

POR EXITIDO: EXITIDO@HOTMAIL.COM
DEL LIBRO DE PISTAS MANIAC MANSION

```
*****  
*  
* M A N I A C M A N S I O N *  
*  
***** L I B R O D E P I S T A S *****  
*  
*****
```

SECCION PRINCIPAL DE PISTAS
=====

Veo que están los tres personajes de pie en la calle. ¿qué debo hacer ahora?

Puedes quedarte ahí parado, o puedes hacer algo útil.
Intenta conseguir que uno de los chavales salga andando de la pantalla.

¿Cómo puedo entrar por la puerta principal?

Si pulsas el timbre, a lo mejor alguien te deja pasar.
Pues qué amables son estos tíos. Mejor entrar a escondidas.
Usa la llave que está debajo del felpudo.

¿Cómo puedo poner algo en el buzón?

Abre el buzón, luego selecciona "usa _____ en el buzón".

¿Cómo abro la rejilla en el jardín delantero?

Pesa mucho.
Una persona normal tendría que hacer gimnasio con una máquina Hunk-O- Matic para tener la fuerza suficiente para moverla.
Una persona lista usaría lacabeza en vez de la fuerza.
Las herramientas están en el garaje.
Busca las herramientas en el maletero del coche extraño.
La llave delcoche extraño está en el dormitorio del Tentáculo Verde.

¿Debo abrir la puerta si llaman al timbre?

Cuando haya sonado el timbre habrá un paquete en el porche.

¿qué hay en el paquete que han traído?

Si has hablado con Ed, el raro, sabrás que lo está esperando.
Dáselo y será tu amigo para siempre.

¿Para que sirven las lápidas de las tumbas?

Cuando veas las lápidas, deberías sentirte muy culpable. Es normal.
Son las tumbas de todos los chavales que han muerto durante el juego.

¿Para qué sirve la válvula que está debajo de la casa?

Para vaciar la piscina.

¿qué es ese charco en el suelo debajo de la casa?

¿No viste al perro del Doctor Fred ahí abajo?
Es una broma.
Algo se ha filtrado por la rejilla.
Es revelador de película. Utiliza una esponja para recogerlo.
Curiosamente hay una esponja en el cuarto de baño de Ted.

¿qué puedo hacer con el reloj de pared?

Escucha el tic-tac tan aut,ntico que tiene y envía tus felicitaciones al diseñador del juego.

Estoy en el hall principal. ¿Cómo abro la puerta picaporte?

Tiene que haber alguna palanca escondida en alguna parte.
Esa gárgola de la derecha parece falsa.
Necesitarás a un chaval para empujar la gárgola y otro para

que pase por la puerta abierta.

¿Cómo enciendo las luces del sótano?

¿Has intentado buscar el interruptor?

Búscalo usando el comando "Que es".

El interruptor se encuentra en la parte derecha de la pantalla a la altura del hombro del personaje.

¿Para qué sirve el reactor nuclear?

Para la generación de energía limpia, segura y eficaz.

Sin embargo, este reactor lo quieren usar para hacer daño.

Sirve para que funcione el Zom-B-Matic del Doctor Fred.

¿Para qué sirve la caja de fusibles?

Se puede utilizar para apagar la corriente de toda la casa.

¿Cómo abro la caldera?

No puedes, está demasiado caliente.

¿Puedo recoger la viscosidad radioactiva en el sótano?

Que idea más repugnante.

Probablemente no te sea necesaria.

¿Que hay tras la puerta cerrada con llave en el sótano?

La mazmorra.

¿Cómo puedo abrir la puerta?

Hay dos maneras de hacerlo.

Tendrás una "estallante" experiencia antes de poder coger la llave.

La llave está en el salón.

La llave está escondida en el candelabro. Tienes que encontrar algún sistema para bajarla de allí.

Un ruido muy agudo hace estallar el cristal.

Hay un disco que tiene grabado un sonido agudo en el dormitorio del Tentáculo Verde.

Graba un cassette del disco y reproducélo en el salón.

El aparato de cassette está en la habitación del piano.

Hay una cassette virgen escondida detrás de uno de los paneles de madera en la parte derecha de la biblioteca.

Claro que hay otra manera de hacerlo.

Hay un ladrillo suelto debajo de la ventana izquierda de la mazmorra.

Empuja el ladrillo para abrir la puerta de la mazmorra durante unos segundos.

Hay que ser rápido, y necesitaras más de una persona.

¿Para qué sirve la vieja radio?

Abrela y mira dentro.

Nunca se puede saber cuando te puede venir bien un tubo.

Si está Bernard por ahí, él sabrá sacar el tubo.

He encontrado una linterna en la conina. ¿Porqué no la puedo encender?

Porque necesita pilas.

Hay unas pilas viejas en la nevera, pero sólo durarán unos 15 o 20 segundos.

Hay pilas nuevas en la radio portátil.

La radio portátil está flotando en la piscina.

¿Puedo usar el horno microondas?

Podrías tener que abrir un sobre con vapor.

¿No se te ocurrirá meter el hamster allí dentro, verdad?

¿Dónde está la gasolina para la motosierra?

Lo siento, esto es un juego no violento.

¿Para qué iba una persona tan maja como tú queriendo una motosierra?

Busca la gasolina en los futuros juegos de Lucasfilm.

¿Hay algún sistema para poder coger los cuchillos?
No. Edna los ha puesto allí en plan decoración postmoderna.

He encontrado un teléfono pero parece que no funciona.
Pues Bernard o Jeff lo pueden arreglar.
Claro que necesitarán las herramientas adecuadas.
Las herramientas están en el garaje.
Necesitarás la llave que está en el dormitorio del Tentáculo Verde.

¿qué hago con el teléfono una vez que funcione?
Busca un número de teléfono, y llama.

¿Cómo arreglo la escalera que está en la biblioteca?
Lo siento, está al borde del universo.
O sea, que allí no existe el allí.

¿Para qué sirve Chuck, la Planta?
Para nada. Steve nos ha obligado a meterla.

¿qué hago con toda esa horrosa comida vieja en el comedor?
Podrías fabricar penicilina.
El Tentáculo Verde come DE TODO.
En realidad, el Tentáculo Verde se come TODO.

¿Dónde está la llave de la puerta de malla de la despensa?
En el sótano.

¿Cómo puedo coger la botella de revelador sin problema?
No puedes, inútil.
El revelador se filtra por la rejilla.
Se puede recuperar debajo de la casa.
Usa la esponja del cuarto de baño de Ted para absorber el revelador.

¿qué debo hacer con la comida de la despensa?
Los AUTENTICOS fanáticos de videojuegos lo recoger TODO.
El Tentáculo Verde se la comerá.

¿Cómo puedo entrar en la piscina?
Necesitaras vaciarla primero.

¿Cómo puedo vaciar la piscina?
Utiliza la válvula debajo de la casa.
Si vacías la piscina, dejarás al descubierto las varillas del reactor nuclear, lo cual hará que se funda el reactor.
Tendrás que volver a llenar rápidamente la piscina si quieres evitar la fusión.
Por cierto, que el reactor del Doctor Fred no es anatómicamente correcto.

¿Cómo puedo coger la radio portátil?
Está en la silla flotante.
Vacía la piscina.

¿Para qué sirve el botón en el fondo de la piscina?
Si eres de esos que tiene que empujar cada botón que v,, ,ste es para ti.
Hace que la casa explote, y que se termine el juego.

¿Cómo puedo abrir la puerta del garaje?
Forzándola, claro.
¿No tienes fuerza? Haz ejercicio con el Hunk-O-Matic.
El Hunk-O-Matic está en el dormitorio de Ted.

¿Cómo puedo entrar en el coche?

¿Para qué quieres hacer eso?

No hace falta entrar en él para arrancarlo.

¿Cómo puedo abrir el maletero del extraño coche?

Necesitaras la llave.

La puedes encontrar en el dormitorio del Tentáculo Verde.

¿Debo arrancar el coche?

Este coche no es un coche cualquiera.

Puede transpasar la atmósfera.

Si no sabes quien es el Meteorito, no debes usar esta pista.

Quitarte un Meteorito loco de en medio podría ser un problema.

Tendrás que echar el Meteorito en el maletero, y enviarle de nuevo al espacio.

¿Dónde están esas herramientas que me venís prometiendo?

En el maletero.

Del Coche.

En el garaje.

¿Cómo puedo levantar la losa de cemento?

Es demasiado pesada para levantarla.

Pero desde el otro lado se puede empujar.

Ya encontrarás el otro lado cuando lo necesites.

¿qué cosas interesantes se pueden hacer en el pasillo del primer piso?

Los pasillos son un rollo, tío.

Estoy en la habitación del piano. ¿Hay alguna manera de recoger el jarrón?

Es evidente que es una valiosa antigedad.

La enfermera Edna dice. "¿No se te ocurre nada mejor que coger una valiosa antigedad, cabeza de chrlito?".

¿Sirve para algo el disco rayado?

No.

Eso es lo bueno que tienen los discos compactos.

¿Cómo uso el aparato de cassettes?

Pon una cinta virgen en el aparato, y enci,ndelo.

Puedes encontrar una cinta virgen en la biblioteca.

La cinta virgen está detrás del panel secreto en la biblioteca.

¿Puedo tocar el piano?

No tengo ni idea. ¿Puedes?

Sid y Razor saben tocar el piano.

Podrías grabar lo que tocan usando el cassette.

¿Puedo abrir la caja de madera?

No. Probablemente contiene algo repugnante.

¿qué puedo hacer en la sala que tiene la estatuilla de la Enfermera Edna?

La estatua de Edna es incapaz de enrollarse con nadie.

He encontrado una habitación llena de videojuegos.

¿Cómo logro que funcionen?

¿No te has cansado aún de ellos?

Pues tendrás que volver a dar corriente.

Tendrás que arreglar unos cables rotos en el ático.

¿qué necesito para jugar con los videojuegos?

Por lo menos diez células cerebrales en buen estado.

Tambi,n necesitarás una moneda de 25 centavos.

Encontrarás una moneda de 25 centavos en el ático, que se encuentra encima de la habitación de Edna.

La moneda está en un sobre.
El sobre está en la caja fuerte.
La combinación de la caja fuerte está escrita cerca de la
caja.
Pero tendrás que ir al Observatorio si quieres leerla.

¿Que debo hacer si quiero jugar con más de un videojuego?
Abre la caja de las monedas y recoge tu moneda.
Puedes encontrar la llave de la caja en el dormitorio de la
enfermera Edna.

¿Cómo puedo encender las luces del despacho de Dr. Fred?
Usa el comando. "qué es" para buscar a oscuras.
Hay una lámpara encima de la mesa.
La mesa está en el exterior izquierdo del despacho.

¿qué debo hacer con las memorias?
Al Meteorito le encantaría ver su nombre impreso.
Si las memorias se revisaran, alguien podría querer
publicarlas.
Wendy puede revisar las memorias.
Necesita usar la máquina de escribir de la salita.
Manda las memorias revisadas al editor.

¿Necesito algo que est, en los armarios de medicinas de Doctor
Fred?
Di simplemente "NO".
Además, no se pueden abrir.

Quiero mandar algo por corrrero. ¿Cómo s, a donde mandarlo?
Dan una dirección en el anuncio de la tele.
Enciende la tele en la sala de música.
Sólo podrá escribir a máquina la dirección el mismo chaval que
ha visto el anuncio enla tele.

¿Cómo mando algo por correo?
Primero, tienes que ponerlo en un sobre.
Hay un sobre dentro de la caja fuerte.
La caja fuerte está en el ático que se encuentra encima del
dormitorio de la enfermera Edna.

¿Dónde consigo un sello?
Escucha a ver si tocan al timbre de la puerta.
Puedes conseguir un sello de los que vienen en el paquete que
han traído a la puerta.
El sello no se pegará en el sobre hasta que no lo hayas
abierto con vapor.

¿Cómo saco algo del buzón?
Abre el buzón, selecciona "recoge", y luego pon el curso sobre
lo que haya dentro del buzón.

¿qué tengo que hacer para que el cartero recoja el correo?
Pon el sobre con la dirección y el sello y lo que quieras enviar
en el buzón, y levanta la banderita.
El cartero no recogerá nada si hay alguien de pie delante de
la casa.

¿qué pasa despu,s de haber enviado algo por correo?
Tras unos 15 minutos, es probable que el destinatario te envíe
algo ati.
Entrega lo que recibes a la persona que más lo necesite.

¿Cómo logro esquivar al Tentáculo Verde?
Dale algo de comer que parezca pescado.
La fruta de cera es bastante parecida.
La fruta de cera está en la habitación del atril.
Querra beber los zumos de fruta que se encontraban en la

despensa.

¿Cómo abro los ficheros del cuarto oscuro de revelado?

No puedes.

¿Cómo revelo el rollo de película?

Coge el revelador de la despensa y ponlo en la cubeta del revelador.

Que Michael se revele la película usándo el amplificador.

¿Para que sirve la máquina de escribir?

Wendy puede usarla para revisar las memorias.

Tambi,n se puede usar para poner la dirección en el sobre.

¿Por qué hay una mancha en la pared de la salita?

Edna ha estado probando nuevos esquemas decorativos.

Deberías sabe que esto no es más que un truco.

Usa el aguarrás que se encuentra en la habitación del atril para disolver la mancha.

¿Cómo llego al ventanuco en el techo de la salita?

Súbete a la planta.

Tendrás que hacer que la planta crezca.

Usa el agua radioactiva que hay en la piscina para hacer que la planta crezca más rápido.

La planta no hace más que morderme. ¿qué debo hacer?

Quitate esos vaqueros impregnados de esencias.

Arr,glatelas para que tenga la boca ocupada con otras cosas.

Haz que eructe.

Dale una Pepsi.

¿Crees que estamos bromeando, verdad?

¿Cómo usa la radio de onda corta?

¿Has intentado "usa radio", idiota?

Si no funciona, probablemente necesite un tubo nuevo.

Hay un tubo en la vieja radio del salón.

El único chaval que sabe algo de tubos es Bernard.

¿Para qué quiero usar la radio de onda corta?

Podrías llamar para pedir auxilio.

¿A qui,n vas a llamar?

Lee el poste de los más buscados.

¿Cómo puedo entrar en el dormitorio de Edna?

Hay dos maneras de distraer la atención de la loca ,sa.

Cuando tiene una llamada, se olvida de todo.

Hay un teléfono en la biblioteca, ¿recuerdas?

Edna es de esas mujeres que probablemente escribiría su número de teléfono en la pared de algún cuarto de baño.

¿Cómo puedo entrar en el dormitorio de Edna?

Claro que si no tienes sentimiento, puedes dejar que Edna capture a alguno de los chavales.

Mientrar lleva a su presa a la mazmorra, otro chaval puede entrar en su habitación.

¿Para qué debo usar el Hunk-O-Matic?

Alguien podría usarlo para hacerse fuerte si no tiene fuerzas para abrir puertas de garaje o rejillas.

¿qué tengo que hacer para que se mueva Ted, el primo muerto?

Los muertos no suelen moverse. ¿Eres tonto o qué?

Lo último que quiere una momia es mojarse.

Enciende el agua de la ducha.

Necesitarás la llave del grifo que está en el garaje.

¿Cómo puedo entrar en la habitación de l raro de Ed?
Hay tres posibles sistemas. ¿Seguro que no lo sabes?
Ed ha estado esperando un paquete.
Puedes ser su amigo si se lo entregas.
Puedes pulsar el timbre, y bajará a buscar el paquete. Claro que eso sería un truco muy feo.
Un chaval puede entrar mientras Ed lleva a otro a la mazmorra.

¿Para qué sirve el póster de comando?
Ed cree en las soluciones militares.

¿El hamster sirve para algo?
Probablemente haga que Ed sea una persona más amable.
Está probado que la gente que tiene animales dom,sticos es menos violenta y más simpática.
Tiene pinta de culpable. ¿Estará escondiendo algo?

¿qué son esos planos de los que está hablando Ed?
Los planos están en un rollo de película.
El rollo está escondido a la derecha de las escaleras del porche delantero de la casa.
La película no aparecerá hasta que Ed te pida que la vayas a buscar.

¿Dónde está el agujijón el,ctrico?
¿Y para qué quieres una cosa así?
V,ase Motosierra.

¿Puedo poner música en los altavoces Mondo que están en el dormitorio del Tentáculo Verde?
Quien logre tamaña hazaña ganará de pasta una mañana.

¿Cómo puedo quitar las tablas de la ventana del ático?
Podrías intentar arrancarlos con las uñas.
¿Pero para qué?

¿Cómo puedo arreglar los cables rotos?
Necesitaras herramientas que están en el garaje.
Sin una linterna no podrás ver lo suficiente para trabajar.
Te electrocutarás si no tienes cuidado.
Apaga la corriente de toda la casa usando la caja de fusibles que se encuentra en el sótano.

¿Para qué quiero arreglar los cables?
Necesitas dos monedas de diez centavos.
Tiene que haber monedas de 10 cts en la ucha de Ed.
Tambi,n podrías examinar el suelo del dormitorio del Doctor Fred.

¿Cómo abro la caja fuerte?
La combinación de la caja fuerte está escrita debajo de la misma caja.
Los números son demasiado pequeños para que se vean.
Para poder leerlos, usa el telescopio en el observatorio.

¿Cómo uso el sobre?
¿Te refieres al sobre que has encontrado en la caja fuerte?
Pues tendrás que abrirlo con vapor.
Usa el horno microondas enla cocina.
Pon un vaso de agua enel microondas con el sobre.

¿Cómo veo lo que debo ver a trev,s de telescopio?
Necesitas dos monedas de 10 cts.
Pon las monedas en el telescopio y gíralo hacia la deracha dos veces.

¿Dónde están las llaves del candado?
En el fondo de la piscina.

¿Cuál es la combinación de la puerta interior?

Está hecha un lío.

El Doctor Fred la tiene guardada en el videojuego "lío de Meteoritos" que está en la sala de juegos.

Una vez que el Doctor haya jugado, juega tú y recuerda la puntuación máxima.

¿Cómo hago para esquivar al Tentáculo Morado?

Hay varias posibilidades.

El Tentáculo Morado te dejará pasar si le muestras un contrato de edición de las memorias del Meteorito.

El Tentáculo Verde te ayudará a evitarlo si le das un contrato de grabación.

Ed te ayudará si le das las fotos sacadas de la película que pidió.

El Tentáculo Verde tiene mucho respeto a la Ley si le enseñas una placa de Policía de Meteoritos. La Policía de Meteoritos es un desastre. Puede dejar caer una placa cuando entran en la mazmorra.

¿qué debo hacer para que el Tentáculo Verde sea mi amigo?

Al Tentáculo Verde le encantaría ser una estrella del rock.

Una maqueta le volvería loco.

Sid y Razor pueden tocar el piano.

Que uno de ellos haga la maqueta usando el cassette mientras que el otro toca el piano.

Dale la cinta con la maqueta al Tentáculo Verde y él te dará la suya.

Puedes mandar la cinta con la maqueta al editor.

¿Hay alguna manera de conseguir que Ed este de mi parte?

Ed, el raro, está muy preocupado por su padre.

Está convencido que tendrá que usar una unidad de comandos para liberar al Doctor de la influencia del Meteorito.

Ha pedido un paquete que contiene un rollo de película de planes secretos para comandos.

Recoge el paquete que entreguen en la puerta principal antes de que lo haga Ed.

Cuando le entregues el paquete, te pedirá que le ayúdes a rescatar a su padre.

Deberás encontrar el rollo de película y revelarlo.

La película estará en los arbustos cerca del porche delantero de la casa, una vez que Ed te la haya pedido (y no antes).

¿Quiénes son los de la Policía de Meteoritos?

Sólo existen para capturar al Meteorito y llevárselo.

¿Cómo puedo llamar a la Policía de Meteor?

El número de la policía está en el cartel de "se busca".

Usa la radio de onda corta que está en el dormitorio del Doctor Fred.

Bernard tendrá que reparar la radio, instalando el tubo que se encuentra en la radio del salón.

Aún queda más. Tienes que apagar la máquina Zom-B-Matic que está en el laboratorio del Doctor Fred.

El interruptor está en la habitación al lado del laboratorio donde está el Meteorito.

¿Cómo puedo interrumpir el sistema anti-intrusos del Doctor Fred?

Tú no puedes, pero él sí.

Si logras liberarte del Meteorito, el Doctor Fred dejará de hacer tonterías.

¿Cómo puedo abrir la puerta protectora de radiación?

Mueve el mamífero.

Cambia de sitio al roedor.

Necesitas la tarjeta-llave que está escondida detrás del hamster en el dormitorio de Ed.

¿Cómo puedo liberar a Sandy?
Apaga el Zom-B-Matic.

El Meteorito no hace más que matar a los chavales cuando entran.
¿qué debí hacer?
Tendrás que darles una protección mas adecuada.
Hay un taje antirradiación en el laboratorio.

¿Cómo me cargo al Meteorito?
Envíale de nuevo a su punto de origen.
Necesitarás un vehículo espacial.
Coge el Meteorito y sal por puerta de la derecha.
Ponlo en el maletero del extraño coche, y arranca el motor.

¿Dónde están todas las llaves?
La llave de la puerta de la despensa está en el sótano.
La llave del coche extraño está en el dormitorio del Tentaculo Verde.
La llave de la puerta principal está debajo del felpudo.
La llave de los videojuegos estás en el dormitorio de la enfermera Edna.
La llave de la puerta extraña del laboratorio está en el fondo de la piscina.
No existen llaves ni de los armarios de medicina ni de los cajones de ficheros.

¿qué pasa si no tengo al personaje que necesito para resolver algún problema en concreto?
No hay problema.
El juego se puede resolver con cualquier combinación de personajes. Busca otra solución al problema.

¿Cuál es el número de telefono de Edna?
Cambia cada vez que juegas.
Lo encontrarás en la ducha del cuarto de baño de Ted.
Puede ser cualquiera de los siguientes: 5235, 1547, 2275, 3444, 7537.

¿Cuál es la combinación de la caja fuerte?
Cambia cada vez que juegas.
La puedes ver desde el observatorio.
Puede ser cualquiera de las sisuientes: 3621, 0120, 1230, 1029, 4186.

¿Cuál es la frecuencia para poder avisar a la policía?
Cambia cada vez que juegas.
La puedes ver en el cartel de "se busca".
Puede ser cualquiera de las siguientes: 3412, 1138, 9111, 1977, 0525.

¿Cuál es la combinación de la puerta del laboratorio?
Cambia cada vez que juegas.
La puedes encontrar en el videojuego "Lio de Meteoritos".
Puede ser cualquiera de las siguientes: 7572, 5858, 3300, 8640.

¿qué puede hacer cada chaval?
Bernard puede arreglar el teléfono y la radio.
Razor puede tocar el piano.
Wendy es escritora y puede revisar las memorias.
Jeff puede arreglar el teléfono.
Michael puede revelar los planes de Ed el raro.
Sid puede tocar el piano.

¿qué debo saber sobre Ed, el raro?
Es básicamente un tío guay.

Ed quiere ayudar a su padre.

Puedes conseguir que sea tu amigo si encuentras los planos de comandos que pidió, y entregándoselos.

¿qué debo saber sobre el Doctor Fred?

El Doctor está fuera de sus casillas.

Vamos, que está bajo el control de la máquina Zom-B-Matic.

Si se logra desconectar la máquina, el doctor volverá a la normalidad.

¿qué debo saber sobre el Tentáculo Morado?

Es el esclavo del Doctor Fred y no se le debe tomar a la ligera.

¿qué debo saber sobre el Tentáculo Verde?

Es básicamente un tío guay.

Está deprimido porque su carrera musical no va a ninguna parte.

Le encantaría formar un grupo de rock y quería obtener tu ayuda.

Te daría su cinta con la maqueta si piensa que te puede interesar.

¿qué debo saber sobre el Meteorito?

Se quiere marchar de este planeta, pero no tiene con qué.

Hara lo que sea para intentar escapar.

Es muy vanidoso y quiere que se publique un libro suyo.

¿qué debo saber sobre la enfermera Edna?

Es la mujer mas fea del mundo.

Le encanta hablar por teléfono.

Le gustan mucho los miembros del otro sexo.

¿qué debo saber sobre Ted, el Primo Muerto?

Sigue estando muerto.

Tiene un cuarto de baño fantástico.

¿qué debo saber sobre la Policía Meteor?

Se llevarán al Meteorito si lo encontraran.

Odian as llamadas falsas.

Si la puerta de laboratorio no está abierta cuando lleguen, se marcharán muy enfadados.

L I S T A D E O B J E T O S

Objeto -----	Dónde está -----	Cómo se usa -----
Videojuego Lío de Meteoritos	Sala de juegos	ontiene combinación de a puerta de laboratorio
Cuadro	Atico	Esconde caja fuerte
Caja fuerte	Atico	Contiene moneda 25 cts y sobre
Combinación Caja	Atico	En la pared debajo de la caja fuerte
Caja fusibles	Sótano	Contiene automáticos
Reactor nuclear	Sótano	Hace funcionar Zom-B-Matic
Varillas	Fondo piscina	Causa fusión nuclear
Cubeta de revelador	Cuarto oscuro	Permite a Michael revelar el rollo de película
Amplificador	Cuarto oscuro	Permite a Michael sacar fotos
Planta Carnívora	Salita	Se puede subir para llegar al ventanuco
Máquina de Escribir	Salita	Revisar memorias y poner la dirección en sobres
Vieho pavo podrido	Comedor	Dar al Tentáculo Verde
Asado apestoso	Comedor	Dar al Tentáculo Verde
Monedas de 10 cts	Hucha de Ed	Usar para operar telescopio
Hamster	Habitación de Ed	Moverlo para ver tarjeta-llave
Hucha	Habitación de Ed	Contiene monedas de 10 cts
teléfono	Habit. de Edna	Llamarla para distraerla
Manuscrito	Despacho de Fred	Memorias del Meteorito, necesitan una revisión
Moneda de 10 cts	Habit. de Fred	Usar en el telescopio
Radio de onda corta	Habit. de Fred	Usar para avisar Policía
Cartel "Se Busca"	Habit. de Fred	Tiene número de la policía
Felpudo	Porche de la casa	Esconde llaves de la casa
Rejilla	Jardín delantero	Lleva debajo de la casa

Buzón	Jardín delantero	Recibir y enviar cosas
Lápida	Jardín delantero	En memoria de los muertos
Película sin revelar	Jardín delantero	Revelar para complacer a Ed
Automáticos	Caja de fusibles	Cortar toda la corriente
Losa de cemento	Garaje	Entrada uni-direccional desde habit. Meteorito
Llave del grifo	Garaje	Usa para encender ducha de Ted
Extraño coche	Garaje	Sale al espacio exterior
Motosierra	Cocina	Te tienta a ser malo
Linterna	Cocina	Verás en la oscuridad
Microondas	Cocina	Abrir sobres con vapor
Traje antirradiación	Laboratorio	Llevar en habit. Meteorito
Zom-B-Matic	Laboratorio	Controla a Sandy y Dr. Fred
Cinta cassette virgen	Biblioteca	Usala para grabar cosas
teléfono roto	Biblioteca	Si me arregla, llama a Edna
Chuck, la planta	Biblioteca	Preciosa de ver.
Cassette	Salón	Graba y reproduce música o discos
Candelabro	Salón	Contiene llave de mazmorra
Radio	Salón	Sacar tubo para arreglar radio onda corta
Sobre	Buzón	Contiene contrato
Piano	Sala de música	Syd o Razor tocan para hacer maqueta
TV	Sala de música	Se verán avisos importantes
Victrola	Sala de música	Toca el disco rayado
Telescopio	Observatorio	Ver combinación caja fuerte
Cables rotos	Atico viejo	Dan corriente a videojuegos
Aguarrás	Sala de Pintura	Quitar mancha de pintura
Fruta de cera	Sala de Pintura	Dar al Tentáculo Verde
Botella revelador	Despensa	Se filtra por la rejilla
Latas	Despensa	Dar al Tentáculo Verde
Zumo de frutas	Despencha	Dar al Tentáculo Verde
Tarro de cristal	Despensa	Usar en microondas para abrir sobre (con agua).

Rejilla	Despensa	Se filtra revelador por ahí
Comida Tentáculo	Despensa	Dar al Tentáculo Verde
Radio portátil	Silla piscina	Contiene pilas nuevas en piscina
Tubo de radio	Radio en salón	Usar para arreglar radio de onda corta
Pilas viejas	Nevera	Usar un movimiento en linterna
Comida varia	Nevera	Dar al Tentáculo Verde
Esponja	Baño de Ted	Recoger revelador debajo de la casa
Hunk-o-Matic	Habit. Ted	Usar para coger fuerza para forzar la rejilla.
Herramientas	Maletero coche	Arreglar teléfono o cables. Abrir la rejilla.
Charco de revelador	Debajo de casa	Usar para revelar rollo
Válvula de agua	Debajo de casa	Usar para vaciar piscina
Moneda de 25 cts	Caja fuerte de pared	Usar para los videojuegos
Sobre sellado	Caja fuerte	Contiene moneda de 25 cts; se usa para enviar cosas.
Maletero	Coche extraño	Contiene herramientas; puede contener Meteorito.

UNA VUELTA POR MANIAC MANSION

=====

La mansión Maniac me encanta. Está llena de misterios, secretos, sustos y risas. Hay gente graciosa, gente extraña, y personas que no son personas. Todo esto y la posibilidad de salvar al mundo de los culebrones de la tele. ¡Guay!

Te voy a llevar a dar una vuelta por la casa. Si te quedas conmigo hasta el final, descubrirás una de las cinco soluciones al juego. Si sólo haces parte de la visita, aprenderás mucho. Pero antes de comenzar, un par de sugerencias.

Graba el juego con frecuencia, para que puedas volver fácilmente sobre tus pasos. Usa la tecla de pausa (la barra espaciadora) cuando necesites tiempo para pensar. Y asegúrate de que llegues a conocer bien a Wendy, Jeff, Razon, Syd, Michael y Bernard. Cada uno tiene una personalidad única y algo especial que sabe hacer.

ESCENA PRIMERA

(Entrada a la finca y Porche Delantero)

Por cierto, me llamo Dave Miller. Encantando de conocerte. Te invito a juntarte con Michael, Bernard y conmigo según nos disponemos a rescatar a Sandy de las garras de ese malvado Doctor Fred. Y por si piensas que somos héroes o algo por el estilo, ni lo sueñes. Tenemos un miedo que no veas. Sobre todo Bernard (y que pinta tan horrorosa tiene así).

Yo voy a entrar primero. Vaya... una vieja valla de hierro. Luna llena. Ruidos nocturnos... ¿crees que alguien me está intentando disuadir? Tengo que dejar de ser tan miedica y plantarme en la puerta principal.

La puerta está cerrada con llave. Mejor no pulso el timbre. Aah... un grueso felpudo. ¿Podrían haber usado el viejo truco de esconder la llave debajo del felpudo? Pues sí. Cojamos la llave y miremos a ver qué hay en esos arbustos a la izquierda de la escalera. Vaya, una roñosa rejilla metálica. Está tan oxidada que no hay quien la abra.

Mira, un buzón. Vacío. Bueno, por lo menos s, donde puedo echar una postal para mi mamá. Nada más que tenga gran inter,s por aquí. Ya no hay excusas... cojamos la llave, abramos la puerta, y vamos adentro.

ESCENA SEGUNDA

(Hall, Cocina, Mazmorra)

qué silencio... salvo el tic-tac de ese reloj de pared. Demasiado silencio, para mi gusto. Mejor aviso a los demás.

Michael llega el primero. Un verdadero héroe: entra y se esconde detrás de mí. Le mandar, por esa puerta a la izquierda de las escaleras. Ah, la cocina.

Vaya... que ruidos más horribles. Algo gordo pasa en la cocina. Creo que le acaba de pasar algo muy grave al pobre Michael.

Llega Bernard. Mandaremos a otro voluntario. Sí, ese eres tú, Bernard. Yo esperar, aquí fuera...

¡Oh, no! Mientras espero, aquí viene un tipo muy extraño (me entero más tarde que se llama Ed, el raro), que parece que se acaba de secar el pelo en un microondas. Me lleva a la mazmorra. Bueno, pues ya s, dónde está Michael.

ESCENA TERCERA

(Comedor, Despensa, Hall, Salón)

Sin saber nada de lo que me está pasando, Bernard pasa por la cocina, y por un comedor que parece un campo de fútbol. ¡qué comida tan asquerosa! Pero Bernard la coge toda. Luego encuentra más comida-zumos de fruta, nada menos- en la despensa.

Vuelve al hall, que ahora está vacío, claro. Por lo tanto, Bernard se va en busca de sus compañeros. Las escaleras suponen un esfuerzo, o sea, que pasando. A ver, la puerta al lado de las

escaleras. No hay picaporte. Hmm...

Bueno, pues la siguiente puerta. Hombre, una radio antigua. Con un nuevo cassette debajo. Sin cinta, sin embargo. Pero hay un tubo en la radio, que podría ser útil para algo.

Sigue andando, abre la puerta en el otro extremo de la habitación y se encuentra a oscuras...

ESCENA CUARTA

(Biblioteca, Salón, Hall)

Aquí tiene que haber una lámpara en alguna parte, murmura Bernard. Ah, la lámpara. Mucho mejor así.

qué raro, aquí está todo roto. Las escaleras, el teléfono. qué bien vendrían unas herramientas. Pero mira: un panel secreto y... una conta de cassette.

Vuelve al cassette, y se da cuenta de que hay algo raro en el calendabro. ¿Es una llave eso? Mejor me olvido por ahora. Tengo que escuchar esa cinta.

Jolines, es una cinta virger. Bueno, pues la guardamos para más tarde y volveremos al hall.

ESCENA QUINTA

(Mazmorra)

Este mazmorra se come las viejas playeras.. hay que salir de aquí como sea.

Hombre, Michael ha encontrado un ladrillo suelto. Cuando lo empújas, se habre la puerta. Claro que cuando lo sueltas, la puerta se cierra.

Oye, Michael, tu aguanta un momento el ladrillo y yo saldr, por la puerta.

ESCENA SEXTA

(Sótano, Hall)

¡Caray, qué oscuridad! Ayyy... me he dado un golpe en el pie.

Por fin he encontrado el interruptor, cerca de las escaleras. qué cantidad de cosas interesantes hay por aquí. Sobre todo esa llave de plata que cuelga al lado de fusibles. Es algo que todo el mudo debería tener.

De nuevo arriba. Bernard está tan contento de verme que me cambia todas sus bebidas y la cinta virgen por la llave. Me voy arriba antes de que cambie de parecer.

ESCENA SEPTIMA

(Sala de Pintura, Sala de Música)

Caray, esta gente tiene una habitación especial para cada cosa. La sala de música tiene muchas cosas que podrían ser útiles más adelante; además ni se enterarán de que las he cogido, ¿verdad?

Pero la sala de pintura es mejor todavía. Creo que me quedar, con esa fruta de cera y ese guarrás. Más tarde o más temprano servirán para algo.

De nuevo en el pasillo, respiro muy hondo, me preparo, y abro la puerta que se encuentra entre esos dos cuadros tan horrorosos. Si tuviera parientes así, me pensaría esas teorías de Darwin más de una vez...

ESCENA OCTAVA

(Despacho de Fred, Sala de Juegos, Entrada Segunda)

Otro de esos largos pasillos. Y otra escalera. ¿Es que aquí nadie ha oído hablar de esas casas de una sola planta?

A ver este primera puerta. Vaya, he encontrado una cosa maravillosa.

Otra habitación más. Parece divertida, pero no funciona nada. ¿No tienes cambio? A ver si alguien tuviera.

Seguiremos subiendo. Yeeech, ¿qué es eso? Parece un brazo de pulpo hiperactivo. Y hambriento... no me deja pasar.

ESCENA NOVENA

(Entrada Segunda, Cuarto Oscuro, Entrada Tercera, Habitación de Fred)

¡Vaya! El Tentáculo come fruta de cera. Y bebe zumo de frutas. Pues le ha debido de gustar, porque me deja pasar por la puerta que tiene a su lado.

Un cuarto oscuro. La luz roja me ayuda a ver lo que hay aquí. tendré que acordarme para luego. Más escaleritas...

El dormitorio de alguien. La radio parece que está estropeada. Parece que le falta el tubo. Quizás la arregle luego. Entre tanto, hay una moneda de 10 cts en el suelo.

Y una escalera escondida con mucho tiento que lleva a... un equipo de alta fidelidad. qué pena que no haya traído mi cinta de "Nieta Destrozada". Bueno...

Al salir veo que el Tentáculo tiene el estómago fastidiado. Está chupando unas pastillas estomacales. Coger, esa llave amarilla. Y ese disco que está en la estantería. Y me voy a largar antes de que es pasa el dolor.

ESCENA DECIMA

(Habitación de Edna, Sala de Música, Habitación de Ed)

Sandy está detrás de una de estas puertas, y detrás de alguna de las otras hay gran peligro. La segunda puerta del pasillo es de estas últimas. Veo una llave, un teléfono, y...¡eso es! Me han vuelto a pillar. Bueno, pues ya sabemos lo que hay que hacer.

Vuelta al hall principal para hablar con Bernard. Luego me voy a al sala de música para copiar el disco del Tentáculo en la cinta del cassette. Podrías preguntar por qué. Pues no preguntes.

ESCENA DECIMO PRIMERA

(Habitación de Ed, Habitación de Ted)

Hombre, hola. Veo que tienes una hucha. Seguro que si la rompo, podré, durante horas con los videojuegos. Pero tendré que esperar, porque me han vuelto a capturar. Con esta ya van tres veces... ¡que rollo!

Ahí está Bernard. D,mosle la cinta de cassette y la llave amarilla; cuantas menos cosas tenga que llevar, mejor. Sobre todo teniendo en cuenta que hay que volver a subir todas esas escaleras.

De nuevo en la cuarta planta. qué calor. Olvidemos las tres puertas. Pero la cuarta...

ESCENA DECIMOSEGUNDA

(habitación de Ted, Cuarto de Baño, Salita)

Vaya... Esto sí que me gusta. Equipo de gimnasia y todo... Me tengo que poner en forma para ver a Sandy. Anda que no se suda así. Voy a lavarme un poco en el cuarto de baño.

¡Hombre! Alguien ha tirado de la cadena, pero no se ve ni un alma. Si mirar detrás de la cortina de la ducha, ya verás por qué. Vestido así, no creo que tenga muchos amigos. Y apesta.

Claro que la ducha está rota.

Sandu sigue sin aparecer. Pero queda una habitación en este piso. Vamos allá...

ESCENA DECIMOTERCERA

(Salita, Atico)

Que animales dom,sticos más raros tiene esta gente. Esta planta carnívora es la repera. No, no puedes cuchichearme en el oído.

¿Os he dicho que soy un pasota muy pulcro? Pues sí, es verdad. Por lo tanto, voy a usar un poco de aguarrás a ver si quito esa mancha de pintura en la pared... Caray, ¡una puerta!

Y otra cosa. Encima de la planta hay un ventanuco. Si le diera algo muy nutritivo a la planta (que no sea mi pierna izquierda) y creciera) y creciera mucho, podría subirme allí... tendré que hablar de esto con Bernard, pero será más tarde.

Por ahora, pasar, por la puerta pintada y ¿qué hay? Pues claro, más escaleras. Oscuras. BUeno, aquí está el interruptor. Vaya, un ático. Cables de luz rotos. Otro tema para Bernard. Voy a buscarle antes de que le encuentre alguno de estos encantadores animalitos.

ESCENA DECIMOCUARTA

(Despensa, Piscina, Garaje)

Bernard y yo hablamos un rato, y me cuenta que hay una despensa que tiene una puerta cxerrada con llave. Ahora que tenemos una o dos llaves, podríamos.

Justo antes de que abra la puerta, Bernard coge un tarro de cristal de la estatería de la despensa. Luego descubrimos la piscina. qué pena que me haya dejado el bañador en casa.

Salimos al jardín, pasamos al garaje. Cuánto pesa la puerta. Menos mal que he hecho ejercicio antes. qué coche más feo. Y que maletero más cerrado.

A ver si sirve alguna de estas llaves. qué de cosas hay allí metidas. Cosas para Bernard. Yo, con la llave del grifo del cuarto de baño, me apaño.

Volvemos a la piscina, y me viene una inspiración. Bernard, le digo. esp,rame aquí. Voy a salir unos minutos.

ESCENA DECIMOQUINTA

(Debajo de la casa)

Ya esoy empezando a conocer esta casa. Paso volando por ella, y salgo por la puerta principal. Con mis músculos recién entrenados, tiro de la rejilla, y penetro en el subsótano.

Huele a calcetines viejos aquí abajo. Ah, sí, lo que andaba buscando. La válvula de vaciar de la piscina. Que sea lo que Dios quiera.

¡Bernard! Tírate a la piscina y mira a ver lo que encuentras. Lo hace, pero no ha sido una buena idea. Suenan alarmas por todas partes. ¡Salgamos de aquí!

Bernard logra escapar con una radio, una llave, un tarro de agua radioactiva de la piscina, y con vida. Nos encontramos en el hall, y Bernard tiene una idea genial. Le daremos a ese ficus come-personas algo que le hará cercer de verdad...

ESCENA DECIMOSEXTA

(Salita, Observatorio)

Anda que Bernard no tenía razón. Echo el agua a la planta, y crece más deprisa aún que los interese que me cobra el banco...

Pero no basta todavía... Quizás si le añado un poco de Pepsi...

Está eructando que es un asco, pero en fin... Subo hasta el ventanuco, me meto por él, y entro en el Observatorio.

ESCENA DECIMOSEPTIMA

(Observatorio, Cuart de Baño)

¡qué telescopio tan guay! ¿De qué color serán los pijamas de los vecinos? Sólo es una boram.

Parece que alguien es un enamorado de los árboles. Pero prefiero mirar otras cosas. Los botones no hacen nada. Vaya por Dios... Una ranura para meter monedas.

Pruebo la moneda de 10 cts. que llevo, y funciona, aunque no dura mucho. Ahí está la esquina de la casa. Bueno, parece que esto va a funcionar, pero necesito más pasta.

Pienso en algo ingenioso.

¡Alcuarto de baño!

ESCENA DECIMOOCTAVA

(Cuarto de Baño, Entrada Tercera)

Pongo la llave en el grifo, y tiro del grifo. Ajajá, la momia se mueve. Ahora ya puedo leer el número de teléfono de la enfermera Edna.

¿Estoy loco? loquísimo.

Salgo al pasillo, corriendo. Bernard: arregla ese teléfono y llama a la enfermera Edna. Dile que la nevera está que arde, y que debe ir a verla.

ESCENA DECIMONOVENA

(Biblioteca)

Bernard lo entiende enseguida, y se marcha a la biblioteca. Pero algo le hace probar la música del Tentáculo en el cassette.

¡Caramba! Imagínate lo que hubiera pasado si pongo la cinta de "Grandes Exitos de las Abuelas Asesinas".

Bueno, pues Bernard no tarda en apoderarse de la llave oxidada. Luego usa sus nuevas herramientas para arreglar el teléfono. Pro fin lo oigo llamar a esa enfermera...

ESCENA VIGESIMA

(Habitación Edna)

Edna contesta, y yo voy corriendo a por la llave. (¿Recuerdas la llave?) Lo hice rápido, pero ella fue más rápida aún.

¿qué es esta historia de un hamster? tendré que acordarme para otra ocasión, porque me llevan otra vez a la mazmorra.

Hola, Michael. ¿Cómo llevas esa mano de tanto empujar el ladrillo, chaval? Seguro que ya tienes mucha fuerza en esa mano.

Venga, volvamos a probar lo del teléfono. Esta vez no le daré aviso a Bernard hasta que yo me encuentre justo al lado de la puerta de Edna.

Suena el teléfono. Corro. Cojo la llave. Subo corriendo por la escalera. ¡Lo conseguí!

ESCENA VIGESIMOPRIMERA

(Atico Uno)

Lo conseguí, pero estoy a oscuras. Necesito luz. Ya la encontré. Vaya, que cuadro más raro. Y que hace un cuadro así contra una pared...

Claro, lo de siempre: una caja fuerte escondida detrás de un cuadro. Pero es una caja con combinación. Otra vez será.

Bajo por las escaleras. Hola, Edna; hola, Michael. Hola, ladrillo suelto. ¿qué es eso de "Lio de Meteoritos"? Parece que es un juego que resulta muy interesante.

Oye, Bernard. Vayamos a ver a nuestro gran amigo Ed, el raro.

ESCENA VIGESIMOSEGUNDA

(Habitación de Ed)

Bernard: el gran sacrificado: entra en la habitación de Ed, y le llevan a la mazmorra. Entre tanto, yo entro en la habitación.

Me ha dado el tiempo justo para sacar una moneda de la hucha. Un poco más y me pillan.

Como Ed no es precisamente muy listo que se diga, le volvemos a hacer la misma jujarreta. Cogemos el hamster y la tarjeta que ha estado masticando. Pero nos pillan Ed. Con lo cual, estamos los tres en la mazmorra: Bernard, Michael y yo. Pero esta vez vamos a escapar lo tres.

ESCENA VIGESIMOTERCERA

(Mazmorra, Sótano, Salita, Atico Dos)

Tres tíos con seis llaves. Una tiene que abrir la puerta de la mazmorra. Y efectivamente es así.

Mientras nos vamos, montamos un plan muy complicado. A lo mejor funciona y todo.

Bernard, te ha tocado ser el héroe otra vez. Vete de nuevo a la habitación de Edna... y a la mazmorra. Yo entro, y subo al ático.

Ha funcionado. Encuentro un sobre sellado. Contiene una moneda de 25 cts. ¡Ya soy rico! Hola, Edna.

ESCENA VIGESIMOCUARTA

(Mazmorra, Sala de Juegos)

Michael ya empieza a sentirse cómodo en la mazmorra, por lo que decidimos dejarle allí. Bernard y yo nos marchamos a la sala de juegos.

¿Alguiere jugar a "Lío de Meteoritos"? No está mal, pero mira que puntuación máxima... ¿Podría tener algún significado? Mejor la apunto en algún sitio.

Probaremos la llave de Edna en la caja de monedas del juego. Bien. He recuperado mi moneda. Valía la pena arriesgar mi vida por ella.

Hablando de riesgos, ¿dónde está Sandy? ¿Te acuerda de Sandy? Mejor ir, a preguntar a Bernard.

ESCENA VIGESIMOQUINTA

(Hall, Mazmorra)

Bernard, yo diría que nos vayamos de nuevo a la cárcel. Pero primero dame todas tus llaves.

Claro que aún nos queda por abrir esta puerta sin pomo. Quizás si empujaras la gárgola más cercana. El viejo truco de la puerta secreta que se abre con gárgola. Siempre funciona.

Paso por la puerta de la mazmorra y la cierro con llave. Bueno, ahora probemos estas llaves en la puerta del Laboratorio Zecreto. Se abre... y vemos... ¡Otra puerta! Con una combinación. Lo que faltaba.

Probar, la puntuación máxima del juego, a ver si sirve. Debería servir, salvo que Fred hubiera conseguido otra puntuación

superior desde que la apunté.

La puerta se abre lentamente. Entra un aire muy frío. Me da miedo.

ESCENA VIGESIMOSEXTA

(Salón, Habitación de Fred, Porche delantero)

Entre tanto, Bernard está pensando. Suma dos más dos: el tubo de la radio del salón y el hueco para un tubo en el transmisor del Doctor Fred. ¡Bingo!

Bernard lee el cartel de "Se Busca", sintoniza el transmisor, y llama a la policía. Mejor les esperamos en la calle.

Según Bernard espera ansiosamente, se da cuenta de que en el buzón hay un paquete. Vaya... Si lo hubiéramos visto antes, nos hubiera sido bastante útil.

Sirenas, coches, polís.

ESCENA VIGESIMOSEPTIMA

(Mazmorra, Sala de Preparación)

Policías eficaces, duros. Pero seguimos sin rescatar a Sandy.

Se marchan los polís, y nos ponemos a pensar. Michael se da cuenta de que en el suelo hay algo que brilla. ¿Dinero? ¿Llaves? ¿Sopa de cromo?

Nada de eso. Algo mucho mejor. Una placa de policía.

Michael te coge la placa, y se va al Laboratorio Zecreto. Por si las moscas, le doy la tajeta-llave. Y algo de dinero de bolsillo.

Vaya, hombre. El Tentáculo Morado de nuevo. Michael decide que va intentar esquivarle. Le da la placa al Tentáculo, y este se cuadra. Menos mal que queda alguien con respeto a la autoridad.

Una puerta más. Allá vamos.

ESCENA VIGESIMOCTAVA

(Laboratorio)

Ver a Sandy atada a esa máquina me hubiera vuelto loco.

Pero Michael tiene la cabeza fría. Se acerca tranquilamente a la máquina de bebidas y se compra una Pepsi. La bebe despacito, vigilando al Doctor Fred.

Fred, por otra parte, no es nada tranquilo. Pone en marcha el temporizador de la máquina. ¡Pobre Sandy! Ha evitado escuchar la música "heavy" todos estos años, y ahora le van a freír los sesos con algo mucho peor.

Pero como ya he dicho, Michael es muy tranquilo. En pocos segundos hace lo necesario. Sandy está salvada. Fred está muy agradecido. Incluso al Tentáculo le mola mucho la situación.

¿Quieres saber cómo lo ha hecho? Venga, ¡piensa tú solito!

Una última cosa...

Bueno, pues has visto una manera de resolver el problema de Maniac Mansion. Hay otras cuatro maneras totalmente diferentes. Y tienes trece equipos distintos con que hacerlo.

Utiliza las aptitudes de todo el mundo. Wendy escribe a máquina. Michael saca fotos. Syd y Razor tocan el piano que dan gusto. Jeff... bueno, ese tiene talentos ocultos.

Y Sandy tiene un talento importantísimo. Consiste en saber vivir feliz con un servidor... ¡una vez que la haya rescatado de nuevo!