



MSTC



# El Experimento

AVENTURA CONVERSACIONAL  
2X SPECTRUM 420 K

"Has despertado encadenado en una oscura celda sin saber cómo llegaste allí, un monstruoso carcelero es tu única compañía. Tu objetivo es escapar de allí con vida."

# El Experimento



Bienvenido.

En primer lugar agradecerte que te hayas interesado por este juego y sobre todo por tu tiempo invertido en él.

En esta guía encontrarás pistas, el mapa y la solución completa por si se te hace demasiado difícil de completar, aunque mi intención es que sea accesible para la mayoría de la gente.

No hace falta que leas esta guía, desaconsejo recurrir a ella hasta que estés completamente bloqueado, pero si te bloqueas no dudes en buscar aquí la solución, siempre es mejor acabar una aventura con ayuda que no acabarla.

En cualquier caso recomiendo leer, estas breves instrucciones antes de empezar a jugar.

El mapa del juego se divide en dos zonas; el interior y el exterior del laboratorio.

MAPA mostrará un mapa que se completa según avanza el juego, pero no indica la posición actual.



En todo momento AYUDA mostrará esta información:

I o Inventario, lista los objetos llevados.

Se puede usar COGER, DEJAR, GOLPEAR, HABLAR, ROMPER y EXAMINAR (o EX) entre otros. Cuando haya que usar algún verbo menos común se indicará en el texto.

N, S ,E y O, son las direcciones posibles. Se indicarán sólo mediante flechas en el cuadro de salidas.

BAJAR, SUBIR, ENTRAR o SALIR, podrán ir indicadas en el cuadro de salidas o en el texto.

USAR no funciona en este juego.



Eso es todo, espero que lo pases bien.  
Para cualquier cosa estoy a tu disposición:



edu.villagal@yahoo.es



Edujvg



<https://ejvg.itch.io/>



Y disfruta en Spotify de  
la lista de canciones de  
El Experimento

Juego desarrollado para Spectrum 128k con el parser PAWS de Tim Gilberts.  
Guión, gráficos y código: Eduardo José Villalobos Galindo.  
Testing: Ricardo Oyón Rodríguez

EJVG 2021

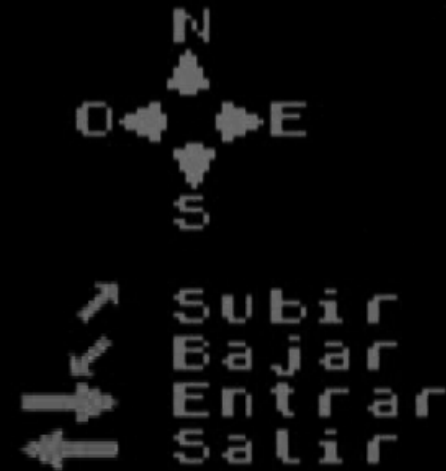
EL  
Experimento



# Mapa

El  
Experimento





La partida comienza en la celda.

La parte exterior está sobre el sótano y se accede por la trampilla.

Al exterior sólo se puede acceder a través de los recuerdos hasta conseguir salir del laboratorio.

# El Experimento



Pistas



¿Cómo corto la cadena?

¿Cómo acciono los interruptores?

¿Cómo restauro la luz?

¿Cómo evito que me ataque el monstruo?

¿Cómo vuelvo al sótano?

¿Cuáles son los interruptores que hay que accionar?

¿Cuál es la contraseña del ordenador?

Prueba a examinar la ropa y con lo que encuentres igual puedes alcanzarla.

Accionar interruptor 1 subirá o bajará el interruptor 1. Puede que haya falta subir más de uno.

Accionando uno o dos interruptores del cuarto de del cuadro eléctrico.

No se puede evitar. Es el destino.

Tienes que encontrar la trampa por lo que entraste, quizá la alta hierba la oculte.

La clave esta en las dos notas; la que esta en el libro y la que está en el cajón.

A veces la gente usa contraseñas como el nombre de su perro...



¿Cuál es el número del expediente?

Los expedientes se han perdido pero a lo mejor en algún objeto personal como una foto esté escrito.

¿Cómo abro la puerta cerrada del laboratorio?

A lo mejor desde dentro, si pudieras entrar por ejemplo... por el techo.

¿Como enciendo el aparato de electroshocks?

Primero hay que enchufarlo.

¿Dónde enchufo la máquina de electroshocks?

Hay enchufes normalmente donde hay ordenadores.

¿Cómo llevo la máquina hasta el monstruo?

Solo puedes llevarla hasta donde te deje el cable, así que si la máquina no va al monstruo, el monstruo tendrá que ir a la máquina.

¿Cómo hago venir al monstruo?

¿Que mejor sistema que llamarlo por megafonía?

# El Experimento



¿Dónde están las llaves del coche?

Están con los restos de tu amigo. Y los restos están en el cuarto de la basura?

¿Cómo derrotó al monstruo?

Disparándole?

¿Dónde está la pistola?

Está en el coche, quizá puedas recordar dónde.

El  
Experimento



# Guía y solución

E1  
Experimento



Despertamos inconscientes en una celda, no podemos movernos y no tardaremos en descubrir que estamos encadenados a la pared.

EXAMINAR CAMILLA y encontramos que hay una prometedora bandeja que no podemos coger por culpa de la cadena. Con INVENTARIO y EXAMINAR ROPA, descubrimos un útil cinto.

LANZAR CINTO CONTRA BANDEJA hará que se vuelque y deje caer una cizalla que nos va a permitir cortar la cadena, pero por la puerta entra nuestro captor y habrá que esperar a que se vaya para poder COGER CIZALLA y CORTAR CADENA, con lo que ya podremos movernos libremente.

SUR, ESTE y SUR y una puerta nos impide pasar, pero se puede abrir con EMPUJAR PUERTA. Dentro está oscuro, pero llevamos un teléfono móvil que nos permitirá ver con ENCENDER MOVIL.

Con EXAMINAR ESTANTERIA y EXAMINAR LIBROS, encontramos tres libros que llaman nuestra atención, EXAMINAR LIBRO DE SELIGMAN hará caer una nota de él. COGER HOJA Y LEER HOJA nos dará una pista : "subir 6 y 15".



Seguimos hacia OESTE y en el despacho EXAMINAR MESA mostrará facturas y albaranes. Con EXAMINAR FACTURAS se revelará información varia entre la que hay una nota sobre electricidad que dice "recordar +1", que completa el puzzle de la hoja encontrada en el libro.

Volvemos ESTE y NORTE, estamos en el pasillo, de nuevo, ESTE y ESTE y llegamos al cuarto de los interruptores.

Al entrar se nos dice que hay que usar el verbo accionar, así que accionamos interruptores según lo que decían las notas: 6+1 y 15+1; ACCIONAR INTERRUPTOR 7 y ACCIONAR INTERRUPTOR 16 y nos llegará la luz del cuarto del ordenador.

Volvemos al OESTE, pero allí nos espera el monstruo, durante tres turnos nos golpeará sin que podamos hacer nada por evitarlo, hasta que finalmente caemos en la inconsciencia.

El comienzo puede desconcertarnos, estamos en el exterior de noche. A nuestro lado hay un coche. SUBIR COCHE y EXAMINAR GUANTERA, donde hay una pistola



con la que de momento no hacemos nada. COGER CIZALLA y BAJAR COCHE.

Ya fuera, CORTAR CANDADO para abrir la verja, NORTE para entrar en la finca, momento en que nuestro amigo se guarda las llaves del coche.

EXAMINAR CONSTRUCCION y descubriremos una misteriosa rejilla que no podremos manipular para entrar por ella, OESTE y EXAMINAR CASETA, SEGUIR CADENA y EXAMINAR PERRO para encontrar una pista, el nombre del perro es "Paulov".

EXAMINAR MALEZA y encontramos una trampilla, que con ABRIR TRAMPILLA, nos devolverá a nuestro primer encuentro con el monstruo.

Despertamos de nuevo en el pasillo, el monstruo se ha ido.

SUR y EXAMINAR ESPEJO para descubrir unas fotos.

NORTE, OESTE, SUR y ENCENDER ORDENADOR, después TECLEAR PAULOV para desbloquear el aparato.

OESTE, SUR y ahora reparamos en una placa del techo.



SUBIR MESA y QUITAR PLACA para poder ENTRAR en el conducto.

ESTE y SALIR para salir en una cámara de Gesell, EXAMINAR VENTANA y EXAMINAR RECTANGULOS que son las fotos vistas desde atrás, para revelar un número "90573".

OESTE para volver, NORTE y ESTE, ABRIR ARCHIVO y TECLEAR 90573 para abrir el expediente y poder leer que nuestro enemigo siente pánico a la electricidad.

Volvemos al laboratorio; OESTE, SUR y EXAMINA MESA para descubrir la máquina de electroshock, COGER MAQUINA y NORTE, la máquina pesa mucho y en cada movimiento hay que volver a cogerla; COGER MAQUINA Y ESTE, aquí hay un enchufe, así que ENCHUFAR MAQUINA, después COGER MAQUINA Y NORTE, nos avisa que el cable solo llega hasta aquí, así que ENCENDER MAQUINA.

Volvemos SUR, OESTE, SUR y ESTE, y en la cámara de Gesell PULSAR BOTON y HABLAR, aparece el monstruo, así que vamos en su búsqueda; OESTE, NORTE, ESTE y NORTE y nos enfrentamos a nuestro enemigo que sale despavorido en dirección oeste.



Nosotros vamos en dirección NORTE, EXAMINAR RESTOS y COGER LLAVES para hacernos con las llaves del coche.

SUR, OESTE, OESTE y OESTE para llegar a la escalera de salida.

SUBIR, ESTE, SUR, SUBIR COCHE, ABRIR GUANTERA y DISPARAR PISTOLA, serán los movimiendo finales que nos permitirá llegar hasta el coche y disparar a nuestro enemigo in extremis, pero es imprescindible no equivocarse al escribir, pues perder más de un movimiento nos hará fracasar.

El monstruo yace malherido, a partir de aquí tenemos tres opciones para acabar la aventura; ARRANCAR COCHE para irnos, BAJAR COCHE y LLAMAR AMBULANCIA para salvar la vida del monstruo y sacar a la luz el laboratorio y BAJAR COCHE y DISPARAR PISTOLA, para matarlo y acabar la aventura de una forma inesperada.

Fin