gideon si prenderanno automaticamente cura del deficiente e a voi giocatori non rimarrà che parlare a Mr. Beautiful dopo tutta la scenetta.

THE MALL: Voice of God Radio

Nick Cannon è un dannato esperto audio, parlandoci e conoscendo questa sua abilità vi risulterà più semplice superare un enigma poco più avanti... Il nome di un paio di ragazzini dotati di Acti-Deck (un affare elettronico che rende capaci di leggere nel pensiero) vi farà scegliere una strada diversa da quella che avevate in mente: dalla mappa della città non potrete che andare al loro quartier generale!

JUDICIARY SQUARE: Phreakbeats Hangout

Fate caso all'estintore: nonostante attualmente non vi serva a nulla, più tardi vi tornerà utile. Parlate ai due ragazzini attaccati ai videogame, poi uscite di corsa e

fate una visitina all'uomo che ha costruito la tecnologia che indossano: Oscar Drexler.

UNION STATION: Oscar Drexler's Apartment

Hey, ma cosa sono quelle macchinine che girano per casa, delle Micra? Qualunque cosa siano il vecchietto certamente nasconde qualcosa dietro alla sua attività di tutti i giorni. Peccato che anche parlandoci le info che avrete non saranno sufficienti; l'unica cosa certa sembra essere il nascondiglio di Chastity, la figlia della scassinatrice Sophia che, passando da una banda giovanile all'altra, non fa altro che peggiorarsi la vita.

McPHERSON SQUARE: Gang Alley

In questo piccolo vicolo avrete a sinistra il Clean Club House e a destra il Deadly 7 Club House: i quartier generali delle piccole gang in cui bazzica anche Chastity. Il capo banda che inizierà a parlare con voi, un certo Christopher Modesta, vi offrirà delle informazioni extra sul misterioso Brian Avery se riuscirete a levargli dalle scatole il leader della squadra avversaria: Van Itty. Continuate a sinistra nel covo dei Clean. Gracie Lovell, la ragazza in rosa, vi suggerirà di trovare qualche fumetto un po' spinto per convincere Temperance a passare dalla vostra parte... è una fortuna che due dei vostri migliori amici siano proprio dei venditori di fumetti!

GALLEY PLACE/CHINATOWN: Pap Pap John's Comix Shop

Avevate tolto dai guai la giovane coppia che dirigeva questo piccolo negozietto senza dire nulla alla Mano, così loro in cambio saranno disposti a regalarvi qualche giornale. Il fatto che vi sia un virus Locusts nel loro computer, complica però le cose... Avvicinatevi semplicemente alla tastiera e osservate le parole senza senso sullo schermo: prendendo le penultime lettere di ogni riga la soluzione si presenterà da sola: inserite la password IMPERATOR! Beh, questa non era difficile.

Parlate nuovamente con Anna, fatevi consegnare ciò che vi ha promesso e tornate pure al club.

McPHERSON SQUARE: Gang Alley

Nuovamente nella sala con la ragazza in rosa (nella base dei Clean), voltate a destra iniziando a discutere con la tizia girata di spalle (automaticamente le parlerete del piccolo pensierino che vi siete portati dietro). Non appena l'affamatona lascerà libero il campo, parlate con la "segretaria" alla scrivania e quando vi chiederà se volete fare un RAP (un prelievo bancario non tanto legale), rispondetele sì! Ok, ora almeno avrete un po' di contanti!

Dite quello che avete fatto a Gracie Lovell (la solita vestita di rosa). Uscite nuovamente nel vicolo e questa volta entrate dai Deadly 7.

Avvicinandovi alla gnoccolona sdraiata sul divano e cominciano a parlarle (fatelo per due volte), la piccola vi dirà di essere Electric Sex, spiegandovi qualche cosina sulle abitudini della sua gang.

Continuate verso il basso, nella sala dei meeting. La Coppietta qui presente,

Barbara Bacchus (un nome una garanzia) e Languo, avranno un solo desiderio: trovare un distillatore d'alcool per il quale saranno disposti a fare di tutto! Tra l'altro nella parete nord vi sarà l'entrata per l'ufficio di Van Ittey, anche se per ora lì dentro non potrete farci nulla.

McPHERSON SQUARE: Cybershop

Altro negozietto di un'amica. Prendete i tubi di rame per terra, poi parlatele accettando di farvi impiantare chirurgicamente l'affare per scassinare serrature (tanto ora i soldi li avete!).

GALLEY PLACE/CHINATOWN: Aldous Xenon's Loft

Il nome di Aldous Xenon vi era stato suggerito da Dante all'inizio del gioco, anche se in effetti non c'era il minimo bisogno di andarci immediatamente. Dopo avervi analizzato col proprio scanner, il pazzo rivoluzionario vi farà un'offerta davvero allettante: piazzare una piccola bomba nella macchina del dittatore Solux in cambio di un incontro con il leader dei ribelli: Mon Mothm... ehm, la Senatrice Burr! E' un'occasione che dovrete prendere al volo! Raccogliete il dispositivo a sinistra e fiondatevi nella locazione garage del Pentagono.

THE PENTAGON: Pentagon Garage Office

Accedendo al vostro inventario cliccate sul viso di Sophia Bene, dai suoi oggetti scegliete la penna (Forger Skill) e con essa cliccate col tasto destro sul Pass Template. Vedrete una sorta di scheda magnetica apparire dal nulla: un pass di quarto livello! Parlate alla guardia accanto alla porta del garage, consegnategli il foglio e, una volta dentro, guardatevi in giro: noterete l'auto di Solux in fase di riparazione... Raccogliete lo strano affare a sinistra (mechanic's Creeper) e poi esaminate la scatola degli attrezzi di proprietà del meccanico; sopra vedrete un nome: Jo Boyle. Tornando agli uffici e iniziando a discutere con l'uomo dietro al bancone chiedetegli tutto ciò che potete e, non appena vi chiederà chi volete chiamare, digitate JO BOYLE. Risultato: la macchina di Solux senza guardia del corpo!

Selezionate il dispositivo tracciante/bomba dal solito inventario poi portate quest'ultimo sull'automobile di Solene e cliccateci sopra col tasto DESTRO. Et voilà!

GALLEY PLACE/CHINATOWN: Aldous Xenon's Loft

Il vostro nuovo amico sarà felice di sentire che la bomba è stata piazzata con successo e per ripagarvi vi darà il permesso di parlare con la Senatrice all'ambasciata britannica.

DUPONT CIRCLE: British Embassy

Nell'atrio principale vi saranno due porte: quella a destra condurrà nel centro di controllo e la sinistra nell'ufficio della Senatrice Burr. Parlate con Derek Literati, la guardia del corpo che sta leggendo il giornale, e poi passate all'ufficio. Come previsto la visita alla Burr darà i suoi frutti, chiarendovi ancora di più le idee (per quanto possa essere possibile chiarirsi le idee in un gioco che contiene più

personaggi della Bibbia!). La Senatrice vi parlerà di alcuni uomini scomparsi durante una missione d'infiltrazione nel Pentagono che, con tutta probabilità, ora si trovano nell'Inferno di questo bel posticino.

THE PENTAGON: Pentagon Reception Area

Discutete con la segretaria e domandatele se è possibile andare dal Gen. Mangini. Seguite il nastro trasportatore fino alla porta (se è chiusa selezionate il picklock cliccandolo sull'uscio col tasto destro), parlate col redivivo Sanguinarius nell'ufficio e, alla fine della fiera sarete messi alla prova con una missione ai danni di Pazuzu (Mr.Beautiful): dovrete scendere all'Inferno e liberare una ragazza...

Accettando il lavoro facendo quello che vi è stato detto: parlate con i tizi che staranno giocando a carte e poi dall'inventario selezionate la "Hell Blade" cliccandola su Krystal Getty, l'ostaggio a sinistra.

FEDERAL TRIANGLE: Transgressions Entrance

Sbloccate la porta grazie all'affare che vi siete fatti impiantare nel braccio (selezionate i picklock dall'inventario, portateli sull'ingresso e cliccate il tasto destro del mouse), raccogliete la matita nella parte sinistra della scrivania e, facendola passare sul foglio di carta a destra (col solito metodo del tasto destro), scoprirete la password per il terminale: GOD'S JUSTICE.

Utilizzatela immediatamente sul computer a sinistra, in questo modo accederete a una serie di informazioni suddivise per argomento. Sfortunatamente ora come ora non tutte saranno visionabili, eccone comunque la lista e le eventuali password che vi serviranno (queste ultime le troverete tra parentesi)...

Demons -Unholy Trinity
 -Pazuzu & Asmodeus
 -Mr. Beautiful

Dean Sterling

Citizen F. F. (Foggy Bottom) - Senator Erin Burr
 - CFF
 - CFF History

Government Operation -Night of the Titans (Hell Pit) -Randal Singh
 - Townson Elders
 - Brett Carew
 - Eddy Commerc
 - Night of Re-Entombed (?)
 - Massimo Eddy
 - Artificial reality Containment

Gideon Ashanti & Rachel Braque

Fringe Operation (Dean Sterling) -Gneo Gnostics

- Psionic League
- Eschatology Inc.
- Meats

Solene Solux

- Acti Deck -Acti Deck**
- Parallax Code

CAPITOL SOUTH: Gnostic's Office

Grazie a una delle tante info che troverete nel computer della Transgressions (quelle utili sono raccolte nel capitolo Fringe Operation), salteranno fuori parecchi indirizzi da controllare al più presto. Per prima cosa in questa locazione parlate al Prof. Coronary riguardo al latino, lingua utilizzata dalla Mano per gran parte dei suoi messaggi. Il prete vi dirà che sarà disposto a tradurvi qualsiasi cosa se prima gli porterete una pergamena rubata da un certo Bleistok... Entrate nella porta a destra e scambiate due paroline anche con Dodge e Daniel: scoprirete che una certa O'Connor, pur essendo stata uccisa dalla Mano, ha lasciato i propri dati in un computer che ora parla in sua vece. Nell'unità deck che la ragazza stava usando quando è morta potrebbero esserci delle info mooolto interessanti (ZZzzz ndInteressato).

GEORGETOWN: Psionic League Headquarters

Passate nel portone immediatamente davanti a voi in modo d'arrivare nello studio del Dott. Columbus: uno scienziato che affina le tecniche degli psionici (i tizi capaci di muovere oggetti col pensiero e di leggere quelli altrui). Dopo aver parlato a lungo col vecchio, fate lo stesso con Suzy Toast, la sua studentessa. L'ex-ragazzo della poverina, un certo Splits Magnola, è nei guai con i Menials, una gang di empatici psicolabili; semmai doveste riuscire a rubare una delle sonde che questi maniaci usano per i loro "viaggetti" virtuali (chiamate sonde "Digger") la ragazza potrà convincere Splits a unirsi al vostro gruppo... Mi sbaglio o essenzialmente questo gioco si basa su oggetti da consegnare e password?

WATERGATE: Eschatology Inc. Offices

Discutete coi due tizi: quello metà androide e la quattrocchi un po' svampita; ad un certo punto salterà fuori il nome di Abram Schonbrun: un tizio che stava facendo la mappa dell'Inferno seguendo alcuni testi sacri.

ARLINGTON: Resurrection Unlimited

Giunti nella hall, parlate alla ragazza facendovi passare per un tecnico che deve installare una motherboard, entrate nel corridoio al di là della porta e utilizzate il Mechanical Creeper sul vostro personaggio col tasto destro: vedrete una visuale dall'alto di un tunnel pieno di laser; lo scopo sarà spostarvi usando il mouse fino all'altro capo del corridoio... Il principale problema è che in base al driver del vostro mouse il carrellino potrà essere più o meno veloce; io consiglio di salvare

la posizione prima d'iniziare e di settare, tramite le opzioni, la velocità di quest'ultimo su 100. Per non attivare l'allarme poi, è consigliabile che cerchiate osservare la frequenza di attivazione solo dell'ultimo laser di ogni colonna invece di curarli tutti (sto parlando di quello vicino al suolo); prendete bene il tempo e poi scarrellate rapidi cercando di raggiungere una zona del pavimento priva di raggi gialli.

Se tutto andrà bene (so che è difficile, che credete... io l'ho ripetuta per un quarto d'ora buono prima di capire il metodo!) vi troverete in salvo nell'ennesima camera, una volta qui date un'occhiata alle unità di refrigerazione e noterete un cadavere con un'iscrizione in latino sulla cassa toracica: la stessa che avevate già sentito (Vocabulum est aquirer ominus venire ab genitor)!

FEDERAL CENTER SW: New Corporal Biologics

Il posto è davvero ben fornito anche se in effetti le cose che vi serviranno non saranno molte: l'elettro magnete e i due beaker a sinistra (gli affari grigi) dovrebbero bastare. Dirigetevi dal tizio seduto nell'angolo e parlateci per spaccarvi in due dalle risate: a parte le info che vi darà, la cosa più scompisciosa sarà la voce del doppiatore, un misto tra Beppe Grillo e un milanese leghista... davvero imperdibile!

Ad ogni modo, non appena avrete scoperto l'ennesima frase in latino (Vocabulum est tabula ominus venire ab genitor), girate i tacchi e andate a...

CAPITOL SOUTH: Menial's World Headquarters

Uno psionico mezzo fatto e ubriaco perso, starà in un angolo a fare la guardia all'affare che Suzy Toast vi ha detto di portargli (il Digger); voi scambiateci prima due parole, poi andate al frigorifero per prendere una birra. Dall'inventario, cliccate su Jury Rigger e utilizzate la sua polvere soporifera nella bottiglia. Rimettete in frigo il tutto e dopo qualche istante lo psi sarà kaput! Imboscatevi il Collector e smammate.

McPHERSON SQUARE: Gang Alley

Dall'inventario, passate agli oggetti di Jury, selezionate la Rig Skill (rappresentata da un martello) e con essa cliccate sul tubo di rame col tasto destro... tadaaa: un bel distillatore! Entrate nel covo dei Deadly 7 dando l'oggettino a Languo, chiedetegli le info che vi ha promesso su Brian Avery (un venditore d'armi tutt'altro che pulito), poi tornate alla hall per parlare ancora con Elecric Sex (la tipa sul divano, ricordate?). In cambio di un posticino tranquillo per "parlare" con un suo amico, la ragazza sarà disposta a dirvi qualcosa di speciale su Van Ittey... Datele le chiavi di casa di Dante e avrete la password BLOODNET! L'ufficio di Van Ittey si trova nella locazione di Languo, voi entrateci e usate il suo computer inserendo il codice e scartabellando tra le sue e-mail... Dopo un paio di file troverete il suo "scheletro nell'armadio": l'uomo altri non è che una spia della Mano!

Uscite all'esterno del Club e rivelate la scoperta a Christopher; il giovanotto vi descriverà Brian Avery così come se lo ricorda: alto, magro, 17 anni... Ulp! Diciassette anni, qualcosa non quadra! Parlate a Chastity (la ragazza in bianco) e

finalmente la tizia, sentendo del suo amato Van, deciderà di cambiar vita.

GEORGETOWN: Psionic League Headquarters

Portate l'unità Collector a Suzy Toast che la renderà adatta all'agganciamento delle frequenze dei Menial (è diventato un friggi-Menial), poi andate al manicomio Arioich, il posto che vi ha descritto lo psionico ubriaco...

FOGGY BOTTOM: Asylum Waiting Area

Le due persone nel salone saranno i capocchia della banda di pazzi empatici; oltre a farvi il nome del Fitzgerald, un locale in cui è solito andare Split Magnola, i simpaticoni vi diranno di andare nella camera vicina. Fate come vi è stato detto e controllate quello che sta accadendo (il passaggio è a destra); parlate pure alle persone che stanno scaricando le emozioni dei pazienti, l'importante è che alla fine ci usiate sopra il Collector così da friggergli la corteccia cerebrale... Squish!

L'ENFANT PLAZA: Fitzgerald's Speakeasy

Nonostante i Menial siano stati fermati per sempre, il killer ingaggiato per uccidere Splits Magnola è ancora in circolazione. Entrando nel locale, osservate le persone che ci sono. Parlate alla figura in verde al centro dello schermo (Milwaukee Jack, l'assassino!), poi voltatevi verso Split, all'estrema sinistra del bancone del bar; salvate la posizione.

Il ragazzo si dimostrerà abbastanza scontroso ma non appena gli direte del killer vi chiederà d'inventare un diversivo mentre lui tenterà di prendere di sorpresa Milwaukee. Raccogliete immediatamente una bottiglia dal bancone e gettatela contro lo schermo azzurro sopra al barista... Alla fine il risultato sarà il seguente: una TV sfasciata, un cadavere a terra e Split smanioso di unirsi al vostro piccolo gruppo. Parlate al ragazzo una seconda volta e mandate via Scub Stevens dalla squadra per far posto a Magnola.

GEORGETOWN: Psionic League Headquarters

Parlando per l'ennesima volta con Suzy Toast, lei e Split inizieranno una discussione parecchio tesa, al termine della quale lo psionico rimarrà con voi dicendovi l'esatta ubicazione dell'ufficio di Sterling.

FARRAGUT NORTH: Dean Sterling's Office

"Hey Sterling, ciao, come butta...", "Bene, sentite, fatemi un piacere, andate ad indagare su un cero demone inguaiato con un giro di filmini porno.", "Ah ok, ci piacciono queste cose!"...

UNION STATION: Asmodeus' Porn Studio

Fatevi quattro chiacchiere con Grinda Dove, la porcellina alla scrivania, poi passate a Rutterkind (il demonietto ai suoi piedi) e Asmodeus. Non appena arriverete sul set che usano per i loro film, parlate nuovamente a quest'ultimo che sotto i vostri stessi occhi inizierà a sciogliersi; vedrete una scritta fiammeggiante: "Tornate da Dante per avere le risposte che cercate", poi tutto diverrà scuro. Quando vi riprenderete avrete una rivelazione a dir poco shockante: l'Inferno in

realtà non esiste ma è un universo virtuale creato da un computer con una potenza di calcolo tre generazioni avanti a quelle attualmente disponibili! Raccogliete l'unità Psychopomp dietro a Dean Sterling e poi fiondatevi immediatamente da Dante...

UNION STATION: Dante's Apartment

Parlate di questo fatto al vostro amico che vi dirà di alcune telefonate che ha ricevuto (una da un garage). Usate la Psychopomp su voi stessi e inserite la parola GARAGE per connettervi al misterioso informatore. Il tizio, chiamato Deepthroat, si dirà disponibile per aiutarvi nelle vostre ricerche future, dopodiché si sconetterà in batta.

L'ENFANT PLAZA: The Collector's Room

Qual'era il patto con Coronary (il prete)? Portargli una certa pergamena in cambio di un paio di traduzioni in latino. Beh, ora sapete dove abita il tipo che gliel'ha fregata, quindi eccovi qui: per prenderla usate semplicemente l'elettromagnete sul documento nell'angolo (e poi c'era gente che si lamentava dell'enigma della chiave e della bussola di Monkey Island!).

CAPITOL SOUTH: Gnostic's Office

Dite a Coronary del ritrovamento poi fatevi dire il significato delle tre frasi in latino che avete udito (ognuna contenuta nella medesima filastrocca): Culpa (tabula nella versione inglese), Consacrazio (grallae nell'inglese) e Aestus (serus nell'inglese). Ora passate nella camera accanto, fatevi dare il permesso di Daniel per prendere con voi il foglio sul mobile (prima dovrete aver parlato con Coronary, altrimenti il giovanotto vi manderà semplicemente a quel paese!) e leggetelo, altro termine da ricordare: Eternitas (Janua in inglese)...

Coronary potrà finalmente mettere insieme tutte e quattro i termini e dirvi una strana password: Peccato o, in inglese, Gesticulate (per la serie: "The english is important for my job")!

DUPONT CIRCLE: British Embassy

La Senatrice deve sapere tutto! Entrate nella porta a destra e parlatele immediatamente, passate poi alla sua assistente Katerina Goertz e il piano sarà fatto: siccome l'inferno è in realtà finto, gli agenti dispersi nel Pentagono saranno ancora qui dentro, collegati a chissà quale terminale di realtà virtuale. Voi, grazie alla Psychopomb, dovrete innestarvi nel loro Inferno in modo da liberarli mentalmente, un commando vedrà invece di ritrovarli materialmente.

Per l'ennesima volta inseritevi sulla capoccia la Psychopomb e inseriteci la password CHARON (Caronte, il traghettatore di anime nell'Inferno di Dante Alighieri, l'avete studiato a scuola, no?); parlate allo scheletraccio e poco dopo apparirà su schermo la lista dei gironi che potrete visitare (basterà cliccarci sopra per raggiungerli).

--Beautiful's Hostage Hellpit

Qui ci siete già stati prima; raccogliete il coperchio di ferro (se già non l'avete

fatto) e il boccale vuoto, poi usate quest'ultimo sulle vasche di acido per riempirlo di liquido. Chiamate Caronte (con la mappa) e andate a...

--The Hell Zoo

Prendete il bastone, il barile di cibo, le strane bestie volanti, il secchio d'acqua bollente dello Stige e le chiavi delle gabbie. Parlate a Commerce e alla guardia, poi gettate addosso a quest'ultima il cibo. Liberare il cagnaccio demoniaco grazie alle chiavi e finalmente l'agente potrà uscire dal pozzo di Solux!

--The Wall of Flame Hellpit

Ok, secondo salvataggio del giorno. Parlate a Prudence Alala, poi mettete il coperchio preso al Beautiful's Hostage Hellpit sullo sbuffo di gas che ogni tanto esce dal pavimento posizionandovici esattamente sopra: il vostro personaggio verrà lanciato dall'altra parte delle fiamme in modo da sciogliere l'ostaggio. Et Voilà!

--The Hell Ice Field

Selezionando le creaturine volanti (pecore che hanno bevuto l'acqua minerale di Fantozzi), usatele su di voi per superare senza problemi la landa ghiacciata e giungere dal tizio congelato. Lasciatevi andare e poi gettategli addosso l'acqua dello Stige: terzo agente fuori dai guai!

--The Hell Music Room

Ora sì che ci sarà da ridere. Parlando immediatamente con Alice Trenton (appesa al soffitto in un angolo della camera), la piccola vi dirà una specie di filastrocca dalla quale dovrete estrapolare le note che andranno suonate alla tastiera sul pavimento: SI, MI, DO, LA, SOL...

--The Hell Dentist Office

Ok, qui quello che dovete fare è parecchio semplice: parlate al demone osservando quello che sta facendo, raccogliete la bombola di NO2 e il trapano, poi utilizzate il gas nervino che avete già nell'inventario sui contenitori di gas a sinistra: vedrete il mostro cadere a terra e il penultimo agente verrà liberato.

--The Ratroom

Il poverino imprigionato tra i tubi è spaventato dai topi che ci cammineranno all'interno perciò, dopo avergli parlato, basterà che usiate la bombola di NO2 sui tubi e il tizio vi ringrazierà scomparendo all'istante.

FOGGY BOTTOM: Entrance to Interface

Richiamando Caronte e poi selezionando la mappa di Washington, sarete di ritorno al mondo reale. Passate da Mr. Beautiful; entrando nel suo ufficio quello che troverete sarà davvero divertente: due killer l'hanno appena disintegrato scoprendo che Pazuzu altri non è che un androide!

Raccogliete la stecca da biliardo, parlate con Mr. Beautiful ma NON prendete con voi la sua testa. Il capo gangster vi proporrà un patto: se gli direte la posizione

dei suoi uomini lui vi darà il DAT che è saltato fuori dalla pancia del demone. A questo punto Abonides inizierà a blaterare una cantilena zeppa di numeri: portandoli in lettere otterrete i nomi di una canzone o di un cantante che dovrete cercare nel Juke Box sulla parete. La risposta finale al tutto sarà E3 D9 E8. State bene attenti: a causa di uno strano bug presente in alcune versioni non è sempre possibile continuare a giocare da questo punto in avanti. Il motivo è che il programma non riesce a scompattare dal file di gioco principale una certa sezione, dopo aver cliccato sul Juke box infatti il gioco s'impallera. E per l'ennesima volta: viva il playtesting!!!

THE MALL: Voice of God Radio

Se comunque vi dovesse andare bene e riusciste a ottenere il DAT dai tizi poco raccomandabili, non vi rimarrebbe che portarlo a Nick Cannon. Parlate al vostro caro amichetto e poi consegnategli l'oggettino che lui stesso riprodurrà per voi. Tenete le orecchie tese su ogni cosa che verrà detta: è probabile che il vostro contatto Deepthroath possa esservi utile ora!

UNION STATION: Dante's Apartment

Come avete già fatto in precedenza, salutate Dante (mi viene in mente una filastrocca ma non penso sia il caso di cantarla!) poi infilatevi il testa la Psychopomp immettendo la password GARAGE. Spiegate al tizio di colore (Deepthroat) quello che sapete e lui vi darà qualche dritta nominando un posto nel quale senza alcun dubbio potrete trovare degli utilissimi indizi...

FEDERAL TRIANGLE: Bureau of Records

Ecco la locazione di cui si stava parlando. Scambiate due informazioni con Mr. Calcutta e Ms. Stinson, fate attenzione soprattutto alle parole che vi dirà quest'ultima e salterà fuori l'ennesima password.

FEDERAL TRIANGLE: Transgressions Entrance

Sbloccate la porta col solito impianto del vostro braccio bionico poi entrate in ufficio. Attivate il computer, inserite GOD'S JUSTICE; accedete al file Government Operations e poi da qui a Massimo Eddy. Non appena vi si chiederà una password, voi inserite TRIANGLE e avrete una tessera di credenziali in bianco (Credential Template). Aprite l'inventario, passate su Bene e selezionate la sua Forger Skill cliccandola sulla tessera che avete appena avuto: ora non potrete dire di non avere agganci.

FEDERAL TRIANGLE: Bureau of Records

Toccata e fuga: parlate a Mr. Calcutta e poi andatevene.

ARLINGTON: Lee Mansion Guard Room

Usate i poteri psionici di Splits sulle guardie, poi, tolte di mezzo, entrate nella camera accanto. Usate la stecca da biliardo nella lampada accanto alla pantera. Passate nella porta e discutete con Massimo Eddy; non appena il tizio vi passerà alcuni appunti, voi dateci un'occhiata: altre informazioni che certamente la Burr

troverà interessanti (beata lei)!

DUPONT CIRCLE: British Embassy

Katerina Goertz saprà spiegarvi qualcosina in più sugli ostaggi, se non dovesse essere così, gironzolate per un po' e poi tornate da lei rifacendogli la stessa domanda... Una volta che avrete ottenuto le info, riconnettetevi alla Psychopomp digitando CHARON... L'Inferno sarà ancora lì!

--The Belly of The Beast

Parlate a Thelma Bay Chesapeake. Raccogliete la pietra e l'osso del femore, poi attaccateli insieme (wow, ora sì che avete l'arma definitiva!)

--The Abyss

Discutete con Jeremy Verdi e Gack, poi usate la pinta di acido sulla Hell Blade (la spada, ricordate?). Date la tazza con quel poco d'acido rimasto a Gack che in cambio vi donerà del catrame (Bucket of Tar). Scollegatevi e continuate il viaggio nel mondo reale.

FEDERAL TRIANGLE: Transgressions Entrance

Come al solito scassinare la serratura coi picklock poi andate al terminale. Digitate GOD'S JUSTICE per connettervi alla rete, selezionate Government Operations, Night of Re-Entombent. Il codice d'accesso sarà JEREMY VERDI mentre la seconda password corrisponderà a GESTICULATE (o PECCATO per la versione italiana).

Dalla stampante del terminale uscirà un foglio che sarà aggiunto automaticamente al vostro inventario. Le informazioni su di esso saranno la chiave per capire finalmente la trama del gioco (era ora!): ricordate la famosa squadra speciale mandata dalla Burr al Pentagono per uccidere Solux? Bene, quella stessa squadra di sette uomini è scomparsa e voi credevate semplicemente che fosse prigioniera all'Inferno, giusto? Beh, la realtà è un'altra: quelle stesse sette persone sono state "riprogrammate", le loro identità cambiate e i loro visi rimodellati; sono stati reinseriti nella civiltà con l'ordine di uccidere importanti figure politiche e gli sono stati dati nomi diversi: O'Connor, Schonbrun, O'Leary... la stessa gente che, come voi, è stata attaccata quella famosa notte.

Forse ci siete già arrivati: sì, anche voi facevate parte di quella squadra e anche a voi è stato dato un ordine d'eliminazione non ancora "attivato": uccidere la Senatrice Burr!

UNION STATION: Dante's Apartment

Collegatevi alla Psychopomp e chiedete consiglio a Deepthroath inserendo la password GARAGE. L'uomo vi parlerà di un certo Thomas Meaculp del Pentagono...

THE PENTAGON: Pentagon Reception Area

Grazie alla segretaria, dirigetevi verso l'ufficio di questo Thomas, una volta dentro

attivate il computer e rispondete alle domande che vi farà la macchina. Io ho risolto questo enigma senza installare i file della directory ITALIAN sul CD del gioco, perciò ecco le mie risposte:

Shudder : Fear = Crying : Sorrow

Fan : Air conditioner = Keyboard : Decking Unit

Suicide : Death = Embezzlement : Wealth

Charon : Perdition = Freeways : Los Angeles

Una volta che avrete scoperto gli affaracci di Thomas, tornate alla reception e chiedete della prigione del pentagono. Quando ci sarete dentro usate una granata EMP sulla guardia seguita poi da un lancio di mini bombe sulla cella (tutti questi oggetti li potrete trovare nell'inventario di Cynna).

DUPONT CIRCLE: British Embassy

Spiegate come stanno in effetti le cose alla Senatrice e a Jeremy. Date a quest'ultimo la nota di Massimo (quella coi simboli matematici), poi parlateci. Discutendo con Katerina, la donna vi dirà la locazione in cui saranno imprigionati gli ultimi ostaggi. Come in precedenza, se non lo dovesse fare fatevi prima un giro e poi parlatele una seconda volta.

--The Hell Steel Mill

Cliccate su Brett Carew in modo da discuterci e poi usate il bastone sugli ingranaggi in movimento.

--Hell's Desert

Atroxias e Walker Dash saranno felici di scambiare quattro chiacchiere con voi, dopo averlo fatto basterà che usiate il trapano da dentista sulla brocca d'acqua per chiudere anche questo caso.

--The Hell Schoolroom

Parlate a Randal Singh e Mr.Maledictum, poi risolvete uno degli ultimi puzzle del gioco. Il sistema non è difficilissimo: per prima cosa dovrete stabilire una "lettera base" a cui aggiungerete/toglierete in successione i numeri che vi verranno indicati in modo da ottenere delle frasi; se ad esempio sceglieste la lettera C come "fondamentale" e ci fosse $1+6-8+14$, la parola che si otterrebbe sarebbe CIAO, questo perché $C=1$, $C+6=I$, $I-8=A$, $A+14=O$ (l'alfabeto è quello inglese, per tanto dopo la I verranno la J, la K e poi si continuerà con la L, mentre dopo la V verranno W, X, Y e Z).

Le frasi della versione inglese saranno così le seguenti:

Des Moines Iowa

Little Rock Arkansas

Helena Montana

--Mephisto's Throne Room

Parlate col demone e combattetelo, dopo averlo sconfitto prendetene la mano e continuate con la vostra missione.

--Belzebub's Throne Room

Gettate il secchio di catrame per terra e poi combattete Beelzebub. Raccogliete la sua ala dopo averlo ucciso e uscite.

--Belila's Throne Room

Usate la carica esplosiva sul terreno (la posizione corretta è accanto alla sezione luccicante), eliminate l'ennesimo scocciatore e poi prendetene il medaglione.

--Cerberus's Lair

Passate attraverso il portale davanti a voi, quando arriverete alla sala principale aspettate che il demone lasci il suo posto e raccogliete il pennello sul pavimento. Usatelo sul "Cancello di Satana" così da completare la frase GOD IS DEAD (Dio è morto); accedete alla camera ed eliminate l'ultima minaccia.

Benissimo, tutti gli androidi/demoni sono stati ridotti ad un mucchietto di bulloni, ora potrete tornare alla realtà e, parlando nuovamente con la Burr e Katerina, avere una nuova password utile per l'ultimo viaggio con la Psychopomp: SPAWNER.

THE PENTAGON: Pentagon Reception Area

Ragazzi tenetevi forte: siamo al gran finale (si fa per dire). Lasciate che la segretaria vi mandi alla Pneumatic Delivery Room, dopo esserci arrivati raccogliete uno dei tubi sul terreno e infilateci dentro una bomba a gas. Parlate a Jate consegnandole la bomba/tubo, poi digitate l'indirizzo MIRACULUM SEPULCRUM.

Nuovamente dalla segretaria, chiedetele della cappella del Pentagono.

Raccogliete il nastro sul pavimento e accendete le candele nel seguente ordine (numerare da sinistra): 6-3-1-4-7-2-5-10-8-9. Solene Solux vi apparirà davanti e, dopo lo schifido combattimento che si concluderà in vostro favore, entrate nel buco dal quale era uscito Solux... Inserite nel computer il dischetto col virus preparato da Katerina (Hell bug disk) e la prossima volta pensateci due volte prima di comprare un gioco che non conoscete ma che ha semplicemente un nome attraente! Aloha!

FBS

P.S.

In un vecchio file di Hell ho trovato dei riferimenti riguardo a una sala per il gioco d'azzardo in cui vi porterà Laura Prophet, al club Deadly 7, dopo che avrete qualche soldo. Aspettate fino a quando non avrete il messaggio di Massimo Eddy, esaminate quello a colori e notate la tonalità corrispondente alla lettera P, alla S e alla T.

Ora controllate la macchina dei risultati nella sala scommesse: se vedete la puntata di Solux allora scommettete anche voi tutto ciò che avete, altrimenti lasciate stare (le vincite sarebbero minime). Per vincere dovrete sempre scommettere sul cavallo col simbolo contenente 2 dei 3 colori "P". Per il cavallo

piazzato sceglie quello contenente 2 dei 3 "S", mentre per lo Show Horse uno con 2 dei 6 "T"...