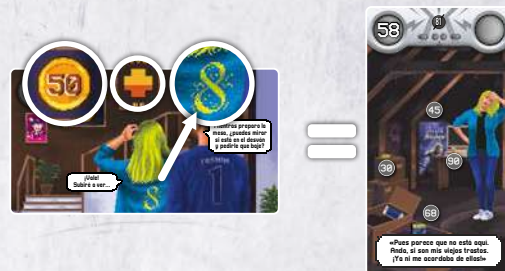


Coge la carta **58**.



Coge la carta .



Coge la carta .



Coge la carta .



- Dar vueltas y vueltas eternamente **15** es tan solo una manera de referirse a un círculo.

Coge la carta **0**.



- El hechicero **15** te pide que le traigas una crealis. ¿Cómo podrás reconocerla? Mira atentamente el CD-ROM **68**; hay una crealis a cada lado del título del juego.

La crealis se corresponde por lo tanto con el modificador (+20). Tráele una de estas flores al hechicero:

$$15 + 20 = 35$$

Coge la carta **35**.

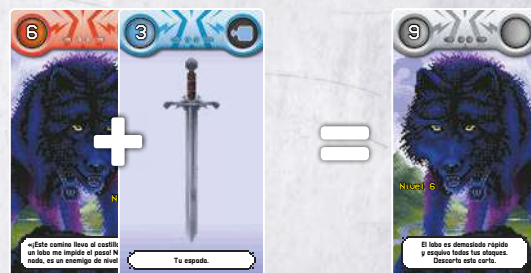


VIAJE AL CASTILLO

- Un gran lobo **6** te impide seguir avanzando.

Intenta luchar contra él con tu espada **3**: $6 + 3 = 9$.

Coge la carta **9**.



- El combate cuerpo a cuerpo es inútil contra un animal tan rápido y ágil **9**. El hechicero te dio un bastón **17**. ¿Podría ser mágico? Intenta blandirlo ante el lobo **6**: $6 + 17 = 23$.

Coge la carta **23**.



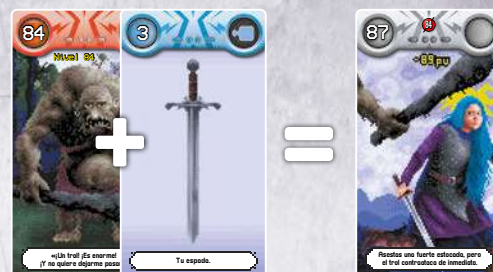
- Por desgracia, no es mágico, pero parece que el lobo **6** tiene ganas de jugar. Para librarte de él de una vez por todas, tira el bastón **17** hacia las llanuras de Crearia **4**: $17 + 4 = 21$.

Coge la carta **21**.



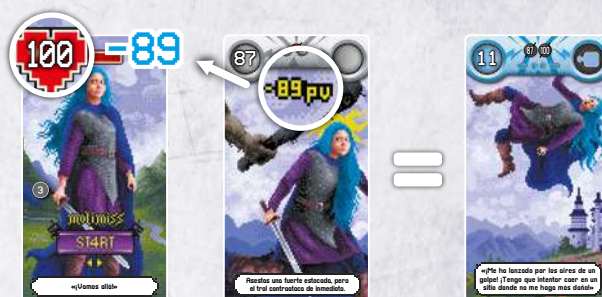
- Un trol **84** se interpone ahora en tu camino. ¡Es el momento de volver a usar tu espada **3**! $84 + 3 = 87$.

Coge la carta **87**.



- Golpeas al trol, pero este contraataca con su garrote **87** y te asesta un potente golpe que te quita 89 puntos de vida. Tenías 100 al empezar, por lo que ahora te quedan 11.

Coge la carta **11**.



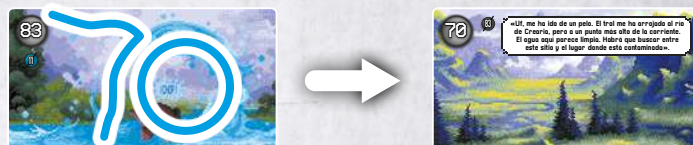
- Mientras surcas los aires **11**, debes intentar amortiguar tu caída para evitar sufrir más daño. Sitúate de manera que aterrices en el río **72**: $11 + 72 = 83$.

Coge la carta **83**.



- ¡Uf! Has aterrizado en el agua **83**. ¿Te ha fijado en que la salpicadura forma el número 70?

Coge la carta **70**.



- Corriente arriba **70**, el río está limpio, pero más abajo **72** está contaminado. Para averiguar qué está ocurriendo, debes viajar a un lugar que esté situado entre ambos sitios.

Coge la carta **71**.



- ¿De dónde ha salido esta fábrica **71** que lo está contaminando todo? ¡Empuña tu espada **3** y destrúyela! $71 + 3 = 74$.

Coge la carta **74**.



► ¡El hechicero te detiene para verificar que tu juego no sea una copia pirata! Accede a la máquina **30** y alinea el ojo con la seta en el disco, de acuerdo con los dos ingredientes indicados en la carta **36**. Las ventanas del disco indican la página 4 del manual (el reglamento de *Unlock!*), tal como dijo el hechicero, así como los colores amarillo y rosa. Dentro de las humaredas de esos mismos colores que salen del caldero de la página 4 se distinguen los números 4 (amarillo) y 8 (rosa).

Coge la carta **48**.



LA RECONCILIACIÓN DEL REY Y LA REINA

► ¡Una vez dentro, le explicas al rey **48** que la dríade **12** no es otra que la mismísima reina! Para reconciliarse con su amada, el rey debe ofrecerle su anillo nupcial **52**.

Para ayudarlo en esta tarea, empieza metiendo el anillo dentro del sobre vacío **13**:

$$13 + 52 = 65$$

Coge la carta **65**.



► A continuación, debes sellar el sobre **65** con la cera caliente **20**:

$$65 + 20 = 85$$

Coge la carta **85**.



- Ahora, pon la carta 85 (el sobre sellado con cera) bocarriba y en posición horizontal. Luego pon la carta 28 (el anillo del rey) encima de ella bocabajo y en posición vertical. Verás que se forman los números 3 y 4 a cada lado del reverso de la carta 28.

Coge la carta 34.



- Ahora que el sobre 34 está preparado, lo único que falta por hacer es entregárselo a la dríade 12: $34 + 12 = 46$.

Coge la carta 46.



- Por desgracia, el trol 46 sigue interponiéndose en tu camino. Te fijas en que su escudo está dañado, así que intentas engatusarlo dándole el panfleto promocional 14. ¡Bien hecho! Se marcha a por un escudo nuevo (o dos): $46 + 14 = 60$.

Coge la carta 60.



- Tras librarte del trol, le entregas a la dríade el sobre lacrado con el sello real 34: $60 + 34 = 94$.

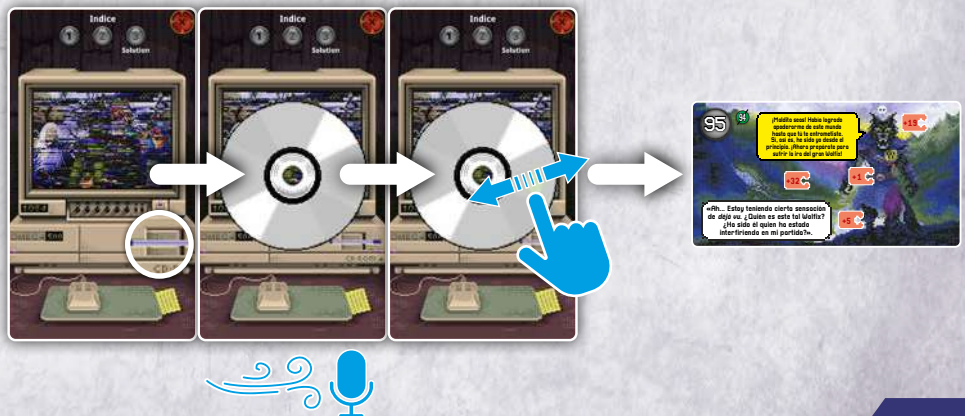
Coge la carta 94.



EL REGRESO DE WOLFIX

- Accede a la máquina 94. ¡Parece que el juego se ha colgado! Pulsa el botón «Eject» del CD-ROM y luego sopla sobre el disco para quitarle el polvo y revelar la huella dactilar, que podrás limpiar frotando sobre ella con el dedo.

Coge la carta 95.



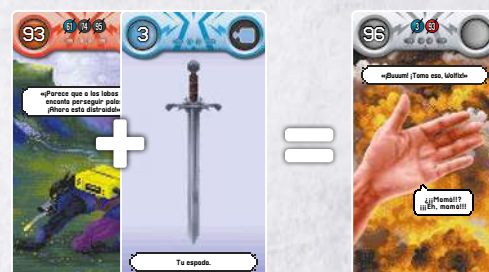
- ¿Wolfix? Esta debe ser la verdadera forma del lobo con el que te encontraste antes y del que te libraste tirando tu bastón a las llanuras. ¿Y si ahora lanzaras tu barrita de oropimente 61 lo más lejos posible 32? 32 + 61 = 93.

Coge la carta 93.



- Aprovechándote de la posición vulnerable de Wolfix 93, utilizas tu espada 3 para golpear su mochila propulsora, que explota: 93 + 3 = 96.

Coge la carta 96.



- Tu hijo está intentando traerte de vuelta al mundo real. Ves su mano delante de la pantalla (una mano normal con 5 dedos), indicándote qué carta debes revelar a continuación.

Coge la carta 5.



- Accede a la máquina 5. Habiendo perdido la batalla, Wolfix huye del mundo de Crearia con la cola entre las piernas, probablemente para buscar refugio en algún otro juego... ¡No le permitas escapar! Toca la consola guardada en la caja de cartón y Superboy empezará a perseguir a Wolfix por el laberinto. ¡Utiliza las setas para aumentar tu velocidad y atraparlo!



¡Bravo!

Has liberado el mundo de Crearia de las garras de Wolfix.

Lo has encerrado donde no pueda causar más daño, al menos por el momento... Oyes una voz que dice: «¿Va todo bien ahí arriba? ¡Es hora de comer!»



La desaparición de Marlowe

- [illegible]

La (falsa) pista comunista

-

-

-

-
- 83 95 95
- El panfleto
le llama la atención.
- No debiera ir por ahí con
esto encima. Esos malditos
capitalistas han destruido mi
restaurante. Soy demasiado viejo
para iniciar una revolución, pero
sí voy en un camión de camuflaje
y en un almacén de los
muelles
de Parkbank Street.
- Introduzca una palabra clave
- muelles**
- OK

- ▶ También hallaste un cartucho de bala del calibre .38 Special **2** en el despacho de Marlowe. Esto sugiere que la policía pudo haberle visitado. Pulsa el botón de la guía telefónica  de la aplicación y escribe «**policía**» para visitar la sede de la LAPD.

Coge la carta **35**.



- ▶ Hay un número oculto detrás del agente de policía.

Coge la carta **64**.



- ▶ La LAPD estaba investigando a Marlowe **64** hasta que un tal inspector Finnegan fue apartado del caso y el FBI se hizo cargo. Prosigue tu investigación pulsando el botón de la guía telefónica  de la aplicación. Si escribes «**FBI**», lo único que conseguirás será perder tiempo. Pero, si escribes el nombre del inspector («**Finnegan**»), aparecerá una lista de nombres. El Finnegan correcto es Sam, puesto que su nombre se mencionaba en la carta de inicio de la aventura. Pulsa «**Sam Finnegan**» y luego confírmalo.

Coge la carta **66**.



- ▶ Te arremangas **22** y aferras al inspector **66**, amenazándolo con darle una buena tunda si se niega a responder a tus preguntas:

22 + **66** = **88**.

Coge la carta **88**.



- ▶ El inspector Finnegan ha confirmado que la pista comunista era falsa, pero el FBI sigue negándose a hablar contigo. Puede que sea el momento de examinar más de cerca la cámara de Marlowe **4**, que contiene un carrete de fotos usado. Pulsa el botón de la guía telefónica  de la aplicación. Luego escribe «foto», «fotografía» o «fotógrafo» para encontrar la dirección de una tienda donde puedan revelar el carrete.

Coge la carta **19**.



La cámara de Marlowe

- Deja la cámara de Marlowe **4** en la tienda **19** para que revelen el carrete: **4** + **19** = **23**.

Coge la carta **23**.



- En una de las fotos reveladas **23** se distingue un letrero donde pone «BLUE ROOM». Pula el botón de la guía telefónica de la aplicación y escribe «BLUE ROOM» para averiguar la dirección del club.

Coge la carta **71**.



El Blue Room

- El gorila de la puerta **71** parece amenazador y no se dejará amilanar fácilmente, pero podría cambiar de opinión si le das 10 dólares **10**:

$$71 + 10 = 81$$

Coge la carta **81**.



- Una vez dentro del club, has de esperar a que la cantante termine su actuación **16**, así que disfruta de la música. Cuando la canción haya terminado, mira tu dispositivo: verás que ahora estás ante el camerino de la cantante. Llama 3 veces en la pantalla de tu dispositivo y la cantante abrirá la puerta y te invitará a entrar.

Coge la carta **55**.



- Una vez en el camerino, enséñale a la cantante **55** las fotografías **23**:

$$23 + 55 = 78$$

Coge la carta **78**.



- Pulsa el botón de la guía telefónica  de la aplicación. Para seguir la pista del nombre mencionado por la cantante  tendrás que encontrar el periódico correcto. Escribe «**periódico**» para hallar el que te interesa. Solo uno de ellos parece coincidir con el tipo de prensa que estás buscando: un periódico sensacionalista llamado «**Hollywood Nightlife**». Selecciona ese apartado y luego confírmalo.

Coge la carta .

- Una vez en las oficinas del *Hollywood Nightlife*, le enseñas las fotografías  a la secretaria : $63 + 23 = 86$.

Coge la carta .



Irina Nevski

- La secretaria  te ha dado una pista para encontrar a Irina Nevski, la acaudalada esposa de Charles Forest. Pulsa el botón de la guía telefónica  de la aplicación. Escribe «**Irina Nevski**» con la esperanza de averiguar su dirección. Tu búsqueda no ofrece ningún resultado; sin embargo, encuentras un trozo de papel desgarrado donde aparece su nombre.

Coge la carta .



- Al juntar los dos fragmentos  y  se puede reconstruir el siguiente mensaje:

Villa Nevski

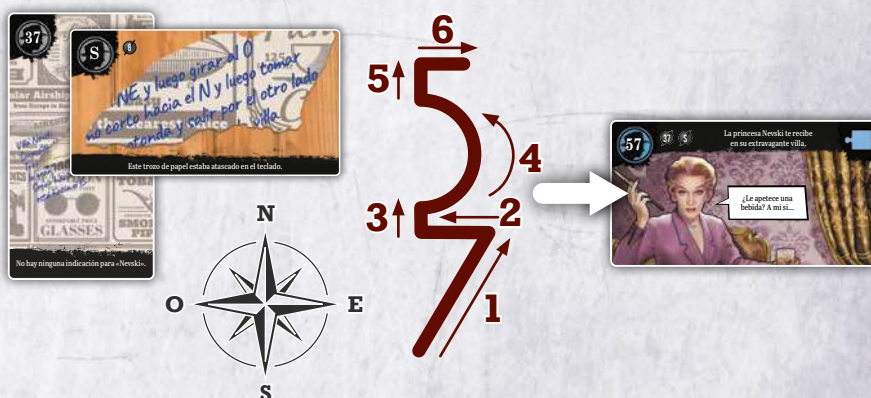
Dirección NE (1) y luego girar al O (2)

Tramo corto hacia el N (3) y luego tomar la gran rotonda (4) y salir por el otro lado

Seguir hacia el N (5) y luego la villa está hacia el E (6).

Si trazas el trayecto descrito, se forma un  que te conducirá hasta la villa de Irina Nevski.

Coge la carta .



- Le enseñas las fotografías  a la princesa :

$$23 + 57 = 80$$

Coge la carta .



Charles Forest

- ▶ La secretaria del *Hollywood Nightlife* (36) también te puso sobre el rastro de Charles Forest, el propietario de los estudios Forest Movies. Pula el botón de la guía telefónica (📞) y escribe «**Forest Movies**» para averiguar su dirección.

Coge la carta (20).



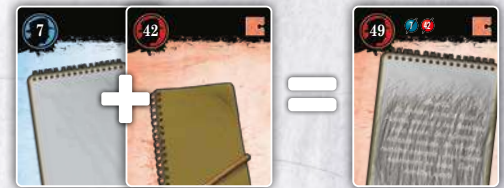
- ▶ Entrégale el pase que te dio la princesa Nevski (54) al vigilante de los estudios Forest Movies (20): $54 + 20 = 74$.

Coge la carta (74).



- ▶ Te diriges al despacho de la secretaria del señor Forest (A), donde averiguas que su jefe acaba de salir. Sin embargo, encuentras allí mismo un bloc de notas (7) que podría contener información crucial. Oscureces la página en blanco con tu lápiz (42) para revelar lo que Charles había escrito en la página anterior: $7 + 42 = 49$.

Coge la carta (49).



La banda de Moretti

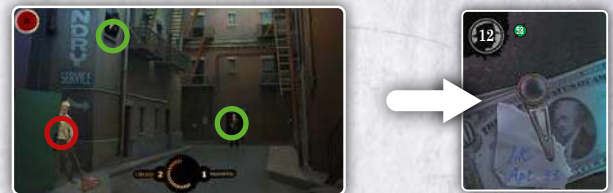
- ▶ Gracias a la nota (49), ahora sabes que Moretti y su banda (9) están involucrados en el robo de la bobina. Por lo tanto, decides volver al Blue Room para interrogar a Moretti acerca de la nota que Forest había escrito: $49 + 9 = 58$.

Coge la carta (58).



- ▶ Moretti y sus hombres te sacan fuera y empieza un tiroteo. Accede a la máquina (58). Debes pulsar encima de cada uno de los mafiosos (¡pero evita a toda costa darles a los transeúntes inocentes!). Cuando llegue la policía, los mafiosos huirán. En medio del caos, a uno de ellos se le cae un fajo de billetes.

Coge la carta (12).



(ejemplo: paso 3)

Jessica Klissman

- ▶ Te fijas en que uno de los nombres del cartel de la película (67) coincide con las iniciales que aparecen en el fajo de billetes: Jessica Klissman. Debe ser la mujer que la cantante (78) mencionó y que aparece con Charles Forest en las fotografías reveladas. Si no lo has hecho todavía, pulsa el botón de la guía telefónica (📞) de la aplicación y escribe «**Jessica Klissman**» para obtener la dirección de la amante de Charles Forest.

Coge la carta (13).



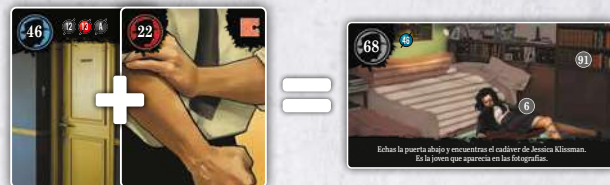
- Gracias al trozo de papel atrapado en el fajo de billetes (12), conoces la dirección de Jessica (13) y el número de su apartamento (33): $13 + 33 = 46$.

Coge la carta (46).



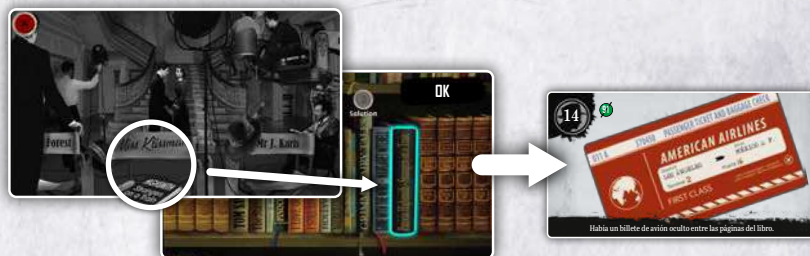
- La puerta (46) del apartamento de Jessica Klissman está cerrada. La embistes con el hombro (22) y la echas abajo: $46 + 22 = 68$.

Coge la carta (68).



- Decides examinar la biblioteca de Jessica. Accede a la máquina (91) y luego selecciona el libro «Strangers on a Train» que recuerdas haber visto en la silla de la señorita Klissman (en el último fotograma del metraje (96) que la técnica te enseñó en la sala de montaje); pulsa OK.

Coge la carta (14).



El aeropuerto de Los Ángeles

- Encuentras un billete de avión (14) dentro del libro. Es muy probable que Charles Forest esté en el aeropuerto. Pulsa el botón de la guía telefónica (26) de la aplicación y escribe «Aeropuerto» para ir allí.

Coge la carta (26).



- Una vez en el aeropuerto (26), ve a la puerta 16 de la terminal 2, tal como se indicaba en el billete de avión (14): $26 + 2 + 16 = 44$.

Coge la carta (44).



- Llegas a la puerta 16 de la terminal 2. Charles Forest ha de estar por aquí. Accede a la máquina (44) e identifica a Forest entre la multitud. Selecciona el sombrero que viste en la silla de Forest (en el último fotograma del montaje (96) que la técnica te mostró en la sala de montaje) y luego pulsa OK.

Coge la carta (Z).



- ▶ Charles Forest **Z** te cuenta que la bobina está en manos de Moretti, a quien ahora sabes dónde encontrar. Pula el botón de la guía telefónica **☎** de la aplicación y escribe «Casa Mario» para ir a ese lugar.

Coge la carta **P**.



- ▶ El restaurante Casa Mario está cerrado, pero distingues un número oculto (11) en la papelería.

Coge la carta **11**.

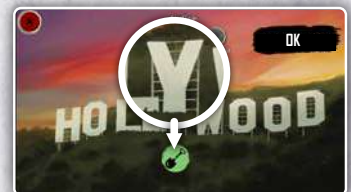


- ▶ Este número del *Hollywood Nightlife* **11** lleno de agujeros recortados es sumamente intrigante. Sabes que los gánsteres de Moretti recortan letras y palabras de los periódicos **1** para enviar mensajes anónimos. Debes poner las palabras recortadas en el orden correcto (HOLLYWOOD - Y - DE - DEL - BOBINA - LA - ESTÁ - ENTERRADA - CARTEL - LA - DEBAJO - DE) para desentrañar su último mensaje: **La bobina está enterrada debajo de la Y del cartel de Hollywood**. Pula el botón de la guía telefónica **☎** de la aplicación y escribe «Hollywood».

Coge la carta **69**.



- ▶ Una vez debajo del cartel de Hollywood, accede a la máquina **69**, sitúa la pala debajo de la «Y» y luego pulsa OK para confirmar.



La tierra parece aquí más suelta. ¡Cavas hasta encontrar la bobina que estabas buscando! ¡FELICIDADES! La princesa Nevski está encantada y te recompensa generosamente. Por fin podrá acusar de infidelidad a su marido y divorciarse. Te ayuda a entregarle al FBI todas las pruebas necesarias para exonerar a Marlowe, quien, gracias a ti, vuelve a ser un hombre libre. Una vez de vuelta en tu destartalado despacho, suena el teléfono. ¡De nuevo en marcha!



LA ODISEA DE W.A.F.F.

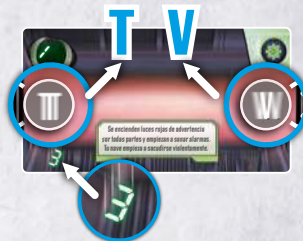
► Nivel de dificultad: 

Aterrizaje de emergencia

- ¡El planeta está a la vista! Ha llegado el momento de aterrizar, pero la inserción atmosférica es turbulenta y la nave no deja de sacudirse. Se te nubla la vista y caen objetos a tu alrededor. Obviamente, el 3 que se ha desprendido de la máquina estaba inicialmente junto al 1, es decir, formaba un 13. Esta carta es, de hecho, la máquina .

Mirando más atentamente, distingues unas letras borrosas a ambos lados de la carta: T y V.

Coge las cartas  y .



- Accede a la máquina . Está temblando, ¿verdad? Para aterrizar sin perder la vida, utiliza las flechas de dirección ocultas en las cartas  y . Deberás mirar las cartas desde cierta distancia para ver las flechas.

Empieza pulsando el botón rojo que parpadea para mostrar los controles de vuelo, y luego pulsa la flecha correcta cada vez que se encienda una pantalla. El orden de las flechas es el siguiente: flecha izquierda para la pantalla inferior izquierda, flecha hacia arriba para la pantalla superior derecha, flecha derecha para la pantalla inferior derecha y flecha derecha para la pantalla superior izquierda.

Coge la carta .



- Estás ante la esclusa de la nave. ¡Prepárate para salir! Primero, ponte tu traje espacial; hay unos modificadores en las puntas de tus botas. Luego, pon el pie izquierdo **+7** en el espacio correspondiente (asegúrate de estar orientado correctamente hacia la compuerta)  y el derecho **+8** en el espacio correspondiente al el pie derecho . $+7 + \text{+7} = \text{14}$ y $+8 + \text{+9} = \text{17}$.

Coge las cartas  y .



- ¡Asombroso! Nada más salir te das cuenta de que has aterrizado en medio de un vertedero inmund... Reconstruye la vista que te rodea poniendo la carta **17** a la derecha de la carta **14**. Oyes un gruñido procedente de un montón de basura y distingues dos ojos brillantes que forman un 8 tumbado en el centro de la vista.

Coge la carta **8**.



Día 1: Encuentro en la tercera fase

- Algo te dice que este extraño objeto de metal **4** servirá para apaciguar a la criatura hostil **8** que acabas de encontrarte: **4** + **8** = **12**.

Coge la carta **12**.



- Ahora que está contento, W. A. F. F. intenta comunicarse contigo utilizando guijarros e imágenes **66**. ¡Tómalo con calma! W. A. F. F. está intentando decirte que el círculo significa 1, el triángulo significa 2 y el corazón y la gota representan los colores rojo y azul respectivamente. Por lo tanto, el mensaje «+ triángulo círculo corazón» corresponde al modificador **+21**, con el que le dirás a W. A. F. F. **12** que le has entendido. **+21** + **12** = **33**.



Coge la carta **33**.

- Tu aguda visión no pasa por alto los dos triángulos en el costado de W. A. F. F. Según su lenguaje, la pareja de triángulos significa 22.

Coge la carta **22**.

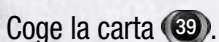
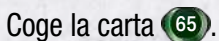
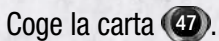


- Parece lógico que donde hay un lector de tarjetas **22** debería haber también una tarjeta magnética, ¿no? Busca en el vertedero **17**. Hay una tarjeta blanca con una banda magnética. Busca entre tus cartas una que se parezca.

Coge la carta **89** si no lo habías hecho todavía.



- Coge la carta  90.



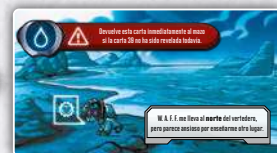
- Una vez generado el informe de daños, el botón especial de W. A. F. F. empezará a parpadear en la pantalla de tu dispositivo. ¡Púlsalo! El pequeño robot quiere guiarte a un lugar representado por un corazón.

Coge la carta .



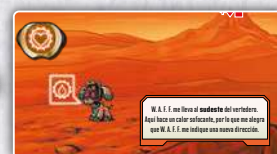
- Ahora que has descubierto la cantera de arcilla roja al este del vertedero, W. A. F. F. parece querer mostrarte otro lugar, representado esta vez por una gota.

Coge la carta .



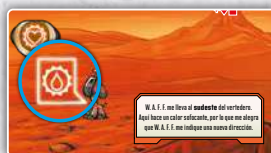
- Tras llevarte al norte del vertedero, W. A. F. F. está impaciente por guiarte a otro lugar, representado por un corazón dentro de un sol.

Coge la carta .



- Al llegar al sudeste del vertedero, W. A. F. F. reanuda su periplo en dirección a un lugar representado por una gota dentro de un sol.

Coge la carta .



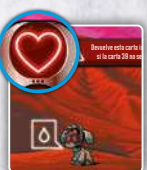
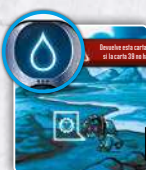
- Al oeste del vertedero, descubres una zona con vegetación. Tus interacciones con W. A. F. F.  te han permitido entender mejor al pequeño robot y aumentar tu vocabulario.

Coge la carta .

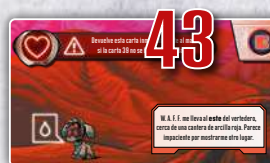


- Sin embargo, aún no has encontrado azufre... ¿Dónde podría haber una mina de azufre amarillo? Ahora que puedes comunicarte mejor con W. A. F. F. , te das cuenta de que, para obtener el color amarillo, debes quitar el azul  al verde  o el rojo  al naranja , y de que el amarillo se representa con .

Coge la carta .



► Cuando llegas al sur del vertedero , obtienes el azufre . Según el escáner, necesitarás cantidades idénticas de azufre y arcilla. Por lo tanto, deberás obtener la misma cantidad de la carta : **43**.  + **43** = .



Coge la carta . Desde aquí, coge la carta  tal como se indica para completar la vista del vertedero.



► Has de descifrar lo que pone en la tablilla  que encontraste en el vertedero. W. A. F. F.  es sin duda el más capacitado para esta tarea:

$$\text{25} + \text{12} = \text{37}$$

Coge la carta .



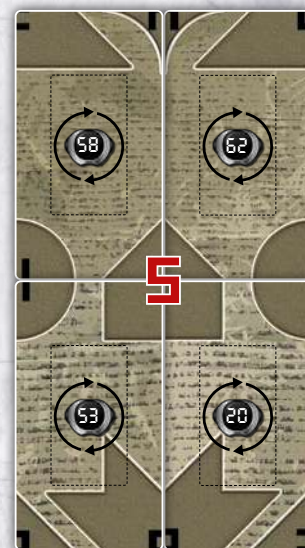
Día 3: Una brecha en el casco

► Llegó el momento de efectuar las reparaciones. Tienes que encontrar un sitio donde calentar la goma .

¿Qué mejor lugar para ello que el volcán que viste en la imagen impresa ? Sin embargo, el código obtenido al poner la carta  sobre la carta  sigue teniendo que descifrarse. Para ello necesitarás las cartas , ,  y . Colócalas de manera que reproduzcan los símbolos formados por la imagen impresa y el desierto. De esta manera obtendrás los números 3 y 5.

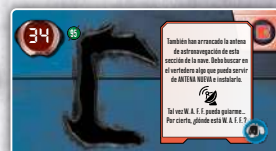
$$\text{35} + \text{60} = \text{95}$$

Coge la carta .



► Accede a la máquina  para darle a la goma la forma del agujero. Acto seguido, desliza el dedo a lo largo de la grieta para sellarla por completo.

Coge la carta .



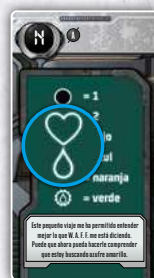
- El botón especial de W. A. F. F. empieza a parpadear en la pantalla de tu dispositivo. ¡El pequeño robot acaba de estropearse!

Coge la carta .



- A juzgar por el color de los ojos de W. A. F. F. y el del humo que sale de él, debes encontrar un entorno violeta. Para ello, solo has de combinar el símbolo rojo  con el símbolo azul  para obtener ese color.

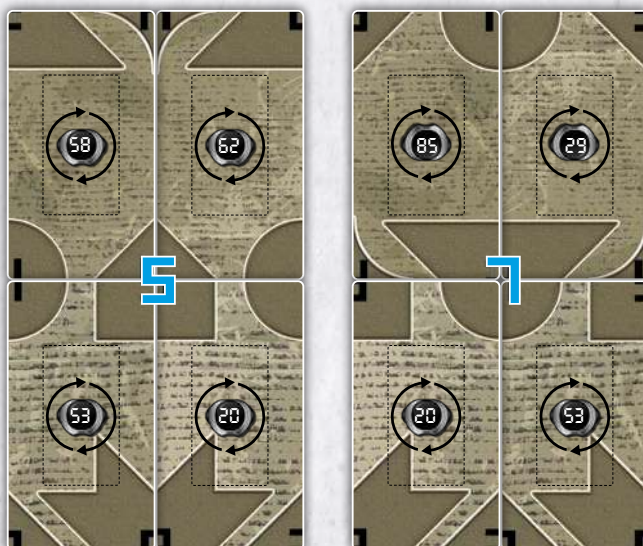
Coge la carta .



- Sirviéndote de tu tablilla (gira las piezas para que las formas coincidan con las de la carta violeta), descubres el número inscrito en la carta : . Ahora, coge la lata  que encontraste antes, llénala con el apestoso líquido violeta () y déjalo gotear dentro de W. A. F. F. .

$$\text{11} + \text{+57} + \text{24} = \text{92}$$

Coge la carta .



+



+



=



► El siguiente paso consiste en cargar las 3 baterías de W. A. F. F. Pulsa el botón especial de W. A. F. F. y utiliza la carta 92 y la tablilla para determinar la cantidad de líquido correcta para cada una. De abajo hacia arriba, debes añadir 8, 4 y 6 gotas respectivamente. Presiona su lengua 8 veces, con lo que cargarás la batería inferior, y haz una breve pausa. Luego presiona su lengua 4 veces y haz otra pausa; la batería intermedia estará ahora cargada. Por último, presiona su lengua 6 veces para cargar la última batería. ¡Y con eso, el pequeño robot volverá a ponerse en pie!

Coge la carta Z.



Día 3: Una brecha en el casco

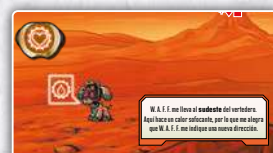
► W. A. F. F. está intentando comunicarse contigo en su idioma pidiéndote que cojas la carta 59. Ahora posees los conocimientos necesarios para coger cierta carta en el idioma de W. A. F. F.

Coge la carta [icono de carta 59].

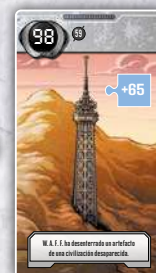
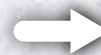
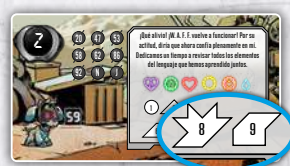


59

W A F E comprueba que la senna desaparecida supone un problema y sale a la alta de una pila de desperdicios del centro del vertedero. Ahora, debe apastar su radar hacia los dos lugares inexplorados

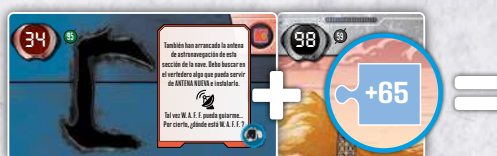


Coge la carta **98**.



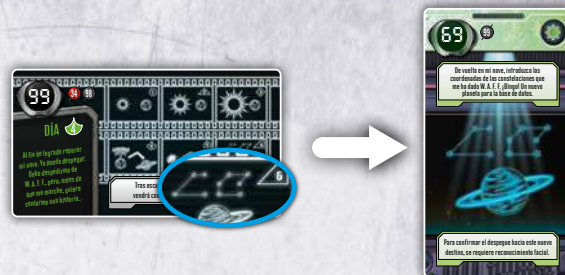
 +  = .

Coge la carta **99**.



- W. A. F. F. quiere contarte su historia antes de que te vayas. En la carta 99, te fijas en que las dos constelaciones del recuadro n.º 6 son símbolos que W. A. F. F. te ha enseñado. Son un 6 y un 9. ¡Parece que ahí es donde fueron las criaturas bípedas! ¡Decides llevar a W. A. F. F. contigo para tratar de reunirlos con esos seres!

Coge la carta 69.



- Antes de despegar, debes realizar el reconocimiento facial obligatorio. Accede a la máquina 69 y escanea tu rostro.

Coge la carta 75.



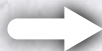
- ¡Ya puedes despegar! Saca la hoja de troquelados de la caja del juego y monta los tres elementos tal como se indica en la carta H.



► Pulsa el botón especial y sigue los pasos de W. A. F. F. a partir del icono que lo representa. ¡Presta atención! El pequeño robot irá pasando por la parte delantera y la parte trasera de cada una de las tres secciones del cohete espacial. Cuando mires a través de los agujeros de impacto, verás los números **9**, **8**, y **2**.

Escribe esos números en tu dispositivo en ese orden (y utilizando el lenguaje de W. A. F. F.).

Coge la carta .



Mientras explorabas XZ3621673, hiciste un nuevo amigo, W. A. F. F., a quien has decidido llevar al planeta de las criaturas bípedas. Pero el viaje aún no ha terminado. ¿Quién sabe qué más hay por descubrir?