

Galerians FAQ/Walkthrough (Spanish)

by tunchi

Updated to v1.4 on Mar 24, 2005

Guía de Galerians - Versión 1.14.
Por Juan Manuel "Tunchi" Ruiz
Terminada el 28/3/02
Última actualización: 19/02/05
E-mail: ruiz_tunchi@hotmail.com

Contenido

1_ INTRODUCCIÓN

2_ ACTUALIZACIONES

3_ ADVERTENCIAS

4_ LO BÁSICO

5_ LOS ENEMIGOS

6_ GUÍA

7_ TRUCOS

8_ COPYRIGHT

VERSIONES

Versión 1.0. 28/3/02

Primera versión (¿No es obvio?)

Versión 1.1.
12/4/02

Corregí algunos párrafos y frases, arreglé ciertos errores en los espacios provocados por mi amiga, la tecla TAB, y un problema en el formato e introducí algunos otros detalles, y la sección "ANTES DE EMPEZAR" cambió a "LO BÁSICO". Y también añadí los códigos de Gameshark.

Versión 1.2.

Corregí un poco la gramática y añadí algunas pequeñas secciones: vean ustedes mismos. También actualicé el copyright, diciendo que la guía se puede ver en psxcodez.com.

Versión 1.3

Hice un pequeño ajuste en el Copyright; ahora esta guía puede verse en NacionArcade.net y LaGuia2000. También estoy considerando la posibilidad de añadir algo de arte ASCII para mejorar el diseño del documento, así que esperen

que aparezca otra actualización en poco tiempo.

Versión 1.4 - 24/3/05

Cambié mi dirección de e-mail. La nueva es: ruiz_tunchi@hotmail.com. Los mensajes que se manden a la dirección anterior no serán respondidos.

1) INTRODUCCIÓN:

Bueno gente, bienvenidos a mi primer guía. Galerians es un juego de aventura, con ciertos toques de Survival Horror (aunque los oponentes sean "humanos") que realmente me copa, por eso decidí escribir esta guía. Galerians es un juego parecido a la saga Resident Evil y algunos otros títulos del género. Nos cuenta la historia de Rion Steiner, un chico de 14 años que despierta en una cama de hospital, con su memoria totalmente borrada. Todo lo que recuerda es su nombre. Durante su escape se da cuenta que tiene poderes psíquicos, y debe usarlos para sobrevivir durante toda la aventura.

Bueno, basta de cháchara, pasemos a lo relacionado con el juego.

2) ADVERTENCIAS:

Aprovecho este punto para avisar que antes de empezar a leer lo que hay más abajo, quiero dejar claro que este juego contiene escenas violentas, en especial en el nivel C (The Babylon Hotel, disco 2) que podrían no ser de lo más didácticas para algunos menores de edad. El juego también contiene algunas escenas de consumo de drogas por parte del protagonista. Con respecto a esto último, quiero dejar claro que considero que las drogas son malas y pueden terminar destruyendo a quién las consume. Galerians es sólo un juego de ciencia- ficción con drogas y eventos inexistentes. Yo avisé, así que después no me manden mails puteándome, ¿OK?

3) LO BÁSICO:

3.1) CONTROLES:

X= botón de acción (leasé: abrir puertas, agarrar objetos, etc)/atacar (ver más abajo)

CUADRADO= correr (mantener apretado junto con ARRIBA)

CÍRCULO= ver/quitar el mapa

TRIÁNGULO= "sense" (algo así como un escaneo)

R1= Cargar ataque

R2= opciones

L2= correr (hacia donde estás mirando)

SELECT= inventario

3.2) ¿QUÉ PASA CON LAS ARMAS?

Esteeeeee... en Galerians NO HAY ARMAS, ni pistolas, ni escopetas automáticas, ni rifles con mira, nada. Tu única forma de ataque y defensa son los poderes psíquicos de Rion Steiner, el honorable protagonista del

juego.

3.3) ¿Y CÓMO ATACAMOS?

Para atacar a un enemigo, todo lo que hay que hacer es mantener presionado el botón R1, en ese momento verán que un círculo se llena en la parte superior de la pantalla, ese círculo muestra la potencia del ataque. Para realizar el ataque, aprieten X sin soltar el R1. Para cancelar el ataque, suelten el R1.

3.4) LISTA DE DROGAS:

Todos los objetos comunes del juego y para qué corno sirven.

MELATROPIN: Esta droga la tenemos desde el principio al fin. Nos permite leer la mente, mover objetos con telekinesis, y tocar cosas para que nos den pistas sobre que hacer con ellas ("sense") Es infinito su uso, pero tiene su costo. La cabeza de Rion suele pagarlo.

RECOVERY CAPSULE: Esta píldora te llena el HP (energía) al 100%

APPOLINAR: Esta píldora te llena el AP hasta el tope. Usala bien, porque hay solo UNA en todo el juego.

DELMETOR: Baja tu AP a cero.

SKIP: Aumenta el nivel de potencia de los ataques y permite atacar a más de un enemigo a la vez. Se pueden usar varias juntas (el máximo es nivel 3)

NOTA: la tableta SKIP no sirve para lavar la ropa (mis compatriotas me entienden);)

SHORT: No es un objeto, es un estado que se alcanza al intentar atacar con el AP al máximo. Estando "shorteado", no podés atacar ni correr, y tu HP irá bajando, pero al acercarte a un enemigo, su cabeza estallará. Con una DELMETOR podés salir de este estado.

BEEJECT: Con esta jeringa te podés inyectar los cartuchos de drogas de ataque (ver 4 renglones más abajo)

DROGAS DE ATAQUE:

RED: Hace que las moléculas de un objeto se agiten, quemándolo. Un ataque cargado al máximo puede envolver al enemigo en llamas.

NALCON: Crea una onda energética que golpea al enemigo. Mortal frente a todos los enemigos, en especial los jefes.

D-FELON: Esta droga crea un campo antigravedad que envuelve al enemigo, levantándolo en el aire y haciéndolo rebotar contra el piso. Debe cargarse al máximo para realizar un ataque efectivo.

3.5) EL HP, EL AP Y EL "SENSE"

Te habrás preguntado qué significan estas tres cosas. El HP (Hit Points, ó Puntos de Impacto), es la vitalidad de Rion. Cuando tu barra de HP queda vacía, morís. Una RECOVERY CAPSULE rellena todo tu HP.

El AP (Addiction Points, ó Puntos de Adicción), representa el estado "cabezal" de Rion. Cuando tu AP llega al máximo, caés en el estado SHORT; rion empieza a perder HP al mismo tiempo que los enemigos literalmente

"pierden la cabeza".

Por último, el "Sense (sentido)", es una especie de "ESP" psíquico, que te sirve en varias ocasiones. Por ejemplo, con esta habilidad, Rion puede tocar una puerta trabada para obtener una breve visión de dónde está la llave; ó escanear un objeto sospechoso para recordar algo sobre éste.

4) LOS ENEMIGOS

CIENTÍFICOS

Dificultad: Fácil
Donde están: Nivel A

Estos tipos abundan en el primer nivel pero son tremendamente fáciles de matar. Son bastante lentos, y sus ataques no hacen demasiado daño, por no decir casi nada. Un ataque de RED o NALCON cargado a 3/4 de potencia alcanzará para deshacerse de ellos.

POLICÍAS

Dificultad: Fácil
Donde están: Nivel A

Estos ratis tampoco molestan mucho. La forma más fácil de matarlos es alejarse de ellos tanto como puedas y golpearlos con ataques fuertes de RED. No dejes que se te acerquen mucho, o sufrirás un porrazo en la espalda, que a la gente le suele doler.

SOLDADOS ARMADOS (¿o miembros del SWAT?)

Dificultad: Media
Donde están: Nivel A

Estos son parecidos a los descriptos arriba, con la excepción de que son más feos, resistentes, fuertes y malos. Tienen la costumbre de dispararle a cualquier rubio falopero de 14 años que merodee por el hospital, y Rion tiene todas esas cualidades. También te pegarán culatazos, o llamarán a sus compañeros, para molerte a palos de a dos.
Un consejo sano: esquivalos siempre que puedas porque gastarás una bocha de poder y energía.

ZOMBIES (o lo que sean)

Dificultad: Media
Donde están: Niveles A, B y D

Estos muchachos realmente NO son zombies, pero es lo que más se acerca, y joden bastante, realmente. Su ataque consiste en clavarte los puñales que llevan en las manos. No sería un gran problema, de no ser porque SIEMPRE vienen acompañados. 2 ataques cargados al máximo de RED alcanzarán para sacártelos de encima.

NOTA: si alguien sabe qué corno son estos tipos envueltos en vendas,

hágame saber, please.

ROBOTS

Dificultad: Difícil

Donde están: Niveles A y D

Los robots son los oponentes más difíciles de todo el juego. Casi siempre vienen acompañados, y tienen una resistencia de p*** madre. En general te agarran del cuello y te tiran al piso, pero a veces se agachan y te disparan a distancia. Como mencioné arriba, tienen una tremenda resistencia, y casi nunca vienen solos. Te recomiendo no intentar hacerles frente porque es más fácil escapar: son bastante lentos. Intentando matar a uno, podés llegar a gastar 2 cartuchos enteros de NALCON, así que no les pelees, salvo que te acerques a ellos teniendo SHORT.

HOMBRES PSÍQUICOS

Donde están: Niveles B y C

Dificultad: Media

Estos elegantes señores de traje, pantalón y sombrero negro haciendo juego son muy comunes en los niveles B y C. Su ataque consiste en lanzarte una ráfaga de energía (o whatever it is) que no hace demasiado daño. La forma más fácil de matarlos es esperar que ellos ataquen (verás que mueven el brazo para preparar el ataque) y contrarrestarlos con un golpe de RED mínimamente cargado, luego volvé a cargar al máximo y dales con RED 2 veces hasta que mueran. Otra forma es moverte constantemente alrededor de ellos y pegarles cuando ya hayan atacado. Son vulnerables a RED y D-FELON (con NALCON necesitás 3 golpes). Tené cuidado; si te arrinconan de a 3 pueden ser un verdadero problema.

MONSTRUOS DE FUEGO

Donde están: Niveles A, C y D

Dificultad: Media

No verás mucho a estos enemigos hasta etapas avanzadas do juego. En general te escupen ácido y te morderán si te acercás. Pegales con NALCON desde lejos, y solo si tenés suficiente espacio para alejarte de ellos. (NOTA: jugadores de Resident Evil, noten el parecido de estos bichos con los "lickers" o chupadores" de Resident Evil 2 y Gun Survivor).

6) GUÍA

ACLARACIÓN:

RC= RECOVERY CAPSULE

NIVEL A

HOSPITAL MEMORIAL DE MICHAELANGELO

Empieza la aventura.Los científicos le inyectarán a Rion las drogas NALCON y RED, dándole nuevos poderes.

Luego, al escuchar una voz que lo llama pidiéndole ayuda, Rion se levantará y tomarás el control. Cerca de la camilla estan las MEDICAL STAFF NOTES, las notas del equipo médico sobre las drogas.La puerta no se abre, usá el sense (triángulo) para destrabarla. Matá al científico y agarrá la SECURITY CARD y una RC (RECOVERY CAPSULE) de la computadora (los ítems importantes los escribo con mayúscula). Andá por la otra puerta. Estás en un pasillo. Matá a los 3 científicos y tomá la puerta del otro extremo. Verás una extraña estatua desde el vidrio.

Usá la SECURITY CARD en la ranura con la luz roja y abrí la puerta. Matá al guardia y agarrá una RC de la mesa.

Tomá la puerta de la derecha, la del medio está cerrada. Matá al otro guardia, agarrá la FREEZER ROOM KEY de la caja de la alarma y usá la puerta de la izquierda (de acuerdo con el ángulo de cámara de la puerta). En esta habitación encontrarás 1 DELMETOR,1 RC y 1 BEEJECT (muy importante). Volvé a salir.

Usá la computadora para abrir la otra puerta(verás una secuencia si mirás el espejo). Andá ahí.La puerta de al lado está cerrada, dice "SPECIAL PPEC OFFICE". En la puerta del fondo podés grabar la partida.Doblando por el pasillo hay un baño.Tomá la puerta del fondo. Cuidado con la yuta.La cortina roja está sellada, tendrás que abrirla más tarde. Andá por la puerta izquierda del final del corredor. Matá a los 2 científicos y agarrá un DELMETOR de la computadora izquierda y la PPEC STORAGE KEY de la derecha(verás una secuencia si escaneas la máquina del medio).Abrí la otra puerta.Verás una secuencia si escaneás la silla, agarrá el NALCON y anotá la contraseña (9607932) de la pared. Todavía no sabés para que es ese código, pero si hacés lo que te digo todo va a ir bien. Volvé al pasillo.Usá la FREEZER ROOM KEY en la puerta del medio.

Verás una secuencia si mirás el botón.Agarrá 1 NALCON del vidrio, 1 RC del estante y el FUSE de la caja de fusibles ;Whoops! Pará el aire frío con la máquina y volvé al pasillo.Usá el FUSE en la puerta de la derecha y entrá.Usá la PPEC STORAGE KEY en el armario y agarrá 1 DELMETOR y el LIQUID EXPLOSIVE. Volvé al corredor.Guarda con el soldado.Usá el LIQUID EXPLOSIVE en la cortina roja y luego el "sense"... ;BUMMBA! Bajá las escaleras.Estás en el piso 14. Esquivá a los canas y andá por la puerta del fondo, la otra requiere un nuevo código de la tarjeta que tenés.En las pantallas de esta habitación aparecerá el Dr.Lem, jefe del hospital,diciéndote que ya no le interesa que sigas viviendo, así que no esperes ser bienvenido.Hay 2 puertas detrás tuyo, en una podés grabar el juego, en otra hay un baño.En dicho baño, agarrá el NEWSPAPER(diario), que dice algo sobre Rion y su familia. Por si a alguien le interesa, lo traduzco:

FAMILIA DE 3 MISTERIOSAS DESAPARICIONES

El profesor Albert Steiner, de 38 años, más conocido por su libro titulado "New Replicative Computer Theory", no ha sido visto desde el 10 de octubre. De acuerdo con la Agencia Nacional de Policía(;Woweso en mi país, Argentina, no existe) el Dr.Steinersúbitamente desapareció de su casa junto con su mujer Elsa, de 35 años, y su hijo Rion, de 14.La policía sospecha que fue juego sucio.

La policía también cree que este incidente está relacionado con la desaparición del Doctor Pascalle, de 48 años, y su hija Lilia.

El Dr.Steiner y el Dr.Pascalle eran amigos cercanos, y es posible que este incidente estuviera relacionado con la investigación que estaban realizando juntos.Ambos son desarrolladores de Dorothy, la computadora madre que maneja

Ciudad Michaelangelo. Las autoridades temen lo peor.

¡UF! Esa traducción me tomó una bocha de tiempo, aunque parezca mentira. Bueno, parece que no todo anda bien por casa, ¿no?. Bueh, sigamos adelante. Salí del ñoba. En la sala de monitores (así le digo yo), apreté el botón de la columna (revisalo 2 veces)
Entrá por la puerta que abriste. Hacé lo que quieras con los científicos (a esta altura del juego, deberías saber de que hablo). Agarrá 1 RC de la mesa y 1 RED de lo que parece un tachito. Apreté el botón verde para ver el G PROJECT REPORT. Andá por la otra puerta. Agarrá 1 DELMETOR de la máquina y la SPECIAL PPEC OFFICE KEY del fondo. ¿Te acordás de la puerta que decía "SPECIAL PPEC OFFICE"? Bueno, hay que volver ahí. Usá la nueva llave en esa puerta. Matá a los 3 científicos que hay ahí (por cierto, si la puerta estaba cerrada y la llave en otro lugar, ¿cómo puede ser que ya haya gente adentro?). Agarrá 1 NALCON, 1 RED y 1 DELMETOR que hay acá. Usá la SECURITY CARD en la computadorita. Escribí el código que encontraste en la pared (repito: 9607932) y pulsá ENTER para cambiar el código. Volvé al corredor y bajá las escaleras. Usá la SECURITY CARD en la puerta que no podías abrir. Andá a la puerta de la derecha. Abastecete de todo lo que necesites, hay:

- ¡3! RC
- 1 SKIP
- 1 DELMETOR
- 1 NALCON
- 1 Escena donde escucharás otra vez la Voz Misteriosa Que Te Llama

Salí de ahí y atravesá el pasillo. Entrá por la otra puerta. Un robot te dará la bienvenida. Podés pelearle (cosa que no te recomiendo) o podés escapar (cosa que si te recomiendo) bajando la escalera (por cierto, en esta habitación hay 1 RC en la máquina)

¿Ya bajaste la escalera? Bueno, en un rincón hay 3 puertas. La de la izquierda es pa'grabar el juego. Luego andá a la de la derecha. La luz se apagará y quedarás encerrado; pero hay 3 luces rojas en las computadoras. Apreté X para que se pongan azules, en este orden: Primero la de la derecha, luego la de la izquierda y finalmente la del medio (por cierto, este puzzle es muy parecido al de los bustos de Resident Evil 2, sólo que en vez de estatuas hay lámparas) Podrás ver algunas fotos de tu familia (la de Rion, no la tuya). Apreté el switch de al lado de la puerta. Agarrá la CONTROL ROOM KEY y 1 NALCON de una computadora. Salí de ahí. Andá por la puerta del medio. Los zombies te saludan, son molestos, sí, pero si los matás a todos vendrán 3 o 4 robots a reemplazarlos. Usá la CONTROL ROOM KEY en donde corresponda (revisá las puertas) y entrá. Matá a los 2 policías.

Hay 4 computadoras acá. Apreté el botón de la primera para abrir el CLINIC CHIEF'S ROOM y el de la segunda para abrir la ARMORY. En la tercera hay 1 NALCON y en la cuarta un RED. Salí de ahí. En el salón de la estatua, (así lo llamo desde ahora) andá a la ARMORY (la habitación de la puerta roja). Cuidado con los 2 robots. Agarrá rápido el TWO-HEADED WOLF (una piedra con un lobo de 2 cabezas) y un SKIP que está medio escondido. Salí de ahí. Subí las escaleras. Agarrá 1 RED del estante y andá a la puerta del fondo (cuidado con los zombies). Sacate de encima a los científicos y encendé la PC para ver los datos de prueba de Rion (RION'S TEST DATA) que explican la pérdida de memoria del pobre pibe. Esto también es bastante interesante, así que también lo traduzco:

Un nuevo joven llamado Rion fue traído hoy.El Dr.Lem ordenó administrarle la droga. Hay signos de poder sobrenatural. La droga se ve interesante.

20/10

El Doctor Lem, jefe de la instalación, ordenó que la dosis de droga se incremente 10 veces.Me pregunto: ¿por qué estará tan apurado?

23/10

Rion cayó inconsciente por tiempo indefinido. Debe de haber sido debido a la sobredosis.

25/10

Rion milagrosamente recuperó la conciencia, pero perdió la memoria. Sólo recuerda su nombre con cierta dificultad.

Bueno, eso explica algunas cosas, ¿no? Sigamos con lo nuestro. Agarrá 1 DELMETOR de la camilla, la RESEARCH LAB KEY del estante y salí. Bajá la escalera. Volvé a la CONTROL ROOM,usá la RESEARCH LAB KEY en la puerta correspondiente. Deshacete de los enemigos y agarrá otra piedra, el TWO-HEADED MONKEY junto con 1 RC, 1 DELMETOR y 1 NALCON.Salí. Dans le salon of the statue, entrá en la puerta de al lado de la ARMORY.Estás en un pasillo parecido al que viste antes de pelear con el primer robot, pero este es más corto. En la puerta de la derecha hay una sala con animales de 2 cabezas dibujados en la pared(???). Andá a la puerta del fondo. Matá a los científicos, agarrá la TEST LAB KEY y 1 RC, luego salí. En el salón de la estatua, abrí el TEST LAB con tu nueva llave. Despachá a los científicos y agarrá la TWO- HEADED SNAKE. Si hiciste todo bien, deberías tener 3 piedras de animales, si no fijáte más arriba. Salí del salón de la estatua y andá al CLINIC CHIEF S'ROOM.Agarrá la TWO-HEADED EAGLE, la última piedra. Para qué sirve, pronto lo sabrás.En el escritorio hay unas notas, que dicen así:

El programa con el que siempre he soñado finalmente ha comenzado. Si sale bien, nada podrá impedirnos lograr nuestro objetivo. Cambiaremos el curso de la historia humana. No, de hecho, será el fin de la historia humana. Ella se convertirá en el nuevo Dios... Actualmente, ella me ha sorprendido con su rápido crecimiento. Es increíble, y es mucho más de lo que yo esperaba. Nadie puede detenerla ahora. Todos caerán antes que ella. No puedo expresar la emoción que siento al estar presente en semejante momento histórico. El destino del mundo yace en esas manos. Ahora nos dirigimos hacia una nueva era con la nueva Maestra de Creación...

¿Maestra de Creación? ¡Ah, claro!, sin duda habla de Alguien Misterioso Y Anónimo Pero Obviamente Importante A Quién no Veremos Hasta el Final Del Juego(TM). Andá al balcón. Da unos pasos y (para poner la cereza en el postre) escucharás Una Voz Misteriosa Que Te Llama Cada Dos Por Tres(TM). Agarrá la RC y salí. Entrá en la puerta de al lado del reloj(si se le puede decir "reloj" a ese ojo gigante que hace tic-tac). Estás en una sala con 4 pedestales. Ahí tenés que usar las cuatro piedras que tenés, en este orden:
(De izquierda a derecha)
Snake(víbora), Eagle (águila), Wolf(lobo), Monkey(mono).

(Este puzzle también se parece a uno de Resident Evil 2, sólo que en vez de enchufes hay piedras. ¡Paren de robar!)

Un pasaje secreto se abrirá. Andá por ahí.

Atravesá el pasillo, esquivando al robot. Entrá por la puerta del otro extremo. Estás en una habitación con muchos robots, así que usá las patitas. Avanzá hasta que cambie la cámara y entrá por la puerta de la derecha. Si querés, podés revisar la máquina del medio de esta habitación para ver otra FMV. Subí la escalera, en el otro cuarto no hay nada interesante. Antes de abrir la puerta, seguramente querrás contarle a la Memory Card que pasó últimamente. Entrá en la puerta. Estás en una sala amplia con una esfera negra (antes de entrar, te aconsejo tener el AP lleno). Examiná la computadora 2 veces. Finalmente aparecerá el Doctor Lem, y ahora si que viene la pelea final de este nivel.

JEFE: DR. LEM (PRIMERA FORMA)

DIFICULTAD: FÁCIL

Justo cuando Rion estaba por descubrir su "Family Program" (programa familiar) el Dr.Lem llegó a arruinar la fiesta.

La forma de vencerlo es como a cualquier otro enemigo: alejarte de él, esperar a que ataque, esquivarlo, y luego pegarle con ataques bien cargados de NALCON (RED no lo afecta mucho), luego volver a alejarte y repetir la táctica 3 ó 4 veces hasta que caiga al suelo.

La pantalla se pone oscura, si lo hiciste bien habrás matado al Dr. Lem. Sin embargo, NADA es tan fácil como parece. Ahora el doctorciño se ha enojáu, y se convertirá en...

JEFE: DR. LEM (SEGUNDA FORMA)

DIFICULTAD: SUPER DIFÍCIL

Esta forma es jodidísima. No sólo tiene una velocidad casi subliminal, sino que también saca un montón de energía con sus golpes. Personalmente yo intenté repetir la misma táctica que con la 1ra forma, pero siempre termino muriendo. Lo más fácil es "shortear" (para eso te dije que tengas el AP al máximo) y quedará muerto. (NOTA: creo q' hay un error en mi juego. Cuando derroto a la primera forma, debería haber una secuencia FMV. Pero la pantalla se vuelve a aclarar y sigo peleando.)

NUNCA dejes que te agarre del cuello o perderás el 30% de tu energía de un saque.

NOTA: Supuestamente, si lográs hacer que el Dr.Lem se acerque a la computadora, se quedará trabado pegándole al piso, mientras vos aprovechás para llenarlo de NALCON. Esta es sólo una teoría, vista en foros de algunas páginas, pero todavía no pude comprobarla.

Después de la pelea, examiná el cadáver del doctor Lem para que Rion active el ascensor y finalmente podrás salir de este hospital de m****a.

FIN DEL NIVEL A

NIVEL B

TU CASA (YOUR HOUSE)

(Por cierto, creo que esta casa es un poquito grande para sólo 3 personas)

Empezás en el patio. La puerta del medio está cerrada, así que andá por la de la derecha. Al entrar, Rion notará que hay huellas de neumáticos que se dirigen hacia la pileta. Andá a la cochera. Agarrá la BACKDOOR KEY del asiento del auto y entrá por la puerta trasera. Estás en la cocina. A la puerta verde le falta el picaporte, habrá que ir más tarde. En la mesada hay 1 RC. Andá por la puerta de al lado de la mesa. Cruzá el pasillito. Entrá al baño y apretá el botón de la pared para vaciar la bañera, agarrá la SECOND FLOOR KEY y salí. Cruzá la otra puerta. Saludá y despedí al primer enemigo del nivel. Entrá por la primera puerta que veas. Estás en el living. Agarrá el cuadro "Metamorfosis" del sillón y revisá el portarretrato. Verás una secuencia donde Rion recuerda una conversación con sus padres. Estos "flashbacks" de recuerdos sucederán a menudo durante este nivel.

Agarrá 1 RED del estante y salí. La próxima puerta es una sala con una mesa de pool, a la que le faltan la bola 3 y la 9. Desafortunadamente no tenés más bolas que las que necesitás para que tu apellido prospere. Ahí agarrá el DOOR KNOB (el picaporte) y 1 DELMETOR. Salí. En la puerta del fondo, podés grabar el juego. Cruzá el pasillo y volvé a la cocina. En el camino, un psíquico saltará del techo (te asustaste, ¿no?) matálo, calmate, ya pasó... está todo bien. ¡WHOOOPS! Olvidé decir que viene otro de la puerta ^_^ . Acá viene otro recuerdo: Rion abre la heladera, y... lo que encuentra no es precisamente una torta de cumpleaños... :(

(Después de esta escena, perdí todas las ganas de comer)

Usá el DOOR KNOB en la puerta verde. Andá al salón de entrada, matá a los 2 psíquicos, destrabá la puerta y subí la escalera. Usá la SECOND FLOOR KEY en la puerta.

Matá al psíquico, pero no vayas a la puerta que estaba tapando. En vez de eso, bajá (teniendo en cuenta el ángulo de la cámara) y entrá por la otra puerta. Acá hay otro recuerdo, esta vez del padre de Rion hablando con el Dr. Pascalle, diciendo que hay que separar a Rion y Lilia. Agarrá la BEDROOM KEY de la mesa (revisá 2 veces) y 1 RC del estante. Ahora sí, andá por la puerta que estaba guardando el psíquico (la del fondo es una biblioteca a la que todavía no necesitás ir). En esta habitación hay un agujero, saltalo manteniendo apretado ARRIBA y presionando X repetidamente. Luego cruzá la puerta.

Andá a la puerta del fondo. Verás una FMV donde Rion recuerda la death de su father. Salí de ahí, my friend, y usá la BEDROOM KEY en la puerta cerrada. Agarrá 1 RC del estante (parece que a los padres de este muchacho les encantaba guardar fármacos en los estantes) y leé la carta de la mesa, que dice así:

Mi queridísimo Rion:

No tengo más remedio que pensar que escribir el sistema de activación en tu cerebro podría en algún momento ponerte en peligro. Por favor perdonanos por nuestra decisión forzada.

Estaremos siempre con vos.

Elsa

Snif, snif... Bueno, ánimo, es algo que a cualquiera le puede pasar. La caja de joyas está cerrada, tiene un agujero redondo. Salí y andá al dormitorio de Rion (la puerta más cercana a la que usaste para entrar acá). ¿Adiviná qué?

¡Sí! En el estante hay... 1 RED!!! Si escaneas la cama, verás otro recuerdo en el que tus padres te piden "que los perdones por su horrible desición". Colgá el cuadro "Metamorfosis" al lado de la puerta para ver una escalera secreta. Bajá por ahí. Estás en el living, verás otro recuerdo donde mamita le muestra su anillo a Rion y le dice que no cuente nada. Andá al baño con el lavamanos (cerca de la puerta de la cocina). Verás otra FMV, donde la madre de Rion se está lavando las manos tranquilamente hasta que llega un psíquico y... ay... Por suerte, ella aprovechó para esconder el anillo, tirándolo por el drenaje.

Usá el "sense" en la pileta y agarralo. Volvó al living, volvó a subir la escalera, volvó al dormitorio de Rion, volvó al dormitorio de tus padres, volvó... ¡NO! En el dormitorio, usa el anillo de tu madre (YOUR MOTHER'S RING) en la caja de joyas para abrirla (por supuesto, podrías haberla tirado al piso o la podrías romper con una buena patada, pero a un Héroe De Juego De Aventura no se le permite hacer eso). Agarrá el anillo de tu padre (FATHER'S RING) y no te olvides de sacar el de tu madre, ya que también lo vas a necesitar. ¿Te acordás de la biblioteca que te dije que no necesitabas ir? Bueno, andá ahí, porque ahora sí necesitás ir. Tené cuidado con los zombies al volver.

Agarrá del cajón el libro "New Replicative Computer Theory", que no voy a traducir porque no dice nada demasiado interesante. Al lado de la ventana hay un agujero cuadrado y uno redondo, poné el anillo de tu madre en el redondo y el de tu padre en el cuadrado. (Este puzzle se parece sospechosamente al de las gemas de Resident Evil 2. Mmmmmmm... esto huele a plagio...) Se abrirá un pasaje secreto, así que obviamente tenés que ir ahí. En la computadora hay un mensaje de tu padre, que te dice tu siguiente misión, es algo así como esto lo que dice:

(ADVERTENCIA: La traducción NO es exacta, así que leé y sacá tus propias conclusiones).

Mi querido hijo Rion:

Si alguna vez llegás a oír este mensaje, tu madre y yo probablemente ya hayamos muerto. Pero antes de que... (no entiendo qué dice acá), hay algo que debés hacer. 7 años atrás, el Doctor Pascalle, un amigo mío, y yo, creamos a Dorothy, una computadora inteligente con la habilidad de pensar, tomar desiciones y repararse a sí misma. Dorothy fue revolucionaria en su tiempo, y evolucionaba constantemente. Un día, Dorothy comenzó a preguntarse porqué ella no podía matar a la gente, si los hombres se mataban entre ellos. Así que le conté de la existencia de Dios. Dios creó al hombre, nadie puede negar eso. Y los humanos eran su dios y creador. Pero Dorothy puso al hospital de Michaelangelo bajo su control, y comenzó a hacer experimentos genéticos con sujetos humanos. Ella usaba productos químicos para dar poderes psíquicos a los sujetos, y luego creó sujetos con absoluta lealtad hacia ella. Y ella era su diosa y creadora, su madre, su Maestra de Creación. Ella los llamó "GALERIANS". Sin embargo, Pascalle y yo teníamos un plan, en caso de que Dorothy creciera demasiado. Habíamos hecho un programa de virus para destruirla, y un sistema de activación del virus. En la mente de Lilia, la hija de Pascalle, habíamos escrito el programa del virus. Y en tu mente, escribimos el sistema para activarlo. Dorothy teme al virus más que a nada. Sólo vos y Lilia juntos pueden detenerla. Rion, el futuro de la humanidad está en tus manos.

¡UF! ¡ESA TRADUCCIÓN ME COSTÓ UN RIÑÓN, UN PULMÓN, UN H*** Y 3/4 DEL OTRO!... Así que espero que haya sido útil. Por cierto, ¿Dije que a cualquiera le puede pasar?. Bueno, retiro lo dicho. Ehem... prosigamos... Agarrá la 9 BALL de la mesa y salí (no necesito decirte qué es la 9 BALL, ¿NO?) Esquivá a los zombies, volvó al primer piso y andá al patio con la pileta. Usá los poderes en la pileta para ver una FMV donde Rion sacará un auto de la pileta (¡WOW!) que es de la misma marca, el mismo modelo y el mismo color que el de su

compatriota, el Dr. Steiner, pero este trae un "extra": lo que solía ser el mencionado doctor Pascalle, con la BOLA 3 del pool en la mano. Agarrála. Vuelve a la sala del pool. Poné las bolas (del pool, quise decir) y se abrirá un pasaje secreto (¡WOW!, yo quiero tener una casa así).

Los pasajes secretos siempre guardan Algo Importante Del Otro Lado, por lo tanto tenés que ir ahí. Encendé la luz con el switch y revisá la mesa para agarrar un NALCON. Al lado del escritorio está la máquina que grabó el sistema de activación en el cerebro de Rion. En el escritorio está el diario del Dr. Pascalle, pero lo verdaderamente importante es la SHED KEY que está entre las páginas del diario. ¡Ahora tenés acceso a todas las habitaciones del nivel! ¡YUPIIIII! Sin embargo, NADA es tan fácil como parece. Sentado en la mesa está Birdman, quien niega haber matado a la familia de Rion, alegando que "fue su hermanito" y te exige que le digas cómo contactar a Lilia, pero como Rion es un Héroe de Juego de Aventura (TM), obviamente se niega, dándole a Birdman una bofetada psíquica, luego se irá.

Por tu parte, vos tenés que ir a la cocina. En el camino te encontrarás con Birdman, ignoralo o echálo con un ataque de RED cargado al mínimo. En la cocina, salí de la casa por la puerta trasera o por la del medio. De cualquier forma, rodeá la casa por la puerta izquierda (de afuera), agarrá 1 NALCON del banco, y entrá en el galpón usando la SHED KEY. En este lugar hay muchos estantes, por lo tanto hay también numerosos ítems esperando que los agarres: 1 SKIP, 1 NALCON, 1 RED y 1 RC, además de una muñeca perteneciente a Lilia (revisá el estante del medio 2 veces). Después de abastecerte, salí del galpón (será mejor que tengas las barritas altas y los bolsillos llenos, porque se viene una pelea grossa). Verás otra FMV, donde Lilia te dice que la vayas a buscar al hotel Babylon. Este es el lugar, el momento, y el día indicados para deshacerte de Birdman de una vez, y por supuesto él también aparecerá. Sólo uno saldrá del patio con vida, y mejor que seas vos.

JEFE: BIRDMAN
DIFICULTAD: MEDIA

Su cara de pajarraco hace honor a su nombre.

Birdman es bastante molesto. Su ataque consiste en teletransportarse unas 2 o 3 veces, luego dice algo como "¡Torah!" y te tira una bola de fuego transparente. La forma más fácil de golpearlo (que es lo más difícil) es correr dando vueltas en círculos, en un ángulo de cámara que deje que lo veas, esperar a que se quede parado y lance la firebola, luego esquivarlo, dado que van recto, y luego hacerle probar un poco de NALCON bien cargado. Después de repetir la táctica un par de veces, Birdman usará su poder para multiplicarse de forma que haya 3 Birdmans en todo momento. Para estos 3, lo que tenés que hacer es cambiar tu ataque a RED, tomarte el SKIP, y cuando aparezcan los 3 juntos cargá al mínimo y "tostá" a los 3 al mismo tiempo, luego Birdman volverá a ser uno solo. Golpeálo con RED (asegurate de que tu HP no baje de la mitad o se perderá el efecto del SKIP) usando la misma estrategia. Si se multiplica y los 3 Birdmans se ponen a dar vueltas en círculos, ponete cerca del galpón, porque usará un golpe poderosísimo. Repetí la táctica unas cuántas veces más y Birdman finalmente caerá.

Después de ser derrotado, Birdman te dirá que tengas cuidado... con vos mismo. De cualquier forma, morirá antes de poder decirte nada más.

FIN DEL NIVEL B

NIVEL C

EL HOTEL BABYLON

Empezás en el vestíbulo. Hablá con el tipo del mostrador. Tu habitación es la 302. Hay 2 puertas al lado del ascensor, una es un baño, en la otra podés grabar el juego. Andá al piso 3, y a la habitación 302. Verás una FMV al entrar. Agarrá lo que encuentres. (NOTA: este nivel está lleno de objetos en TODAS las habitaciones, por lo tanto no voy a nombrarlos, revisá por tu cuenta por que hay de todo, en especial en las mesas y los escritorios) En el baño hay una nota, diciéndote que vayas a la 306. ¿Bueno, por qué no? La 306 queda enfrente de tu habitación. (Si escaneas la puerta podés ver quién está adentro) El tipo de ahí te dice que lo encuentres en el vestíbulo, volvé a la PB. Andá detrás del mostrador ¡Caramba! parece que alguien fue brutalmente asesinado cerca de acá. El olor a muerto (que Rion ya debe conocer muy bien) te dice que vayas al cuarto de al lado. El cuerpo del recepcionista está en la pileta, si lo escaneas podés ver una conversación entre dos personas que aún no conocés. Agarrá el RC y mové 2 veces el switch. Volvé al vestíbulo (de ahora en más "lobby")

El hombre de la 306 te dirá que lo que estás buscando está en la 204. Andá a dicha habitación. Golpeá la puerta como te había dicho el tipo en el lobby y entrá. Agarrá 1 NALCON, 1 RED, 1 SKIP y 1 APPOLINAR (IMPORTANTE: ¡NO USES EL SKIP Y EL APPOLINAR HASTA QUE YO TE LO DIGA! ¿ENTENDISTE, NENE?) Cuando te estés por ir, el dealer te regalará un D-FELON. Hablá con él. Andá a la hab. 201. Escaneá la puerta un par de veces y entrá. Hablá con el gordo, el te dirá que "no se si se llama Lilia, pero la única chica aquí está en la habitación 304" Como habrás adivinado, tenés que ir ahí. Tené cuidado con los psíquicos en el camino. Entrá a la 304, y otra vez después de que la chica te eche ("¡Si estaba abierto!"). Salí y el gordito te dirá que el huésped de la 301 te busca. Andá ahí.

No encontrarás a Lilia, pero en su lugar hay dos psíquicos muy simpáticos. Tras discutir amigablemente con ellos podrás leer una carta que te dejó Lilia:

Rion, mis perseguidores se acercan. Siento una poderosa fuerza rodeando el hotel. Estuve esperándote en este cuarto por mucho tiempo, pero ya no puedo quedarme más.
Cuando oí tu voz y toqué tu corazón...
Quería verte y responder tus llamadas. Pero mi telepatía podría ser rastreada. Vamos, Rion. Seguro me encontrarás. Sacáme de este hotel.

Bueno, este es un juego bastante innovador, pero no sería un Juego De Aventura si no hubiese alguien a quién salvar. Andá a la 303 (reentrá) El borracho te dirá que lo veas en la hab. 205, andá ahí. Atendé el teléfono, el tipo no vendrá. Entrá en la hab. 206. Hablá con el sacerdote, que te dirá que Dios es la energía que expande el universo, hace crecer las flores, y un montón de cosas sin sentido (¡¡HIPER-LIMADO EL SACERDOTE!!). Andá a la 202, ya que está llena de esa energía (según el sacerdote). Matá a los 2 psíquicos y salí. Entrá (y reentrá) a la 203. Hablá con el terrorista maniático. Andá a la 305...

¡WHOOOPS! ¡TRES PSÍQUICOS! Matálos con RED, tomando el SKIP que te dije que no tomaras. Rainheart, tu nuevo enemigo, te está esperando en el reloj del segundo piso, y alegremente admite haber matado a la familia de Rion. Luego

de una conversación breve, se irá al 3er piso. Entrá a la hab. 305 y preparate para luchar contra el gordito.

JEFE: RAINHEART

DIFICULTAD: FÁCIL

Cuidado con el enano. Cuidado con el... ¿eh, ya moriste?

Rainheart es más fácil que su hermano Birdman, aunque también tiene la mala costumbre de teletransportarse de un lugar a otro. Sin embargo, es tan lento que te deja tiempo de esquivarlo antes de que ataque intentando empujarte o pegarte un par de piñas. Atacálo con D-FELON o RED, bien cargados (entiéndase 3/4) y luego corré. Cuando se acurruque y se prenda fuego, contrarrestalo con NALCON. De vez en cuando mandará a sus hombres de lava, pero son más torpes que zombies con Parkinson, dejalos que se te tiren encima y esquiválos. Unos cuantos sopapos y Rainheart morirá. Otra forma muy fácil de ganarle es tomando 2 SKIPS y dándole unos 4 ataques de D-FELON cargados a full. Sin hombres de lava, sin fueguito, con mucho dolor para el gordito. No es tan difícil, ¿no?. (¡SI!, dirás vos)

Una vez muerto el gordito, volvé al lobby, cortá la luz con la palanca y bajá la escalera. Eludí a los monstruos de fuego y tomá el ascensor. Entrá por la puerta de enfrente tuyo y agarrá todo lo que encuentres. Volvé a la cocina y entrá por la puerta de la derecha. Verás otra FMV. Encontraste a Lilia, ¡genial!. Lástima que Rita no esté de acuerdo con el pretexto de que vivas, y dejando fuera de combate a Lilia llega para vengar a su hermano el gordito.

JEFE: RITA

DIFICULTAD: DIFÍCIL

Ésta te va a sorprender. Garantizado. (En caso de no sorprenderse, llame al: 0800-666-S-O-R-P-R-E-S-A) :)

Rita es (además de ser el Galerian más desarrollado hasta ahora :D) realmente difícil de matar. Ella comenzará subiéndose a una mesa y chocándote, cuando se baje queda vulnerable. Te recomiendo atacarla con RED, por que es la que carga más rápido, dale primero un golpe de baja carga y luego uno fuerte (tenés que ser rápido). Cuando la hayas sacudido un poco, Rita empezará a pegarte sillazos, mesazos y otros golpes con diversos muebles, expresando el cariño que siente por vos. Luego elevará 4 mesas en el aire y las arrojará contra vos, luego se lanzará ella misma. Tenés que golpearla después de que se tire ella. Es difícil, ya sé, pero ser un Héroe de Juego de Aventura no es para todos.

(Por cierto, esta pelea me hizo acordar a Psycho Mantis, de Metal Gear Solid.)

Ya te deshiciste de todos los obstáculos y encontraste a Lilia, así que es momento de ir a nuestro objetivo final: la Torre Hongo, donde saldaremos nuestras deudas con Dorothy.

FIN DEL NIVEL C

NIVEL D

MUSHROOM TOWER (TORRE HONGO)

La estructura de este nivel es bastante simple:

Memorizar secuencia de colores- Resolver secuencia con Lilia- Matar enemigos con Rion- Agarrar objetos-Repetir todo lo mencionado.

Este es, también, el nivel más corto del juego, así que en marcha.

Después de la FMV, tomás el control de Rion (Lilia te sigue) Agarrá objetos de lo que parecen tachos de basura y merodeá hasta que a Lilia se le ocurra la gran idea de pisar un teleyector, dejandote solo con 2 zombies que obligatoriamente tenés que matar. Usá el "sense" en los shooters (ascensores) y resolvé la secuencia con Lilia, poniendo los colores (con X) en el mismo orden que le aparecen a Rion. (sólo una secuencia es la correcta en cada piso) Tomá el shooter con Rion. Tomáte el APPOLINAR y "shortheá" contra los robots (espero que no lo hayas usado antes, como te dije que no hicieras). Buscá el shooter apropiado para los colores que tiene Lilia y resolvé la secuencia (este puzzle se parece a... que haya visto) No dejes que la FMV te distraiga (tácticas psicológicas, hmmm...). Tomá el shooter con Rion. En el piso 103, matá a los monstruos de fire y... sí, otra vez repetí la secuencia con Lilia, sin olvidarte de agarrar los objetos de los costados. Tomá again el shooter con Rion. En el piso 150, (¡WOW! ¡Que ascensores tan modernos!) encontrarás más monstruos de fuego. Volvé a buscar el shooter y repetí la secuencia (es facilísimo, no me digas que no). En el medio del puzzle, otra FMV. Después, Rion y Lilia llegarán a un piso desconocido. Agarrá las RC, DELMETOR, NALCON y D-FELON. Revisá y escaneá las incubadoras, por último la que no tiene nombre (antes de hacer esto, grabá el juego en la habitación de al lado)

Después de revisarla, aparecerá Cain, un Galerian igual a Rion, quien nos dirá toda la verdad: La incubadora sin nombre es para Rion, porque él fue creado por Dorothy. El verdadero Rion murió en el hospital de Michaelangelo. Rion es un Galerian como todos los demás, y Cain, su hermano gemelo, también creado por Dorothy. Al ser creado, toda la memoria del Rion verdadero, incluyendo el programa de activación fue plantada en su mente. Rion fue creado para encontrar a Lilia, y Cain fue creado para matar a Rion...

JEFE: CAIN

DIFICULTAD: DIFÍCIL

No, no sos vos. Vos sos Trabajo Original (TM).

Bueno, que momento, ¿no?. Es hora de enseñarle a Cain quién es superior. Cain comenzará con 3 bolas de energía azules, esquiválas, y luego cargá el NALCON al máximo, esperá a que se teletransporte, y golpeálo con dicho ataque, luego volvé a esquivar las bolas de energía y repetí la táctica. Siempre tenés que esperar a que vuelva a desaparecer, y golpearlo apenas aparezca. Cuando escuches el sonido de la lluvia, corré a full esquivando los relámpagos y rayos de energía de Cain, luego volverá a usar bolas de energía regulares. Cuando le quede aproximadamente 1/4 de la energía, empezará a tirarte fuego. Movete después de que ponga la tercer llama para esquivar la fisura del piso. Pegálo mientras se quede parado. No intentes usar el RED,

no hace demasiado efecto contra Cain.

Una vez obtenido el certificado de defunción de Cain, es momento de ir a ver a Dorothy. Cruzá la puerta que llevaba a lo que antes era un lugar para grabar el juego. Rion y Lilia encontrarán a Dorothy, quien desafía a Rion a un último combate.

BATALLA FINAL: DOROTHY

DIFICULTAD: MEDIA

Acá está. Acá empezó todo.

Finalmente llegamos a lo que tanto deseábamos: la batalla final do juego. Dorothy tiene una amplia variedad de ataques, pero si tenés al menos 2 RC, ya podés cantar victoria. Elegí el RED como arma. Dorothy usará rayos energéticos, truenos aturdidores y otros ataques durante la pelea. Para vencerla, tenes que darle con RED a los 3 ojos que vuelan alrededor de ella. Después de atacar, tené cuidado, el ojo contraatacará. Cada ojo resiste unos 3 o 4 ataques cargados al 100%. En realidad, esta pelea es mucho más fácil que la anterior(para mí) La razón por que la dificultad es MEDIA es porque es posible quedarse sin DELMETOR o RC después de la última pelea. No olvides que Dorothy es inmune a D-FELON. Cuando derribes un ojo, iniciará sus ataques con láseres, asegurate de que no te peguen porque duelen bastante. Derribá los tres ojos y...¡ACABASTE EL GALERIAN!

Mirá la última FMV del juego(snif, que final de M****A). Ahora, en la opción "Movie Preview", podés ver los videos de todos los niveles que hayas sacado, más una secuencia extra si los sacaste a todos. (Necesito que alguien me diga cómo conseguir los del tercer nivel, que no puedo verlos de ninguna forma.)

También, si grabás al terminarlo y volvés a cargar, volverás a empezar, pero teniendo el "super short", que es igual al short normal, pero ahora podrás correr al shortear, tu HP bajará más lento y tu AP subirá más rápido.

Espero que esta guía haya sido útil y les haya gustado. Algo que noté en Galerians es que tiene ciertos elementos sacados de otros juegos. Por ejemplo:

- Rion= Leon de Resident Evil 2
- 4 piedras= 4 enchufes para abrir una puerta
- El puzzle de los anillos es igual al de las gemas del RE 2
- Los monstruos de fuego son EXTREMADAMENTE parecidos a los "Lickers" del mencionado RE2
- Rita usa los mismos poderes que Psycho Mantis, de Metal Gear Solid.

También(personalmente), hay algunas cosas que no me gustaron del todo. Por ejemplo:

-La odiosa pantallita de "loading" (galerians, galerians, galerians...) que aparece SIEMPRE que abrís una puerta.

-El movimiento de Rion podría haber sido muuuucho mejor.

-Podría tener un par de niveles más, creo que gastar \$15 (\$5 por cada disco del juego) en un juego con sólo 4 niveles me parece un desperdicio, y el juego no tiene ni de lejos las "50 horas de juego

intenso" que dice tener la caja de los CDs.

-Hay muy pocas opciones extras y secretos al terminarlo.

A pesar de todo, Galerians me sigue pareciendo un juego muy bueno, muy copado, y esta guía es prueba de ello. ¡Gracias a ASCII, Polygon Magic, Crave, y a todos los que hicieron posible disfrutar del Galerians!

7) TRUCOS

CÓDIGOS DE GAMESHARK:

HP INFINITO: 801C2F9C 00C8
AP SIEMPRE VACÍO:801AF96C 0000
NALCON INFINITO: 801AF978 00C8
RED INFINITO: 801AF97C 00C8
D-FELON INFINITO: 801AF980 00C8
NIVEL DE SKIP AL MÁXIMO: 301AF994 0003
CONSEGUIR D-FELON: 801AF9AE FFFF

NOTA: Yo, el autor de la guía, JAMÁS uso, usé, ni voy a usar Gameshark u otros códigos. Mi lema: "Winners don't use cheat cartridges" :). Es rumor popular que, si usás algunos de estos códigos, no podés sacar el anillo de tu madre en el nivel B; y por lo tanto no podés terminar esa parte del juego.

8) COPYRIGHT

Esta guía es propiedad única de Juan Manuel Ruiz (Tunchi), autor de la guía. Este documento no puede ser publicado en ningún sitio Web sin mi consentimiento escrito. Esta guía es sólo para uso personal, y no puede ser modificada.. Si modificás esta guía y después la publicás con tu nombre, me veré obligado a usar magia negra para devorar tu alma por Internet, luego voy a hacer un ritual indio para revivirte, te volveré a matar con mi lanzacohetes favorito y enterraré tus restos pulverizados en el Cementerio de Flores. Por ahora, esta guía se puede publicar en:

www.gamefaqs.com
www.neoseeker.com
www.psxcodez.com
www.nacionarcade.net
www.laguia2000.com

Si querés tener esta guía en tu página, pedime permiso por e-mail. Si la publicás en alguna página sin mi permiso, voy a averiguar dónde vivís y mandaré una tropa de ositos Teddys para que destrozen tu casa, rompan tus consolas/PC's y despedazen tus ositos de peluche. Sí, todos :).

Si querés hacerme algún comentario, sugerencia, pedido, alabanza ó lo que se te ocurra, mi e-mail es:

ruiz_tunchi@hotmail.com

Bueno, ya está todo dicho, no hay más que decir.

¡Larguen la guía, apaguen la PC y hagan algo útil con sus vidas!

This document is copyright tunchi and hosted by VGM with permission.