



Solución y versión Html por D@®Do.

Lloret de Mar, 10 de Septiembre del 2.000.



(c) 1.994

NOTA.

Todo lo explicado debe ser llevado a cabo EXACTAMENTE y sin PASARSE ni un ápice de las horas que se ponen. La gracia de este juego es que se pueden tomar muchos caminos diferentes para llegar a conclusiones diferentes también para el buen final. Por tanto o se sigue el orden explicado o la cosa cambia que da gusto. De todas maneras incluso cambia si cargas la partida de un mismo save, o sea que hay que ir algunas veces por libre. Si algo no se ha podido hacer siempre vamos a tener tiempo para hacerlo más tarde, aunque pueden cambiar algo las cosas.

ACTO 1: LAURA BOW EN BUSCA DE LA NOTICIA.

Nos sentamos en el escritorio vacío al lado de Rube, el tipo que nos ha hablado. Levantamos la punta derecha del secante y cogemos la llave para usarla en el cajón y abrirlo. De dentro cogemos un pase de prensa y salimos de la pantalla del escritorio. Examinamos la papelería y cogemos una pelota de béisbol de dentro. Hablamos con Rube. Dentro del diario señalamos "lugares" y hablamos sobre "la floristería". Este va a ser nuestro sistema de hablar con todo el mundo. Salimos por abajo y aparecemos en la calle. Vamos hasta el cartel de taxi y lo señalamos. Este es el sistema para llamar a uno y que venga a recogernos. Siempre será el mismo y con el mismo conductor, Rocco. Una vez dentro, en cada paseo, debemos enseñarle el pase de prensa para no pagar y decirle nuestra dirección señalándola dentro de nuestra agenda, en el apartado de "lugares". Esta vez vamos a la Comisaría y durante el corto recorrido Rocco no parará de charlar casi siempre.

Una vez frente a la Comisaría miramos al borracho e intentamos hablarle aunque no podemos. Entramos y hablamos con el sargento de guardia que tampoco nos responde. Entramos por la puerta de la izquierda y hablamos con el Detective O'Riley. Salimos de la Comisaría, cogemos el periódico y dentro encontramos y cogemos un cupón que guardamos. Con un taxi nos vamos a la lavandería de Lo Fat. Una vez llegamos le damos la pelota de béisbol a Biff, el chaval de la camiseta amarilla que nos da, a cambio, una lupa. Entramos en la lavandería y hablamos con Lo Fat sobre el Museo Leyendeker. Salimos, taxi y regresamos al Tribune, nuestro periódico. No entramos sino que vamos al chiringuito y le damos al dependiente el cupón. Él nos da a cambio un sandwich. Ahora ya podemos entrar en el periódico y volver a hablar con Rube. (Cuando digo hablar significa que debemos usar todos los nombres que tengamos en nuestra agenda, en los cuatro apartados. A menos que se diga lo contrario, en las conversaciones se les pregunta todo. Y si les volvemos a hablar ya no hace falta repetir lo ya preguntado sino solo lo nuevo).

Regresamos a la Comisaría y le damos el sandwich al sargento. Ahora le podemos hablar sobre la taberna clandestina. Salimos y, con el taxi, vamos a los Muelles de la calle 12. Una vez llegamos hablamos con Steve, un estibador, sobre "Gente" y "Dr. Archibald Carrington". Otra vez cogemos el taxi y vamos a la taberna clandestina. Llamamos por la puerta de la izquierda, donde pone "Drink Mone" y decimos la contraseña, que está en nuestra agenda: "Misc", "Charleston". Entramos y hablamos con Ziggy, el primero de la derecha, sobre egiptología aunque no sabe nada. Salimos y nos volvemos a meter en el taxi. Ésta vez está lleno de porquería. Movemos los papeles de la izquierda y de debajo cogemos un comprobante de la lavandería con lo que le decimos al taxista que nos lleve allí. Una vez dentro le damos el comprobante a Lo Fat y nos da un vestido. Regresamos a la taberna clandestina y entramos dando la contraseña otra vez. Dentro, vamos por la puerta del fondo a la derecha, que son los lavabos, y decimos NO a la tía guarra. Usamos el vestido en nosotros y nos cambiamos detrás del biombo. Salimos del local y el taxi nos recoge.

ACTO 2: DESFILE DE SOSPECHOSOS.

Entramos por las columnas centrales y le damos el pase de prensa al guardia. Entramos por la puerta al salón del Museo Leyendeker y hablamos con TODOS y de TODO. Al frente están, de izquierda a derecha, Ziggy, el Dr. Pippin Carter, Yvette Delacroix, el Sr. Ramses Najeer y el Dr. Archibald Carrington III. Esto es necesario para tomar toda la información posible de todos los protagonistas, aunque también es muy aburrido. A la izquierda hablamos con el Detective Rylen Hausehan O'Riley, la Dra. Myklos y el egipcio Sr. Ptahsheptot Smith. Finalmente, a la derecha, solo nos queda hablar con la Condesa Lavinia Waldorf-Carlton. Entramos en la tienda de recuerdos de la derecha y examinamos todas las dagas de la vitrina de la derecha. (Muchas veces, casi siempre, no solo examinad con el ojo sino con la lupa, con la que se ven muchas más cosas). Debemos encontrar, usando la lupa, una daga, que es la que está más a la izquierda, que no ponga "Made in Pittsburg". Suena el reloj, son las 19:30, y entra Wolf que nos habla y nos hace salir de la tienda.

Otra vez en la fiesta vamos hasta la mesa central y, colocándonos detrás de la mesa, oímos las conversaciones que hacen los cinco personajes. Yvette se va y volvemos a escuchar la conversación entre los cuatro que quedan. Vamos a la izquierda y escuchamos a Yvette con O'Riley y luego a O'Riley con Smith. Regresamos al centro y

escuchamos a Ramses con la Condesa y luego a Ziggy con la Condesa también. Vamos a la derecha y escuchamos a Ziggy con Yvette, a Yvette con Carrington y Ziggy con O'Riley. Regresamos al centro y escuchamos a Yvette, Ramses y Smith. Vamos a la izquierda y escuchamos a Yvette, Myklos y la Condesa, luego a Yvette con Pippin Carter y después a Carter con Smith. Otra vez en el centro hablamos con Steve Dorian y volvemos a colocarnos detrás de la mesa (a los de los lados ponerse detrás de ellos) para escuchar a Steve e Yvette. Salimos del Museo y volvemos a entrar para hablar con Steve otra vez.

Salimos con Steve para tener una romántica conversación y volvemos a entrar en el Museo. Todo el mundo con el que hemos hablado ya se ha ido. Cogemos un vaso de la derecha de la mesa central y entramos por la puerta del fondo a una sala llena de esqueletos de dinosaurio. Entramos por la puerta de la izquierda a una sala llena de cuadros pero Wolf no nos deja pasar. Vamos a la derecha y entramos en otra sala, ahora llena de copias enteras de dinosaurios. Entramos por la puerta del fondo y cogemos el hueso que hay sobre la mesa. Vamos hasta la estatua del dinosaurio y pulsamos el mando para que el dinosaurio "nos hable". Salimos de esta sala y entramos por la izquierda a otra sala llena de armaduras. Examinamos el tapiz de la izquierda y al usarlo vemos que podemos escondernos detrás.

Hacia abajo de esta sala llegamos a otra llena de cabezas. Volvemos a subir a la sala de las armaduras y vamos hacia arriba. A la izquierda usamos la lupa en la puerta, descubrimos que está cerrada y leemos el cartel de "Privado. No Pasar". Seguimos arriba y llegamos a la sala egipcia. Examinamos la vitrina de la momia y la urna de cristal de su izquierda. La tocamos y se cae, rompiéndose. Seguimos a la izquierda y, en el suelo, examinamos la cruz de Smith que cogemos al usar la lupa en ella y también la usamos en las huellas de zapatos de al lado. Con la lupa examinamos las letras de la roseta, una a una, para anotarlas en nuestro cuaderno y también examinamos el cartel. Abrimos el sarcófago de la derecha y encontramos el cadáver de Pippin dentro, apuñalado. Lo examinamos y luego usamos la lupa en todas partes. Donde vemos el bulto cogemos el "cuaderno de Pippin". Al salir de esta pantalla el reloj marca las 20:15 y tenemos una conversación con O'Riley.

ACTO 3: AL FILO DE LA SOSPECHA.

Después de que O'Riley interroge a todos, el reloj da las 22:00. Hablamos con Ernie Leach y luego con O'Riley en cuya conversación también interviene Wolf. Vamos a la izquierda y luego entramos por la puerta del fondo. Izquierda y entramos en la sala de los cuadros donde hablamos con Carrington ya solo de las palabras nuevas. Regresamos a la sala de los dinosaurios en huesos y hablamos con la Condesa de todo lo nuevo. (Los personajes pueden estar en otros lugares ya que se mueven continuamente y además tendremos que ir persiguiéndoles). Regresamos junto a Carrington (sala de los cuadros) y por el fondo bajamos a la sala del Pensador. Vamos hasta la puerta y usamos el vaso en ella para escuchar una conversación entre Yvette y la Dra. Olympia. Regresamos junto a O'Riley, que se supone que está en la sala de los dinosaurios enteros, y le hablamos sobre Pippin Carter y de lo demás no hablado.

Entramos por la izquierda a la sala de las armaduras y examinamos la central. Abrimos el casco y vemos que el cadáver de Pippin aún está aquí. Vamos hasta el despacho de Yvette, la puerta de la derecha de la sala del Pensador y entramos.

Examinamos la papelera y cogemos de dentro un papel carbón usado. Lo ponemos bajo la lámpara y leemos lo que pone. Apagamos la lámpara y entramos por la derecha al despacho de Carrington. Vamos a la estantería de los libros y los examinamos. Cogemos el primero del estante central de la derecha y de dentro una nota del archivo policial que leemos. Usamos el vaso en la puerta para escuchar la conversación de Yvette con Ramses. Miramos todo lo que hay sobre la mesa y los dos cuadros. Movemos el del retrato y detrás aparece una caja fuerte que abrimos tecleando en los números 0, 5, 2 y 7. El reloj da las 22:15. De dentro de la caja fuerte examinamos la agenda, la volvemos a dejar y cerramos la caja. Examinamos la chimenea y cogemos un trozo de carbón. Dentro del inventario usamos el papel carbón en el cuaderno de Pippin y leemos lo que pone. Miramos el intercomunicador y apretamos el botón inferior de la izquierda para activarlo. Ahora vamos apretando los botones en línea para escuchar varias conversaciones en algunos despachos: la de Myklos con Wolf y la de Yvette con O'Riley (aunque puede que hayan más).

Pasamos al despacho de Yvette y examinamos la lámpara sobre la mesa. Lo hacemos dos veces y cogemos la bombilla. Regresamos a la sala de los dinosaurios y encontramos otro muerto cuando el reloj toca las 23:15. Lo examinamos todo y usamos la lupa en el cable para ver que ha sido cortado. Vamos a la sala de las cabezas y encontramos la de Ziggy mirando con la lupa a la de arriba a la derecha, en la parte del mapa. Llegan Wolf y O'Riley que nos hablan. Buscamos a Tut Smith, que normalmente debe estar por la sala egipcia, y le hablamos de Carter y de la cruz. Ahora buscamos a la Condesa (normalmente por el despacho de Yvette) y le hablamos de lo nuevo. Usamos el vaso en el despacho de Yvette para escuchar su conversación con O'Riley. Hacia abajo entramos en el despacho de Olympia. Sacamos el trapo de la caja de la derecha y examinamos la roseta. Miramos cada letra con la lupa y ya debemos de tener todo el alfabeto escrito en nuestra agenda.

Examinamos la pizarra de encima y traducimos el texto para saber que pone. Por si a alguien le interesa, o le da pereza hacerlo, es algo así: "RINDO HOMENAJE A TI OH AMO DE LA ETERNIDAD RA FUERTE ES TU VELA ANTE EL VIENTO COMO EL LAGO DE FUEGO EN EL MUNDO INFERIOR SOSTIENE A SHU LA MADRE CREADORA DE LOS DIOSES EN SILENCIO DESDE SU ÚTERO MAS VELOZ QUE LOS GALGOS Y MAS FUGAZ QUE LA LUZ PERMITE QUE YO NO ARDA PERMITE QUE AUN NO SEA CONSUMIDO PERMITE QUE NO SUCUMBA MIENTRAS MI MOMIA SIGA POSTRADA EN MI TUMBA". Intentamos coger el frasco sobre la mesa pero llega la Dra. que lo coge y se va. Salimos y examinamos la cabeza de la estatua del Pensador. Entramos por la derecha y damos la vuelta a la rotonda para volver a salir a la misma sala. Ahora miramos al Pensador y vemos que su cabeza ya está bien puesta. La examinamos otra vez, en su cuello, y volvemos a la rotonda para ver que se ha abierto una puerta. Colocamos la bombilla ya que la que hay está fundido y bajamos las escaleras al sótano.

Usamos el hueso en el espejo para romperlo y cogemos una linterna. Entramos por la derecha a un laboratorio lleno de contenedores de animales y al fondo entramos en el laboratorio de la Dra. y hablamos con ella. Regresamos al despacho de Yvette y examinamos la guillotina con la lupa. Entramos en el despacho de Carrington y lo encontramos muerto. Lo examinamos todo (dan las 00:45) sin olvidar de usar la lupa en los dedos y en las dos iniciales marcadas con sangre sobre la mesa. Vamos a la sala de las armaduras y nos escondemos detrás del tapiz. (Son las 01:00). Al llegar la condesa le

hablamos y volvemos a bajar al sótano, entrando por la puerta de la derecha a los contenedores y por la nueva puerta de la derecha al despacho de Ernie con el que hablamos de todo. Salimos y entramos en el laboratorio del fondo, el de la Dra., para coger el frasco de antídoto antiserpiente. Abrimos la gran nevera del otro lado, su parte superior, miramos y cogemos un trozo de carne. Volvemos al despacho de Ernie pero nos hecha si miramos cualquier cosa.

Salimos de la sala de los cilindros y entramos en el despacho frontal, el de Wolf. Examinamos el intercomunicador, esperamos un poco y oímos una conversación de la Dra. Olympia. Damos algunas vueltas hasta que Ernie salga de su despacho y entramos. Con prisas, antes de que regrese, debemos escuchar otra conversación de la Dra. Olympia por el intercomunicador, cogemos la redonda del suelo que es un lazo para atrapar serpientes, examinamos la mesa y miramos la libreta con las notas de los contenedores y examinamos la caja de herramientas al lado de la puerta del que debemos coger un cortaalambres. Por último apretamos el botón a la derecha de la puerta y ya puede aparecer Ernie para echarnos de su despacho. Hay que hacer todo esto y tenemos poco tiempo, o sea que no podemos dormirnos.

Vamos al segundo contenedor del fondo, subimos por la escalera y encontramos la Daga de Amon Ra. Regresamos al almacén de la Dra. y entramos por el pasadizo para llegar al laboratorio de los mamíferos. Como todo está oscuro debemos usar nuestra linterna y aparecemos en la sala egipcia. Volvemos a bajar al sótano y entramos en el despacho de Wolf. Usamos el hueso en la trampa para ratones y cogemos el queso. Vamos hasta la estantería de libros y usamos la lupa en la de la izquierda, tercer estante por abajo. Vemos un libro que está al revés (es blanco), lo cogemos (Poemas) y lo abrimos. Dentro encontramos una liga que guardamos. La examinamos y leemos también una nota con la lupa. Tocamos el cuadro inferior de la derecha y detrás aparece un botón que pulsamos y entramos por el pasadizo usando la linterna, por la oscuridad, para aparecer en el despacho de Carrington.

Salimos y vamos a la sala de los cuadros, donde en el de la derecha vemos un pequeño reflejo. Lo examinamos, usamos la lupa y cogemos una llave con forma de calavera, usando la daga para despegarla. Vamos al despacho de la Dra., bajo la sala del Pensador, y movemos el asta derecha de la figura que hay sobre la mesa. Entramos por el pasadizo, con la linterna encendida, y salimos en el sótano, en la sala de los cilindros de los animales. Entramos por la puerta del fondo, abrimos el baúl y tiramos el trozo de carne dentro. Miramos dentro con la lupa al esqueleto y encontramos un reloj que cogemos, abrimos y leemos las inscripciones. Dan las 01:45. Salimos y usamos el vaso en la puerta del despacho de Ernie para escuchar una conversación de éste con Yvette. Al otro lado de la sala usamos el pote de antídoto en la cubeta llena, la de la derecha, para llenarlo del todo. Salimos y vamos a la sala de las armaduras para escondernos tras el tapiz y escuchar la conversación entre Wolf y la Dra. Ahora ya son las 02:00. Una vez solos, salimos y vamos a la primera sala de dinosaurios en huesos donde descubrimos otro cadáver, el de Ernie, sobre la trompa del mamut. Las 02:15. Lo examinamos con la lupa y de su pecho cogemos unos pelos de animal. Hablamos con la Dra. que ha venido hasta aquí sobre los pelos y volvemos al Pterodáctilo, la sala de los dinosaurios enteros, donde está el cadáver de Ziggy. Finalmente vamos a la sala de los cuadros y contamos a Wolf y O'Riley lo que ha sucedido.

ACTO 4: EL MUSEO DE LOS MUERTOS.

Entramos en el despacho de Yvette y nos habla. Salimos y nos encontramos con Steve y la Dra. que también nos hablan. Una vez que la Dra. de va y Steve entra en el despacho de Yvette (las 02:45) usamos el vaso en la puerta para escuchar. Luego entramos y después de la plancha volvemos a salir. Bajamos y volvemos a subir (o sea que vamos a la pantalla inferior y volvemos aquí) y aparecen Smith y la Condesa. Hablamos con Smith de todo. Vamos hasta el cadáver de Ziggy, bajo el pterodáctilo, y con el cortaalambres cortamos y guardamos un trozo de alambre. Regresamos al despacho de Yvette pero está cerrado. Bajamos al despacho de Wolf para usar el pasadizo, meternos en el despacho de Carrington y de aquí salir al de Yvette pero aquí ya no hay nadie. Salimos y volvemos a bajar al sótano, donde no hay nadie y dan las 03:00. Otra vez arriba damos una vuelta hasta encontrar a la Condesa a la que debemos hablarle del reloj. Regresamos al despacho de Yvette y vemos que todo está revuelto. Con la lupa examinamos todo lo que hay sobre la mesa y cogemos un zapato.

Salimos y vamos a la sala de los cuadros donde vemos una escultura nueva. Usamos el hueso para romperla y encontramos el cadáver de Yvette. Dan las 03:15. Lo examinamos todo del cadáver y cogemos las gafas y los restos de pelo. Vamos a la sala de las armaduras y cogemos la bota tirada en el suelo y manchada de sangre. Regresamos al despacho de Yvette y vemos una animación de la Dra. en su despacho. Vamos a él, usamos tres veces el antídoto en la serpiente y la cogemos con el lazo. La metemos en su jaula que es la del fondo a la izquierda y examinamos el cadáver de la condesa, sobre la mesa, con la lupa. De su bolsillo cogemos un pote de sales aromáticas y al lado del cadáver también cogemos un racimo de uvas. Salimos de la pantalla del cadáver, dan las 04:15 y salimos del despacho.

ACTO 5: A REX LE CANSA UN POCO EL CRIMEN.

Aparecemos en la sala de los dinosaurios. En cuanto aparece "La Muerta" salimos corriendo por la derecha, a la sala de los dinosaurios en hueso. Cerramos la puerta y usamos el alambre en los pomos para atrancarla. Vamos a la sala de las armaduras y subimos al pasillo. Movemos la silla frente a la puerta y dejamos abierta la trampilla superior de la puerta. Subimos a la sala egipcia (evidentemente TODO debe ser muy rápido o nos pillaré "La Muerte"), vamos a la izquierda y nos metemos dentro del sarcófago izquierdo. Una vez "La Muerte" se larga, salimos y entramos por la puerta del pasillo que ahora está abierta para llegar a una sala de almacenaje. Movemos la caja que sostiene la grúa hacia la puerta, movemos el cajón más a la derecha para encontrar una puerta y nos metemos por ella, que es un ascensor. Le damos a la palanca y bajamos para llegar a un almacén de sarcófagos egipcios. Cerramos la puerta, examinamos la monia central ("PU"), la cogemos y la usamos en la puerta para atrancarla. Examinamos el sarcófago de la izquierda y usamos el lazo en el dibujo de serpiente que tiene en su parte superior. Así lo abrimos y entramos para aparecer en un lugar inmenso que se usa para mantener un culto a los viejos dioses egipcios.

Los sectarios nos pillan y tras algo de conversación debemos responder a dos preguntas. La primera es ÚTERO y la segunda TUMBA. Debemos señalar las letras desde nuestro diario, señalando los jeroglíficos, ya que ahora tenemos todas las letras. Conseguimos que nos suelten y bajamos al cuarto de calderas. Examinamos el carbón y encontramos a Steve. Le limpiamos la cara, usamos las sales aromáticas en ella y le ponemos la bota antes de que se levante. Nos habla y entre los dos movemos el mural central que deja ver un conducto por el que nos metemos encendiendo la lámpara. Al

ver venir las serpientes usamos el antídoto frente a nosotros y cuando lleguen a él retrocederán asustadas. Subimos por el pasadizo y llegamos frente a unas ratas. Tiramos el queso por la primera puerta de arriba y las ratas se lanzan tras él. Acabamos de subir la rampa y entramos por la segunda puerta para aparecer en la sala de los dinosaurios, saliendo por la boca del Rex con Steve. Vamos hasta los mandos de la "voz" y los apretamos y al salir "La Muerte" por ellos "morirá" triturada por los dientes del dinosaurio.

ACTO 6: EL INTERROGATORIO DEL JUEZ DE PRIMERA INSTANCIA.

Aparecemos en la Morgue y frente a nosotros está el juez y varios policías. Ahora nuestra última misión será contestar a todas sus preguntas gracias a todos los datos que hemos ido recopilando de nuestra investigación. Y con esto abremos acabado si sabemos contestarlas bien.

1. ¿Quién asesino al Dr Pippin Carter?:
O'RILEY. El móvil es el ENRIQUECIMIENTO.
2. ¿Quién asesinó a Lawrence "Ziggy" Ziegfeld?:
O'RILEY. El móvil es el ENRIQUECIMIENTO.
3. ¿Quién asesinó a Ernie Leach?:
O'RILEY. El móvil es el de ENCUBRIR OTRO CRIMEN.
4. ¿Quién asesinó a Yvette Delacroix?:
O'RILEY. El móvil son los CELOS.
5. ¿Quién asesinó a la Condesa Waldorf-Carlton?:
O'RILEY. El móvil es el de ENCUBRIR OTRO CRIMEN.
6. ¿A quién pertenece el esqueleto encontrado en el baúl?:
Al Dr. ARCHIBALD CARRINGTON III.
7. ¿Quién asesinó al Dr. Archibald Carrington III?:
WATNEY LITTLE.
8. ¿Quién se disfrazó de Dr. Archibald Carrington III?:
WATNEY LITTLE.
9. ¿Quién asesinó a Watney Little?:
O'RILEY. El móvil es el ENRIQUECIMIENTO.
10. ¿Quién robó la Daga de Amon Ra de la exposición del Egipto Clásico?:
WATNEY LITTLE.
11. ¿Quién indujo a Watney Little al robo de la Daga de Amon Ra?:
O'RILEY.
12. ¿Qué mujer estaba involucrada en el robo de los cuadros de la Galería de los Viejos

Maestros?:

La CONDESA WALDORF-CARLTON.

13. ¿Qué hombre estuvo involucrado en el robo de los cuadros de la Galería de los Viejos Maestros?:

WATNEY LITTLE.

14. ¿Quién era el intermediario que suministraba cuadros falsos a la condesa y luego vendía los cuadros reales?:

ZIGGY.

15. ¿Quién es el Sumo Sacerdote de los que rinden culto al sol de Amon Ra?:

RAMSES NAJEER.

16. ¿Qué empleado del museo trabajaba también como "exterminador" para un tal Big Al?:

ERNIE LEACH.

FINAL.

Contestado esto bien presentamos a nuestro testimonio, el Sr. Smith con el que hablan y deciden dar por acabada la investigación con su oportuna felicitación hacia nuestra valía. Seguidamente vemos a O'Riley como cumple condena a 60 años de cárcel y como no nos va a olvidar jamás. Después vamos al puerto para tener nuestro encuentro con Steve, que es el principio de un gran amor. Y todo finaliza explicándonos como han acabado todos los protagonistas de la aventura.