





I.)=====	S E C C I O N U N O	- TEXTO LEGAL	
II.)=====	S E C C I O N D O S	- VERSIONES	
III.)=====	S E C C I O N T R E S	- PERSONAJES	
IV.)=====	S E C C I O N C U A T R O	- ITEMS U OBJETOS	
V.)=====	S E C C I O N C I N C O	- ARMAMENTO	
VI.)=====	S E C C I O N S E I S	- CONTROL Wii & GAMECUBE	
VII.)=====	S E C C I O N S I E T E	- GUIA COMPLETA	
VIII.)=====	S E C C I O N O C H O	- SOLUCIONES A ROMPECABEZAS	
IX.)=====	S E C C I O N N U E V E	- PREGUNTAS FRECUENTES	
X.)=====	S E C C I O N D I E Z	- SECRETOS	
XI.)=====	S E C C I O N O N C E	- ACLARACIONES FINALES	

=====

I.) S E C C I O N U N O - TEXTO LEGAL

=====

Bien, vámonos al aspecto "legal". Esta guía se hizo exclusivamente para ser publicada en:

>>> <http://faqs.ign.com/>

>>> <http://gamefaqs.com/>

>>> <http://neoseeker.com/>

>>> <http://supercheats.com/>

>>> <http://re4all.angelfire.com>

Solo en ésos 5 sitios vas a encontrar las versiones actualizadas de ésta guía así que procuren obtener la guía, de los 5 sitios mencionados arriba. También es posible que vean la guía en páginas web que sean relacionadas a los sitios autorizados. Pero no garantizo que ésas páginas tengan la guía actualizada.

=====

II.) S E C C I O N D O S - VERSIONES

=====

[Versión FINAL]  
 Julio 31, 2009

Esta versión ha sufrido cambios relevantes donde re-escribí el 60% de la guía e incluí mas CINEMAS (cortes de escena) y más material a la guía principal. Y por si fuera poco, he adaptado la guía para ser compatible con la versión del mismo juego, que existe para el Wii (RE Archives: Resident Evil). De modo que he incluido la configuraciones para el sistema de contról de dicha consola. Y he retirado de la guía toda mención de activar botones para el mando del GCN, es decir del GameCube. Pues el mapeado de botones para el Wii y el Cubo puede resultar diferente. He actualizado secciones como la de PREGUNTAS FRECUENTES,

y la de SOLUCIONES A ROMPECABEZAS. Pienso, que ésta es la versión definitiva. Si llega a salir una adaptación para alguna otra consola o para la PC, pienso que no será necesario actualizar la guía si el juego resulta ser el mismo. De modo que aquí terminan las actualizaciones. Que disfruten la guía y REMake!.

[Versión 2.2.2]

Octubre 08, 2008

Realizo pequeñas correcciones como el poner el signo de interrogación "?" que faltaba antes en la guía. Parece ridículo pero es algo que me han comentado y quería corregirlo. También, añadido el URL o dirección correcta del sitio donde se puede conseguir la guía y la dirección correcta de mi e-mail. También hice otras correcciones. Por ejemplo traduje un par de cortes de escenas que se me habían pasado traducir. Incluyendo un par de FINALES con Jill, Chris y Barry. Fuera de éso, la guía en sí, sigue siendo 100% completa.

[Versión 2.2.1]

Abril 30, 2007:

Solo he corregido un error que hasta ahora me han reportado en la guía. Añadí un sitio mas de internet que contiene la guía.

[Versión 2.2]

Noviembre 27, 2006: He hecho correcciones a la guía en la sección: SOLUCIONES A ROMPECABEZAS y incluyo la forma de resolver los rompecabezas mas complejos. Hay otras correcciones menores.

[Versión 2.1]

Mayo 3, 2006: Desde la última versión he hecho correcciones a la guía. Y en ésta revisión he añadido la traducción del INTRO del juego como también el CINEMA que obtienes cuando Jill es rescatada por Barry luego que consigues el RIFLE. Eran dos detalles que me faltaban por añadir. También realicé algunas correcciones y adiciones. La guía en sí, está terminada al 100%.

[Versión 2.0]

Abril 26, 2006: He terminado la guía! Luego de tanto tiempo por fin está la guía finalizada. Quise terminarla ya que en el 2006 la serie Resident Evil celebra 10 años de vida! Y es mi forma de rendirle homenaje. Pero aún puedo mejorar la guía y quizá le haga otra revisión en el futuro. Pero por ahora, he terminado!

[Versión 1.3]

Abril 03, 2006: Inspirado por que el nuevo sistema de Nintendo (Wii) podrá reproducir los discos del GameCube, he decidido terminar la guía. Pero en ésta versión solo consigo terminar el primer disco del juego. Me falta todavía el segundo disco. Ya casi termino!

[Versión 1.2]

Agosto 10, 2004: Asi es, luego de tanto tiempo, le he dedicado tiempo a ésta guía y estoy ya apunto de terminarla. He corregido otros errores a secciones de la guía. Y añadido ciertos detallitos.

[Versión 1.1]

Octubre 29, 2003: Le corregí y aumente ciertas secciones a la guía. Y avance unos episodios o misiones.

[Versión 1.0]

Diciembre 31, 2002: Realicé el esquema básico de lo que será la guía.

=====  
=====





|Edad, 45 años. |

~~~~~

\* \* \* \* \*

=====

IV.) SECCION CUATRO - ITEMS U OBJETOS

=====

>>>>> Sobre los objetos que encuentras en el juego <<<<<<

OJO: Es sumamente importante que te acostumbres a EXAMINAR los objetos que te encuentras en el juego. Ya que en ocasiones dichos objetos guardan algún item u objeto adicional y el mismo no puede ser detectado a simple vista. Sucede a veces que el objeto contiene un INTERRUPTOR escondido. En otras ocasiones, el objeto contiene escrituras o leyendas que forman parte de un rompecabezas. Es entonces necesario que examines los objetos. Para EXAMINAR un objeto, ingresa a la pantalla del INVENTARIO y procede a seleccionar el objeto que quieras tú examinar. Ayúdate del Joy-Stick (palanquita analógica) para así darle vueltas al objeto y poder apreciarle por todos lados.

\* \* \* \* \*

V.) SECCION CINCO - ARMAMENTO

~~~~~

|>>>KNIFE O CUCHILLO<<< |

)===== (

|Arma por default que tiene el personaje. Resulta como una herramienta útil |  
|en ciertas partes del juego. |

~~~~~

|>>>HANDGUN O PISTOLA<<< |

)===== (

|Pistola asignada a todo miembro de S.T.A.R.S. para defensa personal. Muy |  
|buena arma para enemigos genéricos. |

~~~~~

|>>>ESCOPETA o SHOTGUN<<< |

)===== (

|Potente arma que resulta muy eficaz contra enemigos un poco mas duros de |  
|roer como en el caso de los HUNTERS, tarántulas y hasta JEFES. |

~~~~~

|>>>ASSAULT RIFLE<<< |

)===== (

|Esta arma la obtienes por medio de Richard, durante la pelea con YAWN o |  
|mucho mas tarde, cuando te encuentres en el AQUA RING o tanque de agua. |  
|Tiene una mayor capacidad que el SHOTGUN o RIFLE común. |

~~~~~

|>>>LANZAGRANADAS<<< |

)===== (

|La obtienes donde encuentras el cuerpo de FOREST, en una ala del segundo |











..... C I N E M A .....

:  
: Julio 1998... Bosque Raccoon...  
:-----  
: \* \* CHRIS EMPIEZA NARRANDO LOS HECHOS DE AQUEL DIA \* \*  
:  
: "El grupo Alpha está sobre-volando la zona del bosque, el cual está al  
: Noroeste de la Ciudad Raccoon. Estamos en búsqueda del helicóptero de  
: nuestros compatriotas, el grupo Bravo, el cual desapareció a la mitad  
: de su misión".  
:-----  
: BRAD: "Chris, ¿ya les has encontrado?"  
:-----  
: CHRIS: "No, todavía no, Brad"  
:-----  
: \* \* CONTINUA CHRIS CON SU NARRACION \* \*  
:  
: "Recientemente se han reportado misteriosas muertes en Ciudad Raccoon.  
: Hay reportes increíbles de familias que han sido atacadas por grupos  
: de hasta diez individuos..."  
:-----  
: ( Y en la ciudad, dentro de una vitrina se pueden ver varios televisores  
: que muestran el reportaje de un noticiero. El mismo dice lo siguiente: )  
:  
: "Y ahora tenemos el siguiente reporte especial! Las aberrantes muertes en  
: nuestra ciudad continúan aumentando. Tenemos información que un grupo de  
: amigos que acampaban en el bosque han sido asesinados".  
:  
: ( Aparecen en pantalla varias escenas grotescas )  
:-----  
: \* \* CHRIS NARRA \* \*  
:  
: "Las víctimas fueron al parecer... devoradas!"  
:-----  
: ( El helicóptero del Alpha Team continúa sobre volando el bosque... )  
:-----  
: \* \* CHRIS NARRA \* \*  
:  
: "El grupo Bravo fué enviado a investigar, pero perdimos contacto"  
:-----  
: ( El helicóptero del Alpha Team encuentra los restos del helicóptero del  
: Bravo Team )  
:-----  
: JILL: "Observa éso, Chris!"  
:-----  
: ( Los miembros del grupo Alpha descienden y por medio de sus cámaras que  
: están montadas en sus cabezas, vemos el helicóptero accidentado. Joseph  
: Frost abre la puerta de la aeronave para poder ver en su interior... )  
:-----  
: \* \* CHRIS NARRA \* \*  
:  
: "El helicóptero del grupo Bravo, estaba desocupado..."  
:-----  
: ( Joseph Frost empieza a buscar dentro del helicóptero. Y en la cabina del  
: helicóptero hace un funesto descubrimiento que le sobresalta... )  
:-----  
: \* \* CHRIS NARRA \* \*  
:  
: "... excepto por los restos del cuerpo de Kevin!"  
:-----

: ( Los miembros del grupo Alpha deciden investigar los alrededores de la :  
: zona del accidente. Wesker liderea la búsqueda. Barry y Chris le siguen :  
: de cerca, con sus armas preparadas... ) :

----- :  
: \* \* CHRIS NARRA \* \* :  
: :

: "Hemos decidido continuar con la búsqueda de los otros miembros... pero :  
: fué apartir de ése momento... que todo se convirtió en una pesadilla..." :  
: ----- :

: (Sin que se den cuenta, "algo" observa los movimientos de la unidad Alpha. :  
: Joseph Frost inspecciona la zona con aparente nerviosismo. Jill Valentine :  
: hace lo propio en otra área. Frost se acerca a un árbol para examinarle y :  
: al momento de hacerlo, es sobresaltado por un sonido que le paraliza. Pero :  
: luego de un breve silencio, Frost recobra la calma y baja la guardia. Esa :  
: misma acción es aprovechada por ése "algo" que observaba a su presa desde :  
: un escondite. Pues de inmediato, emerge de la obscuridad para atacar a un :  
: aterrorizado Frost. :  
: :

: El sonido de un disparo pone en alerta máxima a la unidad Alpha. Todos van :  
: en dirección de la detonación. Pero es Jill Valentine la que llega al área :  
: primero. Lo que ahí le espera, es algo que sus ojos tardan en asimilar... :  
: :

: Joseph Frost está sobre el suelo, gritando por su vida. Lo que le mantiene :  
: en el suelo, son varias bestias que están en el proceso de devorarle vivo. :  
: Jill hecha mano de su entrenamiento y reacciona como autómata ante aquella :  
: situación. Dispara su arma sin parar sobre las voraces creaturas. Y cuando :  
: su arma se queda sin municiones, Jill observa atónita como una de aquellas :  
: creaturas fija su atención en ella. Y de inmediato avanza en su dirección. :  
: :

: Jill logra recuperarse un poco del shock. Y trata de retroceder. Pero por :  
: lo accidentado del terreno, no puede evitar caer al suelo. La bestia salta :  
: sobre ella, aprovechandose de aquella situación. Pero al momento de que el :  
: animal vuela por los aires sobre su presa, un disparo de arma de fuego le :  
: desvía. Jill comprende entonces, que es Chris Redfield quien le ha salvado :  
: la vida... ) :  
: ----- :

: CHRIS: (Ayuda a Jill a ponerse de Pié) "Vamos!" :  
: ----- :

: (Al tanto que la unidad Alpha trata de recuperarse del ataque sufrido, Brad :  
: Vickers despega el helicóptero, dejando abandonados a sus compañeros...) :  
: ----- :

: CHRIS: "Hey! Brad!... ¿Adónde diablos cree que vá?" :  
: ----- :

: ( Chris entonces es sorprendido por las bestias, que resultan ser perros de :  
: raza "doberman". Uno de éstos perros salta sobre él y solo un disparo del :  
: Capitán Wesker, logra ponerle un alto al fiero animal. :  
: :

: Sin perder tiempo, Wesker instrucciona a Chris y a Jill a que le sigan. ) :  
: ----- :

: WESKER: "Chris, por aquí!" :  
: ----- :

: ( Chris y Jill corren a ponerse a salvo, mientras que Wesker y Barry se :  
: quedan rezagados por estar disparándole a los feroces perros zombi. Pero :  
: Barry se desespera al ver que los perros no detienen su avance ofensivo. :  
: ----- :

: BARRY: "Maldita sea!" :  
: ----- :

: ( Chris logra entonces ver a la distancia una sombría mansión en medio del :  
: bosque... ) :  
: ----- :











```

:      (Jill se dirige a la puerta que está encarando a la del Comedor...)      :
:-----:
:BARRY: "Espera!... Casi lo olvido".                                           :
:      (Barry sostiene algo en su mano)                                         :
:      "Es una ganzúa. Tú harás mejor uso de ella..." (se la entrega)        :
:-----:
:JILL:  "Gracias... puede que le necesite".                                     :
:-----:
:BARRY: "Escucha... si algo llega a ocurrir, debemos regresar a ésta sala.     :
:      ¿De acuerdo?".                                                            :
:-----:
:JILL:  "Entendido".                                                            :
:-----:
:-----:

```

La ganzúa te servirá para abrir puertas que están bajo llave. Recuerda que si te topas con una puerta cerrada, deberás EQUIPAR la ganzúa.

Desde éste momento, Jill tendrá que investigar la mansión en solitario. Y es donde finalmente dá inicio la primera misión de ésta guía...

```

=====

```

OBJETIVO #1).- Obtener la Flecha Dorada (GOLDEN ARROW)...

```

=====

```

Como pudiste darte cuenta por el CINEMA, Jill estaba muy interesada en entrar por la PUERTA-DOBLE opuesta a la que lleva al SALON COMEDOR. Así que dirígete al ESTE, donde se cuenta dicha PUERTA-DOBLE y entra en su interior...

{{Nueva Area}} ----- SALA DE ARTE (Art Room) -----

En ésta habitación lo que probablemente sobresalga más, es que en en medio de la misma hay una gran ESTATUA de una mujer cargando un recipiente de agua. En la cima de la ESTATUA, se encuentra un objeto que PARPADEA. Se trata del MAPA de la mansión (con el MAPA podrás estudiar detenidamente la Mansión Spencer).

Para tomar el MAPA debes usar el mueble que se encuentra en la habitación. Al entrar al cuarto súbete en el mueble (trata de no moverlo mucho de su lugar) para que enseguida bajes de manera que Jill se encuentre dentro del corredor. OJO: No vayas a explorar él corredor. Solo dá vuelta sobre tu eje y empieza a empujar el mueble presionando ARRIBA en el contról. Sigue empujando el mueble hasta que esté a un lado de la ESTATUA que está al centro. Enseguida te subes en el mueble y recoge el MAPA que está arriba de la ESTATUA. Saldrá un texto, en el cual debes confirmar si deseas tomar el MAPA. Contesta afirmativamente.

Aparte de obtener el MAPA, no debes hacer nada más en ése sitio. Regresa a la SALA PRINCIPAL.

Ahora, debes entrar al SALON COMEDOR y dirigirte a la puerta que lleva adonde activaste el CINEMA que te mostraba a Kenneth siendo devorado por un zombi.

{{Nueva Area}} ----- CUARTO DE KENNETH (Kenneth's Hallway) -----

Yá que te encuentres en el lugar en donde están los restos de Kenneth, dále a su cadáver una revisión. Si lo haces recibirás el KENNETH'S FILM como premio. Se trata de un videocassette.

Dicho videocassette lo utilizas hasta casi el final del juego. Así que tómalo pero no pierdas el tiempo buscando una videocasetera para ver su contenido. A su debido tiempo te avisaré cuando viene al caso usarle. En verdad, no afecta para nada que tomes o no el videocassette. Pero si te gusta ver sangre, lleva contigo el videocassette.

En esa misma zona y muy cerca de los restos de Kenneth hay una puerta blanca. Usala y llegarás en un corredor que te conduce a una habitación iluminada por un candelabro.

{{Nueva Area}} --- CUARTO DE LA JAULA DE PAJARO (Birdcage Room) -----

Sobre un mueble se encuentra una jaula de pájaros. Inspecciona ése mueble con atención, pues ahí se encuentran MUNICIONES DE 9MM.

Ahora busca por el área cercana a la escalera y descubrirás un par de PLANTAS VERDES sobre unas macetas. Tómalas. Activa la pantalla del INVENTARIO (con el botón apropiado ). Selecciona una de las PLANTAS VERDES. En el menú activa la opción COMBINE. Acto seguido, selecciona la otra PLANTA VERDE y al hacerlo se tornarán en una sola mezcla que te servirán para recuperar energía vital. Con tal proceder, ya sabrás cómo COMBINAR 2 items. Recuerda cómo hacerlo, pues te será útil en todo el juego.

Ahora sube por las escaleras y entra por la puerta al final de las mismas.

{{Nueva Area}} ----- PASILLO DE LOS ESPEJOS (Mirror Hallway) -----

No te vayas a alarmar por el zombi que está sobre el piso frente a tí. Ya que no te atacará. A mano derecha de Jill está el PASILLO DE LOS ESPEJOS ( ya que estés dentro del pasillo, sabrás por qué tiene tal nombre).

Diríjete a ése pasillo CORRIENDO. Casi de inmediato te toparás con un zombi barrigón. Sereno(a). Trata de esquivarlo de modo que puedas seguirte de largo por el pasillo. Te recomiendo que no dispaes tu arma. Te lo digo puesto que el zombi es relativamente fácil de esquivar si entraste al pasillo corriendo y no le diste tiempo a que reaccionara a tu presencia. Si acaso te atrapa, en tal caso, solo debes hacer todo lo posible para safarte de su agarre y huir.

Solo avanza por aquél pasillo. Las paredes, estarán adornadas con puntiagudas lanzas. Al final del mismo, se encuentran dos ESTATUAS. Observa detenidamente la ESTATUA que no tiene cabeza. Inspecciona ésa ESTATUA y así obtienes lo que buscas: la flecha dorada o GOLDEN ARROW.

Muy cerca de ahí y sobre el suelo (frente a un ESPEJO) hay MUNICIONES para la PISTOLA. Intenta recogerles lo más rápido que puedas. Quizá escuches o veas a un zombi avanzar hacia tí cuando lo hagas. Pero ignórale. Toma las municiones y les añades a tu INVENTARIO. Es posible que el zombi te atrape. Trata de que Jill escape de su agarre y corre de inmediato por el resto del pasillo. Vas a dar a una especie de intersección donde hay dos PUERTAS. Las que permiten que abandones el PASILLO DE LOS ESPEJOS. Solo una podrá abrirse, así que trata de seleccionar ésa misma. Una vez del otro lado, abrás acompletado tu misión!.

Misión Cumplida!.....

```
#####
=====
OBJETIVO #2).- Obtener la Llave Espada (SWORD KEY)...
=====
#####
```

Por cierto, si acaso Jill se encuentra débil y con la energía baja, activa la pantalla del INVENTARIO y usa una de las PLANTAS VERDES o la combinación que hiciste con ellas. Así Jill recuperará energía. Más adelante podrás conseguir más PLANTAS VERDES. Así que usálas sin miedo.

{{Nueva Area}} ----- GALERIA DEL SALON COMEDOR (Dining Room Balcony) -----

Bien, del otro lado de la puerta te encontrarás en la parte alta del COMEDOR. Consiste en un largo y tétrico corredor circular adornado con un barandal. No te es posible bajar al COMEDOR puesto que no hay nada que te lo permita. Pero al ESTE del corredor hay una PUERTA-DOBLE por donde podrás salir. Corre a esa salida, pero ponte muy atento(a) a la pared del corredor mientras lo hagas. Y es que si observas detenidamente, quizá notarás que un objeto PARPADEA. Si lo ves, acércate al objeto y examínale. Descubrirás que se trata de una DAGGER o DAGA. Tómala. Se trata de una ARMA DE DEFENSA que usarás de manera automática cuando seas atacado cuerpo-a-cuerpo por un enemigo.

¿Cómo sabes si tienes equipada un arma de defensa?, Solo entra a la pantalla de INVENTARIO y en la parte central vas a observar una casilla que está abajo de donde dice DEFENSE ITEMS (objetos de defensa). En dicha casilla observarás el arma de defensa que tienes y la cantidad. Si obtienes otra arma de defensa diferente entonces podrás seleccionarla poniendo el cursor sobre la casilla y equipando la arma alterna para que la puedas usar.

Otra pista que se te dá de que tienes una arma de defensa equipada, es que si acaso tomas una DAGA, la misma aparece colgada del cinturón de Jill. Lo mismo ocurre si recojes cualquier otra arma de defensa. Bien, continuemos...

Continúa avanzando por el corredor hasta que des con la PUERTA-DOBLE. Una vez del otro lado, estarás en la parte alta de la SALA PRINCIPAL. Corre hacia las escaleras que llevan al primer piso. A mitad de las escaleras, hay un espacio que te permitirá examinar un RELIEVE ARTISTICO en la pared. Debes examinar el RELIEVE hasta que des con una PUERTA SECRETA. Cuando la encuentres, entra por ella y así llegarás a la parte trasera de la Mansión Spencer.

{{Nueva Area}} ----- CEMENTERIO (Graveyard) -----

Si pones atención, quizá descubrirás que ahí atrás hay un CEMENTERIO. Tu solo objetivo es dar con una CRIPTA que se encuentra en medio de aquella zona. Por nada del mundo te detengas hasta llegar a la CRIPTA. Solo corre adonde está y no te quedes admirando el paisaje o investigando los ruidos que escuches. Una vez que llegues adonde está la CRIPTA, podrás observar que la lápida tiene un QUERUBIN sobre su superficie. Sin perder tiempo, entra al INVENTARIO y escoge la flecha dorada o GOLDEN ARROW. Sin salirte de dicha pantalla, EXAMINA dicho objeto. Con ello obtendrás el ARROWHEAD o PUNTA DE FLECHA. Le seleccionas con el cursor y le activas con la opción USE ( usar ). Con tal proceder la flecha o ARROWHEAD se incrustará en la lápida y la misma se removerá de su lugar. Lo que te permitirá entrar a la CRIPTA.

{{Nueva Area}} ----- CRIPTA SUBTERRANEA (Underground Crypt) -----

Desciende rápidamente en la CRIPTA. Al final de las escaleras hay una área de regular tamaño y de cuyo techo pende un enigmático ataúd. Si observas, debajo del ataúd está un PEDESTAL. Acércate y sobre el PEDESTAL descubrirás un LIBRO cuyo título es: "THE BOOK OF CURSE" (Libro de la Maldición). Examínalo...

¿Sabes como examinar los objetos, no? Solo entra a la pantalla del INVENTARIO y selecciona el objeto que quieras examinar. Luego, activa la opción EXAMINE. Al examinar algo, mira esa cosa u objeto por TODOS lados. Utiliza el JOYSTICK para examinar el objeto como en éste caso, el LIBRO.

Notarás que al examinar el LIBRO por la portada trasera se oculta una llave. Es la SWORD KEY o llave de la Espada. Examina la llave también para que desde ahora el juego la identifique por su nombre (no es necesario hacerlo).

Por cierto, el texto del LIBRO dice lo siguiente y es una pista para Jill:

```
+----- P I S T A -----+
|           Las cuatro máscaras,           |
|           una máscara que no habla maldades--- |
|           una máscara que no huele maldades--- |
|           una máscara que no observa maldades, |
|           una máscara que no puede hablar, oler o mirar maldades--- |
| Cuando las cuatro se coloquen en su lugar, la maldad ciertamente revivirá |
+-----+
```

Ahora debes regresar a la SALA PRINCIPAL de la mansión por el mismo camino que tomaste para llegar a la CRIPTA.

NOTA:

El libro desaparecerá de tu inventario cuando lo examines y tomes la LLAVE DE LA ESPADA. Eso es totalmente normal. Si quieres volver a leer su contenido lo podrás hacer en la pantalla del INVENTARIO. Ahí busca la opción FILE del menú y en la misma encontrarás todos los ARCHIVOS que encuentres en todo el juego.

Misión Cumplida!.....

```
=====
OBJETIVO #3).- Obtener el Herbicida (CHEMICAL HERBECIDE)...
=====
```

Yá que estés en la SALA PRINCIPAL, diríjete ahora hacia el SALON COMEDOR. Una vez ahí, entra a la pantalla del INVENTARIO y usa la CINTA DE TINTA que te vá a permitir SALVAR TU JUEGO en la MAQUINA DE ESCRIBIR. Es necesario que salves tu juego, puesto que dentro de poco realizarás una operación que tiene riesgo y quizá te obligue a resetear tu juego. Uno nunca sabe....

Ahora diríjete a la misma habitación donde antes obtuviste el MAPA. Ahí vas a usar la SWORD KEY o llave ESPADA para abrir la única puerta dentro de la SALA DE ARTE. Ya que abras la puerta, ingresa en ella...

{{Nueva Area}} ----- CORREDOR "L" (Corner Hallway) -----

La puerta que abriste con la SWORD KEY te llevará a un largo corredor. El que tiene forma de "L" (si le ves en el MAPA). El corredor está poblado por burós o muebles tipo escritorio, que puedes desplazar de manera parcial. Avanza por el corredor hasta llegar al 2do. buró e intenta moverle hacia delante. Debajo del buró vas a encontrar una DAGGER o DAGA. Recógele. Sigue por el corredor y al final del mismo vas a ver otro mueble. A éste le vas a mover en el sentido contrario a la dirección que tú avanzas. Debajo del mueble, hay MUNICIONES DE 9MM para tu PISTOLA. Llévalas contigo.

Ahora sí, entra por la puerta al final del corredor.

{{Nueva Area}} ----- CORREDOR DEL NORESTE (Northeast Corridor) -----

Del otro lado estarás en otro corredor. Entra por la primera puerta que veas,

OJO: usarás las ganzúas para abrirla. Una vez que la puerta esté desbloqueada entra a la siguiente área...

{{Nueva Area}} ----- JARDIN DEL ESTE (East Garden) -----

Aquí estarás en una pequeña área en el exterior de la Mansión. Pero tiene una barda de alambre, que evita que los perros CERBERUS que todavía patrullan por los alrededores de la Mansión te ataquen (aunque no ofrecen mucha seguridad).

En ésta área, vas a encontrar una PLANTA VERDE y una PLANTA ROJA. Recoge a la PLANTA VERDE y luego la ROJA. Dentro de tu INVENTARIO, seleccionas la VERDE y la COMBINAS con la PLANTA ROJA. Así obtendrás una mezcla muy potente que vá a recuperar la energía de Jill. Obviamente, dicha mezcla la usarás cuando vayas a requerir recuperar mucha energía. Si todavía tienes la mezcla de PLANTAS de color VERDE, no es necesario hacer la mezcla anterior. Pero tú decides...

He aquí un repaso breve sobre las plantas o yerbas del juego: La PLANTA VERDE sirve para recuperar energía. Se puede usar por sí sola o como mezcla. Cuando se combina con la PLANTA ROJA, su efectividad aumenta a más del doble. Cuando se combina con una PLANTA AZUL, se crea una potente mezcla que sirve como una cura contra el envenenamiento. Ahora, la PLANTA ROJA no sirve por sí sola. Es necesario mezclarle con una PLANTA VERDE para obtener un efecto. En cambio la PLANTA AZUL se le puede tomar sola para curar envenenamiento. Básicamente éso es todo lo que debes saber sobre las plantas. Es bastante simple.

Bien, cerca de las plantas está el SACO DE HERBICIDA o CHEMICAL HERBECIDE. Es lo que buscamos, así que debes recogerle en el acto.

Misión Cumplida!.....

=====  
OBJETIVO #4).- Obtener el Rifle (SHOTGUN)...  
=====

Regresa ahora a la Mansión usando la misma PUERTA METALICA. Ya adentro, busca la 2da. puerta que está en ése pasillo. Entra en ella...

{{Nueva Area}} ----- BAÑO (Bathroom) -----

Estarás dentro del cuarto más solicitado y transitado de toda la mansión. Por supuesto que me refiero al cuarto de baño. Bien, ahí dentro hay una TINA para bañarse. Acércate y le examinas. Saldrá un TEXTO en donde te dan la opción de drenar la bañera. Contesta afirmativamente.

Al fondo de la TINA encuentras una DAGA. Le tomas y abandonas el BAÑO, puesto que no hay nada más por hacer ahí.

Continúa tu camino por el corredor y entra por la tercera puerta que veas.

{{Nueva Area}} ----- CUARTO DEL MURAL (Ornate Room) -----

Te encontrarás en un pequeño cuarto que está vacío y que se identifica por el extenso mural que cubre sus paredes. No hay nada que hacer ahí y debes seguir por una puerta que conduce a otra habitación...

{{Nueva Area}} ----- SALON DE FUMAR (Fireplace Lounge) -----

Los fumadores tienen su área dentro de la mansión y en ella vas a poder tomar

una DAGA de la mesa de centro. También sobre la mesa, está una CINTA DE TINTA para salvar partida. Recoge todo y luego procedes a retirar LA ESCOPETA de la pared.

Si acaso tu INVENTARIO está totalmente lleno (yo creo que no debe de estarlo, aunque nunca se sabe ), utiliza algunos de tus items para recuperar energia. Toma LA ESCOPETA y abandona el salón. Cuando lo hagas, se activará un CINEMA.

Ahora pon mucha atención! En teoría, no se supone que Jill deba tener todavía LA ESCOPETA. Lo que vas a hacer a continuación es una especie de truco!.

En cuanto se termine el CINEMA corre hacia la puerta que lleva al corredor de afuera y trata de abrir la puerta UNA SOLA VEZ. No trates de abrir la puerta dos veces seguidas o echaras a perder todo!

La puerta NO se abrirá. Dirígete ahora a la otra puerta que lleva al lugar de donde sacaste LA ESCOPETA. Trata de abrir ésa puerta. Acto seguido, se activa otro CINEMA.

A continuación te voy a traducir el diálogo del CINEMA, pero no te diré que sucede. Será obvio lo que sucede en cuanto lo veas...

```
..... C I N E M A .....
:
:JILL: "Oh, Dios mío! ¿Y ahora qué hice?"
:-----:
: (Jill corre hacia la puerta que dá al pasillo y trata de abrir la puerta) :
:-----:
:JILL: "Wesker!... Barry!... ayuda!"
:-----:
: (Del otro lado de la puerta, aparece Barry quien ha logrado escuchar los :
: gritos de Jill )
:-----:
: BARRY: "Jill!... ¿estás ahí dentro?"
:-----:
: JILL: "¿Barry?... Sácame de aquí! La puerta está atascada"
:-----:
: BARRY: "Retírate de la puerta!..." (acto seguido se prepara a disparar con :
: su Magnum a la perilla de la puerta)
:-----:
: (una vez que dispara, la puerta cede y Barry la abre, solo para descubrir a:
: Jill de bruces en el suelo. Tratando de protegerse )
:-----:
: BARRY: "Sujétate de mi mano!... (la jala hacia afuera de un tirón)
:-----:
: ( y una vez que Jill está a salvo... )
:-----:
: JILL: "Ah!... uff!... Barry!"
:-----:
: BARRY: "Eso estuvo cerca!... un segundo más tarde y podrías caber dentro de:
: un emparedado!"
:-----:
: JILL: "¿Deveras?... (Jill empieza a ponerse de pié)... Gracias!"
:-----:
: ( y una vez que Jill se pone de pié... )
:-----:
: JILL: "Pero Barry, ¿no me habías dicho que regresarías al COMEDOR a buscar:
: otras pistas?... Estoy muy agradecida, ¿pero qué hacías por aquí?"
:-----:
: BARRY: (Titubeando) "Ah... y-yo solo quería investigar algo... Pero bueno, :
```

: sería mejor que regresáramos a seguir buscando a Wesker y a Chris." :  
:-----: :  
: (Barry empieza a caminar hacia unas puertas, y Jill lo observa retirarse) :  
:-----: :  
:JILL: "Gracias Barry" :  
:-----: :  
: (Barry detiene su paso y vuelve la mirada hacia Jill) :  
:-----: :  
:JILL: "Te debo una." :  
:-----: :  
:BARRY: "Ni lo menciones." :  
:-----: :  
:-----: :

Bien, yá que estés de nuevo en el corredor, entra por la PUERTA-DOBLE.

~~~~~  
NOTA: Si te equivocas y tratas de abrir la puerta al corredor 2 veces tendrás que regresar LA ESCOPETA adonde estaba para poder salirte de ésa área. Lo que puedes hacer es resetear el juego y volver a intertarlo todo. Conviene que lo hagas si es que quieres poseer LA ESCOPETA.  
~~~~~

Misión Cumplida!.....

#####  
=====

OBJETIVO #5).- Obtener el SILBATO (DOG WHISTLE) y el ENCENDEDOR...

#####

Una vez que te encuentres del otro lado de la PUERTA-DOBLE...

{{Nueva Area}} ----- SALON VERDE (Green Hall) -----

Aquí debes abandonar brevemente el salón, entrando por la puerta que está por la derecha (a mano derecha de Jill). No pierdas tiempo, solo entra yá.

{{Nueva Area}} ----- ESCALERAS DEL ESTE (East Staircase) -----

Empiezas avanzando por un pasillo que te conducirá al área donde se encuentra una escalera que une a la planta baja con el 2do. piso.

NOTA: debes correr hacia ésas escaleras sin detenerte. Si escuchas o ves algo por ahí, se trata de un zombi que está deambulando frente a una puerta que se encuentra a un lado de las escaleras. Ignora al zombi y solo sigue avanzando.

Una vez que llegues a las escaleras, empieza a subir por ellas. Pero no vayas a llegar al segundo piso. Solo debes subir hasta el punto donde se termina la primera serie de escalones. Luego dá un giro de 180 grados y fija la vista en dirección adonde inicia la escalera. Y no te muevas!.

Notarás que el zombi que custodiaba la puerta, te ha estado siguiendo y ahora ha comenzado a subir los escalones. No te alarmes. Solo espera a que el zombi suba más escalones. Cuando esté cerca de tí, empieza a correr cuesta abajo de modo que le pases de lado en la escalera. No te preocupes de que te atrape el zombi, pues su cerebro apenas tiene la capacidad de moverle las piernas y sus manos permanecen inútiles mientras que sube los escalones. Pero OJO! el zombi si cuenta con un arma secreta para tal situación. Si acaso le pasas demasiado cerca en los escalones, el enemigo vaciará el vientre sobre tí. Su vómito, es puro ácido gástrico!. Por lo que te aconsejo que corras rápidamente cuando le pases de lado en la escalera.



Ya que burles al zombi con el truco de los escalones, avanza hacia donde está la PUERTA que custodiaba el enemigo y entra a la habitación...

{{Nueva Area}} ----- PRIMER CUARTO PARA SALVAR (Save Room #1) -----

Ahí dentro, vamos a dirigirnos al ITEM BOX o CAJA MAGICA que es un gran cajón en donde podrás guardar o retirar los objetos que encuentres en tu aventura.

Abre el ITEM BOX y deberás guardar TODO lo que no te sea necesario llevar por ahora. De modo que tu INVENTARIO contenga solamente lo que te muestro aquí...

```
\\XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
1.HANDGUN (pistola); 2.HANDGUN MAGAZINE (cartucho para la pistola); 3.SWORD
KEY (Llave Espada); 4. LA ESCOPETA; y la CINTA DE TINTA para que salves el
progreso de tu juego.
\\XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
```

Cierra el ITEM BOX y recoge del suelo el FUEL CANTEEN . La cantinflora estará vacía, así que diríjete al TANQUE DE KEROSENO que está junto a la puerta. Con presteza le EXAMINAS. Cuando te pregunten si quieres llenar el FUEL CANTEEN o cantinflora con un poco de keroseno (es combustible flamable) contesta "YES". Ahora sí, acércate a la MAQUINA DE ESCRIBIR y SALVA TU JUEGO. Vuelve entonces al ITEM BOX y guarda la CINTA de tinta para grabar.

Es recomendable que tengas por lo menos 3 ESPACIOS VACIOS en tu INVENTARIO. Y el mismo deberá contener lo siguiente:

```
\\XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
1.HANDGUN (pistola); 2.HANDGUN MAGAZINE (cartucho para la pistola);
3.SWORD KEY (Llave Espada); 4.LA ESCOPETA; y 5.FUEL CANTEEN (Cantinflora
de combustible).
\\XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
```

Guarda todo lo demás. No vas a necesitar nada mas por ahora.

En el piso encontrarás un documento que contiene las instrucciones especiales para destruir el cadáver de un zombi. Existen 2 maneras de prevenir que vayan a revivir (como lo leiste... los zombis reviven!).

- 1).- Incineración (quemar el cadáver).
- 2).- Destrucción de la cabeza.

Bien, equipa a Jill con LA ESCOPETA (si es que cuentas con dicha arma, emplea la pistola, en su defecto) y abandona el cuarto de salvar y vuelve a esquivar al zombi que custodia la puerta. Sube por las escaleras y ya que estés en el segundo piso corre a mano DERECHA de Jill (ignora al primer zombi que veas en el segundo piso ). No trates de entrar por la puerta que está FRENTE del 2do. zombi. Deberás entrar por la puerta que está ATRAS de ése zombi. Es la puerta que está hasta el fondo.

Si cuentas con LA ESCOPETA, te recomiendo que te acerques al zombi a tan solo unos pasos de él y apuntes el arma calculando que tu línea de tiro le conecte en la cabeza. Digo que debes calcular el tiro, pues el zombi estará caminando en tu dirección. Solo mantén el cañón de LA ESCOPETA apuntando hacia arriba y en cuanto la cabeza del enemigo se cruce con la línea de tiro de tu arma, sin perder tiempo le dejas ir el escopetazo. Si lo hiciste bien, le habrás volado la cabeza. Si logras matar a los zombis de tal manera, no tendrás que temer a que vuelvan a revivir (oh, es que si que reviven!). Pues sin cabeza, nunca se regeneran.

Ahora, en caso de que falles el tiro, debes reaccionar y aprovechar de que el disparo de LA ESCOPETA aturdió momentáneamente al enemigo. Así que, en cuanto descubras que fallaste el tiro, no hagas otra cosa mas que pasarte de largo y correr al fondo del pasillo, donde se encuentra la puerta que debes usar.

{{Nueva Area}} ----- CORREDOR EN FORMA DE "U" ("U" Hallway) -----

Del otro lado de la puerta, estarás en un nuevo corredor que en el MAPA tiene la forma de una "U". En cuanto estés dentro de dicho corredor, dirígete a una puerta que está en el extremo y al OESTE del MAPA (activa el MAPA para que te ubiques mejor y sepas donde queda el OESTE). Entra por la puerta indicada...

{{Nueva Area}} ----- ESTUDIO DE TREVOR (Trevor's Study Room) -----

Dentro de dicha puerta encontrarás un ESTUDIO. Camina hacia los muebles de la derecha. Cerca de una LAMPARA se encuentra el DOG WHISTLE o silbato de perros. Por cierto, al obtener el DOG WHISTLE podrás leer el siguiente TEXTO...

```
+----- T E X T O -----+
| UN MEMORANDUM ARRUGADO |
|-----|
| El día de hoy, el Sr. Spencer me dió instrucciones para que escondiera algo |
| en un lugar donde nadie le pudiera encontrar. |
| |
| Pues a mí se me ocurrió una idea. Yo pensé que si lograba que lo protegiera |
| por medio de un animal peligroso, como por ejemplo, aquellos voraces canes |
| que viven aquí, entonces nadie sería capaz de acercársele! |
| |
| Que yo sepa, el perro siempre se la pasa merodeando en la TERRAZA DEL OESTE |
| del segundo piso. Y será posible atraerlo si se emplea un SILBATO DE PERRO. |
| |
| Aquí es donde tú debes entrar en juego. Sucede que tú eres la única persona |
| que puede acercárse a ése maldito perro sin que te reciba a mordidas. |
| |
| Lo que significa que solo tú podrás colocarle ésto en su COLLAR. El objeto |
| que Lord Spencer quiere esconder, estará escondido ahí dentro. |
| |
| Tú eres la única persona en la que puedo confiar con ésto. Obviamente. vas |
| a sacar provecho de todo ésto. ¿Recuerdas cierto objeto que desde siempre, |
| has querido poseer? |
| |
| Pues, a cambio de tus servicios, yo podría facilitartelo. Así que todo ésto |
| podría funcionar muy bien para ambos... |
| |
|                               Jon Toleman |
+-----+
```

El anterior documento, aporta una PISTA sobre qué debes hacer con ése SILBATO DE PERRO o DOG WHISTLE.

Sobre una mesa, hay MUNICIONES PARA LA PISTOLA. Recógelo todo. Busca ahora lo que hay encima de un escritorio cercano. Ahí está el LIGHTER o ENCENDEDOR. Es un objeto importante y debes llevarlo en tu INVENTARIO.

~~~~~  
NOTA: Con el ENCENDEDOR en tu poder, podrás usar la CANTEEN o cantinflora. La que debe contener keroseno en todo momento. Usas el ENCENDEDOR con la CANTEEN sobre aquellos zombis que hayas matado.

Cuando mates a un zombi ( sabrás que ha muerto si un charco de sangre aparece

alrededor del mismo), te colocas encima de él y activas tu INVENTARIO. Ahora, selecciona con el cursor el FUEL CANTEEN ( Cantinflora de combustible). Luego activa la opción USE con el FUEL CANTEEN (Cantinflora de combustible ) que ya seleccionaste. El cuerpo del zombi se encenderá en llamas y ya no revivirá.

El CANTEEN solo tiene capacidad para almacenar el keroseno necesario para que lo uses 2 veces. Después de esas dos veces tendrás que ir adonde existan tanques de keroseno para que llenes el CANTEEN de nuevo, así que procura usarlo con moderación. En toda la Mansión existen tan solo 3 tanques de keroseno. En el cuarto de salvar; en el corredor en donde tomaste el CHEMICAL o HERBICIDA y en un cuarto al OESTE de la mansión, en el primer piso. Pero en el resto del juego encontrarás más tanques de keroseno.

Adicionalmente, dentro del ESTUDIO encuentras otro documento que dice...

```
+----- L I B R O  B O T A N I C O -----+
|
|           -Sobre el uso apropiado de las Plantas Medicinales-
|-----|
|Es un hecho universalmente conocido, que ciertas plantas tienen propiedades|
|curativas. Desde la antigüedad, la humanidad ha estado empleando diferentes|
|tipos de plantas para curar heridas y enfermedades.                         |
|
|Dentro de éste libro, vamos a examinar tres yerbas que se originan de forma|
|natural en las Montañas Arklay. Vamos a delinear brevemente cada una de sus|
|propiedades medicinales. Cada planta, tiene un color que le distingue. Como|
|también, cualidades medicinales muy particulares.                            |
|
|- Planta Verde -----|
|
|La planta de color verde recobra la fortaleza física.                       |
|
|- Planta Azul -----|
|
|La planta azul neutraliza tóxicos de origen natural.                        |
|
|- Planta Roja -----|
|
|Esta planta no produce efecto alguno por sí sola.                            |
|
|Descubrimos que al mezclar plantas verdes con las rojas, se incrementará la|
|efectividad curativa, como resultado.                                         |
|
|Vamos a delinear los efectos de las plantas rojas, cuando se le mezclan con|
|las otras plantas. Pero éso cuando tengamos mayor información al respecto.  |
|
|Por lo pronto, estás libre de experimentar por tí mismo. Pues el verdadero |
|conocimiento solo se obtiene por experiencia propia.                          |
+-----+
```

Ya habíamos mencionado el tema de las plantas, pero no está de más repasarlo.

Misión Cumplida!.....

```
=====
OBJETIVO #6).- Obtener el COLLAR y la IMITACION DE LLAVE...
=====
```

Bien, abandona el ESTUDIO y avanza por el corredor en forma de "U". Eso hasta llegar a la puerta que está en el extremo opuesto de dicho corredor. No vayas a desviarte del camino trazado. Solo dirígete a la puerta, que por cierto, se abrirá por medio de la llave SWORD o Espada.

Ya que logres salir del corredor en forma de "U" y estés en la planta alta de la SALA PRINCIPAL. Ahí mismo se vá a activar el siguiente CINEMA:

```
..... C I N E M A .....
:
:   ( Jill sorprende a Barry en la parte alta de la SALA PRINCIPAL )   :
:-----:
:JILL: "Barry!" :
:-----:
:   ( Barry se dá la vuelta al escuchar su nombre ) :
:-----:
: BARRY: "Oh, Jill! ¿Tienes alguna novedad?". :
:-----:
: JILL: "¿Aparte de que sigo viva dentro de ésta casa de locos?... no". :
:-----:
: BARRY: "Tampoco puedo decir que aquí las cosas marchan muy bien. Lo mejor :
:   será que aseguremos de una vez nuestra ruta de escape. Debe existir:
:   una puerta trasera en algún lugar". :
:-----:
: JILL: "Bien, entonces hay que separarnos de nuevo". :
:-----:
:   ( Jill se dispone a partir ) :
:-----:
: BARRY: "Oye, espera un segundo... Mira lo que encontré!". :
:-----:
: JILL: "¿Qué es?". :
:-----:
: BARRY: "Un bote de gaseosa... Esto habrá de meterle el miedo a ésas cosas. :
:   Es todo tuyo. Con suerte y no tengas que usarlo". :
:-----:
: JILL: "¿Pero que hay de tí?". :
:-----:
: BARRY: "Oh, no te preocupes...(Barry levanta a la vista su poderosa Magnum):
:   aquí cuento con un estupendo aliado que me cuadra muy bien." :
:-----:
: JILL: "Y-ya... veo... Gracias... Me lo llevo". :
:-----:
: BARRY: "Te veo después". :
:-----:
: JILL: "Ciao!" :
:-----:
:.....
```

El "bote de gaseosa" que te dió Barry, es en realidad ACID SHELLS o cartuchos de ácido para el LANZAGRANADAS. Solo recibirás el regalo si es que cuentas en tu INVENTARIO con un espacio libre. ( Si te preguntas sobre el LANZAGRANADAS, muy pronto le vamos a obtener... paciencia!).

Ya que se acabe el CINEMA, dirígete a las puertas que llevan a la GALERIA DEL SALON COMEDOR. Es el corredor circular en donde antes conseguiste la DAGA por primera vez.

Una vez dentro del corredor circular avanza hacia la puerta que está al OESTE y que está a un lado de la puerta del PASILLO DE LOS ESPEJOS. La puerta no se abrirá a menos que uses la llave SWORD o espada.

{{Nueva Area}} ----- ESCALERAS DEL OESTE (West Staircase) -----

Al momento de pasar del otro lado de la puerta, corre a la primera puerta que veas. Será una puerta de METAL y que tendrás que abrir con las ganzúas. En el momento que desbloqueeés la puerta, entra en ella...

{{Nueva Area}} ----- TERRAZA DEL OESTE (West Terrace) -----

Pasarás a una terraza en el exterior de la Mansión. No te muevas del sitio ya que tu objetivo no será explorar el área. Solo entra a tu INVENTARIO y equipa la PISTOLA. Esta será el arma que vamos a utilizar a continuación. También en la pantalla del INVENTARIO, selecciona el DOG WHISTLE o silbato de perros. Le activas y con ello Jill soplará el silbato. Así aparecerán en escena 2 PERROS CERBERUS que procederán a atacar a nuestro personaje.

No vayas a disparar la PISTOLA, hasta que no veas a los CERBERUS en pantalla. En cuanto aparezcan, dispárales sin moverte de donde estás. Posiblemente, uno de los animales se acercará a tí. Manualmente, debes apuntar al enemigo y sin parar le disparas. Quizá suceda que Jill sea derribada por un perro. Si acaso ocurre éso y el CERBERUS se le sube encima, Jill hará uso de su DAGA. Ella le clavará el arma al animal y éste caerá al suelo adolorido (Pero solo usará el ARMA DE DEFENSA si es que la trae consigo). En todo caso te pones de pié para rematar al enemigo con tu PISTOLA.

Durante la batalla con los CERBERUS, debes estar muy atento(a) de la salud de Jill. Si observas que su energía ha bajado demasiado, utiliza las mezclas que tengas para recuperarla. También puedes consumir las PLANTAS que están dentro de un recipiente en ése mismo pasillo y justo enfrente de la puerta de metal.

Si prefieres usar LA ESCOPETA, vas a requerir entre 2 a 4 disparos para matar a cada CERBERUS. Pero recuerda que las municiones para tal arma escasean. Por lo que es mejor usar la PISTOLA. Pero la decisión es tuya.

Ya que les mates, fíjate bien dónde quedó el cadáver de cada animal. Y es que uno de ellos dejará caer el COLLAR. Trata de recogerle. Es posible que tengas el INVENTARIO lleno y no te sea posible tomar el COLLAR. Será necesario botar del INVENTARIO un objeto y el mejor candidato será el DOG WHISTLE. Solo debes dirigirte a la puerta metálica e intenta entrar por ella. Aparecerá un texto, en donde se te preguntará si deseas deshacerte del DOG WHISTLE. Contesta que sí quieres botar el objeto en cuestión. Selecciona entonces el "YES".

Como resultado de la anterior operación, te encontrarás dentro de la mansión. Pero debes de inmediato regresar al pasillo exterior. Así que usa la puerta y procede a buscar el COLLAR en el pasillo para que lo añadas a tu INVENTARIO.

Ya que tengas el COLLAR, debes EXAMINARLE por la parte frontal. Un TEXTO sale en pantalla, en donde se te pregunta si deseas activar un SWITCH que contiene el COLLAR. Contesta afirmativamente y con ello aparecerá el COIN.

Ahora, EXAMINA el COIN por la parte trasera. El COIN se tranformará y tendrás la IMITACION DE LLAVE.

Misión Cumplida!.....

=====
OBJETIVO #7).- Obtener la Llave de la Armadura (ARMOR KEY)...
=====



Cuando bajes por las escaleras, evita hacer disparos en el cuarto en donde se aprecia la jaula de pájaro. No te asustes por los cuervos que hay por ahí. No te van a atacar a menos que dispares tu arma.

Cuando llegues al área en donde están los restos de Kenneth, posiblemente vas a toparte con otro viejo conocido. Es el zombi calvo que viste en el COMEDOR. Si te hablo de éste zombi en particular, es por que debes MATARLO. Ya que vas a transitar mucho por el área y sería muy buena idea que lo quitaras del MAPA de una vez. Usa LA ESCOPETA para volarle la cabeza. Si fallas, usa el CANTEEN con el ENCENDEDOR para quemar sus restos. Este zombi por lo común deambula en el largo pasillo que está en ésa zona. Búscalos y le aniquilas como te indiqué antes. Ahora tendrás todo el pasillo para tí solito(a).

Continúa caminando por el resto del pasillo. Le exploras hasta llegar al otro extremo del mismo. Por ahí encontrarás unos escalones que llevan a una PUERTA que solo se abrirá con la SWORD KEY o llave Espada. Trata de abrir la puerta. Te saldrá un TEXTO en donde te preguntarán si deseas desechar la llave. Ya no le vamos a necesitar en el resto del juego, así que contesta "YES".

La puerta quedará desbloqueada apartir de ése momento. Pero, no te recomiendo que entres por ella. Ya que no hay nada ahí adentro que sea de interés. Mejor regresa y emprende camino a la SALA PRINCIPAL de la Mansión Spencer. Donde te será posible obtener algo realmente valioso.

Una vez en la SALA PRINCIPAL, sube por las escaleras hacia la planta alta. Tu destino se encuentra detrás de una puerta que está al SURESTE del área. (Dale una revisada al MAPA para que te ubiques mejor). Para entrar por dicha puerta vas a necesitar estrenar la ARMOR KEY que recién obtuvimos.

{{Nueva Area}} ----- TERRAZA EXTERIOR ORIENTAL (East Terrace) -----

Del otro lado de la puerta, debes explorar todo el área hasta dar con Forest, quien es miembro de la Unidad Bravo de S.T.A.R.S. Ya que le veas, pela el ojo ya que a un lado de Forest se encuentra descansando el LANZAGRANADAS! Toma el arma y procura no equiparle por ahora. Tal arma la vamos a guardar para mejor ocasión.

Oh, casi se me olvidaba decirte que encontrarás una DAGA sobre un mueble que está cerca del cadaver de Forest. Recoge dicha arma.

Si tienes curiosidad por explorar el resto de ése pasillo exterior, te aviso que al fondo descubrirás unas PLANTAS regenerativas. Pero te aviso que tomar las plantas solo provocará la furia de Forest, quien como hippy que defiende su yerba "medicinal" (marijuana), se levantará del sueño eterno para detener a la ladrona de Jill. Tu decides si quieres experimentar tal drama. Pero por lo pronto...

Misión Cumplida!.....

```
#####
=====
OBJETIVO #9).- Obtener la 1ra. MASCARA DE LA MALDAD ("MASK W/OUT ALL")...
=====
#####
```

De vuelta en la SALA PRINCIPAL, debes dirigirte a la otra puerta que lleva al pasillo en forma de "U". Si lo recuerdas, es la puerta que está al NOROESTE.

Una vez dentro del pasillo, avanza ignorando la primera puerta que veas. Solo continúa hasta llegar a la PUERTA-DOBLE. Para abrir dichas puertas, usarás la

ARMOR KEY.

{{Nueva Area}} ----- CUARTO DE LAS ARMADURAS (The Armory) -----

Aquí te espera un entretenido rompecabezas...

>>> OJO: Rompecabezas a resolver! <<<

En el momento que te encuentres dentro del área, se activará un rompecabezas. Observarás que CUATRO ARMADURAS se desplazarán hacia adelante por sí solos. Y tu atención se fijará sobre un pedestal que contiene un INTERRUPTOR. No vayas a activarle! Antes debes realizar algunas operaciones.

¿De qué se trata el rompecabezas? Sencillo, solo debes mover las ARMADURAS de modo que se coloquen en su sitio correspondiente. Lo difícil, es que debes tú colocar cada ARMADURA en su nicho siguiendo una secuencia determinada.

Si quieres resolver el acertijo tu solo(a), adelante, no leas el texto que he de escribir abajo y que encierro en una "cajita". Solo lee lo que está debajo de dicha "cajita".

```

+----- SOLUCION A ROMPECABEZAS -----+
|
|Bien, vamos a fijar donde quedan los puntos cardinales del área. Ya que es |
|importante hacer éso para resolver el acertijo. El SUR queda donde está la |
|entrada y salida de la habitación. El NORTE queda donde está un JOYERO que |
|se encuentra encerrado en un nicho en la pared.
|
|Habiendo establecido dónde queda el NORTE y SUR, te será posible ubicar en |
|dónde quedará el NOROESTE, SUROESTE y SURESTE. Manos a la obra!
|
|Empieza a empujar hacia atrás la armadura que está al NORESTE. Luego empuja|
|hacia atrás la que está al SUROESTE. Y por ultimo empuja la que está al |
|SURESTE.
+-----+

```

Ya que coloques las ARMADURAS en su sitio siguiendo el patrón correcto, debes activar el INTERRUPTOR que está sobre el pedestal. De inmediato quedará libre el JOYERO o JEWELRY BOX que estaba encerrado en la pared. Tómale y EXAMINALE.

Examinarás el JOYERO por enfrente y te saldrá un TEXTO en donde te cuestionan si deseas activar un SWITCH o INTERRUPTOR. Contesta afirmativamente. Ahora le EXAMINAS por la parte trasera y obtendrás un TEXTO similar. Contesta "YES" de nuevo.

El JOYERO se abre y en su interior se esconde la PRIMERA MASCARA DE LA MALDAD o "MASK W/OUT ALL". Es una máscara sin ojos, nariz y boca. ¿Acaso te recuerda ésa máscara lo que leiste en el libro de la CRIPTA? El libro mencionó algo en relación a unas máscaras. Algo sucedería cuando las obtuvieras todas. El caso es que ya cuentas con la primera de ellas!

Misión Cumplida!.....

```

#####
=====
OBJETIVO #10).- Conseguir las INCENDIARY SHELLS...
=====
#####

```

Retorna al pasillo con forma de " U " y debes tomar camino hacia el ESTUDIO. Es



donde antes conseguiste el silbato de perros o DOG WHISTLE. No te alarmes por si acaso escuchas algo por ahí. Solo CORRE al ESTUDIO sin perder tiempo.

Quizá lo había notado antes, pero en el ESTUDIO hay otra puerta. Bueno, ahora es cuando debes usarla. Del otro lado, te encontrarás en una área que conoces de antemano. Debes dirigirte al PRIMER CUARTO DE SALVAR que está justo abajo, en la planta baja. Así que desciende por los escalones que te llevan allá.

Ahora, probablemente se encuentre por ahí el molesto zombi que custodia aquél CUARTO DE SALVAR. Los demás zombis los puedes esquivar, pero será mejor darle muerte a éste en particular. Usa el SHOTGUN o la PISTOLA. El caso es que debe morir, pues debes dejar libre ésa área que vas a transitar muy seguido.

Notarás que afuera del PRIMER CUARTO PARA SALVAR, hay una especie de cartelón en donde Barry te dejó escrito el siguiente mensaje:

```
+----- T E X T O -----+
|           "Te he dejado algunas balas en el cuarto a tu derecha.           |
|           Eres libre de usarlas si es que te metes en problemas"         |
|                                           -Barry-                               |
+-----+
```

Las balas son en realidad cartuchos para el LANZAGRANADAS. Solo que éstas son del tipo INCENDIARY SHELLS. Las encuentras justo enfrente del ITEM BOX, junto a un bote de FIRST AID SPRAY. Recogelo todo.

~~~~~  
NOTA: Para los usuarios de la versión GameCube (USA) de RE-make, les digo que desde éste momento podrán ejecutar el truco del LANZAGRANADAS. Podrán conocer el procedimiento para realizar el truco en la sección de SECRETOS de la guía.

Para los usuarios de la versión PAL y la versión para el Wii les tengo buenas noticias... NO PODRAN REALIZAR EL TRUCO! Ya que Capcom removi6 el "glitch" de las versiones mencionadas. Así que podrán disfrutar el juego sin la tentación de hacer TRAMPA. Fabuloso, ¿no?

Y es que usando el truco del LANZAGRANADAS, le quitas todo sentido al juego y no te quedará buen sabor de boca al terminarlo haciendo trampa. Aparte de que el truco tiene la particularidad de destruir la sensación de miedo y peligro, pues básicamente te vuelves invencible. Y acabarás aburriendote rápidamente.

Tampoco te recomiendo que uses el truco si es la 1ra. vez que juegas RE-make. Si quieres sacarle jugo al juego y saborear los retos que te propone, no uses el truco. Pero en fin, tú decides.

~~~~~

Misión Cumplida!.....

```
#####
=====
OBJETIVO #11).- Conseguir el WIND CREST...
=====
#####
```

Bueno, antes de salir del PRIMER CUARTO PARA SALVAR, en tu INVENTARIO deberás tener lo siguiente (los que hicieron el truco del LANZAGRANADAS, ignoren todo lo que sigue):

```
\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\ INVENTARIO //////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////
1.HANDGUN (pistola) o LA ESCOPETA; 2.ARMOR KEY (Llave de la Armadura);
```



```

:BARRY: "¿Qué crees que signifique ésto?".
:-----:
:JILL: "Bueno... supongo que teníamos razón respecto a que ésta mansión es
: algo fuera de lo normal".
:-----:
:BARRY: "Si que tienes un don para decir lo obvio".
:-----:
:JILL: "¿Qué hay de la parte que parece estar arrancada?".
:-----:
:BARRY: "Pues supongo que se trataba de la parte más importante. Y parece
: ser que alguien quería que nadie más le diera lectura".
:-----:
: ( Barry decide que es hora de despedirse... )
:-----:
:BARRY: "Hay que continuar con nuestras investigaciones."
:-----:
: ( Barry se retira y Jill continúa estudiando el archivo )
:
:
:.....:

```

~~~~~  
NOTA: Te es posible leer el archivo independientemente si tienes un encuentro  
con Barry por medio del CINEMA.  
~~~~~

>>> OJO: Rompecabezas a resolver! <<<

Así es, tienes un rompecabezas que resolver en la misma habitación. Observa a  
tu alrededor y notarás que existen 3 cuadros colgados en 3 paredes distintas.

- 1er. Cuadro: Contiene ESPECIMENES DE INSECTOS.
- 2do. Cuadro: Contiene ANZUELOS para la pesca.
- 3er. Cuadro: Contiene GANCHOS para la pesca.

OJO: Podrás tomar 1 objeto de cada cuadro. He aquí lo que obtienes...

- 1er. Cuadro ESPECIMENES DE INSECTOS: -----LURE OF BEE (anzuelo de abeja)
- 2do. Cuadro ANZUELOS:----- BEE SPECIMEN (especimen de abeja)
- 3er. Cuadro GANCHOS:----- FISH HOOK (gancho para pescar)

Bueno empieza a recolectar los objetos descritos de cada cuadro. Cuando tomes  
el LURE OF BEE (anzuelo de abeja), te saldrá un TEXTO en donde se te pregunta  
si quieres activar un INTERRUPTOR que se encuentra atrás del cuadro. Responde  
negativamente (NO).

Luego diríjete adonde está el cuadro que contiene los ganchos para pescar (le  
encuentras a un lado de la pecera). Y recoge el FISH HOOK (gancho de pescar).

Por ultimo toma el BEE SPECIMEN (espécimen de abeja) que está en el cuadro de  
los anzuelos (el cuadro está a un lado de la puerta).

Bien, para resolver éste sencillo rompecabezas, debes ser observador(a). Pues  
si te has fijado, algunos de los objetos que obtuviste estaban en cuadros que  
no les correspondían estar.

Por ejemplo ¿crees que un espécimen de abejorro (BEE SPECIMEN ) deba estar en  
el cuadro de ANZUELOS DE PESCAR?

¿O que el anzuelo de abejorro (LURE OF BEE) debe estar con los ESPECIMENES DE  
INSECTOS?



Recuerda que cuando mates a un zombi debes asegurarte que realmente ha muerto y que no lo has dejado aturdido. Sabes que ha muerto si se forma un charco de sangre alrededor del zombi. Y aún bajo tal condición, ése zombi vá a revivir. Ya que se transformará en un CRIMSOM HEAD o Cabeza Escarlata. Ya pudiste ver a uno de ellos en una misión pasada. Si no quieres que revivan, debes quemarlos hasta que no queden ni cenizas. Al matar a un zombi, te posicionas encima del enemigo y entras al INVENTARIO. Selecciona el FUEL CANTEEN y escoge la opción "USE" para activarle. El cuerpo del zombi arderá en llamas y tú debes moverte de lugar a menos que quieras sufrir quemaduras.

Pero yo prefiero no matar a ningún zombi a menos que sea necesario. Ya que es mucho riesgo dejar que revivan en algo que definitivamente es peor. Aunque tú decides que hacer al respecto. Solo recuerda conservar balas y combustible.

Bien, en el pasillo con forma de "U" solo queda una puerta por abrir. Sigüete hasta casi el otro extremo del pasillo. Justo antes de llegar a la puerta que lleva a la SALA PRINCIPAL, se encuentra otra puerta que solo se desbloquea al utilizar la ARMOR KEY. Luego entras en ella...

{{Nueva Area}} ---- CORREDOR DE LA SERVIDUMBRE (Servant's Hallway) ----

Tan pronto entres en el área, activarás un CINEMA en donde Jill se topará con RICHARD AIKEN, miembro sobreviviente del BRAVO TEAM de S.T.A.R.S....

```

: ::::::::::::::::::::::::::::::: C I N E M A :::::::::::::::::::::::::::::::
:
: JILL: "Richard!".
: -----
:      (Jill llega adonde está Richard, quien yace sobre el suelo)
: -----
: JILL: "¿Qué ocurrió?" (Jill pronto descubre lo que sucede) "Estás herido!"
: -----
: RICHARD: "Todo... éste lugar... es una zona de muerte... Hay... monstruos"
: -----
: JILL: "¿Qué te hizo ésto?"
: -----
: RICHARD: "Una serpiente... gigante.... Y... tenía que ser venenosa".
: -----
: JILL: "¿Venenosa? Richard, debes resistir!"
: -----
: RICHARD: "Tráeme el antídoto... ví que había... pero no pude traer nada..."
: -----
: JILL: "Voy a ir a conseguirle, ¿Sí?... Saldrás de ésta. Yá lo verás".
: -----
: RICHARD: "Gracias".
: :::::::::::::::::::::::::::::::

```

Richard ha sido atacado por una serpiente y requiere de un antídoto para así contrarrestar los efectos nocivos de la mordedura venenosa. El antídoto se encuentra en el SEGUNDO CUARTO PARA SALVAR. Espero que recuerdes como llegar al mismo. De todos maneras el juego te mostrará el MAPA del primer piso de la mansión, indicandote tu destino.

Te recomiendo que llegues al SEGUNDO CUARTO PARA SALVAR por la planta alta. Y evites hacerlo por la planta baja. Abandona el pasillo con forma de "U" y usa la PUERTA-DOBLE que lleva a la GALERIA DEL SALON COMEDOR. Quizá te hayas dado cuenta que en tal corredor deambula un zombie. No te había hablado de él pues quería dejar que lo "descubrieras" tu solito(a). Pero a estas alturas, pienso que debes saber como lidiar con un enemigo como ése y que aparece fuera de la pantalla. Hay una técnica que te permite saber dónde se ubican los enemigos.

..... >>>>> TECNICA PARA DETECTAR ENEMIGOS FUERA DE PANTALLA <<<<<< .....

En cuanto entres a un área, gira a tu personaje hacia la puerta que acabas de emplear para ingresar ahí. Acto seguido, debes presionar el botón (o botones) que hacen que el personaje prepare su arma para dispararle a un enemigo. Como resultado, Jill estará apuntando al enemigo que aparece fuera de la pantalla. Y por ende, sabrás exactamente en que parte del área se encuentra, apesar que no puedes verle.

.....

Usa tal técnica en el corredor circular de la GALERIA DEL SALON COMEDOR, pues así ubicarás al zombi. Dependiendo en que parte del corredor esté, selecciona qué camino te conviene tomar para llegar a la PUERTA que está hasta el fondo. Y así no tendrás que malgastar balas o arriesgarte a sufrir una mordedura.

Recuerda que debes dirigirte al SEGUNDO CUARTO PARA SALVAR, y lo harás usando la puerta que está junto a la otra puerta que lleva al PASILLO DE LOS ESPEJOS ( no vayas a entrar por dicha puerta! ). Del otro lado, notarás que la puerta de metal que lleva al pasillo exterior, está vibrando como si le golpearan. Y lo mejor es que no te quedes a averiguar quien la golpea. Solo corre hacia la escalera que te llevará al primer piso. Como ya sabes, el SEGUNDO CUARTO PARA SALVAR lo tendrás al final de la escalera.

Una vez adentro de dicho cuarto, analiza que tal andas de energía y procede a SALVAR TU JUEGO. El INVENTARIO que tenías antes debe seguir siendo el mismo y solo deberás llevar contigo dos cosas de ése cuarto:

1. EL ENCENDEDOR (LIGHTER)... No se te vaya olvidar llevarlo contigo.
2. EL ANTIDOTO (SERUM)..... Lo necesitas para curar a Richard.

El ENCENDEDOR lo encuentras dentro del ITEM BOX. En cuanto al SERUM, se ubica en una vitrina, la cual contiene varios frascos con medicinas. No olvides que debes SALVAR TU JUEGO!

Ahora, prepárate a salir de ahí. Pero ésta vez, regresarás con Richard por un camino alternativo. Así que al salir del SEGUNDO CUARTO PARA SALVAR, no subas por las escaleras, mas antes corre (y si me refiero a que corras!) a mano derecha de Jill, por un corredor contiguo. Sigue por ése corredor y trata de evitar a toda costa perder tiempo con enemigos o lo que sea. Solo corre!

Encontrarás una puerta hasta el fondo del corredor ( ignora por ahora la otra puerta que veas por ahí ). La puerta que te indico, se abre con la ARMOR KEY.

{{Nueva Area}} ----- CORREDOR DEL TIGRE (Tiger Hallway) -----

Al otro lado de la puerta hay una intersección. Frente a Jill se encuentra un largo pasillo que está "habitado". A su mano derecha, hay otro pasillo. Debes seleccionar el pasillo que está a mano derecha de Jill. Corre sin detenerte y no vayas a ingresar por ninguna de las puertas o entradas laterales que veas. Tu objetivo es llegar hasta la puerta que está al SUR del MAPA.

Esa puerta, te llevará al área donde están los restos de Kenneth. Solo espero que hayas eliminado apropiadamente al zombi calvo, por que si no... AGUAS!!!

Entra a la puerta del Gran Comedor y corre sin detenerte hasta que llegues al lugar donde dejaste a RICHARD. Cuando llegues con él, se activará un CINEMA:

::::::::::::::::::::::::::::::: C I N E M A :::::::::::::::::::::::::::::::  
:  
:

```

:JILL: "Aquí estoy, Richard. Voy a administrarte una inyección. Resiste!". :
:-----:
:           (Jill procede a inyectarle el antídoto) :
:-----:
:RICHARD: "Jill... A-aquí está m-mi radio... llévalo... estoy..." :
:-----:
:           (La inyección se lleva a cabo...) :
:-----:
:RICHARD: "Ah! ¿Acaso no puede hacerse éso sin que duela tan solo una vez?" :
:-----:

```

Si no se activa el CINEMA... quiere decir que Richard ha muerto. Rayos!

En ambos casos, el juego no varía mucho. Lo unico diferente, es que si salvas a Richard podrás usar su ASSAULT-SHOTGUN que dispara 10 tiros. Lo cual supera tu primer RIFLE, que solo tiene capacidad para 6 tiros. Aparte de que tendrás acceso a su RADIO ( walkie-talkie ), con el cual podrás comunicarte con otros miembros de tu unidad. Si muere Richard el RADIO le consigues más adelante en el juego.

Misión Cumplida!.....

```

=====
OBJETIVO #13).- Obtener 2 MUSICAL SCORES, 2 EMBLEMS y la SHIELD KEY...
=====

```

Luego que salves (o dejes morir) a Richard, debes investigar la puerta que se encuentra hasta el fondo del pasillo donde estás. Del otro lado, se encuentra otra puerta a la vuelta de la esquina y hay otra más subiendo unos escalones. No vayas a dirigirte a la puerta que está doblando la esquina. Solo corre con ganas hacia los escalones y sube como si quisieras llegar a la puerta que ves al final (por cierto no podrás abrir ésa puerta aún). Justo a la mitad de los escalones, debes detener tu carrera. Dá la media vuelta y observarás que algo te ha estado siguiendo desde que entráste al área... es un zombi.

La técnica de los escalones te funcionará aquí también. Solo espera a que ése zombi empiece a subir los escalones e inmediatamente aprovechas para bajar de modo que pases de lado al zombi. Recuerda que solo funciona si el zombi subió al menos un par de escalones. En todo caso, escabúllete bajando los escalones (sin atacar al enemigo) y dirígetea la esquina de donde emergió el zombi.

{{Nueva Area}} --- COMEDOR DE LA SERVIDUMBRE (Servant's Dining Room) ----

Encontrarás una puerta que lleva a un modesto comedor. En el centro, está una mesa. Y sobre ella hay un candelabro. Debes encenderle, pues en la oscuridad no puedes hacer mucho. Usa entonces el ENCENDEDOR en el candelabro y con ello se iluminará la habitación y podrás investigarle a fondo (si me hiciste caso, sobre llevar en tu INVENTARIO el ENCENDEDOR, ¿verdad?).

Bueno, en cuanto enciendas el candelabro, tendrás un visitante que tratará de apagar tus luces para siempre. Ocupate de él de la manera que quieras.

Ya que pase el peligro, en una vitrina cerca de la mesa se encuentra ocultado un paquete de MUNICIONES DE 9MM. Hay otro paquete sobre la propia mesa.

Ahora fija tu atención sobre un mueble que contiene un juego de platos. Debes empujar el mueble para descubrir un compartimiento secreto que está atrás del mueble y en donde se encuentra una parte del MUSICAL SCORE. Vas a necesitarle

para resolver un próximo rompecabezas. Así que recoge el MUSICAL SCORE #1.

No hay más que hacer en ese lugar. Abandona el comedor y debes tomar camino a donde está el PRIMER CUARTO PARA SALVAR. Trata de evitar confrontaciones y no te desvíes hasta llegar a dicho cuarto. Una vez ahí, configura tu INVENTARIO:

```
\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\ INVENTARIO //\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
1.HANDGUN (pistola); 2.HANDGUN MAGAZINE (cartucho para la pistola); 3.ARMOR
KEY (Llave de la Armadura); 4. LANZAGRANADAS; 5. el ENCENDEDOR 6. el FUEL
CANTEEN (Cantinflora de combustible) y 7. la MUSICAL NOTE. (LA ESCOPETA ya no
la necesitarás si salvaste a Richard de morir).
\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
```

Si tu FUEL CANTEEN (Cantinflora de combustible) está medio llena o vacía, usa el tanque de keroseno que está ahí mismo en la habitación para que la llenes. Si quieres salvar tu juego, adelante! pero recuerda volver a colocar la CINTA DE TINTA dentro del ITEM BOX. No le lleves contigo.

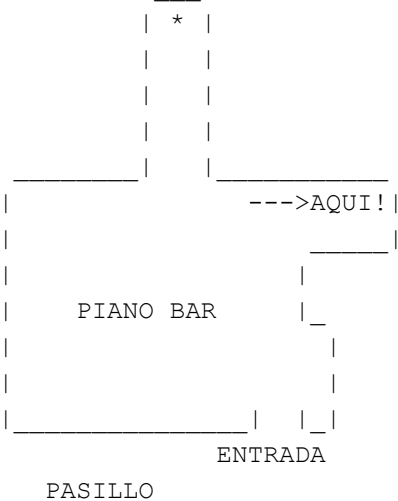
Bien, ahora retírate del PRIMER CUARTO DE SALVAR y dirígete al SALON COMEDOR. Puedes seleccionar la ruta que te venga en gana. Pero si no quieres batallar, sube al 2do. piso y entra por el corredor con forma de "U" y recórrele todito hasta salir por el otro extremo. Llegarás a la SALA PRINCIPAL. Enseguida baja por los escalones al 1er. piso y entras al SALON COMEDOR. Una vez ahí, avanza a la puerta que está junto a la CHIMENEA. Le usas para pasar al pasillo donde se encuentran los restos de Kenneth.

Ya que estés en dicha área, dirígete al lado ESTE del corredor y usa el ARMOR KEY en la puerta que está poco antes de llegar adonde están unos escalones. Y procede a entrar en la habitación...

```
{{Nueva Area}} ----- PIANO BAR (Piano Bar) -----
```

una vez adentro, observarás que la habitación cuenta con un gran piano. Vamos ahora a buscar el MUSICAL SCORE #2.

El MUSICAL SCORE #2 se encuentra en esa misma habitación, detrás de un mueble que debes empujar hacia un lado ( lo deslizas para revelar un compartimento secreto ). Me han llegado varios e-mails preguntandome exactamente donde está la MUSICAL SCORE #2. Y por ello he hecho éste MAPA, en donde indico de manera directa en donde se le debe buscar:



Dicho mueble, se encuentra en una estrecha área de la habitación. Cuando veas el mueble, intenta empujarle hacia un lado. No trates de empujarle de frente.

Ya que tengas los 2 pedazos del MUSICAL SCORE, combinalos en uno solo. Así se







Si lograste salvar de la muerte a Richard, el te ayudará en la primera parte de la batalla contra YAWN. Se activa un CINEMA en donde aparece Richard y con el ASSAULT RIFLE listo para disparar, exclama:

```
..... C I N E M A .....  
:  
:RICHARD: "Es tiempo de que me las pagues todas!"  
:  
:.....
```

El CINEMA termina y debes de inmediato dispararle a YAWN con el lanzagranadas repetidamente. Trata de no fallar ningún tiro. Si logras conectarle varios de tus disparos, YAWN caerá desfallecido al suelo. Y si caso te acompaña Richard se activará el siguiente CINEMA:

```
..... C I N E M A .....  
:  
: (Jill se acerca a Richard) :  
:-----:  
:JILL: "Gracias!" :  
:-----:  
: (Ambos están en el proceso de estrecharse las manos cuando de pronto YAWN :  
: revive y embiste a nuestros héroes... Richard lo percibe y decide hacer un :  
: acto sumamente valeroso. Empuja a Jill fuera del camino. Lo que provoca su :  
: muerte. Ya que YAWN lo agarra con sus fauces y lo devora vivo). :  
:-----:  
:JILL: "RICHARD!!!!" :  
:.....
```

Agh!, Tal cosa no puede quedar impune. Y No te caerían mal unas botas de piel de vibora. Así que hay que cobrar (con intereses) la muerte de Richard Aiken!

Déjale ir tus disparos bien atinados con el Lanzagranadas. Solo te bastarán 3 a 4 disparos con los ACID SHELLS. Sabrás que has ganado cuando YAWN 'grite'.

YAWN escapará para pelear en otra ocasión, tu debes buscar la segunda MASCARA DE LA MALDAD en toda la habitación. Ya que la tengas, sal de ése lugar ( si Richard te ayudó en la pelea, encontrarás su ASSAULT RIFLE en el suelo, cerca de la puerta... no seas ingrato y llévala contigo ).

```
~~~~~ SUPER-TIP ~~~~~  
NOTA: Es posible tomar la segunda MASCARA DE LA MALDAD sin necesidad de que dispares a YAWN. Tan solo necesitas buscar la máscara al NOROESTE del ATICO.  
~~~~~  
NOTA: Si YAWN te muerde tan solo una vez durante la batalla, Jill quedará envenenada. No te quedará otra opción mas que dirigirla hasta el SEGUNDO CUARTO PARA SALVAR para que tome un antídoto de la vitrina que se encuentra en ése cuarto. Si no salvaste a Richard, llegarás al mismo cuarto fácilmente, ya que "alguien" te trasportará a dicho lugar.  
~~~~~
```

Misión Cumplida!.....

```
=====
```

OBJETIVO #15).- Obtener la Tercera MASCARA DE LA MALDAD...

```
=====
```

Dirígete al SEGUNDO CUARTO PARA SALVAR por el camino menos problemático. Para ello debes salir del pasillo con forma de "U" y pasando por la SALA PRINCIPAL debes llegar al COMEDOR. Luego, entra por la puerta que conduce al área donde están los restos de Kenneth. Enseguida entra por la puerta que está casi cara a cara con la del SALON COMEDOR.

Estarás en el CORREDOR DEL TIGRE. A la mitad del corredor, hay una puerta que hasta ahora no hemos investigado. Pues aquí vamos... Entra en ella...

{{Nueva Area}} --- AREA DE CUIDADORES DE ANIMALES (Keeper's Room) -----

Dentro encuentras una habitación aparentemente deshabitada. Hay MUNICIONES DE 9MM por donde está la cama. Más al fondo, se encuentra un ESCRITORIO. Por ahí encuentras el siguiente DIARIO...

+----- D I A R I O D E L C U I D A D O R -----+

|  
|-Mayo 9, 1998-----|

|  
|Anoche jugué al poker con Scott y Alias, del dept. de Seguridad. Y Steve, |  
|del área de investigación, también estaba presente. Steve fué el ganador, |  
|aunque pienso que hizo trampa. Cretino. |

|  
|-Mayo 10, 1998-----|

|  
|Uno de los altos-mandos me asignó a cuidar una nueva creatura. Parece un |  
|gorila despellejado. Las instrucciones para alimentarlo, indican que hay |  
|que darle animales vivos. |

|  
|Cuando le arrojé un cerdo, la creatura empezó a jugar con él... arrancando |  
|las piernas del cerdo y sacándole las tripas. Lo hizo antes de que empezara |  
|a comer. |

|  
|-Mayo 11, 1998-----|

|  
|Alrededor de las 5 A.M. me despertó Scott. Realmente logró pegarme un susto |  
|de mierda. Estaba usando un traje impremeable. Me entregó otro a la vez que |  
|me decía que me lo pusiera. Dijo que había ocurrido un accidente en uno de |  
|los sótanos del laboratorio. |

|  
|Siempre supe que algo así sucedería. Esos bastardos de Investigaciones, no |  
|duermen jamás. Ni siquiera durante las vacaciones. |

|  
|-Mayo 12, 1998-----|

|  
|He estado usando éste maldito traje de astronauta desde ayer. Mi piel está |  
|poniendose grasosa y me dá comezónes por todos lados. Los cabrones perros |  
|me ven con una mirada extraña. Así que, hoy decidí no darles de comer. Que |  
|se jodan!. |

|  
|-Mayo 13, 1998-----|

|  
|Fuí a la enfermería por que mi espalda se me había inflamado y me provocaba |  
|comezón. Me pusieron una venda grande sobre la espalda y me dijeron que yá |  
|no necesitaba usar el traje. Todo lo que quiero hacer es dormir. |

|  
|-Mayo 14, 1998-----|

|  
|Esta mañana encontré otra ampolla grande en mi pié. Terminé arrastrando el |  
|pié todo el camino a la perrera. Todos ellos estaban muy callados durante |

|todo el día, lo cual es muy raro. |  
| |  
|Luego me enteré que algunos se habían escapado. Supongo que era su forma de |  
|vengarse por no haberlos alimentado durante los últimos tres días. Si ésto |  
|se llega a saber, me cortarán la cabeza. |  
| |  
|-Mayo 16, 1998----- |  
| |  
|Circulan rumores de que un investigador que trató de escapar de la mansión |  
|durante la noche, fué muerto a balazos. Todo mi cuerpo se siente caliente y |  
|con comezón. Y solo estoy sudando todo el tiempo. |  
| |  
|Me rasqué en la hinchazón que tengo en el brazo. Un pedazo de carne podrida |  
|se desprendió. ¿Qué diablos me está ocurriendo?. |  
| |  
|-Mayo 19, 1998----- |  
| |  
|Ya no Fiebre pero comezón. Hoy hambriento y comí comida de perrito. |  
| |  
|-Mayo 21, 1998----- |  
| |  
|Comezón, comezón... Scott vino cara horrible así que matarlo. Delicioso. |  
| |  
|- 4/ / ----- |  
| |  
| Comezon. Sabroso. |  
| |  
+-----+

En cuanto termines de leer el DIARIO, trata de huir de ése lugar. Corre hacia afuera del cuarto inmediatamente. En el corredor del tigre, dirígete al NORTE por donde está la puerta que desbloqueaste con la ARMOR KEY. En ésa pantalla, te será posible ver un objeto que PARPADEA. El objeto es un BATTERY PACK y es un arma de defensa que debes llevar contigo. Ahora entra por la puerta.

Del otro lado, estarás en un pasillo que ya conoces. Dirígete hacia la puerta que está cerca. Usa las ganzúas para abrirle.

{{Nueva Area}} ----- CUARTO DE UTILERIA (Utility Room) -----

Adentro hay un BATTERY PACK. Y en el suelo descubrirás un TANQUE DE KEROSENO. Podrás llenar a tu FUEL CANTEEN con ése combustible.

Dentro de una vitrina observarás el BROKEN SHOTGUN (ESCOPETA ROTA). Te habría podido servir para obtener el SHOTGUN que finalmente conseguiste al principio del juego por medio de un truco. Ignóra el RIFLE...pero recuerda su ubicación por si juegas como CHRIS REDFIELD en el futuro ya que el truco del SHOTGUN no funcionará con ése personaje. Y necesitaras reemplazar el RIFLE que cuelga de la pared, con la vieja ESCOPETA de la vitrina. ¿Comprendes?

Abandona la habitación y corre sin parar hasta que llegues al 2DO.CUARTO PARA SALVAR. Posiblemente veas a un zombi por ahí y si quieres mávalo, pero ya no es necesario que lo quemes con el FUEL CANTEEN pues muy pronto abandonarás la mansión y casi todos los zombis de los corredores serán eliminados por nuevos enemigos quienes tomarán su lugar. Mejor conserva el combustible que queda de modo que puedas guardar un poco para los objetivos finales.

Ya que llegues al SEGUNDO CUARTO PARA SALVAR, procede a salvar tu juego y sin más, modifica tu INVENTARIO para que sea similar a éste...





que deseas, entonces vuelve a activar el switch para que la pintura retorne a su color original.

2) A un lado del cuadro del valiente, está un cuadro color rojo. Te saldrá éste mensaje al examinarlo:

```
+----- P I S T A -----+
|"Una pintura de un sabio usando un COLLAR. Está armada con vidrio de color |
|rojo"  |
+-----+
```

Al final del texto te preguntarán si quieres activar un switch. Si presionas el switch la pintura se tornará de color MORADO. Si consideras que ése no es el color que deseas, entonces vuelve a activar el switch para que la pintura retorne a su color original.

3) A un lado del cuadro del sabio, está un cuadro color amarillo. Te saldrá éste mensaje al examinarlo:

```
+----- P I S T A -----+
|"Una pintura de un santo usando una CORONA. Está armada con vidrio de color|
|amarillo"  |
+-----+
```

Al final del texto te preguntarán si quieres activar el switch. Si le activas la pintura entonces se tornará de color VERDE. Si consideras que ése no es el color que deseas, entonces vuelve a activar el switch para que la pintura del cuadro retorne a su color original.

Ahora si te trasladas hacia el otro lado y examinas cada una de las pinturas podrás activar otros INTERRUPTORES que alterarán el color de cada vitral o pintura.

¿Cuál es tu objetivo? Pues es simplemente éste: Como recordarás, el cuadro de la mujer llamada "Lisa" la representaban usando 3 piezas de joyería. A saber; Un BRAZALETE, un COLLAR y una CORONA. Dichas joyas tenían un color particular ¿te fijaste en éso?.

En la galería, hay tres vitrales que representan a tres personajes, cada uno, porta una de las joyas representadas en el cuadro de Lisa. Ahora, cada cuadro o vitral, está fabricada de un color de vidrio particular. Y si una luz llega a iluminarle con un color particular, entonces el cuadro cambiará de color.

Tu misión es hacer que cada cuadro quede del mismo color que las joyas del cuadro de Lisa. Por ejemplo si el COLLAR en el cuadro de Lisa, es de un color morado, tú debes hacer que el vitral que tenga un personaje usando el COLLAR, se torne también de color morado. Es super-sencillo. Manos a la obra!

Ya que los cuadros los pongas del color apropiado, regrésa adonde esté el que representa a Lisa y procede a activar el switch o INTERRUPTOR. Si todo marchó bien, una compuerta se abrirá. Y del otro lado y en el suelo, se encuentra la CUARTA MASCARA DE LA MALDAD.

```
+----- SOLUCION A ROMPECABEZAS -----+
|  |
| La solución de éste rompecabezas, se encuentra en la sección 8 de la guía |
|  |
+-----+
```

Misión Cumplida!.....







```
+----- P I S T A -----+
|NORTE: Valle de la DESTRUCCION. |
|SUR: Caverna del Odio. |
|ESTE: Sumidero de la Locura. |
|OESTE: Camino de la VENGANZA. |
+-----+
```

Recuerda todo éso, pues tú resolverás una vez más el rompecabezas.

Sigue caminando hasta que se active un CINEMA en el cual Barry se comunicará contigo por medio de tu radio (éste CINEMA solo aparece si ayudaste a Richard Aiken).

```
: : : : : C I N E M A : : : : :
: : : : :
: (El radio de Richard empieza a sonar... Jill procede a contestarle) :
: : : : :
:BARRY: "Que alguien responda!... Cambio y fuera!" :
: : : : :
:JILL: "¿Barry?". :
: : : : :
: (La señal no es buena y se pierde a cada momento) :
: : : : :
:BARRY: "...Monstruo... con cadenas... la pistola.... no surte efecto... de :
: inmediato... aléjate... bosque cercano a la mansión... aléja... te":
: : : : :
: (La transmisión se pierde por completo) :
: : : : :
```

Apesar de la mala señal, a todas luces éso parecía ser una advertencia. Barry seguramente se había aventurado por el área. En todo caso, Jill no seguirá el consejo y continuará investigando. Pues como ocurre siempre dentro del género del horror, cuando te advierten que no hagas algo, lo típico es que pongas tu empeño en hacer exactamente lo que te dijeron que no hicieras. ¿A poco no?

===== PISTA: LAS ESTATUAS =====

Sigue caminando hasta que encuentres una garita de metal. La misma tiene como escolta 2 ESTATUAS DE PERROS GUARDIANES. Examina la garita y aparecerá por la pantalla el siguiente TEXTO (el cual incluye una PISTA)....

```
+----- P I S T A -----+
|"La garita solo se abrirá cuando los deseos de los perros guardianes se |
|hagan realidad" |
+-----+
```

Ahora examina a las ESTATUAS DE PERROS GUARDIANES.

El de la derecha es una ESTATUA cuyos ojos son ROJOS, y dice: "El grito de guerra de la VENGANZA".

El de la izquierda es una ESTATUA cuyos ojos son AZULES, y dice: "Los ultimos suspiros de la DESTRUCCION".

===== PISTA: LOS GALLOS =====

Bien camino a la GARITA hay dos VELETAS que portan un GALLO cada uno. Observa que uno de los GALLOS es de color ROJO mientras que el otro es de color AZUL.



Pero pronto descubrirás que ya no estás solo(a) en la cabaña!

Misión Cumplida!.....

```
#####  
=====
```

OBJETIVO #19).- Conseguir la pistola MAGNUM...

```
=====
```

Mientras no salgas del cuarto que contiene la máquina de escribir, estarás a salvo del nuevo visitante. Puedes equipar a Jill con tu mejor arma o simplemente escabullirte sin disparar ni una sola bala ( es posible hacerlo).

Cuando estés preparado, sal del cuarto hacia donde está la chimenea. Alguien te sorprenderá con un golpe en la nuca (ouch!). A continuación se activará un CINEMA en donde conocerás a la CREATURA....

Si salvaste tu juego en ése lugar, habrás tomado una antigua fotografía en donde aparece un hombre con su esposa e hija. A medida que progreses el juego sabrás mas sobre lo que significa aquello.

Pero por lo pronto, Jill tendrá que escapar de ésa cabaña. Ya que termine el CINEMA, puedes subirte por las escaleras para llegar hasta el área de donde tomaste la MANIVELA y esperar a que la CREATURA esté en el preciso proceso de bajar al nivel del piso donde te encuentras. Tu debes aprovechar ese justo momento para subir y escapar. Es posible que la CREATURA de propine un golpe.

También puedes dispararle a la CREATURA tan pronto y se termine el CINEMA. Le das plomo hasta que caiga desmayada momentáneamente sobre el suelo. En cuanto suceda éso mismo, huye de inmediato de la cabaña. También tienes la opción de no dispararle y simplemente esquivar a la CREATURA, o permitiéndole que te dé tan solo un sólo golpe (mas de uno te matará) para huir de ahí.

Ya que estés afuera de la cabaña, debes dirigirte al CEMENTERIO PRIVADO. Ahi, usarás el WIND CREST en la serie de tumbas que están hasta el fondo.

Puedes ignorar los cuervos o dispararles con la pistola. El caso es que debes dirigirte a una de las tumbas que están juntas ( examina la que está a mano derecha de Jill ) y colocar el WIND CREST. Al hacerlo aparecerán 3 medallas. Debes tomarlas ( una a la vez o todas si te es posible ) y colocarlas en la otra tumba que contiene 3 orificios para ése mismo propósito.

Primero toma la medalla con el dibujo de un LUNA, examinala por la parte de atrás. Te preguntarán si quieres presionar un INTERRUPTOR, tu contesta YES, y colócala en la otra tumba por medio de la opción USE. Luego toma la que tiene dibujada en su cara una ESTRELLA. Examínala por su parte trasera. Enseguida, te preguntarán si quieres presionar otro botón, tu contesta "YES" y también colocala en la otra tumba por medio de la opción USE. Haz lo mismo con la última medalla, que es la que tiene el dibujo de un SOL.

Cuando las 3 medallas estén colocadas en su lugar, podrás tomar de la tumba el MAGNUM REVOLVER con capacidad de 6 tiros. Guardala y no la uses por ahora ( ya que las municiones para tal arma son realmente escasas en el juego ). Es una arma muy poderosa para gastarla en enemigos genéricos. Guárdala!

Misión Cumplida!.....

```
#####
```

=====

OBJETIVO #20).- Llegar a la RESIDENCIA...

=====

Después de tomar el MAGNUM REVOLVER, regrésa al ALMACEN DE JARDINERIA. Ahora, debes usar la PUERTA-DOBLE de madera que te llevará a otra área del PATIO...

{{Nueva Area}} ----- PATIO CON GAZEBO (Courtyard) -----

se activará un pequeño CINEMA ( si es que tienes el radio de Richard ). En el CINEMA, tu camarada llamado Brad y quien logró escapar al principio del juego se tratará de comunicar contigo de la siguiente manera:

```
..... C I N E M A .....
:
:BRAD: "Aquí Brad, si pueden escucharme dénme alguna señal! Lo que sea!"
:-----:
:JILL: "Jill a Brad, ¿puedes escucharme?"
:-----:
:
:                (no hay respuesta)
:-----:
:JILL: Mierda! Está descompuesto!" (se refiere a su radio)
:-----:
.....
```

Al termino del anterior CINEMA, no te muevas de donde estás y activa el MAPA. Observa que donde está Jill, hay una flechita apuntado al NORTE del PATIO.

Precisamente al NORTE existe una puerta ( aparece de color verde en el MAPA ) y debes dirigirte hacia la misma para llegar a la piscina de la mansión.

Pero en el lugar donde estás, existen tres perros CERBERUS. Debes esquivarlos hasta que puedas llegar a una puerta que está más adelante...

{{Nueva Area}} ----- ESTANQUE FLUVIAL (Water Tank) -----

Ya que te encuentres en donde está el ESTANQUE, dirígete a mano izquierda de Jill. Adonde está una solitaria columna. Acércate a ella y emplea la MANIVELA que obtuviste anteriormente en la cabaña. Con ello, se activará una compuerta que vaciará al ESTANQUE de sus putrefactas aguas. Dejando al descubierto, una especie de puente al fondo del ESTANQUE. Cruza por el sendero hasta llegar al otro extremo.

Yá que estés del otro lado, explora el corredor hasta que llegues adonde está un ELEVADOR que te llevará a un área en forma de "T".

{{Nueva Area}} ----- PATIO DE LA FUENTE (Fountain Court) -----

Activa el MAPA y observarás que en el extremo OESTE del área hay unas puertas verdes adonde debes dirigirte CORRIENDO. Puesto que hay unos molestos cuervos que te atacarán tan pronto y salgas del ELEVADOR. No te recomiendo que trates de matar a los cuervos, pues son relativamente fáciles de esquivar.

{{Nueva Area}} ----- SENDERO DE LA RESIDENCIA (Residence Pathway) -----

Al otro lado de las puertas, avanza por un sendero que parece conducir a otra área donde se aprecia una RESIDENCIA vieja. Ingresa a dicho lugar...

{{Nueva Area}} ----- VESTIBULO DE LA RESIDENCIA (Residence Entry) -----



Si eres una persona observadora, notarás que hay 3 BOLAS DE BILLAR que tienen un color correspondiente a cada uno de los 3 colores emitidos por las 3 VELAS que has encendido.

Es importante que te fijes también en el NUMERO que está marcado en las bolas de billar que tengas los colores que sean iguales a los que producen cada una de las 3 VELAS. Todos éstos detalles te ayudan a resolver el ROMPECABEZAS. Que por cierto, no es un ROMPECABEZAS que vas a resolver en esa misma área. Si no que utilizas los datos que recabaste ahí, para poder emplearlos en otra parte de la RESIDENCIA. Así que si deseas resolverle, anota todos éstos datos en una hoja de papel.

Te aviso de antemano, que en ésta guía no será necesario resolver el acertijo o ROMPECABEZAS anterior. Ya que cuentas con el LANZAGRANADAS y con dicha arma en tu poder, no necesitas nada más para avanzar. Pero solo he descrito lo que se encuentra en la SALA DE RECREACION, con la idea de que estés alerta de los elementos que existen para resolver un ROMPECABEZAS. Y que si en otra partida de juego, tengas las ganas de darle solución, puedas hacerlo.

~~~~~  
NOTA: Si por cualquier motivo, no cuentas con el LANZAGRANADAS o simplemente quieres resolver el ROMPECABEZAS anterior, solo debes consultar la sección 8 de la guía llamada "SOLUCIONES A ROMPECABEZAS".  
~~~~~

Bien, para ésta guía solo necesitas tomar el RED BOOK y las MUNICIONES. Fuera de eso, no hay nada mas que hacer en ese lugar. Regrésa ahora al VESTIBULO de la RESIDENCIA.

Misión Cumplida!.....

#####  
=====

OBJETIVO #22).- Conseguir la LLAVE DE LA RESIDENCIA (RESIDENCE KEY)...

=====

#####

De regreso al VESTIBULO, ahora vamos a centrar nuestra atención en la CAJA DE MADERA que está enfrente de la PUERTA-DOBLE de la SALA DE RECREACION.

Por si no lo has adivinado yá, debes empujar la CAJA. La debes mover por todo el suelo hasta que le coloques cerca de otras CAJAS DE MADERA que se ubican a corta distancia de ahí. Debes colocar la CAJA de modo que Jill se pueda subir en ella y así alcanzar el resto de las CAJAS, pasando encima de las mismas. Y todo lo haces para que puedas ingresar a una PUERTA al final del pasillo.

{{Nueva Area}} --- CORREDOR DE LA RESIDENCIA (Residence Hallway) -----

Te encontrarás en un largo corredor. Ignora la primera puerta que veas. Sigue caminando y eventualmente llegaras adonde está otra puerta, que se identifica por tener los números "002". Intenta abrir dicha puerta y activarás un CINEMA en la que puedes escuchar a Barry Burton conversar con cierto personaje...

:::::::::::::::::::: C I N E M A ::::::::::::::::::::  
: :  
:BARRY: "No, eso no era parte del trato" :  
:-----: :  
:¿?: "Como yá te dije, tengo mis ordenes" :  
:-----: :  
:BARRY: "Pero no es necesario eliminar a S.T.A.R.S.!" :



```

:-----:
:¿?: "No seas un perro difícil de mantener en el pórtico, Barry" :
:-----:
:BARRY: "...¿Qué hay de mi familia?" :
:-----:
:¿?: "Te voy a garantizar su seguridad" :
:-----:
:BARRY: "(suspira)... si, siempre y cuando juegue mis cartas correctamente" :
:-----:

```

Después de la enigmática conversación, debes hacer que Jill entre en aquella habitación.

{{Nueva Area}} ----- HABITACION 002 (002 Room) -----

Una vez adentro, activarás otro CINEMA en donde sucede lo siguiente:

```

:-----:
: C I N E M A :-----:
:
:BARRY: "(sorprendido) Jill!" :
:-----:
:JILL: "Barry... escuché a alguien hablando." :
:-----:
:BARRY: "Oh, ¿lo escuchaste?... creo que la edad está empezando a afectarme.:
: Hablando conmigo mismo se está volviendo en un mal hábito" :
:-----:
:JILL: "¿Hablando contigo mismo?...¿Te sientes bien? ¿Qué te ocurre?". :
:-----:
:BARRY: "Estoy haciendo que te preocupes, ¿no es así?... Olvidalo... Es solo:
: que ésta mansión me pone nervioso. Bueno....creo que mejor iré para:
: afuera a tomar un poco de aire fresco". :
:-----:
: (Barry camina hacia la puerta y Jill lo observa preocupada) :
:-----:
:BARRY: "No te preocupes. Solo voy a tomar un poco de aire. Con suerte podré:
: eliminar algunos monstruos en el camino" :
:-----:

```

Luego del CINEMA, podrás examinar un TEXTO que se encuentra sobre un mueble y que dice lo siguiente:

```

+----- R E P O R T E P L A N T A 4 2 -----+
|
|"Han pasado 4 días desde el accidente. La planta en el punto 42 está |
|creciendo a un ritmo asombroso. |
|
|Apesar de que existen muchos aspectos desconocidos sobre ésta planta, |
|sabemos que en comparación con otro grupo de plantas, el T-Virus ha tenido |
|un efecto sustancialmente fuerte sobre ésta. |
|
|El T-Virus ha transformado dramáticamente la anatomía del espécimen huesped |
|así como su tamaño. |
|
|Al observar su condición actual, es difícil imaginar su apariencia original. |
|En ningún otro lugar de la Tierra se encontrará algo igual. |
|
|También hemos descubierto que la PLANTA 42 ha obtenido dos fuentes para |
|adquirir los nutrientes necesarios. Una de las fuentes está en su raíz. De |
|alguna manera la raíz se ha introducido en el sótano. |
|

```

|Inmediatamente después del accidente, un científico enloqueció y destruyó el  
|TANQUE ACUATICO. Desde entonces todo el sótano se encuentra inundado. Existe  
|un alto grado de probabilidad, de que algunos de los químicos dispersados en  
|el agua estén promoviendo el crecimiento de la PLANTA 42.

|Empero, aún estamos determinando qué tipo de químico es el responsable de  
|éso.

|Una parte bulbosa del cuerpo de la PLANTA 42 ha sido vista colgando del  
|techo del primer piso. Estamos seguros que utilizó los ductos de aire para  
|alcanzar el primer piso. Numerosos tentáculos como vainas alargadas  
|provienen del bulbo de la planta.

|Creemos que las vainas son la segunda fuente que utiliza para obtener sus  
|nutrientes. Cuando la PLANTA 42 percibe a su presa, usa los tentáculos para  
|capturarla. Después, ventosas sobre los tentáculos vacían a la presa de su  
|sangre.

|También hemos notado que tiene algo de inteligencia. Cuando captura a su  
|presa, o cuando está inactiva, las vainas abarrotan la puerta de entrada a  
|su morada para imposibilitar la infiltración de intrusos.

|Desafortunadamente, varios de nuestros científicos han caído víctimas de  
|ésta PLANTA 42. Hemos escuchado relatos de algunos sobrevivientes, todos  
|ellos coincidieron en algo:

|Cuando los pétalos uniformes se abren para descubrir sus partes vitales  
|internas, la planta tiene una tendencia a mostrarse mucho más agresiva.

|Un testigo mencionó que era como si estuviera tratando de protegerse. Sobre  
|el por qué de ésa conducta agresiva, aún ignoramos la razón".

|21 de Mayo de 1998

|Henry Sarton

-----+-----  
Después de leer el anterior reporte y eres muy inteligente quizá habrás caído  
en la cuenta de que se te está dando una PISTA sobre cierto ENEMIGO que vas a  
enfrentar muy pronto.

Bien procede a explorar el baño contiguo y ahí dentro vas a dar con una llave  
muy importante: la RESIDENT KEY. Dicha llave tiene los números "001" y por lo  
mismo, es obvio que sirve para abrir una puerta con los mismos números.

Sin nada más que hacer por ahora, abandona la habitación.

Misión Cumplida!.....

=====  
OBJETIVO #23).- Obtener la Llave de la Sala de Control (CONTROL ROOM KEY)...  
=====

Regresa hacia el VESTIBULO o donde queda la entrada de la RESIDENCIA. Una vez  
ahí, entra por una puerta que se encuentra justo enfrente de la puerta que te  
lleva al PRIMER CUARTO PARA SALVAR de la RESIDENCIA. La puerta solo se abrirá  
con la RESIDENCE KEY que recién has conseguido. Desbloquea la puerta y entra.

{{Nueva Area}} ----- HABITACION 001 (001 Room) -----

Notarás una desagradable sorpresa colgando del techo de la habitación. Solo debes dirigirte al cuarto de BAÑO de la habitación. Notarás que hay una TINA. Debes drenar la bañera de sus aguas para que puedas tomar la CONTROL ROOM KEY que se encuentra al fondo de la misma. Ya que le tengas, retírate de ahí.

Si te atreves a explorar el resto de la habitación, podrás encontrar una arma que solo te servirá para salir de aprietos. Es la SELF DEFENSE GUN. Que no es otra cosa mas que una MINI-MAGNUM. Si tienes espacio, te recomiendo que tomes el arma. También recóge unas MUNICIONES PARA LA PISTOLA que se encuentran ahí mismo sobre el escritorio de donde tomaste el arma.

Al tomar el arma, podrás leer una nota que explica lo que pudiste observar al entrar a la habitación y que colgaba del techo...

```
+----- T E X T O -----+
|22 de Junio, 1998      |
|-----|
|Tuve que hacerlo. Corrimos de ésas cosas-ayudandonos mutuamente para poder |
|sobrevivir. Pero Robert empezó a mostrar los síntomas. Y tuve que hacerlo. |
| |
|Esas cosas son pura maldad. |
| |
|No tenía ninguna otra alternativa. El hubiera hecho lo mismo si estuviera |
|en mi lugar. Después de que lo saqué de su miseria, lo tuve que abandonar |
|dentro del cuarto de baño. Ahora probablemente soy el único sobreviviente. |
| |
|¿Cómo pudo haber pasado ésto? Nunca me perdonaré por haber tomado parte en |
|éste proyecto. Eventualmente, a mí me tocará lo que merezco. No hay forma |
|de escapar de ésta casa de locos. Es sólo cuestión de tiempo. |
| |
|Todo está listo y preparado... |
| |
|Todo lo que debo hacer, es acumular algo de coraje para llevarlo a cabo. |
|El saber que dejo muchas cosas a medias, me causa una mortificación que |
|me es imposible de describir. |
| |
|Pero ésto es mejor que esperar a que me convierta en uno de ellos. |
| |
|Por favor entiende y déjame terminar mi vida como una persona. |
| |
|-----Hay un mensaje al reverso de la nota-----|
| |
|Linda, por favor perdóname... |
+-----+
```

Ya que tengas la CONTROL ROOM KEY, abandona rápido la habitación 001.

Misión Cumplida!.....

```
=====
OBJETIVO #24).- Lograr acceso a la SALA DE CONTROL del AQUA RING...
=====
```

Si tomaste el SELF DEFENSE GUN, te recomiendo que entres al PRIMER CUARTO DE SALVAR DE LA RESIDENCIA y la guardes. No vas a necesitarle por ahora.

Aprovecha que estás en el cuarto del ITEM BOX para que tu INVENTARIO contenga



#####

Ya que estés a salvo, baja por las escalerillas y te encontrarás de lleno en

{{Nueva Area}} ----- SALA DE CONTROL (Control Room) -----

Lo primero que debes hacer, es recuperar el aliento... ¿Ya?, Bien, lo segundo que debes hacer es prepararte para resolver un ROMPECABEZAS...

>>> OJO: Rompecabezas a resolver! <<<

En la SALA DE CONTROL hay una mesa en donde descansa un PIZARRON PORTATIL. El pizarrón contiene información valiosa sobre la operación de unas válvulas. La información consiste en un número, que podría ser 1, 2 o 3. El número aparece al azar y no siempre resulta ser el mismo. Recuerda bien el número que salga.

Enseguida te diriges a un pánel de control que se ubica en el extremo derecho de la SALA DE CONTROL. Procede a activar el pánel utilizando un INTERRUPTOR y de inmediato se activará el SISTEMA DE DRENAJE del TANQUE ACUATICO. Pero para colmo, surgirá un error en el sistema y dejará de funcionar.

Nuestro amigo NEPTUNE entonces intentará entrar a la SALA DE CONTROL. Rápido, debemos activar los INTERRUPTORES que bajarán las compuertas que protegen las ventanas de la SALA DE CONTROL. La primera que debes activar, se encuentra en un pánel de contról que está a la derecha del que activaste antes. Enseguida, activa otro INTERRUPTOR de un pánel que está a la izquierda de la sala. Surge otro error como resultado. Caray, parece que no es nuestro día de suerte.

La compuertas protectoras se han quedado atoradas y no terminan de bajar! Tan solo cuentas con unos segundos para resolver el dilema. Corre como rayo hacia donde están las 3 válvulas en un pasillo contiguo. Al examinarlas, saldra por la pantalla un TEXTO en donde te preguntan qué válvula quieres activar. Debes seleccionar el número que corresponda al que pudiste leer en el pizarrón.

Hecho lo anterior, regresa adonde están los pánels de contról y activa ahora el INTERRUPTOR de la derecha, para que libere el seguro nuevamente. Enseguida de éso, activa el INTERRUPTOR de la izquierda. Finalmente, activa el panel de contról que está cerca de donde NEPTUNE golpea la ventana. Si hiciste todo al pié de la letra, el TANQUE ACUATICO quedará drenado de sus aguas.

Misión Cumplida!.....

#####

=====
OBJETIVO #26).- Conseguir la llave de la Galeria ( GALLERY KEY )...
=====

#####

Vamos ahora a abandonar la SALA DE CONTROL usando una ruta alterna. Vuelve al pasillo donde estaban las válvulas y dirígete a una puerta que está al fondo.

{{Nueva Area}} ----- SALA DE DRENAJE (Drainage Room) -----

Del otro lado, se encuentra una área "sospechosa" en donde si te esmeras, vas a dar con un paquete de MUNICIONES PARA EL RIFLE. Solo busca con esmero.

Luego, dirijete adonde está una PUERTA-DOBLE. Estas te conducirán al...

{{Nueva Area}} ----- ZONA DE MONITOREO (Shark Tank) -----

Avanza hasta que des con NEPTUNE. Dicho escualo se encontrará atrapado en una pequeña laguna de agua. Debes entrar en dicha laguna para avanzar hacia donde está una plataforma y subir en ella. No temas, NEPTUNE no detectará que andas cerca y por ello, no te atacará.

Ya sobre la plataforma, dirígete a un pequeño casillero en donde se encuentra la RESIDENT KEY. Notarás que dicha llave centellea. Trata de tomarla. Para tu sorpresa, NEPTUNE despertará de su letargo y golpeará la plataforma con mucha fuerza. Al punto que provocará que la RESIDENT KEY caiga a la laguna de agua.

Ni se te ocurra bajar de la plataforma para recoger la llave. Antes que nada, debes eliminar primero a NEPTUNE. Para hacer tal cosa, dirígete a uno de los paneles de contról. Específicamente al que está a la orilla de la plataforma. Debes empujar ése pánel para que caiga en el agua.

Luego, avanza hacia el otro pánel de contról y actívalo con la palanca. Acto seguido, el pánel de contról que arrojaste al agua, producirá una descarga de electricidad que fulminará a NEPTUNE hasta provocarle la muerte.

Ya que se termine el espectáculo, baja de la plataforma y recoge la RESIDENCE KEY, que viene siendo la GALLERY KEY, una vez que la examinas.

~~~~~  
NOTA: Puedes dispararle a NEPTUNE, pero si puedes eliminarlo sin gastar municiones, para qué hacerlo, ¿no?  
~~~~~

Misión Cumplida!.....

#####  
=====

OBJETIVO #27).- Conseguir la LLAVE 003...

=====

#####

Regresa a la SALA DE DRENAJE y en ésta ocasión utiliza la otra puerta que aún no has usado.

{{Nueva Area}} ----- SALIDA DE EMERGENCIA (Emergency Exit Passage) -----

En ésa zona vas a encontrar MUNICIONES PARA LA MAGNUM. Será casi imposible no ver donde se ubican. Te recomiendo llevarlas contigo, pues escasean mucho.

Continúa hasta llegar a una escalerilla. Sube y en la cima hay una puerta que te lleva de regreso al TUNEL ACUATICO SECRETO. Ya conoces el camino de vuelta a la RESIDENCIA. Así es, debemos regresar...

De regreso en la RESIDENCIA, usa la GALLERY KEY en la puerta que está junto a la puerta que usaste para llegar al TANQUE ACUATICO. Luego de usar la GALLERY KEY, te saldrá un TEXTO en donde se te pregunta si deseas deshacerte de ella. Yá no la necesitarás más, así que contesta con un "YES".

{{Nueva Area}} ----- GALERIA (Gallery) -----

Al entrar, serás atacado por abejorros. Por lo que debes correr de inmediato hasta que avances a un corredor en donde se encuentra un cadáver. Inspecciona dicho cadáver y obtendrás el INSECTICIDE SPRAY o Insecticida.

En cuanto obtengas el Insecticida, abandona la habitación y dirígete a donde se encuentra la puerta #002 y que lleva al TANQUE ACUATICO.

Sin entrar por la puerta #002, camina a mano izquierda de la misma a donde se encuentra un cartelón sobre la pared. El cartelón es en realidad un MAPA DE LA RESIDENCIA. Al tomar el mapa observarás que existe un agujero en la pared. No se te ocurra darle un vistazo al agujero y tampoco lo examines. Solo entra en el INVENTARIO y equipa el INSECTICIDE SPRAY. Luego, le usas en aquél hueco que has descubierto en la pared. Con tal acción, morirán todos los abejorros.

Ahora regresa a la GALERIA y ingresa al corredor donde está el cadáver. Sigue por el resto del corredor y al final darás con el panal de los abejorros o lo que queda de él. Examínalo y con ello obtendrás la llave 003, la cual servirá para abrir una puerta que se encuentra en esa misma área.

Misión Cumplida!.....

```
=====
OBJETIVO #28).- Resolver el acertijo del Libro Rojo (RED BOOK)...
=====
```

OJO: Antes de continuar, es necesario que vayas al PRIMER CUARTO PARA SALVAR. Pues debes recoger ciertas armas y objetos que vas a necesitar en el resto de la misión. Una vez dentro del cuarto de salvar, configura tu INVENTARIO así:

```
\\ INVENTARIO //
1) GRANADE LAUNCHER (Lanzagranadas) equipada con las INCENDIARY SHELLS; 2)
ASSAULT RIFLE o el SHOTGUN; 3) RED BOOK (el Libro Rojo); 4) SHOTGUN SHELLS
(municiones para el rifle); y 5) Un item para recuperar ENERGIA.
```

Todo lo demás que no se incluye arriba, lo guardas en el ITEM BOX... Y bueno, aprovechando que estás en ese cuarto.... SALVA TU JUEGO!!!!

Bien, hecho lo anterior, retorna a la GALERIA y dirígete a la puerta #003 que se encuentra dentro de la misma GALERIA. Al usar la llave, te saldrá un TEXTO en donde te cuestionan si deseas tirar la llave. Contesta "YES" ( sí ).

{{Nueva Area}} ----- HABITACION 003 (003 Room) -----

Busca en toda la habitación hasta que encuentres un librero. Luego examínale, para que aparezca el siguiente mensaje:

```
+----- P I S T A -----+
|El estante tiene una fila de libros rojos...en medio de los mismos, se |
|encuentra un libro blanco. |
+-----+
```

Te preguntarán si quieres tomar el libro blanco. Contesta afirmativamente y podrás leer su contenido. A saber:

```
+----- T E X T O -----+
| Experimento de Laboratorio de Química-orgánica |
| |
|Las similitudes en las características celulares de la planta que sufrió un |
|vertiginoso crecimiento producido por el virus Tyrant, ha sido previamente |
|expuesto en otros reportes. |
| |
|Sin embargo, al repetirse éstos experimentos, un hecho interesante se volvió |
|evidente. |
```

|  
|Descubrimos que un químico de tipo UMB, conocido como UMB No.20, contiene un  
|componente que es tóxico a las celulas de la planta. |

|  
|Le hemos dado al UMB No.20 un nuevo nombre: V-JOLT. Si nuestros calculos son  
|correctos, al aplicar el V-JOLT directamente a las raices de la planta, |  
|producirá en consecuencia la muerte de la misma en 5 segundos. |

|  
|El V-JOLT puede producirse al combinar los químicos VP y UMB en raciones |  
|específicas. Sin embargo, se deben tomar precauciones extras al manejar |  
|dichos químicos UMB. Se sabe que pueden despedir gases tóxicos si no se les |  
|trata apropiadamente. |

|  
|Las características físicas de cada químico UMB son las siguientes: |

- |UMB No3-----Rojo
- |Yellow-6-----Amarillo
- |UMB No.7----Verde
- |UMB No.10---Naranja
- |VP-017-----Azul
- |V-JOLT-----Café Oscuro

+-----+  
  
Los datos de éste libro, son para eliminar a la "PLANTA 42" usando un químico conocido como V-JOLT. Si lo recuerdas, ya antes pudiste leer un reporte en el que se te explica que hay una enorme planta dentro de la RESIDENCIA. Quizá ya le hayas visto (sus tentáculos) en el área del VESTIBULO en donde el suelo se aprecia dañado y con agujeros.

Existen dos maneras de eliminar a dicha planta. Una es precisamente usando el V-JOLT. Es un procedimiento que requiere la tediosa elaboración del químico y su posterior aplicación en el enemigo. La otra manera consiste en una batalla a muerte, cuerpo a cuerpo y que resulta en mi opinión, mas emocionante. Pero, mejor vamos a hablar sobre todo éso en el siguiente objetivo.

Por ahora, concéntrate en resolver el acertijo de los libros rojos.

>>> OJO: Rompecabezas a resolver! <<<

Este rompecabezas es super sencillo. Acércate al librero y coloca el RED BOOK en el espacio reservado para ello. Ahora, podrás darte cuenta que en el dorso o el lomo de cada libro, se aprecia una especie de dibujo. Pero la figura que conforma el dibujo está desordenado y es necesario intercambiar los libros en el librero de modo que lleguen a formar la figura correcta del dibujo. Pienso que no tendrás problemas en resolverlo. Pero si necesitas una ayudadita, aquí te pongo el orden como deben de estar los libros, para que formen la figura:

```
  _ _ _ _ _  
| | | | | | | |  
| | | | | | | |  
|4|6|7|1|5|2|3|  
| | | | | | | |  
|_|_|_|_|_|_|_|
```

Al resolver el puzzle, la puerta que lleva al nido de la PLANTA 42 se abrirá.

Misión Cumplida!.....

=====

OBJETIVO #29).- Eliminar la PLANTA 42...





cuanto vuelva a abrir los pétalos, le dejas ir otro tiro certero. Si acaso le das en el blanco en 2 ocasiones, la PLANTA 42 comenzará a caerse en pedazos.

Pero requieres repetirle la dosis nuevamente, para eliminarla. Es decir, dale dos tiros más con el LANZAGRANADAS equipada con INCENDIARY SHELLS y la planta morirá por completo.

Super fácil. ¿Ya vez por que no es necesario el V-JOLT?

Con otro tipo de cartuchos para tu LANZAGRANADAS, te tomaría mas disparos matar al enemigo. Y todavía más disparos para matarle usando el RIFLE o el SHOTGUN.

Una vez que le derrotes debes tomar la llave que se encuentra en la CHIMENEA. Es la ultima llave que usarás en la mansión. La HELMET KEY.

Misión Cumplida!.....

```
#####
=====
OBJETIVO #30).- Regresar a la Mansión con la Helmet Key...
=====
#####
```

Con la HELMET KEY en tu poder, regresa ahora al PRIMER CUARTO DE SALVAR DE LA RESIDENCIA. Camino para allá, vas a escuchar disparos de arma de fuego. Surge en pantalla el siguiente CINEMA....

```
::::::::::::::::::::::: C I N E M A :::::::::::::::::::::::
:
:JILL: "Wesker!!!"
:-----:
:WESKER: "Jill.... asi que estás a salvo".
:-----:
:JILL: "Eso es justo lo que yo iba a decir!".
:-----:
:WESKER: "Te ofresco mis disculpas... comprenderás que hice lo que pude para:
: defenderme de éstas extrañas creaturas".
:-----:
:JILL: "Yo te entiendo. En todo caso, me alegra saber que estás a salvo".
:-----:
:WESKER: "¿Lo haz notado?... ¿a Barry?... se comporta algo raro.
:-----:
:JILL: "Ahora que lo mencionas, es verdad!.... lo vigilaré mas de cerca".
:-----:
:WESKER: "Quizá es perfectamente natural bajo las circunstancias. Después de:
: todo, éste no es un operativo normal para nosotros".
:-----:
: (cambiando de tema)
:-----:
:WESKER: "Jill, nuestra principal prioridad es salir de aquí".
:-----:
:JILL: "Estoy de acuerdo".
:-----:
:WESKER: "Aún existen habitaciones en la mansión a las cuales no podemos
: acceder debido a que están bajo llave....he estado buscando
: maneras para...."
:-----:
:JILL: "Bien, por si hay algo, regresaré a la otra mansión".
:-----:
```



cartuchos para el LANZAGRANADAS.

Adicionalmente, te ha dejado un mensaje que dice lo siguiente:

```
+----- T E X T O -----+
|"Usa esto para protegerte de esa cosa que es invulnerable a las balas.
|
| He arreglado esa porquería de puerta también".
|
|                                     -Barry
+-----
```

Barry se refiere con cosa, a la CREATURA que tuviste el gusto de conocer hace poco en la CABAÑA. Y la puerta que reparó es la puerta que esta cerca del 1ER. CUARTO PARA SALVAR y cuya manivela estaba por romperse. Ya está reparada.

Bien, sigue tu camino a la mansión. Al pasar por el corredor donde pusiste el STONE & METAL OBJECT, se activará un CINEMA. Pero sólo en el dado caso de que dejaste morir a Richard Aiken. En el CINEMA, Jill encuentra un transmisor con el que podrá comunicarse con sus colegas.

Pero ése no es el caso de ésta guía. Ya tienes el RADIO y solo debes entrar a la Mansión Spencer. Tu objetivo es llegar a la SALA PRINCIPAL DE LA MANSION y debes tomar la ruta apropiada para ello. Creo que a estas alturas ya te sabes el camino, ¿verdad?.

Pero, apenas si podrás avanzar dentro de la primera área de la Mansión cuando lo inesperado ocurre... Un CINEMA te muestra la aparición de un nuevo enemigo. Se trata de una feroz criatura: HUNTER.

Usualmente no te aviso que viene un enemigo, pero éste caso es especial. Pues el HUNTER aparecerá tras de tí en segundos y no cuentas con mucho tiempo para reaccionar. Es capaz de matarte con uno o dos ataques con sus garras. Depende que tan mal andes de energía. En cuanto aparesca, debes girar para dispararle con el ASSAULT SHOTGUN. Y lo haces lo más rápido que te sea posible.

Pero si lo deseas, en vez de matarlo, puedes tratar de esquivarlo para entrar en la puerta que lleva a la GALERIA. Y es que para entrar a la SALA PRINCIPAL DE LA MANSION, resulta ser la ruta menos problemática. Una vez en la GALERIA, pasas por donde está el cementerio y utiliza la puerta secreta que te lleva a la SALA PRINCIPAL DE LA MANSION.

Allá nos vemos! ;)

Misión Cumplida!.....

```
=====
OBJETIVO #31).- Obtener el joyero (Jewelry Box - Brooch)...
=====
```

Ya que estés en la SALA PRINCIPAL, vas a estrenar la llave del Hielmo en una puerta que está al NORESTE. Junto a la PUERTA-DOBLE de la ANTESALA DE ESPERA.

Luego de que uses la llave, entra a la habitación.

{{Nueva Area}} ----- SALA DE CIENCIA (Science Room) -----

La primera pantalla que te aparece en el televisor, es la siguiente...

Jill se encuentra de pié junto a la puerta. Frente a ella se observa un globo terráqueo. En primer plano, hay una especie de barra que sirve de división de aquélla habitación. Sobre dicha barra hay un candelabro así como un envase de formól, en cuyo interior hay unas víceras. En medio de aquél contenedor y el candelabro, observarás un pequeño librito negro, como agenda.

Al examinar la agenda, podrás leer lo siguiente:

```
+----- T E X T O -----+
|           -Hay algo escrito a mano...no está fechado-           |
|   |
| "Nada ha cambiado.   |
|   |
| Nunca creí que éste cuarto que yo diseñaría como un simple experimento, |
| vendría a servirme de ésta manera.                               |
|   |
| Puedo esconderme aquí con plena seguridad, al menos por algún tiempo. |
|   |
| Porque nadie conoce el secreto detrás de ésta pintura. Ni siquiera el Sr. |
| Spencer lo sabe.   |
|   |
| La pintura de la Mansión.... en la parte trasera del Salón de Arte". |
+-----+
```

La agenda, aunque no lo dice, perteneció a George Trevor. Trevor fué quien se encargó de diseñar la Mansión. Y respecto al cuarto al que se refiere, puedes encontrarlo en la parte trasera del SALON DE ARTE, por el corredor que estaba bloqueado por un mueble. Aunque no podrás acceder a él hasta que termines por completo el juego. Y cuando tengas la CLOSET KEY (llave del guardarropa).

Bien, si decides explorar el resto del salón, encontrarás 1 CINTA DE TINTA en un cajón cerca de la barra. Fuera de éso, no hay nada más.

Si examinas el globo terráqueo, te saldrá éste mensaje: "Es un globo muy bien detallado". Y si examinas el telescopio, te saldrá éste otro mensaje: "¿Podrá tratarse de un telescopio? Se vé muy viejo".

Bueno, hay que seguir con nuestra misión. Dirígete a un pasillo aledaño y que conduce a una solitaria puerta iluminada por una lámpara. Entra por la puerta y estarás en....

{{Nueva Area}} ----- CUARTO DE LOS ESPEJOS (Mirror Room) -----

Ya que entres al cuarto, busca un JOYERO que se encuentra ahí mismo. No vayas a intentar abrirlo todavía. Solo llévale contigo.

Mira el suelo y recoge una DAGA que está por ahí. Abandona el cuarto.

~~~~~  
NOTA: Si te preguntas porqué hay espejos en ése cuarto, solo espera que juegues en el modo INVISIBLE.  
~~~~~

Misión Cumplida!.....

```
#####
=====
OBJETIVO #32).- Obtener las GEMAS AZUL, ROJA y AMARILLA (R,B,Y GEMSTONES)...
=====
#####
```

Ya que estés de nuevo en la SALA PRINCIPAL DE LA MANSION, dirígete al COMEDOR y busca por el suelo de ésa habitación, una GEMA AZUL (BLUE GEM STONE). Dicha GEMA, le vás a encontrar entre los restos de una ESTATUA que se encuentran en el suelo y cerca de la mesa de centro.

Tóma la GEMA AZUL y continúa tu camino hacia la puerta junto a la chimenea.

Dentro del pasillo donde están los restos de Kenneth, entra por la puerta que conduce al CORREDOR DEL TIGRE. Una vez ahí, dirígete corriendo adonde esta la puerta que lleva al CUARTO DE CUIDADORES DE ANIMALES. No entres ahí mas sigue por un pequeño pasillo que está decorado con pinturas. Dirígete adonde ubicas una PUERTA hasta el fondo del pasillo. Entra por aquella puerta...

{{Nueva Area}} ----- CUARTO DEL TIGRE (Tiger Room) -----

Te encontrarás dentro de una pequeña habitación. Sobre un pedestal encuentras la CABEZA DE UN TIGRE.

Entra a tu INVENTARIO y selecciona el BLUE GEM STONE o GEMA AZUL. Ahora úsala para que se coloque en la CABEZA DE TIGRE (la gema es uno de sus ojos) Cuando termines dicha operación, la cabeza del animal girará para revelar un pequeño compartimiento secreto y que contiene MUNICIONES PARA EL RIFLE. Tómales...

Abandona la habitación y recorre el resto del corredor hasta que llegues a la puerta que lleva al área donde se encuentra el SEGUNDO CUARTO PARA SALVAR. Es a ése preciso cuarto donde debes llegar. Allá te espero!

Una vez dentro del cuarto para salvar, entra al ITEM BOX y retira o recoge lo que necesites para que tu INVENTARIO tenga lo siguiente:

```

\\// INVENTARIO //////////////////////////////////////
1) ASSAULT RIFLE o el SHOTGUN; 2) SHOTGUN SHELLS (municiones para el rifle);
3) THE HELMET KEY (llave del Hielmo); 4) La MANIVELA; 5) el joyero del
Rompecabezas; 6) y un ITEM para recuperar ENERGIA, por si las moscas.
\\//

```

Ahora sal de cuarto, sube por las escaleras y una vez que estés en el segundo piso camina a mano IZQUIERDA de Jill para que puedas abrir una puerta cercana con la llave del Hielmo (HELMET KEY).

{{Nueva Area}} ----- SALA DE TROFEOS (Trophy Room) -----

Te encontrarás dentro de una habitación iluminada. Viene el mini-acertijo!

>>> OJO: Rompecabezas a resolver! <<<

Realmente te animo para que explores por tu cuenta la habitación y resuelvas tu solo lo que hay ahí. Pero si no puedes, pues sigue leyendo....

A un lado de la puerta que usaste para entrar hay un interruptor para la luz. ¿Ya lo encontráste? Bien.

Con las luces prendidas, examina la habitación. Observarás que a cada extremo de la habitación, hay dos animales montados como trofeos sobre la pared. Un TORO y un VENADO.

También hay un trofeo de un AGUILA. La misma parece vigilar tus movimientos. Pero no lo notarás de inmediato.

En la habitación encontrarás algunos muebles. Trata de moverlos... Existen dos muebles que puedes mover en la habitación. Fuera de algunos ITEMS como municiones o una DAGA, no parece haber nada ahí de interes.

Sobre la mesa, si la examinas encontrarás unos papeles con el siguiente TEXTO COMPROMETEDOR:

```
+----- T E X T O -----+
|           -Misiva del Jefe de Seguridad-           |
|-----|
|CONFIDENCIAL|
|Atención Jefe de Seguridad|
|Fecha: Julio 22, 1998  2:13|
|-----|
|El día X se aproxima. Ejecuten los siguientes procedimientos dentro de una |
|semana. Se requiere acción inmediata. |
| |
|1. Atraer a S.T.A.R.S. a la mansión. Obtener información de la agresividad |
|de las Armas Biológicas Orgánicas (B.O.W.) ante los miembros de S.T.A.R.S. |
| |
|2. Recolectar dos embriones de cada espécimen mutante como pruebas para |
|laboratorio. Excluyendo al Tyrant. Disponganse del Tyrant. |
| |
|3. Asegurense de la eliminación total del Laboratorio Arklay, incluyendo a |
|todo el personal y animales de prueba. Encubran las muertes como |
|accidentales. |
| |
|Cuando los procedimientos anteriores se ejecuten, reportense a la base para |
|mas instrucciones. |
| |
|Si por alguna razón, no pueden llevar a cabo los procedimientos antes del |
|plazo, repórtenlo de inmediato. En caso de situaciones de emergencia, |
|reportenlo directamente a la extensión 5691. |
| |
|Buena suerte. |
| |
|Base Central Umbrella |
|Umbrella Inc. |
+-----+
```

Ahora prueba examinar la misma habitación con las luces apagadas. Dirígete al interruptor junto a la puerta y apaga las luces.

¿Notas algo raro? ¿Como algo que brilla? (no me refiero a los ITEMS ). Ah! Ya viste lo que brilla, ¿eh? Piensa ¿como podrás tomar dichos objetos brillosos?

¿Recuerdas los muebles que podías mover? ¿Que tal si los usas para elevarte a donde están dichos objetos? (vamos cabezón! que más pistas no te puedo dar! )

Imaginandome que ya desplazaste los muebles para subirte sobre ellos y que ya trataste de tomar los objetos, algo se estará oponiendo a que los recolectes. Ese ruido que se oye... Es el trofeo del AGUILA! Sus ojos parecen seguir tus movimientos por toda la habitación! ¿Qué debes hacer? Pues debes burlar a ése "guardián". De modo que cuando tratas de tomar uno de los objetos, no te vaya a pillar haciendolo.

Te daré una pista: al tratar de tomar uno de los objetos, te vés a otra parte de la habitación para que te siga el AGUILA. Ya que te haya seguido, corre al mueble debajo del objeto que quieras tomar (suponiendo que anteriormente, has puesto el mueble ahí mismo). Y procede a tomarle antes de que el AGUILA tenga









En la SALA DE ESTAR, encuentras 1 PLANTA VERDE. Si quieres, llévala. Lo que a continuación debes hacer, es dirigirte a la otra puerta de la habitación. Usa por última vez la HELMET KEY para abrir dicha puerta. Ya no le necesitarás.

{{Nueva Area}} ----- SALON DE ARTE (Art Room) -----

Empieza por analizar a fondo el área y no toques NADA. Pues aquí has de darle solución a un rompecabezas... y éste te puede costar la vida!

>>> OJO: Rompecabezas a resolver! <<<

Observa que en el centro de la habitación, hay una ESTATUA sobre un pedestal. Al fondo, podrás ver que hay dos nichos en la pared. Uno de ellos contiene en su interior, una ESTATUA que es idéntica a la que está en el centro del SALON DE ARTE. ¿Ya comprendes lo que debes hacer? Todo es parte de un rompecabezas. Debes empujar la ESTATUA hacia donde está el nicho vacío.

Pero al hacerlo, las paredes de dicha habitación comenzarán a moverse de modo que chocarán con la base de la ESTATUA. Lo que salvará a Jill de ser aplanada como sandwich (¿Jill Sandwich?). Bien, ya que hayas empujado la ESTATUA hasta que no dé mas. Regrésate a donde estaba originalmente la ESTATUA y observa la pared de la derecha. Hay un espacio ahí por donde puedes entrar. Investígale. Encontrarás un INTERRUPTOR o switch que hace que las paredes se regresen a su lugar. Activa el INTERRUPTOR y como de rayo corre adonde estaba la ESTATUA. Y de inmediato aprovecha para seguir empujando la ESTATUA en el nicho. Debes de hacerlo rápido, pues las paredes volverán a moverse al centro. Al momento que coloques la ESTATUA en el nicho, una puerta secreta se abrirá. Entra en ella.

{{Nueva Area}} ----- PASADIZO SECRETO (Secret Passage) -----

Aquí encuentras un pedestal que contiene una DAGA. Recógele. Luego avanza por el pasadizo hasta donde hay un boquete en el suelo. Parece que el agujero fué hecho sin herramientas. Déjate caer en el boquete...

{{Nueva Area}} ----- TUMBA DE TREVOR (Trevor's Grave) -----

En ésta área está el LAST BOOK VOL I. Examina e intenta abrir el libro. Vas a encontrar la segunda medalla: la MEDALLA DEL AGUILA (MEDAL OF EAGLE).

Por cierto, sobre la portada de éste libro, se puede leer el mismo título que el otro libro que encontraste, despues de derrotar a la serpiente YAWN...

La portada dice:

```
+----- P I S T A -----+
|                "AGUILA DEL SUR                |
|                LOBO DEL NORTE"                |
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
```

Oye! Oye! Recuerda éste título... ya que es parte de un acertijo.

Misión Cumplida!.....

```
=====
OBJETIVO #36).- Activar el ELEVADOR de la Mansión...
=====
```

Como no puedes subir por el agujero de donde caíste sigue caminando por aquél pasillo de terracería. Darás con la lápida de una tumba.

Camina hacia la lápida y cuando no puedas caminar más, EXAMINA y podrás leer una agenda, que dice lo siguiente:

```
+----- T E X T O -----+
|
| -Nov. 29, 1967-----
|
| No puedo salir. He intentado todos los medios posibles para escapar, pero
| solo me he topado con la dura realidad de que estoy atrapado.
|
| He estado en todos lados. En el laboratorio, con los enormes contenedores de
| vidrio llenos de formól. Así como en las húmedas y oscuras cuevas--
| ¿Qué puedo hacer?
|
| Al principio, no quise creer lo que mis ojos veían. Pero ésa zapatilla de
| tacón alto que encontré en el corredor...fué como un reflejo. Un nombre vino
| a mi mente, Jessica!
|
| No quisiera pensar que están compartiendo el mismo destino que yo!
|
| No! No puedo perder la esperanza. Espero que estén con vida.
|
| -Nov. 30, 1967-----
|
| No he tenido nada de comer y de tomar en los pasados días. Siento que me
| estoy volviendo loco.
|
| ¿Porqué me está pasando ésto? ¿Porqué tengo que morir de ésta manera?
|
| Estaba tan obsesionado diseñando ésta tétrica mansión. Debí entrar en
| cordura antes.
|
| -Nov. 31, 1967-----
|
| Era un túnel subterráneo oscuro y húmedo. Y volví a toparme con un camino
| sin salida. Pero aún bajo la oscuridad, algo capturó mi atención.
|
| Cuidadosamente, encendí el último cerillo con el que contaba, para ver lo
| que era.
|
| Una lápida! Pero encontré mi nombre grabado sobre la dura superficie!
|
|                               "George Trevor"
|
| En ése instante, todo se esclareció en mi mente. Esos bastardos sabían desde
| el principio que yo moriría aquí, y yo caí en la trampa.
|
| Pero es demasiado tarde para mí, estoy perdiendo la batalla con la realidad.
| Todo se está volviendo tan lejano. Jessica... Lisa... perdónenme.
|
| Gracias a mi vanidad, las he involucrado en todo ésta maldita conspiración.
| Perdónenme. Espero que Dios pueda justificar mi muerte a cambio de sus vidas
|
| George Trevor
+-----+

```

Al leer el anterior texto, quizá puedas empezar a atar cabos en relación a lo que viste a las afueras de la Mansión...En aquella cabaña. ¿recuerdas la foto que encontráste en la cabaña?... un hombre con su esposa e hija... ¿Acaso ésa

Creatura que viste en la cabaña tiene algo que ver con todo éste embrollo?.

Pero debes continuar tu investigación, así que ahora lee y examina la lápida. Podrás comprobar que tiene la siguiente leyenda:

"George Trevor"

Inmediatamente, después, te pedirán si deseas activar un switch. Actívalo! La lápida se moverá y dejará al descubierto un pasadizo a otro nivel aún más abajo de donde estás. Bajarás usando una escalerilla.

{{Nueva Area}} ----- CORREDOR DEL SOTANO (Basement Corridor) -----

Aquí abajo, debes avanzar por un húmedo corredor que está "habitado". Tu peor enemigo en ésta parte del juego, serán los obtusos angulos de la cámara. Pues no te es posible ver bien al doblar las esquinas. Y debes estar alerta de los enemigos que deambulan por aquí. Por cierto hay una intersección al principio y si tomas el camino de la derecha, encuentras en un rincón un MAPA. Continúa por el resto del corredor y cerca de unas cajas abandonadas, se encuentran en el suelo unas MUNICIONES PARA EL RIFLE. No hay nada más en ése corredor fuera de los enemigos que mencioné antes. Solo corre hacia la salida.

{{Nueva Area}} - ZONA DE MANTENIMIENTO DEL ELEVADOR (Elevator Maintenance) -

Avanza un poco y en el suelo encuentras una PLANTA AZUL que te será muy útil, si acaso te envenenaron los enemigos del área anterior. Sigue explorando y en una intersección, podrás encontrar una DAGA en el suelo. Recógela. Avanza por el corredor inundado. Casi al final, se encuentra una consola con un SWITCH o INTERRUPTOR, el cual provee de energía al ELEVADOR de la mansión.

Activa el INTERRUPTOR!

Misión Cumplida!.....

=====  
OBJETIVO #37).- Conseguir la BATERIA (Battery)...  
=====

Regrésate y toma camino por el otro pasillo, el cual conduce a una sección en donde encontrarás unos botes de basura y una puerta cerca. Examina la basura, y encontrarás un HANDGUN MAGAZINE o MUNICIONES PARA LA PISTOLA.

También te saldrá este mensaje:

+----- T E X T O -----+  
| "Hay varios objetos pequeños sobre el estante. Si observas detenidamente, |  
| podrás ver el sello de la Ciudad Raccoon dibujado en un plato roto". |  
+-----+

Entra por la puerta metálica (Jill usará las ganzúas para abrirla) y sorpresa te encontrarás en...

{{Nueva Area}} ----- COCINA DE LA MANSION (Kitchen Area) -----

Dentro de la cocina de la Mansión y en la mesa del centro, hay una DAGA. A la derecha de Jill, hay un pasillo que lleva al ELEVADOR. No prestes atención al zombi que está en el suelo. Solo entra en el ELEVADOR y actívalo.

{{Nueva Area}} ----- PASILLO DE LAS ANTORCHAS (Torchlit Hallway) -----

Ya que salgas del ELEVADOR, estarás en una área anaranjada. En una ventana se encuentra la mariposa que apareció al final de RESIDENT EVIL ZERO. Cerca, hay un cuadro que al examinarlo te dice:

+----- T E X T O -----+  
| "Este es un rollo estilo asiático colgando de la pared. Pero el dibujo que|  
| contiene es de estilo Occidental" |  
+-----+

Suficiente de observaciones. Debes enfilarte hacia una puerta cercana. Estará iluminada por una antorcha, así que no tiene pierde. Entra por la puerta...

{{Nueva Area}} ----- ARMARIO (Closet) -----

Dentro, encontrarás municiones para el SHOTGUN y para el LANZAGRANADAS. Sobre el suelo se encuentra una BATTERY PACK (arma de defensa).

Puesto que tu INVENTARIO esta casi lleno, solo toma los SHOTGUN SHELLS y deja un espacio vacío para meter el siguiente item: la BATERIA. La podrás tomar de un escritorio.

Misión Cumplida!.....

=====  
OBJETIVO #38).- Conseguir acceso a las Cavernas Subterráneas...  
=====

Abandona el armario y avanza por un pasillo contiguo. Al final del mismo está una puerta. Jill deberá abrirla usando la ganzúas. Llegarás al PASILLO DE LOS ESPEJOS. Cerca, está la puerta que te llevará a la GALERIA DEL SALON COMEDOR. Pero antes de dirigirte a tal área, equipa tu mejor arma. Entra entonces a la GALERIA y no pierdas tiempo alguno. Solo corre a la PUERTA-DOBLE esquivando a todo aquello que veas en tu camino. Si no te queda remedio, emplea tu arma de modo que te abras paso. Solo te aviso que debes llegar a la SALA PRINCIPAL.

Una vez ahí, dirígete a la puerta de las escaleras y que llevan al CEMENTERIO de la parte trasera de la Mansión. Apartir del CEMENTERIO, ingresa de nuevo a la Mansión por la GARITA que lleva a la GALERIA DE ARTE (donde resolviste los rompecabezas de los vitrales de colores). Abandona la GALERIA DE ARTE y en la siguiente área, entra por la puerta que conduce al corredor exterior donde se encuentra la placa sobre la cual colocáste el STONE & METAL OBJECT. Entra por la puerta que lleva al almacén y entra por la PUERTA-DOBLE en el otro extremo del almacén. Llegarás así al PATIO. Si no lo has adivinado yá, debes llegar a donde está el ESTANQUE FLUVIAL. Una vez en dicha área, cruza el ESTANQUE y te subes al ELEVADOR para llevar a la zona donde está la CASCADA DE AGUA.

Camina ahora adonde está una FUENTE DE AGUA. Si examinas la FUENTE, saldrá el enigmático mensaje que dice:

+----- T E X T O -----+  
| "Hay una especie de creatura transparente nadando en el agua". |  
+-----+

Bien, ahora camina hasta donde está otro ELEVADOR cerca de la FUENTE, el cual no funciona. Justo a un lado del ELEVADOR hay un nicho. Ahí mismo debes poner adentro la BATERIA. Al hacerlo, el ELEVADOR de la FUENTE funcionará de nuevo.



```

:-----:
:JILL:  "¿Es ésa voz...la de Enrico?"      :
:-----:
:ENRICO: "S-si"                             :
:-----:
:JILL:  "Estás vivo!"                       :
:-----:
:      (Jill corre a donde está Enrico, quien parece estar herido) :
:-----:
:ENRICO: "Deténte!... ¿Estas acompañada por alguien, Jill?" :
:-----:
:JILL:  "N-no, pero... ¿porqué?"           :
:-----:
:ENRICO: "Agh! S.T.A.R.S. no tiene salvación!... alguien nos ha traicionado!:"
:-----:
:      (De pronto, "Alguien" se acerca a escuchar la conversación...solo :
:      podemos ver los pies de la persona) :
:-----:
:ENRICO: "Umbrella nos ha puesto una trampa!...." :
:-----:
:      (En ése justo momento, se oye un disparo y Enrico sufre :
:      el impacto de la bala) :
:-----:
:JILL:  "Enrico!"                           :
:-----:
:      (Jill trata de revivir a Enrico, pero es demasiado tarde. :
:      Luego echa una ojeada en dirección del disparo) :
:-----:
:JILL:  "Un traidor. ¿pero... quién?"      :
:-----:

```

Examina a Enrico y Jill se dá cuenta que Enrico trae la Manivela #2! (CLANK)

Tómala y añadela a tu INVENTARIO. Te será muy útil.

~~~~~  
NOTA: Solo para informarte, Enrico es el lider del Bravo Team, el equipo táctico cuyo helicóptero se estrelló en los bosques Arklay. Los detalles del accidente se incluyen en RESIDENT EVIL ZERO.

Pero por si lo habías olvidado yá, la misión principal del Alpha Team, al cual pertenece Jill, es encontrar a los miembros del Bravo Team.

Hasta ahora has encontrado los siguientes miembros del Bravo Team:

- \* Kevin Dooly: (devorado por los perros Cerberus en el helicóptero);
- \* Kenneth J. Sullivan: (degollado en la Mansión);
- \* Forest Speyer: (atacado por cuervos y es un zombi en la Mansión);
- \* Richard Aiken: (devorado ya sea por YAWN o... por cierto escualo);
- \* Enrico Marini: (asesinado en las cavernas).

Rebecca Chambers se encuentra también en la Mansión Spencer, pero no habrá de toparse con Jill si no hasta el FINAL del juego de Chris Redfield.

Existe otro miembro del equipo Bravo, y se trata de Edward Dewey. Pero Edward nunca llegó hasta la Mansión. Su destino final es explicado en RESIDENT EVIL ZERO. Por lo tanto, Jill ignora el paradero de Rebecca o Edward. Su principal









Bien, debes entrar ahora por la puerta que está junto a la escalerilla. Sigue avanzando por el corredor hasta llegar a la ZONA DE CARGA y donde se ubica el GRAN ELEVADOR. Una vez en dicha área, busca un PANEL DE CONTROL localizado en el fondo y por donde hay maquinaria. Examina el PANEL y adentro encuentras un EJE METALICO (SHAFT) de color amarillento. Introduce a tu INVENTARIO el EJE y le COMBINAS con el CILINDRO (CYLINDER). Ya que lo hagas, examina el CILINDRO. Notarás que tanto el CILINDRO y el EJE METALICO tiene sobre su superficie una secuencia de números ROMANOS. Pero para saber exactamente qué números son los que contienen, deberás hacer girar el EJE dentro de tu INVENTARIO. Le girarás hasta que veas que los números del CILINDRO y el EJE han embonado entre sí. Y la serie de números que aparezcan, debes recordarlos bien. Serán 4 números!

Ahora coloca de nuevo el CYLINDER SHAFT que combinaste, dentro del PANEL. Con tal acción se activará el PANEL DE CONTROL. Y aparece un TEXTO en pantalla en donde se te pedirá que introduzcas una secuencia de 4 dígitos (del 1 al 4). Y por si no lo has adivinado yá, los números que debes introducir, los obtienes del CYLINDER SHAFT. ¿Sí les obtuviste de la manera que te indiqué antes?. Por si acaso no los tienes, aquí están los números que debes activar de izquierda a derecha:

IV-II-III-I (Si no sabes leer números romanos... te compadesco!)

Bueno, ya que introduzcas la secuencia correcta, el GRAN ELEVADOR se activará y enseguida debes abordarlo para bajar a los niveles inferiores. Pero, cuando trates de usar el ELEVADOR, se iniciará el siguiente CINEMA....

```
..... C I N E M A .....
:
:¿?: "Jill!"
:-----:
:JILL: "¿Barry?... Gracias a Dios, estás a salvo!"
:-----:
: BARRY: "Tú también, Jill"
:-----:
: (Barry observa el Elevador)
:-----:
: BARRY: "El ruido que escuché, me atrájo para acá....no esperaba encontrarme:
: con ésto"
:-----:
: (Barry se sube al Elevador y se inclina para mirar hacia abajo)
:-----:
: BARRY: "¿Tienes alguna idea de lo que hay allá abajo?"
:-----:
: JILL: "Solo hay una forma de averiguarlo!"
:-----:
: (Jill activa el Elevador y éste comienza a descender en aquél negro abismo):
:
:.....
```

Misión Cumplida!.....

```
=====
OBJETIVO #42).- Obtener el LANZALLAMAS (BROKEN FLAMETHROWER)...
=====
```

Al tocar el fondo, se iniciará otro CINEMA que empieza al escucharse un ruido semejante a un gemido... el cual no pasa desapercibido por Barry o Jill.

```

:..... C I N E M A .....
:
:BARRY: "¿Qué demonios fué ése ruido?..."
:-----
:      (Barry camina hacia una de las salidas del Elevador con su Magnum)
:-----
:BARRY: "...Podría tratarse de una persona..."
:-----
:      (Barry dirige la vista a Jill y le dice)
:-----
:BARRY: "Jill, vé a investigar!... Ya hemos tenido suficiente sorpresas para:
:      un día. Yó me quedaré aquí a cubrir nuestra ruta de escape, en caso:
:      de que algo ocurra."
:-----
:JILL: "Entendido!"
:-----
:      (Jill corre fuera del Elevador)
:.....

```

Acabado el CINEMA, nuestra amazona se encontrará justo de frente a una puerta de metal. Debes entrar por dicha puerta...

{{Nueva Area}} --- TUNELES SUBTERRANEOS (Underground Tunnels) -----

Avanza hasta llegar a la primera INTERSECCION. Poco antes de llegar ahí vas a escuchar una puerta que se cierra. No te quedes ahí esperando a ver que es lo que hizo tal ruido. Solo camina un poco hacia adelante en la INTERSECCION, de modo que la cámara te permita ver uno de los senderos aledaños (el que está a la izquierda). Así podrás apreciar que tienes ante tí a la CREATURA que viste en la CABAÑA. Bien, no pierdas la calma! No se te ocurra correr todavía. Solo retrocede lentamente hacia atrás y dándo la cara a la CREATURA. No te alarmes por tenerla cerca, pues la CREATURA no puede correr. Solo debes asegurarte de que te esté siguiendo de cerca por aquél sendero. Continúa así hasta que veas que la cámara cambia de perspectiva y puedas ver a la CREATURA de lleno en el sendero. Cuando éso suceda, entonces gira y empieza a correr por el resto del sendero de la derecha. Llegarás a otra INTERSECCION. Toma el camino que lleva al ESTE del MAPA, donde se encuentra una PUERTA METALICA. Entra por la puerta y llegarás a...

{{Nueva Area}} ----- ZONA DE ABASTECIMIENTO (STOREROOM AREA) -----

Del otro lado de la PUERTA METALICA, avanza hasta que te encuentres de frente a una CAJA grande hecha de madera. Del otro lado de la CAJA, hay una GONDOLA. Empieza por empujar la CAJA a la izquierda de la pantalla (solo un poco). Una vez hecho lo anterior, ahora debes empujar la CAJA en dirección a la GONDOLA. Debes empujarle hasta más no poder. Asegurándote que la CAJA esté de lleno en la GONDOLA. Hecho lo anterior, dirígete enseguida al PANEL DE CONTROL adjunto y que sirve para operar la GONDOLA. Debes tener cuidado de no tener un pié en la GONDOLA al momento de activar el PANEL DE CONTROL. Bueno, activa el PANEL. Saldrá un TEXTO en pantalla en donde debes confirmar con un "YES". Podrás ver enseguida, como la GONDOLA transportará la CAJA a otra parte del área. Pronto vamos a visitar dicha área. Pero primero debemos explorar aquella donde ahora nos encontramos... regresa un poco y podrás ver que en un rincón hay una pila de cajas amontonadas. Sube en ellas y trata de llegar a la cima. Allí está un paquete de MUNICIONES PARA LA PISTOLA, como también BALAS PARA LA MAGNUM. Por si fuera poco, ahí mismo encuentras un BATTERY PACK. Recógelo todo!

Ya no hay nada más por hacer aquí. Vamos a regresar adonde está BARRY. Vuelve a la zona de los túneles y espera unos segundos para que puedas ver por donde

aparecerá la CREATURA. Dependiendo de que parte provenga tu enemigo, tu debes CORRER hacia el lado contrario hasta que encuentres la puerta metálica que te lleva adonde se encontraba Barry sobre el ELEVADOR. Solo procura escapar por la misma puerta que usaste para llegar ahí.

Una vez de regreso al área donde está el ELEVADOR, se activará un CINEMA. Por medio del mismo, Jill se percata que Barry ha decidido abandonarla, dejándola a su suerte. Ya habrá tiempo de ajustar cuentas. Por ahora, debes dirigirte a la parte de la plataforma donde se encuentra un ITEM BOX (al SUR del MAPA). Y lo único que puedo aconsejarte es que dejes 1 espacio vacío en tu INVENTARIO.

Bien, frente al ITEM BOX hay una escalerilla que debes emplear para descender a la parte baja del área. Abajo, vas a encontrar la GONDOLA que carga la CAJA que estaba en la ZONA DE ABASTECIMIENTO. Súbete a la GONDOLA para que empujes la CAJA hacia la izquierda de la pantalla. Continúa empujándola sin detenerte hasta que llegues adonde hay una MAQUINA TRITURADORA. Tu objetivo ahora es el de empujar la CAJA dentro de la TRITURADORA. En cuanto lo hagas, camina hacia donde está el PANEL DE CONTROL que opera la TRITURADORA y actívale. Se inicia una secuencia donde la TRITURADORA aplasta la CAJA. Al terminar la secuencia, debes bajar adonde se encuentran los restos de la CAJA. Examinales y con ello obtendrás el LANZALLAMAS (Broken Flamethrower)!

Misión Cumplida!.....

```
=====
OBJETIVO #43).-  Obtener el STONE RING!...
=====
```

Puesto que el cobarde y traicionero Barry escapó usando el ELEVADOR, no queda de otra mas que buscar otra forma de llegar a la superficie. Ya que tengas el LANZALLAMAS, vuelve a subir por la escalerilla. No equipes ninguna arma. Pues adonde vamos no la vas a necesitar. Y aparte que Jill corre más rapido cuando no trae equipada un arma (¿si te habías dado cuenta de éso?). El caso es que, vas a entrar a los TUNELES SUBTERRANEOS de nuevo. Y por ello, vas a necesitar CORRER para esquivar a la CREATURA que merodea ahí.

Al entrar a los túneles, haz exactamente lo que hiciste la primera vez que te encontráste en ésa área. Avanzas a la INTERSECCION y luego caminas lentamente por el sendero de la izquierda. Cuando veas a la CREATURA, camina de espaldas en dirección contraria al enemigo. Te aseguras que te siga la CREATURA. Sigue así, hasta que veas la pantalla donde hay un foco colgando del techo. Pon atención a lo que hay en la pared, frente al foco. Ahí está una PALANCA.

Continúa caminando hacia la PALANCA y colócate justo frente a ella. Mas no le vayas a activar todavía. Que no te asuste el hecho de que la CREATURA está en la misma pantalla, acercándose a tí. Solo espera a que el enemigo esté a unos cuantos pasos de tí. Cuando veas que está muy cerca, ACTIVA LA PALANCA! En el acto, se activará un MINI-CINEMA que te mostrará una pared de los túneles, de donde emergen un par de ganchos... en el momento que termine el CINEMA, CORRE de inmediato hacia la derecha de la pantalla! No tanto por que la CREATURA ya está apunto de atraparte, pero por que los GANCHOS que activaste solo durarán unos segundos en ésa posición. Y debes llegar adonde están, cuanto antes.

Partiendo hacia la derecha de la pantalla, llegarás a la INTERSECCION que con anterioridad visitaste cuando fuiste a activar la GONDOLA. Pues ahora toma el sendero opuesto al que lleva adonde está dicho transportador. Te recuerdo que en todo momento debes estar CORRIENDO! Bien, baja los escalones y pasarás por donde hay 2 PLANTAS en el suelo. Ignórales! Sigue corriendo hasta que llegues



el CEMENTERIO PRIVADO. Sin detenerte, le cruzas hasta llegar a la otra GARITA y continúas tu camino hacia la Mansión. Llegarás al ALMACEN DE JARDINERIA, en donde usas una puerta de metal para entrar al corredor con follaje. Justo del otro lado de la puerta está el relieve donde colocáste antes el STONE & METAL OBJECT sobre un nicho. Debes remover dicho objeto de su lugar, de modo que le lleves en tu INVENTARIO. Pues vas a necesitarle muy pronto. Es mas, necesitas todavía otro STONE & METAL OBJECT adicional. Y enseguida vamos a conseguirle.

Entra por la puerta al final del corredor. Del otro lado, avanza hasta que se vea en pantalla la puerta que lleva a la GALERIA DE ARTE. Justo frente de ésa puerta, hay otra puerta en el pasillo que hasta ahora no le has utilizado. La misma está bloqueada y solo se abre con la EMBLEM KEY. Ya que le abras, ya no vas a necesitar la llave y deséchala cuanto te pregunten si deseas hacerlo.

{{Nueva Area}} ---- ESTUDIO DE LORD SPENCER (Spencer's Room) -----

Del otro lado de la puerta hay un oscuro estudio. Dirígete al escritorio que está por la ventana. Sobre el escritorio está una LAMPARA que debes encender. Ya que enciendas la LAMPARA, empezará a PARPADEAR un objeto que está sobre un mueble, a un lado de la puerta. Recoge el objeto. Se trata del METAL OBJECT!.

Antes de abandonar el estudio, entra a la pantalla de tu INVENTARIO y COMBINA el METAL OBJECT con el STONE RING que obtuviste en la guarida de la Creatura. Y así obtendras el otro STONE & METAL OBJECT que necesitabas!

Misión Cumplida!.....

```
#####
=====
OBJETIVO #45).-  Lleg a las CATACUMBAS y entra al ALTAR!...
=====
#####
```

Ahora retírate del estudio y toma camino hacia la GALERIA DE ARTE. Avanza por toda la GALERIA DE ARTE hasta llegar a la salida que lleva al CEMENTERIO. Una vez ahí, toma camino hacia la puerta secreta que lleva a la SALA PRINCIPAL de la Mansión.

Ya que estés en la SALA PRINCIPAL baja los escalones y dirígete a la parte de atrás de los mismos. Donde se encuentra una GARITA que contiene dos nichos de forma redonda y que lucen vacíos. Acércate a la GARITA y entra al INVENTARIO. Selecciona y usa cualquiera de los 2 STONE & METAL OBJECTS para que encaje en uno de los 2 nichos. Haz lo mismo con el otro STONE & METAL OBJECT. Así vas a desbloquear la GARITA. Intenta entrar en ella y escucharás un gemido. Aparece también el siguiente TEXTO en pantalla...

```
+----- T E X T O -----+
| "Te preguntas que hay del otro lado de la puerta (garita)..." |
+-----+
```

Pero antes de entrar por la GARITA, dirígete al SALON COMEDOR. Donde SALVARAS TU JUEGO por medio de la MAQUINA DE ESCRIBIR que está dentro del comedor. Por éso mismo cargas la CINTA DE TINTA en tu INVENTARIO. Ya que lo hagas, regresa a la SALA PRINCIPAL para que por fin entres en la GARITA...

{{Nueva Area}} ----- CATACUMBAS (Catacombs) -----

Ya te estás despidiendo de la MANSION SPENCER. Ya no tendrás otro objetivo en dicho lugar por lo que resta del juego. Bien, al entrar por la GARITA tendrás ante tí numerosos escalones que conducen hacia abajo. Al fondo encuentras una







Al iniciar la pelea, Barry se enfilará a posicionarse junto a la escalerilla. Desde donde disparará a la CREATURA de vez en vez. Aunque los disparos no van a causarle mas que una ligera molestia. Aún así, esos disparos ayudarán a que Jill gane algo de tiempo en la tarea que debe hacer durante la batalla...

Así es, tu objetivo no es tanto pelear con la CREATURA. Si no que debes hacer algo más. Observa la plataforma donde te encuentras. En cada esquina, hay una enorme roca con una cadena atada a la misma. Estamos hablando de 4 rocas. Las cadenas de cada una de ellas, están atadas en su otro extremo, a la TUMBA que está en el centro de la plataforma. En cuanto inicie la pelea con la CREATURA debes correr adonde está la roca de la IZQUIERDA de la pantalla (es la que se encuentra más cerca de la escalerilla). Y empieza a empujar a la roca de modo que ésta caiga fuera de la plataforma. Debes ser muy rápido(a), pues mientras que tú haces lo anterior, la CREATURA habrá saltado sobre la TUMBA y estará a tan solo unos pasos de tí. Si acaso no logras tirar la roca al vacío, déjala! No pierdas tiempo y corre fuera del alcance de la CREATURA. Barry disparará a la CREATURA, lo que te será de ayuda. Solo esquiva al enemigo y corre al otro extremo de la plataforma. Donde debes intentar empujar otra de las 3 rocas de la plataforma.

Eso es todo lo que debes hacer. Tu objetivo es empujar las 4 rocas de aquella plataforma. De manera que caigan al vacío. Quizá sea demasiado pedirte que tú hagas tal cosa, considerando que es tu primera vez jugando REmake. Pues no es fácil realizar tal tarea. Lo fácil sería disparar a la CREATURA con la MAGNUM hasta lograr que caiga al abismo. Pero si haces tal cosa, te perderás de algo que explicará el origen de la CREATURA. En mi opinión, realmente vale la pena cumplir con la complicada tarea de arrojar las rocas al abismo.

Te daré un tip para cumplir con el objetivo: Si acaso te arrincona el enemigo y no tienes salida, entonces usa la MAGNUM para dispararle. Pero trata que al dispararle, no le hagas caer al abismo. Solo dispara 1 sola vez, para aturdir a la CREATURA por unos segundos. Tiempo que aprovechas para correr hacia otro de los extremos de la plataforma. Donde intentarás arrojar otra de las rocas. Y recuerda que no hay límite de tiempo. Así que tómate el tiempo necesario al momento de empujar cada roca. Si no logras empujarle al abismo en un intento, después puedes regresar a la misma roca para terminar con la labor, cuando te sea conveniente y cuando no tengas encima a la CREATURA.

Ya que logres arrojar a las 4 rocas de la plataforma, las cadenas que estaban atadas a la TUMBA dejarán al descubierto su contenido. La CREATURA perderá el interés en darte pelea y en cambio, se enfocará completamente en la TUMBA. La infeliz CREATURA retirará del interior de la TUMBA un cráneo humano, a la vez que exclama:

"...Ma...dre..."

Acto seguido, la CREATURA se dirigirá al borde de la plataforma. Donde sin el menor reparo, se lanzará al abismo, emitiendo un desgarrador alarido.

Así termina la batalla. Ahora solo queda descubrir el misterio de la Creatura.

Misión Cumplida!.....

=====  
OBJETIVO #47).- Explicando el misterio de LISA TREVOR!...  
=====

Ya que puedas hacerlo, acércate a la TUMBA y le examinas. Encontrarás ahí una FOTOGRAFIA. Así como un sobre que contiene un documento. Todo eso forma parte

de un gran misterio, que ahora vamos a resolver por medio de los escritos que has recolectado durante todo el juego y que tienen algo en común...

+----- C A R T A -----+

|Para mi Lisa:  
|  
|Día a día puedo sentir mi conciencia perderse en la nada. Las inyecciones  
|que me dieron los hombres de blanco, lograron que las comezones de mami se  
|fueran. Ahora me dieron otra inyección, me dijeron que era para la  
|"nutrición".  
|  
|Cuando me dan las inyecciones, mami puede pensar mejor, pero mami está  
|alarmada y triste pues no siempre consigo pensar en tí todo el tiempo.  
|  
|Mami tiene miedo. Miedo a olvidarlo todo. Especialmente los recuerdos que  
|guardo de tí y de papi---Cómo son sus rostros, cómo era cuando estábamos  
|juntos---Todo éso está apunto de desaparecer en algún lugar obscuro de mi  
|mente.  
|  
|Oh Lisa! desearía poder tocar tu rostro y sostenerte en mis brazos ahora  
|mismo, para así poder mantener los maravillosos recuerdos que tengo de tí  
|y de papá.  
|  
|No podemos estar aquí mas tiempo. Necesitamos escapar!  
|  
|Escúchame Lisa, nuestra oportunidad de escapar será la próxima vez que  
|vayamos al laboratorio juntas. Haremos como que estamos inconcientes y  
|cuando el hombre de blanco baje su guardia, ésa será nuestra oportunidad!  
|  
|Una vez que estemos afuera, empezaremos a buscar a papi juntas, ¿está bien  
|querida? Debes ser fuerte Lisa.  
|  
|Nov. 13, 1967  
|Jessica Trevor

+-----

Ahora vamos a leer el reporte:

+----- T E X T O -----+

|---Nov. 10, 1967---  
|  
|-Virus Progenitor es administrado  
|  
|Jessica-  
|  
|Se le administró el Virus tipo A  
|Asimilación del tejido durante la activación de la célula.  
|  
|Fusión del Virus: Negativo  
|  
|Acción tomada: Sujeto debe ser eliminado

+-----

Lo que has leído hasta ahora te indica el funesto destino de Jessica Trevor...  
continuemos:

+----- T E X T O -----+

|---Lisa---  
|

|Se le administró el Virus tipo B  
|Asimilación del tejido durante la activación de la célula.  
|  
|Fusión del Virus: Positivo, pero con fusión retardada.  
|  
|Modificación Corporal: Se observaron diversos resultados.  
|  
|Estatus del sujeto: En constante observación  
|

-----+  
Lo anterior explica que una variante del virus surtió efecto en Lisa Trevor...  
quien se deduce que era la hija de Jessica Trevor. ¿Pero qué hay del padre?

-----+ T E X T O -----+  
|---George-----+  
|  
|Acción tomada: Exterminado (30 de Nov. 1967)  
|  
-----+

Adicionalmente, encuentras dentro del sobre, un diario que pertenece a Lisa:

-----+ D I A R I O -----+  
|---Nov. 14, 1967-----+  
|  
|Me siento mareada luego de ésa inyección que me dieron. No veo a mi madre.  
|¿Dónde se la llevaron? Me prometió que escaparíamos juntas. ¿Habrà escapado  
|sola y me abandonó aquí?  
|  
|---Nov. 15, 1967-----+  
|  
|Encontré a mami. Comimos juntas. Estoy muy feliz.  
|  
|pero era una impostora. No era mi madre de verdad. Tenía el mismo rostro,  
|pero era diferente por dentro. Tengo que encontrar a mami. Tengo que  
|devolverle el rostro a mi madre.  
|  
|He conseguido el rostro de mami. Nadie puede tener el rostro de mi madre  
|excepto yó. He incorporado el rostro en mí para que no me abandone. Por que  
|mi madre se pondrá triste si la encuentro sin su rostro.  
|  
|---Nov. 17, 19\_7-----+  
|  
|desde dentro de la caja, el olor de mami.  
|a lo mejor mami verdadera allí  
|caja de piedra muy dura. duele. cuerdas de metal se interponen.  
|no puedo ver a mami x q hay 4 piedras.  
|  
|---19-----+  
|  
|pappi incorporado primero  
|mami incorporado segundo  
|  
|deNtro rojO y peGajoso  
|bLancO y DurO  
|  
|no verdad donde mamá  
|no sé pappi  
|encontré a mumi de nuevo  
|

|  
|cUando incorpore mami  
|ya no se movia mas  
|ella solo gritaba  
|  
|¿porque?  
|solo quiero estar con ella  
|

|---4-----

|madre  
|¿donde?  
|

|te extraño  
+-----

Creo que a estas alturas has comprendido que la CREATURA, es en realidad LISA TREVOR. La hija de George y Jessica Trevor.

¿Comprendes ahora? George Trevor diseñó la MANSION. Pero las personas a cargo del proyecto progenitor, decidieron eliminar a la familia Trevor. Y solo para asegurarse que los secretos de la Mansión, morirían con ellos.

Su esposa Jessica y su hija Lisa fueron capturadas y eventualmente efectuaron experimentos en ellas. A Jessica, se le aplicó el virus Progenitor. Lo que no les arrojó resultados positivos y terminaron eliminándola. Luego aplicaron el mismo experimento a su hija Lisa, pero usando una variante del virus. En ésta ocasión, obtuvieron resultados positivos. Lo que condenó a Lisa a una vida de abuso durante todos los años que habría de permanecer cautiva.

En 1978, Albert Wesker y William Birkin fueron asignados a laborar en aquella Mansión. Como investigadores en jefe que eran, habrían de conocer todo lo que se relacionaba al desarrollo del T-Virus. Lo que por supuesto, incluyó que se percataran de Lisa Trevor. Ella entonces contaba con 25 años de edad. Y había sido expuesta durante 11 años, a diversos tipos de virus. La labor de Wesker, como también de Birkin, era realizar todavía más experimentos en ella. Wesker y Birkin leyeron el archivo de Lisa y descubrieron que los experimentos a los que había sido expuesta la joven, siempre resultaban fatales en otros sujetos de prueba. Tal detalle, dejó muy confundidos a los dos investigadores.

Los años pasaron y tanto Wesker como Birkin, perdieron el interés en Lisa por no poder obtener nada de ella que les ayudara en sus investigaciones. Pero la situación cambió drásticamente, cuando se decidió aplicar el parásito NEMESIS a Lisa. Antes de tal suceso, ella era vista como un proyecto fracasado. Y más de una vez, se intentó eliminarla. Pero nada parecía surtir efecto. Se negaba a morir y se aferraba a la vida. Eso apesar de que cada día de su existencia, no la desearía tener nadie que tuviera el uso de la razón. Y por suerte, Lisa había perdido la capacidad de razonar. Y no se daba cuenta qué tan miserable, era su vida. De modo que cuando se le administró el parásito NEMESIS, se hizo con la idea de que nada se perdía. Pero lo que acabó sucediendo, sorprendió a todo mundo. No solo pudo Lisa sobrevivir al parásito, pero también recobró su antigua inteligencia. Pudo recordar sucesos de su vida. Fué un proceso largo, en donde pocos llegaron a percatarse de su nueva capacidad mental. Un detalle que 3 investigadores, pagaron con su vida. Esas muertes motivaron que en 1995 se diera la órden de eliminarla. Albert Wesker, quien entonces era miembro de la fuerza interna de seguridad de Umbrella, fué asignado a supervisar todo el proceso. Luego de 3 días, Wesker reportó a los altos mandos que finalmente la habían eliminado. Pero 3 años después, el propio Wesker pudo constatar que la creatura no estaba muerta. Increíblemente, había sobrevivido. La pregunta que cruzaba en la mente de todos los enterados, era ¿por qué?. Qué posible razón,

tendría Lisa para seguir viviendo? ¿Qué la ataba a éste mundo?.

La respuesta a ésas preguntas, están en las anotaciones de George, de Jessica y de la propia Lisa. Leyendo sus pensamientos, uno se entera que formaban una familia muy unida. Un padre que buscaba el renombre de su familia; una madre, que apoyaba todas las empresas de su marido; y una hija, cuyo mundo giraba en todo momento alrededor de sus padres. Aunque hay que notar que a causa de los constantes viajes de trabajo del padre, Lisa creció más apegada a su madre. Y ése mismo detalle, es una pista que ayuda a comprender el misterio.

Cuando la familia cayó víctima de la Corporación Umbrella, los lazos que unen a la misma fueron puestos a dura prueba. Jessica, logra comunicarse con Lisa, por medio de una carta. En ella le dice que van a escapar juntas. Es algo que a Lisa le causa esperanza y consuelo. Pues algún día volverán a estar juntas. Pero para su desgracia, Jessica muere. Y el plan nunca se lleva a cabo. Pasan los días y Lisa es sujeta a experimentos. Ella clama por su madre, a quien le extraña enormemente. Los investigadores idean un plan para calmar a Lisa. Van a hacerle creer que una de las enfermeras, es su madre. Lo hacen creyendo que la niña no podrá notar la diferencia por estar bajo los efectos de las drogas y el virus que le han inyectado. La impostora y Lisa se desenvuelven juntas y todo parece marchar bien. Pero la niña eventualmente descubre que la mujer no es su madre. El olor de su madre, no acompaña a la enfermera. Mas proviene de otro lugar. En un ataque de ira, Lisa arranca el rostro a la mujer. Y corre a buscar a su madre. El olor de su madre le lleva a descubrir una TUMBA. La que permanece cerrada con un complicado sistema hermético. Así que aunque Lisa ya localizó a su madre, no puede escapar con ella de aquél infierno. Y desde ése momento, ha esperado la oportunidad para hacer éso mismo. Ha estado esperando durante todos ésos años. Ahí la respuesta a por qué se ha negado a morir.

La oportunidad de Lisa para reunirse con su madre, finalmente llega cuando se produce el enfrentamiento con Jill Valentine. Lisa desconfía de toda mujer. Y se dispone a matar a la intrusa. Pero Jill llega a conocer la desgracia de la CREATURA por medio de los escritos que ha encontrado y sabe que hay una forma de ayudarle. Debe remover la tapa de la TUMBA, aunque ponga en riesgo su vida en el proceso. Pues al igual que ella y sus compañeros de S.T.A.R.S., Lisa es tan solo una víctima más de Umbrella. No es el enemigo. Y por ello le ayudará a que pueda realizar aquél deseo que le ha mantenido con vida hasta ahora.

Y bien, ya sabes por qué Lisa se lanzó al abismo junto al cráneo de su madre. Y por qué era mejor enfrentarle como lo indiqué en el objetivo anterior...

Misión Cumplida!.....

```
#####  
=====
```

OBJETIVO #48).- Encuentra la entrada al LABORATORIO (Laboratory)!...

```
=====
```

Ya que "muera" Lisa Trevor, reunete con Barry y con ello activas un CINEMA:

```
..... C I N E M A .....  
:  
:BARRY: "No creo que ésa cosa haya muerto de verdad".  
:-----:  
: (Barry se acerca a Jill y le dice...) :  
:-----:  
:BARRY: "Déjame hacerme cargo de ésta área. Tú sigue adelante".  
:-----:  
:JILL: "Afirmativo". :
```

.....

Parece que las rencillas entre Jill y Barry han pasado a mejor vida y todo ha vuelto a la normalidad entre ellos. Vamos entonces, a seguir con el siguiente objetivo. Dirígete a la puerta de donde salió Lisa Trevor. La reja se removió y podrás pasar adonde hay un túnel. Al final de mismo, hay un ELEVADOR que te llevará de vuelta a la superficie. Ignora la PUERTA-DOBLE que veas ahí cerca. Solo avanza hacia donde se encuentra una FUENTE CIRCULAR.

Camina alrededor de la FUENTE CIRCULAR y notarás que en cada extremo tiene un nicho en forma de círculo. Lo que quiere decir que debes colocar en el nicho, un objeto circular. Revisa tu INVENTARIO y busca algo que tenga ésa forma. Lo que encontrarás, será LA MEDALLA DEL LOBO y LA MEDALLA DEL AGUILA. Bueno, vas a encontrar éso si me hiciste caso de traer tales objetos en tu INVENTARIO. Y bien, antes de hacer cualquier cosa. debes recordar una PISTA que pudiste ver en los libros donde conseguiste dichas medallas. ¿La recuerdas? ¿No? Si no lo recuerdas, aquí te pongo la pista de nuevo...

```
+----- P I S T A -----+
|                "AGUILA DEL SUR                |
|                LOBO DEL NORTE"                |
+-----+
```

¿Ya te fijaste que cada nicho se encuentra precisamente en el NORTE y al SUR? Adivina que debes hacer ahora... pues colocar cada medalla en la posición que le corresponde. Manos a la obra!

Ya que coloques las medallas, la FUENTE CIRCULAR se drenará de sus aguas y en su lugar aparecerá una escalinata que llega hasta donde está un ELEVADOR. Usa el transportador para llegar a la última área del juego.

Misión Cumplida!.....

```
=====
OBJETIVO #49).- Obtener la CONTRASEÑA para la COMPUTADORA!...
=====
```

Bien, aquí empezará la recta final del juego.

{{Nueva Area}} ----- LABORATORIO NIVEL 1 (Laboratory Lvl. 1) -----

Cuando el ELEVADOR toque fondo, avanza un poco y observarás una PUERTA (EXIT) que tiene un letrero que indica lo siguiente:

```
+----- T E X T O -----+
|                NO SE ABRIRA EXCEPTO EN UNA EMERGENCIA DE PRIMER ORDEN                |
+-----+
```

A un lado de dicha puerta, se encuentra una ESCALERILLA. Debes emplearla para descender a...

{{Nueva Area}} ----- LABORATORIO NIVEL 2 (Laboratory Lvl. 2) -----

Lo primero que observarás en ésta pequeña área, es que hay una ITEM BOX justo a un lado de la escalerilla. Frente a ella, se ubica una MAQUINA DE ESCRIBIR. Y en el suelo, podrás tomar una CINTA DE TINTA. Para iniciar con tu misión es necesario que antes configures tu INVENTARIO de la siguiente manera...



\\ INVENTARIO //  
1) ASSAULT RIFLE o el SHOTGUN; 2) SHOTGUN SHELLS (municiones para el rifle);  
3) Lighter (el ENCENDEDOR); 4) FUEL CANTEEN (Cantina de combustible);  
5) MO DISK #1;  
\\

Ya que hagas lo anterior SALVA TU JUEGO. Creemelo, me lo agradecerás después.

Ahora dirígete a las puertas que están al fondo. Del otro lado, encuentras en el suelo un TANQUE DE KEROSENO. Llena el FUEL CANTEEN en caso de que no tenga combustible. Y es que vas a quemar a cuanto zombi se te ocurra matar. Bien, a continuación vas a dirigirte corriendo en lo que resta del pasillo. Esquiva a todos los zombis que veas en tu camino. Solo debes correr hasta donde hay una INTERSECCION. A mano derecha de Jill estará una ESCALERA. Avanza hacia ella y desciende con rapidez hasta llegar al fondo, donde hay una PUERTA-DOBLE.

{{Nueva Area}} ----- CORREDOR CIRCULAR (Circular Corridor) -----

Del otro lado de la PUERTA-DOBLE, debes entrar por la puerta que está justo a un lado (a la izquierda de la pantalla).

{{Nueva Area}} ----- PASILLO MEDICO (Medical Hallway) -----

Empieza por dirigirte a la primera puerta que veas dentro del pasillo...

{{Nueva Area}} ----- SALA DE RAYOS-X (X-Ray Room) -----

Dentro de ésta habitación, debes dirigirte adonde hay una COMPUTADORA. Ahí te encontrarás la siguiente carta, que resulta bastante interesante...

+----- T E X T O -----+

La Carta del Analista	
8 de Junio de 1998	
Mi querida Ada:	
Para el momento que leas ésta carta yo no seré mas la persona que una vez	
conociste. Los resultados de mi exámen me llegaron el día de hoy. Y como	
lo sospeché, los resultados llegaron positivos.	
Siento que estoy perdiendo la razón tan solo en pensar en mi perdición.	
Yo daría lo que fuera por no terminar como uno de ellos.	
Que yo sepa, tú no estás infectada. Sinceramente espero que la situación	
no empeore, pero por si acaso resulta que eres la única persona con vida,	
en ése caso quisiera que recogieras el material que se encuentra en la	
Sala Audio-Visual.	
Luego debes activar el sistema de auto-destrucción que se encuentra en el	
cuarto donde está la Planta de Energía. Después debes escapar de aquí. Por	
favor has lo que puedas para hacer público todo éste accidente.	
Si todo continua con normalidad, te será posible sortear todas las medidas	
de seguridad usando el Sistema de Seguridad.	
He preparado la terminal en el pequeño cuarto de seguridad, para que tú	
puedas ingresar en el sistema usando mi nombre y el tuyo como contraseñas.	
Sin embargo, necesitarás otra contraseña para desbloquear la puerta del	
sótano del nivel 2, donde se encuentra la Sala Audio Visual.	

|  
| Como una medida de seguridad, he escondido dicha contraseña en una radio-  
| grafía o exposición Roentgen. Te conosco muy bien y sé que podrás resolver  
| el acertijo sin problema alguno. |

|  
| Hay una cosa mas... y se trata de mi último deseo. Espero que nunca tengas  
| que mirarme en mi condición actual, pero si acaso llegas a toparte con mi  
| espantosa transformación, te pido que me pongas fuera de mi miseria. Ojalá  
| puedas comprenderme. |

|  
| Gracias, Ada.  
| Por siempre tuyo,  
|  
| John |

+-----+  
Solo te falta obtener una CONTRASEÑA mas. Podrás obtenerla ahí mismo, dentro de la SALA DE RAYOS-X.

>>> OJO: Rompecabezas a resolver! <<<

Al entrar a la SALA DE RAYOS-X, notarás un objeto PARPADEANTE sobre una caja. Recógele y tendrás la RADIOGRAFIA DE CLARK. Necesitas todavía una RADIOGRAFIA más. Le encuentras pegada sobre un pizarrón blanco o tablero de mensajes. Tan pronto y tengas ambas RADIOGRAFIAS en tu poder, te saldrá el siguiente texto:

+----- T E X T O -----+  
| Un memorandum en el Tablero de mensajes capta tu atención: |  
| |  
|-----Hay algo garabateado en una pequeña hoja-----|  
| |  
|"para usar la puerta electrónica, ordena las iniciales por orden alfabético"|  
+-----+

Al mismo tiempo que lees él texto, podrás apreciar que hay una RADIOGRAFIA en positivo, la cual te muestra el contenido de un torax humano. Fíjate muy bien en las partes que se nombran en la RADIOGRAFIA. Son parte de un rompecabezas.

He aquí las partes que se nombran en la Radiografía:

- 1.-Esophagus (Esófago);
- 2.-Lungs (Pulmones);
- 3.-Liver (Hígado);
- 4.-Stomach (Estómago);
- 5.-Large Intestine (Intestino Largo);
- 6.-Small Intestine (Intestino Corto);
- 7.-Colon

Tu siguiente paso para resolver el acertijo de las RADIOGRAFIAS, es dirigirte adonde están otras 2 RADIOGRAFIAS posicionadas sobre una PANTALLA DE LUZ. Una vez que estés frente a dicha pantalla, coloca en ella las RADIOGRAFIAS que te encontráste previamente dentro de la SALA DE RAYOS-X.

Para colocar cada RADIOGRAFIA correctamente, asegúrate de posicionarte frente a la PANTALLA DE LUZ y que te salga éste mensaje. Solo así podrás hacerlo...

+----- T E X T O -----+  
| "There's is a space to put up an X-Ray photograph..." |  
| (Hay un espacio para colocar una fotografía de Rayos-X (Radiografía)...) |  
| |

+-----+  
Ya que estén colocadas las dos RADIOGRAFÍAS en la PANTALLA DE LUZ, dirígete a la pared directamente opuesta a la PANTALLA. En dicha pared, debes activar un INTERRUPTOR. Con ello se inicia un MINI-CINEMA que te mostrará alternadamente las 4 RADIOGRAFÍAS que están sobre la PANTALLA DE LUZ. Debes prestar atención a los órganos que aparecen de color ROJO en cada RADIOGRAFÍA. Ya que éstos son parte del rompecabezas a resolver. Así que anota en un papel, los órganos que sean de color ROJO (NOTA: Usa como referencia la lista donde escribí cada uno de los nombres en INGLÉS y en ESPAÑOL de todos los órganos mencionados). Solo te fijas en los 4 órganos que son de color ROJO. Y trata de obtener el nombre en INGLÉS de cada uno de ellos. Luego debes ordenar cada nombre, en base a su inicial (la primera letra del nombre). Y a su vez ordenas a las iniciales por orden alfabético (de la "A" a la "Z"). Finalmente, debes obtener 4 letras por medio de las 4 iniciales que ordenaste alfabéticamente. Las 4 letras formarán una sola palabra, cuando las unificas según el orden mencionado. Esa palabra, es la 3ra. CONTRASEÑA que buscábamos!

+----- SOLUCION A ROMPECABEZAS -----+  
| |  
| La solución de éste rompecabezas, se encuentra en la sección 8 de la guía |  
| |  
+-----+

Misión Cumplida!.....

=====  
OBJETIVO #50).- Desbloquear los 2 NIVELES DEL LABORATORIO!...  
=====

Retírate ahora de la SALA DE RAYOS-X y regresa al CORREDOR CIRCULAR. Justo de frente a la puerta que acabas de usar para llegar ahí, hay un pasadizo que se parece a un TUNEL. Entra en el TUNEL y te topará con un zombi. Bien, pues lo que debes hacer es MATAR al zombi. Usa el ASSAULT-RIFLE para intentar volarle la cabeza. Si acaso fallas y el zombi muere con la cabeza aún intacta, emplea el FUEL CANTEEN para encender el cuerpo del zombi. Así ya no revivirá. Sucede que debes despejar el TUNEL de ése enemigo. Pues vas a transitar mucho por el mencionado TUNEL de aquí en adelante.

Ya que elimines apropiadamente al zombi, continúa al otro extremo del TUNEL y llegarás adonde se encuentran una PUERTA-DOBLE. Entra ahí...

{{Nueva Area}} ----- CUARTO DE SEGURIDAD (Security Room) -----

Del otro lado de las PUERTAS estarás dentro del mismo CUARTO DE SEGURIDAD que se describió en la Carta del Analista que leíste anteriormente. Tan pronto te encuentres adentro, podrás recoger MUNICIONES PARA LA MAGNUM que están encima de un mueble. El cual está justo frente a la PUERTA-DOBLE. Ahora avanza hacia un rincón del área donde hay un sistema de cómputo. Procede a activar la PC y cuando se te pida un NOMBRE DE USUARIO (login name), debes escribir "JOHN". Y luego le das ENTER. Luego te pedirán una CONTRASEÑA. Escribe "ADA" y presiona el teclado de ENTER. Como resultado, aparecerá en la pantalla de la PC varias opciones. Se te pedirá que selecciones uno de los NIVELES del LABORATORIO que deseas desbloquear. Pero al intentar hacerlo, saldrá en la pantalla de la PC, una CAJA DE DIALOGO que te pedirá una CONTRASEÑA. Debes introducir la palabra de 4 letras que obtuviste al resolver el rompecabezas de las RADIOGRAFÍAS. Al momento de escribir la CONTRASEÑA correcta, debes desbloquear los niveles del LABORATORIO.

Misión Cumplida!.....

```
=====
OBJETIVO #51).-  Obtener el FILTRO ROJO y usar el MO DISK #1!...
=====
```

Ya que termines con la operación de desbloquear el LABORATORIO, aprovecha que estás ahí para explorar el resto del CUARTO DE SEGURIDAD.

A un lado de la COMPUTADORA que acabas de utilizar, está el siguiente TEXTO:

```
+----- T E X T O -----+
|
|                               |
|                   V-ACT      |
|           Anotaciones del Analista |
|
| Existe la evidencia de que cuando el huesped pierde el conocimiento, el |
| cuerpo entra en un estado de invernación. El virus sin embargo, se activa |
| y comienza a transformar rápidamente al cuerpo. Como también a reconstruir |
| la composición básica del organismo. |
|
| El huesped eventualmente se transformó en una criatura humanoide (nosotros |
| les denominamos, V-ACTS). |
|
| Su velocidad e increíble desarrollo muscular, son algo para tomar en |
| cuenta. Gracias a la transformación, se volvió mucho más ágil y agresivo. |
|
| 4 de nuestros analistas han muerto al tratar de alimentarle. Y el lugar se |
| transformó rápidamente en un baño de sangre. ( apartir de tan trágico y |
| bárbaro accidente, hemos decidido bautizar a ésta especie "Crimson Heads") |
|
| Este peligroso y precioso espécimen prototipo, no puede ser mantenido en |
| ése lugar. Debemos encontrar la forma de controlarle. Eliminarlo no es una |
| opción. |
|
| Finalmente, hemos decidido congelar el espécimen y confinarle en el sótano |
| del cementerio que está en el patio trasero. |
+-----+
                Fin del documento.
```

El anterior texto explica detalles sobre el primer espécimen de CRIMSON HEADS o Cabezas Escarlatas registrado por Umbrella. Como pudiste leer, al espécimen se le encerró en la CRIPTA que está atrás de la Mansión Spencer. Bueno, ahora abandona el CUARTO DE SEGURIDAD y regresa de nuevo hacia el corredor donde se encuentra el cuarto donde estaban las RADIOGRAFIAS. Pero ésta vez, avanza mas hacia el fondo adonde está otra PUERTA que no has investigado aún.

{{Nueva Area}} ---- OFICINA DE SANEAMIENTO (Sanitation Office) -----

Al entrar, a un lado de la puerta está un lavamanos. Allí mismo encuentras un repuesto para el LANZAGRANADAS del tipo INCENDIARY SHELLS. Pero todavía no le recojas. Déjalo donde está. Después habremos de regresar por él cuando sea el momento apropiado.

Explora la pequeña oficina. Y en el primer escritorio que veas podrás recoger recoger un FILTRO ROJO. No se te olvide llevarle contigo! Sigue caminando por donde hay otro escritorio que contiene una TERMINAL DE ACCESO. Es una consola

que requiere de un disco de arranque o MO DISK para funcionar. Por suerte, en tu INVENTARIO llevas un MO DISK. Usalo con la TERMINAL DE ACCESO. De repente, la TERMINAL enviará la 1ra. de 3 contraseñas que abren una GRAN COMPUERTA que lleva a la prisión del LABORATORIO. 1 de las 3 cerraduras se desbloqueará.

Bien, enseguida presta atención a un TEXTO que está sobre un estante adjunto. El documento es un FAX y dice lo siguiente:

```
+----- F A X -----+
| Para: División de Saneamiento                               |
| Atención: Gerente de Saneamiento                           |
| Un mensaje de: Comité de Contingencia y Desastres de Raccoon City |
|-----|
| El contenido de éste FAX es confidencial y es dirigido exclusivamente al |
| destinatario. Cualquier intento de emitir copias o divulgar el contenido |
| del FAX a terceras personas está estrictamente prohibido.           |
|   |
| Inmediatamente después de leer el contenido de éste FAX, el mismo debe ser |
| destruido.   |
|   |
| Nosotros esperamos un incremento significativo del daño causado por el |
| brote del T-Virus. Mas de lo que originalmente esperábamos. Estamos muy |
| preocupados, en especial por los siguientes puntos:                 |
|   |
| Primero:   |
| Más de la mitad del personal han sido infectados por el T-Virus y han |
| muerto. Asi mismo, se ha reportado que todos los sobrevivientes de éste |
| accidente muestran los síntomas de una infección propia del T-Virus. |
|   |
| Segundo:   |
| Nuestro equipo especial que resguardaba nuestro proyecto secreto, ha sido |
| completamente erradicado. Por lo tanto, nuestro proyecto secreto corre el |
| riesgo de ser divulgado ante la luz pública. Se requiere de pronta acción |
| para prevenir que los medios de comunicación se enteren de lo ocurrido. |
|   |
| Tercero:   |
| Existe una gran posibilidad de que los especímenes están moviendose libres |
| dentro de la propiedad. Esperamos que más muertes continuen ocurriendo. |
|   |
| Sin embargo, apesar de lo terrible que son éstas muertes, solo subrayan el |
| éxito de los resultados de nuestra investigación. Es importante evitar que |
| todo ésto se haga público.   |
|   |
| Suponemos que la primera intervención oficial llegará por medio de la |
| Policía Estatal y los miembros de S.T.A.R.S.                       |
|   |
| Sugerimos que tomen medidas contra ésas unidades, antes que nada. |
+-----+
```

Fin del documento.

Misión Cumplida!.....

```
=====
OBJETIVO #52).- Obtener la LLAVE DEL LABORATORIO y los MO-DISK #2 y #3!...
=====
```

Es hora de regresar al PRIMER NIVEL del LABORATORIO. Ojala me hayas escuchado con respecto a evitar matar a los zombis de ésa área. Pues si los aniquilaste

y no les prendiste fuego con al FUEL CANTEEN, entonces es posible que te veas en serios problemas. En todo caso, ya que subas al PRIMER NIVEL, debes entrar por una PUERTA-DOBLE que está muy cerca de donde inician las escaleras....

{{Nueva Area}} ----- SALA AUDIO-VISUAL (Visual Data Room) -----

Lo primero que debes hacer es usar el proyector que se encuentra frente a una pantalla. Te mostrará unas diapositivas que despliegan un reporte sobre todas Armas Bio-Orgánicas desarrolladas por Umbrella. La proyección termina con una BARRA DE SERIE que contiene una secuencia de números. Utiliza ahora el FILTRO ROJO para que puedas descubrir los cuatro números secretos que a simple vista no se aprecian en la BARRA DE SERIE. Anota los 4 números que aparezcan.

Ahora dirígete adonde está una TERMINAL en donde debes introducir los números que acabas de obtener de la BARRA DE SERIE. Con ello, se desbloquea la puerta a la CABINA de la SALA AUDIO-VISUAL. Entra y recoge la LLAVE DEL LABORATORIO, (Laboratory Key).

Otra cosa que puedes hacer en la CABINA, es usar el equipo para editar video. Te saldrá un texto que dice:

```
+----- T E X T O -----+
|   Es un equipo para editar imágenes. Parece que podrás usarle para ver el |
|   video de Kenneth.   |
|   |
|   ¿Quieres ver el filme?  YES (Si)  No (no)                                  |
+-----+

```

Si ves el video, aparece un MINI-CINEMA en donde Kenneth Sullivan está siendo atacado...

```
..... C I N E M A .....
:
:KENNETH: "Aléjate de mí! No! Oye! Oye!!, no!!!!!"
:
:
.....

```

~~~~~  
NOTA: Solo si recogiste el videocassette de Kenneth con anterioridad, te será posible utilizar el equipo para ver su contenido. Si no lo tienes, es posible que puedas regresar a la Mansión a recoger el videocassette. Pero lo mejor es que lo hagas en otra partida de juego. Es muy riesgoso volver.  
~~~~~

NOTA: Sobre un LIBRERO que está cerca de la PUERTA de la CABINA, hay un texto que te explica algunos detalles sobre el LABORATORIO. Sería buena idea, que le dieras una lectura. Aunque sea breve:

```
+----- T E X T O -----+
|
|                               PROTOCOLO DE SEGURIDAD
|-----+
| NIVEL UNO
| Helipuerto/es para uso de los ejecutivos únicamente. Esta restricción no
| se aplica en el caso de una emergencia.
|
| LABORATORIO NIVEL UNO
| Acceso al helipuerto/prohibido a menos que se esté acompañado de uno de
| los investigadores o el Jefe de Seguridad. Cualquier persona que entre en
| el helipuerto sin autorización, será eliminado en el acto.
|
|

```

```

| ELEVADOR/el elevador dejará de funcionar en casos de emergencia.
|
| LABORATORIO NIVEL DOS
| Sala Audio-Visual/para ser utilizado únicamente por la División Especial
| de Investigación. Para cualquier tipo de acceso a la Sala Audio-Visual se
| debe consultar con Keith Arving, el gerente de la zona.
|
| LABORATORIO NIVEL TRES
| Prisión/La División de Saneamiento controla la prisión. Al menos uno de
| los investigadores debe estar presente (E. Smith, S. Ross, A. Wesker) en
| el caso de que se requiera autorización para uso vital.
|
| PUERTA CON TRIPLE CERRADURA/Acceso al área únicamente para aquella persona
| que desactive las cerraduras por medio de las contraseñas. El acceso a las
| terminales emisoras de contraseñas localizadas en los sectores de los
| Investigadores de alto rango, desactivará las cerraduras.
|
| CUARTO DE MAQUINAS/un compuesto de nitroglicerina es la fuente primaria de
| combustible para la energía de las máquinas. Acceso al área está permitido
| únicamente a los Supervisores de la Base. Esta restricción no se aplica a
| los Investigadores con autorización especial.
|
| TERMINALES EMISORAS DE CODIGOS SECRETOS/El uso de las terminales emisoras
| de contraseñas se limita únicamente a Investigadores de alto rango.
|
| LABORATORIO NIVEL CUATRO
| En relación al progreso del "Tyrant" luego de suministrarle el T-Virus...
| (el documento ya no se puede leer)
+-----+

```

\* Fin del documento \*

Lo único que queda por hacer en la SALA AUDIO-VISUAL, es tomar el MO-DISK que se encuentra sobre un estante en un rincón. Si en tu INVENTARIO cuentas con 2 espacios vacíos, recoge también el FIRST AID SPRAY que está sobre la mesa.

Abandona la SALA AUDIO-VISUAL. Una vez afuera, corre al fondo del pasillo. En un mueble se encuentra el tercer MO-DISK. Llévale contigo.

Misión Cumplida!.....

```

=====
OBJETIVO #53).- Usa los MO-DISK y limpia de enemigos el CUARTO DE MAQUINAS...
=====

```

Ahora pon los pies en polvorosa y corre hacia la escalera. Debes bajar al 3er nivel del LABORATORIO. Una vez ahí, entra por el TUNEL del CORREDOR CIRCULAR. Corre hacia el otro extremo y doblas hacia mano derecha de Jill. Recorre todo el pasillo hasta llegar a una puerta. La puerta solo se abre si usas la LLAVE DEL LABORATORIO (Laboratory Key). OJO: Solo debes desbloquear la puerta. Pero NO vayas a entrar en ella aún. Ya que la desbloqueees. Dá vuelta y corre hacia donde se encuentra una PUERTA-DOBLE, muy cerca de donde está la otra puerta.

Dicha PUERTA-DOBLE también está bajo llave. Usa la LLAVE DEL LABORATORIO para desbloquearla. En cuanto lo hagas, saldrá un TEXTO en pantalla en donde se te pregunta si quieres deshacerte de la llave. Puesto que ya no la necesitas, tu respuesta debe ser "YES". Ahora, equipa tu arma y entra por la PUERTA-DOBLE.

{{Nueva Area}} ----- ALMACEN MEDICO (Storage Room) -----





tarea a cumplir. Solo recorre caminando (no corriendo) el CUARTO DE MAQUINAS. Te advierto que los enemigos son QUIMERAS. Y éstas aparecen a nivel del suelo y por el techo. Cuando veas una QUIMERA, espera a que le tengas en la mira. Y le dejas ir un solo tiro de tu MAGNUM. Eso es suficiente para matarlas.

Cuando veas que ya no aparecen enemigos (recorre 2 veces los pasillos de todo el área), entonces podrás continuar adonde hay una puerta al SURESTE del MAPA y que te lleva a...

{{Nueva Area}} ----- CUARTO DE VENTILACION (Ventilation Room) -----

Tan pronto y entres en el área, aparecerá una QUIMERA encima de la puerta. Lo que debes hacer es correr tan pronto tengas contról de tu personaje. Corre al frente hasta que cambie la perspectiva de la cámara. Y de inmediato giras con rapidez para que puedas enfrentar a la QUIMERA que traes a tus espaldas. Dáale un balazo con tu MAGNUM.

Ya que pase el peligro, vuelve a girar y explora lo que resta de ése pasillo. Sobre un mueble, encontrarás la última TERMINAL DE ACCESO. Usa el MO-DISK que te queda en tu INVENTARIO en aquella consola. Con ello desbloqueas totalmente la GRAN COMPUERTA.

Misión Cumplida!.....

```

#####
=====
OBJETIVO #54).-  Obtener la CAPSULA y reactivar el GENERADOR DE ENERGIA...
=====
#####

```

Regresa al CUARTO DE MAQUINAS para que vayas precisamente adonde se encuentra el GENERADOR DE ENERGIA que provee de poder a las máquinas. Le examinas y con ello obtienes una CAPSULA VACIA (FUEL SUPPLY CAPSULE). Llévala contigo.

Ahora debes regresar a la OFICINA DE SANEAMIENTO (está al NOROESTE del MAPA). En ruta a la oficina, sería buena idea que visitaras el CUARTO PARA SALVAR. Y una vez ahí, te recomiendo que SALVES TU JUEGO. Ya que lo hagas, enfílate con ganas a la OFICINA DE SANEAMIENTO.

Ya que llegues a tal habitación, examina el aparato REGENERADOR DE NITROGENO, que se encuentra en ésa misma oficina...

```

+----- T E X T O -----+
|           Parece que hay algo detrás de ésta puerta reforzada           |
|   |
|           ¿Quieres abrirla?  YES (Si)  No (no)                           |
+-----+

```

Contesta afirmativamente a la pregunta (YES).

También aparece un mensaje que te advierte que el combustible empleado en las cápsulas, es sumamente explosivo. Luego aparece el siguiente mensaje:

```

+----- T E X T O -----+
|           Parece que es un aparato para el re-abastecimiento de combustible |
|   |
|           ¿Quieres colocar la CAPSULA en su lugar?  YES (Si)  No (no)     |
+-----+

```

Contesta afirmativamente a la pregunta (YES). Al final del proceso, obtendrás

de vuelta el FUEL SUPPLY CAPSULE. Pero ahora estará lleno con NITROGLICERINA. un explosivo sumamente volátil.

MUCHO OJO: Apartir de éste momento, NO PODRAS CORRER, NO PODRAS DISPARAR A UN ENEMIGO y tampoco debes permitir que un enemigo te dé un GOLPE o MORDIDA. Por si acaso algo de lo anterior llega a ocurrir, la CAPSULA explotará. Pero como te dije antes que mataras a los zombis y QUIMERAS de los pasillos donde vas a pasar con la CAPSULA (si lo hiciste, ¿verdad?), no tienes de qué preocuparte.

Solo debes CAMINAR tranquilamente adonde se encuentra el GENERADOR DE ENERGIA en el CUARTO DE MAQUINAS. Así que retírate de la oficina y emprende el camino al lugar indicado. Cuando llegues al CORREDOR CIRCULAR, entra por el TUNEL. Y recorre todo el pasillo contiguo, que conduce a la puerta que lleva adonde se encuentra la INTERSECCION del PASILLO "T". En la INTERSECCION, camina al SUR. Baja con cuidado los escalones y entra a la puerta del CUARTO DE MAQUINAS.

Dentro del CUARTO DE MAQUINAS, camina a mano DERECHA de Jill. Luego dá vuelta a su mano IZQUIERDA, para que camines por un pasillo que te lleva adonde está el GENERADOR DE ENERGIA.

En cuanto llegues, coloca el FUEL SUPPLY CAPSULE en el GENERADOR. Por cierto, te sale el siguiente mensaje:

```
+----- T E X T O -----+
|Parece que es un aparato para abastecer de combustible al Cuarto de máquinas|
|           Pero no está funcionando pues no hay combustible           |
|   |
|           ¿Quieres colocar la CAPSULA en su lugar?  YES (Si)  No (no)  |
+-----+

```

Contesta afirmativamente a la pregunta (YES).

Ya con ello activaste el GENERADOR DE ENERGIA, pero todavía te queda por echar andar el ELEVADOR del LABORATORIO. Y eso lo haces en la siguiente misión.

Misión Cumplida!.....

```
#####
=====
OBJETIVO #55).-  Reactivar el ELEVADOR del LABORATORIO...
=====
#####

```

Apartir de ahora puedes correr nuevamente. Y es bueno pues ahora debes correr al CUARTO DE VENTILACION. Es donde colocaste el MO-DISK en la ultima TERMINAL DE ACCESO. Así que dirígete a la PUERTA que te lleva a dicha área.

Dentro del CUARTO DE VENTILACION, gira hacia mano derecha de Jill y avanza en aquél corredor que no has explorado todavía. Sigue así hasta que llegues a la puerta que te permite llegar a otra área...

{{Nueva Area}} ----- CUARTO DE ENERGIA (Power Room) -----

En cuanto estés en dicho cuarto, corre a mano DERECHA de Jill. Y a medida que avances te saldrán enemigos. Pero ignórales por completo!. Debes continuar de modo que llegues al otro lado del cuarto, donde hay un ORDENADOR instalado en la maquinaria del centro del área. De inmediato y sin perder tiempo, opera el ORDENADOR de modo que te salga el siguiente TEXTO...

```
+----- T E X T O -----+

```

```

|                No hay energía para el ELEVADOR primario                |
|   |
|                ¿Deseas activarle?  YES (Si)  No (no)                   |
+-----+

```

Obviamente, debes contestar afirmativamente a la pregunta (YES).

Debes salir del cuarto de inmediato. Y lo haces al dirigirte corriendo por el resto del corredor que no has atravesado aún. Así llegarás a la PUERTA que te lleva de regreso al área anterior. Continua tu camino de regreso al CUARTO DE MAQUINAS. Sin detenerte a disparar, ni siquiera si eres atacado.

Tu siguiente destino es el CUARTO DE SALVAR que está en la INTERSECCION "T".

Misión Cumplida!.....

```

=====
OBJETIVO #56).-  LOGRAR ACCESO A LA PRISION DEL LABORATORIO...
=====

```

Dentro del CUARTO DE SALVAR vas a SALVAR TU JUEGO. Por si no tienes una CINTA DE TINTA, en el mismo cuarto hay una. También encuentras un FIRST-AID SPRAY y GRENADE SHELLS ( municiones para el LANZAGRANADAS ).

Aprovecha y configura tu INVENTARIO de modo que lusca de ésta manera:

```

\.....\ INVENTARIO ...../
1) PISTOLA MAGNUM; 2) Municiones para la PISTOLA MAGNUM (si es que todavía
tienes); 3) LANZAGRANADAS 4) Municiones para el LANZAGRANADAS; 5) ITEM DE
ENERGIA (puede ser un FIRST AID SPRAY o una mezcla);
6) ITEM DE ENERGIA (puede ser un FIRST AID SPRAY o una mezcla);
\...../

```

Asegúrate que cada arma esté equipada al máximo con municiones. También trata que el LANZAGRANADAS tenga municiones del tipo INCENDIARY SHELLS o ACID SHELL ya que son las más efectivas. Solo ocupa 6 espacios del INVENTARIO. No ocupes ninguno más, pues necesitas el espacio para recoger mas objetos.

Abandona el CUARTO DE SALVAR y dirígete hacia el CORREDOR CIRCULAR. Pasas por el TUNEL y entra por la puerta que lleva al PASILLO MEDICO. Ingresa ahora por la segunda puerta del pasillo y estarás en la OFICINA DE SANEAMIENTO. Adentro vas a recoger los INCENDIARY SHELLS que antes te indiqué que no tomaras. Pero ahora es cuando las necesitarás. Llévalas contigo.

Retírate de la oficina y continúa hacia el fondo del pasillo. Ahí tendrás ésa GRAN COMPUERTA que desbloqueaste con los MO-DISK. Pero todavía requieres usar los 3 INTERRUPTORES del pánel que está a un lado de la COMPUERTA. Activa cada uno de los 3 INTERRUPTORES y con ello se abrirá la COMPUERTA... y entra!

```

{{Nueva Area}} ---- PRISION DEL LABORATORIO (Prison Room) -----

```

Desciende por los escalones y gira a mano DERECHA. Al final de un pasillo hay una puerta que conduce a una CELDA. Asómate en la ventanilla de la puerta. En ése momento, se activará el siguiente CINEMA:

```

:.....: C I N E M A :.....:
:   :
: (En la celda, se puede observar dentro a Chris Redfield sobre una cama) :

```

```

:-----:
:CHRIS: (al descubrir la presencia de alguien en la puerta) "Jill!"      :
:-----:
:JILL: "Chris! Estás vivo!"   :
:-----:
:      (Chris se acerca adonde está Jill en la puerta de su celda)      :
:-----:
:CHRIS: "Por supuesto que estoy vivo! Jill, hay algo bastante grande que se :
:      está llevando a cabo. Y no creo que seamos parte de la ecuación"  :
:-----:
:JILL: "Tengo que sacarte de aquí!"                                     :
:-----:
:(Jill entonces procede a tratar de forzar la puerta para abrirla. Pero la :
: puerta está cerrada electrónicamente. Y es imposible forzarla)        :
:-----:
:JILL: "Uff!... No se puede abrir!"                                     :
:-----:
:(Jill se acerca nuevamente a la ventanilla donde está Chris y le dice...) :
:-----:
:JILL: "Aguarda! Regresaré para sacarte de aquí"                       :
:-----:
:CHRIS: "Esta bien... pero nada de turistar por ahí, ¿eh?              :
:.....:

```

Misión Cumplida!.....

```

=====
OBJETIVO #57).- Llega al NIVEL 4 del LABORATORIO y derrota al JEFE...
=====

```

Luego de hablar con Chris, abandona la PRISION y dirigitete de regreso hasta la INTERSECCION "T". No entres en el CUARTO DE SALVAR, pero en cambio enfílate a la parte NORTE del MAPA. Al final, encuentras un ELEVADOR. Solo funcionaba si antes le activabas por medio del ORDENADOR en el CUARTO DE ENERGIA. Y como ya hicimos precisamente éso, acércate y trata de abordarlo. se activa un CINEMA:

```

:.....: C I N E M A :.....:
:      (Barry aparece detrás de Jill y le dice...)                       :
:-----:
:BARRY: "Jill!"   :
:-----:
:JILL: (sorprendida) "Barry!"   :
:-----:
:BARRY: (con tono de broma) "Al menos me hubieras esperado, ¿no crees?" :
:-----:
:JILL: "Andándo!"   :
:.....:

```

Ambos abordan el ELEVADOR y descenderán al NIVEL CUATRO del LABORATORIO. Jill y Barry entonces llegan a un pasillo que conduce directamente a una puerta. Y al entrar en ella, se activará un CINEMA (el cual es bastante largo):

```

:.....: C I N E M A :.....:
:
:(Jill y Barry caminan por el laboratorio, en dirección a cierto personaje :
: quien utiliza tranquilamente una computadora, sin alterarle siquiera la :
: presencia de los visitantes).  :
:-----:

```

:JILL: "Wesker!".  
:-----:  
:(De pronto, Barry levanta su magnum y apunta con el arma a Jill. Amenazando:  
: con utilizarla a la menor provocación. Es evidente que todo era parte de :  
: una trampa, y Jill ha caído en ella). :  
:-----:  
:WESKER: "Gracias, Barry". :  
:-----:  
:JILL: "Vaya... qué sorpresa". :  
:-----:  
:WESKER: "Oh, no deberías culpar a Barry por todo. He escuchado que su media:  
: naranja y dos bellas hijas estarían en peligro, si no hace todo lo:  
: que yo le ordeno". :  
:-----:  
:JILL: "Uff!... Wesker... eres tan patético!". :  
:-----:  
:WESKER: "No deberías preocuparte demasiado por éso, querida. Pronto estarás:  
: libre de todo éste asunto". :  
:-----:  
:JILL: "¿Pero por qué eliminar a S.T.A.R.S.?" :  
:-----:  
:WESKER: "Aunque no lo creas, ésa era la intención de Umbrella". :  
:-----:  
:JILL: (con desprecio) "Solo eres un esclavo más de Umbrella!" :  
:-----:  
:WESKER: "Eres inteligente... pero creo que me estás mal interpretando. Las :  
: cosas que mencionas, no significan nada. Pronto arderán junto con :  
: todo el laboratorio". :  
:-----:  
: (Wesker deja de teclear en la computadora y camina hacia Jill. Luego le :  
: apunta con un arma a la vez que le ordena a Barry...) :  
:-----:  
:WESKER: "Barry, vete a la superficie y espérame ahí." :  
:-----:  
: (Cabizbajo, Barry enfila hacia la puerta de salida del laboratorio. Jill :  
: le observa retirarse. Ella siente que Barry no la ha traicionado por su :  
: propia voluntad. Quizá todavía pueda recuperar su lealtad). :  
:-----:  
:JILL: "Barry!" :  
:-----:  
:WESKER: (Riendose) "Barry es tan adorable, realmente debe tenerle terror a :  
: Umbrella". :  
:-----:  
:JILL: "Tú y Umbrella secuestraron a su familia!... eres un bastardo!". :  
:-----:  
:(Ante tal comentario, Wesker pierde la cabeza y golpea el rostro de Jill). :  
:-----:  
:WESKER: "¿Umbrella?, Si bien utilicé artimañas para obligarlo a actuar, te :  
: aseguro que no tuvo nada que ver en ésto... Umbrella". :  
:-----:  
: (Jill lo escucha desde el suelo, donde trata de recuperarse del golpe). :  
:-----:  
:WESKER: "Yo solo utilicé a Barry para mis intereses personales. Apesar de :  
: que tú y Barry piensan que yo seguía las órdenes de Umbrella". :  
:-----:  
:JILL: "¿Qué?! (le sorprende enterarse que Wesker está actuando de manera :  
: independiente a Umbrella)... ¿Qué estás planeando hacer?". :  
:-----:  
:WESKER: "Supongo que ya es hora de que inicie la función". :  
:-----:

: (Acto seguido, Wesker teclea unos comandos en la computadora y dirige su :  
: vista al enorme envase de formol que está a su lado. Jill le observa y :  
: descubre que el envase contiene un grotesco humanoide en su interior). :  
:-----: :  
:WESKER: "Es magnífico!". :  
:-----: :  
:JILL: "¿En aras de ésta... cosa?" (Jill no puede creer que Wesker haya :  
: traicionado a S.T.A.R.S. por aquella criatura dentro del envase). :  
:-----: :  
: (Ante ése comentario, Wesker vuelve a perder la paciencia). :  
:-----: :  
:WESKER: "¿Sabes?... Detesto las despedidas!. :  
:-----: :  
:(Wesker entonces levanta su arma dispuesto a terminar con la vida de Jill. :  
: :  
: Pero antes de que logre disparar, es fugazmente desarmado por un disparo :  
: que proviene de otra parte del laboratorio. Un 2do. disparo conecta con :  
: el hombro de Wesker, que provoca que caiga al suelo herido. :  
: :  
: Jill voltea la vista adonde se originaron los disparos y descubre que se :  
: trata de Barry Burton, quien lentamente camina hacia su compañera). :  
:-----: :  
:BARRY: "P-perdóname..." :  
:-----: :  
:JILL: "No, tu no eres el culpable! Es Umbrella y Wesker!" :  
:-----: :  
:BARRY: "Inclusive si está en juego mi familia, no podría tolerar volver a :  
: traicionar a mis amigos". :  
:-----: :  
:(De pronto, Wesker se impulsa desde el suelo y logra meter un comando en :  
: el teclado de la computadora. Barry le observa y aunque trata de evitarlo, :  
: no lo logra). :  
:-----: :  
:BARRY: "Mierda!" :  
:-----: :  
:(El comando en la computadora parece activar algo que afecta al envase de :  
: líquido que contiene al TYRANT. El líquido es drenado del envase, y el :  
: humanoide se despierta de su letargo. Empieza a golpear el vidrio del :  
: envase. Queriendo salir a la fuerza. :  
: :  
: Sus primeros intentos fallan, pero cuando utiliza su desfigurada mano que :  
: contiene largos garfios como uñas, el vidrio se desmorona. :  
: :  
: Barry trata de interponerse entre el TYRANT y su compañera. Apunta su :  
: MAGNUM y se prepara a disparar. Pero solo de ver a la enorme criatura, :  
: Barry deduce que inclusive su potente Magnum no será suficiente). :  
:-----: :  
:BARRY: "Maldita sea!... " :  
:-----: :  
:(Wesker logra ponerse de pie apesar del intenso dolor de su hombro. Y la :  
: situación parece divertirle). :  
:-----: :  
:WESKER: "Je! Je! Je!... Ugh!... J-Jill y Barry juntos... en el infierno!" :  
:-----: :  
:(El TYRANT continua avanzando hacia donde se encuentran Jill y Barry). :  
:-----: :  
:BARRY: "¿Quieres meterte conmigo?!" :  
:-----: :  
:(A pesar del desesperado reto por parte de Barry, el TYRANT no parece estar :  
: interesado en él. De hecho, su atención gira inesperadamente y se centra :



+-----+  
Dicho PANEL desbloqueará las cerraduras electrónicas de emergencia. Y con ése proceder podrás usar el ELEVADOR que conduce al HELIPUERTO del LABORATORIO. Y también desbloquearás la CELDA donde se encuentra Chris Redfield. Fabuloso!

Ya que hagas lo anterior, dirígete adonde se encuentra el cuerpo de Wesker. Y examínalo para que puedas leer el siguiente TEXTO...

+----- A G E N D A -----+  
| Nota de Observaciones |  
+-----+  
| El descubrimiento del G-Virus se dió en efecto 21 años después de la |  
| administración del Virus Primogénitor. |  
| |  
| El parásito "prototipo" que habíamos adquirido del laboratorio francés |  
| fué administrado al espécimen de Prueba. Dicho espécimen asimiló al |  
| parásito sin dar señales de sufrir algún efecto adverso. |  
| |  
| La ausencia de una reacción fué un misterio que no pudimos resolver. |  
| Pero ahora todo se ha aclarado. |  
| |  
| El parásito "prototipo" estaba en un estado de incubación por 21 años |  
| dentro del cuerpo del espécimen de Prueba. Apartir de la incubación, |  
| el parásito paso a un estado donde sufrió una mutación. Pienso que es |  
| una descripción mucho más acertada, decir que "evolució". |  
| |  
| Esta misma observación, ha fortalecido de gran manera mi investigación. |  
| Por medio de más pruebas y la investigación, he logrado crear un método |  
| para desarrollar un "G" que supera el desempeño del "T". |  
| |  
| Fué el parte-aguas que cambió el panorama con respecto al desarrollo de |  
| Armas Bio-Orgánicas. |  
| |  
| No puedo esperar a ver la expresión de envidia en la cara de Alexia, |  
| cuando yo haga pública mi investigación. Desafortunadamente, tendrán |  
| que pasar algunos años para que yo pueda verificar mis descubrimientos. |  
| |  
| William Birkin |  
+-----+

El espécimen de prueba al que se refiere el documento, es Lisa Trevor.

Bien, es hora de abandonar el LABORATORIO. Pero antes, debes dirigirte adonde se encuentra Barry Burton. Trata de revivirlo... y activarás éste CINEMA...

: : : : : C I N E M A : : : : :  
:  
:JILL: "Barry!... Barry!"  
:  
: (Barry recupera el conocimiento...) :  
:  
:JILL: "Ah!, estás bien!" :  
:  
:BARRY: "Aagh!... Jill... lo siento... éso fué un descuido de mi parte" :  
:  
:(Barry se siente culpable por tratar de matar al TYRANT a corta distancia. :  
: Luego su memoria le hace pensar en alguien mas...) :  
:  
:BARRY: "Wesker!" :



:-----:
:(Ambos voltean al sitio donde vieron caer a Wesker... solo para descubrir :
: que ya no está ahí!). :
:-----:
:JILL: "Se ha escapado!" :
:-----:
:BARRY: "Primero... hay que dejar éste lugar" (Barry se pone de pié) :
:-----:

Ahora sí, deberás abandonar el área.

Misión Cumplida!.....

=====
OBJETIVO #59).- OBTENER LA UNIDAD DE FUSIBLES Y LLEGAR AL HELIPUERTO!...
=====

Al llegar adonde se encuentra el ELEVADOR, se activará el siguiente CINEMA:

:-----:
: C I N E M A :-----:
:
:(Jill y Barry se muestran sorprendidos cuando escuchan que se ha activado :
: una alarma en todos los niveles del LABORATORIO). :
:-----:
: VOZ DE ALARMA: "EL SISTEMA DE AUTO-DESTRUCCION SE HA ACTIVADO. TODO EL :
: PERSONAL DEBE EVACUAR DE INMEDIATO" :
:-----:
: "SE DESACTIVARAN Y DESBLOQUEARAN TODAS LAS CERRADURAS" :
:-----:
:BARRY: "Wesker debió de haberle activado!... hay que darnos prisa!" :
:-----:

Ambos corren al ELEVADOR, que los lleva de vuelta al NIVEL 3 del LABORATORIO. Al salir del ELEVADOR, Barry decide adelantarse y Jill se quedará rezagada. Y es que tiene otro objetivo en mente... RESCATAR A CHRIS REDFIELD!

Así que tu destino es la PRISION del LABORATORIO, ¿Recuerdas el camino?. Pero por supuesto que lo recuerdas. Dirígete para allá, pues prometiste ayudar a tu compañero. Pero OJO! El camino estará plagado de peligros. Puesto que como lo dijo la ALARMA, todas las cerraduras del LABORATORIO están desbloqueadas. Por lo tanto, habrás enemigos libres por ahí. Bien, dirígete a la PRISION.

Una vez ahí, acércate a la ventanilla de la CELDA, para que actives el CINEMA que muestra a Jill entrar donde se encuentra Chris sentado en un catre...

:-----:
: C I N E M A :-----:
:
:CHRIS: (Al darse cuenta de que no está solo) "Jill!" :
:-----:
:JILL: "Disculpa por la tardanza". :
:-----:
:CHRIS: "Entonces, ¿ya te hiciste cargo de todo?". :
:-----:
:JILL: "Bueno, casi... Pero ya es hora de abandonar éste maldito lugar!" :
:-----:

.....

Debes ahora dirigirte al NIVEL 1 del LABORATORIO. Sube entonces los escalones que llevan a la salida de la PRISION (Chris te estará acompañando). Cruza por el PASILLO MEDICO hasta llegar al CORREDOR CIRCULAR. Usa la primera puerta de modo que subas los escalones que llevan al NIVEL 2 del LABORATORIO. Corre con Chris hacia el pasillo que lleva al PRIMER CUARTO DE SALVAR. Si un enemigo te atrapa a tí o a Chris, dispárale solo para continuar tu camino. No pierdas el tiempo y balas con ésos enemigos, pues ya nunca los volverás a ver. CORRE!

Una vez dentro del CUARTO PARA SALVAR, a configurar tu INVENTARIO así:

```
\\XXX
1) PISTOLA MAGNUM; 2) Municiones para la PISTOLA MAGNUM (si es que todavía
tienes); 3) LANZAGRANADAS 4) Municiones para el LANZAGRANADAS; 5) ITEM DE
ENERGIA; 6) SELF DEFENSE GUN (Es la mini-magnum); 7) ITEM DE ENERGIA (puede
ser un FIRST AID SPRAY o una mezcla potente de plantas);
\\XXX
```

OJO: Debes dejar 1 espacio vacío. Trata de que todas las armas tengan balas o municiones al máximo. Procura que los ITEMS DE ENERGIA sean las más potentes. Ya que salves tu juego, debes enseguida subir por la ESCALERILLA para que así llegues al NIVEL 1 del LABORATORIO.

Una vez arriba, Jill se re-encuentra con BARRY BURTON, quien le dice:

```
..... C I N E M A .....
:
:BARRY: "De prisa!"
:
:.....
```

Frente a tí está una puerta que antes estaba bloqueada. Pero que ahora usarás para llegar a...

{{Nueva Area}} ----- RUTA AL HELIPUERTO (Heliport Hallway) -----

En ése corredor, podrás ver un objeto de ENERGIA. Pero te aviso que requieres tener 1 espacio vacío en tu IVENTARIO. Así que ignórale y continúa avanzando. Camino al otro extremo del corredor, se activará el siguiente CINEMA...

```
..... C I N E M A .....
:
:           Jill recibe en su comunicador una transmisión.
:
:-----:
:BRAD: "Aquí Brad! Se me está acabando el combustible! Si es que hay algunos:
:       sobrevivientes, contáctenme ahora mismo. Mándenme cualquier señal!
:
:       Repito, ésta es su última oportunidad!..." (se corta la señal)
:
:.....
```

Parece increíble, pero Brad se ha mantenido todo éste tiempo revoloteando por encima de la Mansión. En todo caso, Jill sabe que no hay forma de comunicarse con él, debido a que cuenta con un comunicador defectuoso. Así que cuando sea posible, continúa corriendo hasta llegar adonde hay un objeto en el suelo. Al examinarle, descubres que se trata de una UNIDAD DE FUSIBLES (FUSE UNIT). Que no se te olvide recogerle. A la vuelta de la esquina está un ELEVADOR y justo a un lado del mismo, se encuentra un nicho. Ahí mismo debes colocar la UNIDAD

DE FUSIBLES.

De inmediato se activará el siguiente CINEMA:

```
..... C I N E M A .....  
:  
: VOZ DE ALARMA: "TRES MINUTOS PARA INICIAR LA DETONACION"  
:  
:-----:  
: (De pronto se escucha un chillido de un HUNTER (¿Hunter?) que proviene del:  
: otro extremo del corredor... lo que alarma a Chris y a Jill).  
:-----:  
:JILL: "No! Y pensar que hemos avanzado tanto!"  
:-----:  
:CHRIS: "Aún podemos salir de ésta!... Jill... las damas primero!"  
:-----:  
:JILL: (Adivinando lo que se propone hacer Chris) "Chris!"  
:-----:  
:CHRIS: "Déjame lucirme un poco, ¿no?"  
:-----:  
:JILL: "Está bien..."  
:-----:  
: El ELEVADOR estará listo para ser usado y Jill le abordará automáticamente:  
:  
:-----:
```

Así llegarás al HELIPUERTO!

Misión Cumplida!.....

```
#####  
=====
```

OBJETIVO #60).- COMUNICATE CON BRAD Y EXTERMINA AL JEFE FINAL!...

```
=====
```

Bien, tienes 3 minutos para terminar con ésta última misión del juego. Lo que primero debes hacer es recoger los SIGNAL ROCKETS o cohetes que encuentras al pié del ELEVADOR.

Pero antes de que vayas a usar los SIGNAL ROCKETS, entra a tu INVENTARIO para que equipes a Jill con la MAGNUM. Pero si no cuentas con dicha arma, entonces equipa el LANZAGRANADAS.

Pero, hay otro detalle por configurar dentro del INVENTARIO. Es relativo a tu ARMA DE DEFENSA (Defense Item). En el INVENTARIO, hay una casilla en donde se muestra qué ARMA DE DEFENSA tienes equipada. Debajo de la casilla, aparece el nombre del arma en cuestión y la cantidad con la que cuentas. Bien, lo que tú debes hacer a continuación es asegurarte que tengas como ARMA DE DEFENSA, los BATTERY PACKS (ELECTROSHOCK PORTATILES). Son los que producen una descarga de electricidad a un agresor. Dicha arma te será muy útil en la pelea que viene.

Ya que hagas todo lo anterior, activa las SIGNAL ROCKETS. Aparece un CINEMA:

```
..... C I N E M A .....  
:  
: Jill activa los cohetes y los mismos salen disparados en el cielo. Con  
: ello has enviado la señal a Brad, quien presuntamente se encuentra cerca  
: volando en su helicóptero.  
:  
: Mientras que Jill observa la señal, un ruido proveniente del ELEVADOR la
```



VECES con tu arma. Y te preparas a volver a ESQUIVAR al JEFE, pues éste te vá a contra-atacar de la misma manera. Tu responde por ESQUIVAR el ataque con la técnica de correr por el lado izquierdo del enemigo.

Pero OJO: Procura estar siempre atento(a) de las MUNICIONES de tu arma. En el momento que ESQUIVES al TYRANT y corras a sus espaldas para entonces preparar el CONTRA-ATAQUE, es justo el momento que puedes aprovechar para ingresar con rapidez a tu INVENTARIO y hacer lo necesario para obtener más municiones o si lo deseas, para cambiar de arma.

Si acaso el TYRANT logra ponerte una mano encima y te levanta en el aire, sin que hagas nada, Jill hará uso de su ARMA DE DEFENSA. Puesto que se supone que traes equipada los BATTERY PACKS, entonces el TYRANT será electrocutado. Pero solo estará aturdido unos segundos. Aunque serán suficientes para que escapes y puedas re-iniciar la batalla en una mejor posición dentro del HELIPUERTO.

En el caso que el TYRANT sujete de manera similar a uno de tus compañeros, no pierdas tiempo alguno y DISPARALE al TYRANT todas las veces que puedas. Sigue disparándole hasta que suelte a tu amigo. Pues si no lo suelta, terminará con su vida.

Bien, debes saber que estarás repitiendo sucesivamente la técnica de ESQUIVAR y CONTRA-ATACAR durante buena parte de la batalla. Eso será hasta que veas un LANZA-COHETES caer en medio del HELIPUERTO. Un MINI-CINEMA explica lo todo...

```
..... C I N E M A .....  
:  
: BRAD: "Jill! úsalo para matarle... sea lo que sea ésa cosa!" :  
:  
.....
```

He aquí la parte crucial de la misión. Debes recoger el LANZA-COHETES, puesto que sin dicha arma, jamás podrás ganarle al JEFE. Lo complicado del asunto es que el arma está justo en medio del HELIPUERTO y el TYRANT usualmente está en ésa área.

Para tomar el LANZA-COHETES, llama la atención del TYRANT para que te ataque. Cuando salga disparado hacia tí, lo esquivas con la técnica que ya conoces. Y en vez de contra-atacarlo, CORRE al centro del HELIPUERTO y recoge rápido del suelo el LANZA-COHETES. El TYRANT posiblemente se haya dado cuenta que lo has engañado y estará listo para atacarte de nuevo. Espera a que intente hacerlo, para que lo ESQUIVES. Ya que lo hagas y estés momentáneamente a salvo en otra parte del HELIPUERTO, entra de inmediato al INVENTARIO y equipa a Jill con el LANZA-COHETES. Luego regresa a la pelea y busca el momento oportuno para usar dicha arma en el JEFE.

Para disparar el LANZA-COHETES, espera a que el TYRANT te ataque de nuevo. Lo ESQUIVAS corriendo hasta que lo tengas a buena distancia. Luego giras de modo que Jill lo esté encarando. Levanta el LANZA-COHETES y DISPARALE!!!!!!!!!!!!!!

Si el disparo conecta en el TYRANT, deja el contról o controles en el suelo y empieza a celebrar! Pues habrás terminado RESIDENT EVIL 1: REmake! \(^\_\_\_^)/  
OJO: Si fallas el disparo o el TYRANT lo rechaza con su garra, debes volver a intentar el disparo de INMEDIATO. El segundo intento lo matará con seguridad.

Lo que sigue, es el CINEMA FINAL. El CINEMA es diferente dependiendo quien te acompañe hasta el final del juego. Son al menos 12 finales diferentes. Jill y Chris tienen 6 finales cada uno. Tambien existe 1 final adicional, que ocurre si acaso no logras vencer al TYRANT en el tiempo límite. Es un final "malo".

Lo único que es consistente en casi todos los finales de RE-make, es que Brad aparece en el helicóptero para rescatar a tu personaje. Otro detalle similar, es lo que le ocurre a la MANSION SPENCER. KA-BOOM!

Pero para que vean que soy cuate, voy a traducir los dos FINALES que obtienes si sigues al pié de la letra la guía y llegas al final ya sea con Barry o con Chris. Sin que mueran ninguno de los dos.

Primero, el FINAL que obtienes si escapas con Jill, Chris y Barry:

```
..... C I N E M A .....
:
:(Brad llega en el helicóptero y rescata a Chris, Jill y Barry. La nave sube:
: de nuevo y se aleja de la Mansión. La cual en segundos, queda reducida a :
: añicos a causa de una gran explosión).
:-----:
:(Dentro del helicóptero, Jill tiene su cabeza apoyada en el hombro de Chris:
: quien voltea su rostro a ella. Luego su atención se centra en Barry, quien:
: se entretiene revisando su poderosa Magnum.
:
: Obviamente, están cansados y Chris disfruta el silencio. Y la vista que se:
: aprecia por la ventana. Todo parece que ha terminado... por ahora!)
:-----:
: (El helicóptero vuela hacia y se pierde en el horizonte)
:-----:
.....
```

Ahora, el FINAL que obtienes si NO rescatas a Chris y escapas con Barry...

```
..... C I N E M A .....
:
:(Brad llega en el helicóptero y desciende para rescatar a Jill y Barry. Al :
: elevarse la aeronave, se puede ver como la Mansión Spencer explota en mil :
: pedazos).
:-----:
:(Dentro del helicóptero, Barry sostiene la foto de su adorada familia. Jill:
: le hace el siguiente comentario...)
:-----:
:JILL: "¿Tu esposa?
:-----:
:BARRY: "Sí, mi esposa e hijas. Ellas siempre me han esperado. Inclusive hoy:
: mi hija, la mayor..."
:-----:
:(Barry observa a Jill y descubre que ella está preocupada a causa de Chris):
:-----:
:BARRY: (Con tono serio) "No era mi intención..."
:-----:
:JILL: "No, está bien... Está vivo... De alguna forma... yo lo sé".
:-----:
: (El helicóptero vuela hacia y se pierde en el horizonte)
:
:-----:
.....
```

Básicamente, éstos son los 2 principales FINALES "BUENOS" de Jill. Ahora trata de desbloquear los demás finales! (Repito, son 13 en total).

===== F I N =====

#####  
=====

=====  
Dependiendo cuánto duraste en terminar el juego, dependerá la fotografía que aparece de Jill y donde se te indica tus resultados y tu tiempo personal.

En todos los casos, se escucha la voz de Albert Wesker, quien te dice:

```
.....:
:   :
:WESKER: "Jill, has hecho un buen trabajo".  :
:   :
:.....:
```

La mejor fotografía que puedes obtener, es la de Chris y Jill juntos, posando en la SALA PRINCIPAL DE LA MANSION. Deberás dominar el juego, para obtenerla. Aunque es realmente una fotografía EXTRA y de regalo.

=====  
VIII.) S E C C I O N O C H O - SOLUCIONES A ROMPECABEZAS  
=====

En ésta sección se dan pistas precisas o soluciones a los acertijos del juego que comunmente 'traban' a muchos jugadores de REmake. Si no encuentras lo que buscas en ésta sección, se debe a que la solución se encuentra descrita en la parte de la guía en donde debes resolverle.

```
.....
|PREGUNTA: ¿Cómo se obtiene la GEMA AZUL o Blue Gem?      |
|)=====(|
|RESPUESTA: Puedes obtener ésta gema de dos maneras:      |
|   |
|1. Súbete al área encima del SALON COMEDOR y encuentras una ESTATUA en uno |
|   de los extremos del corredor. Empieza a empujar la ESTATUA de modo que |
|   le coloques en la parte del corredor que no tiene una muralla de madera |
|   y desde donde puedes empujar la ESTATUA para que caiga al 1er. piso.    |
|   |
|   Una vez que caiga la ESTATUA, encuentras la GEMA AZUL en los escombros.  |
|   |
|2. Espera a que los HUNTERS aparezcan en la Mansión. Uno de ellos empuja la|
|   ESTATUA hacia el 1er. piso. Por cierto, no lo ves cuando lo hacen.      |
|.....
```

```
.....
|PREGUNTA: ¿Cómo se resuelve el rompecabezas del RELOJ?  |
|)=====(|
|RESPUESTA: Necesitas el GOLD EMBLEM para resolverle...  |
|   |
|Empieza por insertar el GOLD EMBLEM en el nicho que está sobre la chimenea. |
|Las partes internas del RELOJ quedarán expuestas. Examínale y procede ahora |
|a mover la MANECILLA QUE MARCA LA HORA 2 veces a la DERECHA. La hora en el |
|RELOJ debe ser la siguiente... 6:00                                     |
|.....
```

```
.....
|PREGUNTA: ¿Cómo se resuelve el rompecabezas de la GALERIA DE ARTE?      |
|)=====(|
|RESPUESTA: Este es el rompecabezas donde tienes que cambiar el color a los |
```

vitrales...

Comienza por el vitral de la ESPADA, pero por el lado que está cerca de la puerta a la GALERIA DE ARTE. Activa el INTERRUPTOR del vitral y cambiará de color de manera que se pondrá NARANJA.

Luego te diriges al otro lado de los vitrales. Procede a activar el que se encuentra en medio. El vitral se tornará MORADO o PURPURA.

Justo a la derecha del anterior vitral, debes activar el vitral amarillo de modo que se vuelva VERDE.

Termina por activar el INTERRUPTOR que está debajo del cuadro de LISA.

PREGUNTA: ¿Cómo abrir la GARITA que conduce a la CABAÑA de Lisa Trevor?

RESPUESTA: He aquí la solución de manera directa...

Camino a la GARITA hay 2 VELETAS. Acércate a la 1ra. VELETA y debes hacerle girar. Enseguida, trata de que termine de girar y que el GALLO que tiene en su cima, termine apuntando al OESTE.

Acércate ahora a la 2da. VELETA y le haces girar. Le detienes de manera que el GALLO esté apuntando hacia el NORTE.

Recuerda que cada VELETA tiene un INTERRUPTOR que detiene sus movimientos. Quizá necesites práctica para que logres hacer que los GALLOS apunten en la dirección deseada.

PREGUNTA: ¿Cual es la contraseña para entrar al Cuarto de Químicos que está en la RESIDENCIA y donde se fabrica el V-Jolt?

RESPUESTA: He aquí el procedimiento....

1. En el pánel de control, activa el botón ROJO y presiona el número 3

2. Activa el botón NARANJA y presiona el número 5

3. Activa el botón VERDE y presiona el número 6

PREGUNTA: ¿Cómo puedo obtener el químico llamado V-Jolt?

RESPUESTA: He aquí el procedimiento....

1. Combina un frasco de UMB 3 con un frasco de agua. Obtienes el NP-004.

2. Combina un frasco de NP-004 con un frasco de Yellow 6 . Obtienes el UMB 10.

3. Combina un frasco de Yellow 6 con un frasco de agua. Obtienes el UMB 7.

4. Combina un frasco de UMB 10 con un frasco de UMB 7. Consigues el VP-017.





)===== (
| RESPUESTA: CELL |
| ~~~~~ |

~~~~~
| PREGUNTA: Soy un flojonazo de primer nivel, ¿podrías decirme cual es la |
| clave para introducir en el aparato que abre la puerta de la CABINA en la |
| SALA AUDIO-VISUAL? |

)===== (
| RESPUESTA: 8462 |
| ~~~~~ |

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
=====
IX.) SECCION NUEVE - PREGUNTAS FRECUENTES
=====
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

~~~~~
| PREGUNTA:¿Porqué fué necesario hacer una versión nueva de Resident Evil 1? |
| )===== (

| RESPUESTA: Como el propio Shinji Mikami (el creador de la serie numérica |
| de Resident Evil) lo dice, el fijarse la meta de volver a hacer el primer |
| juego, tenía mucho que ver con que el juego Resident Evil 4 llegase a ser |
| una realidad (cosa que sucedió finalmente en el 2004): |

| Mikami: "Parte de la razón que decidimos volver a realizar el primer juego, |
| fue precisamente a causa de Resident Evil 4. En otras palabras, si nosotros |
| no comprendíamos cual era el concepto de la serie "Resident Evil", no sería |
| posible proseguir con una secuela" |

| Pero básicamente, RE-make era sencillamente la versión del juego que Mikami |
| siempre había imaginado. Y por medio del GameCube pudo por fin hacer una |
| realidad su visión. |
| ~~~~~ |

~~~~~
| PREGUNTA: ¿Qué tiene de diferente Resident Evil para GameCube con respecto |
| a la versión original de 1996 (PSOne)? |

)===== (
| RESPUESTA: Aparte de lo obvio (los gráficos mejorados), el juego cuenta con |
| nuevas áreas por explorar y elementos nuevos en la historia; Los zombis |
| ahora pueden revivir en Crimson Heads si no les matas correctamente; Esta |
| un nuevo personaje, Lisa Trevor; Tiene algunos modos de juego exclusivos; |
| el intro del juego es diferente asi como los demas cinemas pre-rendereados; |
| se crearon 70 minutos de cinemas o cortes de escenas totalmente nuevos y |
| que son rendereados en tiempo real; se usaron tecnologías nuevas para dotar |
| a los personajes con mucho mayor realismo en todos sus aspectos; en fin, |
| hay muchas cosas nuevas. |
| ~~~~~ |

~~~~~
| PREGUNTA:¿Qué trae de nuevo "Resident Evil Archives: Resident Evil" para el |
| Wii con respecto a la versión original, para el GameCube? |

)===== (
| RESPUESTA: "Resident Evil Archives: Resident Evil" aporta poco en cuanto a |
| novedades. |

| Realmente sigue siendo exactamente el mismo juego y solo se han añadido 3 |
| configuraciones adicionales para el contról en donde se utilizan el Wiimote |

| con el Nunchuk y el control clásico. |

| Otro detalle es que el juego viene en un solo disco y el audio muestra una |  
| mejora. Considerando que nada se perdió en la adaptación al Wii, mas antes |  
| se obtuvieron (leves) mejoras, éso es sin duda algo positivo. |

| La versión para el Wii corre a 480p a diferencia de la versión GameCube que |  
| solo soporta 480i. Ofreciendo Progressive Scan en el proceso. Pero es algo |  
| que solo podrán notar aquellos poseedores de una TV HD. Será necesario usar |  
| los cables apropiados para obtener una imagen óptima. |

| Aunque debo decirles a los que esperen obtener una imagen nítida, que éste |  
| juego contiene filtros que "ensucian" la imagen de la pantalla a propósito. |  
| Eso se hizo con la idea de imitar a las películas de horror de antaño, las |  
| cuales tenían "basurita" o defectos a la hora de verlas en pantalla. |

~~~~~  
~~~~~  
| PREGUNTA: ¿"Resident Evil Archives: Resident Evil" soporta TV WIDESCREEN? |  
| )===== ( |  
| RESPUESTA: Se puede decir que sí... pero con reservas. |

| La versión de RE-make para el Wii ofrece soporte para TV de pantalla-ancha |  
| en el sentido de que cuando tienes configurado el Wii para tener una escala |  
| de 16:9, entonces observarás una barra negra a cada lado de la pantalla que |  
| se posicionan ahí para evitar que la imagen se distorciona. |

| Un buen tip o consejo para los que tengan una TV de pantalla-ancha, es que |  
| configuren su Wii para que corra a 4:3 si no lo tienen así ya. Así se puede |  
| jugar sin las barras negras de los lados. También está la opción de hacerle |  
| "zoom" a la imagen, pero sin duda se perderá algo de calidad en el proceso. |

~~~~~  
~~~~~  
| PREGUNTA: ¿Se requiere usar una tarjeta de memoria de Gamecube al jugar en |  
| el Wii? |  
| )===== ( |  
| RESPUESTA: Bueno, la respuesta es algo complicada. |

| Si juegas REmake en el Wii usando los discos originales para GameCube, vas |  
| a necesitar usar el mando del GameCube y la tarjeta de memoria compatible |  
| con dicha consola. La tarjeta debe tener al menos 8 bloques vacíos. |

| Si juegas "Resident Evil Archives: Resident Evil" en el Wii, entonces vas a |  
| usar la memoria interna de la consola. Lo que significa que no se requiere |  
| utilizar una tarjeta de memoria para GameCube. |

~~~~~  
~~~~~  
| PREGUNTA: ¿Saldra éste juego para el PS2/XBOX/PS3/XBOX360/Nintendo DS? |  
| )===== ( |  
| RESPUESTA: Realmente no lo sé. Aunque es un poco probable que salga para el |  
| PS2 y Xbox, es casi seguro que salga algún día para el PS3 y Xbox 360. Ya |  
| que nada realmente lo impide. En cuanto al Nintendo DS, dicha portátil ya |  
| cuenta con una versión de Resident Evil 1. La nueva consola de Nintendo, el |  
| Wii, es totalmente compatible con los discos del GameCube, por lo tanto, se |  
| puede jugar RE-make en dicha consola sin problemas. Y ya se sabe que existe |  
| una versión especial para el Wii compatible con el Wiimote. |

~~~~~  
|PREGUNTA: ¿Por qué no hiciste una guía del juego de Chris Redfield? |

)===== (

|RESPUESTA: Solo quise hacer una guía de INTRODUCCION a RE1: REmake en donde |  
|el jugador pudiera conocer los aspectos generales del juego. Y que apartir |  
|de ése conocimiento, pudiera terminarle por su cuenta. Sin necesidad de la |  
|guía. El juego de Jill Valentine sirve exactamente para éso mismo. Es para |  
|ofrecer al jugador novato, una experiencia no muy complicada. Y una vez le |  
|domine, pueda pasar a los otros modos de juego, incluyendo el de Chris... |

|Por ello no hice la guía del juego de Chris, pues en mi opinión, jugar con |  
|dicho personaje se reserva a los jugadores que ya jugaron con Jill y ahora |  
|buscan un MAYOR RETO. Y hacer una guía para ayudarles, se me hace algo que |  
|no tiene sentido. |

~~~~~  
|PREGUNTA: ¿Por qué te tardaste tanto en terminar la guía? |

)===== (

|RESPUESTA: Por la misma razón que muchos dejan para "mañana" sus deberes. |

~~~~~  
|PREGUNTA: ¿Por que no aparece Rebecca en la historia de Jill Valentine? |

)===== (

|RESPUESTA: Ni idea. Podría decirse que no se llevan bien y que hay envidias |  
|de por medio. Pero eso no es verdad ya que en la historia de Chris ambas |  
|parecen colaborar a la perfección al final del juego. |

~~~~~  
|PREGUNTA: ¿Realmente murió Lisa Trevor? |

)===== (

|RESPUESTA: |  
|En el juego The Umbrella Chronicles (Wii), se explica que Lisa sobrevivió a |  
|la caída al abismo y que fué Aniquilada por Albert Wesker. La explosión que |  
|destruyó la Mansión Spencer debió haber acabado con todo rastro de ella. |

~~~~~  
|PREGUNTA: ¿Cuál es la identidad real del Rey de los Crimsom Heads? |

)===== (

|RESPUESTA: Se trata de George Trevor... el padre de Lisa Trevor y quien |  
|diseñó la Mansión Spencer. |

~~~~~  
|PREGUNTA: ¿Por qué cuando re-inicié un juego nuevo despues de pasar una vez |  
|RE-make con cada personaje, me aparece un ZOMBI SUICIDA? |

)===== (

|RESPUESTA: Por que así es como desbloqueas al "One Dangerous Zombie", que |  
|es un zombi cubierto de granadas. Aparece en varias partes de la mansión y |  
|si le disparas, volarás junto con el. Solo trata de evitarlo como al SIDA! |

~~~~~  
|PREGUNTA: ¿Para qué sirve un LIBRO DE MADERA que encuentras en el corredor |  
|con forma de "U"? |

)===== (

|RESPUESTA: Sirve para que lo coloques en un nicho que se encuentra sobre |

|una chimenea en una habitación que está en el segundo piso de la Mansión.  
|Lee el OBJETIVO #35 para mayores detalles sobre su uso.

~~~~~  
|PREGUNTA: ¿Es posible comenzar el juego de Jill con el traje de Resident  
|Evil 3: Nemesis? He visto imágenes en la red que lo demuestra!

|)===== (  
|RESPUESTA: NO. El traje solo lo obtienes cuando terminas por 2da. vez el  
|juego y obtienes la LLAVE que usas en la puerta secreta del almacén de arte  
|Aunque si usas un software para hacer trampa, es posible que lo logres de  
|ésta manera.

|Otra explicación, es que las imágenes que has visto corresponden al DEMO  
|de RE-make. En dicho demo era posible usar a Jill con el traje de RE3  
|desde el principio.

~~~~~  
|PREGUNTA: ¿Qué significa S.T.A.R.S. ?

|)===== (  
|RESPUESTA: Significa:  
| S. (Special)= Especial  
| T. (Tactics)= Tácticas  
| A. (and)= y  
| R. (Rescue)= Rescate  
| S. (Service)= Servicio

| Puede traducirse como: "Agencia de Tácticas Especiales y de Rescate"

~~~~~  
|PREGUNTA: ¿Es verdad que RE-make fué un fracaso comercial en el GameCube?

|)===== (  
|RESPUESTA: Eso es FALSO!

|Cuántas veces no habrán leído en algún sitio de videojuegos o foro en donde  
|se repite la misma cantaleta de que REmake fué un fracaso comercial.

|Es común leer que algún fulano mencione que REmake fracasó por haber salido  
|en un sistema con una pequeña y reducida base de usuarios. Y que si hubiera  
|salido para el PS2, sus ventas hubieran sido fenomenales.

|Veamos los hechos: ..... El Resident Evil de la serie principal que salió  
|primero para el PS2 fué Code: Veronica X en el 2001 (en el 2000 en Japón).  
|Entonces, el PS2 gozaba de una base de usuarios de alrededor de 20 millones  
|o más. CVX era un juego practicamente nuevo. Ahora, con semejante base de  
|usuarios, uno esperaría que el Code: Veronica X tuviera ventas increíbles.  
|Pero la realidad es que tan solo 1.400.000 de entre los 20.000.000 de los  
|que poseían una PS2, se compró el mencionado juego. Apenas una fracción del  
|total de usuarios en la PS2 se compró un juego NUEVO de Resident Evil.

|En corto, ésta era la situación en el PS2 y CVX:

|\* Resident Evil Code: Veronica X ~ 1.400.000 Unidades (cifras del 2008)  
|\* Base aprox. de usuarios del Playstation en el 2001: 20+ millones

|Ahora comparemos lo anterior con lo que sucedió con REmake en el GameCube.

|REmake NO era un juego nuevo. Era para ser honestos un refrito de un juego

| que millones de jugadores ya habían disfrutado en el Playstation 1. REmake |  
| salió para su venta en el 2002, en una consola con apenas 6 o 7 millones de |  
| usuarios. Apesar de ello, de esos 7.000.000 de poseedores del cubo, los que |  
| compraron REmake llegaron a ser 1.200.000 en el 2002. Estamos hablando de |  
| que un buen porcentaje del total de usuarios del GCN, compraron un juego de |  
| Resident Evil ése año. |

| En corto, ésta era la situación en el GCN y REmake: |

- | \* Resident Evil (REmake)~ 1.200.000 Unidades Vendidas (cifras del 2002)
- | \* Base aprox. de usuarios del GameCube en el 2002: 6-7 millones

| Un refrito de un viejo juego de RE se vendió PROPORCIONALMENTE mejor en el |  
| GCN que un juego practicamente nuevo en el PS2. Así que antes de considerar |  
| REmake como un fracaso, habríamos de considerar de la misma manera al CVX. |  
| Pues un porcentaje mucho menor de usuarios del PS2 compraron un juego de RE |  
| que los que lo hicieron en el cubo. Solo vean los números y comparen. |

| A todo lo anterior, hay que considerar que Capcom fijó las expectativas de |  
| ventas de REmake en 1.000.000 de unidades. El juego rompió con ésa meta al |  
| vender 1.200.000 unidades dentro del año fiscal correspondiente al 2002. |

| Y hasta la fecha (2009), el REmake ha vendido 1.400.000 de unidades. Aún se |  
| vende, pues es posible disfrutar dicho juego en el Wii. |

| ¿Fracaso comercial? Ridículo. Los que dicen éso no saben lo que dicen. |  
| ~~~~~

#####  
=====

X.) S E C C I O N   D I E Z        - SECRETOS

#####

~~~~~  
|>>>Para obtener atuendos diferentes<<< |  
| )===== ( |  
| Termina el juego con Jill en cualquier dificultad y obtendrás la llave del |  
| guardarropa para su traje: SARAH CONNORS (Terminator 2). |  
| ----- |  
| Termina el juego con Jill en cualquier dificultad nuevamente y obtendrás su |  
| traje de RESIDENT EVIL 3: NEMESIS (y empieza a pillarle los calzoncillos!) |  
| ----- |  
| Termina el juego con Chris en cualquier dificultad y obtendrás la llave del |  
| guardarropa para su traje sacado de la película "THE MEXICAN". Chris usará |  
| la ropa de BRAD PITT y Rebecca cambiara su atuendo por el de JULIA ROBERTS. |  
| ----- |  
| Termina con Chris en cualquier dificultad nuevamente y obtendrás su traje |  
| de RESIDENT EVIL CODE VERONICA. |  
| ~~~~~

~~~~~  
|>>>Para Obtener el Samurai Edge<<< |  
| )===== ( |  
| Para obtener la Samurai Edge deberás terminar el juego en menos de 5 horas, |  
| en dificultad normal con Chris o Jill. |  
| ~~~~~

~~~~~  
|>>>Para Obtener el Rocket Luncher<<< |

)===== (
| Deberás terminar el juego en menos de 3 horas en Normal o Hard mode.
|
| ~~~~~

|>>>Para abrir el modo "One Dangerous Zombie"<<< |

)===== (
| Deberás de terminar el juego una vez con cada personaje (una con Chris y
| una con Jill). Esto hará que aparezca un zombi cubierto de granadas por
| toda la mansión si le disparas volarás junto con el y todo lo que este
| cerca.
|
| ~~~~~

|>>>Para abrir el modo Real Survival<<< |

)===== (
| Deberás de terminar el modo "Once Again" en Normal o HARD.
|
| ~~~~~

|>>>Para abrir el modo Invisible<<< |

)===== (
| Deberás de terminar el modo Real Survival una vez.
|
| ~~~~~

|>>>Mensaje especial del director del Juego (Shinji Mikami)<<< |

)===== (
| Para ver este mensaje deberás de terminar el modo Invisible en menos de 5
| horas, y podrás ver la carta especial que tiene para ti el director del
| juego así como una serie de fotografías de disfraces inusuales.
|

| He aquí la traducción de dicho mensaje:

| MENSAJE DE SHINJI MIKAMI

| "Gracias por tomarte el tiempo para terminar todo el juego Biohazard
| (Resident Evil).

| Si estás leyendo ésta carta, te saludo! Realmente eres un jugador
| increíble!

| Me imagino que has de haber tenido algunas experiencias memorables.

| El dolor de mirar la pantalla de "Game Over" una y otra vez... El dulce
| sabor de la victoria después de que lograste terminar el juego... los
| sentimientos de compañerismo que compartiste con tu personaje... La
| emoción... y la sensación de peligro que te embargaba.

| Nosotros creemos que los videojuegos son más que un simple producto de
| un equipo de desarrolladores. Y es que requerimos del apoyo de jugadores
| natos como tú, para crear videojuegos que valgan la pena.

| Por ésa razón, estamos realmente encantados cuando alguien disfruta de
| uno de nuestros juegos de principio a fin. Tal y como tú lo has hecho.

| Así que, en nombre del equipo completo (de Resident Evil), deja que por
| favor te exprese nuestra gratitud y congratularte por un trabajo bien
| hecho!

Muchas gracias por jugar!"

SHINJI MIKAMI

Representante del equipo desarrollador de "REmake"

~~~~~

>>> Truco del Lanzagranadas <<<

)===== (

MUCHO OJO: Este truco no funcionará en la version PAL/Europea de REmake  
y tampoco funciona en la versión exclusiva para el Wii.

Mete dentro del ITEM BOX absolutamente TODO lo que tengas en tu INVENTARIO.  
Pon mucha atención en ésto: DEJA VACIA LA PRIMERA CASILLA QUE ESTA EN EL  
ITEM BOX!

Es la primera casilla que es posible seleccionar con el cursor en el ITEM  
BOX. Si está ocupada por un item (objeto), retira el item a otra casilla  
que esté debajo (no arriba) de la primera casilla. Lo ideal es que las 2  
primeras casillas se queden vacias antes de ejecutar éste truco.

En seguida salte de la pantalla del ITEM BOX. Vuelve a entrar al ITEM BOX y  
toma el LANZAGRANADAS de modo que se coloque en la parte SUPERIOR-IZQUIERDA  
del INVENTARIO de Jill. Luego toma los cartuchos que deseas usar para que  
aumenten en numero a 240 tiros (pueden ser las INCENDIARY SHELLS o las ACID  
SHELLS) y procura que ocupen la casilla del INVENTARIO que se encuentra en  
la parte SUPERIOR DERECHA.

Las INCENDIARY SHELLS te servirán para incendiar enemigos difíciles como  
los CRIMSON HEADS o los cuerpos de los zombis para evitar que éstos se  
transformen en los CRIMSON HEADS. Las ACID SHELLS son muy eficaces para  
vencer ciertos enemigos con el mínimo numero de disparos. Tu decides cual  
cartuchos tomar del ITEM BOX.

Ahora sal de la pantalla del ITEM BOX y entra a la pantalla del INVENTARIO.  
Equipa el LANZAGRANADAS de modo que Jill pueda usar el arma. Repito, Equipa  
el LANZAGRANADAS de modo que Jill pueda usar el arma. Ese detalle es muy  
importante! Luego entra al ITEM BOX y mete ahí en LA PRIMERA CASILLA los  
cartuchos que escogiste anteriormente para aumentar a 240 tiros.

Aquí viene lo bueno: Sin salirte de la pantalla del ITEM BOX, usa el cursor  
en forma de cuadrado para que se coloque en la PRIMERA CASILLA que es donde  
están los cartuchos que quieres aumentarle los tiros. Ya que lo hagas,  
presiona el botón "A" y el cursor ahora se colocará automáticamente a la  
casilla en donde está el LANZAGRANADAS. Presiona de nuevo el botón "A" y  
notarás que el número de tiros del LANZAGRANADAS ha aumentado (a veces  
marca 752 o un número indecifrible, pero en realidad tendrás 240 tiros).

Si seguiste las indicaciones al pie de la letra, te abrá salido el famoso  
Truco del Lanzagranadas... solo recuerda que grandes poderes requieren gran  
responsabilidad.

~~~~~

=====

XI.) S E C C I O N O N C E - ACLARACIONES FINALES

=====

El documento fué escrito en su totalidad por Pikminister y cualquier duda o



comentario, sugerencia o contribución dirigirse a: pikminister(@)yahoo(.)com

Esta guía se hizo exclusivamente para ser publicada exclusivamente en:

>>> <http://faqs.ign.com/>

>>> <http://gamefaqs.com/>

>>> <http://neoseeker.com/>

>>> <http://supercheats.com/>

>>> <http://re4all.angelfire.com>

Solo los 5 sitios mencionados tienen la autorización de tener ésta guía en su pagina web. Y solo éstos sitios tienen las versiones actualizadas de la misma.

=====

Muchas Gracias a todos!

=====

Gracias a tí por leer ésta guía y por disfrutar del juego!

Gracias a Capcom y en especial a Shinji Mikami por crear RE-make!

Gracias a Nintendo por fomentar que equipos que desarrollan videojuegos se tomen riesgos al crear juegos como RE-make, que se hacen por el amor a los videojuegos.

Gracias al GameCube, pues sin la existencia de dicha consola quiza no sería posible que existiera RE-make.

Gracias a ign.com por poner la guía en su página!

Gracias a gamefaqs por poner la guía en su página!

Gracias a neoseeker por poner la guía en su página!

Gracias a Supercheats por poner la guía en su página!

Y nuevamente, gracias a tí! ^\_\_\_^

~~~~~ OJO ~~~~~

También he terminado la guía para el juego RESIDENT EVIL Ø, donde traducí los textos y cortes de escenas. Puedes encontrarla en los mismos sitios de la red que incluyo en ésta guía.

~~~~~

=====

#### FE DE ERRATAS

=====

Gracias a Jesus David Ramirez por decirme de un error respecto a la LLAVE EMBLEMATICA. Ya corregí el error.

Gracias a David Hernandez por decirme que el Tyrant tiene su garra en su mano IZQUIERDA. En la guía puse que la tenía en su mano derecha. Ya corregí el error.

Gracias a Gabriel Villalta por reportarme sobre un error de continuidad en el laboratorio.

También debo agradecer a todos los que han escrito informándome de errores o para felicitarme por ayudarles a pasar el juego. Muchas gracias!

=====  
© 2002-2009 Pikminister  
=====

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