

ARLO

ALERTA, SPOILER!

Buenas, prenda.

Si has llegado hasta aquí es que no das pata con bolo en la aventura, así que te daré una serie de pistas para que te aclares un poco.

1. LAS INSTALACIONES.

- En la primera parte de nuestra hazaña caeremos en una “simpática” trampa humana que nos dejará encerrados en un extraño emplazamiento. Dentro encontraremos algunos seres hostiles que habremos de eliminar con el fin de conseguir dos **Tarjetas Llave** con las que acceder al siguiente área.
- En un principio no tendremos armas, por lo que deberemos usar el **Láser de Neutrones** del **Platillo** (éste usa **Cargas de Neutrones**, claro) para quitar de en medio a todo el que se cruce en nuestro camino y, con suerte, conseguir alguna **Tarjeta Llave**.
- Te explico algo que debes saber: en tanto no logremos tener la primera **Tarjeta Llave**, el enemigo poseedor de la segunda no la va a soltar por nada del mundo. (Sí, son cómplices).
- Durante todo nuestro recorrido siempre vamos a encontrar **Células de Energía**, **Llaves de Protones** y **Cargas de Neutrones**, por lo que nunca nos quedaremos atascados; siempre nos será posible avanzar.
- Una vez tengamos las dos **Tarjetas Llave** en nuestro haber, se nos dará acceso al siguiente área.

2. LOS PASADIZOS.

- Una vez en esta zona, nuestra misión será activar dos **Terminales Informáticos** que nos abrirán la salida al exterior. (Y sí. Se activan mediante las dos **Tarjetas Llave** que tenemos en nuestro poder. Eres un hacha!).
- Pero tendremos que activarlos ordenadamente; esto es, primero el **Terminal Informático** número uno, y luego el número dos de la misma manera.
- Una vez hecho esto, se desactivará la **Puerta Láser** que nos impedía avanzar.

3. EL PERÍMETRO EXTERIOR.

- Llegados a este punto estaremos a nada de completar la aventura.
- Tendremos que buscar una **Llave de Protones** para poder subir al lugar donde tenemos nuestro **Platillo** y así dejar atrás a todos estos “pringaos”.
- Para conseguirlo, presta atención:
 - Debemos hacernos con un **Arma de Neutrones** para darles a estos bípedos su propia medicina.
 - Cuando mandemos a algún humano al otro barrio, puede que se le caiga alguna **Carga de Neutrones**. Nos vendrá muy bien tener munición.
 - No podemos olvidar que son humanos, por lo que no vendrán de frente; lo más seguro es que nos ataquen por la espalda o cuando ellos mismos estén de espaldas. (Son bajunos y traicioneros, sí).
- Y nada más. Teniendo todo esto en cuenta es posible que podamos salir vivitos y coleando de esta aventura.

Por cierto, tío. Gracias por echarme una mano.

Nunca lo olvidaré.

Saludos y nos vemos pronto!

ARLO.