



Gemini Rue

<http://guias-kpiqa.blogspot.com/>

Configuración:

Aventura de corte clásico de los años 90 point & click, con alguna acción de disparos, que se maneja con el ratón y a veces con el teclado. Con el botón izquierdo podrás ejecutar todas las acciones, y para desplazarte solo tienes que llevar al cursor al lugar de la pantalla donde te quieras dirigir. Cuando veas algún objeto con el que poder interactuar, pulsa el botón derecho y podrás ver el inventario y ejecutar varias acciones:

Ojo: Examinar y también abrir puertas con captadores de retina.

Mano: Usar y coger

Boca: Hablar

Pie: Dar una patada

También puedes pulsar el **botón derecho** sobre el objeto, para obtener una información más detallada, que te será esencial para poder seguir avanzando en el juego. Habrá veces que aparecerá un segundo personaje que seguirá al personaje principal. Puedes utilizarlo para hacer cosas, pulsando el **botón derecho** para interactuar con él y eligiendo la opción que desees sobre el objeto que quieras.

En la parte superior izquierda de la pantalla tienes un comunicador: Puedes acceder a él, pulsando sobre su icono o con la tecla "C". Es una herramienta fundamental que puedes utilizar para llamar a gente o buscar información y también para conocer datos sobre personas y objetivos. Sus datos se actualizarán automáticamente, cuando descubras algo imprescindible para progresar en el juego.

Aquí tienes otras teclas de acceso rápido y más adelante podrás usar otras solo para disparar.

[F1] (Ayuda)

[F5] (Grabar partida)

[F7] (Recuperar partida)

[F9] (Reiniciar)

[F10] (Auto guardado)

[CTRL-Q] (salir del juego)

[ESC] Salir al Menu

No te preocupes, porque aunque mueras durante la partida, podrás volver a repetir la acción, desde el punto anterior, ya que el juego establece un **GRABADO AUTOMÁTICO** antes de este tipo de escenas, aunque siempre podrás grabar la partida cuando quieras.

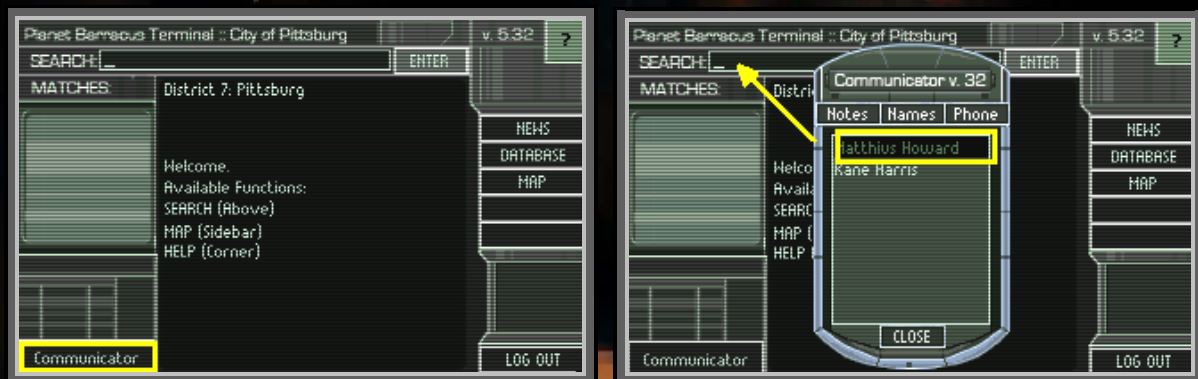
Sistema Geminis Colonia Barracus 14,00 Horas

Jugando con Azriel:

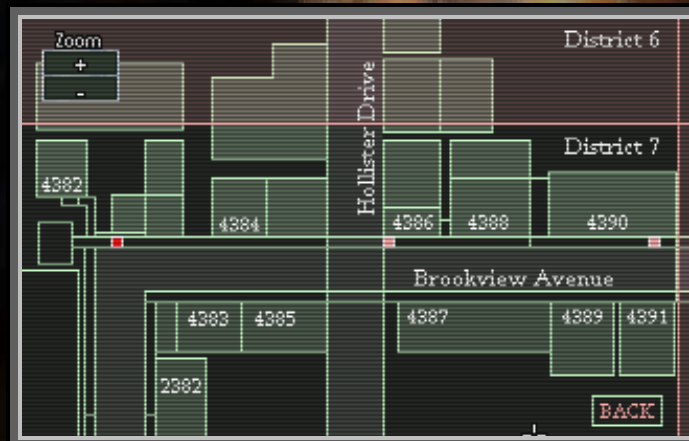
Después de la escena inicial y de la conversación con Kane mediante el comunicador, debes encontrar a un hombre llamado Matthius Howard, tendrás que preguntar por la zona si alguien lo conoce. En el inventario llevas de inicio: El comunicador, una pistola y unas ganzúas. Usa el terminal que hay justo en la parada de autobús, pero parece que no funciona, dale una patada y sabrás que necesitas una tarjeta de identificación para poder utilizarlo.



Camina entonces hacia la derecha y habla con el vendedor. No importa la opción que elijas, porque a pesar de eso, te dirá que consultes la base de datos del terminal y te dará una tarjeta ID. Regresa hasta el terminal, utiliza la tarjeta y cuando veas la pantalla, pulsa sobre el icono del comunicador (esquina inferior izquierda) y cuando aparezca, pulsa en la pestaña "NAMES" "Nombres" y arrastra el de Mattius Howard, sobre la caja búsqueda "SEARCH" y después pulsa ENTER.



Según los datos, se trata de un hombre de 35 años y vive en la Torre Hibiscus. Arrastra de nuevo la dirección en la caja de búsqueda y sabrás la dirección exacta: 4390 Avenida de Brookview (Se añadirá automáticamente a las notas del comunicador) Consulta el mapa del terminal y verás que se encuentra en dirección Este.



Camina de nuevo hacia la derecha y después de devolverle la tarjeta ID al vendedor, continúa hacia la derecha dos pantallas más (esquina inferior derecha) y verás a la izquierda la puerta del 4390 de la Avenida de Brookview. Entra a la torre Hibiscus y habla de todo con el recepcionista. Por desgracia no conseguirás que te de el número de la habitación de Matthius. Coge entonces el comunicador, pulsa en la pestaña "PHONE", "Teléfonos", después sobre Kane Harris y cuando aparezca su número de teléfono, pulsa en "CALL" "Llamar" para llamarle.



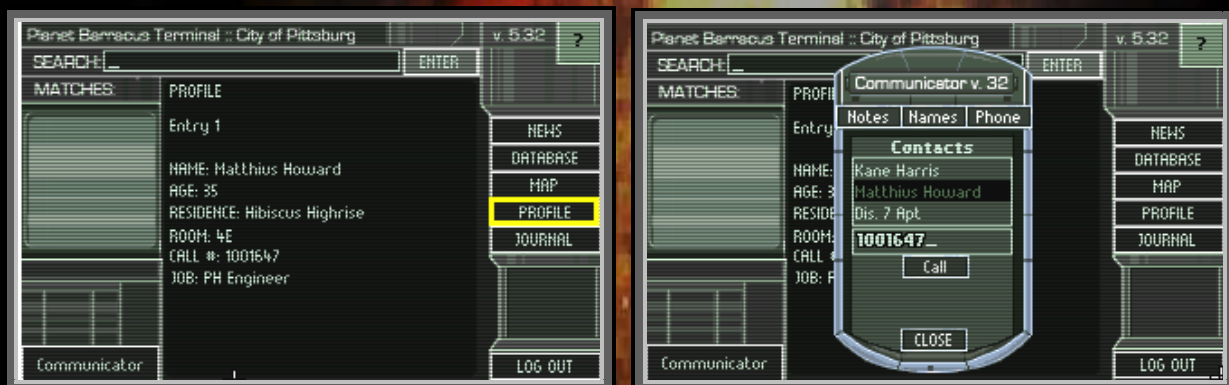
Te dirá que busques el número de teléfono del edificio. Mira las tarjetas que hay en el mostrador y el número quedará guardado en tus notas. Llama de nuevo a Kane y después de hablar con la recepción, te dirá que su apartamento es el 4-E. Pulsa sobre el panel del ascensor para abrir las puertas, entra y suba al 4º piso. Sal y avanza por el pasillo hasta la última puerta que es la 4-E. Llama a la puerta, pero no te contestará nadie, intenta usar las ganzúas en la puerta, pero será imposible, así que tendrás que buscar otra manera de entrar. Ve a la puerta de al lado la 4-C, usa de nuevo las ganzúas, después dale una patada para abrirla y entra. Trata de abrir la puerta del balcón, pero está anclada, coge entonces el **palo** que hay en el suelo, ábrela de nuevo y sal a la terraza.

Sube la escalera, salta la barandilla y avanza por la cornisa, salta la siguiente barandilla y baja por la otra escalera. La puerta del balcón está bologueada, así que primero usa el palo en la puerta, después dale una patada y una vez que hayas hecho el agujero, abre la puerta y entra.

en la habitación (**GRABADO AUTOMATICO**)

Intenta usar la consola de la pared al lado de la puerta, pero oirás a los matones de Boryokudan que también buscan a Matthius y pretenden entrar en el cuarto. Si ni quieres tener problemas, es mejor que salgas del apartamento lo antes posible, por eso rápidamente sal a la terraza y haz el camino de regreso hasta el apartamento 4-C.

Sal al pasillo y verás como salen del apartamento. Después de la comunicación con Kane, entra en el apartamento de Matthius (ahora la puerta estará abierta) usa la consola de la pared, pulsa sobre la pestaña "PROFILE" "Perfil" a la derecha y verás el n° de telefono de Matthius.



Coge el comunicador, pulsa en la pestaña "PHONE", después en la pantalla de contactos, en Mathius Howard y por último en "CALL" para llamar a Matthius....

COMPLEJO CENTER 7 Entrenamiento

Jugando con Delta-Six:

Una vez despierto, habla sobre el altavoz que hay en la esquina y sal de la sala. Ahora tendrás que realizar un pequeño entrenamiento de tiro, así coge la **pistola** del pedestal y prepárate para la prueba. Sigue las instrucciones para disparar a los blancos que aparecerán a la derecha.

Debes presionar "D" para girarte hacia la derecha y "A" para colocarte en la posición de inicio "ESPACIO" para disparar y "R" para recargar el arma. Dispara de nuevo unos cuantos tiros y sigue las instrucciones. Para ser más preciso en el objetivo, presiona "CTRL" y cuando veas que la barra llega hasta la zona verde, dispara. Ahora los blancos serán movibles, así que para acertar, tendrás que esperar unos segundos y justo antes de que se pongan en pie, gírate hacia la derecha y efectúa el disparo.



Una vez realizado el entranamiento y antes de salir deja la pistola en el pedestal y recoge los **tickets de comida** del dispensador de la pared. Entra de nuevo en la sala, espera unos segundos a que te realicen el escáner y sal por la puerta de enfrente. Continúa hacia la izquierda, abre la puerta y después de hablar con la chica, continúa hacia la izquierda y abre la siguiente puerta.

Una vez en esta sala, pulsa sobre el panel del ascensor de la derecha y verás que la puerta se queda atascada. Usa la caja que hay en el rincón de la izquierda y utiliza las teclas "A" o "D" para moverla a la izquierda o a la derecha, y "W" y "S" para subirte o bajarte de ella. Múvela entonces hasta la esquina de la derecha, súbete a ella y coge el cable que cuelga para enchufarlo a la red, baja de la caja y entra en el ascensor.

Baja al vestíbulo en el 4º piso y nada más salir, dos internos te robarán los tickets de comida. Entra por la puerta de la derecha al comedor, avanza hacia la parte inferior de la pantalla, siéntate en la mesa al lado de la chica y después de hablar con ella, entre otras cosas sabrás que su nombre es Epsilon 5. Cuando acabes la conversación, sal del comedor.

Los altavoces, informan que es hora de regresar a las habitaciones, así que entra en el ascensor (puedes utilizar cualquiera de los dos) y baja al 2º piso. Observa como las habitaciones de la derecha son para las mujeres, así que mira en el escáner de retina de la puerta de la izquierda y entra en el dormitorio. Avanza hacia la izquierda y pulsa en el escáner de tu celda la D-6, entra pulsa sobre la cama y verás que hay una nota debajo (**GRABADO AUTOMÁTICO**)



Colonia Barracus Punto de encuentro

Jugando con Azriel y Matthius:

Después de hablar con Matthius, dos matones pretenderán elimiarte, así que prepárate para el tiroteo. Tendrás que eliminarlos de uno en uno y para conseguirlo, la manera más rápida y que debes utilizar siempre, es apuntar con "CTRL" y dispararle, cuando se gire hacia ti.



Cuando hayas acabado, interactúa con Matthius y después sobre la caja para que se suba a ella. Mueve la caja al rincón izquierdo y vuelve a interactuar con Matthius para que use la tubería del desagüe y después en la pared. Ahora súbete tu a la caja y haz lo mismo. Una vez en el exterior, usa la pistola en la cerradura de la puerta, ábrela y sal a la calle.

Camina hacia la derecha y de nuevo serás detectado por los matones que vendran a por ti, con el fin de no encontrarte con ellos, avanza hacia la derecha, entra por el callejón y de nuevo camina hacia la derecha. Ve hacia abajo, de nuevo hacia la derecha y avanza por la acera hasta que llegues frente a la puerta de la Torre Hibiscus. Entra, pero cuidado porque dentro habrá otros dos matones cerca del ascensor y tendrás que evitar que os vean. Ahora podrás manejar a cualquiera de los dos personajes.

No importa el que el escojas primero, pero cuando uno de los matones, vaya hacia la derecha, aprovecha y ve hasta la puerta de la escalera de servicio de la derecha. Haz exactamente lo mismo con el otro personaje y una vez que estéis los dos juntos, ábrela y sube por la escalera hasta el primer piso (No subas más arriba o te dispararán) Abre la puerta, avanza por el pasillo hacia la izquierda y entra en el ascensor (GRABADO AUTOMATICO)

Sube hasta el 6º piso. Sal del ascensor, avanza por el pasillo y de nuevo tendrás que deshacerte de un nuevo matón. Cuando lo hayas conseguido, prepárate porque los disparos no cesaran y aparecerá otro. Ahora prepárate porque tendrás que ser muy rápido en las acciones. Al cruzar la puerta, ciérrala para ganar algo de tiempo, después sube la escalera, interactúa con Matthius y pulsa sobre la puerta. Usa la opción de empujar y después dale una patada para abrirla. Sal y contempla la escena (GRABADO AUTOMATICO)

COMPLEJO CENTER 7

Ahora podrás cambiar de personaje, simplemente pulsando sobre el icono de la esquina superior derecha. En esta parte se describe las acciones de cada uno de ellos.

Jugando con Delta-Six:

Sal de la habitación y del dormitorio, entra en el ascensor y baja al 4º piso. Pasa por la puerta de la derecha al comedor, avanza hacia abajo, siéntate en la mesa y habla con Balder. Contestale a su pregunta **NO** y después háblale sobre tu pérdida de memoria. Te dirá que necesitas encontrar a Giselle y hablar con ella, él estará en el gimnasio si lo necesitas. Al salir, el director te indicará que vayas a la planta de pruebas, entra entonces en el ascensor y sube a la 5º planta.

Avanza hasta la puerta azul (La tercera) mira el escáner de retina y entra. Ve hacia la derecha, mira de nuevo el escáner de retina de la puerta 2 y entra. Espera a recibir el escáner y después pasa por la puerta a la derecha. Ahora tendrás que realizar un nuevo entrenamiento, pero algo más duro que el anterior.



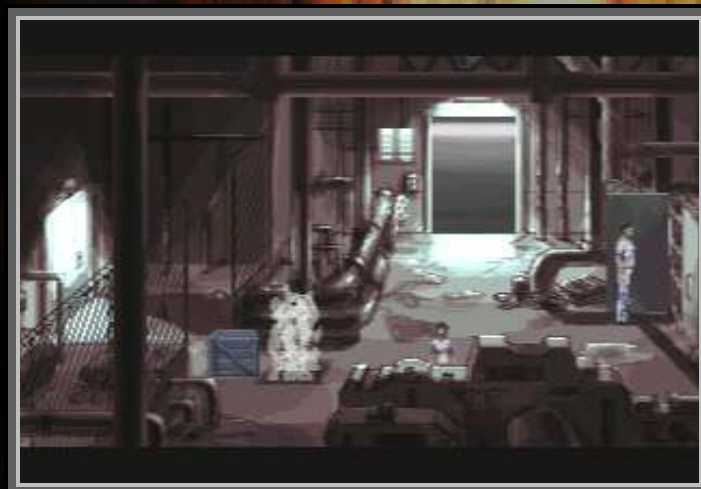
El sistema es similar al de antes, pero con una novedad, tendrás dos nuevas teclas la **"S"** para girarte a la izquierda y la **"W"** para cambiar de blanco. Tienes que disparar a los objetivos cuando aparezca la luz roja y siempre por el lado contrario por donde aparezca. Tienes que ser rápido porque si te alcanzan 3 veces, se acabará el entrenamiento. Debes conseguir 5 puntos en cada blanco, los disparos a la cabeza valen 2 puntos **CTRL** hasta la línea verde + **ESPACIO** y al cuerpo 1 punto solo **ESPACIO**. Cuando hayas acabado, deja la pistola y sal.

Regresa hasta los ascensores, entra y baja al gimnasio que se encuentra en el 3º piso. Entra por la puerta de la derecha, ve hacia abajo de la pantalla y habla con Balde. Pregúntale por Giselle y sabrás que trabaja en mantenimiento. Antes de abandonar el gimnasio, coge de las estanterías o estantes una **pesa de 4 libras** y sal.

Entra en el ascensor y baja hasta el 1º piso a la sala de mantenimiento. Habla por la ranura de la puerta de la derecha y en la opción nombres, usa Giselle. Cuando te conteste, usa la tercera respuesta de cómo escapar y te abrirá la puerta.

Habla de todo con ella y te dirá que antes de escapar necesitas robar una pistola. Acércate al armario de herramientas de la derecha e intenta abrirlo, ella no te lo permitirá hasta que no le consigas un poco de comida. Bien, el único lugar para obtener los tickets de comida es la sala de entrenamiento, así que pulsa sobre el botón de la pared para abrir la puerta, sal y sube en el ascensor hasta el 5º piso.

Ve de nuevo hasta la sala de tiro, realiza como antes los disparos a los blancos, recuerda que debes conseguir 5 puntos en cada uno de ellos y cuando hayas acabado, deja la pistola y coge los **tickets de comida**. Regresa al comedor del 4º piso, entra y usa los tickets en los expendedores de comida para coger una **ración**. Baja de nuevo al 1º piso al cuarto de mantenimiento, habla de nuevo en la ranura puerta y una vez dentro, dale la ración de comida. Cuando te abra el armario, mira lo que hay dentro y coge el **destornillador**.



Habla con ella y te mencionará algo sobre un escodite secreto en tu aseo. Sal del cuarto y baja hasta el 2º piso. Entra en el dormitorio, después en tu celda, pulsa sobre la cisterna del w.c. y coge la **barra metálica** que hay dentro. Ahora es el momento de robar la pistola, así que sube de nuevo al 5º piso y ve hasta la sala de entrenamiento. Coge la **pistola** del pedestal y deja la pesa de 4 libras en su lugar.

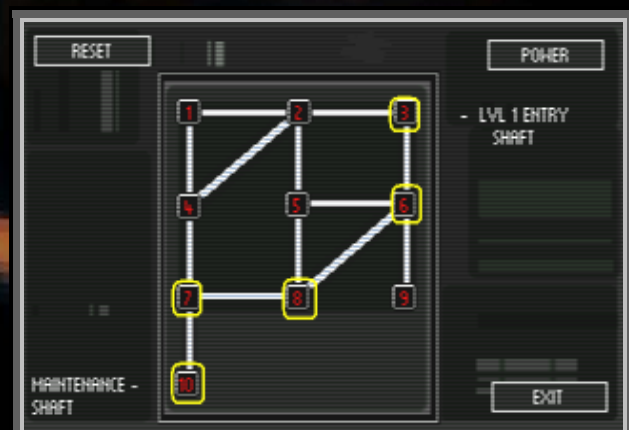
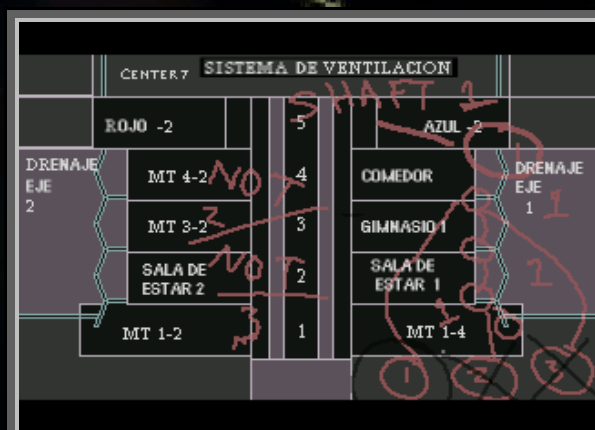
Ve hasta la esquina de la izquierda, usa el destornillador sobre el sumidero del suelo y deja caer la pistola. Lamentablemente ha quedado atascada, sal y baja hasta el 4º piso. Entra en el comedor y usa el destornillador en la rejilla del suelo que hay debajo del dispensador de comida de la izquierda.



Cuando la hayas abierto, introduce la mano y usa la barra metálica para destascar la pistola. Sal del comedor y baja al gimnasio del 3º piso. Interactúa con Balder y después con la estantería de la izquierda para que la mueva. Usa de nuevo el destornillador con la rejilla del suelo, quítala y usa la barra metálica para desastascar de nuevo la pistola.

Tendrás que bajar hasta las habitaciones de 2º piso, pero como no puedes entrar en el de mujeres, regresa al comedor del 4º piso y habla con Epsilon 5 para que te ayude. Cuando Epsilon 5 se coloque frente a la puerta, interactúa con ella y con el escáner de la puerta para que la abra. Entra en las habitaciones, ve hasta el otro lado, usa el destornillador en la rejilla de la izquierda y repite el procedimiento con la barra metálica para desastascar la pistola.

Sal y baja a la sala de mantenimiento del 1º piso. Habla con Giselle sobre la máquina. Mira el gráfico que hay en la pared junto a la puerta de salida y después pulsa sobre la máquina en la que está trabajando. Ahora tendrás que realizar un pequeño rompecabezas cuyo objetivo es encender 5 interruptores entre el 3 y el 10, es decir los interruptores 3,6,7,8 y 10 para desbloquear los conductos desde el inicio hasta el final.



El sistema es el siguiente: Cuando pulsas el interruptor, éste se apaga y enciende los que están conectados a él. Una de las soluciones es esta: Pulsa sobre los interruptores 3, 2, 5, 4, 3, 5, 8, 10 y después el boton "POWER"

Bien ahora necesitas sacar la pistola de la tubería que viene del techo y para conseguirlo necesitas cerrar la salida de vapor del suelo. Pues manos a la obra, primero gira una cualquiera de las dos válvulas para cerrar la salida de vapor y después mueve la caja hacia la derecha hasta colocarla justo debajo de la tubería que gotea, súbete a la caja y usa la barra metálica en la tubería para sacar la pistola. Bájate de la caja, muévela un poco hacia la izquierda y coge la **pistola** que ha quedado debajo, dásela a Giselle, habla con ella y dile que quieres que Epsilon 5 vaya con vosotros

Sistema Geminis Colonia Barracus

Jugando con Azriel:

Después de hablar con Kane (**GRABADO AUTOMÁTICO**) Tienes dos objetivos que llevar a cabo, arreglar las ganchúas y entrar en el Boryokudan. Para el primero necesitas encontrar un estabilizador de rayos de Carbono. Camina tres pantallas hacia la derecha, da una patada a las tablas que hay en la puerta y entra.

Al fondo verás una cajas, pero la viga que ha caído te impide llegar hasta ellas, si intentas pasar por debajo no podrás, eres demasiado grande, así que vas a necesitar alguien más pequeño que quepa. Regresa hacia la izquierda, entra por el callejón y habla con la chica que está buscando en el contenedor de basura hasta que te haga caso. Pídele un favor y te ayudará si le ayudas a encontrar su tarjeta de seguridad.

Ve hacia la derecha, después hacia la izquierda y pulsa sobre el contenedor de basuras que hay frente a la puerta con las tablas. Verás que tiene un agujero en el fondo, por lo tanto cualquier objeto que se haya introducido a salido y flotado por el agua. Sigue la corriente hasta que llegues frente al 4388 de la Avenida Brookviwe, da una patada a la basura que se ha acumulado en la salida del sumidero y coge la **tarjeta de seguridad**. Regresa junto a la chica, dale la tarjeta, insístile que te ayude y conseguirás que te acompañe.



Regresa hasta el cuarto de la viga, por el callejón y luego hacia la derecha e interactúa con la chica y después con el hueco bajo la viga para que pase al otro lado. Dile que busque en la caja CRS-117 y obtendrás el **estabilizador de rayos de Carbono**, además sabrás que se llama Sayuri. Ahora antes de salir a la calle, abre el inventario y pulsa con el botón derecho sobre el

estabilizador para reparar las gánzuas.

Sal y como el siguiente objetivo es penetrar en el Boryokudan, llama a Kane para pedirle ayuda al respecto. Tienes que averiguar el nombre alguno de sus miembros para hacerte pasar por su amigo. Bien, camina hacia la izquierda hasta que pases la parada de autobús y baja por la escalera al basurero. Allí verás tres cadáveres, da una patada al de la izquierda, después regístralo y encontrarás su **tarjeta ID**. Abre el inventario, examina la tarjeta y sabrás que su nombre es Winston Lucas (El nombre se añadirá al comunicador.)

Sube la escalera y dirígete ahora hasta el 4388 de la Avenida Brookiew. Habla con el tipo que está en la puerta hasta que puedas darle el nombre de Winston y después escoge el nombre que quieras para ti. Después de entregarle la pistola, entra (**GRABADO AUTOMÁTICO**) Habla con el tipo que aparecerá por la escalera y después llama a la puerta. Entra y habla de todo con el mafioso para obtener una importante información.

Al parecer en el complejo Center 7, han introducido un cargamento de medicamentos por parte de un contrabandista llamado Kenneth, en uno de los aviones de transporte. El contrabandista ha desaparecido y nadie sabe donde está, pero sospechan que todavía se encuentra en el planeta. Con el fin de encontrar y recuperar el archivo, te dará una **tarjeta ID** y una **carpeta** con todos datos del contrabandista que llevó a cabo la operación.

Cuando salgas y después de hablar con Kane, usa el comunicador para llamar a Kenneth. Dile que quieres hablar sobre la operación de contrabando, pero él no querrá. Insístele de nuevo pero te colgará. Llámale de nuevo, esta vez ofrécele un trabajo como piloto y que le pagarás lo suficiente para comprar el billete de regreso a Taurus y aceptará reunirse contigo en la Torre Hibiscus habitación 3E.



Abre el inventario y examina la carpeta para conocer las actividades que se realizan en el Center 7. Se trata de un centro de rehabilitación gubernamental, para criminales, prisioneros de guerra, indigentes y funcionarios del Boryokudan. La financiación se vio recortada a causa del incumplimiento de las normas y actualmente se financia gracias a otras organizaciones que han preferido mantenerse en el anonimato.

Las tareas las llaven a cabo en varias fases. Primeramente, borran la memoria de los prisioneros,

incluyendo sus instintos básicos y deseos, después los colocan en un ambiente controlado y se les reinstala un comportamiento más social. El plazo puede variar entre una o varias semanas y al final del proceso, les cambian su personalidad por medio de la cirugía, cambiéndoles el rostro y el nombre, en definitiva creando una persona nueva.

Camina hacia la derecha, entra en la Torre Hibiscus, después en el ascensor y sube al 3° piso. Avanza por el pasillo y llama a la puerta que hay al final. No contestará nadie, porque Kenneth aparecerá en el pasillo amenazándote. Habla de todo con él y cuando se vaya, recoge la **foto** que ha dejado caer en el suelo.

Baja en el ascensor, sal del edificio y busca algún terminal, usa la foto para examinarla de cerca y ahora tendrás que hacer un zoom para buscar el número de serie de la nave. Primero lleva el zoom hasta la nave, después sobre la parte inferior derecha y podrás ver el número claramente.



El número se añadirá automáticamente a las notas del comunicador. Pulsa "ESC" tres veces para salir de la foto y ahora usa la tarjeta ID de la mafia en el terminal. Usa el comunicador, arrastra el número de serie sobre la caja de búsqueda, pulsa ENTER y sabrás el nombre del propietario: Paul Erickson. Arrastra de nuevo el nombre de nuevo sobre la caja de búsqueda y verás su número de teléfono.

Coge el comunicador, pulsa en la pestaña de nombres, después sobre el de Paul Erickson y llámale. No obtendrás respuesta, así que vas a tener que encontrarle. Camina entonces hacia la izquierda, entra por el callejón y arrastra la caja que hay en la acera hasta colocarla justo debajo de la escalera de incendio. Súbete a la caja, después pon el pie en la tubería de la pared y pulsa sobre la escalera para subir al balcón. Da una patada al cristal de la ventana y entra en el edificio.

Abre la puerta que da a la escalera de servicio y baja al vestíbulo. Ve hasta el mostrador de recepción y lee la nota que han dejado para Paul. Por lo que aparece, no le han visto en 3 días y le han dejado una nota en su buzón. Ve entonces hasta los buzones y lee otra nota que le han dejado. En ella indica que recoja el paquete en su apartamento y si te fijas está en el casillero 2A.

Sube de nuevo por la escalera de servicio hasta el 2° piso, ve hasta el apartamento 2A, usa las ganchas en la puerta, entra y contempla la escena (**GRABADO AUTOMÁTICO**)

Afortunadamente Paul solo está inconsciente pero es evidente que necesita medicarse porque las latas vacías y las jeringuillas que hay en el suelo indican que es adicto al jugo. Sal del apartamento, baja por la escalera de servicio y sal del edificio.

Camina hacia la parte inferior de la pantalla y lee la nota que hay en la puerta tapiada con las maderas. En ella pone que si necesitas medicamentos, vayas a la puerta cerca del vendedor. Camina entonces por la acera hacia la izquierda y al lado del vendedor, habla en la puerta de al lado con el indigente que está sentado en el suelo. Dile que vienes a por medicamentos, pero no te los dará porque antes tendrás que hablar con Susana que se encuentra en el apartamento 2A de la Torre Hibiscus (dato que se añadirá automáticamente a las notas del comunicador)

Dirígete entonces hasta allí de nuevo, entra y sube en el ascensor hasta el 2º piso. Nada más salir verás a 3 tipos que no te dejen pasar, por mucho que les digas, así que baja de nuevo en el ascensor hasta el vestíbulo de la entrada y sube al 2º piso por la escalera de servicio. Ve hacia la derecha al final del pasillo, usa el pie en el agujero de la pared y después las ganzúas sobre el conducto del techo para apagar las luces. Ve de nuevo hacia la izquierda y habla con el tipo que ahora vigila la puerta 2A para golpearlo.

En ese momento aperecerá Susana, habla con ella y te dará el medicamento. Regresa entonces hasta el apartamento de Paul y dale la medicina (necesitarás regresar al callejón y entrar por la ventana de la escalera de incendios otra vez)

Una vez que se despierte, habla con él hasta que te de la contraseña de la consola de la derecha. Accede a la consola y continúa hablando con él, hasta que te de el nombre del piloto que llevó el avión de transporte. Barry Adama (Dato que se añadirá al comunicador) Sal del apartamento y después de hablar con Kane, sal a la calle y busca información sobre el individuo en algún terminal. Desgraciadamente no aparecerá ninguna, así que ve hablar con el vendedor y pregúntale si lo conoce. Por desgracia tampoco, pero te sugerirá que preguntes por los locales de la zona.

Regresa a la Torre Hibiscus, dale el nombre al recepcionsita y te dirá que vive en el apartamento 4A (Dato que se añadirá al comunicador) Entra en el ascensor, sube al 4º piso y usa las ganzúas para entrar en su apartamento. Usa la consola, después abre el comunicador, arrastra su nombre sobre la caja de búsqueda y pulsa sobre el icono "JOURNAL" "Diario". Lee todas las entradas que hay, después sal del apartamento y contempla la escena. (GRABADO AUTOMATICO)

COMPLEJO CENTER 7

Jugando con Delta Six:

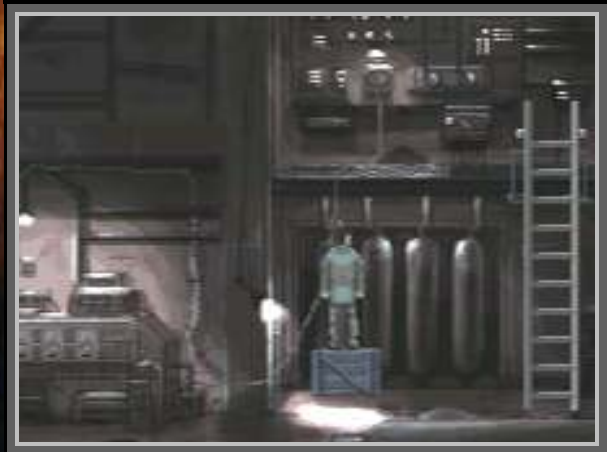
Una vez que te hayas despertado, el director, te indicará que vayas a la sala de mantenimiento. Recoge tu tarjeta ID de la consola, sal del dormitorio y baja al 1º piso a la sala de mantenimiento. Usa la tarjeta ID en la puerta de la derecha y entra. Algunas tuberías están rotas y el sistema de aire está dañado, tendrás por tanto que restablecer el sistema, antes de que se produzca un

ESTACION METEOROLOGICA

Jugando con Azriel:

Una vez en la estación, abre la puerta del cobertizo, habla con Kane y entra. Observa como entre los dos engranajes a una tubería, dale una patada para moverla y coge la **tubería**. Ahora sube la escalera y usa la pistola en la cadena de la puerta del gabinete. Mira en el interior y coge un **cable extensible**.

Baja por la escalera, ve hacia la derecha y mueve la caja para colocarla justo debajo de la escalera. Súbete a ella, usa la tubería en la bisagra para que la que hay arriba descienda, baja de la caja y sube por la escalera. Coloca el cable extensible en el conducto de la máquina y el otro extremo en el agujero del suelo que hay a la izquierda. Baja la escalera, mueve la caja ahora hacia la izquierda hasta colocarla debajo del agujero. Súbete a la caja coge el cable que hay en el suelo y enchúfalo con el extremo del cable que cuelga por el agujero.



Bien una vez hecha la conexión, ve hacia la izquierda, sube por la escalera y tira de la palanca. Baja de nuevo, ve hacia la derecha y sube empezando por la izquierda, la primera y tercera palanca de la máquina de la entrada.



Ve hacia la izquierda y verás que la cinta transportadora se ha puesto en movimiento. Avanza

hasta ella y sube a uno de sus peldaños para llegar al piso superior. Una vez arriba, ve hacia la izquierda (GRABADO AUTOMÁTICO) Verás que hay jugo en el suelo, pulsa sobre las cajas y contempla la escena. Sayuri hará su aparición y después de dejarle claro sus intenciones, tendrás que deshacerte de los dos tipos que te han seguido hasta aquí.

Cuando hayas acabado, verás que uno de ellos ha dejado caer un paquete de datos al suelo un poco más a la derecha. Intenta cogerlo, pero desgraciadamente se caerá. Baja por la escalera hasta el piso inferior y verás que ha caído en la base de la cinta transportadora, tendrás por tanto que pararla para poder cogerlo. Coloca entonces la tubería en los engranajes, usa el icono de la mano en un peldaño de la cinta transportadora para poder llegar hasta el, coge el **paquete de datos** y haz lo mismo para regresar a la plataforma. Sal por la puerta principal y contempla la escena (GRABADO AUTOMÁTICO)

COMPLEJO CENTER 7

La evasión

Jugando con Delta Six:

Entra en la sala de entrenamiento de tiro y el director querrá que recojas la pistola del pedestal, pero como en su lugar está la pesa que dejaste, coge la **pesa** y vuelve a dejarla. Sal de la sala, avanza hacia la izquierda, pasa la puerta y te encontrarás con Epsilon 5 que te acompañará a hablar con Giselle. Entra en el ascensor, baja al 4º piso y entra en el comedor. Siéntate en su mesa y habla con ella.

Ella tiene un plan para escapar del complejo, según el mapa pretende salir por la sala de mantenimiento, después desconectar el sistema de seguridad, para que Epsilon 5 trate de llegar a la bodega de carga y ponga en marcha sus conocimientos informáticos, ya que allí se encuentran los laboratorios donde almacenan toda la información.

Sal del comedor y baja hasta las habitaciones del 2º piso. Entra en el dormitorio, ve hasta tu cuarto, coge y lee la **nota** que hay en el suelo: "Salga ahora, antes de que sea demasiado tarde" Sal del cuarto y después de hablar con Balder oírás por megafonía como llaman a Epsilon 5 que acuda a la sala de mantenimiento, es el momento que Giselle indicó para la reunión, así que baja en el ascensor hasta la sala de mantenimiento del 1º piso.

Después de la conversación con Giselle te dará una **pistola**. Una vez que hayas entrado en la sala de mantenimiento, Giselle te dará el código de acceso a la bodega de carga: **63821**. Ve hasta la puerta de la izquierda, pulsa sobre el panel para introducir el código y pulsa "R"



El sistema de seguridad detectará la maniobra y la alarma se pondrá en marcha. Después de la escena, dispara a la puerta, después dale una patada y sal. Cruza la plataforma para salir por la puerta del otro lado (GRABADO AUTOMÁTICO) Ahora debes tener cuidado para no morir aplastado por los delimitadores, así que acércate a ellos lo más cerca posible y avanza rápidamente justo en el momento que suba.



Una vez que hayas llegado al otro lado, pulsa el interruptor de la pared para pararlos de manera que queden a una altura que permitan a Giselle y Sayuri poder pasar igualmente. Ve hacia la izquierda (GRABADO AUTOMÁTICO) y elimina a los dos tipos que aparecerán. Continúa hacia la izquierda, pero desgraciadamente Giselle será abatida. Sigue y al final verás una puerta cerrada mediante un teclado numérico. Interactúa con Epsilon 5 y con el panel para abrir la puerta y entra (GRABADO AUTOMÁTICO)

A la izquierda hay otra puerta con el mismo sistema de apertura, así que interactúa de nuevo con Epsilon 5 y con el teclado y dispara a los guardias que aparecerán mientras ella intenta abrirla. Una vez que los hayas eliminado contempla la escena.

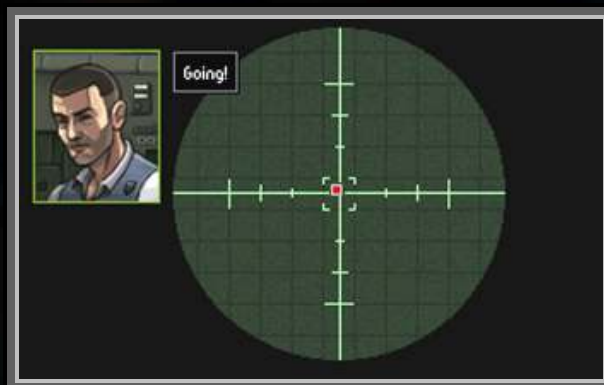


INTERIOR DE LA NAVE

Jugando con Azriel y Sayuri:

Después de la escena, Kane está preparando un plan de aterrizaje en el Complejo Center 7 dentro de la nebulosa. Su idea es utilizarla como pantalla y maniobrar con la nave en la parte posterior del asteroide, porque ahí no tiene ningún sensor. Esa entrada llevaría directamente a las secciones de mantenimiento posterior de la estación, donde no hay guardias.

Sigue a Kane hasta la cabina. Pulsa sobre el radar que está en la parte central de la consola y ahora tienes que llevar el punto rojo exactamente hasta el centro. Mueve las retículas hacia arriba y a la izquierda una y otra vez, para aproximarte, pero la imagen desaparecerá. Habla con Kane, dale una patada a la consola y continúa manejando el radar, siguiendo las indicaciones de Kane hasta colocarlo en el centro. Cuando lo hayas conseguido, Kane aterrizará en el muelle.



Ve hacia la derecha y sal por la escotilla. Una vez en el interior del Complejo Center 7, camina hacia la derecha, pero cuidado porque en el siguiente cuarto hay un charco electrificado. Dispara a la luz que hay sobre él en la pared, y continúa hacia la derecha.

Examina el cadáver que hay en esa sala y coge su **tarjeta llave**. Usa la tarjeta en la puerta superior y entra en la sala del ordenador. Interactúa con Sayuri para que maneje el terminal y busque información sobre tu hermano Daniel Odin. Extrañamente no aparece en la lista de presos. Pasa al cuarto de al lado y repite el procedimiento con Sayuri. Al parecer tienen una serie de

discos bajo llave, pero están en la oficina del director. Pasa a la siguiente habitación y contempla la escena sobre tu verdadera identidad.

COMPLEJO CENTER 7

Celda

Jugando con Sayuri:

Quita la rejilla del suelo que hay a la derecha y habla por ella. Kane se encuentra en la celda de al lado y después de hablar con él, podrás manejarlo. Interactúa con él y dile primero que quite la rejilla de su celda y después que abra la tapa del inodoro. Dile que busque dentro y conseguirá una tubería. Haz que meta a través del agujero de la rejilla y coge la **tubería**.

Ahora mira la pared del fondo y dale una patada a uno de los paneles, así conseguirás hacer un agujero, usa la tubería en el agujero, después la mano para escapar de la celda y contempla la escena.

De nuevo tomarás el control de Sayuri (**GRABADO AUTOMÁTICO**) Kane se encuentra en la celda de al lado, cuando te pregunte si le piensas abandonar contéstale NO y de nuevo tendrás que pasar hasta el otro lado por debajo de los delimitadores evitando que te aplasten. Como antes, acércate lo más que puedas y cuando veas que empiecen a subir, pasa por debajo rápidamente. De nuevo mueve el interruptor de la pared para pararlos lo más arriba posible, de manera que puedas pasar por debajo de ellos.

Usa la tubería en la celda de Kane para liberarlo y después de hablar con él, ve hacia la izquierda hasta la puerta de la sala del ordenador. Entra, pulsa en el ordenador y entra en el siguiente cuarto. Aquí coge la **tarjeta de seguridad** que está a la derecha del ordenador, sal y regresa junto a Kane. Baja por la rampa que hay al otro lado, usa la tarjeta de seguridad en la puerta y entra en la sala de operaciones.



Intenta hablar con Azriel, pero como no te responderá, interactúa entonces con Kane para que hable con él. Lamentablemente no recuerda nada, pero no hay tiempo que perder y hay que regresar a la nave, así que sal de la sala de operación y Azriel os acompañará. Ve hacia la izquierda hasta el final, usa la tarjeta de seguridad en las dos puertas siguientes, intenta salir por la puerta de la derecha y contempla la escena.

Desgraciadamente la puerta no se abrirá a no ser que se produzca una situación de emergencia. Kane te dará el **viejo comunicador** de Azriel (**GRABADO AUTOMATICO**) Abre la taquilla, coge la **máscara de gas**, después sal de esta zona y regresa hasta la zona del reactor. Allí usa la tarjeta de seguridad en la consola que hay a la derecha de la escalera. Chequea todas las opciones hasta que puedas liberar el gas de refrigeración y contempla la escena.

Ve hacia la derecha hasta el cuarto del ordenador y pasa por las puertas que ahora estarán abiertas y al final entra por la del centro. En el despacho del director, usa la tarjeta de seguridad en el ordenador y contempla la escena.

Jugando con Azriel:

Una vez que te haya dado la pistola y cuando Kane se vaya (**GRABADO AUTOMATICO**) sal, ve hasta la sala del ordenador y de camino te encontrarás con Balder que tratará de matarte. Elimínalo (**GRABA LA PARTIDA**) y después ve hasta el despacho del director, rápidamente una vez que entres, dispárale, después interactúa con Sayuri y contempla la escena final del juego.

