**MISIONES**

**SALA DE OBSERVACIÓN:**

**1. Restaura la energía de la nave conectando los sistemas básicos.**

* **Objetos necesarios:**
  + Linterna (Para iluminar el entorno)
  + Destornillador (Para abrir un panel de control)
* **Cómo resolverla:**

1. El jugador comienza en la oscuridad y necesita encontrar la linterna en un casillero de la sala.
2. Con la linterna encendida, puede explorar y encontrar una caja de herramientas con un destornillador.
3. Usando el destornillador, abre un panel de energía en la pared.
4. Debe seguir un código de colores en los cables y reconectarlos correctamente para restaurar la energía.

* **Resultado:**
  + La nave vuelve a estar en funcionamiento básico.
  + Se desbloquea la puerta de la sala.
* **Fallo:** un cortocircuito provoca una sobrecarga en los sistemas de emergencia.
* **Efecto negativo:** El jugador pierde energía y las alarmas de emergencia de la nave se activan, bloqueando la puerta durante un tiempo.

**2. Encontrar un registro visual en las pantallas de observación.**

* **Objetos necesarios:**
  + Tarjeta de acceso de seguridad (Para activar los monitores)
* **Cómo resolverla:**

1. El jugador encuentra una tarjeta de acceso en el escritorio de un investigador.
2. Usa la tarjeta en la consola principal para acceder a los registros visuales.
3. Al revisar las cámaras, nota que algunas grabaciones tienen interferencias y muestran figuras extrañas.

* **Resultado:**
  + Se desbloquea **Cinta de Video 1**.
* **Fallo:** la pantalla muestra imágenes distorsionadas que fuerzan el reinicio del sistema.
* **Efecto negativo:** Pierde acceso a los registros por un tiempo y se reduce energía.

**LABORATORIO:**

**3. Restaurar la alimentación eléctrica del laboratorio.**

* **Objetos necesarios:**
  + Fusible de repuesto (Para reemplazar un fusible quemado)
  + Guantes aislantes (Para manipular los circuitos)
* **Cómo resolverla:**

1. El jugador encuentra un fusible quemado en el panel eléctrico del laboratorio.
2. Debe buscar un fusible de repuesto en una caja de herramientas.
3. Se pone los guantes aislantes para evitar una descarga eléctrica.
4. Cambia el fusible y reactiva el interruptor principal.

* **Resultado:**
  + Se restaura la luz en la nave.
* **Fallo:** Un pico de corriente quema los fusibles y provoca un apagón total.
* **Efecto negativo:** Se reduce la visibilidad durante un largo periodo de tiempo, dificultando el movimiento y aumentando la sensación de peligro.

**4. Analiza los rastros biológicos encontrados para determinar su origen.**

* **Objetos necesarios:**
  + Muestra de tejido extraño (Recogida en el laboratorio)
  + Base de datos científica (Accesible desde una terminal)
* **Cómo resolverla:**

1. El jugador encuentra una muestra de tejido extraño en un tubo de ensayo.
2. Usa un microscopio para analizarla.
3. Cruza los datos con la base de datos científica en la terminal.
4. Descubre que la muestra no es de origen humano.

* **Resultado:**
  + Se desbloquea **Cinta de Video 2**.
* **Fallo:** Contaminación del laboratorio por manipulación incorrecta de la muestra.
* **Efecto negativo:** Pérdida de vida por la exposición a un agente biológico. Se activan los sistemas de descontaminación que sellan la sala por un tiempo.

**SALA DE TRANSICIÓN:**

**5. Atravesar la sala sin activar los sensores de seguridad.**

* **Objetos necesarios:**
  + Escudo de dispersión láser (dispositivo que crea una burbuja protectora que desactiva temporalmente los láseres cuando el jugador está dentro).
* **Cómo resolverla:**

1. El jugador encuentra el escudo de dispersión en una caja de seguridad.
2. Al activar el escudo, los láseres se dispersan por un tiempo limitado, permitiendo al jugador cruzar la sala sin ser detectado.
3. Si el escudo se desactiva antes de tiempo o el jugador se mueve rápidamente fuera de su alcance, los láseres vuelven a funcionar y las alarmas se activan.

* **Resultado:**
  + Se desbloquea **Cinta de Video 3**.
* **Fallo:** Se activan las alarmas y el sistema de defensa de la nave.
* **Efecto negativo:** Pierde vida debido a una descarga eléctrica de los sensores.

**6. Encuentra la clave para acceder a la sala de comunicaciones.**

* **Objetos necesarios:**
  + Documento con código de acceso (Encontrado en un escritorio)
* **Cómo resolverla:**

1. Explora la sala y encuentra un documento con un código encriptado.
2. Usa una terminal para descifrarlo.
3. Introduce el código en el panel de acceso.

* **Resultado:**
  + Se desbloquea la **puerta de la sala de comunicaciones**.
* **Fallo:** Introducir la clave errónea bloquea el sistema temporalmente.
* **Efecto negativo:** Tiempo de espera antes de poder volver a intentarlo. La puerta queda inutilizable hasta que se haga un reinicio manual en otra zona de la nave.

**SALA DE COMUNICACIONES:**

**7. Repara el sistema de comunicaciones para habilitar las transmisiones.**

* **Objetos necesarios:**
  + Kit de herramientas (Para reparar la antena)
  + Batería de emergencia (Para alimentar el sistema)
* **Cómo resolverla:**

1. Encuentra un kit de herramientas y una batería de emergencia.
2. Usa las herramientas para reparar los circuitos dañados.
3. Instala la batería en la consola de comunicaciones.

* **Resultado:**
  + Se desbloquea **Cinta de Video 4**.
* **Fallo:** Una mala reparación genera una sobrecarga del sistema.
* **Efecto negativo:** Se consume más energía y se produce un fallo en el enlace, lo que impide recibir instrucciones claras desde la Tierra.

**LABORATORIO DE TECNOLOGÍA:**

**8. Ensambla un módulo de energía para restablecer los sistemas avanzados.**

* **Objetos necesarios:**
  + Componentes electrónicos (Reunidos en el laboratorio)
* **Cómo resolverla:**

1. Encuentra los componentes necesarios en los estantes del laboratorio.
2. Sigue un diagrama para ensamblar el módulo de energía.
3. Instala el módulo en el sistema principal.

* **Resultado:**
  + Se desbloquea **Cinta de Video 5**.
* **Fallo:** Un error en el ensamblaje provoca una fuga de energía.
* **Efecto negativo:** Se reduce la energía disponible y algunas funciones avanzadas de la nave se vuelven inestables.

**9. Repara el sistema de ventilación para estabilizar la temperatura.**

* **Objetos necesarios:**
  + Herramientas de reparación (destornilladores, etc.)
  + Repuestos para el sistema (filtros o piezas rotas)
* **Cómo resolverla:**

1. Abre el panel del sistema de ventilación.
2. Reemplaza las piezas dañadas o sucias con los repuestos.
3. Enciende el sistema de ventilación y verifica la temperatura para asegurarte de que se estabiliza.

* **Resultado:**
  + Se desbloquea **Cinta de Video 6**.
* **Fallo:** Se produce un fallo en el conducto de ventilación y la temperatura sube drásticamente.
* **Efecto negativo:** Pierde oxígeno más rápido hasta que se repare el sistema.

**10. Configura el procesador de datos para reactivar la inteligencia de la nave.**

* **Objetos necesarios:**
  + Herramientas de configuración (consola o terminal)
  + Cableado de repuesto
* **Cómo resolverla:**

1. Conecta la consola al procesador de datos.
2. Reemplaza cables dañados si es necesario.
3. Ajusta la configuración para reactivar la inteligencia de la nave.

* **Resultado:**
  + Se desbloquea **Cinta de Video 7**.
* **Fallo:** Un error en la configuración genera datos corruptos y causa un reinicio inesperado.
* **Efecto negativo:** La energía se reduce temporalmente, y durante el reinicio, algunas puertas pueden bloquearse aleatoriamente.

**ALMACÉN:**

**11. Prepara un kit médico avanzado para posibles emergencias.**

* **Objetos necesarios:**
  + Suero regenerativo
  + Vendajes y antibióticos
* **Cómo resolverla:**

1. Encuentra los componentes necesarios en el almacén.
2. Usa la terminal para combinar los elementos en un kit médico avanzado.

* **Resultado:**
  + Se desbloquea **Cinta de Video 8**.
* **Fallo:** Uso incorrecto de los componentes, lo cual hace que el kit sea ineficaz.
* **Efecto negativo:** No se podrá recuperar vida hasta encontrar otro kit médico.

**SALA DE DESPRESURIZACIÓN:**

**12. Activa la despresurización para salir al exterior.**

* **Objetos necesarios:**
  + Traje espacial
  + Llave de presión (Para activar el mecanismo)
* **Cómo resolverla:**

1. Encuentra y usa un traje espacial antes de activar la despresurización.
2. Usa la llave de presión en la válvula para liberar la compuerta.

* **Resultado:**
  + Se desbloquea **Cinta de Video 9**.
* **Fallo:** Fuga de aire debido a un mal ajuste en la compuerta
* **Efecto negativo:** Disminuye el nivel de oxígeno rápidamente, lo que obliga al jugador a reaccionar antes de quedarse sin aire

**PASILLOS:**

**13. Sigue los rastros de tu tripulación para averiguar su paradero.**

* **Objetos necesarios:**
  + Escáner térmico (Para detectar rastros de calor)
* **Cómo resolverla:**

1. Usa un escáner térmico para seguir huellas de la tripulación.
2. Descubre una puerta cerrada con signos de lucha.

* **Resultado:**
  + Se desbloquea **Cinta de Video 10**.
* **Fallo:** Sigues una pista errónea que te lleva a un punto sin salida.
* **Efecto negativo:** Pérdida de tiempo, lo que puede hacer que ciertos eventos negativos ocurran antes de que el jugador este preparado para ello.

**14. Establece contacto con la Tierra utilizando tecnología alienígena.**

* **Requisitos:**
  + Haber desbloqueado **todas las cintas de video**.
* **Cómo resolverla:**

1. Activa un dispositivo alienígena en la sala de comunicaciones.
2. Transmite un mensaje de ayuda a la Tierra.

* **Resultado:**
  + **Final del juego** (Posible final alternativo según las elecciones).