

# Resident Evil Walkthrough (Spanish)

by juanca45002

Updated on Nov 2, 2003

```
rrrrrrrrrrr      111
r              r      1111
rrrrrrrrrrr      11 11
r              r      11 11
r              r      11 11
r              r      11 11
r              r      11 11  RESIDENT EVIL 1 REMAKE
                               11  FOR GAMECUBE
eeeeeeeeee      11
e              11
eeeeee      11
e              11
e              111111111111
eeeeeeeeee      111111111111
```

Por juanca45002.

FAQ en español.

Empezado (Jill): 9 de febrero del 2003.

Terminado (Jill): 16 de febrero del 2003.

Empezado (Chris): 11 de octubre del 2003.

Terminado (Chris): 2 de noviembre del 2003.

E-mail: [lifevirus.zero.outbreak@gmail.com](mailto:lifevirus.zero.outbreak@gmail.com)

Sitio Web: <http://juancafaqs.byethost17.com/>

=== Importante ===

Antes de establecer comunicación conmigo leer el apartado de información de contacto.

== Nota ==

Quien encuentre información que haga falta en la guía, por favor avise, así mismo ayudará a mejorar el contenido y calidad de la guía.

Navega fácilmente usando [Ctrl + F] y colocando el número de la sección correspondiente.

Hola a todos, esta vez cambiamos a otro tema y les traigo este FAQ del Resident Evil para Gamecube. Este juego es muy bueno y además, presenta unos gráficos nuevos y sorprendentes. Sólo grabaremos 3 veces durante todo el juego, para que puedas conseguir el súper fuertísimo Rocket Launcher. Aquí se introducen por primera vez los defense ítems, que te ayudan cuando un enemigo te atrapa por enfrente. Nunca veas los FMV's, gastan tiempo.

Pero desde que los lectores han pedido la parte del juego con Chris, este FAQ contendrá un SPEED FAQ para Jill y un FAQ/WALKTHROUGH de Chris; con descripciones paso a paso, inventario completo y analizado perfectamente para no atorarse en todo momento, resolución perfecta de los acertijos, etc.

Contenido del FAQ

\*. Diferencias de Chris y Jill.

1. Armas de Jill.
2. Armas de Chris.
3. Enemigos para Jill.
4. Enemigos para Chris.
5. Bosses de Jill.
6. Bosses de Chris.

7. Walkthrough Jill.
8. Walkthrough Chris.
9. Secretos.
10. Agradecimientos.
11. Información Legal.
12. Información de contacto.

---

\*. Diferencias entre Chris y Jill.

- Chris no tiene el Lockpick, así que tiene que buscar las llaves viejas y pequeñas para abrir los cuartos que Jill abre con el Lockpick.
- Chris no puede coger el Grenade Launcher.
- Chris no puede coger la Shotgun tan temprano como Jill.
- Chris sólo tiene 6 espacios, lo que lo hace más difícil.
- Chris resiste más que Jill.
- Chris tiene mejor puntería, o sea, que tienes más probabilidad de decapitar a un Zombie.
- Chris puede usar el Flamethrower, pero no lo puede conservar por todo el juego.
- Chris lleva el encendedor consigo todo el tiempo.
- La granada que usa Chris en defensa personal es fuerte para decapitar al zombie que la tiene, pero también te daña mucho si estás cerca de él.
- Hay más municiones de Shotgun para Chris.

---

1. Armas de Jill.

-Handgun: arma básica en todos los Resident Evil's. Es débil en todo de todo y dispara muy despacio

-Shotgun: arma fuerte, carga 6 shells y puedes decapitar a la mayoría de ellos zombies al apuntarles a la cabeza.

-Mágnum: arma de alta potencia capaz de matar a los enemigos semi-invincibles, ahórrala para la última batalla.

-\*?Samuray Edge: arma parecida a la Handgun, pero puede dar 3 disparos a la vez.

-Grenade Launcher: arma exclusiva de Jill, puede cargar 3 tipos diferentes de granadas: FIRE, ACID AND NORMAL; puede cargar hasta 255 granadas.

-Rocket Launcher: Es el arma más potente del juego, te la da Brad al final del juego para que elimines al último enemigo y puedas escapar. Tiene 4 tiros y trata de que no los gastes los 4.

-\$?Rocket Launcher: Es el arma capaz de matar a todos excepto a las 2 primeras LISAS.

-Self-defense GUN: arma pequeñita pero poderosa, tiene 1 tiro y sólo se puede usar 1 vez.

\*esta arma la consigues si pasas el juego en menos de 3 horas en normal.

§esta arma la consigues si pasas el juego en menos de 5 horas en normal.

---

## 2. Armas de Chris.

-Handgun: arma básica en todos los Resident Evil's. Es débil en todo de todo y dispara muy despacio, pero con Chris tienes la probabilidad de decapitar a Zombies con esto.

-Shotgun: arma fuerte, carga 6 shells y puedes decapitar a la mayoría de ellos zombies al apuntarles a la cabeza. También es fuerte para hacer que un Zombie o Crimson Head se alejen de ti. Recomendada para matar a los Hunters, Cerberus y Crimson Head.

-Mágnun: arma de alta potencia capaz de matar a los enemigos semi-invencibles, ahórrala para la última batalla, ya que no hay muchas municiones disponibles. Ni se te ocurra utilizarla contra Lisa, es una pérdida de balas.

-\*?Samuray Edge: arma parecida a la Handgun, pero puede dar 3 disparos a la vez, lo que te hace el sobrevivir más sencillo contra Zombies.

-Flamethrower: arma exclusiva de Chris, tiene 100% de munición, la encuentras en las minas y la dejas ahí mismo, utilízala con sabiduría. Esta rama se puede acabar en un 2 por 3. Es muy recomendable usarla contra las arañas de la madriguera de Black Tiger Spider.

-Rocket Launcher: Es el arma más potente del juego, te la da Brad al final del juego para que elimines al último enemigo y puedas escapar. Tiene 4 tiros y trata de que no los gastes los 4, aunque debes usar 2 porque generalmente, Tyrant te desvía el primero, así que el segundo es mejor.

-§?Rocket Launcher: Es el arma capaz de matar a todos excepto a las 2 primeras LISAS. Pero su fuerza es tan potente que cuando la disparas, das unos cuantos pasos para atrás debido a la potencia del tiro.

-Self-defense GUN: arma pequeñita pero poderosa, tiene 1 tiro y sólo se puede usar 1 vez. Úsala contra la planta 42.

\*esta arma la consigues si pasas el juego en menos de 3 horas en normal.

§esta arma la consigues si pasas el juego en menos de 5 horas en normal.

---

## 3. Enemigos de Jill.

-Zombie: el clásico enemigo de todos los Resident Evil's, decapítalo o quémalo para que no te dé problemas después.

-Crimson Head: es la evolución de un Zombie, más veloz, más fuerte y más rudo.

-Crow: enemigos simples que se pueden matar de 2 disparos de la Handgun.

-Cerberus: perro infectado con el T-virus y que es muy latoso cuando ataca. Usa generalmente la Samurai Edge o la Shotgun.

-Hunter: BOW capaz de decapitar a sus víctimas por más saludables que estén. Usa la Shotgun o el Grenade Launcher.

-Spider: araña mutada con el T-virus, de gran tamaño y pueden envenenarte fácilmente.

-Plant: la única manera de matar a ésta es utilizando el chemical en el agua y poniéndola en rojo.

-Snake: serpientes inofensivas, pero pueden envenenar.

-Bee: abeja latosa que quiere picarte. Se muere con 1 sólo disparo de Handgun

-Chimera: araña esquelética que se puede matar fácilmente con la Shotgun, pero que también puede dañarte fácilmente.

---

#### 4. Enemigos para Chris.

-Zombie: el clásico enemigo de todos los Resident Evil's. Es un enemigo que te trata de morder, pero si estás muy débil y te muerde, te comerá. Es recomendado que lo quemes, decapites o le des en la rodilla y se escuche un crujido para que no lo vuelvas a ver.

-Crimson Head: es la evolución de un Zombie, más veloz, más fuerte y más rudo. Este enemigo es una máquina, pero si lo logras matar, te librarás de él ya que no volverá a aparecer.

-Crow: enemigos simples que se pueden matar de 2 disparos de la Handgun, pero si te alcanzan, te empezarán a picar el coco.

-Cerberus: perro infectado con el T-virus y que es muy latoso cuando ataca. Usa generalmente la Samurai Edge o la Shotgun.

-Hunter: BOW capaz de decapitar a sus víctimas por más saludables que estén. Usa la Shotgun o el Grenade Launcher. Ten sumo cuidado con estos malvados, para que cuando salten, les conectes un disparo para que evites que te decapiten.

-Spider: araña mutada con el T-virus, de gran tamaño y pueden envenenarte fácilmente.

-Plant: la única manera de matar a ésta es utilizando el chemical en el agua y poniéndola en rojo.

-Snake: serpientes inofensivas, pero pueden envenenar.

-Bee: abeja latosa que quiere picarte. Se muere con 1 sólo disparo de Handgun y si quieres divertirte, písala para que le salga el mole.

-Chimera: araña esquelética que se puede matar fácilmente con la Shotgun, pero que también puede dañarte fácilmente, debido a que usa su brazo como un látigo y si se sube al techo, lo puede usar para agarrarte.

---

#### 5. Bosses de Jill.

-BOSS YAWN: si quieres matar a éste enemigo en su primera aparición, gastas tu tiempo, si te muerde te infecta y tienes que ir por suero, lo que toma tiempo. En la segunda te recomiendo usar las FIRE Grenades, trata siempre de darle en la cabeza y que no te muerda. Para que se te facilite corre en círculos alrededor de los libreros.

-BOSS COFFIN HENRY: este es un vil Crimson Head que está en un ataúd y aparece cuando pones las 4 máscaras en la cripta. Si quieres matarlo rápido usa la Shotgun o el Grenade Launcher.

-BOSS NEPTUNE: matar a este BOSS con municiones es una tontería. Para matarlo, empuja el pequeño bloque después de que la llave caiga al agua (cuando haga esto, nunca te metas al agua o Bye Bye), enciende el interruptor de electricidad y electrocútalo, después toma la llave y escapa.

-BOSS PLANT 42: esta es la planta mutante y gigante (rimó), puedes matarla sin ningún rasguño con V-Jolt (consulta la guía de DEngel) y poniéndolo en su raíz en el estanque donde estaba NEPTUNE. Eso gasta tiempo, mejor utiliza la Self-defense Gun y 2 tiros de FIRE Grenades.

-BOSS BLACK TIGER SPIDER: ten cuidado con su embestida, usa 2 o 3 FIRE Grenades para matarlo. Si eres Chris usa el Flamethrower.

-BOSS LISA TREVOR: puedes matarla de 2 formas: la fácil pero gastalona, con la Mágnum has que se caiga de la arena; y la difícil y ahorradora, trata de empujar todas las piedras para que coja el esqueleto de su madre y se tire al abismo. Para mí es mejor la difícil.

-BOSS TYRANT: Es el enemigo más fuerte del juego. Aquí usa la Mágnum, en la primera aparición te tomará 5 disparos, pero trata de que no te dañe, y en la segunda tomará 12 disparos para que aparezca el Rocket Launcher y puedas destrozarlo.

---

## 6. Bosses de Chris.

### · YAWN (1ª vez).

Este jefe tiene sus buenos y malos puntos. Su mordida te provocaría el envenenamiento inmediato, así que trata de evadirla por completo. Usar cualquier tipo de munición con este jefe es una pérdida de tiempo y arsenal. Lo único que se debe hacer cuando se vea a este enemigo es ir a tomar la máscara y las Shotgun Shells para que salgas ileso sin matarlo y sin que te haga nada. Ahora, que si te mordió, haz lo mismo, pero como necesitas suero, deberás enviar a Rebecca y tomar el control sobre ella para ir a la MANSION DRUG ROOM e ir por el suero para Chris, pero esto toma tiempo, así que no dudes en esquivar cualquier movimiento de la serpiente gigante.

### · COFFIN HENRY.

Este enemigo aparece cuando se hayan puesto las 4 máscaras de la muerte. Ten en cuenta que no se puede escapar de esta batalla, así que lleva tu Shotgun preparada para atacar. Este jefe es parecido a un Crimson Head, pero tiene una capacidad de herir más poderosa que un Crimson normal. Así que cuando se dirija a ti, prepara para disparar, te tomará pocos disparos de Shotgun para matarlo. Este no morirá con un balazo en la cabeza, ya que es muy difícil que le decapites ya que es más evolucionado que un Crimson común y corriente.

### · NEPTUNE.

Este gran tiburón querrá comerte al igual que lo hizo con Richard, así que no es muy buena idea tratar de matarlo. Al entrar a su madriguera, corre a la izquierda y ni siquiera te molestes en matar a sus crías, sólo dirígete a la izquierda hasta entrar en la sala de potencias. Una vez allí estarás a salvo, luego drena el agua y ve a buscar la GALLERY Key, pero al encontrarla, verás que NEPTUNE la tira al agua. Aquí NO TE METAS AL AGUA A MENOS DE QUE QUIERAS SER COMIDO, pero para no gastar ninguna munición, empuja el panel que se encuentra a tu derecha y luego activa la electricidad en el panel de la izquierda para que se achicharre y no te moleste más.

· PLANT 42.

Este jefe te puede envenenar con las gotas de veneno que va salpicando por allí. Este jefe va lanzando gotas y da latigazos con sus ramas que te bajan un buen tramo de tu energía. Lo primero que debes hacer, es usar la SELF DEFENSE GUN, entonces debes usar la Shotgun para darle jaque mate, pero también usa la Handgun para no desperdiciar las preciadas balas de la Shotgun, al terminar podrás coger la Helmet Key.

· YAWN (2 ° vez).

Esta vez, ya no podrás escapar de nuestra culebra que persigue hasta no poder. Esta vez ya es más tranquila, ya que vas sabiendo que te va siguiendo en círculos por el librero. Esta vez ya sabes que hay un librero central y que la serpiente te irá siguiendo a menos que te pierda de vista, en momentos en que creas conveniente que el enemigo está lo suficientemente lejos, dispara, tomará un poco de tiempo matarlo de esta forma, pero para mí, es la más segura. Ten cuidado, ya que cuando YAWN está pecho a tierra, puede levantarse y dar un mordisco de un buen rango cuando se encuentra cerca de ti, al igual que lo haría si estuviera con el cuello arriba.

· BLACK TIGER SPIDER.

Este jefe no es la gran cosa, aunque tiene unos ataques que te pueden bajar un buen tramo de tu energía. Esta araña puede emboscarte y darte una muy buena carga que hará que salgas volando por allí como si fueras una canica, pero lo peor es que se prepare y que te lance una gran porción de veneno que muy difícilmente te dejaría en buen estado. Pero como tienes el Flamethrower, eso es cosa fácil. Lo que debes hacer es apuntar y quemarle hasta que se derrita del calor, o sea, cuando te queden aproximadamente 20% de combustible. Ahora es cosa de usar el Survival Knife en la pared de telarañas para poder tener acceso a la siguiente parte.

· LISA TREVOR. (3° vez)

Esta jefa no es tan sencilla ni tan difícil como se piensa, ya que durante el juego, has visto que por más que trates de matar a Lisa, no morirá. Esta vez tienes 2 opciones de vencer a esta tipa, a la cual te recomiendo mucho la #2: 1: esta trata de que tengas tu Magnum a la mano, entonces debes atrapar a Lisa pasando por el barranco y con la Magnum tratar de tirarla. Obviamente esta estrategia no es muy recomendada ya que la Magnum se desperdicia en un jefe que no vale la pena.

2: Esta estrategia es más fácil, pero tiene su grado de complejidad. En esta no debes considerar ningún tipo de arma, ya que son inútiles. Lo que se debe hacer es empujar los pilares con cadenas que se encuentran en las 4 esquinas de la arena. Lo que nos arriesga en esta ocasión es que Lisa puede saltar y ponerse enfrente de ti justo cuando estás en el mero borde de la arena, provocando tu muerte sin saber donde quedará tu cadáver.

· TYRANT. (1° vez)

Este jefe no es nada difícil si te mantienes alejado de él, ya que el peligro sólo existe cuando el enemigo se encuentra enfrente de ti o cerca, según sea el caso. Para este jefe sólo necesitamos de 5 balas de Magnum, lo que no es mucho pedir y además puede que sean menos, ya que Chris cuenta con una puntería muy exacta. Ahora debes estar alejado y dispararle 1 o 2 balazos para que en poco tiempo se desvanezca.

· TYRANT (2° vez)

Este es... el jefe que te pondrá en peligro a la vez que te mantendrá en tu asiento muriéndote de la preocupación. Al igual que el anterior, este jefe también se va acercando a ti, pero a diferencia de la pelea anterior, un aliado te ayudará (si es que la ayudaste en la mansión) y si él le dispara a Tyrant, puede que primero se vaya con él para que tú puedas dispararle. Ojo, que cuando se enoja da media vuelta y te da un raspón espantoso, además de que es muy difícil de esquivar. Pero al igual que al anterior, muévete para ahorrar energía e ítems de salud. Cuando ya no haya mucho tiempo o ya que el jefe esté débil, te darán el Rocket Launcher. Así que como tienes 4 disparos, desperdiciarás 1, ya que te lo desviará, pero el 2° será el decisivo.

-----

## 7. Walkthrough Jill.

Se divide en 5 partes y con los pasos sencillos, podrás pasar el juego. Te recomiendo que no veas ningún video, presiona Start para no verla y no grabes muy seguido. En el laboratorio no rescates a JILL o a CHRIS porque tardas mucho tiempo.

### "THE MANSION"

- Cuando entres con Barry al comedor, en lugar de ir con él, regresa con Wesker, después con Barry, encuentra al Zombie y regresa con Wesker.
- Consigue la golden arrow, y en lugar de regresar todo el camino, ve por la siguiente puerta por la parte de arriba del comedor (2F), ve al cementerio y consigue la Sword Key.
- Toma el chemical, Shotgun (trata de abrir las 2 puertas) y ve a la Save Room más cercana.
- Llena tu Fuel Canteen, sólo por emergencia, yo nunca la usé, y usa el ítem box y llévate la Shotgun, Sword Key y si quieres la Fuel Canteen, pero ocupara espacio.
- Ve por el lighter y el Dog Whistle, y regresa por la misma puerta que entraste, y ve al Main may por el final del corredor.
- Usa el Dog Whistle en el balcón, ahora ve a la sala de trampas y cámbiala por la Armor Key.
- Ve por el Grenade Launcher, ahora ve al tanque de peces; Pero primero entra la primera Save Room bajo las escaleras, pon todos los ítems en el ítem box y haz el truco de multiplicar las granadas y hazlo con las de fuego, porque puedes quemar a los Zombies sin la Fuel Canteen.
- Ve a conseguir la Wind Crest en el tanque de peces.

- Ahora ve a conseguir la Death Mask en la sala de Caballeros, resuélvelo en el siguiente orden: 2-3-4 y la 1 se pondrá automáticamente.

0	0
1	2
3	4
0	0

- Ve a ver a Richard y consigue el Serum vía Comedor 2F, abre el ítem box y carga el Grenade Launcher, Armor Key, Lighter, Wind Crest, Death Mask y el chemical, sin olvidar el SERUM.

- Usa el Chemical en la Plant, coge la Death Mask y ve con Richard.

- Toma la Musical Store y ve directamente a donde se encuentra el piano y combínala con el Musical Store.

- Regresa al comedor y toma el Emblem, toca el piano, toma el Gold Emblem y úsala para abrir el reloj; pon la Large en las 6 en la misma dirección.

- Ve a matar a Yawn pero ten cuidado de no ser envenenado, perderás tiempo; en lugar de eso, ve al final de la sala y toma la Death Mask, no le hagas caso al pobre destino de Richard.

- Ve a la Galería vía Mansion East Stairs, oprime la 1-4-5 y luego el botón, para después tomar la Death Mask y ponerla en la cripta.

- Pon las máscaras sin Ojos, Nada, Nariz y Boca; después mata al BOSS y toma el ítem para salir inmediatamente por la puerta.

- Toma el First Aid Spray en el almacén y sal por la puerta de la derecha.

- Coloca la veleta roja en W y la azul en N; pon la Wind Crest, toma las demás, colócalas en la otra tumba para tomar la mágnun. Abre la ítem Box en la cabaña para introducir la mágnun y el First Aid Spray; toma la crack y trata de esquivar a Lisa y sal de allí.

#### "THE RESIDENCE"

- Ve ahora en el almacén por la puerta de la izquierda, usa la Crank, y en la Residence toma la blue Herb, ve a la Save Room y pon todo y solamente carga el Grenade Launcher y la blue Herb.

- Ve a la doble puerta del fondo, entra y mata a las Spiders, toma la Green Herb, First Aid Kit y el Red Book.

- Consigue la llave para el cuarto 001 en el baño del cuarto 002 y toma tu tiempo, queremos que el Zombie entre ahí porque pasaremos varias veces por ese cuarto.

- En el cuarto 001, toma la Self defense Gun si gustas (es, muy poderosa contra Plant 42) y en el baño, la Control Room Key encontrada en la tina.

- Ve a Aqua Ring, dirígete al tanque de tiburones y entra al Power Room; baja la escalera y lee el papel que te dice a que válvula cambiar. Trata de drenar el agua, pero tendrás que apresurarte. Presiona el botón de drenar, luego el botón de la izquierda, después el que está atrás de ti, cambia la válvula y repite todo para que puedas drenar el agua.

- Ve por la doble puerta, trata de coger la Gallery Key, pero Neptune no te lo permitirá (ni se te ocurra meterte al agua), consulta la sección de BOSSES



para matarlo rápidamente. Ve a Aqua Ring, toma las Magnum rounds y sal de allí y dirígete a la Gallery Room, toma el Insecticida y úsalo en el agujero.

- Entra otra vez y toma la llave del cuarto 003, úsala, toma el libro de química, pon el rojo y cambia los libros para que cuando los órdenes se vea la imagen de una chica. Entra la puerta y enfréntate con Plant 42 (BOSS), mávalo y toma la Helmet Key para inmediatamente ir a la Save Room.

- Abre la ítem box y mete todo lo que puedas y recoge todo en la Residence que esté cerca de tu punto porque no regresaremos otra vez. Lleva contigo solamente el Grenade Launcher y la Helmet Key.

#### "THE MANSION WITH HUNTERS"

- Ahora los Hunters te estarán esperando dentro de la mansión, los matas con 2 tiros de tu Grenade Launcher pero te pueden decapitar por más sano que estés (entre mayor dificultad del juego, mayor capacidad tienen de decapitar); ve al salón principal por el cuarto de pinturas, ve al lugar donde está Un águila, un alce y un toro, apaga la luz, mueve las mesas y trata de conseguir la gema roja antes de que parpadee.

- Sal del cuarto y entra por la izquierda, dirígete al cuarto donde conseguiste la Armor Key y abre la puerta donde tendrás que enfrentarte a Yawn por segunda vez (BOSS); al matarlo toma el libro.

- Vuelve otra vez al salón principal y entra la puerta #4:

E	#4
#1	#3
	#2

Entra la puerta adentro del cuarto, mata al Zombie, toma la Treasure Box y combínala con la Red Gem, para resolver el puzzle (puedes consultar el dibujo de DEngel) y conseguir el Broach, que se convierte en la Spencer Key.

- Ve a las Mansion East Stairs, sal del cuarto y entra al cuarto Spencer, prende la lámpara y toma el Metal object. Regresa a las East Stairs y entra a la Save Room para dejar lo innecesario.

- Entra la puerta del fondo, en ella entra la puerta y descarta la Helmet Key; empuja la estatua hacia el fondo, regresa y en el fondo presiona el botón, regresa a la estatua, empújala a la izquierda y se abrirá una compuerta, baja por el hoyo, toma el libro y baja por la tumba de George Trevor.

- Activa el Elevador, úsalo, toma la batería, los magnum rounds, y las hiervas. Después dirígete otra vez a una Save Room y saca la Crank y mete los magnum rounds.

- Ve a donde está la cascada, en el fondo pon la batería, sube y usa la Crank para que no haya cascada, baja y entra el pasaje donde estaba la cascada y baja las escaleras, ve a la ítem Box y deja sólo el Grenade Launcher.

#### "THE MINING AREA"

- Entra la puerta a un lado de las escaleras, luego toma la izquierda, y en el siguiente cuarto sigue derecho y luego a la derecha, entra al cuarto y toma la Crank del cuerpo de Enrico; regresa a la ítem box cuidándote de los Hunters y úsala en el panel, entra por la puerta y toma las hierbas, al igual que el First Aid Kit.

- En el cuarto siguiente ve por donde está la roca y mata a la Black Tiger Spider (BOSS), usa unos cuantos tiros de tu Grenade Launcher para quitar las

telarañas de la puerta y poder proseguir. (si te envenenaron toma las hierbas en el sig. cuarto) Sigue hasta entrar en el cuarto donde están las antorchas, resuelve el acertijo y toma el Cylinder. Luego en la ítem box saca los libros, el Metal Object y las Mágnum Rounds, dejando la Crank. En el cuarto del elevador, ve al panel, combina el Cylinder con el Shaft e introduce 4231. Luego baja por el elevador.

- Sal por la puerta, en el siguiente cuarto pégate a la derecha todo el camino y entra la puerta (trata de usar la misma técnica que usaste para esquivar a Lisa en la cabaña), en el cuarto manda la caja por correo al otro lado (si quieres municiones, hay unas arriba de las cajas). Regresa al elevador, baja las escaleras y empuja la caja a la demoledora para conseguir el Broken Flamethrower y sal otra vez de allí.

- Aquí viene la parte problemática, ve donde está el switch, verás que Lisa te bloqueará el paso, así que camina por la derecha para que Lisa te siga. Verás algunas hierbas, no las tomes porque Lisa te noqueará; usa el switch y trata de llegar donde está la puerta para que cuando llegues, pongas el Broken Flamethrower y puedas entrar.

- En el cuarto de Lisa toma la Treasure Box, ábrela y combínala con el Metal Object, ve arriba, toma la hierba verde de la derecha, sube otra vez, toma las mágnum Rounds si las dejaste en la caja y procura dejar al menos 1 espacio en tu inventario.

- Regresa a la Mansión llevándote contigo el Stone and Metal Object de el almacén. Ve al Salón principal y pon las 2 Stone and Metal Object's en la entrada al Altar. Entra y toma la Mágnum de la ítem Box, baja las escaleras y enfréntate a Lisa (BOSS). Al matarla sube por el elevador, y coloca las medallas (examina los libros) en las estatuas para bajar por el elevador.

-----  
- Disco 2 -  
-----

#### "THE LABORATORY"

- En el ítem Box deja las mágnum rounds. Dirígete a las escaleras matando a todos los Zombies y cogiendo todas las hierbas en tu camino, en la siguiente habitación mata al Zombie en el corredor y entra la Puerta de la izquierda. En la lámpara encontrarás Mágnum Rounds, en la computadora introduce JOHN, luego ADA y luego CELL. Dirígete otra vez donde estaban los Zombies y entra la puerta que acabas de abrir. En el panel introduce 8462 y toma el First Aid Spray, junto con la Laboratory Key.

- En donde mataste al Zombie usa la Laboratory Key y cerca de ella también para descartarla (no entres la doble puerta). En la puerta simple entra y encontrarás Zombies sin ropa, mátalos y entra a la Save Room y deja lo innecesario. Entra al cuarto de la derecha matando a la primera Chimera que te encuentres, toma la capsule y dirígete a la puerta antes de las escaleras, pero toma la de la derecha. Entra la cuarto, mata al Zombie y llena la cápsula (no corras o dispaes en el camino porque te mueres), llévala donde la conseguiste y entra la puerta donde sale una Chimera. En el siguiente cuarto entra la puerta, en la cual tendrás que activar el elevador.

- Ve otra vez a la Save Room, mete tu Grenade Launcher, saca tu Mágnum y tus Rounds, además de llenar tu inventario de First Aid Spray's o Herb's dejando un espacio si tu compañero murió. Luego activa el elevador y baja, para que en el siguiente cuarto enfrentes a Tyrant (BOSS). Al matarlo quita el seguro de la puerta (toma la llave si tu compañero está muerto) y regresa al principio

del Laboratorio. Sube y abre la puerta con la llave (si tu compañero vive la puerta estará abierta). Continúa y coge el Main Fuse. Úsalo cerca del elevador y sube, toma los signal rockets y úsalos en el área donde está escrito H. Enfrenta y Tyrant (recuerda que es un BOSS y si tu compañero está muerto no tendrás que hacerlo). Al final te darán el Rocket Launcher, con el cual podrás aniquilar a Tyrant y terminar el juego.

#### "THE FINALS"

- Ahora podrás conseguir los 4 diferentes finales, los puedes conseguir con cualquier personaje.

-EL MEJOR: Rescata a tu amigo en el laboratorio y salva a tu compañero en la mansión o con Lisa y de que Tyrant los mate en el Helipuerto.

-SEGUNDO FINAL: No rescates a Jill o Chris, pero sí a Barry o Rebecca.

-TERCER FINAL: Salva a Jill o a Chris pero no a Barry ni a Rebecca.

-CUARTO FINAL: No salves a nadie.

---

#### 8. Walkthrough Chris.

\*NOTA: jugar con Chris es recomendado para jugadores avanzados, pero si te late Chris por sus características, al menos procura haber jugado con Jill para conocer el camino y no atascarte y quedarte con la duda. Recuerda que este Faq está basado en Normal Mode o MOUNTAIN CLIMBING si es la primera vez que lo juegas.

#### +++++ CAPÍTULO 1: LA MANSIÓN +++++

Después de ver los videos del encuentro de la mansión y del disparo de alguien, te encontrarás en el comedor, y tu único ítem que tienes por el momento es el Cuchillo. Entonces ve al fondo de ese cuarto, pasa la puerta, toma la izquierda y verás un video de un Zombie que anda comiendo a tu compañero del equipo Bravo, Kenneth. Ahora dirígete de vuelta con Wesker, pero notarás que ni Wesker ni Jill, se encuentran en esa habitación, pero Jill tiró su Handgun, así que tómala.

Ahora regresa con el comido Kenneth y entra en la puerta que se ve; en ese cuarto, ve hacia la jaula de un perico y toma la Handgun Magazine, a la derecha se encuentran 2 hierbas verdes, tómalas y con ello sube las escaleras y entra por la puerta. En ese cuarto amarillo, entra por la abertura que conduce a una puerta, pero por el momento no está disponible, así que ve a tu izquierda y esquiva al Zombie, continúa y coge la GOLD ARROW. Ahora si quieres salir tienes que dar vuelta a la izquierda, pero lo malo es que un Zombie te impide el paso, así que trata de noquearlo o si no, que te muerda, pero no olvides la Handgun Magazine que se encuentran en el suelo frente al espejo. Así que sal de allí por la puerta de la izquierda, luego toma tu izquierda en el cuarto y coge la daga que parpadea, pero tú sigue hasta llegar a la doble puerta.

Ahora te encuentras en el vestíbulo del piso 2, donde debes dirigirte a la puerta del cementerio que se encuentra en las escaleras y que tiene cierto paisaje en ella; una vez allí baja las escaleras, pasa el Zombie y ve hacia la lápida gigante, entonces abre tu inventario y examina la flecha, con la cual

quedará una ARROWHEAD, la cual se debe poner. Una vez hecho, el piso de la tumba empezará a quitarse, dándote la posibilidad de entrar y con ello debes ir hasta el fondo hasta encontrar un ataúd colgado, mientras que bajo de éste hay un objeto parpadeante. Examina el BOOK OF COURSE por la parte de atrás para recibir la MANSION KEY, pero si eres principiante te diré que ésta es la Sword Key. Ahora regresa al cementerio y trata de esquivar al Zombie para regresar al punto de donde te separaste de Wesker.

Ahora debes dirigirte a la puerta doble de la derecha, en ella debes continuar hasta la puerta que se abre con la Sword Key, así que entra en ella. Entonces tú ve hacia el 2° mueble y empújalo hacia la cámara, y presiona A para coger una daga, lo mismo debes hacer con el mueble del final del pasillo para conseguir una Handgun Magazine y tu inventario debe estar así:

- 1: Handgun.
  - 2: Handgun Magazine.
  - 3: Green Herb.
  - 4: Sword Key.
  - 5: Survival Knife.
- Un espacio vacío.

Ahora que estás en una nueva ruta, entra en la puerta de la derecha, quita el tapón de la tina y de ella sale un Zombie, pero no te preocupes, ya que con tomar la OLD KEY de la tina y salir es más que suficiente; luego entra en la puerta de tu izquierda y ve hacia el fondo, toma la hierba roja y combínala con tu verde y para finalizar toma el CHEMICAL y sal de allí. Ahora continúa por el pasillo (no te preocupes del Zombie que sale del cuarto de la bañera, no te hará nada ya que tu habrás pasado esa zona) y llega a la doble puerta; allí entra en la primera puerta que veas. Una vez allí, avanza un poco presiona el botón de apuntar para que apuntes al Zombie y lo mates a puro balazo. Ahora entra a la Save Room. (Ahora llamaremos a este lugar la Save Room de las East Stairs) Aquí debes dejar en la caja el cuchillo, la Mixed Herb y el químico, pero agregarás la Fuel Canteen y la Old Key a tu inventario y no olvides ponerle queroseno antes de salir.

#### INVENTARIO:

- 1: Handgun.
  - 2: Handgun Magazine.
  - 3: Sword Key.
  - 4: Fuel Canteen.
  - 5: Old Key.
- Un espacio vacío.

Ahora sal de allí y sube las escaleras, toma la derecha y luego da vuelta a la izquierda y entra en la puerta de fondo, pero al entrar, inmediatamente pégate a la izquierda para pasar a un lado del Zombie sin ser mordido; en donde te encuentras ahora debes ir a la derecha para tomar tanto el DOG WHISTLE como la Handgun Magazine. Entonces sube las escaleras, pasa el zombie, abre la puerta y ahora no te dirijas a la derecha, si no ahora tomarás la izquierda usando la misma estrategia para esquivar al Zombie cerca de una doble puerta cerrada. (Trata de hacerlo lo más rápido posible ya que si te quedas a dispararle pierdes balas además de que un Zombie se agrega a este cuarto) Entonces llega al fondo del corredor, abre la puerta y dirígete al comedor, de allí ve al pasillo donde está el cuerpo de Kenneth pero ahora toma la derecha, mata al zombie y al fondo del cuarto toma la izquierda, y sigue por ese estrecho hasta llegar a una puerta. Al entrar toma la daga en la mesa y la Old Key que parpadea y trata de huir; pero un Zombie entrará en el cuarto, entonces pasa por donde está el Zombie que se arrastra y espera a que el otro pase para que salgas del cuarto sin usar una bala.

#### INVENTARIO:

- 1: Handgun.
- 2: Handgun Magazine.
- 3: Sword Key.
- 4: Old Key (2)
- 5: Dog Whistle.
- 6: Fuel Canteen.

Entonces ve al cuarto de arriba del comedor y entra por la puerta de fondo y descarta la Sword Key. Ahora usa una Old Key en la puerta, pero no entres, en vez de eso, baja las escaleras evadiendo al Zombie vomitador y usa tu Canteen para quemar a uno tumbado cerca de una puerta, pero no entres, ve hasta el fondo del corredor y entra en una puerta de Old Key. Aquí puedes llenar tu Canteen, además de tomar una granada y la Broken Shotgun que es indispensable para pasar el juego, pero si eres principiante, toma el INK RIBBON del cajón y ahora dirígete al cuarto anterior que te dije que no entraras, el cual es una Save Room. (A este lugar lo conoceremos como la Save Room de la Drug Room)

INVENTARIO:

- 1: Handgun.
  - 2: Handgun Magazine.
  - 3: Fuel Canteen.
  - 4: Broken Shotgun.
  - 5: Dog Whistle.
- Un espacio vacío.

Ahora dirígete con el zombie de la bañera de forma que vas como si apenas fueras a abrir la puerta de la entrada de muebles, en el corredor esquiva al Zombie de la bañera y entra en el cuarto situado enfrente de la doble puerta. Así que pasa ese cuarto de arte y en el otro llega al fondo, toma la Shotgun y pon la Broken Shotgun para evitar desgracias, pero no te vayas sin la daga de la mesa. (Si eres principiante y te da por grabar mucho, toma el INK RIBBON, pero entonces debes ir a las East Stairs a dejarla en la caja). Entonces regresa a la Drug Room por la vía que he mencionado siempre. Ya estando en la Drug Room ve al otro cuarto que abriste con una Old Key, entra y enfrente del vitral usa el Dog Whistle, ahora da unos cuantos pasos atrás y cuando salgan los perros usa tu Shotgun para matarlos a ambos, en seguida, toma el collar, que si lo examinas detalladamente se hará la imitación de una llave y al salir, descarta el Dog Whistle.

INVENTARIO:

- 1: Shotgun.
  - 2: Handgun.
  - 3: Handgun Magazine.
  - 4: Fuel Canteen.
  - 5: Imitation of a Key.
- Un espacio vacío.

Ahora rodea las escaleras y noquea al Zombie para quitar el seguro de la puerta que te llevará al cuarto de la GOLD ARROW, así que pasa por la abertura y al pasar cerca del Zombie despertarás al Crimson, así que equipa la Shotgun y cuando esté lo suficientemente cerca apunta a la cabeza y lo matarás de 1 tiro, en vez de matarlo tiro a tiro. Entonces sube las escaleras y llega a un panel que tiene una llave, tómalala y pon la llave falsa, así que tendrás otra Mansion Key, o sea, la Armor Key. Entonces regresa a la Drug Room.

INVENTARIO:

- 1: Handgun.
- 2: Handgun Magazine.
- 3: Fuel Canteen.
- 4: Armor Key.

Dos espacios vacíos.

Ahora sal de allí y entra por la puerta cerca de donde encontraste la Broken Shotgun, entonces toma la granada de la mesa y dirígete al cuarto de la derecha; ahí debes tomar la Handgun Magazine y abrir el armario, donde saldrá un Zombie y el tumbado se levantará. Así que por más tiros que des no podrás matar al del armario porque está muy cerca, así que toma sólo la Old Key y sal del cuarto. Ahora toma otra vez la derecha, quita el seguro y en ese espacio ve a la izquierda, abre la puerta pero no entres, así que regresa al vestíbulo y ve al piso 2, y en vez de entrar la puerta que te lleva al cuarto de Zombies, toma la derecha que te dirige a un cuarto donde se encuentra el cuerpo de FORRESTER, uno del equipo Bravo, pero lo que debes hacer es tomar la daga y salir, ya que si vas más adentro debes enfrentar al Zombie tipo Crimson de FORRESTER.

Ahora regresa al vestíbulo y entra en el cuarto que te dije que no entrarás y entra la doble puerta. Allí debes resolver un acertijo que va así:

1		2
A	.	B
5	.	6
C	.	D
9	.	0

SIMBOLOGÍA:

1... Estatuas de base normal.

A... Estatuas de base roja.

. Switch.

Lo que debes hacer es empujar las estatuas marcadas con letras en el siguiente orden: B, C, D y la A se pondrá sola al momento de colocar la D, entonces aprieta el switch y se quitarán unas rejas que te permitirán coger una caja, así que examínala y primero presiona el botón de atrás y el otro es de enfrente para revelar una DEATH MASK. Así que sal de ese cuarto y regresa a la puerta anterior, donde te encontrarás con una tipa y tipo del equipo Bravo, pero uno, Richard, anda envenenado y necesita suero, lo que significa que tú debes de ir por él. Sólo es cosa de ir a la Drug Room rápido y regresar aquí para salvar a Richard. Pero al hacer esto, transportarán a Richard a la Drug Room sin hacer ningún esfuerzo. Este es el momento en que puedes curar tus heridas con Rebecca.

INVENTARIO:

1: Handgun.

2: Handgun Magazine.

3: Chemical.

4: Armor Key.

Dos espacios vacíos.

Ahora ve al cuarto oscuro donde cogiste la granada y ve al fondo donde hay una puerta que conduce a un cuarto con una planta, pero su única forma de matar es colocar el CHEMICAL en el agua y voltear la palanca a rojo, con ello se morirá la planta y podrás ir a coger la máscara de fondo. Entonces regresa al cuarto de Richard pero ten cuidado ya que cuando pases por el cuarto oscuro las ventanas se romperán y los Zombies entrarán, pero no son de peligro ya que entran atrás de ti. Ya en el cuarto de Richard, toma la abertura para esquivar al Zombie y entrar en la puerta. En ese cuarto debes entrar en el pasillo y matar o noquear al Zombie y debes entrar en la puerta, donde hay una Handgun Magazine en la mesa. Ahora ve a la parte trasera y enciende las velas (si noqueaste al Zombie anterior, éste entrará) y toma las balas de la vitrina a su izquierda y empuja el librero de la derecha, entra y haz que el Zombie de adentro te siga, de tal manera que puedas rodear la mesa y tomar el MUSICAL

SCORE de donde estaba ese Zombie. Ahora ve a las East Stairs y abre la puerta del piso 2 para que ya no tengas que llevar la llave de un lado a otro. Ahora a la Save Room.

INVENTARIO:

- 1: Handgun. (Con al menos 3 balas)
  - 2: Old Key.
- Cuatro espacios vacíos.

Ahora ve al cuarto que acabas de abrir y adentro toma la hierba roja y entra en la puerta de la izquierda que necesita de la Old Key. Allí ve al fondo y toma la HOOK, luego al lado de la puerta toma el BEE SPECIMEN y a la derecha toma el LURE OF A BEE. Así que combina LURE OF A BEE con el HOOK y ponlos donde estaba el BEE SPECIMEN y ése donde estaba el LURE OF A BEE; entonces presiona el botón y verás una cresta, pero al tratar de tomarla la abeja que pusiste vivirá y la tendrás que matar, pero no hay peligro ya que se muere fácilmente. Entonces toma la WIND CREST y entra en el cuarto opuesto, donde hay una Old Key en la mesa, una Green Herb a la derecha de la cama que mezclas con la roja y el FIRST AID KIT, que se hace un First Aid Spray al abrirlo. Así que ve de nuevo a la Save Room.

INVENTARIO:

- 1: Handgun.
- 2: Handgun Magazine.
- 3: Old Key.
- 4: Musical Store.
- 5: Armor Key.
- 6: Fuel Canteen.

Ahora entra por la puerta de ese mismo piso y ve al fondo para descartar la Armor Key. Aquí hay que resolver un acertijo que va así:

C	-	1	+	P
	+	2	-	
	+	3	-	

SIMBOLOGÍA:

- 1-2-3: cuadros.
- : lado del cual no se debe presionar el botón debajo del cuadro.
- +: lado del cual se debe presionar el botón debajo del cuadro.
- P: puerta.
- C: cuadro de Lisa.

Ahora que ya presionaste los botones, aprieta el botón del C para quitar esa barrera y poder tomar la máscara que parpadea, así que abre la puerta de la Old Key y ve al cuarto de cenar, toma la puerta y luego la derecha y entra en la puerta de fondo, ve al fondo de ese cuarto, empuja el librero y toma la otra parte de la MUSICAL SCORE, combínalas y trata de tocar la melodía, pero llegará Rebecca y debes dejar que practique. Mientras tanto debes ir a la Drug Room.

INVENTARIO:

- 1: Handgun.
- 2: Handgun Magazine.
- 3: Death Mask.
- 4: Death Mask.
- 5: Death Mask.
- 6: Fuel Canteen.

Ahora ve al cementerio en el cuarto de lápida y pon las máscaras según corresponda su descripción. Ahora regresa al cuarto de cenar y antes de entrar

en la puerta, toma el EMBLEM de la izquierda, así que ve con Rebecca y se abrirá una pared, entra en ella y toma el GOLD EMBLEM y cambio pon el EMBLEM si quieres que la pared que arriba. Entonces ve al comedor y pon el GOLD EMBLEM donde estaba el EMBLEM para hacer que se abra una parte del reloj. Entonces ve allí y la manija LARGE muévela 2 veces a la derecha o izquierda y para de hacer eso, entonces sonará la campana del reloj y se moverá de lugar, revelándote una Mansion Key, o sea, la Shield Key. Con esta puedes regresar al cuarto donde encontraste a Richard, ir por la puerta de fondo y en ese cuarto ve al fondo y usa la llave y descártala en ese mismo lugar, entonces estarás en un cuarto viejo, así que ve al estante y toma las Shells; avanza y verás a una serpiente grandota, llamada YAWN.

· YAWN (1ª vez).

Este jefe tiene sus buenos y malos puntos. Su mordida te provocaría el envenenamiento inmediato, así que trata de evadirla por completo. Usar cualquier tipo de munición con este jefe es una pérdida de tiempo y arsenal. Lo único que se debe hacer cuando se vea a este enemigo es ir a tomar la máscara y las Shotgun Shells para que salgas ileso sin matarlo y sin que te haga nada. Ahora, que si te mordió, haz lo mismo, pero como necesitas suero, deberás enviar a Rebecca y tomar el control sobre ella para ir a la MANSION DRUG ROOM e ir por el suero para Chris, pero esto toma tiempo, así que no dudes en esquivar cualquier movimiento de la serpiente gigante.

Entonces ve a las East Stairs saliendo del cuarto viejo.

INVENTARIO:

- 1: Handgun.
- 2: Handgun Magazine.
- 3: Shotgun.
- 4: Shotgun Shells.
- 5: Death Mask.
- 6: Wind Crest.

Ahora ve de nuevo al cementerio, pero notarás que los Zombies desaparecieron, dándote la oportunidad de ir a la izquierda de la tumba abierta y tomar unas Shells escondidas, entonces ve a poner la máscara que falta y con eso el cofre caerá, acércate a él y verás que ya no puedes escapar del lugar, por lo que el boss es obligatorio.

· COFFIN HENRY.

Este enemigo aparece cuando se hayan puesto las 4 máscaras de la muerte. Ten en cuenta que no se puede escapar de esta batalla, así que lleva tu Shotgun preparada para atacar. Este jefe es parecido a un Crimson Head, pero tiene una capacidad de herir más poderosa que un Crimson normal. Así que cuando se dirija a ti, prepara para disparar, te tomará pocos disparos de Shotgun para matarlo. Este no morirá con un balazo en la cabeza, ya que es muy difícil que le decapites ya que es más evolucionado que un Crimson común y corriente.

Ahora toma las Shells cerca de su cofre y también pulsa el botón que abrirá la puerta, pero además recibirás el STONE & METAL OBJECT. Así que debes ir al cuarto antes de las East Stairs vía cementerio y entra en la puerta de fondo, entonces continúa y oirás que algo salió de entre las hojas, notarás que es un Cerberus, o sea que debes usar tu Shotgun para partirle la madre. Luego ve al fondo y pon el STONE & METAL OBJECT para abrir la puerta, que se convierte en un cuarto donde encuentras FAS (First Aid Spray's), granadas y Shells.

De aquí toma la puerta que está bajando las pequeñas escaleras, que al abrirla te presenta un sendero, que si lo sigues te lleva a un gallo, el cual debes poner en N, sigue y verás otro que debes poner en W y así le quietarás el



seguro a la puerta que te lleva a otro cementerio. Esta vez el cementerio está repleto de cuervos, así que pasar muy cerca de ellos los alborotará, pero debes ir a la derecha donde hay 2 lápidas, en la de la derecha debes poner la Wind Crest y encontrarás otras 3. Toma las que puedas y revísalas por atrás y ponlas en la lápida de la izquierda, que cuando tiene las 3 te muestra la Magnum, importante para Chris al final del juego.

Ahora ve a la puerta y te encontrarás en una especie de bosque donde escucharás una voz extraña, tú sigue todo el sendero hasta encontrar una choza, entra y ve hasta el mero fondo de la casa donde encontrarás la Crank, así que si quieres puedes grabar.

#### INVENTARIO:

- 1: Handgun.
  - 2: Handgun Magazine.
  - 3: Shotgun (con al menos 4 disparos)
  - 4: Crank.
- Dos espacios vacíos.

Con esto trata de salir de la casa, pero cierto un engendro te noqueará, después de un tiempo verás al fenómeno, el cual es conocido como Lisa, y por más balas que uses no podrás matarla, ya que es invencible, así que lo único que puedes hacer es salir de la casa. Saliendo encontrarás a un Zombie en el camino, el cual puedes decapitar o ignorar. De aquí regresa al cuarto de municiones y entra en la puerta opuesta que lleva a un cuarto de perros, los cuales debes matar con la Shotgun y al terminar con ellos debes entrar en la puerta de fondo. En ella debes ir a la izquierda y usar la Crank para bajar el nivel del agua que te impide el paso a la otra parte del camino.

Con ello el agua bajará y podrás seguir a la parte complementaria que lleva a un elevador, éste conduce a un piso más bajo donde hay cuervos, pero si eres afortunado, serás lo suficientemente rápido para llegar a la puerta en la izquierda sin que te piquen. Entrando la puerta coge la Red Herb y con ello ve hasta el fondo del camino hasta llegar a la Residencia.

#### +++++ CAPÍTULO 2: LA RESIDENCIA +++++

Aquí debes ir al primer cuarto que te encuentres, el cual es una Save Room.

#### INVENTARIO:

- 1: Handgun.
  - 2: Handgun Magazine.
  - 3: Shotgun.
- Tres espacios vacíos.

Ahora sal de allí y dirígete a la doble puerta. Al entrar verás a una araña detrás de ti, así que avanza un poco y dale 2 plumazos para que se muera, pero si sigue viva después de 2, usa la Handgun. Lo mismo haz con una colgada de la pared superior; al hacerlo coge el First Aid Box y también el Red Book. Ahora regresa a la Save Room y deja todo excepto la Handgun y la Handgun Magazine.

Ahora empuja la caja que está por allí junto con el montón y úsalas para llegar a la puerta de fondo. En ese cuarto, ve por el camino entra la 2 puerta de fondo. (Cuarto 002) Allí entra la puerta de la derecha donde necesitas coger la llave localizada en el estante, pero si te acercas a la puerta un Zombie entrará y por más que quieras no lo podrás matar, así que trata de salir. Con ello regresa a la Save Room y entra en el cuarto de enfrente, descarta la llave y al entrar toma la derecha. Aquí debes quitar el tapón de la bañera que tiene la Control Room Key, pero el Zombie se despertará, pero no hace daño porque debes salir del cuarto. Entonces toma tu izquierda y toma la

Self Defense Gun y la Handgun Magazine, sal y ve a la Save Room.

INVENTARIO:

1: Handgun.

2: Control Room Key.

Cuatro espacios vacíos.

Con ello regresa al cuarto 002 y ve al fondo, empuja los libreros para ver una escalera que lleva a un lugar llamado AQUA RING. Aquí debes empujar las cajas hacia el agua para que te deje pasar (si tienes miedo de los tiburones coge la hierba verde) y entra en la puerta verde. Allí encontrarás a Richard, pero un tiburón se lo comerá y como tú no quieres el mismo destino, necesitas ir a la izquierda hasta la puerta donde usas la Control Room Key y te salvas de momento. En ese cuarto baja las escaleras y lee el papel que te indica la válvula que debes abrir en caso de que se acabe el combustible. Así que ve a tratar de drenar y verás como el tiburón golpea el vidrio, con lo que te piden que desactives el seguro de seguridad y actives las ventanas metálicas, pero al hacerlo se terminará el combustible y debes usar la válvula que viste hace rato y repetir el proceso para colocar las ventanas y drenar el lugar.

Ya drenado, sal por la parte de abajo, en ese cuarto toma la puerta de la derecha y de allí ve hacia el tiburón bebé que tiene a su lado la ASSAULT SHOTGUN de Richard y que es útil en ciertos casos. Ahora ve al fondo donde se encuentra NEPTUNE, el gran tiburón.

· NEPTUNE.

Este gran tiburón querrá comerte al igual que lo hizo con Richard, así que no es muy buena idea tratar de matarlo. Al entrar a su madriguera, corre a la izquierda y ni siquiera te molestes en matar a sus crías, sólo dirígete a la izquierda hasta entrar en la sala de potencias. Una vez allí estarás a salvo, luego dreña el agua y ve a buscar la GALLERY Key, pero al encontrarla, verás que NEPTUNE la tira al agua. Aquí NO TE METAS AL AGUA A MENOS DE QUE QUIERAS SER COMIDO, pero para no gastar ninguna munición, empuja el panel que se encuentra a tu derecha y luego activa la electricidad en el panel de la izquierda para que se achicharre y no te moleste más. Con esto puedes coger la Gallery Key.

Ahora regresa al cuarto donde saliste y donde hay como escaleras de metal, dirígete hacia la pantalla y toma las Shells, entonces ve a la puerta opuesta a la del tiburón. Allí verás un objeto parpadeante que son las Magnum Rounds, tómalas y sube las escaleras y regresa a la residencia. Ya en la residencia, ve al cuarto de la derecha del 002 y usa la llave, entra y no te detengas, que si lo haces las abejas del cuarto de picarán. Primero hay que tomar la izquierda para llegar a un cuerpo que tiene un insecticida; entonces regresa directo a la Save Room.

INVENTARIO:

1: Handgun.

2: Assault Shotgun.

3: Handgun Magazine.

4: Red Book.

5: Insecticida.

6: Self Defense Gun.

Con ellos regresa afuera de la Gallery Room, ve a la izquierda, pasa la 002 y verás un mapa, tómallo y luego te enterarás que hay un agujero en la pared NO LO VEAS, ya que si lo haces un par de abejas saldrán para envenenarte, así que cuando hayas tomado el mapa, usa el insecticida para terminar con el problema

de abejas. Ahora entra de nuevo en la Gallery Room y ve donde está el científico, pásalo y toma la llave (no olvides la Handgun Magazine de la mesa) y esa misma úsala en la puerta que dice 003. Al entrar en ella debes ir al librero y tomar un libro que habla de química, entonces pon el Red Book y verás que los lomos de los libros hacen una figura, así que muévelos así:

1 2 3 4 5 6 7

La cosa es mover:

1 - 4.

2 - 6.

3 - 7.

Con ello se quitará un objeto dejando el paso a una puerta, entra y prepárate para la Planta 42.

· PLANT 42.

Este jefe te puede envenenar con las gotas de veneno que va salpicando por allí. Este jefe va lanzando gotas y da latigazos con sus ramas que te bajan un buen tramo de tu energía. Lo primero que debes hacer, es usar la SELF DEFENSE GUN, entonces debes usar la Shotgun para darle jaque mate, pero también usa la Handgun para no desperdiciar las preciadas balas de la Shotgun, al terminar podrás coger la Helmet Key.

Ya que mataste a la planta, sal por la puerta grande, ya que la chica está bloqueada. Encontrarás a Rebecca por allí, toma la Red Herb y si estás dañado, ve al cuarto opuesto al 003 y estará ella para curarte tus heridas. Ahora regresa al cuarto de arañas y tomas una Green Herb para poder mezclarla con la Red Herb y al terminar debes ir a la Save Room.

INVENTARIO:

1: Handgun.

2: Handgun Magazine.

3: Assault Shotgun. (Al menos con 9 disparos)

4: Helmet Key.

Dos espacios vacíos.

Ahora ve a la puerta de la residencia, no sin antes tomar una Blue Herb por si las dudas. Sal de la Residencia y ve hacia donde estaban los cuervos, pero en vez de cuervos va a ver Cerberus, así que no dudes en matarlos. Regresa a la gran piscina y verás que salen víboras, trata de llegar al fondo de la piscina ileso pero si una serpiente te muerde, no dudes en usar la hierba. Sigue tu camino hasta el almacén, donde encontrarás una nota de Wesker, municiones y First Aid Sprays, si gastaste municiones en los Cerberus, esta es tu oportunidad de recargar tu Shotgun porque necesitarás una buena dotación de disparos. Con ello, regresa a la mansión.

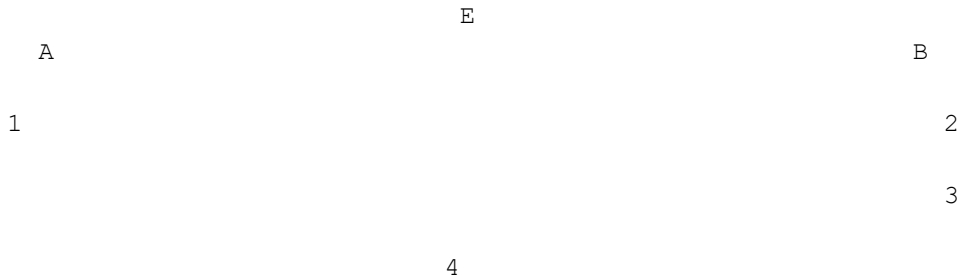
+++++ CAPÍTULO 3: LA MANSIÓN DESDE OTRO PUNTO DE VISTA +++++

Ya que hayas entrado a la mansión, avanza un poco y verás un video, al terminar, oirás que algo entró en la mansión, es un HUNTER, hay que matarlo inmediatamente y tu Shotgun es lo necesario para este trabajo, así que usa 2 plomazos de Shotgun y si no se muere tendrás la Handgun que le llevará 2 balas mínimo para matarlo. Entonces, entra a la puerta de las East Stairs, ve debajo de la lámpara y verás que hay otro Hunter, mátalos y justo después otro saltará desde el barandal y también quiere ser matado. Con ambos matados, puedes entrar tranquilamente a la Save Room.

INVENTARIO:

- 1: Handgun.
  - 2: Handgun Magazine.
  - 3: Shotgun.
  - 4: Helmet Key.
- Dos espacios vacíos.

Ahora ve al vestíbulo vía el cementerio, ya que así evitarás a los demás monstruos que todavía andan sueltos. Ya que estés allí entra en el cuarto número 2 que indica el diagrama:



A-B: dirigen al altar cerrado.

- 1: puerta que da al cuarto de cena.
- 2: puerta que se abre con la Helmet Key.
- 3: puerta que lleva a una estatua.
- 4: puerta que da afuera de la mansión, que si es abierta hace que Cerberus entren en el vestíbulo.

Ya en el cuarto 2, ve al fondo y toma la derecha que lleva a una puerta, esa puerta lleva al cuarto de un gran espejo, verás a un Zombie, si lo quieres matar, hazlo, pero no lo encuentro conveniente ya que es la única vez que entraremos aquí, toma la hierba si estás dañado y la daga, además de la caja que se encuentra cerca del Zombie. Ya que tengas la caja, sal del cuarto y ve al cuarto de cenar, toma la Blue GEMSTONE que anda por allí, luego regresa y ve a donde entraron los Zombies después de poner el químico, si has notado, hay una puerta de allí que no hemos abierto, entra allí y verás que hay una estatua de un tigre, pon la gema y te revelarán carretes para la Shotgun. Después, ve directo a la Drug Room.

INVENATRIO:

- 1: Handgun.
  - 2: Handgun Magazine.
  - 3: Shotgun.
  - 4: Helmet Key.
  - 5: Jewelry Box.
- Un espacio vacío.

Ahora sal y sube las escaleras, toma la derecha y verás que hay una puerta que se abre con la Helmet Key, entra y verás que hay un cuarto de trofeos, que se ve así:



- A: apagador / switch.
- P: puerta.
- V: trofeo de venado.

T: trofeo de toro.  
1-2: objetos movibles.  
M: trofeo de águila que persigue tu posición.

La cosa de aquí es simple, lo primero es tomar la daga que anda debajo de cierto trofeo, luego mueve 2 debajo de V, apaga la luz y verás que los ojos de los trofeos tienen un color determinado, así que ve hacia el trofeo del toro y espera hasta que su ojo parpadee, entonces pasa pegado a la pared por abajo del trofeo de águila y sube en el inmueble, toma la gema roja del trofeo del venado y combínala con la caja, resuelve el acertijo de piezas y abre la caja, saca el BROACH y chécalo de nuevo, para hacerlo una llave. Entonces mueve el objeto abajo del venado y toma las Shotgun Shells, entonces sal de allí y a la Drug Room.

Ahora regresa a la puerta del cuarto de trofeos, pero entra la de fondo, ve al cuarto donde conseguiste la Armor Key y pasa las estatuas hasta llegar al fondo, donde se encuentra una puerta que tiene la Helmet Key. Entra y ve al fondo, pero recibirás una sorpresa al ir hasta el fondo.

· YAWN (2 ° vez).

Esta vez, ya no podrás escapar de nuestra culebra que persigue hasta no poder. Esta vez ya es más tranquila, ya que vas sabiendo que te va siguiendo en círculos por el librero. Esta vez ya sabes que hay un librero central y que la serpiente te irá siguiendo a menos que te pierda de vista, en momentos en que creas conveniente que el enemigo está lo suficientemente lejos, dispara, tomará un poco de tiempo matarlo de esta forma, pero para mí, es la más segura. Ten cuidado, ya que cuando YAWN está pecho a tierra, puede levantarse y dar un mordisco de un buen rango cuando se encuentra cerca de ti, al igual que lo haría si estuviera con el cuello arriba.

Ahora ve atrás del librero y toma el Last Book Vol. 2. Regresa de aquí a la Drug Room.

#### INVENTARIO:

1: Helmet Key.  
2: Shotgun.  
3: Shotgun Shells.  
4: Handgun.  
5: Broach.  
Un espacio vacío.

De aquí, dirígete a las East Stairs por vía 2° piso, ve por la puerta de fondo y entra en la puerta del cuarto Spencer. Al entrar allí oirás un grito, prende la luz rápido y toma las Shells de un cajón, la granada de un librero y un objeto de metal de otro. Ahora dirígete al cuarto donde cogiste el Dog Whistle, encontrarás a Rebecca que está acorralada por un Hunter, mátalos y te saldrá con su choro mareador. Entonces, ve a la Save Room.

#### INVENTARIO:

1: Shotgun.  
2: Shotgun Shells.  
3: Helmet Key.  
Tres espacios vacíos.

Ahora ve arriba y ve hasta el fondo, entra la puerta y ve a la de fondo para usar la Helmet Key por última vez, entra y ve el siguiente esquema para descifrar el acertijo.

P

O

E S P

/ / / /  
F

P: pared movable.

E: estatua puesta.

S: switch.

/--/: aberturas.

1-2: espacios donde se deben poner estatuas.

F: estatua sola.

O: puerta cerrada.

Lo que debes hacer, es empujar la estatua hasta O, luego regresar y presionar S, entonces regresa a la estatua y empieza a empujarla hacia la pared de la izquierda para que cuando choque con la pared, se meta en su lugar y eso hace que O se abra. Entonces, toma la daga, baja por el agujero y toma el libro, entonces revisa la tumba y baja esas escaleras.

Ahora te encuentras en un almacén, primero debes ignorar todas las arañas, da vuelta a la derecha, luego otra vez y llegarás a unas cajas, donde habrá unas Shotgun Shells. Ahora mata a las 2 arañas de por allí y entra la puerta. Una vez aquí puedes tomar la hierba azul por si te envenenaron, luego ve con los Zombies, trata de esquivarlos pero si no puedes usa la Shotgun para decapitarlos, pero no importa si no los decapitas. Luego ve al fondo y verás un panel, actívalo y regresarás energía al elevador de servicio, así que toma el cruce y ve hacia la puerta. Esa puerta te llevará al cuarto del chef, allí ve al fondo y activa el elevador, espera a que baje y entra en él.

Éste te llevará al 2° piso, así que al salir toma la derecha y mata al Zombie que se encuentra enfrente de la puerta, después, entra en ella. Allí toma las municiones y la gran batería, luego, sal de allí y ve a la puerta de fondo, la cual te llevará a un lugar ya conocido, de allí, ve a la Drug Room.

INVENTARIO:

1: Shotgun.

2: Shotgun Shells.

3: Crank.

4: Battery.

Dos espacios vacíos.

Ahora es cosa de regresar a la gran piscina en las afueras de la mansión, pasa la piscina y ve de vuelta al lugar de la cascada, ve al fondo y verás que hay un elevador fuera de servicio, pon la batería y lo harás funcionar. Con ayuda de ese elevador, ve a la gran piscina y usa la Crank para llenarla de agua, regresa al otro lugar con ayuda del elevador y verás que ya no hay cascada, así que adéntrate en ese macabro lugar y baja las escaleras.

+++++ CAPÍTULO 4: LAS MINAS +++++

Una vez en las minas, avanza para llegar a una Save Room.

INVENTARIO:

1: Shotgun.

2: Handgun.

3: Handgun Magazine.

Tres espacios vacíos.

Ahora regresa a la puerta que viste al estar en las minas, luego sigue derecho y toma la izquierda para llegar a una puerta que te lleva a una especie de elevador, pero no funciona, tú sigue y verás un objeto parpadeante por allí que es una Handgun Magazine y antes de la puerta de fondo hay otra igual. Al pasar esa puerta, sigue hasta encontrar al jefe del equipo Bravo, Enrico, quien recibirá un tiro por alguien con muy buena puntería, después, revisa su cuerpo y obtén otra Crank, pero es muy diferente a la otra, así que esta será la Hexagonal Crank.

Al querer salir de este cuarto, verás que un Hunter se mete al cuarto, pero ignóralo, ya que es una gastadera de municiones matarlo, así que sólo sal de allí sin hacerle nada. Luego regresa a la Save Room y cuando veas a 2 Hunters juntos, no dudes en matarlos. Ahora ve a la Save Room.

#### INVENTARIO:

- 1: Survival Knife.
  - 2: Handgun.
  - 3: Shotgun Shells.
  - 4: Hexagonal Crank.
- Dos espacios vacíos.

Ahora que ya tienes la Hexagonal Crank, puedes ir más allá de la Save Room, usa la Crank en el panel y eso hará que se mueva el puente de posición, el cual te dejará llegar a la puerta de fondo. Una vez aquí, ve hacia donde está la piedra y cuando regreses, verás que la piedra se moverá, ve hacia donde empezaste para que no te dañe la piedra. Una vez hecho esto, toma el Flamethrower y ve hacia donde estaba la piedra para que cuando llegues al fondo tomes las Shotgun Shells. Ahora es cosa de equipar el Flamethrower y sigue el rumbo de la piedra para llegar a la puerta, que te conduce a un jefe muy gigante, muy negro, muy araña y muy tigre.

· BLACK TIGER SPIDER.

Este jefe no es la gran cosa, aunque tiene unos ataques que te pueden bajar un buen tramo de tu energía. Esta araña puede emboscarte y darte una muy buena carga que hará que salgas volando por allí como si fueras una canica, pero lo peor es que se prepare y que te lance una gran porción de veneno que muy difícilmente te dejaría en buen estado. Pero como tienes el Flamethrower, eso es cosa fácil. Lo que debes hacer es apuntar y quemarle hasta que se derrita del calor, o sea, cuando te queden aproximadamente 20% de combustible. Ahora es cosa de usar el Survival Knife en la pared de telarañas para poder tener acceso a la siguiente parte.

Ahora estas en un nuevo cuarto, donde hay unas cuantas hierbas azules por si te llegaste a envenenar, ve al fondo y revisa el panel, donde te pedirán que pongas el Flamethrower, así que acepta. En el cuarto que se abrió, ve al final del cuarto para llegar a un puente, haz que el puente revele una puerta, pero en ese momento, la piedra se saldrá de control, pero si te metes a la pequeña abertura a la izquierda quedarás seguro, entra en la puerta, donde se ve así el acertijo:

E	M
O	
C	D
F	A P

O: tu objetivo.  
E: estatua que debe entrar en O.  
A: panel de Crank.  
M: pared que se mueve con ayuda de A.  
P: puerta.  
C: cofre que tiene el Cylinder.  
F: Modelo de cómo debe de estar la estatua  
D: disco que hace girar las cosas que se colocan en él.

Lo que debes hacer es empujar E hasta M, ve hasta A y haz que haga que E quede en medio del cuarto. Luego haz que E pase por D para que quede de la misma posición que F. Ahora es cosa de que empujes E a O y eso hará que C se abra y puedas coger el Cylinder. Ahora regresa por el Flamethrower y regresa al cuarto de roca, pero habrá un Hunter para molestarte, regresa el Flamethrower y regresa a la Save Room.

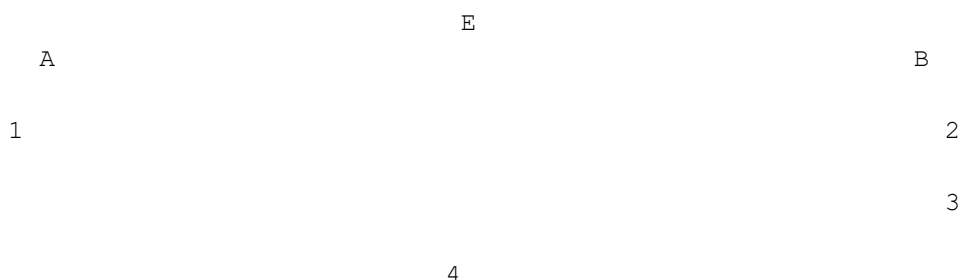
#### INVENTARIO:

1: Handgun.  
2: Handgun Magazine.  
3: Cylinder.  
Tres espacios vacíos.

Ahora regresa al elevador sin servicio de las minas, ve al fondo y toma el Shaft, combínalo con el Cylinder y mételo en el panel, luego pon la secuencia 4231 para activar el elevador, con el cual podrás ir más abajo.

Ahora es cosa de que vayas a la puerta y entres en el cuarto donde si vas enfrente y a la izquierda, te encontrarás a Lisa, regresa y toma la abertura de la derecha y sigue hasta encontrar otra abertura que lleva a una puerta. En ese cuarto puedes trepar las cajas para conseguir Handgun Magazine, granadas i balas de Magnum, lo cual no está tan mal, luego empuja la caja en el transporte y presiona el botón para que la caja que vaya a otro lado. Entonces regresa al elevador, pásalo, deja las balas de magnum en la caja, baja y verás la caja que acabas de mandar, esa caja debes ponerla en donde se aplasta basura y debes presionar el botón para que se rompa, luego toma el Broken Flamethrower. Con él regresa donde se encuentra Lisa, vela en la abertura de la izquierda y luego toma la abertura derecha (esto es para que no te la encuentras en la abertura de la derecha), y al principio de la abertura de la derecha verás una palanca, actívala y verás que 2 salientes se ven del cuarto de Lisa, ve a esa puerta y pon el Broken Flamethrower rápido, porque si se acaba el tiempo las salientes se meterán y tendrás que repetir la secuencia. Ya con el Broken Flamethrower, puedes entrar al cuarto de Lisa, ve al mero fondo y llegarás a su alcoba, toma la Jewelry Box y ábrela para tomar el Stone Ring, ahora sube las escaleras y en ese piso busca otras que te llevarán al casucho viejo donde conseguiste la Crank, allí saca el Metal Object de la caja y combínalo con el Stone Ring para obtener otro Stone & Metal Object.

Con esto regresa directo a la mansión y retira el Stone & Metal Object para tener los 2, con eso, ve al vestíbulo y entra en A o B del diagrama siguiente:







B2F PASSWORD: CELL

Con eso ya estarán abiertas las puertas del laboratorio electrónicamente cerradas. Ahora regresa al primero piso y entra en el cuarto de fondo, una vez allí ve al panel y presiona 8462 para que se abra una pared, toma la llave y si tienes el video de Kenneth en tu posesión, ahora es cuando sabrás lo que le pasó. Luego regresa al piso de abajo y abre las puertas con la Laboratory Key, para descartarla, luego entra en la doble puerta y empuja el librero, para tomar las Shotgun Shells, luego ve a la otra puerta y verás que hay otra doble puerta, pero como está atascada, no puedes abrirla. Ahora es cosa de matar a los Zombies desnudos de por allí, los cuales no pueden convertirse en Crimsons, así que entra en la simple puerta que es una Save Room.

INVENTARIO:

1: Shotgun.  
2: Shotgun Shells.  
Cuatro espacios vacíos.

Ahora es cosa de entrar al cuarto de tu izquierda, al entrar, ve a la derecha y encontrarás una Chimera, máatala y ve al fondo donde te darán una Fuel Supply Capsule. Ahora regresa 2 cuartos atrás y entra al cuarto que te falta. Una vez allí toma el primer cuarto a la derecha y entra. Adentro hay un Zombie desnudo, en lavabo unas Magnum Rounds y más enfrente un centro donde te llenan tu cápsula de combustible, llénala y ahora debes CAMINAR, ya que CORRER HARÍA QUE EXPLOTARAS EN MIL PEDACITOS, así que camina hasta el lugar donde conseguiste la Fuel Supply Capsule y ponla. Ahora ve al otro extremo del cuarto y entra en la puerta. De allí toma la derecha y de allí ve al fondo donde hay una puerta que conduce a una estación, ve a la parte trasera y activa el elevador, entonces, es hora de regresar a la Save Room.

INVENTARIO:

1: Magnum.  
2: Magnum Rounds.  
3: First Aid Spray.  
Tres espacios vacíos.

Ahora ve al elevador de fondo, actívalo y bajarás junto con Rebecca que se te unirá, ve al fondo y entra en la puerta donde estará Wesker. Una vez aquí, verás que Wesker es un traidor y que hará que un jefe viva, así que prepárate para enfrentar al Tyrant.

· TYRANT. (1° vez)

Este jefe no es nada difícil si te mantienes alejado de él, ya que el peligro sólo existe cuando el enemigo se encuentra enfrente de ti o cerca, según sea el caso. Para este jefe sólo necesitamos de 5 balas de Magnum, lo que no es mucho pedir y además puede que sean menos, ya que Chris cuenta con una puntería muy exacta. Ahora debes estar alejado y dispararle 1 o 2 balazos para que en poco tiempo se desvanezca.

Ahora si dejaste que Rebecca muriera en la mansión, ve al cuerpo de Wesker y toma la Master Key. Aunque tengas a Rebecca o no, debes ir al fondo del cuarto y quitar el seguro electrónico. Ahora ve al cuerpo de Rebecca (si es que estuvo contigo) y con ella ayudándote, ve a la Save Room del principio del laboratorio.

INVENTARIO:

- 1: Magnum.
  - 2: Magnum Rounds.
  - 3: First Aid Spray.
  - 4: First Aid Spray.
  - 5: First Aid Spray.
- Un espacio vacío

Ahora es cosa de subir las escaleras, entrar en la puerta e ir hasta el fondo a coger lo que se llama Fuse Unit, ponla en el orificio antes del elevador y oirás que faltan 3 minutos para que toda la mansión y los lugares que visitaste estallen en pedacitos. Inmediatamente subirás al elevador, en el cual perderás 10 segundos. Luego, en el helipuerto, toma los Signal Rockets y úsalos en el área de helicóptero, luego llegará Rebecca y después seguirá Tyrant de nuevo.

· TYRANT (2° vez)

Este es... el jefe que te pondrá en peligro a la vez que te mantendrá en tu asiento muriéndote de la preocupación. Al igual que el anterior, este jefe también se va acercando a ti, pero a diferencia de la pelea anterior, un aliado te ayudará (si es que la ayudaste en la mansión) y si él le dispara a Tyrant, puede que primero se vaya con él para que tú puedas dispararle. Ojo, que cuando se enoja da media vuelta y te da un raspón espantoso, además de que es muy difícil de esquivar. Pero al igual que al anterior, muévete para ahorrar energía e ítems de salud. Cuando ya no haya mucho tiempo o ya que el jefe esté débil, te darán el Rocket Launcher. Así que como tienes 4 disparos, desperdiciarás 1, ya que te lo desviará, pero el 2° será el decisivo.

FIN

-----

## 9. Secretos

- CLOSET KEY: Pasa el juego en cualquier dificultad a cualquier tiempo.
  - ?Rocket Launcher: Pasa el juego en Normal o Hard en menos de 3 horas.
  - ?Samurai Edge: Pasa el juego en Normal o Hard en menos de 5 horas.
  - Real Survival Mode: pasa el juego en Normal o Hard en menos de 5 horas.
  - Invisible Enemy: pasa el Real Survival en menos de 5 horas, o el Once Again Mode con Jill y Chris en menos de 5 Horas.
  - Imágenes secretas del juego: pasa el Invicible Mode en menos de 5 horas en Normal o en Hard.
  - Once Again: pasa el juego.
  - Carta del director: pasa el Invisible Enemy en menos de 5 Horas.
  - One Dangerous Zombie: pasa el Once Again Mode con Jill y Chris en menos de 5 Horas. (El Zombie es Forrester)
- 

## 10. Agradecimientos

Agradezco a las siguientes personas que ayudaron a la realización de esta

guía:

\* Toda la gente que me brinda su apoyo para así yo pueda seguir escribiendo guías.

\* CjayC por haber creado GameFAQs.

= Pronto estaré publicando los FAQ's de los siguientes juegos:

\* Eternal Darkness: Sanity's Requiem.

\* Mega Man 7.

\* Mega Man 8.

\* Mega Man 9 (mejor conocido como Mega Man & Bass).

\* Legacy of Kain: Soul Reaver.

¡Recuerda! No seas menso, aunque no lo seas si compras juegos piratas te vas a volver menso. Por eso di NO a la piratería.

---

## 11. Información Legal.

© Copyright 2003-2007 Juan Carlos García.

Está totalmente prohibida la reproducción de esta guía y cualquier otra de mis producciones sin previa autorización, esta guía es sólo para uso privado. Si se desea colocar esta guía en algún sitio web o cualquier medio publicitario se debe tener aprobación de mi parte; el uso de este trabajo en cualquier sitio web (incluyendo foros) o medio publicitario sin autorización es clara violación de copyright.

Todas las marcas, nombres y copyrights en este documento son propiedad de sus respectivos dueños.

La versión actualizada estará siempre disponible en los siguientes sitios: JuancaFAQ's, GameFAQs e IGN. Cualquier web que desee disponer de esta guía sólo debe solicitar mi autorización. Cualquiera que desee ver todos los sitios que oficialmente pueden tener algún trabajo mío, puede consultar la lista en la página principal de mi sitio web: <http://juancafaqs.byethost17.com/>

---

## 12. Información de contacto.

Antes de establecer comunicación conmigo sugiero que lean este pequeño apartado para que tanto ustedes como yo nos ahorremos algo de tiempo.

=====  
| Esenciales |  
=====

\* Al escribir procuren utilizar un lenguaje claro y conciso, eviten el uso de modismos y jergas. De esta manera podremos comunicarnos más eficientemente.

\* Antes de hacer cualquier pregunta, consultar el apartado FAQ (preguntas frecuentes); si no viene su pregunta en este apartado, siéntanse libres de preguntar.

\* Cualquier comentario es bienvenido, sea: corrección, sugerencia, crítica (si llegan a escribir alguna, traten de hacerla lo más objetiva posible; esperen una respuesta si escriben una), felicitación, petición, opinión u otra. También pueden reportar algún fragmento de la guía que no esté claro. Si lo consideran necesario también pueden avisar de errores ortográficos o de coherencia.

=====  
| Correos |

=====

- \* Para cualquier duda del juego procuren colocar en el título del mensaje el nombre del juego.
- \* Pueden pedir que empiece a hacer una guía de las encontradas en mi lista de espera (consultar arriba o en mi sitio web).
- \* Si se desea publicar esta u otra guía, favor de hacer la petición antes de publicar la guía, de lo contrario me veré obligado a proceder a otras medidas. Requero información del solicitante y del sitio para mantener al tanto de actualizaciones.
- \* Se pueden hacer solicitudes para afiliación a mi pequeño sitio web.

Saludos a los lectores:  
Hasta el próximo FAQ ;)

This document is copyright juanca45002 and hosted by VGM with permission.