

GUÍA DE TEX MURPHY OVERSEER (versión traducida al español)

Esta guía está basada en las innumerables veces que jugué esta aventura durante el proceso de traducción, y también en los walkthrough que se encuentran en las webs:

http://www.unofficialtexmurphy.com/casefiles/overseer/walkthrough/day1/day_one_1.shtml

<http://www.gameboomers.com/wtcheats/pcTt/Tmocrash.htm>

<http://www.uhs-hints.com/uhsweb/hints/overseer/1.php>

Aquí encontrarás lo necesario para llegar al final, aunque muchas más cosas se pueden preguntar, mirar o coger para recolectar puntos. Solamente en el Nivel Diversión te puedes saltar los puzzles pulsando 911.

NOTA: se da por sentado que preguntas todo, miras todo y examinas todos los objetos del inventario.

Día 1

Habla con Chelsee del modo que quieras.

Oficina de Tex

En el archivador a la izquierda del fax, abre el cajón de abajo y coge el **ratón**.

En la estantería, coge el **metro**.

Habitación de Tex

Mira el parchís sobre la cama.

Comisaría: Eve Clements

Habla con Clements sobre Carl Linsky, autopsia de Linsky y efectos personales de Linsky.

Casa de Linsky

Pregunta a Sylvia sobre Carl Linsky, efectos personales y cirugía. Pregúntale también sobre Tex Murphy.

En la mesa, coge la **nota** y el **domino**. Lee la nota para obtener una pista sobre cómo solucionar el puzzle del dominó. Tienes que colocar las piezas de modo que sumen 21 en todas direcciones. He aquí una de las muchas posibilidades:



Obtienes la cifra 498.

De la encimera de la cocina coge la **caja** verde. Del frigorífico coge las **bananas**.

En el dormitorio, coge la **nota de adiós** del escritorio y examínala. Hay que encontrar a Delores. Del cajón central derecho coge la **carta profesional**. Del cajón de la mesita de noche izquierda, coge la **agenda**.

Visita a Delores Lightbody

Pregunta sobre el testamento de Linsky, seguro de vida, Clínica North Hill y Arnold Sternwood.

Casa de Linsky

Examina el **sobre marrón** con los efectos personales de Carl Linsky. Obtienes una **cartera**, dos **llaves** y una **nota de suicidio**.

Ático de Linsky

Ve a la habitación del fondo. Del tercer cajón del archivador de la derecha, coge la **carta de Werner**. Usa la llave pequeña en el cajón izquierdo del aparador credenza y coge el **contrato de alquiler**. Abre el escritorio y coge el **informe de crédito** de Sylvia.

Almacén de Linsky

Abre la caja delante de ti y coge el **kit eléctrico**.

En el catre, bajo la almohada, coge los **somníferos**.

Del cajón central del archivador, coge el **nota de S.F.**. Del cajón de abajo coge la **nota sobre Overlord**.

En el cajón de arriba de la mesa, coge el **recorte de prensa** sobre Rona Morgan. Del cajón central coge los **talones bancarios**.

En la pared derecha hay un tablón, múevelo y detrás hay una **nota** que pone "falli".

A la derecha del tablón hay una caja, sobre ella hay una **carta de Wanda Peck**.

Al otro lado de la habitación, en la pared, hay un armario de primeros auxilios. Abrelo para coger el **botiquín**. Al examinarlo obtienes unos **trozos de tarjeta** de seguridad. Falta una.

Al lado hay una escalera. Sube por ella, mueve la caja y mueve el calendario para revelar la caja fuerte. Usa la combinación que obtuviste del puzzle de dominó: 498. Dentro está el **seguro de vida** de Linsky y el **lector de tarjetas**.

Oficina de Tex

Mira el mensaje del videófono. Automáticamente vas a ver a Sylvia.

Día 2

Clínica North Hill

Habla con Arnold Sternwood sobre Carl Linsky y Wanda Peck, C.A.P.R.I.C.O.R.N., Blaine Werner, cirugía de Linsky, Servicios de Salud DeLeon y Sylvia Linsky.

Delores Lightbody

Háblale sobre "S.F." y Sonny Fletcher.

Oficina de Tex

Usa el videófono para entrar en la Base de Datos Americana. Pregunta por Sonny Fletcher. Recibirás un **fax** con información sobre sus antecedentes penales.

Eve Clements

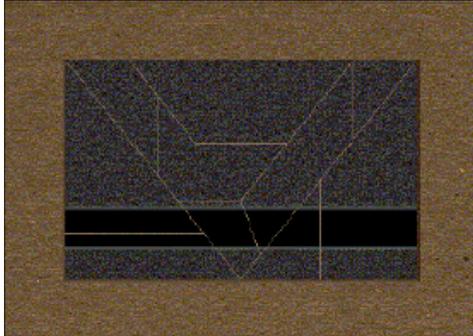
Pregunta sobre Sonny Fletcher y antecedentes penales de SF para obtener su dirección.

Apartamento de Sonny Fletcher

Habla con Sonny para obtener el **alfil**.

Almacén de Linsky

Examina el alfil para obtener el **trozo de tarjeta** que faltaba. Únelo a los otros trozos. Examina los trozos para empezar el puzzle, cuya solución es esta:



Obtienes **tarjeta E** de STG.

Usa el lector de tarjetas en el ordenador, y usa la tarjeta en el lector. Aparece una pantalla y necesitas una contraseña. La nota "falli" es el anagrama de esa contraseña: escribe **alfil** para acceder al ordenador.

Oficina de Fresno

En el suelo, junto a la puerta, coge el **recibo eléctrico**.

Encima de una caja hay una **agenda**, cógela.

Mira las placas conmemorativas para empezar el puzzle de las placas. Las pistas están en el mapa de la pared con los usos horarios y en citas marcadas en la agenda. Hay que mover las placas para poner tres posiciones con tres horas concretas, y luego pulsar *Poner hora*:

Posición 1:

San Francisco 6 pm
Paris 3 am
Sydney 12 pm
Pulsa *Poner hora*

Posición 2:

San Francisco 5 am
Paris 2 pm
Sydney 11 pm
Pulsa *Poner hora*

Posición 3:

San Francisco 3 pm
Paris 12 am
Sydney 9 am
Pulsa *Poner hora*

Al completar el puzzle se abre la caja fuerte, coge la **foto de Linsky**.

Capricorn

Habla con Wanda Peck y pregunta sobre Carl Linsky, la foto de Linsky, John Klaus, Ley Y Orden y Overlord.

Apartamento de Sonny Fletcher

Sonny no está, pero ha dejado una **nota** para ti.

Clínica North Hill

Habla con Arnold Sternwood sobre John Klaus.

Casa de Linsky

Pregunta a Sylvia sobre John Klaus.

Examina la nota de Sonny para obtener la dirección a las ruinas anasazi.

Ruinas anasazi

Hay que encontrar 8 ladrillos. Esta es su ubicación:

Justo en el lugar donde apareces:

Ladrillo 1: sube la escalera frente a ti, abre la puerta, en el suelo hay unos tarros y detrás de ellos está el **ladrillo 1**.

Ladrillo 2: en el pozo a la izquierda del lugar donde aparcaste el speeder, dentro de un cubo. Para cogerlo necesitas ir al pasaje que hay en la segunda zona y recoger del suelo un **tubo**. En la cámara ceremonial hay una **cuerda** colgada del techo. Une el tubo y la cuerda y úsalo en el cubo del pozo para obtener el **ladrillo 2**.

Ladrillo 3: primero hay que solucionar el puzzle de los engranajes que están enfrente de ti. Tienes que mover la palanca izquierda hacia arriba una vez, y la palanca central hacia arriba tres veces. Se abre un compartimento del que obtienes el **ladrillo 3**.

Atravesando la puerta a la derecha entras en otra zona.

Ladrillo 4: justo al entrar, en el último hueco de la izquierda está el **ladrillo 4**.

Ladrillo 5: bajo el cartel que dice "Private Property/No Trespassing" está el **ladrillo 5**.

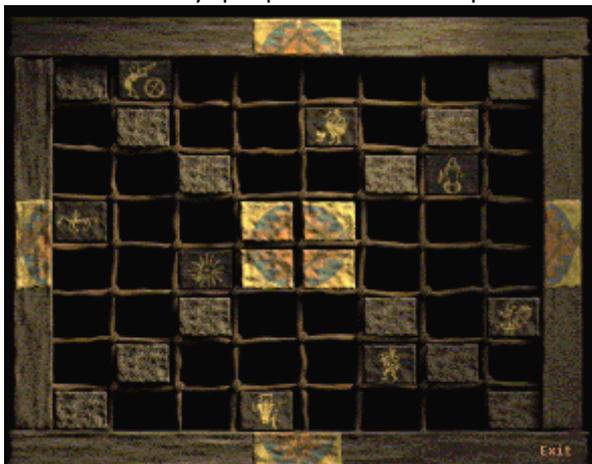
Ladrillo 6: al fondo hay un árbol, y al lado unos escalones. Justo a la derecha está el **ladrillo 6**.

Ladrillo 7: al subir esos escalones está en la cámara ceremonial, y en un hueco está el **ladrillo 7** custodiado por una serpiente. Tienes que tenderle una trampa: en un hueco de la segunda zona encuentras una **caja**; en el suelo del pasaje hay un **palo**; combina la caja, el palo y el ratón para obtener una **trampa**. Usa la trampa en la serpiente para obtener el **ladrillo 7**.

Ladrillo 8: al pasar la puerta que da acceso a la segunda zona, a la izquierda se ve otra puerta, que da a un pasaje. Entra y verás un cesto, muévelo y allí está el **ladrillo 8**.

No olvides coger los **palos largos** tirados en el suelo al comienzo de la segunda zona ni los **palos** de la cámara ceremonial.

Con todos los ladrillos en el inventario, ve al fondo del pasaje donde está el puzzle de los ladrillos. Las pistas están en la **guía** que encuentras tirada en el suelo junto al árbol al lado de la cámara ceremonial. Hay que poner un ladrillo por columna y fila, por ejemplo así:



Al completar el puzzle se abre la puerta del pasillo anasazi. Continúa hasta el fondo, recoge las **tiras de cuero** del suelo. Sigue andando, cuidado con el precipicio. Necesitas algo para cruzarlo. Combina

los palos largos, los palos cortos y las tiras de cuero para obtener una **escalera**. Usa la escalera en el precipicio para pasar a la cámara siguiente.

Recoge del suelo la **moneda**, las **gafas** y el **reloj**. Al examinar las gafas obtienes algo de **cinta aislante**, y al examinar el reloj obtienes un **muelle**. Abre el panel junto a la puerta metálica. Usa el muelle y la cinta sobre el cable roto para abrir la puerta.

Laboratorio de Clark

Coge la **alarma de incendios** del techo, al examinarla obtienes un **disco**. Bajo el catre está el **reproductor de discos**. Usa el disco en el reproductor y observa el vídeo.

Coge la **caja de cerillas** que hay en el cenicero de la mesa. Abre el armario y coge el **lector de tarjetas**.

Mira el ordenador para entrar en el puzzle de colores y sonidos. La pista está en el vídeo. Tienes que pulsar una determinada secuencia: rojo, amarillo, azul, blanco, rojo, amarillo, verde. Se abre un cajón y obtienes la **tarjeta G**.

Usa el lector de tarjetas en el ordenador y la tarjeta G en el lector para entrar en el ordenador. Necesitas una contraseña. La pista está en un papel pegado con un imán al lateral del panel de consolas. Coge el **papel** y el **imán**. En el papel pone que la contraseña es TAJEMUQEA. Es otro anagrama, escribe **jaquemate** para acceder al ordenador.

Capricorn

Pregunta por la Carta de Wanda y Peón Envenenado.

Oficina de Tex

Usa el videófono y pregunta a la Base de datos por STG y Jorge Valdez. Coge el fax y examínalo.

Capricorn

Pregunta por Gideon Enterprises, J. Saint Gideon y Frank Schimming.

Oficina de Tex

Coge el fax y examínalo. Usa el videófono y pregunta a la Base de datos por Frank Schimming.

Llama a Frank Schimming (A,A,C,B). Pregúntale por Carl Linsky, STG, J. Saint Gideon y ajedrez.

Mansión de Gideon

Pregúntale por Carl Linsky, Frank Schimming, Gideon Enterprises, Jorge Valdez, Peón envenenado, partido Ley Y Orden, y C.A.P.R.I.C.O.R.N.

Tienda de ajedrez

Pregunta a Valdez por Carl Linsky, J. Saint Gideon, carta de Wanda, y Peón envenenado.

Oficina de Tex

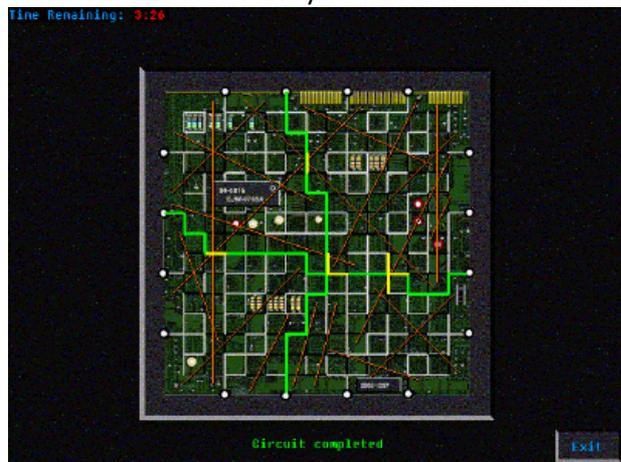
Responde la llamada en el videófono.

Día 3

Laboratorio de Davis

El mono tiene una caja. Tienes que quitársela. Coge el **palo largo** junto a la puerta de la cámara de radiación. Usa los somníferos en las bananas y dáselos al mono. Examina la caja para obtener la **tarjeta A**.

Necesitas el lector de tarjetas. Entra en la cámara de radiación. Se enciende la alarma. Usa el kit eléctrico en el panel para entrar en el puzzle. Hay que poner los tres contactos de modo que hagan una conexión horizontal y otra vertical. Esta es la solución:



Una vez desactivada la alarma, recoge el **lector de tarjetas** del suelo.

Pon el lector de tarjetas en el ordenador y usa la tarjeta en él. Necesitas una contraseña. Junto al ordenador, coge la **nota** que pone AIREN. Es otro anagrama, la solución es **reina**.

Usa las tarjetas en el microscopio para ver que tienen inscritos unos movimientos de ajedrez.

Oficina de Tex

Coge el **telegrama** en el suelo junto a la puerta.

Ve al apartamento de Sonny.

Hotel Big Surf

Desde fuera ves que hay un maletín esposado a la cama. Hay que hacerse con él, pero para entrar necesitas una llave. Mira por la ventana de la cocina y ves que la llave está en la encimera. Usa el imán en el metro, y usa esto en la **llave**. Usa la llave para abrir la puerta. Slade está en la ducha. Cuidado, no cambies las cosas de sitio si no quieres que te descubra.

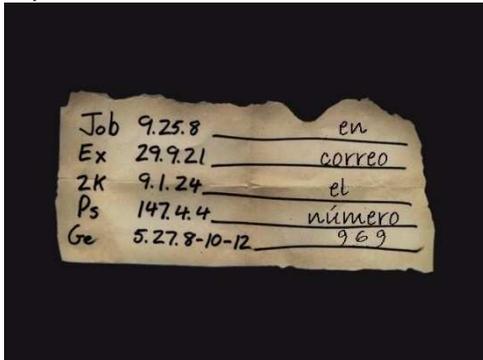
Entra y cierra la puerta. A tu derecha hay una mesita. Coge la **cartera**, examínala para obtener una **identificación**, un boleto de **lotería** y un **papel** que pone BALSAT. Devuelve la cartera a su sitio.

Entra en la cocina. A la izquierda hay un sofá, debajo del cojín coge la **tabla de letras**. Deja el cojín como estaba. En la cocina, a la derecha del frigorífico, abre el segundo cajón partiendo de arriba. Coge la **biblia**. Cierra el cajón. A la derecha del fregadero, abre el cajón de arriba. GUARDA la partida. Coge la ampolla de **drogas**, cierra el cajón, ve al dormitorio, abre la puerta del vestidor, entra en el vestidor, cierra la puerta del vestidor, coge las **ropas** de Slade para obtener una **llave** de un apartado de correos. Deja las ropas en su sitio otra vez. Espera a que suene el teléfono, cuando Slade haya hablado se irá a la cocina. GUARDA la partida. Aprovecha para salir del vestidor, cierra la puerta del vestidor, entra en el cuarto de baño y cierra la puerta. Coge el **abrigo** de Slade para obtener la **llave** del maletín. Cuando oyes a Slade acercarse, abre la cortina de la ducha y entra en la bañera. Cierra la cortina y espera a que se vaya. Sal del cuarto de baño y usa la llave en las esposas, coge el **maletín** y sal de allí lo más rápido que puedas. Ve a tu oficina.

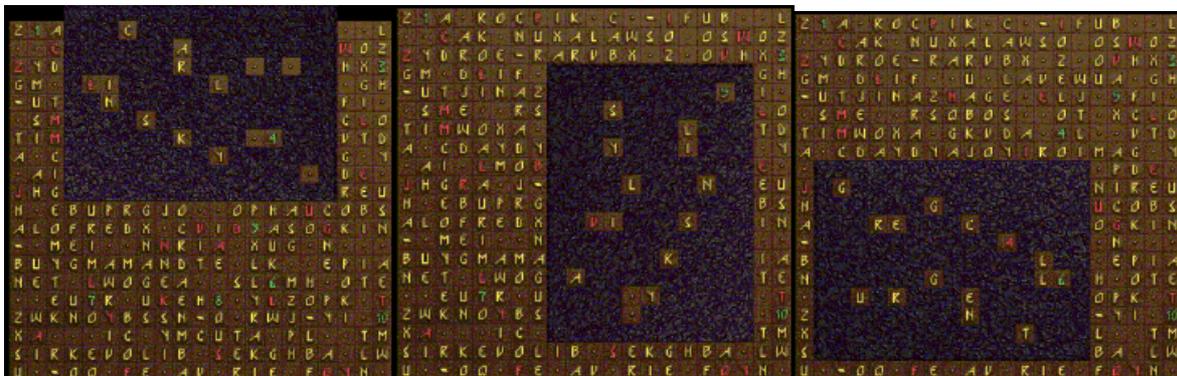
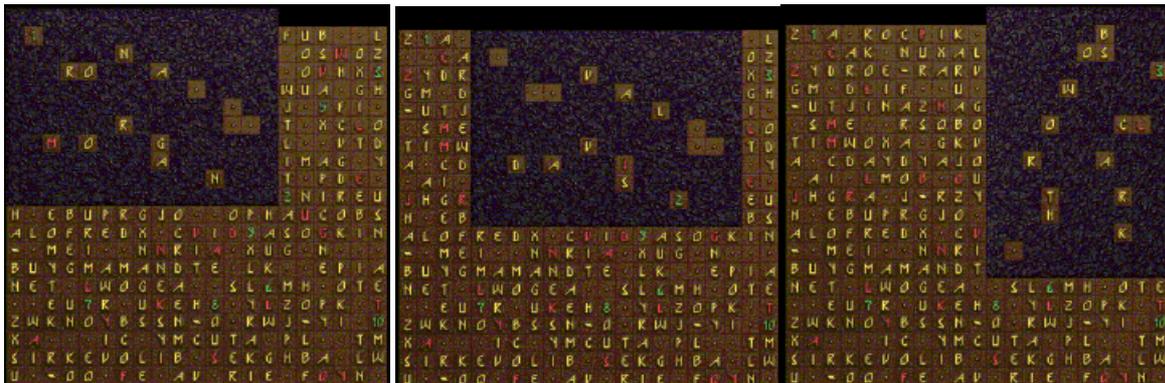
Oficina de Tex

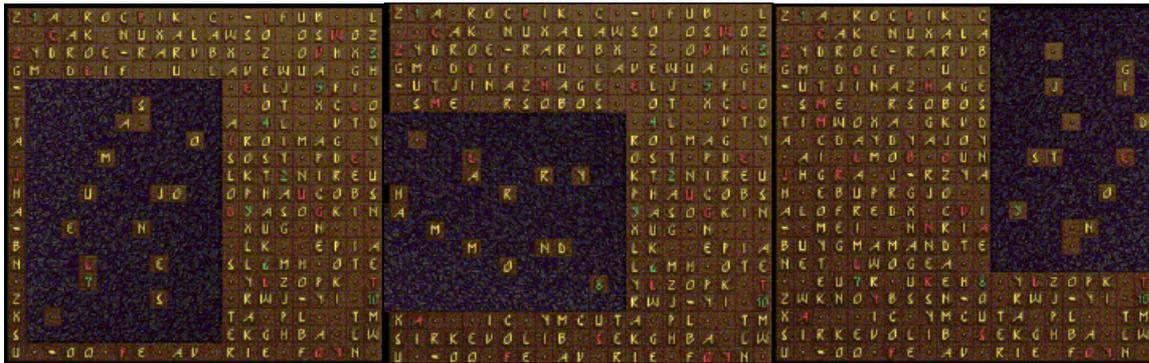
Examina el maletín, tiene una contraseña. La pista está en el boleto de lotería. Hay que introducir 3 grupos de 3 dígitos: 613-222-731. Examina el maletín abierto para obtener una **nota** codificada y una **tarjeta con huecos**.

Combina la nota con la biblia para entrar en el puzzle. Tienes que escribir una palabra en cada sección, para ello debes leer los pasajes bíblicos y encontrar la palabra adecuada. La pista está en los números previos. **NOTA:** este puzzle ha sido cambiado en la traducción al español, por problemas de espacio:



Combina la tabla de letras con la tarjeta con huecos (rejilla) para entrar en el puzzle. Tienes que localizar los nombres de la lista personas que Slade tiene que matar. Mueve la rejilla y pon un hueco sobre cada número. Gírala hasta dar con el nombre:





1. Rona Morgan
2. Val Davis
3. Bosworth Clark
4. Carl Linsky
5. Sylvia Linsky
6. Greg Call
7. Samuel Q. Jones
8. Larry Hammond
9. J. Saint Gideon
10. Tex Murphy

Examina la lista para obtener la dirección de la oficina de correos.

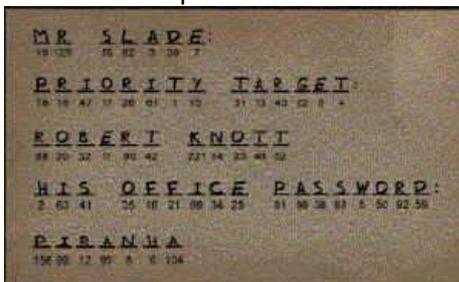
Oficina de correos de Mill Valley

Obtienes las **órdenes codificadas** y la **identificación de Ley Y Orden**.

Sede del partido Ley Y Orden

Habla con el guardia hasta que se vaya. Usa las drogas en la máquina de café. Ve al servicio de caballeros y mira cómo el guardia se duerme. Abre la taquilla 5 y coge el **panfleto**. Abre la taquilla 11 y coge el **Credo** del partido.

Combina el Credo con las órdenes codificadas para entrar en el puzzle. Tienes que colocar la letra adecuada. Simplemente mira el número y cuenta...



“Sr Slade: objetivo prioritario: Robert Knott. Contraseña de su oficina: piranha.”

Sal del servicio, coge la **llave** en el suelo junto al guardia dormido. Usa la llave para abrir la puerta de la oficina de Knott. Salta la alarma. Escribe PIRANHA en el panel.

Coge el **post-it** del sillón. Abre el cajón izquierdo y coge la **carpeta**. Date la vuelta y coge la **foto** de la estantería. Mueve el sillón izquierdo y coge la **llave 17**.

NOTA: este puzzle ha sido cambiado en la traducción al español.

Vuelve al servicio, usa la llave para abrir la taquilla 17, coge el **papel** que pone ONOFELET IM = 666 335 3846. Si lo lees al revés dice MI TELEFONO = 6483533666. Ve a la oficina de Knott. (**NOTA:** este puzzle ha sido cambiado en la traducción al español). Usa el teléfono y marca 6483533666, te aparecen las palabras OMASES ERBA y los números 6627373722. Si lo lees al revés ABRE SESAMO 2273737266.

Mueve el cuadro del lagarto para desvelar la caja fuerte. Escribe la combinación 2273737266 para abrirla. Coge el **disco**.

Sal de la oficina de Knott, coge la **identificación** que está sobre la mesa, úsala en la puerta de salida para poder irte.

Ve a la dirección misteriosa y mira el vídeo.

Capricorn

Wanda te da la dirección de la cabaña de Knott

Cabaña de Knott

Hay una caja de metal en el acuario de las pirañas. Encima del acuario hay un cuadro, muévelo y coge el **clavo torcido**. En la cocina, abre el armario debajo del fregadero (derecha) y coge la **llave inglesa**. Usa la llave inglesa para coger el **tubo** que sale del grifo. Combina el tubo y el clavo. Usa eso en el acuario para obtener la caja. Examínala para obtener la **identificación de nivel 4** de Ley Y Orden.

GUARDA la partida. Cuando intentas irte a la sede del partido te topas con Knott. Habla con él (por ejemplo C,A,B,A,B,B). Mira el vídeo.

Estás rodeado y tienes poco tiempo, tienes que idear la forma de salir. **NOTA:** algunas de las acciones siguientes se pueden hacer antes de intentar ir a la sede del partido, para ahorrar tiempo.

Para preparar una trampa: coge las **llaves** del suelo junto al cadáver de Knott. Ve al dormitorio, usa las llaves en el armario, coge las **ropas**. Mira debajo de la cama y coge la **muñeca hinchable**. Examínala para hincharla. Combina la muñeca con las ropas. Vuelve a la sala y usa la muñeca vestida en la ventana.

Para escapar: coge el **tronco** junto a la chimenea, abre el armario grande de la derecha frente al fregadero y coge la **cuerda**. Combina el tronco y la cuerda para obtener un garfio. Abre el armario debajo del fregadero y coge el **encendedor**. Pulsa el interruptor junto a la puerta de entrada para abrir la claraboya, usa el garfio en la claraboya para escapar.

Día 4

Oficina de Tex

Responde al videófono.

Eve Clements

Pregunta por Greg Call y autopsia de Call. Te da un **plastiquito**. Pregunta por Rona Morgan y Val Davis.

Oficina de Fresno

Coge el sobre en el suelo junto a la puerta. Examínalo para obtener una **nota** y el **alfabeto Braille**. Combina el alfabeto Braille y el plastiquito para entrar en el puzzle. Tienes que escribir cinco letras: NEXUS.

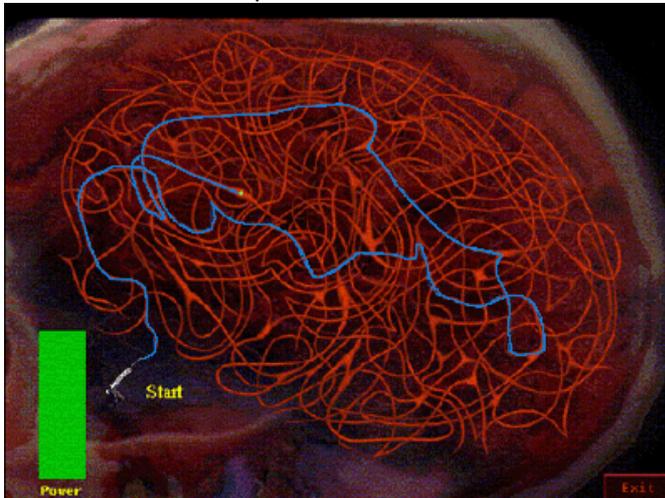
Mansión de Gideon

Pregunta por Nexus, Rona Morgan y la foto de Frank Schimming y Sylvia.

Laboratorio de Call (NEXUS)

Coge el **recorte de prensa** que hay debajo del teclado.

Tienes que quitarte el implante. Coge la **nota sobre el implante P333** del sujetapapeles, y coge la **tarjeta** que hay detrás. Coge la **jeringa** que hay en la máquina Frito-Intel. Ve a los autoclaves, usa la tarjeta en el panel para abrirlos, del que está arriba a la derecha, coge la **solución con el implante kamikaze**. Combina la solución con la jeringa. Examina la jeringa para inyectártela. Ve a la cabina de extracción y encéndela para entrar en el puzzle: tienes que entrar en el laberinto y conducir el kamikaze hasta el implante. Este es el camino:



Ahora tienes que entrar en el ordenador de Call. Junto al autoclave coge el **lector de tarjetas**. Abre el panel luminoso junto a la puerta para coger la tarjeta D. Conecta el lector de tarjetas al ordenador y usa la tarjeta en él. Necesitas una contraseña. Examina los papeles que te ha dado Larry. Uno es una **nota sobre Stalemate**. El otro es una extraña **nota de Call**. La pista para encontrar la contraseña está en la nota que encontraste en el sobre en la oficina de Fresno: “cada tercera o cuarta palabra en un mensaje, normalmente comenzando por un nombre o cualquier otra palabra”. (**NOTA:** este puzzle ha sido cambiado en la traducción al español). Si cuentas cada cuatro palabras y tomas la inicial, verás que la contraseña es **gambito** (teclear GAMBIT basta). Escribe la contraseña para ver el vídeo de Call.

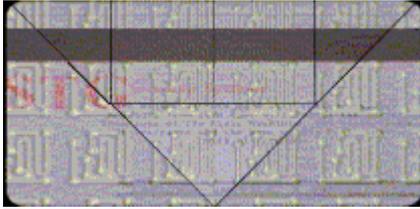
Sede del partido Ley Y Orden

Entra en la sala de las puertas dobles. Debes darte prisa antes de que el guardia te descubra por la cámara de seguridad. Coge el **atril**. Combina el atril con el panfleto y usa esto en la cámara. Ya puedes moverte tranquilo.

Mueve la banderola roja con el escudo del partido que cuelga en la pared. Hay una puerta y un panel de seguridad con dos agujeros. Coge los **palillos** chino y úsalos en los agujeros para abrir el panel. Usa la tarjeta de nivel 4 en el panel para abrir la puerta.

Entra en el laboratorio de John Klaus. En el suelo, coge la **nota de Klaus**. Del escritorio, coge la **foto de Sylvia y Gideon**. Abre el cajón de arriba y coge la **nota sobre la pureza genética**. En el otro escritorio,

enciende el grabador. Del cajón de arriba, coge el **marco con gato** que pone RETRO. Examínalo para obtener las piezas de tarjeta STG. Examina las piezas para entrar en el puzzle. La solución es esta:



Obtienes la tarjeta C

Encima de la consola, bajo la bebida, coge la **nota sobre el proyecto STG**. Sal del laboratorio.

Tienes que despistar al guardia para poder salir. En el laboratorio había bloc con los números de teléfono del partido. Usa el teléfono en la sala de las banderas y marca el 107. Rápidamente sal de la sala y ve a la puerta de salida de la sede, usa la tarjeta de nivel 4 en la puerta para poder salir.

Día 5

Oficina de Tex

Mira los emnsajes en el videófono.

Tienda de ajedrez

Jorge te da un mensaje de parte del Peón Envenenado.

Misión San Tomás

Abre la caja de herramientas y coge la **navaja**. Al lado de la escoba, coge una **pedra**.

El botón del ascensor no funciona. Entre las cajas mueve una para ver el panel, ábrelo y pulsa el botón rojo. Ya puedes pulsar el interruptor del ascensor.

El peón envenenado

Habla con Slade (B,A,C,B,C,A,E,B,B).

Dormitorio de Gideon

De la mesa coge el **esquema de alarma** de la galería de Gideon. A la derecha de la cama, coge las **halteras**. A la izquierda de la cama coge las **piezas de ajedrez**. Usa las piezas en el tablero para entrar en el puzzle. Tienes que poner las piezas en una determinada posición. La pista está en las columnas con piezas de ajedrez y el suelo del dormitorio en forma de tablero. La solución es esta:

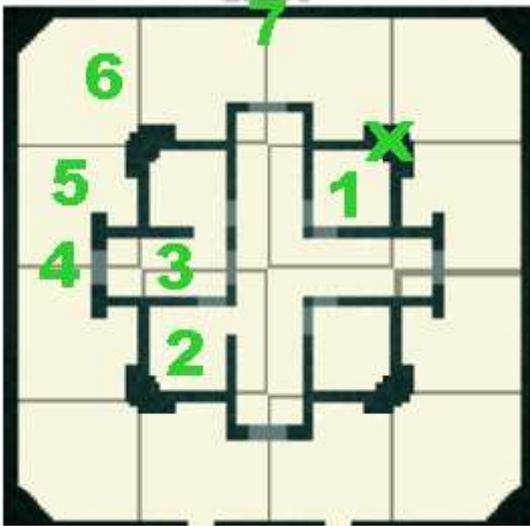


Se abre la puerta secreta del ascensor. Entra y pulsa el interruptor.

Galería de Gideon

No puedes cruzar la galería porque el suelo está electrificado. Para desactivarlo lee el esquema de alarma: tienes que activar la secuencia de prueba. Para eso tienes que trepar a las paredes de la galería y buscar el panel con el botón de activación. Coge la **baranda** de la escalera izquierda y la **baranda** de la escalera derecha. Combina las barandas para obtener el **palo largo**. Enciende el interruptor que baja la lámpara que cuelga del techo, está detrás de ti si miras por la balaustrada. Usa el palo largo en la lámpara para trepar al borde de la pared.

Ve con cuidado por el lado derecho del muro hasta el extremo derecho. Date la vuelta y mira abajo, verás el panel. Ábrelo y pulsa el interruptor. **GUARDA** la partida. Durante la secuencia de 16 pasos algunas partes del suelo se electrifican (el suelo se ve blanco) y otras partes son seguras (el suelo se ve oscuro). Tienes que saltar por las zonas seguras hasta la salida, aprovechando los cambios en la secuencia, tal como muestra el esquema de alarma. Esta es una posible solución:



- Estás en posición X: activa la secuencia y salta al suelo en la posición 1, corre a 2, date la vuelta y espera.
- Estás en posición 2: verás que delante de ti el suelo está azul (seguro) pero no te muevas, espera a que se ponga blanco (peligro) y cuando de nuevo se ponga azul muévete a la posición 3.
- Estás en posición 3: delante de ti el suelo está blanco, espera a que se ponga azul y muévete a la posición 4.
- Estás en posición 4: date la vuelta y encara la posición 3 de nuevo. Verás que el suelo está blanco. Espera a que se ponga azul y vuelve a la posición 3.
- Estás en posición 3: date la vuelta y encara la posición 4 de nuevo. Verás que el suelo está blanco. Espera a que se ponga azul y ve a la posición 5.
- Estás en posición 5: delante de ti el suelo está blanco, espera a que se ponga azul y muévete a la posición 6.
- Estás en posición 6: delante de ti el suelo está blanco, espera a que se ponga azul y muévete a la posición 7 saliendo por fin del suelo de la galería y estando a salvo delante de la puerta del pasillo.

NOTA: en el Nivel Diversión se puede desactivar el suelo de la galería pulsando Alt+F.

Buscando información sobre la ubicación de la computadora Overlord

Abrir la puerta de la sala de juegos: necesitas una llave. Ve al **estudio de Gideon**. Usa la moneda en la dino-hucha y obtienes una **llave**. Usa la llave en la puerta para entrar en la sala de juegos. De la mesita coge las **piezas de puzzle**. Examínalas para entrar en el puzzle. La solución:



Es una foto de la isla de Alcatraz. Examina la foto y detrás verás unas contraseñas.

Abrir la puerta de la sala de control: mira el panel de colores para entrar en el puzzle. Tienes que poner unos números en los colores. La pista está en las **bolas de billar** que puedes coger de la sala de juegos. La solución: rojo (1) azul (6) naranja (4) lila (7) negro (3) amarillo (8) púrpura (5) verde (2).

Ya dentro de la sala de control, sobre el monitor, coge el **disco**. Hay otro **disco** en un banco del **pasillo de Gideon**. Abre el lector de CDs y usa los dos discos para leer toda la información sobre Alcatraz.

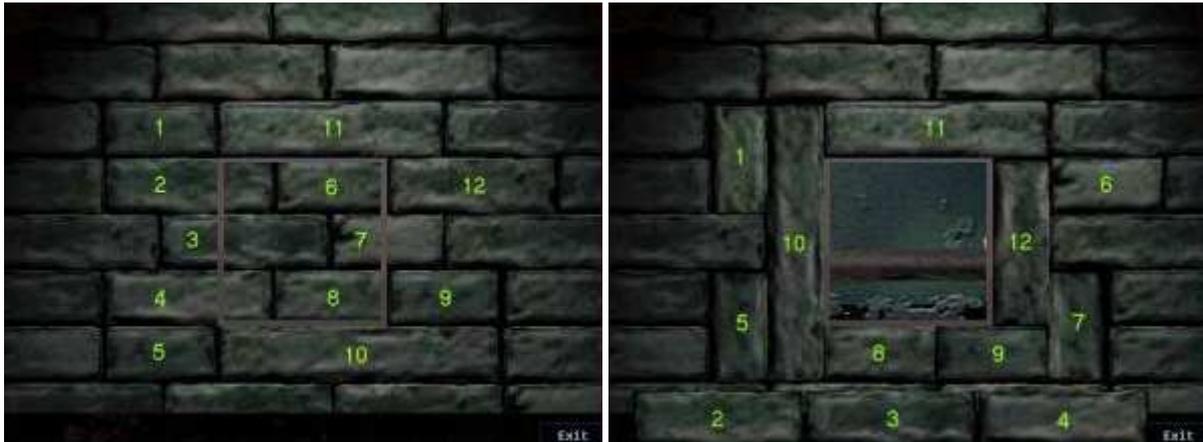
Desactivar el suelo de la galería: dentro de la sala de control, al lado de la puerta, hay un panel. Necesitas una tarjeta. Ve al **estudio de Gideon**. Al fondo a la izquierda hay una estantería con libros, mueve los libros y coge la **cruz**. A la derecha del estudio hay un mural con una espada. Usa la cruz en el mural para entrar en el puzzle: tienes que colocar la cruz en uno de los huecos. La pista te la dan al principio cuando pusiste la cruz, entonces se vio el mural y unos contornos parpadeantes. Uno de ellos era el correcto:



Obtienes la **tarjeta de seguridad azul**. Ve a la sala de control y usa la tarjeta en el panel para desactivar el suelo de la galería. Vuelve a la galería, cruza hasta el ascensor, abre la puerta y sal.

Alcatraz

Estás en una celda. Mueve la cama para desvelar la pared. Mira la pared para entrar en el puzzle: tienes que retirar unos ladrillos y crear un hueco por el que escapar, que debe ser un cuadrado perfecto. Una solución:



En la siguiente celda, mira a través de las rejillas: hay un estante con objetos, pero no lo alcanzas. Coge la **pedra** del suelo y úsala con el estante para que se caiga.

Los objetos aún están fuera de alcance. Coge la cadena del catre y úsala en la manta para obtener un **cortador láser** y **cinta aislante**. Usa el cortador láser con las rejillas para salir al corredor del bloque A. GUARDA la partida.

Bloque A

Cuidado con los droides, si no estás en una celda o lo suficientemente lejos te matarán. **NOTA:** en el Nivel Diversión puedes eliminar los droides pulsando **Alt+D**. Ve a la primera celda abierta de la izquierda y coge el **alambre** colgado de la pared.

Ve a la derecha y ponte delante de una reja amarilla. Detrás está la **llave**. Para alcanzarla examina el alambre y luego úsalo en la llave. Usa la llave para abrir la reja.

Bloque B

Debajo de una silla coge la **máscara de gas**.

Al fondo a la derecha hay otra celda. Usa la llave para abrirla y coge la **tarjeta** del suelo.

Date la vuelta, delante está la salida al bloque C. GUARDA la partida. Abre la puerta y sal.

Bloque C

Para pasar al bloque D necesitas una llave que está en una celda abierta frente a una pintada en rojo que pone "Leave us alone". Entra y coge la **llave**. Usa la llave en la puerta del bloque D.

Bloque D

En este bloque no hay droides, pero hay una celda cerrada con objetos almacenados. Para abrirla tienes que abrir el panel que hay junto a la puerta de entrada al bloque. Hay que mover una palanca para abrir la celda correcta. La pista está pintada en la puerta del panel, en forma de ecuación. La solución es: mueve la palanca hasta la posición diez. Ve a la celda 7 y abre la caja de explosivos para coger el **detonador con temporizador**. Ahora baja a las mazmorras.

Mazmorras

Al fondo a la derecha hay un puesto de guardia. Tienes que eliminar al guardia. La pista te la da mirar el filtro del sistema de ventilación y ver que un droide de mantenimiento viene a cambiar el filtro y se va hasta el puesto de guardia.

Crear una bomba y colocarla en el sistema de ventilación: necesitas una bombona de gas que hay en al fondo del bloque C. Para cogerlo necesitas desatornillar. Ve junto al puesto de guardia en las mazmorras. Agáchate, mueve la caja y muévete por detrás de las cajas para que no te vea el guardia. Encima de una caja hay un **destornillador**, cógelo. Ve al bloque C y usa el destornillador en la **bombona de gas** para cogerla. Vuelve a las mazmorras. Combina el detonador con la bombona. Combina el explosivo con la cinta aislante. Junto a la puerta hay un cuarto de basuras. Entra y coge la **bolsa de basura**, examínala para obtener un **filtro sucio**. Combina todo con el filtro sucio. Para cambiar el filtro limpio por el sucio con bomba necesitas una herramienta que está en el cuarto de las torturas, en un pasillo intermedio de las mazmorras. Entra allí y del suelo coge el **extractor de filtros**. Usa el extractor en el filtro limpio. GUARDA la partida. Piensa por un instante, la bomba de gas te afectará a ti también, necesitas protegerte. En el bloque B, bajo una silla hay una **máscara de gas**, si no lo hiciste antes cógela ahora. Vuelve a la mazmorra y ahora sí usa el filtro sucio con bomba en el sistema de ventilación.

Con el guardia fuera de combate, usa la tarjeta en el panel para abrir la puerta de cristal. Acércate a la cabina de identificación de ADN. Necesitas ADN de Gideon. Por suerte hay un cepillo con pelos en el mostrador del guardia (?). Examínalo para obtener pelo. Usa el pelo en el suelo de la cabina para entrar en las entrañas de Overlord.

Puzzle Stalemate

Tienes que introducir las ocho tarjetas y sus contraseñas, según descubriste en el dorso del puzzle de la foto de Alcatraz.

NOTA: este puzzle ha sido cambiado en la traducción al español (la letra entre paréntesis no es necesaria).

A = REINA
B = PEON
C = TORRE
D = GAMBIT(O)
E = ALFIL
F = TABLAS
G = JAQUEMATE
H = CABALL(O)

Partida de ajedrez

Una vez introducidas las tarjetas nos enfrentamos a la partida final de ajedrez contra Gideon. Tienes que hacer jaquemate jugando con blancas. Las pistas están en la nota sobre ajedrez que obtuviste del mutante Larry Hammond.

NOTA: este puzzle ha sido cambiado en la traducción al español.

La secuencia correcta es: Td1, Txe7, Dxd7, Af5, Ad7 y Axe7. ¡Jaque mate!

Mira los videos y disfruta del final.

Lobo.rojo [2009]

<http://las-aventuras-del-lobo.blogspot.com/>