

# ZER ZONE



LIBRO DE PISTAS

## ZERO ZONE - LIBRO DE PISTAS

Estas pistas de ZERO ZONE no deben usarse para jugar, sino para terminar el juego en el caso de que no puedas conseguirlo por ti mismo. BUENA SUERTE.

– **OFICINA:** El armario secreto en la pared, cerca de la mesa de conferencias, tiene 4 llaves: la de la "tierra", que debes llenar con tierra de las plantas, la del "agua", que debes llenar con agua de la fuente, la del "aire" que se llena automáticamente al sacarla y la del fuego, que la enciendes con el encendedor que hay en la mesa. Coge todos los objetos del armario...

– **ENTRADA (LOBBY):** Dale al oficial Ridley el dossier Zero Zone y la carta de los Murena. Dale a la Secretaria una bebida de la máquina. Te dará unas ropas para que te las pongas.

– **FABRICA:** Coge el destornillador de la primera habitación. En la segunda habitación, abre los dos contenedores. Cada uno tiene una parte de un exoesqueleto: el torso y las piernas. Usa el destornillador para abrir el armario que contiene la máscara de oxígeno. Coge las gafas de visión nocturna del cajón.

– **ENTRADA (LOBBY):** La secretaria te dará un pase para entrar en la oficina de Muttron.

– **MUTRON:** Habla con él y sal.

– **APARTAMENTO:** Cuando estés frente a la puerta, haz un click sobre la casa japonesa e inserta el pase que encontraste en la oficina. Coge el periódico y el sobre que están en la pequeña mesa de la derecha en la entrada. Mira dentro del sobre y coge la foto de Ruth. Habla con el robot-camarero que está en el extremo de la barra que cruza frente a la puerta. Dale la foto de Ruth y te dará un código de Internet. Hazle una foto y dásela. Te dará un CD. Mete el CD en el equipo de música y coge el CD Trumansky que está en el mueble del equipo de música. Ve al baño y coge el maquillaje, las pastillas para dormir y el perfume. Entra en la cocina y coge las pizzas y calientalas en el horno, luego coge el abridor de latas del cajón a la derecha del horno y las latas de comida para perros. Coge el libro de meditación que está en la parte superior de la escalera. Ve al baño, abre una lata y ponla en el plato del perro. Luego ve al ropero y coge un pelo que está en uno de los abrigos, así como las municiones que encontrarás en una caja en el suelo. Entra en la habitación de Babylone y haz clic en la cabeza de la serpiente para coger el pase que abre la cápsula de Lone. Usa este pase en el monitor de la cápsula que está en el ropero. Sigue a Lane hasta la puerta del baño, donde está Babylone.

– **ENTRADA (LOBBY):** Entra en el baño, usa el destornillador en la rejilla del techo y usa el pelo en el transportador. Elige el apartamento de Al como destino y luego, desde el transportador, diríjete a KANARY privado y usa el pasadizo que va al baño. Cuando estés en el hall usa el cristal del maquillaje para interrumpir el laser, coge el pase a la oficina de Muttron de la mesa de la secretaria y coge el ascensor a la oficina de Muttron. Antes de entrar en la oficina ponte el señuelo térmico y la máscara de oxígeno sobre la figura del inventario. Coge la fotografía que hay sobre la mesa del despacho.

– **APARTAMENTO:** Dale la foto a Lone y coge la llave, enciende el interruptor de la cama y usa la llave sobre la placa del suelo bajo la cama. Coge el arma. Coge el casco del exoesqueleto de la habitación de Babylone. Cuando vayas a salir del apartamento, Lone te dará un número de teléfono.

– **DAYBLIND'S:** Come algo si estás bajo de energía (ver inventario, abajo a la derecha). Habla con Ridley para obtener el dossier Zero Zone. Habla con el camarero y compra dos cocktails y una tarjeta de teléfono. En la parte privada dale a la chica cyber los 2 cocktails, el perfume y el libro de meditación. Ve al teléfono usa la tarjeta y el número de teléfono. Entra en el baño de la derecha y ponte el exoesqueleto (las tres partes) y tele-transportate presionando el botón.

– **HABITACION DE MEDITACION:** Muestra el libro de meditación al cyber de la entrada. Haz clic cerca de la parte superior para ir a la mesa de Kyle, y quítate el casco. Escúchale.

– **DAYBLIND'S:** Ponte el exoesqueleto y habla con el camarero, después cambia el exoesqueleto por un arma.

– **LA CIUDAD DE LOS CIENTIFICOS:** En la librería, coge el libro de la biblioteca y míralo para encontrar el código para la máquina de clonación. Coge el ascensor al laboratorio, pasa el código de clonación por la máquina, mete las pastillas de dormir en la máquina y actívala. Coge las dos pastillas de dormir (las otras están en el último de los tubos de colores). Vuelve al jardín y dale las pastillas a Sam Gauss que está descansando tumbado. Vuelve al laboratorio y usa la mesa de clonación contigo mismo. Héchale un vistazo al teléfono móvil para que te dé la localización del búnquer de Kyle. Deja que tu réplica salga del laboratorio antes que tú para que lo maten los guardianes cyber que te esperan fuera, y así despistarlos.

– **EL BUNQUER DE KYLE:** Dale a Kyle el libro de clonación y los somníferos. Coge el antídoto para el somnífero y vuelve a la ciudad de los científicos. Dale a Sam Gauss el antídoto para despertarlo. Muéstrale a Sam el informe Zero Zone y la carta que envié a tu padre (la que encontraste en la oficina de Al); ahora Sam puede identificar a Stan Gonzo, hijo de Al. Ahora te querrá ayudar.

– **KANARY:** Ve al encuentro de Matt Mutron, que estará agresivo y te amenazará para que no entres en las unidades de fabricación. Intercepta el mensajero electrónico que aparecerá frente al ascensor de vuelta al lobby, coge el pase de visitante que transporta y mete en su lugar el CD Trumansky. Dale el libro de meditación a la secretaria y coge el traje antirradiación. Muestra el pase al robot para entrar al almacén. Abre la rejilla que cubre la unidad de fabricación resolviendo los códigos de las pantallas, luego tele-transportate a la última consola usando el código de tu pase. Coge las tres botellas del armario, mézclalas y derrama el contenido en la placa enfrente de las cajas para conseguir los explosivos y la navaja. Pon los explosivos en la maleta que te dió Sam Gauss. Usa el cuchillo para cortar el cable de la puerta y así poder abrirla.

– **LA CIUDAD DE LOS CIENTIFICOS:** Dale a Sam Gauss la maleta con los tres tipos de explosivos y las botas.

– **STARFLIGHT IV:** Programa la nave, ya que Sam Gauss está dormido. Al primer movimiento brusco pon la máscara de oxígeno a Sam Gauss. Ve a la habitación de la tripulación para coger el martillo, la batería y el extintor, así como las barras de energía que están bajo la cama. Te pedirán tres veces que repares la nave, para lo que tendrás que usar la batería, el martillo y el extintor.

– **IO:** Abandona la nave para conseguir la palanca, las botas, la antena y la pala. Usa la navaja sobre las botas para conseguir una brocha y una lupa. Vuelve a la nave y usa la palanca sobre la cama; coge la nota de Sam Gauss de la balda. Usa el destornillador en el techo de la nave, haz clic en la caja de caudales y usa la brocha y la lupa sobre la misma. Coge la joya de Xuma que está en la caja de caudales y pónstela. Vuelve fuera y entierra las botas y pon la antena sobre ellas. Cuando hayas completado las tres acciones, Max-X3 vendrá y te dará un tele-transportador.

– **ZOE'S:** Juega tres veces al juego de cartas (observa la dirección hacia la que mira la cara de Roxane). Después habla con Max y Roxane.

– **FABRICA:** Lucha a la entrada de la fábrica para salvar a Max-X3 y después vuelve a la nave para coger las botas.

– **ZOE'S:** Dale a MAX-X3 las botas, y espera a que Roxane te de un rifle. Ve a la fábrica y luego vuelve a Zoe. Sigue a Roxane a la nave espacial, dale el medallón a Roxane, abre el arca Xuma, vuelve y habla con Zoe. En la fábrica lucha para salvar a Max-X3. Coge el ZX2000. Vuelve a la nave, y entierra las botas.

– **APARTAMENTO:** Dale a Lone el ZX2000. Coge el CD de Sunny Boy.

– **EL BUNQUER DE KYLE:** Muéstrale a Kyle el ZX2000 y coge su arma.

– **KANARY:** Usa el transporte secreto para volver al mismo lugar usando de nuevo el espejo para evitar el rayo laser. Coge el pase para ir a la oficina de Mutron y el traje antirradiación de la mesa de la secretaria. Coge las dos fotografías de la mesa de Mutron. Pon el ZX2000 en la habitación donde encontraste el destornillador.

– **DAYBLIND'S:** Dale a Ridley el dossier Zero Zone y las fotografías de la oficina. Habla con la cyber que quiere reunirse contigo en el TBT. En el apartamento, dale a Lone el teléfono celular. Habla con la cyber en el TBT, donde descubrirás que Sunny Boy ha desaparecido.

– **KYLE'S BUNKER:** Coge los discos de la caja, coge el disco de la disquetera del ordenador, inserta el disco de inicio y luego el del programa. Apaga el ordenador con el disco de finalización. Luego arráncalo con el disco de inicio. Deja el disco del programa insertado. Pon el disco de Sunny Boy en el compartimento cliqueando sobre los tubos.

– **DAYBLIND'S:** Coge el periódico que está en la barra del bar y habla con el camarero. Coge la invitación para la fiesta.

– **KANARY:** Coge el ascensor a la oficina de AI, coge el campán, el vaso y las patatas. Vuelve a la entrada y dale unos cuantos vasos de champán, las patatas y la invitación a la fiesta a la secretaria.

– **DAYBLIND'S:** Dale vasos de cocktail a la secretaria. Luego dale un cocktail especial hecho con el martillo y el extintor.

– **APARTAMENTO:** Abre la puerta para que entre la secretaria. Coge un vaso de agua del robot-camarero. Pon el somnífero en el vaso de agua y ofrecéselo a la secretaria. Habla con el perro E330. Coge la llave. Aplica la llave sobre la secretaria y coge el disco. En el bunker de Kyle mira el disco rojo en el ordenador y coge el disco de Sunny Boy.

– **EL BUNQUER DE MUTRON:** Habla con Sunny Boy y dale las ropas de la maleta que hay en el aparador de tu apartamento: zapatos, calzoncillos y traje.

– **DAYBLIND'S:** Dale el disco a la secretaria, quien te dará una entrada para el Circo.

– **EL CIRCO ROBOTICO:** Cuando hayas llegado, te reunirás con Ridley que te devolverá la foto de Babylone. Necesitarás encontrar el disfraz de payaso en el camión, luego abre un armario que hay al fondo con el destornillador. Coge la cuerda con el garfio, el proyector y su batería. Ve a la sala de los monstruos vestido de payaso, dale la foto al robot del cilindro, pon la cuerda con el garfio en la rejilla que va a las catacumbas y el proyector en la tela de araña.

– **LA CAMARA DEL TERROR:** A la entrada del laberinto, abre la puerta redonda y haz click en el orden siguiente: de frente, derecha, de frente, izquierda, de frente, de frente. En la celda de Babylone corta el cable rojo de la bomba, abre la reja con la barra, dale a Babylone la bomba y ella te dará un cable para la bomba. Lanza la bomba por el agujero y sigue a Babylone para salir. Cuando estés fuera, habla con Ridley para que te dé su número de fax.

– **EL BUNQUER DE KYLE:** Habla con Lone y coge el CD

– **ENTRADA (LOBBY):** Habla con la secretaria para que te dé el formulario.

– **OFICINA:** Manda por fax el formulario a Ridley

– **ENTRADA (LOBBY):** Habla con Ridley y pídele a la secretaria el traje anti-radiación.

– **FABRICA:** Abre el cyber-tanque

– **TBT:** Dale a Sunny Boy el CD

– **APARTAMENTO:** Habla con Babylone y con Lone.