



## TRAS EL SECUESTRO

---



Comenzarás en la habitación del hotel. Ve hacia la mesilla de noche, abre el cajón y recoge de dentro un libro. Ve hacia el lavabo y recoge varias cosas que se encuentran en sus inmediaciones: en primer lugar la tirita que se encuentra sobre el lavabo, luego el jabón que está cerca, y también el imperdible que se encuentra en la estantería. Coge el jabón del inventario y frota la ventana con él. Ahora podrá abrir la ventana y saltar desde la habitación hasta el callejón que se encuentra más abajo. Coge los discos que se encuentran detrás de ti. Ahora dirígete hacia abajo, hasta la calle más ancha y cuando llegues a ella gira hacia la izquierda. Habla con el portero del local y responde las frases 1, 2, 2 y 1 cuando estés en plena conversación con él.

Camina hacia la derecha y habla con el timador, Tony. Contesta en la conversación las frases 2, 2, 2 y 3. Abre la puerta de la pastelería y entra. Utiliza las cerillas en la alarma anti-incendios y hay que salir de la casa. Mira a la derecha y ve hacia la calle. Ve hacia la cocina de la pastelería, que se encuentra en el callejón desde el que saliste a la principal. Coge un bollo y vuelve a la calle principal para dárselo a Tony el timador. Como le das el bollo, él te dejará elegir una entre todas las corbatas que lleva encima. Coge la corbata y dásela al portero del local. Entra en el club y habla al barman. Respóndele la tercera pregunta y luego la primera. Habla con el barman y respóndele la 3 y la 1. Pregúntale quién le dio las cerillas. Habrá una actuación. Habla con Lola cuando termine y elige como frases para continuar la 2, 2 y 1. Tendrás que hablar con un policía que te estará esperando. Debes responder a sus preguntas con tus frases número 4, 1 y 2.

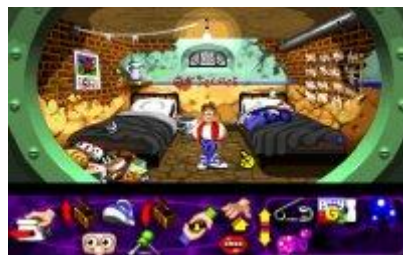
## EN LA CARCEL

---

Te encuentras dentro de una celda en el calabozo. Deberás ingeniártelas para salir de la misma. Recoge el cubo de agua sucia y úsalo con la gotera que se desprende desde la tubería. El plan es que ese cubo se llene de agua y puedas echársela encima a tu

compañero de celda y conseguir que se despierte de esa forma. Él te hablará y tendrás que contestarle en este orden a las frases que él mismo te vaya diciendo: 1, 3 y 3.

El pasadizo secreto te llevará directamente al interior del centro comercial. Entra en la tienda de artículos de los '70. Usa los discos que conseguiste en el callejón con el tocadiscos. Habla con el que se encuentra detrás del mostrador y contesta con las frases 4, 2 y 2 por último. Ahora tienes que salir de la tienda y dirigirte hacia la tienda sobre cuya puerta se lee "Plugs". Usa la moneda en la máquina de fotos para hacerte una foto. Recoge la tira de fotos cuando salgan por la ranura del aparato. Ahora tienes que salir de la tienda y dirigirte hasta el punto de información del centro cultural, que se encuentra justo al lado. Una vez dentro, tendrás que hablar con el cerebro y contesta la 4. Sal.



Camina hacia la derecha para llegar a la tienda en donde venden artículos de pesca, Habla con el capitán y respóndele 2, 2, 2, 1, 1. El capitán te dará una red para pescar. Ahora tendrás que salir, dirigirte hacia la consulta del médico dentista, abrir la puerta del dentista y entrar dentro de la clínica. Dentro de ese mogollón, tienes que encontrar unos alicates que están sobre la mesa del fondo junto a otro montón de herramientas.

Ve hacia la hamburguesería que se encuentra en la esquina y usa, dentro del local, la red de pesca con el receptáculo por donde salen disparadas las hamburguesas. Cuando atrapes una, dirígete hacia el pasillo central del centro comercial, hasta que el cursor se convierta en un mapa plegado. Camina hacia allí, y cuando se te active el mapa, elige como nuevo destino el parque. Pulsa sobre su localización en el mapa y estarás allí.

## EL PARQUE

---

Camina hacia la izquierda y recoge el periódico que se encuentra al lado del vagabundo anciano que está al final del parque. Tendrás que hablar con él y responderle a sus preguntas la 2 y luego la 3. Él te invitará a entrar en su humilde caja de cartón, que por dentro no lo será tanto. Avanza y cuando llegues al lugar en donde se encuentra el elefante. Te dará a elegir tres respuestas y tendrás que recoger la tercera. Sobre una especie de caja de metal grande, encontrarás una jaula para langostas que debes recoger. Ahora mira el periódico y sal de ahí utilizando al salir del parque, el mapa para poder ir al museo. No entres aún, y dirígete al señor que se encuentra en el banco leyendo el periódico. Verás que tiene un hilo colgando de color rojo. Habla con el señor primero, y coge el hilo después. Ahora ya puedes entrar en el museo.

A la entrada del edificio encontrarás unos patines bajo un cuadro medio roto. Avanza un poco hacia la derecha, usa los patines con el bedel, que es el señor mayor que se encuentra constantemente durmiendo y recoge el impermeable que se encuentra sobre el maniquí, más a la derecha. Coge el chubasquero y lárgate del museo hacia el centro comercial usando el mapa que llevas encima.

## LOS MUELLES

---

Ve directamente al punto de información para hablar con lo que haya en este momento dentro. Escoge la respuesta 4. Tienes que salir ahora del centro comercial y utilizar el mapa para poder ir hasta el muelle. Una vez en el muelle, camina hacia la derecha y recoge el pez-sierra y habla con esa especie de vigilante que se encuentra delante de la puerta del almacén. Contéstale con la segunda opción y ve luego hacia la escalera que se encuentra en la parte inferior de la pantalla. Una vez que te encuentres en el barco, habla con el pescador respondiendo primero la respuesta número 4 y luego la 1. Ahora ve a la calle principal que se encuentra cerca del callejón, saliendo por donde has llegado al muelle hasta que se active el plano.

Estás en la calle donde se encuentra la pastelería. Ve hacia la izquierda y pasa del portero, para hablar con el pintor que pinta de amarillo la valla: 5, 2 y 1 serán las respuestas más apropiadas. Recogido el chubasquero, camina hacia la derecha y usa el plano de la zona para volver de nuevo al parque. Una vez que estés ahí, usa el pez-sierra con una de las ramas más visibles del árbol para cortarla y retírala del suelo. Ahora, en el inventario usa el imperdible con la cuerda y usa la rama con la cuerda y el anzuelo para tener una especie de caña de pescar. Usa ahora la tirita de esparadrapo con la manguera del parque, que tiene un roto en un punto.

Usa los alicates ahora en el grifo y comenzará a funcionar el aspersor. Aparecerá un gusano y tendrás que hablar con él. Elige para contestarle siempre con la última frase. Una vez que el gusano haya accedido, vete al mapa y regresa de nuevo al puerto, a los muelles. Dirígete hacia el barco que se encuentra abajo, en la escalera. Habla con el dueño del barco y contéstale la segunda respuesta. Verás que ya tienes todo lo que él consideraba necesario para que te dé un pase de seguridad que puedes darle al vigilante que se encuentra arriba. Ahora sí te dejará entrar dentro del almacén para averiguar lo que se esconde tras la puerta... No creemos que te vaya a gustar mucho lo que vas a ver a continuación.

## PARTE SEGUNDA

---

Una vez que estés a solas con el profesor respóndele la 1, 2, 1 y 1. Una vez que estés sobre el conducto del aire, camina hacia la zona de la izquierda hasta que llegues a la estación del metro. Una vez allí, ve hacia la derecha después de salir y luego hasta el final. Aparecerás en otros muelles y tendrás que usar el reloj en la parte de la izquierda, al fondo de los muelles, con el objeto brillante que se encuentra cerca del patito que flota. Será una llave la que, atraída por el magnetismo del reloj, llegue hasta ti. Cógela del suelo, dirígete con ella hacia el armario que se encuentra cerca de las cajas amarillas y úsala con el armario. Abre las puertas y caerán al suelo un muñeco y una cosa horrorosa.



Vuelve al otro lado de los muelles y camina hacia la derecha para entrar a través de una especie de puerta extraña que se encuentra en medio de la nada. Acércate al señor que duerme y quítale la bolsa de agua caliente para dormir, que es de color violeta. Sal

de ahí con tu bolsa y vete al metro, hacia la izquierda de nuevo, para acceder otra vez al sistema de ventilación a través del cual llegaste hasta los muelles. Ahora tienes que recorrerlo hacia la derecha en su totalidad. Llegarás a una sala muy tecnológica que tiene una puerta estupenda a la derecha y otra que apenas se ve a la izquierda. Ve hacia la que apenas se ve, que está justo en el lado opuesto a la más opulenta.

Camina hacia abajo, y ve hasta el final del pasillo. Entra por la puerta de la cocina, que es una con marco grande y blanco que se encuentra a tu izquierda. Es la puerta de la cocina. Una vez allí usa la cosa rosa que cayó del armario con el cuadro que está sobre el lateral del muro que soporta el montacargas. Rápidamente usa la botella de agua caliente con la jarra del cocinero para que le caiga algo de líquido dentro. Con esto conseguirás envenenar a todos los que se encuentran en la sala de mando. Sal de la cocina y ve hacia el lugar por donde entraste, volviendo de nuevo hasta los muelles. Ve a la derecha y usa la bolsa de agua caliente con la botella de oxígeno que se encuentra en el muelle, para que ese medio de transporte te permita llegar hasta el submarino que se encuentra a lo lejos situado.

Dirígete primero hacia la escotilla, que se encuentra cerca del marinero que está fregando el suelo, y después hacia la sala de máquinas que se encuentra a la izquierda. La máquina tan grande, que parece más de un reloj que de un submarino, tiene una marca circular en la parte media-superior. Si pasas el cursor por encima aparecerá señalado el sitio en cuestión como un botón. Tienes que pulsar en ese botón, que por lo demás no se distingue para nada del resto del óxido de la máquina, y que se encuentra a la izquierda y debajo de los muelles semicirculares de la parte superior del mecanismo. Pulsa para parar la máquina, toma la llave de dar cuerda y ve hacia la derecha para entrar primero en el despacho cuya puerta se encuentra frente a ti. Encontrarás una grabadora sobre la mes, que tienes que recoger, y en el tablón de anuncios verás un post-it amarillo que contiene una clave: “Las grandes plantas amarillas”

## **ERROR**

---

Si vas más a la derecha, a la sala de control, verás que entre toda esa tecnología se encuentra una consola de ordenador. Usa la consola para que te deje teclear la contraseña. Verás que no te cabe la frase entra en el hueco existente en la pantalla para escribir. Pues bien: es que esa contraseña está mal. En la versión inglesa era BIG YELLOW PANTS. El traductor se equivocó y tradujo la frase como “Las grandes plantas amarillas”, porque confundió PANTS por PLANTS. La verdadera contraseña es “CALZONES AMARILLOS” Introdúcela, sube por la escotilla y camina hacia los muelles.

Ve hacia la derecha y llegarás al centro de mando, en donde los científicos están medio muertos. Toma la cinta de casete que se encuentra en la consola de control, cerca de la mano del científico que se encuentra en medio. Es de color verdoso y tendrás que ir hacia la puerta para volver a la sala extraña, donde estaba la puerta blanca que no podías abrir, que daba paso a la cocina. Mira la nota que está entre las rocas. Ve ahora hacia la salida de la izquierda, y una vez que te encuentres en el pasillo, ve hacia abajo, hasta la puerta de la cocina. Entra y toma la radio para abrirla dentro del inventario y poder utilizar las pilas en la grabadora. La radio está a la altura de la cabeza del mono, pero al

fondo. Usa la cinta magnetofónica con la grabadora. Usa ahora la llave grande de dar cuerda en la lavadora y espera que salga reducida.

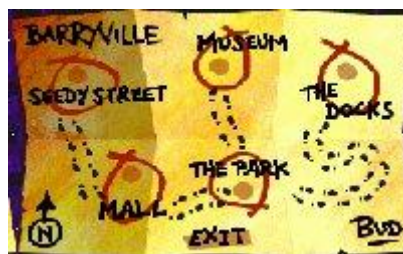
Ve hacia el principio del pasillo y usa el pajarillo andante que recogiste del armario junto con la cosa rosa, úsalo con la señora que se encuentra guardando la puerta. Cuando se le caiga la llave, cógela del suelo y ve hacia la habitación extraña y hacia el metro. Usa la pequeña llave de dar cuerda con el conductor del metro, y cuando se retire la máquina y el vagón, recoge el pase de seguridad que está en la pared de enfrente. Vuelve a los muelles y ve a través de la puerta extraña. Ahora tienes que usar la grabadora con el hombre que está durmiendo y salir después. Dirígete hacia el centro de mando y luego hacia la puerta automática de la izquierda. Entra por la puerta y abre el cuadro que se encuentra situado a la derecha. Usa la llave dorada en la caja fuerte y coge la nariz postiza.

Vuelve a la zona en el pasillo con el patito andando, a través del camino que ya sabes. Usa la llave con la puerta que se encuentra detrás de la señora a la que de vez en cuando se le cae la baba. Abre la puerta y entra por ella.

### TERCER ACTO

---

Usa el reloj magnético con la puerta del sótano cuando estéis en el callejón. Es la trampilla que se encuentra a tu derecha. Entra por ella al sótano. Una vez que estés allí, coge el chubasquero que está colgado a la derecha, una manivela que se encuentra entre la escalera, su esquina y la mesa, y por último un chicle que hay pegado al tablero de la mesa si miras por debajo. Ve fuera y recoge la caja de pizza y una bola saltarina desinflada. Utiliza la manivela con la plataforma que se encuentra a la derecha en el sótano. Utiliza el chicle de mascar dentro del inventario con la bola saltarina desinflada y el saltador inflado con la abertura. Darás un salto y caerás dentro del apartamento. En el interior toma el periódico y ve hacia la antecámara y luego al helipuerto. Toma prestada la llave inglesa que se encuentra apoyada en el helicóptero y úsala para arrancarle el rotor de cola. Coge la arandela que ha caído del rotor de cola y el recipiente con petróleo que se encuentra en lo alto de la escalera. Ve de nuevo a la antecámara y usa el bidón con el hacha para separar el hacha del soporte. Coge el hacha y ve hacia el corredor y toma prestado el teléfono móvil que se encuentra en el extremo izquierdo de una especie de cómoda o mesa. Sal del sótano a la derecha del todo, y cuando hables con el profesor yendo hasta la puerta oscura de la sala de tv, contéstale primero con la 2 y luego con la 1.



Mira la televisión y luego el periódico. Vuelve a hablar con el profesor y encuentra en la televisión el canal apropiado. Recuerda que se enciende en el botón de la esquina superior derecha y se selecciona el canal 3 con los botones de la izquierda. Aparecerá un número de teléfono y tendrás que usar el móvil para llamar a ese número. Toma el reloj de cuco que se encuentra tirado delante del televisor y sal fuera para ir a la calle ancha donde estaba la pastelería. Entra en la pastelería y habla con el pastelero y contesta la 2, 3, 1 y 2 cuando converses. Vuelve a hablar con él y contesta la 2, 3, 3, 3 y coge la sartén del suelo cuando te la tire enfadado. Sal de la pastelería y ve a hablar de nuevo

con el profesor. Sal del sótano y ve al streep, al bar, para recoger las cerillas que están en el mostrador y el taco de billar después de hablar con Biff contestando la 2 y la 2, en cuanto lo suelte. Toma también la tiza que está junto a la mesa volcada, cerca de la esquina de la barra. Habla con el profesor de nuevo.

Ahora tienes que volver al parque. Una vez dentro del mismo, usa la tiza en la pesa de la chica que se encuentra haciendo pesas con una barra y dos grandes bolas, una a cada lado. La cantidad de peso se multiplicará al añadirle al “100” de la izquierda dos ceros más. Cuando se caiga, recoge el pájaro que está en la bola de la derecha y coge la misma bola de la izquierda para usarla como si fuera la de una bolera. Usa el pájaro en el inventario con el reloj de cuco. Ahora deberás volver a ver al profesor para hablarle dos veces antes de ir hacia el centro comercial. Una vez dentro, ve hasta el local en donde puedes leer “Plugs” y usa la arandela que tienes en el inventario con la máquina de caramelos. Habla con el dueño y contéstale con 1, 2, 1. Coge rápidamente los tapones para los oídos cuando se agache a recoger algo en el mostrador y vete antes que reaparezca, sin volver a hablar con él.

## **EL FINAL**

---

Ve hasta el punto de información y habla con el ojo gigante respondiendo la 2, 3, y 4. Por mucho que respondas no resolverás el acertijo hasta más adelante, cuando el profesor te lo diga. . Sal de ahí y entra en la tienda que pone That’s Handy. Ponte el impermeable y después manga los guantes del mostrador. Vuelve a hablar con el profesor tres veces y vete al parque. Habla con la chica que se encuentra en la entrada 1. Habla con el vagabundo que estaba a la izquierda y contéstale el número 3. Vuelve a ver al profesor y háblale para ir después a los muelles. Te dará la solución al acertijo de la sala de información en el centro comercial.

Ve a los muelles y coge del tendedero que está a la derecha con el taco de billar, la camisa que se encuentra tendida. Al coger la camisa con el taco, se caerá una pinza que tienes que recoger también. Abre la caja de cartón donde lees “pollos”, que se encuentra cerca de donde estás y recoge de dentro una de las tarjetas que se usan en las clínicas para pedir cita. Ve al centro comercial y entra en la consulta del dentista, que está caminando hacia el fondo a la derecha, y entra con la tarjeta de cita previa en la consulta. Debes contestar a quien te impide entrar la 3, 1 y 1. Una vez dentro de la consulta deberás hablar con la gallina. Contéstale el 1, 1 y sal fuera.

Ve al pinto de información y di que ya se te ha resuelto el acertijo. La gallina te dará información. Coge el tubo de pegamento y ve a la tienda de artículos de los “70” y utiliza los tapones para los oídos y habla con el encargado respondiendo 2. Cuando acabes con él, vuelve a hablar con el profesor. Usa en el inventario el rotor de cola del helicóptero con el soporte del ventilador y tendrás una nueva máquina. Háblale de ella al profesor. Cuando acabes, sal a la calle y ve hacia la izquierda. Usa el pescado maloliente en la alcantarilla. Cuando se vaya el inquilino, usa la pinza en tu nariz y toma el cono de señalización que está dentro de la alcantarilla y sal para ir al parque. Habla con el vagabundo allí y vuelve a hablar con el profesor para ir después al museo. Una vez que estés allí, usa el hacha en la puerta de entrada y coge el tornillo que se encuentra entre la parte baja de la puerta y el periódico que está tirado en la escalera.

Entra y usa el pegamento para coger uno de los patines y los vestidos hawaianos del fondo. Ve a ver al profesor. Usa en el inventario la camisa con el taco de billar y el conjunto con el patín. Habla dos veces con el profesor.