

Amnesia

Guía para recuperar tu memoria

CONSEJO: Este documento te guiará de la forma más rápida (unos 35-45 minutos) hasta el desenlace del juego, de modo que puede contener toda clase de “spoilers”. Te recomendamos que intentes resolver tú mismo los puzzles que ofrece, y que emplees esta guía únicamente si ves que te encuentras atascado en alguna fase del juego.

Celda

Comienzas tu aventura en una celda, en un lugar indeterminado, sin saber siquiera quién eres. A tus pies verás un cadáver. Observa el cadáver (tecla “a”) y descubrirás algo sorprendente.

PISTA: Es normal que te sientas intimidado por la presencia de un cadáver, pero sé persistente. Insiste las veces que sean necesarias hasta vencer tus reticencias.

Dirígete a la salida de la celda. Entonces oirás un sonido. Mira el suelo y verás un walkie. Utilízalo (“a”). Cuando finalice la conversación, sal de la celda.

Pasillos de la prisión

Dirígete a la salida más cercana. Te encontrarás con un guardia. Matálo (tecla “0”) y continúa tu camino.

PISTA: Los guardias son enemigos duros de roer, pero tienen un punto débil. Piensa en dos zonas del cuerpo en los que un disparo es mortal. Uno de ellos estará protegido por un chaleco antibalas. ¿Cuál es el otro? Utiliza la cabeza y no tendrás problemas para resolverlo.

CONSEJO: Es más difícil que los disparos te alcancen y te hagan daño si no dejas de moverte en ningún momento.

Continúa por el pasillo hasta llegar toparse con unas rejas que te impiden pasar. Aún así, verás tras ellas una puerta abierta y, junto a ella, un mecanismo. Dispara al mismo hasta destruirlo.

CONSEJO: A la distancia a la que te encuentras es normal que erres un par de veces. Ajusta tu posición y el tiro hasta que lo logres.

Vuelve sobre tus pasos hasta el pasillo de tu celda y sigue hacia delante. Las rejas que impedían tu paso en el otro extremo se habrán abierto y podrás pasar a través de la puerta que habías visto.

Sala de control y vigilancia de celdas

De nuevo, encontrarás un nuevo guardia. Mátalo como has aprendido (“0”). Activa el ordenador que tienes frente a ti y, posteriormente, el que tienes a tu derecha. El elevador se activará y podrás abandonar la sala.

Pasillo del ascensor

Toma nota de los consejos que te dan. Los necesitarás.
Mata al guardia y sigue adelante.

Complejo principal

Dirígete hacia la derecha. Llegarás a una nueva pantalla con una puerta abierta y un cartel alentador en ella. Entra por ella.

Enfermería

Examina el ordenador (“a”) y descubrirás qué tenían en común los enfermos que estaban ingresados. Sé insistente y hallarás también cómo acceder a los médicos una vez que saltó la alarma.

CONSEJO: No te preocupes si no ves la clave. Tu personaje toma nota mental de ella. El puzzle para acceder a los médicos fue uno de los elementos que hubo que eliminar del juego por falta de memoria.

Abandona la enfermería.

Complejo principal

Dirígete a la derecha. En la siguiente pantalla verás una puerta cerrada a tu izquierda, con un panel a su lado. Manipula dicho panel (“a”) y se abrirá la puerta. Pasa a su interior.

Sala de descanso médica

Encontrarás un nuevo personaje.

CONSEJO: Como verás, este personaje está indefenso, así que no le dispires. Puedes hacerlo, pero puede que te arrepientas más tarde.

Habla con él (“a”). Antes de salir de la sala, examina la papelera que hay junto al sofá y toma nota de la clave. Ahora vuelve a la enfermería. A estas alturas del juego, seguramente lo necesites.

Enfermería

Habla con el médico (“a”) y curará tus heridas.

CONSEJO: Mientras no le hagas daño, podrás repetir esto las veces que lo necesites.

Ahora, sal de nuevo.

Complejo principal

Gira a la izquierda y sigue de frente hasta el final del pasillo. Luego gira a la derecha y de nuevo a la derecha en el siguiente pasillo. Inmediatamente verás a la derecha una puerta abierta. Entra.

Almacén

Detrás de las cajas hay ocultas dos cajas eléctricas. La de la izquierda es fácil de descubrir. La de la derecha está bastante más oculta. Es necesario que dispares (“0”) a la pequeña para que caiga y puedas emplearla para auparte por encima del resto.

CONSEJO: Emplea el paso lateral (“x”) y baja un poco la mirada (“l”) y te será más fácil encontrarla.

Destruye las dos cajas (“0”) y oírás cómo se desactiva un mecanismo de seguridad. Sal.

Complejo principal

Gira a la izquierda y vuelve por el pasillo que habías tomado anteriormente. Gira a la izquierda y verás que se ha abierto la puerta. Entra por ella.

Sala de control de seguridad

Dirígete al armario que tienes enfrente. Dispara al candado (“0”) y abre la puerta (“a”). Introdúcete.

Control de seguridad

Manipula las palancas para introducir la clave que encontraste en la sala de descanso médica. Sal.

PISTA: 1 es un valor más alto que 0.

Sala de control de seguridad

Manipula el ordenador (“a”) y se desactivarán las cerraduras electrónicas. Sal.

Complejo principal

Gira a la izquierda y avanza hasta que puedas tomar un pasillo a la izquierda. Luego gira a la derecha y entra por la puerta que está abierta.

Oficina

Examina (“a”) los papeles de la mesa o el panel. Te desvelarán un detalle extraño. A la derecha de dicho panel hay un botón. Púlsalo (“a”). Sal.

Complejo principal

Gira a tu izquierda y sigue de frente hasta que encuentres a la izquierda otra puerta abierta. Entra.

Armería

Verás que la armería está vacía. Afortunadamente, cuentas con una buena pistola desde el principio. En uno de los laterales de uno de los armarios de la derecha hay un papel adherido. Toma nota de la clave del día. Sal

Complejo principal

Gira a la derecha y camina hasta que no puedas más. Luego, toma la salida de la derecha.

Pasillo A

Mata al guardia. Al pulsar el interruptor de la oficina, la puerta blindada debe de haberse abierto. Atraviésala, abre (“a”) la caja del fondo y examínala (“a”). Te llevarás una grata sorpresa. Ahora, sal.

Complejo principal

Gira a la izquierda y camina hasta que no puedas más. Toma la ruta de la izquierda.

Pasillo B

Mata al guardia y sigue de frente.

Puerta de seguridad

Introduce en el teclado la clave que leíste en la armería (“a” para pulsar o “despulsar” una tecla). Para validar la contraseña, pulsa la tecla grande.

PISTA: ¿No sabes cómo introducir la clave? Mira el teclado de tu teléfono.

Atraviesa la puerta.

Patio exterior

Te encuentras en un pasillo con una única puerta que está cerrada. ¿No tienes salida? Sí que la tienes. Dispara a la ventana (“0”). Sal al exterior hasta la cornisa.

CONSEJO: Ten mucho cuidado en este punto del juego. La caída es mortal y supondrá la finalización del juego.

CONSEJO: Para moverte por las cornisas, emplea las teclas de movimiento lateral “z” y “x”).

Dirígete al cable y camina sobre él.

CONSEJO: Habrás oído en todas las películas: “No mires abajo”. Bien, haz justo lo contrario. Dirige tu mirada lo más directamente posible al cable (“l”) y avanza lo más recto que puedas. Cuando tengas que cambiar a otro cable, gira con “q” y “w”.

Entra por la ventana que hay abierta.

Escaleras

Baja las escaleras. Si has seguido esta guía, tendrás en tu poder los dos objetos necesarios para abrir la cerradura electrónica (“a”). Si no, tendrás que volver sobre tus pasos.

Atraviesa la puerta y contempla el desenlace del juego.

Espero que hayas disfrutado de A M N E S I A.

FIN

CONSEJO: Si quieres contactar con el autor o dejar cualquier comentario, escribe un mensaje en la página web del juego:

<https://amnesiaxspectrum.wordpress.com/>