



Broken Sword II, Las fuerzas del mal

- Solve, comentarios y texto por Da@Do / LlFb
- Puzzles y asesoramiento por SALVA / LlFb
- Ayuda general y en comentarios por CHRIS / LlFb

Lloret de Mar, 20 de Noviembre de 1.997 (c) LLFB - 1.997

GENERALIDADES :

Nos encontramos con una aventura de 2 cd's, con el nuevo estilo que ya se está imponiendo de dibujos animados, con multitud de pantallas y animaciones en cada una de ellas. Es la segunda parte de la serie, aunque, salvo algunas alusiones no tiene nada que ver con la primera parte y se puede jugar perfectamente sin saber nada de la primera.

Varios puzzles muy difíciles, otros más sencillos y cantidad de charlas con todo el mundo, cosa que por lo visto ahora se impone sobre las acciones y que no deja de ser más aburrido que poder actuar por tí mismo sin tener que soportar tanta cháchara. Por pistas y puzzles no vamos a quedar porque hay a cientos...

Tenemos más de 60 personajes con los que interactuar y más de 60 objetos para utilizar. Los gráficos son muy buenos y super detallados, en VGA, con unas animaciones que a veces son impresionantes. Hay unos efectos de translucidez y transparencias de hasta 16 niveles, ausencia de pixelación al acercarse a los personajes, suavización de los bordes y varios planos de scroll que añaden más realismo a los muy bien trabajados sprites.

Hay más de 200 efectos de sonido diferentes que quedan de maravilla con la acción y con las pantallas en que están, y además tenemos más de dos horas de música original compuesta por uno de los mejores músicos británicos de la actualidad: Barrington Pheloug.

Como podréis suponer vamos a explicar la solución, habiendo sido jugada en PC y para Windows 95, pero también sirve para Play Station, que es en los dos formatos que ha salido.

A pesar de ser 2 cd's, no contiene animaciones de muy larga duración, he incluso la del principio es muy corta con referencia a otras, y al final también hay una bastante corta, para empalmar con los créditos que estos si que son larguísimos. Con esto quiero decir que son 2 cd's muy bien aprovechados, llenos de gráficos y animaciones cortas, y no malgastando media hora en la presentación o en el final.

Sobre el interfaz, es muy útil, práctico y logrado. Todo se maneja con el cursor sobre la acción, excepto al usar algún objeto o hablar con alguien, momento en el cual nos saldrán los iconos en la parte baja de la pantalla.

Si es para hablar ya salen solos y se es para usarlos debemos llevar el ratón hacia abajo. También para las acciones de salvar, grabar, salir, regular el sonido, etc., existe un menú muy completo que sale al llevar el ratón a la parte superior de la pantalla.

La dificultad no deja de ser un poco elevada, sobre todo con algunos puzzles (tres o cuatro), que nos llevarán de cabeza durante mucho rato, pero todas las acciones suelen ir acompañadas de un alto componente lógico y esto nos ayuda siempre. Todo es lógico y no desvaría como en otras.

TEMA :

La acción se desarrolla por todo el mundo, visitando varios países y se supone que nosotros (George), con nuestra novia (Nico), debemos salvar al mundo de su destrucción, localizando tres piedras Mayas y colocándolas, al final de la historia, en el lugar correspondiente para vencer al mal. Los intrépidos aventureros George y Nico se encuentran ahora inmersos en otra original y misteriosa aventura de crueldad, maleficios e inmortalidad que los traerán de un sitio a otro para completar el ciclo.

A medida que la amenazante oscuridad de un eclipse lo va recubriendo todo, el descubrimiento de un círculo de drogas les revela, casi por casualidad, el poder arcano de una antigua civilización. El tormento y el terror, los sacrificios rituales y las masacres sangrientas son los detonantes bajo un velo de misterio Maya

El secuestro, los tesoros robados, la astronomía y los capos de la droga son las menores preocupaciones de nuestro dúo de protagonistas, ya que las fuerzas divinas amenazan con aniquilar a la humanidad. El valor, la destreza y la astucia son esenciales para poder salir victoriosos de esta apremiante aventura, garantizada para dejarte el corazón palpitando...

LO BUENO:

Gráficos geniales en todo momento, con animaciones en todas las pantallas que acompañan a estos gráficos y que algunas veces son algo geniales, como el movimiento del mar en el puerto, o el movimiento de las pantallas de los ordenadores que tiene detrás suyo el general. Son unos detalles increíbles.

La traducción al castellano ha sido perfecta. Ya sabemos todos que la mayoría de las veces pasan mucho de nosotros y sale cada cosa que vale más ni nombrarla, pero esta vez se ha tenido un cuidado increíble, hasta el punto de poner a los franceses ese acento tan divertido, o a los mejicanos esa pronunciación castellana tan suya. Un 10 por los doblajes.

Aunque también tiene a su favor que es un argumento muy serio, al ser más bien policíaco, y no hay nada de humor, que es lo que cuesta más de traducir a nuestro idioma para cogerle la gracia a la frase, pero de todas formas es de lo mejor, por no decir el mejor, que he visto (o mejor, oído).

Podemos salvar la partida 99 veces, cosa que va muy bien, sobretodo porque hay lugares que cuesta mucho pasar y una vez hecho es mejor guardar la partida por si luego sucede algo y no tener que volver a pasar otra vez por el mismo sitio. Además esta vez nos pueden matar en algunas partes por lo que es muy aconsejable ir grabando regularmente y cuanto más mejor, ya que así evitaremos, si nos matan, tener que empezar de nuevo.

Una vez has salvado la partida, cuando empiezas de nuevo tiene una opción que aparece en el primer menú de cargar desde al sitio que hayas grabado. Así nos evitamos, como siempre ocurre, el tener que volver a tragarnos la presentación y podemos ir directos donde nos quedamos.

LO MALO:

No se porque será ahora que viene esta moda de que en las aventuras prima más las conversaciones que las acciones. Es lógico que de vez en cuando preguntemos algo a alguien, pero en este caso las conversaciones son con todo el que encontremos y se alargan mucho, por lo que al final llegan a cansarte y bastante. Y la otra cosa que tampoco me gusta es lo que últimamente ya viene pasando con todos los programas en CD, que estando en CD y pudiendo poner solo el programa ejecutor, debemos instalar la tira de megas, aunque sea la versión reducida, y eso es bastante molesto para el que tiene un disco duro pequeño y creo que hasta innecesario pudiendo irse leyendo tranquilamente del CD y no ocupar espacio es nuestro ordenador. Estos son los únicos defectos que le he encontrado pero que quedan ampliamente compensados por la fabulosa aventura que tenemos delante.

PARÍS: En la mansión

Comenzamos la aventura con una presentación muy corta en la que llegamos a una mansión, nos apresan, nos atan y se llevan a nuestra novia y vemos unos sacrificios humanos de los Mayas que tiene lugar al otro lado del mundo. Una vez atado nuestros raptos dejan una enorme araña para que se nos coma y prenden fuego al despacho donde estamos.

Te encuentras atado a una silla sin apenas poderte mover y con una araña enfrente tratando de atacarte. Examinamos la estantería (botón izquierdo del ratón para examinar y hacer cosas, y el derecho para mirar) y vemos que está apoyada sobre un madero. Lo golpeamos y la estantería cae sobre la araña. Usamos el soporte de metal que se encuentra en el hueco de la estantería, en la pared, y nos desatamos. Vamos al escritorio y lo abrimos. Cogemos el gusano que cae de la botella de tequila (después de beber un trago), y que a hora se encuentra dentro de la botella. Miramos la foto, y cogemos la llave que hay dentro de la vasija, una vez que esté dentro del inventario. Coge el bolso de Nico, que está junto a la ventana, cerca del escritorio. Dentro encontrarás una nota, un pintalabios y una media. Muévete hacia la izquierda hasta llegar al fuego y sobre la cómoda encontrarás un sifón sin gas. Toma el dardo que se encuentra en el suelo, cerca de una de las esquinas de la alfombra verde. Úsalo para abrir las puertas de la cómoda en donde se encontraba el sifón. Dentro encontrarás un cilindro que está caliente por la acción del fuego: sólo podrás cogerlo si usas la media para protegerte del calor en la mano. Usa el cilindro sobre el sifón y éste en el fuego que hay junto a la puerta para extinguir las llamas. Sal por la puerta y mira el recorte de periódico que se encuentra junto al teléfono. Si lo examinas verás que, dentro, se encuentra un extracto de cuentas. Examina la nota que encontraste en el bolso de Nico y llama a Andre Lobineau por teléfono y le hablamos de Nico para quedar con él. Usa la llave en la puerta principal y salimos a la calle.

PARÍS: En el Café

Cuando llegamos al café, André aún no ha venido. Hablamos con el tipo viejo de al lado. (Para hablar solo señalar en los personajes y sale un icono en forma de boca en el cursor). Le hablamos de todo.

(Normalmente durante toda la aventura es mejor que agotemos todas las conversaciones hablando o usando todos los iconos que salen en la parte inferior de la pantalla. Y cuando estemos o queramos salir solo hay que darle al primer icono en forma de flecha enrollada. Salvo ciertas excepciones que ya explicaremos, acordaros de agotar toda la conversación y además siempre hacerlo por orden, usando el primer icono de la izquierda cada vez, y si

se repite usarlo hasta apagarlo. Esto también es importante. Cuando el icono se ha agotado, esto es que ya no podemos hablar más de ese tema y se apaga).

Esperamos a que salga el camarero y también le hablamos. Debemos hacerlo tantas veces como haga falta hasta que nos haga caso. Cuando nos traiga el café hablarle de todo. Llega André y hablamos con él. Nos muestra una vieja piedra maya y le hablamos de todo (acordaros que si los iconos no se apagan hay que seguir preguntando sobre ellos, y empezar siempre por orden y por el de la izquierda).

Le decimos adiós y se va. Ahora veremos una secuencia de Nico que está con sus raptos y que la están haciendo hablar...

Tomar el café, mirar la petaca del viejo y hablar de todo con el camarero cuando vuelva a aparecer. Volver a hablar con el viejo, usar su icono y así podemos coger la petaca. Volverle a hablar y usar su icono. Seguir hablándole 3 o 4 veces más hasta que ya se niega a respondernos. Ahora intentarlo una nueva vez y solo usar los iconos femeninos. Y hablarle por última vez usando los iconos que quedan.

Salir por la derecha de la pantalla y escoger el icono de la derecha para decidir donde vamos. (Icono de la Galería, el segundo).

Habla con las turistas japonesas y con el hombre gordo que se encuentra cerca del profesor Oubier. Habla también con Glease y acércate a los cajones y embalajes que se encuentran detrás del biombo. Ve hacia el hombre gordo, y cuando no mire, ponle un poco de absentá de la petaca robada en el vaso. Como le gusta, tendrás que ponerle más hasta que caiga al suelo desmayado. Aprovecha la confusión para examinar ahora sin interrupciones, las cajas y toma de una de ellas los restos de una etiqueta.

PARÍS: En la galería

Hablamos con el tipo gordo de la izquierda (pone "hombre" pero esto siempre lo hará la primera vez, porque no sabemos quién es la persona, luego, después de hablar con la gente, ya nos pondrá su nombre). Se lo preguntamos todo y acaba rompiendo la vasija.

Hablamos con el tipo que está un poco más a la izquierda. (Glease) de todo lo del menú.

Volvemos al gordo y usamos la petaca en su vaso. ¡Ojo!, esto debe hacerse justo en el vaso, y cuando este esté a nuestro alcance, o sea cuando lo tiene de lado. Debemos hacerlo dos veces hasta que se cae.

Ir todo a la izquierda, examinar el cajón de embalaje y coger la etiqueta.

MARSELLA: Entrada en los muelles

Llegamos a los muelles marseleses y miramos por la ventana del cobertizo (la caseta del guardia). Esto nos acerca más a ella y volvemos a mirar para ver lo que hace dentro. Le hablamos de todo (recordad... y varias veces del mismo icono si este no desaparece).

Bajar por los escalones que están a la izquierda de la caseta. Coger el gancho del agua y usarlo en la botella. Cuando la tengamos en nuestro inventario, entrar en él y examinarla.

Entrar por la trampilla que está justo sobre nuestra cabeza, vemos al vigilante y volvemos a bajar. Subir por los escalones de nuevo, examinar la chimenea y usar la botella en ella, varias veces hasta que ya no quema y podemos cogerle el cono de arriba. Mirar la chimenea de nuevo y usar la botella en ella por última vez, con lo que conseguimos llenar la caseta del vigilante de humo y hacer que éste salga.

Bajar los escalones y entrar en la caseta por la trampilla. Coger el carbón del cubo y la caja de galletas para perros. Salir por la puerta y el guarda nos hace fuera, y otra vez dentro de la caseta, salir por la trampilla. Una vez abajo, sin moverse, usar las galletas en la plataforma de la izquierda y a la que se acerque el perro, usar el gancho en la trampilla y así nos deshacemos del perro.

Subir los escalones e ir a la valla. Ahora ya vemos una animación en la que la saltamos y entramos en los hangares.

MARSELLA: En los hangares

Mirar los 2 carteles y las 3 puertas. Todas tienen puesto un candado menos la de la izda. Llamar pero nadie nos oye. Ir un poco más a la izquierda y subir por las escaleras. Mirar por la primera ventana y usar el gancho en el extractor.

Salir de la ventana, bajar las escaleras y volver a llamar a la puerta. Hablarle de la pizza al tipo que sale por la rendija. Esto debemos hacerlo varias veces hasta que se cabrea y dice que va a abrir la puerta. Volver a subir las escaleras, ir hasta los barriles de la derecha del tejado y usarlos: el indio se pone debajo. Usar otro barril y nos lo cargamos.

Ahora ya podemos bajar otra vez y entrar tranquilamente por la puerta.

MARSELLA: En el almacén

Examinar y leer el tablón de anuncios y abrir el cajón: cogemos una pequeña llave de latón. Ir más a la izquierda hasta encontrar a otro tipo (un enano). Hablarle de todo. Al final, al hablar de la llave le desatamos y se larga, pero nos quedamos con las esposas.

Usamos el botón del ascensor y cuando llega entramos. Llegamos a otra planta del almacén y antes de nada inmovilizamos el ascensor para que nadie pueda molestarnos. Le damos al primer cajón y lo empujamos para bloquear las puertas. Luego pulsamos el interruptor al lado del ascensor. Vamos a la izda. y examinamos las marcas que hay en el suelo.

Ahora podemos abrir una puerta secreta y entramos, para encontrarnos a Nico amordazada. Primero cogemos el fetiche del suelo y luego hablamos con ella, aunque al hacer esto, primero le sacamos la cinta adhesiva de la boca (y nos la guardamos). Por último le desatamos las cuerdas, que guardamos también, y ella nos cuenta toda su historia.

Salimos y volvemos al ascensor: usar cinta adhesiva en célula fotoeléctrica, apartar cajón y dejarlo donde estaba, usar caja de arriba que está al lado de la que hemos empujado, mover la nueva caja libre, usar cuerda en la estatua, usar transporte de palés (eleva la estatua), usar cuerda de estatua en polea, usar transporte de palés, mover estatua y hablar con Nico para que nos ayude. Destrozamos la puerta y salimos por ella.

Pero una vez fuera estamos muy altos para saltar, por lo que usamos los grilletes (o esposas) en el cable y así salimos de los hangares. Ahora volvemos a aparecer en la galería, hablamos con André y éste le da la piedra a George.

QUARAMONTE - (AMERICA CENTRAL).

-- EN EL PUEBLO:

Hablar de todo con el hombre gordo de al lado. Hablar también con la mujer sentada, el otro hombre de detrás y la otra mujer más a la derecha, que no nos dicen nada. Hablar con los músicos (banda) de todo y también con la tía gorda de la derecha (Pearl). Ir más a la derecha, hasta el camión, y hablar de todo con Duane y con el tipo de más a la derecha sin piernas. Volver a la izquierda y hablar con el guarda del fondo sobre todo y decir que sí a la pregunta de que si nos gusta el país. Y por último hablar de todo con Nico.

Ir a la casa central ("Quaramonte Mine Co.") y subir por las escaleras. Una vez dentro del edificio hablamos de todo con la encargada del centro (Concha) y con el tipo porno de la izda. También hablamos con los tres secretarios de la derecha. Salimos yendo todo a la izquierda.

Ahora, otra vez en el mercado, ir a la derecha y entrar en la Comisaría de Policía. Hablar de todo con el General y con Renaldo y salir por la derecha de la pantalla.

Otra vez en el mercado hablar de todo con Nico, ir a la derecha y hablar de todo con Oubrier y con Duane y ir a la izda. y hablar de todo con Pearl.

Vamos hasta las ventanas de la comisaría, que son las celdas, al lado del camión y miramos por la segunda.

Volvemos otra vez a las oficinas de Quaramonte para hablar con Concha y preguntárselo todo y después entramos en la comisaría para mirar el mapa enrollado primero (lo poco que podemos) y luego hablar de todo con el general.

Salir y volver al camión para hablar con Duane de todo. Otra vez a las oficinas y hablar de todo con Concha. Salir y en la plaza hablar de todo con Nico.

Seguimos con el rollo de las conversaciones que ya se están haciendo más que pesadas (y lo que tendremos que aguantar aún...) y vamos a la comisaría para enrollarnos de todo tanto con el general como con Renaldo. Salimos y hablamos de todo con Pearl. Volvemos a entrar en la comisaría y cuando ya estamos solos examinamos el mapa y pasamos por la puerta que está detrás de este mapa para llegar a los calabozos. Hablamos de todo con el prisionero (Miguel). (Ojo... muchas veces al decir hablar de todo es solo una sola frase, tampoco os asustéis tan pronto...)

Salir y otra vez a enrollarnos con Concha, abrir el armario de detrás de ella y coger el detonador. Volver hasta el camión con Duane y darle el detonador. Volver a la comisaría y bajar a las celdas, hablar con Miguel y aquí nos pillan y nos encierran.

-- CASA DEL GENERAL:

Ahora tomamos el papel de Nico y estamos en casa del general, dispuesto éste a ligársenos como sea...

Mirar el retrato, la TV, la lámpara de lava y la piel de tigre y hablar con el general de todo menos de la foto o retrato del militar. Ahora mirar el pez espada y hablar con el general sobre él.

Aparece la presidenta, que es la madre del general, y se enrolla...

-- EN LA CARCEL:

Otra vez somos George. A partir de ahora estos cambios de personalidad ya van a ser una constante en esta aventura, ya que jugaremos con los dos personajes.

Duane intenta liberarnos pero la caga (y nunca mejor dicho) y nos deja en la estacada. Debemos hablar con Miguel de todo y nos da la cuerda que tenía para ahorcarse. Usar la cuerda en la ventana. Coger la soga y dársela a Duane (con el icono de hablar).

Pasamos a una escena en la que vemos al general que se enrolla con Nico y se oye una gran explosión.

Otra vez como George, en la cárcel, se derrumba la pared y salimos para largarnos. Llega Nico y queremos coger el camión, pero al llegar el general para detenernos se queda con tres palmos de narices porque estamos en una barcaza descendiendo por el río.

Un helicóptero nos persigue y dispara a la barcaza, con una animación genial, la barcaza se hunde y nosotros nos salvamos de milagro llegando a la selva. Aquí ya nos pide que pongamos el CD 2.

-- LA CASA DEL CURA:

Ir a la casa del árbol (varias veces), pero nadie nos hace caso ni podemos subir. Así que usamos el recorte del eclipse en las hojas y usamos el fetiche de pedernal en la noria de agua. Así nos bajan la escalera y podemos hablar de todo con Hubert, el cura que baja, que de paso nos da su alzacuellos.

Vamos todo a la derecha, por donde hemos venido y cogemos la enredadera. Luego vamos todo a la izquierda y usamos la enredadera en la prensa, usamos el alzacuellos en la prensa, cogemos la cruz de madera plantada bajo el árbol, la usamos en la prensa y cogemos el alzacuellos para dárselo a Hubert y hablarle de todo.

-- POBLADO INDÍGENA:

Llegamos y el cura nos deja plantados. Hablamos con el vigilante de todo y al llegar a las galletas de perro de las queda y salimos de la conversación. Cuando vuelve usamos la piedra maya en el paquete de galletas, dentro del inventario y le damos la caja de galletas al guardia. Esperamos otra vez y a su vuelta ya podemos entrar.

Ir todo a la izquierda hasta el chamán, que es el que está sentado en el suelo y hablarle de todo. Nos cuenta una historia apocalíptica y la historia de las tres piedras y nos da la raíz.

-- OTRA VEZ EN LA CASA DEL CURA:

Volvemos a aparecer otra vez en la selva, junto a la casa del cura. Subimos por la escalera y hablamos con Nico aunque no nos hace nada de caso por la fiebre.

Salimos y bajamos: usar tapa de chimenea en prensa, usar raíz en prensa, coger cruz y usarla en prensa y coger el cono (la tapa de la chimenea). Subir por las escaleras y usar el cono en Nico, que se recupera rápidamente.

EL CARIBE.

-- ISLA KETCH:

Nos separamos de Nico y nosotros (George), vamos a la isla.

Hablar con el tipo de los planos (Bronson) de todo, mirar los planos pero no nos deja y mirar por el teodolito (el aparato para medir que está en el trípode), cuando Bronson no lo use.

Vamos todo a la izquierda, pasando por un pequeño muelle de madera hasta llegar a un chico pescando (River), con el que hablamos de todo.

Volvemos todo a la izquierda, hasta volver a la playa y subimos los escalones del fondo. Una vez arriba, hablar con las dos ancianas (en una sola conversación). Preguntarles todo y decir que sí a todo lo que te pregunten ellas. Intentamos abrir la puerta de la casa (futuro museo), pero no nos dejan.

Bajamos las escaleras y volvemos al muelle para hablar otra vez con River. Le hablamos de todo. Volver a subir a la casa de las ancianas y hablar de todo con ellas (se van). Volver con River y hablarle de todo, con lo que le damos el gusano.

Ahora debemos esperar a que River pesque algo, por lo que mientras lo hace vamos hasta Bronson y le hablamos de todo. Volvemos junto a River y le hablamos de todo. Lo hacemos otra vez y pesca una bicicleta. Mirarla y coger la cámara de goma. Volver a hablar con River y esta vez sí que pesca un pez que nos da.

Salimos, subimos los escalones y ya estamos de nuevo en la casa. Coger la escalera (se extiende y se coloca bien), subir por ella, usar la cámara de la bicicleta en el mástil que no tiene piedra, bajar de la escalera, usar el pez en la cámara colgando, coger la pelota roja, subir por la escalera, coger la cámara, bajar de la escalera, mirar el árbol, usar la cámara en el árbol y usar la pelota en la cámara.

Esperamos hasta que llega Bronson muy mosqueado con nuestra puntería, y cuando éste suba la escalera, cogerla para que no pueda bajar y recoger del suelo el "marcador".

Ahora ya podemos bajar tranquilamente hasta la playa, coger el teodolito y los mapas y volver a subir a la casa. Usamos el mapa con las viejas que largan a Bronson de la isla y nos dan permiso para entrar en la casa.

LONDRES.

-- MUSEO BRITÁNICO:

Ahora estamos en Londres y entramos en el Museo Británico en el papel de Nico. Una vez dentro lo primero que debemos hacer es examinar nuestro inventario, en donde vemos un bolso, pero si lo miramos conseguiremos también un pasador.

Mirar la vitrina del centro, al fondo, mirar la que hay todo a la derecha (tiene la piedra del jaguar) y luego ir todo a la izda. para mirar la tercera y última vitrina. Hablar con el encargado de todo, y después hacerlo con Oubrier, para retomar la conversación con el encargado, que se corta por el robo de la piedra.

Examinar la vitrina, coger la llave y hablar de todo con el encargado. Ir a la vitrina del fondo y usar la llave en ella, para coger la daga (señalar en vitrina y luego mirar en nuestro inventario). Volver a coger la llave.

Ahora probar la llave en la vitrina de la izquierda pero no tenemos tanta suerte. Vamos todo a la derecha y examinamos y usamos las cortinas, clicar en "salida" pero no podemos irnos. Hablar con encargado: daga. Volver a hablarle: barco. Ahora volvemos a las cortina, las usamos y usamos la daga en la salida, para largarnos de allí.

EL CARIBE.

-- MUSEO KETCH:

Por fin hemos podido entrar en la casa que será un futuro museo. Primero miramos y examinamos el cuaderno de bitácora. Miramos el arcón y lo abrimos para ver como aparece una cría de nombre Emily y con la que aprovechamos para hablarle de todo.

Coger la pluma que está sobre el escritorio central, mirar y examinar el escritorio y las tres cosas que tiene encima, coger el mapa y usarlo en el escritorio, coger el farol y usarlo en el tintero del escritorio. Mirar y examinar el cuadro del fondo, el del pirata y hablar con Emily de todo.

Salimos de la casa y usamos la pluma con el gato y recogemos el trozo en que ha dejado la pobre pluma. Volvemos hasta el chico pescador y le damos el trozo de pluma, con lo que nos da una concha (caracola).

Otra vez vamos a la casa museo y entramos. Le damos la caracola a Emily y ésta nos da la cruz. Usar la cruz en el soporte de la pluma del escritorio. Así conseguimos una nueva localización para seguir con nuestras pesquillas, nada menos que una tétrica isla llamada de "Los Zombies".

Por último, salimos de la casa, vamos hasta donde está River y le hablamos de todo.

-- EN LA ISLA DE LOS ZOMBIES:

River nos lleva con su barca a la isla, llegamos pero no podemos subir porque todo son precipicios inmensos. Examinar el precipicio, examinar el promontorio en la roca y examinar la barca de River.

Hablar con River de todo y nos deja una red que usamos en el promontorio de roca y así podemos subir.

LONDRES.

-- EN EL METRO:

Otra vez somos Nico y estamos en una estación de metro. Ir todo a la derecha y mirar y examinar el semáforo (señal). Luego ir a la izquierda y examinar y mirar la máquina expendedora. Usar el pasador de pelo en la ranura para monedas de la máquina expedidora. Coger la ranura de devolución de monedas y conseguimos una moneda.

Ahora usamos la moneda en la báscula y cogemos la tarjeta, que examinamos desde nuestro inventario. Vamos a la derecha y usamos la daga en un armario pequeño y bajo, usar la tarjeta en la grieta del armario, apretar el botón rojo (el semáforo se pone en rojo) y entrar en el metro cuando se para delante de nosotros.

CARIBE.

-- JUNGLA:

Una vez hemos subido por los acantilados de la isla de los Zombies vamos hacia el centro, para arriba y cogemos un junco. Seguimos a la derecha y en la siguiente pantalla examinar la guarida (la de un animal que está en el centro de la pantalla). Usar el junco en la guarida. En el inventario usar el junco y usar el dardo en el junco (ya hemos hecho una buena cerbatana).

Volver atrás y más a la izquierda hasta llegar donde empezamos. Ahora entrar por la derecha de la pantalla y seguir así hasta encontrar un jabalí: usar la cerbatana en él.

Seguir hacia la derecha y subir hacia arriba. Ahora llegamos a una especie de pantalla con un monolito en el centro. Sacamos la enredadera del monolito y la dejamos en el suelo, usar la red en la enredadera, usar el marcador en la enredadera y coger todo el conjunto y usarlo en la Aguja de Roca.

Volver atrás (izquierda) hasta el principio, donde hemos empezado, y de aquí entrar por arriba otra vez hasta la pantalla de la guarida del bicho. Bueeeeno... ahora empieza un auténtico laberinto que es todo un lío y debemos llegar hasta la cima de un monte. El itinerario es por las mismas pantallas pero entrando y saliendo por diferentes lugares de ellas. En sí, sin ninguna explicación acabareis encontrando la salida porque no es ni difícil ni largo, pero más o menos debéis seguir así: salir por centro izda., salir por abajo derecha, salir por centro, centro derecha, salir por centro derecha y salir por centro derecha. No es tan difícil, ¿no?

Una vez estamos en la cima de ese monte, examinamos y miramos las iniciales grabadas en la piedra y después usamos el teodolito en los agujeros. Ahora usar el teodolito para mirar y así entramos en la pantalla del visor. Debemos ir hacia la derecha, girando el teodolito (que se hace poniendo el cursor todo a la derecha de la pantalla) un ratito hasta llegar a un punto en el que vemos un destello en la parte inferior por donde miramos. Es casi imperceptible pero lo que debéis ir con cuidado y lentamente. Localizado esto, mirar el marcador y mirar el pilar, que es la roca grande sobre el marcador.

Salir del visor por abajo de la pantalla y una vez estemos de nuevo en la cima salir por la salida de abajo, a la derecha de la cima.

LONDRES.

-- MUELLES:

De nuevo en Londres, estamos en los muelles, en el papel de Nico, escondida detrás de una cajas.

Acercarse al cajón de más adelante, cuando el guardia que se pasea se quede de espaldas al dar la vuelta. Y cuando éste vuelva a pasar y vuelva a dar la vuelta, subir por las escaleras para escondernos él en techo del barco.

Ahora viene un movimiento muy difícil y que nos pueden pillar bastantes veces, y cada vez nos van a matar, por lo que es mejor salvar la partida por si acaso. Cuando vuelve a pasar el guardia y está a punto de dar la vuelta debemos bajar corriendo, abrir el armario de la izquierda de debajo y volver a subir para escondernos. Una vez lo hemos logrado, el guardia se parará al ver el armario abierto y entrará en él y entonces bajamos rápido, cerramos la puerta del armario, cogemos la fregona de la izda. de este y la ponemos en el armario, atrancándolo.

Mirar por cualquiera de las portillas para ver la conversación que se lleva a cabo dentro, entrar por la puerta por donde a salido Karzac, hablar con Oubrier, que no nos puede decir nada porque ya está muerto y cogerle la piedra jaguar.

Mientras... entra Karzac, nos pilla infraganti e intenta matarnos. Coger la daga y usarla en él, a la altura de su pierna, sobre la rodilla, y así conseguimos escapar por los pelos.

CARIBE.

-- RODAJE:

De nuevo estamos en La Isla de los Zombies, en el papel de George, y llegamos a un lugar donde ruedan una película. Hablamos de todo con el director (Hawks) y con el especialista, Bert (que es el tipo gordo de la izquierda con pantalones a lo Obelix). Luego también hablamos con el Cámara, Bert, aunque solo nos decimos hola.

Vamos a la mesa delante de Bert y cogemos algo de comida: un bollo, el sirope y una tortita. Vamos al arbusto, a la izda. de la actriz y clikeamos en él dos veces, para descubrir que hay un enjambre de avispas.

Ahora hablamos con la actriz (Sharon) y con el protagonista, que está a su lado (Haiku - "chico") de todo, pero en este último el director nos interrumpe y se empieza el rodaje de la película. Una vez acabado volvemos a hablar con el director, que no nos hace ni caso.

Mientras hacen un descanso para comer. Ahora de nuestro inventario usamos el sirope en la tortita, y se la damos a Bert, hablándole de todo. Volvemos a la mesa, cogemos otra tortita, la llenamos de sirope también y se la volvemos a dar a Bert, que nos dice que ya está harto y que no quiera más. Salimos de la conversación y usamos el bollo en el arbusto. Vamos a la mesa y cogemos otro bolo que también usamos en el arbusto. Las avispas salen disparadas y provocan el caos.

Ahora ya estamos en un nuevo lugar para seguir el rodaje, es la playa de la isla. Hablamos con Hawks de todo. Miramos y examinamos la cámara. Hablamos con Flash de todo. Mirar la cámara de mano y hablar con Hawks de todo.

George ya sale cambiado de doble y dispuesto para el rodaje y vemos una animación de él subiendo por la pared rocosa, entrar en una cueva y coger la piedra águila.

QUARAMONTE.

-- POBLADO INDÍGENA:

Otra vez somos Nico y estamos en el poblado indígena, que está completamente arrasado, con el enano del dardo, que al final resulta que es un buen elemento para ayudarnos.

Hablar con el enano, que se llama Titipoco de todo. En nuestro inventario aparecen las gafas de George. Ir todo a la izquierda y coger los calzoncillos. Volver a la derecha hasta el enano. Coger piedra maya: no podemos porque está ardiendo. Intentar volcar el barril de agua que está al lado, pero no podemos. Hablar con enano de todo y nos ayuda. Ahora ya podemos coger la piedra maya (el coyote). Salir por la izquierda.

-- EN LA PIRÁMIDE:

Como Nico, llegamos a una pirámide y vemos como llevan a George a lo alto de ésta para empezar el sacrificio humano.

Ahora estamos al pie de la pirámide, con el enano que nos sigue a todos lados. Hablar con él de todo, ir a la izda. y hablar con los guardias, volver a la derecha con el enano, usar la daga en la tubería del generador, coger el cilindro, usar el cilindro en la tubería y usar el cilindro en la tapa del motor (tapa de combustible).

Coger la cuerda y dársela a Titipoco y hablarle de todo. Mirar el caballete. Coger la cuerda y hablar con Titipoco que nos sube la cuerda por el andamio. Cuando ya está bien puesta, clicar en ella y ponerla en el motor. Darle al botón rojo del motor y mover la palanca 2 veces, para comprobar si la especie de ascensor funciona o no. Hablar con Titipoco de todo y así le enseñamos lo que hacemos y lo que debe de hacer él. Subir al ascensor y hablar con Titipoco, que pone en marcha el ascensor.

Ahora estamos arriba de la pirámide y vemos a George atado en el altar de los sacrificios. Coger cartuchera y descender.

Una vez abajo, ir un poco a la izda. y coger la antorcha apagada y usarla en Titipoco que nos la enciende. Tirar la antorcha en el charco del generador y se incendia y usar la cartuchera en el fuego....vaya caos que provocamos!.

Nico vuelve a estar arriba de la pirámide, mientras el indio baja a ver qué es lo que pasa y deja al general solo. Hablar con general y con George, al que desatamos. Se van George, Nico y el enano y entran en la pirámide.

-- DENTRO DE LA GRAN PIRÁMIDE:

Seguimos siendo Nico. Mirar y examinar dibujo, mover las 2 palancas (no ocurre nada) y hablar con George de todo: al tirar de la segunda palanca caemos en un foso. Ahora vemos la bronca de la madre del general por dejarnos escapar y en el cielo empieza el temido eclipse.

Otra vez estamos como Nico, que cae en un extraño lugar, tipo laboratorio con losas. Mirar los dos enormes discos del principio, y vemos que si clickeamos en ellos se mueven. Si les damos por la derecha van en un sentido y si le damos por la izquierda van en otro. Vamos a la derecha y examinamos y miramos las 2 losas que hay, y más a la derecha vemos un panel con 4 nuevos dibujos. Este es el puzzle final que nos va a llevar de cabeza mucho rato, pero, como todo, tiene su explicación y resolución.

Para resolverlo, solo tenemos que mirar los 4 dibujos finales, que se componen cada uno de dos dibujos de los del panel de en medio. Localizados éstos solo tenemos que ir a las ruedas y girarlas para que en el centro queden estos dos dibujos. Luego ir al panel central y empujar la piedra, volver a las ruedas y mover los dos dibujos de cada lado para dejarlos en el centro y ir al panel central y empujar la segunda piedra. Una vez hecho esto vamos al panel de la izda. y empujamos la piedra que corresponde. Así lo debemos hacer por cada una de las 4 piedras del final, que se corresponden a dos de los dibujos centrales y que para apretar estos dibujos debemos primero mover las ruedas y dejar los dibujos en el centro, en medio.



Las numeramos de izquierda a derecha y de arriba abajo
1 2 3 4 5
6 7 8 9 10



De izquierda a derecha y de arriba abajo
A B
C D

Podéis seguir el orden que queráis, pero la correspondencia es ésta y debéis mantenerla así o no acabareis nunca. Y ved que en el dibujo central hay dos dibujos que no se corresponden en nada y que no deben usarse.

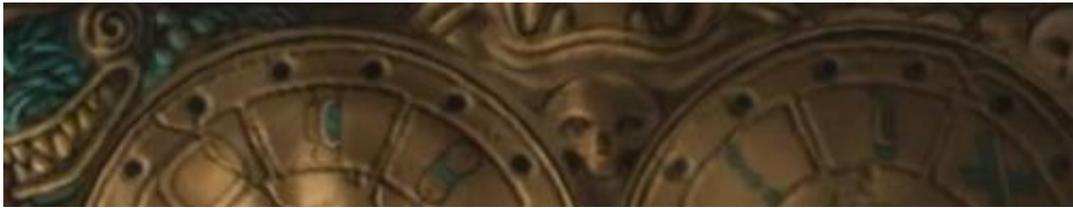
Una vez hemos empujado las 4 piedras del final, se abre un pasaje secreto por el que Nico entra ("salida descubierta").



N°2



N°5



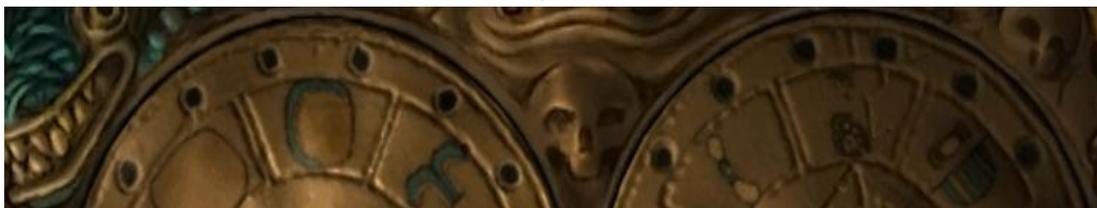
N°10



N°3



N°8



N°1



N°9



N°6

A= 2 +5 B= 10+3 C= 8+1 D= 9+6

Mientras... pasamos a George y bajamos a un oscuro lugar. Vamos con el enano, que se sienta sobre una estatua. Coger la antorcha y hablar con Titipoco, que nos la enciende con su original encendedor. Usar la palanca de la izquierda. ... parece que no pasa nada, pero de golpe Titipoco desaparece.

George aparece en otra sala en la que usa la palanca y va a la izda. Usar las 2 palancas y por el centro. Examinar y mirar la cabeza de piedra. Mover la palanca de abajo y entrar por la puerta inferior.

Volvemos a estar en la primera habitación, pero hay una nueva salida en el suelo, a la derecha. Por ahora dejarla y volver a salir para examinar de nuevo la cabeza de piedra y darle a la palanca de arriba. Ahora se abrirán las dos puertas.

Volver a entrar por la puerta de abajo y usar antorcha del suelo en la de la pared de la derecha. Coger la nueva antorcha y entrar por el pasadizo secreto que hemos abierto antes.

Una vez abajo usar la palanca y bajar por la izquierda, donde pone "muerte segura"...

Y aquí se acaba la aventura. Ahora ya todo son animaciones finales del juego. Llegamos al corazón de la pirámide y nos encontramos con Nico y con el loco del sacerdote maya. Ponemos las tres piedras en su sitio, con la ayuda del enano y empieza a despertar el durmiente. Pero las piedras hacen su efecto y salvamos a la humanidad... hasta que aparezca un nuevo loco...