

## L'hôpital

Ramassez les notes sur votre gauche puis utilisez la vision sensorielle sur la porte et avancez dans la salle des moniteurs. Tuez le garde, fouillez le terminale de gauche pour récupérer la capsule et le passe puis passez par la deuxième porte. Tuez ensuite les infirmiers qui sont sur votre route, passez la porte suivante, utilisez la carte sur le panneau de contrôle et prenez la porte. Tuez ensuite le garde, prenez la clé sur le panneau avec la lumière rouge, puis appuyez sur le bouton pour débloquer la porte du poste de sécurité. Examinez ensuite le miroir puis passez par la porte de gauche après la séquence cinématique.

Montez par l'échelle pour récupérer l'injecteur puis fouillez les caisses de gauche pour ramasser le Nalcon et retournez au poste de sécurité. Prenez la porte de droite, tuez les gardes et ouvrez la porte de l'autre côté du hall. Tuez les trois gardes, prenez la porte de gauche au bout du hall, débarrassez-vous des infirmiers et récupérez la clé sur le terminal de droite. Ramassez ensuite le Delmétor sur celui de gauche, utilisez la vision sensorielle sur la chaise puis prenez la porte de droite après la scène cinématique.

Prenez le Nalcon sur la chaise puis utilisez vos pouvoirs dessus puis fouillez le hall pour récupérer le code 14F Hall B. Utilisez ensuite la clé de la pièce réfrigérée sur la porte de gauche, examinez le point rouge au centre puis enlevez le fusible de la boîte. Retournez au point rouge et utilisez la plaque contre le mur pour arrêter l'air froid. Retournez ensuite au 14F Hall B, utilisez le fusible sur la porte en bas à gauche, examinez l'objet cylindrique dans le coin de la pièce et utilisez la clé PPEC. Récupérez le matériel, retournez au hall, utilisez les explosifs sur le mur marqué d'un 14F, puis vos pouvoirs et examinez enfin l'escalier pour descendre.

Tuez les gardes, ouvrez la porte au fond à gauche et avancez vers les moniteurs. Appuyez sur le bouton sur le petit pilier, passez la porte dans le coin de la pièce, débarrassez-vous des gens qui s'y trouvent, récupérez la capsule sur la table et examinez puis activez le poste sur la gauche. Passez ensuite par la porte sur la droite, récupérez un Delmétor sur la gauche et une clé en face, et examinez l'endroit qui brille sur la gauche. Retournez au 14F Hall B, utilisez la clé PPEC sur la porte correspondante et entrez.

Tuez vos adversaires, récupérez le Nalcon à droite et le Delmétor dans les boîtes près du cylindre puis utilisez la carte de sécurité sur le petit ordinateur. Entrez le code, allez au 13F Hall A et utilisez la carte sur la porte près des escaliers. Tuez ensuite les gardes, et suivez le couloir pour prendre la porte suivante. Descendez les escaliers après avoir détruit le robot, tuez les gardes puis allez dans la zone avec trois portes pour prendre celle de gauche. Avancez jusqu'aux premiers ordinateurs, récupérez la clé de la salle de contrôle et allez vers le mur du fond. Examinez la lumière de droite, celle de gauche, puis celle du milieu. Examinez ensuite le projecteur puis utilisez l'interrupteur pour débloquer la porte. Allez au 12F Foyer et prenez la première porte à droite.

Prenez la porte qui n'est pas fermée, puis entrez dans la pièce au fond du hall. Tuez l'équipe médicale, récupérez les médicaments dans les boîtes grises au fond de la pièce et la clé du laboratoire de test au centre de la pièce puis retournez au 13F et montez les escaliers. Récupérez le médicament au fond de la pièce, prenez la porte à l'opposé, et ramassez la clé sur la droite et les divers médicaments dans la pièce avant de retourner à la salle de contrôle.

Débarrassez-vous des gardes, récupérez le singe puis entrez dans le labo grâce à la clé. Récupérez le serpent, retournez en arrière et prenez la porte rouge. Ignorez les robots, récupérez le loup derrière le mur de gauche puis retournez au 12F Foyer et passez la première porte que vous avez vue en arrivant. Récupérez l'aigle et les notes sur le bureau, retournez au foyer et prenez la porte tout de suite à gauche.

Placez les pierres sur les piédestaux et prenez la porte qui apparaît. Passez une autre porte au bout du couloir, examinez le centre de la pièce puis passez la porte à côté des ordinateurs après la scène cinématique. Prenez la porte en haut des escaliers, utilisez vos pouvoirs sur l'ascenseur, puis examinez deux fois les câbles et vous serez attaqué par Lem. Examinez son corps quand vous l'aurez vaincu et vous aurez terminé la première partie du jeu.

## La maison

Faites le tour par la droite et ouvrez le portail, récupérez la clé dans la voiture sous l'abris et passez par la porte derrière la mare. Passez ensuite par la porte qui a toujours sa poignée, tournez à gauche, prenez la porte verte puis utilisez vos pouvoirs sur l'évier pour obtenir un anneau après la scène cinématique. Appuyez sur le bouton dans la deuxième salle de bain, récupérez la clé dans la baignoire puis allez à l'autre bout du hall et prenez la porte sur votre gauche.

Tuez le garde, prenez la première porte à gauche, puis allez au centre du salon et près de la cheminée pour voir deux scènes cinématiques. Récupérez les médicaments sur les étagères avant de partir pour prendre la porte suivante sur la droite. Ramassez la poignée derrière la bar puis quittez la pièce pour retourner dans la salle à manger pour l'utiliser sur la porte. Tuez les lapins dans la chambre, montez les escaliers derrière la porte, déverrouillez la porte suivante puis prenez à droite vers la porte verte. Récupérez ensuite la clé en fouillant deux fois le bureau puis retournez en arrière et prenez à droite jusqu'à une porte marron. Sautez dans le trou, passez la porte, tournez à droite et prenez la porte suivante.

Utilisez vos pouvoirs sur le lit, récupérez les médicaments, retournez en arrière en prenant la porte verte et ouvrez la chambre. Utilisez l'anneau de votre mère sur la boîte pour obtenir celui de votre père puis prenez la lettre dans l'armoire contre le mur.

Retournez au 2F Hall A, prenez la porte de gauche, fouillez l'étagère de gauche et allez vers la fenêtre. Placez l'anneau de votre père sur la gauche, utilisez vos pouvoirs sur la droite puis retournez jusqu'à la chambre de vos parents. Récupérez l'anneau de votre mère, allez à la bibliothèque, utilisez le sur l'emplacement de droite et passez par la porte qui s'ouvre.

Examinez l'endroit et récupérez les trois balles, retournez au bar, placez les balles avec les autres, retournez à la cour arrière et utilisez vos pouvoirs sur la mare. Récupérez les neuf balles dans la voiture après la scène cinématique, retournez les déposer au bar puis descendez par l'escalier. Examinez la lumière verte puis le bureau (deux fois) et récupérez le journal et la clé. Débarrassez-vous de votre assaillant avec le Nalcon, retournez à la porte de devant et une fois dehors (après une deuxième attaque), allez du côté droit de la maison pour franchir le portail.

Récupérez la capsule sur le banc, utilisez la clé pour ouvrir la remise et récupérez la poupée à l'intérieur. Utilisez la même tactique que précédemment pour combattre votre adversaire (le premier est toujours le bon quand il se

divise en trois).

## Hôtel Babylone

Parlez à l'employé pour avoir une chambre puis visitez l'étage et fouillez les chambres 203 et 206. Montez à l'étage au dessus, allez à la chambre 304 puis deux fois à la 303, examinez ensuite le miroir de la chambre 302, allez à la 306, parlez à l'homme qui se trouve là puis redescendez pour aller derrière le comptoir et entrez sur la droite. Ramassez la capsule, ressortez pour parler à l'homme de la 306, allez à la 204 et parlez à l'homme pour reproduire exactement les même sons.

Parlez encore jusqu'à qu'on vous dise d'aller à la chambre 201. Allez d'abord aux chambres 203, 206, 303, 304 puis 201 et retournez dans le hall. Remontez à la 201 quand vous découvrez le cadavre et examinez la porte jusqu'à ce que vous rentriez. Récupérez les médicaments, parlez à l'homme et allez à la 304. Faites un aller retour dans la pièce et on vous dira d'aller à la 301, tuez vos agresseurs, récupérez la lettre dans le bureau puis allez voir le cadavre à la 304 et allez à la 303.

Parlez à l'homme, allez à la 205, décrochez le téléphone, récupérez le nalcon puis retournez à la 303. Allez ensuite à la 206, parlez à l'homme, récupérez les capsules et allez à la 202. Tuez votre adversaire, retournez au 206 puis au 203. Engagez de nouveau la conversation avant de vous rendre à la 305.

Tuez vos adversaires, retournez à la chambre 203 puis allez à l'horloge et suivez Rainheart jusqu'au 3F. Allez à la chambre 204 après l'avoir vaincu puis retournez dans le hall et coupez le courant avant d'aller dans la salle du chauffage. Tuez votre adversaire, montez par l'ascenseur jusqu'au restaurant et allez tout droit vers la salle de bain. Récupérez les médicaments, ressortez et prenez la porte vers la salle à manger. Affrontez un nouveau Boss pour finir le niveau sur une longue scène cinématique.

## La tour

Avancez vers la pente, tuez les deux attaquants, récupérez les médicaments sur le mur et utilisez vos pouvoirs sur une des ouvertures. Allumez ensuite les lumières dans le sens des aiguilles d'une montre avec Lilia en commençant par la blanche qui se trouve en haut. Examinez le centre de l'endroit où vous êtes puis retournez en arrière et passez par la pente avec la lumière jaune. Vous devrez ensuite affronter 3 robots et allumer les lumières dans l'ordre suivant : violette, bleue claire, verte, rouge, bleue foncée. Utilisez ensuite la même méthode pour aller à l'étage suivant.

Tuez votre adversaire, utilisez vos pouvoirs sur la descente et activez la séquence : bleu foncé, rouge, blanc, bleu clair, vert. A l'étage suivant, vous trouverez 3 nouveaux ennemis, la séquence est : bleu foncé, rouge, blanc, bleu clair, vert, puis rouge, bleu, vert, blanc, violet à l'étage supérieur.

N'oubliez pas de sauvegarder puis sortez et prenez à droite. Utilisez vos pouvoirs sur le point blanc et combattez Cain après une nouvelle scène cinématique. Essayez de rester près de lui et surtout de toujours être le plus rapide possible. Vous devrez ensuite combattre Dorothée. Retournez avant ça dans la salle de sauvegarde puis lancez vous. Evitez à tout prix le laser qui fait un aller-retour en partant de la gauche et courez pour éviter ses attaques quand elle vole (quand vous n'êtes pas étourdi). Attention à ses attaques qui seront encore plus rapides quand il ne restera plus qu'un œil.

**Et voilà, admirez la dernière scène et les crédits, puis n'oubliez pas de sauvegarder à la fin.**

Solution modifiée d'après [Jeuxvideo.com](http://Jeuxvideo.com)

**Solution Galerians**