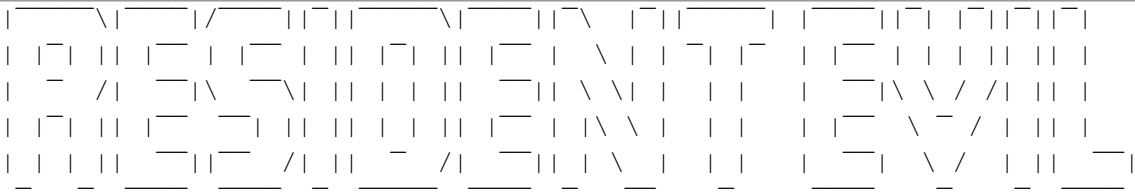


Resident Evil Guide (Spanish)

by IIDucci

Updated to v0.85 on Mar 25, 2004



Guía de Resident Evil 1 para Nintendo Gamecube, versión PAL (Europea)

Realizada por Víctor González (a.k.a IIDucci)

Versión 0.85, terminada el 24 de Marzo de 2004

=====

Índice de contenidos

- 1.- Historial de actualizaciones
 - 2.- Introducción
 - 3.- Controles
 - 4.- Personajes
 - 5.- Conceptos básicos a saber sobre el juego
 - 5.1.- Armas y objetos básicos
 - 5.2.- Enemigos
 - 5.2.1.- Enemigos comunes
 - 5.2.2.- Enemigos finales ('Jefes')
 - 5.3.- Consejos
 - 6.- Solución del juego
 - 6.1.- Un último detalle
 - 6.2.- Guía para Jill Valentine
 - 6.3.- Guía para Chris Redfield
 - 7.- Extras:
 - 7.1.- Solución de puzzles
 - 7.2.- Extras ganados a medida que avanzas en el juego
 - 7.3.- Trucos
 - 7.- Copyright y información de contacto
- =====

=====

1.- Historial de actualizaciones

- 0.85 - Publicada la guía en GameFAQs. Corregido todos los problemas con las líneas de texto (Usaba por error 80 caracteres en vez de 79), y añadido parte de la guía de Chris. Aviso: Si empiezas el juego con Chris, no habrá problemas de partes sobreentendidas. Como si fuera tu primera vez. Añadido Richard Aiken en la sección de personajes (Se le ve vivo y te ayuda, así que también merece su hueco). Corregidas varias líneas de la guía.
- 0.8 - Tras acabarme el juego con Jill en fácil, añadido todo lo que queda de guía con ella. Terminadas las secciones de enemigos, la guía de Jill, la sección de puzzles, la sección de jefes finales y añadidas algunas cosas más. Corregidos los datos de la pistola de autodefensa.
- 0.6 - Seguimos añadiendo más parte de la guía de Jill, y he retocado algunas secciones más. Añadida 1 arma, 1 enemigo, la sección de trucos, y un buen puñado de soluciones a puzzles.
- 0.5 - Añadido otro trozo de la guía de Jill, hasta que acabas con Yawn.

0.4 - Versión inicial de la guía, añadidos los controles, la sección de personajes, parte de los objetos básicos, parte de las armas, parte de los enemigos, el primer jefe final, la parte de consejos entera, la parte de 'Un último detalle', parte de la solución del juego para Jill Valentine.

=====

=====

2.- Introducción

Resident Evil. ¿Quién no ha oído hablar de él? Si no lo conoces por su saga de videojuegos (Que ha pasado por varios géneros), lo conoces por su película (Una buena película de acción, por cierto), o por haber oído referencias tuyas. El caso es que aquí tenemos la solución para el refrito mejor preparado de la historia de los videojuegos del momento.

A decir verdad, ya habréis visto otras guías en diversas páginas web de guías y soluciones. ¿Qué tiene de diferente ésta? Bueno, me presento: Soy Ilducci, y ésta es mi segunda guía (En general). Hago ésta solución debido a cierta falta de información que he encontrado en mi camino a la caza y captura de toda la información para pasarme el juego, aparte de hacer una guía con los nombres de los objetos de la versión traducida al castellano.

Nada más, sólo espero que os aproveche, que la disfrutéis, y que cualquier duda respecto a la guía o cualquier pifia, por favor, no os diré nada si me lo decis vía e-mail, en Pajaroloco_2@hotmail.com. No suelo pasarme por los foros.

Ésta guía ha sido autorizada para su publicación en GameFAQs.com en exclusiva.

=====

3.- Controles del juego

Configuración de control A:

Stick analógico o

pad digital: Mover al personaje, o al cursor en los menús

Botón A: Confirmar una selección

Realizar una acción

Disparar si se está apuntando con un arma

Botón B: Cancelar una selección

Correr (Usar también el stick o el pad de control)

Botón Y: Ver la pantalla de estado

Botón X: No se usa

Botón Z: Mostrar el mapa del lugar

Botón R: Apuntar con el arma

Botón L: Cambiar de objetivo (Al apuntar con el arma)

Usar objeto de defensa (En modo manual)

Botón START: Pausar el juego/Ver las opciones del juego

Stick C: Hacer un giro rápido de 180°

Configuración de control B:

Stick analógico o
pad digital: Girar al personaje

Botón A: Moverse hacia delante

Botón B: Moverse hacia atrás

Botón Y: Confirmar una selección
Realizar una acción
Disparar si se está apuntando con un arma

Botón X: No se usa

Botón Z: Mostrar el mapa del lugar

Botón R: Apuntar con el arma

Botón L: Cambiar de objetivo (Al apuntar con el arma)
Usar objeto de defensa (En modo manual)

Botón START: Pausar el juego/Ver las opciones del juego

Stick C: Hacer un giro rápido de 180°

Configuración de control C:

Stick analógico o
pad digital: Girar al personaje (En el pad, pulsa abajo para
ir hacia atrás)

Botón A: Confirmar una selección
Realizar una acción
Disparar si se está apuntando con un arma

Botón B: Cancelar una selección

Botón Y: Mostrar el mapa del lugar

Botón X: Ver la pantalla de estado

Botón Z: No se usa

Botón R: Al pulsar ligeramente, andar
Al pulsar a fondo, correr

Botón L: Apuntar con el arma

Botón START: Pausar el juego/Ver las opciones del juego

Stick C: Hacer un giro rápido de 180°

Chris Redfield - Chris es miembro del equipo Alfa de los S.T.A.R.S.
Con él te dedicarás más probablemente a usar la fuerza
bruta para arreglar los problemas que te encuentres. Una
ligera pega de él es que sólo tiene seis huecos en su
inventario, así que te tendrás que dar más vueltas por los
baúles con él. También es quien aguanta más los golpes.

Al jugar con Chris, verás a Rebecca Chambers, a Albert
Wesker y a Jill Valentine, pero no verás a Barry Burton.

Jill Valentine - Jill es miembro del equipo Alfa de los S.T.A.R.S.
Aparte de tener que usar la fuerza bruta, con Jill te
encontrarás con más puzzles que con Chris. También tendrá
casi siempre en el juego unas ganzúas que te evitarán
tener que buscar siempre llaves, como con Chris. Es el
personaje cuya aventura es más fácil.

Al jugar con Jill, verás a Barry Burton, a Albert Wesker,
y a Chris Redfield, pero no verás a Rebecca Chambers.

Barry Burton - Barry es miembro del equipo Alfa de los S.T.A.R.S.
Es un viejo veterano armado con un hermosísimo revólver
Mágnum de seis balas. Sus trapos sucios empiezan a
destaparse a mitad de partida, pero no le juzgues
demasiado rápido. Podría salirte caro.
Tiene mujer y dos hijas, y hará todo lo que le sea posible
para protegerlas.

Rebeca Chambers - Rebecca es miembro del equipo Bravo de los S.T.A.R.S.
Es la enfermera del equipo, y la verás cuidar de Richard si
le salvas y de tí mismo si te pica la serpiente. Sabe
cuidarse de sí misma, como Jill, y tendrás que echarla una
mano de vez en cuando. Cuidala siempre que puedas, a
largo plazo te compensará.

Richard Aiken - Richard es miembro del equipo Bravo de los S.T.A.R.S.
Al pobre lo ves por primera vez recién salido de una pelea
contra una serpiente algo más grande de lo normal, y tienes
que ayudarle. Sin embargo, es un personaje muy importante,
ya que siempre que acaba convirtiéndose en desayuno de
algún jefe final, te deja su escopeta de asalto (Una
preciosidad, por cierto). Ahora, si muere por los efectos
del veneno de la serpiente, de escopeta nada, monada.

Albert Wesker - Wesker es el jefe del grupo táctico S.T.A.R.S. y el capitán
del equipo Alfa de éstos.
Es el tipo que más misterios encubre y descubre en los
juegos de la saga. Lleva unas gafas de sol siempre, lo que
le da un cierto aspecto de tipo duro, pero lo que esconden
se descubre en el juego Resident Evil: Code Veronica.

Wesker te echará una mano de vez en cuando en la aventura
con Chris, pero si juegas con Jill, no te ayudará mucho
(Barry ocupa ése lugar).

Brad Vickers - Brad es el piloto de helicóptero del equipo Alfa de los
S.T.A.R.S., y es un verdadero gallina, como pódras ver al
comienzo del juego. Luego, él mismo también llevará tu

ruta de escape aérea, y también te ayudará un poquito al final del juego.

5.- Conceptos básicos a saber sobre el juego

5.1.- Armas y objetos básicos

Hierbas:

Las hierbas (No, no las de maría ni las otras, porreta) que vas a encontrarte a lo largo del juego te serán de gran ayuda si no quieres acabar el juego como desayuno de algún zombi. Ya que te encontrarás muchas y de varios tipos, aquí muestro los colores y las combinaciones conocidas:

Verde: Cura la salud en un 25%.

Azul: Cura contra el veneno. (No el de la serpiente)

Roja: No tiene efecto por si misma.

Combinados (Se combinan en el menú de objetos):

2 Verdes: Curan la salud en un 50%.

1 Verde y 1 Roja: Curan la salud al 100%.

1 Verde y 1 Azul: Curan la salud en un 25% y quitan el veneno.

3 Verdes: Curan la salud al 100%.

2 Verdes y 1 Azul: Curan la salud en un 50% y quitan el veneno.

1 Verde, 1 Azul y 1 Roja: Curan la salud al 100% y quitan el veneno.

Sprays medicinales:

Éstos te dejan como nuevo (Cura al 100%), pero son tremendamente escasos y en los Resident Evil no son del agrado de aquellos que buscan extras debido a que si usas uno de éstos, puede que no tengas un extra en un futuro. Aún así, si es tu primera o tu segunda partida, tira de ellos, que pa eso están.

Ganzúa o Llaves antiguas:

Sirven para abrir las puertas que están cerradas, pero que no usan las llaves importantes (Escudo, Armadura...). La ganzúa es un objeto de Jill que le dará Barry al principio de la aventura y que te permitirá abrir cualquier puerta en cualquier momento. Con Chris, pobrecito mío, hay que usar las llaves viejas, que se gastan con un sólo uso (Pero hay varias).

El Kit de pirómano (Encendedor y Recipiente de combustible):

Éstos objetos los encuentras en la Sala de guardado éste, y sirven para evitar que los zombies a los que te cargues se transformen en superzombies. Ojo, necesitarás queroseno, que encontrarás en bidones blancos y su cantidad es muy limitada, así que ojo con ir por ahí matando y luego quemando, porque enseguida te quedas sin gasofa.

Un detalle: para acortar, llamaremos a que cojas el Encendedor y el Recipiente de combustible a que cojas el Kit de pirómano.

Armas:

Cuchillo de supervivencia:

Munición: No usa

Distancia: Corta

Daño: Reducido

Dónde: Al comenzar, y otro en las cuevas, dónde la araña GRANDE.

El cuchillo es el arma más básica de Resident Evil, y por tanto la más inútil. Y lo es durante todo el juego, pero con el añadido de que corres más riesgos si la llevas de arma principal. Sólo es útil para romper una telaraña en un punto del juego, y para hacer algo de daño a los zombies si están tumbados y estás corto de munición. Sólo sirve para gastar tiempo, espacio y salud.

Pistola:

Munición: 15 balas por cargador
Distancia: Media - Larga
Daño: Mediano
Dónde: Jill - desde el principio, Chris - Entrada de la mansión

La pistolita es el único arma del que dispondrás en casi todo el juego y que es más o menos decente, así que enseguida sabrás usarla bien. Los zombies y los perros son buenas presas para éste. Usa la munición con cuidado (No cae del cielo precisamente), y si está cerca un zombi, apunta hacia arriba y le infligirás más daño. Si tienes suerte (Más con Chris), les volarás la cabeza apuntando normal (Lo sabrás cuando el disparo suene más gordo).

Escopeta:

Munición: 6 cartuchos en su recámara
Distancia: Larga
Daño: Medio - grande
Dónde: Sala de la escopeta. Sustituir con escopeta rota.

Éste es uno de los juguetitos más útiles del juego, pero que no te durará mucho, ya que será sustituida a corto plazo por la escopeta de asalto, que es más eficiente.

Escopeta de asalto (o Autoescopeta):

Munición: 10 cartuchos en su recámara
Distancia: Larga
Daño: Medio - grande
Dónde: Jill - Primera batalla contra la serpiente. Chris - Al fondo de la piscina de tiburones.

La escopeta de asalto es como la normal, salvo que dispara más rápido y que le caben 10 cartuchos en vez de seis. Será el arma que uses en un buen trecho del juego, y es efectiva contra los jefes finales. Disparar a zombis con la escopeta suele ser una pérdida de tiempo, ya que hay que guardar la munición para los 'bichos grandes' (Salvo que les vuelas la cabeza en momentos puntuales apuntando hacia arriba cuando estén cerca)

Lanzagranadas

Munición: 6 granadas en su tambor (Normales, de ácido o incendiarias).
Distancia: Corta - Media
Daño: Masivo
Dónde: Jill - Se recupera del cadáver de Forrest. Chris - No la tiene

Éste arma es una de las más útiles, y se ocupa de los enemigos más rápido que con las escopetas. Hay tres tipos de munición para éste arma, lo cual la hace más versátil. Está para los malos bien gorditos (los jefes finales), o si te has quedado sin munición de las demás. La munición incendiaria va estupenda para economizar queroseno con los zombis.

Pistola de autodefensa

Munición: Un par de balas del 22.

Distancia: Media

Daño: Desconocido, probablemente Medio-alto

Dónde: En la Casa de invitados, donde el tipo colgado.

Encontrarás éste arma con una sólo bala, ya que la otra ha ido hacia un tipo que termina por convertirse en zombi. No sé exactamente cuál es la potencia de éste arma, porque sólo he disparado un tiro (El único que tiene), pero me cargué a un zángano nada más entrar de un disparo.

Revolver Mágnum

Munición: 6 balas en su tambor.

Distancia: Media-larga

Daño: Masivo

Dónde: Cementerio, en el puzzle de los blasones.

Éste cabroncete está, según dicen los expertos, para que lo guardes junto con toda la munición que veas para darle plomo al bicho final, el tan llamado Tyrant. También ha sido útil en todos los Resident Evil como arma revienta-cabezas. El caso es que va de poca munición, mucha potencia. Ojo: Su retroceso hace que des pasos hacia atrás tras disparar, así que ojo con quedarse arrinconado junto a una pared.

Lanzacohetes

Munición: 4 cohetes

Distancia: Larga

Daño: Extremo

Dónde: En el helipuerto, o con trucos.

Éste arma es la que usas al final del juego, y efectivamente es la leche. Muy potente, lástima que sólo se pueda usar al final del juego... Si no la has conseguido con trucos o pasándote el juego. En fin, un disparo, un muerto, salvo para los jefes finales, que te aguantarán un tiro más o menos.

5.2.- Enemigos

Aquí nombraremos primero a los bishos comunes, y después vendrá un apartado con los jefes finales (Vamos, los que joden más y chupan más munición)

5.2.1.- Enemigos comunes

Zombies

Aguantan: Bastante

Lugares: Por todas partes

Daños provocables: Bastantes

Los zombies son la quintaescencia de los Resident Evil, un RE sin zombis no podría considerarse como tal. Éstos cabrones tienen varios malos hábitos: Les encanta bailarse el agarrao (Y cuando te cogen, o aporrean repetidamente los botones del mando o no sales de ésa) en tu cuello, y encima si no llegan te echan la pota (Corrosiva, por supuesto). Para éstos sujetos la empresa

creadora ha cambiado las reglas normales para su tratamiento. Te los matas con la pistola, pero al cabo de un rato se levantan, y más cabreados. Serán superzombies (Tienen una sección propia). Para evitar éste suceso, tienes dos opciones:

- 1: Reventarles la tapa de los sesos (Con la pistola es cuestión de suerte, o apuntando hacia arriba con una escopeta a corta distancia), o,
- 2: Incinerar sus cuerpos una vez caídos. Ésto se hace o con el recipiente de combustible, o con las granadas incendiarias.

Perros

Aguantan: Poco

Lugares: Zonas exteriores, pasillos con ventanas

Daños provocables: Bastantes

Los perritos-zombi son dobermans, así que mira que bien. Afortunadamente, caen tras unos pocos disparos de pistola, así que ahí se quedan. Aún así, son rápidos, y te pueden coger el brazo en cuanto te distraigas un segundo. La estrategia más común es pasar de ellos olímpicamente y salir como alma que huye del diablo hacia la puerta más cercana.

Super-Zombies

Aguantan: Mucho

Lugares: Dónde hayan caído los zombies sin tratar.

Daños provocables: Bastantes

Ésta versión mejorada de los zombies se genera cuando eres lo suficientemente despistado como para dejarte uno caído sin tostar o decapitar. Se diferencian de los normales en que son más rápidos, son más violentos, y son más dolorosos. Olvídate de la pistolita para saludarlos, o sales de estampida, o le rezas al dios en el que creas armado con una escopeta o algo más potente. Que conste que se te avisó.

Cuervos

Aguantan: Poco

Lugares: El pasillo de las vidrieras, un trozo del cementerio, el pasillo con cuervos.

Daños provocables: Medios

Éstos viejos compadres son fácilmente esquivables corriendo simplemente. Aún así, si estás en un apuro, Saca la pistola y apunta hacia arriba. No son fáciles de acertar, así que por eso es mejor correr o no correr... riesgos innecesarios.

Avispas

Aguantan: Poco

Lugares: Dónde el blasón del viento y en la Casa de invitados.

Daños provocables: Pocos. Pueden envenenar.

Ya ni se libran las avispas de ser infectadas con el Virus-T. El caso es que caen con un tiro bien dirigido de pistola (Cosa complicada, ya que se mueven con bastante rapidez), y suelen venir en grupos, Salvo cuando las conoces por primera vez. Asegúrate de que están muertas pisoteándolas o corriendo por encima de ellas. Ojo, que también pueden envenenar.

Arañas tamaño XXL

Aguantan: Bastante

Lugares: En la casa de invitados y en las cuevas.

Daños provocables: Bastantes. Pueden envenenar.

Afortunadamente, de éstos malos hay pocos, y son lentos, con lo que se pueden ser despachados con rapidez de un par de tiros o tres de escopeta. Ahora, si no tienes mucho cuidado, te pueden envenenar.

Culebrillas

Aguantan: Poco

Lugares: Por el bosque.

Daños provocables: Pocos.

De éstos hay en pocos lugares, pero asoman por decenas y son muy lentos, así que una carrerita y a otra cosa. Ni merecen tu atención.

Zánganos

Aguantan: Bastante

Lugares: En el laboratorio.

Daños provocables: Bastantes.

Éstos zanganos o lo que sea suelen pulular por el laboratorio, y son especialmente sensibles a los objetos de defensa cuando te agarran desde el techo. El caso es que escopeta o pistola, pero con la última son muy duros de pelar.

5.2.2.- Enemigos finales ('Jefes')

La serpiente (Primer asalto, Ático de la mansión)

Con Jill - Te lo encontrarás en el ático, tras usar la llave del escudo.

Al empezar, Richard se asomará (Si lo salvaste) a buscar venganza, con su escopeta de asalto, así que tú dispárale con la pistola o la escopeta. Será rápido. Enseguida se merendará al Richard, pero él te dejará su autoescopeta de despedida. Equipala y dale un desayuno rico en plomo al bicho. Huirá con el rabo entre las piernas rápidamente (Si no malgastas la munición).

Superzombie en cementerio pequeño

Con Jill - Coge los cartuchos de escopeta que hay junto al ataúd y dale plomo. Caerá con unos 5 o 6 disparos.

La masa informe (1er asalto, en la cabaña del bosque)

Con Jill - No te preocupes por dispararla. Tú sólo preocúpate por tu pellejo y sal del cobertizo. No te seguirá (Se nota que se está calentito ahí).

El tiburón XXL (Neptune)

Con Jill - Está en el acuario, en medio de una piscina, y de unos latigazos te quitará de tu alcance la llave de la galería de la sala de invitados. Tienes dos opciones: o bien sacas la escopeta y le enchufas unos pocos cartuchos, o bien te ahorras balas y lo electrocutas de la siguiente manera: Hay dos aparatos eléctricos haciendo esquina, arrastra el de la derecha hasta que se hunda y luego enciéndele las luces al bicho con la máquina de la izquierda. Más fácil, rápido y económico imposible.

La planta 42

Con Jill - Tienes dos opciones:

1.- Entra por la puerta del fondo de la galería, armado con la escopeta y/o el lanzagranadas, y sube las escaleras que rodean al bicho. Que se entere de quién manda aquí. Cuidado con los tentáculos. La munición ácida hace maravillas.

2.- Tras acabar con el tiburón, crea el V-Jolt. Es la opción más recomendada, ya que así no gastas ni una bala en la plantita. Para saber cómo hacer el V-Jolt, mira en la sección de Solución de Puzzles. Cuando lo tengas, baja al acuario, haz todo el camino hasta la sala donde te salía el cartelito de 'Emergencia', y sube las escaleras. Sal al vacío acuario y avanza al fondo hasta encontrar una puerta. Ahí estarán las raíces del bicho. Avanza un poco sin acercarte demasiado a éstas y abre tu inventario, y usa el V-Jolt. Ahora, desanda lo andado hasta la casa. Ve a la galería y ve a la puerta del otro extremo. Una escena te confirmará que el bicho ya ha caído.

La serpiente (Segundo asalto, tercer piso de la mansión)

Con Jill - Con la escopeta, ve rodeando la gran estantería mientras te persigue el bicho. Cuando levante la cabeza, dispárale y sal corriendo si no quieres que te de. Si te quedas sin munición, usa la pistola, pero lógicamente aguantará más.

Araña GRANDE (Cuevas)

Con Jill - Fácil. Quédate quieto y dispárala con la escopeta. Dos arañas 'normales' caerán del techo, pero concéntrate en la grande. Seguro que te da y te empuja, pero rápido caerá. Cuando acabes con ella, despacha a las pequeñas.

La masa informe otra vez (Cuevas)

Con Jill - Tras decidir si le das el revolver a Barry o no (Si se lo das, actuará de distracción para el bicho, además es recomendable para que te ayude más adelante, si no le das el revolver Barry morirá), empuja las cuatro piedras al fondo para que se muestre la cara de la madre del bicho, el cual se tirará y dejarás de verlo.

Tyrant (Bicho de forma humana con gran garra) (Laboratorio)

Con Jill - Tras la sucesión de escenas, irá a por tí. Dos golpes suyos y te matará. Así que saca el Magnum y dispárale para salir corriendo después. Cinco tiros del Magnum y será historia.

Tyrant otra vez (Helipuerto)

Con Jill - Dispárale todo lo que puedas (Si le diste el revolver a Barry él te ayudará y servirá de distracción en serio), preferiblemente gasta todo lo que tengas del Magnum con él, y cuando le hayas hecho suficiente pupa, Brad te lanzará un lanzacohetes. Cógelo, Apunta y dispárale por la espalda (Se dice que puede esquivar de un quantazo los misiles). Fin de la partida.

5.3.- Consejos

No malgastes recursos:

En éste juego, los items de salud, y de munición, no salen cada dos por tres, sino que vienen con cuentagotas, y a veces tendrás que tener muy buen ojo si quieres localizarlos. También se incluyen en ésta consideración a las cintas de tinta, tu único recurso para guardar la partida: Aunque entren tres por cada caja, no las malgastes: Son escasas. Yo he calculado que podrás guardar, si tuvieras todas las cintas del juego, unas 30 veces.

Los objetos de defensa:

Un extra sobre los Resident Evil respecto a la versión de Gamecube son los

objetos de defensa. Cuando los tengas, si un enemigo te agarra, tienes una oportunidad de zafarte de éste automáticamente o pulsando el botón correspondiente en cuanto te coja (Recomendado esto último sólo para los expertos). Éstos objetos se gastan al ser usados. Los dos personajes pueden usar puñales, pero Jill es la única que puede usar el taser, aunque lo mejor lo tiene Chris: Granadas cegadoras. Meter en la boca y BOOM. Ojo: también las puedes disparar con la pistola en vez de tener que esperar a que exploten. Y cuidado con estar cerca de la víctima cuando la granada estalle, éso hace daño. Bastante.

Superzombies:

Ya se ha comentado en la sección de enemigos, pero lo repito: Si te cargas a un zombie, se queda ahí por un rato (Más largo o más corto según tu nivel de dificultad). Cuando se despiertan, más te vale tener algo GORDO a mano, porque se hacen más rápidos, más violentos, y hacen mucha más pupa.

Ahora, cómo evitar que un zombie se convierta en superzombie:

- 1.- Reventándoles la cabeza (O con las cegadoras o de un certero disparo);
- 2.- Incinerándolos (O con el recipiente de combustible tras caer o con las granadas incendiarias de Jill);

Si un zombie aparece con una postura encorvada, un zombie caído se levanta a toda hostia, o ves a uno un poco más lleno de sangre de lo normal, tienes dos opciones: Huir o luchar por tu vida. Recomendable lo primero.

Se cuidadoso con quién te juntas:

Ésto viene bien para los enemigos finales: Ten cuidado de adónde te acercas. Necesitarás almacenar todos los objetos curativos que puedas si quieres salir vivo, especialmente de los jefes finales. Mi consejo es que gastes la yerba cuando estés débil por enemigos normales, y te guardes los sprays para los jefes finales.

La guía no es exacta en los pormenores:

Habrá detalles que estén o no, según tu dificultad. Ésta guía muestra la dificultad fácil del juego, la primera que debas jugar. En dificultades mayores y modos extra, habrá más zombis, aguantarán más munición y harán más daño, y habrá más posibilidades de que se 'reforeste' una zona con la fauna local. Y si te olvidas de decapitar o quemar a un zombie, cuando se te diga que vuelvas a tal sitio, puede que tengas que despachar al superzombie. También puede que me olvide de comentar dónde está un puñal o un cargador de lo que sea, pero éso será en pocos casos. Échale algo de improvisación, pero intenta siempre seguir los pormenores al pie de la letra.

Regla número uno: CORRE. Y NO MIRES ATRÁS.

La mejor forma de ir avanzando por las zonas es a base de salir por patas y tener habilidad esquivando enemigos. Lo digo por varias razones:

- 1.- Conservas munición, salud y puede que objetos curativos, si eres bueno esquivando.
- 2.- Sobre los zombies, evitas que se conviertan en superzombies y que éstos te hagan la vida imposible.

Éstas reglas deberían torcerse un poco en favor de disparar primero y preguntar después para los superzombies, los hunters, y otra fauna local que deba requerir algún cargador entero de pistola o más de cuatro balas de otra arma potente.

=====

6.- Solución del juego

6.1.- Un último detalle

Cómo seleccionar dificultad:

Yo mismo me he encontrado con tal problema por no leer bien, así que:

Al pulsar en nueva partida se indica la siguiente pregunta:

¿Qué comparación se acerca más a tu forma de entender los videojuegos?

Los videojuegos son como:

I.- Las bicicletas

de montaña: El esfuerzo de ve recompensado
cuando se llega a la meta.

(Seleccionado ésta opción se ajusta la dificultad a Normal)

II.- El senderismo: Se llega al destino tras una travesía
bastante agradable.

(Seleccionado ésta opción se ajusta la dificultad a Fácil)

Queda clarito para los recién iniciados, ¿no?

Tras pasarte el juego por primera vez, ya irá más clara la cosa y te pondrá un selector de dificultad normal (Fácil, Normal, Difícil)

Orden de aventuras a seleccionar:

Aunque sea tu primera vez jugando a Resident Evil, o ya te hayas pasado el juego original para PSOne, éste es el orden más adecuado para pasarse el juego, y así desbloquear todo:

- 1) Jill en dificultad Fácil
- 2) Chris en dificultad Fácil
- 3) Jill en dificultad Normal
- 4) Jill en dificultad Normal (Si no desbloqueaste el Filo de Samurái y el Lanzacohetes)
- 5) Chris en dificultad Normal
- 6) Jill en 'Real Survival'
- 7) Jill en el Modo invisible

Y desde aquí, ya no importa. Sólo avisar de que cuándo te pases el juego en Dificultad Normal con Chris y Jill, al seleccionar 'Otra vez', seleccionarás en realidad el modo 'One deadly zombie (Un zombie letal)', y la única manera de evitarlo es seleccionando 'Real survival' o el Modo invisible.

6.2.- Guía para Jill Valentine

Comienzo del juego

=====

Tras la carrerita que se pegan en la intro del juego, Jill verá que Chris ha desaparecido, y entonces suena un disparo. Tú y Barry iréis al Comedor del 1er Piso a buscar a Chris. Cuando tengas el control, coge la cinta de tinta (Delante tuyo), pero no la uses en la máquina de al lado. Es demasiado pronto. Vete al otro extremo del comedor para ver otra secuencia. Entonces ve a la puerta de la derecha de la pantalla. En el pasillo, ve hacia abajo y luego al fondo. Tras ver que un zombie se está dando un tentempié con uno de tus compañeros, sal por patas por dónde has venido. Barry se encargará del monstruo. Entonces, vuelve a la entrada de la mansión.

Wesker ha desaparecido también. Búscale por la parte de tras las escaleras, empezando por el lado derecho y saliendo por el izquierdo. Quedarás con Barry entonces en mirar la puerta que hay enfrente a la del comedor, y Barry te dará una GANZÚA. Entonces cruza la puerta opuesta a la del comedor.

En ésta sala, verás a algo brillar en el cántaro que sujeta la estatua.

Dirígete al fondo de la sala, y verás una cómoda cortar el paso a un pasillo. Empújala un poco hacia la derecha y luego hacia la estatua, luego súbete a la cómoda y coge el MAPA DEL PRIMER PISO. Luego ve al fondo del pasillo. Allí encontrarás un puñal, un objeto que te ayudará a zafarte de aquel que intente agarrarte (Se descarta al usarlo). Entonces intenta volver. Ése zombi no merece la pena dispararle, así que sal cagando leches. Usa el puñal si es necesario, pero sal de ahí. Más tarde, cuando vuelvas, la cómoda se colocará mágicamente de nuevo bloqueando el pasillo, y al zombi que dejarás dentro. ¿Ves por qué decía que no te lo cargases?

La llave de la espada

=====

Vuelve al comedor. Allí, vuelve al pasillo dónde te encontraste al zombi. Éste estará en la parte superior de la pantalla, pero lo que nos interesa está dónde está el cadáver del compañero. Regístralo y coge una CINTA DE VÍDEO. Ahora ve a la puerta que está al lado del fiambre. Entrarás en la Sala de los cuervos, llamada así porque aparecerán unos ahí más tarde.

Corre por el pasillo, y coge un cargador de pistola junto a la jaula, y coge sólo una de las dos hierbas verdes que hay al lado de las escaleras. Sube por ellas y cruza la puerta.

Aquí me he encontrado un zombie caído y uno o dos en pie, no te cargues a los que están vivo, si no quieres encontrarte con superzombies en media hora. Gira a la derecha de Jill y avanza hasta que veas un objeto que brilla, una FLECHA, y un cargador de pistola frente a un espejo que hay antes de girar por el pasillo. Sigue corriendo hasta la penúltima puerta (Al final del pasillo, la del lado derecho).

Aquí, en el segundo piso del comedor, y dispara al zombie. Te puede llevar un cargador o medio. Con las cosas más tranquilas, examina en tu inventario la flecha, y saca la PUNTA DE LA FLECHA. Luego, verás una estatua donde estás y y hueco. Adivina. Empuja la estatua y tirla (Ah, que amor al arte...). Luego cogeremos lo que ha caído. Ahora sal por las puertas dobles.

Estás en el segundo piso de la entrada de la mansión. Una lástima que todas las puertas estén cerradas, salvo ésa que está camuflada entre las escaleras. Baja el primer tramo, y verás a qué me refiero. Crúzala.

Ya en el cementerio, ve hasta el fondo, hasta un gran pilar de piedra dónde, al examinarlo, veas que falta la punta de la flecha. ¿No tenías una?

Al meterla, aparecerá un largo tramo de escaleras, y abajo, en un extremo de la sala, verás cuatro caras: Examínelas: A una le falta la boca, a otra los ojos, a otra la nariz, y a una cuarta le falta todo. Aún queda mucho juego para que cobren importancia. En el otro extremo de la sala, verás un libro, y sobre él una tumba. Coge el libro tranquilo, la tumba no se te va a caer encima. Es el libro de la maldición. Examina su parte de atrás y verás la LLAVE DE LA ESPADA. Tras cogerla, obtendrás el contenido del libro en forma de documento, y lo descartarás.

Buscando las Máquinas de Escribir

=====

Vuelve al segundo piso de la mansión. Entra por la puerta más cercana del lado Este (a la derecha de la pantalla). En éste pasillo hay un objeto, pero de momento lo ignoraremos. Ya le tocará su turno. Cruza el pasillo con forma de U hasta el final, y cruza la última puerta. En ésa sala deberás coger un cargador de pistola y un SILBATO PARA PERROS. Al coger el silbato, leerás un documento. Hay otro detrás de tí, junto a un ENCENDEDOR. Cógelo, va a serte muy útil.

Ahora prepárate: Cuando cruces la otra puerta de ésta sala, no podrás volver, ya que no tiene pomo, tendrás un zombie a un metro a tu derecha, y otro bajando unas escaleras. ¿Listo? Sal, baja por las escaleras, y métete en la puerta que hay debajo de éstas ignorando a los zombies. Si te has gastado la yerba de la Sala de los cuervos, coge la que hay bajo las escaleras si te ves con tiempo.

Estás en la Sala de guardado Éste. Hay otra Sala de guardado, al Oeste, pero luego la buscamos. El caso es que aquí encontrarás múltiples objetos útiles: Un cargador de pistola, el RECIPIENTE DE COMBUSTIBLE (O Cantimplora de queroseno), y un documento. También verás un gran baúl. Para los no iniciados, en éste baúl puedes guardar los objetos que no te sean útiles en el momento, y además son universales, es decir, puedes poner un objeto en un baúl, y podrás recogerlo en cualquier baúl que te encuentres. Poco realista, pero vas a agradecerlo.

Guarda el silbato, la hierba verde (Si no usaste la de la Sala de Cuervos), el Emblema, el Cuchillo de Supervivencia, el Kit de pirómano (Recipiente de combustible y encendedor) y coge el cargador de pistola. Luego mezcla ambos cargadores si no lo hiciste para ahorrar espacio. Entonces, guarda la partida en la máquina de escribir, y guarda las cintas de tinta.

También verás una lata de combustible blanca, al lado de la máquina de escribir: Es un bote con queroseno, o gasofa para los que no lo sepan. Servirá para freír a los zombies cuando hayan caído y no les hayas decapitado, y así de paso evitar que se levanten, convertidos en superzombies. (No, no me voy a hartar de repetirlo, y lo hago por experiencia propia)

El caso es que vamos a explorar un poquito más y vamos a tener localizada la otra Sala de guardado: La enfermería. Sube arriba, ve al pasillo donde está ése zombie tan cercano, y cruza la puerta. Desanda todo el camino hasta la entrada, 2da planta. Ve al 2do piso del comedor, y abre la puerta del fondo con la llave de la espada. Dentro, simplemente tira p'alante hacia las escaleras, usando un objeto de defensa si te ves en apuros. En el 1er piso, ve al fondo y abre con la ganzúa la puerta del fondo a la derecha.

Ahí podrás encontrar una cinta de tinta en el escritorio de delante, y en la pared de la puerta, a su izquierda, un puñal y una ESCOPETA ROTA. Cógelos.

Vuelve a las escaleras de éste pasillo, pero ésta vez, ve a la puerta que hay justo al lado de las escaleras (Sin subirlas). Llegarás a la enfermería, la otra Sala de guardado de la Mansión. Reorganiza tu inventario, y guarda la partida. Deberías llevar contigo la Pistola, su munición, la escopeta rota, y una yerba verde (Si no tienes, pilla la primera que encuentres).

Ahora, vamos a desandar el camino de vuelta a la Sala de guardado Este. Sube las escaleras, ródealas, ve hasta el final del pasillo, pasa por el 2do piso del comedor y de la entrada de la mansión, pasa por el corredor con forma de U, cruza la sala dónde cogiste el encendedor, sal al pasillo, baja las escaleras, y ésta vez, ve al fondo del pasillo, desbloquea la puerta del fondo con tu Llave de la espada, y ahora sí, vuelve a la Sala de guardado.

Bien, no guardes la partida. Reorganiza tu inventario de la siguiente forma: Lleva la pistola, su munición, la escopeta rota, el recipiente de combustible y el encendedor. Si no has llenado la botella, rellénala. Vamos a devolvérles los favores a nuestros colegas.

Sal al pasillo, y dispara al zombie hasta que caiga. Luego, incinéralo. Repite la operación con el del piso de arriba. Acuérdate de tostarlo. Baja y recarga tu recipiente de combustible. Antes de tostarlos: Si ves que les

falta la cabeza, es que has tenido suerte y se la has volado de un tiro, con lo que te ahorras el gasto de gasofa.

La escopeta nacional

=====

Sal por la puerta que abriste antes en éste pasillo, y cruza la siguiente que veas. Debería ser una sala cuadrada y muy alta. Cruza la siguiente puerta. Registra la mesita del centro y encontrarás una cinta de tinta y un puñal. Ahora, ¿ves esa hermosa escopeta colgada en la pared? A diferencia de las que se suelen colgar, ésta funciona perfectamente, y con seis cartuchos de regalo. Cógela. Ahora, a diferencia de las que se suelen colgar, tiene trampa, y a menos que quieras un sandwich de Jill, no salgas por ésa puerta y coloca la escopeta rota dónde estaba la ESCOPETA. Ahora podrás salir sin correr ningún peligro.

Vuelve a la Sala de Guardado Este. Deja en el baúl la escopeta y el kit de pirómano (Tranqui, los tendrás más tarde). Deberías tener en tu inventario tu pipa, su munición, las cintas de tinta, una yerba, y la llave de la espada. Ahora vuelve al pasillo que llevaba a dónde estaba la escopeta. Ve al fondo del pasillo y entra en el baño (La puerta desentona con el entorno, si estás perdido). Allí verás una bañera llena de agua sucia. Vacíala y coge el puñal que estaba oculto. Sí, ya sé, soy un cabrón por dejaros en semejante situación. Volved al pasillo. Ahora, coge la puerta del pasillo.

En cuanto entres, no mires atrás y CORRE. Dos perros tendrán el interés de saludarte a través de las ventanas. Ignóralos y cruza la puerta del final. Volverás a la sala de la estatua. Cruza la puerta de enfrente para ver a Barry. Él, persona amable que es, te dará unas granadas de ácido. No, hijo, no de las que tiras de una anilla. De las que se lanzan con un arma aparte. En fin, ya iremos a por el lanzagranadas un poquito más tarde.

La llave de la armadura

=====

Ve al segundo piso del comedor, quema al zombie que nos cargamos antes si no lo decapitaste, baja al primer piso del comedor (Tirando por la entrada de la mansión) y ve al pasillo dónde está tu compañero asesinado. Cárgate al zombie de la zona este del pasillo. Ve al fondo, gira, ignora al ascensor, y baja las escaleras a la cocina. Se supone que ahora mismo se te debería decir que si quieres tirar la llave. Hazlo. Puede que te encuentres zombies, si no, te tocará una sorpesa al intentar salir. El caso es que coge el cargador de la mesa que está en el centro de la sala y sal pitando. Ignora a los zombies (Si te toca sorpresa, rodéalo por la mesa).

Ahora toca reorganizar inventario en la enfermería. Vuelve a la entrada, sube las escaleras, ve al segundo piso del comder, la puerta del fondo, baja las escaleras, y al lado de éstas. En tu inventario deberás dejar: La escopeta, la pistola (cargada), el silbato, una yerba o dos, y el kit de pirómano.

Vuelve por donde has venido, pero ésta vez abre la cerradura de la segunda puerta, nada más subir las escaleras y rodearlas. Estarás en una terraza con una maceta grande de yerba verde. ¿Recuerdas el mensaje de los perros? Pues vamos a coger el objeto que guardaron en los cuellos de los perros. Suena el silbato (usándolo desde el inventario), y después saca la escopeta. Automáticamente saldrán dos 'caniches', así que dales su ración de plomo y coge el COLLAR de uno de los dos. Vuelve pa dentro de la mansión y examina el collar en el inventario. Verás un botón. Púlsalo y saldrá una moneda. Examínala por arriba. Se convertirá en la Llave falsa. Ahora vamos a volver a hacer el primer camino que tomamos al empezar el juego. Y si no has quemado a nadie de ahí, pillla gasofa.

Ve por el 1er piso del comedor, el pasillo del fiambre (Que deberías quemar), y en la sala de los cuervos... ya hay cuervos. A mi no me atacaron, pero por andar en vez de correr no pasa nada. Ahora, en la siguiente sala, si no hiciste limpieza, delante tuyo habrá un cuerpo. Quémalo. Si no lo haces, en cuanto lo pases (Tienes que ir por la puerta de enfrente a donde has entrao) se levantará con mala leche. Como superzombi. Y créeme, el susto te lo pega tanto al levantarse como cuando hay que volver. El caso es que verás cuando llegues a la siguiente zona unas escaleras. Súbelas. Avanza por el pasillo y en mitad de él, verás un pedestal con la dichosa LLAVE DE LA ARMADURA. Cógela. Ahora, se te cortará el paso por los tres lados y la armadura de los pinchos te convertirá en puré si no pones la llave donde estaba. Pero necesitamos la llave. Pon la llave falsa y el efecto será el mismo. Un problema menos.

El lanzagranadas y el primer blasón

=====

Tendrás que volver a la sala de guardado éste. Sugiero que vayas por dónde los cuervos si tienes a los zombis de mala leche en la sala anterior. En cualquier caso, antes de llegar, frena en la entrada a la mansión. Deberías tener un hueco libre o dos. Si no, ve a la sala y consíguelos (Llévate el cargador de pistola). En el segundo piso de la entrada, nos dejamos una puerta por explorar, la que está al lado de la que lleva al pasillo con forma de U. Usa tu nueva llave para entrar. Avanza y verás un cargador de pistola encima de algo parecido a un cántaro grande. Sigue avanzando y examina el cuerpo de otro de tus compañeros del equipo Bravo, el de Forrest. Coge el hermoso LANZAGRANADAS que tiene a su lado. En éste punto pueden pasar dos cosas: que Forrest se levante como zombi y tengas que cargártelo o esquivarlo, o bien que no tengas que hacerlo. En cualquier caso, corre de vuelta a por dónde veniste.

Ahora sí, pa la sala de guardado éste. Ya me ahorraré decirte el camino, ya que deberías conocerte un poco el lugar. Antes de llegar, deberías ver un papel al lado de la puerta. Es de Barry, y el muy amable te ha dejado unas cosillas en la sala de guardado. Entra. Recoge dos cargadores de pistola, dos esprays, y un cargador de granadas incendiarias. Entre pitos y flautas, deja el inventario así: La pistola y su munición, la llave de la armadura y el encendedor a secas. Guarda la partida de paso.

Sal, sube las escaleras, y avanza al fondo hasta la primera puerta que veas. Allí tendrás un mal primer plano de la cabeza disecada de un ciervo (o un alce, yo qué se). Pues ve a la otra puerta que ves en pantalla. Allí le darás un sustito a Barry, que te dejará un documento. Cuando se vaya, registra la sala y recoge un anzuelo, una avispa, y un anzuelo con forma de avispa sin gancho. (En los cuadros). Junta el anzuelo con forma de avispa con el gancho y tendrás un ANZUELO completo. Ahora, en el cuadro de la pared donde está la puerta coloca el anzuelo, y en la pared de al lado, la avispa. Pulsa el botón y podrás coger el BLASÓN DEL VIENTO. Resulta que la avispa se ha despertado, así que pégala un par de tiros de pipa para que no te dé la brasa. Coge por fin el blasón.

En la otra puerta hay un par de objetos, cógelos y haz limpieza en tu inventario en el baúl cercano. Guarda el blasón.

Richard y la llave del escudo

=====

Vuelve al pasillo con forma de U y abre la primera puerta con tu nueva llave, entrado por la entrada a la mansión. Allí, al avanzar un poco, te encontrarás a Richard, malherido, y a un par de hierbas azules. Sólo coge una de las dos. Richard dice que necesita suero, así que vete a la enfermería corriendo, coge de allí el SUERO y vuelve con él. Verás que empezaba a infectarse con el

Virus-T (A pudrirse). Tranquilo, que saldrá de ésta. Ve ahora por dónde Richard salió. Gira a la izquierda de Jill, deshazte del zombie (No lo mates, no dará mucho la brasa) y entra en la puerta del fondo.

Lo primero que querrás en ésta sala es tener luz. Así que vete al otro extremo de la mesa y enciende el candelabro (Es pequeño). Recoge los objetos que te encontrarás, y mira el mapa. Observa que hay un pequeño hueco que falta por explorar. Cierra el mapa y empuja el armario hacia su izquierda. Dentro del pasillo hay un zombie particularmente resistente, así que derribalo si puedes. Si no, dedícate a coger la PARTITURA a medias y sal pitando al pasillo con forma de U. Ve a la Sala de guardado éste y arregla tu inventario de la siguiente forma: La pistola y su munición, el emblema, la partitura, una hierba verde y la llave de la armadura.

Baja al comedor, 1er piso. De ahí a la sala dónde encontraste a tu primer zombi, y ahí abre una de las puertas con la llave. Entrarás en la sala de piano. Hay una cinta de tinta en la barra del minibar, y tras una estantería un poco salida, el otro trozo de partitura. Junta las dos partes para obtener la PARTITURA entera, que es la Sonata del Claro de Luna. Úsala en el piano. No está mal, ¿eh? Tras ver que acabas de levantar una pared, avanza al fondo del nuevo pasillo y coge el EMBLEMA DE ORO. Al cogerlo, se cerrará la puerta, así que deja el Emblema normal, el de madera, si quieres salir con el de Oro.

Ahora colocarás el emblema de oro dónde cogiste el de madera (En el comedor). Entonces, el reloj abrirá el cuadro para ajustar la hora. Tienes que ponerlo para que sean las 6:00, moviendo la rueda grande a la derecha dos veces. Coge la LLAVE DEL ESCUDO.

Ve a la Sala de guardado éste, pasando por el pasillo con forma de U para coger el ---. Arregla tu inventario de la siguiente manera: Coge la escopeta, la pipa sin cargadores, las dos llaves (armadura y escudo) y una hierba verde.

Ahora vamos a saludar al bicho que le dejó malherido a Richard, y no es precisamente fácil de despachar... Ve a dónde está Richard, coge la otra hierba verde, pasa por la otra puerta, sube las escaleras, y usa la llave del escudo, para luego descartarla. Entra.

Estás en el ático, con una serpiente de tamaño XXL con ganas de merendarte. Afortunadamente, Richard se asomará con ganas de venganza. Tú dispara al bicho con la pistola o la escopeta. Cuando acabes, tras una escena, Richard te dejará su Escopeta de asalto, y bien cargadita. Ya que el bicho se ha llevado su primer plato, dale un postre... de plomo. Si te quedas sin cartuchos, en la estantería que hace esquina con la puerta.

Tras hacer que la serpiente se largue con el rabo entre las piernas, coge los cartuchos de escopeta si no lo hiciste, y, al fondo de la sala, la primera MÁSCARA SIN ROSTRO. Éstas ahora serán nuestros objetivos.

La caza de las máscaras
=====

Al salir del ático, una escena te confirmará si te ha picado la serpiente. Tendrás que ir a la enfermería y coger más suero, para tí. Si en la escopeta normal te quedan balas (ya que iremos ahora con la escopeta de asalto), guárdalas, cuando asomen presas grandes cerca de un baúl te servirán. Volviendo al tema, vuelve al corredor con forma de U. Al llegar a dónde viste a Richard, verás a un zombie dándote la espalda. Ahorra balas. Puedes rodearlo por dónde están las hierbas, aunque así nos saludará más tarde.

En el corredor con forma de U, abre la puerta doble con la llave de la armadura. Estarás en una sala con muchas estatuas, por fortuna, vacías. Verás

un atril en el centro de la sala. Si lo tocas ahora mismo, eres mujer muerta, ya que saldrá gas. También habrás notado que las estatuas se han movido. Tienes que empujarlas de la siguiente manera si quieres usar el pedestal y seguir adelante:

(Nota: La posición es la que ves en pantalla.)

Arriba a la izquierda,
Abajo a la derecha,
Arriba a la derecha,
Arriba a la izquierda,
Abajo a la izquierda,
Arriba a la derecha,
Abajo a la derecha,
Abajo a la izquierda,
Abajo a la derecha.

Ahora usa el pedestal. Se abrirá una puertecilla delante tuyo con un joyero. Examínalo y ábrelo para conseguir la segunda MÁSCARA SIN ROSTRO. Sal de ahí.

Ahora vuelve a la Sala de guardado Este. Si no guardaste antes, hazlo ahora. Reajusta tu inventario de la siguiente manera: La pipa y su munición, la llave de la armadura, una hierba verde, la escopeta de munición cargada (No cojas munición extra si tienes), y las dos máscaras. Te queda un hueco, en el que irá la tercera máscara.

Ahora, sal por la puerta del fondo (sin subir las escaleras), y abre la puerta de la pared que hay delante de Jill. Estás en una sala con un montón de cuervos malos y unos cuadros. Sí, puzzle. Aún así, yo recomendaría pulsar el botón del fondo del pasillo primero para que bajen los bichos y darles un poco de plomo con la escopeta. En cualquier caso, para que el botón haga efecto, tienes que colorear las vidrieras con un color específico, jugando con los botones que hay a ambos lados de éstas. La combinación de colores sería la siguiente:

La vidriera más cercana a la puerta, de un color anarajado.

La vidriera entre medias, de un color morado.

La vidriera que está en la esquina del pasillo, de un color verdoso.

Tras pulsar el botón, conseguirás tu tercera MÁSCARA SIN ROSTRO y la pared se levantará, dejándote acceso instantáneo al cementerio. Tira para allá.

¿Recuerdas dónde estaban las cuatro cabezas, el ataúd colgando, y la llave de la espada en un libro? Bajando las escaleras. Coloca cada máscara en el sitio que corresponde (Si te toca una máscara sin ojos, en la cabeza sin ojos, por ejemplo), y vuelve al pasillo de los cuervos por donde has venido.

Vamos al pasillo de la escopeta. Es posible que se reforeste la zona durante éste paseo, o en los siguientes, por un par de zombis saltarines. En cualquier caso, hay una puerta que aún no has abierto, en el otro extremo del pasillo. Ábrela y saldrás afuera. Al fondo de éste pasillo natural, coge una bolsa marrón (el HERBICIDA), y las hierbas roja y verde. Mézclalas.

Ahora vuelve a la enfermería sin volver por dónde viniste (O sea, cruza el segundo piso del comedor). En el pasillo donde está la enfermería, abre la puerta del fondo. Ahí dentro verás a un par de zombies, probablemente uno con gasolina súper. En cualquier caso, tira todo recto y abre la puerta del fondo. Aquí observaremos otro de los bichos raros, cortesía de nuestra querida Umbrella, Inc.: El pulpo vegetal.

Él muy cabrón no quiere dejarte que cojas la máscara que hay al otro lado de la sala, pero tenemos un plan y un herbicida. Cerca de la puerta hay un motor que bombea agua a la fuente. Echa el herbicida. Será burra Jill, echando el

paquete directamente... el caso es que tras echar el saco, pulsa el botón. La lluvia que le caerá al pulpito le sentará fatal, como puedes ver. Coge la última MÁSCARA SIN ROSTRO.

Ahora nos toca el prelude a una parte algo mala. Lo digo por las escenas, no por la dificultad. Vuelve al pasillo, y no vayas a la enfermería, primero gira a la izquierda y abre la puerta del fondo (Sin entrar, porque te lleva al pasillo dónde está Kenneth), y ahora sí, a la enfermería.

Ya que te olerás que al poner la cuarta máscara te van a caer problemas, vamos a organizar el inventario así: La escopeta (si está descargada, pasaremos cerca de unos cartuchos, tranqui) a secas, la pistola a secas por si las moscas, el blasón del viento, las yerbas de antes (dónde el herbicida), la última máscara y si te ves muy acojonado, otra hierba verde. Guarda la partida y ve al cementerio.

Una vez allí, coloca la máscara. Una escena te mostrará que se cae el ataúd... con un superzombie dentro. Saca la escopeta, y coge la munición que hay al lado del ataúd. Luego aplícasela al zombie. Cuando caiga, coge lo que ocultaba el zombie: un MEDALLÓN.

Una salida campestre

=====

Vuelve al pasillo de los cuervos. Sal al otro pasillo y avanza por el pasillo que hay frente a Jill. En el siguiente pasillo, corre al fondo (Un perro irá a saludarte) y pon el medallón en el hueco del fondo para abrir la puerta. Estás en el Cobertizo. a la izquierda de la pantalla, nada más entrar, hay unas escaleras que bajan. Coge el spray medicinal, baja esas escaleras y cruza la puerta a la que llevan. De nuevo en el bosque, tira p' delante. Recibirás una llamada por radio de Barry, pero verás que la radio está rota. Mientras avanzas, verás un par de veletas con flechas que giran. Tienes que bloquear las flechas en una dirección concreta para continuar. La roja hacia el oeste y la azul al norte. Sigue y cruza la verja.

Estás en un cementerio lleno de cuervos que no merecen tus disparos de escopeta. En un cruce gira hacia la derecha y verás un par de tumbas. Usa el blasón del viento en la de la derecha para obtener tres blasones más. Examina en el inventario cada blasón por atrás y verás un botón en cada blasón. Pulsa los tres. Ahora ve a la tumba de la izquierda. Coloca los tres blasones para conseguir el REVOLVER MÁGNUM. No lo uses, lo necesitarás mucho más tarde. Coge el otro camino del cruce.

Sigue el camino hasta ver una cabaña al fondo. Entra en ella. Crúzala hasta el final, pasado el baúl. Encontrarás una MANIVELA CUADRADA. Toca reorganizada y guardada: Coge la pipa y su munición, la escopeta y sus balas (Si tienes), la manivela y una hierba verde. Guarda la partida y vuelve por dónde has venido. Lo que parecen ser unas cadenas te dejarán inconsciente.

Al despertar, seguirás en la cabaña, acompañado por una... masa con forma humana atada de brazos. Puaf. El bicho es invencible, así que sal por patas. Un aviso: Si te da tres veces, estarás criando malvas.

Vuelve hasta el cobertizo desandando todo el camino. En éste, prepara la escopeta. Cruza las puertas dobles y ponte en posición de disparar, porque dos 'caniches' se te vienen encima. Sube las escaleras y adéntrate en la zona de la piscina. Al final del camino verás un hueco dónde usar la manivela cuadrada y así vaciar la piscina, revelando de paso unas escalerillas. Síguelas. Coge el ascensor. En la siguiente sala verás un ascensor al que le falta una batería que nos pasaremos buscando otro ratito. Tira por la puerta de la izquierda.

En éste pasillo, Brad (el gallina que llevaba el helicóptero) intentará contactar con vosotros, pero con la radio rota no se puede hacer nada. Tras la escena, mientras avances caerán de encima tuyo culebrillas que pueden envenenar. Tú corre hacia la entrada y no pasará nada.

Estás en la Casa de Invitados, y te tocará ser su huésped vivo durante un buen rato. En el pasillo principal deberías ver un montón de hierbas azules (Ojo, que avisan) y un cruce con dos agujeros en el suelo. Si los cruzas, un látigo te agarrará y puede que te envenene. Para evitar que saque la cola lo que haya debajo en uno de los caminos, empuja la caja cercana al fondo y luego júntala al enorme cajón que hay en el mencionado pasillo. Hazlo de forma que sólo puedas pasar al otro lado saltando por encima de la caja.

Bien, cruza la caja, y la puerta, y avanza hasta la segunda puerta del siguiente pasillo. Ahí saldrá una escena. Cruza ésa puerta para encontrarte con Barry. Tendréis una corta charla y se pirará de caza. Bien, vuelve al pasillo y coge el mapa que hay siguiendo por dónde ibas. Ahora, más al fondo hay un agujerito del que saldrán avispas si lo examinas dos veces. Ni te acerques a él, por ahora. Ahora ve a la habitación número 002 y ve al baño. Vacía la bañera y coge la llave de la habitación número 001.

Ésta habitación está volviendo al pasillo de la caja (A partir de ahora, lo llamaremos así), a la izquierda. Aquí te encontrarás con un fiambre colgado en estado de transformación, su nota de suicidio y del asesinato de su colega en el baño, dos cargadores de pistola y la pistola de autodefensa. El objeto que importa de aquí es la LLAVE DE LA SALA DE CONTROL, así que cógela y métete en el baño. Cuando vayas a meterte se caerá el cadáver y pasará a ser un zombie, al igual que con el fiambre del baño que custodia un puñal en la bañera. Cógelo si lo ves oportuno y sal de ahí.

Frente a la habitación 001, sin llegar a dónde el tentáculo, hay una puerta que lleva a la sala de guardado local, así que pásate por ahí, recoge lo que encuentres y deja en el baúl la manivela cuadrada. Ahora vuelve al pasillo, y con la escopeta sacada, cruza las puertas dobles del fondo. Delante de tí te encontrarás a una araña tamaño XXL con capacidad de envenenar, así que dale caña. Hay otra araña pegada a una pared, pero no molesta, así que no la molestes. Ahora sube las escaleras que hay al fondo de ésta sala y examina la mesa de billar. Tendrás que anotar el color que lleva cada bola que veas, porque es la solución de un puzzle, y es aleatoria, o sea que no te puedo dar la combinación exacta. Baja al piso de abajo sin temor y coge los cartuchos de escopeta y el LIBRO ROJO en blanco. Vuelve a la sala de guardado.

Aquí, organiza tu inventario así: La pipa y su munición, la llave de la sala de control, una hierba roja y un spray. Guarda la partida.

El acuario

=====

Ya que no tendrás que pegar muchos tiros en el siguiente tramo del juego, no necesitarás muchas armas. Eso sí, espero que correr, sepas correr bien. Vuelve a la habitación 002. Empuja la estantería para desvelar unas escalerillas. Bájalas. Verás en éste largo pasillo tres cajas que deberás empujar hacia la piscina para formar un puente. Empújalas. Tras cruzar la piscina, te tocará mojarte los pantalones. Cruza la puerta del fondo y empieza a correr hacia la izquierda de Jill si no quieres convertirte en comida de tiburón (Ya nos encargaremos de freírlos dentro de poco). Avanza por donde te he dicho, sube un par de escaleras y cruza unas puertas dobles, que necesitarán la llave de la sala de control, que descartarás. Bien, dentro de éste cuartucho, baja las escalerillas. A mano izquierda tienes el mapa

del acuario. A mano derecha, las herramientas para dejar a los tiburones sin agua. Cacharrea con el ordenador de la derecha para que un tiburón diga que el fiambre serás tú. Toca correr.

Tendrás que bajar el escudo antes de que el tiburón rompa el cristal y la pifiemos. Sigue éste orden si quieres ahorrarte una ducha.

Usa el ordenador.

Usa el seguro de la derecha.

Tira de la palanca de tras las escalerillas.

Sal al pasillo y ve en la dirección de la caja verde.

Usa ése trasto y pulsa los tres botones, de uno en uno.

Tira del seguro otra vez.

Tira de la palanca otra vez.

Usa el ordenador otra vez.

Touché, estamos a salvo y hemos dejado sin agua a los tiburones.

Ahora vuelve al pasillo y coge la caja verde, que resulta ser un BOTIQUÍN.

Éstas cosas contienen mezclas de hierbas útiles, guárdalas, porque las vas a necesitar en el futuro. En fin, podrás abrir los botiquines dentro del inventario. Ahora ve en la otra dirección y cruza el portón.

En éste mojado corredor, ve a la derecha de Jill y cruza otra puerta. Ahora ve al fondo del pasillo circular (Si quieres, dales plomo a los tiburones, pero es un gasto inútil) y baja a una piscinita con un tiburón particularmente gordo. Sube a la plataforma cercana y coge la llave que cuelga de la percha. Vaaya, se ha despertado el bicho y nos ha quitado la llave. Pues bien, ya que andamos cortos de armas, vamos a freir al bicho. Verás dos trastos en la plataforma. Empuja al agua el que está a la derecha (Mirando en la pantalla), y luego usa el de la izquierda. Hermoso funeral, ¿no? Coge la llave que te tiró, la LLAVE DE LA GALERÍA.

Ahora da media vuelta y sigue el camino que lleva a unas escaleras (Buscando munición por el camino), súbelas y hazte paso hacia la sala de guardado de la casa de invitados.

Limpieza de vegetales

=====

En la sala de guardado, reorganiza tu inventario así: La pistola y su munición, el libro rojo, y la llave de la galería. Ve al pasillo dónde espíaste a Barry, y abre la puerta con la Llave de la galería. Descártala. Saca la pipa y acaba con las avispas que puedas. Mientras, coge el cargador de la mesa que hay en medio de la sala y gira al pasillo de la izquierda. Estarás cerca del avispero, así que se rápido. Coge del fiambre el INSECTICIDA y vete al pasillo. ¿Recuerdas el agujero que mencioné? Al final de éste pasillo, usa el insecticida y te desharás de las avispas para siempre. Si te han picado, recuerdo que hay hierbas azules en el pasillo del tentáculo...

En fin. Vuelve con el fiambre y sigue hasta el final. El avispero guardaba la LLAVE DE LA HABITACIÓN 003, así que úsala en la habitación correspondiente (En ésta misma sala). Aquí toca puzzle. En la estantería del fondo, cambia el libro blanco por el rojo, y reordena los libros de forma que hagan un dibujo. El puzzle es aleatorio, pero es facilito. Tras solucionarlo, podrás acceder a la 'plantita' que nos ha estado incordiando.

Tienes dos opciones para cargarte a la 'Planta 42' (¿Será su talla?):

La directa, pero con la que gastas munición potente (Y es absurdo), y la indirecta, que tienes que pasar por un par de puzzles, pero que te ahorras balas potentes. Indicaré los dos caminos a partir de ahora:

-Ir a saco a por la planta:

Vuelve a la sala de guardado y coge el lanzagranadas con la munición incendiaria y ácida, y la escopeta. Entra a por la planta y sube las escaleras para tenerla de frente. Empieza con el lanzagranadas y ojo con los tentáculos. (Sigue después)

-Resolver el puzzle:

Si has examinado los documentos que hayas visto, habrás oído hablar del V-Jolt, un compuesto químico que debería matar a la planta en cinco segundos. En la sala del pasillo con el fiambre, habrás visto una puerta con combinación un poquito rara. ¿Recuerdas lo que anotaste en la mesa de billar? Éste puzzle es aleatorio, pero la metodología es la siguiente: Pulsa una de las tres teclas de arriba con dibujos de párpados, y las teclas se iluminarán con un color. Los números de las bolas que tengan ése color son los números a meter. Repite la operación con cada color.

Deberías tener cuatro espacios libres en tu inventario, si no los tienes, no te comas ninguna planta (Salvo si es necesario) o gastes objetos de forma inútil, que para éso está el baúl. Coge los cuatro botes vacíos que verás en la sala que acabas de abrir. Lo que toca ahora es una pequeña sesión de mates, dónde hay que sumar unos compuestos (El agua es 1) para obtener el V-Jolt. Si te pasas, lo que obtendrás es gas venenoso, que te tragarás, por supuesto. Así que haz lo siguiente:

Mezcla UMB nº 3 con agua para obtener UMB nº 4.

Mezcla UMB nº 4 con Amarillo-6 para obtener UMB nº 10.

Mezcla Amarillo-6 con agua para obtener UMB nº 7.

Mezcla UMB nº 10 con UMB nº 7 para obtener UMB nº 17.

Mezcla UMB nº 17 con UMB nº 3 para conseguir el V-Jolt.

Tras obtener el dichoso líquido, vuelve al acuario, y entra en la sala que te falta por explorar, dónde los tiburones, pero al fondo y sin bajar escaleras. Acércate un poquito a las raíces y usa el V-Jolt en tu inventario. Sube a la puerta que desbloqueaste con los libros y deja que la escena haga el resto.

(La guía para los dos caminos sigue aquí).

Coge en la chimenea que hay al fondo la LLAVE DEL CASCO. Toca volver a la mansión. Vuelve a la sala de guardado este, y si guardaste la partida hace poco, no lo hagas. Reorganiza tu inventario: La pipa y su munición, la escopeta, la llave del casco, y el kit de pirómano (Recipiente y encendedor).

Terminando con la mansión

=====

Vuelve a la mansión. Cuando pases por el cobertizo, verás que Barry te ha dejado más munición y sprays, así que coge lo que puedas. Como la sala de guardado este está cerca, un par de viajes y a otra cosa.

Cuando vayas por el segundo pasillo nada más salir del cobertizo, saldrá un vídeo de... 'algo'... ¡que viene hacia tu posición a toda leche! En cuanto veas que una garra coge el pomo, prepara la escopeta y acaba con éso. Bien, te acabas de cargar a tu primer hunter, y te advierto que han repoblado algunas zonas. Por ejemplo, hay uno o dos en la escalera que hay al lado de la Sala de guardado éste. Ve para allá y cárgatelos de camino.

A partir de ahora las cosas va a haber un movimiento rápido de cosas en el inventario, así que ve moviéndote por los baúles a tu discreción, pero siempre intentando guardar la pipa y su munición, la escopeta y un objeto curativo. Y también procura guardar muy pocas veces, ahora puedes sentirte un poco falto de cintas...

Vamos a hacer algo de puertas abiertas. ¿Recuerdas el pasillo de la llave de

la armadura? El de la trampa del escudo con pinchos giratorios? Pues ve hasta ahí y desbloquea la puerta, pero no la cruces. Baja al pasillo de los espejos (el de al lado), entra en el pasillo interior y abre la primera puerta que veas. Debería dar al pasillo colindante a la enfermería. Al lado hay otra puerta que también ha de ser sólo desbloqueada. Ahora vuelve a la entrada a la mansión. Hay una puerta sin abrir que está al lado de la sala con la estatua, y que lleva a un pasillo. Busca algún objeto sin importancia, pero lo que nos interesa está en la puerta siguiente, junto a un zombi. Es un joyero. Ya lo abriremos más tarde, no te preocupes. Ahora sal a la entrada, al cementerio, a dónde el puzzle de las vidieras, y a la sala más pegada a la Sala de guardado este. Si no mataste a los hunters, hazlo ahora.

Sube arriba y ve por el pasillo hasta la puerta del fondo. Aquí hay algo de munición, una chimenea con el mapa del segundo piso (Que no se puede coger), y la última puerta que requiere de la llave del casco. En ésta sala hay un par de paredes que te quieren convertir en pizza ultrafina en cuanto pongas un pie ahí.

Para salvar el escollo, haz lo siguiente: ve por la otra entrada y pulsa el botón del fondo. Hará que las paredes vuelvan a dónde estaban antes para luego volver a intentar aplastarte. Corre antes de que te quedes aplanadito y empuja la estatua hacia las paredes, bloqueándolas. Ahora empújala hasta el fondo. Toca lo más complicado: Pulsa el botón e intenta empujar la estatua todo lo que puedas hacia la izquierda (Cuando la cámara enfoque la otra pared). Una escena meterá la estatua en el hueco y te abrirá un camino.

Baja por el agujero. Coge el libro y examina sus páginas para encontrarte la MEDALLA DEL ÁGUILA. También hay un documento por aquí. Examina la tumba y pulsa su botón, para luego bajar por las escaleras que se descubren.

Toca un paseíto (El último) por el sótano de la mansión. Aquí sólo te encontrarás arañas y zombis. A las primeras dales escopeta, a los segundos, pasa de ellos o usa la pipa. Ve avanzando. En el primer cruce gira a la izquierda de Jill y cruza la puerta, luego avanza hasta el fondo del pasillo para encontrarte con un panel de control, actívalo para poner en funcionamiento el ascensor que hay en la cocina. Ve para allá. Es posible que en la cocina te encuentres con algún superzombie, así que a correr. No es muy largo el camino.

Estás en un corredor nuevo del segundo piso, con un zombie en un lado y otro en el otro pasillo. Gira a la derecha de la reja del ascensor y verás una puerta (Si vas al otro lado irás a un callejón sin salida). Crúzala. Deberías estar en un pequeño trastero con munición del Magnum, de granadas y una BATERÍA. Sal del trastero y sigue avanzando, desbloqueando otra puerta por el camino.

Vaaya, el pasillo de los espejos. Sube y abre la primera puerta que veas, que lleva al pasillo colindante a la enfermería. Si te ves con ganas y corto de inventario, hazte unos viajes enfermería-trastero de antes para recopilar la munición. Pero lo que nos interesa está en la primera puerta que ves nada más entrar al pasillo, que era una puerta que abrimos con la llave del casco.

Es una sala de trofeos, con la cabeza de un ciervo a la derecha y la de un bisonte a la izquierda. Recoge un documento y munición, y apaga la luz con el interruptor que hay al lado de la puerta. Ya habrás notado que hay un par de águilas disecadas persiguiéndote, y que cuando llegas a uno de los trofeos suena un ruido hueco. La cosa va así: Hay que coger las dos cosas brillantes que hay en cada cabeza. Si te acercas, y suena el ruido, no podrás cogerlas.

Empuja las dos cómodas hacia la pared con trofeo más cercana. Súbete a una de

ellas y espera a que suene el ruido. Ahora corre, súbete a la otra cómoda y coge la joya que toque antes de que se te impida el paso. Repite con la otra joya.

Vuelve a la enfermería, y en el baúl saca el joyero y la joya roja. Mézclalas en el inventario para obtener un puzzle. La cosa va así: Tienes que colocar las piezas en la forma correcta si quieres abrir el joyero. El truco está en empezar haciendo el borde y luego poner la última pieza en el centro. No te durará mucho. Sacarás un -Medallón-. Examínalo y se formará una llave, la -llave del medallón-. Deja las joyas que tengas en el inventario.

Sal de la enfermería, y ve por el pasillo hasta la puerta del final. Un par de hunters saltarán por las ventanas de paso, ignóralos por ahora.

En el siguiente pasillo hay un par de zombies, y dependiendo de cómo los dejaste cuando ibas a la sala de piano, estarán en estado 'Super' o 'Sin plomo' XD. En fin, tira por el corredor a la derecha de Jill y métete en el hueco que hay a mitad de pasillo. Abre la puerta. Aquí hay un tigre con un par de agujeros en los ojos. Mete una joya y obtendrás el DISQUETE MO. Si tienes la joya del comedor, mira a ver que te cae...

Hay dos puertas más, una lleva al pasillo con tu compañero abatido, y otra lleva a un documento, munición 'ligera' y un par de zombies que no merecen la pena. Si quieres meterte... Para seguir, vete a la enfermería. Evita al hunter.

Ahora pon en tu inventario la escopeta con munición, y el lanzagrandas con granadas normales. La pipa si eso. Guarda la partida. Vamos de caza. Vuelve al pasillo de los espejos y sube al corredor dónde cogiste la llave de la armadura. ¿Recuerdas una puerta que abrimos con la llave del casco? Crúzala.

Estás en un corredor que lleva a una pequeña biblioteca. Hay un par de hierbas verdes en la primera esquina, cógelas si tienes espacio en tu inventario. Lo que hacen es avisarte de que en cuanto vayas a mitad de camino, tu amiga la serpiente hará acto de presencia de nuevo... por última vez. Acelera y baja las escaleras. La serpiente te seguirá. El enfrentamiento va así: Ve rodeando el gran estante que hay en ésta sala. Cuando el bicho levante la cabeza, dale con la escopeta (O el lanzagranadas si te has quedado sin munición). Y luego sal pitando para que no te de.

Cuando se quede palmolive, la serpiente te dará acceso a un nuevo libro con la MEDALLA DEL LOBO camuflada. Ahora vamos al pasillo que llevaba a la sala de los cuervos, al cobertizo y al pasillo que llevaba a la sala de guardado este.

Aquí quedaba una puerta por abrir, que usará la última llave que conseguiste. Dentro está a oscuras y con la ventana abierta, pero enciende la lámpara. Encontrarás munición de la escopeta a un lado de la mesa, y un OBJETO DE METAL.

Vuelve a la sala de guardado este. Organiza tu inventario así: La pipa, la escopeta, munición de una u otra, la batería, y la manivela. Guarda si no lo has hecho hace poco. Ahora sal hacia el cobertizo, cruza las puertas dobles, ve al otro extremo, cruza la verja, baja las escalerillas, esquiva a las culebras, y baja en el ascensor. En ésta zona hay un par de perros si no te los cargaste antes, despáchalos ahora. En el otro extremo de la sala hay un ascensor que no funciona porque falta la batería que tienes. Colócala en el hueco de al lado y sube en el ascensor. Vuelve a usar las puertas dobles, y usa la manivela para llenar de agua la piscina. Da media vuelta y baja por el ascensor que acabas de activar. Donde antes había una cascada ahora hay la

entrada a las cuevas. Adéntrate en ellas.

Las cuevas

=====

Ánimo, que queda poco del disco. Tira por la puerta que queda a la derecha de Jill. En la intersección gira a la izquierda. Entrarás a una sala con una maquinaria y agujeros. La sala del ascensor. Ve por el corredor del fondo y cruza la puerta. Avanza por éste corredor para encontrarte con el líder del equipo Bravo, Enrico Marini. Tras ver la secuencia, coge su MANIVELA HEXAGONAL y vuelve por dónde has venido. Cuando oigas a alguien abrir la puerta, saca la escopeta y saluda a quién la ha abierto. Vuelve al principio de las cuevas, pero tira hacia delante. Dos hunters probablemente. A mitad de pasillo verás que estás en la sala de guardado local. Coge la cinta, guarda la partida, y guarda las cintas. Guarda también la manivela cuadrada si la sigues teniendo.

El caso es que el siguiente tramo de ésta sala está cortado porque parte del pasillo es giratorio. Hay un cuadro con un hueco hexagonal, usa la manivela hexagonal ahí. Cruza la puerta.

Una de las cosas con las que me gusta hacer chistes sobre éste juego es que vives algunos momentos 'Indy'. Ahora verás por qué. En la siguiente sala, examina un poco la parte inferior y luego acércate al gran peñasco. Da media vuelta. Una escena te confirmará lo que te estaba diciendo. Corre hacia delante (NO TE PEGUES A LA PARED) y salva tu trasero yendo hacia la puerta. Una escena rematará la faena. En fin, el peñasco ocultaba detrás munición de escopeta. Y en el agujero que ha hecho, te lleva hacia una puerta con una arañita más gorda de lo habitual.

La arañita GIGANTE

=====

Ponte delante de ella y dispara sin cesar. Te dará un par de veces, pero caerá antes de hacerte daños severos (Si no venías ya tocado). Aquí también salen dos arañas 'normales', que tienen menos prioridad. Cárgatelas una vez acabes con el bicho grande. En ésta sala encontrarás otro CUCHILLO DE SUPERVIVENCIA, que usarás para abrir la siguiente puerta a navajazos.

Sigue avanzando y verás otro tramo girado, y otro peñasco. Usa la manivela tres veces para que el peñasco empiece a rodar. Corre hacia por dónde has venido. Una escena evitará que acabes como un sello.

Ahora podrás entrar a un hueco que hay a la derecha del tramo que estaba girado y que contiene un puzzle.

Iremos directos al grano: Empuja hacia la pared más lejana a la estatua que está salida, hasta un recuadro marrón (Es difícil de ver). Usa la manivela dos veces en el cuadro con agujero que hay aquí. Ésto empujará la estatua hacia tu posición. Empuja la estatua dos veces hacia el círculo giratorio y luego empotra la estatua en el hueco. Recoge el CILINDRO.

La masa de la cabaña... otra vez

=====

Vuelve a la sala del ascensor. Hay un pequeño recoveco con un panel de control, úsalo para sacar el EJE. Mezcla el eje con el cilindro. Y luego, examinándolos en tu inventario, gira el cilindro hasta ver unos números romanos, que son una clave. Mete el nuevo eje, y introduce la combinación indicada. Es 4231. Así activarás el ascensor.

Métete. Justo cuando lo actives para bajar, Barry se unirá a tí y te cubrirá tu ruta de escape. Avanza por la puerta de enfrente para encontrarte a la

masa informe de aspecto humano. Da media vuelta y Barry saldrá por patas, con tu ruta de escape.

En la cueva en la que está la masa, tienes dos caminos, cuando entres dará igual por dónde te acerques, la consola pondrá a la masa ahí, dejándote como camino el otro acceso que tomes. Empieza yendo hacia la puerta que hay detrás de la masa, no la puerta por la que se va tras un corto pasillo.

Aquí encontrarás, sobre unas cajas, munición de Magnum y pistola, y una batería del táser. También verás un gran cajón y una especie de montacargas. Mete el cajón en el montacargas y pulsa el botón cercano, llevándote el cajón a saber dónde. Ahora vuelve a dónde estaba el ascensor (Pasando olímpicamente de la masa). Ve a la izquierda de Jill y baja las escalerillas. Aquí está el cajón. Empújalo hasta lo que parece ser una prensa hidráulica. Deja que se caiga y activa la prensa. Cuando ésta haga su trabajo, baja y coge el LANZALLAMAS ESTROPEADO. Tranqui, que no te aplastará.

Ahora viene una parte un poco peliaguda. En la cueva donde está la masa, tirando por el camino de la derecha, hay una palanca, tira de ella y luego corre (Es de tiempo limitado) hacia el corto pasillo dónde hay una puerta. Coloca en el recién puesto gancho el lanzallamas y cruza la puerta. El tiempo es justo así que no te entretengas con la masa.

Ahora estás en un gran pasillo-dormitorio, repleto de culebras. Tira p' delante y no mires atrás si no quieres tener problemas. Tras pasar una piscinilla con culebras, en la siguiente sala encontrarás varios objetos y un joyero. Sube las escalerillas para encontrarte... en la cabaña. Bueno, la masa está abajo, así que no tendrás muchos problemas. Ve al baúl y coge el objeto de metal. Abre el joyero para encontrarte con un ANILLO DE PIEDRA. Junta estos dos últimos objetos para obtener un OBJETO DE METAL Y PIEDRA. No guardes la partida. Ahora tendrás que ir hacia el cobertizo, cruzando todo el bosque. Tras cruzas el cobertizo de camino hacia la mansión, coge el medallón que usaste para abrir el cobertizo. Sacarás otro OBJETO DE METAL Y PIEDRA. Vuelve a la entrada de la mansión, pasando olímpicamente de quién te encuentres. Son tus últimos pasos aquí.

En la entrada, baja las escaleras que hay en los lados y en la verja, usa los dos objetos de metal y piedra. En éstas largas y tenebrosas escaleras hay un baúl y una máquina. La máquina está junto a la verja si no te fijaste. Reorganiza tu inventario de la siguiente forma: Pipa y escopeta, munición de ambos, un par de sprays, y las dos medallas (Águila y lobo). Guarda la partida.

Baja las escaleras y te encontrarás con Barry en el Altar. Tras un forcejeo, aparecerá la masa. Es hora de terminar con ella, pero antes has de tomar una decisión: Le das el arma a Barry o no. Barry no es tan mal chico (Luego lo verás), así que dale su revólver. Actuará de distracción. Tú tendrás que empujar las cuatro piedras hacia fuera de la plataforma. No la dispaes a la masa, aguanta demasiado. Cuando empujes las piedras, la masa se tirará al vacío.

Ve por dónde entró la masa y usa el ascensor. En la gran fuente, coloca ambas medallas. Tras bajar el nivel del agua, baja por el ascensor.

Ya está. Se acabó el primer disco de juego. Cambia el disco.

El segundo disco: El laboratorio

=====

El segundo disco se hace tremendamente corto, créeme. Sigue el camino hasta que te encuentres con la primera sala de guardado. Organiza tu inventario con

la pipa y su munición, escopeta, una hierba verde y el kit de pirómano. Tras cruzar la puerta encontrarás una lata de queroseno (Llena el recipiente), y dos zombis. Mátalos y quémalos. Vuelve a llenar el recipiente, y coge otro DISQUETE MO dónde estaba el segundo zombi (En una mesa en el mismo pasillo). Baja las escaleras y cruza las puertas dobles.

Aquí hay dos zombis, uno a la izquierda de Jill y otro frente a ella. Mátalos y quémalos. Un aviso: Puede que en ésta zona los zombies se transformen con mayor rapidez en superzombies, así que ojo. Ve dónde estaba el primer zombi y cruza la primera puera que veas. En un ordenador podrás meter un nombre de usuario y una contraseña. De nombre pon JOHN y de contraseña, ADA. Desbloquea las dos puertas, y cuando te pida una contraseña, introduce CELL. Sal del ordenador. Vuelve atrás y en vez de cruzar las puertas dobles, ve a la puerta de al lado. Aquí hay tres puertas: Una cerca de Jill a su izquierda, una más lejos a su derecha, y una tercera más lejos, enfrente. Ve por la segunda. Mata al zombi de un tiro hacia arriba con la escopeta.

En ésta sala hay un lector de disquetes MO con forma de Gamecube. Mete el disquete que tienes. Verás que junto a la tercera puerta del pasillo de antes se enciende una luz, baja su palanca. Un detalle: No hace falta que cojas la caja de filtros.

Ahora sube arriba y abre la puerta que está al lado de dónde cogiste el último Disquete MO. Hay un disco en un estante, algunos objetos, un teclado numérico donde debes escribir 8462, la LLAVE DEL LABORATORIO, un reproductor de diapositivas con cierta información nueva, y un estudio de edición dónde se puede ver la cinta que cogiste al principio del juego de tu compañero caído. El vídeo no revela nada, así que pasa de ello si tienes prisa.

Coge del baúl el primer disquete MO que conseguiste, y baja de nuevo. Ésta vez cruza las puertas dobles. Coge los cartuchos de escopeta del estante y empújalo hacia el fondo. Métete en el conducto de ventilación.

Aquí conocerás a los zánganos, bichos que hacen bastante pupa, que aguantan muchos tiros de pistola, pero son sensibles a los objetos de defensa. Aún así, cárgatelos con la pipa o la escopeta. Registra la habitación si eso, y haz como si volvieras por dónde viniste. Verás otro conducto al lado de por donde has venido. Crúzalo. Aquí encontrarás el segundo lector de disquetes MO, así que mete el disquete que tienes. Retrocede todo el camino hasta la puerta con las tres palancas. Vuelve a empujar una de éstas.

Ahora vuelve a las puertas dobles, pero ésta vez abre la puerta cercana y descarta la llave del laboratorio. Avanza. La primera puerta está atrancada, la puerta que hay delante tuyo lleva a la segunda sala de guardado y a algo de munición de todo tipo, si giras a la izquierda vas a un ascensor que está desactivado, y si giras a la derecha te irás a lo que parece ser un alto horno.

En el alto horno encontrarás muchos zánganos, quedas avisado. En el primer pasillo, gira a la derecha de Jill, cárgate al primer zángano y coge la CÁPSULA DE COMBUSTIBLE vacía. Ahora vuelve a donde estaba el primer lector de Disquetes MO. Si te dejaste al zombie muerto aquí, y sin quemar, tendrás un superzombie, así que cárgatelo. Ahora toca lo peliagudo. Había una burbuja frente al lector de disquetes, ábrela. Mete la cápsula. Ahora te tocará andar con nitroglicerina hasta donde cogiste la cápsula. Si corres en éstos instantes, volarás por los aires. Cuando dejes la cápsula podrás volver a correr.

En éste pasillo, tras dejar la cápsula, toma ahora el camino de la izquierda. Dos zánganos, uno en cada pasillo, te atacarán. Si andas sobrado de objetos

de defensa, espera a que se cuelguen del techo y deja que te cojan. Usa el objeto de defensa entonces. En fin, pasa por la siguiente puerta. Dos zánganos más. Delante de la puerta está el último lector de Disquetes MO delante, así que mete el tercer disco. Ahora avanza por el pasillo hacia la puerta. Rodea el gran hueco y activa el ascensor.

Ahora vuelve hasta la segunda sala de guardado. A partir de ahora los acontecimientos irán muy rápido, así que en tu inventario ha de haber: El lanzagranadas, el revolver mágnum y toda su munición, la escopeta y un par de sprays curativos. Guarda la partida.

Atando los cabos sueltos

=====

Sal de la sala de guardado y gira hacia la derecha de Jill. Usa el ascensor y Barry (Si le diste su revólver) se unirá contigo. Tras bajar, avanza hasta ver una secuencia de sucesos que terminarán contigo, enfrentándote al bicho más grande y peligroso que te hayas enfrentado en el juego: El Tyrant.

La estrategia es la siguiente: Dos golpes suyos y palmarás. Cinco disparos de tu Magnum y él palmará. El truco consiste en pegar un tiro y salir pitando de dónde estés, si no quieres que te mate.

Cuando muera, pulsa A frente a Barry para despertarlo. Ahora toca correr. Vuelve hasta dónde están las palancas y empuja las que falten. Cruza la puerta de al lado y baja las escaleras hasta una celda con Chris. Ahora tienes que volver a la primera sala de guardado, subiendo las escaleras.

En la sala, mete en tu inventario toda tu artillería pesada: Mágnum y munición (Te quedó algo, ¿no?) Lanzagranadas cargado con incendiarias, la munición ácida, y tres objetos curativos (Tres sprays sería estupendo). Guarda la partida. Debes dejar un hueco libre en tu inventario.

Hay objetos curativos tras la puerta por la que vas con Barry y Chris. Avanza hasta que te dejen sola por un rato. Sube en el ascensor y coge las bengalas. Úsalas.

Tras una escena, Barry y tú estaréis frente a un Tyrant más mejorado. Dos golpes y moriréis. Dale caña con el magnum y luego con el lanzagranadas. Cuando le hayas dado suficiente plomo, el del helicóptero te tirará un lanzamisiles. Cógelo, equípalo, apunta y dispara.

Se acabó el juego con Jill Valentine. ¡Felicidades!

=====

6.3.- Guía para Chris Redfield

El comienzo del hombre

=====

Empezarás la aventura entrando en la mansión tras la apabullante carrerita que viste en la intro. Tras oír un disparo, irás tú sólo a investigar (Ya estamos haciéndonos el macho).

Tomarás el control de Chris... ¡con un mísero cuchillo! ¿Pero qué diablos es ésto? En fin, ya ves que los creadores del juego eran unos feministas (Si no, cómo es que Jill empezaba tan bien?). Da igual, coge la cinta de tinta, no guardes y avanza por el pasillo a la puerta del fondo, ignorando la chimenea. Tras cruzar la puerta, avanza hacia la izquierda de Chris y verás a tu primer zombie, merendándose a un colega tuyo (Kenneth, del equipo Bravo). Ya que

andamos con un mísero cuchillo, recomendando la antigua táctica de la salida por patas. Tranqui, que el zombie se quedará en el pasillo.

Cuando vuelvas a la entrada, verás que Wesker y Jill han desaparecido, pero curiosamente, la pistola de Jill está en el suelo. No es momento para hacerse preguntas, coge la pipa. A partir de ahora será tu mejor amiga. Ahora cruza las otras puertas dobles (Frente a las del comedor).

Estarás en una sala presidida por una estatua. Verás frente a tí (Avanza y lo verás) una cómoda que bloquea el camino a un pasillo. Empújala un poquito a la derecha de la pantalla, luego métete en el pasillo y empuja de nuevo la cómoda hacia la estatua. Súbete a ella y coge el MAPA DEL PRIMER PISO DE LA MANSIÓN. Ahora avanza por el pasillo y ve al fondo. Encontrarás tu primer objeto de defensa, un puñal. Servirá sólo para retrasar a los zombies, pero con otros enemigos te será útil. Vuelve por donde has venido. Vaya, tenemos compañía. Esquívalo o si te coge, usa el objeto de defensa y sal de ahí. No merece gastar munición, ya que cuando vuelvas a pasar, la cómoda estará de nuevo bloqueando el pasillo, con el zombie dentro.

Ahora vuelve al pasillo donde está Kenneth. Recoge de su cuerpo una CINTA DE VÍDEO (Se reconoce como documento, no ocupará hueco en el inventario), y ve por la puerta que hay cerca de él. Tranqui, está limpia. Tras la puerta, está el pasillo de los cuervos. Pero ahora no hay cuervos, ni nadie. Avanza y coge un cargador de pistola al lado de la jaula, y una hierba verde al lado de las escaleras. Súbelas y cruza la puerta.

Toca sesión de baloncesto. Un poco más adelante de Chris hay una desviación a la derecha, síguela, dribla a esos zombies (No vayas donde está oscuro), y a mitad de pasillo encontrarás una FLECHA. Cógela, y también coge el cargador de pistola frente a un espejo. Si estás jugando en normal, hay un tercer zombie cerca de éste espejo. El caso es que avanza al final del pasillo y entra en la penúltima puerta (Al lado de Chris, no delante suyo).

Hemos vuelto al comedor, pero estamos en el segundo piso. Ahora que tenemos 45 balas de pistola (15 en el arma y 30 en otros cargadores), podemos cepillarnos al zombie que hay en el otro extremo de la sala. Tras abatirlo, acércate a la estatua que hay en el pasillo dónde lo viste. Un pelín más lejos verás que falta la barandilla. Muy bien, empuja la estatua hasta que la tires por el agujero. Se romperá, pero ya cogeremos sus restos más tarde.

Vuelve a la entrada. Baja un tramo de escaleras y cruza la puerta que hay medio camuflada en la pared. Estás en el cementerio interno de la mansión. La zona está despejada, tranquilo. Avanza hasta que llegues a un gran muro de piedra que al examinarlo muestra un hueco triangular. Ahora, examina la flecha que cogimos antes. Al fijarte, verás que puedes separar la punta. Sepárala y ponla en el hueco.

Ahora toca bajar por unas escaleras que dan cierto repelús, pero que no tienen más cosa. Tras bajarlas, verás que la cámara enfoca a cuatro cabezas de piedra. Si las examinas, verás que les faltan partes. Luego nos ocuparemos de ellas detenidamente. Lo que ahora mismo interesa está en el otro lado de la sala, bajo un ataúd colgado y sobre un altar: El libro de la maldición. Examina su parte de atrás para conseguir la LLAVE DE LA ESPADA, y de paso para abrir el libro y hacer sitio.

Localizando las salas de guardado

=====

Ahora vuelve al segundo piso de la mansión. Había dos puertas en la cámara que te enfocaba tras salir del corredor de los espejos, abre la otra puerta (La más lejana). Aquí tendrás compañía de unos cuantos amigotes, de momento

pasa de ellos. En éste pasillo, rodea las escaleras, bájalas, y justo a su lado hay una puerta. Es la enfermería, y también una de las dos salas de guardado. Recuerda bien los caminos hasta aquí, te será muy útil en el futuro. Abre el baúl.

Combina los dos cargadores, las cintas, deja en tu inventario la pipa, su munición, la llave de la espada, y deja si eso un objeto curativo. Guarda la partida y guarda las cintas en el baúl. Ahora vuelve a la entrada, pero ve al segundo piso. Hay una puerta cerca de las escaleras, al otro extremo, que lleva a un pasillo con forma de U que también será muy transitado. Ve hasta la puerta del final y crúzala.

Estás en un cuartucho con un par de documentos, un SILBATO PARA PERROS y otro cargador. Coge todo y sal por la otra puerta. Estamos metidos en un brete y hay que salir rápido. Hay un zombie a tu derecha del que pasarás. La puerta que acabas de usar no tiene pomo por éste lado. Así que avanza y baja las escaleras. Otro zombie. Esquivalo, coge las hierbas que hay bajo las escaleras y entra en la cercana puerta.

Estás en la sala de guardado Este. Aquí encontrarás el kit de pirómano (El recipiente de combustible), otro cargador, una lata de gasolina, una llave vieja, una máquina de escribir y un baúl. Ahora, toca limpieza. Sal afuera, y cárgate al zombie cercano (Apunta hacia arriba cuando te vaya a comer). Tóstalo si no le has volado la cabeza. Cárgate al otro y repite la operación. Baja a la sala de guardado y rellena el recipiente. Ahora, deja en tu inventario la pipa, su munición, las dos llaves, y el kit de pirómano.

Vuelve al pasillo de la enfermería, pasando por el segundo piso del comedor y quemando al zombie de ahí si no le volaste la cabeza. En el pasillo de la enfermería, haz limpieza de zombis. Vas a frecuentar mucho el pasillo. Verás más queroseno bajando las escaleras y siguiendo el pasillo hasta la penúltima puerta. Tras cargarte a los zombis del pasillo, guarda el kit en el baúl de la enfermería, y en ésta última sala, coge la cinta de tinta del escritorio de enfrente, la ESCOPETA ESTROPEADA en la pared de la puerta, y una granada cegadora (El juego las llama destelleantes) junto a la escopeta.

Ahora guarda la cinta en la enfermería, y ve todo el camino de vuelta a la sala de guardado Este. Al lado de la puerta hay un pasillo que lleva a otra puerta cuyo pomo está medio roto. Por ésa puerta, en la dirección que vas a tomar, sólo podrás ir dos veces. Pasa por primera vez. Aquí a lo mejor te encuentras a un zombie, pero pasa por ahora y cruza las puertas dobles que tienes delante en pantalla. En el siguiente pasillo cruza la primera puerta que veas. Deberías estar en una sala cuadrada, con una iluminación muy clara. Cruza la siguiente puerta. Aquí coge el puñal, otra cinta de tinta, y coge la escopeta. Verás que al cogerla se levanta el gancho que la sujetaba. Si sales ahora mismo, el techo se caerá encima (SIN posibilidad de volver a arreglar el error). Así que deja la escopeta estropeada. Ahora da media vuelta y vete a la sala de guardado Este. Guarda la escopeta, combina las cintas, guarda la partida si no lo hiciste antes y coge el silbato para perros.

Vuelve al pasillo que llevaba a dónde la escopeta, pero no vayas a la sala cuadrada. Cruza la siguiente puerta. Estarás en el único baño de toda la mansión (El arquitecto era un tipo listo). Ahora vacía la bañera. Saldrá un zombie, que tropezará. Usa los dos segundos que tarda en empezar a levantarse en apuntar con la pistola hacia abajo y abrir fuego, por si le vuelas la cabeza. Si no, mátalos. No pasaremos más por ahí, así que olvídate de él. Coge la llave vieja cuando acabes y date un paseíto de vuelta a las escaleras que llevan a la enfermería. Si entras por el comedor a éstas, Verás una puerta metálica antes, que deberás abrir con la llave vieja.

Bienvenido al balcón. Si ves a un zombie por aquí, mátao. Usa el silbato para perros y cárgate a los dos perros que acabas de llamar con la pipa. Si te cogen, usa los puñales. Cuando hayan caído, coge las hierbas que hay por dónde entraste, el collar de uno de los perros abatidos, y sal. Descarta el silbato.

Si no hubo zombies antes (Ésta memoria mía :() lo habrá ahora si vuelves a entrar al balcón. El caso es que examina el collar. Examínalo en cuanto aparezca, y podrás pulsar un botón. Saldrá una moneda. Examina ésta moneda, y se extenderá, formando la LLAVE FALSA. Vuelve a la entrada de la mansión, baja al primer piso, ve al comedor y de ahí al pasillo donde estaba la jaula.

Ahora hay cuervos. Podrás andar o correr sin que se muevan si no disparas. Sube las escaleras y entra al pasillo de los espejos. Ésta vez avanza todo recto y cruza la puerta, ignorando al zombie que se ha levantado con cierta mala leche. Sí, amigo, ése es un superzombie, pero se puede esquivar con facilidad en ése pasillo.

El caso es que tras cruzar la puerta, a tu lado hay una estatua. Avanza, pasa una estatua con unos sospechosos pinchos en el casco y encontrarás un pedestal con la LLAVE DE LA ARMADURA. Cuando la cojas, se te cortará el paso y la estatua sospechosa empezará a girar para intentar hacer zumo de poli, así que deja la llave falsa. Como si nada hubiera pasado, vuelve hasta el segundo piso de la entrada.

Aquí, ve al pasillo con forma de U, y abre con tu nueva llave la primera puerta que veas. Avanza un poco y verás a Rebecca y a Richard, y éste último está envenenado. Vete a la enfermería a toda leche, coge el SUERO en el estante que hay al lado del baúl, y vuelve con Rebecca. Ella y tú veréis que ese pasillo no es un lugar seguro, y llevaréis a Richard a la enfermería (automáticamente). Aquí, si hablas con Rebecca, podrá curar tus heridas (Pero sólo podrá hacerlo tres veces, así que tenla en cuenta como último recurso). Sal de la enfermería.

=====
=====

=====
=====
7.- Extras:

7.1.- Solución de puzzles

Obtención de la Máscara sin rostro 2, Mansión
En la sala de las cuatro estatuas que se han salido automáticamente, tienes que moverlas en un orden concreto si quieres coger la máscara y salir con vida, ya que si te equivocas, saldrá gas venenoso y palmarás. No te preocupes si se mueven, es para distraer. Deberás empujar las estatuas en el siguiente orden:
(La posición es la que ves en pantalla, cuando se enfoca al pedestal)
Arriba a la izquierda,
Abajo a la derecha,
Arriba a la derecha,
Arriba a la izquierda,
Abajo a la izquierda,
Arriba a la derecha,
Abajo a la derecha,
Abajo a la izquierda,
Abajo a la derecha.

Las estatuas dejarán de moverse y podrás coger un JOYERO. Ábrelo pulsando los botones que hay a ambos laterales, y podrás sacar la máscara.

Obtención de la Máscara sin rostro 4, Mansión

El puzzle de la sala de los cuadros del Resident Evil original ha sido eliminado, lo siento. Ahora tienes que jugar con las luces para que las vidrieras tengan un color concreto. Para ello, pulsa los botones que hay EN CADA LADO de la vidriera para que cambie el color. La combinación es:

La vidriera más cercana a la puerta, de un color anarajado.

La vidriera entre medias, de un color morado.

La vidriera que está en la esquina del pasillo, de un color verdoso.

Una vez entonces, podrás pulsar el botón del cuadro y salir al cementerio sin ser atacado por los cuervos, si no la has jodido.

Veletas en el exterior, Bosque

Verás un par de veletas de camino a una verja. Tienes que bloquear las flechas para poder continuar. La roja hacia el oeste, y la azul hacia el norte. Ya está, puerta abierta.

Huida de la sala de control, Acuario

Al pulsar en el ordenador dónde está el error, un tiburón se ensañará contigo, y embestirá contra la ventana. Saldrá 'EMERGENCIA: X%'. Pues bien, como llegue el porcentaje al 100%, fin del juego para tí. La forma de salir de ésta es fácil: Tras pulsar en el ordenador del error, ve a la derecha de Jill, y quita el seguro. Ve al otro lado, donde está la otra ventana, y baja las persianas... Mierda. Se han bloqueado. Corre al pasillo y ve en la dirección donde está el botiquín. Verás un chisme que te pide te da tres opciones: Pulsa en el uno, luego en el dos, y luego en el tres. Vuelve a la sala de control, quita el seguro, baja la palanca, y usa el ordenador. Lo siento por los ecologistas, pero esos bichos se nos han ahogao.

Combinación de la puerta con clave, Casa de invitados.

Antes de meter algún código, en el pasillo dónde está el pesado látigo, cruza las puertas dobles del fondo. Sube las escaleras y examina la mesa de billar. Tienes que anotar el color que tiene cada bola y qué bola usa ése color. La combinación es aleatoria, lo siento, así que coge papel y boli o lápiz, y anota. Ya en el teclado numérico, pulsa en uno de los tres botones que tienen el dibujo de un párpado. Se iluminarán de un color. Pues bien, las bolas que tuvieran el color, son los números para ése color. Por ejemplo, si la bola 2 era roja, y el teclado de ilumina de rojo, pulsa el 2. Pueden entrar varias teclas por color. Cuando metas las teclas correspondientes, se abrirá la puerta.

Combinación del V-Jolt, Casa de invitados.

Si vas a usar la opción inteligente para cargarte a la Planta 42, debes de tener cuatro huecos vacíos en tu inventario. En la puerta de la clave de colores, coge las cuatro botellas. Desgraciadamente, no hay vodkas ni margaritas en las botellas, sino productos químicos venenosos. Y vamos a hacer que sean venenosos para la plantita. Sigue la mezcla que te digo o es posible que te salga gas en vez de algo bueno, y el gas no es que sea precisamente saludable.

Mezcla el UMB nº 3 con agua para sacar UMB nº4. Mezcla UMB nº4 con Amarillo 6 para sacar el UMB nº 10. Mezcla Amarillo 6 con agua para sacar UMB nº 7. Mezcla el UMB nº 10 con el nº 7 para tener UMB nº 17. Añádele UMB nº3. Voilá, ya tenemos el V-Jolt.

Libros rojos, en la Casa de invitados.

Cuando tengas el Libro rojo, y lo examines, verás que está vacío. No pasa nada. En la estantería hay que introducir el libro que falta en el hueco que ocupa el libro blanco. Entonces tendrás que ordenar los libros de forma que sea visible un dibujo. Combinación aleatoria, pero es cuestión de ensayo y error.

Sala de las águilas, Mansión.

Hay una sala con un par de cómodas, dos águilas disecadas y un interruptor. Empieza empujando hacia la pared más cercana a cada cómoda, y luego usa el interruptor, quedándote a oscuras. Tranquilo, no va a saludarte nadie. Verás que brilla algo en cada cabeza de ciervo, y en cuanto te acerques, un ruido sordo te dirá que se ha bloqueado ésa cosa. Tendrás que subirte a una de las cómodas o pegarte a su pared para oír ése ruido sordo, y luego correr al otro extremo, y subirte a la cómoda, para coger una gema de cada cabeza, antes de que se te bloquee el acceso a la gema. Coge las dos.

Joyero con piezas, Objeto en mansión.

Examinando el joyero, tras meterle la gema roja, verás en una cara que hay una serie de piezas. Es un puzzle sencillo, encaja todas las piezas y podrás abrir el joyero. Empieza haciendo el borde, y recuerda girar las piezas con L y R. Ensayo y error.

Sala con las paredes aplastantes, Mansión.

Verás en frente de tu personaje a una estatua y dos entradas a su derecha, ve por la más cercana y verás cómo las paredes se juntan con la intención de convertirme en tortilla francesa. Vuelve con la estatua, y espera a que las paredes terminen de cerrarse. Ahora ve a la otra entrada, y al fondo verás un interruptor que hará que las paredes vuelvan a su posición original. Púlsalo y corre con la estatua, luego empuja la estatua hacia el fondo de la sala. Las paredes ésta vez no se quedarán quietas, irán hacia un lado y al otro al pulsar el interruptor. Con la estatua cortando el camino, empújala al fondo. Ahora viene la parte más difícil. Tendrás que retraer las paredes, ir a dónde la estatua, y empujarla al lado contrario al interruptor. Cuando hayas empujado lo suficiente, una escena se encargará de dejar quietecitas las paredes, y de abrirte un camino.

Sala con las estatuas, Cuevas.

Verás una estatua metida, otra al revés salida pegada a una pared, un círculo que te hace girar y un hueco para manivelas. Empuja la estatua hacia el otro lado hasta que la dejes pegada a una superficie marrón, a mitad de camino. Usa la manivela dos veces en el hueco para empujar la estatua. Luego tienes que empujarla dos veces hacia el círculo, para luego empotrarla en el hueco que hay cerca de otra estatua. Recoge tu premio.

7.2.- Extras ganados a medida que avanzas en el juego

Trajes nuevos

Cuando termines Resident Evil, se te concederá una llave para una sala con varios trajes nuevos. Si te pasas el juego varias veces en un mismo nivel de dificultad y no tienes nada, piénsate cambiar de dificultad.

Iré poniendo qué trajes se consiguen a medida que los obtenga y los vea.

7.3.- Trucos

El truco de la munición extra del lanzagranadas

Se oye mucho por la comunidad del Resident Evil que hay un error en el juego

que te permite pillar granadas extra. Desgraciadamente, el truco se subsanó en la edición Europea (PAL) del juego, y ésta guía, siendo de la edición europea, no va a hacer especial hincapié en esto. Si quieres saber el truco, búscate a otro, o compra la edición americana o brasileña.

Los europeos nos quedamos sin nada.

Finales diferentes

En éste juego hay un total de 12 finales diferentes, dependiendo de tu actuación con los personajes secundarios del juego. Para cambiar de final, deja que tu compañero (Barry o Rebecca) muera en algún momento del juego, o no saques a Chris o a Jill de su celda.

Con Jill, cambio de la introducción del zombie

Hay un truco que había en el Resident Evil original que te permitía matar a los zombies con tres disparos, pero ahora lo han quitado. Pero la escena se mantiene. Para verla, cuando tengas el control, vuelve a la entrada dos veces, y Barry te dirá que te acobardas. Luego ve hacia la chimenea por el lado del reloj. Entonces verás la escena cambiada.

7.- Copyright y información de contacto

Ésta guía ha sido realizada en su totalidad por Víctor González a.k.a IIDucci. Copyright 2004 Víctor González.

Éste documento no debe ser reproducido bajo cualquier circunstancia que no sea para su uso personal o privado. Éste documento no puede ser colgado en cualquier página web o colocado en cualquier otra forma de distribución sin una autorización escrita previa por adelantado. El uso de éste documento en cualquier sitio web o en cualquier parte de cualquier formato de uso público está estrictamente prohibido, y es una violación del copyright.

Todas las marcas registradas y los copyrights que se contienen en éste documento son propiedad de sus respectivos propietarios.

This guide has been made in it's totality by Víctor González a.k.a IIDucci. Copyright 2004 Víctor González.

This may be not be reproduced under any circumstances except for personal, private use. It may not be placed on any web site or otherwise distributed publicly without advance written permission. Use of this guide on any other web site or as a part of any public display is strictly prohibited, and a violation of copyright.

All trademarks and copyrights contained in this document are owned by their respective trademark and copyright holders.

All characters and logos are trademarks of Capcom. All rights reserved.
