

Galerians Walkthrough (Spanish)

by Guido 37

Updated on May 7, 2001

GALERIANS FAQ por Guido 37

1)INTRODUCCIÓN: Quiero decir que este tipo de juegos, a la onda Resident Evil y Parasite Eve me encantan, es por eso que les brindo esta guía. También por supuesto, porque, para ser sinceros, es un poco jodido el Galerians. Bueno, basta de charla, sumergite ya mismo en la más terrorífica y sangrienta de tus aventuras.

2)EXPLICACIÓN DEL MENÚ PRINCIPAL: Después de una "ruidosa" presentación, estás en el menú principal. Las opciones son: New Game, Load Game, Options y Movie Preview. New Game es para empezar a jugar, Load Game es para cargar un juego guardado en la Memory Card, Options nos permite más que nada, cambiar los controles de juego y por último, la más copada, Movie Preview. Esta opción nos permite ver todas las escenas animadas que hayamos visto en el juego. Simplemente seleccionamos el video que queremos ver y listo.

3)ANTES DE EMPEZAR: Recomiendo leer este punto si querés llegar lejos en el juego:

1- CUIDADO, MENORES: este juego posee escenas que a lo mejor pueden ser perturbadoras para niños pequeños, en especial el escenario 3 (CD2, the Babylon hotel) tiene imágenes de extrema violencia. Conste que avisé, después no quiero tener ningún inconveniente, ¿estamos?

2- ¿Y LAS ARMAS?: como sabrán, en el Galerians en ningún momento podremos portar armas o elementos cortantes, etc. Nuestro sistema de defensa son los poderes psíquicos de Rion Steiner, el protagonista.

3- LISTADO DE DROGAS: acá les muestro todos los elementos del juego con su explicación:

BEEJECT: es el aparato con el que vamos a tener que inyectarnos los fármacos

MELANTROPIN: es la droga que tenemos durante todo el juego. Nos permite percibir cosas, escanear mentes y más. Es ilimitada pero usarla tiene su precio.

NALCON: esta droga crea una onda de energía. Letal frente a todo enemigo.

RED: hace que el enemigo sufra de quemaduras. Al morir, se prende fuego.

D-FELON: eleva a la persona en el aire, y luego lo revolea contra el piso.

RECOVERY CAPSULE: esta pastilla nos llena la energía completamente.

DELMETOR: baja el nivel de AP a cero.

APPOLINAR: hace que nuestro AP suba más rápido de lo normal.

SKIP: hace que los ataques sean más potentes. Se pueden usar varias a la vez.

SHORT: no es una droga, sino un estado. Cuando nuestro AP alcance nuestro máximo poder, Rion no podrá correr y nuestra energía irá bajando. Pero lo bueno es que cuando haya un enemigo cerca, con solo mirarlo, le estallará el cráneo.

SOLUCIÓN COMPLETA: Por Guido "DINGO" Lutter (sin trucos, ¿ta' claro?)

NIVEL A: HOSPITAL MEMORIAL MICHELANGELO (CD1)

Empieza esta aventura. Rion se encuentra en una habitación cerrada, pero cuando escucha los gritos de ayuda de LILIA, decide escaparse e ir al rescate. Acá es cuando empiezan a jugar. Vayan a la puerta de la derecha y usen la intuición () para abrirla. El primer enemigo. Muerto ya, agarren la tarjeta del panel. Pasen la siguiente puerta y sigan el pasillo. (en algunos casos no voy a nombrar a los enemigos, ustedes son los que tendrán que administrar las drogas). Avancen hasta que puedan usar la security card en la terminal. Sigán por la puerta y aprieten el botón el panel. Busquen la Freezer Room Key sobre la alarma de la pared. Entren a la despensa. Agarren todo, en especial el Beeject. Vuelvan donde pusieron la S. Card y entren por la puerta disponible. Están en un pasillo largo. La primera puerta es para grabar el juego. La segunda es el baño. Sigán por la tercera. Pasen de largo y entren por la puerta del costado. Agarren la llave del lado derecho y sigán por la otra puerta. Anoten el código de la pared (9607932). Vuelvan y entren por la otra puerta del pasillo (tendrán que usar la Freezer key). Agarren el fusible y rápido apaguen el viento con una máquina de por ahí. Vuelvan al pasillo y usen el fusible en la puerta. Entren. Usen la PPEC key en el armario. Tomen el explosivo. Esto lo van a tener que usar en la puerta metálica. Háganlo y bajen. Busquen la sala de televisores y aprieten el botón de la columna. Revisen el baño. Sigán por la otra puerta. Ignoren a los científicos. Pasen la puerta, agarren la llave. Vuelvan al piso 15. Usen la llave en la puerta que no visitaron. Usen la security card en el televisor y usen el código que estaba escrito en la pared. Vuelvan al piso 14 y entren por la puerta cerrada. En la despensa de al lado, podrán agarrar ítems. Sigán el pasillo. Pasen la puerta. Cuidado con el robot. Bajen las escaleras. Revisen todas los cuartos, (hay una llave por ahí) y por último la de la sala grande. En una puerta hay una sala con la Test Lab key. Vuelvan a la sala grande y usen la llave Lab en la puerta que puedas. Agarren el cubo. De vuelta en el salón usen la Control Room key en la puerta que se les admita. Entren. Usen los botones del panel. Vayan a la puerta roja. Agarren el cubo. Vuelvan a la puerta que se les destrabó. Agarren el tercer cubo. Vuelvan al salón y suban las escaleras. En una puerta hay una llave. Bajen y entren por la puerta de los botones. Usen la Research Lab key en la nueva puerta. Dentro agarren el

último cubo y con los cuatro en su poder, vayan a la sala que tiene cuatro tubos largos, cerca del save-point, y pongan los cubos en este orden: serpiente (snake), águila (eagle), lobo (wolf) y mono (monkey). Pasen la puerta secreta. Pasen el pasillo, ignoren a los robots. Suban escaleras, abran la puerta, toquen la computadora y enfréntense al doctor Lem.

NIVEL B: TU CASA (CD1)

Rodeen la casa por la derecha, agarren la llave del auto u úsenla en la puerta cercana al garaje. Entren a la casa. Pasen por la puerta roja. Revisen los dos baños. En el que está la bañera agarren la llave escondida con el botón. Sigán por la otra puerta del pasillo. Avancen y vayan revisando las puertas. Agarren el cuadro. Graben y agarren el picaporte de la otra sala. Úsenlo en la puerta que le falte (cuidado al volver) ,suban las escaleras y usen la llave para seguir adelante. Agarren la llave Bedroom de una de las habitaciones. Sigán por la puerta marroncita. Verán un agujero. Intenten saltarlo apretando rápidamente el x. En la habitación de los padres, usen una de las llaves en el cofre y lean la carta. Entren en la habitación de Rion (la primera) y usen el cuadro en la zona blanca de la pared. Bajen y vayan al baño cercano, usen los poderes en el lavatorio y agarren el anillo. Este pónganlo en el cofre. Tomen el anillo del viejo y también agarren otra vez el de la madre. Vayan a la biblioteca (segundo piso, sudeste, cuidado al volver), usen los dos anillos en los costados y entren por el pasadizo. Miren el video y agarren la bola de pool. Salgan de la casa y vayan a la pileta. Saquen el auto de ahí con la intuición y agarren la otra bola de pool. Ingresen al cuarto de pool (primer piso, noreste) y úsenlas las bolas de pool en la mesa. Bajen, agarren el diario y la llave. Aparecerá BIRDMAN, pero ustedes tienen que ir a la izquierda de la casa, del lado de afuera. Si se llegan a encontrar con BIRDMAN, ignórenlo. Entren en la casucha, agarren la muñeca y salgan para pelear con el jardinero cara de pájaro de BIRDMAN.

NIVEL C: HOTEL BABILONIA (CD2)

Empiecen el nivel hablando con el hombre del mostrador. Tomen el ascensor y vayan al piso tres. Ahí entren a la habitación 302. Vean la escena. Observen la nota del baño y vayan al cuarto 306. Vuelvan a entrar después de la escena. Hablen con el hombre y regresen al lobby. Sigán la sangre, miren el cadaver y salgan. Hablen con el hombre y vayan a la 204 (tendrán que golpear como les habían dicho). Agarren el D-FELON y váyanse a la 201. Golpeen hasta que los dejen entrar. Hablen con el gordo y vayan a la 304. Cuidado en el camino. Hablen con la chica y al salir vuelvan a entrar. Agarren lo que puedan y abandonen la habitación. Afuera estará Rainheart. Les dirá que los quieren ver en el 301. Andá ahí. ¡Ops! Número equivocado. Maten a los guardias con Red y lean la carta de Lilia. Entren en la 303. Reentren. Hablen con el tipo y vayan a la doscientos cinco. Rápido, atiendan el teléfono y vayan a la 206. Reentren.

Hablen con el loco ese y diríjense al 202. Maten al guardia y vayan al 203. Reentren. Procedan al 305. ¡Caramba! Tres enemigos, elimínenlos como puedan. Rainheart los espera en el reloj, pero antes de eso vean en todas las habitaciones la soledad que hay. Después sí, hablen con el gordito, síganlo por el ascensor al piso tres, entren por la 304 y... Con el gordo muerto, vuelvan al lobby, hablen con el tipo y bajen por la escalera, antes cortando la energía. Esquiven a los monstruos y tomen el ascensor. Agarren todos los ítems que puedan. Hecho esto, vayan a la última puerta y enfréntense a Rita

NIVEL D: LA TORRE HONGO (CD3)

Llegaron al último nivel del juego. Son pocos pero largos. Bueh, vamo' a empezar. Revisen el área hasta que aparezcan 2 monstruos. Tendrán que matarlos sí o sí. Agarren las pastillas de los costados y usen la intuición sobre uno de los cuatro tubos de por ahí. Memoricen la secuencia de colores y úsenla cuando jueguen con Lilia. De vuelta con Rion, usen el x sobre el tubo que usaste y subí. Están en el piso 78, maten a los guardias y revisen el ascensor del noreste. Usen con Lilia la secuencia. Rion estará ahora en el piso 103. Maten a todos (sí, todos) y busquen las cápsulas. Ahora sí, busquen el ascensor del sudeste. Ya saben que hacer con Lilia. Seguimos con Rion. Suban al piso 150 (poco exagerado, ¿no?) Destrocen a los enemigos y vayan al ascensor del sudoeste, hagan lo de siempre y con Rion aparecerán en un lugar diferente. Agarren las drogas, revisen todos los agujeros con la intuición y en un momento aparecerá el jefe. Es un poco "conocido" muy facil, dale a las bolass rojas y listo

Si te quedó alguna duda sobre el juego, o si no te gustó algo de la guía, etc. mandame un mail a guidolutter@yahoo.com Decime lo que quieras