

control C. Esto ayuda enormemente para cuando tengas que dar vueltas cerradas o esquivar jefes. La verdad es que es un modo excelente ya que no te tienes que preocupar de la dirección de la persona. Usas la R para caminar si la dejas un poco presionada y si la presionas toda corres. No te preocupas por una combinación de botones para correr. El stick permite dar vueltas mientras corres y los demás botones están todos muy bien ubicados.

Siempre examina:

Esta versión de Resident Evil hace mucho énfasis en este tipo de elementos. Cada vez que tengas un ítem examínalo. Dale vueltas, examínalo por todos lados. Quizá solo consigas un tip o que en si no hay nada pero hay varios ítems que debes examinar para obtener sus premios.

Si los matas, hazlo bien:

Los zombies son muy peligrosos, en especial esos Crimson Heads. Cuando "mates" a un zombie usa el keroseno junto al Lighter para quemar al zombie. Los zombies solo mueren si los descabezas o quemados. Así te evitas verlos levantarse al rato. En modo Easy solo debes usar el tanque de keroseno.

Palanca C:

Usa la palanca C para dar vueltas en 180°. Esto es muy útil para escapes.

Lee los documentos:

Checa y lee muy bien todos los documentos. La mayoría solo te dan una vista de la historia del juego que es interesante pero otros te dan datos importantes para acertijos del juego. Son alrededor de 3 los que poseen esta cualidad.

Checa todo en la casa:

Checa todos los cuadros, cualquier objeto iluminante, cuerpos. En si checa todo en cada cuarto.

¿Cómo usar el mapa?

Es muy importante saber usar el mapa porque es una herramienta excelente para más o menos saber a que cuarto ir. Primero checa los cuartos. Si el cuarto está gris quiere decir que ya tienes todo en ese cuarto y no es necesario entrar allí (hay veces que si debes hacerlo para abrir un nuevo camino en otro cuarto o cosas así). Si no sabes a donde ir y no tienes llaves debes checar los cuartos de color naranja porque allí residen ítems, debes "limpiar" todos los cuartos. Si tienes llaves y ya tienes limpios todos los cuartos a los que has entrada entonces busca las puertas rojas. Revisa las que puedas y podrás abrir algunas con esa llave. Las puertas blancas son aquellas que puedes abrir sin necesidad de llave y las azules son las abiertas. Las puertas rojas con una "X" posee una flecha, quiere decir que solo puedes ir en esa dirección. Si aprendes a usar el mapa tendrás una excelente herramienta para la toma de decisiones.

Guardar Municiones:

En Modo Easy no es problema, pero con Chris y los otros modos si. Si un

5.1. AREA 1: MANSIÓN

****Importante****: la guía está basada para Jill Valentine sin embargo se puede usar sin problemas para Chris. La diferencia es que Chris se encuentra con otros personajes y hay otra trama y que además debe rescatar al final a Jill. También difiere en la cantidad de ítems que carga y que es más difícil de pasar. Sin embargo, esta guía funciona para Chris de buena forma.

-----En esta área encontramos-----

- | | |
|---|--------------------------------|
| 1. Tinta para salvar | 19. Llave Armadura |
| 2. Lock Pick | 20. Máscaras sin ojos |
| 3. Mapa del piso 1 de la mansión | 21. Máscara sin boca |
| 4. Joya Azul | 22. Máscara vacía |
| 5. Flecha dorada | 23. Suero |
| 6. Cabeza de flecha dorada | 24. Pentagrama 1 |
| 7. Film de Keneth | 25. Pentagrama 2 |
| 8. Libro de la Maldición (Book of Course) | 26. Caja de Joyas |
| 9. Llave Espada | 27. Anzuelo |
| 10. Herbicida | 28. Carnada (abeja) |
| 11. Escopeta | 29. Especimen de abeja |
| 12. Escopeta dañada | 30. Wind Crest |
| 13. Silbato para perros | 31. Emblema de Madera |
| 14. Galón de Keroseno | 32. Emblema de oro |
| 15. Encendedor | 33. Canción: Moonlight Sonatta |
| 16. Collar | 34. Llave escudo |
| 17. Moneda | 35. Escopeta de asalto |
| 18. Imitación de una llave | 36. Lanzagranadas. |

>> Buscando la llave espada <<

Al entrar a la mansión primero estás en la sala principal y luego verás que Jill entra a una enorme sala con una mesa muy larga y una chimenea al fondo. A esta zona la llamaremos comedor toma la tinta de la máquina de escribir y luego ve hasta la puerta que está junto a la chimenea. Allí Barry te hablará de lo tenebroso que están las cosas. Abre la puerta y toma camino hacia la izquierda hasta encontrar a un zombie que se está dando la comidada de su vida. Para ahorrarnos algunas balas regresa de nuevo al comedor y verás que Barry, con mucho slowdown, elimina al zombie. Regresa a la sala principal e investiga en los pisos de arriba. Verás que no pasará nada pero al regresar decidirán dividirse para triunfar.

La sala principal posee en la planta baja 4 puertas. La puerta de la izquierda te lleva al comedor, la puerta de la derecha más alejada de la entrada te lleva al cuarto de artes, la siguiente puerta (una doble) te lleva al pasillo principal oriental y además está la entrada de la casa que NO debes abrir. Luego está debajo de las escaleras una puerta que te lleva a las catacumbas, subiendo las escaleras hay una puerta que te lleva al cementerio.

Si quieres toma camino al cuarto de artes y empuja el gabinete del fondo para tomar el mapa de la planta baja que está en el ánfora de la estatua. Ahora es tu decisión entrar o no a la siguiente zona de este cuarto y tomar la daga que es un ítem defensivo. Pero quizá la tengas que usar con el zombie que aparece allí. Sal a la sala principal.

Regresa al comedor por el pasillo donde estaba el zombie comiendo y toma del cuerpo del muerto un cassette de vídeo. Ahora sigue a la siguiente puerta, luego hay un pasillo, sube las escaleras y abre la puerta. Ahora

verás que hay muchos zombies que recomiendo eliminar. Sigue por el pasillo de la derecha hasta el final y verás que hay una estatua. Toma la flecha y luego examina este ítems y presiona A para obtener la cabeza de la flecha y toma el camino de regreso hacia el cementerio que está en el patio de la casa. Elimina algunos malandros y sigue recto hasta encontrar una tumba. Coloca la flecha en el pedestal y abrirás la tumba. Ahora baja hasta la cripta y abajo toma un Libro en el pedestal (Book of Curse). Ahora en el menú examina el Libro por la parte de atrás y encontrarás la Llave de Espada (Sword Key) .

>>Buscando la Llave Armadura:<<

Ahora de regreso a la mansión sube al segundo piso y toma camino por el ala derecha de ese piso (referencia: entrada de la mansión). Aquí encontrarás dos puertas. Abre la que acepte la llave y entrarás a un corredor con varios zombies (depende de si está en Hard o Easy la cantidad de zombies). Pasa todo hasta la última puerta y entrarás al estudio. Aquí encontrarás una especie de tablón de madera que en verdad tiene una hoja dentro. Esto no es necesario pero de todos modos aquí tienes la localización del Wodden Mount. Toma además los documentos de ese cuarto y también el Silbato para perros y el Encendedor (están en el tablero de ajedrez). Ahora toma la otra puerta de ese cuarto y llegarás a la Sala Este (toma en cuenta muy bien este lugar, será uno de esos que visitarás por mucho). Aquí hay un corredor que se aleja con dos puertas, hay abajo otras dos puertas, una es una salida y otra (la que está frente a las escaleras) te lleva al Cuarto para salvar de la Sala Este (aquí encontrarás además de la Máquina de Escribir, un Ink Ribbon y un tanque de keroseno que lo usas para quemar a los zombies y eliminarlos). Si deseas puedes subir las escaleras de esta misma sala este, ve por el pasillo oscuro hasta el final, ingresa a la siguiente sala y usa el encendedor para accionar la chimenea, ahora usa el Wodden Mount y así podrás obtener el Mapa del Segundo Piso.

Ahora, regresa a la sala principal, en el segundo piso, y toma camino hacia el ala opuesta hasta la puerta doble. Entra y estarás en los pasillos superiores del comedor. Por la izquierda hay una estatua, empújala (cuidado con el zombie) y si bajas al comedor podrás obtener la Gema Azul. Ahora, de regreso en el pasillo superior del comedor podrás encontrar una puerta que se abre con la Llave Espada. Usa el Lock Pick para abrir la puerta metálica de esta zona y notarás que saldrás de la mansión. Ahora usa el Silbato de perros para llamar a los cariñosos canes y elimínalos. Toma el Collar y algunas hierbas por si estás herido. Examina el collar y verás que aparecerá una Moneda, sigue examinando la moneda hasta encontrar la figura de una armadura y verás que aparecerá la Llave de Imitación. Toma camino por el pasillo principal oriental, pasa por la jaula y sube las escaleras y llegarás a la zona donde estaba la flecha (la de la estatua). Hay varias puertas: hay dos casi pegadas, hay otra que te lleva al cuarto donde hay unos cuervos y una cerrada. La restante es la que debes abrir (la que estaba cercana a unas hierbas verdes). Toma camino recto hasta encontrar un pedestal. Toma la llave de allí y se accionará una trampa, ahora coloca la imitación de la llave donde estaba la otra y así podrás salir a salvo con la Llave armadura.

>>Buscando la Lanzagranadas y el Herbicida:<<

En el cuarto principal, piso 2, toma camino por la puerta que abriste anteriormente con la llave espada, luego ve por la puerta que abres con la llave armadura. Sigue el camino por la terraza hasta encontrar el lanzagranadas.

Ok, ahora regresamos a la planta baja, salón de entrada principal. La primera puerta (doble) a la derecha la puedes abrir y te llevará a un

corredor claro (a este corredor lo llamaremos Corredor principal oriental. Si empujas los gabinetes encontrarás varios ítems. Ok sigue hasta la otra puerta. Muy bien, en el siguiente cuarto toma la puerta de la izquierda para tomar un poco de aire fresco (prepara una buena arma). Sigue hasta el final y encontrarás un químico que si examinas notarás que es un Herbicida. Cuando lo tengas prepárate porque unos Cerberus (perros) vienen por ti. Toma lo que puedas y por favor evita esta zona en un futuro si deseas regresar.

>>Shotgun<<

Saliendo de la zona exterior donde estaba el herbicida sigue el siguiente cuarto. Revisa primero el baño para ver un muy cool zombie. Ahora sal y encontrarás una puerta frente a unas ventanas. El siguiente cuarto es un muy sospechoso cuarto cúbico pequeño y luego entrarás a una sala. Ahora busca la daga y un Ink Ribbon. Toma luego la escopeta del mostrador y sal. Que problema!!!! al salir el techo cae pero no te preocupes, era predecible algo así y como en una película gringa, hay un tipo que coincidentemente está por allí y podrá salvarte. Así saldrás con la Shotgun.

*Nota: cerca de donde se consigue la tercera máscara hay una Escopeta dañada. Si la colocas en el lugar donde se debe poner la Shotgun la historia cambia. Como así no lo hice yo, pues no se incluyó de esta forma :p

>>Las 3 primeras Máscaras<<

Ve por el piso de arriba y regresa por el pasillo donde habían varios zombies anteriormente (es el pasillo que usaste para llegar a la puerta donde obtenías el Silbato de Perros). Muy bien, en el recorrido hay una puerta metálica grande doble. Ingresa y entrarás al Cuarto de Armaduras. Ve hasta el final y activa el interruptor para activar el acertijo. Debes tratar de colocar todas las armaduras pegadas a la pared. Este es el orden:

- + empuja la estatua más alejada de la derecha,
- + empuja la más cercana de la izquierda, y,
- + empuja la más cercana de la derecha.

Ahora podrás obtener la Caja de Joyas. Es hora de hacer un examen de ítem. Revisa la caja y encontrarás figuras que asemejan al sol. Una al frente y un espacio claro atrás. Presiona los interruptores de adelante y atrás y luego verás que la parte superior se ilumina, presiona aquí hasta que puedas abrir la caja y obtener así La Primera Máscara: Máscara Sin Ojos, Boca y Nariz.

En esa misma zona, llega por cualquiera puerta a la Sala Este (donde está el cuarto de salvar) y baja las escaleras. Llegarás ahora a un corredor con una puerta doble a un lado, otra puerta pegada a la misma pared con el símbolo de la familia, una puerta más alejada a la derecha y un corredor pequeño que te lleva a una puerta con rejas. Como visistaremos este cuarto muy seguido lo llamaremos Cuarto con muchas puertas (oriental), que inteligente no?. Bueno hay que seguir, si tomas la puerta de madera más alejada a la derecha llegarás al Cuarto de Vitrales. Si te interesa el puzzle, llega hasta el final y lee la inscripción (no dispares o hagas ruido porque los cuervos están rondando por allí). Cada cuadro posee un color específico, debes cambiarlo con un interruptor que tiene cada cuadro. Tomando como referencia el lado opuesto del muro de vitrales (desde donde lees la inscripción), de izquierda a derecha, estos son los colores: Naranja, morado y verde. Ahora se abre la puerta secreta y así podrás obtener la Segunda Máscara: La máscara sin boca.

Ya que tenemos el herbicida debemos dirigirnos hacia el Cuarto de Invernación. Para llegar allá recomiendo salir por la puerta de la zona

donde obtuviste la segunda máscara, y así puedes entrar a la casa por la puerta trasera y toma camino hacia el segundo piso del comedor. Ve por la puerta más alejada, luego toma la puerta metálica y de allí baja las escaleras. Ahora si deseas, debajo de estas escaleras hay un Cuarto para Salvar (occidental). Muy bien, ve por aquí mismo hasta el final donde hay una puerta. Ingresa al cuarto oscuro y sigue el mismo recorrido recto. Al final encontrarás una puerta que te lleva al cuarto de internación.

Nota: si tienes la Gema Azul, en este cuarto oscuro encontrarás un pequeño pasillo, muy angosto y una puerta que te lleva a una sala con una especie de altar. El altar es la estatua de la cara de un tigre. Coloca la gema azul en su ojo y tendrás municiones. A este cuarto lo llamaremos Cuarto del Tigre.

Aquí hay una enorme planta con mucha hambre. Cerca hay un sistema de riego. Coloca el herbicida en el tanque con agua y empuja la palanca roja de allí para matar a la pobre planta. Ve hasta el otro lado y toma la Tercera Máscara: la Máscara sin Ojos.

>>La Llave Escudo y el Suero<<

Ok, este recorrido está un poco longevo. Primero debemos tomar la referencia del cuarto de inicio, la sala principal, toma el segundo piso y ve por el lado opuesto a la puerta doble del comedor. Toma la puerta más alejada (la que usaste para obtener el lanzagranadas) y sigue el pasillo. Encontrarás a Richard tirado en el suelo y mencionará que ha sido picado por una serpiente. Bueno, es hora de ser una enfermera graduada. Te pedirá suero y este suero se encuentra la Cocina. Para llegar a la cocina ve al comedor (planta baja) y toma la puerta cerca de la chimenea, ve por la derecha hasta el final y baja las escaleras. Toma luego el suero del compartimiento que allí hay y rápidamente antes de que muere llévaselo a Richard. Si no lo haces bien o si de por si regresas sin suero el tipo muere y cambia la historia. A este corredor lo llamaremos: Corredor donde encontramos a Richard.

Ya que le hemos llevado el suero sigue ese mismo camino hasta encontrar dos cosas: una puerta de madera muy dañada al frente y un corredor oscuro y tenebroso con una puerta solitaria al final. Toma la puerta alejada y encontrarás dos zombies algo malhumorados. Elimínalos y lee el documento (una transformación algo desesperante es lo que se lee allí). Usando el encendedor debes encender, valga la redundancia, todas las velas de ese cuarto. Ahora empuja el gabinete de allí y se revelará un camino secreto, ve dentro y obtendrás el Pentagrama (Musical Score 1). Ahora regresa todo el camino, ve al comedor planta baja y toma la puerta cerca de la chimenea pero asegúrate llevar El emblema de madera que está pegado encima de la chimenea, ahora si, toma la puerta y ve camino por la derecha hasta el cuarto del final (antes de la bifurcación). Aquí ahora entrarás al Cuarto del Piano. Ve por un lado hasta encontrar unos gabinetes pegados a la pared, empújalos y encontrarás otro Pentagrama (Musical Score 2). Ahora combina ambos pentagramas para escuchar una música que mágicamente abre un pasadizo. Toma el Emblema de Oro que está en la estatua y coloca el emblema de madera en su lugar. Ahora coloca el emblema de oro en el panel encima de la chimenea y se activará un puzzle en el reloj. Para completarlo exitosamente debes saber que:

- a. El engrane pequeño mueve la manecilla grande.
- b. El engrane grande mueve la manecilla pequeña.

Si has leído bien notarás que un mensaje dice: "Cuando los dos se han acabado, el camino de tu destino se habrá abierto". Pero si eres más curioso, hay un cuadro a la izquierda con un mensaje aún más curioso: "La pintura de dos caballeros matándose así mismo. La espada pequeña se ha insertado en el pecho de un caballero, mientras que la otra espada le ha cercenado la cabeza al otro caballero". Ya tienes todo no?, bueno, aquí está: mueve la manecilla pequeña dos veces a la derecha y listo, tenemos la manecilla grande (espada grande) apuntando al casco (cabeza) y la

manecilla pequeña (espada pequeña) a la armadura (pecho). Con este simple procedimiento tendremos La llave Escudo que nos llevará a nuestra batalla con el jefe del área 1, pero antes mejor busquemos la Wind Crest.

>>Obteniendo la Wind Crest<<

Ve a la sala este de la mansión y ve al cuarto de salvar. Asegúrate en dejar unos 4 espacios libres por lo menos en tu listado de ítems. Sal de allí y sube las escaleras, ahora toma camino hacia el pasillo donde obtuviste el mapa del segundo piso y antes encontrarás una puerta. Ve al cuarto de la derecha y te encontrarás en el Cuarto de Especímenes. Verás que en las paredes hay vidrieras que muestran varios elementos. Primero toma de uno el anzuelo, luego toma la carnada en forma de abeja y en la otra vidriera toma el espécimen de abeja. Ahora lleva al anzuelo a la vidriera donde están los anzuelos y ponlo allí. La carnada debes colocarla donde están las otras carnadas y el espécimen de abeja donde están los insectos. Presiona el interruptor y verás que la abeja mágicamente cobra vida. Usa la pistola y elimínala (si cae al suelo puedes pisarla :D). Luego toma el Wind Crest del compartimiento.

>>La Cuarta Máscara y el Rifle de Asalto<<

Jefe: YAWN LA PITÓN:

Bueno es nuestro primer jefe y mi favorito de todo el juego. Para llegar a donde está Yawn debes tener un buen arsenal: llámese lanzagrandas (de preferencia las ácidas), una buena escopeta y si no tienes otra la pistola. Ve al cuarto donde encontraste a Richard (el del suero) y ve todo recto, toma la puerta dañada y usa la llave escudo para entrar al ático de la casa y tu pelea con la pitón. Para vencerla debes notar claramente que la pitón primero dará vueltas para encerrarte con su cuerpo y morderte. No te quita salud por el momento pero si te envenena (y fuertemente). Usa la escopeta y el lanzagrandas ácido si es necesario y elimínala. Debes dar varias vueltas y manejar bien el control (de allí la importancia del modo C de control ya que es más sencillo y práctico). Luego la serpiente huirá y podrás obtener La cuarta máscara: La Máscara sin Nariz en ese mismo cuarto y también el rifle de asalto.

*Nota: a pesar de ser un jefe no necesitas matarlo. Técnicamente solo debes tener la cuarta máscara para seguir pero claro, le quitas toda la gracia a una muy cool batalla (y puede ser incluso hasta más riesgoso).

+++ Fin del Área 1 +++

AREA 2: CEMENTERIO PRINCIPAL, CABINA Y PATIO

****Importante****: la guía está basada para Jill Valentine sin embargo se puede usar sin problemas para Chris. La diferencia es que Chris se encuentra con otros personajes y hay otra trama y que además debe rescatar al final a Jill. También difiere en la cantidad de ítems que carga y que es más difícil de pasar. Sin embargo, esta guía funciona para Chris de buena forma.

-----En esta área encontramos-----
1. Objeto octagonal de roca y metal 1.

2. Moon Crest
3. Sun Crest
4. Start Crest
5. Palanca cuadrada
6. Mapa del patio principal
7. Tinta para salvar

>>Jefe: Mega Crimson Head<<

Objeto de Roca y Metal:

Debemos ir hacia la cripta que está en el cementerio y colocar las 4 máscaras en su lugar. Luego de ello podrás enfrentar a un zombie bastante malhumorado que saldrá de esa enorme tumba colgante. Recomendado usar lanzagranadas de fuego para poder vencer a este sencillo jefe. Cuando termines con él puedes incinerarlo y obtener el Objeto Octagonal de Roca y Metal.

>>Revolver Mágnum<<

Saliendo de la cripta toma camino por la puerta metálica del patio con tumbas para entrar al cuarto de vitrales. Sal de allí hacia la sala que tiene muchas puertas y encontrarás un pasillo oscuro exactamente al frente de la puerta del cuarto de vitrales. Abre la puerta y llegarás a un muy oscuro y tenebroso pasillo. Coloca el Objeto de Metal y Roca en el panel cerca de la puerta y entrarás a una especie de depósito con dos puertas: una al frente doble y una lateral que está al final de unos escalones (a este cuarto lo llamaremos Depósito de Jardinería. Toma la puerta lateral a tomar aire fresco del bosque. Bien, en el camino encontrarás unas señales y unos señaladores de viento. El señalador principal muestra los puntos cardinales:

Norte: Valley of Destruction

Sur: Cave of the Hatred

Este: Summit of Madness

Oeste: Path of Revenge

Baja todo el camino y te encontrarás con unas estatuas de Cerberus. Lee lo que dice cada uno:

Estatua izquierda: The Last Gasp of Destruction

Estatua derecha: The War Cry Revenge.

Que fácil no?, simplemente mueve el señalador azul hacia el norte y el señalador rojo hacia el oeste ya que si leiste bien, ambas estatuas deben mirarse una a la otra. Ahora podrás entrar al Cementerio principal. Ahora ve por la derecha hasta encontrar una tumba, coloca el Wind Crest en el espacio y podrás ver luego más espacios libres. Toma las siguientes monedas de los espacios: la de la Luna, la Estrella y el Sol. Examina la parte trasera de cada moneda y acciona un botón. Aparecerá una especie de soporte que cabe en los espacios. Coloca cada moneda en el espacio correcto según la forma del soporte y volió: aparecerá el destrozacabezas: el Revolver Magnúm.

>>Palanca Cuadrada<<

Sigue al otro lado del cementerio hasta llegar a un camino por el bosque. Intérnate por este largo camino (hay un solo zombie) hasta que por fin llegas a una cabina arriba de la colina. Entra a la cabina. Aquí encuentras el Mapa del Patio Principal y muchos otros artefactos, incluyendo una tinta, un documento muy desoncertante y la máquina de escribir (además de un Ítem Box). Cuando termines de investigar encontrarás al final la Palanca cuadrada pero aparece un ser de ultratumba, una cosa toda rara que llora con unas cadenas y unas serpeintes que le salen de la cabeza (es uno de los bichos más cool que hay, y al final te dará lástima por ella).

>>Jefe: Lisa Trevor<<

Este bicho que salió gracias a Umbrella es invencible. Recomiendo que le dispares con algo fuerte de manera que caiga. Cuando esto pase sal de la cabina rápidamente. Puedes regresar a la cabina a salvar si deseas y Lisa no estará allí. Ya pronto la verás.....

>>Buscando la Residencia<<

Regresa al depósito del jardinero y llegarás a una especie de patio con columnas y plantas. Aquí hay unos Cerberus muy furiosos que debes eliminar. Toma camino por la puerta de rejas del fondo hasta una enorme piscina. Ve por la izquierda y usa la Palanca cuadrada para bajar el nivel. Baja por la piscina y luego sube de nuevo hasta un pasillo que te lleva a un ascensor. Baja el ascensor hasta llegar a otro patio más abajo. Cuidado con los cuervos aquí, solo pasa recto, hasta la otra puerta. Sigue el mismo camino y llegarás al final a una residencia.

+++Fin del Área 2+++

AREA 3: RESIDENCIA Y AQUA-ANILLO

****Importante****: la guía está basada para Jill Valentine sin embargo se puede usar sin problemas para Chris. La diferencia es que Chris se encuentra con otros personajes y hay otra trama y que además debe rescatar al final a Jill. También difiere en la cantidad de ítems que carga y que es más difícil de pasar. Sin embargo, esta guía funciona para Chris de buena forma.

-----En esta área encontramos-----

- | | |
|--------------------------------------|------------------|
| 1. Llave de la Residencia, 001 | 12. Agua |
| 2. Reporte botánico de la planta 42. | 13. UMB No. 3 |
| 3. Llave del cuarto de control | 14. Amarillo-6 |
| 4. Libro rojo | 15. NP-004 |
| 5. Mapa de Aqua-Anillo | 16. UMB No. 7 |
| 6. Llave de la Galería | 17. UMB No. 10 |
| 7. Insecticida | 18. VP-017 |
| 8. Mapa de la Residencia | 19. J-VOLT |
| 9. Llave de la Residencia, 003 | 20. Llave Casco. |
| 10. Tinta para salvar | |
| 11. Botellas vacías | |

>>En busca de la llave del cuarto 001<<

Dentro de la residencia sigue el pasillo y encontrarás en una puerta a la derecha un Cuarto para Salvar. Ahora sal del cuarto y muve la caja que está frente a la puerta doble de manera que la lledes a las cajas del pasadizo que se desvia y puedas pasar por encima de las otras cajas porque en los agujeros esos hay unas plantas bastante hambrientas. Entra por la puerta y llegarás a otro pasillo. Llega ahora al final del camino hasta encontrar una puerta con el número "002", este será el Cuarto 002.

Antes de entrar oirás una conversación. Luego entra y espera a que se despeje el área, ve por la puerta cercana a la misma puerta 002 (checa el mapa) y así poder entrar al Baño del cuarto 002. Ahora toma la Llave de la Residencia 001 y elimina el zombie. Es muy importante que del cuarto 002 tomes el documento de nombre "Plant 42 Report".

>>Llave del Cuarto de Control<<

Regresa a la zona del cuarto de salvar y frente a él encontrarás el cuarto 001. Entra y verás a un ahorcado allí con una nota de suicidio, toma municiones y cerca de la puerta de entrada hay otra que te lleva a otro baño (en una residencia tan pequeña hay ya dos baños mientras que en la mansión solo hay uno?? hmmm...:D). Ok, simplemente baja el nivel de agua de la tina y toma la llave. Lo que tu mente pensó antes se cumple: obviamente el ahorcado esta vivo como zombie y lo debes eliminar. Termina todo y saldrás a salvar con tu Llave del Cuarto de Control.

>>El Libro Rojo y la Combinación de los Ojos<<

En el mismo pasillo del cuarto 001 al final hay una puerta doble. Entrarás así al Cuarto de recreaciones. En la parte de abajo hay unas mesas, un bar y un Libro Rojo para un puzzle más adelante en la Galería. Aquí mismo debes fijarte que hay 3 lámprapas de aceite con 3 símbolos muy raros. Los 3 símbolos son 3 ojos: hay un ojo con 3 pestañas arriba de color rojo, otro ojo con dos pestañas superiores que se ilumina de color verde y finalmente un tercer ojo de color naranja sin pestañas superiores con dos líneas laterales. Ahora sube hacia la mesa de billar y verás las bolas con colores así:

2: azul	5: Naranja
3: rojo	6: Verde
4: morado	

Más o menos debes tener la idea de que ambos tienen su patrón que comprenderás al final en una secuencia en la galería.

>>Un paseo por el Aqua-Anillo<<

Debemos regresar al cuarto 001, mueve los gabinetes de allí y encontrarás un pasaje subterráneo. Entrarás a una especie de laboratorio secreto de Umbrella que de verdad es un laboratorio para seres acuáticos que se usarán como bio-armas. Ok, empuja todas las cajas hacia el agua para que puedas pasar y entra a la siguiente puerta (notarás que el agua está algo alta aquí). Una vez dentro estaremos en el aqua-anillo con muchos tiburones pequeños que nos atacaran. Dale la vuelta al anillo hasta encontrar una puerta en una sección alta del anillo. Entrarás ahora al cuarto de control, baja las escaleras verticales. Abajo encontrarás el Mapa del Aqua-Anillo y es la hora de un puzzle. Ve a la consola de la derecha, pegada a la ventana y acciona el interruptor. Ocurrirá un daño y un tiburón muy curioso le dará un golpe al vidrio produciendo una baja de presión crítica en la zona. Es hora de restaurar la presión (si está en Hard, debes hacerlo más rápido).

- 1- Ve a la consola con la silla negra frente a ella y acciona el interruptor de seguridad.
- 2- Ahora presiona el interruptor frente a la ventana principal para activar la puerta. Sin embargo hay otro problema porque la puerta quedará a medio camino.
- 3- Ahora ve hacia el pasillo anterior y encontrarás tres válvulas. Si leíste el documento que había en la mesa te darás cuenta de cual es la válvula correcta.
- 4- Nuevamente libera el interruptor de seguridad y ahora si cierra el interruptor de la ventana principal.

Sal por el pasillo hacia una cámara exterior, toma el camino hacia ti y ve por la puerta doble azul. Ahora estarás en la parte más baja del Aqua-Anillo.

>>Jefe: Neptuno<<

>>Llave de la Galería<<

Ve recto hasta un estanque con un enorme tiburón muerto (bueno, se supone pero tu sabes que eso no está muerto). Acciona el interruptor y te darás cuenta que para nada Neptuno está muerto. Si intentas bajar serás cena del pez. Que hacer?, empuja el panel de color verde hacia el agua y acciona la palanca del otro panel. Se producirá un choque eléctrico y ahora si el pobre Neptuno morirá...sorprendentemente cuando muere no corre más electricidad y puedes salir bajando al agua y obtener así la Llave de la Galería. Regresa a la mansión solo que ahora debes tomar la puerta de rejas que está antes del cuarto de control.

>>Llave del cuarto 003<<

Sal del Aqua-Anillo, luego del cuarto 002 y cerca en ese mismo pasillo está la Galería. Dentro de la galería encontrarás en los pasillos al final (sin entrar a ninguna otra puerta) un hombre tirado en el suelo con un insecticida. No intentes seguir adelante porque hay una enorme colmena de abejas allí. Mejor regresa y sal de la galería. Cerca de la entrada del cuarto 001 hay una especie de papel, este es el Mapa de la residencia que debes tomar y verás que aparecerán las abejas. Obviamente al otro lado está la colmena. Usa el insecticida aquí y mándalas a saludar la otra vida. Entra de nuevo a la galería y al final donde estaba la colmena encontrarás la Llave del cuarto 003. Es muy importante que en el cuarto 003 retires el documento de nombre: "Organic Chemistry Lab Experiment". Cuando quieras ser químico desearas tener este libro.

>>La hora del Químico: la creación de J-Volt<<

En la galería hay una puerta con un panel de códigos. No eres James Bond así que no hay que usar ningún accesorio de Q para abrir esto, es hora de usar el cerebro un poco (porque después de la puerta deberás usarlo un poco más). Bien, recuerdas en el cuarto de recreaciones las figuras de los ojos con los colores?. Debes hacer que la silueta, el color y el número concuerden: el ojo de tres pestañas de color rojo usa el número 3, el ojo sin pestañas de color naranja usa el 5 y el restante verde de dos pestañas es el 6. Abre la puerta y viene el que es quizá el acertijo más complicado del juego. La idea usar una combinación de ecuaciones, unos datos del documento de Química Orgánica que encuentras en el cuarto 003 y algo de perspicacia. Aquí están los pasos:

#1: Primero tomas las botellas vacías (mínimo tres) del cuarto: hay cuatro botellas, dos a la izquierda y dos en el panel frontal.

#2: Ahora debes saber que en la pared hay unas ecuaciones y en el cuarto además hay varios compuestos químicos. Cada uno tiene un valor numérico. La idea es seguir la secuencia realizando sumas para obtener finalmente el J-Volt. Las ecuaciones y vde la pared y los valores de los elementos son:

Ecuaciones:	/	Valores
$1 + 3 = 4$	/	Agua= 1
$4 + 6 = 10$	/	Rojo= 3
$1 + 6 = 7$	/	Morado= 3
$10 + 7 = 17$	/	Amarillo= 6
$17 + 3 = 20$	/	--

Espero que ya más o menos sepas por donde es la cosa.

#3: Primero combina agua (1) con el UMB No. 3 (Rojo= 3), y así podrás obtener el NP-004 (por eso la primera ecuación es $1+3 = 4$).

#4: Ya tenemos el 4 y la siguiente ecuación muestra que $4 + 6 = 10$, por eso debemos usar el Amarillo 6 (Yellow-6) y obtendremos el UMB No. 10

#5: La siguiente ecuación muestra a $1 + 6$, estos elementos los podremos obtener directamente. En otra botella coloca agua (1) y Amarillo No. 6 (ya tenemos la tercera ecuación: $1 + 6 = 7$), o sea, tendremos UMB. No. 7.

#6: La otra ecuación es de $10 + 7$, ya tenemos 10 (paso #4) y tenemos el 7 (paso#5) y debemos combinarlo en una tercera botella para obtener el VP-017.

#7: Finalmente la ecuación muestra a $17 + 3 = 20$. Así combinamos el VP-017 del paso 6 y el Rojo 3 (UMB No. 3) para obtener finalmente al J-Volt.

Una Muerte de Raíz:

Con el J-Volt en nuestras manos debemos regresar al Aqua Anillo y entrar al cuarto que está adyacente a la entrada superior del cuarto de control y debemos usar el J-Volt por encima de las raíces de esta enorme planta. Ahora debes regresar a la Galería.

>>Jefe: Planta 42<<

>>Llave Casco y el Acertijo del Libro Rojo<<

Hay dos formas de eliminarla. Usando el J-Volt sobre la planta en sus raíces o llegando al cuarto y matarla con fuego cruzado. Ve al cuarto de salvar de la galería y abre la puerta secreta usando el libro rojo.

Coloca el libro rojo en el gabinete de libros. Hay 8 libros, en nuestro caso, el libro No. 1 será el más a la izquierda y seguirá en orden hasta el octavo más a la derecha. Con el libro rojo colocado en el espacio, intercambia el libro 1 por el 4; luego el 2 por el 7 y finalmente el 3 por el 8 y listo, una entrada secreta :o. Este es el cuarto de la Planta 42.

Una forma de eliminarla es usando la escopeta en los pasillos superiores y dándole muchas bajas hasta eliminarla, debes pegarle a la flor central y se pondrá agresiva con sus lianas. Al final, sea como sea que la mates: con el J-Volt o a fuego la recompensa será la Llave Casco de la Mansión. Ahora debes regresar a la mansión.

+++ Fin del Área 3+++

AREA 4: DE REGRESO A LA MANSIÓN

****Importante****: la guía está basada para Jill Valentine sin embargo se puede usar sin problemas para Chris. La diferencia es que Chris se encuentra con otros personajes y hay otra trama y que además debe rescatar al final a Jill. También difiere en la cantidad de ítems que carga y que es más difícil de pasar. Sin embargo, esta guía funciona para Chris de buena forma.

-----En esta área encontramos-----

- | | |
|---------------------|----------------------|
| 1. Last Book No. 1 | 9. Tinta para salvar |
| 2. Medalla Águila | 10. Mapa del Sótano |
| 3. Batería | 11. Caja de Joyas |
| 4. Last. Book No. 2 | 12. Broche |
| 5. Medalla Lobo | 13. Medalla Emblema |
| 6. Joya Roja | 14. Objeto de Metal. |
| 7. Joya Amarilla | |
| 8. MO Disk | |

>>El Horror<<

Sal de la residencia, luego pasas por el patio, pasas la piscina y entras a la mansión. Ahora ve al depósito de jardinería y recoge los implementos dejados (prepara el lanzagrandas ácido), luego sigue el corredor y entra a la sala con muchas puertas. Cuando llegues aquí viene un vídeo muy traumante que te deja pensando: "qué demonios es eso?". Tremendo susto que te llevas cuando sabes que es un Hunter. Usa las granasas ácidas y acaba con esa cosa. Recomiendo ahora que vayas a la sala este que está allí cerca (donde salvas) pero mucho cuidado porque hay otro Hunter. Salva el juego si deseas.

>>La Medalla Águila<<

En la Sala Este sube las escaleras y ve por la última puerta del fondo y entra. Ahora abre la siguiente puerta y llegaremos a una sala con unos pisos blancos y negros y unos muros que si los activan te aplastarán (este cuarto lo llamaremos Cuarto de los Muros Móviles . Encontrarás una estatua. Ahora empuja la estatua hacia la cámara y se activará el interruptor para mover las paredes, pero no te preocupes, nada pasará si llevas la estatua. Sigue empujándola hacia el final (hasta que tope). Ahora sal de allí y toma camino por el espacio abierto a un lado de la recámara (donde estaba antes el muro derecho) y sigue ahora hasta el final. Activa el interruptor y rápidamente corre hacia donde estaba la estatua original. Ahora empuja la estatua hasta que se coloque frente a la gruta o espacio (no es necesario que la introduzcas por el frente, simplemente corre la estatua hasta donde puedas en línea recta, si eres rápido ella misma se coloca en posición). Ahora entra al cuarto secreto y baja las escaleras. Ahora encontrarás un libro abajo de nombre: Last Book Vol. 1. Si lo examinas encontrarás la Medalla del Águila.

>>Electricidad del Ascensor y la Batería<<

Debemos revisar lo que queda del mapa y obtener lo más que se pueda. Primero baja desde donde estaba el libro que tenía la medalla águila, tomas caminos por el Corredor del Sótano y aquí encontrarás un mapa y varias municiones. Hay un camino con agua que si lo sigues llegarás a encontrar un panel eléctrico que debes activar para así proporcionarle poder al Ascensor. Ahora sigue por el corredor hasta el otro lado y llegarás a la Cocina donde estaba el suero. Toma el ascensor que hay en este cuarto y llegarás al tercer piso. Cuando llegues al final encontrarás un corredor que va por la derecha, y encontrarás más cosas. En ese cuarto hay una puerta que te lleva a un cuarto muy pequeño y donde puedes obtener la Batería que usarás en el ascensor del patio principal. Sal de ese cuarto y entra por la otra puerta cercana, tomas el corredor siguiente donde hay un zombie peligroso. Sigue el camino hasta encontrar una puerta que abres con la llave casco y llegarás a un pasillo muy oscuro y tenebroso (a esta zona la llamaremos Librería). Cuando sigues

oirás un estruendo como de vidrios y verás que viene un enemigo que ya concemos, un hermoso reptil de mala cara.

>>Jefe: Yawn la Pitón: La Venganza<<

>>Medalla del Lobo<<

Se recomiendan lanzagranadas o la escopeta. Baja las escaleras para que puedas estar en una sala más amplia y repetir el mismo procedimiento usado la primera vez. Inclusive puedes dar vuelta por alrededor del gabinete de libros para darle en su "cola". Ten cuidado porque si te quedas arriba y te quedas sin movimiento puedes quedar de una sola mordida dentro del estómago de este hermoso reptil algo verrugoso. Luego verás que se cae un libro con el estruendoso dolor de la muerte de Yawn, el libro estará detrás del gabinete, tómalo (es el Last Book Vol. 2), examínalo y podrás obtener la Medalla Lobo.

>>Las Joyas Roja y Amarilla<<

En la mansión, ve por la parte occidental y encontrarás el cuarto de salvar del Cuarto de Fármacos. Ahora sube las escaleras y ve por la izquierda hasta encontrar un cuarto con una especie de águila que se mueve y que tiene también trofeos de un reno y un búfalo. Primero mueve las mesas colocándolas debajo de las cabezas de cada animal (búfalo y reno), luego apaga las luces con el interruptor que está cerca de la puerta. Si te fijas verás que el búfalo y el reno tienen objetos brillantes que debes obtener. Si has oído bien notarás que el águila al moverse hasta un lado completo sonará como un "click". Trata de que el águila se mueva en un recorrido completo hasta que se oiga el click y cuando salga ve rápido hasta el otro lado, sube el gabinete y toma la joya. La pregunta es:, "por qué no tomar la joya directamente?", pues las joyas estarán atoradas a la cabeza de los animales si el águila te ve, o sea, ese click es un mecanismo que cierra la joya según hacia donde esté viendo el águila. Si el águila se mueve hacia el reno y hace click, no podrás obtener la joya del reno. Repite el proceso con la otra cabeza del animal, mueve el águila hacia el búfalo y corre y si antes de oír el click subes podrás obtener las dos joyas: la joya amarilla y roja.

>>MO Disk<<

Ve al altar con la estatua del tigre de la zona occidental (Cuarto del Tigre) y coloca la joya amarilla aquí. Si no has colocado la joya azul que obtienes en el comedor entonces también debes colocarla si deseas. Toma ahora el MO Disk.

>>Caja de Joyas y la Llave Emblema<<

Ve a la sala de inicio principal (la entrada de la mansión) y a la derecha abre la puerta más alejada y llegarás al Cuarto de Ciencias. Hay un gabinete con un Ink Ribbon. Revisa la zona por todos lados y sigue hasta la puerta del fondo. Cuando te des cuenta aparecerán varios enemigos. En este cuarto encontrarás la Caja de Joyas que contiene el más desesperante de los puzzles que es exactamente eso: un puzzle. Examina la caja y aparecerá el puzzle. Hay en total 5 piezas y pueden ser colcadas de cualquier forma en el espacio octagonal, al final debe dar el mismo resultado. Sin embargo quiero mencionar que hay una pieza claramente más grande y una de 5 lados. La clave es que esta pieza de 5 lados (tiene la forma casi de un pentágono de ángulos rectos, a excepción de una línea que está orientada hacia el suroeste) debe ir en el centro del puzzle y que la pieza grande luego la puedes colocar de una forma posible en los lados del octágono. Coloca las demás y obtendrás un Broche. Revisa el

broche para obtener luego la Llave Emblema.

>>Objeto de Metal<<

Toma como referencia el cuarto de salvar de la sala este y sal por la puerta del piso superior que está al fondo. Luego de eso llegarás al cuarto que tiene varias puertas (esa sala que te lleva hacia la zona del patio principal). Notarás que hay una puerta sin abrir con una especie de emblema metálico. Entra a este cuarto, revisa todo y encontrarás el objeto octagonal metálico. Ahora sal de ese cuarto y dirígete hacia el patio principal (Courtyard).

+++Fin del Área 4+++

AREA 5: LAS MINAS

****Importante****: la guía está basada para Jill Valentine sin embargo se puede usar sin problemas para Chris. La diferencia es que Chris se encuentra con otros personajes y hay otra trama y que además debe rescatar al final a Jill. También difiere en la cantidad de ítems que carga y que es más difícil de pasar. Sin embargo, esta guía funciona para Chris de buena forma.

-----En esta área encontramos-----

1. Fuste
2. Palanca Hexágonal
3. Cuchillo de Supervivencia
4. Mapa de la Mina
5. Cilindro
6. Fuste cilíndrico calibrado
7. Lanzallamas defectuosa
8. Anillo de roca
9. Objeto octagonal de Roca y Metal 2.

>>Ingresando a las minas<<

Primero debes ir al patio principal (Courtyard) y pasa a la zona de la piscina, luego sigue el camino y baja por el ascensor. En la siguiente zona hay unos Cerberus (donde antes habían dóciles cuervos, o hay si no los mataste), una cascada grande y frente a la cascada, abajo, hay una fuente pequeña. Notarás que cerca hay un ascensor sin electricidad. Coloca aquí la batería y toma el ascensor. Y para que esto?, bueno cuando subas ve al área de la piscina y usa la palanca cuadrada que conseguiste en la cabina (Square Crank) para subir el nivel de la piscina. Ahora regresa por el ascensor recién activado y baja a la zona donde antes estaba la cascada pero ahora es un camino libre. Sigue recto y llegarás a las minas.

>>Fuste (Shaft) y Palanca Hexágono<<

Entra a las minas. Si vas recto encontrarás la Máquina de Escribir pero

debemos ir por la puerta más cercana a la entrada. Ahora toma la desviación a la izquierda, baja luego las escaleras hasta la siguiente zona que contiene varias maquinarias mecánicas grandes. Dale la vuelta al ascensor y al final encontrarás un panel con un fuste que en inglés tiene el nombre de Shaft (a este cuarto lo llamaremos Cuarto del Ascensor). Ahora sal de allí por la puerta y encontrarás a otro amigo de S.T.A.R.S. de nombre Enrico quien será asesinado por una mano maligna. Cuando muera podrás tomar la palanca hexágono.

>>En busca de los Arácnidos<<

Con la palanca hexágono regresa a la zona de la mina donde estaba la máquina de escribir y encontrarás si sigues adelante un obstáculo. En la pared de la izquierda hay un orificio hexagonal. Usa la palanca y mueve la rueda esa que sirve como camino. Sigue todo recto y te encontrarás con un doble camino sin salida. A la izquierda no hay nada y arriba, a la derecha, hay una enorme roca. Pero si revisas la roca podrás ver que de repente sus cimientos ceden y Boom!!!, la roca empieza a caer. Aquí no tendrás un agujero a la Indiana Jones pero debes correr y la primera desviación (de donde viniste) la debes tomar. Ahora sube y revisa la antigua sección dejada por la roca para obtener granadas, baja luego y verás que la roca dejó un nuevo camino abierto. Un camino que te llevará a una puerta donde hay una enorme araña.

>>Jefe: Aracnofobia: Reina Araña<<

Al entrar a esta enorme sala (muy cool) verás muchas telarañas grandes y verás que de repente baja una enorme araña. Usa las granadas de fuego que funcionan muy bien aquí, sino granadas ácidas o sino normales. Es relativamente fácil vencer a la araña gigante que lanzará algunos escupitajos de veneno y algunas arañas pequeñas bastante molestosas. Cuando termines toma el Cuchillo de Supervivencia que hay en este cuarto (que llamaremos Cuarto de la Reina Araña). Ok, notarás que hay una puerta cubierta de telarañas. Usa el cuchillo para cortar las telarañas y podrás acceder a la puerta.

>>Cilindro<<

En la siguiente zona está el Mapa de las Minas. Ahora sigue hasta la otra salida y encontrarás más zonas que se mueven con la palanca hexagonal. Mueve el semi cilindro tres veces con la palanca para revelar un camino y verás que habrá otra roca más que va a perseguirte. Revisa la zona dejada por la roca y regresa para encontrar una puerta que está en un pequeño corredor sin salida donde debemos resolver otro puzzle donde debemos colocar una estatua en posición en un espacio. Pero si se colocara aquí estaría de espaldas, así que debemos darle al asunto un giro de 180°. Para resolverlo primero debes mover la estatua hasta el panel oscuro, luego usa la palanca hexagonal para mover el panel y con el moverás la estatua. Luego lleva la estatua hacia el círculo central y se moverá 90°. Saca la estatua del círculo central y vuelve a colocarla aquí para moverla 90° más. Finalmente coloca la estatua en la posición en la alcoba del fondo. Ahora podrás obtener el cilindro.

>>Fuse Cilíndrico<<

Ya tenemos el fuse (Shaft) y el cilindro. Combínalos y obtendrás el fuse cilíndrico pero debe calibrarse para que funcione. Para ello examina el fuse cilíndrico y te pedirá si deseas moverlo para mostrar el código. Debes colocar la siguiente secuencia de números romanos: IV, II, III y I y podrás obtener el fuste cilíndrico calibrado.

>>Zona de Minas Inferior<<

Ve al cuarto de las maquinarias donde estaba el ascensor y coloca el fuse cilíndrico donde estaba antes el fuse normal. Ahora te pedirá una secuencia de números que ya debes saber porque lo usaste en el paso anterior. La secuencia es claramente: 4, 2, 3 y 1. El ascensor se activará y podrás bajar a la zona de minas inferior.

>>Jefe: La Incansable Lisa Trevor<<

>>Lanzallamas defectuosa<<

Luego de unas escenas de vídeo llegarás a una zona inferior muy tétrica. Entra por la única puerta y te encontrarás en una zona de tunel en forma circular donde encontrarás a Lisa Trevor. Recuerda que es invencible. Bueno, da vuelta por el lado izquierdo (por lo menos, cuando jugué siempre aparecía por la derecha) para evitar encontrarnos con Lisa y llega al lado opuesto y entra al siguiente cuarto. Toma todo lo que puedas encima de las cajas y ahora baja hasta encontrar otra caja de madera. Empújala hacia el transportador de materiales y ve a la consola. Activa el transportador. Sal de ese cuarto para no volver jamás y regresa a la zona circular. y de allí afuera, donde llegaste con Barry. Ve por allí hasta encontrar un Item Box y baja las escaleras. Verás abajo el transportador de materiales con la caja. Empuja la caja hacia el Aplastador de Basura que allí hay y usa la consola cercana para activarlo. Toma ahora la Lanzallamas defectuosa. Muy bien debemos regresar al cuarto circular donde está Lisa. Ahora, vez por donde viene Lisa, bueno de una forma u otra debemos ir por allí. Ve por el lado opuesto de Lisa y haz que te siga, cuando ya este lejos de la zona que te mencioné corre dando vuelta al túnel circular y encontrarás en la pared de roca una palanca. Activa la palanca . Ve de nuevo por el lado izquierdo hasta encontrar una bifurcación. En vez de ir hacia adelante (donde fuiste a buscar la caja que transportaste) ve hacia la pantalla hasta encontrar una puerta (hay límite de tiempo) y coloca en los soportes el lanzallamas.

>>Anillo de Roca y el Objeto Octagonal de Roca y Metal 2<<

Cuando salgamos del cuarto circular llegarás a una especie de pequeña alcoba que en realidad es el tenebroso cuarto de Lisa Trevor (pobre niña). Ok, sigue recto y toma lo que puedas y te encontrarás en este cuarto con el Anillo de Roca, en un momento encontrarás la salida por una escalera vertical. Combina ahora el anillo de roca con el objeto octagonal metálico que tienes para obtener al fin el segundo objeto octagonal de roca y metal. Ahora saldrás hacia la casa de la colina (la cabina). Simplemente regresa a la mansión y asegúrate en traer los dos objetos de roca y metal (el otro debe estar en el panel del pasillo oscuro que usas para entrar al jardín).

+++Fin del Área 5+++

AREA 6: ALTAR

****Importante****: la guía está basada para Jill Valentine sin embargo se puede usar sin problemas para Chris. La diferencia es que Chris se encuentra con otros personajes y hay otra trama y que además debe rescatar al final a Jill. También difiere en la cantidad de ítems que carga y que es más difícil de pasar. Sin embargo, esta guía funciona para Chris de buena forma.

-----En esta área encontramos-----

1. Magmun de Barry (depende de una decisión).

>>Internandose al Altar<<

Ve a la sala de inicio de la mansión y encontrarás que hay unas escaleras en cada lado de la escalera central. Toma cualquiera y encontrarás una puerta con rejas. Si la checas oirás un grito muy familiar. Coloca los dos objetos de roca y metal octagonal en ambos lados de la reja y entrarás al Altar.

>>Jefe: La Invencible Lisa Trevor<<

>>Una decisión importante<<

Hay un solo camino (bastante oscuro) a seguir. Al final te encontrarás con Barry en La Tumba y claro aquí estará la invencible Lisa Trevor quien te hará una pregunta que cambia mucho la historia del juego. El te pedirá que le devuelvas su magnum. Sin escoges No Lisa se abalanzará contra Jill pero Barry tratará de ayudarte. Sin embargo Lisa tumba a Barry al abismo y te dejará su magnum, las fotos y entenderás en parte porque su actitud. Sin embargo, si escoges Si, Barry vivirá y te ayudará. Además será de gran ayuda para la batalla con el último jefe. Esta guía supondrá que la respuesta es Si.

Hay dos formas de eliminar a Lisa Trevor de una vez por todas. Primero checa las 4 piedras alrededor de la plataforma. Empuja las 4 piedras al abismo para abrir la tumba que contiene los restos de su madre, tomará su craneo y se suicidará cayendo al abismo. Inclusive puedes empujar las piedras con Lisa. Deja que se coloque frente a una piedra y dispárale para que caiga. Si cae bien golpeará y empujará la piedra pero esto solo es un truco. Hay en si una forma de que caiga a punta de balas. Debes darle con la Magum, primero le pegas en las piernas para que caiga (debe estar cerca del abismo) y luego en la cabeza para que caiga cual pesada es. Ten cuidado porque Lisa puede tumbar a Barry.

>>Una entrada en el patio<<

Sigue el camino hasta encontrar una nueva zona en el patio. Una piscina central muy grande y en cada lado hay estatuas. Coloca las medallas del águila y del lobo en la estatua correcta y se abrirá el nuevo camino. Aquí el juego te pedirá que cambies el disco de juego. Sigue las instrucciones y así accederás a la última de las áreas.

+++Fin del Área 6+++

AREA 7: LABORATORIOS UMBRELLA

****Importante****: la guía está basada para Jill Valentine sin embargo se puede usar sin problemas para Chris. La diferencia es que Chris se encuentra con otros personajes y hay otra trama y que además debe rescatar al final a Jill. También difiere en la cantidad de ítems que carga y que es más difícil de pasar. Sin embargo, esta guía funciona para Chris de buena forma.

-----En esta área encontramos-----

1. MO Disk 2 y 3
2. Carta del Investigador
3. Hoja de Rayos X de Clark David
4. Hoja de Rayos X de Gail Holland
5. Filtro de Luz Roja
6. Tinta para salvar.
7. Llave del Área de Energía
8. Cápsula
9. Cápsula con combustible
10. Lanzacohetes.

>>MO Disk<<

Sigue el único camino, pasando por la máquina de escribir hasta el siguiente pasillo lleno de zombies. Este será el Pasillo principal de la Planta Alta. Sigue el camino si quieres eliminar a los zombies y en vez de ir a las escaleras dobla a la izquierda hasta el final donde encontrarás el MO Disk.

>>Palabras claves del sistema de seguridad de Umbrella.<<

Baja las escaleras del pasillo principal de la planta baja (a este pasillo lo llamaremos pasillo principal planta baja) y toma la primera puerta a la derecha y luego toma la puerta a la izquierda y entrarás al Cuarto de Rayos X. Revisa el cuarto y toma un documento de nombre Research Letter. Sabrás muchas cosas de los diferentes lugares en estos laboratorios y al final se te proporcionará el nombre de usuario y la palabra clave del sistema de seguridad de Umbrella. El nombre de usuario es JOHN y la clave (Password): ADA. Ahora notarás que hay varias hojas de rayos X con figuras de diferentes órganos que pertenecen a diferentes personas. Por allí encuentras los rayos X de Clark David (donde además encuentras el documento que mencioné anteriormente) y los rayos de X de un tal Gail Holland con un documento que menciona: "para abrir las puertas electrónicas, coloca las iniciales en orden alfabético". Si observas el diagrama de ese cuarto encontrarás un esquema de los diferentes órganos en inglés que son: esophagus, lungs, liver, stomach, large intestine, small intestine y colon. Ahora coloca los nombres de las personas en orden alfabético. Coloca la hoja de rayos X a la izquierda y el de Gail a la derecha de la luz del fondo. Ahora observarás que varios órganos aparecerán iluminados. De izquierda a derecha el orden es: Colon, esophagus, liver y lungs. Toma las iniciales y tendremos entonces la palabra clave que activa las puertas electrónicas. O sea, la palabra CELL.

>>Abriendo las puertas electrónicas<<

Ve al pasillo principal de la planta baja. Puedes darle la vuelta o tomar el túnel y llegar hasta la puerta doble del final. Entrarás a un cuarto

con mucha sangre en el piso y las cosas todas desarregladas. Entra a la PC (obtén el documento) y coloca el nombre de usuario, la palabra clave y la palabra clave que abre las puertas electrónicas. Puedes usar la misma palabra clave para abrir todas las puertas electrónicas. Revisa el cuarto y sal de allí.

>>Activando la primera consola con el MO Disk y el Filtro Rojo<<

Ve al cuarto donde estaba la puerta hacia la sala de rayos X y toma la otra puerta abierta. Ingresas y mata al zombie. Aquí encontrarás una especie de generador de energía y más allá una especie de consola que se parece mucho a un Gamecube. Coloca el MO Disk en esta versión de Gamecube y listo, tenemos uno de tres palancas electrónicas desactivadas. A este cuarto lo llamaremos: Cuarto de Investigación Química. Antes de salir asegúrate en obtener el Filtro de Luz roja

>>Llave del Área de Energía<<

Ve al corredor principal de la planta alta y toma el camino por la puerta que estaba cerca del MO Disk que encontraste allí. Entra a este cuarto (Cuarto de Datos Visuales) y observa las diapositivas que hay en el lugar (es la consola frente a la pantalla blanca). Muy bien ya que has visto como Umbrella ha dedicado su tiempo a bio-armas coloca el filtro de color rojo. Si te fijas en la última foto aparecen varios números pero con el filtro aparecen solo 4 que son en este orden: 8462. Ahora activa en el panel de control ese código y encontrarás un camino secreto. Entra a la zona de difusión y podrás observar el cassette de VCR de Keneth. Además podrás obtener la Llave del Área de Energía.

>>Segunda consola activada con el MO Disk<<

Regresa al pasillo principal de la planta baja y toma camino hasta encontrar una puerta doble que te lleva a la zona del área de energía. Ahora te encontrarás con un nuevo enemigo que asemeja a un insecto y que aparece por los ventiladores. Usa la escopeta para aniquilarlos (o sino la Magnum). Cuando ya no quede ninguno de ellos empuja el gabinete metálico, sube por el piso y de allí al ventilador. Baja entonces hasta otro cuarto con más de estos bichos y elimina a los otros insectos esos. Aquí encontrarás la segunda consola de MO Disk (esas que se parecen al Gamecube). Usa el MO Disk y activarás la segunda palanca de la puerta electrónica principal.

>>Cápsula para Combustible y tercera consola activada con MO Disk.<<

Sal del cuarto de la segunda consola tipo Gamecube para MO Disk y sigue el camino. La primera puerta que encuentres te llevará a un Cuarto para salvar. A la izquierda hay un ascensor y a la derecha el Cuarto de Calderas. Toma camino al cuarto de calderas (debes tener el tercero y último MO Disk. Entra al primero de los cuartos de caldera. A la derecha (de Jill) hay una especie de sistema de combustible donde encontrarás la Cápsula. Aquí aparecen varios de estos otros insectos. Ahora toma camino hacia el otro cuarto de calderas y a la izquierda de Jill encontrarás la tercera consola que se parece al Gamecube. Usa el MO Disk. Sigue el recorrido y encontrarás el último cuarto de calderas. Activa el ascensor en la consola de ese cuarto y regresa al cuarto de salvar.

<<Camina, no corras<<

Ok, por lo menos si tienes 2 tintas para salvar hazlo por penúltima vez. Ahora toma camino al cuarto de investigación química (donde estaba la

