

THE BIG WHOOP

1 - LA CAJA DE 5 PUZZLES	1
2 - EL TEST	2
3 - LA CAJA DOBLE	4
4 - LA CAJA TRIPLE	7
5 - LA CAJA DEL ESPEJO	11
6 - LA SEÑORA DEL VUDÚ BINARIO	13
7 - EL CRYPTEX DE LAS CATAUMBAS	14
8 - LA CINTA DE CASSETTE CHINA	15
9 - LA CASETA DE CAMPO	17
10 - LECHUCK EN MIL IMÁGENES	18
11 - LA BRÚJULA REVELA SU SECRETO	19
12 - LA AVENTURA GRAFICA	20
13 - THE BIG WHOOP	22

1 - LA CAJA DE 5 PUZZLES

Sin más detalles, recibimos esta caja que parece contener puzzles para abrirla.

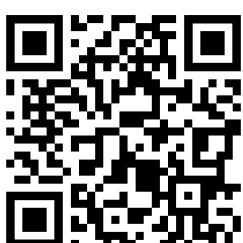


Video de como abrirla: <http://juego.marcosgimeno.com/soluciones/caja-cinco-puzzles.mp4>



Tras descifrar los 5 puzzles secuenciales de la caja, encontramos un pequeño compartimento que contiene:

[Un código QR y una contraseña](#)



Contraseña: MIX

2 - EL TEST

Al escanear el código con el móvil, nos lleva a esta página web:

<http://juego.marcosgimeno.com/test>

La página dice: Introduzca la contraseña numérica.

El número es 1009 (MIX traducido de números romanos)

Entonces aparece un test de preguntas. Estas son las respuestas correctas:

- ¿Cuánto cuesta construir un poblado?
 - 1 ladrillo, 1 madera, 1 trigo, 1 oveja**
 - 1 ladrillo, 1 madera, 1 trigo, 1 piedra
 - 1 ladrillo, 1 madera, 1 oveja, 1 piedra
- ¿Dónde se descubrió la bodega de vinos más antigua del mundo?
 - Alfamen
 - Armenia**
 - Georgia
- Según Filmaffinity e IMDB, ¿qué serie tiene una mejor crítica?
 - Seinfeld
 - The office**
- ¿Cuál es el sentido de la vida, el universo y todo lo demás?
 - No tiene sentido
 - El amor
 - 42**
- ¿Cuál es el nombre de pila de la Sword Master en Monkey Island?
 - Carla**
 - Elaine
 - Marie
- ¿En qué suburbio de Nápoles domina la familia Savastano?
 - Scampìa
 - San Pietro a Patierno
 - Secondigliano**
- ¿En qué carrera del neo drift out el terreno está nevado?
 - Cuarta
 - Tercera**
 - Segunda
- ¿Al principio, quien es el único autorizado para comunicarse con L?
 - Shibuya
 - Soichiro Yagami
 - Watari**
- ¿Quién marcó el último gol en la final de la copa del mundo de fútbol de 1986?
 - Valdano
 - Maradona
 - Burruchaga**

- ¿Cuánto cuesta un seguro anti volcanes, Peter?
 - Gratis
 - 200 dólares**
 - 1000 dólares
- ¿Dónde puedes conseguir la chorrimanguera?
 - Carnicería arabe**
 - Amazon
 - Mercadillo de navidad
- ¿De qué color es el traje de baño de borat?
 - Azul
 - Verde**
 - Rojo
- ¿Cuál es el número que sigue a esta serie: 4, 8, 15, 16, 23?
 - 42**
 - 27
 - 24
- ¿Qué velocidad media lleva una golondrina sin carga?
 - 8m/sg
 - 42m/sg
 - Africana o europea?**
- ¿A qué velocidad hay que ir para viajar en el tiempo?
 - 120MPH
 - 140KMH
 - 120KMH
 - 88MPH**
- ¿Cual de las siguientes palabras empieza por la letra a?
 - Encrucijada
 - Verosimilitud
 - Andar**
- ¿En el año 2020 cuantos meses tuvieron 29 días?
 - Ninguno
 - Uno
 - Todos**
- ¿Qué pasa en el infierno según el pastafarismo?
 - No hay pasta ni pizza
 - Hay volcanes de cerveza como en el cielo, pero está caliente y sin gas**
 - El infierno no existe en esta religión

Si fallamos alguna pregunta, simplemente dice test fallado, pero no dice cuáles están mal. Podemos probar sin límite.

Al acertar todas preguntas aparece un mensaje:

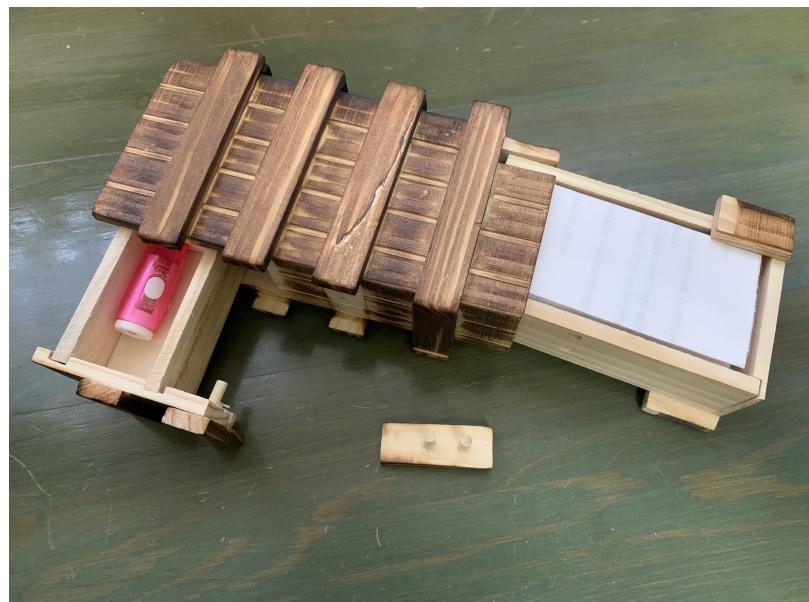
Buen trabajo!

Ahora diríjanse a Jesus y Maria Antonia y exijan el paquete con código XM10.

3 - LA CAJA DOBLE



Video de como abrirla: <http://juego.marcosgimeno.com/soluciones/caja-doble.mp4>



Tiene 2 compartimentos secretos.

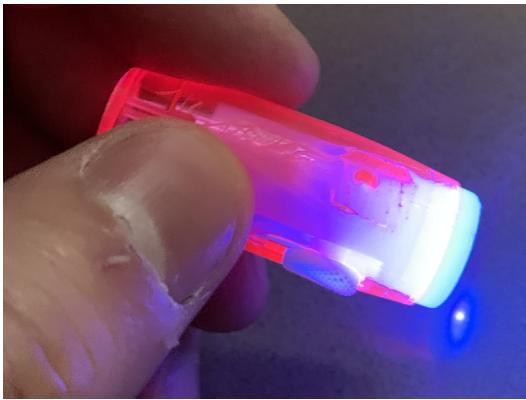
Compartimento grande:

[Documento de bienvenida](#)

[Puzzle de la bruja](#)

Compartimento pequeño:

-Dentro: [Objeto con un interruptor que da luz](#)



-Debajo del compartimento pequeño:
Un papel que pone: **Suroeste → Noreste y debajo 4893X**

Documento de bienvenida:

Fecha: 25/12/2020
Número de Expediente: 1432

Juan Gimeno y Elena Murillo.

Bienvenidos abordo!

Me complace anunciarles que han pasado la prueba para entrar en el programa secreto ISLAND.

La misión que se les ha asignado es encontrar el Big Whoop.

Deberán seguir las siguientes reglas:

- 1.-** Es muy importante que guarden todas las pistas y objetos que encuentren. Puede que les sean útiles más adelante.
- 2.-** Todos los puzzles tienen lógica.
- 3.-** Para resolver los puzzles, no se necesita y no se puede usar la fuerza bruta.
- 4.-** Para resolver los puzzles, solo se necesita usar los elementos que son parte del puzzle u objetos que se han conseguido anteriormente. No se necesita y no se puede usar otros objetos externos.
La única excepción a esta regla es: el teléfono móvil u ordenador cuando sea necesario.
- 5.-** Disfruten la aventura.

Puzzle de la bruja:



$$\begin{array}{ccc} \text{Bruja} & + & \text{Bruja} & + & \text{Bruja} & = & 45 \\ \text{Varita} & + & \text{Varita} & + & \text{Varita} & = & 21 \\ \text{Palo} & + & \text{Palo} & + & \text{Palo} & = & 12 \\ \text{Palo} & + & \text{Bruja} & \times & \text{Varita} & = & ?? \end{array}$$

Usando el código QR, que dirige a: <http://juego.marcosgimeno.com/bruja> se pide introducir el resultado de la solución del puzzle.

Al introducir la solución correcta (73) un mensaje aparece:

Buen trabajo!

Ahora diríjanse a Jesus y Maria Antonia y exijan el paquete con código GGT9.

4 - LA CAJA TRIPLE



Video de como abrirla: <http://juego.marcosgimeno.com/soluciones/caja-triple.mp4>



Tiene 3 compartimentos secretos.

Compartimento principal:

[Hoja con el puzzle de la frase](#)

[Hoja con el puzzle cifrado](#)

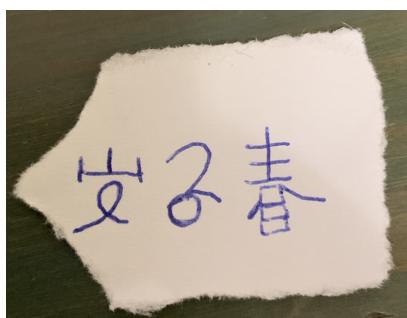
[Una llave pequeña negra](#)

[Brujula](#)



Compartimento pequeño 1:

Un trozo de papel con letras chinas



Compartimento pequeño 2:

Papel con el simbolo del WIFI



Puzzle cifrado:

Pequeño papel donde pone:

ROT-13

XPHUPRY RQ BEREZBF YRQ BGYN FNZ BY AR ERGFNZ QEBJF NY NYENP AR
XPVYP MNU

Lee el resultado como si estuviera escrito en Hebreo.

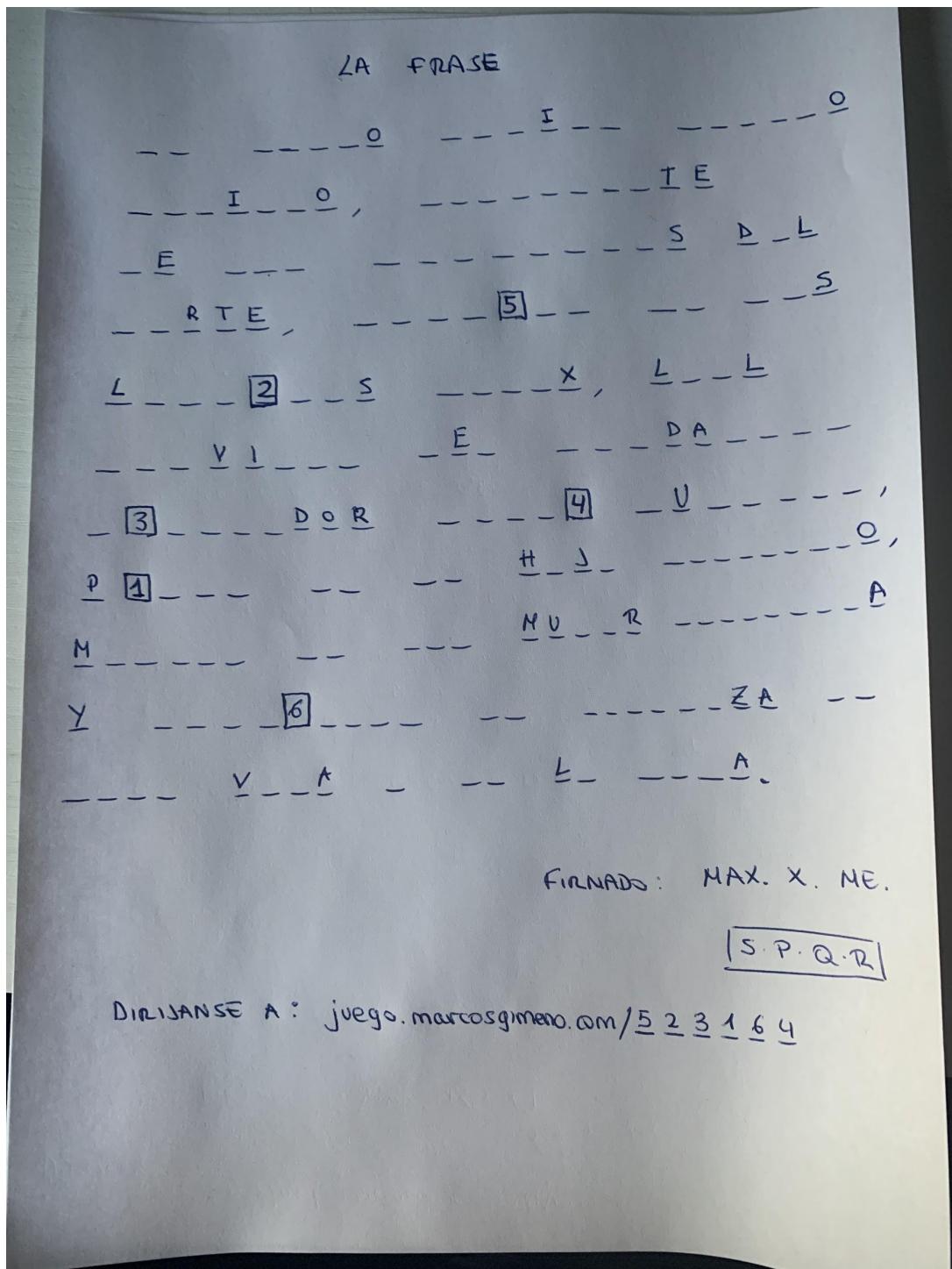
Al decodificar usando el sencillo método de cifrado “ROT-13” se lee:

KCUHCEL ED ORERBMOS LED OTLA SAM OL NE RETSAM DROWS AL ALRAC NE
KCILC ZAH

que si lo lees de derecha a izquierda como el hebreo pone:

HAZ CLICK EN CARLA LA SWORD MASTER EN LO MAS ALTO DEL SOMBRERO DE
LECHUCK

Puzzle de la frase:



La frase aparece en la película “Gladiator” y es esta:

Me llamo Máximo Décimo Meridio, Comandante de los ejércitos del norte, General de las Legiones Fénix, leal servidor del verdadero emperador Marco Aurelio, padre de un hijo asesinado, marido de una mujer asesinada y alcanzaré mi venganza, en esta vida o en la otra.

Al deducir la frase y usar las letras correspondientes a los números, hay que dirigirse a la siguiente dirección web: <http://juego.marcosgimeno.com/romano>

Al visitar dicha página web un mensaje aparece:

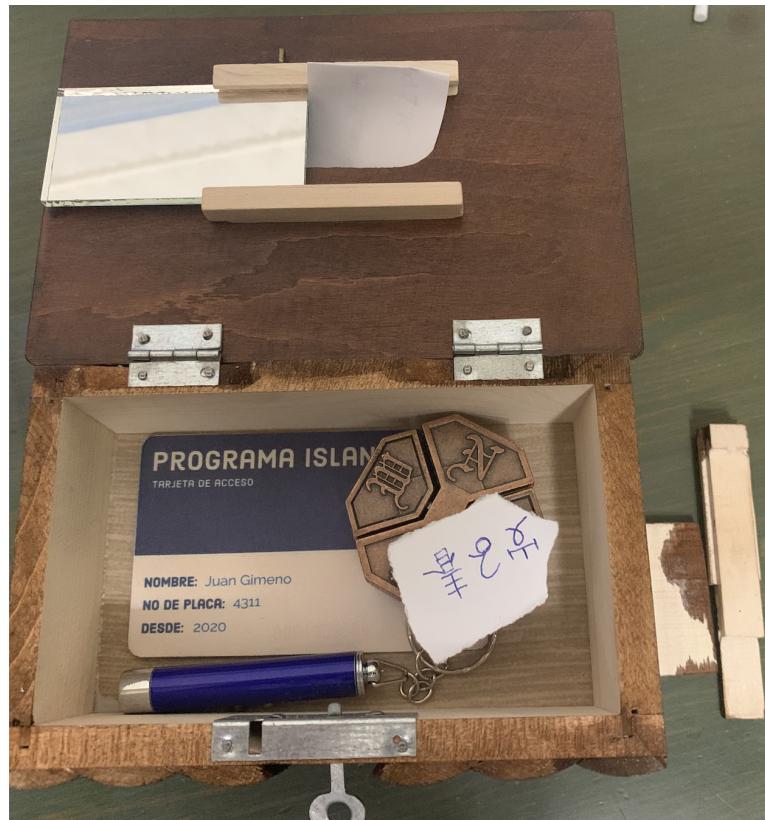
Buen trabajo!

Ahora diríjanse a Jesus y Maria Antonia y exijan el paquete con código APPQ.

5 - LA CAJA DEL ESPEJO



Video de como abrirla: <http://juego.marcosgimeno.com/soluciones/caja-del-espejo.mp4>



Tiene 3 compartimentos secretos.

Compartimento pequeño:

[Llave de esta misma caja](#)

Compartimento grande:

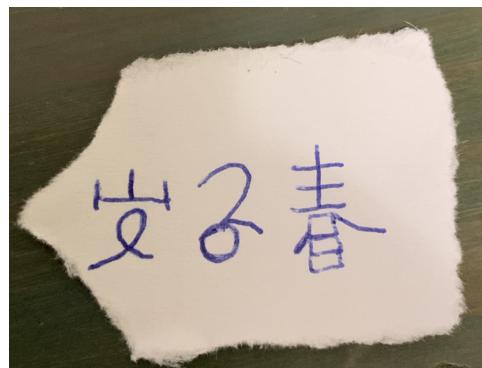
[Puntero laser](#)

[Puzzle Norte/Sur/Este/Oeste](#)

Tarjetas de acceso

PROGRAMA ISLAND	PROGRAMA ISLAND
TARJETA DE ACCESO	TARJETA DE ACCESO
	
NOMBRE: Juan Gimeno NO DE PLACA: 4311 DESDE: 2020	NOMBRE: Elena Murillo NO DE PLACA: 4312 DESDE: 2020

Otro trozo de papel con letras chinas



Papel que pone: Para abrir el puzzle de N/S/E/O usa la fuerza de las lavadoras.

En la parte trasera del espejo en el compartimento grande:

Un código QR



Detrás del cristal hay otro pequeño compartimento:

Dentro hay un papel que pone: **Noroeste → Noreste Y debajo 7591K**

Puzzle: Puntos cardinales (N/S/E/O)

Este es un puzzle que se puede abrir usando la fuerza centrífuga, haciéndolo girar sobre sí mismo pero al final no tiene más sentido que confundir o ser una pista falsa ya que no hay nada dentro.

6 - LA SEÑORA DEL VUDÚ BINARIO

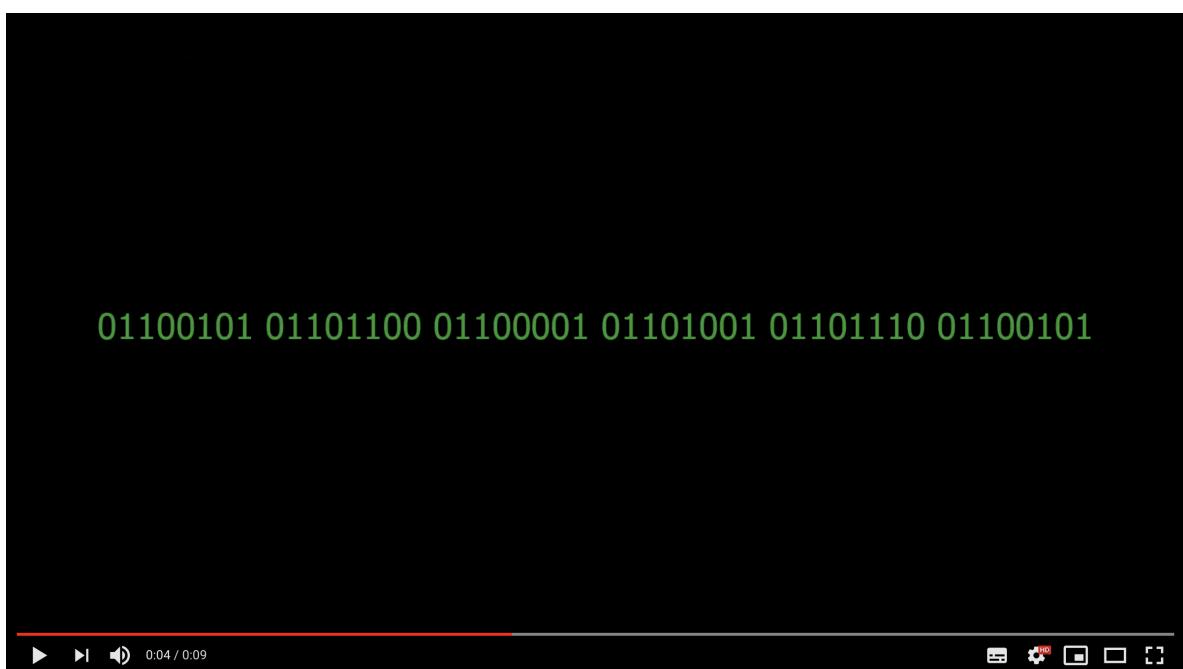
El código QR encontrado detrás del cristal nos dirige a un video de Youtube (<https://www.youtube.com/watch?v=BU6fT1kh-R8>)



donde se escucha:

“Tu camino es el correcto. Para encontrar lo que buscas, deberás descender a las catacumbas de la casa de Jesus y Maria Antonia.“

La imagen de fondo parpadea momentáneamente dejando ver estos números binarios:



7 - EL CRYPTEX DE LAS CATAUMBAS

En el pequeño habitáculo bajo tierra donde está la bomba y tuberías de la piscina en la casa de Jesus y Maria Antonia encuentran un “cryptex” - un puzzle como el de la pelicula “El código Da Vinci” que se abre al seleccionar la palabra correcta.



Tras traducir los números binarios vistos en el video de Youtube a texto, el resultado es la palabra “ELAINE”. El “cryptex” se abre al usar esta palabra.



Dentro solo hay un pequeño papel que parece estar en blanco.

Al usar el objeto de luz encontrado en “la caja doble” sobre el papel, este revela la tinta invisible donde se puede leer:

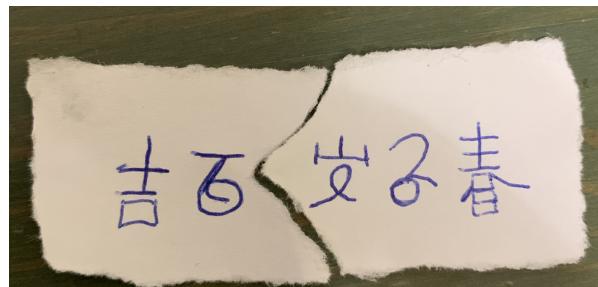
Pidan el paquete JK25

8 - LA CINTA DE CASSETTE CHINA

Una caja con una cerradura de combinación de símbolos.



Abrimos el candado usando la combinación de los 2 trozos de papel con símbolos chinos





Dentro encontramos:

Un walkman

Una cinta de cassette

Unos auriculares

2 pilas AA

Una llave de puerta

Un cable micro USB

Al reproducir la cinta se escucha lentamente (Se puede escuchar aqui:

<http://juego.marcosgimeno.com/coordinates.mp3>), caracter por caracter:

41.276781, -1.256705

9 - LA CASETA DE CAMPO

Tras deducir que lo que se escucha en la cinta son coordenadas geográficas, estas apuntan a una caseta en un campo a 8km de casa de Jesus y Maria Antonia.

Al llegar, hay que usar la llave para abrir la caseta.

Allí encontramos una especie de papiro enrollado:



que dentro contiene:

Un papel que pone: **Noreste → Noroeste y debajo 6988U**

Un código QR

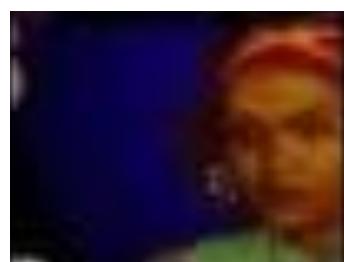


10 - LECHUCK EN MIL IMÁGENES

Al entrar a la página web del código QR (<http://juego.marcosgimeno.com/lechuck>) solo hay una imagen del personaje Lechuck del juego Monkey Island compuesta de muchas imágenes más pequeñas.



Usando la frase codificada que sacamos en “la caja triple”, hacemos click en la imagen de Carla en lo más alto del sombrero de Lechuck:



Al hacer click en esta parte de la imagen, llegamos a otra página en blanco, donde se ve una imagen de los puntos cardinales y está escrito lo siguiente:

Sureste → Sureste y debajo 5274R

11 - LA BRÚJULA REVELA SU SECRETO

Ahora ya tenemos las 4 pistas para abrir la brújula:

- Suroeste → Noreste (4893X)
- Noroeste → Noreste (7591K)
- Noreste → Noroeste (6988U)
- Sureste → Sureste (5274R)

Al usar dichas pistas en los 4 engranajes de la brújula, se puede sacar un pendrive de su interior.



Al conectar el pendrive a un ordenador, este contiene un archivo:

<http://juego.marcosgimeno.com/Brujula.exe>

y al ejecutarlo:

Primero, nos pide confirmar los códigos alfanuméricos que encontramos escritos al lado de cada una de las 4 pistas de los puntos cardinales.

De esta manera se asegura que hemos encontrado las 4 pistas y que no simplemente hemos adivinado la combinación correcta al probar muchas combinaciones.

Especialmente cuando solo nos falta la última de las 4 pistas por encontrar ya que sería fácil adivinar la última combinación simplemente probando.

Al verificar los códigos correctamente, automáticamente se descarga un archivo en el escritorio llamado “El secreto de la caja”.

12 - LA AVENTURA GRAFICA

El programa descargado automáticamente

(<http://juego.marcosqimeno.com/el-secreto-de-la-caja.zip>) es un juego de tipo aventura grafica como Monkey Island.



Guia para resolver el juego:

Empezamos en el dormitorio:

Empujar espejo

Coger palanca detrás del espejo

Abrir armario (necesitamos la llave, pero esta acción desbloquea la pregunta a Elena)

Salir de la habitación para llegar al salón

Coger móvil

Coger mando de la tele

Mirar movil

Hablar con Elena y pedirle el cargador del móvil

Hablar con Elena y pedirle la llave del armario

Para darnos la llave nos pide que primero arreglemos el reloj de pared que no funciona

Abrir mando de la tele (obtenemos pilas)

Coger reloj de pared

Usar pilas con reloj de pared

Usar reloj de pared con clavo en la pared

Hablar con Elena y decirle que hemos arreglado el reloj

Elena nos da la llave del armario

Ir al dormitorio (esta acción desbloquea la segunda pregunta por el cargador a Elena)

Usar llave del armario con cerradura del armario
Coger cazadora de dentro del armario
Volver al salon
Hablar con Elena y decirle que de verdad no encontramos el cargador
Nos dice que tenemos que ir al badulaque para comprar uno
Salir de casa
Ir al badulaque
Hablar con el Castillo y pedirle el cargador
Nos cuesta 11 euros y no tenemos dinero
Volver a casa
Hablar con Elena y pedirle dinero
Tiene un billete de 10€ y nos dice que para darnoslo, le traigamos agua y un ibuprofeno
Coger vaso vacío de la mesa
Salir de casa
Ir a la plaza del ayuntamiento
Usar palanca con alcantarilla
Mirar alcantarilla abierta (encontramos moneda de 2 euros)
Usar vaso con fuente (esto llena el vaso de agua)
Hablar con Antonio y pedirle ibuprofeno, nos pide munición para la escopeta
Ir al badulaque
Hablar con Castillo y comprarle una bala
Ir a la plaza del ayuntamiento
Dar bala a Antonio para que nos de ibuprofeno
Ir a casa
Dar vaso de agua lleno a Elena
Dar ibuprofeno a Elena
Hablar con Elena, nos dá 10 euros
Ir al badulaque
Hablar con el Castillo y comprar el cargador
Volver a casa
Entrar en el dormitorio
Usar cargador de móvil con enchufe
Usar móvil con enchufe
Salir de casa y volver a entrar (para que pase el tiempo y el móvil se haya cargado)
Entrar en el dormitorio
Coger móvil
Mirar móvil
Fin

Al acabar el juego, se descubre que el “Big Whoop” lo tiene Marcos.

13 - THE BIG WHOOP



Al hablar con Marcos, nos entrega una caja con forma de cofre pirata.

Primero usamos el cable USB para conectar la caja y que se encienda.

La caja tiene 5 puzzles que es necesario resolver para poder abrirla:

1. Meter la llave negra encontrada en “la caja triple” en la cerradura y girarla.
2. Usar la luz del puntero láser por el agujero.
3. Acercar una de las tarjetas de acceso en el medio de la parte trasera.
4. Pulsar los botones debajo del led grande para conseguir la sucesión de colores especificada en el documento inicial donde se explican las reglas.
5. Ver el nombre de la red WIFI que la caja crea automáticamente, de ahí se saca la combinación de números que hay que introducir usando los botones numéricos de la caja. (La combinación es aleatoria y cambia cada vez que encendemos la caja)

Al hacer estos 5 pasos, la cerradura interior de la caja se abre automáticamente, a la par que por un altavoz dentro de la caja suena la canción del juego Monkey Island.



Encontré el legendario tesoro perdido
The Big Whoop
y sólo conseguí esta estúpida tarjeta