

SOLUCIÓN DE LA AVENTURA

“HABITACIÓN 310: EL DESPERTAR”

Sandra encuentra en la mesita de su habitación unas fotografías de su amiga Ariatna, desaparecida hace varios años, junto a la llave de su habitación, la 202. Del armario recoge unas monedas. Y examinando los papeles del escritorio podremos saber que tiene un amigo llamado Jonathan que se aloja en la habitación 112.

Saliendo al pasillo de la primera planta, si nos dirigimos hacia el Oeste llegaremos al final del mismo en el que hay un cuadro en la pared en el que se representa un paisaje montañoso por la noche, y debajo de él hay un hueco en el que se puede encajar algún objeto. Después volveremos aquí.

Recorremos el pasillo de la primera planta en dirección Este y llegamos hasta las escaleras. Subimos a la segunda planta y llegamos, en dirección Oeste, hasta el final del pasillo, donde vemos un cuadro similar en la pared, con un paisaje montañoso por el día, y debajo de él, igualmente, un hueco en el que se puede encajar algún objeto. Aquí está la habitación 202.

Con la llave entramos en la habitación 202 y vemos que está completamente vacía, con la ventana tapiada. En el suelo, cerca de donde estaba la cama, algo nos llama la atención. Lo examinamos, y moviendo una tablilla descubrimos que allí se esconde un teléfono satelital, que está descargado, pero Sandra recuerda que en el trastero de la tercera planta había una batería similar.

Salimos al pasillo de la segunda planta y nos dirigimos hacia el Este hasta las escaleras. No podremos subir a la tercera planta ya que las escaleras se encuentran bloqueadas por unas obras. Si observamos por la ventana veremos que hay una escalera de emergencia que discurre pegada a la fachada que podremos utilizar para subir.

Por las escaleras bajamos a la primera planta y nos encontramos a Jonathan. Le intentamos contar que hemos encontrado un teléfono en la habitación de Ariatna, pero tiene prisa y se marcha quedando en volver a hablarlo más tarde.

En su salida precipitada Jonathan se ha dejado la puerta de su habitación abierta, por lo que ahora podremos acceder a la habitación 112, y allí podremos leer un papel que hay en el escritorio, y descubriremos que Jonathan tiene una hermana gravemente enferma y una sociedad se está haciendo cargo de los gastos sanitarios. Examinando el armario encontraremos una cinta de VHS que nos llevaremos.

Salimos de la habitación, vamos al Este por el pasillo de la primera planta y bajamos por las escaleras. En el pasillo de la planta baja nos dirigimos al Oeste y llegamos hasta la entrada del edificio. Allí hay un mostrador en donde está Daniel, el conserje de la residencia. Hablamos con él para que nos facilite la llave del trastero pero se niega a ello aduciendo razones de seguridad debido a las obras que se llevan a cabo en la tercera planta.

Nos dirigimos hacia el Este y después hacia el Norte para llegar a la Sala de recepción. Allí podremos examinar un libro que nos cuenta parte de la historia de la residencia, así como un cuadro que representa al fundador junto a dos estudiantes, uno de ellos llamado Isaac. Pulsamos el botón que hay debajo de un letrero e inmediatamente suena la alarma en el edificio. Ahora Daniel ha salido a averiguar el motivo de la alarma.

Volvemos al mostrador y podremos entrar en el interior del cuarto del conserje. Allí, sobre una mesa encontraremos la llave del trastero. Podremos examinar también unos papeles colgados en la pared. Nos llevaremos una nota con el teléfono de Isaac.

De vuelta hacia el Este al llegar a la altura del comedor, veremos que Daniel parece haber estado allí y se ha dejado la puerta abierta, por lo que podremos acceder al interior, y encontrar, sobre una mesa, una linterna, que nos llevaremos.

Saliendo de nuevo al pasillo de la planta baja continuaremos hacia el Este y llegaremos a la puerta que da acceso a las escaleras de emergencia, que está ahora desbloqueada. Girando una manivela conseguiremos desplegar las escaleras y podremos subir a la tercera planta.

Nos dirigiremos al Oeste en el pasillo de la tercera planta y al Norte veremos el trastero, al cual podremos acceder con la llave. Debemos usar la linterna ya que el cuarto no tiene luz. Ahora veremos que hay unas estanterías y en ellas la batería que estábamos buscando.

Cargamos el teléfono cambiando la batería y vemos que hay una serie de llamadas hechas hace ya algunos años a un número de teléfono.

Salimos del cuarto y bajamos a la primera planta de nuevo, ahora nos dirigimos al Oeste y llegamos al cuarto del conserje y dejamos allí la llave del trastero. La alarma deja de sonar. Es importante no dejar nada aquí porque no podremos volver a este cuarto una vez salgamos y regrese Daniel.

Una vez fuera del cuarto vamos en dirección Sur y salimos de la residencia hacia el Sur a la calle Tim Gilberts. Caminamos hacia el Oeste y hacia el Sur nos metemos en una cabina telefónica. Introducimos monedas en el teléfono y marcamos el número de Isaac Martínez. Tras una conversación quedaremos en un almacén ubicado en esa misma calle. Volvemos a introducir monedas en el teléfono y llamamos al número que aparece en el teléfono satelital. Nos responde una mujer con un marcado acento ruso que, tras una impactante conversación, queda en ponerse en contacto con nosotros con posterioridad para sacarnos de forma segura del lugar, ya que, al parecer nuestra vida corre peligro.

Salimos de la cabina telefónica, y de nuevo en la calle Tim Gilberts, nos dirigimos al Oeste y al Norte accedemos al almacén en el que habíamos quedado con Isaac. Allí tenemos una interesante conversación sobre Eric Ivanov, el que fue fundador de la residencia, y descubrimos que fue amenazado y posteriormente desapareció, dejando un cofre a Isaac que debía entregar a otra persona, pero que un día entraron en su casa y se lo robaron. Tras la conversación, Isaac se va y en el almacén podemos encontrar la llave del teatro. Salimos del almacén y regresamos a la calle Tim Gilberts.

Nos dirigimos ahora hacia el Este y llegamos hasta el final de la calle en donde nos encontramos un tren de atracciones que da acceso al parque Rosewater. No obstante el mecanismo de la apertura de la puerta de acceso al parque está averiado y le falta una rueda roscada. En esta primera parte de la aventura no podremos accionar el tren.

Regresamos hacia el Oeste y subiendo hacia el Norte accedemos a la calle Shepherd quedando al Este la puerta del parque, que lleva cerrada bastante tiempo. Si seguimos hacia el Norte llegamos a unos acantilados, inaccesibles en este momento.

Bajamos hacia el Sur por la calle Shepherd y luego nos dirigimos hacia el Oeste por la calle Tim Gilberts y llegamos, hacia el Sur, al teatro. Con la llave que encontramos en el almacén ahora accedemos a su interior. Bajamos hacia el Sur hasta el final del pasillo y vemos que al Este queda una puerta, que ahora mismo está cerrada electrónicamente.

Regresamos hacia el Norte por el pasillo y al Oeste accedemos al auditorio. Si continuamos al Oeste llegaremos a la zona del escenario. Aquí nos moveremos hacia el Norte y veremos un gran cuadro que tiene debajo una palanca que se mueve en horizontal, marcando las posiciones Este y Oeste. Viendo el cuadro llegaremos a la conclusión de que la palanca debe quedar al Oeste.

Movida la palanca nos dirigimos hacia el Sur hasta llegar al final del escenario. Allí encontramos otro cuadro de grandes dimensiones y debajo de él una palanca de recorrido vertical que marca dos direcciones Norte y Sur. Examinando el cuadro llegaremos a la conclusión de que la palanca debe quedar esta vez en el Sur. Una vez tengamos ambas palancas en la posición correcta oiremos un ruido metálico que se corresponde con la apertura de la puerta del pasillo que habíamos visto con anterioridad.

Regresaremos, primero hacia el Norte, luego hacia el Este y posteriormente hacia el Sur hasta la puerta, que, efectivamente, ahora está abierta. La habitación no tiene luz por lo que utilizaremos la linterna. En el interior encontramos un aparato de vídeo y una televisión en la que podemos visionar la cinta VHS que encontramos en la habitación de Jonathan. Ahí vemos una reunión y descubrimos que, al parecer, Ariatna tenía una información valiosa para una organización. En un momento dado uno de los asistentes abre una vitrina introduciendo un código. Utilizaremos ese mismo código para abrir la vitrina nuevamente y de su interior obtendremos una esfera lunar, que nos llevamos.

Salimos de la habitación y del teatro, en dirección Norte. Una vez en la calle Tim Gilberts caminamos hacia el Oeste y luego hacia el Norte para entrar a la residencia de nuevo. En la entrada Daniel nos dice que un mensajero ha traído una carta para nosotros. La examinamos y deducimos que se trata de la persona con la que hablamos por teléfono, quedamos para el día siguiente el parque Rosewater.

Vamos hacia el Este y subimos por las escaleras al primer piso. Recorremos el pasillo en dirección Oeste y llegamos hasta el cuadro y el hueco que vimos al principio. Colocamos la esfera lunar en el hueco y regresamos hacia el Este y luego al Sur a nuestra habitación. Decidimos irnos a dormir. Aquí acaba la primera parte de la aventura, quedan aún muchas cosas por hacer, nos veremos en la segunda parte.