



Eso, es lo que hace diferente mi guía de las otras que hay por ahí. En que mi guía se esmera en darle toda esa información al jugador. Y es que no basta el decirle al jugador: "camina del punto A al punto B". También tiene que saber, por qué lo hace. Y solo sabrá eso, si entiende que dicen los cortes de escena y entiende lo que dicen los numerosos textos que explican la historia de REØ.

En mi guía, trato de exponer todos los textos y diálogos en español, para que el jugador tenga una buena idea de lo que sucede con la historia de REØ y que se involucre emocionalmente con la misma. Trato que sea una experiencia mucho mas interactiva, como debe ser en todo videojuego!

Esta guía es dedicada para los "primerizos", aquellos que van a jugar REØ por primera vez. La guía, se diseño con la idea de ahorrar municiones y tomar las rutas mas adecuadas para llegar al final del juego.

Sin más, vamos a la guía y ojalá que disfrutes Resident Evil Ø!

```
#####
=====
T A B L A      D E      C O N T E N I D O
=====
#####
```

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	-	ARMAMENTO
V.).....		S E C C I O N	C I N C O	-	CONTROL
VI.).....		S E C C I O N	S E I S	-	LA GUIA DEL JUEGO [80 MISIONES]
VII.).....		S E C C I O N	S I E T E	-	MINI-JUEGO: LEECH HUNTER
VIII.).....		S E C C I O N	O C H O	-	PREGUNTAS FRECUENTES
IX.).....		S E C C I O N	N U E V E	-	ITEMS U OBJETOS
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 esos 5 sitios vas a encontrar las versiones actualizadas de esta 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 esas páginas tengan la guía actualizada

=====

II.) SECCION DOS - VERSIONES

=====

[Versión FINAL]

Noviembre 20, 2011: Solo he corregido algunos errores. Pero lo mas relevante, es que adapté la guía para la versión Wii del mismo juego y creo que con ello, terminan las actualizaciones.

[Versión: 1.0]

Diciembre 22, 2006: Esta versión es curiosamente, la final. No quise publicar la guía, hasta que estuviera terminada. Me tomó alrededor de un mes terminarla. Usando mis tiempos libres. Ahora yo tengo unas ojeras de mapache, por pasarme noches haciendo la guía. Pero al fin la terminé!

=====

III.) SECCION TRES - PERSONAJES

=====

~~~~~  
|>>>Rebecca Chambers<<< (18 años de edad) |  
)===== (|  
|El miembro más joven del Bravo Team de S.T.A.R.S. Rebecca se destaca por |  
|su conocimiento en el área de medicina y primeros auxilios. Debido a su |  
|edad, no puede controlar sus nervios tan efectivamente como los demás de su |  
|equipo. Apesar de ello, la joven Rebecca cumple cualquier orden o misión |  
|que se le asigne sin el menor reparo. Apesar de ser una novata se le asigna |  
|participar en la peligrosa misión de investigar unas muertes misteriosas |  
|que ocurrieron en Raccoon City y sus alrededores. |  
~~~~~

~~~~~  
|>>> BILLY COEN <<< (26 años de edad) |  
)===== (|  
|Ex-marine y fugitivo de la justicia. Fué hallado culpable por la muerte de |  
|23 personas durante un operativo en Africa. Logra escapar en el transcurso |  
|de su traslado a una base militar en donde habría de ser ejecutado. |  
~~~~~

\* \* \* \* \*

Los siguientes personajes no pueden ser usados por el jugador, pero juegan un papel importante dentro de la historia del juego:

\* \* \* \* \*

~~~~~  
|>>>Enrico Marini<<< (41 años de edad) |  
)===== (|  
|Capitán del Bravo Team de S.T.A.R.S. que se identifica por su liderazgo |  
|y por mostrar una suma dedicación a la fuerza policíaca. Su operativo en el |  
|bosque Raccoon, le llevan a sumergirse en una peligrosa investigación, |  
|la cual le lleva a enterarse de un siniestro complot contra S.T.A.R.S. |  
~~~~~

~~~~~

|>>>Albert Wesker<<< (38 años de edad) |  
|)=====|  
|Comandante y lider del S.T.A.R.S. Alpha Team. Este personaje guarda un |  
|secreto que pondría en duda no solo su lealtad a S.T.A.R.S. pero también su |  
|lealtad a la compañía Umbrella. |  
|~~~~~|

|>>> WILLIAM BIRKIN <<< (36 años de edad) |  
|)=====|  
|Birkin es de los científicos más célebres de Umbrella. Inició su carrera a |  
|la edad de 16 años. Su estatus como científico precoz, fué desechado cuando |  
|la joven Alexia Ashford, de tan solo 10 años, se convierte en científico a |  
|tal edad. Birkin se propone entonces a superar a Alexia. Ello atravez de un |  
|logro científico que pueda eclipsarla. Para conseguirlo, Birkin hace hasta |  
|lo imposible por acercarse a su mentor, el Dr. Marcus. Quien celosamente ha |  
|estado estudiando el Virus Progenitor. Sin compartir con nadie sus avances. |  
|Curiosamente, cuando el Dr. Marcus desaparece, Birkin sorprende a todos al |  
|declararse el flamante descubridor del T-Virus. |  
|~~~~~|

|>>> DR. JAMES MARCUS <<< |  
|)=====|  
|Dr. Marcus fué uno de los fundadores de Umbrella. Tambien fue denominado el |  
|Director de la Base de Entrenamiento de la corporación. Sus investigaciones |  
|acerca del virus "Madre", le hizo posible desarrollar el Virus Progenitor. |  
|Apartir de dicho descubrimiento, Marcus continuó en busca de un virus que |  
|pudiera ser utilizado como un arma bio-organica. Por medio de sanguijuelas, |  
|Marcus logró avanzar bastante en su meta. Pero comete un error al negarle a |  
|todos dentro de la Corporación para la cual trabaja, el que tengan acceso a |  
|sus descubrimientos. Lo que ocasiona que el propio Ozwell Spencer, tome las |  
|medidas necesarias para arrebatarle sus hallazgos. El Dr. Marcus desaparece |  
|misteriosamente en 1988. Y sus estudios son retomados por William Birkin. |  
|~~~~~|

|>>> OZWELL E. SPENCER <<< |  
|)=====|  
|Es el fundador principal de la corporación farmacéutica Umbrella. También |  
|forma parte de la realeza inglesa. En 1950, desarrolla el virus "Madre". En |  
|1963, Spencer contrata a un afamado arquitecto neoyorquino, George Trevor, |  
|para que diseñe la construcción de una mansión. La misma que serviría como |  
|un lugar de esparcimiento. Pero en realidad, Spencer planeaba emplear ésa |  
|mansión para estudiar y desarrollar el virus Madre. La mansión se financió |  
|con la ayuda de otro miembro de la nobleza inglesa, Edward Ashford. En 1967 |  
|funda la Corporación Umbrella. Posteriormente, establece una base en ciudad |  
|Raccoon para entrenar a sus empleados. Spencer ofrece el puesto de Director |  
|al Dr. James Marcus. |  
|~~~~~|

|>>>Richard Aiken<<< |  
|)=====|  
|Especialista en comunicaciones del Bravo Team de S.T.A.R.S. Edad, 23 años. |  
|~~~~~|

|>>>Kevin Dooly<<< |  
|)=====|

|Piloto experimentado y miembro del Bravo Team de S.T.A.R.S. |

~~~~~

|>>>Edward Dewey<<< |

)===== (

| Es al igual que Kevin Dooly, un piloto experimentado y miembro del Bravo Team de S.T.A.R.S. Edad, 26 años. |

~~~~~

|>>>Forest Speyer<<< |

)===== (

|Especialista en vehículos militares y miembro del Bravo Team de S.T.A.R.S. Edad, 29 años. |

~~~~~

|>>>Kenneth J. Sullivan<<< |

)===== (

|Entrenado para utilizar químicos. Es miembro del Bravo Team de S.T.A.R.S. Edad, 45 años. |

~~~~~

\* \* \* \* \*

#####

=====

IV.) S E C C I O N C U A T R O - ARMAMENTO

=====

#####

|>>>KNIFE O CUCHILLO<<< |

)===== (

|Arma por default que tiene el personaje. Resulta como una herramienta útil para ahorrar municiones al jugar en la dificultad HARD |

~~~~~

|>>>HANDGUN O PISTOLA<<< |

)===== (

|Pistola asignada a todo miembro de S.T.A.R.S. para defensa personal. Muy buena arma para enemigos genéricos. Utiliza municiones de 9mm. |

~~~~~

|>>>RIFLE DE CAZADOR (HUNTING GUN)<<< |

)===== (

|Rifle diseñado para la caza de animales. Solo tiene capacidad para disparar dos proyectiles. Es lenta para recargarse de nuevo con más municiones. |

~~~~~

|>>>ESCOPETA o SHOTGUN<<< |

)===== (

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

~~~~~

~~~~~

```

|>>>LANZAGRANADAS<<<
)=====
|Una lanzagranadas revolver que puede disparar granadas comunes, de ácido o
|napalm.
|
|
|
|
|
|>>>PISTOLA MAGNUM<<<
)=====
|Poderoso revolver de grueso calibre. Hace presa fácil de casi cualquier
|adversario. Aunque no es facil re-establecerle con municiones frescas.
|
|
|
|
|>>> COCTEL MOLOTOV (MOLTOV COCKTAIL)
)=====
|Al combinar botellas de vidrio con los recipientes de gasolina, es como se
|consigue ésta primitiva arma. Que sin embargo resulta eficaz como explosivo
|
|
|
|

```

```

#####
=====
V.) S E C C I O N   C I N C O   - CONTROL
=====
#####

```

NOTA: El control difiere según la versión del juego que tengas. Esta guía se basa en las versiones para el Wii y GameCube. A continuación, veremos dos de las configuraciones que existen para jugar en cada una de las versiones...

```

-----
***** [ CONTROL Wii (REMOTE & NUNCHUK) ] *****
-----

```

- Botón A: Sirve para interactuar o activar alguna acción, como la de escalar.
- Botón L: Cuando se combina con la palanca analógica, te permite correr.
- Botón +: Activa la pantalla del inventario o Menu.
- Botón -: Activa el modo 'Zapping' donde intercambias a un personaje por otro.
- Botón B: Sirve para que tu personaje equipe su arma y apunte al enemigo.
- Botón Z: Sirve para ajustar la puntería en un enemigo alterno.
- D-Pad: Sirve para mover al personaje secundario dentro de una misma área.
- Start: Sirve para hacer que el personaje secundario te siga o no lo haga.
- Botón 1: Sirve para activar el mapa.
- Botón 2: Activa la pantalla de opciones.

```

-----
***** [ CONTROL GAMECUBE ] *****
-----

```

Botón A: Sirve para interactuar o activar alguna acción, como la de escalar.

Botón B: Si le mantienes presionado, puedes correr. También cancela acciones que antes activaras con los botones A, Y y Z. Presionar B+ABAJO, le permitirá a tu personaje dar una vuelta sobre su eje de 180 grados.

Botón R: Sirve para que tu personaje equipe su arma y apunte al enemigo.

Botón L: Sirve para ajustar la puntería en un enemigo alterno.

Botón X: Activa el modo 'Zapping' donde intercambias a un personaje por otro.

Botón Y: Activa la pantalla del inventario o Menu.

Botón Z: Sirve para activar el mapa.

Stick C: Sirve para mover al personaje secundario dentro de una misma área.

Start: Sirve para hacer que el personaje secundario te siga o no lo haga.

```
=====
>>> MENU DE OPCIONES DE RESIDENT EVIL ZERO <<<
=====
```

Al iniciar una partida nueva, aparecen 3 opciones a escoger:

- 1).-LOAD GAME: te permite reiniciar un juego que tengas salvado en tu tarjeta de memoria (GCN) o en la memoria interna del sistema Wii.
- 2).-NEW GAME: te permite iniciar un juego nuevo.
- 3).-OPTIONS: te permite configurar el juego por medio de las siguientes opciones:

```
+----- O P C I O N E S -----+
|
|AUDIO SETUP: | Esta opción te permite configurar el audio del juego, |
|              | como puede ser el volumen de los efectos de sonido y |
|              | la música ambiental. |
|-----|-----|
|BUTTON CONFIG: |Esta opción te permite seleccionar entre 3 configuraciones|
|              | del control. Esta guía utiliza la configuración tipo "A", |
|              | que es la configuración por default que ofrece el juego. |
|-----|-----|
|RUMBLE:        |Esta opción te permite activar o desactivar la función de |
|              | vibrar del control o mando. |
|-----|-----|
|MONITOR TUNING:|Esta opción te permite ajustar el brillo de los gráficos|
|              | del monitor o del juego. |
|-----|-----|
|GAME RESET:    |Esta opción te permite resetear el juego. |
+-----+-----+
```

NOTA: También te es posible configurar éstas opciones durante el juego. Entra a la pantalla del INVENTARIO. Ahí seleccionas "OPTION" en el menú que aparece en la parte superior del INVENTARIO.

```
=====
```

#####

>>> Importantes Aclaraciones<<<

Esta guía se realizó usando la dificultad NORMAL y la configuración "A", para el control.

La guía se diseñó, para aquellos usuarios que van a jugar Resident Evil 0 por primera vez. Usando las armas e items que obtienes durante una lra vuelta.

Durante la guía notarás que menciono la palabra CINEMA. Con ése termino yo me estoy refiriendo a los cortes de escena en donde se cuenta la trama del juego en forma de FMV (Full-Motion Videos) o en forma de rendereados en tiempo real. Y éste juego está repleto de CINEMAS. Así que espero que estés al tanto de la forma en que describo los cortes de escena.

Otra cosa: NO SE TE OCURRA IMPRIMIR TODA LA GUIA! ya que es demasiado larga y gastarías mucho papel imprimiendola (piensa en los árboles!). Aparte, también terminarías con la tinta de la impresora si lo haces. Mejor escoge la sección de la guía que necesitas y solo imprime ésa parte si es que deseas imprimirle.

En fin, luego de éstas aclaraciones, llegó la hora de empezar con la guía!

#####

OBJETIVO #0).- El INTRO del juego y el misterio del Bosque Raccoon ...

=====

#####

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

- :
: Un pueblo del medio-oeste de Norte America: Raccoon City.
:
: Una isla solitaria muy distante en el mar: Isla Rock Fort.
:
: La isla que se convertiría en la segunda Ciudad Raccoon: Isla Sheena.
:
: Aún existen muchas preguntas sin respuesta acerca de éstos traumáticos
: eventos, que a simple vista no tienen vínculo entre sí.
:
: Aunque se piensa que la empresa internacional Umbrella estaba involucrada,
: muy poco se conoce sobre los orígenes de ésta anónima corporación.
:
: ¿Cuándo fué creada?
:
: ¿Por quién?
:
: ¿Cómo fué creado el T-Virus?
:
: Para desvelar la verdad... es necesario profundizar mas en los eventos que:
: ocurrieron al principio... mucho antes del incidente de la Mansión...
:
: -----:
:
: Julio 23, 1998
: Bosque Raccoon, 20:17 pm
: -----:

: El lujoso tr n, "ECLIPTIC EXPRESS" transporta a sus exclusivos pasajeros :  
: por el bosque de Raccoon. Todo parece estar muy tranquilo. Los pasajeros :  
: son atendidos por el personal del tr n y el ambiente del mismo contrasta :  
: con el tenebroso aspecto del exterior. :

: Uno de los pasajeros parece escuchar que algo golpea su ventanilla. Pero :  
: la obscuridad de la noche no le permite ver mucho. Y el ruido del tr n ha :  
: opacado un extra o canto que proviene de las monta as... :

: Y es que en la cima de una monta a, una figura parece emitir el canto que :  
: apesar de su delicadeza, resulta ser un canto mort fero. :

: ( lo que sucede a continuaci n, no es necesario describirlo... ) :

: ----- :  
: :  
: 2 horas mas tarde :  
: Sobre el Bosque Raccoon :

: ----- :  
: El helic ptero del grupo Bravo de S.T.A.R.S. sobrevuela el frondoso bosque :  
: Raccoon. En su interior, vemos a los siete miembros del grupo t ctico. :

: \* Kevin Dooly: (Piloto del helic ptero) :

: \* Edward Dewey: (Piloto del helic ptero) :

: \* Enrico Marini: (Capit n del Bravo Team) :

: \* Forest Speyer: (Especialista en veh culos militares) :

: \* Kenneth J. Sullivan: (Especialista en qu micos) :

: \* Richard Aiken: (Especialista en comunicaciones) :

: \* Rebecca Chambers: (M dico quien reemplaza a George Scott, el anterior :  
: m dico de la unidad de rescate) :

: ----- REBECCA NARRA LOS EVENTOS DEL DIA ----- :  
: :

: "Empez  como una simple investigaci n de unas extra as muertes ocurridas :  
: en los suburbios de Ciudad Raccoon. Nada en nuestro entrenamiento pudo :  
: prepararnos para la pesadilla que se materializ  ah ... :

: ...realmente nunca tuvimos una oportunidad". :  
: ----- :  
: :

: ( De pronto, el motor del helic ptero explota en llamas... ) :  
: ----- :  
: :

: ENRICO: " Qu  es lo que sucede?" :

: EDWARD: "Hay problemas con el motor!... haremos un aterrizaje forzoso!" :  
: ----- :  
: :

: (Edward y su co-piloto Kevin logran aterrizar el helic ptero en el bosque. :  
: El aterrizaje es accidentado pero todos le sobreviven. Acto seguido, los :  
: miembros del grupo Bravo descienden de la nave. Rebecca se detiene en la :  
: puerta de salida para agradecer a los pilotos por su destreza... ) :  
: :

:-----:  
:ENRICO: "Verifiquen su posición y hagan un reconocimiento del área" :  
:-----:  
:  
:( La orden de Enrico se lleva a cabo y se empieza a investigar la zona. Es :  
: entonces que Rebecca hace un sorpresivo descubrimiento... ) :  
:  
:-----:  
:REBECCA: "Capitán, vea esto!" :  
:-----:  
:  
:( Rebecca ha descubierto la escena de lo que parece ser un accidente. Entre: :  
: la vegetación, se puede observar un vehículo militar boca-abajo. Y lo que: :  
: resulta mas alarmante, es que los cadaveres de los ocupantes aparecen por: :  
: el suelo, dispersados. :  
:  
: El grupo Bravo se acerca al vehículo y comienzan a analizarle. ) :  
:  
:-----:  
:REBECCA: "Capitán!" :  
:-----:  
:ENRICO: "¿Qué ocurre?" :  
:-----:  
:  
:( Rebecca ha encontrado entre los restos, un reporte que parece explicar la: :  
: razón por la cual el vehículo militar se encontraba en la zona... ) :  
:  
:-----:  
:REBECCA: (leyendo el reporte): "Orden de Corte para la transportación del :  
: prisionero Billy Coen. Ex-teniente, de 26 años de edad. La corte :  
: ordenó una sentencia de muerte el 22 de Julio. El prisionero debe :  
: ser transportado a la base Regarthon, para ser ejecutado... " :  
:-----:  
:  
:(Edward le arrebató el reporte a Rebecca. Está enfurecido por lo que deduce: :  
: se trató de una sangrienta fuga... ) :  
:  
:-----:  
:EDWARD: "Pobres soldados! Eran buenos hombres que solo estaban cumpliendo :  
: con su deber. Y ése miserable les asesinó y ha escapado!" :  
:-----:  
:ENRICO: "Muy bien, escúchenme todos! Hay que separarnos para investigar el :  
: área. Nuestro "amigo" es cruel y despiadado. Mantengan su guardia :  
: en todo momento." :  
:-----:  
:  
:( Rebecca inicia su reconocimiento en solitario. Camina por el bosque con :  
: su arma preparada. Luego de escudriñar árbol tras árbol, Rebecca es :  
: sobresaltada por un ruido entre la vegetación. Al enfocar su atención en :  
: la dirección del ruido, Rebecca hace nuevamente un descubrimiento: :  
:  
:-----:  
:REBECCA: "Un tren!" :  
:-----:  
:  
:( Pero no es un tren cualquiera. Es el ECLIPTIC EXPRESS! Y Rebecca está en :  
: camino a dicho tren.... ) :  
:  
:-----:  
:.....

A continuación, dá inició el juego... y la primera misión!

=====
OBJETIVO #1).- Obtener la LLAVE DEL COMEDOR ( Dining Car Key )...
=====

Camina a mano IZQUIERDA de Rebecca y dirígete a la puerta que conduce al otro vagón del tren. Con ello activas un mini-CINEMA en donde te vas a encontrar a algunos pasajeros en condiciones algo extrañas...

:::::::::::::::::::: C I N E M A ::::::::::::::::::::
:
:REBECCA: "Soy la oficial Chambers del grupo Bravo de S.T.A.R.S., por favor :
: salgan e identifíquense" :
:-----:
:
:(Pero nadie responde a su petición... de pronto, Rebecca escucha un murmuró :
: que proviene de una de las butacas del tren... ) :
:
:-----:
:REBECCA: "¿Hay alguien por ahí?" :
:-----:
:
:(Rebecca se acerca a la butaca y hace un funesto descubrimiento. Sobre el :
: asiento hay una persona desfigurada. Al parecer está muerta. Luego escucha :
: que el murmuró proviene de un radio de transistores, que está en el suelo. :
:
: Rebecca se dispone entonces a recoger el radio, para examinarle... lo que :
: provoca que el dueño del radio se levante de su asiento, para reclamarle. :
:
:
:-----

Al terminar el CINEMA, podrás notar que en el vagón se encuentran 3 enemigos. A tus espaldas hay 1 enemigo y enfrente tienes a 2 mas.

No dispares! En vez de éso, dá la media vuelta sobre tu eje y corre adonde se encuentra el enemigo solitario. Dicho enemigo te atacará y morderá, con mucha probabilidad. Trata de safarte de su agarre y de inmediato continua tu camino a la puerta que dá al siguiente vagón. Así estarás a salvo.

Quizá te preguntes ¿por qué te indico que no les dispares? La razón es que si matas a éstos tres enemigos, cuando vuelvas al mismo vagón observarás que han sido reemplazados por otros 3 enemigos. En cambio si no les matas, solo vas a encontrar a éstos mismos enemigos cuando regreses al vagón. Y con ello ahorras municiones al no tener que matar a los 3 enemigos y a los otros 3 que les han reemplazado. Y en verdad, te recomiendo que ahorres municiones, cuando te sea posible. Si no administras bien el uso de dichas municiones, podrías terminar quedándote sin balas mas adelante en el juego. Esto no es Call of Duty, ¿ok?

Por si tienes curiosidad, si eliminas a los 3 primeros enemigos de ése vagón, activarás el siguiente MINI-CINEMA:

:::::::::::::::::::: C I N E M A ::::::::::::::::::::
:
:REBECCA: "¿Qué acaba de pasar aquí?... creí que estaban muertos! :
:
:-----

Así es como Rebecca conoce por primera vez en su vida a los ZOMBIS!!!! ^\_\_^

Bien, una vez que logres entrar al siguiente vagón, te das cuenta que existen unos cubículos o cuartos, que son utilizados por el personal del tren. Camina hacia la primera puerta y dentro podrás obtener el siguiente documento que se encuentra sobre un mueble:

```
+----- T E X T O -----+
|
| Diario de un pasajero:
|
|--Julio 14-----
|
| Las órdenes del jefe llegaron en éste día. Parece que estamos a cargo de
| investigar las ruinas del laboratorio que está en las montañas Arklay.
|
| Nos movilizaremos en 2 grupos. Siendo mi grupo el que tomará la iniciativa
| para laborar en conjunto. Y así analizar lo que quedo del experimento que
| está en pleno abandono.
|
|--Julio 16-----
|
| Desafortunadamente, la producción en fase de prueba de A.B.O. o las Armas
| Biológicas Orgánicas ( typo-Y139 ), tuvo que suspenderse debido a ésta
| investigación.
|
| Sucede lo mismo con el typo-Y139. Hay muchas cosas que aún ignoramos sobre
| los efectos del T-Virus en el crustáceo. Por lo tanto, todavía contamos
| con interesantes investigaciones por llevar a cabo...
|
| Dependiendo de las condiciones del espécimen y su nutrición, solo bastan
| unas pequeñas dosis del T-Virus para que se manifiesten cambios en tamaño,
| solidez y en la multiplicación de toxinas internas. Como también en lo que
| se refiere al desarrollo a nivel cerebral.
|
| Si éstos efectos secundarios se pudieran controlar, podríamos obtener una
| poderosa arma como resultado.
|
| Sin embargo, el inesperado desarrollo del cascarón causó que mostrara una
| notable fragilidad. Partes de la misma, muestran una debilidad excesiva.
|
| Una de éstas áreas problemáticas del caparazón, se ubica sobre LA CABEZA.
|
| Este laboratorio al que nos dirigimos -¿Acaso estarían llevando a cabo las
| mismas investigaciones? Realmente sería de gran ayuda encontrar datos y
| ejemplares que complementaran nuestra propia investigación.
|
|--Junio 19-----
|
| Finalmente el día se acerca... estoy cada vez más ansioso.
|
| Tanto los periódicos y los noticieros de televisión de Raccoon City, están
| saturados de reportajes sobre extraños asesinatos en los suburbios.
|
| ¿Acaso sucederá todo aquello a causa del virus? Si es así, entonces...
|
| No, no puedo darme el lujo de pensar en éso. Debo concentrarme solo en la
| investigación y en asegurarme que todo transcurra sin dificultades.
|
+-----+

```

El anterior texto tiene una PISTA sobre como vencer a cierto enemigo que vas a enfrentar muy pronto. Así que no creas que no tiene nada de relevancia.

Cerca de una litera y en el suelo encuentras unas MUNICIONES para tu pistola. Recógelas. Sobre la litera, está el cadáver de un pasajero. Si le examinas te enteras que fué asesinado mientras dormía. Pobre diablo, que suerte tuvo!

Cerca de la litera está colgado un saco en la pared. Examina el saco para así obtener una CINTA DE TINTA o CARRETE PARA SALVAR (INK RIBBON). Tómala de modo que la lleves contigo.

Ahora retírate del cubículo y entra en el cubículo contiguo. En ése lugar vas a encontrar una CINTA DE TINTA sobre un mueble. A un lado está un escritorio, en cuya superficie se encuentra una MAQUINA DE ESCRIBIR. Con dicha máquina te será posible salvar tu juego usando la CINTA DE TINTA.

Recóge la CINTA DE TINTA y con ello, se combina con la otra CINTA que tomaste antes en el otro cubículo. Pero no salves tu juego aún. No es necesario, y te aconsejo que entres en tu INVENTARIO y dejes la CINTA DE TINTA en el suelo.

~~~~~  
NOTA: Te aviso, que cuando recojas un objeto como INK RIBBON o municiones (si son del mismo tipo), al momento de recoger otros Ink Ribbons o municiones, se añadirán a la misma casilla donde tenías un objeto similar. Así que cuando tu tengas el INVENTARIO lleno y veas un item similar al que ya tienes es posible que le recojas aún con un INVENTARIO saturado. Eso si es un objeto acumulable como municiones, botellas vacías, ink ribbons, etc.

~~~~~  
NOTA: Este es un buen tip o consejo...

Aprovecho para decirte que durante ésta fase del TREN, puedes recoger objetos y botarles donde quieras. Pero al final de la fase, todos los objetos que has recogido los podrás recuperar. Ya que los objetos que recojas y que entren a tu INVENTARIO, automáticamente los "identificas". Puedes entonces retirar los objetos de tu INVENTARIO y colocarlos donde quieras. Y al finalizar la fase del trén, todos los objetos que "identificaste", reaparecerán dispersados en el área en donde te vés a encontrar al final. Y podrás recogerles entonces.

Asi mismo, los objetos que NO recojas en el TREN, al final de la fase por lo general ya no aparecen. Es bueno que sepas ésto, para que así puedas ser muy selectivo a la hora de recoger objetos y puedas decidir que deseas mantener dentro de tu INVENTARIO y que deseas solo "identificar" para recoger al final de la fase del trén.

~~~~~  
Bien, puesto que ya "identificaste" a la CINTA DE TINTA, la dejas en el suelo cerca de la MAQUINA DE ESCRIBIR. Así cuentas con mas espacio en el INVENTARIO y dejas lugar para otras cosas que te sean mas útiles para ésta misión.

Por ejemplo, a un lado del escritorio donde está la MAQUINA, encontrarás una PLANTA VERDE para recuperar energía. Recógela. Es posible que tu energía esté baja si fuiste atacado por el enemigo del anterior vagón. Y si te fijas en el electro-cardiograma en el STATUS SCREEN o INVENTARIO, observarás que el color de los signos vitales está en AMARILLO. Esa coloración básicamente te indica, que debes estar alerta. Ya que un par de mordiscos o golpes más que recibas y podrías terminar muerto. La PLANTA VERDE solo debes usarla cuando el color de los signos vitales sean de color ANARANJADO o ROJO.

Sobre la cama encuentras el siguiente documento o texto:

```
+----- T E X T O -----+
|
| -Ordenes de la Investigación-
|
| (Parte del texto está manchado con sangre y ciertas secciones no se pueden
| leer).
|
| 8 millas al Norte de Ciudad Raccoon, en las montañas Arklay, se encuentra
| la Base de Entrenamiento de nuestra c_mpañia. La misma fué clausurada hace
| __ años.
|
| Ahora, n_sotros estamos conduciendo un _studio preliminar, para determinar
| la posible re-apertura de la Base.
|
| La primera unidad de rastreo y_ se encuentra dentro de la propiedad y se
| procede a re-abrir la investigación. Quiero que tu equipo nos proporcione
| apo_o.
|
| Las siguientes órdenes _on __ Will__m Bark__ y _ la lra un_dad de ra_tr_o.
|
| ... (el resto de la carta tiene rotaduras y no se puede leer ).
|
+-----
```

Ya no hay nada mas de interés dentro del cubículo. Retírate y continua por el resto del pasillo para que le explores.

Te vas a encontrar con una puerta que no podrás abrir. Y a la vuelta hay otra puerta que está cerrada electrónicamente. Dichas puertas no deben preocuparte por ahora. Solo centra tu atención en un cadáver que se encuentra en el suelo. Si eres observador, notarás que algo centellea o brilla cerca del cadaver.

Examina el cadaver en el suelo y te saldrá el siguiente texto:

```
+----- T E X T O -----+
|
| El cadáver de éste empleado del trén, ha sido brutalmente despedazado.
|
| Está sosteniendo algo...
|
+-----
```

Inmediatamente después, aparece la LLAVE DEL COMEDOR. Dicha llave el juego la identifica como TRAIN KEY. Pero si entras y la examinas dentro del INVENTARIO entonces te enteras que en efecto se trata del DINING CAR KEY o la LLAVE DEL COMEDOR.

Misión Cumplida!.....

```
=====
OBJETIVO #2).- Utiliza la LLAVE DEL COMEDOR (Dining Car Key)...
=====
```

Luego de tomar la LLAVE DEL COMEDOR, "alguien" se acerca adonde está Rebecca. La médico detecta dicha presencia y lentamente se pone de pié. Mira entonces a sus espaldas y descubre que ése "alguien" ahora le apunta con una arma...

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

:  
:REBECCA: (Deduciendo su identidad) "Billy!... teniente Coen."  
:-----:  
:BILLY: (Sorprendido) "¿Así que me conoces?...¿acaso has estado fantaseando  
: conmigo?  
:-----:  
:REBECCA: "Tú eres el prisionero que era transportado para su ejecución...  
: estabas entre los soldados que estaban en el exterior".  
:-----:  
:BILLY: "Oh, ya veo. Tú eres un miembro de S.T.A.R.S.... Bien, no te ofendas:  
: primor, pero entiendo que los de tu clase no me aprecian mucho. Así:  
: que me temo que el tiempo para nuestra pequeña charla ha terminado":  
:-----:  
:  
: ( Billy empieza a retirarse. Rebecca decide seguirle... )  
:  
:-----:  
:REBECCA: "Espera! Estás bajo arresto!"  
:-----:  
:BILLY: "No gracias, muñeca. Ya tengo unas esposas"  
:-----:  
:REBECCA: "Podría dispararte, ¿sabes?"  
:-----:  
:  
: ( Billy la ignora totalmente y se retira. Rebecca se queda pensativa...  
: se nota en su rostro la decepción por no tener el valor de arrestar al  
: criminal que fué encomendada a localizar. )  
:  
:-----:  
:  
: ( Pero sus pensamientos son interrumpidos por el sonido de una ventana que:  
: se rompe. Un invasor ha entrado por ésa ventana al tren. Dicha persona  
: queda en el suelo. Rebecca se recupera del susto y descubre la identidad:  
: del "invasor", se trata de... )  
:  
:-----:  
:REBECCA: "Edward! ¿Te encuentras bien?... ¿qué te ha ocurrido?"  
:-----:  
:EDWARD: (Casi delirando) "E-es peor que... no podemos... Debes tener mucho  
: cuidado Rebecca... el bosque está lleno de z-zombis y... monstruos":  
:-----:  
:REBECCA: "¿Zombis y monstruos?"  
:-----:  
:  
: ( Enseguida de éso, Edward Dewey expira. Antes que Rebecca siquiera pueda  
: asimilar la muerte de su compañero, otro invasor entra violentamente por:  
: otra ventana. Y dicho invasor se dispone a atacar a Rebecca... )  
:  
:-----:  
:.....

Equipa tu arma y prepárate a eliminar a tus enemigos ( si, son mas de uno! ).  
Realmente no tiene ciencia lograrlo. Pero procura ser certero al dispararles.

Al terminar con el peligro, vuelve a examinar a Edward. Saldrá el siguiente  
mensaje que ilustra los pensamientos de Rebecca respecto a su compañero:

+----- T E X T O -----+  
|  
| "Edward... eras tan feliz tan solo hace unas horas".  
|

Adicionalmente, al examinar a Edward descubres unas MUNICIONES para tu arma y también te enteras que su cuerpo tiene numerosas mordeduras.

Bien, ahora debes regresar al anterior vagón del tren. Posiblemente le vas a encontrar "habitado". Si seguistes mis consejos, entonces los 3 enemigos que encuentras en ése vagón, son los mismos que te aparecieron al principio. En ésta ocasión te aconsejo que les mates a todos. Que no se escape ninguno.

Tu objetivo es abrirte paso al siguiente vagón al que llegas usando la puerta en el otro extremo.

NOTA: Si acaso llegas a recibir daño camino al siguiente vagón y no cuentas con un objeto para recuperar energía en tu INVENTARIO, entonces sube por los escalones que están junto a la puerta. Dicho escalones te llevan al 2do. piso del vagón y podrás encontrar una PLANTA VERDE para recuperar energía. Pero si no has recibido daño alguno y ya cuentas con un objeto para recuperar energía entonces no subas a recoger la PLANTA. Ya que ocupará espacio de más dentro de tu INVENTARIO. En ése caso, es mejor dejarle para otra ocasión.

Al ingresar al vagón se activará el siguiente CINEMA, en donde Rebecca recibe una llamada por parte del lider de su grupo...

```

: ::::::::::::::::::::::::::::::: C I N E M A :::::::::::::::::::::::::::::::
:
: REBECCA: "Aquí Rebecca, cambio y fuera"
:
: -----
: ENRICO: (Se escucha la señal con mucha interferencia) "Gracias a Dios puede:
: escucharme.....Aquí Enrico! ¿cuál es tu posición? cambio y fuera!":
: -----
: REBECCA: "Enrico!, hola!... ¿puede escucharme?... por favor responde!"
: -----
: ENRICO: "Rebecca, puedo escucharte! Ahora presta mucha atención. Obtuvimos :
: información detallada sobre el fugitivo por medio de un documento :
: encontrado en los restos del vehículo. Billy Coen asesinó por lo :
: menos a 23 personas... cambio y fuera".
: -----
: REBECCA: (sorprendida) "¿23 personas?..."
: -----
: ENRICO: "También confirmamos que él había sido recluido en una institución :
: penal. Así que manténte en guardia en todo momento... ¿Rebecca, me:
: has escuchado?... cambio y fuera".
: -----
:
: ( Rebecca se queda pensativa... )
:
: -----
: ENRICO: "Mantente muy alerta Rebecca, el fugitivo no pensará dos veces en :
: matarte"
: -----
: REBECCA: "Enrico! Capitán!... ( pierde la señal )... Hola! Hola!... "
: -----
:
: (Rebecca estaba a punto de revelar a Enrico sobre su encuentro con Billy, :
: pero la perdida de la señal se lo impide ).
:
: :::::::::::::::::::::::::::::::

```

Al terminar el CINEMA, prosigue hasta que des con la otra puerta que solo vas a poder abrir por medio de la LLAVE DEL COMEDOR.

( La LLAVE DEL COMEDOR ( Dining Car Key ) ya no la usarás más, así que puedes desécharla cuando te lo indique el juego ).

Misión Cumplida!.....

```
=====
OBJETIVO #3).- Aprende a usar el sistema "ZAPPING"...
=====
```

Al entrar a dicho vagón, se activa un CINEMA en donde Rebecca de nuevo vuelve a encontrarse con Billy Coen...

```
..... C I N E M A .....
:
:BILLY: "De aquí en adelante será más peligroso avanzar... ¿Por qué mejor no
: cooperamos?"
:-----:
:REBECCA: "¿Cooperar?... ¿contigo?"
:-----:
:BILLY: "Escúchame niña, por si no lo has notado aún, dentro de este trén se
: encuentran cosas muy grotescas. Y yo por mi parte, quisiera escapar:
: de aquí. Pero pienso que no tendremos oportunidad de éso, si es que:
: lo hacemos por separado".
:-----:
:REBECCA: "¿Esperas que yo confie en tí? ¿En un fugitivo de la justicia? Yo
: no necesito de tu ayuda. Yo puedo encargarme de todo ésto sola. Y:
: no vuelvas a llamarme niña!"
:-----:
:BILLY: "Muy bien, señorita sabelotodo... ¿cómo he de llamarte?"
:-----:
:REBECCA: "Mi nombre es Rebecca Chambers. Pero soy la oficial Chambers para
: tí!"
:-----:
:BILLY: "Está bien, Rebecca...¿por que no vés a intentarlo tú sola, mientras:
: que yo te espero aquí?"
:
:-----:
.....
```

Pela el ojo ya que aquí viene tu 3ra. misión! Billy como Rebecca enfrentan el mismo problema. Hay una puerta junto a ellos que no pueden abrir. Parece que la puerta le falta ser activada para poder ser utilizada. Y si lees el texto que se encuentra sobre un mueble ahí mismo, podrás informarte sobre la razón por la cual la puerta está fuera de servicio.

```
+----- T E X T O -----+
|
| - Informe a todo el personal -
|-----|
| Cuando evacuen el vagón que contiene el restaurante, los supervisores han |
| de desactivar las puertas automáticas, luego de asegurarse que el personal |
| ha abandonado previamente el vagón.
|
| El INTERRUPTOR CENTRAL que provee de energía a las puertas, se encuentra |
| encima del techo del quinto vagón.
|
```

```

| Las inspecciones se llevarán a cabo cuando el tren esté en la terminal. |
|
| Cuando las inspecciones hayan terminado, se debe utilizar la escalerilla |
| que está al fondo del segundo piso del vagón, donde está el restaurante. |
|
| Umbrella Corp. |
| Departamento de Mantenimiento |
|
+-----+

```

El texto que acabas de leer te ha dado unas PISTAS para resolver el dilema de la puerta herméticamente cerrada. Parece que encima del quinto vagón del tren hay 1 INTERRUPTOR CENTRAL que debes activar. Con ello desbloqueas las puertas automáticas. Para llegar al segundo piso del quinto vagón, puedes emplear los escalones que se encuentran a un lado de la puerta que tratas de abrir.

Billy Coen ha retado a Rebecca a que resuelva el problema sola. Así que no te queda de otra mas que poner manos a la obra. Sube los escalones y así llegas al vagón que contiene el área del RESTAURANTE DEL TREN.

{{Nueva Area}} ----- RESTAURANTE DEL TREN (Dining Car) -----

Ya que estés arriba, hay una puerta justo a un lado de un mostrador. La misma tampoco se puede abrir. Empieza a caminar hacia el fondo del vagón..... y con ello activas un CINEMA en donde sucede lo siguiente:

```

: ::::::::::::::::::::::::::::::: C I N E M A :::::::::::::::::::::::::::::::
:
: (El área del restaurant parece estar apunto de quedar en llamas. Hay unas
: velas que empiezan a propagar fuego. El humo ha enrarecido el aire dentro
: del vagón. Rebecca logra detectar la presencia de un cliente, quien está
: sentado frente a una mesa, al fondo del vagón. El cliente parece tratarse
: de un anciano. Y está sentado con la cabeza baja. Rebecca se acerca a él):
:
: -----:
: REBECCA: "Um... perdone Señor..."
: -----:
: ( El anciano no parece enterarse de la presencia de Rebecca. Ella piensa
: que quizá el hombre está dormido. Por lo cual decide tocar su hombro y
: entremecérselo con la mano. Lo cual solo ocasiona que el cliente pierda
: algo muy importante... acto seguido, Rebecca tendrá el honor de conocer
: a una nueva especie de enemigo. O diré, ¿enemigos? )
:
: :::::::::::::::::::::::::::::::

```

Al terminar el CINEMA, te aconsejo que corras a los escalones, los mismos que usaste para llegar al vagón del RESTAURANTE. Con ello evitas tener que gastar municiones en el enemigo. Ya que con ése proceder te salvas del peligro sin hacer un solo disparo. Y realmente te aconsejo ahorrar municiones. Ya que al terminarse la fase del tren necesitarás de cuanta bala tengas en tu poder. En serio! No es broma.

Pero si te crees muy valiente, tu opción es correr hasta donde está la puerta bajo llave que está a un lado del mostrador y dispara al enemigo sin parar. Y procura colocarte entre la puerta y el mostrador. Ya que si lo haces bien, el enemigo no te hara daño alguno. Solo mantente alejado del villano, ya que ése engendro es capaz de atacarte a distancia, muy al estilo de "Indiana Jones".

En fin, cualquiera de las dos acciones eventualmente activarán otro CINEMA en donde tu enemigo se cae en pedazos. Está formado por varias sanguijuelas, las

cuales deciden ahora atacar a Rebecca en grupo.

En cuestión de segundos, las sanguijuelas cubren de pies a cabeza a Rebecca y ella comienza a gritar de terror. Unos disparos de arma de fuego terminan con el peligro. Los disparos provienen del arma de Billy Coen, quien con un tino endiablado, consigue retirar las sanguijuelas que cubrían a Rebecca. Billy tiene que volver a hacer uso de su fina puntería, cuando una sanguijuela se dispone a atacarlo. Ya pasado el peligro, Billy avanza hacia Rebecca...

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

:  
:BILLY: "¿Te encuentras bien?"

:-----:  
:  
: ( Rebecca le responde con el pulgar levantado. su expresión denota cierto :  
: desagrado. En parte por lo que le ha sucedido y por que ha sido salvada :  
: por Billy, quien le había retado a aventurarse sin su ayuda. ) :

:-----:  
:  
: ( En éso, Billy y Rebecca escuchan un sonido que proviene del exterior. :  
: El sonido corresponde al cantar de un misterioso hombre, quien tiene :  
: a sus pies a miles de sanguijuelas. Parece que su canto las controla.) :  
:  
:-----:

:BILLY: "¿Quién es ése tipo?"

:-----:  
:  
: ( Sorpresivamente, el trén es activado y empieza a moverse por las vías. ) :  
:  
:-----:

:REBECCA: "¿Qué está sucediendo?... ¿quién está controlando el trén?"

:-----:  
:BILLY: "Dirígete al primer vagón donde está la cabina!"

:-----:  
:  
: ( Rebecca actúa de inmediato a la recomendación de Billy, quien al notar :  
: la disposición de la oficial por cooperar, decide tomar la oportunidad :  
: para reforzar la nueva alianza entre los dos... ) :  
:  
:-----:

:BILLY: "Escucha, debemos cooperar de ahora en adelante, ¿comprendes?"

:-----:  
:REBECCA: "Pues yo no... "

:-----:  
:BILLY: "Despabilate, niña! ¿O acaso te ha gustado ser comida para gusanos?"

:-----:  
:REBECCA: "Está bien, pero recuerda que voy a dispararte si intentas hacer :  
: algo raro" :

:-----:  
:BILLY: "De acuerdo... (Billy saca entonces unas municiones y se las entrega :  
: a Rebecca)... lléva ésto contigo. :

:-----:  
:(Rebecca se queda extrañada ante la actitud de Billy, quien no parece estar :  
: comportandose como un fiero criminal ) :

:-----:  
:BILLY: "Si encuentras algo, solo comunícate conmigo, ¿de acuerdo?"

:-----:  
:( Rebecca revisa su radio-comunicador y con un gesto acepta el ofrecimiento :  
: de su nuevo aliado ) :



- ATRIBUTOS DE LOS PERSONAJES -

- REBECCA -

Rebecca Chambers, miembro de S.T.A.R.S. tiene los siguientes atributos:

- \* Puede combinar yerbas o plantas.
- \* Tiene una defensa débil.
- \* Puede usar un JUEGO DE MEZCLAR (MIXING SET) para combinar químicos.

- BILLY -

Billy, un ex-marine, tiene los siguientes atributos:

- \* No puede combinar yerbas o plantas.
- \* Es fuerte en combate físico y resistente a los ataques.
- \* Puede empujar objetos muy pesados.

- Lo que sucede si el PERSONAJE SOCIO es atacado -

Si el PERSONAJE SOCIO recibe mucho daño físico, ambos pueden MORIR. Por lo tanto, siempre debes estar atento(a) de su condición y salud.

Si el PERSONAJE SOCIO es atacado en otra habitación, pedirá la ayuda a tu PERSONAJE PRINCIPAL por medio del radio-comunicador.

Si acaso recibes una llamada de auxilio por parte de tu PERSONAJE SOCIO, corre a ayudarlo de inmediato.

- Cooperando con el PERSONAJE SOCIO -

Algunos rompecabezas no pueden ser resueltos usando a un solo personaje. Si acaso no puedes avanzar, averigua si usar a tu otro personaje puede ayudar en algo.

Bien, solo para aclarar, el PERSONAJE PRINCIPAL puede ser Rebecca o Billy, y lo mismo puede ser respecto al PERSONAJE SOCIO o SECUNDARIO.

Perfecto, de ahora en adelante tienes que utilizar el SISTEMA ZAPPING que te permite intercambiar a los personajes o los objetos dentro de sus INVENTARIOS.

Misión Cumplida!.....

=====

OBJETIVO #4).- Activar el INTERRUPTOR CENTRAL del tren...

=====

Ahora vamos a la siguiente misión.

Como recordarás, Rebecca había subido al vagón con el RESTAURANTE para lograr llegar a un INTERRUPTOR CENTRAL que activará las puertas automáticas. Para llegar a dicho INTERRUPTOR, será necesario que utilices una ESCALERILLA que está al fondo del vagón donde ahora se encuentran Rebecca y Billy.

Si viste el CINEMA anterior, Billy aconseja a Rebecca a que se dirija al 1er. vagón donde se encuentra la CABINA DE CONTROL del tren.

Lo cual indica que el personaje que debes utilizar para llegar al INTERRUPTOR CENTRAL debe ser Billy Coen. A Rebecca la utilizarás para llegar a la CABINA DE CONTROL.

( En realidad eres libre de utilizar al personaje que quieras, pero en ésta guía vamos a hacer las cosas como lo indica el propio juego... ^\_\_^ )

Empieza por entrar a la pantalla del INVENTARIO y entrégale a Rebecca todas las MUNICIONES que tenga Billy en su propio INVENTARIO. Luego separa a los 2 personajes, de modo que tengas como PERSONAJE PRINCIPAL a Billy.

NOTA: Para entregarle las MUNICIONES a Rebecca, solo entra al INVENTARIO y activa la opción EXCHANGE. Enseguida selecciona en el INVENTARIO de Billy las MUNICIONES de la pistola y deberás mover el cursor del INVENTARIO de Rebecca. Precisamente adonde ella tiene las MUNICIONES para la misma arma. Presiona el botón apropiado o el contról analógico, según sea el caso. Con ello le darás todas las MUNICIONES. Confirma la acción con el botón indicado.

Bien, controla a Billy Coen y corre hacia el fondo del RESTAURANTE DEL TREN. Ahí encuentras una ventana que conduce a una ESCALERILLA. Usa la ESCALERILLA para llegar al techo, en el exterior del vagón.

Ya que estés sobre el techo, empieza a avanzar hasta donde se ubica el vagón que contiene el INTERRUPTOR CENTRAL. Poco antes de llegar al INTERRUPTOR, vas a ver un agujero en el vagón. Ignora dicho agujero e intenta llegar adonde se encuentra el INTERRUPTOR. Enseguida, examina el INTERRUPTOR CENTRAL y aparece el siguiente texto:

```
+----- T E X T O -----+
|
| El cable con energía ha sido desconectado...¿quieres reconectar el cable? |
|
+-----+
```

Contesta afirmativamente a la pregunta, seleccionando "YES" (Sí).

Con ése proceder, la puerta automática que está en el 1er. piso del vagón del RESTAURANTE, se reactivará y podrá ser utilizada.

Misión Cumplida!.....

```
=====
OBJETIVO #5).- Obtener la LLAVE DEL CONDUCTOR ( Conductor's Key )...
=====
```

Billy ha logrado activar el INTERRUPTOR CENTRAL!

Pero el gusto le durará poco a Billy, ya que una sustancia extraña surge del

INTERRUPTOR CENTRAL y atacará al ex-marine. Lo cual ocasiona que Billy caiga a través del agujero del vagón. se encontrará en una habitación pequeña.

{{Nueva Area}} ---- ALACENA DEL RESTAURANTE (Dining Car Service Rm.) ----

Ya que se recupere de esa caída, haz que Billy explore todo el área en donde se encuentra. Hay unas MUNICIONES para tu pistola cerca de donde caíste al suelo. Y hay una PLANTA VERDE frente a tí. Recoge ambas cosas.

Si intentas salir de esa habitación usando la puerta, te saldrá un texto que te explica lo siguiente:

```
+----- T E X T O -----+
|
| Algo está bloqueando el agujero para meter la llave... Previene la perilla|
| girar. Podrías retirar el objeto del agujero si tuvieras algo puntiagudo. |
|
+-----+
```

Si se te ocurre usar el CUCHILLO, no funcionará para abrir la puerta. Lo que necesitas para ése menester, es algo más puntiagudo, similar a una aguja.

~~~~~  
NOTA I: Yo te recomiendo que entres a tu INVENTARIO y deseches el CUCHILLO ya que dudo que lo vayas a necesitar ( si es que sigues mis consejos de ahorrar las municiones cuando te sea posible hacerlo ). Hazlo para hacer espacio.  
~~~~~

NOTA II: El cuchillo resulta útil cuando juegas en modo HARD. Ya que escasean las municiones en esa dificultad por tener enemigos mas duros de roer. Y el cuchillo lo usas para auxiliarte en eliminar enemigos. Por ejemplo, disparas a un enemigo, se cae al suelo. Y de inmediato sacas el cuchillo y procedes a acuchillar al enemigo en el proceso que dura para ponerse de pié. Asi, vas a ahorrar balas. En el modo NORMAL no creo que sea necesario hacer eso. Por lo que te aconsejo que te deshagas de él.  
~~~~~

No te preocupes en la puerta por ahora. Mejor recoge un objeto que está en la ventana que está a un lado de la puerta. Se trata de la LLAVE DEL CONDUCTOR o Conductor's Key!.

Al examinar la LLAVE DEL CONDUCTOR, te indicará un texto que sirve para abrir la OFICINA DEL CONDUCTOR. Pero la llave no le sirve de nada a Billy. Quien la necesita es Rebecca.

En la misma habitación donde te encuentras y a un lado de donde pudiste tomar una PLANTA VERDE, hay un MINI-ELEVADOR. Examina el elevador y sale un texto:

```
+----- T E X T O -----+
|
| El servicio del MINI-ELEVADOR se ha detenido en el 1er. piso. |
| ¿Quieres utilizar el servicio del MINI-ELEVADOR? |
|
+-----+
```

Contesta afirmativamente a la pregunta, seleccionando "YES" (Sí).

El MINI-ELEVADOR se activará y en unos segundos el servicio estará disponible para ser utilizado. Saldrá un texto en donde se te pregunta si deseas colocar un OBJETO dentro del MINI-ELEVADOR.

Contesta afirmativamente a la pregunta, seleccionando "YES" (Sí).

En la pantalla del INVENTARIO, selecciona el CONDUCTOR'S KEY o sea, la LLAVE DEL CONDUCTOR. Dicha llave se introduce dentro del MINI-ELEVADOR y enseguida debes confirmar que deseas enviar el OBJETO al 1er. piso.

Acto seguido, debes intercambiar de personaje. De manera que controles ahora a Rebecca. A quien le dejaste en el RESTAURANTE DEL TREN.

Procura que Rebecca baje al 1er. piso, por medio de los escalones. Enseguida debes entrar por la puerta automática que acaba de ser activada por Billy. Al entrar te encuentras en la COCINA DEL TREN. Debes buscar el MINI-ELEVADOR que se encuentra en dicha COCINA. Se encuentra a un lado de la puerta.

Al examinar el MINI-ELEVADOR, te saldrá un texto en donde se te preguntará si deseas recoger el OBJETO dentro del MINI-ELEVADOR. Selecciona "TAKE" para que recojas la LLAVE DEL CONDUCTOR ("Take" significa "tomar" o "recoger").

Ya que hagas todo lo anterior, estarás listo(a) para tu siguiente misión!

Misión Cumplida!.....

=====
OBJETIVO #6).- Encuentra el PICA HIELO ( Ice Pick )...
=====

Tu misión...lo que debe hacer Rebecca es poner los pies en polvorosa y llegar al vagón donde conociste por primera vez a Billy Coen y donde se encuentra el cadáver de Edward Dewey, tu ex-compañero del equipo Bravo.

Por lo tanto, tendrás que sortear un par de vagones del trén para llegar, así como enfrentar algunos enemigos en el camino. Pero si al entrar a cada vagón corres directamente a la puerta del otro extremo, posiblemente evites que los enemigos detecten tu presencia. Y no les darás tiempo de atacarte. Asi que al entrar a un vagón, corre de inmediato al otro extremo y no te detengas!. Solo deberás hacerlo si eres atacado(a). El caso es que debes llegar al área donde se encuentra el cuerpo de Edward Dewey.

Cuando Rebecca se encuentre en ése vagón, procede a entrar a la habitación en donde está la MAQUINA DE ESCRIBIR, para que SALVES TU JUEGO por primera vez. Ahi mismo hay un par de CINTAS DE TINTA que debes recoger y usar para salvar. Ya que lo hagas, retira las CINTA DE TINTAS del INVENTARIO y bótalas por ahí.

A continuación, sal del cubículo y prosigue por el corredor hasta que llegues adonde se encuentra la puerta que dá a la OFICINA DEL CONDUCTOR. Dicha puerta solo se abre con la LLAVE DEL CONDUCTOR ( Conductor's Key ). Abrela entonces!

Al utilizar la llave, te preguntarán si deseas desecharla, tú contesta "YES".

{{Nueva Area}} ----- OFICINA DEL CONDUCTOR (Conductor's Office) -----

Dentro de la OFICINA DEL CONDUCTOR, encuentras un MAPA DEL TREN pegado sobre un pizarrón blanco, junto a la puerta. Recoge el MAPA y analízalo si quieres.

Luego recoge la PLANTA ROJA que está en la ventana, y combínala con la PLANTA VERDE que tienes en tu INVENTARIO ( si acaso no tienes una PLANTA VERDE, solo debes recoger la que se encuentra a un lado de la PLANTA ROJA ). Combina las plantas para obtener una mezcla potente para recuperar energía.





Por cierto, si deseas utilizar la PISTOLA en vez de la ESCOPETA para atacar a STINGER, puedes hacerlo. Pero, te recomiendo empezar usando la ESCOPETA y que logres conectarle al menos dos disparos en la cabeza. Y luego, podrás emplear la PISTOLA. Le causarás así el mismo daño que le haces usando la ESCOPETA.

Eventualmente le eliminas, cuando le conectes los suficientes disparos en su punto débil (la CABEZA).

~~~~~  
NOTA: Cada vez que retroceda STINGER con tus disparos, tienes la oportunidad de propinarle 1 disparo adicional. Pero procura que el JEFE tenga sus tenazas fuera de su cabeza y no la cubra con las mismas. Así que cuando retroceda con un disparo, fijate si tiene su cabeza "libre" de las tenazas y si es así, CORRE detrás del JEFE y conéctale un disparo EXTRA en la cabeza.

También te aviso que si optas por tratar de conectarle un disparo adicional, STINGER posiblemente te propinará un golpe con sus tenazas. Dicho golpe será fugaz y no te dará tiempo de esquivarlo. Así que piensa muy bien si quieres hacerlo o no. La verdad, pienso que no vale la pena arriesgarse.

~~~~~

Misión Cumplida!.....

=====  
OBJETIVO #8).- Recupera el PICA HIELO y apodérate del PANEL OPENER...  
=====

Ya que hayas derrotado a STINGER, entra a tu INVENTARIO. Y retira la ESCOPETA de ahí. Deja la ESCOPETA (HUNTING GUN) en el suelo de la CANTINA. Pero no te preocupes, más adelante en el juego regresarás por dicha arma. Solo déjala en el suelo por el momento, ya que no le vas a necesitar por ahora.

Ahora regresa al vagón donde dejaste el PICA HIELO para que le recojas. En el caso que hayas recibido mucho daño, utiliza la MEZCLA DE PLANTAS que tienes y si yá la usaste y aún tienes baja la salud, entonces recuerda que puedes usar el FIRST-AID SPRAY que se encuentra en la habitación donde obtuviste antes la ESCOPETA por primera vez.

Bien, una vez que tengas el PICA HIELO ( Ice Pick ), regresa a la CANTINA DEL TREN para que obtengas el PANEL OPENER, que es una palanquilla que te servirá para abrir un compartimiento en el tren.

Dicha palanquilla la encuentras al fondo del vagón. Cerca de la ESCALERILLA.

Misión Cumplida!.....

=====  
OBJETIVO #9).- Obtener el PORTAFOLIO ( Briefcase )...  
=====

Ya que obtengas la palanquilla ( PANEL OPENER ), entonces baja al primer piso del vagón por medio de la ESCALERILLA que está ahí mismo.

Te encontrarás dentro de la OFICINA DEL CONDUCTOR. Abre el closet que está en el cubículo. Dentro se encuentra un maletín o PORTAFOLIO. El cual requiere de dos ANILLOS para poderlo abrir y ver su contenido. Así no puedes abrirle aún.

Pero recógele y enseguida, prepárate para tu siguiente misión.

Misión Cumplida!.....

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

OBJETIVO #10).- Libera a Billy Cohen (o Rebecca dado el caso)...

```
=====
```

Retírate de la OFICINA DEL CONDUCTOR y empieza por dirigirte hasta la COCINA DEL TREN, donde se encuentra el MINI-ELEVADOR. Solo corre a dirigirte a dicho lugar.

Si acaso no has eliminado aún a los enemigos de los vagones que vas a visitar, procura esquivarles o matarles si lo consideras necesario.

Ya que te encuentres en la COCINA DEL TREN, utiliza el MINI-ELEVADOR para que le puedas enviar a Billy el PICA HIELO. Ya que lo hagas, debes intercambiar a los personajes para que controles ahora a Billy.

Has que Billy obtenga el PICA HIELO del MINI-ELEVADOR. Luego utiliza el PICA HIELO para abrir la puerta que se encuentra bloqueada.

Solo párate junto a la puerta y entra al INVENTARIO para seleccionar el PICA HIELO (Ice Pick). Enseguida selecciona la opción "USE" y con ello se abre la puerta.

Billy se encontrará en el RESTAURANTE DEL TREN, el mismo estará habitado por enemigos flameantes. Ignórales! Solo corre abajo para que puedas reunir a los dos protagonistas.

Misión Cumplida!.....

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

OBJETIVO #11).- Utiliza el PANEL OPENER para acceder al ALMACEN DEL TREN.....

```
=====
```

Ya que se reúnan tus personajes Aprovecha para redistribuir las MUNICIONES de la pistola entre los 2 personajes. Pon el cursor en las HANDGUN AMMO y activa la opción "EXCHANGE" (Intercambio). Luego mueve el control analógico de modo que veas como se distribuyen las municiones. Y cuando veas que ambos cuentan con una cantidad similar, entonces presiona el botón de acción para confirmar aquello. Con eso, ambos personajes tendrán una cantidad similar de balas.

Bien, como puedes comprobar, la puerta que se encuentra al fondo del vagón no se puede abrir. Dicha puerta dá al ALMACEN DEL TREN (Freight Car). Para poder acceder a dicho vagón, necesitarás usar el ducto que se encuentra en el piso. Solo revisa el área entre la puerta bloqueada y el refrigerador. Ahí vas a dar con el ducto.

La entrada a dicho ducto está bloqueada por un panel. Y para remover el panel debes utilizar el PANEL OPENER o palanquilla. Manos a la obra!

Ya que remuevas el panel, separa a tus personajes por medio del botón START y selecciona como tu PERSONAJE PRINCIPAL a Billy. Ahora entra en el ducto, para que Billy se introduzca a la siguiente área.

{{Nueva Area}} ----- ALMACEN DEL TREN (Freight Car) -----

Prepárate ya que cuando se encuentre del otro lado será recibido por 2 fieros enemigos de 4 patas (CERBERUS).

Elimina rápidamente a los enemigos. Tendrás que apuntar manualmente el arma de tu PERSONAJE PRINCIPAL. Así que no dispaes a lo loco. Con Billy al mando, es muy posible que no recibas daño alguno de los canes "cerberus".

Ya que termines con los enemigos podrás tomar de los estantes algunos OBJETOS como un FIRST-AID SPRAY y MUNICIONES para el RIFLE ( Shotgun Ammo ). Esos dos OBJETOS los puede recoger Rebecca. Así que dirígete a la puerta que dá a la COCINA DEL TREN y desbloquéala, para que Rebecca pueda reunirse con Billy.

Una vez que Rebecca y Billy estén reunidos, recojan los objetos que están en el ALMACEN DEL TREN. Pero procura que Rebecca tenga libres DOS ESPACIOS en su INVENTARIO. Así que si no puedes cargar con todo, solo "identifica" los items y bótales en el suelo. Así podrás recogerles al finalizar la fase del trén.

Billy debe recoger el GAS TANK o TANQUE DE GAS que se encuentra ahí cerca. No puedes utilizarlo aún, pero es bueno que le recojas de una vez.

Misión Cumplida!.....

=====  
OBJETIVO #12).- Obtener el ANILLO DE ORO ( Gold Ring )...  
=====

Existe un OBJETO importante que debes obtener en el ALMACEN. Y se encuentra dentro de una de las jaulas que están al fondo del vagón, cerca de la puerta. Deja que Rebecca le recoja, ya que ella tiene el PORTAFOLIO.

Se trata del ANILLO DE ORO (Gold Ring).

Ya que le tengas, entra en el INVENTARIO de Becky y selecciona el ANILLO que acabas de recoger. Luego usa la opción "COMBINE" para que le combines con el PORTAFOLIO. Con ello se inserta el anillo en el PORTAFOLIO y solo requieres de otro anillo más para poder terminar de abrirle. Mas adelante le vamos a conseguir.

Eso es todo lo que hay que hacer en ése vagón. Continúa por la puerta que dá a la parte trasera del trén.

Misión Cumplida!.....

=====  
OBJETIVO #13).- Obtener el HOOKSHOT GUN...  
=====

Te encontrarás en el exterior del trén. Separa a tus personajes (botón START) y envía a Billy para que se coloque enfrente de un INTERRUPTOR que está en el cerco de protección.

En cuanto a Rebecca, colócala sobre el nicho que contiene el HOOKSHOT.

Ya que hagas lo anterior, controla a Billy y activa el INTERRUPTOR. Con ello queda libre el HOOKSHOT ( OJO: te sale un texto en donde debes contestar YES para poder activar el INTERUPTOR).

Inmediatamente después, controla ahora a Rebecca y recoge el HOOKSHOT para incluirlo en su INVENTARIO.

Te saldrá el siguiente texto que te explica algo sobre el HOOKSHOT:

```
+----- T E X T O -----+
|
| Manual para operar el Hookshot
|
|           - ADVERTENCIA -
|
| Este aparato solo debe utilizarse para inspeccionar partes del techo que
| sean difíciles de alcanzar o para conectar vagones especiales.
|
| Devolverle a su lugar después de su uso.
|
|           - INSTRUCCIONES -
|
| 1. Dónde debe ser utilizado.
|
| Existe una escalerilla afuera de una pequeña ventana que está en el primer
| piso, en el 3er. vagón.
|
| Dispare el aparato para que se enganche en lo alto de la escalerilla.
|
| 2. Usando el carrito para subir.
|
| Luego de asegurar el gancho, utilice el carrito para elevarse arriba.
|
| Este gancho de agarre solo puede elevar a una sola persona a la vez.
|
| Entiendan que el gancho podría dañarse si levanta más de 80kg. de peso.
|
+-----+
```

El texto que acabas de leer te dá una PISTA sobre quien debe de utilizar el HOOKSHOT. ¿Quien entre los dos personajes crees tú que pesa no mas de 80 kg?

¿Por qué te dan la pista? Pues por que mas adelante en el juego hay una parte en donde te conviene hacer que Rebecca utilice el HOOKSHOT para avanzar en un lugar. Y practicamente en TODAS las ocasiones en donde se utiliza el HOOKSHOT es mejor utilizar a Rebecca. Ya te darás cuenta de eso.

Ya que Rebecca tenga dicho OBJETO, presiona el botón START para volver a unir a tus personajes. Es hora de regresar al interior del trén.

Misión Cumplida!.....

```
=====
OBJETIVO #14).- Obtener el ANILLO DE PLATA ( Silver Ring )...
=====
```

Bien, entrando al ALMACEN DEL TREN continúa al siguiente vagón, donde está la COCINA DEL TREN. Debe Billy recoger una BOTELLA que se encuentra dentro del

refrigerador. ¿Cómo le puedes abrir? Solo pasa enfrente del mismo y le abres. Simple!

Recoge la BOTELLA y dentro del INVENTARIO de Billy combina la BOTELLA con el TANQUE DE GAS (GAS TANK). Con ello obtienes un COCTEL MOLOTOV. Es un poderoso explosivo que te servirá mas adelante en el juego. Bueno no es tan poderoso, mas bien es muy "eficiente". En su momento te diré cuando debes utilizar el COCTEL MOLOTOV. Pero por ahora mejor retírale de tu INVENTARIO y déjale en el suelo.

Continúen avanzando al siguiente vagón del trén. Posiblemente encuentres uno que otro enemigo en el trayecto. Realmente está a tu decisión si les matas o los ignoras. Yo prefiero correr al otro extremo del vagón y entrar por la puerta, sin darles tiempo a los enemigos a que me ataquen. Pero tú decides.

Ya que estés en el siguiente vagón debes separar a tus personajes. Billy debe subir al segundo piso por medio de los escalones que están junto a la puerta. Y déjale ahí por el momento. Solo procura entrar a su INVENTARIO y selecciona su PISTOLA para que no la tenga equipada. No vá a necesitar usar un arma allá arriba.

Por cierto, si examinas los huevecillos que encuentras en la parte alta, te sale el siguiente mensaje:

```
+----- T E X T O -----+
|
| Son una especie de huevo. Hay mucha viscosidad alrededor de los mismos |
|
+-----+
```

Regresa con Rebecca y acércate a la ventanilla que está a un ladito de la puerta. Entra en tu INVENTARIO y utiliza el HOOKSHOT. Con ésa acción Rebecca subirá al techo del vagón.

Debes guiarla sobre el techo para que encuentre un hoyo o agujero (cortesía de STINGER). Ya que encuentres el agujero, Rebecca entrar por el mismo a la habitación que está abajo (sale un texto que te pregunta si deseas entrar al agujero, tu contesta afirmativamente= "YES").

Tan pronto como entres a la habitación, te llevarás una ligera sorpresa. Pero pienso que sabrás qué hacer al respecto. Lo que debes hacer en ésa habitación es obtener un JOYERO (Jewelry Box) que se encuentra al pié de un guardarropa. Recógele.

Si acaso necesitas hacer espacio en tu INVENTARIO, saca el HOOKSHOT y déjale en el suelo, para que puedas así recoger el JOYERO.

Ahora entra en tu INVENTARIO y examina el JOYERO. Te sale un texto en donde te preguntan si deseas abrir el JOYERO, contesta afirmativamente (YES).

Descubres que dentro del JOYERO se encuentra el ANILLO DE PLATA (Silver Ring) que necesitas!

¿Qué crees que debes hacer tú, con el ANILLO PLATEADO? Pues, al igual que con el ANILLO DE ORO, debes combinarle con el PORTAFOLIO. Pero por lo pronto...

Misión Cumplida!.....

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

OBJETIVO #15).- Obtener la TARJETA AZUL (BLUE KEYCARD)...

=====  
#####

Esta misión es sencilla. Ya que combines el ANILLO PLATEADO con el PORTAFOLIO debes enseguida EXAMINAR el PORTAFOLIO. Con ello te sale un texto en donde se te preguntará si deseas ABRIR el PORTAFOLIO. Contesta afirmativamente y con ello obtendrás la TARJETA AZUL (BLUE KEYCARD), que estaba dentro.

Misión Cumplida!.....

=====  
#####

OBJETIVO #16).- Obtener acceso a la CABINA DEL TREN...

=====  
#####

Ya que tengas la TARJETA AZUL recoge del suelo el HOOKSHOT. He intenta salir de la habitación. Activarás un CINEMA en donde se despiertan todos los huevos de sanguijuela que están en el trén.

Al terminar el CINEMA, termina de abandonar la habitación y presiona el botón START para que unifiques a tus personajes. Billy estará cerca de donde estás. Habrá muchas sanguijuelas por todo el pasillo. Procura no dispararles ( por ello te dije que desarmaras antes a Billy ), para no desperdiciar municiones.

Sal de la habitación y corre al vagón donde antes enfrentáste a STINGER. Una vez ahí, baja al primer nivel por medio de la escalerilla que ya conoces.

Bajarás a la OFICINA DEL CONDUCTOR. Retírate de dicha oficina y ya afuera, a la vuelta de la esquina está la puerta electrónicamente bloqueada que solo se abre con la TARJETA AZUL.

Antes que hagas cualquier cosa, entra en el INVENTARIO de Billy y has que se equipe con su arma. Luego dirígete al cubículo que está en la misma área y que contiene la MAQUINA DE ESCRIBIR y SALVA TU JUEGO! Ya es hora, ¿no crees?

Bien, regresa a la puerta que solo se abre con la TARJETA AZUL. Utiliza dicha tarjeta en un aparato que se encuentra a la DERECHA de la puerta. Solo debes colocarte justo enfrente del aparato y entra al INVENTARIO para que utilices la TARJETA AZUL.

Luego de usarla, te sale un texto que te pregunta si deseas deshacerte de la TARJETA AZUL. Contesta afirmativamente (YES).

Trata ahora de abrir la puerta y con ello vas a activar el siguiente CINEMA:

..... C I N E M A .....  
:  
: Dos miembros del Delta Team de Umbrella se encuentran en el trén. Uno de :  
: ellos parece estar comunicándose con cierto personaje muy familiar... :  
:-----:  
:MIEMBRO DELTA #1: "Aquí Delta Team, aquí Delta Team. Tenemos ya el control :  
: del trén... cambio y fuera". :  
:-----:  
:(la escena cambia a una SALA DE MONITOREO. En dicha sala se encuentran nada :  
: menos que Albert Wesker y William Birkin!) :  
:-----:  
:WESKER: (respondiendo al Delta Team atravez de un micrófono) "Entendido" :  
:-----:

```

:BIRKIN: (molesto) "Esto no tiene sentido!...¿cómo es que el T-Virus escapó?:
:      ¿y cómo fué que contaminó el laboratorio de la mansión, como también:
:      un tren que se encuentra a más de 5 kilómetros de distancia?"      :
:-----:
:WESKER: (bloqueando el micrófono) "Eso es irrelevante. Lo que debemos hacer:
:      es evitar que alguien tenga conocimiento de ésto. Hay que destruir:
:      el tren... por completo!"      :
:-----:
: (Wesker mira taciturno a su colega, luego se dirige de nuevo al micrófono):
:-----:
:WESKER: "¿Qué tan lejos están de la terminal mas cercana?"      :
:-----:
:MIEMBRO DELTA #1: "Como a 10 minutos de... "      :
:-----:
:(El miembro del Delta Team queda sorprendido por algo que empieza a emerger:
: del área donde está el motor del tren. Se tratan de sanguijuelas! Y salen:
: en gran número para atacar al soldado, quien empieza a gritar y a disparar:
: su arma)      :
:-----:
:WESKER: "¿Qué ocurre?"      :
:-----:
:( Los disparos del arma alertaron al compañero del soldado, quien al tratar:
: de ayudar, termina siendo atacado por las sanguijuelas. En breve, ambos:
: miembros del Delta Team son eliminados... )      :
:      :
:.....:

```

Gracias a dicho CINEMA, ahora ya sabes quien había hechado a andar al tren...

Luego de que se termine el CINEMA anterior, vuelve a intentar entrar por la puerta que acabas de desbloquear con la TARJETA AZUL. Y con ello vas a entrar al área donde recientemente murieron los miembros del Delta Team. De hecho en el suelo vas a encontrar sus cuerpos.

Un poco mas adelante, vas a encontrar la puerta que dá acceso a la CABINA DEL TREN.

{{Nueva Area}} ----- CABINA DEL TREN (Train's engine car) -----

Una vez que entres a la cabina, activas el siguiente CINEMA

```

:.....: C I N E M A :.....:
:
:(Billy y Rebecca entran a la CABINA DEL TREN y la encuentran desocupada... :
: al inspeccionar la consola de control de la CABINA, Billy descubre que el :
: tren fué programado por los miembros del Delta Team para avanzar a maxima :
: velocidad sin frenos. Lo cual significa que eventualmente se estrellará!) :
:      :
:-----:
:BILLY: "El tren pronto se descarrilará!...Tenemos que detenerle!"      :
:      :
:.....:

```

Detener el tren antes de que choque será tu siguiente objetivo. Pero por lo pronto:

Misión Cumplida!.....

```

=====
=====

```

OBJETIVO #17).- Obtener la TARJETA MAGNETICA y activar los frenos del tren...

=====

Este es un objetivo bastante largo. Así que a poner atención!

Al terminar el CINEMA en donde Billy y Rebecca descubren que el tren vá como bala a chocar en la siguiente terminal, podrás leer el siguiente texto que te vá a explicar como operar los frenos:

```
+----- T E X T O -----+
|
|           - Manual para operar los frenos del tren -
|
| Para utilizar el control de los frenos. Se requieren de tres pasos para
| operar los frenos:
|
| Paso 1: Activar los controles.
|
| Los controles de los frenos se encuentran en los siguientes lugares:
|
| - En la cabina del tren, en el primer vagón.
|
| - En la plataforma trasera del quinto vagón.
|
| Para activar el sistema se debe insertar la TARJETA MAGNETICA dentro del
| lector ubicado en el quinto vagón. Tal procedimiento proveerá de energía
| a ambos controles.
|
| Paso 2: Introducir el código en la unidad ubicada en la plataforma trasera
| del quinto vagón, éso para desbloquear el seguro. Luego de lo anterior, se
| podrá introducir otro código en la unidad ubicada en la cabina del tren,
| en el primer vagón.
|
| Paso 3: Introducir el código en la unidad ubicada en la cabina del tren.
| Eso para desbloquear y remover el seguro.
|
| Una vez que se lleven a cabo los anteriores tres pasos, entonces se podrá
| utilizar el freno manual.
|
+-----+

```

Enseguida de leer el anterior documento, te vá a salir en pantalla un texto en donde te dicen lo siguiente:

```
+----- T E X T O -----+
|
|           ¿A quién dejarás rezagado (dentro del la CABINA DEL TREN)?
|
|           >Rebecca           Billy
|
+-----+

```

Básicamente, te están pidiendo que selecciones entre los dos personajes para que se quede en la CABINA DEL TREN. Ese personaje operará el FRENO MANUAL una vez que se activen los dos controles mencionados en el texto que pudiste leer anteriormente.

El otro personaje que no selecciones, estará a cargo de dirigirse a la parte trasera del tren ( al 5to. vagón), en donde está uno de los dos controles que

se necesitan activar.

Bien, si quieres ver un CINEMA-EXTRA, entonces deja a Billy en la CABINA DEL TREN. Pero si no te interesa éso, entonces deja a Rebecca en dicho lugar. En realidad el proceso es exactamente el mismo si usas a Billy o a Rebecca. Así que sigue el procedimiento para la misión que voy a describir a continuación, independientemente del personaje que utilices.

Una vez que selecciones al personaje que se quedará en la CABINA DEL TREN, se activará un CINEMA, que varía dependiendo de quien seleccionaste para activar el FRENO MANUAL en la CABINA DEL TREN.

Si dejas a Billy en la CABINA DEL TREN y Rebecca emprende el camino a activar uno de los controles, podrás ver éste CINEMA...

```
..... C I N E M A .....
:
:REBECCA: "Me voy a dirigir a la plataforma trasera y manipularé el panel de:
: control para el freno. Tú te quedarás aquí para aplicar el freno:
: en cuanto se pueda".
:-----:
:BILLY: "Bien".
:-----:
: (Rebecca se dispone a abandonar la CABINA DEL TREN)
:-----:
:BILLY: "Rebecca!"
:-----:
: (Rebecca voltea la vista hacia Billy)
:-----:
:REBECCA: "¿Hmm?"
:-----:
:BILLY: "Trata de no cometer una locura, ¿entendido?"
:-----:
:REBECCA: "Descuida, no lo haré"
:
:-----:
.....
```

En cambio si dejas a Rebecca en la CABINA DEL TREN y Billy emprende el camino a activar uno de los controles, podrás ver éste CINEMA...

```
..... C I N E M A .....
:
: Billy: "Me voy a dirigir a la plataforma trasera y ahí manipularé el panel :
: de control para el freno. Tú entonces aplicarás el freno desde aquí:
: ¿entendido?".
:-----:
:REBECCA: "Está bien".
:-----:
: (Billy se dispone a abandonar la CABINA DEL TREN)
:-----:
:REBECCA: "Billy!"
:-----:
: (Billy voltea la vista hacia Rebecca)
:-----:
: BILLY: "¿Si?"
:-----:
:REBECCA: "Ten mucho cuidado"
:-----:
: BILLY: "Si"
:
:-----:
```

.....

Bien, luego de que se termine el CINEMA correspondiente al personaje que vá a abandonar la CABINA DEL TREN, procura recoger la TARJETA MAGNETICA que ubicas justo enfrente de la puerta de salida. Está sobre el tablero de control.

~~~~~  
NOTA: Si decides utilizar a Rebecca para que vaya a la parte trasera del trén entonces debes entrar a tu INVENTARIO y saca de ahí el HOOKSHOT. Y le dejas en el suelo de la CABINA. Ya que necesitarás que tenga espacio.

~~~~~  
Algo más que debes recoger, son MUNICIONES para tu pistola. Busca justo atrás de donde se encuentra el personaje que se quedará dentro de la CABINA. Podrás ver las MUNICIONES en el piso. Hay otras MUNICIONES escondidas a unos pasos de ahí, también en el piso y debajo de un casillero. Solo camina por ésa área presionando el botón de buscar.

Ya que tengas lo anterior, ahora sí emprende camino hacia la parte trasera del trén. Al mismo lugar donde antes conseguiste el HOOKSHOT GUN.

~~~~~  
NOTA: Pon atención! Te voy a indicar el camino mas "seguro" para llegar a tu destino. El camino que te voy a indicar te ahorra municiones y tiempo! Ojo!

~~~~~  
Cuando salgas de la CABINA DEL TREN, no te detengas cuando corras por donde se encuentran en el suelo los dos miembros del DELTA TEAM. Ignórales y corre sin detenerte, hasta que puedas entrar al siguiente vagón.

---- Recoger la ESCOPETA (Hunting Gun) -----

En ése mismo vagón dirígete a la OFICINA DEL CONDUCTOR que está ahí muy cerca. Entra y sube por la escalerilla hacia la CANTINA DEL TREN. Ya que estés en la CANTINA, procura recoger la ESCOPETA que dejaste antes en el suelo, luego de la pelea que tuviste con STINGER. No equipes dicha arma, solo llévala.

Corre ahora hacia el siguiente vagón el cual estará infestado de sanguijuelas por todos lados. Dirígete adonde están los escalones que te llevarán al nivel inferior del vagón.

En cuanto descieras por los escalones, entra rápido por la puerta que está a un lado. No te preocupes en los enemigos que están cerca. Ignórales!

Al entrar al otro vagón, si cuentas con Rebecca como PERSONAJE PRINCIPAL, vas a activar éste CINEMA, en donde Rebecca encuentra a una persona en el proceso de devorar a otra que se encuentra en el suelo...

..... C I N E M A .....  
:  
:REBECCA: (Sorprendida) "Edward! No!".  
:-----:  
:  
: ( En efecto, se trata de Edward Dewey quien está convertido en un zombi. :  
: Al detectar a Rebecca, se pone de pié y se dirige amenazador a ella... ) :  
:  
:-----:  
:REBECCA: "Deténte! N-no vayas a acercarte más!"  
:  
:.....

¿Qué hacer con Edward? te lo dejo a tu juicio. Puedes esquivarle o sacarlo de

su miserable estado. Tú decides. El caso, es que debes continuar al siguiente vagón.

Continúa pues, por el vagón que contiene la COCINA DEL TREN y entra al vagón que contiene el ALMACEN DEL TREN. Sigue corriendo hacia la puerta en el otro extremo. Y con ello llegarás a la plataforma de la parte trasera del tren.

Bien, en el lado opuesto de donde recogiste el HOOKSHOT GUN, se encuentra uno de los controles que debes activar por medio de la TARJETA MAGNETICA. Corre a posicionarte frente al panel de control y rápidamente entra a tu INVENTARIO para que selecciones la dichosa tarjeta y úsala.

En cuanto actives el panel de control, aparecerán en el lector dos ceros y a un lado otros dos dígitos. ¿De qué se trata éso? Pues es un...

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

El acertijo consiste en tratar de introducir una combinación de 10 números en el panel de control y que la suma total de dichos numeros sea igual al número que aparece en el lector (del lado derecho, apartir de la rayita diagonal /).

Por ejemplo si aparece [ 00/81 ], entonces debes utilizar el teclado numérico del panel de control, para introducir 10 números que en total deben sumar 81.

Más fácil te la voy a poner: Si te salió [ 00/81 ] en el lector, entonces los números que debes introducir son los siguientes:

8, 8, 8, 8, 8, 8, 8, 8, 8, 9

Por lo general en el lector aparecen los siguientes números:

[ 00/81 ], [ 00/67 ] o [ 00/36 ]

Así que trata de mentalizar 10 números que al sumarse, equivalen a algunos de esas cantidades. Realmente no es difícil resolver éste acertijo. Si requieres de tiempo para resolver éste acertijo solo entra a tu INVENTARIO en cualquier momento. El tiempo se detiene al entrar al INVENTARIO. Recuerda éso!

Al introducir los 10 números que al sumarse todos equivalen a la cantidad que aparece en el lector, con ello activas el control. Así de sencillo.

~~~~~  
NOTA: Revisa la sección 8 de la guía, la de PREGUNTAS FRECUENTES. Ahí vas a encontrar otras posibles soluciones a éste rompecabezas, si tienes problema para resolverle.  
~~~~~

Al activarse el control, aparece el siguiente CINEMA...

```
::::::::::::::::::::::::::::: C I N E M A :::::::::::::::::::::::::::::::
:                                                                    :
:PERSONAJE #1: "Aquí Rebecca/Billy. He activado el control para el freno.  :
:                cambio y fuera".                                         :
:-----:                                                                :
:PERSONAJE #2: "Entendido! Procederé a activar los frenos, ahora!"       :
:                                                                    :
:                                                                    :
:                                                                    :
:                                                                    :
```

El diálogo dentro del CINEMA es exactamente el mismo para ambos personajes.

Ahora, el personaje que se quedó en la CABINA DEL TREN, tendrá que activar el

segundo control que permitirá utilizar los frenos. Y por lo tanto, tienes que actuar con dicho personaje para resolver el siguiente acertijo:

~~~~~  
NOTA: Antes de emprender la tarea de resolver el siguiente rompecabezas, si acaso Rebecca dejó el HOOKSHOT en el suelo de la CABINA, entonces Billy debe recogerle en ése preciso momento. Si no tienes espacio en tu INVENTARIO, haz espacio al usar los items de energía o botarles al suelo.  
~~~~~

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

Acércate al p nel de control que est  de frente al personaje. Te dar s cuenta que el panel de control es casi igual al anterior. Solo que el lector donde aparecen los n meros est  da ado. Solo puedes ver la cantidad que necesitar s igualar con 10 n meros.

As  que al introducir cada n mero por medio de los botones num ricos, no vas a poder ver en el lector c mo se v  incrementando la cantidad que introduces en el panel de control. Y presuntamente  so dificultar  tu objetivo.

Pero realmente no hay problema. Solo debes meter 10 n meros que den una suma equivalente a la cantidad que aparece en el lector del panel de control.

En cuanto lo logres, se activa un CINEMA en donde el personaje dentro de la CABINA DEL TREN activa el FRENO MANUAL.

Y con  sta misi n se termina la fase del tr n!

Misi n Cumplida!.....

=====
OBJETIVO #18).- Infiltrate a la BASE DE ENTRENAMIENTO...
=====

Podr s disfrutar de un CINEMA en donde nuestros protagonistas sobreviven a un violento "accidente".

..... C I N E M A .....
:
: (Billy se levanta del suelo, un poco aturdido por el accidente. Mira a su
: alrededor, en busca de su compa era ).
:-----:
:BILLY: "Rebecca... Rebecca!"
:-----:
: ( La m dico aparece en escena, Parece que se lastim  un poco el brazo ).
:-----:
:REBECCA: "Estoy... aqu ".
:-----:
:BILLY: " Te encuentras bien?. Oye, logramos detener el tr n".
:-----:
:REBECCA: "S ... lo logramos".
:-----:
:BILLY: "Debemos buscar una forma de salir de aqu ".
:
:-----:
:.....

Sucede que Billy y Rebecca no fueron los  nicos sobrevivientes. El  rea donde se encuentran ahora, estar  infestado por algunos enemigos. As  que, alertas!

{{Nueva Area}} ----- ZONA DE DESASTRE (Disaster area) -----

Si te fijas bien, el suelo estará repleto de objetos e items. Son los objetos que lograste "identificar" dentro del tr n. Y ahora reaparecen dispersados en el suelo entre los escombros, para que puedas recogerles.

Recoge los objetos que puedas. Pero hazlo con rapidez, ya que los enemigos se pondr n de pie y avanzaran a atacarte.

Realmente no es necesario que recojas nada, si es que ya tienes el HOOKSHOT GUN y la ESCOPETA. Lo dem s podras recogerle despu s ya que est s mucho mejor armado. Pero si piensas que tienes la oportunidad, recoge lo que puedas.

Te recomiendo evitar malgastar MUNICIONES en  sos enemigos hasta donde te sea posible. Lo mejor, es que hagas la graciosa huida hacia una puerta met lica que est  del lado DERECHO del  rea.

~~~~~  
NOTA: Si acaso decidiste NO recoger en el objetivo anterior el HOOKSHOT GUN o la ESCOPETA, entonces ahora es cuando debes hacerlo. Aunque puedes hacerlo despu s, ya que est s mejor armado. Pero si tienes oportunidad de recogerles en  se momento, pues entonces hazlo. Te aviso que continuar   sta gu a con la idea de que ya cuentas tanto con el HOOKSHOT GUN y la ESCOPETA.  
~~~~~

Al utilizar la puerta de metal, estar n dentro de una zona de drenaje. Baja a la parte donde est  el agua y corran al otro extremo, donde hay una escalera que deben emplear para subir y llegar a la BASE DE ENTRENAMIENTO.

Misi n Cumplida!.....

#####  
=====

OBJETIVO #19).- Obtener la MANIVELA DE ARRANQUE ( Crank Handle )...

#####

{{Nueva Area}} --- BASE DE ENTRENAMIENTO (Training Facility's Main Hall) ---

Al momento de subir a la BASE DE ENTRENAMIENTO, se activa  ste CINEMA...

::::::::::: C I N E M A :::::::::::::::::::::  
:  
:(Billy empuja hacia arriba la puertezuela al final de la escalerilla y sube:  
: a lo que parece ser el SALON PRINCIPAL de una mansi n. Rebecca le sigue y :  
: ambos se quedan at nitos ante lo que ven). :  
:  
:-----:  
:BILLY: (Al ver un dise o en una alfombra) " Es la Base de investigaci n de :  
: Umbrella?". :  
:-----:  
:  
:( Rebecca centra ahora su atenci n en una pintura ubicada en la parte alta :  
: de unos escalones. Es una ilustraci n que muestra el retrato de un hombre:  
: entrado en a os. Y lo que deja a Rebecca sorprendida, es que ella hab a:  
: visto al mismo hombre en el tr n. Solo que no se trataba de un hombre... :  
: sino que era un LEECH ZOMBIE (Zombi Sanguijuela). Billy sube y se acerca :  
: al retrato. Y descubre un texto que identifica al anciano... ) :  
:  
:-----:

:BILLY: "El primer gerente general... el Doctor James Marcus".  
:-----  
:  
:( Lo que nuestros protagonistas ignoran, es que están siendo observados por:  
: Wesker y Birkin. Ambos todavía se encuentran en la misma SALA DE MONITOREO:  
: desde donde coordinaban antes, la destrucción del tren )  
:  
:-----  
:BIRKIN: "¿Quiénes son esas personas?"  
:-----  
:WESKER: "Ella es sólo una novata... y es miembro de S.T.A.R.S."  
:-----  
:BIRKIN: "Hmmm... ¿Y que hay del otro?"  
:-----  
:WESKER: "No estoy familiarizado con él".  
:-----  
:  
:( En ése momento, se escucha el altavoz en la BASE DE ENTRENAMIENTO. Birkin:  
: y Wesker se quedan sorprendidos. Lo mismo ocurre con Billy y Rebecca, que:  
: con la vista buscan la fuente de lo que sus oídos ahora perciben).  
:  
:-----  
:ALTAVOZ: "Atención! Soy el Dr. Marcus. Por favor guarden silencio a la vez :  
: que meditamos en el lema de nuestra compañía. La obediencia genera:  
: disciplina. Disciplina genera Unidad. Unidad genera Poder. Y el :  
: Poder es vida".  
:-----  
:  
:( En éso, los monitores en la SALA DE MONITOREO donde se encuentran Birkin :  
: y Wesker, pierden la imagen del SALON PRINCIPAL. Y en su lugar aparece la:  
: misteriosa figura del HOMBRE ENCAPOTADO. Es el mismo que atacó el tren ) :  
:  
:-----  
:WESKER: "¿Quién eres tú?"  
:-----  
:HOMBRE: "Soy el que propagó el T-Virus en la Mansión. Está de más decir que:  
: también soy responsable de contaminar el tren".  
:-----  
:BIRKIN: "¿Que!?!"  
:-----  
:HOMBRE: "La revancha... sobre Umbrella!"  
:-----  
:  
:(Acto seguido, el hombre empieza a cantar. Su canto provoca que decenas de:  
: sanguijuelas emerjan y formen una figura humana... la cual corresponde a :  
: la misma figura e imagen del anciano que Rebecca conoció en el tren! pero:  
: curiosamente, tanto Birkin como Wesker le reconocen también... )  
:  
:-----  
:BIRKIN: "¿D-Dr. Marcus?!?"  
:-----  
:HOMBRE: "Hace 10 años, el Dr. Marcus fué asesinado por Umbrella. Y ustedes :  
: son responsables... ¿o me equivoco?"  
:-----  
:  
:( Wesker se queda paralizado al escuchar aquella acusación... el hombre se :  
: echa entonces a reír, como si adivinara la contrariedad aparente en los :  
: dos acusados. )  
:  
:-----  
:.....

Bien, al terminar el CINEMA, baja los escalones para que utilices la MAQUINA DE ESCRIBIR y salves tu juego. Encuentras una CINTA DE TINTA justo a un lado de la MAQUINA DE ESCRIBIR, sobre el escritorio.

En el otro extremo del escritorio, encuentras unas MUNICIONES para tu pistola y en el suelo, encontrarás dos PLANTAS. Una es una PLANTA VERDE y la otra es una PLANTA ROJA. Rebecca puede crear una mezcla de ellas. Recoge lo que vayas a necesitar, como las MUNICIONES. La MEZCLA DE PLANTAS la puedes o no llevar contigo. Realmente no es necesario que cargues con eso ahora.

De hecho, puedes aprovechar para configurar ahora el INVENTARIO de tus dos personajes. Y lo que no te sea necesario, lo botas en el suelo. Ahí mismo en el SALON PRINCIPAL.

```
\\\ INVENTARIO REBECCA \\\  
1.HANDGUN (pistola); 2.HANDGUN AMMO (municiones para la pistola);  
3.HUNTING GUN (ESCOPETA PARA CAZAR); 4.SHOTGUN AMMO(municiones para el rifle)  
\\
```

```
\\\ INVENTARIO BILLY \\\  
1.HANDGUN (pistola); 2.HANDGUN AMMO (municiones para la pistola);  
\\
```

En la siguiente misión, solo requieres utilizar a un personaje. Y puesto que lo que vas a conseguir va a ser utilizado por Billy Coen, entonces selecciona a ése personaje para el siguiente objetivo que vas a llevar a cabo.

Deja a Rebecca en el SALON PRINCIPAL de la BASE DE ENTRENAMIENTO.

Bien, has que Billy suba los escalones para que llegue al segundo nivel de el SALON PRINCIPAL. Ahora dirígete al área IZQUIERDA en donde hay una solitaria puerta. Entra por la puerta y dentro encuentras una habitación sombría. En el primer plano y sobre una mesa de centro, vas a encontrar un documento que contiene el siguiente texto:

```
+----- T E X T O -----+  
|  
| - Notificación a Todo el Personal - |  
|  
| ( El documento es muy viejo, al punto que la escritura es ilegible ) |  
|  
| Los Equipos encargados de la investigación de vacunas e infecciones, han |  
| de llevar a cabo juntas regulares. |  
|  
| Ambas juntas tendrán un nivel 5 de seguridad y se efectuarán en los sitios |  
| a saber: |  
|  
| 1er. Piso al Oeste: En La Sala de Control de Operaciones. |  
|  
| 2do. Piso al SurEste: En La Sala de Juntas |  
|  
| El código de entrada será: |  
|  
| "8:15" |  
|  
| Muchas Gracias |  
|  
+-----
```

El documento que acabas de leer es una PISTA. Recuerda los datos en el texto!

Bien, ahora vamos a recoger el objeto que necesitas. Encontrarás la MANIVELA DE ARRANQUE ( Crank Handle ) en un mueble que está en un rincón y cerca de una ventana. Al examinar dicho mueble, te sale éste mensaje:

```
+----- T E X T O -----+
|
|   ¿Deseas tomar la MANIVELA DE ARRANQUE ( Crank Handle )?
|
+-----+
```

Contesta afirmativamente a la pregunta, seleccionando la opción "YES" (Sí).

En cuanto recogas la MANIVELA, prepárate a CORRER hacia la puerta de salida. Tendrás un par de segundos para echar a correr. Solo trata de huir y no vayas a detenerte por nada. Solo regresa a salvo al SALON PRINCIPAL.

Misión Cumplida!.....

```
=====
OBJETIVO #20).- Obtener el Micro-Filme A ( Microfilm A )...
=====
```

Una vez que salgas de dicha habitación, dirígete adonde se encuentra la gran ESTATUA DE LA BALANZA. Y una vez ahí, presiona el botón "START" para que así Rebecca se reúna con Billy.

Por cierto, en la base de la estatua, hay una inscripción que te ofrece una PISTA. Si decides leer lo que dice, podrás leer...

```
+----- T E X T O -----+
|
|   "Cuando el BIEN y el MAL encuentren un equilibrio, un nuevo sendero
|   estará abierto para tí"
|
+-----+
```

Esa pista es parte de un rompecabezas que debes resolver. Y si te fijas en la BALANZA que es sostenida por la estatua, la misma parece estar en perfecto estado. Quizá si colocaras algo en cada platillo de la BALANZA... pero ahora no tienes nada que puedas colocar ahí. Así que continuemos con la aventura.

{{Nueva Area}} ---- Dentro de la SALA DE CONFERENCIAS (Conference Room) ----

Ya que se reúnan Billy y Rebecca, entren por las puertas que están detrás de la ESTATUA DE LA BALANZA. Se encontrarán ahora en la SALA DE CONFERENCIAS o Conference Room. Dicha sala tiene varios escritorios equipados con monitores y al fondo hay un podio equipado con un ordenador. Si examinas el ordenador, aparece en la pantalla del mismo el siguiente texto:

```
+----- T E X T O -----+
| Umbrella System Ver.5
|
| SISTEMA DE SEGURIDAD: BLOQUEADO
| POR FAVOR INSERTAR: DISCO DE ARRANQUE (System Disk)
|
+-----+
```







Está por demás decir, que necesitarás conseguir dicha manecilla. Pero éso lo harás mas adelante. Aunque es bueno que tengas ésa información de antemano.

Bien, en ésa área no hay mas que hacer mas que recoger unas MUNICIONES que se encuentran sobre una mesa. Son balas para la PISTOLA. Ya que las tengas, será bueno que hagas que Rebecca equipe precisamente la PISTOLA en vez del RIFLE.

Luego retírate utilizando la puerta que está ahí cerca. El ELEVADOR ya no vá a funcionar en el resto del juego. Así que a la puerta!

Acto seguido, la primer pantalla que vas a ver es a Rebecca al fondo y en un primer plano a un CUERVO. Pues bien, justo debajo de donde está el cuervo hay una PLANTA VERDE. Apunta al cuervo con tu PISTOLA y dispárale. Enseguida, vas a CORRER hacia donde estaba el cuervo y recoge la PLANTA VERDE.

A tan solo unos pasos de donde recogiste la PLANTA VERDE, vas a ver una banca para sentarse. Pues dicha banca esconde una PLANTA ROJA en un extremo. Podrás recogerle también, pero posiblemente no tengas lugar en tu INVENTARIO. Te lo dejo a tu criterio si la recoges o no.

Lo que si te recomiendo es tratar de no malgastar municiones disparando a los cuervos que veas revoloteando ahí. Y respecto al ELEVADOR que veas ahí mismo, no te ocupes de él. No lo podrás utilizar por ahora. Tu ruta de escape es la puerta que está al otro extremo de la que usaste para entrar a la terraza. Vé a ella corriendo sin detenerte (a menos que quieras recoger las PLANTAS en tu carrera hacia la puerta). No te ocupes en la fuente de agua. No hay nada ahí.

{{Nueva Area}} --- Dentro del CRIADERO DE ANIMALES (Animal Raising Room) ---

Del otro lado de la puerta, te encontrarás en una habitación bastante grande, que es utilizado por Umbrella como un criadero de animales. Sin embargo, el lugar se encuentra al parecer vacío. Y no hay rastro del tipo de animales que se criaban en dicho lugar.

No hay nada que hacer ahí por el momento. Lo que debes de hacer es buscar los escalones que hay por ahí. Desciende por los mismos y podrás ver que hay una puerta inmediatamente al final. Pero antes de entrar por la puerta, equipa a Rebecca con el HUNTING GUN. Y asegúrate de que el arma tenga sus municiones. Entra pues por la puerta.

{{Nueva Area}} ---- Dentro del ALMACEN DE ARTE (Art Storehouse) -----

Serás recibido(a) por un par de alimañas. Requieres matarles de inmediato. Si llegas a necesitar MUNICIONES para la HUNTING GUN, podrás encontrar más justo en la chimenea que está en la misma habitación.

Ya que pase el peligro, sobre una mesa pequeña, podrás ver que algo centellea. Camina hacia ésa mesa y recoge lo que hay encima.

Es la Estatuilla Blanca o WHITE STATUE!

~~~~~  
NOTA: Si acaso tienes el INVENTARIO saturado de objetos, no dudes en retirar uno de ellos para hacer espacio. Al fin y al cabo que el ALMACEN DE ARTE será un lugar que frecuentarás mucho y siempre podrás regresar a recoger lo que tu dejes ahí.  
~~~~~

Misión Cumplida!.....

#####





Empieza corriendo adonde empiezan los escalones que llevan al piso inferior. Sin bajar los escalones, posíciónate donde hay un hueco o espacio. Ese lugar será tu "zona de seguridad", ya que mientras te encuentres ahí, el enemigo no puede dañarte.

Ahora aquí viene lo bueno.. tienes la opción de escoger entre tres armas para usar en la batalla. Descartemos el uso de la HUNTING GUN, ya que no conviene desperdiciar municiones para dicha arma en un MINI-JEFE tan fácil como éste.

Te queda entonces el LANZAGRANADAS o la PISTOLA. Si utilizas el LANZAGRANADAS vas a gastar los 6 tiros que trae y necesitarás conectarle adicionalmente, 25 o 30 tiros con la pistola. Eso sin fallar mucho en los disparos en el enemigo.

Pero si decides usar solamente la PISTOLA, gastarás aproximadamente 50 a 60 tiros. Y necesitas ser rápido y muy certero al disparar. Procura presionar el botón que te permite ubicar al enemigo (Z o L). Si disparas y el enemigo gime de dolor, entonces le estás pegando. Recuerda ésa táctica!

Mientras que te encuentres en la "zona de seguridad", el enemigo no te hará daño alguno. Solo deberás preocuparte en ubicar al enemigo presionando "L" en el mando y procurando conectar todos tus disparos en el enemigo. Ya que desde la "zona de seguridad" no te será posible visualizar al MINI-JEFE.

Si has seguido mis indicaciones para ahorrar municiones, entonces sí deberías tener por encima de 60 balas para tu PISTOLA. Y podrías eliminar al MINI-JEFE con dicha arma y ahorrar las municiones del LANZAGRANADAS para ser usadas en otros enemigos mas duros que éste. Ya que mientras que podrás encontrar balas para tu PISTOLA con mas frecuencia, no será así respecto a los cartuchos para el LANZAGRANADAS. Tu decides que hacer...

Eso es básicamente toda la estrategia con éste enemigo. Un CINEMA se activará con la eventual victoria:

```
..... C I N E M A .....
:
:BILLY: "Rebecca! ¿Te encuentras bien?"
:-----:
:REBECCA: "Si, gracias."
:-----:
:
: Ambos protagonistas observan el cuerpo inmóvil del enorme insectoide...
:
:.....
```

Misión Cumplida!.....

```
=====
OBJETIVO #25).- Obtener la MANECILLA DEL RELOJ (IRON NEEDLE)...
=====
```

Bien, terminada la mini-batalla, entra a tu INVENTARIO y analiza la LLAVE que acabas de conseguir. Descubres que se llama FIRE KEY o LLAVE DE FUEGO.

Dicha llave te servirá para abrir puertas que tengan la misma insignia que la llave. Enseguida vamos a estrenarle, pero antes hay que hacer camino hacia el SALON PRINCIPAL de la BASE DE ENTRENAMIENTO. Específicamente, adonde está la ESTATUA DE LA BALANZA.

Ya que estés ahí mismo, coloca en un platillo de la BALANZA, la WHITE STATUE o la ESTATUILLA BLANCA. No surtirá ningún efecto hacerlo, pero el propósito es mas que nada, ahorrar espacio en tu INVENTARIO.

Luego que lo hagas entra por las puertas que están detras de la ESTATUA. Para así entrar a la SALA DE CONFERENCIAS. Apartir de ahí dirígete al PASILLO DE LAS AMAZONAS, que ya conoces.

En el otro extremo de dicho pasillo, encuentras una puerta ROJA que está bajo llave. Y solo se abrirá con... chan-chan-chan! la FIRE KEY o LLAVE DE FUEGO!

{{Nueva Area}} ---- Dentro del CUARTO DE COMPUTO (Computer Room) -----

Abre pues la puerta. Dentro notarás que está oscuro y que hay mucho desorden por todos lados. Hay mesas donde se encuentran computadoras y que indican que el área era una cuarto de cómputo utilizado por el personal en entrenamiento.

Las paredes tienen muebles que contienen libros de referencia. Si caminas mas adelante, descubres que el camino está bloqueado por una pequeña mesa. Debes entonces a empezar a EMPUJAR dicha mesa hacia donde te diriges. Empúja hasta que ya no se pueda empujarse mas. Luego te subes encima de la mesa y te pasas al otro lado de la mesa, donde hay una lucesilla en la pared. Se trata de un INTERRUPTOR que debes activar, para así encender las luces de la habitación.

Luego que lo hagas, dá media vuelta sobre tu eje y empieza a empujar la mesa. Empúja la mesa de modo que se posicione justo enfrente de una chimenea. Ahora observarás que hay una pieza de trofeo encima de la chimenea. Algo centellea en el trofeo. Sube sobre la mesa y trata de obtener ese "algo".

Descubrirás que se trata de un "IRON NEEDLE", que es en realidad la MANECILLA DEL RELOJ! Le necesitas para hacer funcionar el reloj que pudiste observar en la azotea de la BASE, en el CUARTO DEL RELOJ.

Bien, aparte de la MANECILLA, en ésa habitación vas a encontrar MUNICIONES de la PISTOLA y para la ESCOPETA. Recójeles!

Adicionalmente, podrás conseguir el siguiente documento:

```
+----- T E X T O -----+
|
|           Diario del Asistente del Director
|
|-- Septiembre 2 -----|
|
| Como de costumbre los aprendices son un puñado de inútiles. ¿Cómo le hacen
| en la central para contratar a tanto idiota?
|
| Sin embargo, si pudimos conseguir a algunos buenos elementos. Supongo que
| no puedo quejarme.
|
| William y Albert, ambos posiblemente tienen un gran futuro por delante.
|
|-- Septiembre 25 -----|
|
| Will es teoría, mientras que Al es la práctica. Son polos opuestos, sin
| duda alguna.
|
| Los dos son muy competitivos en todo lo que hacen.
|
| Detecto que hay algo muy cruel y despiadado en ellos...
```

|  
|-- Octubre 7 -----  
|  
| Recibí de imprevisto una llamada por parte del Director.  
|  
| Era para decirme que tenía que iniciar una rivalidad entre los dos! Esta  
| era la primera vez que el Director Marcus ha mostrado un interés en otra  
| cosa, que no fuese sus investigaciones.  
|  
| Bueno, lo que sea. Ordenes son órdenes.  
|  
| Me aseguraré que terminen desgarrándose uno al otro.  
|  
+-----+

No hay una PISTA en éste documento. Pero sirve para darle un poco de matiz al historial de los integrantes de Umbrella Co.

En fin, lo ideal es que obtuviste ya la MANECILLA DEL RELOJ.

Misión Cumplida!.....

=====  
OBJETIVO #26).- Activar el RELOJ para desbloquear 2 puertas en la BASE....  
=====

Asi como lo lees... debes poner pies en polvorosa y dirigirte a la azotea. Al lugar donde Rebecca subió por medio del ELEVADOR. Pero puesto que el ELEVADOR ya no funcionará (está trabado y fuera de servicio), tendrás que emplear otro camino. He aquí el camino que debes recorrer:

Apartir de: CUARTO DE COMPUTO-->PASILLO DE AMAZONAS-->SALA DE CONFERENCIAS-->  
SALON PRINCIPAL-->CRIADERO DE ANIMALES (donde estaba la FIRE KEY)  
-->TERRAZA DE LA FUENTE DE AGUA-->CUARTO DEL RELOJ

Sigue el camino indicado. Pero antes de entrar de lleno a la terraza exterior donde está la fuente de agua, procura desarmar a uno de tus personajes. Para evitar que malgaste balas en los cuervos. Ya que no debes matarles, mas antes correr hacia la puerta que te lleva adonde está el CUARTO DEL RELOJ. Suerte!

Ya que estés en la habitación donde se encuentra el RELOJ, ponte buzo ya que:

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

Posicionate frente al RELOJ, entra al INVENTARIO y selecciona la MANECILLA de modo que le uses. Así se colocará en el RELOJ. Examina el RELOJ y te aparece un texto en donde te preguntan si quieres mover las MANECILLAS del RELOJ.

Contesta afirmativamente.

Enseguida te aparece el siguiente texto:

+----- T E X T O -----+  
|  
| Gira la manecilla que marca los minutos:  
|  
| >L (Izquierda) >R (Derecha) >Manecilla que marca la hora >Ok  
|





```

=====
OBJETIVO #28).- Obtener LA ESTATUILLA NEGRA ( BLACK STATUE )....
=====

```

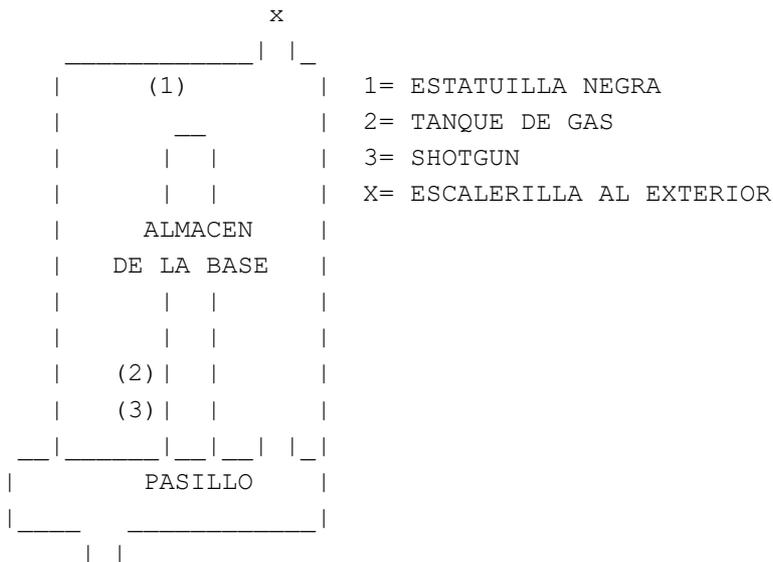
Bien, aparte del LIQUIDO PARA ENCENDEDOR, en la COCINA DE LA BASE encontrarás también una BOTELLA VACIA (en la parte inferior de una mesa). Tómala.

Sal de la COCINA. Y yá de regreso en el COMEDOR, debes dirigirte adonde está una solitaria puerta al NORTE. No te preocupes (por ahora) en lo que veas en el suelo, cerca de la puerta. Solo utiliza la puerta para avanzar a otra área de la BASE DE ENTRENAMIENTO.

~~~~~  
NOTA: Si acaso te aventuraste usando solo a Billy en el objetivo anterior, es importante que Rebecca se reuna con él. Ya que vamos a necesitar los espacios del INVENTARIO de ambos en los siguientes objetivos que vienen.  
~~~~~

Estarás en un estrecho PASILLO mal iluminado. Dirígete adonde está una puerta al ESTE del pasillo. Pero antes de entrar, entra al INVENTARIO de BILLY para que lo equipes con el HUNTING GUN o ESCOPETA. Pero sólo equípala si es que el arma tiene al menos 1 tiro en la cabina. Si no tiene, pues solo bóta el arma en el suelo y equipa la PISTOLA. Ya que lo hagas, entra por la puerta.

\* MAPA DEL AREA DEL PASILLO Y EL ALMACEN DE LA BASE \*



{{Nueva Area}} ---- Dentro del ALMACEN DE LA BASE (Storage room) -----

Tan pronto aparescan enemigos, dejales ir los tiros que tenga la HUNTING GUN. Una vez que se quede vacia de municiones el arma, entra a tu INVENTARIO para que equipes la HANDGUN o PISTOLA. Y utiliza dicha arma para seguir disparando a los enemigos que encuentres ahi dentro.

Ya pasado el peligro, explora el área dentro del ALMACEN DE LA BASE. Camina a donde se encuentra un pequeño pedestal. Tiene un objeto muy brillante encima. Se trata de la ESTATUILLA NEGRA o BLACK STATUE! Recógele en el acto.

Perfecto, ahora explora el resto del ALMACEN. En la otra sección y mucho mas al fondo, vas a encontrar un TANQUE DE COMBUSTIBLE y a un lado de ese tanque, vas a encontrar una formidable SHOTGUN!

Antes de recoger ésos 2 objetos, empieza por entrar al INVENTARIO de Billy y

si no lo has hecho ya, desecha del mismo la HUNTING GUN. No vas a necesitarle mas. Es por ésa razón que te indiqué que gastaras todos los tiros que tenía el arma. Ya que lo hagas, entonces recoge la SHOTGUN o Rifle. La cual suplirá a la HUNTING GUN de ahora en adelante.

La gran ventaja del SHOTGUN, es que tiene capacidad para 7 tiros. Que resulta fenomenal, ya que hay menos necesidad de recargar el arma. Lo malo, es que es un poco menos potente que la HUNTING GUN. Pero considero que las ventajas del SHOTGUN son suficientes para seleccionarle, al menos en una primera vuelta al jugar REO. Pero, si no te molesta recargar cada vez que dispares dos veces el HUNTING GUN, entonces puedes conservarle. Como siempre, tu decides. Pero para ésta guía, voy a continuarla usando el SHOTGUN.

En cuanto al TANQUE DE COMBUSTIBLE (GAS TANK), recógele para que le combines con la BOTELLA VACIA que recogiste antes en la COCINA. Así tendrás 3 COCTELES MOLOTOV! Y el TANQUE todavía tendrá capacidad para producir otros 3 COCTELES si vuelves a encontrar mas botellas.

~~~~~  
NOTA: Los COCTELES MOLOTOV son explosivos que puedes lanzar como si fuesen mini-granadas. Apesar de que son muy efectivos con la mayoría de enemigos, yo te recomiendo que los conserves para ser utilizados con enemigos específicos. Yo te avisaré cual es ése tipo de enemigo, cuando sea el momento indicado.  
~~~~~

Misión Cumplida!.....

#####  
=====

OBJETIVO #29).- Obtener LAS ALAS DE ANGEL ( ANGEL WINGS )....

=====

#####

Una vez hecho lo anterior, debes salir del ALMACEN utilizando la ESCALERILLA que está en una esquina. Una vez arriba se encuentran en un pasillo exterior.

En ése pasillo exterior, vas a encontrarte con peligro. Si lo consideras muy necesario, entonces utiliza el SHOTGUN para abrirte camino. Pero recuerda que solo vas a contar con 7 tiros. Así que trata de ser certero en tus disparos.

También puedes tratar de esquivar a todos los enemigos, pero posiblemente van a sufrir una que otra mordedura alguno de tus personajes. Si acaso éso sucede puedes utilizar las 2 PLANTAS VERDES que se encuentran por ahí.

Si tus personajes se encuentran bien de salud, no te recomiendo tomar aún las 2 PLANTAS VERDES. Ya habrá oportunidad de tomarlas cuando regreses al área. Y considero que debes mantener espacio libre en tu INVENTARIO. Pero si decides llevarlas contigo, entonces has que Rebecca las combine y fabrique un Mix.

Bien, avanza adonde está una puerta de madera. Trata de abrir la puerta y la misma quedará desbloqueada. Entra por ella y descubres que estás en la SALA DE CONFERENCIAS.

Aprovechando que andamos cerca, vamos ahora al PASILLO DE AMAZONAS y de ahí a la BIBLIOTECA.

Dentro de la BIBLIOTECA, dirígete adonde antes encontraste el MICRO-FILM A. Y notarás que está un cuadro de una pintura de un anciano sosteniendo una vela.

Pero si te fijas muy bien, el anciano está haciendo algo mas, que simplemente sostener la vela. Ya que el anciano sostiene la vela precisamente enfrente de otra vela. ¿Adivinas ahora que hizo el anciano?

Y si examinas el cuadro con la pintura, te saldrá el siguiente texto:

```
+----- T E X T O -----+
|                               |
|           El anciano sostiene una vela en su mano.           |
|                               |
|           "Esta luz te guiará a una verdad mayor"...         |
|                               |
+-----+
```

Ahora encamínate hacia la puerta que tienes justo a un lado de la pintura del anciano. Si tratas de abrir la puerta, se te indicará que está bloqueada.

¿Cómo has de desbloquearla? pues si eres muy observador notarás que a un lado de la puerta, se encuentra una veladora y dentro una vela que son idénticas a la que puedes ver en la pintura del anciano. Y no sucede así por nada.

¿Que tal si haces exactamente lo que hace el anciano en la pintura? No tienes una vela contigo pero sin embargo tienes un ENCENDEDOR. ¿Yá comprendes lo que debes hacer?

Ya que resuelvas el rompecabezas, tendras acceso a una nueva área...

```
~~~~~
NOTA: Revisa la sección 8 de la guía, la de PREGUNTAS FRECUENTES. Ahí vas a encontrar otras posibles soluciones a éste rompecabezas, si tienes problema para resolverle.
~~~~~
```

{{Nueva Area}} ---- Dentro de la BIBLIOTECA SECRETA (Secret Library) -----

Dentro de la BIBLIOTECA SECRETA, encontrarás en un librero unas GRANADAS para el LANZAGRANADAS. Tómalas ( por ello debes tener a ambos personajes, para así distribuir items entre ellos por contar con sus respectivos INVENTARIOS ).

Ahora, en el mismo lugar hay una parte elevada que Billy debe escalar. En ésa parte hay mas libreros. Y hay unas columnas que tienen nichos en cada una de ellas. Al momento de subir a dicha parte, podrás ver que la primera columna tiene una vela dentro de su nicho. La 2da. columna no tiene nada en su nicho.

Pero atención! Todavía existe una tercera columna por ahí que está escondida. Debes encontrarla. Para encontrarla deberás INTERACTUAR con cierto objeto que está ahí mismo. No es nada complicado.

Ya que descubras la 3era. columna, examina el nicho de la misma. Encontrarás un LIBRO. Se trata del LIBRO DE LA VIRTUD o BOOK OF GOOD.

Procede ahora entrar a tu INVENTARIO y analiza el libro. Si examinas el libro en una parte en especial (presiona "A" al encontrar dicha parte), el libro se abrirá y te mostrará su contenido:

Obtendrás las ANGEL WINGS o ALAS DE ANGEL!

Misión Cumplida!.....

=====
OBJETIVO #30).- Obtener el Micro-Filme B ( Microfilm B ).....
=====

Si tienes espacio en tu INVENTARIO, sería buena idea que recogieras la CINTA DE TINTA que se encuentra a un lado de la PC que está en la BIBLIOTECA. Y es que ya no será necesario regresar a esa área en lo que resta del juego. Pero si decides regresar mas adelante, descubrirás que el área está "re-habitado". Por tal motivo te conviene tomar el carrete de una buena vez. Pero solo en el caso de que tengas espacio en los INVENTARIOS de Billy y Rebecca.

Abandona la BIBLIOTECA SECRETA y la BIBLIOTECA. Regresa al SALON PRINCIPAL y encáminate donde se encuentra la ESTATUA DE LA BALANZA. Posiciónate cerca de de dicha estatua.

Retira de uno de los platillos de la BALANZA, la ESTATUILLA BLANCA. Ya que la tengas en tu INVENTARIO, procede a COMBINAR las ANGEL WINGS o ALAS DE ANGEL con la mencionada estatuilla. Con ello obtienes la ESTATUA DEL BIEN. Coloca dicha estatua en la Balanza.

Ahora entra a tu inventario y selecciona la ESTATUILLA NEGRA o BLACK STATUE. Coloca dicha estatua en uno de los platillos de la ESTATUA DE LA BALANZA.

Nada vá a suceder todavía, pues te falta 1 pieza más para resolver el rompecabezas de la ESTATUA DE LA BALANZA. Así que vamos a continuar con la misión que sigue.

Por cierto, ya que estás en el SALON PRINCIPAL, puedes dejar ahí objetos que no vayas a utilizar. Como por ejemplo, deja el COCTEL MOLOTOV y el TANQUE DE GAS. Modifica los INVENTARIOS de la siguiente manera:

\\ INVENTARIO REBECCA \\\
1.PISTOLA; 2.MUNICIONES PARA LA PISTOLA; 3.OBJETO PARA CURAR
\\

\\ INVENTARIO BILLY \\\
1.SHOTGUN; 2.SHOTGUN AMMO (municiones para el rifle);
\\

~~~~~
NOTA: Si acaso todavía tiene balas la PISTOLA de Billy, entonces llévala. Que la equipe, lista para usarle. Pero si no tiene balas, solo bóta el arma en el suelo. Yá no la necesitará en el resto del juego. Rebecca deberá cargar con la PISTOLA y todas sus municiones.
~~~~~

Controla a Rebecca y no vayas a equiparle a Billy con el SHOTGUN. Basicamente vas a utilizar a Rebecca y su PISTOLA para atacar a los enemigos que vienen. A Billy solo lo llevarás para refuerzo y que equipe su SHOTGUN en caso que tú veas que los enemigos sean demasiado para Rebecca. Pero procura no usar tiros del SHOTGUN si puedes lograrlo. Solo úsales en caso de extrema emergencia.

Bien, vamos ahora a cumplir con el siguiente objetivo...

Si recuerdas, luego que resolvimos antes el rompecabezas del CUARTO DEL RELOJ se desbloquearon 2 habitaciones en la BASE DE ENTRENAMIENTO. Pues es ahora el momento de empezar a explorar dichas habitaciones.

La primera habitación que vamos a investigar, es la que se encuentra al ESTE de la SALA PRINCIPAL. Apartir de la ESTATUA DE LA BALANZA, corre en dirección que corresponde al ESTE, como si fueras a dirigirte de nuevo a la puerta que te lleva al área donde está ALMACEN DE ARTE y el CRIADERO DE ANIMALES.

Sin embargo, no uses ésa puerta, pero continúa mas al SUR de ésa puerta, para que des con OTRA puerta. Esa es la puerta que antes estaba bloqueada. Pero ya no lo está. Entra por por la misma y prepara a Rebecca con su arma.

{{Nueva Area}} ---- Dentro de la SALON DE JUNTAS (Meeting Room) -----

Ya que pase el peligro, en la habitación encontrarás una mesa grande. Encima de la misma, se encuentra el siguiente documento:

```
+----- T E X T O -----+
|
| -Un verso de poesía-
|
| La Luna hace una reverencia a la Tierra
| La Tierra jura lealtad al Sol
| Y la gran ley del Sol lo gobierna todo.
|
| Esto mismo es la clave, el camino hacia la gloria
|
| Todas nuestras manos no son capaces de abrir la puerta al paraiso.
|
+-----+
```

Si te preguntas que relevancia tiene el anterior texto, se trata de una PISTA para lo que debes realizar en el lugar donde se observan los astros celestes. ¿Que lugar? Pues el OBSERVATORIO, un área que todavía no puedes visitar.

En el OBSERVATORIO, requieres colocar 3 TABLETAS. Cada una de ellas tienen en sus superficies, las siguientes palabras: DICIPLINA, OBEDIENCIA y UNIDAD.

Esas palabras se relacionan a las "acciones" que en la poesía, realizan los 3 astros celestiales. Y cuando reunes las 3 TABLETAS en el OBSERVATORIO, podrás tener acceso a la "gloria"... que en nuestro caso, se tratará de una IGLESIA.

En fin, sigue caminando al otro extremo de la habitación, por donde está una chimenea. A un lado de la chimenea están unas SHOTGUN AMMO. Recógelas. Encima de la propia chimenea, vas a encontrar lo que buscamos... el Micro-Filme B.

Billy Coen debe recoger el SHOTGUN AMMO y el Micro-Filme B.

~~~~~  
NOTA: Si tienes dudas sobre el texto que aparece cuando presionas el botón de acción junto a la chimenea, el mismo dice ésto: "Parece que éste fuego le han encendido desde hace poco, hay libros dispersados por el piso".

Si examinas las ventanas, te sale el texto: "En la densa oscuridad, se puede ver una expansión interminable de árboles".

Si examinas un cuadro en la pared, puedes leer: "Es un cuadro vacío... Parece ser que la pintura que contenía ha sido removida".

~~~~~  
Misión Cumplida!.....

#####



Te aparece el siguiente texto al interactuar con el PROYECTOR:

```

+----- T E X T O -----+
|
|¿Quieres usar el proyector?
|
| >Observa      Inserta      Cancela
|
+-----+

```

Empieza por seleccionar INSERTA para introducir los 2 MICRO-FILMES. Luego que los 2 MICRO-FILMES se introduzcan en el proyector, aparecerá una imagen en la pantalla que mostrará una vista "aérea" de la SALA DE CONFERENCIAS.

Observa detenidamente la imagen. Sobre cada asiento de la sala, aparecen unos números y al final, aparecen letras. OJO: Es parte de un rompecabezas!

También acompaña a la imagen, el siguiente texto:

```

+----- T E X T O -----+
|
|           Hay algo escrito encima de la imagen de los asientos.
|
+-----+

```

Al terminar de observar la imagen, el PROYECTOR expulsará un disquette. Y se te preguntará si deseas tomar el MO DISK. Contesta afirmativamente (YES).

En efecto, el disquette es el MO DISK y debes tomarle. Ya que lo hagas, vas a apreciar el siguiente texto:

```

+----- T E X T O -----+
|
| -Imagen del Microfilme-
|
| Es una imagen que resulta al combinar los datos de los microfilmes A y B
|
| Números aparecen sobre los asientos de la SALA DE CONFERENCIAS
|
+-----+

```

Ya que termines de leer el texto, corre hacia la puerta y abandona como rayo la habitación. Si hiciste las cosas como te indiqué, ni siquiera has tenido que malgastar un solo disparo del SHOTGUN. Felicidades!

Misión Cumplida!.....

```

#####
=====
OBJETIVO #32).- DESBLOQUEA LAS PUERTAS PROTEGIDAS POR LAS ARMADURAS.....
=====
#####

```

Una vez en el PASILLO DEL OESTE, vas a tener que poner los pies en polvorosa de nuevo. Solo corre sin detenerte y sin disparar hasta que des con la puerta que lleva al SALON PRINCIPAL. Camino a dicha puerta, vas a toparte con cierto enemigo nuevo. Que es similar al que pudiste ver en el CUARTO DE SANITARIOS.

Se trata de un MARCUS LEECH. Si fuiste rápido(a), encontrarás a éste enemigo en el proceso de transformarse en un LEECH ZOMBIE, el cual es más peligroso y



las cifras o letras de la contraseña que obtuviste. Sabrás dónde se encuentra el INTERRUPTOR a activar, si entras a tu INVENTARIO, seleccionas la opción de "FILE", luego "File 2" y buscas el archivo de nombre "Microfilm Image".

Dicho archivo te mostrará la imagen de la SALA DE CONFERENCIAS y los números, letras que corresponden a cada asiento.

Si haces todo correctamente, desbloquearas todas las puertas que hasta ahora eran protegidas por las armaduras. Y como resultado, tendrás acceso al resto de la BASE DE ENTRENAMIENTO!

~~~~~  
NOTA: Si deseas salvar partida usando la MAQUINA DE ESCRIBIR que está dentro de la SALA DE CONFERENCIAS, te recomiendo hacerlo. Ya que hay peligro para donde vamos a seguir explorando. Cerca de la máquina de escribir, encontrarás ahí mismo, una CINTA DE TINTA para salvar partida y espero que NO le hayas removido de ahí, como te aconsejé en una misión pasada.  
~~~~~

Misión Cumplida!.....

=====

OBJETIVO #33).- CONSIGUE EL ALA NEGRA (Black Wing).....

=====

Notarás que una de las puertas que fueron desbloqueadas, se encuentran en la misma SALA DE CONFERENCIAS. Debes dirigirte ahí mismo.

{{Nueva Area}} --- Dentro del CORREDOR DEL NOROESTE (Nort-West Corridor) ---

Del otro lado, estarás en un corredor en forma de "L" que es muy similar al PASILLO DE LAS AMAZONAS. Solo que éste no está decorado con bustos o pinturas de mujeres. En cambio, las paredes tienen detalles genéricos.

Encontrarás a un par de enemigos aquí. Si deseas eliminarles, usa la SHOTGUN de Billy Coen. Solo posicónate de modo que la cámara te dé la perspectiva de atrás de Billy y puedas ver a uno de los enemigos acercarse a él. Sin moverte de donde estás y esperando al enemigo, apunta el SHOTGUN hacia arriba. Adonde calculas que se encuentra la cabeza del enemigo en cuanto lo tengas a un paso de distancia. Y justo cuando pienses que está por atraparte, dispárale con la SHOTGUN. Si lo hiciste bien, le habrás volado la cabeza en mil pedazos.

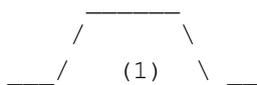
Si le fallas y el enemigo cae o se tambalea, entonces puedes rematarlo. Trata de volarle la cabeza al otro enemigo, usando la misma táctica.

Pero si deseas puedes hacer que Rebecca les mate con su PISTOLA o simplemente puedes tratar de esquivar a los enemigos. Tu decides.

Lo que debes hacer es doblar la esquina y entrar por las primeras puertas que veas. Así llegarás a la OFICINA DEL DIRECTOR.

{{Nueva Area}} --- Dentro de la OFICINA DEL DIRECTOR (Director's Office) ---

\* MAPA DE LA OFICINA DEL DIRECTOR \*



```

|           | | _
|           | _| -
| (4) (3)  | | |
|           | (2) | 1= ESCRITORIO
| _____| _| | 2= BALAS PARA PISTOLA
|           | CORREDOR | 3= CINTA DE TINTA ( Ink Ribbon )
|           | _____| 4= GRANADAS NAPALM
| |

```

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

Ahí dentro, debes separar a tus personajes. Podrás ver que en el piso, existe un GRAN TABLERO DE AJEDREZ. Pero NO vayas a tocar nada! Solo controla a Billy de modo que se encamine adonde está un escritorio al NORTE de la oficina.

Procede a examinar al escritorio en la parte donde se encuentra la silla. Vas a observar un TABLERO DE AJEDREZ sobre el escritorio. Te saldrá éste texto...

```

+----- T E X T O -----+
|
| Es un tablero de ajedrez
|
| El juego parece haber terminado en "jaque-mate"
|
+-----+

```

Observa muy detenidamente, la posición en que se encuentran todas las piezas de ajedrez que está sobre el tablero del escritorio. Tómate tu tiempo.

Ahora, dirígete adonde se encuentra el GRAN TABLERO DE AJEDREZ y estudia las posiciones de las piezas que están sobre dicho tablero. ¿Notas la diferencia?

Lo que debes hacer, es mover las piezas del GRAN TABLERO, para que estén en la misma posición en que se encuentran las piezas del tablero del escritorio.

Te daré un consejillo.... solo deberás mover 1 pieza en el GRAN TABLERO.

Ya que resuelvas el rompecabezas, en el escritorio se abre un compartimiento secreto, que contiene un LIBRO. Corre a recogerle. Descubrirás que se trata del LIBRO DEL MAL o BOOK OF EVIL!

Al tomar el libro, descubres un diario personal dentro del compartimiento. Y el mencionado diario contiene la siguiente información confidencial:

```

+----- T E X T O -----+
|
| -Diario de Marcus 1-
|-----|
|
| 4 de Diciembre
|
| Finalmente lo logramos...
| El nuevo virus!
|
| Le hemos denominado, el "Progenitor".
| Quisiera llevarmelo para iniciar pruebas en él de inmediato.
|-----|
|
| 23 de Marzo
|

```

Spencer me dice que vá a crear una compañía.

Pues, no me importa. Con que yo pueda continuar con las investigaciones acerca del "Progenitor"...

Por mí, que haga lo que quiera...

---

19 de Agosto

Spencer sigue pidiendome que me convierta en director de su nueva Base de Entrenamiento.

Quizá sea por causa de los negocios, pero su terquedad se está volviendo intolerable.

Sin embargo, es posible que yo pueda sacar provecho de ésta situación. Requiero de un establecimiento especial, para poder explorar todos los secretos del virus.

Un lugar donde nadie se interponga en mi camino...

---

30 de Noviembre

Maldito sea Spencer... llegó hoy para quejarse de mí, de nuevo. Piensa que el "Progenitor" no es nada mas que una herramienta para desperdiciar dinero. Iluso.

Aún así, si su influencia continúa creciendo, afectaría negativamente mis investigaciones.

Si he de desarrollar apropiadamente el "Progenitor", debo fortalecer mi propia posición de igual manera.

---

19 de Septiembre

Al fin...

He descubierto una nueva forma para construir un nuevo virus utilizando al "Progenitor" como base.

Al combinarle con el ADN de sanguijuelas, encontré el parte-aguas que yo necesitaba...

Yo le llamo a éste nuevo virus "t", es decir, "tyrant"

---

23 de Octubre

No funciona!

No tengo esperanzas de conseguir un progreso significativo, con éstos experimentos efectuados en viles roedores.

Unicamente seres humanos serían los mamíferos de prueba adecuados para mis experimentos. De otra manera, nunca lograré un progreso real...

-----  
|  
| 15 de Noviembre  
|

| Parece que alguien ha empezado a sospechar de mis experimentos...  
| ...aunque posiblemente solo sea mi imaginación.  
|

| En todo caso, cualquiera que decida entrometerse demasiado, podría verse  
| inesperadamente "asistiendome" en mis investigaciones!  
|

-----  
|  
| 13 de Enero  
|

| Al fin están listas. Mis maravillosas sanguijuelas!

| Aquellos de baja inteligencia, jamás conocerán el privilegio de saborear  
| éste sentimiento de alegría y satisfacción!  
|

| Ahora, finalmente, puedo hacer un movimiento contra Spencer. Pronto lo  
| controlaré todo...  
|

-----  
|  
| 31 de Enero  
|

| Las trampas que establecí para proteger mi trabajo, han sido alteradas.

| Parece ser que alguien vino buscando el "t" y las sanguijuelas. Ilusos.

| Sin duda, fué perpetrado por el equipo de Spencer.  
|

-----  
|  
| 11 de Febrero  
|

| Este día, encontré más evidencia de que se trató de forzar la entrada a  
| los laboratorios.

| Si éso es lo que buscan, debo encontrar la forma de encargarme de ellos.  
|

| Quizá debería de hacer que Willian y Albert sacaran al descubierto a las  
| alimañas...  
|

| Esos dos son los únicos a los que les tengo confianza. Bueno, aparte de  
| mis adorables sanguijuelas.  
|

| Pero Spencer... No terminará con éso, ¿verdad?  
|

| En la siguiente junta de directores, anunciaré el "t" y así recolectaré  
| mi tan merecida recompensa...  
|

-----  
Bueno, éste fué un largo diario. Por cierto si te preguntas quien es Spencer,  
se trata de Ozwell Spencer, el co-fundador de Umbrella. Se te dan detalles en  
el diario, que explicarán eventos que estás por ver en el resto del juego.

Perfecto, ya con el libro en tu poder, examínale como lo hiciste antes con el  
LIBRO DEL BIEN. Así descubres en el interior lo que buscabas: EL ALA NEGRA!

En la OFICINA DEL DIRECTOR, solo te queda hacer lo siguiente. Al Oeste de la oficina, hay unas GRANADAS DE NAPALM. Tómalas. Y sobre una mesa, encuentras una CINTA DE TINTA para salvar partida. LLévalas contigo.

Y al ESTE, donde está un librero, encuentras MUNICIONES PARA LA PISTOLA. Ya que tengas todo lo anterior, abandona la oficina.

Misión Cumplida!.....

```
#####
=====
OBJETIVO #34).- Obtener el QUIMICO VERDE (Green Chemical).....
=====
#####
```

Afuera y en el corredor, camina hacia el extremo que todavía no has explorado y donde encontrarás una puerta.

Antes de entrar por la puerta, separar a tus personajes y controla a Rebecca. Deja a Billy en el corredor. Equipa a Rebecca con su PISTOLA y usa la puerta.

{{Nueva Area}} --- Dentro del CUARTO DE ENFERMERIA (Medical Room) ---

Tienes 2 alternativas a seguir en ésta área. Puedes eliminar a los enemigos y enseguida de éso, seguir con el objetivo. Esa es la 1ra. alternativa.

La 2da. alternativa es entrar a la ENFERMERIA y correr directamente adonde se encuentra el QUIMICO VERDE para que le recolectes. Esquivando enemigos y con el riesgo de que tu personaje sea dañado con ataques.

Si vas a seguir la 1ra. alternativa, no requieres que te aconseje mucho. Solo tienes que disparar hasta que te encuentres solo(a) en el cuarto.

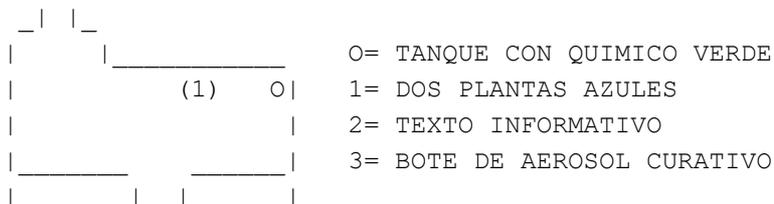
Pero si adoptas la 2da. alternativa, entonces procura que Rebecca tenga mucha energía y que se encuentre al máximo. Como te indiqué que portaras un objeto de energía en el objetivo#32, ahora podrías darle uso llenandole la energía a Rebecca si la tiene baja. O puedes usar el remedio curativo precisamente para soportar los posibles ataques de los enemigos de la ENFERMERIA.

Si te es posible, te recomiendo seguir la 2da alternativa. Para que no gastes municiones en los enemigos. Y solo utilices cuanto mucho, un remedio curativo. Además, encuentras un FIRST-AID SPRAY (aerosol curativo) en la habitación. El que podrías usar en caso de emergencia. Y si decidiste salvar partida cuando estabas recientemente en la SALA DE CONFERENCIAS, entonces puedes arriesgarte a adoptar la 2da. alternativa.

Para ayudarte a poder obtener el QUIMICO VERDE rapidamente, pondré un MAPA en donde te indicaré su posición en el CUARTO DE ENFERMERIA. Para que así corras directamente adonde se encuentra.

\* MAPA DEL AREA DEL CUARTO DE ENFERMERIA \*

ENTRADA



| CAMAS | | (2) |  
| \_\_\_\_\_ | | \_\_\_\_\_ |  
(3)

Si no te animas a seguir la 2da. alternativa, no te preocupes. Solo asegúrate que tengas en tu poder el QUIMICO VERDE. eso es todo lo que cuenta.

Cuando llegues adonde está el TANQUE que contiene el QUIMICO VERDE, aparecerá el siguiente texto:

```
+----- T E X T O -----+  
|  
| Parece ser un tipo de químico.  
|  
| ¿Quieres colocar un poco en el ESTUCHE PARA MEZCLAR QUIMICOS?  
|  
| >Si      No      Cancela  
|  
+-----+
```

Contesta afirmativamente (YES) y obtendrás el GREEN CHEMICAL o QUIMICO VERDE!

Si tienes oportunidad y tienes espacio en el INVENTARIO, puedes recoger las 2 PLANTAS AZULES que hay por ahí. Así como el FIRST-AID SPRAY o aerosol de los auxilios. Si tienes en tu INVENTARIO alguna PLANTA VERDE e inclusive, un mix o combinación de PLANTAS VERDES, puedes combinar las PLANTAS AZULES con éso. Y así ahorras espacio.

Sobre una de las camas, encuentras el siguiente texto:

```
+----- T E X T O -----+  
|  
| -Primera Investigación-  
|-----|  
| Anotaciones de la Unidad  
|  
| Estamos explorando el establecimiento. Todo parece indicar que varios de  
| los químicos están buen estado. Afortunadamente, los tanques están llenos  
| y a su máxima capacidad.  
|  
| Apenas hemos comenzado y aún hay mucho que todavía no comprendemos. Todo  
| parece indicar que los químicos se pueden combinar entre sí para crear  
| nuevas sustancias.  
|  
| Los químicos les hemos encontrado dispersados por todos lados. Pero no a  
| causa del accidente, pero mas bien debido a mal supervisión y manejos.  
|  
| Estamos en el proceso de re-abrir la Base de Entrenamiento, pero tenemos  
| que poner en uso un sistema para administrar bien éstos químicos.  
|  
|-----|  
| ( hay algo garabateado en la parte trasera del documento )  
|  
| Rojo + Azul = Acido Sulfúrico  
|  
| Verde + Rojo = Agente Removedor  
|  
+-----+
```

El anterior texto te dá una pista para que sirven los tanques de químicos que encuentras en el juego. Y te indica lo que resulta si combinas cierto tipo de químico con otro. Recuerda éso, matador!

Oh! Y el anterior documento, fué dejado por el mismo equipo que dejó el texto "Diario de un pasajero", que pudiste encontrar en el tren.

No habiendo nada mas por hacer ahí, abandona el CUARTO DE ENFERMERIA.

Misión Cumplida!.....

```
=====
OBJETIVO #35).- Logra acceso al ZOTANO DE LA BASE DE ENTRENAMIENTO.....
=====
```

Bien, reúnete con Billy en el corredor. En lo que resta del juego, no vamos a retornar a ésta área. Ya que no hay necesidad de ello. Pero si acaso quieres tomar o recoger algo de la ENFERMERIA o la OFICINA DEL DIRECTOR, hazlo ahora mismo. Ya que si lo haces después, te vas a llevar una desagradable sorpresa.

Ya que estés listo(a), retírate y toma camino hacia el SALON PRINCIPAL, donde está la ESTATUA DE LA BALANZA.

Debes remover la ESTATUILLA NEGRA que antes colocaste en uno de los platillos de la balanza. Aparece éste texto cuando interactuas con la balanza:

```
+----- T E X T O -----+
|
|¿Remueve la estatua de su lugar en la balanza?
|
| >Si      No      Cancela
|
+-----+
```

Contesta afirmativamente (YES).

Ya que tengas la ESTATUILLA NEGRA en el INVENTARIO del personaje que tenga la ALA NEGRA (Black Wing), combina ambos objetos para así obtener la ESTATUA DE LA MALDAD (Statue of Evil).

Termina colocando dicha estatua en el platillo de la ESTATUA DE LA BALANZA. Y acto seguido, presenciarás como el cuadro con la pintura de James Marcus deja al descubierto un pasadizo. El mismo lleva a los ZOTANOS de la base.

Misión Cumplida!.....

```
=====
OBJETIVO #36).- Activar el REGULADOR DE ENERGIA en el ZOTANO.....
=====
```

Dirígete a donde se abrió el pasadizo. Si lo recuerdas, en el OBJETIVO #27 yo te indiqué que dejaras el LANZAGRANADAS ahí mismo, frente adonde antes estaba la pintura de James Marcus. Pues tómala y que la equipe Billy Coen.

También deben de andar por ahí en el SALON PRINCIPAL, las GRENADE SHELLS o el estuche de GRANADAS que conseguimos en la BIBLIOTECA SECRETA en el OBJETIVO #



hagas, retira del INVENTARIO la CINTA DE TINTA y déjala en el suelo.

Sobre una mesa encuentras una lista de prisioneros que habían de ser enviados a diferentes lugares. Puesto que tiene cero relevancia el texto, no considero que es necesario transcribir la lista. El texto es solo un detalle que sirve para complementar el hecho que el CUARTO DE OBSERVACION era una área donde se custodiaban prisioneros. Presuntamente, algunos prisioneros fueron sujetos a experimentos... y a torturas también, como muy pronto lo descubrirás.

Ya que hayas recogido los objetos mencionados anteriormente, usa la puerta al otro extremo del cubículo. La misma lleva a la PRISION DEL ZOTANO o Calabozo.

{{Nueva Area}} --- Dentro de la PRISION DEL ZOTANO (Prison Room) ---

Explora la prisión y le encontrarás deshabitada. También podrás ver que en la pared existe un DUCTO DE VENTILACION.

Si te acercas al ducto, te saldrá el siguiente texto:

```
+----- T E X T O -----+
|
| Es un ducto de aire bastante grande. Rebecca podría alcanzarle si se sube |
| en los hombros de Billy. |
|
|¿Quieres darle a Rebecca un empujón? |
|
| >Si      No      Cancela |
|
+-----+
```

Contesta afirmativamente (YES).

Se activará un MINI-CINEMA, en donde Rebecca se sube a los hombros de Billy.

```
:::::::::::::::::::: C I N E M A :::::::::::::::::::::
:
:REBECCA: "Ya casi le alcanzo!".
:-----:
:BILLY: "Me agrada ser de utilidad. Tiempo de que vayas adentro!"
:
:
:~::~::::::::::::::::::
```

Rebecca reaparece en otra área, que resulta ser un cuarto donde se efectuaban horripilantes torturas.

Tan pronto y puedas controlar a Rebecca, presiona START para que vuelvas con Billy Coen y puedas controlarle. Y es que vamos a hacer un poco de trampa! ;)

¿En que consiste la trampa? Pues vamos a tomar ventaja en el camino. Controla a Billy y debes avanzar como rayo hacia el SALON PRINCIPAL. Ahí nos vemos...

Ya que te encuentres ahí, busca uno de los estuches con GRANADAS que botámos en el área. Recóge de preferencia las GRANADAS comunes y no las de NAPALM, de modo que puedas combinar el estuche con el LANZAGRANADAS. Solo procura que el LANZAGRANADAS esté llena de municiones, sin importar de que tipo sean.

Bien, ahora continua hacia el COMEDOR (Dining Room). Luego al NORTE, hacia la puerta que está al fondo. Del otro lado, corre hacia el OESTE, donde hay unos escalones que llevan a una nueva área:

{{Nueva Area}} --- Dentro del CUARTO DE MAQUINAS (Boiler Room) ---

Sigue caminando, hasta que llegues a una parte donde un chorro de vapor no te permite el paso. Ahí debes quedarte inmóvil. Billy no tendrá acción hasta la siguiente misión, así que despídete por ahora.

Presiona START y controla a Rebecca nuevamente...

{{Nueva Area}} --- Dentro de la CAMARA DE TORTURAS (Torture Chamber) ---

Explora el área inmediata. Si tratas de salir por la puerta, descubres que la misma está electrónicamente cerrada. Si observas bien, en el piso encuentras un documento que te ayudará en tu objetivo:

```
+----- T E X T O -----+
|
| -Acerca del Regulador de Energía-
|-----|
| Debido al impacto de un rayo, el regulador de energía continúa inactivo.
|
| No sería éso un gran problema, si no fuera por que el equipo del CUARTO
| DE MAQUINAS está conectado con el regulador.
|
| El equipo está tan deteriorado, que probablemente requiera mantenimiento
| en todo momento.
|
| Si necesitas abandonar rapidamente el área, el indicador debe marcar 70.
|
| Pero verifica primero, que todo esté conectado a la cadena.
|
+-----+
```

¿Ya viste la pista? Debes activar el REGULADOR DE ENERGIA y que su indicador marque 70. Si quieres salir de ahí, manos a la obra!

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

Encuentras el REGULADOR DE ENERGIA en un rincón, al NORTE. Al interactuar con el panel de control, te pedirán si deseas modificar el voltaje. Contesta a la pregunta con un sonoro y agudo "YES"!

Acto seguido, aparece en pantalla el panel de control, donde puedes apreciar el INDICADOR y 5 INTERRUPTORES en la parte inferior. Además, te sale el texto siguiente:

```
+----- T E X T O -----+
|
| Activa el 1er. INTERRUPTOR
|
| >Arriba (Up)      Abajo (Down)      Cancela (Cancel)
|
+-----+
```

Cada vez que actives un INTERRUPTOR, te vuelve a salir el mismo mensaje para los demás INTERRUPTORES. Debes decidir para donde activarles, para ARRIBA o para ABAJO.

Si recuerdas, el documento que acabas de leer, te decía que el INDICADOR debe de marcar 70. Adivina pues, que es lo que debes hacer...

Ya que logres poner el INDICADOR a que marque 70, se desbloquean dos puertas en el ZOTANO. Y el chorro de vapor que bloquea el paso a Billy en el CUARTO DE MAQUINAS (Boiler Room), se desvanece.

NOTA: Si tienes problemas resolviendo el rompecabezas, he aquí una pista:

- 1. (Avión); 2. (Avión); 3. (submarino); 4. (Avión); 5. (Avión).

Si no captas la pista... cuídate amigo, un zombi te ha comido el cerebro.

NOTA: Revisa la sección 8 de la guía, la de PREGUNTAS FRECUENTES. Ahí vas a encontrar otras posibles soluciones a éste rompecabezas, si tienes problema para resolverle.

Luego de activar el REGULADOR DE ENERGIA, se activará el siguiente CINEMA...

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

:  
: Una cámara de vigilancia capta cada movimiento de Rebecca, quien se ocupa :  
: en inspeccionar la Cámara de tortura. la médico descubre que una parte del :  
: suelo parece no ser del mismo material que el resto. Como si hubiera sido :  
: objeto de una improvisada reparación. Luego pierde el interés y continúa :  
: explorando el lugar. La cámara mantiene su atención sobre Rebecca... quien :  
: es de hecho observada por el hombre encapotado. El mismo que atacó el tré :  
: y que ha jurado cobrar venganza ante Umbrella. :

:  
:-----:  
: ENCAPOTADO: "Pierdes el tiempo! Ya he reclamado éste lugar como mío... :  
: ...lo que significa que tú estás violando mi territorio. :  
: Y yo soy muy territorial! (carcajadas) :  
:-----:

:  
: El encapotado ha activado una serie de jaulas. Una de ellas se abre y de :  
: la misma, surge un nuevo enemigo. Con ustedes: ELIMINATOR! :  
:-----:

:  
: De regreso en la Cámara de Torturas, Rebecca aún merodea en el lugar, sin :  
: poder dar crédito a lo que vé. Sus pensamientos se ven interrumpidos de la :  
: manera mas abrupta, por un feroz ELIMINATOR. El enemigo le ha caído en la :  
: espalda y de inmediato, comienza a mordisquearle el hombro. Rebecca logra :  
: quitarse a la creatura de su persona. El ELIMINATOR se enfurece y ataca de :  
: nuevo a la médico. Pero Rebecca pone en uso su agilidad y evade el ataque. :  
: El ELIMINATOR entonces comienza a caminar hacia Rebecca. Pero antes de que :  
: el animal pueda iniciar otro ataque, el suelo donde está parada Rebecca se :  
: cae bajo su peso. Era precisamente la parte del suelo, que Rebecca había :  
: notado que parecía estar parcialmente reparado. Pero al tratar de esquivar :  
: a su atacante, no se dió cuenta dónde se había puesto en pié. Ahora había :  
: caído a una fosa de una profundidad insospechada. ¿Sobrevivirá? :  
:-----:

: : : : :

Misión Cumplida!.....

=====  
I N T E R M E D I O: Una increíble revelación y un siniestro plan.....  
=====

#####

En otro lugar, William Birkin y Albert Wesker caminan por un pasillo. Birkin está leyendo el archivo correspondiente al Dr. James Marcus... Ambos caminan hacia un ELEVADOR.

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

:  
: BIRKIN: "Todo ésto no tiene sentido. ¿Honestamente crees que ésta es la  
: identidad real de ése jóven desequilibrado? Imposible! Pero si  
: resulta ser verdad, entonces será el fin de Umbrella".

:  
: WESKER: "Si la vieja conspiración contra el Dr. Marcus es revelada, será  
: el fin de la carrera del Sr. Spencer. Sin mencionar que lo será  
: también para la nuestra. Creo que el tiempo ha llegado al fin..."

: BIRKIN: "¿Qué es lo que planeas hacer?"

: WESKER: "Simplemente le diré adiós a Umbrella. La arma biológica equipada  
: con el T-Virus está casi terminada. Todo lo que queda por hacer  
: es adquirir los datos de combate".

: BIRKIN: "¿No estás hablando en serio? Me niego a abandonar mi trabajo! Si  
: bien terminé mis investigaciones con el T-Virus, aún necesitaré  
: de más tiempo para desarrollar el poderoso G-Virus".

: WESKER: "Haz lo que te plasca. Yo pondré en marcha mi plan original que  
: consiste en atraer a los miembros de S.T.A.R.S. a la Mansión".

: (Las puertas del ELEVADOR se abren, Wesker entra y presiona un botón.  
: Luego encara a Birkin, para terminar explicando su plan... )

: WESKER: "El entrenamiento de combate avanzado que poseen, les convertirá  
: en los perfectos sujetos de prueba" (Risas).

: BIRKIN: "Bien, mientras tanto es necesario tomar medidas contra ése loco.  
: Si mal no recuerdo, URC está equipado en el zótano con un sistema  
: de auto-drestrucción. Le encontraré, activaré y transformaré éste:  
: lugar en una pila de escombros".

Las puertas del ELEVADOR se cierran...

=====

OBJETIVO #37).- Rescatar a Rebecca Chambers!.....

=====

Volvémos con Rebecca, quien había caido dentro de una profunda fosa. Pero por suerte, la jóven logra sostenerse de los escombros que conforman la fosa en el nivel inferior a la CAMARA DE TORTURAS. Y gracias a ello, se salva de caer



: (Billy sube a Rebecca fuera de la fosa y a la seguridad del suelo sólido) :  
:  
:-----:  
:REBECCA: "Te lo agradezco" :  
:-----:  
:BILLY: "Ni lo menciones. Solo estoy validando mi palabra. Ambos prometimos :  
: cooperar entre sí, ¿lo recuerdas?" :  
:  
:-----:  
:.....:

Misión Cumplida!.....

=====  
I N T E R M E D I O: La confesión de un fugitivo....  
=====

Continuamos con el siguiente corte de escena...

:-----: C I N E M A :-----:  
:  
: Cuando Rebecca y Billy están en el proceso de ponerse de pié, la médico :  
: recibe una señal en su Radio. Rebecca se pone alerta y decide contestar :  
: en el acto. :  
:  
:-----:  
:  
:REBECCA: "Aquí Rebecca, cambio y fuera". :  
:-----:  
:ENRICO: "Rebecca! Aquí Enrico. ¿Has logrado localizar a Coen? Cambio". :  
:-----:  
:  
: Rebecca vuelve la vista a Billy, quien lentamente se pone de pié. Billy :  
: se mantiene muy serio, atento a la respuesta de su compañera. :  
:-----:  
:  
:ENRICO: "Rebecca, responde". :  
:-----:  
:REBECCA: "No, señor. No le he encontrado aún. Pero continuaré buscándole! :  
: Es todo" :  
:-----:  
:  
: Mientras Rebecca guarda su Radio, Billy la observa agradecido. :  
:-----:  
:BILLY: "Rebecca..." :  
:-----:  
:REBECCA: "Mi primera misión y ya desobedecí órdenes. Esto no pinta bien :  
: para mi gran carrera como guardián de la ley. En fin, no será :  
: como que viviré lo suficiente como para preocuparme de éso. :  
:-----:  
:  
: De pronto, el semblante de Rebecca cambia de expresión. Aún hay algo que :  
: le preocupa mucho más que el estado de su profesión... :  
:-----:  
:REBECCA: "Billy, solo deseo saber...deseo saber la verdad. ¿En verdad has :  
: asesinado a 23 personas? No voy a juzgarte, solo quisiera saber :  
: la verdad". :  
:-----:  
:  
:-----:

: Billy comprende que tiene que devolverle el favor a su compañera. Y ahora :  
: se dispone a confesar ante ella, su pasado... :

:-----: :  
:BILLY: "Sucedió en ésta época del mes, pero del año pasado..." :  
:-----: :

: El escenario es una densa jungla. Soldados de la marina marchan agobiados :  
: por el intenso calor y sofocante humedad. :

:-----: :  
: \* \* BILLY EMPIEZA NARRANDO LOS HECHOS DE AQUEL DIA \* \* :  
:-----: :

: BILLY: "Nuestra unidad fué asignada a Africa, para intervenir en una :  
: guerra civil. Nuestra misión consistía en hacer un allanamiento :  
: de la guarida de un grupo guerrillero, que se ubicaba en lo más :  
: profundo de la jungla". :

:-----: :  
: Soldados empiezan a desfallecer y caen al suelo. Disparos de arma surgen. :  
:-----: :

: \* \* BILLY CONTINUA NARRANDO LOS HECHOS DE AQUEL DIA \* \* :  
:-----: :

: BILLY: "Pero la guarida se encontraba lejos de nuestro punto de partida. :  
: Algunos murieron a causa del calor. Otros, fueron asesinados por :  
: el enemigo. Al final, solo cuatro logramos sobrevivir". :

:-----: :  
: Los soldados descubren una pequeña aldea. Parece estar habitada... :  
:-----: :

: BILLY: "Solo que el cuartel del grupo guerrillero nunca se materializó". :  
:-----: :

: REBECCA: "¿A qué te refieres? :  
:-----: :

: BILLY: "Los idiotas a cargo, nos hicieron operar con información errónea! :  
: Sin embargo, no podíamos retornar con las manos vacías, oh no... :  
: Nuestro lider nos ordenó atacar una aldea inocente". :

:-----: :  
: En la aldea, los soldados utilizan sus armas de fuego para atemorizar a :  
: los aldeanos. Logran reunirlos a todos en un solo grupo, en la esplanada :  
: del asentamiento. Ninguno de los aldeanos está armado. :

: El comandante de la unidad, emite una orden: :  
:-----: :

: COMANDANTE: "Elimínenlos a todos! Mátenlos!" :  
:-----: :

: BILLY: "Por favor, mi comandante! Pare el fuego de inmediato!" :  
:-----: :

: COMANDANTE: "Cállate!" (El comandante golpea a Billy con la culata de su :  
: arma. Billy cae al suelo a causa del golpe)... "Háganlo yá!" :  
:-----: :

: Los Soldados inician la matanza, disparando a quemarropa a los aldeanos. :  
:-----: :

: Horrorizado, Billy se pone de pié y corre en dirección del Comandante... :  
:-----: :

: BILLY: "No! Paren! Deténganse yá!" :  
:-----: :  
:-----: :

```

: Billy termina de narrar los hechos de aquél día... se mantiene pensativo. :
:-----:
:REBECCA: "Entonces... ¿no matáste a éstos inocentes?" :
:-----:
:BILLY: "Olvidalo. Nada de éso importa ahora. Lo pasado es pasado. Además, :
:      tú dijiste que no me juzgarías". :
:-----:
:REBECCA: "No te juzgo, pero sí importa. Mira, ahora mi gente piensa que tú :
:      matáste a los militares que te custodiaban en la furgoneta. Pero :
:      yo no creo que tú lo hayas hecho". :
:-----:
:
: Rebecca se posiciona para encarar a Billy, quien había apartado la vista. :
:-----:
:REBECCA: "¿Fueron éstos perros, verdad? Cuando atacaron la furgoneta pudiste:
:      escapar. ¿No es éso así?". :
:-----:
:BILLY: "Tu no entiendes!"... "Yo solo tengo dos opciones ahora. Entregarme :
:      a la Marina y servir mi sentencia, o huir por el tiempo que me sea :
:      posible hacerlo. Eso es todo". :
:
:-----:
:

```

```

=====
OBJETIVO #38).- Obtener la LLAVE DEL CASILLERO (Locker Key).....
=====

```

Rebecca decide no insistir y deja de interrogar a su compañero. Ahora tienen que salir de ahí y explorar el resto del ZOTANO.

Si lo has notado, frente a la puerta donde salieron Billy y Rebecca, hay otra puerta en la esquina. Entren por dicha puerta y les llevará a otra nueva área dentro del ZOTANO.

{{Nueva Area}} --- Dentro del 3er. NIVEL DEL ZOTANO (Basement Lvl.3) ---

En cuanto estén del otro lado de la puerta separa a tus personajes y controla a Billy. Equipale con el LANZAGRANADAS o el SHOTGUN.

Luego desciende por los escalones y corre a la vuelta de la esquina, donde te esperan 2 enemigos que debes despachar rápidamente. Si acaso sales envenenado del enfrentamiento, recuerda que Rebecca tiene una PLANTA AZUL o un mix en su INVENTARIO. Eso si recogiste las PLANTAS como te lo indiqué en el OBJETIVO#36.

En todo caso, ya que pase el peligro, avanza usando a Billy solamente. Sigue, hasta que veas una puerta de metal en el costado de la caverna. Entra y vas a escuchar que hay enemigos cerca. Pero no te asustes. No van a atacarte. No lo harán hasta que retires de ahí una LLAVE. La mencionada LLAVE se ubica encima de unas cajas de madera.

Acércate donde está la LLAVE y posíciónate de todo que la tomes. Y en cuanto lo hagas, no pierdas ni un segundo y huye de ése lugar. Corre hacia la puerta de salida. No vayas a perder el tiempo disparando tu arma. No lo hagas y solo escapa con la LLAVE DEL CASILLERO (Locker Key) en tu poder.

Misión Cumplida!.....

=====
OBJETIVO #39).- Obtener el MALETIN DE ALUMINIO y las piezas de la PISTOLA...
=====

Ya de regreso en el corredor de las cavernas, presiona START para que reunas a tus personajes. Luego corran hacia el otro extremo del corredor, que aún no han explorado. Encontrarán una compuerta de metal. Entren por las mismas.

Tan pronto crucen por las puertas y se encuentren del otro lado, observarán unos escalones que llevan a una SALA DE CONTROL. Suban por los escalones.

Te darás cuenta, que además de servir como una SALA DE CONTROL, el área es un lugar donde se reparan armamentos. Desafortunadamente, muchas de las armas no funcionan. Y no podrás equiparlas. Pero hay MUNICIONES para la PISTOLA encima de un mostrador. Que Rebecca las tome todas.

En otro mostrador, Billy podrá recoger MUNICIONES PARA EL SHOTGUN. Debajo del mostrador (justo debajo de donde hay un ventilador), encontrarás MAGNUM AMMO, o balas para la pistola Magnum. Si acaso el INVENTARIO de Billy está lleno y no puedes recoger las MAGNUM AMMO, entonces entra al INVENTARIO y entrégale a Rebecca la LLAVE DEL CASILLERO que recogiste anteriormente. Ya que lo hagas, toma las balas del Magnum.

Junto a la CONSOLA DE CONTROL, está un CASILLERO. Usa la LLAVE DEL CASILLERO para abrirle. Dentro encuentras el DURALUMIN CASE o MALETIN DE ALUMINIO.

Examina el MALETIN y descubres que tiene 3 números escritos en un extremo. Ya que sepas cuales son éstos 3 números, examina el MALETIN por la parte donde se abre. Y es que ahí hay una combinación. Te saldrá el siguiente texto:

+----- T E X T O -----+
|
|¿Dále vuelta a la combinación?
|
| >Sí (Yes) No
|
+-----+

Contesta afirmativamente y aparece en pantalla la combinación a la que puedes modificar para que marquen los 3 números que pudiste leer en el MALETIN.

Si introduces los 3 números en la combinación, el MALETIN DE ALUMINIO se abre y podrás tener en tu posesión las HANDGUN PARTS o PARTES DE LA PISTOLA!

Sin salirte de la pantalla del INVENTARIO, selecciona la opción COMBINE para que combines las PARTES DE LA PISTOLA con la PISTOLA de Rebecca. Con ello vas a tener la CUSTOM HANGUN, la cual proveé mayor precisión al disparar.

Misión Cumplida!.....

=====
OBJETIVO #40).- Obtener la LLAVE DE AGUA (Water Key)....
=====

Bien, presiona START para separar a tus personajes. Posición a Rebecca junto a la CONSOLA DE CONTROL, que está por los escalones. Billy debe descender por

los escalones e introducirse en la ZONA DE PRUEBAS, que es un área aledaña a la SALA DE CONTROL.

Notarás que la ZONA DE PRUEBAS está dividida por secciones. Cada sección está bloqueada por rejas de metal. Las rejas son controladas a su vez, por la SALA DE CONTROL, mas bien, por la CONSOLA DE CONTROL.

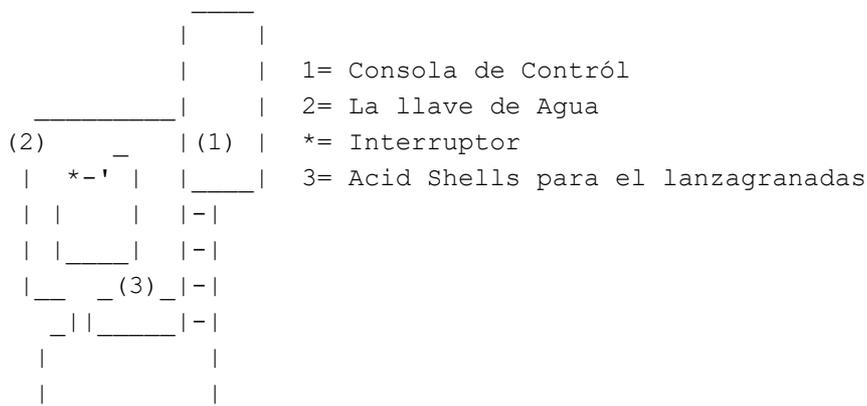
Empieza pues, por activar dicha consola. Rebecca debe activarle y con ello vá a aparecer el siguiente texto:

```
+----- T E X T O -----+
|
| Hay una Consola de Contról aquí. ¿Quieres presionar un botón?
|
| >L (Izquierda)   Center (Centro)   R(Derecha)   No Tocar
|
+-----+

```

El objetivo es desbloquear las secciones de la ZONA DE PRUEBAS, de manera que Billy pueda avanzar. He aquí el MAPA que ilustrará el área:

\* MAPA DE LA SALA DE CONTROL Y LA ZONA DE PRUEBAS \*



Rebecca debe presionar los botones de la CONSOLA DE CONTROL y a medida que se despeje el camino, Billy debe avanzar, hasta poder dar con el INTERRUPTOR. En camino al INTERRUPTOR, trata de obtener las ACID SHELLS que encuentras por el suelo. Si no tienes lugar en tu INVENTARIO, retira del mismo un objeto que no te sea por el momento necesario y recoge los ACID SHELLS. Y luego, combinales con el LANZAGRANADAS. Ya que lo hagas y si te quedó espacio, recoge el objeto que dejaste antes en el suelo.

Ya que Billy llegue adonde está el INTERRUPTOR, al activarle, sale éste texto en pantalla:

```
+----- T E X T O -----+
|
| ¿Quieres presionar un botón?
|
| >Sí (Yes)   No
|
+-----+

```

Contesta afirmativamente y con ello se inicia la PRUEBA DE COMBATE y escuchas en el altavoz, una voz que dice:

```
+----- ALTAVOZ -----+
|
| "Secuencia de batalla iniciada. Las puertas se bloquearán".
|

```

| |  
+-----+  
Enseguida de éso, aparecen en la ZONA DE PRUEBA los especímenes de prueba que tratarán de hacerte pedazos. Por supuesto que, no se los permitirás.

Si usas el SHOTGUN, para matar a los HUNTERS, que es como se les conoce a las fieras que te salen, vas a necesitar varios disparos (como 3 o 4). Pero si en vez de ésa arma usas el LANZAGRANADAS con las ACID SHELLS equipadas, entonces solo requieres darles 2 disparos por cabeza.

Ya que mates a los enemigos, inspecciona la jaulas de donde salió uno de los HUNTERS. Ahí vas a encontrar al nivel del suelo la LLAVE DE AGUA (Water Key).

Si acaso no tienes espacio en tu INVENTARIO, deja entonces que sea Rebecca la que recoja la llave.

Misión Cumplida!.....

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

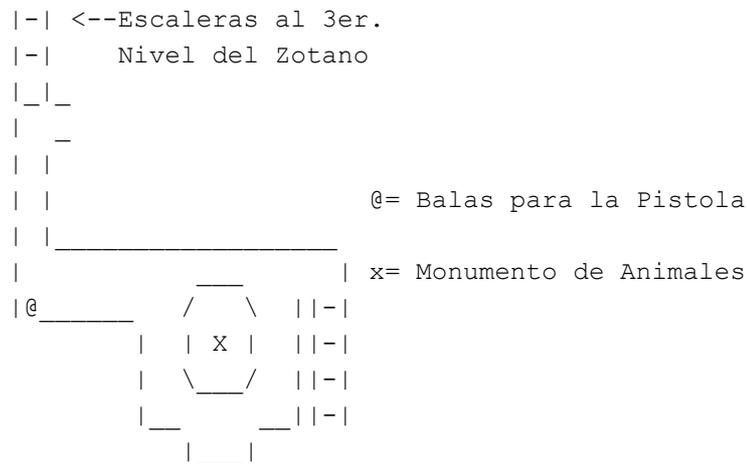
OBJETIVO #41).- Obtener la TABLETA DE UNIDAD (Unity Tablet)....

```
=====
```

Regresa ahora hasta donde el 2do. NIVEL DEL ZOTANO. En la misma área donde se encuentra el MONUMENTO DE LOS ANIMALES y donde Billy se enfrentó a todos los ELIMINATORS.

Podrás encontrar MUNICIONES PARA LA PISTOLA en un rincón del suelo, cuando te encuentres precisamente, en el 2do. nivel del Zotano. Rebecca debe recogerles.

\* MAPA DEL 2do. NIVEL DEL ZOTANO \*



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

Ya que te encuentres donde está el MONUMENTO DE LOS ANIMALES, al SUR de donde se encuentra dicho monumento, existe una reja que bloquea el paso. Examina la reja y te saldrá éste texto en pantalla, que te proporciona una PISTA:

```
+----- T E X T O -----+  
| |  
| Seis almas están cautivas dentro de las cadenas de la muerte. Devuelvelas |  
| la flama de la vida, empezando por el espíritu del más débil. |  
| |  
+-----+
```

Luego que leas lo anterior, si examinas detenidamente cada una de las figuras que conforman el MONUMENTO DE ANIMALES, descubres que cada animal, tiene unas cualidades que le hacen único. A continuación, te las mencionaré por su orden alfabético:

```
+----- AGUILA -----+
| Yo bailo libre en el viento, capturando presas que NO TIENEN EXTREMIDADES |
+-----+
+----- CABALLO -----+
| No hay suficiente ASTUCIA, que pueda igualar la velocidad de mis ligeras |
| extremidades. |
+-----+
+----- LOBO -----+
| Mi aguda ASTUCIA, me permite doblegar inclusive a las bestias de grandes |
| CUERNOS. |
+-----+
+----- SERPIENTE -----+
| Yo me acerco a mis víctimas sigilosamente y conquisto a los más poderosos |
| REYES, con mi veneno. |
+-----+
+----- TIGRE -----+
| Soy el REY de todos los que veo, nadie puede escapar de mis garras |
+-----+
+----- VENADO -----+
| Yo me paro muy alto sobre la Tierra con CUERNOS que orgullosamente enseño. |
+-----+
```

Si eres observador, notarás que hay animales más débiles que otros. Cada uno, parece tener una ventaja sobre el otro. Si recuerdas el texto que aparece en la reja al SUR del monumento, se hablaba de 6 almas. Cuenta los animales, son también 6. Cada figura de animal, viene acompañada por una antorcha que no ha sido encendida. El texto de la reja, mencionaba que debes de devolverles las flamas. Pero debes hacerlo, empezando por el más débil.

Ahí está tu objetivo. Utilizando el ENCENDEDOR de Billy Coen, acércate a cada figura de animal y prendeles sus respectivas antorchas. Pero es vital que las antorchas las enciendas a partir del animal más débil al más fuerte.

Ya te dí todas las PISTAS que necesitas para resolver el rompecabezas.

~~~~~  
NOTA: Revisa la sección 8 de la guía, la de PREGUNTAS FRECUENTES. Ahí vas a encontrar otras posibles soluciones a éste rompecabezas, si tienes problema para resolverle.  
~~~~~

Ya que resuelvas el rompecabezas, la reja al SUR se abrirá. Dirígete ahí para que entres a un corredor.

Introdúctete a la PRIMERA puerta dentro del corredor. Ojo, no entres en la que está hasta el fondo del corredor. Entra por la puerta que está a la MITAD del corredor. Y con ello estarás en una habitación que contiene una chimenea.

Precisamente en la chimenea, encuentras la TABLETA DE UNIDAD! Recógele!

~~~~~  
NOTA: Si tus personajes tienen sus INVENTARIOS llenos, entonces utiliza una de los remedios curativos de Rebecca ( PLANTA, etc. ) o en caso extremo, deja en el suelo algo que no sea vital como podrían ser las municiones del Magnum o del LANZAGRANADAS. Solo recuerda que ya no vamos a regresar al ZOTANO. Y es



¿Los puedes ver? Debes aniquilarlos a todos. Es necesario que les mates. Pues requires tener el lugar libre de todo peligro. Una vez que lo hagas, ve hacia el NORTE. Específicamente adonde estaban antes bloqueadas las puertas con las espadas de las armaduras. Ahí mismo y en el suelo, encuentras el HOOKSHOT. Lo que debes hacer ahora, es entrar al INVENTARIO de Billy para que dejes ahí la TABLETA DE UNIDAD, a un lado del HOOKSHOT.

Ya que lo hagas así, regresa para que ingreses al ALMACEN DE ARTE.

Si te fijas, en el almacén existe una puerta de color azul. Dicha puerta solo se abre con la LLAVE DE AGUA. Utiliza pues, la llave en la puerta azul. Luego cuando te pregunten si deseas eliminar la llave de tu INVENTARIO, contesta Sí o YES a la pregunta. Ya no le vas a necesitar más.

Presiona START para separar a tus personajes. La siguiente misión es de mucho riesgo. Billy debe equipar el COCTEL MOLOTOV. Es la arma que vamos a usar. Ya que lo equipes con la bomba, Billy debe entrar SOLO por la puerta azul.

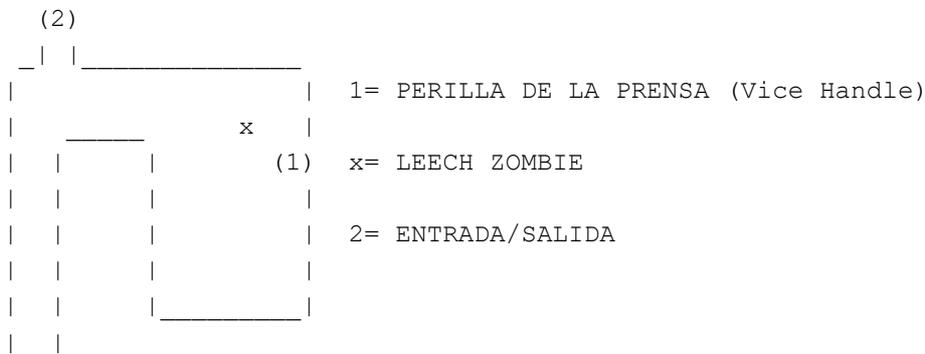
{{Nueva Area}} --- Dentro del PASILLO DEL ESTE (Eastern Corridor) ---

Estarás en un pasillo oscuro. A tu costado, se encuentra una puerta. Entra a la habitación contigua, por medio de dicha puerta.

{{Nueva Area}} --- Dentro de LA SALA DE MONITOREO (Surveillance Room) ---

Al estar dentro de la SALA DE MONITOREO, no te vayas a mover. Estudia el MAPA que te pongo abajo:

\* MAPA DE LA SALA DE MONITOREO \*



En la habitación, se encuentra un LEECH ZOMBIE (Zombi Sanguijuela). La razón por la que te aviso, es por que la habitación tiene espacios muy reducidos. Lo que limitaría tu capacidad para moverte durante un combate. Precisamente, es por éso que debes estudiar el MAPA, para que sepas adónde debes dirigirte para recoger el objeto que necesitamos.

En mi opinión, el mejor procedimiento a seguir, es CORRER directamente hacia donde se encuentra la PERILLA DE LA PRENSA (Vice Handle). Dicho objeto, está detrás del enemigo. Pero si logras correr rápido, el enemigo apenas estará transformandose de MARCUS ZOMBIE en LEECH ZOMBIE. Mientras que se transforma el enemigo, tú debes tratar de capturar el objeto. Podrás distinguirlo en la obscuridad fácilmente, ya que como todos los objetos, centellea y brilla.

En el caso de que te atrape el enemigo, solo trata de safarte de su agarre y huye en cuanto te suelte. Solo corre a la puerta de salida sin mirar atrás.

La otra alternativa, es matar al enemigo. Para ello, puedes utilizar el arma que traes o mejor aún, el COCTEL MOLOTOV. Ya que ésa bomba es muy eficaz con ése tipo de enemigo. Lo malo, es que necesitas ser muy certero al dejarle ir

el COCTEL MOLOTOV. Y si fallas, necesitas tirarle mas bombas. Si decides que es mejor usar el SHOTGUN, te advierto que es muy arriesgado. Ya que el zombi termina EXPLOTANDO si le matas a balazos. Y podría dañarte al explotar.

Tu decides que hacer. Solo consigue la PERILLA DE LA PRENSA (Vice Handle).

Ya que le tengas, regresa al pasillo. Donde te espera otra sorpresilla. Pero por lo pronto...

Misión Cumplida!.....

```
#####
=====
OBJETIVO #43).- Obtener la BATERIA (Battery)....
=====
#####
```

Una vez que Billy se encuentre en el pasillo, procura equiparle con el COCTEL MOLOTOV. Ya que adivina quien se encuentra en el pasillo. Es recomendable que elimines al enemigo. Ya que por lo pronto, el pasillo será algo transitado.

Si se te acaban las bombas MOLOTOV, usa el SHOTGUN. Solo que cuando veas que el LEECH ZOMBIE solo le quedan las piernas y que se le empiezan a "inflamar", huye hacia la puerta que está a la mitad del pasillo. Eso para evitar que te dañe la explosión del enemigo.

{{Nueva Area}} --- Dentro del PIANO-BAR (Restaurant & Bar Room) ---

Al entrar por la puerta a mitad del pasillo, llegas al PIANO-BAR. Donde vas a encontrar dentro, precisamente un bar o cantina y un piano en un rincón.

Acerca a Billy al Piano y procede a examinarle. Te saldrá éste mensaje:

```
+----- T E X T O -----+
|
|      El piano está cubierto de polvo, pero se mira en buen estado.
|
|      ¿Quieres tocar el piano?
|
|      >Sí (Yes)           No
|
+-----+
```

Contesta afirmativamente y Billy se dispondrá a mostrarnos que tiene talentos escondidos.

Al tocar el piano, un compartimiento secreto dentro del PIANO-BAR, quedará al descubierto. No vayas a entrar todavía. Tienes que invocar a Rebecca primero.

Presiona pues, el botón para cambiar de PERSONAJE PRINCIPAL. Con ello, usarás a Rebecca. Debes guiarla al PIANO-BAR y luego al compartimiento secreto. Debe entrar hasta el fondo del mismo, donde se encuentra una BATERIA en la pared. Inspecciona la BATERIA e incluyela en el INVENTARIO de Rebecca. Pero la hacer tal cosa, la "puerta" del compartimiento secreto, se cerrará. Dejando a Becky atrapada.

Pero antes de que Billy ayude a Rebecca, la médico debe tomar las MAGNUM AMMO que se encuentran encima de un barril, a un lado de la "puerta". También está por ahí una BOTELLA VACIA, pero no conviene que la tomes. Necesitarás espacio en tu INVENTARIO. Solo toma las balas para el MAGNUM.

Ya que lo hagas, presiona X de nuevo para controlar a Billy Coen. Y de nuevo, debes hacer que toque el piano, para abrir el compartimiento secreto.

Ya que quede abierto el compartimiento, presiona START para reunir a Rebecca con Billy. Luego ingresa al INVENTARIO de Rebecca y procura que su PISTOLA no la tenga equipada. Luego que hagas tal cosa y teniendo a Billy como PERSONAJE PRINCIPAL, salgan al pasillo contiguo.

Misión Cumplida!.....

```
#####
=====
OBJETIVO #44).- Obtener la TABLETA DE OBEDIENCIA (Obedience Tablet)....
=====
#####
```

Notarás que el pasillo está repleto de sanguijuelas. Por éso te indiqué antes que desarmaras a tu PERSONAJE SECUNDARIO, para que no malgastara balas en los bichos rastreros. Pero si pueden ser dañados por las sanguijuelas, así que te conviene CORRER a la puerta que está en el extremo del pasillo que todavía no se ha explorado.

Estarán dentro de otro pasillo semi-oscuro. Al fondo, podrás ver una puerta, dirígete a ella (está al NORTE en el MAPA). Pero antes de entrar, equipa a tu compañera (Rebecca) con su arma. La vá a necesitar dentro.

{{Nueva Area}} --- Dentro del TALLER ELECTRICO (Electric Shop) ---

Ya que elimines a los enemigos, busca una serie de prensas que hay sobre una mesa de trabajo. Examinalas y un texto te dirá que una de las prensas, tiene una TABLETA apretada. Pero no se puede liberar a la TABLETA debido a que hace falta una PERILLA o palanquilla. ¿Ya sabes que hacer no? Utiliza la PERILLA o Vice Handle que encontraste en la SALA DE MONITOREO. Así la TABLETA se caerá sobre la mesa de trabajo y la podrás recoger.

Aparte de la TABLETA, en el TALLER ELECTRICO puedes encontrar SHOTGUN AMMO si buscas entre los estantes de la pared. Tómales en cuanto les veas.

Sin mas, abandona ahora el taller.

Misión Cumplida!.....

```
#####
=====
OBJETIVO #45).- Llevar un "guardadito" al ELEVADOR de la ZONA DE DESASTRE....
=====
#####
```

De vuelta en el pasillo, entra al INVENTARIO y saca del INVENTARIO de Rebecca lo que se pueda meter dentro del INVENTARIO de Billy. Solo lo que se pueda.

Luego, SEPARA a tus personajes y controla a Billy. Dirígelo al PIANO-BAR, en donde le vas a dejar por el momento. Presiona X para regresar con Rebecca.

Dirige a Rebecca hacia la puerta que está al OESTE, al fondo del pasillo. Usa la puerta y entrarás en otra área que no has explorado aún.

{{Nueva Area}} --- Dentro del LABORATORIO DE OPERACIONES (Operation Lab) ---

En éste laboratorio, no encaras a ningún enemigo, así que tranquilo. Pero sin embargo, encuentras algunos objetos de cierto valor.

En medio del laboratorio, está un cubículo donde se efectuaban experimentos. El cubículo contiene 1 PLANTA ROJA, 1 PLANTA VERDE y 1 BOTELLA VACIA.

Solo toma las PLANTAS y elabora un mix con ellas. En cuanto a la BOTELLA, no la vayas a recoger. Déjala ahí. Explora luego las mesas de trabajo, que están cerca. Y encuentras MUNICIONES PARA LA PISTOLA y FIRST-AID SPRAY o un bote de aerosol curativo. Recógeles.

Ahora viene lo bueno. Debes echar carrera "non-stop" y sin parar, para llegar adonde se encuentra Billy en el Piano-Bar. No te vayas a detener, ni disparar ni nada hasta que llegues al sitio indicado. ¿Comprendes? Pues hazlo ya!

Ya que reunas a Rebecca con Billy, presiona START para que cooperen juntos. Y enseguida de éso, deben tomar camino al área del CRIADERO DE ANIMALES. Ya que se encuentren allí, debes dejar la TABLETA DE OBEDIENCIA en el suelo, junto a la otra TABLETA (TABLETA DE UNIDAD), que dejamos ahí en el OBJETIVO # 42.

Ahora, debes poner los pies en polvorosa y llegar al SALON PRINCIPAL. Allá te espero...

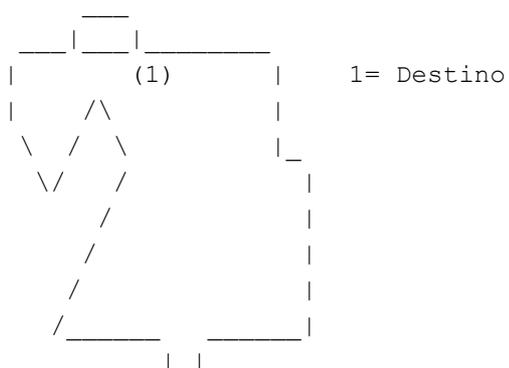
EL objetivo que vas a cumplir a continuación es diseñado para hacerte la vida mas llevadera, dentro de éste juego. Empieza por tomar los objetos del suelo, que sean FIRST-AID SPRAYS, combinaciones de PLANTAS curativas, MUNICIONES del MAGNUM y nada más que lo mencionado. Bueno, procura equipar a tus personajes con sus respectivas armas (Billy=Rifle), (Rebecca=Pistola) y municiones.

Ya que hagas lo anterior, debes correr adonde se encuentra la ESCALERILLA que usaste primero para llegar a la BASE DE ENTRENAMIENTO. Y es que nos dirigimos adonde se encuentran los escombros del trén. Así como lo lees. Vamos, corre!

Ya en la ZONA DE DESASTRE, vas a encontrarte con viejos amigos. Despáchalos! No dejes a ninguno vivo.

Ya que lo hagas, camina adonde te lo indica el MAPA de abajo:

\* MAPA DE LA ZONA DE DESASTRE \*



En dicho lugar, vas a ver una barrera de fuego. Y al fondo, apenas podrás ver las puertas del ELEVADOR. Dicho ELEVADOR, le usarás mas tarde en el juego. Y la barrera de fuego que ahora ves ahí abrá desaparecido. Lo que vamos a hacer, es dejar todos los objetos curativos y municiones del MAGNUM, ahí mismo. Para que después, cuando REALMENTE vas a necesitarlos puedas emplear el ELEVADOR y les recojas. Ya que tales objetos van a escasear en lo que resta del juego.

Tales objetos será nuestro "guardadito" o tesoro que nos ha de auxiliar en un punto especifico del juego.

Si pones ahí unos 2 aerosoles o combinaciones de plantas y todas las balas de calibre Magnun, será suficiente. Ya que hagas tal cosa, hay que regresarnos a la BASE DE ENTRENAMIENTO. Específicamente, al SALON PRINCIPAL.

Misión Cumplida!.....

```
=====
OBJETIVO #46).- Obtener la TABLETA DE DICIPLINA (Discipline Tablet)....
=====
```

Apartir del SALON PRINCIPAL utiliza las puertas de entrada a la BASE, las que antes estaban bloqueadas por las espadas de las armaduras. Así podrás llegar al exterior de la Base.

Una vez afuera, camina al ESTE. Encontrarás un ELEVADOR junto al edificio. Y a un lado del ELEVADOR, se ubica un nicho. Si lo examinas, te sale el texto:

```
+----- T E X T O -----+
|
|           No hay respuesta. Parece que no tiene una fuente de poder.
|
+-----+
```

Enseguida de éso, entra al INVENTARIO del personaje que tenga la BATERIA y lo que debes hacer es colocar la BATERIA en el nicho. Luego vuelve a examinarle, y te sale el texto:

```
+----- T E X T O -----+
|
|           ¿Quieres usar el ELEVADOR?
|
|           >Sí (Yes)           No
|
+-----+
```

Contesta afirmativamente (Yes). Y con ello descenderá el ELEVADOR. Podrás ver que el ELEVADOR contiene una gran CAJA de madera. Ya te imaginas lo que debes hacer, ¿no?

Separa a tus personajes y controla a Billy y súbete a la CAJA, de modo que te pases al otro lado de la misma. Con la idea de que empieces a empujar la CAJA fuera del ELEVADOR. Ya que lo hagas así, vuelve a empujar la CAJA, pero ahora hacia donde estan las puertas de entrada a la BASE DE ENTRENAMIENTO.

Una vez ahí, observa detenidamente un PILAR que se ubica frente a la BASE. Y quizá notes que "algo" brilla en su cima. Lo que debes hacer es mover la CAJA de modo que puedas subirte en ella y recolectar lo que está encima del PILAR.

Resultará que lo que está ahí arriba, es nada menos que la última TABLETA. Es decir, es la TABLETA DE DICIPLINA (Discipline Tablet)!

Misión Cumplida!.....

```
=====
OBJETIVO #47).- Colocar las 3 TABLETAS en la base del TELESCOPIO....
=====
```

#####

Regresa al SALON PRINCIPAL. Debes recolectar del suelo, todo lo que te sea de utilidad. Ya que vas a abandonar pronto la BASE DE ENTRENAMIENTO. Solo recoge lo que realmente consideres vital llevar contigo. Pero recuerda que necesitas dejar espacio, para recoger las TABLETAS DE OBEDICENCIA y UNIDAD, así como el HOOKSHOT que dejaste en la entrada al OBSERVATORIO.

Precisamente, debes dirigirte a dicho lugar. Sube al 2do piso, al CRIADERO DE ANIMALES. Luego dirígete al NORTE, donde está la entrada al OBSERVATORIO.

~~~~~  
NOTA: Si no te quedaste con PLANTAS o algún remedio curativo, por que les has dejado cerca del ELEVADOR (como te indiqué en el OBJETIVO#45), entonces si lo deseas, puedes dirigirte al CUARTO DE MAQUINAS, para recoger las PLANTAS que se encuentran ahí. Rebecca podría combinarlas y crear mezclas. Tu decides...  
~~~~~

Una vez que te encuentres en la entrada al OBSERVATORIO, recoge las TABLETAS. También haz espacio en el INVENTARIO de Rebecca, para que así ella cargue con el HOOKSHOT. Ya que ella es la apropiada para usar dicha herramienta. Si como sospecho, no tienes espacio para cargar el HOOK SHOT, entonces retira todo lo necesario, solo para poder "transportar" la herramienta a la siguiente área. Luego, dejas el HOOKSHOT dentro del OBSERVATORIO, en el suelo y regresas para recoger lo que dejaste antes en el suelo. Es algo complicado, pero necesario. Ya que debes tener el HOOKSHOT dentro del OBSERVATORIO.

Bueno, ya que hagas lo requerido, entra en el OBSERVATORIO.

{{Nueva Area}} --- Dentro del OBSERVATORIO (Observatory Room) ---

Dentro, debes dirigirte adonde están otras puertas en el recinto. Las puertas NO se pueden abrir pero muy pronto se abrirán. Debes dejar en HOOKSHOT frente a dichas puertas, en el suelo.

Por cierto, junto a las puertas que usaste para entrar al OBSERVATORIO, están unas MUNICIONES para la PISTOLA. Rebecca debe recogerles.

Luego de hecho lo anterior, utiliza unas ESCALERILLAS que están por ahí, para que puedas bajar adonde se encuentra el TELESCOPIO.

En la base del TELESCOPIO, existe un tablero con 3 cavidades. Si examinas ése tablero o pánel de contról, te saldrá el siguiente texto:

```
+----- T E X T O -----+
|
|           Hay un mensaje grabado en el pánel de contról:
|
|           "Los tres principios fundamentales de la Corporación Umbrella"
|
+-----+
```

¿Qué debes hacer? Pues colocar en las cavidades, las 3 TABLETAS que tienes en tu INVENTARIO.

Una vez que se coloquen todas las TABLETAS, algo le sucederá al OBSERVATORIO. Rebecca y Billy se sobresaltan ante lo que ocurre. Pero no sabrás lo que está pasando, hasta que remuevas el 1er. disco de RESIDENT EVIL Ø y coloques en tu consola (GCN o Wii), el 2do. disco del juego.

Misión Cumplida!.....

```
=====
OBJETIVO #48).- Consigue entrar a la IGLESIA....
=====
```

A continuación, todo el edificio del OBSERVATORIO bajará un nivel. De manera que la puerta que usaste para entrar al OBSERVATORIO, conduce a un pasillo en el 2do. piso de la BASE DE ENTRENAMIENTO y ya no al CRIADERO DE ANIMALES.

En cuanto a la otra puerta, la misma se desbloqueará y conduce a una área del juego que aún no hemos explorado. Deberás entonces, dirigirte a esa puerta. Y procura recoger antes, el HOOKSHOT que dejaste en el suelo. Que sea Rebecca, quien le incuya en su INVENTARIO. Distribuye los objetos entre los personajes de modo que puedan cargar lo que tengan sin problemas. Ya que estés listo(a), salgan del OBSERVATORIO por la puerta indicada anteriormente.

{{Nueva Area}} ----- LA IGLESIA DE LA BASE (The Church) -----

Cruzarás un puente que conecta directamente con la IGLESIA de la base. Cuando intentes entrar a la IGLESIA, descubres que las puertas están bloqueadas. Vas a poder apreciar el siguiente texto en pantalla, que es una PISTA:

```
+----- T E X T O -----+
|
| Está cerrada bajo llave.
|
| Pero no parece que la puerta tenga un cerrojo en alguna parte.
|
+-----+
```

¿Lo notas? la puerta está cerrada pero no tiene cerrojo. Así que no podrás tú abrirle con una llave. Si no que se abre de alguna otra forma. ¿De qué forma? pues posiblemente, se requiera activar un INTERRUPTOR. Debes buscarle en todo el área cercana a la puerta. Solo camina y explora.

Si exploras el área al OESTE de la puerta, llegas a un sendero que te conduce a un ELEVADOR. Pero el ELEVADOR no funciona por el momento. Un texto te dice:

```
+----- T E X T O -----+
|
|           No parece estar recibiendo un flujo de poder
|
+-----+
```

Al fondo, y mas allá del ELEVADOR, encuentras una reja. Pero si intentas usar la reja, te saldrá éste texto:

```
+----- T E X T O -----+
|
|           Esté cerrada por el otro lado.
|
+-----+
```

Por lo visto, no podrás avanzar por éste lado de la IGLESIA. Solo queda darle un vistazo al lado ESTE de la puerta de la IGLESIA, donde encontrarás la base de un CAMPANARIO.



hasta que le mates. En cuanto a los murciélagos de tamaño natural que vuelan estorbando tu línea de fuego. Solo ignórales. Concéntrate en el JEFE.

No vayas a hacer menos al JEFE, considerándole inofensivo. Ya que si le dejas atacar, puede causarte gran daño y la muerte en breve. Solo despáchale usando la estrategia mencionada. Con el adicional consejo, de que cuides tu puntería y de que trates de mantenerte ligero en los pies.

Si lo haces bien, el JEFE caerá herido de muerte al suelo. Y podrás continuar explorando el área.

Misión Cumplida!.....

```
=====
OBJETIVO #50).- Activa el ELEVADOR que lleva al LABORATORIO....
=====
```

Cuando intentes retirarte del interior de la IGLESIA, podrás observar un gran boquete en el techo. Al parecer, es posible subir. Un texto así te lo indica:

```
+----- T E X T O -----+
|
|      Parece que podrías usar algo para llegar hasta allá arriba.
|
+-----+
```

¿Y qué otra cosa es posible utilizar? El HOOKSHOT por supuesto. Intercambia a Billy por Rebecca. Debes usarla para que ella avance por la IGLESIA. Y cuando se encuentre justo bajo el boquete, entra al INVENTARIO y escoge el HOOKSHOT. Usale para subir por aquél boquete.

Rebecca se encontrará sobre el techo de la IGLESIA. No podrás bajar usando el boquete, tendrás que usar una ESCALERILLA que está en el otro extremo. Camina a la ESCALERILLA y desciende abajo cuando el juego te lo pregunte.

{{Nueva Area}} ---- PATIO TRASERO DE LA IGLESIA (The Church's Backyard) ----

A un lado de la ESCALERILLA, encontrarás un INTERRUPTOR. Si le examinas, sale en pantalla éste mensaje:

```
+----- T E X T O -----+
|
|      Esta caja de circuito parece suplir de energía al ELEVADOR.
|
|      ¿Quieres levantar la palanca?
|
|      >Sí (Yes)          No
+-----+
```

Contesta afirmativamente a la pregunta. Y con ello, se proveerá de energía al ELEVADOR. Enseguida, presiona X para que regreses con Billy. Debes hacer que se dirija al ELEVADOR. Y que se quede frente al transportador.

Presiona X nuevamente y así controlas a Rebecca. Debes hacer que se reuna con Billy en el ELEVADOR. Pero antes necesitará desbloquear la reja del patio. En el suelo y frente a la reja, encuentras una PLANTA ROJA. Si lo deseas, tómala y llévala contigo.

Ya que se reúnan los 2 personajes, presiona START para que trabajen juntos. Y ahora sí, interactúa con el ELEVADOR para que Billy y Rebecca le aborden.

Misión Cumplida!.....

```
=====
OBJETIVO #51).- Lograr acceso al 2do. piso del LABORATORIO...
=====
```

Descenderán a la antesala del LABORATORIO. Unos escalones que llevaban al 2do piso, estan llenos de escombros. Por lo que no podrás usarles. Así te lo dice un texto cuando examinas los escalones:

```
+----- T E X T O -----+
|
| Puedes ver unos escalones que se dirigen arriba, pero se han colapsado y |
| no es posible utilizarles. |
|
+-----+
```

Sigue caminando por el pasillo y a mitad del mismo, encuentras una puerta ahí mismo. Usala para llegar a otra área del LABORATORIO.

{{Nueva Area}} ---- BIBLIOTECA DE REFERENCIA (Reference Room) ----

Una vez dentro, debes dirigirte al NORTE del área. Ahí encuentras una MAQUINA DE ESCRIBIR, una CINTA DE TINTA y en la pared observarás un MINI-ELEVADOR. Es similar a los que usaste en el tren.

Empieza por separar a tus personajes. Selecciona a Rebecca, como tu personaje a utilizar. Deja a Billy junto al MINI-ELEVADOR y que se quede ahí esperando. Luego SALVA TU JUEGO! Es importante que lo hagas. Ya que hay peligro latente, en la misión que vamos a llevar a cabo.

Por tal motivo, considero que conviene hacer una transacción. Presiona "Y" en tu control para entrar al INVENTARIO. Intercambia el SHOTGUN y sus municiones que trae Billy, por la PISTOLA y sus respectivas municiones, que están dentro del INVENTARIO de Rebecca. Básicamente, intercambiarán sus armas. Hazlo así.

En consecuencia, Rebecca tendrá su INVENTARIO de la siguiente manera:

```
\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\ INVENTARIO REBECCA \\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
1.SHOTGUN (Rifle); 2.SHOTGUN AMMO (municiones para el RIFLE); 3.HOOKSHOT
\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
```

```
~~~~~
NOTA: Si algunos objetos del INVENTARIO de Rebecca no pudieron incluirse en
el INVENTARIO de Billy, entonces déjalos en el suelo. Billy podría enviarle
después dichos objetos por medio del MINI-ELEVADOR, si es necesario.
~~~~~
```

Hecho lo anterior, Rebecca debe dirigirse ahora, adonde hay un escritorio en medio de la BIBLIOTECA. Dicho escritorio contiene parte de una agenda. Podrás leer lo siguiente, que contiene una PISTA:

```
+----- T E X T O -----+
/
\ -Diario de Marcus 2- (Esta página ha sido arrancada) |
```

```
/-----|
\      |
/ Es improbable que surjan problemas, pero sin embargo, he escondido una |
\ de mis bebés en una cápsula especial. Pero no estará a salvo si la tengo |
/ en mi persona. En cambio, la esconderé en ése lugar. |
\      |
/      "Para esconder una hoja, lo mejor es colocarla en un bosque". |
\      |
/ Para abrir la cápsula, se requiere de un agente removedor especial. Será |
\ difícil para los subordinados de Spencer el figurarse cómo fabricarle... |
/      |
+-----+
```

Recuerda ésa PISTA, ya que te vendrá muy bien en lo que vás a hacer pronto en éste objetivo.

Bien, continúa caminando por el resto de la BIBLIOTECA. Eventualmente, vas a llegar a una parte en donde la perspectiva de la cámara cambia. Será la misma perspectiva que viste cuando estabas bajo el boquete en la IGLESIA. Y adivina ¿qué debes hacer ahora? En efecto, usar el HOOKSHOT para subir por el boquete. Así llegarás al 2do. piso del LABORATORIO.

Misión Cumplida!.....

```
=====
OBJETIVO #52).- Obtener la CAPSULA DE SANGUIJUELA....
=====
```

{{Nueva Area}} ---- ALMACEN DEL LABORATORIO (The Lab's Storage room) ----

Una vez arriba, examina la silla frente a una estación de trabajo. Encuentras el siguiente texto:

```
+----- T E X T O -----+
|
| -Diario del Gerente del Laboratorio-
|-----|
|
| Este día, bajo órdenes del Director Marcus, cambié la contraseña de la
| plataforma.
|
| Después le pregunté cual era el origen de la contraseña. Y me confesó que
| se basaba en un hecho significativo que ocurrió durante el crecimiento de
| sus hijos.
|
| Pero, el director es solitario. Nunca ha contraído matrimonio y nunca ha
| tenido hijos...
|
| ¿Qué significará éso?
|
+-----+
```

Ahora, muy cerca del escritorio y en un estante, encuentras un TANQUE DE GAS. Y en otro lugar del ALMACEN DEL LABORATORIO, encontrarás la BOTELLA VACIA. La verdad, no vamos a recoger nada de éso. Ya que lo único que vamos a tratar de conseguir en el almacén, es la CAPSULA DE SANGUIJUELA. La cápsula en cuestion se encuentra dentro de un CONTENEDOR DE VIDRIO. Pero cuidado! Ya que no creas que será fácil llegar al contenedor. Pues el mismo tiene a un feroz guardían,



NOTA: Debo decirte que sería buena idea que tomarás el MAPA que se encuentra junto a la puerta de salida del ALMACEN DEL LABORATORIO. Si te es posible el tomarle cuando huyas con la CAPSULA DE SANGUIJUELA, hazlo. Pero si no te fué posible hacerlo en ésa ocasión, puedes regresar y tomar el MAPA. Es algo que tiene su riesgo, ya que al entrar solo tendrás unos segundos para recoger de la pared el MAPA pues el LEECH ZOMBIE aparecerá casi de inmediato. Aunque no es vital que tomes el MAPA, ya que al fín, yo te indicaré adónde dirigirte.

Misión Cumplida!.....

=====

OBJETIVO #53).- Obtener el AGENTE REMOVEDOR (Stripping Agent).....

=====

Una vez que estés fuera del ALMACEN DEL LABORATORIO, podrás ver que a un lado de un cuadro con una pintura, se encuentra un INTERRUPTOR. No debes activarle por el momento. Lo haremos después de que cumplamos ciertos objetivos.

Deja el INTERRUPTOR y continúa por el corredor. En una esquina del mismo, hay una puerta. Pero no podrás abrirla, así que mejor olvídala por ahora. A mitad del corredor, encuentras otra puerta. Entra y estarás en una nueva área:

{{Nueva Area}} ---- CABINA DEL TELEFERICO (Air-train Control Room) ----

En cuanto entres al área, notarás que hay un TANQUE DE GAS frente a la puerta de la CABINA DEL TELEFERICO. Entra al INVENTARIO de Rebecca y retira el HOOK-SHOT, de modo que se quede en el suelo. Incluye en el INVENTARIO el TANQUE DE GAS, así que recógele.

No podrás entrar todavía a la CABINA DEL TELEFERICO, así que sigue explorando el resto del área. Encontrarás por ahí una MAQUINA DE ESCRIBIR sobre una mesa y también una CINTA DE TINTA en la misma área. No es necesario que salves tu juego. No hay mucho peligro inmediato. Yo te diré cuando conviene salvar.

Cerca de una ESCALERILLA, encuentras una BOTELLA VACIA. Recógele. Entra ahora a tu INVENTARIO y combina el TANQUE DE GAS con la BOTELLA, para que fabriques una bomba o COCTEL MOLOTOV. Hazlo ya.

No hay mas por hacer en ésa área. Abandonale y regresa al pasillo anterior. A continuación, sigue caminando hasta el fondo del pasillo. Encontrarás ahí una puerta. Entra.

{{Nueva Area}} ---- CUARTO DE LABORATORIO (Lab Room) ----

Al usar la puerta, te encuentras de cara a otra puerta. Pero no entres por la otra puerta aún. Ya que te encuentras en un LABORATORIO, en donde es menester que le explores a fondo.

En ésta nueva área, empieza por recoger los SHOTGUN AMMO que se encuentran en un estante. Solo que cuida donde colocas los pies, ¿eh?

Cerca de ahí y sobre una mesa, encuentras el siguiente texto que contiene una importante PISTA para un próximo rompecabezas:

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

| -Datos del Crecimiento de las Sanguijuelas-  
|-----|

| 3 de Febrero de 1978  
|

| Administré el "t" a {4} sanguijuelas. Su voluntad de sobrevivir les obligó  
| inicialmente a asechar y comerse entre sí. Pero luego, lograron procrear y  
| multiplicarse. Su característica biológica de ser sumamente decididos, les  
| hace los candidatos ideales para la creación de armas bio-orgánicas. No he  
| notado cambios relevantes adicionales.  
|

|-----|  
| 10 de Febrero de 1978  
|

| 7 días después de la administración del "t". Hay crecimiento al doble del  
| tamaño original. Empiezan a emerger signos de transformación. Se procrean  
| satisfactoriamente. Han logrado {aumentar el número al doble} en una hora,  
| pero su apetito voraz les conduce al canibalismo. Traté de proveerles de  
| alimento, pero tuve que {restarle 2 al total}, pues murieron devorados.  
|

|-----|  
| 7 de Marzo de 1978  
|

| Les ofrecí alimento vivo, pero perdí {la mitad del total} puesto que su  
| alimento opuso resistencia y luchó por su vida. Pero, la experiencia ha  
| hecho que las sanguijuelas aprendan a trabajar y atacar en grupo. Ya han  
| empezado a evitar el canibalismo. Su pronta evolución está sobrepasando  
| las expectativas.  
|

|-----|  
| 22 de Abril de 1978  
|

| Las sanguijuelas ya no muestran comportamientos individualistas. Incluso  
| cuando no se alimentan. Ahora se movilizan en un solo grupo colectivo. Lo  
| que les ofresco como alimento, le devoran con singular eficiencia.  
|

|-----|  
| 30 de Abril de 1978  
|

| Un empleado a caído en la cuenta de mis experimentos. ¿Podrá un ser humano  
| servir de alimento? ¿Cómo responderán las sanguijuelas?  
|

|-----|  
| 3 de Junio de 1978  
|

| Este es un día digno de conmemoración. Ahora han logrado imitarme!  
|

| Seguro que ello demuestra que reconocen a su padre...  
|

| Son hijos maravillosos. Nadie les apartará de mí...  
|

+-----+  
Bien, debes proseguir con la exploración del resto del LABORATORIO...

Mas adelante encuentras un pequeño cubículo herméticamente cerrado. Si tratas de entrar al cubículo, te sale el siguiente mensaje:

+-----+ CUBICULO -----+

```
|
| Está repleto de gas venenoso, el seguro de la puerta se ha activado como
| consecuencia de éso.
|
+-----+
```

Observa atentamente y podrás ver que hay un PANEL DE CONTROL que está anexo al cubículo. Si le examinas, sale el siguiente mensaje:

```
+----- PANEL DE CONTROL -----+
|
| Parece que es un aparato diseñado para bombear gas dentro del cubículo de
| a un lado. Pero el aparato se encuentra vacío por el momento.
|
+-----+
```

Ahora, a un lado del PANEL DE CONTROL, se ubica un TANQUE DE QUIMICO ROJO. Si lo recuerdas, según un texto que pudiste leer en la ENFERMERIA de la BASE, el AGENTE REMOVEDOR o Stripping Agent, se fabrica cuando combinas:

Verde + Rojo = Agente Removedor

Es decir, tienes que combinar un QUIMICO VERDE, con un QUIMICO ROJO. Y así se obtiene el AGENTE REMOVEDOR. Puesto que en el OBJETIVO #34 pudiste obtener el QUIMICO VERDE y lo tienes en tu MIXING SET o ESTUCHE PARA COMBINAR QUIMICOS, entonces significa que todo lo que tienes que hacer, para conseguir el AGENTE REMOVEDOR, es simplemente obtener un poco del QUIMICO ROJO.

Interactúa con el TANQUE DE QUIMICO ROJO y te sale éste mensaje:

```
+----- TANQUE DE QUIMICO ROJO -----+
|
| Parece ser un tipo de químico. ¿Quieres ponerle en tu ESTUCHE PARA COMBINAR
| QUIMICOS?
|
|      >Sí (Yes)           No
|
+-----+
```

Contesta afirmativamente (Yes). Te sale otro mensaje en donde te señalan que en tu ESTUCHE PARA COMBINAR QUIMICOS tienes el QUIMICO VERDE. Y se te vuelve a preguntar si deseas incluir el QUIMICO ROJO en el estuche. Contesta "YES" a la pregunta.

Enseguida de éso, te sale éste mensaje:

```
+----- T E X T O -----+
|
| El QUIMICO VERDE y el QUIMICO ROJO se han combinado para formar un AGENTE
| REMOVEDOR.
|
+-----+
```

Misión Cumplida!.....

```
=====
OBJETIVO #54).- Obtener la SANGUIJUELA AZUL (Blue Leech Charm).....
=====
```



|Esta mesa de operaciones ha sido volcada. Parece que sucedió recientemente. |

| |  
+-----+  
En el área anexa, encuentras otra mesa de operaciones. Si le examinas, podrás leer lo siguiente:

+----- MESA DE OPERACIONES #2 -----+

| Parece que hay una "cosa" encima de la mesa de operaciones. |  
+-----+

A un lado de dicha mesa y en el suelo, encuentras una hoja de papel. La misma dice lo siguiente:

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

| -Reporte del Investigador- |

| Dr. Marcus, es el co-fundador, junto con el Presidente Spencer, de la |  
| Corporación Umbrella. Desapareció desde hace 20 años. Los resultados |  
| de sus investigaciones se han mantenido en secreto por todo ése tiempo. |

| La razón de ello, se tornó evidente aquí en la Base de Entrenamiento |  
| que es manejada por el Dr. Marcus... |

| ...bueno, no aquí realmente, pero en el ZOTANO. Cuando nos aventuramos |  
| allá abajo, lo comprendimos todo... |

| Ahí, encontramos la evidencia de la investigación del Dr. Marcus acerca |  
| del prototipo del T-Virus y que se le conocía como "Progenitor". |

| La evidencia acumulada durante años de experimentos, en donde se empleó |  
| a trabajadores de la compañía como conejillos de indias. |

| Desconocemos cuántos de ellos fueron forzados a ser usados como objetos |  
| de pruebas. Pero en base a la evidencia, no menos de veinte individuos |  
| fueron involucrados. Algunos de ellos, fueron capturados para mantener |  
| a salvo el secreto de la corporación. |

| ¿Dónde se encuentra ahora el Doctor?, no lo sé. Pero considerando el gran |  
| crecimiento de la Corporación Umbrella, no puedo imaginarme que continúa |  
| aún su investigación. No... sus experimentos sobreviven y continúan en |  
| la obscuridad. Las cosas, el "fruto" de sus investigaciones, están por |  
| toda la Base. |

| (el resto de las páginas del reporte, han desaparecido) |  
+-----+

El reporte señala que el Dr. Marcus desapareció hace 20 años, lo cual resulta falso. Es un error del escritor del reporte. En realidad, desapareció 10 años atrás. Tal y como lo indicó el HOMBRE ENCAPOTADO en el OBJETIVO #19.

Podrás encontrar una puerta en la SALA DE CIRUJIAS. Dicha puerta no se abre y cuando le analizas, sale éste texto en pantalla:

+----- P U E R T A -----+

|Esta puerta está decorada con el busto de Marcus. Existe una cavidad en la |  
|base, para colocar alguna especie de objeto. |

+-----+  
No cuentas todavía, con el objeto necesario para abrir la puerta. De modo que  
vamos a continuar con el siguiente objetivo.

Rebecca debe volver al pasillo al que visitamos antes, cuando salimos huyendo  
del ALMACEN DEL LABORATORIO. Si recuerdas, frente a la puerta del ALMACEN DEL  
LABORATORIO hay un INTERRUPTOR que te indiqué que NO activarás. Pues ahora es  
el momento de activarle. Rebecca debe examinarle y te saldrá éste mensaje:

+----- I N T E R R U P T O R -----+  
|  
| Aquí hay un INTERRUPTOR. |  
|  
| ¿Presiónale? >Sí (Yes) No |  
|  
+-----+

Contesta afirmativamente (Yes), a la pregunta. Con ello, en el corredor donde  
se encuentra Billy, se despejará una pared. Lo que le permitirá explorar todo  
el resto del corredor, que se encontraba bloqueado por la pared.

Inmediatamente después de activar el INTERRUPTOR, cambia de personaje de modo  
que controles a Billy. Y es que aparecerá un LEECH ZOMBIE en escena. Entra en  
acción y lánzale todos los COCTEL MOLOTOV que tengas. Y si tu puntería es tan  
mala como sospecho, entonces equipa un arma para rematar al enemigo.

Ya que el enemigo dé el calaverazo, continúa por el recién despejado corredor  
y avanza hasta donde hay una puerta en el otro extremo. Ignora la otra puerta  
que veas a mitad del corredor. Cuando esté frente la puerta del fondo, puedes  
ver que es muy similar a la que Rebecca vió en la SALA DE CIRUJIAS. Pero ésta  
puerta si la podrás abrir.

Bueno, lo harás una vez que coloques en la puerta, la SANGUIJUELA AZUL o BLUE  
LEECH CHARM que Rebecca le dió a Billy anteriormente. Solo úsala en la puerta  
y podrás avanzar a una nueva área:

{{Nueva Area}} -- OFICINA DEL DR. JAMES MARCUS (Dr. James Marcus Office) --

Estarás en al oficina personal, del afamado Dr. Marcus. Examina el escritorio  
y encuentras MUNICIONES PARA LA PISTOLA. El arma que Billy trae equipada ( si  
es que seguiste mis indicaciones en el OBJETIVO #51). Ahora debes examinar un  
librero que está cerca.

Ahí vas a encontrar lo que buscamos: la BOBINA DE ENTRADA (Input Reg. Coil).

En cuanto tomes la bobina, aparecerá un mensaje que te indica que hay algo en  
el mismo sitio. Se trata de una fotografía, la cual tiene en su parte trasera  
el siguiente texto:

+----- T E X T O -----+  
|  
| Para James, como conmemoración de tu graduación, en 1939 |  
|  
+-----+

Acto seguido se activa el siguiente CINEMA, en donde Billy se queda extrañado

por la fotografía y el texto inscrito en ella. Y es que encuentra un parecido físico entre el joven James Marcus de la fotografía y el HOMBRE ENCAPOTADO. Y Billy deduce que posiblemente hay un parentesco familiar entre los dos...

```
..... C I N E M A .....  
:  
:BILLY: "Juzgando por la edad, ése tipo podría ser el hijo de Marcus. O su :  
: nieto!" :  
:  
:.....
```

Si acaso utilizas a Rebecca en ésta misión, el CINEMA es el mismo. Rebecca le cambia un poco omitiendo la parte donde Billy dice: "Juzgando por la edad..." el resto es exactamente lo mismo, palabra por palabra.

Misión Cumplida!.....

```
=====  
OBJETIVO #56).- Obtener la SANGUIJUELA VERDE (Green Leech Charm).....  
=====
```

A un lado del escritorio del Dr. Marcus, se ubica una puerta. Usala y estarás en la siguiente área:

{{Nueva Area}} ----- ALMACEN DE ARTE (Art Supply Room) -----

Te encontrarás en el almacén de arte del Dr. Marcus. Lo único valioso para tí será lo que sostiene una estatua en un extremo del almacén. Corre y examina a la estatua. Con ello te sale un mensaje donde tienes que confirmar que deseas obtener lo que tiene. Que en éste caso, se trata de la SANGUIJUELA VERDE o la Green Leech Charm.

Misión Cumplida!.....

```
=====  
OBJETIVO #57).- Obtener el AGENTE ESTERILIZADOR (Sterilizing Agent).....  
=====
```

Ya que tengas la SANGUIJUELA VERDE, regresa a la BIBLIOTECA DE REFERENCIA. Ya que estés ahí, dirígete al MINI-ELEVADOR. Debes enviarle a Rebecca el objeto.

Ya que lo hagas así, cambia de personaje y controla a Rebecca para que retire la SANGUIJUELA VERDE del MINI-ELEVADOR ubicado en la SALA DE OPERACIONES.

Perfecto, ahora corre hacia la puerta que tiene el busto del Dr. Marcus y que antes no se te permitía abrir. Usa la SANGUIJUELA VERDE en la cavidad, lo que desbloqueará la puerta que lleva a:

{{Nueva Area}} ----- LA MORGUE (The Morgue) -----

Avanza con CUIDADO por ésta nueva área. Y por las barbas de lampiño, no vayas a poner un pié sobre ningún cadáver. Ya que podrías llevarte una sorpresa....

Bien, lo que necesitas se encuentra en el otro extremo de la morgue. Se trata de un pequeño envase que contiene un AGENTE ESTERILIZADOR (Sterilizing Agent).

Cerca de ahí encuentras dos paquetes de MUNICIONES PARA LA PISTOLA, pero dudo que tengas espacio en tu INVENTARIO, así que déjales ahí (a menos que sí haya espacio en tu INVENTARIO).

Misión Cumplida!.....

```
=====
OBJETIVO #58).- Obtener la LLAVE DEL CRIADERO (Breeding Room Key).....
=====
```

Echa carrera ahora hacia el CUARTO DE LABORATORIO (Lab Room). Dirígete adonde se ubica el PANEL DE CONTROL que analizamos en el OBJETIVO #53.

Posiciónate junto al PANEL DE CONTROL y entra al INVENTARIO para que coloques el AGENTE ESTERILIZADOR en un compartimiento del pánel. Como resultado, en el cubículo anexado al PANEL DE CONTROL, se filtrará el aire y quedará libre del gas venenoso. Lo que significa, que podrás entrar al cubículo y tomar de ahí, cierto objeto que nos es muy valioso.

Corre dentro del cubículo en cuanto puedas y párate atrás del bello durmiente que yace en el suelo. En cuanto empiece a ponerse de pié, aprieta el gatillo y trata de volarle los sesos. Luego recoge el objeto centellante que hay allí dentro. Se trata de la LLAVE DEL CRIADERO (Breeding Room Key)!

En cuanto al otro huesped maldito... llénalo de plomo. Retírate del cubículo.

Misión Cumplida!.....

```
=====
OBJETIVO #59).- Obtener el DIAL DE LA COMBINACION (Combination Dial).....
=====
```

Antes de proseguir, cambia de personajes para que controles a Billy. Como has de recordar, le dejamos la última vez en la BIBLIOTECA DE REFERENCIA. Pues ya que estés ahí, aprovecha para SALVAR TU JUEGO. Usa la MAQUINA DE ESCRIBIR que tienes cerca en la habitación. Ya que lo hagas, presiona "X" para que vuelvas a controlar a Rebecca Chambers. Y vamos a proseguir con el objetivo...

Regresa como de rayo al pasillo donde está el INTERRUPTOR. Pero diríjete a la puerta que está en la esquina del pasillo. Es la puerta que tiene unas barras de metal y que está bajo llave. Usarás la LLAVE DEL CRIADERO en la puerta. Ya no la necesitarás mas, así que bótala cuando te pregunten si deseas tirar ésa llave. Y deberás entrar por la puerta enseguida.

{{Nueva Area}} ----- CRIADERO (Breeding Room) -----

¿Me hiciste caso de salvar tu juego verdad? Ok...estarás ahora en un lugar en donde se ha creado una nueva especie de arma bio-orgánica y que yá has tenido el gusto de conocer antes. Prepara tu arma y avanza por el corredor...

Ya que pase el peligro, encuentras en el suelo el siguiente documento:

```
+----- T E X T O -----+
|
|-Reporte de Armas Biológicas Orgánicas-
|-----
```

| Las investigaciones hasta la fecha, han demostrado que al administrar el  
| virus Progenitor en organismos vivos, ocurre un violento cambio a nivel  
| celular, lo que provoca un colapso en el sistema. Adicionalmente, no hay  
| un método satisfactorio disponible para controlar a los organismos para  
| su uso como arma.

| Claramente, una mejor coordinación al nivel celular es esencial para la  
| posibilidad de crecimiento. He conducido una serie de experimentos con la  
| idea de encontrar un parte-aguas. Este es mi reporte:

|-----  
| -Insectos-

| Posiblemente, a causa de que éstos antiguos animales son genéticamente  
| estables y lo han sido por milenios, cuando se les administra el virus  
| Progenitor solo se hace presente un explosivo crecimiento físico y una  
| agresividad mayor.

| Es extremadamente difícil envisionarles como Armas Biológicas Orgánicas  
| que puedan ser manejables.

|-----  
| -Anfibios-

| Inyectarle el virus a una rana, resultó en un incremento en el poder de  
| salto y un crecimiento anormal de su lengua. Sin embargo, no se detectó  
| un cambio en la habilidad mental. Adicionalmente, se observó incremento  
| anómalo en el apetito del sujeto de prueba, que resultó en que atacara  
| a todo objeto en movimiento. Su utilidad como A.B.O. es limitada.

|-----  
| -Mamíferos-

| El virus Progenitor se combinó con el ADN celular de un simio, lo que les  
| incrementó su fertilidad. Las crías que resultaron, mostraban una mejora  
| en su agresividad y en su capacidad mental. (un efecto secundario, fué la  
| la pérdida de la vista. Pero éso fué compensado por una mayor habilidad  
| en el audio). Sin embargo, son insatisfactorios como armas.

|-----  
|

| Todo parece indicar, que no habrá progresos a menos que adoptemos como  
| organismo base, a los seres humanos.

|-----  
|

Ya que leas lo anterior, camina en dirección de unas jaulas. En una de ellas,  
encontrarás el DIAL DE LA COMBINACION (Combination Dial).

Misión Cumplida!.....

#####  
=====  
OBJETIVO #60).- Obtener la BOBINA DE SALIDA (Output Reg. Coil).....  
=====  
#####

Ya que tengas el DIAL, regresa con dicho objeto a la SALA DE OPERACIONES. Usa  
el MINI-ELEVADOR para enviarle a Billy el DIAL.

Cambia de PERSONAJE PRINCIPAL para que uses al ex-marine. En la BIBLIOTECA DE  
REFERENCIA, retira del MINI-ELEVADOR el DIAL e incluyele en su INVENTARIO. Ya  
que lo hagas así, regresa al corredor. Dirígete a la puerta por la que aún no  
has entrado y a la que le falta precisamente el DIAL. Examina la puerta y vas

a ver el siguiente texto:

```
+----- T E X T O -----+
|
| Hay un aparato aquí para introducir una combinación... pero le falta una
| pieza.
|
+-----+
```

Entra al INVENTARIO de Billy y usa el DIAL. Con ello aparece éste texto:

```
+----- T E X T O -----+
|
| El aparato está funcionando de nuevo.
|
|¿Quieres introducir una combinación?
|
| >Sí (Yes)      No
|
+-----+
```

Contesta afirmativamente a la pregunta y acto seguido, aparece éste texto:

```
+----- T E X T O -----+
|
| Por favor introduce el primer dígito.
|
| LEFT(Izquierda)/RIGHT(Derecha): Rotación
| Botón de Acción: Confirma el número que introduzcas.
|
+-----+
```

A continuación, introduce el primer dígito que conforma la combinación que se requiere para abrir la puerta. Quizá te preguntes ahora... ¿y cuáles números?

¿Recuerdas el documento del OBJETIVO#53 y que te daba pistas para conseguir 4 números? Lee el documento de nuevo y considera lo que voy a indicarte ahora:

Para obtener la PISTA del texto, debes considerar como valioso, ÚNICAMENTE lo que aparece entre corchetes ( corchetes= {} ). Se trata de obtener una serie de números. 4 es el primer número. El segundo lo consigues al hacer lo que te indica lo que contiene la 2da serie de corchetes (aumentar al doble el número) y el 3er. número se obtiene cuando le restas "2" al 2do número que obtuviste. Y el último y 4to número, le consigues cuando doblas a la mitad el 3er número que obtuviste.

Realmente es una super-sencilla operación matemática la que haces.

~~~~~  
NOTA: Revisa la sección 8 de la guía, la de PREGUNTAS FRECUENTES. Ahí vas a encontrar otras posibles soluciones a éste rompecabezas, si tienes problema para resolverle.  
~~~~~

Bien, ya que introduzcas la combinación correcta entra por la puerta y entras así a una área "casi" nueva:

```
{{Nueva Area}} ---- TERMINAL DEL TELEFERICO (Air-train Terminal) ----
```

Billy estará en la misma área que visitó antes Rebecca, pero en la parte baja donde se encuentra el propio carro o transporte aéreo.

Tan pronto entre a la terminal, se activará el siguiente CINEMA...

```
..... C I N E M A .....  
:  
:BILLY: "Posiblemente ésto nos sea de utilidad" (Activa su radio) :  
:-----:  
:REBECCA: "Aquí Rebecca, cambio y fuera". :  
:-----:  
:BILLY: "Billy. He encontrado algo que probablemente te haga feliz. Se trata:  
: de un teleférico". :  
:-----:  
:REBECCA: "¿En verdad? Eso es grandioso! Ahora podremos salir de aquí". :  
:-----:  
:BILLY: "Sip, debemos reunirnos cuanto antes". :  
:-----:  
:REBECCA: "Entendido!" :  
:  
:.....
```

Al terminarse el CINEMA, Billy debe dirigirse a un INTERRUPTOR que está sobre la pared. Dicho INTERRUPTOR proveerá de energía al TELEFERICO. Examínale y te saldrá en pantalla el siguiente texto:

```
+----- T E X T O -----+  
|  
| Hay una palanca aquí. |  
| |  
|¿Quieres jalarle? |  
| |  
| >Sí (Yes) No |  
| |  
+-----+
```

Contesta afirmativamente a la pregunta y con ello, el andamio que está encima del TELEFERICO se moverá de lugar. Se colocará junto a la CABINA. Lo bueno de todo éso es que podrás subir por la ESCALERILLA del andamio y así llegas a la CABINA. Sube por la ESCALERILLA.

Ya que estés arriba, notarás que no puedes abrir la puerta de la CABINA. Para lograr entrar, vamos a necesitar a Rebecca. Vamos por ella!

Intercambia los personajes. Al regresar con Becky, debes guiarla hasta que se encuentre donde está la CABINA DEL TELEFERICO. Emplea la puerta que está a la mitad del pasillo y así llegas adonde está la CABINA.

Una vez ahí, deja en el suelo lo que consideres menos indispensable. Para que hagas lugar en tu INVENTARIO. Y es que debes recoger el HOOKSHOT. El mismo se encuentra por ahí, donde le dejaste en el OBJETIVO #53 (si es que seguiste mi consejo al respecto). Ya que tengas el HOOKSHOT, procura que en su INVENTARIO quede 1 espacio vacío.

Ya que hagas todo lo anterior desciende abajo por medio de la ESCALERILLA. Al tocar suelo, dirígete adonde están las puertas del TELEFERICO. A un lado y en el suelo, podrás observar que algo centellea ahí.

Recóge el objeto brillante y obtendrás la BOBINA DE SALIDA (Output Reg. Coil)

Misión Cumplida!.....



En cuanto trates de entrar al TELEFERICO, se activará un CINEMA. Pero, puesto que no contiene diálogos, no considero necesario traducirle. Solo pela el ojo y prepara tu arma en cuanto termine el CINEMA.

Se encontrará Rebecca sola frente a un temible enemigo. Ahora, puedes matarle o puedes intentar correr hacia la ESCALERILLA del andamio. Y es que necesitas llegar a la CABINA para volver a activar el TELEFERICO, ya que perdió energía gracias al enemigo que tienes enfrente.

Si intentas matarle, corre a ponerte a buena distancia y dispárale cuando sea oportuno hacerlo. Si tu LANZAGRANADAS viene equipada con INCENDIARY GRENADES, entonces podrás eliminar fácilmente al enemigo. Pero si en cambio, tienes las granadas explosivas o ácidas, también resultan efectivas, solo que deberás de disparar en mas ocasiones. Pero realmente, no te conviene malgastar granadas. Ya que pronto enfrentarás a enemigos mucho más difíciles.

Lo que te recomiendo hacer, es correr directamente a la ESCALERILLA y procura esquivar los ataques del enemigo. Si, a lo mejor te golpea. Pero ignórale.

Una vez arriba, dirígete a la CABINA y encuentras en el suelo sanguijuelas. Y ahí mismo, entre ellas encuentras la BOBINA DE SALIDA (Output Reg. Coil).

Recoge dicha BOBINA y de nuevo insértala en el PANEL DE CONTROL. Con ello vas a proveerle de energía al TELEFERICO.

Ahora sí viene lo bueno. Debes echar carrera al transporte. Baja y si todavía no mataste al enemigo, solo esquivalo. Ten en cuenta, que es sumamente veloz. Así que corre en zig-zag para evadirle y trates que no te golpee mucho.

Una vez que estés dentro del TELEFERICO, estarás completamente a salvo. Debes ahora explorar la carroza, de modo que des con un cadaver. Examina el cadaver y obtendrás la todapoderosa MAGNUM!

Misión Cumplida!.....

```
#####
=====
OBJETIVO #63).- Obtener la LLAVE DE LA FACTORIA (Factory Key).....
=====
#####
```

La MAGNUM será el arma designada para el final del juego. Así que no le vayas a equipar. Solo llévala contigo. Rebecca debe equipar la HANDGUN o pistola.

Dirígete al extremo del TELEFERICO y activa un INTERRUPTOR que está ahí mismo y al fondo. Te saldrá un mensaje donde te preguntarán si deseas activarle, tú contesta afirmativamente (YES). Con ello, el TELEFERICO se echará a andar.

Ya que termine el paseo, abandona el TELEFERICO y afuera del mismo puedes ver dos PLANTAS VERDES en el suelo. Creo que no tendrás espacio en tu INVENTARIO. Así que déjales. Pero recuerda su ubicación, por si necesitas fortalecer a tu personaje.

Bien, sube por los escalones que están ahí cerca y continúa hasta que des con otra serie de escalones. Llevan a una puerta que debes utilizar.

{{Nueva Area}} ----- LA FACTORIA NIVEL 1 (The Factory Lvl.1) -----

Si eres observador(a) y has jugado Resident Evil 2, el área te será familiar. Estarás en la zona donde se planteó la construcción del complejo que conforma



mismo te permitirá descender a un nivel inferior del área. ABorda el ELEVADOR y presiona el botón de acción. Empezarás a descender.

Camina por el corredor que lleva a una puerta. Así llegas a...

{{Nueva Area}} --- CUARTO DE MAQUINAS (Machine Room) ---

Esta zona, en verdad que despierta nostalgia para los veteranos de RE2. Bien, sigue avanzando hasta que llegues a una área surtida con monitores y tableros que regulan el complejo y la FACTORIA. Analiza uno de los monitores y aparece el siguiente texto:

```
+----- T E X T O -----+
|
| Algo está siendo proyectado en la pantalla...
|
| Un gigantesco humanoide está suspendido dentro de una cápsula que contiene
| líquido bio-orgánico.
|
+-----+
```

No te me asustes. Mejor recoge el objeto que está en el suelo y a un lado del tablero de monitores que acabas de usar. Se trata de la LLAVE DE LA FACTORIA!

Misión Cumplida!.....

```
=====
OBJETIVO #64).- Obtener la LLAVE DEL ELEVADOR (Elevator Key).....
=====
```

Si analizas la LLAVE DE LA FACTORIA, se le denomina ahora LLAVE ARRIBA (osea, "UP KEY"). Solo te lo digo por si acaso, le examinas y te sobresalta el hecho de que cambia de nombre la llave.

Ya que tengas la susodicha llave, hay que regresar al CUARTO DE CONTROL. Pero procura avanzar con cuidado... y espero que no olvides que cargas un arma.

Bien, ya que vuelvas en una pieza al CUARTO DE CONTROL, inserta en la consola la LLAVE DE LA FACTORIA O "UP KEY". Con ello subirá al 1er. nivel el ELEVADOR DE CARGA PESADA. Y podrás usarle para descender.

Vas a abandonar el área, por lo tanto recoge lo que quieras llevar contigo. Y no se te vaya olvidar llevar el MAGNUM! Lleva todo lo que puedas cargar.

Luego SALVA TU JUEGO en la MAQUINA DE ESCRIBIR.

```
~~~~~
NOTA:Puesto que llevas el GRENADE LAUNCHER, la PISTOLA, mas las municiones de
cada arma y aparte la MAGNUM, es probable que no tengas espacio para tener un
objeto para recuperar energía. Si ése es tu caso, entonces te recomiendo que
retires del INVENTARIO de Rebecca, las municiones para el GRENADE LAUNCHER. Y
le sustituyas con el FIRST-AID SPRAY que está en el CUARTO DE CONTROL, o con
una mezcla de las PLANTAS VERDES que están por el TELEFERICO. Y es que adonde
vas hay mucho peligro. Y posiblemente necesitarás algo que recupere tu salud.
~~~~~
```

Equipa a Rebecca con la PISTOLA (sí, la pistola!) y deja el CUARTO DE CONTROL para luego dirigirte adonde está el ELEVADOR DE CARGA PESADA.

Una vez que estés sobre el ELEVADOR DE CARGA PESADA, dirígete a donde está la CONSOLA DE CONTROL que le opera. Actívale, y empezarás a bajar en aquél negro abismo. Cucuy!

Llegarás al ZOTANO NVL. 4 de la FACTORIA. Apartir de la CONSOLA DE CONTROL, a mano IZQUIERDA de Rebecca es adonde debes caminar (al ESTE del MAPA). Ahí hay una pequeña area en construcción. Notarás que hay un ELEVADOR ahí mismo. Pero no podrás usarle ya que necesitas conseguir antes una llave. Puesto que estás ahí, entra al INVENTARIO de Rebecca y deja en el suelo la pistola MAGNUM. Asi como lo oyes. Déjale frente a las puertas del ELEVADOR.

Ahora dirígete al OESTE del MAPA, del otro lado del ELEVADOR DE CARGA PESADA. Ahí encuentras un CUARTO DE SEGURIDAD y al fondo, otro ELEVADOR. Dirígete al ELEVADOR. Así vas a activar el siguiente CINEMA...

```
::::::::::::::::::::::::::::: C I N E M A :::::::::::::::::::::::::::::::
:
: (Rebecca se acerca al ELEVADOR, pero alcanza a escuchar que alguien está
: bajando y está apunto de salir por las puertas. Por lo tanto, ella corre
: a posicionarse a un lado de las puertas, con la idea de no ser vista por
: la persona o personas que bajan por el ELEVADOR. Y una vez que se abren
: las puertas... aparece Enrico Marini, el capitán del Bravo Team. El cual
: sale del ELEVADOR con su arma preparada. Enrico, preciente que tiene a
: alguien a sus espaldas y apunta su arma en ésa dirección).
:
:-----:
:REBECCA: "No dispare!".
:-----:
: (Enrico baja el arma a la vez que siente alivio al descubrir que se trata
: de Rebecca).
:-----:
:REBECCA: "Está vivo!"
:-----:
:ENRICO: "¿Te encuentras bien, Rebecca?"
:-----:
:REBECCA: "¿Donde están los demás?" (Se refiere al resto del equipo Bravo)
:-----:
:ENRICO: (Enrico mira a su alrededor) "Deberían de haber llegado aquí antes
: que yo. ¿No les has visto?"
:-----:
: (Rebecca mueve la cabeza indicando que no les ha visto).
:-----:
:ENRICO: "Eso es desafortunado. Pero si continuamos por ésta ruta, podremos
: llegar a una vieja mansión. La cual es usada por Umbrella como un
: centro de investigación. Ven, pongámonos en marcha".
:-----:
: ( Enrico comienza a caminar, pero Rebecca no le sigue... )
:-----:
:REBECCA: "Espere! Tengo que encontrar a Billy".
:-----:
: ( Enrico queda sorprendido ante lo escuchado )
:-----:
:ENRICO: "¿Billy Coen? ¿Acaso has tenido contacto con ése criminal?"
:-----:
:REBECCA: "Si, pero nos separamos".
:-----:
:ENRICO: "No tiene caso preocuparse por él. No logrará salir de aquí. Anda,
: vamonos!".
:-----:
```



Con dicha arma, solo requieres conectarle al enemigo alrededor de 30 balazos. A continuación, te indicaré como y cuándo debes disparar.

Al comenzar la batalla, empieza de inmediato disparándole al PROTO-TYRANT, el cual empezará lentamente a darse la vuelta, dándote la cara. Cuando notes que lo ha hecho y que empieza a avanzar en tu dirección, deja de disparar y corre de inmediato. Pero OJO! Procura siempre correr a mano DERECHA de Rebecca. Por nada del mundo corras a mano IZQUIERDA del personaje.

Aquí abajo, voy a poner una gráfica en la que te explico la estrategia:

```
.----.      O= Rebecca
/         \   P= Proto-Tyrant
X          \   X= Hacia donde debes correr,
P----> <O     para volver a dispararle.
```

Rebecca empieza desde el punto marcado con una "O". Tu adversario es la letra "P". En cuanto se posiciona de frente a Rebecca, correrá a atacarla. Tu debes correr hacia mano DERECHA de Rebecca, tal y como ilustra la gráfica arriba. Y debes seguir corriendo, hasta que estés casi a espaldas del adversario, quien estará unos segundos en el punto donde Rebecca comenzó su carrera a ponerse a salvo. El PROTO-TYRANT se mantiene unos segundos detenido, tratando de buscar a su presa. Y tardará otros micro-segundos en volver a posicionarse de frente a Rebecca. Debes precisamente, aprovechar ese tiempo que le lleva al enemigo darse la vuelta, para iniciar tu ataque. Dispárale lo más rápido que puedas!.

Cuando veas que el PROTO-TYRANT está volteándose hacia donde estás y está por darte la cara, entonces deja de disparar. Preparate a volver a correr. Vuelve a correr cuando veas que arremete en tu dirección. Repito, corre siempre a la DERECHA (mano derecha) de Rebecca. Ya que al hacerlo, evitas correr por donde el PROTO-TYRANT tiene su enorme garra. Dejas de correr cuando veas su espalda y de inmediato, le dejas ir otra rafaga de balas.

Te daré otro consejo. Cuando dispires la HANGUN, trata de contar cada disparo que hagas. Cuando cuentes 13, deja de disparar y entra a tu INVENTARIO. Debes suplir la HANDGUN con nuevas municiones. Así evitas el tener que recargar tu arma durante la batalla, en donde Rebecca lo hace manualmente. No querrás que tal cosa suceda, ya que cuando Rebecca se detiene a recargar su arma, pierdes mucho tiempo y el enemigo puede atacarte mientras ella se ocupa en recargar.

En verdad, tu arma tiene 15 balas. Pero te recomiendo que la suplas con balas cuando calcules que has hecho 13 o 14 disparos. Mejor aún, recarga el arma en cada ocasión que tengas de espaldas al PROTO-TYRANT y estés por dispararle.

Si le conectas alrededor de 30 balazos bien atinados, el enemigo caerá herido al suelo. Y habrás ganado ésta mini-batalla.

Eso es básicamente lo que debes hacer. El PROTO-TYRANT es, como su nombre lo indica, un prototipo. Por lo tanto, no puede moverse muy bien y para rematar, su vista tampoco es muy buena. Todos éstos defectos los puedes aprovechar para salir victorioso del combate.

Y puesto que lo que haces es simplemente "torearlo", esquivando sus ataques y disparándole cuando le tengas de espaldas, no creo que te sea difícil que le mates. Solo conserva la sangre fría y no te dejes apantallar por su enorme tamaño. Es tan solo un bebe recién salido del tubo de ensayo!

Pero si decides utilizar el LANZAGRANADAS, puesto que tienes miedo de usar el HANDGUN o PISTOLA, entonces hazlo. Pero, te recomiendo que uses ACID SHELLS o

las granadas de ácido sulfúrico. Ya que éstas son super-efectivas con el PROTO-TYRANT. Si no cuentas con ese tipo de granadas, usa las que tengas.

Pero realmente te recomiendo que intentes derrotarle con la pistola. Solo has un intento, al fin que salvaste tu juego previamente. Y es que te sale mejor ahorrar las granadas que puedas. Ya que vienen enemigos que no se detendrán con simples balazos del HANDGUN. Mas necesitarán de un arma más potente.

Pero como siempre, tu decides que hacer. Ya que le mates, recoge del suelo la pistola MAGNUM y procede a entrar dentro del ELEVADOR.

~~~~~  
 NOTA: Por cierto, NO VAYAS A USAR LA PISTOLA MAGNUM en el PROTO-TYRANT! Esa arma es específicamente para usarse en un enemigo que viene y que es mucho más poderoso que el PROTO-TYRANT.  
 ~~~~~

~~~~~  
 NOTA: Si quieres ver algo interesante, cuando entres al ELEVADOR, regresa al área donde tuviste la batalla con el PROTO-TYRANT. ¿Notas algo raro? También, puedes ver algo interesante si logras volver al CUARTO DE MAQUINAS. El mismo sitio donde conseguiste la LLAVE DEL ELEVADOR. Pero para llegar ahí, tendrás que usar una ruta alterna. Usa el ELEVADOR para llegar al Nivel 2, y estarás en un corredor "habitado". Al final del mismo, hay una puerta que te lleva a la terminal del TELEFERICO y podrás subir los escalones que llevan a la zona de la FACTORIA. Si logras llegar al CUARTO DE MAQUINAS, examina el monitor. ¿Notas algo diferente?  
 ~~~~~

Misión Cumplida!.....

#####  
 =====  
 OBJETIVO #66).- Recoge el "guardadito" o "TESORO".....  
 =====  
 #####

Dentro del ELEVADOR, vamos a bajar hasta el ultimo nivel. Al nivel 4. De modo que cuando te salga éste texto...

```
+----- T E X T O -----+
|
| Selecciona un piso.      |
|
| >Nv1      Nv2      Nv3      Nv4      |
|
+-----+

```

...entonces selecciona el Nv4 o Lv4. Comenzarás a bajar a dicho nivel. Y como resultado, activarás el siguiente CINEMA...

```
::::::::::::::: C I N E M A :::::::::::::::
:
: ( En otro lugar, en un monitor aparece la imagen de Rebecca usando el
:   ELEVADOR. El monitor está infestado de sanguijuelas... )
:-----:
:HOMBRE ENCAPOTADO: "(Risa) No mas juegos! Tú y tus amigos yá no me hacen
:                   gracia. Despídanse! Nada detendrá mi venganza!"
:
:
: :::::::::::::::
```

Quando el ELEVADOR se detenga, Rebecca podrá salir y con ello se activa otro

CINEMA...

```

:..... C I N E M A .....
:
: ( Rebecca se encuentra en un puente que cruza sobre un canal de drenaje.
: El agua corre ferozmente y produce un ruido ensordecedor. La médico dá
: un vistazo a su alrededor y alcanza a observar una roca en medio de las
: aguas y que parece tener algo encimado. Al hacer una mejor observación,
: Rebecca comprende que se trata de Billy! De inmediato, ella le grita...):
:-----:
:REBECCA: "Billy!"
:-----:
: ( Sin embargo, Billy esta sin sentido y no escucha cuando le llaman. Lo
: peor es que algo parece estar nadando bajo el agua. Rebecca se asusta e
: intenta nuevamente llamar la atención de su aliado. )
:-----:
:REBECCA: "Billy!"
:-----:
: ( Billy no responde. La cosa que nada bajo el agua, embiste a Billy y lo
: avienta en el aire. El ex-marine cae al agua y parece que el golpe le
: ha despertado de su letargo. Pero solo alcanza a gritar cuando el agua
: le arrastra a un tunel del drenaje, donde desaparece ).
:-----:
:REBECCA: "No! Billy!"
:
:.....

```

No podemos hacer nada por Billy por el momento. Así que, continuemos con ésta misión. Entra por las puertas que están al final del puente y llegarás a...

{{Nueva Area}} --- PLANTA DE TRATAMIENTO (Treatment Plant) ---

Del otro lado de las puertas, encuentras un TANQUE DE GAS a un lado de ellas. No le recojas, mejor continúa por el pasillo. Al fondo y en una esquina, está un ELEVADOR. Pero no tiene poder y no funciona. Así te lo indica un texto que aparece cuando le examinas. Es una PISTA en el sentido de que debes proveerle de poder al ELEVADOR. Pero éso lo haremos mas adelante. Por ahora, camina por el resto del área y llegarás a una SALA DE CONTROL.

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

No hay nada que hacer ahí por el momento. Retírate de la SALA DE CONTROL y en la parte justo frente a la puerta de dicha sala, hay un gran espacio vacío en el suelo.

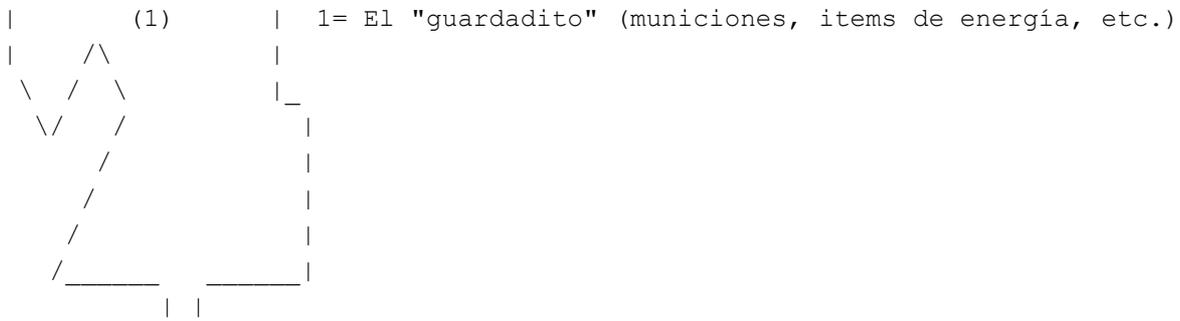
Lo único que vas a hacer ahí, es dejar en el suelo absolutamente todo lo que Rebecca tenga en su INVENTARIO. Gracias al espacio vacío, te es posible ver a cada objeto que dejaste en el suelo.

Luego, debes retornar al ELEVADOR que usaste para llegar al Nivel 4. Entra al ELEVADOR y ahora debes transportarte al Nivel 1.

Al salir del ELEVADOR, estarás en un área muy familiar. Es la zona donde está el tren descarrilado. ¿Que hacemos aquí? Pues si seguiste mis indicaciones en el OBJETIVO #45, en el punto marcado con (1), se ubica nuestro "guardadito" o tesoro que dejamos ahí, precisamente para recuperarle después.

\* MAPA DE LA ZONA DE DESASTRE \*





Al menos uno de los objetos, se trata de municiones para el MAGNUM. El resto de los objetos posiblemente incluyen COCTELES MOLOTOV, mezclas para recuperar energía y botes de aerosol (FIRST-AID SPRAY). Empieza por las municiones para la MAGNUM y síguete con lo demas. Recoge todo lo que puedas llevar.

Ya que tengas todo lo anterior, regresa al ELEVADOR.

~~~~~  
NOTA: Si acaso tu "guardadito" es raquítico y no logras llenar totalmente las casillas del INVENTARIO de Rebecca, tienes la opción de ingresar a la BASE DE ENTRENAMIENTO, para que tomes objetos que todavía estén ahí. Como por ejemplo las PLANTAS que están en el CUARTO DE MAQUINAS (Boiler Room). Pero no vayas a entrar a áreas del 2do. piso ni del zótano. Ya que te llevarás una sorpresa.  
~~~~~

Misión Cumplida!.....

```

#####
=====
OBJETIVO #67).- Activar la energía de la PRESA y PLANTA DE TRATAMIENTO.....
=====
#####

```

Dentro del ELEVADOR, tu próxima parada será el Nivel 2. Debes seleccionar Lv2 en el texto que te sale. Y con ello llegarás a dicho nivel.

Al salir del ELEVADOR, te encuentras en un corredor que no has visitado antes y el mismo conduce a la terminal del TELEFERICO. No te apartes de las puertas del ELEVADOR. Escucharás que "algo" merodea por el corredor. Pero es posible que no se entere de que te encuentras ahí. Aprovecha y acércate a un estante. El estante contiene diversas cosas, pero lo que vas a tomar, se trata de unas municiones para la MAGNUM. Cógelas!

Ya que tengas lo anterior, regresa al ELEVADOR y desciende al nivel 4. Pero, antes de entrar a la PLANTA DE TRATAMIENTO, entra al INVENTARIO de Rebecca y deja sobre el puente que une el ELEVADOR y la PLANTA DE TRATAMIENTO, cada uno de los objetos que recogiste en la ZONA DE DESASTRE en el nivel 1. Ahí se van a quedar todos por el momento. Que no quede nada en el INVENTARIO.

Ya que lo hagas, entra por las puertas y dirígete a la SALA DE CONTROL. Ahora vé adonde está un gran tablero en el centro de la sala.

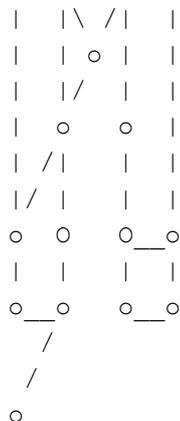
>>> OJO: Rompecabezas a resolver! <<<

```

Si examinas el tablero, podrás apreciar que          o__o
es una secuencia de botones que estan todos         |  |
interconectados por líneas que son tubos de         o__o__o__o
corriente eléctrica.                               \|  /|
                                                    \|  /|
Tu objetivo, es presionar 3 de éstos botones       o__o__o  o

```

y que las líneas conectadas a cada botón le provean de energía a todos los botones. Así quedarán todos encendidos.



No ocurre nada malo, si activas botones que sean los incorrectos y que no iluminen todo el tablero con los botones. Así que intenta resolver el rompecabezas las veces que sean necesarias.

Si analizas el tablero, aparece el siguiente texto:

```
+----- T E X T O -----+
|
|   Panel que provee de energía y poder al área de la Presa.
|
|   Designa el punto al cual deseas darle electricidad.
|
|   Puede darle electricidad a cualquier lugar, hasta 2 puntos de distancia.
|
|   ¿Quieres cambiar los puntos?
|
|       >Sí (Yes)           No
|
+-----+
```

Ya que resuelvas el problema se activará la PRESA de la PLANTA DE TRATAMIENTO y también se suplirá de energía el ELEVADOR que está en la esquina.

~~~~~  
NOTA: Revisa la sección 8 de la guía, la de PREGUNTAS FRECUENTES. Ahí vas a encontrar otras posibles soluciones a éste rompecabezas, si tienes problema para resolverle.  
~~~~~

Misión Cumplida!.....

```
#####
=====
OBJETIVO #68).- Reúnete con Billy Coen.....
=====
#####
```

Bien, es hora de que administres el INVENTARIO de Rebecca, ya que tendrá algo de acción y tendrá que estar preparada para ello.

Recoge todos los objetos que están frente a la SALA DE CONTROL. Que no quede nada sin cargar. Lleva en especial la MAGNUM.

Equipa la pistola y recoge las HANGUN AMMO que están a un lado de un monitor. Enseguida, dirígete al puente donde dejaste antes los objetos y retira de tu INVENTARIO la MAGNUM. Si entre todos los objetos que están en el puente, está un COCTEL MOLOTOV, llévale contigo. Le necesitarás. Pero si no lo hay, lo que debes hacer es regresar a la PLANTA DE TRATAMIENTO y recoger el TANQUE DE GAS que está del otro lado de las puertas y en una esquina. Mas adelante, vamos a conseguir la BOTELLA VACIA con la que podrás fabricar un COCTEL MOLOTOV.



{{Nueva Area}} --- AREA DE CONTROL DEL DRENAJE (Drainage Control Area) ---

Aquí encuentras un FORKLIFT en primer plano. Pero le hace falta la BATERIA y no podras operarle sin ella. Ignórale, por ahora.

Continúa hacia el CUARTO DE CONTROL del AREA DE DRENAJE. Cerca de la puerta, podrás ver 1 PLANTA VERDE y 1 PLANTA ROJA. A menos que les necesites, no les recojas. Ya habrá oportunidad de llevarlas contigo después.

Una vez dentro del CUARTO DE CONTROL, corre hacia la otra puerta y entra por ella. Estarás en una pequeña área que te conduce directamente a otra puerta.

Al cruzar por dicha puerta estarás en:

{{Nueva Area}} ----- ZONA DE DESAGUE (Drainage Ditch) -----

Y acto seguido, activarás el siguiente CINEMA...

```

:.....: C I N E M A :.....:
:
: ( El cuerpo inerte de Billy yace en el suelo. Rebecca le observa y corre :
: de inmediato a reunirse con su compañero ). :
:-----:
:REBECCA: "Billy!" :
:-----:
: ( Rebecca ayuda a Billy a levantarse, mientras que él vomita agua). :
:-----:
:BILLY: "Rebecca!... ¿dónde estoy?". :
:-----:
:REBECCA: "Estas a salvo. ¿Te sientes bien?" :
:-----:
: ( Billy se queda inmóvil, al observar algo que está frente a él ). :
:-----:
:REBECCA: "¿Hmm?" :
:-----:
: ( En un rincón se encuentran apilados un puñado de restos humanos ) :
:-----:
:REBECCA: "Quién pudo hacer éso" :
:-----:
:BILLY: "Debieron ser utilizados en los experimentos de Marcus. Posiblemente:
: él continuó investigando el Virus Madre". :
:-----:
: ( Billy comienza a recordar eventos de su pasado, donde recuerda cadáveres:
: en descomposición. Tal recuerdo le provoca sudar frio ). :
:-----:
:REBECCA: (preocupada) "¿Billy?" :
: :
:.....:

```

Misión Cumplida!.....

```

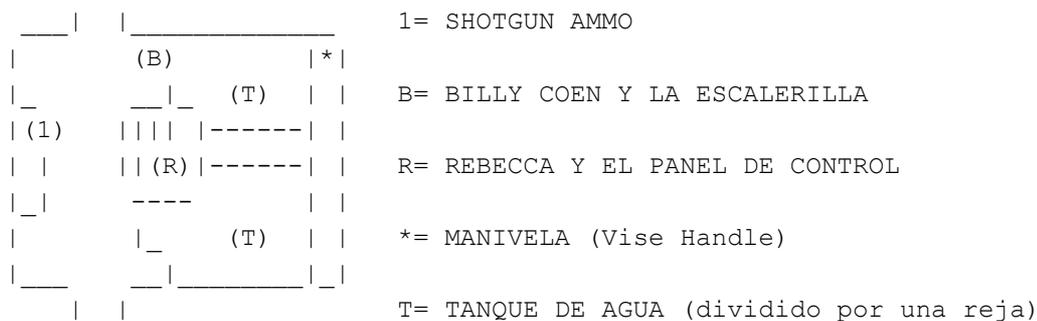
=====
OBJETIVO #69).- Consigue la MANIVELA (Handle).....
=====

```

Bien, desde ahora controlarás a ambos personajes nuevamente. Deben regresar a donde ésta el CUARTO DE CONTROL del AREA DE DRENAJE.

He aquí el MAPA del área:

\* MAPA DEL CUARTO DE CONTROL \*



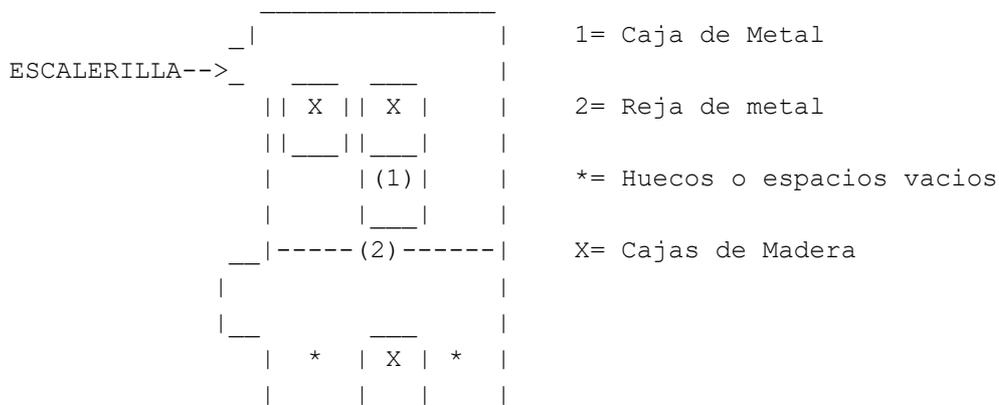
Empieza por separar a tus personajes. Billy debe colocarse donde se encuentra una ESCALERILLA que le permite bajar al tanque de agua. El tanque no contiene agua, así que puedes bajar con confianza. En cuanto a Rebecca, posicóñale en donde está el PANEL DE CONTROL en el centro del CUARTO DE CONTROL.

Controla a Billy, quien se encuentra dentro del tanque de agua. Es tiempo, de otro rompecabezas!

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

A continuación, voy a hacer una gráfica del tanque de agua para que sea mucho más facil visualizar lo que debes hacer...

\* MAPA DEL TANQUE DE AGUA \*



El tanque de agua está dividido por una reja de metal. En la sección superior se encuentran 3 cajas. 2 de ellas son de madera. Pero 1 es de metal.

En la sección inferior, tan solo hay 1 caja de madera. A los lados de la caja existen huecos lo suficientemente grandes como para que entre 1 caja x hueco.

Ahora, en el PANEL DE CONTROL donde está Rebecca, ella puede usar el pánel de modo que puede mover la reja hacia la DERECHA o hacia la IZQUIERDA. Y también puede llenar el tanque con agua.

Ponte a pensar, ¿que pasaría con las cajas de madera si se llenara de agua el tanque? ¿Y que pasaría con la caja de metal?

Por supuesto, la caja de metal se quedaría hundida en el tanque. Pero no así, con las 3 cajas de madera. Las cuales FLOTARIAN encima del agua.

Tu objetivo, es crear un PUENTE con las 3 cajas, de modo que puedas cruzar al otro lado del tanque de agua, donde se encuentra la MANIVELA.

Así que debes ingeniartelas para mover las cajas de modo que coloques las dos cajas de MADERA en los 2 huecos o espacios que hay entre la solitaria caja en la sección inferior. ¿Ya captas?

Si al mover las cajas, cometes un error, solo tienes que salir del CUARTO DE CONTROL y volver a ingresar e intentarlo de nuevo.

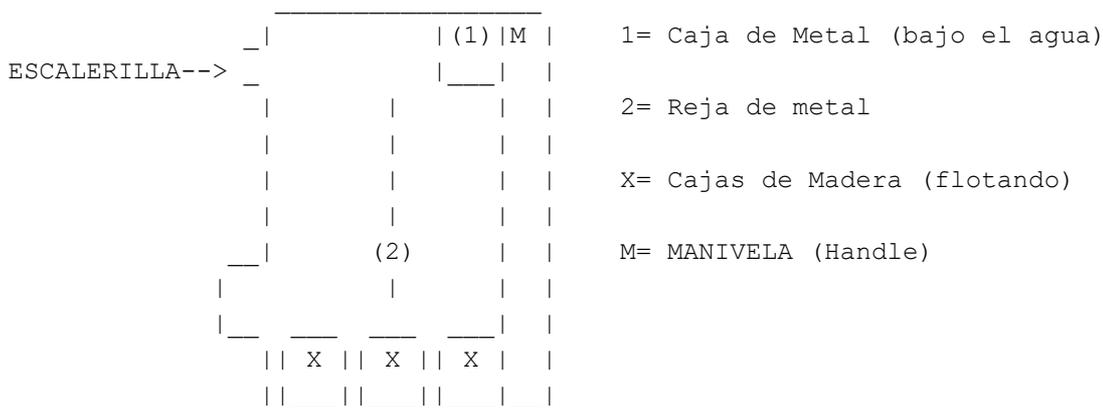
~~~~~  
NOTA: Revisa la sección 8 de la guía, la de PREGUNTAS FRECUENTES. Ahí vas a encontrar otras posibles soluciones a éste rompecabezas, si tienes problema para resolverle.  
~~~~~

Una vez que Billy logre colocar las 3 cajas de madera en una sola fila, debes salir del tanque de agua y controla a Rebecca para que por medio del PANEL DE CONTROL, llene de agua el tanque.

Por cierto, al interactuar con el PANEL DE CONTROL, te aparece éste texto:

```
+-----+
|
| Estos controles regulan el flujo y drenaje del agua en el tanque, como
| también controlan la rotación de la reja.
|
| ¿Quieres utilizar éste aparato?
|
| >Llenar/vaciar el tanque      Rotar a la Izq. (L)      Rotar a la Der.(R)
|
+-----+
```

\* MAPA DEL TANQUE DE AGUA \*



Con el tanque repleto de agua, las 3 cajas de madera estarán flotando encima del agua. Billy podrá entonces usarles de puente y cruzar adonde se encuentra la MANIVELA. Tómalala e inclúyela en su INVENTARIO.

Misión Cumplida!.....

```
=====
OBJETIVO #70).- Obtener la TARJETA MADRE (Motherboard).....
=====
```

¿Recuerdas la última vez que enfrentaste un LEECH ZOMBIE? Fué en el OBJETIVO#

68. Pues debes regresar al mismo corredor donde le encontraste.

Abandona el CUARTO DE CONTROL, estarás en el área donde se encuentra el FORK-LIFT al que le hace falta una BATERIA. Sube los escalones, y llegarás al AREA DE RECREACION DE LA PLANTA. Dirígete a la puerta y llegarás al corredor donde está una compuerta que no se podía abrir por que la hacía falta la MANIVELA.

Usa pues, la MANIVELA (Handle) en la compuerta, y tendrás acceso a:

{{Nueva Area}} - AREA DE TRATAMIENTO DEL DRENAJE (Drainage Treatment Area) -

Aqui vas a tener que taparte las hojalatas (ojos) pues hay zombies totalmente desnudos en éste lugar. El sitio se divide en 2 secciones. La planta baja, en donde te encuentras. Y la planta alta, a la que llegas usando la ESCALERILLA que está cerca de la puerta de entrada.

¿Que dices? ¿le vuelas los sesos a los zombi en pelotas? Tu decides. Lo único de interés en la planta baja, son unas HANDGUN AMMO escondidas por donde está un zombi tirado en el suelo. No hay nada mas.

Respecto a la planta alta del AREA DE TRATAMIENTO, vas a encontrar 2 PLANTAS. Las cuales son de la variedad VERDE. También está un TANQUE CON QUIMICO ROJO. Recoge las PLANTAS si tienes espacio. Pero no toques el tanque con el químico pues Rebecca yá cuenta con él ( Eso si seguiste mis consejos en el OBJETIVO # 55 ). Si no tienes el QUIMICO ROJO en el MIXING SET de Rebecca, entonces toma un poco del tanque. Procura revisar tu MIXING SET para asegurarte que tengas el QUIMICO ROJO (Red Chemical).

Adicionalmente, encuentras éste documento, que resulta ser el último reporte, o agenda del escuadrón, que fué enviado previamente a investigar el brote. Ya pudiste leer el 1er. reporte en el OBJETIVO #55, así como otros textos que el escuadrón dejó en el trén y en la ENFERMERIA de la BASE DE ENTRENAMIENTO. Por lo pronto, lee el texto...

```
+----- T E X T O -----+
|
| -Reporte del Investigador 2-
|-----|
|
| Debimos de haber terminado con ésta porquería desde hace tiempo. Cuando
| todo ésto comenzó ¿acaso alguien sospechó que habría armas de por medio
| para llevar a cabo nuestra misión?
|
| Nunca se nos advirtió de la existencia de éstas peligrosas criaturas
| en la junta que tuvimos... Supongo que éso también tomó por sorpresa
| a los altos mandos.
|
| Las cosas que vimos en el bosque - han empezado a atacar a la población.
| Eso me parece que fué planeado. Alguien de manera intencional propagó el
| virus. No hay duda de ello.
|
| Pero los guardias, nuestros compatriotas, deben de seguir con vida...
|
| Bueno, no importa. Ahora no hay por qué preocuparse de éso.
|
| Lo que me preocupa ahora, es decidir si debo usar my última bala en mí,
| o en un amigo...
|
| Esa es la única decisión que debo llevar a cabo.
|
```



Te repito, debes seleccionar a Billy para que realice la siguiente misión en solitario. Rebecca ya tuvo suficiente de B.O.W.s y criaturas maniacas. Activa START para que separes a tus personajes y procede a controlar a Billy.

Antes de abandonar el DORMITORIO, procura SALVAR TU JUEGO. Usa la MAQUINA que está ahí mismo.

¿Ya? perfecto. Procede a dirigirte a la otra puerta dentro del DORMITORIO que aún no has utilizado. Camino ahí, podrás ver un documento encima de una cama. El documento en cuestión, contiene una importante PISTA y aquí pongo el texto para que leas su contenido:

```
+----- P I S T A -----+
|
| -Sobre el Líquido para Batería-
|-----|
|
|                LIQUIDO PARA BATERIA
|
| El fluido o líquido usado en las baterías, es una solución diluida que
| consta de la combinación de agua industrial y ácido sulfúrico.
|
| Ambos elementos deben ser de una pureza de alto grado.
|
| Cuando tiene una carga al máximo, el líquido para batería debe tener una
| gravedad específica de 1.280+0.010 a una temperatura de 20 centígrados.
|
|                LA PUREZA DEL ACIDO PARA BATERIA
|
| Procura que el ácido sulfúrico diluido, no contenga impurezas.
|
+-----+
```

Recuerda la PISTA, ya que pronto tendrás que fabricar LIQUIDO PARA BATERIA. Y si te preguntas para qué necesitas éso, solo piensa en el FORKLIFT que estaba cerca del CUARTO DE CONTROL, en el AREA DE CONTROL DEL DRENAJE. Le faltaba la BATERIA al FORKLIFT. Solo tenlo en cuenta, ya que no tardamos en ocuparnos de conseguir la BATERIA. Por lo pronto, sigamos con nuestro objetivo...

Retírate de los DORMITORIOS por la puerta previamente indicada. Y llegarás a:

{{Nueva Area}} ----- ZONA DE PURIFICACION (Purification Room) -----

No hay nada aquí, fuera de unas sanguijuelas en el suelo. No te harán daño. A continuación baja por los escalones y dirígete a una puerta que está al fondo del área.

{{Nueva Area}} ---- MONITOREO DEL DESAGUE (Drainage Observation Area) ----

Del otro lado de la puerta, llegas a ésta área donde hay un puente que puedes usar para llegar a otra puerta en el otro extremo. Hazlo así...

{{Nueva Area}} --- ZONA DE TRATAMIENTO QUIMICO DEL DRENAGE (Sewage Chemical Treatment Area) ---

Está área consta de dos secciones. La planta alta y la planta baja. La planta alta, es donde te encuentras ahora. Para llegar a la planta baja, utilizas un ELEVADOR que está en la esquina. También existe otro transporte para salir de esa área. Se trata de una GONDOLA. Pero no se le puede usar, ya que se opera



¿Recuerdas lo que dije respecto a hacer un experimento con la CUSTOM HANDGUN?. ¿Y que por éso te indiqué que la llevaras contigo? Pues ahora es cuando vamos a realizar dicho experimento.

Equipa a Billy con la CUSTOM HANDGUN y es el arma, que debes usar contra éste fiero enemigo. Vamos a intentar matarle con ella. Parece arriesgado, pero por éso mismo te recomendé salvar tu juego en los DORMITORIOS. Lo hiciste, ¿no?

Ahora, ¿por qué te recomiendo usar la HANDGUN? Por que ya estamos en la recta final del juego. Muy pronto, vas a enfrentarte a un enemigo muy resistente a los ataques de tus armas. Y la HANDGUN será casi inútil para atacarle. Por lo que conviene gastar las municiones del HANDGUN, en un enemigo como el PROTO-TYRANT, al cual yá sabemos que sí le hacen daño los disparos de 9mm.

Al igual que la anterior ocasión, derrotas al PROTO-TYRANT si le conectas al menos 30 disparos de tu CUSTOM HANDGUN. Tu objetivo, es lograr conectarle ésa cantidad de disparos.

Entiendo, que en el proceso de hacerlo, el enemigo te golpeará constantemente y barrerá el suelo con Billy. Trata de minimizar las posibilidades de que éso ocurra. Parece a simple vista imposible, pero, sí puedes esquivar los ataques del PROTO-TYRANT. Para evadir sus arremetidas, trata siempre de correr hacia un lado del enemigo, pero corriendo de modo que lo hagas pegado a la pared. Y así te pasas de largo al JEFE, mientras te ataca.

Pero aún si recibes muchos golpes, te es posible ganar la batalla. Solo sigue la estrategia a continuación...

Primero, cuando inicie el combate debes correr hacia la vuelta de la esquina, Y desde ahí le apuntas al enemigo y le sueltas una rafaga de tu pistola. Dale duro! Cuando veas que se prepara a lanzarse hacia tí, corres hacia donde está una ESCALERILLA replegada. No podrás subir en ella. Solo dá una vuelta de 180 grados y apunta tu HANDGUN en dirección a la esquina, donde ya viene el JEFE y re-inicia tus disparos. El enemigo entonces se lanzará nuevamente hacia tí, de modo que será difícil evadir su ataque desde ésa perspectiva. Si calculas, que no podrás esquivarle, entonces no dejes de disparar. Deja que te golpee. Con suerte caerás atrás del enemigo, del golpe que te propinó. Si no es así, te levantas y corres pegado en la pared hacia la esquina. Doblas la esquina y entra a tu INVENTARIO para suplir de balas a tu arma. Luego abres fuego hacia el JEFE. Cuando veas que se lanza de nuevo, corre hacia la esquina detrás de tí. Y desde ése punto le vuelves a atacar. Sigue disparando sin piedad. Y que no te importe mucho si te golpea por seguir disparando. Al menos trata que no te golpee mas de 3 veces seguidas.

Cuando el enemigo te golpeé una tercera vez, entra a tu INVENTARIO, y analiza el electrocardiograma de Billy. Si aparece en rojo, entonces utiliza el FIRST AID SPRAY u objeto para recuperar toda tu salud. Si aparece amarillo, quiere decir que Billy puede resistir un golpe más. Y en ése caso, no vayas a llenar la energía de Billy todavía. Corre a una distancia y contra-ataca a la bestia que te sigue de cerca.

Sigue usando la misma táctica de correr, disparar y esquivarle. Si te golpea, no importa. Te levantas y examinas el electro-cardiograma de Billy, éso para verificar que su salud todavía resistirá otro golpe o si no, utilizas plantas o FIRST-AID SPRAY para recuperar la vitalidad.

La anterior estrategia, puede parecer un poco tosca, pero la puse en práctica

al mismo tiempo que escribí ésta parte de la guía. Eso, para comprobar de que funciona. Y si funciona. De hecho, me dejé golpear por el PROTO-TYRANT casi todas las veces que me atacó. Utilicé 1 FIRST-AID SPRAY cuando me fijé que en el electrocardiograma de Billy, tenía una coloración NARANJA. Luego, con toda la energía repleta nuevamente, reinicié mi ataque disparando solo la HANDGUN.

De hecho, aquí te reproduzco exactamente lo que tenía en mi INVENTARIO cuando enfrente al PROTO-TYRANT:

Casilla #1.- GRENADE LAUNCHER ( con 6 tiros de acid shells )  
Casilla #2.- CUSTOM HANDGUN ( con 15 tiros 9mm )  
Casilla #3.- HANGUN AMMO ( 90 balas de 9mm )  
Casilla #4.- FIRST AID SPRAY  
Casilla #5.- PLANTA VERDE ( la tomé del pasillo junto a la presa )

Y cuando terminó la batalla, ésto era lo que me sobró en el INVENTARIO:

Casilla #1.- GRENADE LAUNCHER ( con 6 tiros de acid shells.. no usé el arma )  
Casilla #2.- CUSTOM HANDGUN ( con 7 tiros 9mm dentro de la pistola )  
Casilla #3.- HANGUN AMMO ( 55 balas de 9mm )  
Casilla #4.- Vacía... ( Sí utilicé el FIRST AID SPRAY )  
Casilla #5.- PLANTA VERDE ( No le utilicé )

En cuanto a la energía que le quedaba a Billy, estaba en AMARILLO. Todavía me podía dar el lujo de recibir un golpe más por parte del JEFE! ^\_\_^

Como ves, sí es posible matar al PROTO-TYRANT usando SOLAMENTE la HANDGUN. Me sobraron 62 tiros (sumando las 55 balas del INVENTARIO y 7 dentro del arma) Y si tomamos en cuenta que yo tenía 105 balas originalmente (15 dentro del arma mas 90 dentro del INVENTARIO) quiere decir que solo hice 43 disparos para así matar al JEFE. De los 43 disparos, 30 le mataron y 13 disparos fallaron en la marca.

Y para CONFIRMAR que sí es posible hacer lo anterior. Le dí "Reset" al juego, para volver a enfrenar al PROTO-TYRANT. En ésta ocasión, me fué casi igual, solo observa mi INVENTARIO como quedó antes y después del enfrentamiento:

Casilla #1.- GRENADE LAUNCHER ( con 6 tiros de acid shells )  
Casilla #2.- CUSTOM HANDGUN ( con 15 tiros 9mm )  
Casilla #3.- HANGUN AMMO ( 95 balas de 9mm )  
Casilla #4.- FIRST AID SPRAY  
Casilla #5.- PLANTA VERDE ( latomé del pasillo junto a la presa )

Y cuando terminó la batalla, ésto era lo que me sobró en el INVENTARIO:

Casilla #1.- GRENADE LAUNCHER ( con 6 tiros de acid shells.. no usé el arma )  
Casilla #2.- CUSTOM HANDGUN ( con 8 tiros 9mm dentro de la pistola )  
Casilla #3.- HANGUN AMMO ( 49 balas de 9mm )  
Casilla #4.- Vacía... ( Sí utilicé el FIRST AID SPRAY )  
Casilla #5.- PLANTA VERDE ( No le utilicé )

Esta vez fallé más tiros, pero eso fué por que disparé como desquiciado. Pero en cuanto a la energía que le quedaba a Billy, estaba en VERDE todavía!. ^\_\_^

Nada mal ¿eh? Pero creo que tú puedes romper mi marca personal. Yo si creo en que puedes hacer lo mismo y hasta más. Vamos atrevete! Al fin que salvaste tu juego anteriormente. Nada pierdes con intentarlo.

Si decides utilizar la estrategia anterior, entonces te recomiendo que trates de llevar en tu INVENTARIO, aparte del objeto para recuperar energía, también



Billy a la planta alta de la ZONA DE TRATAMIENTO QUIMICO DEL DRENAGE. Una vez ahí, dirígete adonde está el PANEL DE CONTROL junto a la GINDOLA. Si examinas el PANEL DE CONTROL, te sale éste mensaje:

```
+----- PANEL DE CONTROL -----+
|
| Es el p nel de control para la GONDOLA. Le hace falta la TARJETA MADRE. |
| Sin la TARJETA MADRE, la GONDOLA no puede recibir corriente el ctrica. |
|
+-----+
```

Ahora, entra a tu INVENTARIO y usa la TARJETA MADRE en el PANEL DE CONTROL. Y te saldr  el siguiente mensaje despu s que lo hagas:

```
+----- PANEL DE CONTROL -----+
|
|           Se ha restablecido la corriente el ctrica a la GONDOLA.
|
+-----+
```

Acto seguido, la GONDOLA se activar  y se posicionar  donde est  la terminal, o cavidad donde se pueden introducir objetos en la GONDOLA. Pero lo que se v  a meter ah , es a una personita que dejamos en los DORMITORIOS. As  es,  sta ser  una misi n para... chan!-chan!-chan!... Rebecca! Intercambia de monitos, de modo que le controles. No te preocupes por llevarte los objetos de energ a que hay en los DORMITORIOS. Ya habr  oportunidad de recogerles despu s.

Rebecca debe llegar a la ZONA DE TRATAMIENTO QUIMICO DEL DRENAGE. El sitio en donde est  la GONDOLA. Pero antes de introducirla dentro de la GONDOLA, debes tomar las SHOTGUN AMMO que est n en una esquina ah  mismo. Puesto que Rebecca carga el SHOTGUN y las municiones de dicha arma, es ideal hacer tal cosa.

Ya que lo hagas, examina la GONDOLA y te sale  ste mensaje:

```
+----- G O N D O L A -----+
|
| Es una peque a g ndola. Rebecca podr a viajar en ella.
|
|  Quieres meterte dentro de la g ndola?
|
| >Si (Yes)      No
|
+-----+
```

Contesta afirmativamente (YES) a la pregunta. Con ello Rebecca llegar  a otra  rea de la PLANTA DE TRATAMIENTO.

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

Llegar s a la SALA DE CONTROL DE LA PRESA. Ah  existe una consola de contr l, en donde si le examinas, te sale  ste mensaje en pantalla:

```
+----- CONSOLA CONTROL -----+
|
| Aqu  hay una palanca que sirve para operar las barreras que controlan el |
| flujo del agua en la PRESA.
|
|  Quieres girar la palanca?
|
| >Si (Yes)      No
|
```

| |  
+-----+  
Contesta afirmativamente (YES) a la pregunta. Con ello se cerrará el flujo de la PRESA y quedará al descubierto un pasadizo bajo las aguas.

Misión Cumplida!.....

=====  
OBJETIVO #72).- Obtener el AGUA INDUSTRIAL (Industrial Water).....  
=====

Ya que haga Rebecca lo anterior, explora el resto de la SALA DE CONTROL. Y en el piso, encuentras unas ACID SHELLS. llévalas contigo.

En cuanto a los escalones que ves cerca, no puedes utilizarles. Mejor corre a donde hay una puerta. Usala para llegar a otra área.

{{Nueva Area}} -- AREA DE ESTUDIOS Y MONITOREO ( Research & Observ. Room ) --

En ésta nueva área vas a toparte con un viejo conocido. Se trata de un PLAGUE CRAWLER o PLAGA RASTRERA. Elimínala.

Debajo de un escritorio, encuentras otras ACID SHELLS. Recógelas. Sobre otro escritorio, encuentras un objeto. Tómale, y obtienes así el AGUA INDUSTRIAL o Industrial Water.

Misión Cumplida!.....

=====  
OBJETIVO #73).- Obtener el LIQUIDO PARA BATERIA (Battery Fluid).....  
=====

A un lado de la puerta que está dentro de la misma área, puedes encontrar un TANQUE CON QUIMICO AZUL.

Si recuerdas un texto que pudiste leer en el OBJETIVO #34, cuando combinas el QUIMICO ROJO y el QUIMICO AZUL, obtienes ácido sulfúrico. Dentro de tu MIXING SET de Rebecca cuentas yá con el QUIMICO ROJO. Toma ahora un poco del QUIMICO AZUL. Con ése proceder, obtendrás: ácido sulfúrico o sulfuric acid.

Y si recuerdas un texto que pudiste leer en el OBJETIVO #70, si combinas AGUA INDUSTRIAL con ácido sulfúrico, obtienes LIQUIDO PARA BATERIA O Battery Fluid.

Entra a tu INVENTARIO y combina el ácido sulfúrico con el AGUA INDUSTRIAL. Ya que lo hagas, obtienes como resultado: LIQUIDO PARA BATERIA!

Misión Cumplida!.....

=====  
OBJETIVO #74).- Obtener la BATERIA SIN CARGA (Empty Battery).....  
=====

Bien, dejemos a Rebecca en ése lugar. Presiona "X" para que controles a Billy

de modo que podamos reunirle con la médico.

Empieza por dirigir a Billy al ELEVADOR, para que bajes al área donde tuviste la batalla con el PROTO-TYRANT. Luego dirígete a la puerta que dá al exterior y donde hay un pasillo. Al final del mismo, hay 2 PLANTAS VERDES. Si todavía, no las has tomado, trata de llevar al menos 1 de ellas. Si te fijas, por ahí hay una ESCALERILLA que desciende a un corredor que antes estaba cubierto por las aguas de la PRESA. Pero gracias a Rebecca, ahora puedes usarle para pasar al otro extremo, donde hay otra ESCALERILLA.

Cuando bajes al corredor, debes de inmediato enfilarte rápidamente hacia la otra ESCALERILLA, para que subas adonde hay una puerta. No vaciles al cruzar, ya que sobre el corredor aparece un nuevo enemigo que posiblemente no conoces y se trata de un LURKER. No pierdas tiempo. Solo sube hacia la puerta y entra hacia la siguiente área.

{{Nueva Area}} ---- CUARTO DEL DINAMO ELECTRICO (Engine Room) ----

Aquí, hay dos puertas. Una de ellas está bloqueada y no puedes abrirla. Pero la otra, aunque también está bajo llave, Billy puede desbloquearla. Solo debe examinarla. Una vez que esté desbloqueada, presiona "X", para que regreses con Rebecca, quien se quedó en el AREA DE ESTUDIOS Y MONITOREO.

De nuevo con Rebecca, examina la puerta que está junto al TANQUE CON QUIMICO AZUL. Así le desbloqueas. Pero no entres por dicha puerta aún. En cambio, vé a donde están unos escalones que llevan a la planta baja de la ZONA DE ESTUDIOS DE INSECTOS.

{{Nueva Area}} --- ZONA DE INCUBACION (Insect Incubation Room ) ---

Observarás varios contenedores ahí. Los mismos tienen dentro PLAGUE CRAWLERS. Ignóralos. Sigue caminando hasta que des con 1 puerta en el extremo opuesto. Abre la puerta, la cual estaba previamente bloqueada. Pero ya no lo estará. Así llegarás adonde está Billy. Presiona START en tu control para que tus dos reunan y puedan trabajar juntos.

Explora el área del CUARTO DEL DINAMO ELECTRICO. En una esquina, puedes tomar unas SHOTGUN AMMO. Puesto que Rebecca carga dicha arma, que sea ella quien le recoja. También encuentras HANDGUN AMMO encima de unos escalones que están en mal estado, justo frente a la puerta que Billy desbloqueó antes. Recógeles.

Ahora, regresen ambos (Rebecca y Billy) a la ZONA DE INCUBACION. Diríjanse al lugar donde inician las escaleras que llevan al AREA DE ESTUDIOS Y MONITOREO. Pero no vayas a subir por los escalones.

En cambio, observa que hay un estante encima de una especie de boiler. Camina hacia el estante y examínale. Te saldrá éste mensaje:

```
+----- T E X T O -----+
|
| Hay algo encima de ése estante ahí arriba.
|
| ¿Quieres darle a Rebecca un empujón?
|
| >Si (Yes)      No
|
+-----+

```

Contesta afirmativamente (YES) a la pregunta y se activa un MINI-CINEMA en la que Billy sirva de apoyo, para que Rebecca pueda tomar lo que está encima del

estante.

Descubres, que el objeto se trata de la BATERIA SIN CARGA (Empty Battery). No lo pienses mas, confirma que deseas recógerle!

Misión Cumplida!.....

```

#####
=====
OBJETIVO #75).- Obtener la BATERIA CON CARGA (Hi-Power Battery).....
=====
#####

```

Al tomar la BATERIA VACIA, todo los contenedores de la ZONA DE INCUBACION se rompen y escapan las PLAGA RASTRERAS. Elimínalas todas.

Ya que pase el peligro, métete al INVENTARIO de Rebecca y combina el LIQUIDO DE BATERIA dentro de su MIXING SET, con la BATERIA SIN CARGA.

Así obtienes la BATERIA CON CARGA (Hi-Power Battery)!

Misión Cumplida!.....

```

#####
=====
OBJETIVO #76).- Obtener la TARJETA DE ACCESO (Keycard)....
=====
#####

```

Bien, regresen al área del CUARTO DEL DINAMO ELECTRICO. Una vez ahí, entra en el INVENTARIO de Billy Coen y retira todas las armas y objetos que tenga. Que se queden en el suelo (procura que puedas observar los objetos en el suelo).

Ahora, translada el SHOTGUN y SHOTGUN AMMO desde el INVENTARIO de Rebecca, al INVENTARIO de Billy. También dale a Billy la BATERIA CON CARGA.

Rebecca debe quedarse sin nada dentro de su INVENTARIO. No debe cargar ningún arma tampoco. Que deje lo que ella tenga, en el suelo también. Si acaso, pasa que no se te deja poner objetos en el suelo por que se saturó el área, en ése caso, entonces déjales en el área anterior, en la ZONA DE INCUBACION.

Que tenga Billy su INVENTARIO así:

```

\ //////////////////////////////////// INVENTARIO BILLY ////////////////////////////////////
1.SHOTGUN (Rifle); 2.SHOTGUN AMMO ( municiones para el Rifle); 3. BATERIA CON
CARGA (Hi-Power Battery)
\ ////////////////////////////////////

```

Repito, Rebecca no debe cargar nada en su propio INVENTARIO. Ambos personajes van a trabajar juntos en la siguiente misión. Billy será el "guarda-espaldas" de Rebecca, defendiéndola de todo peligro.

Hablando de peligro, en el camino a nuestro destino, vas a toparte con alguno que otro zombi. Pero no son éstos enemigos los que deben preocuparte. Si no el enemigo del cual debes cuidarte, es el LURKER. Este enemigo, ya pudiste verlo cuando Billy cruzó el corredor en la PRESA. Si te fijaste bien, el LURKER era una enorme rana. Quizá parezca cómico que te cuides de una rana, pero resulta que ésta insignificante rana tiene una lengua larguísima con la que te atrapa y te atrae a su boca. Si logra hacer tal cosa, estarás frito. Te matará.

Dicho enemigo me recuerda al Dr. Salvador del juego Resident Evil 4. Y es que al igual que ése maniaco de la sierra, el LURKER te mata de un solo golpe. De modo que debes evitar que te atrape con su lengua. Yo voy a avisarte donde es donde aparece el LURKER en nuestra ruta. Pero no siempre aparece. A veces si, a veces no sale.

Bien, es hora de comenzar nuestro objetivo. Billy debe tomar la delantera. Le seguirá Rebecca, quien actuará como el PERSONAJE SOCIO. Conducelos hacia la ZONA DE INCUBACION. Luego sube los escalones que llevan al AREA DE ESTUDIOS Y MONITOREO. Una vez ahí, dirígete a la puerta que no has utilizado aún y es la que Rebecca desbloqueó en el OBJETIVO #74. Entren por la puerta.

<<ALERTA LURKER>> En la siguiente área, hay un pasillo que es el mismo donde Rebecca encontró a Billy, cuando éste estaba extraviado. Solo hay otra puerta en ése lugar. Corre a ella y entra de inmediato. ( el LURKER aparece aquí por lo regular, cuando pasas 2 o mas veces por ahí ).

Pasando la puerta, te encuentras en el CUARTO DE CONTROL del AREA DE DRENAJE. Es donde está el tanque de agua. Sigue avanzando hacia la otra puerta, que te lleva al área donde se encuentra un FORKLIFT al que le hace falta la BATERIA.

<<ALERTA LURKER>> En éste sitio, aparece también el LURKER. A veces salta del agua hacia tierra firme. Procura mantener los oídos bien afinados para que le puedas escuchar y de inmediato le mates. También he notado que aparece cuando terminas de hacer la operación que vamos a realizar a continuación. Mantente precavido y alerta!

Bien, si no aparece el LURKER cuando camines hacia el FORKLIFT, significa que puedes avanzar hacia el mismo con cierta seguridad. Camina adonde el FORKLIFT tiene una caja de madera sobre unas lenguetas que usa para cargarle.

Luego presiona START para que separes a tus personajes. Controla a Rebecca de modo que se suba ella sobre la caja de madera. Ya que lo hagas así, fijate en la parte superior y podrás ver la TARJETA DE ACCESO ahí arriba. No alcanzas a tomarla si lo intentas. Necesitas usar el FORKLIFT, para elevar la caja donde está parada Rebecca y solo así le alcanzarás. Intercambia ahora de personajes para usar a Billy. Acércate a la parte del FORKLIFT donde está el asiento del vehículo. Si examinas un hueco o espacio que esta ahí, aparece éste texto:

```
+----- T E X T O -----+
|
|           Aquí hay un espacio para colocar una BATERIA.
|
+-----+
```

Inmediatamente después, entras a TU INVENTARIO y usas la BATERIA CON CARGA en el hueco. Con ello, el FORKLIFT entrará en acción y te sale éste otro texto:

```
+----- T E X T O -----+
|
|   El FORKLIFT parece estar listo para usarse.
|
|   ¿Quieres presionar el botón para levantar carga?
|
|   >Si (Yes)      No
|
+-----+
```

Contesta afirmativamente (YES) a la pregunta. Con ello, la caja de madera que tiene enfrente el FORKLIFT, se elevará. Luego, Rebecca podrá tomar la TARJETA

DE ACCESO ( Keycard ). Debes confirmar que deseas tenerla y así le recoges.

Misión Cumplida!.....

=====

OBJETIVO #77).- Recuperar nuestro "guardadito" o tesoro....

=====

Atención, el LURKER aparece (a veces) después de que tomas la TARJETA. Camina adonde está Rebecca sobre la caja. Luego presionas "X" para bajar a Rebecca y luego presionas START para reunirles. Presiona X de nuevo y controla a Billy.

Luego, apuntando tu arma hacia la dirección desde donde llegaron al FORKLIFT, avanza lentamente. Súbele el volumen al televisor si es necesario. El caso es que debes tratar de escuchar cuando salga el animal del agua. Puesto que a tu alrededor hay mucho ruido de agua es posible que no escuches cuando el LURKER emerja. Así que camina muy atento hacia adelante. Si escuchas que sale, no lo pienses dos veces DISPARA de inmediato!

Pero si el LURKER no aparece entonces corre hacia unos escalones que están al OESTE del MAPA. Dichos escalones te llevan al AREA DE RECREACION DE LA PLANTA y una vez ahí, mata a los enemigos y continúa en dirección a la puerta.

Llegarás al pasillo donde colocaste la MANIVELA en la compuerta. Al pasar por dicha compuerta, no entres. Síguete de largo hasta que llegues a la siguiente puerta. La cual te llevará al área donde se encuentra el ELEVADOR que conecta con la SALA DE CONTROL de la PLANTA DE TRATAMIENTO. Sube al ELEVADOR para que llegues a la parte alta.

Una vez ahí, separa a tus personajes. Controla a Rebecca y camina hacia donde están las puertas que llevan al puente en el exterior. Es el mismo puente que en el OBJETIVO #67, colocamos la pistola MAGNUM, sus respectivas municiones y demás objetos de importancia. Cuando llegues a dicho puente, Rebecca recogerá absolutamente todo, empezando por la MAGNUM y sus municiones. Que cargue todo lo demás. Ya que lo hagas así, regresa con Billy para que se reúnan.

Misión Cumplida!.....

=====

OBJETIVO #78).- Desbloquear la puerta con la TARJETA DE ACCESO....

=====

Ya estamos encarando el final del juego. El "guardadito" que lleva Rebecca es precisamente lo que vamos a usar contra el JEFE final. Todas las molestias de tener que acumular y recuperar el "guardadito", tenía el propósito de tratar de que se te dificultara lo menos posible pasar el juego cuando le juegas por primera vez.

Bien, pues ahora viene la tarea de volver al CUARTO DEL DINAMO ELECTRICO. Que es donde vamos a utilizar la TARJETA DE ACCESO que obtuvimos antes.

Pero vamos a alterar un poco nuestro camino. Utiliza el ELEVADOR dentro de la SALA DE CONTROL. En la planta baja, continúa hacia la puerta que te lleva al pasillo donde se encuentra la compuerta a la que le colocaste la MANIVELA. Al llegar frente a dicha compuerta, ahora sí debes usarle. Entra y estarás en el AREA DE TRATAMIENTO DEL DRENAJE. Es donde la 1ra. vez que visitaste el área,

te aparecieron zombis desnudos. Continúa hacia la puerta, en el otro extremo.

Llegarás al pasillo donde antes te salieron HUNTERS. Pero en ésta ocasión, el camino es bloqueado por dos zombis regulares. No creo que tengas problemas al tratar de eliminarles. Sigue al otro extremo, y llegaras a la puerta del área de los DORMITORIOS.

Aquí vas a SALVAR TU JUEG0000! Es importante que lo hagas.

Si no lo has hecho yá, y tienes espacio, carga con los objetos para recuperar energía dentro de los DORMITORIOS. Ya no vamos a regresar ahí en lo que queda de la guía. Es posible que Billy tenga espacio para llevar mas objetos.

Ya que lo hagas, dirígete a la puerta que acabas de usar, vamos a regresar al CUARTO DEL DINAMO ELECTRICO usando exactamente la misma ruta de siempre. Osea partiremos de los DORMITORIOS hacia el pasillo donde te salieron zombis. Y de ahí sigues al AREA DE TRATAMIENTO DEL DRENAJE. Luego sales por la compuerta y te diriges a la puerta que lleva al AREA DE RECREACION DE LA PLANTA. Ahora te diriges a los escalones y llegarás á donde está el FORKLIFT. OJO! Si al llegar a dicha área ves que no te sale el LURKER, avanza rápido al CUARTO DE CONTROL y sigúete por la otra puerta. ( Si tienes espacio, recoge las dos PLANTAS que están frente a la puerta del CUARTO DE CONTROL, si es que todavía están ahí).

Pasarás ahora, por el área donde te advertí, que en ocasiones sale el LURKER. Debes correr de inmediato a la otra puerta, que lleva a la AREA DE ESTUDIOS Y MONITOREO. Luego bajas los escalones a la ZONA DE INCUBACION. Y de allí sigue al CUARTO DEL DINAMO ELECTRICO.

Una vez dentro del área, no vayas a recoger nada de lo que hay en el piso. Ya que primero vamos a desbloquear la otra puerta que está cerrada y que solo se desbloquea por medio de la TARJETA DE ACCESO (Keycard).

Existe un lector de tarjetas a un lado de dicha puerta. Si le examinas saldrá el siguiente texto:

```
+----- T E X T O -----+
|
|           Hay un lector de tarjetas magnéticas aquí.
|
+-----+
```

Entra al INVENTARIO de Rebecca para que uses la TARJETA DE ACCESO. Enseguida, te saldrá éste otro mensaje:

```
+----- T E X T O -----+
|
|           La cerradura se ha liberado. No vas a necesitar de ésta tarjeta.
|
|           ¿Quieres deshacerte de ella?
|
|           >Si (Yes)      No
|
+-----+
```

Contesta afirmativamente (YES) a la pregunta.

Con éste proceder, tendrás acceso a la última parte del juego!

Misión Cumplida!.....



: Después de todo, fueron ustedes los provocadores". :  
:-----: :  
:BILLY: "¿Quién eres tú?" :  
:-----: :  
: : :  
: ( En el acto, el HOMBRE ENCAPOTADO se transforma y deja al descubierto su :  
: identidad... ) :  
: : :  
:-----: :  
:BILLY: "¿D-Dr. Marcus?" :  
:-----: :  
:REBECCA: (Reconociéndole como el anciano que vió en el tren) "No, usted no :  
: puede ser el mismo!". :  
:-----: :  
:MARCUS: (risa) "Hace diez años, Spencer hizo que me asesinaran". :  
:-----: :  
: : :  
: (El Dr. Marcus recuerda entonces, los eventos ocurridos hace 10 años. La :  
: escena en pantalla, muestra al Dr. en su laboratorio. Trabajando en una :  
: de sus sanguijuelas. En éso, 2 soldados aparecen dentro del laboratorio :  
: y de inmediato abren fuego sobre el Dr. Marcus. El doctor cae al suelo, :  
: a la vez que la sanguijuela en la que experimentaba, le sigue al suelo. :  
: Los soldados se apartan, cuando aparecen dos figuras en el laboratorio. :  
: Los 2 hombres, vistiendo batas de laboratorio, se acercan al cuerpo del :  
: moribundo Dr. Marcus, quien logra reconocerles... Se trata de William :  
: Birkin y Albert Wesker! ) :  
: : :  
:-----: :  
:WESKER: "Ah... es tiempo de morir, doctor". :  
:-----: :  
:BIRKIN: "Yo me encargaré de continuar sus investigaciones! (se rie)". :  
:-----: :  
:MARCUS: (Apunto de morir) "W-Wesker... B-Birkin...." :  
:-----: :  
: : :  
: ( Los hombres de Spencer, para deshacerse del cadáver, le arrojan en las :  
: aguas del desagüe. En donde se hunde entre los demás escombros. Pero, :  
: la sanguijuela que había caído con él al suelo, le ha estado siguiendo :  
: todo el tiempo. Y una vez que le localiza dentro del agua, se introduce :  
: en él, por vía de su boca... algo empieza a sucederle a Marcus a nivel :  
: celular... La sanguijuela, está contaminada con el T-Virus. Y se trata :  
: de la sanguijuela reina... o la "QUEEN LEECH"! ). :  
: : :  
:-----: :  
:MARCUS: "Sin embargo, algo increíble sucedió. Le tomó al T-Virus dentro de :  
: mi reina, 10 años para procrear una nueva vida". :  
:-----: :  
: : :  
: ( Regresamos al día presente y Marcus luce joven nuevamente... ) :  
: : :  
:-----: :  
:MARCUS: "Yo estoy vivo. Y ahora voy a ejercer mi revancha sobre Umbrella y :  
: el mundo arderá en un infierno de odio!" (se rie) :  
:-----: :  
:BILLY: (Entendiendo que Marcus es responsable del brote en el tren y las :  
: muertes que se generaron gracias al T-Virus) "Tu vas a pagar por :  
: todo lo que has hecho!". :  
:-----: :  
:MARCUS: "Yá veremos quien de nosotros termina muriendo! (se rie) :  
:-----: :



encuentras objetos, como municiones y aerosoles para recuperar energía.

Pero para llegar a dicha área, necesitas usar las LLAVES que conseguiste para abrir una enorme compuerta en el AREA DE INCINERACION.

Antes de que trates de abrir la compuerta, explora el resto del área. Por ahí encuentras unas MAGNUM AMMO en uno de los pasillos. Recógelas.

Bien, ahora enfílate a la compuerta. A cada lado de la misma, hay un PANEL DE CONTROL. Presiona START para separar a tus personajes. Luego posiciona a cada uno de ellos frente a cada PANEL DE CONTROL. Cada PANEL DE CONTROL se activa, cuando colocas la llave adecuada dentro de cada PANEL DE CONTROL. Por ejemplo si Billy tiene la LLAVE DE ORO ( Gold Key "L"), tiene que usar el PANEL de la IZQUIERDA ( su izquierda ). Y si Rebecca tiene la LLAVE DE PLATA ( Silver Key "R"), entonces ella debe usar el PANEL de la DERECHA. La compuerta solo puede abrirse, cuando se activen los dos PANELES DE CONTROL, al mismo tiempo.

Así que debes activar un PANEL usando un personaje, y de inmediato cambias al otro personaje, para que inserte la llave correspondiente en el otro PANEL. Y si lo haces bien, la compuerta se abre y entras a una nueva área...

{{Nueva Area}} --- ZONA DEL ELEVADOR DE ESCAPE ( Escape Lift Area ) ---

Aquí encuentras una MAQUINA DE ESCRIBIR y una CINTA DE TINTA (Ink Ribbon), de modo que puedes salvar tu juego. No lo hagas todavía. Primero examina todo lo que hay en el área. En especial los estantes que hay ahí.

En el estante encuentras 2 FIRST-AID SPRAY; 1 SHOTGUN AMMO y 1 GRENADE SHELLS. EN el suelo, puedes hacer una mezcla con la PLATA VERDE y la PLANTA ROJA.

SALVA TU JUEGoooooooo!, por última vez.

Luego, administra tu INVENTARIO de modo que se vea así...

```
\\////////////////////////////////////////////////////////////////// INVENTARIO BILLY //////////////////////////////////////
1. GRENADE LAUNCHER (Lanzagranadas surtida al máximo con granadas de las que
tengas); 2. Granadas adicionales (si las tienes); 3. pistola MAGNUM; 4. Las
municiones para el MAGNUM (todas); 5. FIRST-AID SPRAY o mezcla
equivalente;
```

```
\\////////////////////////////////////////////////////////////////// INVENTARIO REBECCA //////////////////////////////////////
1.SHOTGUN (Rifle); 2. SHOTGUN AMMO; 3. FIRST-AID SPRAY o mezcla equivalente;
4. FIRST-AID SPRAY o mezcla equivalente; 5. FIRST-AID SPRAY o mezcla
equivalente;
```

Cuando estés listo(a), sube al ELEVADOR DE ESCAPE y activa la CONSOLA.

Con ello, se activa el siguiente CINEMA...

```
: ::::::::::::::::::::::::::::::: C I N E M A ::::::::::::::::::::::::::::::: :
: :
: ( Rebecca y Billy comienzan a ascender a la superficie en el ELEVADOR. De :
: pronto, se escucha un ruido como que algo ha sido destruido ). :
: :
: -----:
:REBECCA: "¿Qué?..." :
: -----:
:BILLY: "Es la reina!" :
```



```

: filtra por el agujero y los rayos caen sobre la criatura, la cual parece :
: sentir dolor. Humo se despiden del cuerpo de la QUEEN LEECH, pues la luz :
: solar empieza a quemarle la piel ). :
: :
:-----:
:REBECCA: "Billy! Esa cosa no puede resistir la luz solar! Necesitamos abrir:
: las ventanas!" :
:-----:
: :
: (Billy mira a su alrededor buscando la forma de abrirlas. Descubre en una :
: pared, una MANIVELA que parece controlar la garita del techo. Parece que :
: hay una serie de MANIVELAS que necesitan activarse ). :
: :
:-----:
:BILLY: "Sígueme!" (La dirige a la MANIVELA) :
:-----:
: :
: (La QUEEN LEECH logra recuperarse y empieza a dirigirse a donde está Billy:
: y Rebecca. Billy se interpone entre la QUEEN LEECH y su aliada ). :
: :
:-----:
:BILLY: "Ponte a trabajar en la garita del techo!" :
:-----:
:REBECCA: "Entendido!" :
:-----:
:BILLY: "Yo me encargaré de distraer a su majestad con mi gran personalidad":
: :
:.....:

```

Acto seguido, aparece un texto que te indica todos los pasos requeridos para abrir la garita del techo. Aquí le reproduzco para que sepas que dice:

```

+----- T E X T O -----+
|
| - Manual para operar la Garita del techo -
|-----|
|
| Para abrir el hangar del Helipuerto en caso de emergencia, seguir todos
| los procedimientos descritos abajo:
|
| -Removiendo las cerraduras -
|
| Existen cuatro (4) mecanismos para bloquear, en el área. Para remover las
| cerraduras, se necesita activarles en éste orden:
|
| 1. La MANIVELA al SUROESTE del área.
|
| 2. La MANIVELA al NOROESTE del área.
|
| 3. La MANIVELA al SURESTE del área.
|
| 4. La MANIVELA al OESTE del área.
|
| Cada una de los mecanismos o MANIVELAS, deben ser rotadas para desbloquear
| la garita.
|
+-----+

```

Rebecca debe activar cada MANIVELA. Ella lo hará sola de manera automática. Y tú debes controlar a Billy, para que distraiga a la QUEEN LEECH mientras ella

opera las MANIVELAS.

No puedes matar a la QUEEN LEECH por medio de disparos. Así que tu objetivo a seguir, es dispararle únicamente para llamarle la atención. Y que te ataque a tí y nunca a Rebecca. Si acaso recibes muchos golpes, acércate a Rebecca para que puedas utilizar un FIRST-AID SPRAY o algún objeto que te llene la energía. También debes estar alerta de la salud de Rebecca en el caso de que reciba un golpe por parte de la QUEEN LEECH.

Si logras distraer al JEFE lo suficiente para darle tiempo a Rebecca para que abra la garita del techo, se activará de inmediato un CINEMA:

```

: : : : : C I N E M A : : : : :
:
: (La garita del techo se abre y la luz solar de la madrugada se filtra con
: gran fuerza. La QUEEN LEECH chilla de dolor mientras su cuerpo sufre los
: efectos a la exposición solar. Como último esfuerzo, logra derribar tanto
: a Billy como a Rebecca. Ella empieza a ponerse de pié, cuando descubre en
: el suelo, una poderosa MAGNUM REVOLVER. La recoge y luego la lanza en el
: aire a la vez que dice... )
:
:
:-----:
:REBECCA: "Billy!"
:-----:
:
: ( Billy reacciona de inmediato y logra capturar el arma en el aire. Luego
: se posiciona para disparar la potente arma y enseguida exclama... )
:
:
:-----:
:BILLY: "Oye, reinita! Trágate ésto!"
:-----:
:
: ( La bala de la MAGNUM sale disparada en dirección de la QUEEN LEECH. Tan
: pronto y hace contacto con la creatura, le hace volar en pedazos su yá
: de por sí debilitado cuerpo. Los pedazos de la creatura caen dentro del
: túnel del ELEVADOR DE ESCAPE. Solo para ser lanzados fuera por la gran
: explosión que se genera dentro. El mecanismo de auto-destrucción ya ha
: terminado su conteo... todo comienza a volar por las explosiones ).
:
:
:-----:
:REBECCA: "Billy!"
:-----:
:BILLY: (Dandose cuenta que todo se derrumba) "Rebecca, de prisa!"
:-----:
:
: (Ambos corren a ponerse a salvo, atravez de los escombros que empiezan a
: caer.... las explosiones culminan con la destrucción total de la BASE DE
: ENTRENAMIENTO ).
:
:
: : : : :

```

Misión Cumplida!.....

```

=====
                        EL FINAL (The End).....
=====

```

Nuestros protagonistas, logran subir a un alcantilado, lejos de la explosión.

Billy logra arrancarse las esposas y las lanza al bosque, cuesta abajo. Luego se deja caer de espaldas en la vegetación. Está disfrutando la madrugada como pocas veces lo ha hecho en su vida. Rebecca se divierte observándolo, pero su semblante se mantiene frío cuando sus ojos observan lo que hay en la base del acantilado.

Una vieja mansión en medio del bosque...

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

:  
:REBECCA: "Oye, ésa debe ser la vieja mansión que Enrico mencionó".

:-----:  
:  
: (Billy la escucha y se incorpora para mirar la mansión. Rebecca comprende :  
: que Billy no podrá acompañarla. Enrico lo arrestaría de inmediato. No le :  
: queda otra opción mas que llevar a cabo su plan. se acerca al ex-marine, :  
: y le arranca su collar militar con todos sus datos personales. Tal y como :  
: se hace con los soldados que han caído en combate. Rebecca se coloca en :  
: el cuello el collar. Billy queda extrañado ante la acción y se levanta. :  
: Luego observa fijamente a su compañera ).

:-----:  
:REBECCA: "Pienso que es tiempo de decirnos adios. Oficialmente, el teniente:  
: Billy Coen está muerto".

:-----:  
:BILLY: (En tono de broma) "Si, supongo que ahora soy un zombi".

:-----:  
:  
: ( En éso, Rebecca se pone en firmes y hace un saludo militar. Billy no se :  
: tarda mucho en devolverle el saludo. Rebecca mantiene el saludo con algo :  
: de dificultad. Su semblante apenas refleja las emociones que se esfuerza :  
: en suprimir. Pero está decidida a llevar a cabo su plan. Billy debe estar :  
: muerto para todos... incluyendo, para ella. Termina su saludo y se dá la :  
: vuelta, dándole la espalda. Mientras camina, hace otro esfuerzo para no :  
: mirar atrás. Apesar de que Billy desea que lo haga. Pero el ex-marine ha :  
: comprendido lo que sucede... )

:-----:  
:BILLY: "Gracias... Rebecca". ( Acompaña el agradecimiento con un pulgar en :  
: el aire ).

:-----:  
:  
: (Luego, Billy se enfila en la dirección contraria. La cámara panea hacia :  
: la Mansión Spencer. Una telaraña aparece en primer plano... y contiene a :  
: una mariposa en su centro. Como prediciendo lo que sucederá con Rebecca :  
: y sus compatriotas en aquél lugar de pesadilla..... la trampa..... )

:-----:  
:.....

= = = F I N = = =

=====

VIII.) S E C C I O N S I E T E - MINI-JUEGO: LEECH HUNTER

=====

=====

El propósito de éste mini-juego, es que puedas desbloquear armas especiales y sobrevivas a un reto adicional.





PREGUNTA: ¿Cuales son las soluciones más comunes para activar los frenos?

)===== (

RESPUESTA: En el trén, debes activar los frenos y requieres introducir una combinación de 10 números en un pánel de control. Aquí te doy, las combinaciones mas comunes que puedes introducir:

Si sale [36]: entonces introduces: [3][3][3][3][3][3][3][3][3][9]

Si sale [67]: entonces introduces: [7][7][7][7][7][7][7][7][7][4]

Si sale [81]: entonces introduces: [8][8][8][8][8][8][8][8][8][9]

Otra serie de combinaciones para meter en el pánel de control es:

Si sale [42]: entonces introduces: [4][4][4][4][4][4][4][4][4][6]

Si sale [53]: entonces introduces: [5][5][5][5][5][5][5][5][5][8]

~~~~~

~~~~~

PREGUNTA: ¿Cuál es la hora que debo poner en el reloj de la azotea?

)===== (

RESPUESTA: Usando el IRON NEEDLE, debes colocarle en el RELOJ de la azotea y luego, debes poner cierta hora, para poder desbloquear así 2 puertas dentro de la BASE DE ENTRENAMIENTO. He aquí la hora:

[8:15]

~~~~~

~~~~~

PREGUNTA: ¿Qué debo hacer para entrar a la BIBLIOTECA SECRETA?

)===== (

RESPUESTA: Para entrar a la BIBLIOTECA SECRETA debes desbloquear una puerta de una manera poco usual. Debes encender una antorcha o lámpara que se encuentra junto a la puerta que lleva a la BIBLIOTECA. Y enciendes la lámpara con el ENCENDEDOR de Billy Coen. Pero dicho ENCENDEDOR debe estar lleno de LIQUIDO PARA ENCENDEDOR, que solo encuentras en la COCINA de la BASE DE ENTRENAMIENTO.

~~~~~

~~~~~

PREGUNTA:¿Cómo se entra por las puertas que las armaduras están bloqueando?

)===== (

RESPUESTA: Necesitas recolectar los MICRO-FILMES A y B. Luego, vas adonde hay un proyector e introduces ahí los filmes. Obtienes entonces un MO DISK o disco de sistema que sale del proyector. Enseguida vas a la SALA DE CONFERENCIAS y le usas en un podio que contiene un ordenador que debes activar. Luego, te ofrece un código que consta de dos números, dos letras o una combinación. El código no siempre es el mismo, pero no importa. Es fácil resolver éste rompecabezas. Solo debes colocar a Billy y Rebecca en las mesas o pupitres equipados con INTERRUPTORES y que correspondan a cada símbolo numérico o alfabético del código que obtuviste de la PC.

Aquí te pongo los numeros y letras de los pupitres o asientos dentro de la SALA DE CONFERENCIAS:

[0] [1] [2] [3]  
[4] [5] [6] [7]  
[8] [9] [A] [B]  
[C] [D] [E] [F]

~~~~~  
~~~~~  
PREGUNTA: ¿Como activo el REGULADOR DE ENERGIA en la CAMARA DE TORTURAS?  
)===== (

RESPUESTA: En el CUARTO DE MAQUINAS (Boiler Room) hay un chorro de vapor,  
que bloquea el camino. Para quitarle, Rebecca necesita activar  
el REGULADOR DE ENERGIA en la CAMARA DE TORTURAS. Para hacer éso  
necesitas seguir la siguiente secuencia en el panel de control,  
donde hay 5 INTERRUPTORES:

1. Presiona ARRIBA el primer INTERRUPTOR.
2. Presiona ARRIBA el segundo INTERRUPTOR.
3. Presiona ABAJO el tercer INTERRUPTOR.
4. Presiona ARRIBA el cuarto INTERRUPTOR.
5. Presiona ARRIBA el quinto INTERRUPTOR.

Es decir:

1.[^] 2.[^] 3.[v] 4.[^] 5.[^]

~~~~~  
~~~~~  
PREGUNTA: ¿Como vá el acertijo de los animales en el zotano?  
)===== (

RESPUESTA: Para resolver éste rompecabezas, necesitas tener el ENCENEDOR  
de Billy equipado con LIQUIDO PARA ENCENEDOR. Luego enciendes  
las antorchas que acompañan a cada estatua de animal.

Tienes que prender las flamas en el siguiente orden:

1. Venado (Deer),
2. Lobo (Wolf),
3. Caballo (Horse),
4. Tigre (Tiger),
5. Serpiente (Snake),
6. Aguila (Eagle).

Espero que tengan equipado a Billy con su ENCENEDOR lleno de combustible  
para poder resolver el acertijo. Busca en la cocina de la Base si no lo  
tienes aún.

~~~~~  
~~~~~  
PREGUNTA: ¿Cuál es la combinacion para el abrir el DURALUMIN CASE?  
)===== (

RESPUESTA:

| El propio maletín contiene la respuesta, pero aquí esta: [3-8-5]

~~~~~  
| PREGUNTA: ¿Cómo se desbloquea la entrada a la Capilla o Iglesia?

| )===== (

| RESPUESTA:

| Entra al campanario que está a un lado de la entrada y presiona el mozaico  
| que aparece en la parte superior IZQUIERDA de la pantalla. Debes mantener  
| a un personaje presionando el mosaico, para que el otro pueda entrar.

~~~~~  
| PREGUNTA:¿Cuál es la combinacion para el abrir la puerta en el LABORATORIO?

| )===== (

| RESPUESTA:

| Al leer el texto llamado "Datos del Crecimiento de las Sanguijuelas" (ver  
| OBJETIVO #53 en la guía) se te dán las pistas para obtener los números. Y  
| aquí te doy la combinación de manera directa:

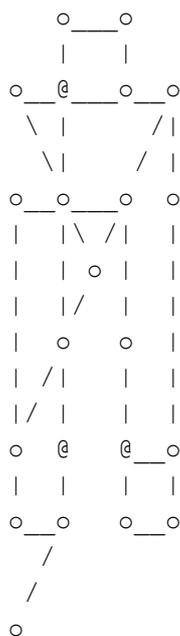
| [4][8][6][3]

~~~~~  
| PREGUNTA:¿Cómo activas todos los botones del tablero DE la SALA DE CONTROL?

| )===== (

| RESPUESTA:

| Activa los puntos que tengan una "@" en vez de la letra "o".



~~~~~  
| PREGUNTA:¿Cómo mover las cajas en el CUARTO DE CONTROL del AREA DE DRENAJE?

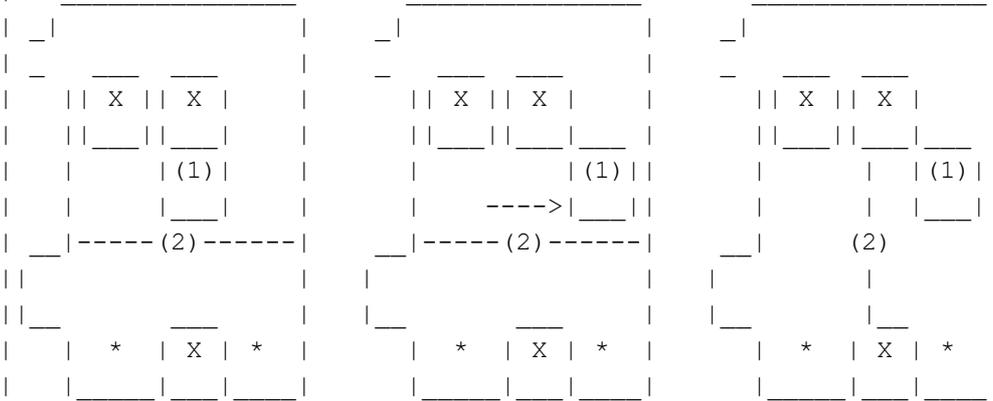
| )===== (

| RESPUESTA:

He aquí el procedimiento...

\* MAPA DEL TANQUE DE AGUA \*

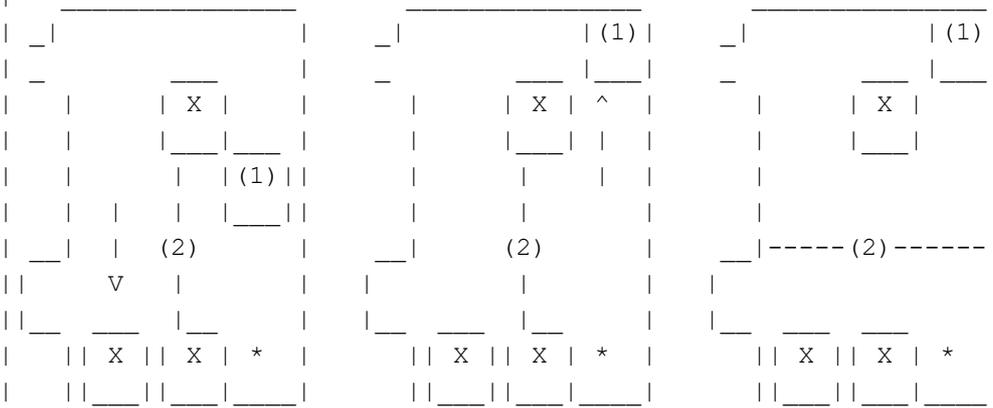
(1)= Caja de metal; (2)= Reja de metal; X= Cajas de madera; \*=Hueco/espacio



1. Asi empiezas....

2. Luego mueves la caja de metal a la DERECHA.

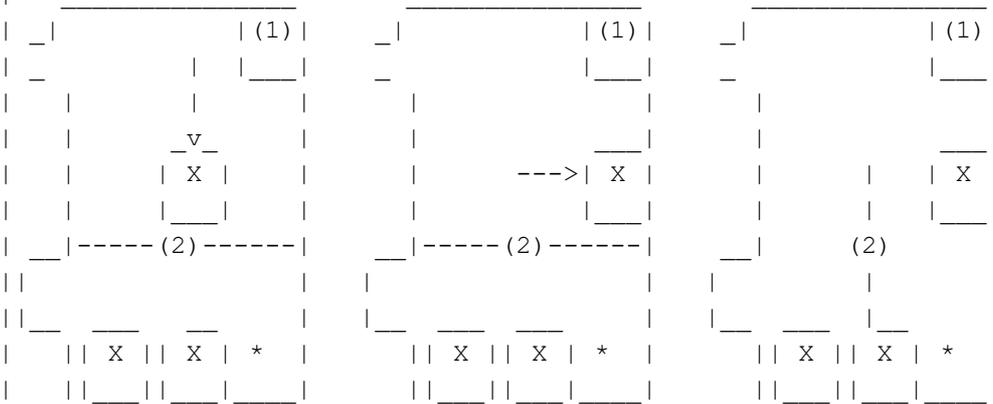
3. Rebecca debe rotar la reja hacia la DERECHA (Rot. R)



4. Empuja la caja de madera de la IZQUIERDA hacia abajo, para que llene el hueco.

5. Billy debe subirse sobre las cajas de madera y luego que baje de modo que pueda empujar la caja de metal arriba.

6. Rebecca debe rotar la reja hacia la DERECHA [Rot. R] (Procura que Billy no estorbe la reja).



7. Empuja la caja de madera del CENTRO hacia

8. Luego mueves la caja de madera a la DERECHA de

9. Rebecca debe rotar la reja hacia la DERECHA (Rot. R)



~~~~~  
| PREGUNTA: ¿Que significa el tatuaje de Billy Coen? |  
| )===== ( |  
| RESPUESTA: |  
| |  
| La escritura en su brazo dice "Mother Love" en inglés. Significa "Amor de |  
| Madre". |  
| |  
| "Mother Love" es una referencia al álbum del grupo inglés QUEEN. El grupo |  
| es el favorito de los creadores de la saga Resident Evil. |  
| |  
| En otros juegos de la serie, se han realizado referencias al mismo álbum, |  
| como ejemplo, el diseño del chaleco de Claire Redfield en RE2 dice "Made |  
| in heaven", que es el título de una canción de QUEEN. Lo mismo pasa con |  
| el diseño en la chamarra de Chris Redfield que dice "Let Me Live". Es el |  
| título de otra canción de QUEEN. |  
| |  
| ~~~~~

~~~~~  
| PREGUNTA: ¿Por qué no hay Crimson Heads en Resident Evil Ø? |  
| )===== ( |  
| RESPUESTA: |  
| |  
| El papá de la serie R.E. (Shinji Mikami) mencionó que se dejaron fuera del |  
| juego, debido a que Rebecca y Billy no pasan mucho tiempo en un solo sitio |  
| o área. Esa parece ser la explicación oficial. |  
| |  
| ~~~~~

~~~~~  
| PREGUNTA: ¿Que sucedió con Rebecca y Billy Coen despues de RE1? |  
| )===== ( |  
| RESPUESTA: |  
| |  
| Para ser sinceros, nadie lo sabe con certeza. Hace años, antes de que REØ |  
| fuese una realidad, se rumoraba que Rebecca había sido capturada y que la |  
| corporación Umbrella la había transformado en el Nemesis que vemos en RE3. |  
| Pero ésa afirmación es puramente una teoría fantaseosa, sin una base real. |  
| |  
| En cuanto a Billy Coen, no hay dato alguno. Fuera de un reporte que hizo |  
| Rebecca poco despues de terminarsu misión en la Mansión. Según el reporte |  
| Rebecca le dijo a las autoridades que Billy había muerto. |  
| |  
| Otra evidencia de que Rebecca sobrevivió, es que si te fijas bien, es ella |  
| quien hace un recuento de lo que ocurre en Resident Evil Zero. Como si los |  
| hechos los contará como algo que sucedió en su pasado y no en el presente. |  
| |  
| Posiblemente, el juego Resident Evil 5 nos dé la respuesta... |  
| |  
| ~~~~~

=====

IX.) S E C C I O N N U E V E - ITEMS U OBJETOS

=====

He aquí los items u objetos que vas a encontrar a lo largo del juego.

~~~~~  
|>>>PLANTAS VERDES<<< |  
|)===== ( |  
|Individualmente te ayudan a recuperar un poco de energía. Pero se pueden |  
|combinar con las PLANTAS ROJAS para formar un potente energetizador. O se |  
|pueden combinar con las PLANTAS AZULES para formar un potente anti-veneno. |  
| |  
|Asi mismo se puede combinar 3 PLANTAS VERDES. Como también 2 PLANTAS VERDES |  
|con ya sea 1 PLANTA AZUL o con 1 PLANTA ROJA. Otra combinación es mezclar |  
|1 PLANTA VERDE, 1 PLANTA ROJA y 1 PLANTA AZUL. Con ello logras proveer de |  
|mayor potencia a las mezclas, que podrán regenerar energía o curar. |

| \*\* NOTA: Solo Rebecca puede crear las mezclas \*\* |

~~~~~  
|>>>PLANTAS AZULES<<< |  
|)===== ( |  
|Sirven para curarte en caso que seas envenenado(a). |

~~~~~  
|>>>PLANTAS ROJAS<<< |  
|)===== ( |  
|No sirven por sí solas, pero mezcladas con plantas verdes te es posible |  
|recuperar mucha energía. |

~~~~~  
|>>>FIRST AID SPRAY<<< |  
|)===== ( |  
|Bote de aereosol utilizado para recuperar 100% de tu energía. |

~~~~~  
|>>>CINTAS DE TINTA (INK RIBBON)<<< |  
|)===== ( |  
|Carretes o cintas usadas en las MAQUINAS DE ESCRIBIR para salvar tu juego. |

~~~~~  
|>>>HOOKSHOT GUN<<< |  
|)===== ( |  
|Aunque parece arma, mas bien es una herramienta usada para lanzar un gancho |  
|latado a un cable de acero, que es luego utilizado para escalar o subir. |

~~~~~  
|>>>BOTELLAS VACIAS (Empty Bottles)<<< |  
|)===== ( |  
|Son botellas de vidrio que puedes utilizar como bombas si les llenas con un |  
|combustible flamable. |

~~~~~  
|>>>TANQUES DE GAS (Gas Tanks)<<< |  
|)===== ( |  
|Son tanques que contienen gasolina. Puedes usarles para llenar las botellas |  
|y así crear cocteles molotov (explosivos). |

~~~~~  
|>>>ANILLO DE ORO ( Gold Ring )<<< |  
|)===== ( |  
|Un anillo de oro con un diseño elaborado. |

|>>>ANILLO DE PLATA ( Silver Ring )<<< |  
| )===== ( |  
|Un anillo de plata con un diseño elaborado. |  
| ~~~~~ |  
| ~~~~~ |

|>>>LLAVE DEL COMEDOR (Dining Car Key)<<< |  
| )===== ( |  
|Llave cuyo llavero indica que dá acceso al restaurant del tren. |  
| ~~~~~ |  
| ~~~~~ |

|>>>LLAVE DEL CONDUCTOR ( Conductor's Key )<<< |  
| )===== ( |  
|Llave cuyo llavero indica que es de la oficina del conductor del tren. |  
| ~~~~~ |  
| ~~~~~ |

|>>>PICA HIELO ( Ice Pick )<<< |  
| )===== ( |  
|Herramienta de cantina-bar usado para picar hielos |  
| ~~~~~ |  
| ~~~~~ |

|>>>PALANCA ( Panel Opener )<<< |  
| )===== ( |  
|Herramienta para abrir paneles o compartimientos dentro del tren. |  
| ~~~~~ |  
| ~~~~~ |

|>>>PORTAFOLIO ( Briefcase )<<< |  
| )===== ( |  
|Portafolio con un seguro formado por dos orificios vacantes. |  
| ~~~~~ |  
| ~~~~~ |

|>>>TARJETA AZUL (BLUE KEYCARD)<<< |  
| )===== ( |  
|Tarjeta que desbloquea una puerta electrónicamente cerrada. |  
| ~~~~~ |  
| ~~~~~ |

|>>>MANIVELA DE ARRANQUE ( Crank Handle )<<< |  
| )===== ( |  
|Manivela con un extremo cuadrado. |  
| ~~~~~ |  
| ~~~~~ |

|>>>Micro-Filme A y B ( Microfilm A & B)<<< |  
| )===== ( |  
|Microfilmes que son utilizados en un proyector. |  
| ~~~~~ |  
| ~~~~~ |

|>>>Estatuilla Blanca ( WHITE STATUE )<<< |  
| )===== ( |  
|Una estatuilla blanca con forma de mujer. |  
| ~~~~~ |  
| ~~~~~ |

|>>>LLAVE DE FUEGO ( FIRE KEY )<<< |  
| )===== ( |  
|Una llave con una inscripción del elemento fuego. |  
| ~~~~~ |  
| ~~~~~ |

|>>>MANECILLA DEL RELOJ (IRON NEEDLE)<<< |  
| )===== ( |  
|Una manecilla de reloj hecha de hierro. |  
| ~~~~~ |  
| ~~~~~ |

|>>>LIQUIDO PARA ENCENDEDOR ( LIGHTER FLUID )<<< |  
|)===== ( |  
|Líquido flamable para encendedores de cigarrillos o estufas de cocina. |  
|~~~~~ |  
|~~~~~ |  
|>>>ESTATUILLA NEGRA ( BLACK STATUE )<<< |  
|)===== ( |  
|Una estatuilla negra con una solitaria ala demoniaca. |  
|~~~~~ |  
|~~~~~ |  
|>>>LAS ALAS DE ANGEL ( ANGEL WINGS )<<< |  
|)===== ( |  
|Piedra blanca con forma de alas. |  
|~~~~~ |  
|~~~~~ |  
|>>>MO DISK<<< |  
|)===== ( |  
|Diskette de arranque para iniciar un sistema de un ordenador. |  
|~~~~~ |  
|~~~~~ |  
|>>>EL ALA NEGRA (Black Wing)<<< |  
|)===== ( |  
|Piedra negra en forma de ala demoniaca. |  
|~~~~~ |  
|~~~~~ |  
|>>>LLAVE DEL CASILLERO (Locker Key)<<< |  
|)===== ( |  
|La llave de un armario o casillero. |  
|~~~~~ |  
|~~~~~ |  
|>>>MALETIN DE ALUMINIO (DURALUMIN CASE)<<< |  
|)===== ( |  
|Maletín de alumino con una combinación numérica. |  
|~~~~~ |  
|~~~~~ |  
|>>>LLAVE DE AGUA (Water Key)<<< |  
|)===== ( |  
|Una llave con una inscripción del elemento agua. |  
|~~~~~ |  
|~~~~~ |  
|>>>TABLETA DE UNIDAD, OBEDIENCIA Y DICIPLINA<<< |  
|)===== ( |  
|Tabletas con las directivas de la Base de Entrenamiento inscritas en ellas. |  
|~~~~~ |  
|~~~~~ |  
|>>>PERILLA DE LA PRENSA (Vice Handle)<<< |  
|)===== ( |  
|Perilla utilizada en una prensa común. |  
|~~~~~ |  
|~~~~~ |  
|>>>BATERIA (Battery)<<< |  
|)===== ( |  
|Una batería común con carga. |  
|~~~~~ |  
|~~~~~ |  
|>>>CAPSULA DE SANGUIJUELA (LEECH CAPSULE)<<< |  
|)===== ( |  
|Cápsula especial que contiene un espécimen de sanguijuela. |  
|~~~~~ |  
|~~~~~ |

|>>>AGENTE REMOVEDOR (Stripping Agent)<<< |  
|)===== (|  
|Combinación de químico verde y rojo que produce un fuerte removedor. |  
|~~~~~|  
|~~~~~|  
|>>>BOBINA DE ENTRADA (Input Reg. Coil)<<< |  
|)===== (|  
|Regulador necesario para echar andar el TELEFERICO. |  
|~~~~~|  
|~~~~~|  
|>>>AGENTE ESTERILIZADOR (Sterilizing Agent)<<< |  
|)===== (|  
|Agente químico que sirve para esterilizar cubículos virulentos. |  
|~~~~~|  
|~~~~~|  
|>>>LLAVE DEL CRIADERO (Breeding Room Key)<<< |  
|)===== (|  
| Una llave con una grotesca inscripción con la figura de un monstruo. |  
|~~~~~|  
|~~~~~|  
|>>>DIAL DE LA COMBINACION (Combination Dial)<<< |  
|)===== (|  
| Un dial para una combinación. |  
|~~~~~|  
|~~~~~|  
|>>>BOBINA DE SALIDA (Output Reg. Coil)<<< |  
|)===== (|  
|Regulador necesario para echar andar el TELEFERICO. |  
|~~~~~|  
|~~~~~|  
|>>>LLAVE DE LA FACTORIA (Factory Key)<<< |  
|)===== (|  
|Llave con un llavero con una inscripción que dice: "U" o UP (Arriba). |  
|~~~~~|  
|~~~~~|  
|>>>LLAVE DEL ELEVADOR (Elevator Key)<<< |  
|)===== (|  
|Llave para reactivar un elevador. |  
|~~~~~|  
|~~~~~|  
|>>>MANIVELA (Handle)<<< |  
|)===== (|  
|Manivela utilizada para abrir o cerrar válvulas/puertas |  
|~~~~~|  
|~~~~~|  
|>>>TARJETA MADRE (Motherboard)<<< |  
|)===== (|  
|Tarjeta con varios microchips incrustados |  
|~~~~~|  
|~~~~~|  
|>>>AGUA INDUSTRIAL (Industrial Water)<<< |  
|)===== (|  
|Agua que ha sido purificada para uso industrial. |  
|~~~~~|  
|~~~~~|  
|>>>BATERIA SIN CARGA (Empty Battery)<<< |  
|)===== (|  
|Una batería sin carga ni corriente. |  
|~~~~~|  
|~~~~~|

|>>>BATERIA CON CARGA (Hi-Power Battery)<<< |  
|)===== |  
|Una bateria con carga y para uso con maquinaria pesada. |  
|~~~~~ |  
|~~~~~ |  
|>>>TARJETA DE ACCESO (Keycard)<<< |  
|)===== |  
|Una tarjeta utilizada por empleados selectos de Umbrella. |  
|~~~~~ |  
|~~~~~ |  
|>>>LLAVE ORO y LLAVE PLATA (Gold Key & Silver Key)<<< |  
|)===== |  
|Llaves que dan acceso al ELEVADOR DE ESCAPE. |  
|~~~~~ |

#####  
=====

X.) S E C C I O N   D I E Z        - SECRETOS

=====

#####

~~~~~

|>>>Para obtener atuendos diferentes<<< |  
|)===== |  
| |  
| Termina el juego ya sea en el modo NORMAL o HARD para obtener la LLAVE DEL |  
| CLOSET. Re-inicia un juego nuevo y Rebecca comienza con la llave dentro de |  
| su INVENTARIO. |  
| |  
| Utilizas la llave en un closet en una habitación del trén, en donde está |  
| la HUNTING GUN. |  
| |  
| Rebecca cuenta con dos atuendos diferentes. La de "Cowgirl" donde la ropa |  
| es estilo del viejo Oeste. Y la de "Leather Diva", donde trae un atuendo |  
| de una cantante de música pop (adivina cual). |  
| |  
| Billy puede cambiar su ropa por medio del mismo closet. Solo cuenta con 1 |  
| cambio de ropa, "Jacket". Es estilo gangster, pero de los años 80's. |  
| |  
|~~~~~

~~~~~

|>>>Para desbloquear el modo LEECH HUNTER<<< |  
|)===== |  
| |  
| Termina el juego en cualquier modo de juego. Eso te dá acceso al mini-juego |  
| llamado Leech Hunter |  
|~~~~~

~~~~~

|>>>Para desbloquear BONUS en el modo LEECH HUNTER<<< |  
|)===== |  
| |  
Termina el juego en determinado tiempo y consigues éstos BUNUS!
Rank D: haciendo 9 horas o más, te da acceso al mini juego llamado Leech
Hunter y a la llave del closet.
-----
Rank C: haciendo de 7 a 9 horas, te da acceso al mini juego llamado Leech
Hunter y a la llave del closet.



Muchas Gracias a todos!

=====  
#####

Gracias a tí por leer ésta guía y por disfrutar del juego! Te aviso que tengo otra guía terminada para el juego Resident Evil 1 (REmake) para GCN. Para ver la guía de REmake, visita los sitios de internet que incluyo en ésta guía.

Gracias a CAPCOM y en especial al director de REØ, Kouji Oda!

Gracias a Nintendo por fomentar que equipos que desarrollan videojuegos se tomen riesgos al crear juegos como REØ, que se hacen por el amor a los video juegos.

Gracias a Angel Studios, quienes con su adaptación de RE2 para el Nintendo 64 inspiraron a Capcom a realizar Resident Evil Ø!

Gracias al Nintendo 64, pues sin la existencia de ésa consola quiza no sería posible que existiera REØ (es seguro que no!)

Gracias al GameCube, pues sin la existencia de dicha consola quiza no sería posible que existiera REØ.

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!

Y nuevamente, gracias a tí! ^\_\_\_^

=====  
© 2006-2011 Pikminister  
=====