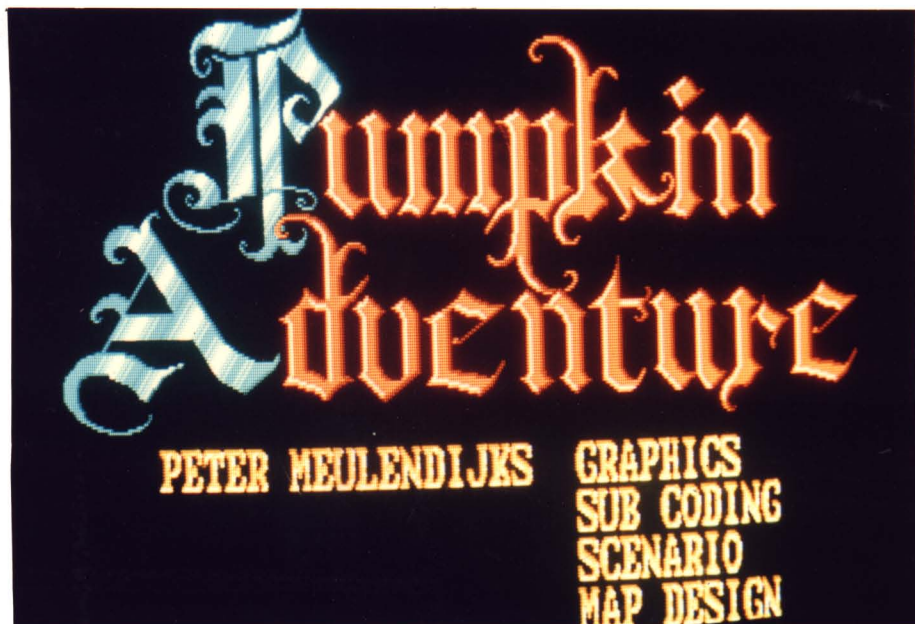


PUMPKIN
ADVENTURE III
(Hunt for the unknown)

Por fin ya tenemos entre nosotros la tercera parte de esta saga, que representa una mejora importante respecto a la segunda, la cual nos dejó una no muy buena impresión. Un juego con un increíble MAPEADO y una música fenomenal, sobre todo si posees MoonSound.

Viene presentado lujosamente en dos bonitas cajas negras de plástico, que contienen dos discos cada una, con una preciosa etiqueta con el logo de este juego. Ya era hora que los holandeses presentaran un juego con su estuche correspondiente.

Gráficamente no es una gran virgería (es holandés), pero hay que decir que es lo mejor que se ha visto hasta ahora. Como RPG es bastante completo y bueno, y si sabes seguir la trama es muy adictivo. Es uno de los primeros juegos holandeses en que se puede decir que la



historia no es una chorrada. Hemos de notar la influencia de otros juegos japoneses como SD Snatcher, Illusion City y Dragon Slayer VI, ya que realmente hay momentos del juego que nos recuerdan claramente a ellos, especialmente algunos escenarios. Bueno, espero que esta guía (telefónica) os sea de gran ayuda para poder finalizar este macro RPG, de unas dimensiones incalculables.

2077: Las 2:17 los Angeles. Un hombre es atacado por unas extrañas criaturas. Una serie de misteriosos asesinatos ocurren al mismo tiempo que la ciudad es invadida por

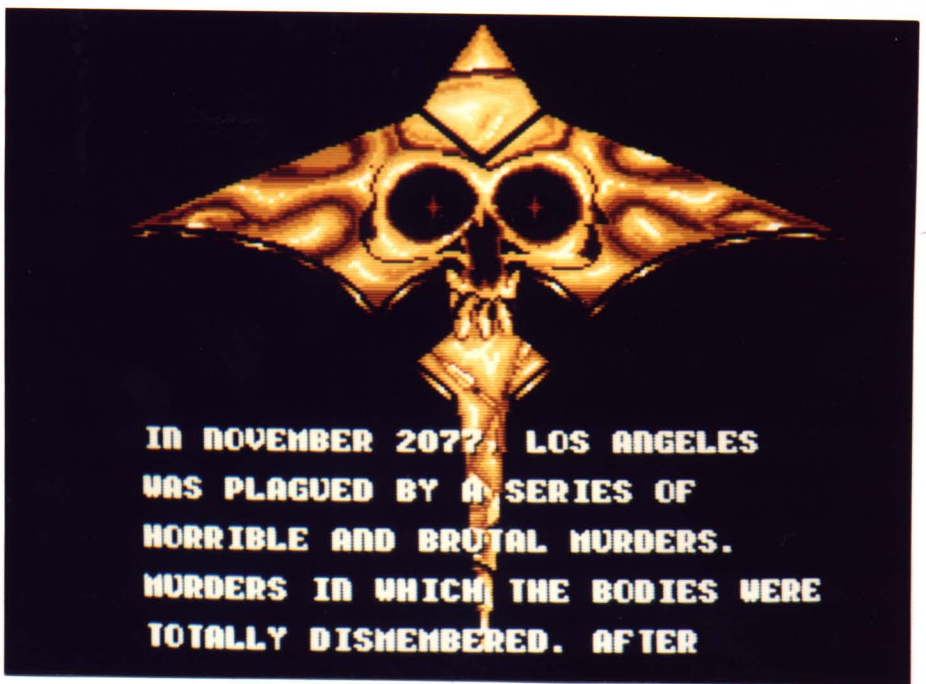
unos raros especímenes. La situación es crítica. Para esto se crea un nuevo cuerpo de investigación y defensa contra estas criaturas. Este cuerpo se llama. . . SODOM, su jefe es J.Caldron y está dividido en dos grupos: cazadores y vigilantes. El jefe de los cazadores es Jeff Tates, el cual tiene la misión, junto con sus ayudantes, de localizar el origen del problema y destruirlo.

Desgraciadamente, la creación de este cuerpo no es suficiente, ya que hace falta la ayuda de unos verdaderos cazadores. En una búsqueda desesperada, encuentran en unos antiguos libros la historia de tres

personajes legendarios que acabaron con Satanás en los tiempos antiguos. Estos resultan ser Steve, Damien y Bishop. Gracias a un científico llamado Steinein, poseedor de una fantástica máquina del tiempo, consiguen traer a los tres míticos guerreros de la antigüedad, aunque con una leve sorpresa: además de nuestros bravos guerreros traen a una chica llamada Ryan, amiga de Damien. Rápidamente Steinein les pone al día de donde están y la causa de su aparición en esta época. Bueno, aquí comienza vuestra primera

aventura, "La aventura de la Calabaza". Se nos dirige al cuartel general de SODOM (estamos en Section 1), donde conocemos a Mike Warral (Mikel), el vigilante de los dormitorios, a Patricia y Tiffan, las secretarias de la oficina administrativa y finalmente a J. Caldron, jefe de todo el tinglado. Jeff ha sido el encargado de las presentaciones. Caldron

nos habla de la situación, unos extraños seres que atacan a la gente, sin saber su origen ni motivo. Nos habla de la existencia de unos antiguos magos que nos pueden ser útiles en nuestra investigación. Para empezar a



acomodarnos nos envía a Fawlty Towers, que está dentro de la zona neutral (zonas pobladas donde no se ha detectado todavía la presencia de los monstruos), donde al parecer algunos enemigos han podido colarse. Nuestra misión es acabar con ellos. Nos dirigimos al transportador, una especie de cabina telefónica. Al lado de este hay unos terminales

muy parecidos a cajeros automáticos: son los ordenadores ARCA. Estos nos servirán para ponernos un poco al día sobre la historia de la zona y los últimos acontecimientos ocurridos anteriormente. Para poder entender un

poco más el argumento es conveniente leerlo. Una vez delante de los transportadores observaremos 2 cabinas, la marcada con una D que es la que deberemos coger y la de la A que es la de llegadas. Estamos ahora en Wilmington South, por lo tanto debemos coger la opción Wilmington North del transportador. Caminando un poco encontraremos Fawlty



Towers. Dentro, Basil el recepcionista nos dará paso al edificio donde encontraremos los primeros enemigos a destruir. Debemos destruir a todos los enemigos y hablar con todos los inquilinos del hotel. En el primer piso 4ª puerta un chico nos explica que ha dejado encerrada a la madre de su chica en un piso y que la tarjeta está en el comedor del hotel. Tendremos que ir a buscarla y ir al 2ª piso 1ª puerta, donde con la tarjeta abriremos la puerta de la suit, en la cual se halla la mujer. Investigaremos todo el edificio y cuando hayamos hablado con todos los inquilinos nos dirigiremos al 2ª piso 2ª

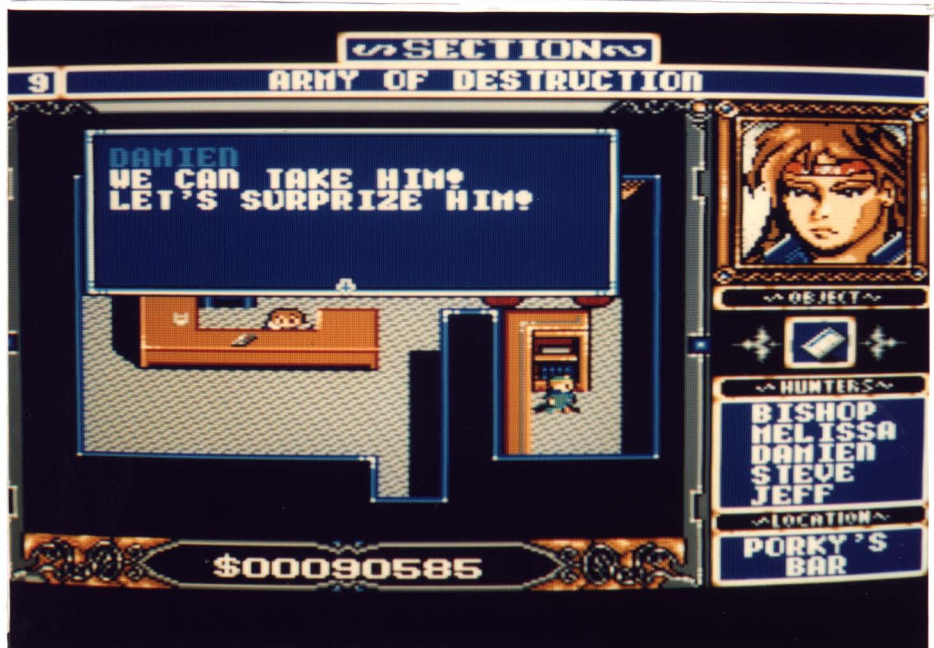
puerta, donde la persona de esta suit nos explicará que el jefe de estos monstruos está en el tejado, sólo accesible por los sótanos a los cuales no sabe llegar. Iremos a la habitación de la mujer anterior y esta nos explicará que en el 3er piso última puerta vive Manuel, el portero del edificio, al cual iremos a visitar. Dentro de su casa él se halla detrás de una puerta que a simple vista parece una armario. Este nos dará una llave para abrir la última puerta del 1º piso, detrás de la cual encontraremos una palanca. En la planta baja, abajo a la izquierda hay una rendija situada en el suelo, que abriremos con la

palanca, consiguiendo así el acceso a los sótanos. El sótano es un pequeño laberinto donde encontraremos tres cofres, en ellos dos armas y un Area Scanner (pequeño mapa de la zona en que estés situado) y un ascensor que nos llevará al tejado, donde encontraremos a KING KONG, jefe de los enemigos. Una vez hayamos acabado con él, accederemos a la Section 2. Volveremos al cuartel, donde nos recuperaremos gracias a Mikel y hablaremos con Caldron. Este nos enviará al este de la ciudad a investigar. Iremos al teletransportador y cogeremos la nueva opción Downtown. En esta nueva zona iremos a Gallery (un centro comercial) y hablaremos con Ray Adams, el camarero de la barra. El nos servirá de informador en el futuro. En Downtown encontraremos también una tienda de armas, una de objetos, un prostíbulo (espera, espera, ¿donde vas si eres menor y no te

van a dejar entrar?), una casa de magos (para aprender hechizos, siempre y cuando des a cambio un pequeño desembolso), la casa de un ex-ARCA, Biomedics y State Hospital. Una vez localizados estos lugares y haber hablado con todo el mundo, regresaremos al cuartel general, donde Caldron nos entregará una carta que nos citará en una dirección de Hollywood North. Volveremos a Downtown, exactamente a hablar con nuestro confidente Ray, el cual nos explica que Hollywood North es una zona invadida y que el teletransportador está inutilizado. Nos recomendará entonces ir a la casa del ex-ARCA, un tipo llamado Savio Greco, que nos llevará al edificio de ARCA donde nos presenta a Anita la oficinista, que nos dará la opción de ir a Hollywood North mediante el teletransportador, añadiendo unos datos en nuestra tarjeta. Ahora en el teletransportador veremos dos nuevas

opciones, Hollywood North y ARCA's office. Escogeremos Hollywood North. En esta zona plagada de enemigos buscaremos Filips Factory. Una vez dentro, buscaremos un interruptor que nos abrirá una puerta que da acceso al tejado, en el cual buscaremos unas escaleras que bajan a una nueva zona dentro de Hollywood North. En esta zona buscaremos la calle citada en la carta, pero no la encontraremos. Lo único interesante aquí es un cofre que contiene la Centipede Key (Centipede es una especie de metro) y una calle llamada Sunrise Boulevard, en la cual en el suelo encontraremos

unas estrellas en la que se nos explica la vida, en plan cachondeo, de unos supuestos famosos en la historia del juego (se trata de un sinfín de programadores y gente importante en el mundo del MSX Holandés). Volveremos a la otra zona de Hollywood North y localizaremos una gran puerta, al lado de una máquina que posee medicinas curativas. Esta puerta se abre con la llave que encontramos antes, accediendo así a una estación de esta especie de metro del futuro. Este lugar es muy amplio, donde encontraremos diversos cofres y con al parecer uno de nuestros importantes enemigos, este es Zagon Steele.



Nos amenaza con la muerte si no abandonamos nuestra investigación. De objetos interesantes en los cofres hay dinamita y aceite. También localizaremos una zona infranqueable debido a que las vías están electrificadas, pero advertiremos una especie de vagoneta, que conseguiremos mover engrasándola con el aceite. Esta nos permitirá atravesar las vías electrificadas, llegando así al final del túnel, donde nuestros intrépidos aventureros saltan de la vagoneta para evitar el choque frontal con la pared. Justamente en el lugar donde acaba el túnel un interruptor nos permitirá desconectar el alto voltaje de las vías. Continuando el nuevo camino llegaremos a otra estación, y buscando la salida advertiremos que esta cerrada. Aquí no hay nada mejor que un buen cartucho de dinamita para conseguir abrirnos paso. Accederemos a Hollywood South. Tres



lugares a destacar: Lake Paho, Real State (inaccesibles por ahora) y unos apartamentos de alquiler donde encontraremos un cofre con un mapa. Regresaremos a SODOM (recomendable utilizar el SODOM Watch que te teletransporta directamente). Como es habitual charlaremos con Caldron, que nos dirá que el mapa obtenido es de Hollywood North y que la dirección de la carta es antigua, y que por esa razón no la localizábamos. La nueva dirección es Edison Street. Volveremos a las proximidades de Sunrise Boulevard, y allí buscaremos la nueva

dirección, que es el tercer cruce a la izquierda (puerta nº6), comenzando desde abajo. Destrozaremos la puerta, y nos encontraremos con un bicho muy poderoso. Una vez fulminado hablaremos con un tal Sean Osbourne. Este, rodeado de misterio, se unirá a nosotros.

Section 3: Trapped in the Tower of Eternal Room.

En Sodom, frente a Caldron, Sean nos dice que quiere ir a investigar a Hollywood South. Nos dirigimos allí, exactamente a Real State, ahora ya accesible. En este edificio

deberemos encontrar una rendija del aire acondicionado y romperla con la palanca. Dentro de estos túneles hallaremos un interruptor y unos cuantos cofres. Realizado esto tendremos acceso al ascensor del edificio, con el que subiremos a la 1ª planta. En esta localizaremos diversos cofres, algunos incluso con "segurata". De interesante destacaremos la Dive Suit y una Gema (a Sean parece sonarle). Del 2º piso olvidaros ya que lleva a un ascensor que está fuera de servicio. Regresaremos a Sodom donde Caldron nos explica que Melissa Diamond (otra cazadora) fue a Griffith Park y no regresó, por lo tanto deberemos ir en su busca. Mientras dejamos la Gema en manos de Caldron para que éste la investigue, iremos a Wilmington North donde cogeremos un camino guardado por un vigilante de SODOM, el cual nos dejará pasar si le enseñamos el pase que nos ha dado Caldron.

Entraremos en Griffith Park, y enfrente de nosotros se muestra un inmenso laberinto de árboles, matorrales y ríos. En los diversos cofres que hay, lo más importante es un bote hinchable y el Brass Ring (una defensa#2). El anillo se encuentra a la izquierda de donde empezamos, dando un gran rodeo y el bote al Noroeste. También encontraremos al Noreste un gran lago, sólo accesible con el bote. Este camino nos conducirá a la puerta de un castillo. Para poder acceder, será necesario posar la mano sobre un lector de huellas digitales. Dado que no se nos reconoce, no nos será permitida la entrada. ¿Y qué hacer en esta circunstancia? Deberemos ir a Downtown a hablar con Ray. Este nos dice que el castillo fue comprado por un hombre del gobierno y que extraños sucesos han ocurrido: rumores de mafiosos y desapariciones dentro de él, del cual se dice que es un laberinto. Dicho

esto cree que Melissa esta allí y que hay que acudir rápidamente. Pero antes vamos a Wilmington South, a la casa de Steinein, donde le explicaremos el problema de la puerta. Nos dirá que tiene un método para solucionarlo, pero que necesitará un objeto que no sea de tela de alguien que utilice la máquina. Volveremos a Griffith Park, donde localizaremos un collar (Necklace), en la pantalla de más al Noroeste. De esta forma Steinein localizará una huella del sujeto en el collar, descubriendo que pertenece a un tal Hans Meiser. Los datos del ordenador nos informarán de que está muerto. Steinein nos elaborará un guante con la huella necesaria. Utilizaremos el guante para poder entrar en lo que parece un castillo, pero que en realidad se trata de una torre llamada Dark Tower. Esta torre posee 12 pisos. Deberemos localizar una llave que nos permitirá llegar al

piso más alto y encontrar así a Melissa, con la cual volveremos al cuartel general. Una vez allí nos explica que Manuel, el portero de Fawly Towers, le llevó a una cueva de Griffith Park. Esta estaba llena de Toxinegas, una gasolina altamente tóxica que proviene de métodos naturales, como por ejemplo el veneno de una araña. Seguidamente nos dice que vio a alguien.

Inmediatamente entra en coma. Pensamos en ir a hablar con Manuel, pero por mayoría, se decide ir antes a ver a Caldron.

Section 4: The Katana Labyrinth.

Como Manuel no inspira mucha confianza, le pedimos un micrófono a Caldron, que instalaremos en la habitación de Manuel, entre unas plantas. De vuelta iremos inmediatamente a la oficina administrativa para hablar con Patricia. Desde allí seguiremos la conversación. Escuchamos cómo un

hombre le pide un paquete a Manuel, pero éste, antes pide una mercancía. Después de una breve discusión por el paquete, el hombre sin identificar dispara a Manuel. Después de haber escuchado el disparo, acudimos rápidamente en su ayuda. Al llegar podemos observar que

una vez allí, pulsar a la vez dos botones camuflados en una puerta para así abrirla. . . Estas son sus últimas palabras.

Al Suroeste, en Griffith Park, se halla esta cueva (Cavern). Una vez allí encontraremos diversos objetos en los que destacaremos



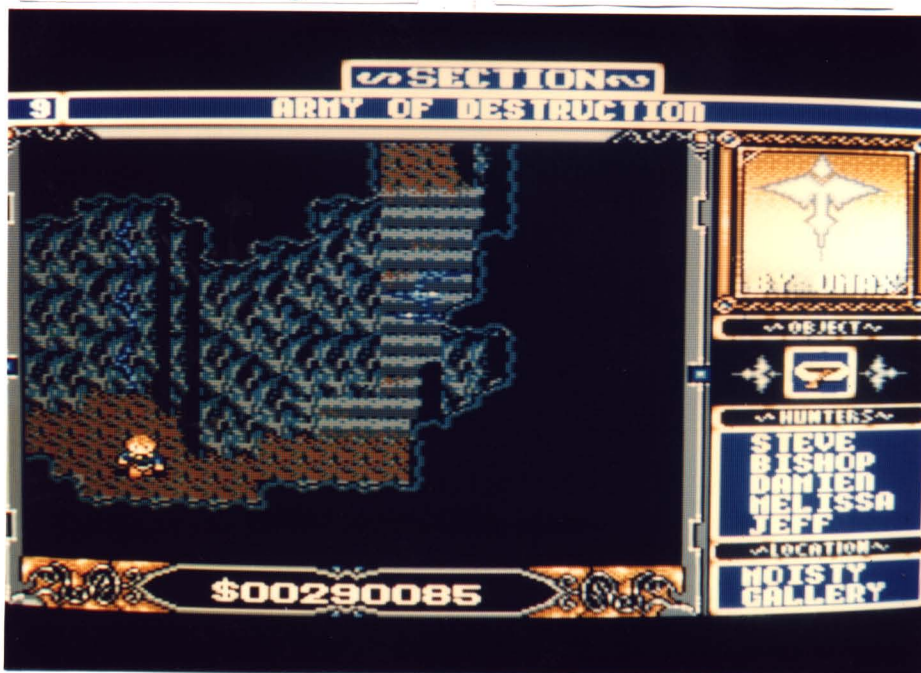
todavía está vivo y nos explica que él era un mensajero y que cada mes llevaba paquetes a un lugar donde estaba citado, que era la Cueva Olvidada, donde alguien por la noche se los cambiaba por heroína. Este nos dice que los paquetes poseían unos cristales verdes. Nos sugiere ir a la cueva y

un espejo y un par de puertas. Una de ellas nos conducirá al sótano de Dark Tower y la otra a un complejo subterráneo donde encontraremos a gente que dice ser forzada a trabajar, lo que causa un serio descontento en ellos. Entre esta gente buscaremos a un tal

Joseph Ferrana. Este nos explicará, forzándolo un poco, que aquí producen Toxinegas y que les contrataron para realizarlo sin ser ellos conscientes. Cuando se dieron cuenta, era ya demasiado tarde, entonces les amenazaron con matarles. Ahora son vigilados por una criatura y no saben nada sobre su jefe ni

llegaremos al templo. Encontraremos diversos cofres y unas escaleras que nos conducen al sótano, en el cual encontraremos a Barry, un amigo de Joseph. Nos cuenta de que fue en busca del monstruo y que ha encontrado una puerta con un agujero a la cual sólo se puede acceder con la Stone Key, la que

justo cuando encontramos al pobre Barry. Este se introduce en unos apartamentos a la izquierda de Porky's. Siguiéndole llegaremos a un lugar donde oirás las voces de tres hombres, entre ellas la de Zagon Steele. Escuchando esta conversación descubrimos que planean acabar con SODOM. Una vez acabada la conversación entraremos en la habitación y en el armario de ésta encontraremos la Stone Key. Esta llave nos permitirá abrir una puerta con una cruz que había en el templo, con lo cual conseguiremos llegar a otra caverna.



para qué quieren el Toxinegas. Este nos abre un acceso a través de la pared para encontrarnos con la criatura y destruirla. Joseph, a partir de ahora, nos recuperará la vida y nos venderá armas. A través del acceso

deberemos encontrar. Además, en el suelo encontramos una tarjeta de Porky's, el prostíbulo de Downtown. Allí es donde nos dirigiremos y justo delante de Porky's veremos al hombre que se nos escapó

Dentro encontraremos diversos cofres y descubriremos un camino que nos lleva a Sta. Monica Downtown, una nueva ciudad controlada por SODOM, sin ningún tipo de enemigos, con



una tienda de armas, otra de objetos (muy importante el objeto teleporter), y otra de magia. A destacar una pequeña caseta donde habita un extraño hombre. ¿Será de gran importancia en el futuro? Una vez hayamos comprado varios teleporters nos dirigiremos de nuevo al templo. ¿Verdad que había una puerta que se cerraba al pisar algo extraño en el suelo, lo cual no nos permitía entrar?- ¡Casi lo volvemos a lograr!, ¿eh Sean? ¡Lástima que no podamos atravesar esa puerta!- ¿En qué estas pensando, Bishop?- Creo que si

utilizáramos un Teleporter para volver atrás en lugar de volver andando, el mecanismo se invertiría y en vez de cerrarse la puerta ésta se abriría.- De acuerdo, hagámoslo. Una vez atravesada la puerta llegaremos al Katana Laberinth. Una locura de laberinto sin mapa posible. Un lugar donde vas pasando pantallas y te das cuenta al final que estás en el mismo sitio. Es cuestión de ir probando, y sobretodo tener muuuucha paciencia. Si sois tan osados en conseguirlo, enhorabuena, sino seguid pudriendoos

7
 hasta el fin del mundo (¡pardillos!). Sabréis si lo habéis conseguido si encontráis al Hexademon, al cual tenéis que derrotar. Una vez conseguido, en un cofre encontraremos la Pool Key, que es la llave de Lake Paho, que se encuentra en Hollywood North. Lo siento colegas, pero os habéis quedado sin el SODOM Watch, o sea que a partir de ahora a gastaros los pocos ahorillos que os quedaban en Teleporters.

Section 5: Deadly Omen-Secret of the Divine Gems.

En el mismo cofre de la Pool Key también encontramos una Gema como la anterior y un teleporter, para aquellos que van un poco "ajustaillos" y quieran volver a casa antes de que echen el Casimiro. Volveremos a ver a Caldron, el cual nos

cuenta que no ha acabado la investigación de la otra Gema, y que por tanto guardemos momentáneamente la última. A Caldron también parece ser que le son familiares esta Gemas. Iremos a la habitación donde se encuentra la tapadera (el botón) de la entrada del cuartel general. Investigando la reja situada en el suelo, descubrimos que está forzada. La abrimos y bajamos, y después de un pequeño laberinto encontraremos a Zagon y a otro hombre. Este hombre es Cain. Escondidos, escuchamos la conversación entre ellos dos y oímos como Cain dice que Zagon se ha equivocado sobre el lugar donde está SODOM. Después de esta conversación Cain se va y vemos a Zagon preparar una bomba. Lo sorprendemos, lo capturamos y lo dejamos en SODOM.

Iremos a Hollywood North, exactamente a Lake Paho. Dentro de este lugar encontraremos una gran piscina. Nos sumergiremos en la piscina con el Dive Suit y abriremos el desagüe. ¡¡¡Socorro, esto parece la película de Twister, pero en versión acuática!!! Seremos succionados hacia Channels, donde sólo existe una salida hacia Real State. Tendremos que volver a la piscina de Lake Paho, y al llegar podremos observar que está vacía y que existe una puerta dentro de ella. En su interior encontraremos un monstruo y un cofre con otra Gema. Regresaremos al cuartel general, donde Caldron estará acompañado de Glenn Alecca, líder de la secta religiosa Arkan's Guardians, compuesta por la nada modesta cifra de 800.000 miembros. Este nos explica que la secta se formó

cuando se encontró una estatua con cuatro Gemas. Una escritura antigua revelaba que tenían que permanecer las gemas incrustadas en el pedestal para que no acabara la reunión entre el Rey de los Hombres y el de los Demonios. Las gemas que encontramos resultan ser las de esa estatua. Fueron robadas hace tiempo, y ahora la maldición se ha hecho realidad, es la hora del Armagedón (cuesta uno blanco y tres incoloros). Nos pide la gema que falta, ya que aún hay posibilidades de revocar la maldición. Iremos a intimidar a Zagon a su celda para que nos diga donde narices está la cuarta Gema. Este nos dice (forzándolo un poco) que está en Esirnis Island. Vamos a descansar un poco. ¡¡¡Eh, despertaos, que ya es hora!!!.

Section 6: The 5 shrines of Esirnis.

Caldron nos explica algunas cosas sobre la fortaleza de la isla, a la cual hay que acceder en barco. Se dice que hay un mago en Esirnus que sabe teletransportarse por la magia, y también nos habla del proyecto Octopus, que servía para mejorar el transporte entre la isla y el continente. Los monstruos hicieron fracasar el proyecto. Caldron nos dice que vayamos al puerto y preguntemos por William, ya que él nos puede ayudar a llegar a Silverton, que es uno de los dos pueblos de Esirnus. Al puerto llegaremos con la nueva opción de los teletransportadores de la ciudad. Una vez allí buscaremos a William, el cual nos embarcará rápidamente hacia Port Silverton. En este curioso pueblo encontraremos una tienda de armas, otra de objetos, una posada para



recuperarnos y una residencia donde hay dos chicas. Saliendo del pueblo, frente a nosotros, se divisa lo que parece ser una grandiosa isla. ¡¡Menuda isla!! ¿A qué os gustan los laberintos, eh? Caminando por la isla, además de un mogollón de bichos, encontraremos un nuevo pueblo (La Roque), el Mainland (vía de un antiguo tren que nos llevará al puerto desde donde zarpamos), las cinco capillas (por ahora inaccesibles) y la puerta de la fortaleza de Goraya. Comenzaremos buscando La Roque, situada al Suroeste de

Port Silverton. Una vez en este pueblo encontraremos una tienda de armas, otra de objetos y una posada. Dentro de ésta nos permitirán descansar gratuitamente. En esta posada se encuentran tres viejos magos con un PEDO de los que hacen historia, situación que hará imposible hablar con ellos. Cabe destacar que éstos nos cuentan un nuevo tipo de cubata, compuesto por una botella de Vodka, con unas gotitas de vino. ¡Hip, hip, parece ser que ya hace efecto! Hablaremos con los tres magos, y sobre todo prestad atención:

para que los dos magos situados arriba os digan algo, deberéis hablar con los dos al mismo tiempo, situándose entre los dos. Hecho esto hablaremos con el dueño de la posada, que nos recomendará que para sacar algo en claro de los magos deberemos ir a Port Silverton a hablar con Mary. Mary es la nieta de los magos, y la localizaremos en la residencia.

Hablaremos con ella, y ésta al enterarse de que vuelven a estar borrachos, nos ayudará gratamente. Inmediatamente apareceremos en La Roque. Después de una pequeña riña por parte de Mary, esperaremos a la mañana siguiente, a que se les haya pasado el PEDO. Una vez serenos nos explicarán que la única manera de entrar en Goraya es por Teletransportación mágica, pero que

actualmente hay una barrera mágica que impide incluso esta opción, ya que uno de ellos posee el hechizo. Para romper la barrera hay que conseguir cinco símbolos que se encuentran en las cinco capillas. Dicho esto, el mago nos entrega una llave para entrar en algunas de las capillas. Sobre las capillas, dos están en las montañas. Una es la capilla del fuego y la otra la del cielo (esta se encuentra detrás de una cueva). Las otras tres se encuentran escondidas entre el camino de Port Silverton a La Roque. Por orden en el camino encontramos las del viento, tierra y agua. Primero sería recomendable de ir a la de fuego, ya que encontraremos la Cristal Key y el Wind Crosier. La Cristal Key nos servirá para abrir unas puertas en la capilla del viento. Dentro de esta capilla deberemos usar, si

queremos atravesar los espejos, el espejo mágico que llevamos encima. Gracias a la Cristal Key encontraremos la Amun's Torch. En la capilla del agua y de la tierra todavía no podremos entrar. Seguidamente nos dirigiremos a la capilla del cielo, la cual es la más laberíntica. Dentro de ella encontraremos cofres, un altar y unas escaleras que nos llevan a un piso inferior totalmente a oscuras, a no ser que seleccionemos la Amun's Torch. Este pequeño laberinto nos llevará a la capilla del viento, donde encontraremos una enorme estatua, en la cual dejaremos el Wind Crosier. De esta forma accionaremos un mecanismo que hará cambiar totalmente la estructura interior de la capilla del viento, a la cual volveremos inmediatamente dejando el Wind Crosier en las manos

de la estatua. En la capilla del viento sólo habrá una pantalla, con un bicho guardando un cofre. Dentro de ese cofre se encuentra el Wind Element (uno de los símbolos) y la Agni Statue. Atravesando otra vez el bosque nos trasladaremos a la capilla del fuego, y al acercarnos al lago de lava lanzaremos la Agni Statue, produciendo una reacción química metalúrgica que dará lugar a la creación substancial de una magnífica pasarela. Atravesándola encontraremos dos cofres, uno con la Aglibol Image (una muñeca), y en el otro un arma. Por la puerta central encontraremos un cofre custodiado por un enemigo. Dentro de él está el Fire Element y la Earth Key (nos permitirá entrar en las capillas de la tierra y agua). En la de la tierra no os dejéis engañar: parece complicada,

pero sólo existe un único camino que va a dar a otro cofre con "segurata", en el cual encontramos el Earth Element y otra estatua que nos será de utilidad en la capilla del agua. En la del agua encontraremos más armas hasta llegar al fin, a una habitación con una inmensa calavera como puerta. Si no poseemos la estatua anteriormente citada, volveremos a aparecer en la misma habitación. Atravesando esta puerta encontraremos a... ¿Os acordáis del típico "segurata" que no os deja entrar en la disco? Una vez hayamos aporreado, aplastado, destruido, fulminado, machacado, pisado, desintegrado (y otros términos de muy mal gusto) a este "segurata", encontraremos en el cofre que guardaba el Water Element y el Yarhibol Image (otra muñeca). Cansados de dar voltios (220V),

volveremos a ver a los del Inverso (los viejos) a la posada. Una vez allí, estos nos explicarán que debemos ir al altar de la capilla del cielo, donde colocaremos las dos muñecas, y después los cuatro elementos en los pedestales que aparecerán según esta combinación: Arriba, a la izquierda el Fuego, y a la derecha el Viento. Abajo, a la izquierda la Tierra, y a la derecha el Agua. A partir de ahora uno de los magos nos venderá hechizos, entre ellos el de teletransportación. Una vez colocados los cuatro elementos se abrirá ante nosotros una puerta, que nos dará a un cofre-"segurata" que contiene el Heaven Element. Recogeremos los otros cuatro elementos y volveremos a hablar con los magos y estos nos dirán que nos tenemos que reunir con ellos ante la

fortaleza de Goraya. Una vez allí, los magos colocarán los cinco elementos y romperán el sello mágico. Podremos entonces entrar con la teletransportación mágica a Goraya. Otro acertijo ante nosotros. Tenéis que ir cogiendo las puertas correctas hasta llegar al final. Exactamente la combinación es: puertas derecha, derecha, izquierda, derecha, izquierda, izquierda, derecha. Después de esta combinación, en el centro encontraremos una puerta que da acceso a otro cofre donde hay una nueva Gema. De repente aparecerá un hombre que sorprendido de vernos, sobretodo a Sean, escapará. De vuelta al cuartel general entregaremos las gemas a Glenn, el líder de la secta religiosa, que se marchará con ellas, y Sean comenzará a explicarnos cosas sobre su misteriosa



HOW'S DAMIEN DOING?
[CALDRON]
I DON'T

vida. Sean nos explica que él pertenecía a un grupo revolucionario llamado Black Hammerheads, el cual luchaba por un futuro mejor. El jefe de este grupo era Tom Skandenberg, un hombre con poderes mágicos que le enseñó la magia. Mas tarde, él se dio cuenta que el grupo no luchaba por un futuro mejor, sino que era un grupo criminal. Dado esto, abandonó la organización y se fue a vivir con su esposa e hijo. Un día vino a visitarle su hermano gemelo Jack, y en un momento en que Sean tuvo que salir,

cuando este volvió, su esposa, hijo y hermano estaban muertos. Habían confundido a su hermano con él. Después de esto se escondió en un suburbio reclamando VENGANZA (BANZAI). Actuó en contra de Black Hammerheads durante tres años, ya que conocía todos los lugares principales de la organización y creían que estaba muerto. Después de ese tiempo la compañía desapareció misteriosamente y luego aparecieron las criaturas. Entonces las gemas resultaban estar en



**WAS SUCH A GOOD SAMPLE.
[DAMIEN]
SO...? WHAT YOU'RE TELLING ME**

sitios estratégicos de Black Hammerheads. El cree que las criaturas son dominadas por este grupo, y dice que las gemas se querían conseguir para tener a los pies a la secta de Glenn, pero que después cambiaron de objetivo queriendo hacer un ejército. Sean habla de un tal Harry y nos dice que mañana nos hablará de algo importante y que por ello querían matarle. Dicho esto vamos a descansar. A la mañana siguiente Sean no despierta, ya que ha sido asesinado mientras dormía. Melissa, ya recuperada, nos explica que era amiga

de Sean y que lo conocía desde su venganza hacia los Black Hammerheads. Ella conoce a Harry, líder de un grupo contra Black Hammerheads, y que tiene su guarida en una tienda de Wilmington South. Melissa será nuestra nueva acompañante.

Section 7: The Eye of the Dragon.

Nos dirigimos a la tienda, donde Aron nos dejará pasar a un nuevo cuartel general que hay en la trastienda. Una perfecta tapadera. Hablaremos con Harry y este nos

contará que quiere evitar cualquier movimiento de Black Hammerheads (B.H.), pero no sabe actualmente que intentan. Le contamos nuestros conocimientos sobre el complejo de Toxinegas que había en la cueva de Griffith Park, en el cual los trabajadores estaban vigilados por una criatura. Esto demuestra una relación entre B.H. y las criaturas. Harry dice que enviará dos agentes a investigar, pero que nosotros nos preocupemos más de encontrar al asesino de Sean, y que para ello es necesario ir a buscar "The eye of the Dragon", que se cree que está escondido en la casa de un mago muerto hace tiempo. Esta casa parece ser que es un sitio vacío y maldito. Este objeto parece ser que nos servirá para encontrar al asesino de Sean. Tras esta conversación nos

dirigiremos a Beberly Hills (90210), que encontraremos utilizando la salida situada al norte del cuartel. Justo delante de esta salida encontramos la mansión. En la mansión iremos a la derecha, y en el pasillo con tres entradas que hay, nos introduciremos en la primera entrada. Observaremos que una armadura posee un ojo de rubí. El otro que falta lo encontraremos en la estantería. Lo introduciremos en el hueco del ojo que falta, y al hacerlo se abrirá una puerta secreta que nos llevará a una habitación llena de cofres. Hay que destacar que en uno de ellos está el Gold Crossier. Volveremos al pasillo y nos introduciremos por la segunda entrada. Observaremos una vez dentro dos plantas. Si miramos en ellas descubriremos: ¡una

entrada secreta! Una vez dentro, veremos un altar donde encontraremos un texto que nos dice que para hablar con el oráculo hay que sacrificar el Gold y Silver Crossier. Sacrificamos el Gold Crossier y nos informará que el Silver Crossier se halla investigando en el viejo testamento. ¿Y dónde encontrarlo? Iremos a la biblioteca localizada en la tercera entrada del pasillo antes citado, y en la sección E (Religión) buscaremos el viejo testamento. Una vez encontrado se abrirá una puerta secreta que nos llevará al sótano de la mansión. Aquí encontraremos dos escaleras: una nos devuelve arriba, a la entrada de la mansión, y la otra nos lleva a los jardines. En los jardines encontraremos un lago, y con el traje de buzo (Dive Suit) nos sumergiremos en él.

Avanzaremos por una gruta acuática hasta encontrar una escalera que da a otra parte del sótano de la mansión. En esta parte del sótano encontraremos una pared llena de símbolos extraños, que no nos serán de ninguna utilidad. Pero si nos fijamos un poco más atrás, en uno de los huecos decorativos que hay en las paredes y que está rodeado de dos candelabros, encontraremos el Silver Crossier. Volveremos a sacrificarlo al oráculo y entonces el cuadro de King Diamond Oracle nos hablará y le preguntaremos por "The eye of the Dragon". Este nos dirá que investiguemos en el Pastoral. Suerte que nuestros personajes son unos eruditos en temas musicales y enlazan el Pastoral con la sexta sinfonía de Beethoven. Iremos a la biblioteca y buscaremos en la

sección A (música), y cogemos el libro citado. Subiremos al piso de arriba por la escalera principal y buscaremos una habitación con un piano, en la cual una manos maravillosas harán sonar una fantástica sinfonía clásica de los tiempos antiguos. Se abrirá una puerta y ahí encontraremos "The Eye of the Dragon". Inmediatamente la curiosidad nos corroe y buscaremos a Harry, ya que él es el único que sabe utilizarlo, para así descubrir quien fue el asesino de Sean. Volveremos a la habitación donde ocurrió el trágico suceso y miraremos a través de este maravilloso objeto. ¡Qué sorpresa nos llevamos al mirar a través de él y observamos que ha sido Damien! Este suelta un nombre: ¡Ramírez!, y escapa a toda velocidad. Sorprendidos y confundidos con esta

alta traición, iremos a hablar con el único hombre en que confiamos: Steinein. Le explicamos el caso y este sospecha de una cosa que sabe y nos lleva a Sta. Monica, exactamente a Filips Research. Registramos el edificio y encontramos a Ramírez. Este, al vernos, ordena a Damien (que está metido en una especie de cúpula) nos ataque. Le vencemos y, cuando creemos que hemos acabado con él, aparece Steinein demostrándonos que lo que hemos machacado no es nada más que una simple réplica de nuestro amigo Damien. Se trata de un robot. Steinein nos explica que el gobierno tenía prevista una investigación para reemplazar soldados por robots y Filips Research se ocupaba de esto. En este proyecto llamado

SOD, Steinein y Ramirez trabajaron juntos y llegaron a construir dos robots. Uno fue inmediatamente destruido porque era altamente peligroso, y el otro fue guardado altamente en secreto. Filips cayo en bancarrota por causas desconocidas y Sledge Hammer, su director, se suicidó. El segundo robot se creyó destruido, pero en realidad fue escondido por B.H. Parece ser que fue una conspiración para que B.H. consiguiera manejar el proyecto SOD.

Section8: Conspiracy Denudation.

Temiendo que el falso Damien haya revelado el lugar del cuartel general de Harry, volvemos rápidamente hacia allí. Pero es demasiado tarde. Aron esta muerto y dentro no encontramos a nadie.

Al final resulta que todos los demás consiguieron escapar, y ahora se encuentran en la Mansión. Hablando con Harry, éste nos pedirá que vayamos a buscar a Erisha y Keith, que habían ido a investigar a la sala del Toxinegas. Allí encontraremos un agujero inexistente la última vez que estuvimos. Este nos lleva a una base, donde veremos a Ramírez que va hacer una visita no muy cordial a Erisha, a la cual han capturado. Interrumpimos en la sala, y acabamos con Ramírez. Entonces Erisha nos explica todo lo que ha podido ver: están fabricando el Toxinegas para una nave espacial que están preparando, y que este proyecto pertenecía al gobierno, lo que hace sospechar una relación gobierno-B.H. Keith no tuvo tanta suerte y murió en una lucha contra Ramírez.



Además encontró un cristal verde en la nave (recordad que ya hemos oído hablar anteriormente de estos cristales por Manuel de Fawlty Towers). Volveremos a hablar con Harry, el cual no tiene ni idea de que narices es ese cristal verde. Este se va a pedir información a Steinein acerca de este cristal. Erisha nos dice también que hay una sala de reuniones de B.H. en Downtown que nos permitirá seguir la búsqueda de Damien. Allí nos dirigimos, exactamente a Porky's Club. Una vez dentro, observaremos que no

está el pelmazo del vigilante y entonces podremos entrar en una sala interior donde encontraremos, con un poco de ojo, una agenda con el logo de los B.H., en la cual leemos que hoy hay una reunión. Aparte de esto, encontramos un mapa de Hollywood South indicándonos el lugar de dicha reunión: Basement 3 de Real State acceso con el elevador pulsando 1,9,5 a la vez y luego 3. Allí nos dirigiremos (Real State, donde encontramos la primera gema). Con el elevador iremos al piso 1, entonces cogeremos el otro

elevator donde aparecerá la nueva opción Basement 3. De esta forma llegaremos a Dark Cave. Dentro de la cueva encontraremos diversos cofres, entre los que destacaremos uno donde se encuentra el Heat-Resistance Jacket, que nos servirá para poder acceder a la siguiente zona: Magma Area. ¿Oye Bishop, hace un poco de calor, no? Parece que en este lugar también se cuecen habas. Atravesada esta zona llena de monstruos y repleta de ríos de lava, llegaremos a la sala de reuniones. No podremos acceder a ella, ya que una gran puerta nos cierra el paso. A la derecha descubrimos un pasadizo que nos permitirá aproximarnos al lugar de la reunión a través de una balconera, y así poder enterarnos de gran parte de la reunión.

Escucharemos que ya



han recuperado las gemas, que no saben si Sean nos contó algo, que Damien ha sido encerrado en Albatros Prison, en Sta. Monica Industrial Area y que a este lo dejarán morir de hambre. Además no empezarán la última fase de su operación hasta que acaben con SODOM. Acabada esta conversación, Steve nos dirá que la voz del líder se parecía a la de Tom Skandenberg. A punto de ser descubiertos conseguimos escapar. Ahora nos centraremos en encontrar Sta. Monica Industrial,

para lo cual iremos a hablar con Ray (el camarero). Este nos dirá que en el sótano de Dark Tower, destruyendo una pared, pasaremos a un edificio adyacente a Sta. Monica Industrial. Dicho esto, lo realizaremos al pie de la letra. Destruimos la pared con la dinamita y así accedemos al Research Laboratory. En este lugar, cuando ya creemos haber encontrado la salida, seremos detenidos por un grupo comandado por ¡¡Ray!! Es uno de los conspiradores, miembro de B.H. Este nos encerrará y nos dirá que volverá

una vez que tenga idea de que hacer con nosotros. Una vez en la celda descubriremos que estamos literalmente en pelotas. Tranquilos, que esto no es un espectáculo porno, nos dejan solamente con la ropa que llevamos. Registrando la celda encontraremos en el centro una salida a las alcantarillas, a través de una reja. En este lugar plagado de enemigos tendremos que esquivarlos, ya que nuestro Karate-Kia resulta ser poco efectivo. Con la ayuda del teleporter o de una salida que nos lleva a Griffith Park, volveremos al Research Laboratory, donde encontraremos una salida a Sta. Monica SW. Allí encontraremos el edificio donde permanecemos encerrados, y en su interior encontraremos nuestro equipo con algo más (una flauta). Volviendo a las

alcantarillas, además de encontrar diversos cofres, encontraremos unas extrañas criaturas infranqueables y que cada una vigila unas escaleras. Gracias a que Sean se cree el flautista de Hamelín, descubrimos que al tocar la "flauta", las criaturas despiertan de su sueño eterno (si no que se lo digan a José Miguel) y así poder luchar con ellas. Diversas de las salidas nos llevan a lugares ya conocidos, pero sólo una es de nuestro interés. Esta es la que nos conducirá a Sta. Monica Industrial. Buscaremos la Albatros Prison, y a Damien. Una vez localizada la celda, observaremos que no esta compuesta de barrotes convencionales, sino que se trata de unos lasers mortíferos. Por pura casualidad, descubrimos que el espejo que llevamos es capaz de reflejarlos sin romperse. Dado

que el espacio que dejamos libre es pequeño, Damien no podrá salir. Bishop, haciendo un poco de memoria, recuerda que los viejos borrachos de La Roque mencionaron tener otro espejo de características similares. Sin ninguna duda, nos dirigiremos a La Roque, donde los viejos magos nos darán este espejo. Volveremos a la celda de Damien, y con un invento del millón lograremos desviar los lasers y hacer un boquete en la pared. Una vez liberado, volveremos a SODOM, donde hablando con Caldron, Damien recuerda haber olvidado "algo". Descansamos...

Section 9: Army of Destruction.

Volveremos a la prisión y en la celda de Damien encontraremos una cartera de un tal Scott

Jackson. En SODOM se nos informará que Scott era un policía que desapareció hace una año investigando "las desapariciones de marzo". Caldron nos dirá que para buscar más información vayamos a ARCA's Office, donde nos insertarán un fichero personal del policía en nuestra tarjeta. Este fichero resulta ser un diario llamado B.H. Leyéndolo en una terminal de ARCA descubriremos que comenta la relación de B.H. con las desapariciones. Además, como Steve dijo antes, él también creyó que el líder era Tom Skandenberg, pero luego se dio cuenta que era otra persona, al cual su gente estaba dispuesta a morir por él. Una vez leído el archivo, iremos a informar a Caldron de lo descubierto y este nos enviará de nuevo a Porky's. Investigando en la sala interior del prostíbulo, al salir,

oiremos pasos y nos esconderemos. Son Ray (el traidor), y Tom. Estos comentan el error cometido por Ray, al encarcelarnos en una celda con alcantarilla y que encima daba acceso a lo que era su base de comunicaciones subterráneas. Luego, a media conversación llega Cain. Tom le ordena bloquear una entrada de las alcantarillas, pero Ray se ofrece a hacerlo. Así Cain decide quedarse a hacer algo de papeleo. Tom comenta que la entrada de las alcantarillas permanecerá cerrada hasta que se acabe con SODOM. Una vez hayan abandonado la habitación Tom y Ray, nos

abalanzaremos sobre Cain, matándolo, y así podremos leer unos papeles de gran importancia sobre la operación: Misión: Conquista de Los Ángeles (L.A.) Pasos:

1.- Tener un ejército fiel hasta la muerte.

2.- Causar pánico en la población con el ejército, bajo la vigilancia del SOD (los robots), para así conseguir que la gente se revele contra el gobierno y lograr una Anarquía.

3.- Conquista final. Como conseguirlo:

1.- Robar las gemas de la secta religiosa para tenerla a sus órdenes.

2.- Como los humanos se revelan contra ellos, pasan a la operación X: Utilizar el ejército de la destrucción.

Clasificado: La



bancarrotas de Filips fue un éxito. Research Laboratory fue incendiado, y todos creen que el director Sledge Hammer se suicidó, pero no fue así. Ahora se esconde bajo el nombre de Brian Bray como barman de Porky's. El SOD continúa escondido en unas mazmorras.



Lista de conspiradores: Gran Jefe: Anónimo Sublider: Tom Skandenberg (verdadero nombre: Hans Meiser) Zagon Steele, Brian Bray (Verdadero nombre: Sledge Hammer) y Profesor Ramírez. Volveremos a SODOM, donde preguntaremos a Caldron sobre Hans Meiser. Este nos informará de que Hans murió hace años y que ha encontrado un archivo clasificado de la CIA que habla del incidente de las Bermudas. Iremos a ARCA'S office donde la chica nos

introducirá el archivo en nuestra tarjeta, la cual iremos a leerla en una de las terminales. Encontramos: Triángulo de las Bermudas. Hubo una explosión y fueron cinco personas a investigar, entre ellas Hans. Este desapareció misteriosamente. La última vez que se le vio fue en el fondo del océano, donde se encontró un extraño material desconocido. Al final se cerró el caso. Iremos a las alcantarillas. Allí había una puerta cerrada que ahora estará abierta. Atravesando esta

zona, llegaremos a una pared sellada (Ray hizo su trabajo). Dicha pared podremos reventarla con la palanca. Se nos abrirá un nuevo acceso al Ancient Drain. Dentro de esta zona encontraremos una extraña puerta. Como nadie del grupo parece conocer el sistema de apertura, iremos a preguntar a Caldron. Este envía un grupo de especialistas mientras nosotros descansamos. A la mañana siguiente, las conclusiones son las siguientes: Para poder abrir la puerta hay que desbloquear los interruptores impares.

De los cinco interruptores que hay, para saber cuales son los impares, en la puerta a abrir observaremos una estrella con las cinco puntas numeradas. Cada una de ellas equivale a un interruptor localizado en el mismo orden dentro del Ancient Drain, considerando la puerta en el centro. Conclusión: desbloquear el interruptor del oeste, este y noroeste. Una vez realizada la operación, la puerta se abrirá dando paso a Moisty Gallery. Es una cueva bajo el océano, que se compone de unas largas escaleras descendientes, que como final posee una gran puerta. Hablando entre nuestros personajes, se llega a la conclusión de poner el último cartucho de dinamita en la puerta. Una vez colocada la carga, aparece del otro lado de la puerta un GRANNN bicho,



una Mantícora indestructible con armas convencionales. Recibido solemne palizón, que si has leído esto con anterioridad puedes evitarlo, debes poseer unas armas mágicas, exactamente la Flame Sword. Para conseguirla deberemos ir a hablar con Erisha, la cual nos dará un anillo (Vision Ring). Este sólo nos los dará si ponemos a Damien como primer personaje. Una vez en nuestras manos el dichoso anillo, se lo pondremos a Damien como armamento, y nos dirigiremos a la

sala de reuniones de B.H. (después de Magma Area). Una vez allí, la puerta que nos impedía el paso estará abierta. Nos introduciremos en la sala y dentro, gracias al anillo, en una columna Damien verá una puerta secreta (no apta para cegatos). Esta nos lleva a la famosa Atlanta Room. En el centro de esta encontraremos la Flame Sword y otras poderosas armas. Por fin podremos destruir la famosa Mantícora. Una vez aniquilada, la puerta quedará bloqueada por la explosión de la dinamita. En el suelo

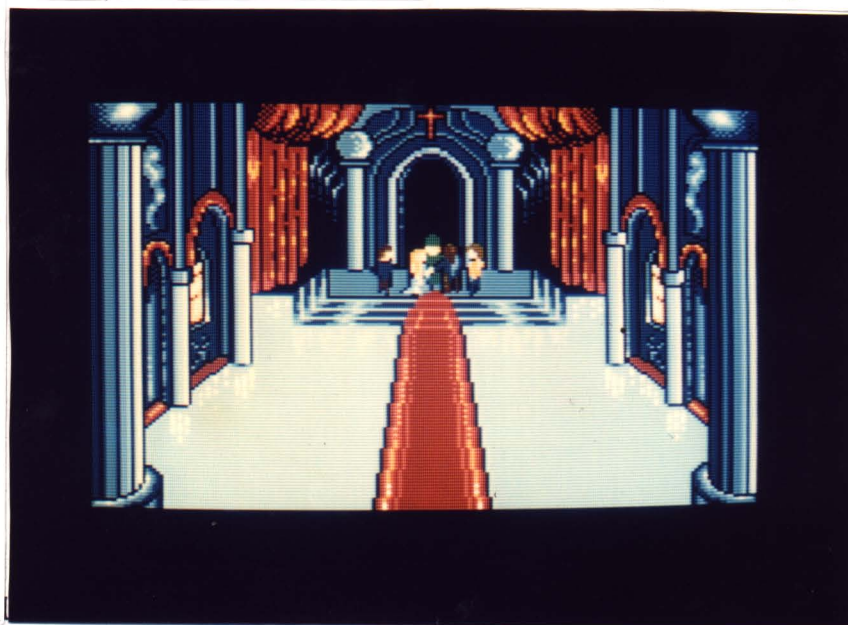
encontraremos un tarjeta de ARCA que seguramente llevaba la Mantícora.

Section 10: Revelation.

En SODOM Caldron nos informará que la tarjeta resulta ser de un tal Nikki La Fey. Este hombre fue encontrado en la playa malherido y trasladado al State Hospital hace unos meses. Resulta ser que actualmente está en coma. Caldron nos preparará una visita al paciente, por lo cual nos recomienda que descansemos. A la mañana siguiente nos dirigiremos al State Hospital (Downtown). Una vez allí encontraremos a Caldron y éste nos presentará a Nikki. Resulta ser que Nikki fue encontrado con el traje de buzo totalmente destruido. En el momento que fue encontrado estaba delirando, por lo que se ve debió ser algo horrible. Solo

pronunció unas palabras: equipo de rescate muerto, biomédicos. . . La palabra de Biomédicos nos resulta familiar, por lo que recordamos que hay un edificio especialmente para ellos. Caldron nos preparará una cita. Iremos a Biomedics (Downtown), donde tendremos una entrevista con Yakamoto. Hablando con éste nos asegura no saber nada de Nikki ni del caso, pero dada su actitud nos hace sospechar de él. Mientras se lo explicamos a Caldron en SODOM, Damien tiene una idea. Iremos a ver a Ryan, la chica de Damien (casa de

Steinein). Allí no encontramos a nadie, pero investigando, de repente saldrá un bicho de una puerta. Alertados por él nos pondremos en posición de combate. Detrás de él aparece Steinein que nos parará los pies. Steinein nos dice que el bicho es inofensivo y nos explica sus más recientes investigaciones: la bola de color verde resulta ser DNA cristalizado. A partir de este DNA salió este bicho al cual ha llamado Rocky. El doctor Steinein encontró en el cerebro de uno de los monstruos muertos una pequeña placa amarilla que, según



parece ser, es un microchip que otorga poderes y somete a estos bichos a un control. La conclusión de Steinein es que detrás de esto está Biomedics. Seguidamente, Damien propone que Ryan consiga tener una relación de confianza con Yakamoto para conseguir información, pero Steinein se niega. En este momento suena el teléfono, y el doctor va a ver quién es. Instantáneamente Damien le plantea el problema directamente a Ryan. Una vez vuelve el doctor nos cuenta que Nikki está completamente recuperado y preparado para hablar. En el hospital Nikki nos cuenta que él pertenecía a un grupo especial de rescate. Ellos recibieron una llamada de Mr. Yakamoto para realizar



operación especial y se les dio poca información. Tenían que rescatar a otro equipo de salvamento que se encuentra en un proyecto submarino situado en el fondo del océano. Nikki nos habla de Lunar Maze. Parece ser que Yakamoto llevaba la operación personalmente, y lo único que le interesaba era algo que consiguió el grupo anterior. Según parece, se perdió el contacto con el grupo anterior después de recibir unos terribles mensajes. Entonces es cuando se envió al grupo de Nikki en un submarino. En este

momento a Caldron le parece ver algo en la ventana, pero como no vemos nada raro, Nikki continua explicando que fueron atacados en unas grutas por unos seres. Todo el grupo pereció, excepto él que pudo escapar. En la huida llegó a Lunar Maze, donde se hizo con un traje de buzo. Al saltar al mar recibió un golpe y perdió el conocimiento. Justo en el momento en que nos va a contar que estaban haciendo allí, se oye un disparo. Al mirar a Nikki vemos que le han asesinado. El disparo provenía de la ventana. El

asesino desaparece como una sombra en la noche. Afectados por este hecho, decidimos ir a Biomedics y descubrir algo más, mientras Caldron nos dice que investigará sobre Lunar Maze. En Biomedics, en la sala del doctor Yakamoto oímos lo que parece ser la voz de Ray (el traidor). Este mata a Yakamoto culpándole de que Nikki siguiera vivo. Una vez realizado el crimen entramos y nos enfrentamos a Ray, causando su muerte. En ARCA's Office Anita nos transfiere los datos de la tarjeta que hemos cogido en la oficina de Yakamoto a la nuestra.* Iremos a una terminal de ARCA y leeremos el archivo. Este nos cuenta que se encontró un objeto sin identificar, el cual resultó ser DNA cristalizado. Las investigaciones fueron a parar a los

Biomedics, que para ello crearon un nuevo cuerpo de investigación, el "Origin Unknown". Biomedics descubrió que el DNA cristalizado, bajo unas condiciones químicas específicas, se convertía en unas extrañas criaturas. Sólo un 0.001% de este DNA era utilizable. Según resulta ser, el DNA era alienígena. "Origin Unknown" descubrió que el planeta de procedencia era Melmak, de la séptima galaxia. Nos explican cómo el DNA llegó hasta aquí y saben que en el planeta hay unas cuevas de hielo donde se puede encontrar este DNA cristalizado. Hablan también de una expedición (la de Nikki) que se dirigió al lugar donde fue encontrado este DNA. Esta expedición sólo era conocida por los miembros que la

componían y por Jerome Marcuss, Dan Muro, Lynn Powell y Charles Hunfeld. Leído esto, nos quedamos sorprendidos por la posible relación existente entre B.H. y los alienígenas. Iremos a la casa de Steinein a hablar con Ryan. Ella allí nos dice que ha conseguido saber lo que narices pasa ahí abajo (en el océano), pero antes de decírnoslo aparece Tom Skandenberg como una sombra en la oscuridad matando cruelmente a Ryan mediante un arma laser. Una vez ocurrido esto aparecerá una demo en que se nos explica un poco más de la historia.

En esta demo vemos cómo Ryan muere y es enterrada. Se organiza una reunión a la cual acude todo el mundo menos Damien, que todavía sigue afectado por lo ocurrido. Caldron explica al equipo

todo lo que ha conseguido saber sobre Lunar Maze. Resulta ser una cueva en el fondo del océano, la cual por una gran presión impide el acceso del agua y así permite respirar. La misión será ir y localizar la fuente del problema y destruirla.

Esta peligrosa misión será otorgada a Steve, Bishop y Damien (si se encuentra en buen estado de ánimo). Melisa y Jeff se quedarán en SODOM para evitar una posible invasión de monstruos. Caldron nos informa que para acceder a Lunar Maze necesitaremos un submarino, que ya nos ha preparado. En este instante de la reunión aparece Damien reclamando venganza y dispuesto a ir. Después de esta demo apareceremos directamente con el submarino en Lunar Maze.

Section 11: Hunt for the Unknown.- Revelation part 2.



Una vez en tierra encontraremos ante nosotros lo que parece ser un enorme laberinto de grutas, muchas de ellas sin salida. A destacar dos cofres, uno con una Paint brush (Paint Bomb infinita) y Area Radar (Area Scanner infinito). Lunar Maze se compone de tres zonas principales: el laberinto en sí, el laboratorio construido por biomedics y la zona alienígena la cual identificaréis enseguida por el cambio de decorado. Importante localizar primero los cofres mencionados, y después ir al laboratorio de

Biomedics donde encontraremos un cadáver (éste nos dará hechizos por todo el morro) y un ordenador que nos explicará todo lo ocurrido en esta base. Explica que en la explosión detectada en el Triángulo de las Bermudas se encontró un objeto sin identificar: exactamente un cristal verde.* Este resultó ser DNA cristalizado. "Origin Unknown" fue creado para la búsqueda del lugar de procedencia, descubriendo que se trataba de un planeta llamado Melmak. Jerome Marcuss quiso hacer experimentos sobre el

cristal verde consiguiendo con el grupo de Biomedics un bebe bestia. Crear un huevo era sencillo, lo difícil era hacerlo crecer y el escritor de este testimonio fue quien creo la manera de conseguirlo. La bestia creció, se volvió mas fuerte e inteligente y lo mas sorprendente es que obedecía las ordenes de sus creadores sin dudar, era un gran soldado. Jerome Marcuss creo un extraño plan dada sus ansias de poder. Este quería crear un ejercito con las criaturas para demostrar al mundo que los USA era superiores al resto. Hubo entonces una expedición altamente secreta y guiada por Mr. Yakamoto donde el escritor de este testimonio Duncan Livingstone era el subjefe. Aparte de las personas que componían la expedición, habían 6 personas mas dentro de la conspiración



gubernamental: J.Marcuss, L.Powell, Duane Baron, Dan Muro, Charles Hunfeld y Mr. Yakamoto. Estos querían mas cristales por eso investigaron mas el planeta Melmak dando de resultado sus investigaciones que no tenia atmósfera, era muy frío y que con nuestra tecnología era imposible para los humanos su supervivencia allí. Entonces crearon una nave espacial. Para conseguirla tomaron como base una cueva olvidada en Griffith Park. A causa de la baja temperatura del planeta Melmak, la nave no podía coger

muchos cristales sin salir luego con problemas. Para conseguir el ejercito de bichos se creo un laboratorio (Lunar Maze). Finalmente se construyo un submarino de transporte para científicos y biólogos con afán de investigación. Dirección: Lunar Maze. Nadie sabia los oscuros planes trazados por el gobierno y entre la gente había un tal Leslie Gibson que no pertenecía a Biomedics y que fue incluido por Yakamoto. Era un hombre extraño, un científico demoníaco. Ayudo a Duncan Livingstone (el que



escribe este testimonio) a hacer crecer a las bestias, pero le dio la impresión de que este le guiaba, como si ya supiera hacerlo. El fastidio toda la expedición. Leslie creo un útero, era más grande y mejor que los anteriores. El quería que estos seres fueran autosuficientes y que se reprodujeran ellos mismos. Comenzó a desobedecer, se encerró en la sala del útero, nadie sabia lo que hacia. Una noche Duncan fue a investigar el trabajo que realizaba Leslie y se encontró con una máquina medio

mutante rodeada de huevos. Era como una bestia operativa y pensante, creaba sus propias criaturas. Esta había creado su propio ejercito y acabo con todos los científicos. Duncan volvió a su oficina y se encerró. Este comenzó a enviar mensajes de S.O.S al exterior. Leslie haciéndose llamar ahora Gammadion vino y le enseñó un microchip. Era parte de su plan, dominar el mundo. Sus soldados controlados por el microchip lo conseguirían. Duncan, enfadado le pego un tiro. Es entonces, cuando vio

que no era humano, ya que no recibió daño alguno. Duncan, volvió a encerrarse otra vez lejos de Gammadion, este último diciendole antes que borrara toda la información acerca del proyecto. Todos habian muerto, era el único superviviente conocedor del cotarro. Yakamoto sobrevivió por que le necesitaban. Duncan comenzó a preguntarse. ¿Es Gammadion un alienígena? ¿Qué le pasaría a Los Ángeles? ¿Qué consecuencias tendría? Finalmente solo tenía una preocupación. ¿Quién sería capaz de parar este desastre?. Una vez hemos leído este interesante fichero, el ordenador permitirá la compra de objetos. Recomendable comprar muchos Reanimation Kit (por lo menos 10). Nos dirigiremos ahora a la zona alienígena, donde

finalmente encontraremos el útero. Entablaremos lucha con este, y una vez hayamos acabado con el (aún no se acabado la fiesta) se activará un sistema de autodestrucción, imparable y dándonos un plazo de 10 minutos para abandonar el lugar. Atravesaremos el útero y nos encontraremos por fin al famoso Gammadion. Lo primero que nos llamara la atención es que vemos la puerta por la cual nos salió la Mantícora, la cual era la salida de los monstruos hacia Los Ángeles. Gammadion al no vernos en un principio un rival interesante, el muy cobarde nos hace luchar contra el Dios Demonio. Nosotros mostrando un alarde de poderío, fuerza y vigor, acabaremos con el como si se tratase de una insignificante cucaracha. Ahora le toca a Gammadion.

Este antes nos explica que la mítica Flame Sword pertenecía a su ancestro, este llevo hace 25 años a la tierra y impuso la magia. En la tierra no toda la gente creia en él, los creyentes, acabaron con sus sirvientes las brujas. En fin su ancestro era Satán. Gammadion se prepara para el duro combate transformándose, mostrándonos su verdadera forma. Comienza el último combate y el muy bribón nos ataca ayudado de dos sirvientes. Recomendamos pasar de estos, y atacarle directamente a él. Este a punto de ser machacado, escapara.

Veremos que coge un submarino momento en el cual nos damos cuenta que quedan 2 minutos, y que la puerta que da salida a la laguna nos la ha cerrado. Deberemos coger un nuevo camino. Correremos a través de los corredores del laboratorio hasta dar con una salida a nuestro submarino. Si conseguimos salir con vida veremos explotar la base y . . . El ansiado final. . . Solo para privilegiados. . .

Comentado:

Pablo Martín

Tecleado: **José**

Manuel López y

Pablo Martín

Fotos: **José Manuel**

