

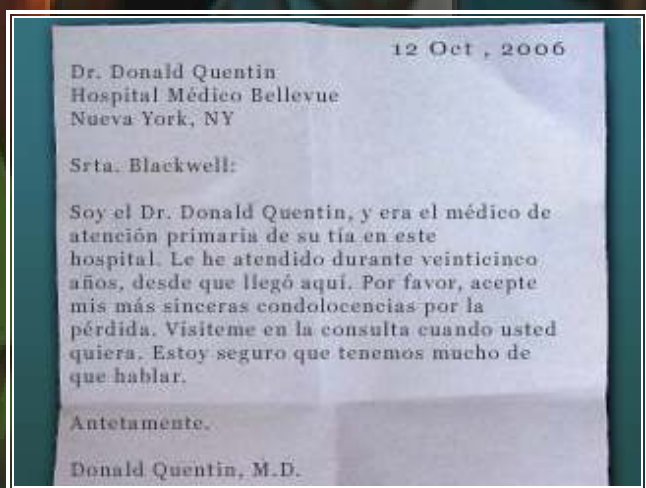


www.guias-kpiqa.blogspot.com

"The Blackwell Legacy" es el primero de una miniserie de juegos de aventuras cuyos protagonistas son una periodista llamada Rosangela Blackwell y su espíritu guía Joey Mallone. Su misión, ayudar a los espíritus atormentados e investigar las situaciones sobrenaturales que se encontrarán a lo largo de sus diferentes casos. La verdad es que no entienden muy bien porque están juntos en esto, pero aún así lo intentan hacer lo mejor que pueden.

DIA I

Rosangela después de esparcir las cenizas de su difunta tía sobre el puente, no se da cuenta de que su espíritu realmente está vivo y desaparece por el aire. Abre el inventario (Lleva el cursor hasta la parte superior de la pantalla) y lee la carta [**Botón derecho**] es una carta enviada por el Doctor Donald Quentin, medico de tu tía durante muchos años y parece que quiere hablar contigo.



Una vez frente al edificio de tu apartamento, habla de todo con el chico que está en la puerta [**Botón izquierdo**] Ante tu sorpresa, sabrás que se llama Jim Burdo, y no te dejará entrar ya que no cree que vivas allí. A pesar de todo tus esfuerzos por convencerle no conseguirás nada excepto que para poder entrar en tu propia casa, tendrás que hablar con una tal Nishanthi Sharma que al parecer se encuentra en el parque Washington. Pues nada tendrás que ir a buscarla al parque, así que camina hacia la izquierda y pulsa sobre el parque Washington que verás en el mapa.

Una vez allí, sigue por la izquierda y después dirígete hacia arriba hasta la fuente. Un fuerte dolor de cabeza te hará regresar a casa, así que en la nueva pantalla camina hacia la derecha y verás a Nishanthi tocando la flauta. Intenta hablar con ella, pero al no poder hacerlo tendrás que buscar otra solución. Si te fijas al lado hay un perro atado a una papelera que te seguirá a

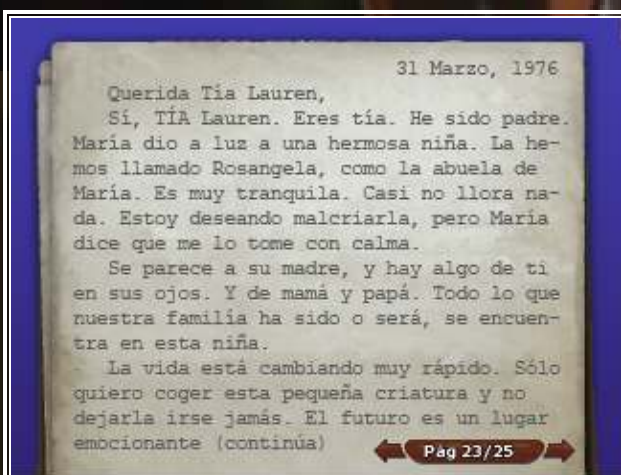
donde vayas. Entonces haz lo siguiente, da vueltas alrededor de la farola y conseguirás que se enrolle y empiece a ladrar con lo que captarás su atención.

Cuando se acerque hablar contigo cuéntale lo ocurrido y te acompañará al edificio de apartamentos con lo que ahora no tendrás ningún problema en entrar. Después del diálogo con ella entra en tu apartamento. Nada más entrar contesta la llamada de teléfono, se trata del doctor Quentin y hoy tiene un hueco en su consulta para poder hablar contigo, sal entonces del apartamento, entra en el ascensor y dirígete al Hospital psiquiátrico Belleuve.



Camina hacia la derecha, dile al guardia de seguridad que vienes a hablar con el doctor Quentin y te dejará pasar. Una vez dentro de su despacho, contéstale de forma amable sobre su error y después mantén un largo diálogo con él. Te revelará importante información sobre lo ocurrido en tu familia con tu tía y tu abuela. También te dejará un poco inquieta por tu futuro ya que la enfermedad es hereditaria y por un nombre, ¿Joey?

Una vez fuera del despacho, regresa a tu apartamento, coge el **sobre** que encontrarás en el suelo, contiene 25 hojas y **dos fotografías**. Lee en el inventario todas las cartas y mira las fotografías.



Contesta de nuevo el teléfono. Bob, tu jefe quiere que investigues el suicidio en la Residencia de estudiante de una joven llamada JoAnn. Ahora tendrás en el inventario un cuaderno de notas donde podrás consultar los nombres y datos sobre la investigación. Sal del apartamento entra en el ascensor y dirígete hasta la Residencia Brittany de estudiantes.

De nuevo aparecerá el dolor de cabeza, pero el deber es el deber, así que tendrás que interrogar a los estudiantes. Llama a la segunda puerta (la de A.R) y habla con él. Preséntate y dile que estas de acuerdo en que su nombre quede al margen de la investigación. Cuando aparezca el bloc de notas, pregúntale todas las opciones y acaba la conversación.

Ahora camina hacia la izquierda dos veces y llama a la puerta de JoAnn y Nelly. Después de presentarte, intenta convencerla para que te hable de JoAnn, primero siendo comprensiva, después insistiéndole y al final disculpándote para que te hable de ella. Pregúntale en bloc de notas sobre si durmió toda la noche y pídele una fotografía pero se negará a dártela, así que finaliza la conversación y llama de nuevo a la puerta de A.R.



Pregúntale si JoAnn durmió toda la noche, después si Kelly duerme fuera y escucha su respuesta. Termina la conversación, abre el bloc de notas del inventario y pulsa sobre esas dos preguntas que le acabas de hacer a A.R para combinarlas y descubrirás que Nelly ha mentado. Llama de nuevo a su puerta, dile que miente, después pídele otra vez la **fotografía** y ahora sí te la dará. Examínala en el inventario y regresa a tu apartamento.

El dolor de cabeza sigue en aumento, pero aún así debes escribir el artículo para el periódico, así que pulsa sobre el ordenador del escritorio para enviarlo a la redacción. Poco después el dolor de cabeza es ya casi insoportable, será mejor tomar un poco el fresco, sal entonces del apartamento y llama a la puerta de tu vecina Nishanthi. Una vez dentro después de saludarla pulsa sobre el perro y después habla con ella de todo para conocer lo que ocurre en el parque para perros. Por último ofrécete a darle comida al perro, pulsa sobre el perro para darle la galleta y regresa a tu apartamento.

Una vez dentro contempla lo que ocurre. En la foto aparece una imagen de un espectro que poco después será visible para ti.



Acepta su presencia, después habla absolutamente de todo con él y entre otras cosas sabrás que se trata de Joey Mallone el espíritu de la familia. Cuando te pregunte donde empezó todo tu malestar, contéstale en el Parque Washington, después dale la respuesta que quieras y acepta acompañarle al parque.

Una vez allí, verás aparecer un fantasma y ahora tomando el papel de Joey habla con él. Le digas lo que le digas, no conseguirás nada positivo, excepto saber que se trata de un fantasma atormentado y no tardarás mucho en regresar al apartamento.



Día 2

A la mañana siguiente, habla de nuevo con Joey y acepta tu situación y después de tirar de su corbata para aparecer en una extraña habitación. Habla de todo con él y sabrás que es la causa de tu dolor de cabeza y que en definitiva se trata de tu mente y la puerta al otro mundo. Tu misión, ayudar a los demás fantasmas a aceptar lo que son y llevarlos hasta allí.

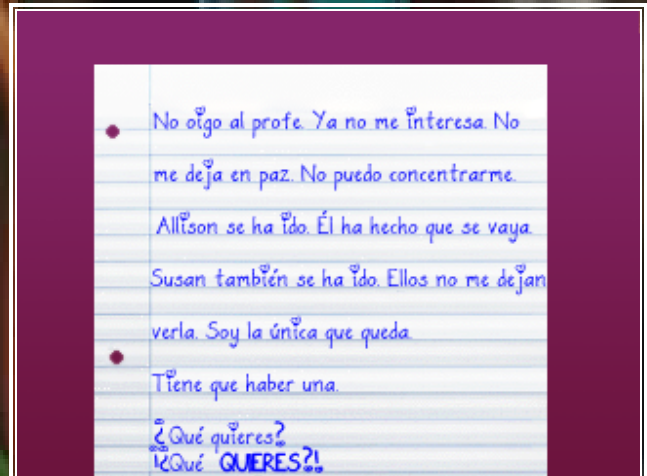
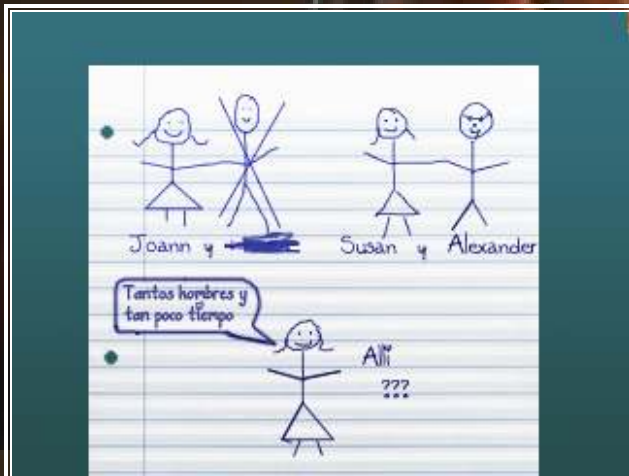


Habla de nuevo con Joey sobre todos los temas y sal del apartamento y llama a la puerta de Nishanthi. Al entrar, su perro detectará la presencia de Joey lo que le asustará bastante. Sal del cuarto, regresa al parque Washington y entra de nuevo en el parque para perros. Tomando el manejo de Joey, habla otra vez con la fantasma y tendrás una nueva palabra en el bloc de notas: "Cura"

Dirígete ahora a la Residencia de estudiantes, llama de nuevo a la puerta de Kelly y te dejará entrar en su cuarto. Pulsa (**Botón derecho**) sobre las tres fotos del tablón de anuncio que hay en la pared y tendrás una nuevo nombre en el bloc de notas "Davenport". Habla con Kelly, Pulsa sobre la opción "Preguntar" y en el bloc de notas pregúntale sobre chicas de la foto notas la foto de las chicas. Si te fijas sobre la mesa hay un cuaderno, pregúntale si puedes echar un vistazo por el cuarto, pero no te lo permitirá.



Entonces haz lo siguiente, pulsa sobre el teléfono y después sobre Joey para simular la llamada. Pídele que la distraiga y después que haga una actuación. Ahora justamente cuando Kelly esté recogiendo los papeles y no te mire, aprovecha el momento y coge el **cuaderno** de la mesa. Examínalo en el inventario y obtendrás **dos páginas**, una con dibujos y otra un texto extraño. Abre el bloc de notas y verás que ha aparecido un nuevo nombre "Alexander" combínalo junto con el de "Davenport" y descubrirás que se trata del nombre completo. Sal del cuarto y regresa al parque Washington.



Entra en el parque para perros y habla de nuevo con la fantasma sobre Alli, Susan y sobre Alexander Davenport. Acaba la conversación y dirígete a tu apartamento.

Pulsa sobre el ordenador, usa la opción de investigar y en el bloc de notas selecciona Alli la fantasma del parque para perros y sabrás que pasaba tiempo en un foro espiritual buscando información sobre tableros de ouija. Busca también información sobre Susan y sabrás que su nombre es Susan Lee y se encuentra en el Hospital a causa del intento de suicidio. Por último abre el bloc de notas y combina: Cura con la ouija para ver que hay una clara conexión entre ambos ya que el diácono las atormentaba. Apaga el ordenador, sal del apartamento y dirígete al parque Washington para volver a hablar con Alli la fantasma.

Pregúntale sobre esta última cuestión del Cura y la ouija y sabrás que odia al diácono. Dirígete al Hospital psiquiátrico y habla con el guardia. Pregunta por Susan Lee y después pide que te deje verla. Pero lamentablemente al no estar en la lista de visitas no te dejará pasar a verla. Pide entonces visitar al Dr. Quentin y si te dejará pasar. Habla con el doctor sobre Joey y cuando hayas acabado, habla de nuevo con el guardia en la recepción.

Pídele de nuevo que te deje ver a Susan y como de nuevo se negará échale la culpa para que lo compruebe de nuevo y cuando te pida el nombre selecciona Alexander Davenport y te dejará pasar.



Una vez en la habitación, habla con Susan y cuéntale la verdad. Contéstale que eres doctora y en el bloc de notas, selecciona Cura y ouija y después háblale sobre todos los temas. Entre otras cosas sabrás que a Alli le gustaban los perros. Termina la conversación y de regreso a la recepción habla de nuevo con el guardia para que te deje ver de nuevo a Susan. Nada más entrar ella te hablará sobre su retención de líquidos y sobre las pastillas que está tomando y te pedirá que te las lleves. Sal de la habitación y ahora en el inventario debes llevar una **píldora**.

Regresa al apartamento y llama a la puerta de Nishanthi. Habla con ella y dile si puedes dar de comer al perro otra vez y te dará una **galleta**. En el inventario combina la píldora con la galleta y dásela a Moti. El pobre perro no tardará en querer salir a la calle a orinar, así que una vez en el parque para perros Alli querrá ayudarle, momento en el que se dará cuenta de su verdadera situación y Joey la ayudará a entrar en tu cabeza.



Salúdala y después ayúdala a cruzar la luz, confirmándole que se encontrará con JoAnn al otro lado. Ahora después de la experiencia y de devolverle a Nishanthi el perro, regresa al Hospital.

A pesar de que a esta hora ya no se aceptan visitas, ve hasta el guardia y mira la radio y pulsa sobre el cuadro de llaves que hay a la izquierda del mostrador para comprobar que una de ellas es de la caja de fusibles. Como no podrás cogerla hasta que el guardia no se distraiga, aprovecha justo el momento en que Joey se acerque a la radio y produzca una interferencia para coger la **llave**.

Camina hacia la entrada, ve hacia la izquierda y usa la llave para abrir la caja de fusibles. Apaga las luces, rápidamente escóndete en el hueco donde está el teléfono y espera a que el guardia pase hacia la izquierda, para avanzar por el pasillo, doblar la esquina y entrar en la habitación de Susan.



Nada más entrar verás aparecer al diácono pidiendo ayuda a Susan. Dale primero una respuesta sutil y después otra enérgica. El diácono tendrá miedo a atravesar la luz, así que pues dejar que Joey haga el trabajo o puedes intentarlo tú dándole esperanzas.



En cualquier caso, el diácono entrará en tu cabeza, pero poco después aparecerá el diablo para llevárselo. **(GRABA LA PARTIDA)** porque hay dos finales.

1°. Habla de todo con el demonio, termina la conversación, después espera un poco y se lo llevará al fuego eterno.

2°. Habla primero con el demonio, pregúntale por sus orígenes, acaba la conversación y después habla con el fantasma. Pregúntale sobre la petaca de la que siempre bebe, acaba la conversación y vuelve a hablar con el demonio. Ahora pregúntale por sus razones y termina la conversación. Abre el bloc de notas, combina las dos frases que tienes: "Petaca del diácono", con "Pecados", habla de nuevo con el diácono y dile que tire la petaca. Acaba la conversación, coge la **pedra** del suelo y rompe la petaca. Así conseguirás que el diablo se baya dejándole libre. Habla con el fantasma pero le digas lo que le digas, no podrás evitar que por propia voluntad se vaya al infierno.

FIN