Hola, Milo. Me llamo Whitmore. Tu abuelo y yo fuimos grandes amigos. Al morir, me pidió que te entrenara para este viaje tan peligroso, así que antes de irte, tiene que completar unas cuantas tareas.

La primera es fácil, haz estos movimientos. Empezamos saltando. Pulsa X

------------------

Ahora , combate. Es más fácil vencer a los enemigos con un buen gancho. Pulsa []

-------------------

¡Muy bien! Para esquivar los objetos voladores tienes que agacharte. Pulsa L1

-----------------

Por último, echa un vistazo alrededor cuando no sepas que hacer. Pulsa R1

------------------

¿Ves como no era tan difícil?

Vamos por la siguiente tarea. Tu abuelo te dejó un paquete. Yo lo he metido en una maleta para que esté seguro. Está un poco alta, pero si saltas al lado de la estantería, seguro que lo alcanzas. cuando la hayas encontrado ven a verme.

------------------

Ah , la brújula. Tu abuelo me contó que tenía una función especial. Quizá aprendas a usarla en el viaje.

Ahora , hijo, para la tercera tarea, ve a la sala de la caldera y busca unas carpetas de la tripulación que he perdido, y un trozo de llave rota. Está oscuro, así que pulsa el botón de buscar para encender la luz.

--------------------

¡Bravo! ¡Encontraste los objetos perdidos! Mira como funciona la mochila. Primero, pulsa el botón SELECT para entrar en la mochila.

----------------

Gracias. Este es el capitán Rourke. Está al mando de la expedición y ayudará a resolver los problemas que te surjan.

Teniente Helga Sinclair. Segunda de a bordo en las expediciones.

En el viaje, necesitarás la ayuda de un equipo de expertos. ¡Tenemos a la creme de la creme! Cuando los necesites, llámalos por radio cuando los necesites. Este es el equipo:

Vinny. Demoliciones se fugó de una prisión turca.

Audrey. No te dejes engañar por su edad. Ha reparado más motores de los que veremos tú y yo en la vida.

Moliere. Geología y excavaciones. Tiene un sexto sentido para la suciedad.

Ha llegado la hora de la cuerta y última tarea. Tengo por aquí un artefacto atlante: un bumerán. Puede que te sea útil. La cuestión es que cuando lo probé no funcionó y acabó en el fondo de mi acuario.

Para entrar en la habitación necesitarás una llave. Esta es la mitad que te falta para completar la mitad que encontraste en la sala de la caldera. Ahora que tienes las dos, combínalas para que puedas usar la llave. Para eso, tienes que ir a la mochila.

------------------

¡Bien! Muchos objetos pueden combinarse y se convertirán en objetos más útiles.

Prueba la llave en esa puerta de allí. Abre la mochila, selecciona la llave y elige USAR. La puerta se abrirá. Nos veremos cuando recuperes el bumerán.

----------------

Seguro que estás deseando probar el bumeran, ahora lo tienes añadido al equipo. Para usarlo Pulsa Clic Derecho.

Bueno, pues esas son todas las tareas, Milo. Puedes salir cuando quieras. Vuelve al ascensor de mi estudio y podrás emprender la marcha. Aunque si te quedas un ratito, te contaré un secreto. Si buscas en el atril en la sala de la caldera, encontrarás una sorpresa, ¡Hasta luego!

A USAR

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

Hola, Milo. Me llamo Whitmore. Tu abuelo y yo fuimos grandes amigos. Al morir, me pidió que te entrenara para este viaje tan peligroso, así que antes de irte, tiene que completar unas cuantas tareas.

La primera es fácil, haz estos movimientos. Empezamos saltando. Pulsa Espacio.

Luego , combate. Es más fácil vencer a los enemigos con un buen gancho. Pulsa Clic Izq

¡Muy bien! Para esquivar los objetos voladores tienes que agacharte. Pulsa C

Por último, echa un vistazo alrededor cuando no sepas que hacer. Pulsa R2.

Vamos por la siguiente tarea. Tu abuelo te dejó un paquete. Yo lo he metido en una maleta para que esté seguro. Está un poco alta, pero si saltas al lado de la estantería, seguro que lo alcanzas. cuando la hayas encontrado ven a verme. Compass------

Ah , la brújula. Tu abuelo me contó que tenía una función especial. Quizá aprendas a usarla en el viaje.

Ahora , hijo, para la tercera tarea, ve a la sala de la caldera y busca unas carpetas de la tripulación que he perdido, y un trozo de llave rota. Está oscuro, así que pulsa el botón de buscar para encender la luz. Trozo de Llave------

Bravo! ¡Encontraste los objetos perdidos! Mira como funciona la mochila.

Primero, pulsa el botón SELECT para entrar en la mochila.Usar Documentos------

Gracias. Este es el capitán Rourke. Está al mando de la expedición y ayudará a resolver los problemas que te surjan.

Teniente Helga Sinclair. Segunda de a bordo en las expediciones.

En el viaje, necesitarás la ayuda de un equipo de expertos. ¡Tenemos a la creme de la creme! Cuando los necesites, llámalos por radio cuando los necesites. Este es el equipo:

Vinny. Demoliciones se fugó de una prisión turca.

Audrey. No te dejes engañar por su edad. Ha reparado más motores de los que veremos tú y yo en la vida.

Moliere. Geología y excavaciones. Tiene un sexto sentido para la suciedad.

Ha llegado la hora de la cuerta y última tarea. Tengo por aquí un artefacto atlante: un bumerán. Puede que te sea útil. La cuestión es que cuando lo probé no funcionó y acabó en el fondo de mi acuario

Para entrar en la habitación necesitarás una llave. Esta es la mitad que te falta para completar la mitad que encontraste en la sala de la caldera. Ahora que tienes las dos, combínalas para que puedas usar la llave. Para eso, tienes que ir a la mochila.Combinar Llave-----

¡Bien! Muchos objetos pueden combinarse y se convertirán en objetos más útiles.

Prueba la llave en esa puerta de allí. Abre la mochila, selecciona la llave y elige USAR. La puerta se abrirá. Nos veremos cuando recuperes el bumerán. Bumeran--------

Seguro que estás deseando probar el bumeran, ahora lo tienes añadido al equipo. Para usarlo Pulsa Clic Derecho.

Bueno, pues esas son todas las tareas, Milo. Puedes salir cuando quieras. Vuelve al ascensor de mi estudio y podrás emprender la marcha. Aunque si te quedas un ratito, te contaré un secreto. Si buscas en el atril en la sala de la caldera, encontrarás una sorpresa, ¡Hasta luego!