# **STEPPENWOLF**

## THE X-CREATURE PROJECT



Por: Igor F. Dávalos Rojas (cusiri@hotmail.com)

### Aclaraciones, Créditos y 'Demás Cosas'.

Todas las imágenes y vídeos utilizados en esta '*Guía Paso a Paso*' fueron obtenidas mediante capturas de pantalla durante el juego ejecutado por el Autor. El texto de las descripciones y el que aparece en todo el documento, *expresan la opinión exclusiva del Autor*, no existiendo ningún vínculo de ningún tipo con ninguna empresa, compañía, corporación ni nada que se le parezca.

Que quede bien claro, lo que aparece aquí fue producto únicamente de mi ociosidad y deseos de compartir un modo de solucionar los 24 Episodios que componen esta magnífica aventura. La comencé el 02 de agosto de 2004, vaya que ha pasado bastante tiempo, por ese entonces subí las soluciones a la web con el enlace http://cusiri.tripod.com/steppenwolf/steppenwolf.htm, bastante sencilla la página y solo texto, alguna que otra imagen. El 05 de junio de 2016 revisando mis archivos de juegos flash, me topé nuevamente con The X-Creature Project. Comencé a jugar para ensayar si todavía me acordaba de cómo solucionarlo. Me detuve en el Episodio 4 del Mokele Mbembe, no recordaba 'por dónde ir ni qué hacer'. Revisé la carpeta de soluciones que había creado y donde fui escribiendo en archivos de texto la solución de cada episodio. Encontré también un archivo de word en donde había comenzado a unir las soluciones incluyendo imágenes con la idea de exportarlo como PDF y ponerlo para descarga. Por cosas que pasan estaba incompleto, solo hasta el Episodio 18 (El Chupacabra). Decidí volver a jugarlo y completar la Guía Paso a Paso y es lo que estás leyendo en este momento. La continué y terminé usando LibreOffice 5.1. Todos los vídeos fueron grabados con Vokoscreen. Las imágenes fueron extraídas de los vídeos reproducidos con VLC Player, editadas con Shutter y Gimp. Espero que disfrutes como vo jugando y/o mirando los vídeos de los 24 episodios solucionados.

Trinidad, 11 de junio de 2016

#### © 2016 Igor Francisco Dávalos Rojas

Esta obra se distribuye bajo licencia Creative Commons



Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-SA 4.0)

(http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

**Atribución:** Usted debe darle crédito a esta obra de manera adecuada, proporcionando un enlace a la licencia, e indicando si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo del licenciante.

**Compartir Igual:** Si usted mezcla, transforma o crea nuevo material a partir de esta obra, usted podrá distribuir su contribución siempre que utilice la misma licencia que la obra original.

**No hay restricciones adicionales:** Usted no puede aplicar términos legales ni medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros hacer cualquier uso permitido por la licencia.

**Cualquier otro nombre** y marca registrada que apareciera en esta guía pertenece a sus legítimos propietarios.

### **CONTENIDO**

Aclaraciones, Créditos y 'Demás Cosas'	ii
CONTENIDO	
CAPÍTULO 1: MOKELE MBEMBE	5
EPISODIO 1	6
EPISODIO 2	11
EPISODIO 3	24
EPISODIO 4	
CAPÍTULO 2: EL YETI	49
EPISODIO 5	50
EPISODIO 6	57
EPISODIO 7	64
EPISODIO 8	
CAPÍTULO 3: THE HERUKA	
EPISODIO 9	
EPISODIO 10	
EPISODIO 11	
EPISODIO 12	
CAPÍTULO 4: THE KRAKEN	
EPISODIO 13	
EPISODIO 14	
EPISODIO 15	
EPISODIO 16	
CAPÍTULO 5: EL CHUPACABRA	
EPISODIO 17	
EPISODIO 18	
EPISODIO 19	
EPISODIO 20	
CAPÍTULO 6: THE HERUKA II	
EPISODIO 21	
EPISODIO 22	
EPISODIO 23	
EPISODIO 24 Lista de enlaces a los vídeos	
Mokele Mbembe	
C01E01: https://youtu.be/2MD9OzexNTo	
C01E02: https://youtu.be/Kg1-hQB1bdw	
C01E03: https://youtu.be/j7YF8vCZ_zU	
C01E04: https://youtu.be/aalNQko81u0	
El Yeti	
C02E05: https://youtu.be/X9pL4G9AWXs	∠07

C02E06: https://youtu.be/NT-mYI-91vo	267
C02E07: https://youtu.be/Mnp9_GOHEZw	267
C02E08: https://youtu.be/1AeF9KGk5iw	267
The Heruka	
C03E09: https://youtu.be/auy4Qs93IG0	
C03E10: https://youtu.be/Vqs4QSD8cNM	267
C03E11: https://youtu.be/mKwf099CMjM	267
C03E12: https://youtu.be/sOeMiSY5R7A	
The Kraken	
C04E13: https://youtu.be/KI7BshVZ6gs	267
C04E14: https://youtu.be/Om0oicpJTwU	
C04E15: https://youtu.be/ELI_Cj7Md3c	
C04E16: https://youtu.be/1iXzGELo9zc	
El Chupacabra	
C05E17: https://youtu.be/A-2uTjX7FXY	
C05E18: https://youtu.be/nWQ6qTEtcOs	
C05E19: https://youtu.be/A6r0c8oG6HU	
C05E20: https://youtu.be/-TssAo3le7U	
The Heruka II	
C06E21: https://youtu.be/f7AmqkrDoCs	
C06E22: https://youtu.be/iyp8TVeS8 Y	
C06E23: https://youtu.be/6LGSs3U3GJ4	
C06E24: https://voutu.ho/DDr2HCCDzNo	268

# **CAPÍTULO 1: MOKELE MBEMBE**





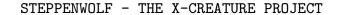
### **EPISODIO 1**

1.- Coge la soga. Agarra la tapa del cajón que está al lado de Derek, la usarás como escudo contra las flechas para ir hasta la puerta y entrar al camarote.



2.- Coge las llaves y las pesas. Quiebra el vidrio con las pesas y agarra el extintor.







3.- Dirígete adelante del barco, con el extintor apaga el fuego y sube las escaleras. El capitán te entregará el antídoto. Después selecciona las llaves y entra al sótano del barco.



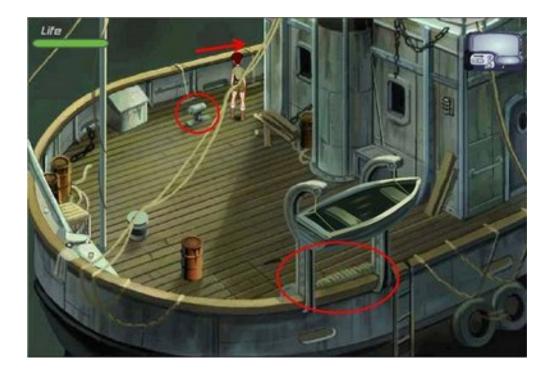
4.- Coge el mazo, la batería nueva junto al cajón y el arpón al fondo. Sube las escaleras con el arpón seleccionado. Selecciona la batería (en el inventario o presiona T) y acércate a la máquina por el lado que tiene la batería dañada, cambia la batería presionando espacio, presiona nuevamente espacio para accionar la máquina. Sal del sótano.





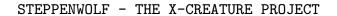
5.- Ve a la parte de atrás: con el martillo golpea junto al bote salvavidas con ello harás que baje. Camina hacia la parte izquierda del barco (flecha roja), la botella caerá por un agujero, selecciona la soga y átala al soporte, con eso se coge la botella.







6.- Ve junto a Derek. En la ventana de inventario mezcla el antídoto con el trago de la botella y dale a Derek.







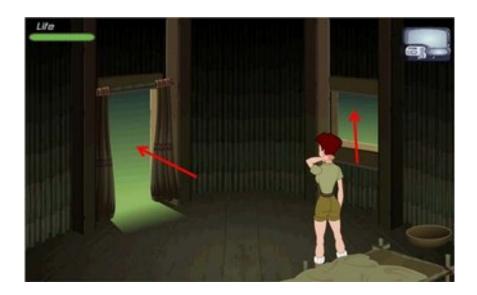


- 7.- Vuelve a entrar al sótano y coge el equipaje de Derek. Sal del sótano y entrégale su equipaje a Derek.
- 8.- Camina hasta el bote salvavidas y súbete a él. Toma una respiración profunda y comienza a remar.



## **EPISODIO 2**

1.- Sal por la ventana y trepa hasta el ídolo del techo, déjalo caer sobre el guardia. Baja y cruza por la puerta.

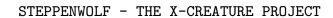






2.- Coge el machete y las bolsas con polvos somníferos junto al guardia (Párate junto a la cabeza y presiona 2 veces espacio). Selecciona el machete y corta la soga que sujeta el puente. *También podrías coger el machete, cortar la soga y luego coger las bolsas con polvos.* 







3.- Baja por el puente y trepa por el bejuco. Entra a la choza y coge el ídolo con los ojos tapados. Es necesario aprenderse de memoria el esquema del tapete.









4.- Debes ir por la pasarela frente el bejuco hasta la choza donde termina el camino; entra, coge el ídolo con lo oídos tapados y la caja con perlas. Sal, *trepa por el bejuco*\* entra a la primer choza coge el ídolo con la boca tapada, sal de esa choza y entra a la segunda choza (no toques las ruedas todavía). Coge la tabla con criptogramas, sal, baja por el bejuco, vuelve por donde viniste hasta la pantalla inicial del juego.



<sup>\*</sup> En el vídeo he dejado esto último para después para ahorrar tiempo. Es decir, podrías regresar hasta la choza de la mujer y entregar las joyas a cambio del collar y recién volver a esta escena para trepar por el bejuco.











### STEPPENWOLF - THE X-CREATURE PROJECT



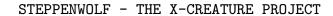




### STEPPENWOLF - THE X-CREATURE PROJECT









5.- Entra en la choza que está visible enfrente de ti. Selecciona la caja de joyas para entregársela a la mujer, a cambio recibirás un hermoso collar de cuentas valuado en "poder salir vivo(a) de aquí".







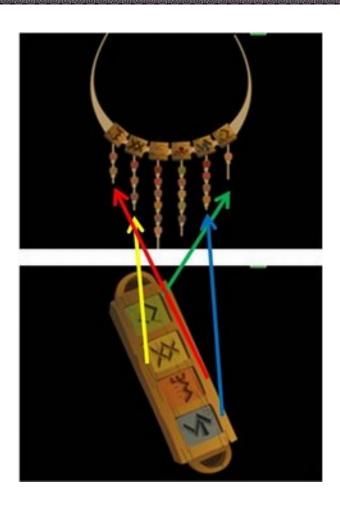
6.- Vuelve a ir a la choza donde están las roldanas, esa de donde tomaste la tabla con criptogramas. Ahora con lo que tienes deberás resolver el acertijo de "cuál es el orden y el número de veces que deben girarse las roldanas". (Esto liberará al prisionero de la jaula quien en agradecimiento te abrirá la puerta de la cueva por donde podrás salir de aquí).

El collar indica el número de veces que se debe girar cada rueda. La tabla con símbolos te da a conocer el color de cada rueda y el orden en que debe girarse cada una de ellas.









#### SOLUCIÓN:

VERDE 1
AMARILLO 3
ROJO 2
AZUL 4

7.- El guardia ha sido liberado y estará esperando junto a la puerta de la cueva. Vuelve a la primera escena y sigue hacia la derecha de la pantalla (cuidado con las víboras). Entra por la puerta. Dentro de la cueva coge el palo.











Lire

8.- Sólo queda dormir al guardia (une el palo con la bolsa de polvos somníferos y una vez afuera lánzaselo al guardia), coloca los ídolos en su lugar (¿recuerdas el tapete?) abre la compuerta accionando la palanca donde está la calavera ya puedes irte en una canoa.





### STEPPENWOLF - THE X-CREATURE PROJECT





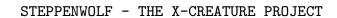


## **EPISODIO 3**

1.- Agarra el remo y quita el soporte para que el tótem caiga y deje abierta la entrada a la cueva.









2.- Cruza hacia el centro por el bejuco, toma el palo con la palca en un extremo, ve hacia la víbora y usa este palo. Ya tienes el machete.



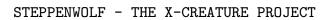






3.- Regresa al medio para cortar el bejuco que ata el tótem. Cruza por el tótem caído. Sigue hacia adelante hasta los juncos, con el machete corta los juncos, camina por el empedrado hasta la siguiente escena.











4.- En esta escena, verás un palo y un extremo de cuerda, átalos. Salta hacia el tronco y camina sobre él hasta llegar debajo de la mochila y cógela. Camina sobre las piedras en dirección del tótem hasta quedar mirando más o menos hacia la piedra atada. Haz un salto largo, párate frente a la piedra y ata la cuerda al tótem (presiona espacio). Vuelve hasta donde tienes atado el palo a un extremo de la cuerda (comienzo de esta escena). Lanza el atau hacia el árbol (solo presiona espacio), jala para tumbar el tótem, vaya hacia el tótem y entra a la cueva. Recogerás el encendedor.







(Para regresar trata de situar a Meg como se ve en la imagen. Da un salto largo.)







5.- Regresa hasta la escena inicial y entra a la cueva donde encontrarás un botiquín. Sal de la cueva y sube por el bejuco.







6.- Salta en dirección de las abejas, ata la cuerda a la hélice, sube por el bejuco para agarrar la pistola de luces, entra al avión por atrás y toma el galón de combustible. Acércate al nido de las abejas con el galón seleccionado y rocía un poco de combustible, préndele fuego con el encendedor. Sigue hacia el curichi, coge el otro extremo de la cuerda y átalo al árbol caído que está en frente, vuelve hasta la hélice del avión y hazla girar.











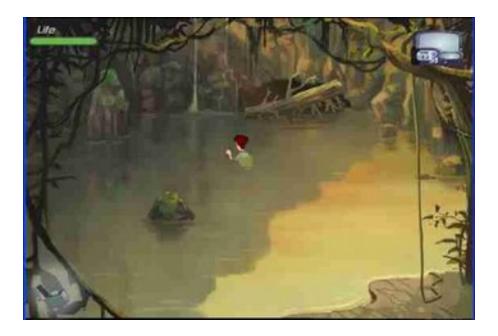


### STEPPENWOLF - THE X-CREATURE PROJECT











7.- Entra nuevamente al curichi mientras avanzas hacia la entrada de la cueva selecciona la pistola de señales. Estate atento(a) apenas ingreses a la cueva usa la pistola, con eso ahuyentarás a los murciélagos.



8.- Sube hasta la parte derecha de la cueva ayudándote con el palo que termina en "V". Con el remo tumba la piedra suelta para tapar el agujero. Acércate hasta el lugar por donde sale agua y haz más grande el hueco, verás que el caudal aumenta.

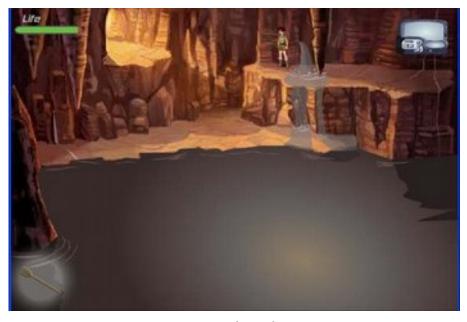












9.- Baja hasta la parte izquierda de la cueva y párate frente al chorro de agua haz más grande el agujero (círculo de la izquierda en la primer imagen del punto 8) ahora Meg podrá salir nadando.



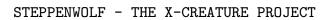
#### **EPISODIO 4**

Este es uno de esos episodios en los que a pesar de tener la solución, es decir sabes qué hacer, cómo y cuándo hacerlo; requerirás de tu mayor habilidad en el control del teclado y la combinación de teclas. A pesar de ello, existe una forma de "engañar" al Mokele para que vaya a otro lado y dé más tiempo. Cambia a la escena anterior, cuando se pueda; de este modo el Mokele se irá hacia allá. Esto lo puedes comprobar mirando el GTS, verás cómo el Mokele, representado con el círculo rojo, se mueve en otra dirección. En el vídeo utilizo este "truco" para dar tiempo más que suficiente de que Steppenwolf esté preparado para cuando el Mokele aparezca.

1.- Sube por la liana y corre hacia la derecha.



2.- Cruza el tronco caído (el que se ve limpio) hacia las rocas y luego salta a la orilla para agarrar el palo, regresa y ve hacia la roca de la derecha y salta. Otra vez salta hacia la liana que cuelga y cruza al otro lado hacia la carpa. Camina hasta la parte rota de la carpa y toma el látigo, con el látigo seleccionado entra a la carpa y golpea al puma, coge la hoja del libro y el frasco. Regresa hasta la escena del tronco caído. Si deseas puedes ir a la escena inicial para que el Mokele se "aleje" de Steppenwolf.





















3.- Cruza el tronco más delgado con cuidado, deberás caminar para no caer, agarra el hongo del árbol. Avanza por el camino hacia abajo. Corre hacia la derecha hasta el tótem y con el palo túmbalo, coge las bayas del arbusto. Ahora combina el hongo con la jarra, las bayas con la jarra para obtener la poción.



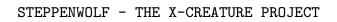




Cruza por el tótem hasta las bayas. Para alejar al Mokele puedes ir a la anterior escena y volver.

4.- En la misma escena ve hacia la izquierda (casi por donde viniste) con el palo seleccionado, junto al árbol, presiona espacio y saltarás al otro lado de las arenas movedizas. Camina a la otra escena.







5.- Coge la calavera y presiona espacio delante del puente para lanzarla y bajar el puente. Crúzalo.







6.- Sigue avanzando por el camino y cuando llegues donde está la reina camina para que no te escuche, acércate al palo que sirve de pilar y túmbalo (espacio), sube por el bejuco y ten lista la poción para echársela al Mokele Mbembe.











Si fuiste lo suficientemente listo y/o rápido nos vemos en el próximo episodio.

# **CAPÍTULO 2: EL YETI**





## **EPISODIO 5**

1.- Avanza hasta el medio y patea el vidrio, coge el fierro para quitar el freno al camión.





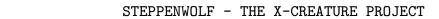


#### STEPPENWOLF - THE X-CREATURE PROJECT

2.- Entra a la casa donde estaba el guardia, sube la escalera. Coge las llaves y mira en el mapa si deseas. Sal de allí.







Ř

3.- Sube las gradas y deslízate hasta la casa junto a las rocas. Toma el jamón y el trinchi (tridente). Regresa a la calle y camina hacia la segunda escena.









4.- Selecciona el jamón para dárselo al perro. Camina hacia la derecha a la tercera escena. Descuida al guardia (espera a que de la espalda hacia donde vayas a pasar) y entra al cobertizo para tomar una manguera. Sal corriendo hasta la parte trasera del camión y toma el galón (no olvides que hay que descuidar al guardia). En la pantalla de inventario junta el galón con la manguera. Saca gasolina del tanque del primer camión. Vuelve a la escena dos, esa donde está el perro.





#### STEPPENWOLF - THE X-CREATURE PROJECT









5.- Selecciona el trinchi para zunchar al búfalo que está atado al poste del toldo. Corre al jeep. Échale gasolina y vete en el jeep.





#### STEPPENWOLF - THE X-CREATURE PROJECT







## **EPISODIO 6**

1.- Toma rápidamente la madera del suelo y cierra la puerta del monasterio. Corre a la habitación frente a la puerta y memoriza los símbolos del tapete (Como ya tienes la imagen en esta guía es innecesario entrar a ese cuarto). Sale rápidamente y entra por la puerta de al lado.















2.- Toma el mazo, te servirá para poder coger los explosivos que hay en la viga. Golpea con el mazo el soporte del barril que está más cerca de la puerta. En esta escena deberás pisar las baldosas con los símbolos en el mismo orden en que están pintadas en el tapete que viste. Cuando termines ve a la siguiente escena bajando por las gradas que aparecieron.









Sube hasta donde se detenga y presiona espacio

3.- Toma la vasija con la planta tibetana medicinal. En esta escena (tres) debes resolver el modo de disponer los símbolos de cada columna y por cual columna comenzar. Para abrir el buda que no es más que una puerta. La solución te la da el tapete y el brazo izquierdo de la estatua. En el tapete están pintados cuatro símbolos. La cantidad de símbolos indica el orden de cada columna y por supuesto el símbolo que le corresponde. La primer columna te la indica la mano de la estatua.





4.- Sube las gradas entre la puerta, crea una distracción colocando un explosivo en la rejilla y entra por la puerta que se indica con una flecha para tumbar la bola. Baja corriendo, toma la cuerda de en medio, cruza corriendo el pasillo hasta la quinta escena.





Para prender los explosivos, acerca a Steppenwolf a la antorcha encendida encima de la rejilla. Después de tumbar la bola y bajar, puedes volver a meter explosivos en la rejilla, así los guardias no te dispararán.





5.- Selecciona la cuerda y úsala para subir a la torreta y desplegar el puente presionando el ojo.





6.- Usa los explosivos para tumbar la puerta de enfrente. Prende la mecha con el fuego de los pilares, apunta tomando en cuenta la dirección del viento que es indicada por las banderas. Cruza el puente y la puerta.





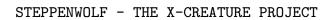


#### **EPISODIO 7**

1.- Cruza saltando hasta la cueva de la derecha para tomar el martillo y los zapatos con clavos. Combínalos para poder escalar. Escala hasta arriba por la pared; evita el montón de nieve colgando. Toma la granada que arrojaron los soldados y devuélvesela presionando 'escape'. Baja hasta los guardias muertos y toma la soga. Escala nuevamente y sube por la izquierda hasta la escena dos. Ten cuidado con el helicóptero. Mientras estás "prendido" en la pared, el soldado del helicóptero no te ve.

















2.- Sube hasta la plataforma central y ata la soga al pilar con la bola. Escala hasta el lugar donde la nieve tapa el cable y túmbalo con el martillo solo. Sigue subiendo y jala la soga para poder cruzar en la calesita. Camina hacia la escena tres.

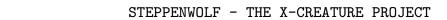






3.- Acércate cuidadosamente hasta más o menos donde se ve la cuerda, pega un salto largo. Ata la cuerda al martillo y espera al helicóptero, cuando esté cerca lanza el martillo atado a la cuerda. Al explotar el helicóptero, habrá un pequeño derrumbe que mostrará una pared por donde podrás seguir escalando, sube hasta la escena cuatro.















4.- Espera que los guardias se junten detrás del camión para correr y tomar una granada de la parte trasera del camión. Corre hasta el lugar por donde subiste junto a la piedra allí donde los guardias no te disparen. Lánzales la granada. Camina hacia arriba para terminar el episodio.





## **EPISODIO 8**

1.- Sube por la pared izquierda salta hacia la derecha por la rampa de hielo. Entra a la primer cueva y sube por el lado de la izquierda. A la altura del colmillo izquierdo del mamut, con el martillo desprende una roca y tómala del suelo.









2.- Sal de la cueva y trepa por el costado de la entrada hacia el segundo nivel y camina hacia adelante hasta el final. Derrumba la estalagmita sobre el puente de hielo. Regresa al inicio.















3.- Camina hacia la pared de enfrente y sube. En el inventario abre la mochila, combina el encendedor con el aerosol, junto a la piedra central usa esta antorcha, pon la piedra a la luz del sol. Baja y ve al inicio para entrar a la cueva de la izquierda. Ilumina la cueva con la piedra. Baja y cierra el hueco de la entrada. Vuelve al inicio.

















Presiona espacio para dejar caer la roca e iluminar la cueva





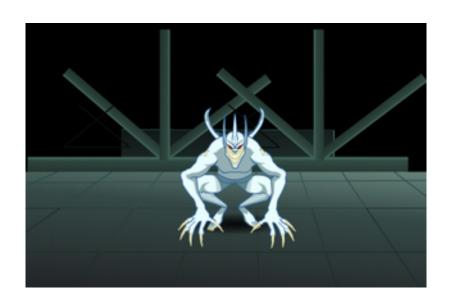
4.- Cruza por el lago hacia la cueva donde te toparás con el Yeti, ten seleccionada la cámara fotográfica. Apenas salgas del agua empieza a tomar fotos. Trata de acorralar al Yeti hacia el fondo a la derecha, hasta que caiga encima de él una roca y quede inconsciente. Ten cuidado con las rocas que caen cuando el Yeti golpea el suelo. Cuando el Yeti esté inconsciente utiliza el kit para muestras de sangre.







# **CAPÍTULO 3: THE HERUKA**





## **EPISODIO 9**

1.- Coge la llave del muerto y entra al ascensor. Da un salto hacia la zona roja para entrar a la oficina. Con la llave aún seleccionada abre el cajón y toma la video cinta, luego la pelota. Regresa al ascensor y lanza la pelota a la rejilla del ducto, baja recoge la pelota y entra por la ventilación.

TRUCO: Para esquivar al albino<sup>†</sup>, cambia rápidamente de escena, con eso lograrás confundirlo, al regresar a la escena de donde saliste el albino ya no estará, y ganarás un poco de tiempo.



Si deseas puedes bajar hasta el monitor, verás cómo el albino le dispara a las cámaras de seguridad.

La verdad es que no estoy completamente seguro de que sea albino el matón, solo me pareció chistoso decirle así.









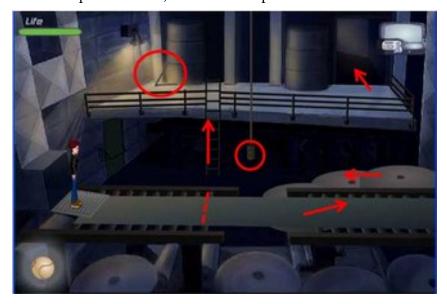


Presiona espacio para lanzar la pelota



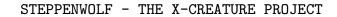


2.- Cruza al otro lado de la cinta transportadora sin pisar el centro (si fallas el salto largo podrías quedar colgando del mando o caer en la lona y solo perderás un poco de energía y tiempo, nada de qué preocuparse, de todas formas podrás subir por la escalera). Baja por los cilindros y sube por la escalera. Toma la pata de cabra, corre hacia la puerta de la derecha.



3.- Al paso coge el cable de la mesa y corre hacia la parte superior izquierda de la pantalla, con el tarro de pintura atora la puerta.







4.- Corre hacia el ascensor y sube por el cable a la azotea. Con la pata de cabra abre un vidrio del tragaluz, conecta el cable a la toma del poste del anuncio, coge el cable y déjalo caer por el vidrio abierto. Baja de la azotea por el ascensor y vete a la escena donde recogiste la pelota y la video cinta.





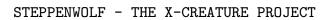






5.- Si todavía no volcaste al suelo el bidón de agua, hazlo ahora. Métete debajo del escritorio y espera a que el albino entre al cuarto y se pare sobre el agua. Cuando esté sobre el agua presiona espacio para electrocutarlo. Saca la tarjeta magnética del albino.













6.- Ve a la escena de la caja fuerte. Párate frente al camión en dirección de una de las palancas rojas y lanza la pelota. Baja hacia la caja fuerte y escribe la combinación de la cerradura. Es la serie anotada en la videocinta reemplazando el segundo guión con un cero, así: 163104.







7.- Regresa a la recepción, selecciona la tarjeta y sal del edificio.





## **EPISODIO 10**

1.- Ata la cuerda del paracaídas a las torres. Cuando caiga el guardia que viene, coge el casco y monta la moto. Maneja a toda velocidad presionando sin soltar flecha adelante y en cada hueco espacio para saltarlos.



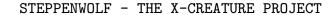
















Mantén presionada flecha arriba y cuando te acerques a un hueco solo presiona espacio, eso hará que la motonieve salte.

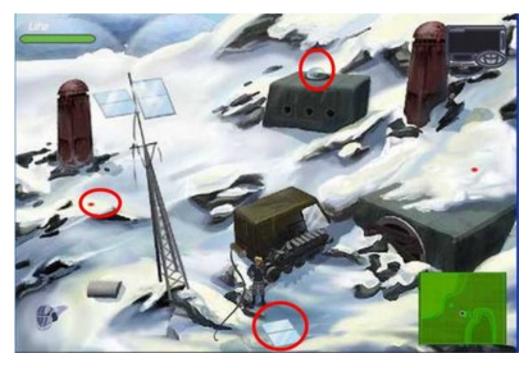
2.- Lanza la cuerda con el gancho a la torre y luego sube para engancharlo. Baja y acciona el guinche para bajar un vidrio. Coge el vidrio y aproxímate al láser de la torre de la izquierda, coloca encima de la cabeza el vidrio presionando espacio. Ve por detrás y entra al domo.











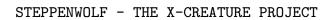


3.- Camina hacia adelante en diagonal a la izquierda para ir a la siguiente escena.



4.- Acércate a la computadora que está con telarañas, presiona espacio para abrir la cámara de nitrógeno líquido. Camina hacia el estante y colócalo detrás del contenedor. Espera que el mono alterado genéticamente caiga al contenedor amarillo, cuando esto ocurra alza el contenedor y échalo al N2. Recoge la video cinta. Cruza por donde estaba el estante hacia la computadora del fondo a la derecha. Memoriza los colores y el orden.



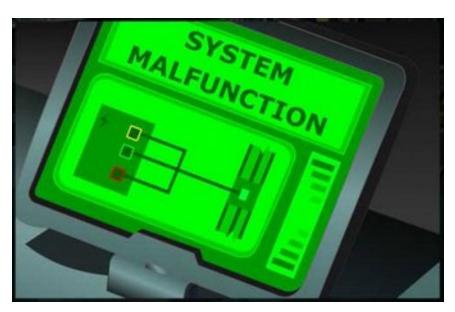




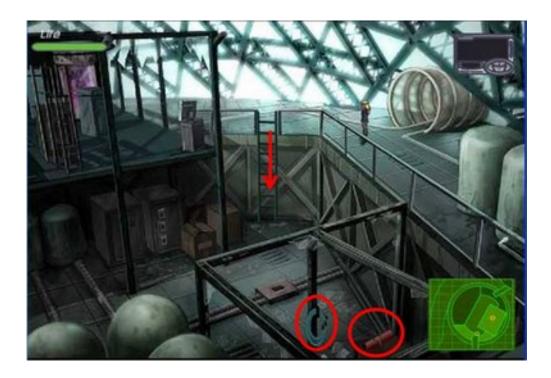




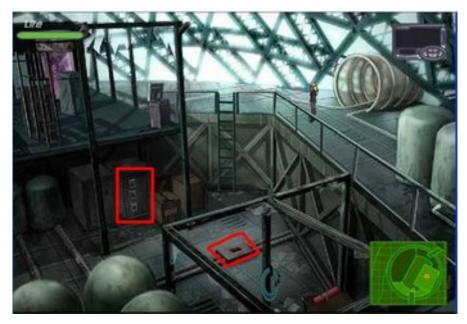




6.- Regresa a la escena anterior. Baja la escalera, recoge el cable y el lanzallamas. Enchufa el cable a la toma central, rectángulo grande en el piso. Enchufa el otro extremo al panel, en el orden que estaba en la computadora de arriba.







7.- Vuelve a la escena del mono, cruza a la siguiente escena. Toma los tubos de O2. Ve al ascensor. Baja y coloca los tubos de O2 en la exclusa obstruida por piedras y madera. Préndele fuego con el lanzallamas y sube rápidamente en el ascensor. Luego de la explosión baja y pasa por el ducto.



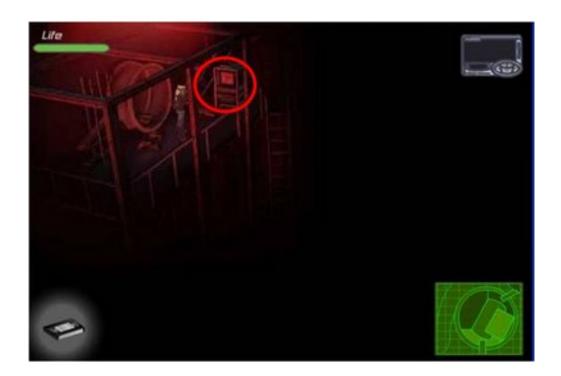








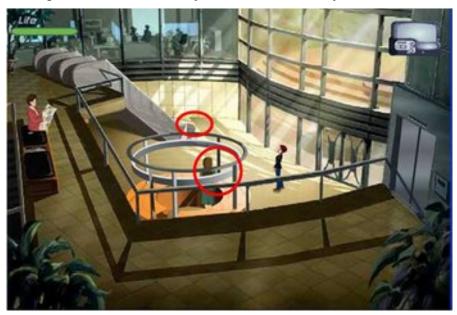
8.- Mira el contenido de la videocinta en el reproductor. El video 8-05 no está.

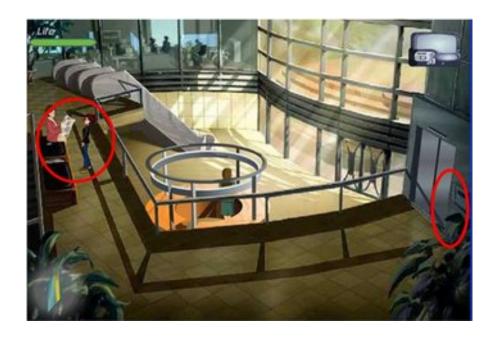




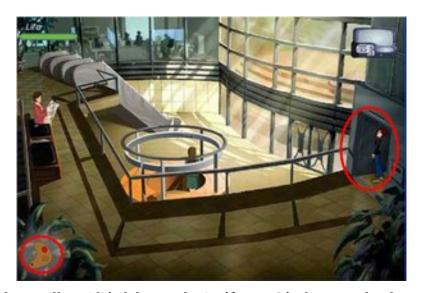
## **EPISODIO 11**

1.- Recoge la guía de recepción. Sube la escalera parándote frente a ella y presiona espacio. Cambia la tarjeta del albino por el de la lectora. Para ello, selecciona la tarjeta del albino y junto a la lectora presiona espacio. Con la nueva tarjeta entra al ascensor y usa el micrófono.

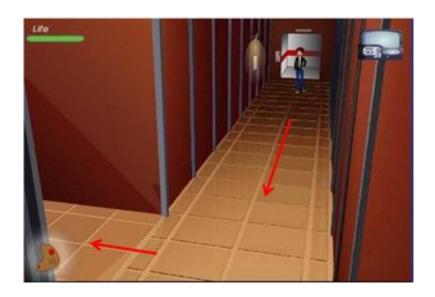








2.- Deberás ir por los pasillos pidiéndole por el micrófono a Sánchez que abra las puertas con el logo de Donovan Corp. Las puertas con mano no se abren. Selecciona la guía cuando aparezca el robot de seguridad, apenas te pida tu identificación presiona espacio, con esto tendrás en tu inventario un somnífero. Sigue por los pasillos hasta el guardia. Espera a que dé la espalda y coloca el somnífero en el café, no olvides mantener distancia, un poco más de tres cuadros de la pared. Coge la tarjeta magnética del guardia y usa su mano para abrir la puerta. Entra y escribe el código. ¿No lo has descifrado aún?. Es fácil. Está en la tapa de la guía. Sí, es ETERNITY.









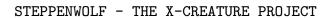






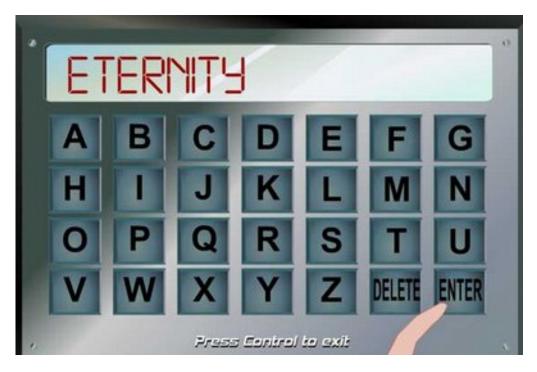
En la siguiente escena está el guardia, selecciona el somnífero





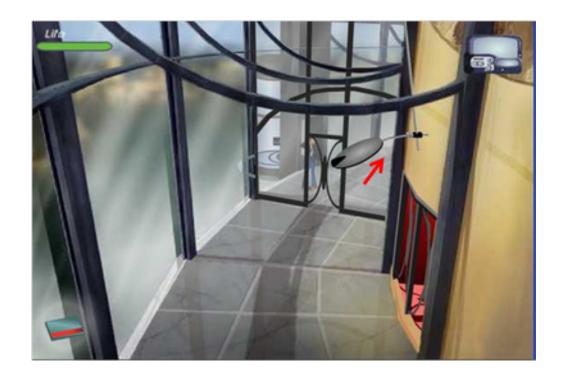


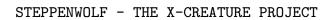






3.- Camina por el lado contrario a la puerta cerrada. Cuidado con los rayos láser, son mortales. Solo tienes que saltar cuando dejen un pequeño espacio. Al llegar a la puerta custodiada por el robot ten seleccionada la tarjeta magnética del guardia, cuando te pida tu ID presiona espacio. Entra y usa el disco en la computadora de la izquierda, puedes usar el disco en cualquier computadora pero debes empezar a jugar en la computadora de Player One. Elige Game y ponte a jugar tictac-toe. Si lo Haces bien tendrás acceso a los archivos de X-Criature Project. La computadora a la izquierda de la pantalla es Player One la otra es Player Two. Solo tienes que jugar de izquierda a derecha empezando desde el primer cuadro arriba a la izquierda y continuar con el de en medio, luego el de la derecha. Lo mismo para la segunda y tercera fila. Comienza en la computadora de Player 1, haz la movida y presiona Ctrl para salir, ve a la computadora de Player 2, haz la movida y regresa a la otra computadora, así sucesivamente hasta completar el juego.







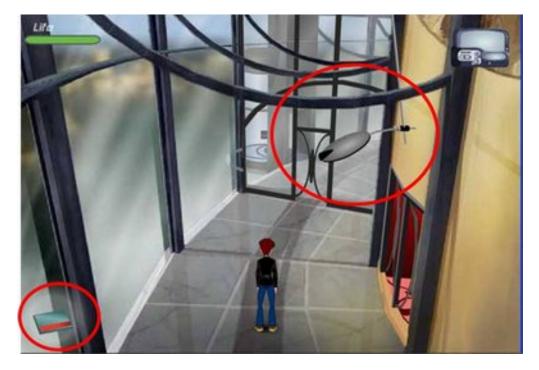






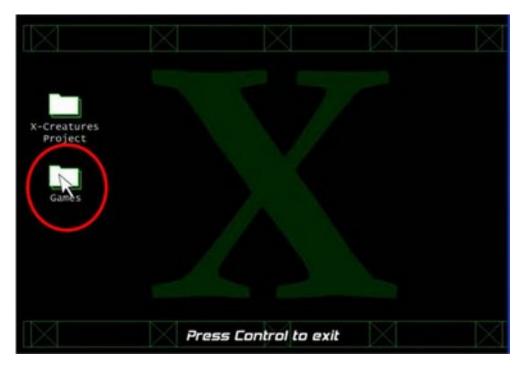


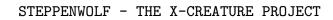












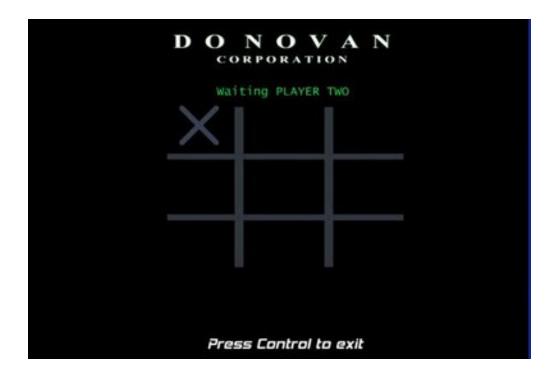


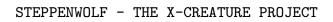
X-Creatures
Project

TICTACTOR

SOUTTARY

Press Control to exit







DONOVAN

CORPORATION

Waiting PLAYER ONE

1 2 3

4 5 6

7 8 9



## **EPISODIO 12**

1.- Baja por la escalera y coge el cortafrío (cortafierros), corta el cable que sujeta el tanque de combustible que está colgando en la parte de atrás del tractor. Sube al tractor y rompe la puerta, golpeándola varias veces. Pasa a través del hueco de la puerta.







2.- Corta la planta, cuando vuelva a crecer hasta el suelo, baja por ella. Corre hacia la habitación de enfrente entrando por el ducto. Agarra la muestra de sangre y la cuerda con un gancho. Sal de allí y entra a la habitación de la derecha para recoger una linterna. Es aconsejable tener seleccionada todo el tiempo esta linterna para ahuyentar al Heruka. Con la cuerda baja la escalera, esto lo puedes hacer después, claro que haciéndolo en este momento tienes más tiempo y lo puedes hacer con calma.













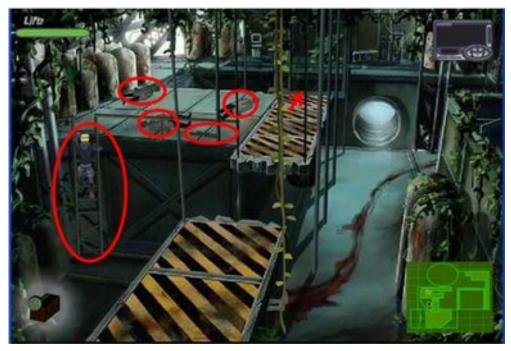




3.- Vuelve a la escena dos, ahuyenta con la linterna al Heruka y sube por la escalera. Recoge el rifle e identificadores de los cadáveres. Ve hacia la franja amarilla negra que cruza al otro lado. Sube por el bejuco y tumba el armazón que traba al puente. Baja y acciona el botón de la izquierda.



Cruza y coge la caja de tranquilizantes, en la ventana de inventario carga el rifle uniendo éste con las municiones. Hacia la izquierda recoge la nota del piso.







4.- Ve hacia la habitación de la derecha, donde recogiste la linterna. Sube la escalera hasta la computadora. Accede al sistema introduciendo el código y el nombre. Una de las tarjetas nos da el código y en la carta el nombre. Si aún no lo descifras, mira las imágenes de abajo. La puerta de la habitación del frente se abrirá.















5.- Baja la escalera y entra por la puerta. Coloca la muestra de sangre en el centro de la habitación justo debajo de la lámpara. Espera al Heruka parado junto al interruptor con el rifle seleccionado. Cuando el Heruka entre y comience a beber la sangre, acciona el interruptor, corre y dispárale.











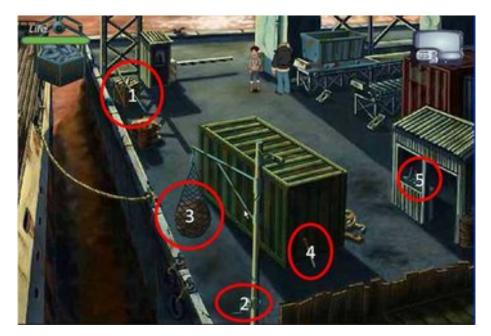
# **CAPÍTULO 4: THE KRAKEN**



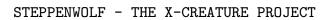


### **EPISODIO 13**

1.- Deberás actuar con rapidez. Cuando el marinero esté dándote la espalda, toma el arpón (1); corre hacia atrás del contenedor, al paso haz girar la manivela del poste (2), con el arpón jala la red del pescado (3) y corre a la parte de atrás del contenedor toma el tubo del suelo (4). Quédate quieto hasta que el marinero pase hacia el pescado y luego corre a la cabina de mandos y acciónalos (5). Cuando el marinero esté mirando hacia la tranca, como en la imagen de abajo, coloca el fierro en el soporte junto al vagón y acciónalo. Camina hacia la tranca.



La buena noticia es que no importa si no consigues hacerlo en un solo envión, cada vez que te agarre el marinero ya tendrás lo que habías agarrado antes de que lo haga.



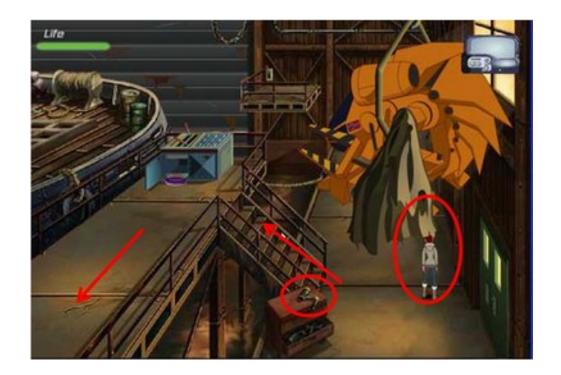




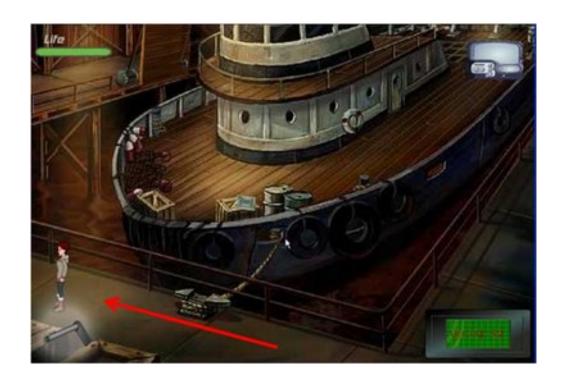




2.- Tienes exactamente 5 minutos para actuar. Al entrar jala la carpa que cubre el DeepBlue, debajo de la carpa más o menos sobre la raya del piso, aparecerá el contador de la bomba. Agarra la manivela y sube las escaleras, dirígete atrás del barco. Coloca la manivela y acciónala. Sube al barco ve adelante y toma un gancho, en la parte de atrás, agarra el esquema y la soga. Regresa a la caja de controles (comienzo) selecciona el esquema y presiona espacio, usando el esquema enchufa adecuadamente los cables, solo tienes que ver el esquema al revés (Ver imagen abajo). En la pantalla de inventario ata el gancho a la soga. Baja las escaleras y ve adelante junto a la pared, lanza la soga, sube y abre la puerta. Vuelve al barco junto al batíscafo toma la bomba y deposítala en el bote, baja el bote haciendo girar la manivela del torno. Desciende por la escalera.





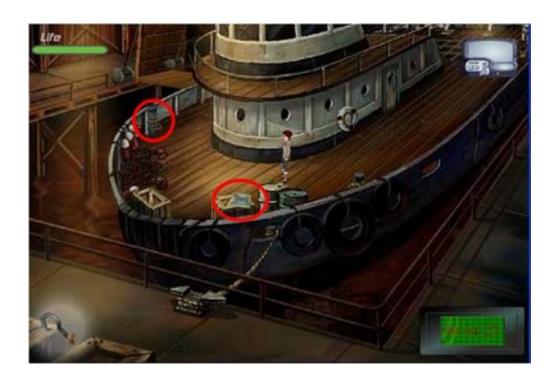






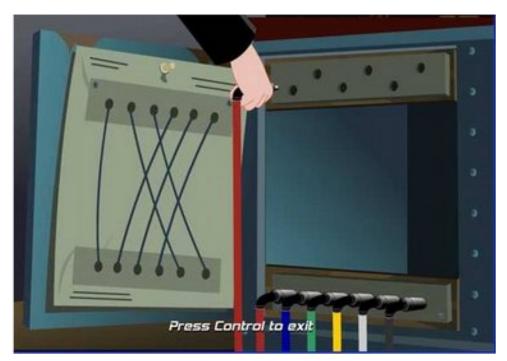




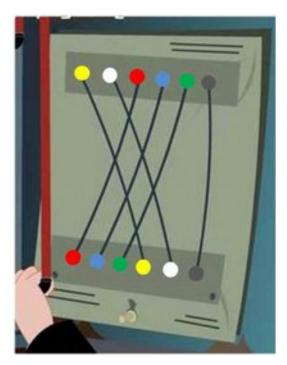












Esquema volteado, forma correcta de conectar los cables













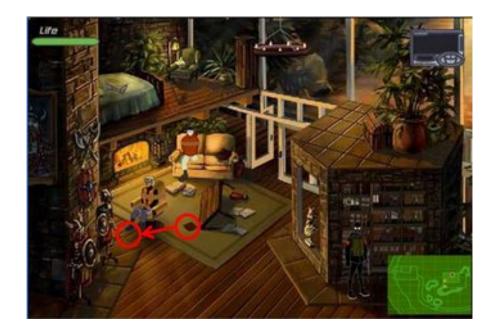




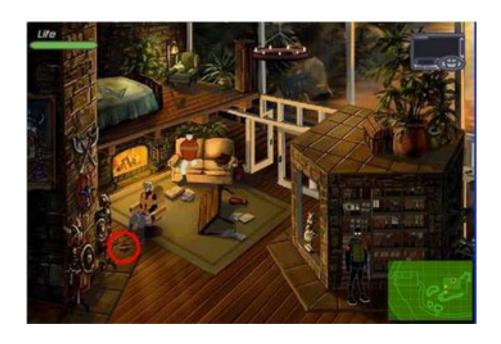


### **EPISODIO 14**

1.- Con la tecla de Flecha Derecha gira la silla y presiona espacio para traer el cojín entre el sillón y la estatua, vuelve a girar la silla a la posición original presiona espacio para dejar caer el puñal y agárralo. Selecciónalo, corta la soga. Al pararte coge la soga y corre detrás del estante que da al guardia y échaselo encima. Sube al techo de la biblioteca y salta hacia la araña. Cruza al otro lado presionando flecha izquierda o derecha para hacer oscilar la araña, cuando tenga la suficiente velocidad presiona control. Coge la prótesis de Olaf. Vuelve al lado de Olaf, desátalo con el cuchillo y ponle su prótesis.

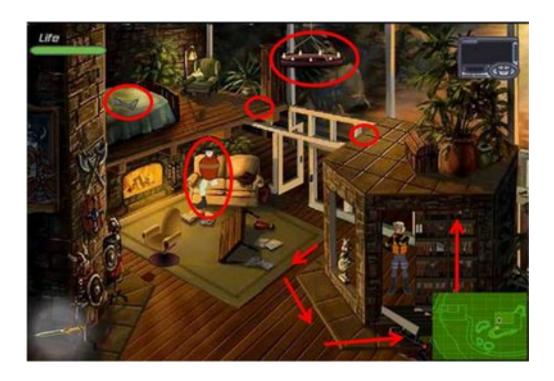












2.- Ata la cuerda a la viga que sobresale a mano derecha de Olaf. Ve hacia las gradas, al paso agarra el vaso de la mesa. Baja y coge el taladro. Cuando el guardia esté de espaldas, corre hacia el pino más alto y baja por él. Cuando estés agachado, selecciona el vaso y espera a que el guardia dé la espalda. Lanza el vaso y espera a que el guardia se acerque, suelta el pino. Sube por el pino camina hacia la cuerda y salta presionando espacio, baja por la cuerda y ve hacia tu izquierda.











3.- Ve hacia la roca y túmbala. Vuelve a tu posición y baja por el pino, salta a la roca de tu izquierda (basta un salto corto). Ahora deberás calcular el ángulo correcto que te permita llevar a Steppenwolf a la avenida. Tendrás que usar un salto largo. Tal como ves la roca, divídela imaginariamente en cuatro partes, sitúate en la parte de abajo a la izquierda, casi mirando en diagonal, no frente a ti. Usa la baranda de arriba como escalera para que baje Olaf. Dirígete hacia el escalón que se ve.











4.- Acciona el interruptor de la energía. Salta (Salto largo Ctrl+Shift) hacia el otro lado. Toma el mazo (combo). Sube por el tubo que está junto al letrero, con el mazo túmbalo. Selecciona el taladro. Ve a los controles y arranca el teleférico. Cuando detengan el aparato, ve hacia adelante (derecha abajo de la pantalla) y con el taladro seleccionado presiona la tecla de acción (espacio) sube por el cable y acciona el dispositivo de emergencia.





















## **EPISODIO 15**

1.- Gira la llave de paso para dejar caer petróleo al suelo. Espera a que el guardia aparezca y resbale. Agarra el botiquín y el cloroformo. Ve hacia la escalera sube, cuando estés arriba, antes de salir espera a que el guardia esté mirando hacia los barriles, entra a la cabina y acciona las palancas para distraer al guardia. Corre rápidamente a las escaleras que hay a tu derecha para coger el soplete. Si lo haces rápido, no te disparará. Baja a la planta principal. Ve a la escena de la izquierda bajando las gradas.







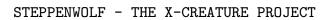








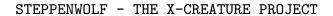
2.- Camina hacia la cadena con el gancho, baja por ella, balancéate y salta a la plataforma inferior. Acciona la llave de paso, cuando el guardia se sitúe debajo de la caja de controles (ese aparatito amarillo con botones rojos) quita la pesa de en medio (Listo, dos guardias fuera de combate). Vuelve a subir coge la llave de la caja de herramientas. Selecciona la llave inglesa, sube por el tubo que está a la izquierda de la caja a la siguiente escena. No uses el ascensor.











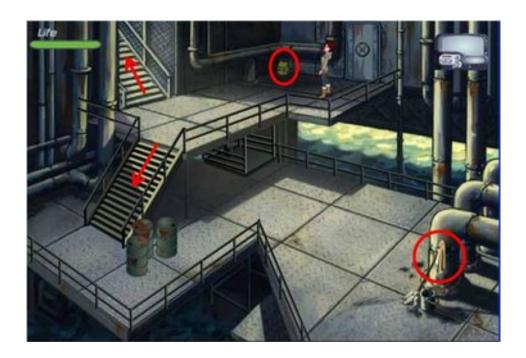


3.- Fíjate que el tubo tiene uniones, que usaremos de referencia. En esta escena si el guardia está parado encima tuyo, junto a la escotilla, baja un poco hasta que se vea la escena anterior, vuelve a subir, ahora el guardia deberá estar parado en las gradas. Si no es así vuelve a hacer esto último hasta que así sea. Sube hasta la unión que da al nivel del piso, tira la llave dentro de la habitación, espera a que el guardia entre, sube rápidamente y cierra la escotilla. Si quieres coge la mochila. No la necesitarás pero te confirmará lo que sospechaste en el anterior episodio cuando al explotar la bomba, casualmente apareció la hija de Olaf. Baja las gradas y coge el trapo que está junto a la mopa.





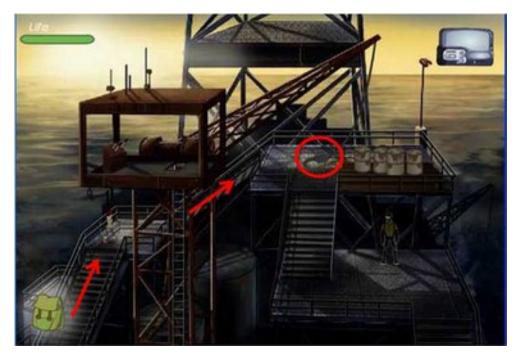




4.- Sube las gradas (no la escalera), hasta la última plataforma en donde hay un gancho. Párate encima de el y presiona espacio. Regresa a la escena anterior selecciona el soplete ve hacia el tubo y túmbalo. Cuélgate por el tubo y sube la escalera hasta los controles de la grúa y acciónalos. Sal de ahí y sube hasta donde está el guardia que acabas de tumbar. Cuando llegues aquí, si aún no lo has hecho, en tu inventario, empapa el trapo con cloroformo. Baja por las gradas.

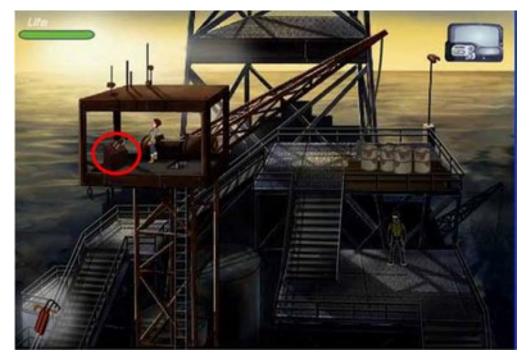






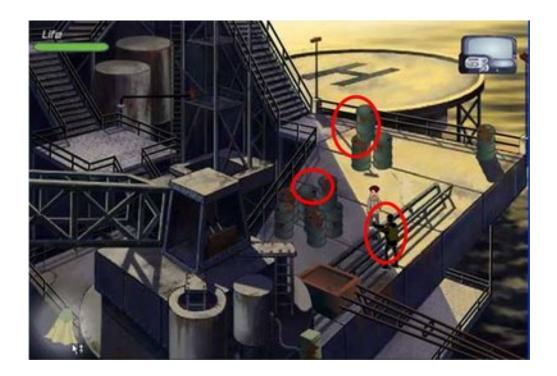








5.- Cuando bajes las gradas escóndete en los tres turriles, luego ve hacia el otro grupo de turriles. Debes tener seleccionado el trapo empapado en cloroformo. Cuando el guardia de la espalda (a Meg, no a ti) camina (no corras) hacia él y usa el paño. ¿Era quien esperabas?.





## **EPISODIO 16**

1.- Al caer presiona Ctrl para probar los propulsores, verás que están dañados. Usa la fuerza del vapor que sale por los huecos para subir. Comienza tomando el mástil, selecciónalo y tumba la roca sobre el tentáculo. Salta sobre la parte que se ve resquebrajada. Toma el cabrestante que está adentro del barco de la derecha. Baja a la siguiente escena.







2.- Toma la mina de la derecha, baja a tu izquierda y saca la rejilla del barco. En el inventario combina la mina con la rejilla. Sube y deja caer la mina un poco a la izquierda del tentáculo. Ve un poco a tu derecha y salta.







3.- Agarra la llave de la compuerta y la red. Selecciona la red y atrapa el pez. Sube a la anterior y atrapa el segundo pez. Sube al inicio (donde tomaste el mástil) y combina la red con el mástil (al hacerlo te preguntará si deseas separar el mástil de la red, responde NO) para atrapar el tercer pez. Baja por la izquierda a la siguiente escena, junto al barco coge el bote y el kit de reparación. Baja un poco junto al submarino coloca la válvula y toma el torpedo. Baja a la siguiente escena. Selecciona el torpedo y déjalo caer al fondo en dirección de la luz roja. Baja.

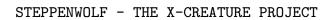




















4.- Separa la red del mástil (en inventario). Acércate al hueco por donde salía el tentáculo y suelta DOS peces. Entra y coloca la red al hueco. Suelta el tercer pez. Baja y recoge el cañón. Sube, agarra la red, sal de la cueva y vuelve a coger al tercer pez. Si aún no ha salido entra a la cueva y espera a que el pez salga. Regresa al inicio donde agarraste el mástil. Con el cañón quiebra la madera del bote, saca el Aparato de Energía Eléctrica y vuelve a la cueva donde está el Kraken.







5.- Con el mástil quita las rocas junto a la pared del frente. Engancha el cabrestante al pico saliente sobre el piso. Baja. Selecciona el ADE y trata de lanzarle tres descargas a la boca del bicho. Deberás sincronizar el balanceo, espera el momento en que esté a punto de cerrar el pico y balancea a Steppenwolf, espera a que vuelva a cerrar el pico y esté empezando a abrirlo, lanza la descarga, con práctica lo harás bien. Cuando cierre los ojos estará aturdido algunos segundos, baja al nivel del bicho junto al tentáculo, como yendo hacia adentro de la cueva, selecciona la jeringa y toma la muestra de sangre.





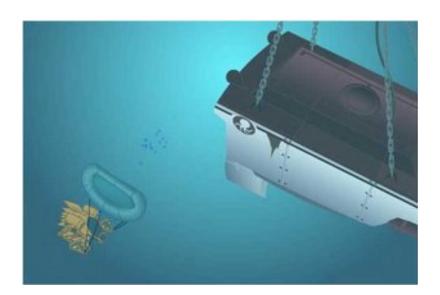






Ne signal defected

## 6.- Sal de la cueva y usa el bote para salir.



# **CAPÍTULO 5: EL CHUPACABRA**



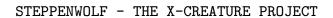


# **EPISODIO 17**

1.- Sube por el tubo a la azotea, baja por la escalera, sigue el callejón y recoge el cordón eléctrico. Regresa a la azotea. Lanza el cordón a la viga presionando espacio. Salta hacia el cordón balancéate y cruza al techo.











2.- Tumba la calamina, úsala como puente y suelta el colgador de ropa. Sube a la casa, recoge el frasco con ácido. Sal de la casa, baja por el poste que está abajo a la derecha.













3.- Ve hasta el final de la calle y coge la tapa del bota basuras, se supone que es un escudo para pelear con el cochi más adelante. Entra al hotel. En la habitación de la izquierda agarra los fósforos, en la otra el lampión. Sube al segundo piso.









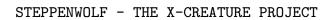






4.- Entra al cuarto de tu izquierda, coge la nota, acércate a Sánchez por el lado de la vela y presiona espacio. Corre tras del cochi hasta donde te indica el GTS. Para deshacer los barrotes usa el ácido, sal y trepa hasta la otra casa.









Para saltar de regreso hacia la cuerda, sitúa a Steppenwolf donde se muestra











5.- Agarra los platos y selecciónalos. Para vencer al cochi, tienes que hacer que se ponga debajo de la repisa con vajilla. Cuando lo logres, corre hacia el cochi y presiona espacio. Coge el cuchillo y vuelve al hotel.

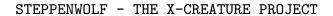






6.- Ve al segundo piso y entra al segundo cuarto, aparta el asiento y entra por ahí.











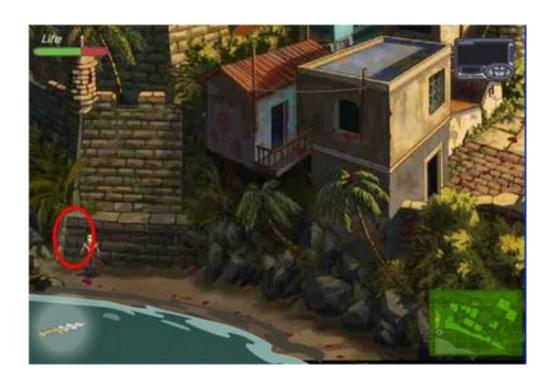
7.- Baja de la azotea del hotel por el tubo. Ve hasta las ratas derrámales el aceite del lampión y préndeles fuego con los fósforos. Entra por la alcantarilla, Ve hasta donde termina el rastro de sangre. Usa la daga para abrir la puerta secreta.













# **EPISODIO 18**

1.- Acércate al niño y haz que lance piedras para espantar las gallinas. Cuando el gordo vaya hacia las gallinas corre detrás de él, y ve hacia la izquierda al lado del auto rojo métete en el contenedor de la izquierda. Si el gordo te agarra, vuelve a acercarte al niño.







2.- Cuando el gordo esté leyendo nuevamente el periódico, sal y agarra la palanca para desmontar neumáticos, ve hacia el perro junto a la puerta del auto, presiona espacio para que el perro te siga adentro del auto, corre nuevamente hacia la puerta del auto por donde entraste y ciérrala, coge la caña de pescar (imagen anterior). Sube al tejado y toma las llaves. Usa la llave para abrir la puerta grande y entra.





3.- Toma rápidamente la manguera y corre en dirección del pasto y sigue el camino que forma, con la palanca para desmontar neumáticos (tire lever) abre la puerta, el gordo ya no te seguirá. Regresa y ve a donde se ven las cabras muertas y toma la daga. Entra nuevamente por la puerta que recién abriste, hasta la puerta del granero, abre la puerta y coge la botella. Ve a tu derecha, a la mesa, sube a ella, cuando estés por llegar a las ruedas dentadas, salta. Párate en la esquina del techo junto al granero, desprende el canal, ve a la parte que esta prendida al techo y vacía la botella en el. Cuando el perro se duerma, salta hacia la paja que está junto a la mesa y entra a donde está el perro. Haz girar la manivela. Vuelve a subir al techo, hasta la punta del silo, amarra la manguera y desciende por la claraboya.























3.- Desprende la calamina que está a tu izquierda, con la daga corta la soga de los barriles. Baja por la escalera y pon la tabla junto al barril que está frente a la puerta. Sube hasta donde empezaste. Usa la calamina como puente para cruzar hasta el barril y empújalo. Entra por la puerta.







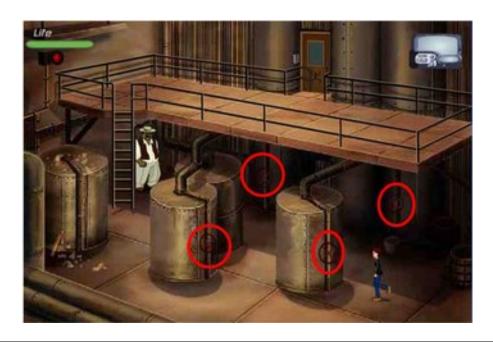




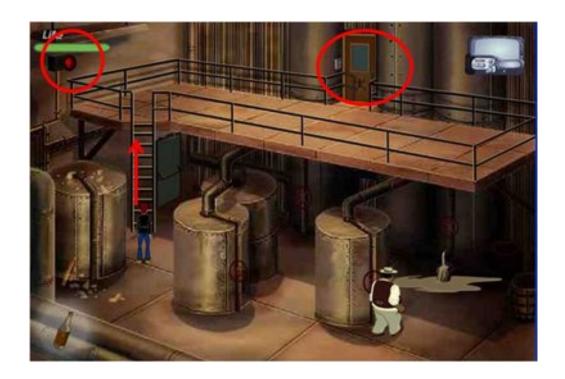




4.- En esta escena deberás tener cuidado que el gordo no te vea. Te ocultarás entre los turriles y abrirás todas las llaves de paso. Procura que la última en abrir sea la que está cerca de la escalera. Ten seleccionada la daga. Cuando el gordo vaya a cerrar la llave, sube rápidamente y corta el cable de la alarma, ese foquito rojo, entra por la puerta de arriba.









# **EPISODIO 19**

1.- Recoge la gorra y la correa del tarro de basura. Haz oler la gorra al perro y síguelo. Cruza el techo colgando de la correa. Corta con la daga la soga, baja por ella. Cuando estés junto a la cerca de abajo cerca de la piedra, salta sobre ella y coge las maderas. Usa la cerca como balsa y la viga como remo. Sigue al perro.













2.- Baja por las gradas y corta la cuerda que ata la lámpara.



3.- Balancea a Steppenwolf con las flechas izquierda derecha alternadamente, hasta que coja la calavera y la ponga en los engranajes.







# 4.- Corta la cuerda de la puerta y entra.





5.- De la furgoneta saca un encendedor. Baja el puente levadizo. Junto al dispositivo del puente coge la rueda del engranaje ("Woden Crank").



6.- Sube por la enredadera y agarra todas las banderas, en el inventario forma una cuerda con ellas. Ata la cuerda al mástil más próximo a ti.







7.- Baja y ve hasta la escalera que sube donde están los miembros de la hermandad del Chupacabra,



8.- Coge la bolsa de polvos (no subas completamente, mira la imagen de abajo) y regresa a la escena dos.









9.- Pon la "Woden Crank" en los engranajes delante del pozo, gíralos hasta que Steppenwolf esté bien arriba.







10.- Baja las gradas y pon la "Woden Crank" en los engranajes para hacer que la jaula del esqueleto toque el piso.







11.- Selecciona la daga. Salta al puente. Balancea a Steppenwolf hasta que logres cortar la soga que ata la pesa. El gancho dentro del círculo rojo cerca del esqueleto lo recogerás en el siguiente punto.







12.- Coloca la bolsa de polvos en la cerradura y préndela con el encendedor.



13.- Entra y coge un gancho, sube por la cadena del esqueleto que está topando el suelo, corta la soga con la daga, regresa arriba a la entrada, al paso toma la soga, gira los engranajes para que Steppenwolf quede en el suelo.











14.- Salta el pozo hacia las gradas y ve a la azotea. Une el gancho con la soga y baja por la noria. Toma las llaves y regresa a liberar a Steppenwolf.













# **EPISODIO 20**

1.- Corre hacia la liana que está abajo a la izquierda y sube por ella. Continúa por el camino.





2.- Ve hacia los arbustos que están junto a la pared en ruinas de la iglesia. Aparta las hojas y recoge la bota de cuero con sangre y úntate el cuerpo para que el Chupacabra te persiga y deje tranquilos a Meg y a Pedro. Agarra la daga y baja por la vela del bote presionando espacio. Ve hacia la soga y cógela igual la red. Vuelve al muelle.

Para evitar que el Chupacabra te arañe, cuando se acerque presiona 'espacio' para que Steppenwolf se agache.









3.- Selecciona la soga. Camina por el muelle y sube al armazón por la izquierda. Presiona espacio para dejar caer la soga al suelo en forma de trampa. Espera a que el guardia esté sobre el lazo y presiona espacio. Coge nuevamente la soga y baja por el agua hacia el cobertizo.













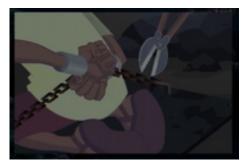
4.- Sube por la escalera de la derecha coge el cortafríos. Regresa donde están Meg y Pedro con el cortafríos seleccionado corta las cadenas.













5.- Vuelve al cobertizo sube por la escalera de la izquierda, presiona el botón que está en la pared junto a la entrada. Ve hacia los mandos que están colgando y acciónalos. Por la otra escalera baja al bote.









6.- Baja del bote, selecciona la soga y amárrala a uno de los palos de la plataforma donde está subido el guardia. Regresa al bote y amarra el otro extremo al bote y súbete en el.







7.- Ve un poco hacia la derecha y sube al muelle. Amarra la red al mástil del barco (podrías dejar esto para lo último). Selecciona la bota con sangre (no la uses) baja al agua y sube por un palo a lo alto del faro. Acércate al sacerdote y presiona espacio para lanzarle la sangre, el Chupacabra atacará al sacerdote y tumbará el silbato. Toma el silbato y baja hasta el bote donde amarraste la red. Sube al techo del camarote y sobre la parte derecha sopla ('espacio'). Espera con Steppenwolf agachado. Cuando el Chupacabra quede atrapado en la red, toma la muestra de sangre.











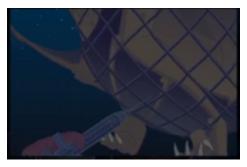












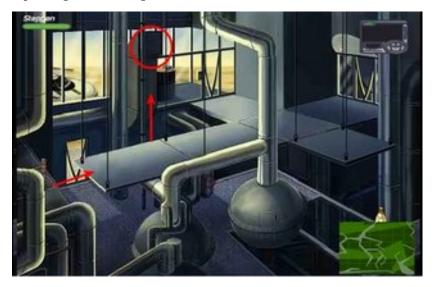
# **CAPÍTULO 6: THE HERUKA II**





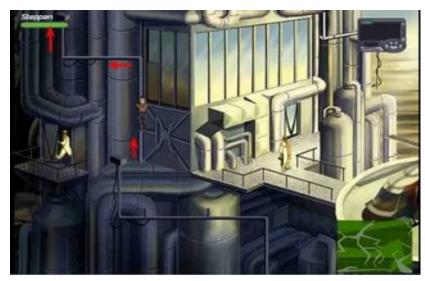
## **EPISODIO 21**

1.- Pega un salto "largo" hacia la plataforma del frente y sube por el tubo, luego entra por el ducto. Si fallas el salto y Steppenwolf cae al piso de abajo, aún puedes continuar desde allí, sube por el ducto cuidando que el guardia no aparezca.

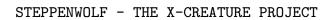


2.- Sube por el tubo hasta la cámara de televisión y arranca el cable. Baja hasta los tubos que están sobre el balcón donde se ve el kit de primeros auxilios y párate junto al cable. Espera a que el guardia se asome y presiona espacio. Trepa por el tubo que está junto a ti hasta la ventana de otro color y entra por ella. Toma el nitrógeno líquido y cruza la puerta. Aprovecha de coger el kit de primeros auxilios del balcón. Usa el nitrógeno para cortar los cables de la plataforma colgante. Regresa afuera por el tubo y el ducto como hiciste al comienzo. Baja por el tubo donde está la segunda cámara de TV y deslízate hacia la derecha hasta el ducto. Entra por el.



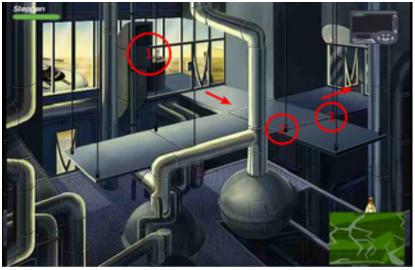








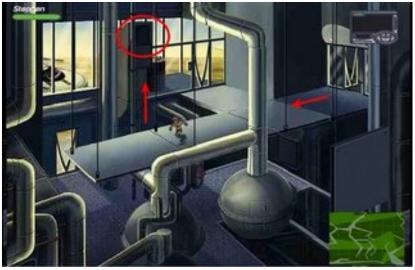




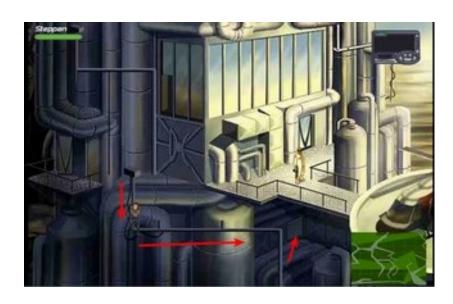










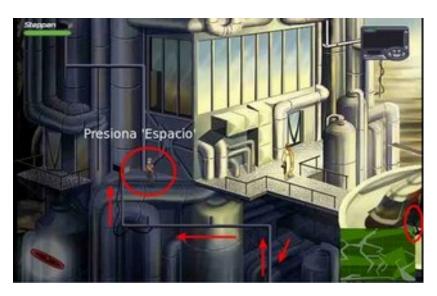


3.- Toma la llave de la válvula de paso. Esa cosa roja y regresa por el ducto.



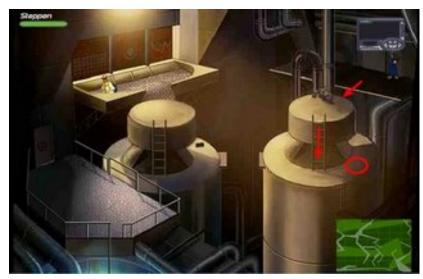
4.- Selecciona la válvula. Sube hasta el nivel donde está el guardia y lánzale la válvula. Ve hasta el helicóptero y párate a la izquierda de el, presiona espacio.





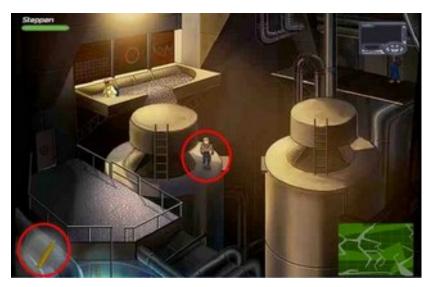
- 5.- Salta hasta el tanque y baja la escalera rápidamente para que el guardia no te vea. Cuando el guardia no vea salta hacia el otro tanque y recoge el "back pack". Abrelo y selecciona la bengala. Párate junto a la escalera y presiona espacio. Cuando el guardia vaya a apagar el fuego sube la escalera y corre hacia él para desmayarlo. Acercate a la silla y presiona espacio. Baja rápidamente la escalera y ve hacia el tubo abajo a la izquierda y baja por el presionando 'Escape'. Salta al chorro de agua y presiona espacio varias veces para que quedes colgando. Sube, coge la liana y vuelve a subir por la pared, coge la piedra (en el inventario combina la piedra con la liana) deslízate por el árbol caído hasta la compuerta cerrada. Presiona espacio para que Meg te ayude. Ahora sólo te queda conectar la corriente eléctrica para que funcione la máquina. ¿Recuerdas esos símbolos que cambiaban en la anterior escena?, esa donde el guardia apagó el fuego. La secuencia es:
  - a.- Círculo con círculo lleno dentro
  - b.- Círculo con círculo vacío
  - c.- Círculo













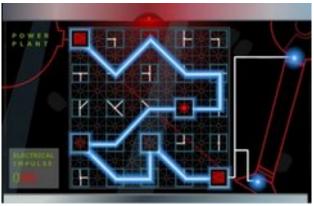














6.- Antes de cruzar la escotilla selecciona la roca con la liana. Al cruzar lanza la liana. Selecciona rápidamente la bengala, cuando el albino se te eche encima usa la bengala para enceguecerlo. Cuando tome el tubo acércate a la caja de fusibles y cuando él te lance un golpe agáchate, inmediatamente quedará electrocutado. Por fin nos deshicimos de este molesto albino.











## **EPISODIO 22**

1.- Baja al agua y camina alrededor de donde está el guardia bien pegado al borde para que 'no te vea'. Ve hacia el galpón, junto a la moto hay una pata de cabra, tómala y regresa hasta la exclusa que está en el agua a la derecha del guardia. Usa la pata de cabra para romper la reja y métete. Al salir toma el cortafríos. Regresa por el desagüe. Selecciona el cortafríos, ve hacia los baúles y corta la cadena. Vuelve pegado al borde hasta el inicio. cuando el guardia esté distraído buscando algo entre los barriles podrás subir a recoger la mochila. En el inventario abre la mochila. Selecciona la tarjeta magnética y ve hacia donde recogiste el cortafríos. Usa la tarjeta para bajar la moto y vete en ella.











2.- Baja al agua y coge la liana que cuelga del tronco. Ve hacia la derecha y sube por el árbol, recoge los mangos y sigue subiendo. Ata la liana a uno de los soportes de la plataforma. Lanza un mango hacia los monos, cuando el guardia esté sobre la plataforma, con la pata de cabra tumba la roca. Regresa hasta el guardia muerto y coge el walkie-talkie. Ve hasta la liana que cuelga sobre el tronco, sube por ella y lanza el walkie-talkie, luego ve por el tronco hacia las rocas y escálalas. Tumba el grupo de rocas con la pata de cabra y regresa más o menos a la altura de la entrada a la cueva, avanza hacia la derecha, y sigue escalando.



















3.- Sube por la liana y ve hacia la otra escena. Selecciona el cortafríos. Dirígete hacia el guardia pero con cuidado, apenas veas que el guardia se mueve, corre hacia donde está la liana y detente justo debajo de la cadena que amarra la plataforma y cuando el guardia esté sobre ella presiona espacio. Cuando el guardia caiga, cruza presionando espacio. Ve hacia las cajas y toma los explosivos. En el inventario une los explosivos con el detonador para formar una bomba. Regresa a donde cayó el primer guardia (del que tomaste el walkie-talkie) y coloca la bomba sobre las rocas que tapan la entrada a la cueva.





















4.- Entra a la cueva y cuando salgas, trepa por el poste metálico, pasa por la puerta.







## **EPISODIO 23**

1.- Recoge el PDA y la lata de coca. Usa la lata de coca para golpear la puerta. Recoge el arma y dispárale al guardia, cuando caiga llévalo hasta la cama. Agarra el botiquín. Dispárale a la puerta cerrada de la derecha. Al cruzar corre hacia el guardia y dispárale. Agarra el extintor. Regresa al inicio y corre hacia el nuevo guardia y dispárale, agarra la tarjeta con código. Baja en el ascensor y con el extintor abre la puerta. Coge el frasco con chulupis y la caja con herramientas. Regresa a la escena del robot reparador.







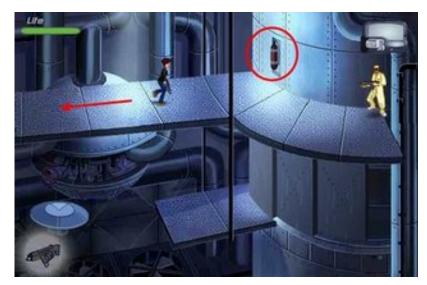
















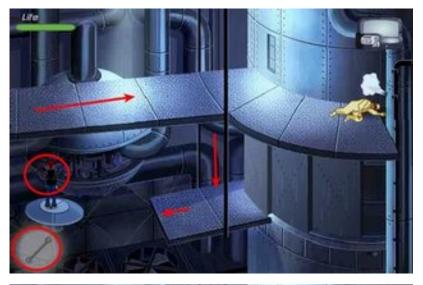


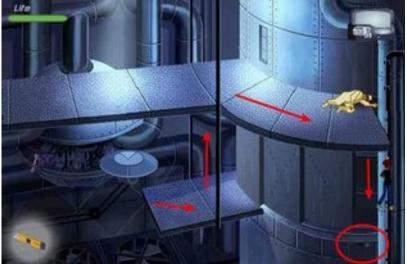


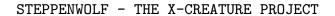




2.- Salta sobre el robot reparador y ten seleccionada la llave de dos bocas. Párate mirando hacia la llave de válvula (la roja). Gira la válvula y luego ponle la llave de tuercas para trabarla. Sube hasta el guardia caído y baja por la tubería. Usa el destornillador. Revisa tu e-mail en la PDA. Usa el alicate para cortar los cables correctos, ayúdate con el cuchillo retractable. Según el e-mail "corta los 3 cables blancos".

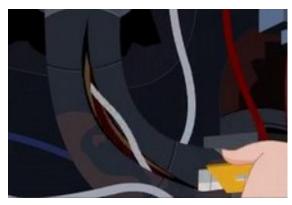








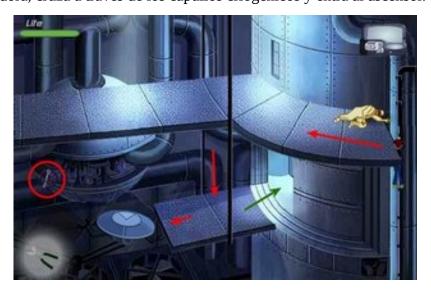






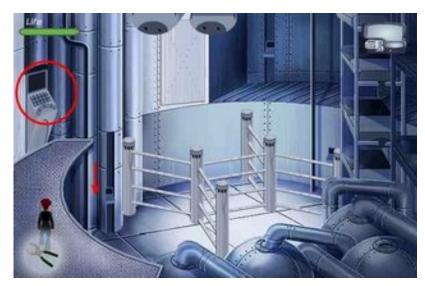


3.- Recoge la llave de tuercas. Entra a la cámara criogénica y accede con el código en la computadora. Baja y acciona las puertas en la computadora que está abajo. Cruza y sube hacia la otra computadora, cruza a través de los capullos criogénicos y entra al ascensor.





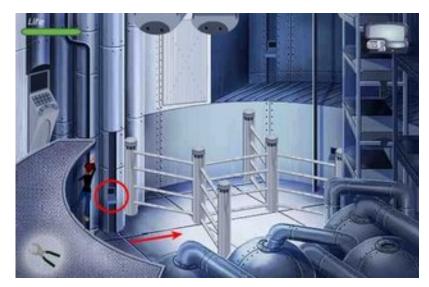


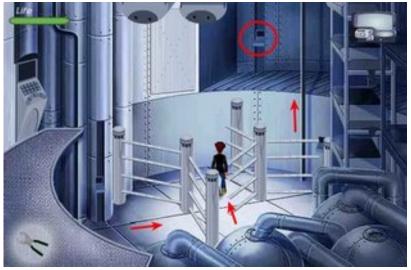






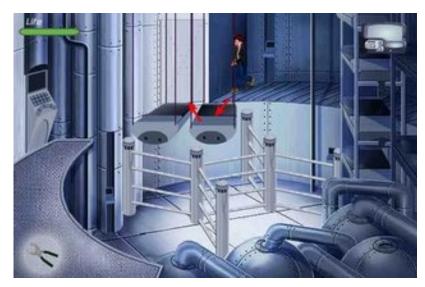


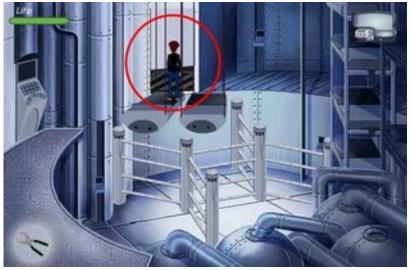








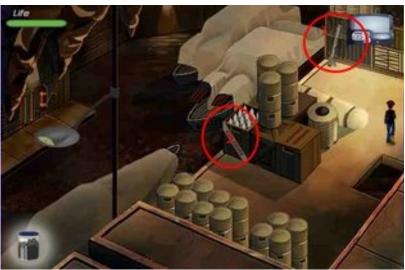






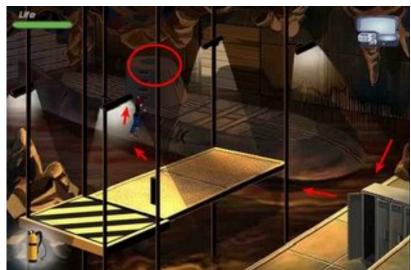
4.- Baja por el tubo y en el armario coge el equipo de buceo, selecciónalo y sumérgete en la zona de burbujas. Usa la llave de tuercas para sacar el panel. Selecciona los chulupis. Vuelve a sumergirte. Al salir corre rápidamente al bazooka y cógelo, suelta los chulupis y ve rápidamente a la caja de cohetes, agarra uno vuelve donde estaba el bazooka, arma en el inventario el bazooka dispara hacia el guardia robot. Coge el equipo para soldar y regresa al submarino. Sube por su parte derecha y abre la escotilla con el equipo para soldar.













#### **EPISODIO 24**

**Importante:** Cuando estés subido en alguna escalera, palo o cualquier objeto en el que estés trepando, o cuando cambies rápidamente de escena, el Heruka no te hará daño porque quedará confundido.

1.- Corre rápidamente a lo que parece una churrasquera, toma el control remoto y corre al ascensor. Si el bicho te aparece, baja o sube en el ascensor y espera que se vaya. Baja y dirígete hacia la derecha. Baja la escalera y párate delante de la antena que hay al otro lado, espera a que el bicho la tumbe y apártate. Crúzala y ve hasta la plataforma de la derecha, toma el aparato para mejorar la visión (binoculares). Con este objeto podrás encontrar los explosivos químicos que necesitarás para abrir todas las compuertas. Seleccionalo y presiona espacio. Mueve la mira por el escenario y cuando haya algún explosivo te indicará el lugar donde está, una vez hecho esto dirígete al lugar y coge el explosivo. Los explosivos te sirven para volar la compuerta de los domos y destruir el radar para que puedas usar los lanzacohetes de cada domo. Hay otros explosivos en las escenas 1, 2, 4 y 5. En la del radar **no hay explosivos**. Otra cosa, a veces los explosivos están en distintos lugares dentro de las escenas mencionadas; es decir, si en la escena 1, lo encontraste junto a la churrasquera, puede ser que la siguiente vez que lo juegues esté al frente cerca del borde norte o cerca de los juncos.













Los explosivos pueden aparecer en otro lugar diferente dentro de las escenas 1, 2, 4 y 5.

2.- Ve a la escena del radar (a la derecha de donde tomaste los binoculares) y baja al agua por la piedra de la izquierda la que tiene como gradas y camina hacia abajo de la escena.







3.- Coge el machete y usa nuevamente los binoculares, si hay algún explosivo cógelo<sup>‡</sup>. Regresa hacia la escena del radar, con el machete corta los juncos que bloquean las gradas, sube y dirígete hacia los árboles, salta ('Control'). Coloca el explosivo en el radar. Corre hacia el lanzacohetes del primer domo (Escena 2) derrumba la antena central. Cuando destruyas la antena sube a la plataforma y consigue que el bicho se electrocute en los cables y luego regresa al domo para dispararle.





<sup>🛱</sup> A veces hay que volver a esta escena para encontrar el explosivo.



REFIURCES.









4.- Regresa a la primer escena y con el machete corta el junco que hay junto a la parrillera. Métete al ducto. Baja a la plataforma y toma un tanque de hidrógeno. Con el hidrógeno evitarás que el Heruka 2 te ataque, cuando no puedas subir a algo o cambiar de escena, no funciona cuando estés en el agua.







- 5.- En el domo de la escena 5, abre un hueco en la tubería de hidrógeno. Destruye la antena en la plataforma de la escena 4 y sube por ella, ata el gancho de la grúa en el tronco y acciona la grúa. Selecciona el tanque de hidrógeno y párate más o menos detrás de donde estaba la piedra, espera a que el Heruka esté delante tuyo y presiona espacio, cuando el Heruka caiga al agua salta tú también y dirígete al domo, dispárale al Heruka.
- 7.- El Heruka muere cuando le has disparado en los tres domos. En la escena 4, en la plataforma central cuando logras que se derrumbe encima de él los restos de la antena y luego vas rápidamente al domo y le disparas un cohete. Encontrarás tú mismo otras formas óptimas de solucionar este episodio.























RECUERDA QUE DEBES DISPARARLE CON LOS LANZACOHETES DE LOS TRES DOMOS PARA QUE EL HERUKA MUERA.

_	 	_		 	_	-	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_
_	 	_		 	-	-	-	-	-	_	F	Ί	N	_	_	-	-	-	-	_	-	-	_	_	_	-	-	_	_
_		_	_		_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_		_	_	_	_	_	_	_	_	_	_



# Lista de enlaces a los vídeos.

#### **Mokele Mbembe**

C01E01: https://youtu.be/2MD9OzexNTo

C01E02: https://youtu.be/Kg1-hQB1bdw

C01E03: https://youtu.be/j7YF8vCZ zU

C01E04: https://youtu.be/aaINQko81u0

## El Yeti

C02E05: https://youtu.be/X9pL4G9AWXs

C02E06: https://youtu.be/NT-mYI-91vo

C02E07: https://youtu.be/Mnp9\_GOHEZw

C02E08: https://youtu.be/1AeF9KGk5iw

#### The Heruka

C03E09: https://youtu.be/auy4Qs93IG0

C03E10: https://youtu.be/Vqs4QSD8cNM

C03E11: https://youtu.be/mKwf099CMjM

C03E12: https://youtu.be/sOeMiSY5R7A

#### The Kraken

C04E13: https://youtu.be/KI7BshVZ6gs

C04E14: https://youtu.be/Om0oicpJTwU

C04E15: https://youtu.be/ELI\_Cj7Md3c

C04E16: https://youtu.be/1iXzGELo9zc



## El Chupacabra

C05E17: https://youtu.be/A-2uTjX7FXY

C05E18: https://youtu.be/nWQ6qTEtcOs

C05E19: https://youtu.be/A6r0c8oG6HU

C05E20: https://youtu.be/-TssAo3le7U

#### The Heruka II

C06E21: https://youtu.be/f7AmqkrDoCs

C06E22: https://youtu.be/iyp8TVeS8\_Y

C06E23: https://youtu.be/6LGSs3U3GJ4

C06E24: https://youtu.be/RDr2UGGRzNo