**Nombre:** Cuadro Inicial  
**Id:** 0  
**SrcName:** comoFuncionaLogo.jpg  
**Text:**

"Cómo Funciona Enviar un Regalo: El juego" Naty, en tus manos está nuestro más sofisticado invento hecho hasta el momento: el Time-Space Bending Reality Alteration Game System. Alias TSBRAGS (pero le decimos Roberto).

Por ser tu cumpleaños, elegimos darte la posibilidad de ser la piloto de prueba y, al mismo tiempo, dejar en tus manos el destino de tu propio regalo. (Ah, re vagos). Una vez que aceptes esto, -onda: si no lo aceptás, no pasa naranja, aunque no te queda otra que hacerlo (capaz tendríamos que haber pensado mejor esta parte)- procederás a encargarte de que el paquete elaborado con tanto amor por nosotres logre llegar a tus manos a través del tiempo y el espacio desde el domingo 22 a las 18hs, cuando lo terminamos, hasta este preciso momento. Si están tocando el timbre ahora, es porque lo hiciste muy bien. A ver a ver, paciencia... Ok, falsa alarma, puede ser que haya un delay, je, hay que ajustar cositas todavía.

Pero por ser un prototipo muy alfa todo, solo te dejamos dos opciones a la vez, del sinfín de posibilidades, ya que en pruebas anteriores a esta hubo algunos problemas y ahora al parecer, hay un multiverso de Comofuncioners entrelazado con el nuestro (pero ese es oootro tema).

En fin, como es posible que las cosas salgan mal, tenemos un plan de apoyo... ¡No no! No te vayas a asustar, ¿eh? Conectamos este sistema con la ya probada (y aún no mejorada) Comofuncioner Time Machine que vendrá en tu ayuda para permitirte volver a un punto anterior de la historia.

Esperamos que lo disfrutes. Ah, y por cierto: ¡muy feliz cumpleaños de parte de tu familia Comofuncioner!

**Opcion1ToId**: inicio  
**Opcion2ToId:** (Opcion única)  
**EsFinal:** false

//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

**Nombre:** Cuadro 1 **Id:** inicio **SrcName:** todes.png **Text:**

"Finalmente lo hemos logrado, luego de horas y horas de manualidades, charlas filosóficas, sol, mate y muuuucha comida, el regalo de Naty O. está terminado y empaquetado, listo para ser despachado. Pero, ahora viene el problema: ¿quién se lleva este regalo para tomar la ciclópea tarea de lograr que llegue a destino en tiempo y forma?

"Yo puedo pasar por el correo mañana después del trabajo", dijo Paula sin dudarlo, siempre tan dispuesta a inmolarse por el equipo. "Si querés me lo llevo yo, que tengo un correo a la vuelta de casa", comentó tímidamente Pato.

**Opcion1Texto**: Dárselo a Paula  
**Opcion1ToId:** paula  
**Opcion2Texto**: Dárselo a Pato **Opcion2ToId:** pato  
**EsFinal:** false

//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

**Nombre:** Cuadro 2 **Id:** paula **SrcName:** pau.jpg  **Text:**

Luego de conducir el Pauto por toda la ciudad depositando Comofuncioners en la comodidad de sus refugios, llega triunfal a su casa con el regalo.

Sin embargo, algo sucede. Al entrar a su casa, descubre que la misma ha sido invadida por visitantes amistosos del vecino país de más allá del charco y, lo que es es peor, está involucrada en un city tour post laboral que le impedirá cumplir su encargo. Pero no desespera. Sabe que siempre hay un Comofuncioner dispuesto a salvar la situación, así que rápidamente envía un mensaje de texto de auxilio para organizar el plan B.

**Opcion1Texto**: Envía a Jota  
**Opcion1ToId:** jota  
**Opcion2Texto**: Envía a Sebi LD **Opcion2ToId:** sebiLD  
**EsFinal:** false

**Nombre:** Cuadro 3 **Id:** pato **SrcName:** pato.jpg  **Text:**

Pato llega tranquilamente a su casa luego de la juntada y se dedica por largas horas al estudio apasionante de la matemática. Por la mañana, ya en su trabajo y con el regalo a su lado, chatea alegremente con Comofuncioners cuando un mensaje privado salvaje le aparece: "Hola, Pato, se me ocurrió que podría pegarle stickers del Cefelcito Cumpleañero al paquete, puedo pasar a buscarlo esta tarde".

Simultáneamente, como esas cosas que suceden por casualidad, pero que están íntimamente conectadas, Valentín le envía un audio diciendo: "Voy al correo a buscar un paquete de libros que me quedó ahí, si querés nos encontramos a tomar un café y me das el regalo de Naty para llevarlo.

**Opcion1Texto**: Stickers Cefelcito  
**Opcion1ToId:** cony   
**Opcion2Texto**: Café con Valen **Opcion2ToId:** valen  
**EsFinal:** false

//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

**Nombre:** Cuadro 4 **Id:** jota **SrcName:** jota2.jpg  **Text:**

Jota se monta en la bicicleta y va por el regalo como si este fuera ET transportado por el niño. Mientras deambula por la bicisenda recibe un llamado que podría cambiar el rumbo de su día: Pat está necesitando un jugador de urgencia para su mesa de rol esa misma noche. Se detiene a pensar y antes de que pueda tomar una decisión, una cara amiga se le acerca en sentido contrario. Se trata de Mili que viene recorriendo la bicisenda en camino a su casa.

**Opcion1Texto**: Acepta ir a jugar con Pat  
**Opcion1ToId:** pat   
**Opcion2Texto**:  Sigue su rumbo junto a Mili **Opcion2ToId:** mili  
**EsFinal:** false

**Nombre:** Cuadro 5 **Id:** sebiLD **SrcName:** sebasLittleDog2.jpg **Text:**

Sebi LD aprovecha el Uber que le llevará a su destino para pasar a buscar el regalo. Ya cerraron los correos, pero aún es temprano para sus planes. Está tentado de hacer una visita relámpago a Wherever y ver si se cruza con alguien, o ir directo a juntarse con sus amigos con quienes asistirá a un recital.

**Opcion1Texto**: Wherever  
**Opcion1ToId:** wherever   
**Opcion2Texto**: Recital directo **Opcion2ToId:** recital  
**EsFinal:** false

//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

**Nombre:** Cuadro 6 **Id:** cony **SrcName:** ¿?  **Text:**

Con el paquete ya en sus manos, Cony se dedica a decorarlo con sus últimas creaciones del bello Cefelcito. Tiene la plancha de stickers, el preciado paquete y aborda el subte casi vacío, en el que quedaba justo un asiento. La suerte le sonríe y, como para coronar la situación de camino a su casa, se pone a hablar con les Comofucioners que, manijeados por el agregado, quieren hacer su parte. Jota está dando vueltas cerca de la estación por donde pronto pasará, podría bajarse y encontrarse para pegar los stickers, pero también justo esta Di en CABA por unas horitas, aunque tocaría desviarse un poco.

**Opcion1Texto**: Se cruza con Jota  
**Opcion1ToId:** jota   
**Opcion2Texto**: Va con Di **Opcion2ToId:** di  
**EsFinal:** false

//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

**Nombre:** Cuadro 7 **Id:** valen **SrcName:** valen.jpg **Text:**

Valen ya lleva bastante cafeína en sangre, aún le queda un paquete que enviar y otro por retirar, por lo que va siendo un buen momento para hacer una buena pausa para un whisky acompañado de una buena lectura al sol del mediodía en su estudio. Pero la duda se abre: ¿debería caminar hasta su casa y ponerle algo de ejercicio a su día o apresurar todo tomando el primer taxi que aparezca? Una decisión en apariencia trivial, pero lo que él no sabe es que, de camino a su casa a pie, se puede cruzar con Gragry, ni mucho menos que, de apresurar su llegada a casa, también su lectura se hará tan entretenida que luego de 6 horas, 3 libros y varias medidas de whisky, el mismo se habrá acabado y el tiempo para ir al correo también. Ambas cosas solo se podrán remediar yendo a Wherever por un buen bourbon en compañía de un ambiente familiar.

**Opcion1Texto**: Va caminando  
**Opcion1ToId:** gragry   
**Opcion2Texto**: Va a Wherever **Opcion2ToId:** wherever  
**EsFinal:** false

//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

**Nombre:** Cuadro 8 **Id:** pat **SrcName:** pat4.jpg **Text:**

Luego de una hermosa jornada de Rol, Pat toma la posta con el regalo entregado por Jota. Ya es de noche y el colectivo tarda en venir; en eso está cuando ve venir una moto muy pegadita al cordón, en la parada acaba de abrir las puertas un 166 que, si bien no le deja en su casa, al menos lo acerca en esa misma dirección y luego otro colectivo más adelante podría rectificar el rumbo.

**Opcion1Texto**: Se toma el 166  
**Opcion1ToId:** lean   
**Opcion2Texto**:  Espera su bondi **Opcion2ToId:** esperar  
**EsFinal:** false

//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

**Nombre:** Cuadro 9 **Id:** mili **SrcName:** mili3.jpg **Text:**

Mili, portadora ahora del regalo, está llegando a su casa cuando algo le acapara toda su atención: junto a un container de basura se encuentra una verdadera obra de arte para su galería de Mugre-citas. Luego de una sesión de fotos de casi una hora advierte que es tarde, el correo ya está cerrado y sabe que mañana no tendrá tiempo para hacerse cargo de la tarea, por suerte en el grupo de los duendecitos de Santa aparecen dos almas caritativas que están lo suficientemente cerca para poder hacer la posta y que el paquete se envíe cuanto antes.

**Opcion1Texto**: Pini retira el paquete  
**Opcion1ToId:** pini   
**Opcion2Texto**: Daniela se encarga **Opcion2ToId:** dani  
**EsFinal:** false

//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

**Nombre:** Cuadro 10 **Id:** wherever **SrcName:** wherever4.jpg **Text:**

En Wherever se encuentran Meli, Valen y Sebas LD, el happy hour está a pleno y la charla gira animada mientras el paquete reposa sobre la mesa. Las horas pasan y la posibilidad de que el regalo llegue a tiempo a su destinatario comienza a escurrirse como las arenas de un reloj. Los parroquianos comienzan a dejar el lugar, olvidándose el paquete en la mesa.

Si Meli, que es la última en abandonar el lugar rumbo a sus lejanos pagos, no se lo lleva, toda esperanza recaerá en la oportuna aparición de Lu, la habitué del lugar.

**Opcion1Texto**: Meli se aviva  
**Opcion1ToId:** meli   
**Opcion2Texto**: Lu salva el regalo **Opcion2ToId:** lu  
**EsFinal:** false

//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

**Nombre:** cuadro 11 **Id:** recital **SrcName:**  recital.jpg **Text:**

El recital es una locura, el paquete agita al ritmo de la música (por fortuna, les Comofuncioners no escatimaron en cinta y burbujas para evitar que se rompa) y la noche está en su punto máximo cuando, en medio de una marea de gente, Sebas se cruza con Ale I y Nico. La fiesta se prende aún más, las cervezas se multiplican mientras la música no deja de agitar ni un momento. Cuando el recital termina, los amigos se disponen a despedirse y entonces se da la siguiente charla: "Little Dog, dame el regalo que lo meto en el auto y veo de llevarlo al correo mañana antes del trabajo", intenta convencerlo Nico, viendo que Sebas está detonado. "Nah, ¡sigamos de gira que estoy re arriba!", gritó Ale eufórico.

**Opcion1Texto**: Se lo entrega a Nico  
**Opcion1ToId:** nico   
**Opcion2Texto**: Siguen de gira **Opcion2ToId:** ale  
**EsFinal:** false

//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

**Nombre:** Cuadro 12 **Id:** di  **SrcName:** di2.jpg **Text:**

Di regresa a su hogar después de haber llevado de paseo el paquete, que a esta altura tiene casi tantos kilómetros encima que los que lo separan de los brazos de su destinataria. Unos minutos más y unos cuantos metros por el bosque no le iban a afectar al regalo de Naty, por lo que de camino a su casa se entretuvo, cual Caperucita Roja, en pasear por la arboleda de la ciudad de las diagonales. En sus auriculares sonaba Catch Fire de Periphery

<https://open.spotify.com/track/7wxD9h1hnFJTgRMhtHvw2U?si=c8ZXVfJ9TXSUP_Onghyemg> y entonces se deja llevar por la sinfonía mientras recorre la arboleda.

Unas horas después se encuentra en su casa pero cae en la cuenta que le falta algo importante y esto es el regalo de Naty; no recuerda si lo tenia en el bosque o no, por lo que recurre a Bebesita para que en su ronda nocturna rastree el mismo en el bosque, y a Meli para que haga lo propio por las estaciones del tren Roca

**Opcion1Texto**: Lo rescata Be  
**Opcion1ToId:** be   
**Opcion2Texto**: Meli lo intercepta **Opcion2ToId:** meli  
**EsFinal:** false

/////////////////////////////////////////////////////////////////////////////// /////////////////////////////

**Nombre:** Cuadro 13 **Id:** gragry **SrcName:** gragry.jpg **Text:**

Gragry, tras su encuentro con Valen, le quita el peso de la encomienda para que él pueda dedicarse a seguir preparando su material, y emprende el periplo hasta la oficina de correos cercana, para llevarse la sorpresa de que tiene el sistema caído; ya no hace a tiempo para ir hasta otra oficina y solo puede esperar un milagro para que no sea un día más perdido en el intento de enviar el paquete. Todes sabemos que los milagros no existen, sin embargo las casualidades sí y las probabilidades esta vez están en favor de les Comofuncioners, ya que hay dos de elles a tiro para encargarse: Mili y Malu.

**Opcion1Texto**: Lo pasa a buscar Mili  
**Opcion1ToId:** mili   
**Opcion2Texto**: Lo lleva Malu **Opcion2ToId:** malu  
**EsFinal:** false

//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

**Nombre:** cuadro 14 **Id:** lean **SrcName:** lean.jpg **Text:**

Pat se sube a un 166 para no permanecer más tiempo en la soledad de la noche y, mientras viaja por las pocas paradas del trayecto elegido, su mente divaga en la partida que acaba de jugar y sin querer entra en el onírico mundo de las fantasías a ojos cerrados. De repente abre los ojos y sale corriendo para bajarse del colectivo antes que este abandone la parada que conecta con su destino final. Desafortunadamente, el regalo de Naty queda a bordo del 166 rumbo a la terminal (en el mejor de los casos). La fortuna le sonríe a les Comofuncioners: una hora más tarde se confirma la presencia del paquete en la terminal. Y, como era de esperarse, hay un Comofuncioner lo suficientemente cerca como para hacer el retiro. Ya en manos de Lean el paquete emprende otro viaje de regreso a su punto de partida, esta vez para ser cambiado de manos rápidamente. Nuevamente está en tus manos el rumbo que tomará, ¡elige bien, ya que queda poco tiempo!

**Opcion1Texto**: Lean se lo alcanza a Sebas AD  
**Opcion1ToId:** sebaAD   
**Opcion2Texto**:  Se encuentra con Male **Opcion2ToId:** male  
**EsFinal:** false

//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

**Nombre:** cuadro 15 **Id:** esperar **SrcName:** ¿? **Text:**

Mientras escucha el último capítulo de Idea Millonaria (recién recién salido), espera que venga un colectivo que lo alcance hasta su hogar. El paquete está en su mano, por desgracia demasiado cerca de la calle, tal es así que, como un ave de rapiña que se lanza hacia su presa, pasa una moto rauda que manotea el abultado regalo arrancándolo de las manos del desesperanzado Pat.

GAME OVER

Por fortuna, ¡tenés un as bajo la manga! Pero usalo con cuidado no sabemos qué problemáticas pueda traer a futuro jugar demasiado con el tiempo y el espacio.

**Opcion1Texto**: Volver atrás  
**Opcion1ToId:** jota   
**Opcion2Texto**: VOLVER EN EL TIEMPO **Opcion2ToId:** reload  
**EsFinal:** false

//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

**Nombre:** Cuadro 16 **Id:** pini **SrcName:** pini.jpg **Text:**

Pini recibe el regalo en su oficina y, sin perder tiempo, se ocupa del asunto de manera ordenada y eficiente (¡al fin une Comofuncioner que sabe lo que hace!). Luego de evaluar presupuestos y tiempos, todo se limita a elegir cuál de las dos opciones tomar y, como estamos dulces, el costo no es un problema, no escatimamos en gastos para llevar la alegría hasta donde sea.

**Opcion1Texto**: Lo envía por UPS  
**Opcion1ToId:** ups   
**Opcion2Texto**:  Lo envía por Correo Argentino **Opcion2ToId:** correoArgentino  
**EsFinal:** false

//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

**Nombre:** Cuadreo 17 **Id:** dani **SrcName:** dani.jpg **Text:**

El día de Dani no podía ir mejor: hoy no tenia migraña, en la oficina parecía no estar nadie dando lata y ya tenía el regalo de Naty para finalmente enviárselo hasta su casa. Por un segundo se quedó congelada porque todo iba demasiado bien, y, en ese instante, tuvo un déjà vu muy intenso, algo más incluso (básicamente sintió que esto ya había sucedido más de una vez). Sacudió la cabeza y se ocupó del paquete, luego de evaluar presupuestos y tiempos todo se limitaba a elegir cuál de las dos opciones tomar y, como estamos dulces, el costo no es un problema,así no escatimamos en gastos para llevar la alegría hasta donde sea.

**Opcion1Texto**: Lo envia por UPS  
**Opcion1ToId:** ups   
**Opcion2Texto**: Lo envia por correo Argentino **Opcion2ToId:** correoArg  
**EsFinal:** false

//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

**Nombre:** Cuadreo 18 **Id:** meli **SrcName:** meli.png **Text:**

A veces, como en las películas de Miyazaki, la magia nos rodea todo el tiempo. Pero no es hasta que sucede algo extraordinario que la vemos. Esa tarde casi noche, le iba a pasar a una simple muchacha de Berazategui en una ordinaria estación de trenes. Había hallado el regalo de Naty casi de casualidad, pero este fue el inicio de una serie de sucesos afortunados que la llevaban ahora a estar caminando algo perdida por el andén, sin notar que, tras esquivar a unos beodos con malas pintas y peor olor, iba a chocar con una columna que, en lugar de propinarle un duro golpe, la transportó a otra estación muy diferente a la que se encontraba y donde una especie de pingüinos mensajeros deambulaban entre el gentío que se apiñaba para subir en un expreso casi igual a la trochita de Esquel. Claro, esta no era la afamada King Cross ni ese el Expreso de Hogwarts, pero claramente la plataforma 5 1/4 no dejaba de tener sus mágicos encantos. ¿Cómo desaprovechar la oportunidad que quizá solo se le presentase una vez en la vida? Tenía que elegir y rápido, pues el silbato del tren y el ruido de la locomotora indicaban que pronto se pondría en camino, quién sabe hacia a donde.

**Opcion1Texto**: Se sube al tren  
**Opcion1ToId:** tren   
**Opcion2Texto**: Le entrega el paquete a un pingüino mensajero **Opcion2ToId:** jake  
**EsFinal:** false

//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

**Nombre:** cuadro 19 **Id:** lu **SrcName:** lu.jpg **Text:**

Es sabido que el segundo hogar de Lu es Wherever, aunque algunos dicen que al contrario: es el principal. Lo cierto es que gracias a esto se topó con el paquete rotulado por les Comofuncioners, adornado con Cefelcitos y donde claramente figuraba como remitente “Naty”. Contenta por la casualidad, toma la posta para cuidar del tan querido presente y organiza todo para entregarlo antes de comenzar la guardia del día siguiente.

**Opcion1Texto**: Se lo entrega a Mili  
**Opcion1ToId:** mili   
**Opcion2Texto**: Arregla con Sebas AD **Opcion2ToId:** sebaAD  
**EsFinal:**

//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

**Nombre:** Cuadro 20 **Id:** nico **SrcName:** nico.jpg **Text:**

Nico está solo en el local, por suerte su jefe hoy no fue así que no solo puede disfrutar de la música a su demanda, sino que el espacio es todo suyo. Sobre el mostrador, junto a una pila de discos de Miles Davis, Jaco Pastorius y Talking Heads, se encuentra el paquete para Naty. Está esperando que se calme la marea de gente que entra al local hacia el mediodía para hacer una escapada al correo y enviarlo. Finalmente, cerca de las 12 ya ha despachado bastantes ventas y consultas, y decide tomarse un breve respiro por lo que, paquete en mano, se dispone a cerrar el local. Sin embargo, en ese preciso instante, lo intercepta en la puerta un nuevo cliente. En su cabeza se debate si perder unos preciados minutos en atenderle (aunque quizá no le venda nada) o perder un potencial cliente y ocuparse de su deber comofuncioner.

**Opcion1Texto**: Atiende al cliente  
**Opcion1ToId:** cliente   
**Opcion2Texto**: Sale al correo **Opcion2ToId:** correo  
**EsFinal:**

//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

**Nombre:** cuadro 21 **Id:** ale **SrcName:** ale.gif **Text:**

La noche llega a su fin, aunque mejor se podría decir que las luces del alba interrumpen la prolongada gira de Ale I por los bares de Capital. Increíblemente, el paquete se encuentra en sus manos y, aunque aún faltan algunas horas para que abra el correo, es una buena opción encargarse de la encomienda antes de entregarse a las manos del buen Morfeo y que todo se demore un día más. Aunque, por otro lado, podría abordar el rápido a La Plata y atender la demanda de sueño que su cuerpo ya empieza a facturar.

**Opcion1Texto**: Espera abra el correo  
**Opcion1ToId:** correoAbierto   
**Opcion2Texto**: Se sube al bondi **Opcion2ToId:** be  
**EsFinal:**

//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

**Nombre:** Cuadro 22 **Id:** be **SrcName:**  be2.jpg **Text:**

Lear es un gran rastreador de cosas perdidas, pero grande es la sorpresa de Be cuando este sale corriendo al encuentro de un paquete perdido custodiado por un Ale I absolutamente dormido. Por fortuna, entre las virtudes de la Generala Pingüinesa está la de invocar a los mágicos pingüinos mensajeros, a quienes le entrega el valioso regalo y, tras susurrarle las palabras adecuadas, los despide para que cumplan su misión.

**Opcion1Texto**: Pingüinos Mensajeros  
**Opcion1ToId:** rama   
**Opcion2Texto**: Pingüinos Mensajeros **Opcion2ToId:** jake  
**EsFinal:**

//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

**Nombre:** Cuadro 23 **Id:** malu **SrcName:** malu.jpg **Text:**

Como sucede con los electrones, que son más probables de encontrar dentro de una zona determinada del átomo, en el caso de Malu esa zona es Ciudad Universitaria. Y ahí estaba con el regalo de Naty mientras sucedían charlas, fotos para el Instagram, clases aburridas y mates, muchos mates.

El día se alarga y, lejos de irse a mitad de la aburrida clase de biométrica, decide quedarse para no sumar más faltas, pero arregla para que alguien se lleve el paquete antes de que el pobre decidiera suicidarse de aburrimiento.

**Opcion1Texto**: Se lo lleva Sebas AD  
**Opcion1ToId:** sebaAD   
**Opcion2Texto**: Se lo lleva Sebas LD **Opcion2ToId:** sebaLD  
**EsFinal:**

//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

**Nombre:** Cuadro 24 **Id:** sebaAD **SrcName:** sebaAD.jpg **Text:**

Sebas AD, al igual que Frodo en La Comunidad del Anillo, sabe que tiene ante sí una responsabilidad que es intransferible. Podría delegarla y dejar el problema en manos de otres, pero su honor de samurai le obliga a no solo no caer en esas chicanas, sino también tomar la mejor decisión. Lo cierto es que la fecha ya es límite y aún con el más rápido de los courriers, lo más probable es que el envío fuera infructuoso, por eso se sienta a disfrutar de su té y, como si de una partida de go se tratara, evalúa cual es la mejor de las movidas a seguir.

**Opcion1Texto**: Usa la Comofuncioner Time Machine TM  
**Opcion1ToId:** dani   
**Opcion2Texto**: END GAME **Opcion2ToId:** endGame  
**EsFinal:**

//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

**Nombre:** Cuadro 25 **Id:** male **SrcName:** male.jpg **Text:**

Male hoy tiene de esos días cargado de tareas, pero no pudo decirle que no a tomar la posta en la tarea de enviar el regalo de Naty. Sin embargo, como era de esperar, no iba a llegar a cumplir su cometido, así que era momento de admitir lo inevitable y encontrar otras manos que pudieran continuar con el deber. Por cercanía podía coordinar con Jota para que se ocupara, o acercárselo a Pini de camino a clases de teatro.

**Opcion1Texto**: Jota  
**Opcion1ToId:** jota   
**Opcion2Texto**: Pini **Opcion2ToId:** pini  
**EsFinal:**

//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

**Nombre:** Cuadro 26 **Id:** ups **SrcName:** ups.jpg **Text:**

La mensajería privada promete la entrega más rápida e inspira confianza: pasan a retirar el paquete al punto acordado con extremada puntualidad, lo despachan con celeridad y pronto está rumbo al avión que lo llevará a destino. Sin embargo, al pasar por el detector salta una alarma que les comofuncioners no habían tenido en cuenta. El protocolo se pone en marcha y el paquete es tratado como potencial peligro para el personal aeroportuario.

**Opcion1Texto**: Lo abren  
**Opcion1ToId:** error   
**Opcion2Texto**:  Lo suben al avión **Opcion2ToId:** avion  
**EsFinal:**

//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

**Nombre:** Cuadro 27 **Id:** correoArg **SrcName:** correoarg.jpg **Text:**

Luego de horas perdidas, formularios, sellos y traqueteos para aquí y para allá, el paquete es tomado en manos de los funcionarios del correo argentino. Las cosas de la vida llevan a que lo tome un empleado en su primer día, por lo que el ya demorado envío se hace aún más largo mientras va y viene solventando errores de carga, de sellado y problemas técnicos.

Lamentablemente, todo había sido en vano por lo que el paquete, luego de vagar sin rumbo durante días, es remitido nuevamente a la casilla de correo desde donde se envío.

**Opcion1Texto**: Lo va a buscar Pini  
**Opcion1ToId:** pini   
**Opcion2Texto**:  Lo va a buscar Valen **Opcion2ToId:** valen  
**EsFinal:**

//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

**Nombre:** Cuadro 28 **Id:** tren **SrcName:** ¿? **Text:**

El mágico expreso lleva a nuestra querida Hufflepuff a un viaje extraordinario, pero eso es parte de otra historia. Lamentablemente este viaje termina aquí.

**Opcion1Texto**: Volver en el tiempo  
**Opcion1ToId:** pato   
**Opcion2Texto**: Back to the future **Opcion2ToId:** pat  
**EsFinal:**

//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

**Nombre:** Cuadro 29 **Id:** jake **SrcName:** jake.png **Text:**

Plano largo, día nuboso y con un fuerte viento sobre los acantilados sobre el mar, una misteriosa figura observa el horizonte como si esperara una señal. De repente, se despoja de su vestimenta y se arroja al mar con la gracia de un lobo marino y le vemos dirigirse hacia una pequeña mancha entre el oleaje, al acercarnos podemos distinguir como un pingüino cargando un paquete. Fade off.  
Vemos ahora al héroe junto al pingüino en la playa festejando y alegre de aquella causalidad. Se trata nada menos que del querido Jake, quien, sin demora, pone manos a la obra un plan para enviar en ese mismo instante el regalo a Capital. Aparece a los pocos minutos un jeep y entrega el paquete con la indicación de que sea entregado con apremio.

**Opcion1Texto**: Lo envía a Daniela  
**Opcion1ToId:** dani   
**Opcion2Texto**: Se lo manda a Valen **Opcion2ToId:** valen  
**EsFinal**

//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

**Nombre:** cuadro 30 **Id:** cliente **SrcName:** ¿? **Text:**

El cliente resulta ser un gran acierto porque es de esos dispuestos a llevarse joyas, aunque esto por otro lado le demanda demasiado tiempo a Nico y, para cuando termina de atenderlo, tiene la cabeza algo mareada y no se da cuenta que garabateó sobre el paquete la dirección donde debía entregarle los discos a este buen hombre. Así es que, ya en el correo y luego de despachar, no repara en los problemas que esto podría acarrear en cuanto lo procesen.

**Opcion1Texto**: Es tu dia de suerte  
**Opcion1ToId:** rama   
**Opcion2Texto**: No, no de nuevo **Opcion2ToId:** error  
**EsFinal:**

//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

**Nombre:** Cuadro 31 **Id:** correo **SrcName:** ¿?  
 **Text:**

Mientras Nico cierra la puerta del local con llave, el cliente se para atrás y, pese a las palabras del joven Slytherin, el hombre a su espalda no parece cesar en su intento de ser atendido. Entonces siente el caño apoyarse a la altura de su riñón izquierdo y oye la voz rasposa decirle: “Abrí o te quemo”. El desafortunado momento se cargó no solo las esperanzas de Nico de cumplir su misión comofuncioner sino, además de discos y dinero, el preciado regalo de Naty.  
GAME OVER  
Pero, esperá, no te vayas. Aún queda magia (es decir, ciencia, shhh) para remedar este entuerto.

**Opcion1Texto**: COMOFUNCIONER TIME MACHINE  
**Opcion1ToId:** mili  
**Opcion2Texto**: No hay otro lugar como el hogar **Opcion2ToId:** cony  
**EsFinal:**

//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

**Nombre:** Cuadro 32 **Id:** correoAbierto **SrcName:** ¿? **Text:**

Ale con sueño y aún bajo los efectos del alcohol espera en la fila del correo haciendo el avioncito, imaginando quizá el destino que pronto le deparará al preciado paquete. Ya cuando le toca el turno junto a la ventanilla de entrega y luego de la revisión del funcionario del correo, surge el problema: la dirección está ilegible (posiblemente a causa de esa cerveza que le derramaron encima). Inmediatamente toma su celular y en una rápida búsqueda encuentra lo que él cree que es la dirección de la casa de Naty.

**Opcion1Texto**: Viaja a Tucuman  
**Opcion1ToId:** rama  
**Opcion2Texto**: Lo envía a La Plata **Opcion2ToId:** be  
**EsFinal:**

//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

**Nombre:** Cuadro 33 **Id:** rama **SrcName:** rami.jpg **Text:**

Ramiro no se imaginaba que ese día el cartero iba a tocar el timbre nuevamente en su casa, nadie en su familia lo esperaba. Mucho menos con lo peculiar del envío. Pero fiel a su nobleza, aunque no con la celeridad que todos quisiéramos, ni bien regresó a su hogar y luego de cenar, dormir, bañarse, desayunar y hacer miles de cosas que consisten en su rutina diaria, el buen muchacho se ocupó del paquete.

**Opcion1Texto**: Envía a Paula  
**Opcion1ToId:** pau  
**Opcion2Texto:** Lo envia a Sebas AD **Opcion2ToId:** sebaAd  
**EsFinal:**

//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

**Nombre:** Cuadro 34 **Id:** endGame **SrcName:** ¿? **Text:**

inalmente el día ha llegado. Les Comofuncioners hemos intentado de todas las formas posibles que tu regalo se reúna contigo pero, aunque no nos guste admitirlo, parece que aún no hemos aprendido bien a manejar esta extraña tecnología. Por eso te estamos esperando en la plaza, con los mates, nuestros abrazos y sonrisas para entregarte este preciado paquete, que seguirá sumando kilometraje, y posiblemente ese sea su mágico poder: el de llevarte más allá de donde estés cada vez que le mires y también el de estar cargado de no solo una pequeña y lineal historia, sino de un sin fin de posibilidades, vivencias y personajes, ahora y para siempre.  
¡FELIZ CUMPLEAÑOS, NATY!  
Este no es el fin, ya que lo mejor está por venir, nos vemos en Buenos Aires.

**Opcion1Texto**:  
**Opcion1ToId:**  **Opcion2ToId:**   
**EsFinal:** true

//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

**Nombre:** Cuadro 35 **Id:** error **SrcName:** ¿? **Text:**

Creímos que esto no podía suceder, de todos los escenarios posibles este era el menos pensado, sin embargo ha ocurrido. No sabemos cómo pedir disculpas ya que no se suponía que el regalo se perdiera así, irremediablemente y para siempre… ¡Eh! Un momento… ¡Todavía hay una oportunidad!

**Opcion1Texto**: ComoFuncioner TimeMachine  
**Opcion1ToId:** pau  
**Opcion2Texto**: CoMoFuNcIoNeR TiMeMaChInE **Opcion2ToId:** sebaLD  
**EsFinal:**

//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

**Nombre:** cuadro 36 **Id:** avion **SrcName:**  **Text:**

Cuando se está realizando un invento de esta envergadura, lo normal es testear todas las posibles fuentes de error, se ponderan los riesgos y se ensayan algunas pruebas para prevenir resultados indeseables. Eso es lo que normalmente sucede, pero bueno, pasaron cosas.

Aún queda encontrar una explicación luego de una larga investigación sobre resultados fuera de tendencia, pero lo cierto es que mientras el avión alcanzaba la altura de navegación y con lamentables bajas civiles, se produjo un fallo eléctrico, posiblemente ocasionado por un pulso electromagnético, pequeño fruto de un ligero desliz de cálculos. (Pato y Ale estaban a cargo de esa parte, aunque no queremos acusar a nadie…)   
En fin, en cuanto terminemos de hackear la caja negra para que no puedan culparnos de haber puesto una bomba en un avión y veamos qué hacer con el cargo de conciencia, te dejamos para que medites muy bien cómo continuar esto.

**Opcion1Texto**: No todo está perdido  
**Opcion1ToId:** jake  
**Opcion2Texto:** Yo vengo a ofrecer mi corazón **Opcion2ToId:** error  
**EsFinal:**