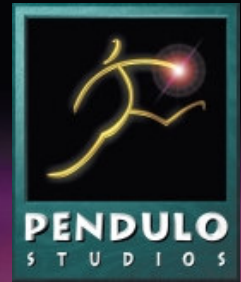


**dinamic**  
MULTIMEDIA



**PENDULO**  
STUDIOS



# Runaway

A ROAD ADVENTURE





Manual de Juego

# Runaway

A ROAD ADVENTURE



# Runaway

A ROAD ADVENTURE

## ÍNDICE

### 1- Introducción:

QUE SEPAS LO QUE TIENES ENTRE MANOS.

### 2- La historia:

MORIRÍA POR ELLA.

### 3- Estructura del juego:

DE QUÉ VA TODO ESTO.

### 4- Modo de manejo:

COGIENDO LOS MANDOS.

### 5- Primeros pasos:

VAMOS POCO A POCO.

### 6- Personajes:

LA FAUNA QUE HABITA LA AVENTURA.

### 7- Consejos:

PISTAS PARA AVENTUREROS NOVATOS.

### 8- Iconos:

¿QUÉ ES ESTO?

## 1- INTRODUCCIÓN

*"¿Bromeas? Ella no me interesa nada. No estoy pensando en ella. Sigo sin pensar en ella.*

*¿De qué estábamos hablando?"*

*Brian Basco.*

Quizá tú no lo supieras, pero estabas esperando este juego desde hacía años. ¿no lo sospechabas, verdad? Esta es la aventura gráfica que te faltaba,

del tipo de los que hace años que no cae en tus manos. Una aventura pensada por y para el jugador, para los auténticos fans de las aventuras gráficas. Tienes frente a ti una auténtica revolución técnica: un juego en dos dimensiones con imágenes procesadas en tres dimensiones. El resultado es un diseño gráfico que parte de las mejores películas de animación para llegar a una aventura que no tiene nada de infantil.

El caso es que voy a necesitar tu ayuda urgentemente. Y es que tengo un grave problema: me he metido en un lío muy serio. Y todo por una chica. En realidad no se me ocurre un motivo mejor para meterme en un lío, pero no por ello estoy en una situación menos difícil.

## 2- LA HISTORIA

*"¿Tienes un plan? Qué bien.*

*Yo tengo una magnum"*

*Feodor.*

La gente suele tener una idea equivocada de la física. Creen que es una entelequia, y en realidad no son conscientes de que les rodea cotidianamente. Mi vida va a cambiar: durante mis 23 años he deseado dedicarme al estudio de la Física, y finalmente todas aquellas noches estudiando, aquellas clases interminables, aquellos profesores seniles que no enseñaban nada... al fin mis esfuerzos tienen su recompensa: el profesor Silva me llamó y concertó una cita conmigo, para trabajar en su departamento de la Universidad. Finalmente. Lo que siempre había deseado. Mientras otros se dedicaban a jugar al tenis, bordear a las chavalas o caerse borrachos por los portales yo empleé mi tiempo en prepararme para lo que siempre quise ser: investigador de Física aplicada.

No te extrañará que al salir aquella noche de mi casa en las afueras de NY estuviera tan excitado.



Con este las bromas sobran.



# Runaway

A ROAD ADVENTURE

Había decidido coger con tiempo la ruta e irme en coche a Berkeley para empezar a disfrutar de mi libertad, mi primer trabajo, mi primer gran viaje. Cogí mi coche, mi querido coche que tengo desde los quince años, y me puse en ruta hacia California.

Fue entonces cuando recordé que no había ido a recoger un libro que tenía encargado en una céntrica librería de Manhattan. Por suerte, se trataba de una de esas librerías que permanecen abiertas las veinticuatro horas, así que decidí acercarme a por el libro antes de iniciar el viaje.



Quién me lo iba a decir cuando salí de casa...

Lo tenía todo preparado, planificado, listo... hasta aquella noche en que aquella chica me metió en un buen follón. Podía haber pedido que me enviaran el libro por correo una vez en California... pero no, decidí pasarme por Manhattan a recogerlo y esa decisión cambió mi vida para siempre. Aquella chica salió corriendo de un callejón oscuro y se echó encima de mi coche. Gracias a dios llevaba poca velocidad (la que manda el reglamento de tráfico para conducir por ciudad) y pude reaccionar a tiempo. No le pasó nada, aunque quedó inconsciente. Me bajé del coche y la examiné. Era muy guapa. Realmente muy guapa.



No gano para sustos.

La llevé al hospital del Soho, el más cercano que conocía y me quedé con ella. Por un chequeo superficial no pude encontrar nada que me indicara parientes o quien se hiciera cargo de ella, y soy demasiado caballero para hacer un chequeo más en profundidad, así que me quedé hasta que despertara del sueño de los calmantes. De veras que era MUY guapa.



Recordaré siempre la primera vez que la tuve en mis brazos.

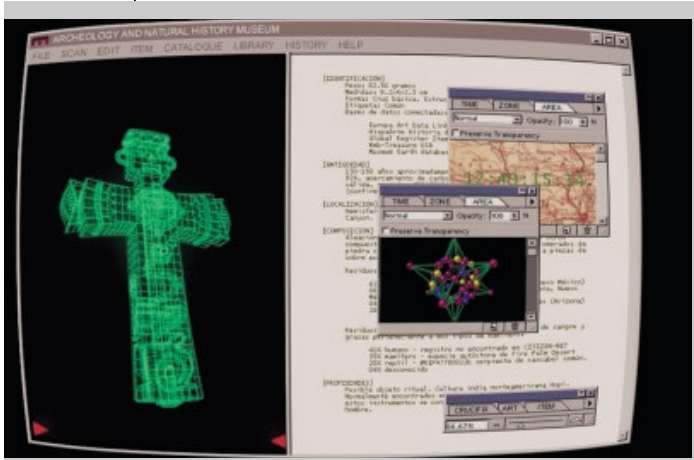
Me había contado una historia delirante sobre su padre y un crucifijo. La verdad es que no sé qué pensar. Viniendo hacia acá no vi que nos siguiera nadie, pero tampoco tomé precauciones por si lo hacían. ¿Por qué tendría que hacerlo? ¿realmente será cierta toda esa historia? Diablos, la verdad es



# Runaway

A ROAD ADVENTURE

que hay un submundo criminal que nunca he tocado ni acierto a imaginar. Siempre pensé que los mafiosos eran cosa de Coppola, y que si de vez en



Hay un misterio rodeando este maldito crucifijo.

cuando a alguien se le escapaba un tiro era cosa de desequilibrados, pero que con no acercarse a ciertos barrios no habría problemas. Pero los hay. Vaya si los hay. Y me estaban esperando todos en cola.

### 3- ESTRUCTURA DEL JUEGO

*"Todo esto es un poco lioso, pero cuando lo ves simplificado se comprende mucho mejor. Yo simplifiqué a todos mis enemigos y ahora lo tengo todo mucho más claro"*

*Sandretti.*



Nos vamos a meter en situaciones de peligro, te lo aseguro.

Casi estoy por afirmar que lo que estamos a punto de vivir no es una aventura gráfica, sino que es casi una película. Ten por seguro que hasta que no salga la palabra "FIN" hay que seguir peleando hasta acabar la misión. Es por ello que cada escenario estará precedido de una pequeña introducción en la que te daré las claves de los desafíos que estamos a punto de afrontar. Es fundamental que recuerdes la información que te iré dando para que no perdamos de vista el norte y sepamos cuál es nuestro objetivo en la pantalla en cuestión.

Para ayudarte a que no nos equivoquemos de camino, el juego incluye vídeos y explicaciones que te iré dando en momentos adecuados para que tengas clara la situación del escenario en que nos moveremos y por qué estamos allí. Siempre que el juego te muestre un vídeo de cómo progresa la acción es que vamos en buen camino y la peli conti-



Mucha tarea por delante.

núa. Y ya sabes que en las pelis el protagonista siempre sale bien parado. ¿Escuchaste? A ver dónde me metes, que espero mucho de ti.

A lo largo del juego te encontrarás en diversos ambientes de muy distintos sitios, pero ten en cuenta que la manera de actuar será la misma en todos ellos. Una vez tengas claro el funcionamiento, la cosa será... ¿más fácil? Ni pensarlo. Ya que cuando tengas la mecánica controlada, las fases serán más complejas. Como debe ser, ¿no?



#### 4- MODO DE MANEJO

*"No sé cómo vas a manejar este asunto, pero espero que me lo hagas bien"*

*Gina Timmins.*



*Cualquier cosa puede pasar.*

En primer lugar me interesa dejar claro que para salir de esta, es importante que nuestra relación sea lo más directa y fluida posible. Por ello, en esta aventura no necesitaremos más que el ratón para movernos por el entorno que nos rodea. Así, el teclado queda para los que tengan que hacer rehabilitación en los dedos. Pulsa en el sitio al que quieres me dirija y ya veré yo si es posible. No puedo hacer milagros, ya sabes.

#### El espacio en el que nos movemos.



*No sé qué será esto, pero debe ser importante.*

Observa atentamente la pantalla: La parte fundamental la ocupa la parte gráfica, en la que se desarrollará la acción. Bajo esta hay una línea con diálogos, ¿la ves? que nos indicará lo que estamos haciendo o podemos hacer. Siempre que sitúes el ratón sobre un objeto que juega en nuestra aventura, en esta línea aparecerá su nombre.

Intenta siempre que tengamos claros todos los objetos que juegan en cada escenario, no nos vayamos a olvidar de ninguno que sea fundamental para el desarrollo de la acción. Siempre que entres en una nueva pantalla asegurémonos de chequear todos los rincones en busca de todos los objetos posibles.



*Es bonito, pero tengo mucho tajo por delante.*

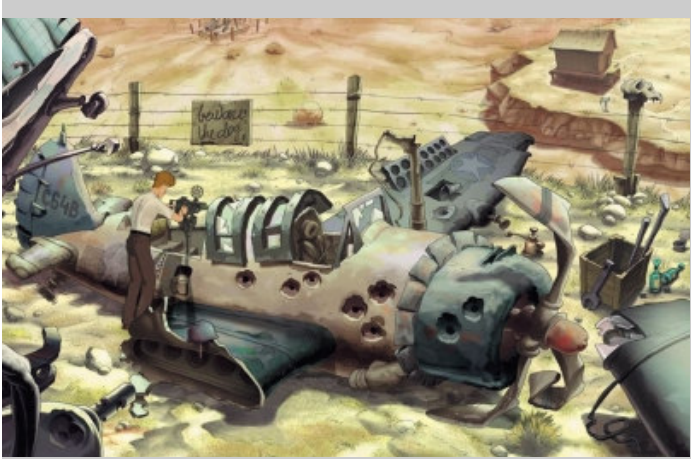
#### El ratón y sus utilidades.

Intenta mover el ratón por la pantalla y fíjalo sobre lo que nos rodea. Siempre que haya un objeto con el que podamos interactuar el ratón se transformará en una lupa. Verás que en la barra de diálogo se pone inmediatamente por defecto la opción "mirar". Prueba a pulsar sobre él y atiende a lo que te diré sobre él. Chequea los objetos de tu entorno, van a ser fundamentales en nuestra aventura. Sobre algunos de estos objetos que te permiten exa-



# Runaway

A ROAD ADVENTURE



Hay muchos objetos por usar en la aventura.

minarlos, si además haces un clic en el ratón con el botón derecho sobre ellos, podremos también tener la opción de intentar cogerlos (Entonces saldrá en la barra de diálogo la opción de "coger") y así poder usarlos en otros sitios. Otras acciones posibles que podremos realizar con el botón derecho



No dejes nada por explorar.

del ratón serán "usar", "abrir", "cerrar", "empujar", y algunas otras que ya irás descubriendo. Sigamos adelante: en nuestro camino nos vamos a encontrar con muchos personajes de los que necesitaremos ayuda, consejo y colaboración. ¿Qué

cómo lograremos estas cosas? Muy fácil. Dirijámonos a alguno de los personajes que pueblan el juego. Pon el ratón sobre quien desees hablar. Si aparece el icono de hablar es que el personaje va a jugar una parte importante en nuestra aventura y conviene charlar con él. A continuación pulsa el botón izquierdo y la acción de la conversación comenzará. En la parte inferior de la pantalla se te ofrecerán las diferentes opciones de frases que podremos utilizar con ese personaje. Recuerda que pese a que creas haber hablado todo lo que tenías que hablar con alguien, el desarrollo de los acontecimientos del juego quizás aporte nuevos temas de conversación con este u otros personajes que no hay que dejar escapar.



Chequea todo minuciosamente.

Estas charlas con los otros ocupantes del juego no se va a diferenciar sustancialmente de las que puedas tener con la gente que te rodea, en tu casa o con tu familia. Es decir, deberás pensar sabiamente sobre cómo conducir la conversación para obtener la información que desees. De cualquier modo, sé cauteloso con lo que dices. Hay que tener cuidado con según qué gente, se mosquean fácilmente.

¡Ah, se me olvidaba! Hay un aspecto sobre el desplazamiento que te va a gustar: Siempre que sobre una



# Runaway

A ROAD ADVENTURE

puerta o margen de la pantalla el icono del ratón se transforme en flecha, indicará que en esa dirección hay nuevos espacios por explorar. Para ahorrarnos tiempo, si pulsas rápidamente dos veces iremos directamente al nuevo sitio.



Y además puedes hacer amigos.

## No hay peligro de muerte.

En cualquier caso no te preocupes. No hay posibilidad de acabar el juego prematuramente = matarnos. Por muy peligrosa que te parezca la acción que pretendes que hagamos ya tendré yo suficiente sentido común para no hacerla. Aquí pensamos todos, ¿o qué te creías? Hasta que no tomes la decisión apropiada, seguiré esperando las instrucciones correctas que nos permitan salir de las situaciones en las que nos vamos a meter. Y van a ser realmente difíciles, puedes creerme.

## Inventario.

Sigamos: hablando y hablando de los objetos que nos rodean, y no hemos hablado para nada de dónde los vamos a guardar. Sube el ratón a la parte superior de la pantalla hasta que salgan dos gráficos. El de la izquierda es el **inventario**, al cual accederás haciendo clic en dicho gráfico o, si te resulta más cómodo, usando la tecla "TAB". Siempre que en la línea de diálogo hayas seleccionado "coger" algún objeto, es en el inventario donde lo podemos

ir a buscar siempre que queramos. Ten siempre presente los objetos que atesoramos, ya que así podrás asociar más rápidamente su uso con los desafíos que te propondrán. El inventario es además el sitio indicado para examinar los objetos pausadamente. Esto último es primordial: que no se nos olvide chequear minuciosamente todo lo que pase por nuestras manos. Muchos objetos contienen sorpresas no visibles a primera vista... Pensando en el **inventario**, ten en cuenta que los objetos que recojamos no son inamovibles en absoluto: podemos probar a mezclarlos los unos con los otros para intentar obtener otros objetos más apropiados a nuestros fines. No te cortes, deja volar la imaginación y probemos. En muchas ocasiones va a ser absolutamente imprescindible. Para ello, vayamos al inventario y pincha con el ratón



No dudes en recurrir al inventario siempre que lo necesites.

sobre un objeto. A continuación arrastra ese objeto hasta el segundo objeto, sobre el que quieres que se mezcle. Si es una locura ya me encargaré yo de avisarte de que lo que pretendes es imposible, pero si la cosa tiene éxito habremos dado el golpe.

## Menú de opciones

Y finalizando con la pantalla, si subimos el ratón hacia la parte superior hasta que salgan los dos gráficos, el de la derecha nos conducirá al **menú**



# Runaway

A ROAD ADVENTURE

**de opciones** o, si lo prefieres, también puedes pulsar la tecla "ESCAPE". Allí nos estará permitido salvar la partida, cargar las que tuvieras guardadas, y salir (tú verás) del juego. También podrás acceder a las opciones gráficas para que configures tu ordenador para que el juego dé el máximo rendimiento gráfico.

## 5- PRIMEROS PASOS

*"Vayamos por partes".*

*Jack el destripador. 1888.*

Bien, ya estás al tanto del lío en que estamos metidos. Gina duerme bajo los efectos de los calmantes, y nos hemos quedado para asegurarnos de que nada malo le ocurre. Estamos algo confusos con la historia que nos ha contado, ¿verdad?. En fin, en un hospital no puede sucedernos nada, al menos mientras no se nos acerque un médico... En primer lugar echemos una ojeada alrededor. Mueve el ratón alrededor del entorno a ver qué podemos encontrar: Gina está echada en la cama. Si pones el ratón sobre ella, tendremos la opción de mirarla. ¿Es guapa, verdad?, pero mejor no la despertamos. Si pulsas el ratón en su botón derecho, el icono

cambiará a un pequeño bocadillo de diálogo, pero insisto: mejor la dejamos descansar.

Habrás que buscar otras cosas que hacer. Nuestra primera preocupación debe ser la seguridad de Gina. Mejor no dejar cabos sueltos y preparar algo para que nadie pueda hacerle daño. Ahora que está indefensa en la cama habrá que idear algo para que ningún desalmado pueda aprovecharse de ella, y que el único desalmado que pueda hacerlo sea yo... se me están ocurriendo ideas raras. Sigamos... Pon el ratón sobre el cartel que está sobre la cama y examínalo. ¿Interesante, verdad? Hay varios objetos por la habitación que nos pueden ser útiles en la misión. Hagamos la prueba de coger uno de ellos. Acércate a la mesita de noche que está junto a la cama de Gina. En ella se encuentran unos medicamentos. Pon el ratón sobre ellos y examínalos. A continuación mantén el ratón sobre ellos y pulsa con el ratón derecho. Ahora el icono que verás es el de coger, en vez del de hablar que te salió con Gina. A lo largo del juego observarás que pulsando el ratón en el botón derecho sobre los objetos te dará la opción de cogerlos, y si pulsas botón derecho sobre las personas podrás hablar con ellas. La opción de coger personas no la encontrarás disponible. Este juego no va sobre abducciones. Quizá en algún expediente Ñ o algo así.

Coge los medicamentos. Nos serán de utilidad. Ahora sube el ratón hacia la parte superior y pulsa sobre el icono del inventario. Ahí observarás que las pastillas han pasado a formar parte de nuestro almacén de objetos. Aprovecha para volver a examinarlo, ya que una vez que lo tenemos metido en el saco podemos hacer exámenes más en profundidad. Quizás también deberíamos hacer pruebas de mezclarlo con otros objetos que poseemos. ¿No funciona? No nos desanimemos. Quizá más adelan-



En este menú podrás optimizar el juego para tu máquina.



te, pero acostumbrémonos a intentar combinar objetos en cuanto los logremos.

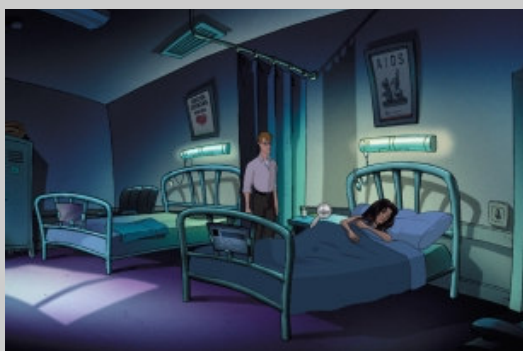
Amplíemos horizontes. Si observas con atención, a la derecha de la pantalla se encuentra una puerta. Si ponemos el ratón sobre ella, se transformará en



Ella depende de mí. No puedo decepcionarla.

una flecha. Es la señal de que por ahí podemos dirigirnos a otro ambiente del juego. Pulsa sobre la flecha con el botón izquierdo del ratón y veamos qué encontramos. En cualquier caso sigue la mecánica: examina con atención todo lo que veas y coge todos los objetos que sean susceptibles de ello.

De vuelta a la habitación de Gina hay que ponerse en marcha, no nos podemos quedar quietos. Dirijá-



Las pastillas serán importantes en la aventura.

monos hacia la ventana y echemos un vistazo. Quizá deberíamos intentar utilizar la ventana como

medio para llegar a algún sitio... ¿no nos deja? Bueno, quizá no sea el momento. Parece que el método más fiable para llegar a algún sitio consiste en prestar atención a las puertas... No perdemos nada examinando con atención la puerta del cuarto de baño. Puede darnos la clave para acceder a otros sitios.



Entiendo a los mafiosos: dan ganas de raptarla, ¿verdad?

En fin, nadie dijo que la vida fuera fácil. Tampoco te lo voy a dar todo mascadito. Con lo que te he dicho doy por hecho que ya has encontrado la manera de llegar a la habitación anexa. Allí repetiremos el operativo de examinar y recoger y podemos empezar a desarrollar el plan para evitar futuros ataques sobre Gina. Quizá la mejor solución sería intentar atraer la atención de los mafiosos sobre alguna otra persona... o similar. Pongámonos sobre ella. Perdón, sobre ello. El resto es cosa tuya, colega.

## 6- PERSONAJES.

### Brian Basco.

Bueno, ¿cómo me definiría a mi mismo? Soy metódico, lógico, buen estudiante, y si le preguntas a mi abuela no dudará en definirme como un auténtico tarzán y el hombre más guapo de este lado de la



# Runaway

A ROAD ADVENTURE



Hay que explorarlo todo, aunque sea peligroso.

galaxia. En fin, algo de eso hay, pero lo más importante que me interesa dejar claro es que no me gusta meterme en problemas. Quiero tener siempre las ideas claras en todo momento y no complícarme la vida. ¿entiendes ahora hasta qué punto te necesito?

## Gina Timmins.

Gina es... Dios, ¿cómo describirla?. Es...misteriosa. Francamente, no sé a qué atenerme con ella. En cuanto crees que ya tienes claro a qué está jugando te sale con otra cosa que te deja frío. Tengo la seguridad de que me está manipulando, me utiliza para salir de este atolladero en que se encuentra y no tengo ninguna certeza de que me tenga el más mínimo aprecio, pero pese a que toda la lógica me grita que la deje y me largue a California a seguir con mi vida, lo cierto es que no puedo, te repito, no puedo apartarme de ella. Y si luego se larga y me deja hecho polvo



Esta chica tiene muchos valores ocultos. Y no ocultos.



No es Reservoir dogs, pero casi.

no me sorprendería, pero por lo menos tengo la tranquilidad de que hago lo que hago porque no puedo evitarlo...

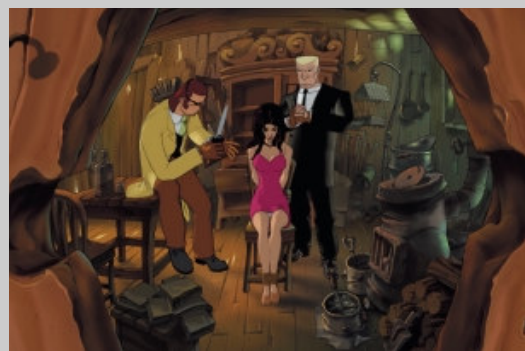
## Los matones.

Estos animales no parecen tener ningún escrúpulo. Suenan como lobos encelados con el olor del dinero, y no se van a parar por nada para conseguirlo, y mucho menos por mi integridad física. Dios sabe de qué contenedor de basuras los han sacado, pero parecen decididos a no volver a él. Si hay dinero de por medio meterán la navaja donde sea y a quien sea.

## 7- CONSEJOS.

*"¿Un consejo? Te daré un buen consejo: no te fíes de nadie. Son todos unos malnacidos. Yo encabezo la lista".*

*Gustav.*



No se pararán ante nada.



Bueno, lo primero es tener claro qué es lo que tenemos entre manos. Esto es una aventura gráfica, y como tal toca darle al cerebro, que ya iba siendo hora. Te puedo ir anticipando que nos vamos a encontrar con muchas situaciones de difícil resolución, puzzles que no se resuelven en un momento y ocasiones que van a requerir mucha, mucha paciencia. Quedarse atascado es lo más normal del mundo en las aventuras gráficas. Nos ha pasado a todos.

Pero por supuesto que todo tiene una solución muy sencilla... ¿Consultar la guía de pistas en la página de Dinamic [www.dinamic.com](http://www.dinamic.com)? ¿buscar en [www.pendulostudios.com](http://www.pendulostudios.com) información adicional? Haré como si no lo hubiera oído. Venga, no me jorobes. Tú y yo sabemos hacerlo mejor. Valor y al toro.

Ante todo, mucha calma. Si en alguna ocasión no sabemos qué hacer, no nos descontrolamos. Hay una solución, puedes estar seguro, solo que no es evidente a primera vista. Soseguémonos, y pensemos con tranquilidad.

### ¿Te has quedado atascado?

Pero hablemos con propiedad. Cuando hablo de estar atascado me refiero a que en ciertas ocasiones verás que pese a que creas que has hecho todo correcto hasta llegar a ese punto el juego no progresa, o que tienes claro que para seguir progresa-



Trastea todo lo que puedas. Te sorprenderás de lo que sacas.

sando en la aventura debes hacer algo pero no das con la clave de cómo se puede hacer eso.



Con paciencia todo sale adelante.

Lo mejor cuando estás atascado (que lo estaremos) suele ser volver atrás en los pasos que has dado e intentar utilizar los objetos lógicos en sus funciones lógicas otra vez. Es muy común saltarse algún paso que luego nos cuesta un buen rato recapitulando qué hemos hecho y qué no. Si esto no funciona, algo nos falta para seguir adelante: intentemos combinar los objetos que tenemos en el inventario, o usar esos mismos objetos en sitios poco frecuentes.

### Intenta cosas nuevas.

No demos nada por sentado. Puedes estar seguro de que este consejo vale su peso en oro. De todo lo que vemos o escuchamos dale todas las vueltas que puedas. Quizá pienses que algún objeto solo puede tener cierto uso cuando con un poco de imaginación lo podemos utilizar de mil formas diferentes. Da rienda suelta a tu imaginación e intentemos emplear objetos en sitios que no sospechabas que se podría hacer. Al fin y al cabo no todo se nos va a dar mascadito, y seguro que tendremos que



# Runaway

A ROAD ADVENTURE

recurrir al método "McGiver" para hacer funcionar máquinas o poner en marcha situaciones sin los objetos que serían más apropiados para hacerlo. Seamos prácticos y seguro que damos con una solución imaginativa. Por ejemplo, quizá lo más apropiado para desatascar una polea fuera el 3 en 1, pero quizás un pie de micrófono con un algodón



Bueno, tampoco tanta tranquilidad.

mojado en un plato grasiento pueda servir para los mismos fines (y si no, échale un vistazo al Hollywood Monsters en [www.dinamic.com](http://www.dinamic.com)).

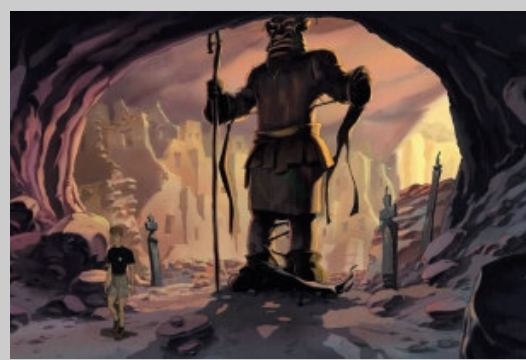
No siempre el objeto que piensas debería funcionar en determinado sitio tiene porqué hacerlo, o hacerlo en el momento que tú piensas. Lo más probable es que quizá nos falte algo por hacer para que llegue el momento de utilizar ese objeto.

## Habla con los otros personajes.

El don de gentes es importante en esta aventura, ¿sabes?. Procura hablar con todo el mundo sobre todo tipo de temas. Te sorprendería lo que los consejos y las vidas de las gentes que encuentres pueden ayudarte en salir de esta. Casi todos tienen mucho que decir, y, aunque te tengas que tragar mucha charlatanería, en ocasiones te abrirán caminos insospechados. Tira de la lengua a todo el que te encuentres.

## Explora todo meticulosamente.

Los escenarios por los que nos moveremos son muy amplios. Ten la precaución de que cada vez que entremos en un espacio nuevo comprobemos cuidadosamente todos sus márgenes en todas direcciones. No sería la primera vez que por no saber que existe una habitación bien disimulada por la



Encontraremos paisajes extraños por explorar.

esquina derecha nos quedamos atascados sin saber qué hacer y nos echamos en manos del buscaminas. Eso es lo último. Que no sea por falta de exploración, que las zapatillas no se me van a gastar. Y por supuesto hay que chequear minuciosamente los escenarios en busca de objetos perdidos. Es lo más común, ya que a falta de un objeto del cual dependen varias acciones no podremos continuar. Cuando te encuentres en una de estas situaciones piensa que siempre puede haber alguno bien escondido que nos permitirá continuar la aventura.

## Interacciona con todo lo que te rodea.

Prueba a interactuar con todo lo que puedas. Es conveniente que tengamos la seguridad de que hemos probado a hacer todas las acciones con todos los objetos en todos los lugares posibles. Evidentemente empieza con lo más lógico. Por poner un ejemplo si quieres conseguir un bocadillo no utilices el pan con el cactus. No suena apetitoso. Sin embargo, mezclar el pan con la lima puede ser inte-



# Runaway

A ROAD ADVENTURE



Encontrarás gente rara, pero que te puede ser muy útil.

resante a la hora de salir de una cárcel. Quién sabe. Quizá más adelante nos sea útil.

### Mejor objeto en mano que ciento volando.

Intenta acumular cuantos más objetos mejor, ya que si has conseguido cogerlo es que tiene una función muy específica en el juego. No hay ningún objeto "florero" que no sirva para nada. Algunos, incluso, tienen más de una función, o quizás se puedan usar en más de una ocasión. Ten por seguro que todos los objetos necesarios para terminar la aventura están ahí, repartidos por el escenario, solo hace falta encontrarlos y usarlos en su momento preciso.

### Ten claras nuestras metas.

Recuerda lo que te conté en los vídeos introductorios, y ten siempre presente nuestros objetivos. Por supuesto el primero será salvar el trasero y el de Gina. Es el mejor que conozco. Pero además te iré adelantando información sobre el contexto y sobre los objetivos del escenario. Recuérdalos para no perder el norte.

### Chequea cada objeto que tengas.

Examina minuciosamente los objetos que tienes para estar seguro de todas sus posibilidades. En realidad casi todos tienen posibilidades de ayudar-



Los caminos del señor son infinitos.

nos en usos para los que no estaban inicialmente concebidos. Algunos de ellos te sorprenderán si los examinas detenidamente con las funciones que pueden desempeñar.

### 8- ICONOS.

- **Cursor:** Muévelo por la pantalla e interacciona con tu entorno.
- **Lupa:** nos permitirá examinar aquellos objetos que juzgues interesantes para terminar la aventura, y te aportará información valiosa.
- **Mano:** Nos dará la posibilidad de recoger objetos para utilizarlos en el futuro y resolver los puzzles que nos esperan.
- **Bocadillo:** El típico bocadillo de diálogo de los tebeos, que aplicado a los personajes que pueblan la aventura nos permitirá hablar con ellos y conseguir información importante.
- **Flecha:** Nos informará de los sitios a los que podemos ir. Pulsa rápidamente dos veces y te conducirá inmediatamente al lugar deseado.
- **Bolsa:** aparecerá al subir el cursor al extremo superior. Es el sitio indicado para almacenar los objetos y combinarlos.
- **Máquina:** el menú de configuración del juego, para adaptarlo a tu ordenador y que tenga el máximo rendimiento.



# Runaway

A ROAD ADVENTURE

historia y diseño  
RAMÓN HERNÁEZ  
RAFAEL LATIEGUI  
FELIPE GÓMEZ PINILLA

dirección de proyecto  
RAMÓN HERNÁEZ

desarrollo del motor  
FELIPE GÓMEZ PINILLA  
RAMÓN HERNÁEZ

dirección de programación  
FELIPE GÓMEZ PINILLA

asistencia de programación  
JOAQUÍN BERNAD GATOO "KCO"

dirección de arte  
RAFAEL LATIEGUI

diseño de fondos y storyboard  
ÁNGEL LUIS GONZÁLEZ ROMERO  
CARLOS VEREDAS  
(capítulo 1)

ambientación de fondos  
CONCHI ECHAVE

modelado y animación 3D ambiental  
CARLOS CAPONE

integración 3D-2D  
CARLOS CAPONE

diseño de personajes  
ÁCARO MULTIMEDIA  
ÁNGEL LUIS GONZÁLEZ ROMERO

modelado de personajes  
JUAN SOLÍS GARCÍA  
CARLOS CAPONE  
PEDRO SOLÍS GARCÍA  
SERGIO GARCÍA ABAD  
GONZALO DÍAZ-PALACIOS

animación de personajes  
JUAN DIEGO ZAPATA  
IGNACIO SASTRE "ÑAKU"  
SANTIAGO GARCÍA BERROCAL  
EMILIO SERRANO  
CARLOS FERNÁNDEZ "CHARPU"

integración de videos  
RAFAEL LATIEGUI

asistencia gráfica  
JOAQUÍN BERNAD GATOO "KCO"

bsa y ambientes musicales  
DAVID GARCÍA-MORALES INÉS

canción "Runaway" interpretada por  
LIQUOR

guitarras adicionales  
MIGUEL CARRASCO

voz  
VERA DOMÍNGUEZ

todos los temas grabados en  
DIVAD IDEAS PRODUCCIONES SONORAS

efectos de sonido "In-Game"  
TEXTO DIRECTO

efectos de sonido "Videos"  
NACHO R. ARENAS  
ALEX CAPILLA

producción de voces  
AUDIO LUNA

voces  
RICHARD DEL OLMO  
ARANTXA FRANCO  
ANTONIO RAMOS  
JUAN CARLOS LOZANO  
ADOLFO PASTOR  
ANTONIO MUÑOZ  
LUIS FERNANDO SÁNCHEZ  
BEATRIZ SUÁREZ  
ANA PECKER  
PEPE ESTEFANI  
APARACIO RIVERO  
MAITE TORRES

colaboraciones  
ALBERTO CONEJO  
SERGIO GARCÍA ABAD  
CECILIA POZA MELERO

producción ejecutiva  
ALBERTO HERNÁNDEZ MARCOS  
JUAN SUÁREZ TAMARGO

ayudante de producción  
JAVIER MARTÍNEZ

departamento de arte  
dinamic multimedia  
DIMAS FERNÁNDEZ GOROSTARZU  
MILLÁN DE MIGUEL MORENO  
RAQUEL SANZ MARTÍNEZ  
ISMAEL GARDUÑO CASQUETE

redacción del manual  
ÁLVARO VÁZQUEZ DE LA TORRE

testeo  
ISMAEL DURÁN LÓPEZ  
CARMEN USERO GARCÍA  
ÁLVARO VÁZQUEZ DE LA TORRE  
FERNANDO GUILLÉN SOTO  
EDUARDO LAGE  
ÁNGEL CABALLERO  
DAVID CASÁN  
JAVIER MARTÍNEZ MOLL  
LUIS MIGUEL RODRÍGUEZ  
IVÁN GONZÁLEZ

agradecimientos  
RAQUEL ÁLVAREZ IZQUIERDO  
DOUGLAS PRATS  
PILAR ROMERO  
JAVIER PINO HERNÁNDEZ  
JOSÉ LUIS URGEL  
SEBASTIÁN PÉREZ  
MARISA ANTON YTURRIAGA  
MIGUEL ÁNGEL LATIEGUI BAREA  
NIEVES HERNÁNDEZ LÓPEZ  
MANUEL J. GÓMEZ PINILLA  
TONI CRABB  
ISABEL SERRANO  
CÉSAR GARCÍA HOYAS  
KIKE RODRÍGUEZ ATIENZAR  
PEDRO FONFREDA MARQUET  
DANIEL ABAD  
DAVID Y LAURA

a la memoria de  
MENTXU SÁNCHEZ LATIEGUI  
ROBERTO HERNÁNDEZ RUIZ