

5- ACERCA DEL "GUN POWDER".

6- ACERCA DE LAS "HERBS".

7- SALVAR EL JUEGO.

8- EL SISTEMA DE DECISIONES.

9- GUIA PRINCIPAL.

I) Otra vez en Raccoon City.

II) La Comisaria.

Ruta A: Fight with the monster.

Ruta B: Enter the Police Station.

III) Cambiamos de barrio.

IV) La Zona Comercial.

Ruta A: Primero al Restaurante.

Semi-Ruta A: Run into the Basement.

Semi-Ruta B: Hide inside the Kitchen.

Ruta B: Primero a las Oficinas del Periodico.

Semi-Ruta A: Jump out of the window.

Semi-Ruta B: Hide in the back.

V) El camino hacia el Trolebus.

VI) La busqueda de las tres piezas.

A) El "Machine Oil".

B) El "Fuse".

Ruta A: Head to the emergency exit.

Ruta B: Increase the electricity output.

C) El "Oil Additive".

Ruta A: Climb up.

Ruta B: Jump off.

VII) La Torre del Reloj.

Ruta A: Jump out of the window.

Ruta B: Use the emergency brake.

Ruta A: Use the light.

Ruta B: Use the cord.

VIII) Manejamos a Carlos.

IX) El Hospital.

Ruta A: Primero al Cuarto Piso, y luego al Tercer Sotano.

Ruta B: Primero al Tercer Sotano, y luego al Cuarto Piso.

X) Otra vez con Jill.

XI) El Parque.

XII) El Cementerio.

XIII) La Fabrica Abandonada.

Ruta A: Push him off.

Ruta B: Jump off.

Semi-Ruta A: Negotiate with Nicholai.

Semi-Ruta B: Return fire to the chopper.

Ruta A: Exterminate the monster.

Ruta B: Ignore it and evacuate.

10- LOS "ENDINGS".

1- Elegir "Push him off".

2- Elegir "Jump off".

11- LOS ITEMS DE NEMESIS.

12- LOS "FILES".

- 1- GAME INSTRUCTIONS A
- 2- GAME INSTRUCTIONS B
- 3- CLOCK TOWER POSTCARD
- 4- PHOTO A
- 5- MARVIN'S REPORT
- 6- DAVID'S MEMO
- 7- FAX FROM KENDO GUN SHOP
- 8- MERCENARY'S DIARY
- 9- CITY GUIDE
- 10- PHOTO B
- 11- PHOTO C
- 12- REPORTER'S MEMO
- 13- MECHANIC'S MEMO
- 14- MANAGER'S REPORT
- 15- BUSINESS FAX
- 16- DARIO'S MEMO
- 17- OPERATION INSTRUCTION
- 18- ART PICTURE POSTCARD
- 19- MERCENARY'S POCKETBOOK
- 20- DIRECTOR'S DIARY
- 21- PHOTO D
- 22- MEDICAL INSTRUCTION MANUAL
- 23- PHOTO E
- 24- WRITTEN ORDER TO THE SUPERVISORS
- 25- SUPERVISOR'S REPORT
- 26- FAX FROM THE H.Q.
- 27- MANAGER'S DIARY
- 28- SECURITY MANUAL
- 29- INCINERATOR MANUAL
- 30- CLASSIFIED PHOTO FILE

13- EL "JILL'S DIARY".

14- LOS "EPILOGUES".

- 1- Jill Valentine.
- 2- Chris Redfield.
- 3- Barry Burton.
- 4- Leon Kennedy.
- 5- Claire Redfield.
- 6- Sherry Birkin.
- 7- Ada Wong.
- 8- Hunk, the 4th Survivor.

15- LOS "COSTUMES".

16- "THE MERCENARIES: OPERATION MAD-JACKAL".

- A) Los personajes.
- B) Los enemigos (tiempo y dinero que otorgan).
- C) Los "Survivors".
- D) Los "Contact Points".

17- GUIA PARA "THE MERCENARIES: OPERATION MAD-JACKAL".

18- DIFERENCIAS ENTRE EL "EASY MODE" Y EL "HARD MODE".

- A) Los Items.
- B) El juego.

19- ARMAS.

- A) Descripciones del juego.
- B) Descripciones mias.

20- MUNICION.

- A) Descripciones del juego.
- B) Descripciones mias.

21- PROVISIONES.

- A) Descripciones del juego.
- B) Descripciones mias.

22- KEY ITEMS.

- A) Descripciones del juego.
- B) Ubicaciones.
- C) Utilidades.

23- EL RANKING.

24- MAPAS.

25- GAMESHARK CODES.

26- AGRADECIMIENTOS.

27- CONCLUSION.

28- PAGINAS DONDE SE ENCUENTRA ESTA GUIA.

Si quieres aportar algo para esta Guia, mandamelo por e-mail. Yo lo leere y si me parece bien lo pondre en esta Guia Completa. El credito se le sera dado al que lo aporte, por supuesto.

1- VERSIONES.
#####

Si te parece que debo agregar, corregir o sacar algo a esta Guia, por mas pequeño que sea, por favor hacemelo saber por e-mail.

Version 4.61 (18/02/09): Ya esta terminada, pero le estoy agregando mas cosas. Le agregue lo siguiente: -Saque mi email viejo.

Version 4.6 (12/06/04): Ya esta terminada, pero le estoy agregando mas cosas. Le agregue lo siguiente: -Corregi diversos errores ortograficos.
-Quite mi numero de ICQ ya que no lo uso mas, y agregue mi MSN.
-Cambie mi direccion de e-mail.
-Quite el dibujo de abajo.
-Paginas donde se encuentra esta guia: Ahora esta en GameFAQs.

Version 4.5 (25/03/01): Ya esta terminada, pero le estoy agregando mas cosas. Le agregue lo siguiente: -Paginas donde se encuentra esta Guia.
-Agradecimientos: Quite los que agradecia por publicarme y los puse en la seccion <Paginas donde se encuentra esta Guia>.

Version 4.4 (01/03/01): Ya esta terminada, pero le estoy agregando mas cosas. Le agregue lo siguiente: -Agradecimientos: Agregue tres.

Version 4.3 (15/01/01): Ya esta terminada, pero le estoy agregando mas cosas. Le agregue lo siguiente: -Guia para "The Mercenaries: Operation Mad-Jackal".
-Agradecimientos: Agregue dos.
-Agregue el "Ascii Art" arriba, y un dibujo abajo.
-Corregi muchos errores y agregue varias cosas pequeñas.

Version 4.2 (03/01/01): Ya esta terminada, pero le estoy agregando mas cosas. Le agregue lo siguiente: -Los "Costumes": Puse los dos que me faltaban.
-Mapas.
-Agradecimientos: Agregue dos.

Version 4.1 (02/01/01): Ya esta terminada, pero le estoy agregando mas

cosas. Le agregue lo siguiente: -Gameshark Codes.
-Agradecimientos: Agregue uno.

Version 4.0 (29/12/00): Ya termine lo que tenia previsto hacer. Agregue lo siguiente: -Key Items: Los termine.
-El Ranking.
-Agradecimientos.
-Conclusion.

Pero no piensen que esto se acaba aca. Voy a tratar de agregarle mas cosas.

Version 3.54 (28/12/00): Todavia le falta mucho por terminar. Le agregue lo siguiente: -Key Items: Hice las Ubicaciones.

Version 3.48 (27/12/00): Todavia le falta mucho por terminar. Le agregue lo siguiente: -Municion: La termine.
-Provisiones.
-Key Items: Arme los cuadros y tambien hice las descripciones del juego.

Version 3.25 (26/12/00): Todavia le falta mucho por terminar. Le agregue lo siguiente: -Municion: Hice las descripciones del juego.

Version 3.2 (25/12/00): Todavia le falta mucho por terminar. Le agregue lo siguiente: -Diferencias entre el "Easy Mode" y el "Hard Mode".
-Armas.

Version 3.0 (23/12/00): Todavia le falta mucho por terminar. Le agregue lo siguiente: -Los "Files": Los termine.

Version 2.924 (22/12/00): Todavia le falta mucho por terminar. Le agregue lo siguiente: -Los "Files": Termine hasta el diecinueve.
-Los "Epilogues".
-Los "Costumes".
-"The Mercenaries: Operation Mad Jackal".

Version 2.372 (21/12/00): Todavia le falta mucho por terminar. Le agregue lo siguiente: -Los "Files": Escribi los primeros doce.
-El "Jill's Diary".

Version 2.2 (20/12/00): Todavia le falta mucho por terminar. Le agregue lo siguiente: -Los "Endings".
-Los Items de Nemesis.

Version 2.0 (19/12/00): Todavia le falta mucho por terminar. Le agregue lo siguiente: -Guia Principal: La termine.

Version 1.5 (16/12/00): Todavia le falta mucho por terminar. Ya tiene lo siguiente: -Los movimientos.
-Las peculiaridades.
-Acerca del "Gun Powder".
-Acerca de las "Herbs".
-Salvar el juego.
-El sistema de decisiones.
-Guia Principal: De esta ya llegue a la parte del Parque.

2- INTRODUCCION.
#####

Esta es la primer Guia que hago. La razon por la que la hice es simple: Estaba aburrido. Otra de las razones fue que casi todas las Guias que vi, estaban desorganizadas, faltaba informacion, etc.
Espero que les ayude para acabar este impresionante juego.
Ah! Una ultima cosa. La iba a hacer en Ingles, pero me decidi a hacerla en mi propio idioma. No voy a poner acentos por las dudas de que halla complicaciones al cambiar el formato.
No tengo nada mas que decir, solo que tengan buena suerte para finalizar esta aventura.

3- MOVIMIENTOS.
#####

A) Movimientos basicos.

BOTONES	FUNCIONES
Arriba	Se mueve hacia adelante.
Abajo	Se mueve hacia atras.
Izquierda	Gira a la izquierda.
Derecha	Gira a la derecha.
Cruz	Accion / Disparo (manteniendo R1).
Cuadrado	Correr (moviendote adelante).
Triangulo	Cancelar.
Circulo	Abrir Menu.
L1	Apuntar a otro enemigo (manteniendo R1).
L2	Abrir Mapa.
R1	Apuntar a enemigos.
R2	Apuntar a barriles o explosivos.
Select	Opciones / Avanzar algunas animaciones.
Start	Pausar el juego.

B) Movimientos especiales.

Giro de 180 grados = Apretar Cuadrado mientras vas hacia atras.

Empujar enemigos = Apretar los botones direccionales, Cruz, Cuadrado, Triangulo, R1, R2 y L1.

Esquivar ataques = Apretar Cruz mientras estas apuntando (en el momento preciso en el que vas a ser golpeado).

Subir / Bajar de un objeto = Apretar Cruz mientras te mueves hacia el borde del objeto.

Empujar objetos = Ir hacia adelante pegado al objeto que quieras empujar.

4- LAS PECULIARIDADES.
#####

Como sucedio en la segunda entrega de la saga Resident Evil, los dos niveles de dificultad en los que podemos comenzar una partida, se diferencian en varios aspectos. Si juegas en el "Easy Mode", empezaras con un "Assault Rifle" con 100% de municion, el "Reloading Tool" y un "First Aid Box". Y por si esto fuera poco, cuando revises el primer Baul del juego, encontraras 200% de "Assault Rifle Bullets", una "Magnum" con 30 "Magnum Bullets", una "Hand Gun" con 265 "Hand Gun Bullets", una "Shotgun" con 63 "Shotgun Shells", un "Ink Ribbon" infinito y un "Knife". Como puedes ver, para un seguidor de la saga son demasiadas facilidades, por lo que solo puedo recomendar este nivel de dificultad a los principiantes. Cuando completes el juego en este nivel conseguiras unos cuantos extras, como el Extra-Game "The Mercenaries", pero nunca podras tener todos. De esta forma, no podras ver los "Epilogues" de los ocho personajes principales de la saga Resident Evil, ni obtendras los cinco "Costumes" de Jill (solo conseguiras dos), ni algunas armas especiales. Pero si escoges el "Hard Mode", veras que tu aventura se hace mucho mas dura y

desafiante. Jill comienza la aventura con la "Hand Gun", 15 "Hand Gun Bullets" y el "Reloading Tool", nada mas. En el Baul solo encontraras un "Knife" que, para lo que sirve, mejor ni tocarlo. Pero a cambio de esta dificultad, Jill podra obtener todos los extras, es decir, el Extra-Game "The Mercenaries", los cinco "Costumes" y los ocho "Epilogues". Para ello tienes que acabar el juego varias veces, obteniendo en cada uno de los juegos finalizados un Ranking: Dependiendo de la posicion, obtendras distintos extras atendiendo al tiempo que has tardado y los objetos que has utilizado. Ademas, durante el juego podras recoger el "Mine Thrower", que no aparece en el "Easy Mode". Del mismo modo, cuando te enfrentes a Nemesis y lo derrotes, podras recoger objetos para construir nuevas armas o bien recuperar algo de salud. Tras acabar el juego por primera vez, salvarlo y comenzar uno nuevo cargando los datos, podras recoger nuevos Items de Nemesis. Tambien te cuento que si recoges todos los "Files" por orden conseguiras el "Jill's Diary". Mediante esta Guia te dire en que orden tomarlos. Voy a guiarlos a traves del "Hard Mode", ya que las recompensas son mayores que los inconvenientes.

5- ACERCA DEL "GUN POWDER".
#####

Otro de los aspectos novedosos de Resident Evil 3 es el sistema para crear municion. A diferencia de las anteriores entregas, encontraras "Gun Powder" de dos tipos, A y B, con los que podras crear distintos tipos de municion con el "Reloading Tool". Si combinas "Gun Powder A" con "Gun Powder B" obtendras como resultado "Gun Powder C". Combinando estos tres tipos de "Gun Powder" puedes crear los muchos tipos de municion, permitiendo este sistema que cada jugador cree la municion que considere mas adecuada para la situacion o se limite, en la medida de lo posible a utilizar su arma favorita. Aqui abajo puedes ver las posibles combinaciones y sus resultados.

A = 15 "Hand Gun Bullets".
A + A = 39 "Hand Gun Bullets".
A + A + A = 55 "Hand Gun Bullets".
B = 7 "Shotgun Shells".
B + B = 18 "Shotgun Shells".
B + B + B = 30 "Shotgun Shells".
A + A + B = 20 "Shotgun Shells".
B + B + A = 60 "Hand Gun Bullets".
A + B = C.
C = 10 "Grenade Rounds".
A + C = 10 "Flame Rounds".
B + C = 10 "Acid Rounds".
C + C = 10 "Freeze Rounds".
C + C + C = 24 "Magnum Bullets".

Nota: Mientras vayas creando el mismo tipo de municion varias veces, iras subiendo de "Nivel". Esto significa que iras creando mayor cantidad de ese tipo de municion, y a veces crearas nuevos tipos de municion.

Tambien puedes combinar la polvora con las "Grenade Rounds". Aqui abajo veras las posibles combinaciones y sus resultados.

"Grenade Rounds" + (A) = 6 "Flame Rounds".
"Grenade Rounds" + (A + A) = 12 "Flame Rounds".
"Grenade Rounds" + (A + A + A) = 18 "Flame Rounds".
"Grenade Rounds" + (B) = 6 "Acid Rounds".
"Grenade Rounds" + (B + B) = 12 "Acid Rounds".
"Grenade Rounds" + (B + B + B) = 18 "Acid Rounds".
"Grenade Rounds" + (C) = 6 "Freeze Rounds".
"Grenade Rounds" + (C + C) = 12 "Freeze Rounds".
"Grenade Rounds" + (C + C + C) = 18 "Freeze Rounds".

Nota: Yo no te dire que combinaciones utilizar, eso queda a tu criterio.

6- ACERCA DE LAS "HERBS".
#####

En el juego podemos encontrar tres tipos de "Herbs": "Green Herb", "Blue Herb" y "Red Herb". La "Green Herb" recupera la energia, la "Blue Herb" cura el veneno y la "Red Herb" aumenta los efectos de las anteriores. De este modo, es posible crear combinaciones con ellas. Aqui abajo puedes ver las posibles combinaciones y sus efectos.

Green = Recupera el 25% de la vida.
Blue = Cura el veneno.
Green + Green = Recupera el 50% de la vida.
Green + Blue = Recupera el 25 % de la vida y cura el veneno.

Green + Red = Recupera el 100% de la vida.
Green + Green + Green = Recupera el 100% de la vida.
Green + Green + Blue = Recupera el 50% de la vida y cura el veneno.
Green + Blue + Red = Recupera el 100% de la vida y cura el veneno.

Nota: Yo no te dire que combinaciones utilizar, eso queda a tu criterio.

7- SALVAR EL JUEGO.
#####

Para salvar tu juego, debes conseguir un "Ink Ribbon". Cuando lo tengas, ve a una Maquina de Escribir (en el mapa aparece con una letra "S") y utilizala. Si juegas en el "Easy Mode" tendras el "Ink Ribbon" infinito desde el principio, pero en el "Hard Mode" deberas conseguirlos.

8- EL SISTEMA DE DECISIONES.
#####

En determinadas ocasiones, y casi siempre coincidiendo con un encuentro con Nemesis, la pantalla mostrara una imagen, de aspecto parecido al negativo de una foto, con dos opciones distintas. Luego la pantalla volvera a su estado normal y presentara las dos opciones que viste antes. Cuando escojas una de las dos, el desarrollo del juego se vera modificado, por lo que en esta Guia encontraras distintas rutas atendiendo a las opciones disponibles en cada caso. Del mismo modo, algunas decisiones pueden afectar a la localizacion de algunos objetos (como municion o "Herbs") o a los enemigos que encontraras. En la Guia encontraras buena informacion sobre todas estas posibles variaciones con que te puedes encontrar.

9- GUIA PRINCIPAL.
#####

=====
I) Otra vez en Racoon City.
=====

Jill comienza la aventura en una explosion. El lugar esta lleno de Zombies. No utilices ninguna de las pocas balas con las que comienzas, asi que esquivalos sin preocuparte porque te lastimen (un poco mas adelante recuperaras la vida que hayas perdido). Sube al contenedor y al bajar veras una secuencia cinematografica que te permitira entrar al Almacen. Aqui conoceras a Dario, un asustado gordito que se encerrara en un Camion (aqui recuperaras tu vida). Lee las dos "Game Instructions" que llevas encima y pasaran a formar parte de tus "Files" con los numeros 1 y 2. Primero lee el A y luego el B.

Revisa la Planta Baja del Almacen para encontrar debajo de la escalera un "First Aid Spray" y "Hand Gun Bullets". Sube las escaleras y entra en el Despacho. Aqui encontraras la "Warehouse Key" colgada sobre la pared, un "Ink Ribbon" en la Maquina de Escribir y dos "Gun Powders A". En el Baul encontraras un "Knife" que no sirve para nada. Deja en el Baul lo que no necesites y sal de la habitacion. Para ver algo gracioso, ve a la Planta Baja y habla con Dario.

Abandona el Almacen por la unica puerta que hay y avanza hacia el fondo del callejon. A mano izquierda encontraras una puerta que da acceso a un nuevo callejon. Avanza todo recto hasta llegar a una puerta sobre la derecha de Jill. En este lugar, pueden ocurrir dos cosas: O bien la puerta la abre un misterioso hombre que sale corriendo, o bien te tocara abrirla a ti. En cualquier caso mata a los Zombies y metete por la puerta. Al bajar las escaleras te encontraras con un muerto acompañado por dos Zombies: Matalos y recoge el "Lighter Oil" y la "Shotgun". Si quieres ver como Jill dice una frase estúpida, inspecciona al muerto por segunda vez. En cualquier caso, sube las escaleras y toma la desviacion que queda frente a la puerta, donde encontraras dos "Green Herbs". Como no puedes entrar en ningun edificio, avanza por la calle hasta llegar a una escalera de incendios (la que tiene una ambulancia debajo). Sube a las cajas que bloquean la ambulancia y toma de la pared el "Uptown Map". Si subes las escaleras, podras recoger otras dos "Green Herbs", pero los Zombies podran rodear la zona. Baja de la escalera y sigue avanzando hasta que a mano derecha veas una puerta, abrela. No te detengas demasiado porque esta zona tambien tiene Zombies. Continua hasta llegar a una escalera, que da acceso a un lugar con una puerta metalizada y un "Ink Ribbon" entre la basura. Baja por la escalera, toma el "Ink Ribbon" y continua por el pasillo que veras. Al final de este encontraras la puerta trasera del Bar.

Dentro del Bar, veremos que el misterioso hombre, que no es otro que Brad, esta siendo atacado por un Zombie. No gastes municion, deja que Brad se encargue de eliminarlo. Durante la conversacion con Brad, el tono de su voz cambiara si decides ayudarlo (un detalle muy curioso). Cuando termine la conversacion inspecciona el Bar para encontrar el "File" numero 3 en la barra,

unas "Hand Gun Bullets" en la caja registradora y un "Lighter" junto a la cabina de telefono. Combina el "Lighter Oil" con el "Lighter" y sal del Bar por la puerta trasera.

Ahora, y de manera completamente opcional, puedes volver al pasillo en el que encontraste la "Shotgun" y el "Lighter Oil" y seguir por el camino que no tomaste. Esta zona no tendrías por que visitarla, pero es posible encontrar un "Gun Powder B" en la guantera de un Auto, siempre y cuando esperes a que salga su conductor... La zona esta plagada de Zombies, pero puedes utilizar uno de esos barriles rojos para eliminar a la mayoría.

Tanto si decides ir por el "Gun Powder B" como si no, vuelve a donde estaba la puerta metalizada, sube las escaleras y continua hacia la derecha. Pocos pasos despues veras que hay dos caminos. Toma el camino que queda sobre la izquierda de Jill y cruza la puerta. El extraño ruido que oyes proviene de una manada de Zombies atrapados tras una barricada. Avanza hacia ellos lentamente y fijate en la puerta que esta a mano derecha: Esta atada con una cuerda. Antes o despues de prender fuego a la cuerda con el "Lighter", la barricada caera, dejando libres a todos los Zombies. Retrocede lo que sea necesario y dispara al barril rojo para vencerlos. Una vez despejado el camino, tras la barricada puedes encontrar el "File" numero 4 y dos "Red Herbs". Cruza la puerta y sigue avanzando hasta llegar a un pequeño incendio que bloquea una puerta. De entre las llamas saltara un Perro, que te atacara junto al otro Perro que se encuentra ahi. Matalos rapidamente con la "Hand Gun". Muy cerca veras una puerta, entra por ella. Llegaras a una habitacion en la que podras salvar el juego y organizar tus pertenencias en el Baul. Inspecciona las estanterias para encontrar "Gun Powder A" y "Gun Powder B". Salva si lo crees conveniente y sal de la habitacion. Avanza en direccion contraria al incendio y cruza la puerta. Ve hacia el Norte y sigue el unico camino posible hasta llegar a la Comisaria de Racoon City.

=====
II) La Comisaria.
=====

Tras cruzar la puerta de la Comisaria, una secuencia de video te mostrara la llegada de Brad, y la repentina aparicion de Nemesis, que desde ahora te perseguira durante todo el juego.

Cuando Nemesis mate a Brad tendras que tomar una decision: Fight with the monster / Enter the Police Station. Debes escoger rapido.

Escojas lo que escojas, debes tener en cuenta que tu armamento, en este momento de la aventura, es muy limitado. Si peleas y lo vences podras obtener un Item de Nemesis. Si huyes no podras recoger la "S.T.A.R.S. Card" de Brad, un objeto que si lo tomas ahora podras ahorrarte un poco de tiempo, que esta ubicado en su "Card Case". Te recomiendo que elijas "Fight with the monster", esquives sus ataques, y que tomes el "Card Case" de Brad de su cuerpo. Y, ahora si, que corras hacia la Comisaria sin gastar municion. Si no obtienes la "S.T.A.R.S. Card" de Brad, no te preocupes: En la Sala de Conferencias de la Comisaria encontraras la de Jill.

A continuacion te explicare los dos caminos.

Ruta A: Fight with the monster.

La mejor manera de matarlo es esquivando sus ataques, y disparandole. Tras matarlo, obtendras el Item que te "regalara". Revisa el cuerpo de Brad para encontrar el "Card Case", y dentro de este la "S.T.A.R.S. Card". Ahora, entra en la Comisaria.

Dentro de la Comisaria, puedes tomar las tres "Green Herbs" que hay junto a la puerta, unas "Hand Gun Bullets" en el mostrador del fondo, y el "Police Station Map" junto a la computadora. Utiliza la "S.T.A.R.S. Card" en la computadora, y esta te dara una clave: 0513, 4312, 0131, o 4011. Ve por la unica puerta abierta, la mas cercana al mostrador (si jugaste al Resident Evil 2 recordaras esta puerta). Ve a la pequeña Oficina, eliminando a los Zombies que te impidan pasar. Aqui dentro encontraras el "File" numero 5 y unas "Shotgun Shells" (si no estan aqui estaran en la Sala de Conferencias). Sal por la puerta que tienes enfrente segun abandonas la Oficina y llegaras a la Sala de Depositos. Recoge la "Blue Gem" del fichero con la luz roja y, abre el otro fichero (con la clave) para conseguir la "Emblem Key". Sal de esta habitacion por la otra puerta que veras. Te encontraras en un pasillo lleno de Zombies. En este momento puedes ir a la Sala de Conferencias, pero no es obligatorio. En ella encontraras unas "Shotgun Shells" (si no estaban en la pequeña Oficina), un "Ink Ribbon" y la "S.T.A.R.S. Card" de Jill. Este ultimo objeto no lo necesitaras. Tambien podras encontrar dos "Red Herbs". Para ir a la Sala de Conferencias, debes eliminar a los Zombies que te molesten y seguir todo recto hasta ver una puerta a la izquierda, cruzala. Elimina o esquiva a los Perros, y entra por la puerta que encontraras a tu izquierda. Recoge las "Shotgun Shells" (si no estaban antes) y el "Ink Ribbon", y sal de esta habitacion. Si continuas hasta el final del pasillo, puedes encontrar dos "Red Herbs" (pueden estar en el Segundo Piso). Ahora, vuelve al pasillo donde hay unas escaleras, y metete en la habitacion que hay junto a ellas.

Ruta B: Enter the Police Station.

Dentro de la Comisaria, puedes tomar las tres "Green Herbs" que hay junto a la puerta, unas "Hand Gun Bullets" en el mostrador del fondo, y el "Police Station Map" junto a la computadora. Ve por la unica puerta abierta, la mas cercana al mostrador (si jugaste al Resident Evil 2 recordaras esta puerta). Ve a la pequeña Oficina, eliminando a los Zombies que te impidan pasar. Aqui dentro encontraras el "File" numero 5 y unas "Shotgun Shells" (si no estan aqui estaran en la Sala de Conferencias). Sal por la puerta que tienes enfrente segun abandonas la Oficina y llegaras a la Sala de Depositos. Recoge la "Blue Gem" del fichero con la luz roja. Para abrir el otro fichero necesitas una clave. Sal de esta habitacion por la otra puerta que veras. Te encontraras en un pasillo lleno de Zombies. Elimina a los Zombies que te molesten y sigue todo recto hasta ver una puerta a la izquierda, cruzala. Elimina o esquiva a los Perros, y entra por la puerta que encontraras a tu izquierda. Llegaras a la Sala de Conferencias. Aqui encontraras unas "Shotgun Shells" (si no estaban en la pequeña Oficina), un "Ink Ribbon" y la "S.T.A.R.S. Card" de Jill. Sal de esta habitacion. Si continuas hasta el final del pasillo, puedes encontrar dos "Red Herbs" (pueden estar en el Segundo Piso).

Ahora debes volver al Hall de la Comisaria, y utilizar la "S.T.A.R.S. Card" en la computadora. Esta te dara un clave: 0513, 4312, 0131, o 4011. Ahora vuelve a la Sala de Depositos, y abre (con la clave) el fichero, para conseguir la "Emblem Key". Ahora, vuelve al pasillo donde hay unas escaleras, y metete en la habitacion que hay junto a ellas.

Si no escoges ninguna de las dos opciones, sera lo mismo que haber elegido "Fight with the monster". A partir de este momento tu decides que vas a hacer: Puedes pelear con Nemesis; Esquivarlo y tomar la "Card Case" de Brad; Entrar en la Comisaria y luego buscar la "S.T.A.R.S. Card" de Jill. Queda a tu criterio.

Recoge el "File" numero 6 y el "Ink Ribbon". Si no has salvado el juego ultimamente, es un buen momento para hacerlo ya que dentro de poco volvera a aparecer Nemesis.

Sube las escaleras, elimina a los Zombies que estorben, y entra por la puerta que hay cerca de la estatua. Si no encontraste las dos "Red Herbs" antes, las encontraras al final de este pasillo. Metete en la oficina de S.T.A.R.S. Recoge del armario el arma que aparezca (puede ser una "Magnum" o un "Grenade Launcher"). Busca unas "Hand Gun Bullets" en la mesa del fondo, un "Lockpick" en la del centro y un "First Aid Spray" en una bolsa que hay cerca del ultimo escritorio. Antes de irte recoge el "File" numero 7 del fax que hay junto a la puerta. Cuando quieras salir oiras un mensaje de un tal Carlos del transmisor del fondo. Baja las escaleras y prepárate para volver a enfrentarte con Nemesis. Ahora que dispones de una nueva arma y mas munición puedes hacerle frente y conseguir un Item. Pero ten cuidado: El esta armado con una Bazooka. Sus proyectiles son faciles de esquivar. Si huyes, ten en cuenta que te perseguira hasta que salgas de la Comisaria. Tanto si huyes como si no, detente en la Sala de Depositos para abrir con el "Lockpick" un fichero y conseguir otro "Gun Powder B". Ahora, abandona la Comisaria por donde has entrado.

=====
III) Cambiamos de barrio.
=====

Ve hacia las llamas que viste antes de entrar en la Comisaria. Junto a ellas hay una puerta cerrada, que ahora podras abrir con el "Lockpick". Avanza por este pasillo con forma de zigzag, y toma el "File" numero 8 y las "Hand Gun Bullets" del muerto que veras. No te asustes, lo que viste trepar detras de ti no aparecera hasta mas adelante...

Continua avanzando hasta llegar a otro callejon. En uno de sus extremos veras un "Fire Hose" que no puedes tomar todavia. Ve hacia el lado opuesto para encontrar tres "Green Herbs" (si no estan aqui las encontraras en el Ayuntamiento), dos "Blue Herbs" y una nueva puerta. Entra por ella, mata o esquiva a los dos Perros y ve detras del Autobus estrellado para encontrar sobre el cadaver un "Gun Powder B". Entra por la puerta que veras para llegar a un Garaje. Aqui dentro te encontraras con dos Perros y una bateria recargandose sobre un Auto. Recoge el "Power Cable" y sigue hasta llegar a una nueva habitacion. Habras llegado a una de las hermosas salas para salvar el juego y con Baul. Recoge el "Ink Ribbon" y las "Hand Gun Bullets", organiza tus pertenencias y, si lo crees conveniente, salva.

=====
IV) La Zona Comercial.
=====

Al salir por la otra puerta que hay en la sala, accederas a una calle cortada por los autos y las vallas de seguridad. Solo hay una puerta a la vista, asi que metete por ella dentro del edificio. Dentro, y a unos pocos pasos de la entrada, encontraras el "Downtown Map" sobre la pared de la derecha. Avanza lentamente hasta que veas una caja colgada del techo. Sin preguntar por que,

dispara a la caja hasta que caiga: De esta forma habras eliminado a uno de los dos especimenes nuevos que te esperan un poco mas adelante. Los temibles Drain Deimos son parecidos a las Arañas, y pueden ponerse en dos patas para atrapar a sus presas. Cuando atacan en grupo es mas dificil vencerlos. Por eso, es recomendable dispararle a la caja antes de enfrentarte a ellos. Avanza y mata (si lo crees necesario) al segundo. El cadaver que hay en el piso tiene en su poder un "Gun Powder A". Sube las escaleras pequeñas que hay sobre la izquierda (sobre la derecha hay otras escaleras, pero dan a un ascensor que no funciona). Metete por la puerta.

Al salir, ve todo recto hacia la derecha para recoger dos "Green Herbs". Cerca de las "Green Herbs" hay un "Bronze Compass", pero todavia no lo puedes tomar. En este punto tendras libertad para escoger el orden de los lugares que vas a visitar: Puedes ir primero al Restaurante (Ruta A) o bien al edificio del Periodico (Ruta B).

Elijas lo que elijas, es muy recomendable ir a la unica habitacion para salvar que hay en la zona, en la que encontraras una "Rusted Crank" y unas "Shotgun Shells". La "Rusted Crank", por el momento, dejala en el Baul, ya que hasta dentro de un rato no te hara falta, y toma la "Blue Gem" y el "Lockpick".

Ruta A: Primero al Restaurante.

El restaurante tiene dos puertas, una principal y una trasera. Entra por la puerta delantera. Una vez dentro, es muy posible que encuentres dos "Gun Powders A", que de no estar encima de una mesa, los podras encontrar en las Oficinas del Periodico. De cualquier modo, no te olvides del "File" numero 9, que lo encontraras encima de una de las mesas que mas sobresalen.

Ve hacia la parte de atras de la Cocina, fijate en la trampilla que hay un poco antes, y avanza hasta la puerta trasera de la Cocina. Alli encontraras un pequeño armario, que podras abrir con el "Lockpick". Dentro de este encontraras un "Fire Hook" con el que podras abrir la trampilla que viste antes. En este momento aparecera Carlos, un Mercenario contratado por Umbrella, y que te tratara de convencer para que te unas a ellos. Luego de esto, dirigete a la trampilla y abrela. Nemesis volvera a aparecer. En esta ocasion tendras dos opciones para elegir: Run into the Basement / Hide inside the Kitchen. Si vences a Nemesis, conseguiras otro Item.

Semi-Ruta A: Run into the Basement.

Jill y Carlos bajaran al Sotano. Una vez en este, una tuberia se rompera y el lugar comenzara a llenarse de agua. Si el agua llega hasta tu cuello, Carlos te dira que suban y te tendras que enfrentar a Nemesis (con la ayuda de Carlos). Debes tratar de entrar al conducto de ventilacion que esta el final de este pasillo, sobre la derecha. Si lo logras, apareceras en el pasillo que esta detras del Restaurante.

Semi-Ruta B: Hide inside the Kitchen.

Dejaras inconciente a Nemesis con una lampara y el gas inflamable que hay en la Cocina. De esta forma conseguiras otro Item que te "obsequiara". Si esperas a que se despierte, te podras enfrentar con el (con la ayuda de Carlos). Si no lo vences, te perseguira por un tiempo. Sal por la puerta trasera, para llegar al pasillo que esta detras del Restaurante.

Si no eliges ninguna de las dos opciones puedes hacer lo siguiente: Matar a Nemesis; Escapar de el por la puerta trasera; Escapar de el a traves del Sotano. Queda a tu criterio.

Estara lleno de Zombies si no los mataste cuando fuiste a la habitacion para salvar. Si Nemesis sigue vivo, procura matar solo a los Zombies que te bloqueen el camino, ya que al resto los matara el con su Bazooka. Si quieres guardar tu juego, entra en la habitacion para salvar que hay en esta zona. Al salir de esta habitacion, corre hacia el fondo para abandonar la Zona Comercial.

Frente a ti, veras la entrada del Ayuntamiento de Racoon City, al que todavia no puedes entrar, y hacia el Norte, las Oficinas del Periodico, tu proximo destino. Ten cuidado, ya que si no eliminaste a Nemesis te seguira persiguiendo por esta zona. Junto a la puerta del Ayuntamiento se encuentra un cadaver de un Mercenario que tiene encima "Hand Gun Bullets". Solo hay un camino hacia las Oficinas del Periodico, asi que corre cuanto puedas para llegar lo antes posible y asi, evitaras los ataques de Nemesis.

En el Hall del edificio encontraras el "File" numero 10 sobre la cabina telefonica, y en el lado opuesto, un "Ink Ribbon" y un "First Aid Spray". Empuja la escalera junto a la maquina expendedora que hay junto al telefono para llegar al panel que hay encima de ella. Subete a la escalera y manipula el panel, para lograr desviar algo de electricidad a la puerta metalica que esta cerrada. Baja de la escalera y pulsa el boton que hay junto a la puerta

para poder acceder al piso superior. No te asustes: El fuego no te hara daño. Tras un par de sustos en la escalera, y una sospechosa tranquilidad, entra en las Oficinas. La primera puerta esta bloqueada por las llamas, asi que olvidate de ella.

La segunda esta habitada por un Zombie, que se encuentra al final del escritorio. Si no quieres perder vida, disparale a la cabeza con la "Shotgun", porque solo tendras tiempo para realizar un disparo. Tras matar al Zombie, inspecciona la habitacion. En el mencionado escritorio es posible que encuentres dos "Gun Powders A" (los dos que faltaban en el restaurante) y una "Green Gem". No tomes la "Green Gem" todavia. En la mesa que esta cerca de las llamas encontraras el "File" numero 11, y al fondo, el "File" numero 12 (recuerda que para conseguir el "Jill's Diary" tendras que recoger por orden los 30 "Files"). Con todos estos Items en tu poder, toma la "Green Gem", sal por la puerta y... Nemesis aparecera en el pasillo.

Lo mejor que puedes hacer es esperar a que entre en la Oficina cerca de la puerta o la ventana, momento en el que deberas esquivar su ataque y abandonar las Oficinas del Periodico.

Una vez en la calle, es el momento de dirigirse a la entrada del Ayuntamiento que viste antes de entrar a las Oficinas del Periodico. Coloca las dos "Gems" en el extraño sistema de seguridad y entra por la puerta del Ayuntamiento.

Ruta B: Primero a las Oficinas del Periodico.

Antes de empezar, recuerda que si quieres conseguir el "Jill's Diary", primero debes ir al Restaurante para tomar el "File" numero 9 (aqui tambien puedes encontrar dos "Gun Powders A"). Si ya lo has tomado, o no te interesa, corre en direccion opuesta al lugar donde se encuentra el "Bronze Compass". Tras cruzar la puerta que esta al fondo a la derecha (no, no es un baño), te encontraras en la Zona Comercial. Si no eliminaste a los Zombies anteriormente, estaran esperandote en este pasillo. Elimina a los que te impidan pasar y ve por la desviacion que hay a la izquierda de Jill. Al final de este pasillo hay una puerta, entra por ella. Llegaras a una calle cortada por un Camion de Bomberos y una valla de seguridad. Revisa el cuerpo del Mercenario que hay junto a la entrada del Ayuntamiento para conseguir "Hand Gun Bullets", y sigue por el unico camino posible para llegar al Periodico.

En el Hall del edificio encontraras el "File" numero 10 sobre la cabina telefonica, y en el lado opuesto, un "Ink Ribbon" y un "First Aid Spray". Empuja la escalera junto a la maquina expendedora que hay junto al telefono para llegar al panel que hay encima de ella. Subete a la escalera y manipula el panel, para lograr desviar algo de electricidad a la puerta metalica que esta cerrada. Baja de la escalera y pulsa el boton que hay junto a la puerta para poder acceder al piso superior. No te asustes: El fuego no te hara daño. En el pasillo veras una puerta bloqueada por el fuego y otra abierta mas al fondo. Avanza hasta ella y entra para encontrarte con Carlos, que esta tirado en el suelo. Poco despues aparecera Nemesis, y te veras obligado a tomar una de esas decisiones rapidas que alteran el curso de la historia. Las opciones son: Jump out of the window / Hide in the back. Cada una de ellas tiene sus propias consecuencias.

Semi-Ruta A: Jump out of the window.

Apareceras en un pequeño callejon donde se encuentran dos "Red Herbs". Para recoger el "File" 11 y el "File" 12, tendras que regresar a las Oficinas del Periodico, pero Nemesis estara alli. En el Periodico tambien podras recoger dos "Gun Powders A" (pueden estar en el Restaurante). Tanto si decides volver como si no, dirigitete hacia el Restaurante, y entra por su puerta trasera.

Semi-Ruta B: Hide in the back.

Nemesis quedara aturdido tras una explosion. Aprovecha este momento para recoger el "File" numero 11 (en la mesa que esta pegada al fuego) y el numero 12 (en la esquina cercana). Es posible que en el escritorio cercano a la entrada encuentres dos "Gun Powders A", que de no estar aqui, los encontraras en el Restaurante. Recoge el Item de Nemesis y derrotalo con la ayuda de Carlos si quieres: No te lo recomiendo. Hagas lo que hagas, ve al Restaurante y entra por su puerta trasera.

Si no escoges ninguna de las dos opciones puedes hacer lo siguiente: Matar a Nemesis; Escapar de el por la puerta principal. Sigue la Semi-Ruta B.

Alli debes abrir el armario que hay junto a la puerta trasera con el "Lockpick". Dentro de este encontraras el "Fire Hook", con el que podras abrir una trampilla que hay en la zona de las Cocinas. Baja por la escalera que ha quedado a la vista y mata a los Zombies que hay en esta zona para poder tomar la "Green Gem" que hay sobre el cadaver que esta sobre la pared.

Ve hacia la calle donde estaba el Camion de Bomberos y la valla de seguridad,

y coloca las dos "Gems" en el extraño sistema de seguridad para poder abrir la entrada al Ayuntamiento. Entra por la puerta.

=====
V) El camino hacia el Trolebus.
=====

Dentro del Ayuntamiento, ya no te perseguira Nemesis. Avanza hasta llegar a un lugar que se separa en dos caminos. Toma el camino de la izquierda hasta llegar a una puerta. Al otro lado de la puerta nos esperaran unos cuantos muertos que se estan convirtiendo en Zombies, por lo que es probable que algunos se levanten. Acaba con los que te molesten. Sal por la unica puerta que hay y recoge las dos "Green Herbs". Al final de este pasillo encontraras una puerta, cruzala y apunta al barril que veras frente a ti. En este punto los enemigos pueden variar, teniendo que enfrentarnos a tres Zombies, o a tres Perros. En cualquier caso, dispara al barril cuando los enemigos esten lo suficientemente cerca y revisa el cadaver que hay junto a la puerta para conseguir 14 "Shotgun Shells". Despues, avanza hasta llegar a una barricada, sube y baja de ella y continua hasta llegar al segundo vagon del Trolebus. Dispara al barril y entra en el Trolebus.

Recoge el "File" numero 14, que se encunetra encima del cuadro electrico del Trolebus. Este "File" te cuenta que debes conseguir cuatro componentes para poner en funcionamiento el Trolebus. Uno de ellos es el "Power Cable" que ya tienes en tu poder.

Sigue inspeccionando el vagon para encontrar a Nicholai, el lider de los Mercenarios. Tras una breve charla, se ira a otro vagon y veras a Mikhail, otro Mercenario, tirado en una hilera de asientos. Habla con el para saber lo que puede llegar a decir una persona agonizante.

Ve al siguiente vagon para reunirte con Carlos y Nicholai, y observa su discusion sobre tu uilidad para salir de Ragoon City. Tras la conversacion, Carlos te dara una Cartuchera que te permitira llevar dos objetos mas en tu inventario. Toma la "Wrench" y baja del Trolebus.

A partir de este punto, tendras que volver a lugares que ya habias visitado, teniendo libertad para escoger el orden en que lo haras. Yo te recomiendo que sigas los pasos en el orden que yo te digo, ya que, en mi opinion, son los mas logicos.

=====
VI) La busqueda de las tres piezas.
=====

Lo primero que debes hacer es volver a la entrada del Ayuntamiento. Es posible que, por el camino, algun Zombie salga de un Auto. Si revisas la guantera de ese Auto encontraras un "Gun Powder B".

Poco antes de llegar a la entrada, una puerta se abrira, dejando libres a cuatro Zombies. Matalos y entra por la puerta que han abierto. En este lugar encontraras tres "Green Herbs" (si no estaban en el Callejon de antes) y una estatua con un interruptor. Pulsalo para que la estatua baje el brazo y asi puedas tomar el "Bronze Book".

=====
A) El "Machine Oil".
=====

Ve a la habitacion con Baul que esta en la Zona Comercial. Deja el "Bronze Book" en el Baul y toma la "Rusted Crank". No te olvides de llevar contigo la "Wrench". Deja espacio libre en tu inventario, ya que en la Gasolinera encontraremos objetos que si no son tomados ahora no podran ser tomados nunca. Te aviso que al salir de esta habitacion los enemigos habran aparecido nuevamente.

Vuelve al Ayuntamiento, y ve al lugar donde se separan dos caminos. En el camino te atacaran tres Perros o tres Zombies. Ve por el camino de la derecha, y sigue hasta llegar a una puerta. Tras pasarla, solo tendras que correr un poco para llegar a la Gasolinera. El acceso a la Gasolinera esta protegido por un cierre metalico: Utiliza la "Rusted Crank" para levantarlo. Cuando se rompa la "Rusted Crank", utiliza la "Wrench" para terminar de subir el cierre. Entra en la Gasolinera.

Dentro te espera uno de los Mercenarios, que puede variar entre Carlos o Nicholai, dependiendo de la decision que tomaste en el ultimo enfrentamiento con Nemesis.

Encima de la mesa encontraras 3 "Gun Powders A", y un "First Aid Spray" en las estanterias que hay detras del mostrador. Puedes encontrar dos "Red Herbs" (si no estan aqui estaran en la Central Electrica). Justo al lado hay un armario cerrado con un peculiar sistema de seguridad. Este Puzzle no tiene una unica solucion, entonces no existe una clave unica. El Puzzle presenta cuatro interruptores asociados con una letra (A, B, C y D). Al comenzar el Puzzle, una letra aparecera iluminada, y las otras tres apagadas. El objetivo es dejar iluminado solo el interruptor que hay encima de la letra resaltada. Cada vez que pulses un interruptor, lo que estaras haciendo es activar o desactivar los interruptores adyacentes, de forma que los que estaban apagados ahora estaran encendidos. Tendras que repetir el Puzzle tres veces. Es muy facil, y ademas cuentas con intentos ilimitados.

Cuando hayas terminado el Puzzle podras recoger el "Machine Oil", uno de los componentes que hacen falta para hacer funcionar el Trolebus.

Cuando vayas a salir de la Gasolinera, una explosion dejara el lugar en llamas. Los objetos que no hayas tomado, ahora seran inaccesibles. Ve a la habitacion con el Baul para organizar tus pertenencias.

B) El "Fuse".

Toma el "Bronze Book" y ve al lugar donde esta el "Bronze Compass". Coloca el "Bronze Book" en el hueco que hay al lado. De esta manera podras tomar el "Bronze Compass" sin problemas. Vuelve al Ayuntamiento (es probable que en el camino te ataquen algunos Cuervos) y coloca el "Bronze Compass" en el brazo de la estatua que tenia el "Bronze Book". Con ello activaras un mecanismo que te permitira tomar una "Battery" de la parte trasera de la estatua.

Con esta "Battery", debes regresar a la habitacion en la que estaban los Drain Deimos y colocarla en el ascensor que no funcionaba. Baja por el ascensor para llegar a la Central Electrica. Te encontraras con seis Zombies. Si te das prisa podras eliminar a unos cuantos disparando al mecanismo que hay adherido en la pared. Examina el muerto que hay cerca del ascensor para obtener "Hand Gun Bullets", y avanza hasta llegar a la Central Electrica. La puerta principal esta cerrada: Entra por la reja metalica que esta a la derecha. Estaras en un pasillo con dos "Red Herbs" (si no estaban en la Gasolinera) y una puerta metalica.

Cuando entres en la sala principal de la Central Electrica, veras que hay dos puertas cerradas y, encima de una mesa, tres "Gun Powders B" (tambien pueden estar mas adelante). Veras que hay dos maquinas. Activa la que esta mas abajo de la pantalla para suministrarle energia a la segunda, y prepárate para otro Puzzle. Este, a diferencia de los demas Puzzles, tiene una unica solucion.

El Puzzle es asi: Cada una de las puertas tiene su propio limite de voltaje, asi que si te pasas o te quedas corto, no conseguiras abrirla.

La maquina tiene dos botones: Uno "Red" y uno "Blue". El "Red" añade 15 voltios, que se multiplicaran por el numero que hay entre las distintas casillas, mientras que el "Blue" restara 5 voltios, que tambien seran multiplicados por el numero que aparece entre las casillas. Guíate por este esquema.

BOTON	1x	2x	3x	4x
Red	+15	+30	+45	+60
Blue	-05	-10	-15	-20

Los voltajes de las dos habitaciones son:

- a. Low voltage control room = 015V - 025V.
- b. High voltage control room = 115V - 125V.

Para abrir las puertas has lo siguiente:

- a. Red / Blue / Blue / Blue = 020V.
- b. Red / Red / Red / Blue = 120V.

Nota: Te recomiendo que abras las dos puertas antes de entrar por cualquiera de ellas.

Entra en el "Low voltage control room" y recoge el "Fuse". Cuando salgas de esta habitacion una manada de Zombies tratara de entrar a la Central. Tendras que elegir una opcion: Head to the emergency exit / Increase the electricity output.

Ruta A: Head to the emergency exit.

Apareceras afuera junto con algunos Zombies, pero no te preocupes ya que Nemesis los matara con su Bazooka, y luego ira por ti (si lo vences, conseguiras otro Item). Si quieres recoger el arma que no recogiste en la Comisaria, vuelve a la Central y entra en el "High voltage control room" (si tienes la "Magnum" conseguiras el "Grenade Launcher", y si tienes el "Grenade Launcher" conseguiras la "Magnum"). Hagas lo que hagas, vuelve al ascensor y abandona este lugar.

Ruta B: Increase the electricity output.

Todos los Zombies moriran electrocutados. Entra en el "High voltage control room" y recoge el arma que no recogiste en la Comisaria (si tienes la "Magnum" conseguiras el "Grenade Launcher", y si tienes el "Grenade Launcher" conseguiras la "Magnum").

Si por alguna razon no abriste alguna de las dos puertas, te cuento que ahora el "Red" sigue aumentando la misma cantidad de voltios (15 multiplicado por el numero que hay entre las casillas). En cambio, el "Blue" restara 10 voltios multiplicado por el numero que entre las casillas. Aqui te muestro un nuevo esquema.

BOTON	1x	2x	3x	4x
Red	+15	+30	+45	+60
Blue	-10	-20	-30	-40

Para abrir las puertas ahora has lo siguiente:

- a. Red / Red / Blue / Blue = 025V.
- b. Blue / Blue / Red / Red = 125V.

Abandona la Central Electrica y vete de este lugar por el ascensor.

Si no escoges ninguna de las dos opciones, los Zombies romperan la puerta y te atacaran. Ademas, Nemesis te estara esperando afuera.

C) El "Oil Additive".

Con la "Wrench" en tu poder, tienes que volver hacia el lugar donde hay una "Fire Hose" que antes no podias tomar, ya que esta enganchada con unas tuercas. Quita las tuercas con la "Wrench", y la "Fire Hose" es tuya. Ahora debes volver al lugar que estaba prendido fuego (de donde saltaron unos Perros), colocar la "Fire Hose" en la boca de riego y apagar el fuego con esta. Entra por el lugar que acabas de despejar y cruza la puerta que hay en el fondo. En el primer pasillo encontraras dos "Blue Herbs". Cruza la puerta. Toma la "Square Crank" que esta cerca de la puerta por la que entraste y esquiva o elimina a los dos Brain Suckers (hay una caja explosiva en la pared que puedes utilizar). Sigue hasta el final del pasillo y entra en la Farmacia de Umbrella. Ahora te encontraras con el Mercenario que no te encontraste en la Gasolinera. Tras ver la animacion, recoge el "File" 14 (en la mesa en la que brilla un objeto) y 15 (en los cajones que hay junto a la ventana), un "First Aid Spray" en el armario pegado a los cajones y un "Ink Ribbon" escondido en la mesa antes citada (en la que brilla un objeto), solo que se encuentra del otro lado. El objeto brillante es un control remoto: Utilizalo y fijate en las imagenes del anuncio que aparecera en el televisor. El producto puede ser: Safsprin, Adravil o Aquacure. Ingresa en la computadora que esta en esta misma mesa el nombre que has visto. Tras introducir la clave, la puerta que hay detras de la mesa se abrira, dejandote entrar en los Almacenes de Umbrella.

Alli encontraras el "Oil Additive" y, muy probablemente, tres "Gun Powders A" y otros tres del tipo B (si no estan aqui pueden aparecer en cualquier parte del juego). Cuando quieras salir del Almacen aparecera una nueva manada de Zombies. Te recomiendo que utilices la tuberia de gas para matar a varios sin perder municion. Y si quieres ahorrar mas municion, regresa hacia atras y espera a los Zombies que queden: Apunta con el boton R2 a la segunda tuberia y acaba con ellos rapidamente. De vuelta en la oficina, veras que los Zombies la han invadido: Elimina a los que sean necesarios para llegar a la puerta sano y salvo (rodea la mesa y dispara con la "Shotgun" a los dos Zombies que estan cerca de la puerta). Al salir del edificio, si no eliminaste a los Brain Suckers, te estaran esperando. Corre para dejarlos atras sin gastar municion.

Ahora, te recomiendo que vayas a la habitacion para salvar mas cercana. Pero cuidado, si pasas por delante de la boca de riego que hay en la pared, Nemesis aparecera de nuevo (si escogiste la Ruta B en la Central Electrica). Si consigues vencerlo, recibiras otro Item. Tu decides si enfrentarte o esperar un poco, porque antes puedes hacer varias cosas (de manera opcional).

Puedes regresar al callejon que lleva a la puerta trasera del Bar para conseguir un poco de municion extra. Alli, utiliza la "Crank" para abrir la puerta metalica, y encontraras tres "Grenades Rounds". Si quieres, puedes volver al Almacen del principio para ver como se encuentra Dario. Como veras no queda mucho de el, pero en el Camion donde se encontraba puedes recoger el "File" numero 16 (debes tomarlo para obtener el "Jill's Diary") y dos "Gun Powders A" y otros dos del tipo B. En el camino a estas dos zonas es probable que algunos Zombies salten por las ventanas de algunas Casas o que te encuentres con algunos Cuervos.

Cuando tengas todos estos objetos en tu poder, habra llegado el momento de volver al Trolebus. En el camino, exactamente en el Garaje, tendras que elegir entre dos opciones: Climb up / Jump off.

Ruta A: Climb up.

Es muy recomendable que elijas esta opcion. Jill trepara y esquivara las cajas. Sigue hasta que llegues a la habitacion para salvar que se encuentra en

este Garaje.

Ruta B: Jump off.

Jill caera y esquivara las cajas. Veras a una especie de gusano gigante. Sube por las escaleras para llegar a donde esta el Autobus estrellado. Entra en el Garaje y dirigitete a la habitacion para salvar que se encuentra en este Garaje.

Si no escoges ninguna de las dos opciones, Jill caera y las dos cajas la golpearan. Guiate por la Ruta B.

Recoge el "Power Cable", el "Fuse", el "Machine Oil" y el "Oil Additive". Combina el "Machine Oil" con el "Oil Additive". En el Ayuntamiento, precisamente en el lugar en que se separan dos caminos, aparecera Nemesis. Si lo vences obtendras otro Item. Si decides huir no te preocupes, no te perseguira. Poco antes de llegar al Trolebus, habra un terremoto y Jill se caera. Abajo nos encontraremos con una criatura llamada Grave Digger, que es un gusano gigante. El arma mas apropiada para acabar con el es el "Grenade Launcher" equipado con "Acid Rounds", ya que con siete disparos de este lo mataremos. La pistola "Magnum" tambien funciona, pero requiere diez disparos. Si no quieres gastar municion, pulsa los tres interruptores que hay en este lugar para activar la escalera de emergencia. Si tienes problemas para subir por la escalera porque el Grave Digger esta demasiado cerca, vete a la parte mas alejada y espera a que vuelva a asomar la cabeza. En este momento corre hacia la escalera: Subiras sin problemas. Y ahora si, dirigitete hacia el Trolebus.

=====
VII) La Torre del Reloj.
=====

Tras poner los tres componentes en el cuadro electrico del Trolebus, llegara Carlos que, si te lo encontraste en la Gasolinera, te dara "Flame Rounds". Ve hacia el otro vagon y Carlos pondra en marcha el Trolebus. Al poco tiempo, oiras un fuerte ruido. Vuelve al otro vagon y veras que Nemesis esta dentro del Trolebus, puedes enfrentarte a el, pero no vale la pena. Sal por la puerta por donde has entrado y Mikhail lo vencera (pero de que manera). Momentos despues, tendremos que tomar otra de esas decisiones rapidas: Jump out of the window / Use the emergency brake. Si sigues la Ruta A, mas adelante pelearas con un Nemesis que tiene una Bazooka. Si sigues la Ruta B, pelearas con un Nemesis que tiene un tentaculo extra largo.

Ruta A: Jump out of the window.

Entra en la habitacion que habra abierto el Trolebus. Toma los dos "Gun Powders A" y los dos de tipo B (pueden estar en la Capilla) y recoge la "Winder Key" (para encontrarla, es necesario salir y volver a entrar en la habitacion, ya que si no, el cuadro que la esconde no caera). Sal por la unica puerta que hay, ordena tus pertenencias en el Baul y salva, si lo crees necesario.

Abre la otra puerta que hay en la habitacion, para llegar a la Libreria. En esta habitacion te encontraras con Carlos que te dara "Freeze Rounds". Aqui tambien puedes encontrar "Grenade Rounds" encima de la mesa (pueden estar en el Comedor) y el "File" numero 18 (si quieres conseguir el "Jill's Diary" NO lo tomes todavia). Ve primero a la habitacion contigua por la unica puerta que puedes abrir, y recoge el "File" 17 del Mercenario que esta muerto, del que tambien podras conseguir el "Mine Thrower". Vuelve a la Libreria para tomar el "File" 18 y un "Ink Ribbon" debajo de el.

Vuelve al Hall (la habitacion en la que encontrate el "Mine Thrower"), y toma el "Clock Tower Map" y el "First Aid Spray" de la mesa que esta cerca del Mercenario. A ambos lados de la escalera veras dos cajas de musica: Escuchalas y recuerda la melodía de la que funcione bien. Ve a la habitacion que queda al Oeste, o sea, al Comedor. Recoge las "Grenade Rounds" si no lo hiciste antes. Ve hacia el Sur para llegar a la Sala de Musica y abre la pequeña puerta que hay al costado de la puerta por donde entraste: Llegaras al Jardin.

Cuando estes en el Jardin, podras encontrarte con dos tipos de enemigos (Cuervos o Perros). Recoge las tres "Green Herbs" y las dos "Blue Herbs". Vete por la puerta por la que has entrado para llegar de nuevo a la Sala de Musica. Entra por la puerta que te falta visitar, para llegar a la Capilla. Aqui encontraras la "Bezel Key" dentro de un pequeño armario, y dos "Gun Powders A" y dos del tipo B (si no estaban en la otra habitacion). Organiza tus pertenencias, y si lo crees conveniente, salva. Al salir, una manada de Zombies invadira la Sala de Musica, asi que corre cuanto puedas para llegar a la escalera del Hall.

Ruta B: Use the emergency brake.

Comenzaras en el Jardin de la Torre del Reloj, acompañado por unos Cuervos. En este lugar hay tres "Green Herbs" y dos "Blue Herbs". Sal por la pequeña puerta que hay a la izquierda de la puerta principal, así llegarás a la Sala de Musica.

Desde aquí, ve hacia el Sur para llegar a la Capilla. En la Capilla podrás encontrar dos "Gun Powders A" y dos del tipo B (pueden estar en otra habitación de esta Torre del Reloj), y la "Winder Key".

Al salir de esta sala, unos Zombies invadirán la Sala de Musica. Así que corre hacia el Norte, hasta llegar al Comedor. Aquí, después de hablar con Carlos, podrás encontrar "Grenade Rounds" (también pueden estar en el Hall). Vete del Comedor y entra en el Hall, por la puerta que todavía no habías explorado. En él, encontrarás el "Mine Thrower", el "File" número 17, el "Clock Tower Map" y un "First Aid Spray". Escucha las melodías de las dos cajas musicales que hay a ambos lados de la escalera, y recuerda la melodía de la que funcione bien. Entra por la puerta que está en el Este, para llegar a la Librería. Este lugar estará lleno de Zombies o pequeñas Arañas. Recoge el "File" número 18, el "Ink Ribbon" y las "Grenade Rounds" (si no estaban en el comedor). Cuando hayas acabado, ve a la puerta que hay en el pasillo Sur de la Librería. Tras pasarla, podrás organizar tus pertenencias en el Baul y salvar la partida si lo consideras necesario. Sal por la otra puerta y recoge la "Bezel Key", que está tras un cuadro que caera. Si en la Capilla no encontraste cuatro "Gun Powders", los verás aquí. No te tardes mucho, ya que unos cuantos Zombies saldrán de las llamas. Ahora regresa al Hall Principal.

Si no elegiste ninguna de las dos opciones, el Trolebus chocará. Guíate por la Ruta B.

Sube por la escalera principal para llegar al Segundo Piso. Escucharás los gritos de Nemesis, pero no te preocupes, por ahora. Al subir las escaleras te esperarán tres Arañas gigantes. Con dos disparos de la "Shotgun" puedes matar a la primera, mientras que a las otras dos las puedes eliminar con un solo disparo de la "Hand Gun" si apuntas a la caja de explosivos que está pegada a la pared. Sal por la única puerta que hay para llegar al Balcon, donde podrás tomar dos "Red Herbs". En el centro del Balcon hay una cerradura. Usa la "Bezel Key" y verás como baja una escalera de incendios, con la que podrás llegar al Tercer Piso de la Torre. Aquí podrás salvar el juego y organizar tus pertenencias, y podrás recoger un "Ink Ribbon" junto a la Máquina de Escribir, un "Silver Gear" y dos "Gun Powders A" o "Mine Thrower Rounds" en un estante del armario.

Si revisas el resto de la habitación, verás un mecanismo al que le falta una pieza, junto al Baul. El "Silver Gear" no te servirá todavía, ya que lo debes combinar con el "Gold Gear" que encontrarás más tarde. Ahora debes resolver un nuevo Puzzle, que se encuentra junto a la puerta. Es una caja de música, que cuando la chequees escucharás una melodía (la que funcionaba bien en el Hall). Encontrarás seis interruptores (A, B, C, D, E y F). Cada interruptor tiene una parte de la melodía que escuchaste antes, y dos posiciones (arriba y abajo). Tu objetivo es reproducir la misma melodía moviendo cada interruptor para arriba o para abajo. No te puedo dar la solución porque hay muchas posibles. Cuando tengas la melodía exacta, reproducela y podrás obtener la "Chronos Chain". Combinala con la "Winder Key" para obtener la "Chronos Key". Ahora debes volver a la Librería (donde había una puerta que no podías abrir). Para esto, vuelve al Balcon y... otra vez Nemesis. Tendrás que tomar una decisión: Use the light / Use the cord.

Ruta A: Use the light.

Jill cegará a Nemesis con una luz y lo empujará: Nemesis caerá por el Balcon. Sal de aquí y dirígete a la escalera principal para llegar al Hall.

Ruta B: Use the cord.

Jill dejará a Nemesis inconsciente usando un cable de electricidad. Recoge el Item que dejará caer y sal rápidamente (si te demoras Nemesis despertará). Dirígete a la escalera principal para llegar al Hall.

Nota: Si haces esto, Nemesis estará presente en el edificio.

Si no escoges ninguna de las dos opciones, Nemesis estará vivo. Puedes hacer lo siguiente: Matar a Nemesis; Escapar de Nemesis. Guíate por la Ruta B.

Entra por la puerta del Este para llegar a la Librería. Una vez dentro, utiliza la "Chronos Key" para acceder a una nueva sala. Llegarás a un pasillo con tres Arañas: Te recomiendo que las esquives. El cadáver de este pasillo tiene, en su poder, "Grenade Rounds". Al final de este pasillo hay otra puerta, cruzala. En esta habitación, verás junto a la puerta, unos cadáveres.

Revisalos para conseguir el "File" numero 19. Recoge las tres "Balls" de las estatuas que hay en esta habitacion: "Amber Ball", "Obsidian Ball" y "Crystal Ball". En el lugar que hay detras de las estatuas encontraras "Mine Thrower Rounds". Tambien hay una campana, pero Jill no puede moverla. Ahora, deberas resolver un nuevo Puzzle.

Veras que hay tres cuadros en este habitacion. Cada uno representa un tiempo: El de la izquierda Pasado, el del centro Presente y el de la derecha Futuro. Cada cuadro tiene un lugar para dejar una "Ball". El objetivo del Puzzle es que el reloj del medio marque las 12:00. Cada una de las "Balls" tiene un efecto distinto en cada cuadro. Sus efectos son los siguientes.

NOMBRE DE BALL	PASADO	PRESENTE	FUTURO
Crystal Ball	-1 Hora	+1 Hora	+2 Horas
Obsidian Ball	-2 Horas	+2 Horas	+4 Horas
Amber Ball	-3 Horas	+3 Horas	+6 Horas

Dependiendo de la hora que marque el reloj del centro, puedes encontrarte con los siguientes casos.

RELOJ DEL CENTRO	PASADO	PRESENTE	FUTURO
05:00	Crystal Ball	Obsidian Ball	Amber Ball
07:00	Obsidian Ball	Crystal Ball	Amber Ball
09:00	Obsidian Ball	Amber Ball	Crystal Ball
11:00	Amber Ball	Obsidian Ball	Crystal Ball

Cuando resuelvas el Puzzle, obtendras el "Gold Gear". Regresa al Tercer Piso (ten cuidado si no tiraste a Nemesis por el Balcon). Combina el "Silver Gear" con el "Gold Gear" y obtendras el "Chronos Gear". Pon este "Chronos Gear" en el mecanismo que hay junto al Baul y las campanas empezaran a sonar. Armate con bastante municion (dentro de poco te enfrentaras con el Nemesis mas dificil de matar que hay hasta ahora) y ve hacia el Jardin.

Tras la secuencia de video, Nemesis te lanzara un tentaculo que no se puede esquivar, y Jill quedara envenenada. No puedes ni huir, ni curar el veneno. Lucha con todo lo que tengas, ya que este Nemesis no es nada facil de matar. Dependiendo de la decision que tomaste en el Trolebus, Nemesis tendra una Bazooka (Ruta A) o un tentaculo extra largo (Ruta B). Como Jill esta envenenada, no podras saber su nivel de vida, asi que utiliza los Items curativos de forma coherente.

=====
VIII) Manejamos a Carlos.
=====

Cuando termine la pelea, Jill se enfermara. Ahora manejaremos a Carlos, que debe encontrar un remedio para Jill. Carlos solo podra utilizar su "Merc's Handgun" (15 balas), su "Assault Rifle" (con un 100% de municion), y su "Knife", y solo tendra un "Ink Ribbon" (para salvar tres veces). Salva si lo crees conveniente, y dirigitete al lugar donde habia una campana que Jill no podia mover (donde resolviste el Puzzle de los tres relojes). El camino es complicado, ya que en casi todas las habitaciones te encontraras con Zombies, Arañas o Drain Deimos. No gastes mucha municion, porque la necesitaras mas adelante. Siempre trata de esquivar a los enemigos. Ve por el camino mas corto y no busques Items por el resto de las habitaciones, ya que no encontraras nada.

Cuando llegues a la habitacion de la campana, muevela y sal por la puerta. Debes dirigirte al Hospital, que queda para la izquierda, pero la zona esta llena de Zombies. Dispara al barril para matar a algunos y esquiva a los otros. Ahora si, ve hacia el Hospital.

=====
IX) El Hospital.
=====

Cuando estes adentro del Hospital, avanza lentamente pegado a la pared que queda a la derecha de Carlos. Veras una secuencia cinematografica en la que

apareceran dos Hunters Beta (ten cuidado con estos enemigos, ya que te pueden decapitar si estan muy cerca tuyo). Corre hacia la puerta que esta a la derecha de Carlos para abandonar esta sala (te recomiendo que no te enfrentes a ellos). En la habitacion que acabas de dejar habia dos "Red Herbs": Para agarrarlas deberas eliminar a los Hunters Beta.

En la oficina en donde te encuentras puedes recoger un "First Aid Spray" en el armario que esta junto al Baul, y un "Ink Ribbon" sobre la mesa, junto a la maquina de escribir. Entra por la puerta que te falta por explorar para acceder a la Sala de Descanso del Personal del Hospital. Aqui encontraras unas "Hand Gun Bullets" en el casillero, un "Tape Recorder" encima de la mesa, el "File" numero 20 junto al cuerpo de un Doctor, el "Hospital Map" pegado en la pared del fondo y podras encontrar una "Blue Herb" al lado de la puerta. Junto a la puerta por la que has entrado, encontraras un ascensor cerrado por un sistema de reconocimiento de voz. Para abrirlo, oprime el boton del sistema de seguridad y utiliza el "Tape Recorder" que acabas de encontrar.

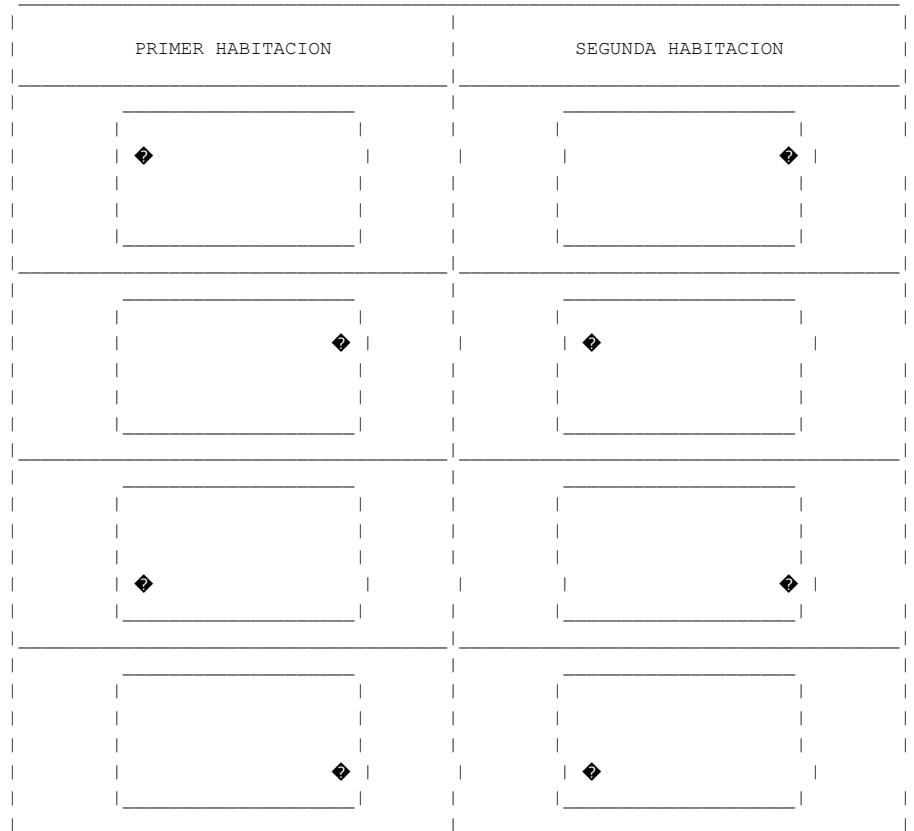
El ascensor solo te permitira acceder a dos pisos mas: El Cuarto Piso (4F) y el Tercer Sotano (B3). Puedes visitarlos en cualquier orden, pero tu decision determinara el evento que te encontraras mas adelante, dentro del Hospital.

 Ruta A: Primero al Cuarto Piso, y luego al Tercer Sotano.

Cuando llegues al Cuarto Piso, puedes encontrarte con una manada de Zombies (tambien pueden estar en el Tercer Sotano o en el Primer Piso). Si aparecen aqui, mata a los que sean necesarios.

Avanza todo recto por el pasillo hasta encontrar una puerta sobre la derecha, cruzala. Habras llegado al Archivo del Hospital. Tras el encuentro con Nicholai, explora la habitacion para encontrar el "File" numero 21, y junto a este, la "Sickroom Key". Es posible que encuentres unas "Hand Key Gun Bullets" sobre la mesa cercana a la puerta (pueden estar en el Tercer Sotano). Sal de esta habitacion y dirigitete al pasillo que todavia no has explorado. Con la "Sickroom Key" podras abrir la puerta que esta mas al fondo, pero antes debes pasar por la que esta primera.

Una vez dentro, ten cuidado con los Zombies que estan tirados en el suelo (tambien puede haber Gusanos). Inspecciona el cuerpo que hay junto a la puerta y recuerda la clave que encontraras: 104, 253, 325 o 531. En la ventana puedes encontrar dos "Green Herbs" (pueden estar en el Tercer Sotano). Antes de irte, fijate muy bien en que esquina esta el carrito de color dorado y acuerdalo. Ahora ve a la sala de al lado. Veras que en esta sala tambien hay un carrito dorado y cuatro marcas en las esquinas. Tienes que empujar el carrito de forma que parezca el reflejo en un espejo del carrito en la otra habitacion. Guiate por este esquema.



Si te equivocas, tendras que salir de la habitacion para que el carrito vuelva a su posicion original. Al terminar este Puzzle, podras descubrir una caja fuerte. Para abrirla, debes introducir el codigo que encontraste antes y obtendras el "Vaccine Base". Abandona el Cuarto Piso y ve hacia el Tercer Sotano.

Al salir del ascensor te puedes encontrar con una manada de Zombies (pueden

estar en el Cuarto Piso o en el Primero). Utiliza la caja de explosivos pegada en una de las paredes si es necesario. Sigue por el pasillo hasta el final y cruza la puerta que esta a la izquierda de Carlos. Te encontraras con dos Hunters Beta. Puedes vencer a uno utilizando la caja de explosivos que hay en la pared. Ahora puedes encontrar "Hand Gun Bullets" en el armario y dos "Green Herbs" tras los estantes (todos estos objetos pueden estar en el Cuarto Piso). Cruza la puerta que te falta cruzar, para acceder al Laboratorio. Una vez dentro, busca el "File" numero 22 y el "Medium Base", que puede ser introducido en una maquina que hay en esta sala. Dentro de unos tubos, puedes observar a dos Hunters Gamma, que tambien son capaces de decapitar gente (pero necesitan estar mas cerca que los Hunters Beta). Si quieres comprender como funciona la maquina donde vas a usar el "Medium Base", lee el "File" 22. Activa el generador cercano a la maquina y observa como se vacian los tubos. Ahora introduce el "Medium Base" y resuelve un nuevo Puzzle, pero este tiene una unica solucion. El objetivo es dejar los indicadores luminosos a la altura de las flechas. Para ello, pulsa los interruptores I, III y A. Asi obtendras el "Vaccine Medium".

Combina el "Vaccine Medium" con el "Vaccine Base", para obtener la "Vaccine". Cuando te dirijas a la puerta de salida, los Hunters Gamma romperan los tubos y te atacaran. Te recomiendo que intentes escapar sin usar municion.

Ve hacia el ascensor (cuidado con los Hunters Beta: Utiliza la caja de explosivos de la pared para eliminarlos, aunque tambien pueden estar en el Primer Piso) y vuelve al Primer Piso.

Ruta B: Primero al Tercer Sotano, y luego al Cuarto Piso.

Cuando llegues al Tercer Sotano te puedes encontrar con una manada de Zombies (pueden estar en el Cuarto Piso o en el Primero). Sigue por el pasillo hasta el final y cruza la puerta que esta a la izquierda de Carlos. Tras la secuencia cinematica, puedes encontrar "Hand Gun Bullets" en el armario y dos "Green Herbs" tras los estantes (todos estos objetos pueden estar en el Cuarto Piso).

Cruza la puerta que te falta cruzar, para acceder al Laboratorio. Una vez dentro, busca el "File" numero 22 (recuerda que todavia no tomaste el numero 21) y el "Medium Base", que puede ser introducido en una maquina que hay en esta sala. Dentro de unos tubos, puedes observar a dos Hunters Gamma, que tambien son capaces de decapitar gente (pero necesitan estar mas cerca que los Hunters Beta). Si quieres comprender como funciona la maquina donde vas a usar el "Medium Base", lee el "File" 22.

Activa el generador cercano a la maquina y observa como se vacian los tubos. Ahora introduce el "Medium Base" y resuelve un nuevo Puzzle, pero este tiene una unica solucion. El objetivo es dejar los indicadores luminosos a la altura de las flechas. Para ello, pulsa los interruptores I, III y A. Asi obtendras el "Vaccine Medium".

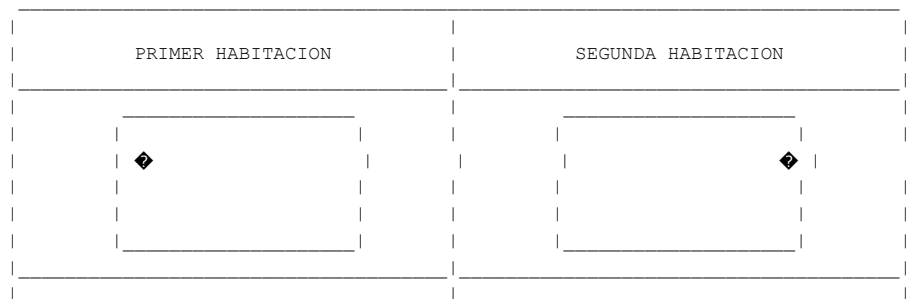
Cuando te dirijas a la puerta de salida, los Hunters Gamma romperan los tubos y te atacaran. Te recomiendo que intentes escapar sin usar municion. Ahora, abandona el Tercer Sotano y dirigitete al Cuarto Piso.

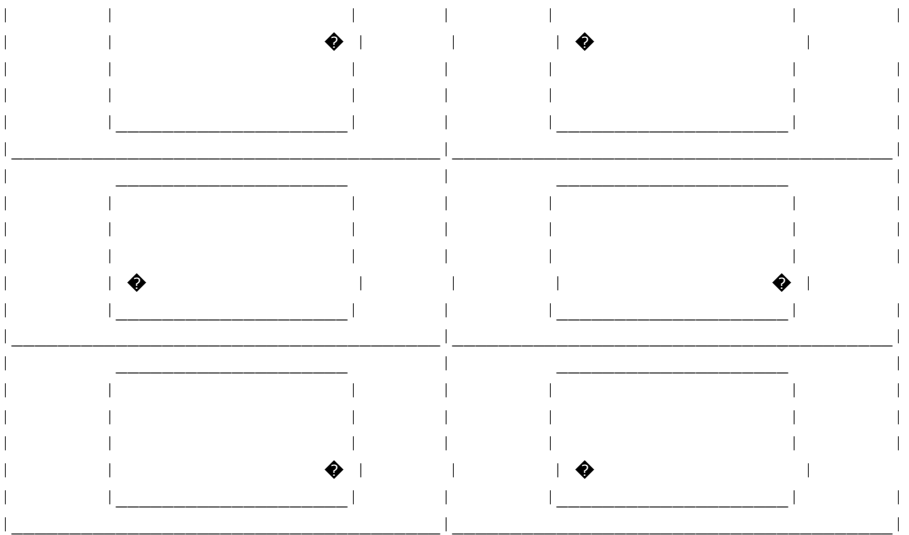
Al salir del ascensor, puedes encontrarte con una manada de Zombies (tambien pueden estar en el Tercer Sotano o en el Primer Piso). Si aparecen aqui, mata a los que sean necesarios.

Avanza todo recto por el pasillo hasta encontrar una puerta sobre la derecha, cruzala. Habras llegado al Archivo del Hospital. Te encontraras con dos Hunters Beta (utiliza la caja de explosivos para eliminar a uno). Explora la habitacion para encontrar el "File" numero 21 (ya podras tomar el 22), y junto a este, la "Sickroom Key". Es posible que encuentres unas "Hand Gun Bullets" sobre la mesa cercana a la puerta (pueden estar en el Tercer Sotano).

Sal de esta habitacion y dirigitete al pasillo que todavia no has explorado. Con la "Sickroom Key" podras abrir la puerta que esta mas al fondo, pero antes debes pasar por la que esta primera.

Una vez dentro, ten cuidado con los Zombies que estan tirados en el suelo (tambien puede haber Gusanos). Inspecciona el cuerpo que hay junto a la puerta y recuerda la clave que encontraras: 104, 253, 325 o 531. En la ventana puedes encontrar dos "Green Herbs" (pueden estar en el Tercer Sotano). Antes de irte, fijate muy bien en que esquina esta el carrito de color dorado y acuerdalo. Ahora ve a la sala de al lado. Veras que en esta sala tambien hay un carrito dorado y cuatro marcas en las esquinas. Tienes que empujar el carrito de forma que parezca el reflejo en un espejo del carrito en la otra habitacion. Guiate por este esquema.





Si te equivocas, tendras que salir de la habitacion para que el carrito vuelva a su posicion original. Al terminar este Puzzle, podras descubrir una caja fuerte. Para abrirla, debes introducir el codigo que encontraste antes y obtendras el "Vaccine Base". Combina el "Vaccine Medium" con el "Vaccine Base", para obtener la "Vaccine".

Ve hacia el ascensor (cuidado con los Hunters Beta: Utiliza la caja de explosivos de la pared para eliminarlos, aunque tambien pueden estar en el Primer Piso) y vuelve al Primer Piso.

Cuando llegues a la oficina que hay antes de la salida, te daras cuenta que el Hospital explotara dentro de 7 segundos. Corre sin detenerte hasta la puerta y saldras vivo. Ahora debes volver a la Capilla en donde esta Jill, para poder darle la "Vaccine". En el camino hacia la Torre te encontraras con nuevos enemigos: Te recomiendo que no los mates y que te guardes la municion para pelear con Nemesis. Estos enemigos pueden variar desde los mas simples Gusanos, hasta el mas complejo Hunter Beta.

Cuando llegues al Hall de la Torre del Reloj, Nemesis rompera el techo y aparecera frente a Carlos. Puedes matarlo con Carlos o llegar antes que el a la Capilla. Te recomiendo que lo mates con Carlos, ya que le facilitara las cosas a Jill en un futuro combate (ademas, no importa gastar municion con Carlos ya que nunca mas lo volveras a usar).

Hagas lo que hagas, ve a la Capilla y dale la "Vaccine" a Jill.

=====

X) Otra vez con Jill.

=====

Ahora que Jill esta despierta, debes recoger el "Lockpick" y salir de la Capilla. Te encontraras con Nemesis: Puedes pelear con el, o escaparte por el camino que abrio Carlos. Si peleas con el, podras obtener otro de sus Items. Escojas lo que escojas, dirigitete a la puerta que abrio Carlos cuando empujo la campana.

Cuando llegues al callejon que conduce al Hospital, ve hacia el Norte para llegar a la habitacion del Vigilante del Parque. Abre la puerta con el "Lockpick", y entra en la habitacion (que es una habitacion con Baul y maquina de escribir). Busca el "File" numero 23, la "Main Gate Key", un "Ink Ribbon" y dos "Grenade Rounds" o dos "Mine Thrower Rounds".

Sal de esta habitacion y ve en direccion contraria al Hospital. Sube las escaleras para poder entrar al Parque.

=====

XI) El Parque.

=====

Aqui te puedes encontrar con dos tipos distintos de enemigos: Seis Gusanos o dos Hunters Beta. Bordea el estanque hasta llegar a una puerta semi-escondida a la izquierda. Alli podras recoger dos "Blue Herbs" y tres "Green Herbs", y veras una extraña fuente que todavia no debes utilizar.

Vuelve a la entrada del Parque y dirigitete a unas escaleras que se encuentran a la derecha: Baja por ellas. Llegaras a un estrecho puente. Si no encuentras a ningun Zombie en esta zona, eso significa que seras atacado por un Hunter Gamma. Tras cruzar la puerta te encontraras con mas enemigos aleatorios: Eliminalos usando el barril. Avanza hasta encontrar un cadaver: Examinalo para encontrar la "Graveyard Key" y el "File" 24. Continua avanzando y veras otro cadaver: Este tiene "Magnum Bullets". La puerta cerrada con un candado que hay aqui es la puerta trasera del Parque, pero todavia no la puedes abrir. Recuerda esta puerta.

Regresa al lugar donde habia una extraña fuente (en la parte izquierda del Parque). Una vez aqui, busca el panel de control de la fuente, que esta ubicado en una de las esquinas cercanas a la puerta de entrada. Ahora deberas resolver un nuevo Puzzle. El objetivo es vaciar la fuente moviendo dos

engranajes blancos (White Gears) y dos engranajes negros (Black Gears). La posición en la que deben quedar los cuatro engranajes la encontraras en la fuente, descendiendo a la zona inundada para buscar una señal que hay junto a una compuerta sumergida. Cada vez que lo intentes podras mover los engranajes seis veces. Aquí te muestro que hacer mediante un esquema.

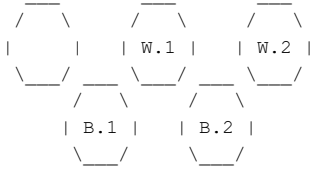
W.1 = White Gear 1.

W.2 = White Gear 2.

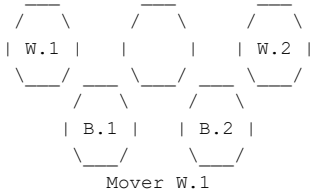
B.1 = Black Gear 1.

B.2 = Black Gear 2.

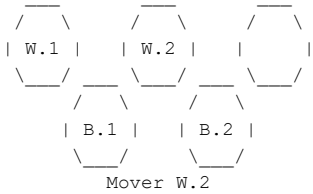
COMENZARAS ASI



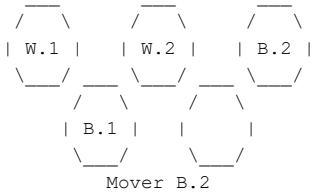
PRIMER PASO



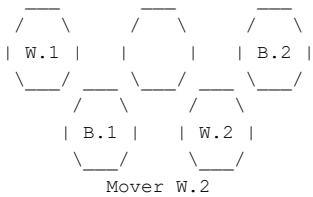
SEGUNDO PASO



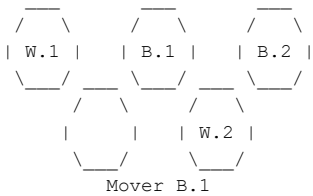
TERCER PASO



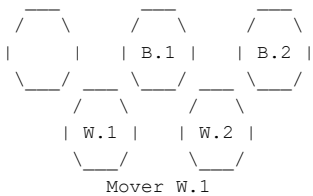
CUARTO PASO



QUINTO PASO



SEXTO PASO



Apretar START

Cuando consigas vaciar la fuente, la compuerta se abrira. Baja las escaleras y corre cuanto puedas por la zona inundada. Subete al saliente y corre hasta la escalera. En ningun momento te detengas ya que en esta zona hay Gusanos. Habras llegado al Cementerio.

=====
XII) El Cementerio.
=====

En la zona central, rodeadas por una valla, se encuentran unas tumbas y junto a ellas puedes encontrar dos "Red Herbs". De las tumbas saldran Zombies, asi que estate preparado.

Bordea este lugar hasta llegar a una puerta. Utiliza la "Graveyard Key" para entrar y luego descartala. Sobre la mesa encontraras dos "Gun Powders A" y dos "Gun Powders B", y en el armario una "Iron Pipe". La otra puerta de esta habitacion conduce a una habitacion con Baul y Maquina de Escribir, en la que encontraras un "First Aid Spray". Salva si quieres y recoge el "Lighter". Regresa a la habitacion anterior y utiliza el "Lighter" en la chimenea. Cuando se prenda el fuego, descarta el "Lighter" y utiliza la "Iron Pipe" sobre el agujero que ahora puedes ver dentro de la chimenea. Habras llegado a una habitacion en la que encontraras el "File" 25 (sobre la mesa) y el 26 (pegado en la pizarra), la "Rear Gate Key" y unos "Grenade Rounds". El transmisor que hay en el fondo funciona, pero no puedes usarlo. Cuando trates de salir, escucharas un mensaje del transmisor. Sal de este lugar y te encontraras con Nicholai. Tras la conversacion, equipate bien ya que pronto tendras que enfrentarte a un Grave Digger (no olvides llevar la "Rear Gate Key"). Sal de este lugar y tras unos temblores de tierra, Jill caera en una especie de enorme zanja, lugar donde te encontraras con el Grave Digger.

Es una pelea bastante complicada ya que ocurre en un lugar muy estrecho. El arma que mas dano le hace es el "Grenade Launcher" equipado con "Acid Rounds". Si esperas aproximadamente un minuto con cuarenta y cinco segundos, veras una animacion en la cual dos faroles se mueven. En ese momento disparales para que caigan: Cuando el Grave Digger se acerque morira electrocutado. Tras eliminarlo, sal de este lugar por el nuevo camino que se ha abierto: Llegaras a la Alcantarilla. En este lugar habra Arañas, asi que corre hasta llegar a la escalera que conduce a la extraña fuente.

Ahora debes volver a la puerta trasera del Parque ¿La recuerdas? La zona principal del Parque estara llena de Zombies, asi que elimina solo a los que te molesten hasta llegar a la escalera que conduce al estrecho puente. Ahora sigue hasta la puerta trasera y abre la con la "Rear Gate Key".

=====
XIII) La Fabrica Abandonada.
=====

Veras un puente de madera, que cuando lo estes cruzando te encontraras con Nemesis. Tendras que escoger una opcion: Push him off / Jump off. Esta no sera como cualquier otra decision, esta determinara que "Ending" veras cuando termines el juego. Para mas informacion mira la seccion <LOS ENDINGS>.

Ruta A: Push him off.

Empezaras en la puerta principal de la Fabrica Abandonada (Dead Factory). Sigue por este pasillo y entra por la puerta que esta a la izquierda, donde te encontraras con Carlos. Sobre la mesa encontraras tres "Gun Powders A" y tres "Gun Powders B" (pueden estar en la Sala de Monitores), la "Facility Key", el "File" 27, un "Ink Ribbon" y un "First Aid Spray". Salva si lo crees necesario. Sal por la otra puerta y recoge dos "Blue Herbs". En esta sala veras que hay cinco chorros de vapor. Cerca de cada uno siempre veras un interruptor que activa un chorro y desactiva otro. Sabiendo esto, avanza por el pasillo en el que estan las "Blue Herbs" pulsando el primer interruptor, que te dara acceso a un lugar con otros dos interruptores y un panel de control. Pulsalos en orden y luego ve a la esquina contraria para pulsar otros dos interruptores (primero el del fondo y luego el que esta mas cerca). Asi podras llegar al panel de control. Vuelve a donde esta el panel y vuelve a pulsar todos los interruptores: Ahora podras usar el panel de control. Tras activarlo, una puerta con un sistema de seguridad quedara activa. Recuerda el ascensor que hay en esta sala y sal de nuevo al pasillo donde comenzaste, (te encontraras con dos Drain Deimos). Ve hacia la derecha y entra por la puerta que esta a la izquierda. Este lugar esta lleno de Zombies: Matalos. Pegado a la pared que esta cercana a la puerta encontraras el "Dead Factory Map", y en la pared opuesta tres "Green Herbs". Encima de la mesa encontraras el "System Disc", recogelo y dirigitelo al ascensor que hay en esta habitacion: Solo podras ir al Primer Piso de la Fabrica. Pulsa el interruptor y prepárate para enfrentarte a Drain Deimos o Zombies. Al final del pasillo encontraras 14 "Shotgun Shells" en una maquina rota. Baja las escaleras y cruza la puerta para acceder a la Alcantarilla (puedes encontrarte con Hunters Beta o Gusanos). Baja y avanza hasta llegar a una puerta al final a la izquierda. Habras llegado a la Sala de Monitores, donde encontraras un "Ink Ribbon" junto a la Maquina de Escribir, el "File" 28 en la esquina contraria al Baul y junto a este la "Water Sample". Organiza tus objetos y salva si quieres. Entra por la

otra puerta (llevando contigo el "Water Sample"). Tras bajar las escaleras puedes encontrar tres "Gun Powders A" y tres "Gun Powders B" (si no estan significa que ya los tomaste antes), y un "First Aid Spray". Al fondo se encuentra una maquina, con la que tendremos que resolver un Puzzle. Introduce la "Water Sample" y prepárate para resolver un complicado Puzzle.

El grafico superior muestra el "Water Sample". Debajo, veras otros tres graficos: A, B y C. El ultimo grafico muestra la combinacion de los graficos A, B y C. El objetivo es reproducir el grafico superior en el inferior moviendo los graficos A, B y C hacia la izquierda o derecha. La suma de las marcas de los graficos A, B y C dara como resultado el grafico inferior. Este Puzzle tiene muchas soluciones, asi que no te puedo dar la solucion. Para resolverlo facilmente observa las columnas que deben estar vacias, y las que deben estar llenas.

Tras superar el Puzzle, el mapa se abrira automaticamente, mostrandote una puerta que antes no podias acceder: Ahora estara abierta. Antes de irte, inserta la "Facility Key" en la maquina que hay junto a la maquina donde resolviste el Puzzle, y vuélvela a tomar. Abandona este lugar. Equipate bien, salva si quieres y regresa al ascensor para dirigirte a la puerta que te mostro el mapa. Tras cruzar la puerta y avanzar un poco, te encontraras con Nicholai. Veras una animacion en la cual Nemesis mata a Nicholai. Utiliza el "System Disc" para abrir la puerta del fondo: Llegaras a la Sala de Residuos. En este lugar te encontraras con Nemesis y tendras que pelear con el, pero esta vez tendras un limite de tiempo. Si no lo matas en este limite, Jill morira. Una forma facil de eliminarlo es disparando a las tuberias que veras, pero tendras que esperar cierto tiempo hasta que se vuelvan a llenar.

Cuando termine la pelea, veras una animacion en la que una "Card Key" cae del cuerpo de un Doctor. Recogela y utilízala para salir de este lugar. Ahora, regresa al ascensor de la habitacion de los chorros de vapor y utilízalo. Toma las "Grenade Rounds" y abre el armario (con la "Facility Key" nueva) para poder recoger el "Rocket Launcher". Ahora regresa al pasillo en el que empezaste y entra por la puerta mas al Sur (es una puerta de metal). Usa la "Card Key" y elimina a los Zombies, y luego toma las "Green Herbs". Cruza la otra puerta y recibiras un mensaje de Carlos. Recoge el "First Aid Spray" y las "Magnum Bullets". Te recomiendo que ahora busques una Maquina de Escribir para poder salvar. Baja por la escalera: Deberas llegar al punto rojo del radar. Recoge el "File" 29 de la pared y equipate bien en el Baul, ya que pronto llegara la final del juego. Los Zombies que se encuentran en el piso se levantarán, asi que cuidado. En un estante encontraras "Shotgun Shells", tras tomarlos, o no, cruza la puerta. En el suelo encontraras el ultimo "File", el numero 30. Si recogiste todos los "Files" en orden, el primero se convertira en el "Jill's Diary". Sigue avanzando y cruza la puerta.

Ruta B: Jump off.

Tendras que acceder a la Fabrica por las Alcantarillas. Sube el escalon y entra. Sigue recto y te veras rodeado por Zombies, pero no te preocupes porque te encontraras con Carlos. Ve a la puerta que esta mas al fondo de la Alcantarilla. Estaras en una habitacion con Baul. Recoge el "Ink Ribbon" y el "Water Sample". Si quieres conseguir el "Jill's Diary" no tomes el "File" 28 todavia. Cruza la otra puerta y baja las escaleras. Recoge tres "Gun Powders A" y tres "Gun Powders B" (pueden estar en el Segundo Piso) y el "First Aid Spray". Al fondo se encuentra una maquina, con la que tendremos que resolver un Puzzle. Introduce el "Water Sample" y prepárate para resolver un complicado Puzzle.

El grafico superior muestra el "Water Sample". Debajo, veras otros tres graficos: A, B y C. El ultimo grafico muestra la combinacion de los graficos A, B y C. El objetivo es reproducir el grafico superior en el inferior moviendo los graficos A, B y C hacia la izquierda o derecha. La suma de las marcas de los graficos A, B y C dara como resultado el grafico inferior. Este Puzzle tiene muchas soluciones, asi que no te puedo dar la solucion. Para resolverlo facilmente observa las columnas que deben estar vacias, y las que deben estar llenas. Habras desbloqueado una parte del sistema de seguridad de una puerta. Recuerda que en este lugar, junto a la maquina con la que resolviste el Puzzle, hay otra maquina en la que se puede introducir una llave.

Vuelve a la Alcantarilla y metete por la puerta que todavia no has cruzado. En este lugar puedes encontrarte con Zombies o Drain Deimos. Matalos y recoge las "Shotgun Shells". Metete en el ascensor que te llevara al Segundo Piso. Al salir de este te encontraras con unos Zombies: Matalos y luego recoge el "System Disc" de la mesa. En esta sala puedes encontrar tres "Green Herbs" y el "Dead Factory Map" (junto a la puerta de salida). Sal por esta puerta y veras una animacion. Entra por la unica puerta que esta abierta: Un poco a la derecha y sobre la izquierda. Habras llegado a una habitacion con Baul. Aqui encontraras tres "Gun Powders A" y tres "Gun Powders B" (si no estaban en el Primer Piso), la "Facility Key", un "Ink Ribbon", un "First Aid Spray" y el "File" 27 (ahora puedes volver a tomar el "File" 28). Sal por la otra puerta y recoge dos "Blue Herbs". En esta sala veras que hay cinco chorros de vapor. Cerca de cada uno siempre veras un interruptor que activa un chorro y desactiva otro. Sabiendo esto, avanza por el pasillo en el que estan las "Blue Herbs" pulsando el primer interruptor, que te dara acceso a un lugar con otros

dos interruptores y un panel de control. Pulsalos en orden y luego ve a la esquina contraria para pulsar otros dos interruptores (primero el del fondo y luego el que esta mas cerca). Asi podras llegar al panel de control. Vuelve a donde esta el panel y vuelve a pulsar todos los interruptores: Ahora podras usar el panel de control. Tras activarlo, desactivaras el otro sistema de seguridad de la puerta y se abrira el mapa automaticamente mostrandote la localizacion de esa puerta. Recuerda el ascensor que hay en esta sala y sal de esta habitacion. Equipate bien, salva si quieres y dirigitete hacia la puerta que te mostro el mapa (en el pasillo te encontraras con dos Drain Deimos). Utiliza el "System Disc" para abrir la puerta del fondo: Llegaras a la Sala de Residuos.

En este lugar te encontraras con Nemesis y tendras que pelear con el, pero esta vez tendras un limite de tiempo. Si no lo matas en este limite, Jill morira. Una forma facil de eliminarlo es disparando a las tuberias que veras, pero tendras que esperar cierto tiempo hasta que se vuelvan a llenar. Cuando termine la pelea, veras una animacion en la que una "Card Key" cae del cuerpo de un Doctor. Recogela y utilizala para salir de este lugar.

Ahora, dirigitete al lugar donde resolviste el Puzzle del "Water Sample" y utiliza la "Facility Key" en la maquina que hay alli. Luego, ve hacia el ascensor de la habitacion con los chorros de vapor y baja por el. Recoge las "Grenade Rounds", y en el armario del fondo usa la nueva "Facility Key": Asi podras obtener el "Rocket Launcher". Ahora, regresa al pasillo y entra por la puerta mas al Sur (es una puerta de metal). Usa la "Card Key" y elimina a los Zombies, y luego toma las "Green Herbs". Cruza la otra puerta y recoge el "First Aid Spray" y las "Magnum Bullets". Te recomiendo que ahora busques una Maquina de Escribir para poder salvar y un Baul para poder equiparte bien. Cuando trates de salir de aqui, veras una animacion en la que Nicholai viene en un Helicoptero y te comienza a disparar. Ahora tendras que elegir una opcion: Negotiate with Nicholai / Return fire to the chopper.

Semi-Ruta A: Negotiate with Nicholai.

Si eliges esto, hablaras un poco con Nicholai y luego se escapara en su Helicoptero.

Semi-Ruta B: Return fire to the chopper.

Si eliges esto, deberas tratar de destruir el Helicoptero en cierto tiempo: Si tardas mucho escapara. Con un solo disparo del "Rocket Launcher" bastara.

Si no elegiste ninguna de las dos opciones, hace lo que quieras. Guiate por la Semi-Ruta B.

Trata de bajar las escaleras y veras una animacion. Despues de esta animacion, baja. Deberas llegar al punto rojo del radar. Recoge el "File" 29 de la pared y equipate bien en el Baul, ya que pronto llegara la final del juego. Los Zombies que se encuentran en el piso se levantaran, asi que cuidado. En un estante encontraras "Shotgun Shells", tras tomarlos, o no, cruza la puerta. En el suelo encontraras el ultimo "File", el numero 30. Si recogiste todos los "Files" en orden, el primero se convertira en el "Jill's Diary". Sigue avanzando y cruza la puerta.

Si no elegiste ninguna de las dos opciones, Nemesis te golpeará y caerás del puente. Guiate por la Ruta B.

Antes de hacer nada, recorre toda la habitacion. Veras que hay un panel de control, un Tyrant muerto y tres Baterias. Estas Baterias son la fuente de energia del Cañon que se encuentra aqui. Lo que debes hacer es lo siguiente: Activa el panel de control; Luego, empuja la Bateria 1 hasta meterla en el hueco. Nemesis aparecera cuando hagas esto. Corre hacia la Bateria 2 y colocala en el hueco, y has lo mismo con la Bateria 3. Ahora, debes atraer a Nemesis al Cañon. Para hacerlo, disparale desde la Bateria 2. Tras haber recibido dos impactos del Cañon, Nemesis ya no podra moverse. Cuando trates de salir deberas tomar un ultima decision: Exterminate the monster / Ignore it and evacuate.

Ruta A: Exterminate the monster.

Veras una animacion en la que Jill recoge un arma del suelo y mata a Nemesis. Luego, entra por la puerta y utiliza el ascensor. Despues de caminar un poco veras el "Ending".

Ruta B: Ignore it and evacuate.

Jill se ira y dejara a Nemesis agonizando. Utiliza el ascensor y despues de caminar un poco veras el "Ending".

Si no escoges ninguna de las dos opciones, Nemesis te envenenara y morira. Sal por la puerta y utiliza el ascensor. Despues de caminar un poco veras el "Ending".

10- LOS "ENDINGS".
#####

Este juego tiene dos "Endings". El "Ending" que obtendras depende de la decision que tomes en el puente, cuando te encuentras con Nemesis. Las dos opciones son: Push him off / Jump off.
A continuacion te describo cada "Ending".

1- Elegir "Push him off".
Nicholai estara muerto ya que Nemesis lo habra matado anteriormente, y al salir del ascensor, Carlos te estara esperando con el Helicoptero.

2- Elegir "Jump off".
Despues de que Nicholai muera, o se escape, perderas todas la esperanzas. Luego, Carlos te dira que hay otro Helicoptero esperandote. Al salir del ascensor Carlos y Jill seran rescatados por Barry.

Segun tengo entendido existe un tercer "Ending". Si alguien me lo explica y me dice como obtenerlo sera publicado, y se le dara credito por ayudarme.

11- LOS ITEMS DE NEMESIS.
#####

En la mayoria de los enfrentamientos con Nemesis, si logras vencerlo tirara un Item. Con estos Items podras construir nuevas armas o recuperar energia. Si en algun momento te escapas de Nemesis, eso significara que no podras obtener el ultimo Item, no el que obtendrias si lo derrotaras. A continuacion te muestro un cuadro que dice que Items obtendras.

ENFRENTAMIENTO	ITEM
1	Eagle Parts A
2	Eagle Parts B
3	First Aid Box
4	M37 Parts A
5	M37 Parts B
6	First Aid Box
7 (Primera vez)	Assault Rifle
7 (Segunda vez en adelante)	Infinite Bullets

A continuacion, te muestro los lugares en los que si vences a Nemesis ganaras un Item.

- 1- En la puerta de la Comisaria.
- 2- Junto a la escalera de la Comisaria (entrara por la ventana).
- 3- En el Restaurante (elegir "Hide inside the Kitchen") o en las Oficinas del Periodico (elegir "Hide in the back").
- 4- En donde esta la boca de riego o en la Central Electrica.
- 5- En el Ayuntamiento, en el lugar que se divide en dos caminos.
- 6- En el Balcon de la Torre del Reloj (elegir "Use the cord").

7- En el Primer Piso de la Torre del Reloj, despues de controlar a Carlos.

12- LOS "FILES".
#####

En el transcurso del juego, iremos encontrando unos archivos ("Files" en la Version en Ingles). Estos "Files" nos revelaran que es lo que sucede en el juego, y nos daran algunas pistas para saber que hacer. En total podemos encontrar 30 "Files". A continuacion te muestro una lista con todos los "Files".

1- Lo tienes cuando comienza el juego.

GAME INSTRUCTIONS A

We hope you improve your chances to survive!

<Shooting Objects>

You may get different reactions from shooting objects, such as oil drums and bombs.

* Press the R2 button to aim directly at these objects.

<Quick Turn>

You can perform quick 180 degrees turns.

* Press the Run button while retreating.

<Emergency Escape>

When you're trapped by enemies, you can push them away to escape.

* Press the Directional buttons, Action button, Cancel button, Run button, R1, R2 and L1 buttons rapidly.

<Emergency Dodging>

Just before an enemy attacks, you can perform a dodge move to evade it!

* Press the R1 or R2 buttons.

* Press the Action button while aiming.

<Getting on/off an object>

You can get on or off certain objects that appear in the game.

* Press the Action button while you are moving forward to the edge of an object that you wish to get on or off.

<Map>

Press the L2 button to view the map.

* You can zoom in or out of the map by pressing the Action button.

* While the map is zoomed in, use the Directional buttons to move the screen.

* Press the Select button to switch between maps.

<Live Selection>

At certain points in the game, the screen fades into B&W. At these points, you will be prompted to choose between two different options.

* Use the Directional buttons to move between the options and use the Action button to make your decision.

<Event Cancel>

It is possible to skip certain scenes.

* Press the Select button to skip these scenes.

2- Lo tienes desde que comienza el juego.

GAME INSTRUCTIONS B

<Ammunition Creation System>

To create various ammunition, you need to use the "Reloading Tool" and "Gun Powder."

<Reloading Tool>

This is a necessary item if you want to create different types of ammunition.

By combining the Gun Powder and Reloading Tool, various types of ammunition will be created.

<Gun Powder>

Mix materials to create various types of ammunition. There are three types of basic Gun Powders: A, B and C. Please note that Gun Powder C is created by mixing A and B types.

<How To mix Gun Powders>

You can create various kinds of bullets by mixing the different Gun Powders. There are 13 different kinds of Gun Powder in all.

<Example Of Gun Powders>

A: Hand Gun Bulletes

B: Shotgun Shells

C: Grenade Rounds

A + C: Grenade Flame Rounds

B + C: Grenade Acid Rounds

C + C: Grenade Freeze Rounds

C + C + C: Magnum Bullets

<Mixing Gun Powder With Grenade Rounds>

If you combine a certain type of Gun Powder with Grenade Rounds, special types of Grenade Rounds will be created.

<Mixing Level Improvement>

If you repeatedly create the same kind of ammunition, your skill will be improved, and you will be able to create more powerful ammunition.

3- Se encuentra en el Bar, sobre la barra.

CLOCK TOWER POSTCARD

A picture postcard of a clock tower.

The following explanation is printed on the backside: "A landmark spot: Saint Michael Clock Tower."

4- Se encuentra en el cuerpo que esta detras de la valla que empujan los Zombies (donde usas el "Lighter" por primera vez).

PHOTO A

The policemen are pressing forward.

It's dated "September 27"

5- Se encuentra en el cuerpo de Marvin Branagh, dentro de la pequeña oficina que esta en el primer lugar en el que entras en la Comisaria.

MARVIN'S REPORT

"Report"

September 24th

There are reports of a theft in the municipal building before dawn. A jewel-decorated clock at the main gate was damaged. Two of the twelve gems that are installed on the face of the clock are missing.

Due to the lack of available officers at this time, I have no choice but to suspend the research of this case.

Signed,

Marvin Branagh

"Report"

September 26th

Based upon an autopsy report of a 42 year old restaurant owner, I have discovered that he has one of the missing gems.

He apparently took shelter in the police department at about 10 am, where he was shot to death within 10 minutes of having developed the symptoms.

Since the city is currently under martial law, we are forced to suspend this case. At this time, we'll keep the gem as evidence.

Signed,

Marvin Branagh

6- Se encuentra en la habitacion con Baul y Maquina de Escribir que esta junto a las escaleras en la Comisaria.

DAVID'S MEMO

My sanity is at its end... I still can't believe this is happening. We lost another man yesterday. Meyer; one of our better marksmen. He saw me panic once we were overrun by the zombies but he came back to save me.

But when the time came to return the debt, I ran.

I can still hear him calling out my name. I can still hear the screams coming from behind. The sound of his flesh being stripped from its bones.

I was afraid... terrified...

It's the 27th. The fight to stay alive continues. I took out several zombies who managed to break through the barricades. Now I'm cutting through the chill with whisky, unloading my Mossberg on anything undead. That shotgun's become a close friend of mine. I've blasted many a zombie into fertilizer with it.

We've lost 13 men as of yesterday. In 3 hours, we'll bicker over trivial things in the meeting room. It's a total waste of time. When I finish this bottle, my old friend Mossberg will be turning one last body into fertilizer. Peace at last.

I can hardly wait...

7- Se encuentra en la habitacion de S.T.A.R.S. en el Segundo Piso de la Comisaria.

FAX FROM KENDO GUN SHOP

To the boys of S.T.A.R.S.,
I have some good news for you from my brother Joe. He has finalized the new hand-gun for official use. It is the M92F S.T.A.R.S. special, but he calls it the "Samurai Edge." It's the most balanced of the Kendo custom guns. Joe said, If you miss the targets with this, you should carry a teething ring instead of a gun in your holster.
The goods will be delivered along with their proper documentation. I'm sure you'll be surprised when you see what kind of excellent parts are used for the M92F. I know that you will want to thank the good people who developed it.
Sincerely,

Rober Kendo
Kendo Gun Shop

.....

8- Se encuentra en el cuerpo de un Mercenario que esta tirado en el suelo, en un pasillo en zigzag (donde usas el "Lockpick" por primera vez).

MERCENARY'S DIARY

September 1st
Following six months of intensive training, my body's edge had returned. I was a good soldier, but they ordered my execution with no reason given. I was tortured and forced to give a false confession.
But on the morning of my execution, a miracle happened. The company had helped me out, giving me a second lease on life.
September 15th
I ended my vacation short and returned to the HQ office. It looks like my UBCS unit's been called into action.
Umbrella maintains its own paramilitary unit to counter corporate terrorism and V. I. P. abduction. In addition, they have nightmen who specialize in handling problems caused by illegal products.
I'm currently a member of the latter.
September 28th
Dawn's here, but we're still slogging through this nightmare. There are no provisions of any kind here. The undead walk the streets feeding upon the flesh of the living.
Given the choice again, I would rather have been executed. Death row was a heavenly asylum compared to this place.
I've chosen to pull the trigger myself, in the hope that my dead body won't come back to life.

.....

9- Se encuentra en el Restaurante, sobre una mesa.

CITY GUIDE

City Guide
The Tracks of Our City
Dear citizens,
Thanks to kind and generous people of Umbrella Inc., this is a peaceful and friendly city. The vast donations from Umbrella Inc., have been used for welfare work, the construction of public utilities, and to help maintain public peace.
In 1992, it was my fifth year as mayor of our beautiful city.
It was then that through many donations and hard work our city was able to rebuild the municipal building, create a state of the art hospital.
In honor of these fine accomplishments, I was awarded with a grand statue that same year. The statue rests in the municipal building.
I came to this city as an engineer more than 35 years ago. I made contributions to the electric systems, and to the installation of the cable car.
I pledge to follow the tradition of this fine city and will devote my life to its prosperity.

The mayor of this city
Michael Warren

.....

10- Se encuentra en el Primer Piso de las Oficinas del Periodico, sobre la cabina telefonica.

PHOTO B

A close-up shot of a zombie.
It says, "SCOOP!" on the backside.

.....

11- Se encuentra en el Segundo Piso de las Oficinas del Periodico, en el
escritorio pegado al fuego.

PHOTO C

The police have been destroyed.

.....

12- Se encuentra en el Segundo Piso de las Oficinas del Periodico, en la
esquina cercana.

REPORTER'S MEMO

At last I have found the evidence I need to prove that the "cannibal disease"
is indeed happening in this city.

One man actually ate people to death. He was like a savage animal tearing away
a new flesh. It was completely disgusting. I have heard rumors that many
people are also suffering from this disease now. However, the causes of the
disease is not yet known. Is this another mystery of the present disease? I
will have to check on it...

They have placed Racoon City under martial law because of the cannibal
disease. I have lost contact with the media outside of the city, but I won't
keep my eyes shut and walk away. I have a duty to the people and my
profession. I don't think the disease has spread nationwide yet. I believe
that this city holds the key to its creation and cure. In fact, I'm sure of
it.

The military has setup blockades around the city to keep people from escaping
and spreading the disease. Most of the citizens have either died or have come
in contact with the disease. I know that it is the right decision to
quarantine the city, but I can't help but pity myself. If I am infected or
eaten, it doesn't matter. My fate is already sealed. All I have left is my
journalism. I won't give up until I solve the mystery of this deadly disease.
I have just discovered that the disease is not spread through the air, but by
some other means.

.....

13- Se encuentra en el Trolebus.

MECHANIC'S MEMO

I know that you're intimidated by your new job Kevin, so let me tell you how
to make sure that you and your trains get along just fine. You see, these
carriages were made in 1968, and then imported from Europe. Sometimes they get
rickety, but they still work because they are simple, stubborn, and strong. We
can always depend on them. If they have a bad day and are malfunctioning,
you'll need to take a good look at their circuits for any trouble. Once you
discover what's wrong, you'll be able to fix it easily.

I'm sure that you'll be able to avoid those nasty little malfunctions if you
check the parts every day. These old trains will surely have problems if you
don't remember to check them out. Just remember that if you need to replace
anything, you have to choose a suitable part. When I say suitable, I mean that
even if you can't find another original part, you'd better find something that
works good enough. Even with regard to oil, you must always prepare good
quality oil for these trains.

Never forget Kevin that a man may betray others, but a machine won't.

.....

14- Se encuentra sobre el control remoto en la Farmacia de Umbrella.

MANAGER'S REPORT

Before you begin your new position, please allow me to give you some advise.
Some of the medicine in the storage room are unstable and their quality will
deteriorate under changing temperatures or humidity. Therefore, you must
remember to keep the temperature the same in the storage room at all times.
You should personally check it everyday. Although the computer checks it
around the clock, a machine is not perfect. Try and remember that a machine is
no more than a tool to be used by people.

You must check all personnel coming and going to the storage room. Many
dangerous drugs are stored there, if any of them are missing you have a
serious problem on your hands. The door to the storage room is always locked,
but when you let personnel into it, you will need to have them hand in their
documents. And above all else, remember that if you find anything suspicious,
contact your boss immediately.

If you forget the password to lock the door, try and remember that it is a
word that everyone is familiar with. Don't forget that once a new product is

shipped, the password will be updated again. You can always enter the password from the terminal of the PC for administration.

15- Se encuentra en los cajones que hay junto a la ventana en la Farmacia de Umbrella.

BUSINESS FAX

"Order Sheet"

The liquid medice named VT-J98 is suitable to cultivate the NE-T type virus. Therefore, we will need to order additional quantities of it.
U.E. Sixth Laboratory

16- Se encuentra en el Camion en el que Dario estaba escondido.

DARIO'S MEMO

I can't help but wonder if anyone will read these words, but writing them will help me maintain my sanity if nothing else.
After I've become a meal for those undead monsters, will th G.I.s responsible for sealing off the town laugh upon discovering my corpse? So is this how it's supposed to end? I don't want to die. I'm just not ready...
My wife, daughter, mother... My entire family has been killed. But none of that matters anymore. Right now, my life is the only important thing. That's all that matters.
I never would have pictured my end to be like this. I had so much left to do. Rather than becoming a salesman, I should have tried my hand at being a novelist. It's what I've always wanted, but my mother would only tell me you have a long way to go.
Why did I ever listen to her? But this looks like the end for the great Dario Rosso, novelist extraordinaire.
Cut down before his prime...

17- Se encuentra en la Torre del Reloj, sobre el cuerpo que esta en el Hall Principal.

OPERATION INSTRUCTION

Order for UBCS Echo Team:
Wipe out the downtown area of the infestation and then evacuate the remaining citizens to the clock tower. Among the civilians, remember to give priority to the employees of Umbrella's affiliates. Remember to stay alert because the infected have a high endurance rate and will strike without hesitation.
Evacuation Procedure:
1. Once the mission is complete, or when it becomes too impossible to accomplish, evacuate immediately.
2. We'll deploy a helicopter that is waiting in the suburbs, to the yard in front of the clock tower.
3. When you are ready for evacuation, ring the bell of the clock tower to signal the helicopter.

18- Se encuentra en la Torre del Reloj, en la Libreria.

ART PICTURE POSTCARD

A picture postcard of antique clocks.
The following verse is printed. "Give your soul to the goddess. Put your hands together to pray before her."

19- Se encuentra en la Torre del Reloj, sobre los cuerpos en la habitacion de las tres pinturas.

MERCENARY'S POCKETBOOK

September 26th
It's only been three hours since the mission started, but the team is down to me and Campbell. The number of the zombies is far greater than we expected. There is no hope left for this city. We have already injected the antibody for the virus, but I'm not sure that it will work. I don't know if I will survive...
September 27th

We managed to reach the clock tower. Out of desperation we robbed some wounded members of their weapons and used the surviving citizens as decoys. We were taught to do this in order to survive in the battle field, but I never enjoyed it. However, a girl showed up at the clock tower before me. She is one of the survivors. She looks just like my sister before she starved to death...

September 28th

I wanted to evacuate as soon as possible, but the girl didn't. Her father insisted that he wouldn't leave the city where his beloved wife rests in peace. I really wanted to save the girl, but Campbell said, "All I care about is our lives." That's how I felt before, but now... The clock tower has become a dangerous place and I don't want to make anymore mistakes...

20- Se encuentra en el Hospital, donde habia un ascensor con un sistema de reconocimiento de voz.

DIRECTOR'S DIARY

September 10th

These patients suffer from gangrene and congestion of their blood at first. Then their mind slowly deteriorates. In the end, there is nothing left on their mind. When that happens even mercy killing seems pointless. After all, they are already dead...

This disease is unlike anything I have ever witnessed. Once the patient's mind is gone, they become flesh hunger monsters and act like wild animals who are on some type of bloodlust.

September 18th

Another patient has been admitted to the hospital. He is showing symptoms of the first stages of the disease at this point, but... I haven't been able to sleep at all these past few days. I refuse to let these patients become "zombies." I am not just an ordinary citizen. I am a doctor. Even if I die, my clinical charts will contribute to finding a cure.

September 26th

We lost most of the doctors and staff during the battle against the "zombie" patients. It's impossible to maintain the hospital under these conditions. And, I know that it's too late for me. I am beginning to feel that same itchy and hungry desire that all of my patients felt. It's too late for me...

21- Se encuentra en el Cuarto Piso del Hospital, en la habitacion que esta al final del pasillo a la derecha.

PHOTO D

The zombies are walking.
It says, "The effect of the T-virus" on the backside.

.....

22- Se encuentra en el Tercer Piso del Hospital, en la habitacion en la que estaban los Hunters Gamma en los tubos.

MEDICAL INSTRUCTION MANUAL

Umbrella Medical Service
North American Division
Douglas Rover

In order to activate the synthesizer to cultivate the vaccine, please follow the procedure as detailed below:

1. Supply enough energy to the system.
2. Set the medium base to the device.

When the device is ready, you can start mixing the vaccine medium. To mix the vaccine, you will need to control the five levers. This will cause the two gauges to increase or decrease. If you adjust the two gauges so that they stop at the center, the vaccine medium will then be produced automatically.

.....

23- Se encuentra en la Habitacion del Vigilante del Parque, la que abriste con el "Lockpick".

PHOTO E

The zombies are attacking.

.....

24- Se encuentra sobre un cadaver, en un pasillo que esta ubicado bajando las escaleras de la derecha del Parque.

WRITTEN ORDER TO THE SUPERVISORS

Mission Requirements: Bravo 16

1. Obtain and secure sample of all the information pertaining to this case. Observe and record combat data on the UBCS.
 2. Destroy all the evidence including the medical facility that has the medical treatment data.
 3. Check the guinea pig's ability to accomplish the mission.
- Once your mission is complete, evacuate the area. Remember that you must not help anyone who is not a supervisor, nor bring anything back that might be traced to where it belongs.
-

25- Se encuentra en la habitacion que hay detras de una Chimenea, sobre la mesa.

SUPERVISOR'S REPORT

The endurance ability of the contaminated guinea pigs is truly incredible. Even when shot in a vital area, they can sometimes survive for several days without taking care of the wound. However, after prolonged exposure to the virus, the guinea pigs' intelligence level decreases to that of an insect. Even though reviving the dead seems too disgusting, the virus may still be of use. If we inject the virus into our POWs and release them, they would return to their units and then turn into zombies. This plan may work well for us in the future.

In certain areas, the virus seems to have caused the mutation of animals and plants. It may be difficult, but it'll make a good sample for the bio weapon development. I've heard that there is a giant alligator, but I have only encountered a giant creature moving under ground. I don't even want to imagine what creature spawned that monster.

I encountered "NEMESIS." If I didn't know about it, I'd have been contaminated and would have become one of them by now. If it is still walking around in the city, it's mission is not yet over. S.T.A.R.S. members must be very tough, since they have survived until this point. However, they cannot hold out forever...

.....

26- Se encuentra en la habitacion que hay detras de una Chimenea, pegado en la pizarra.

FAX FROM THE H.Q.

Attention. The Racoon City project has been abandoned. Our political maneuvering in the senate to delay their plans are now futile. All supervisors should evacuate immediately. The US army is going to execute their plan tomorrow morning. The city will be obliterated at daybreak for sure.

.....

27- Se encuentra en la Fabrica Abandonada, en la habitacion con Baul y maquina de escribir del Segundo Piso.

MANAGER'S DIARY

April 25th

Today is my 30th birthday. I was transferred to this facility today. I am very happy because the work environment is very different from life in the university.

May 14th

The disposal system has been completed. Using a special kind of gas, it can decompose the cells of the guinea pigs. We have to try this out before beginning practical usage of the system, since it is not 100% stable yet.

May 20th

While I was checking the Treatment Room, the door shut and I was locked inside. I couldn't get out for one hour. I guess even if you have the key card, it's useless when you are locked inside.

June 7th

The guinea pigs we have to dispose of are increasing. The system is not working smoothly. The laboratory staff doesn't listen to my opinions and I am getting extremely frustrated.

July 16th

We can't dispose of all the bodies and the quality of the liquid medicine is not good enough, either...

July 29th

Though the function of the system decreases, the number of the bodies we have to dispose doesn't. The infection level has increased and the antibodies we are using are no match for the new mutation of the virus. Some of the workers

have been infected by the disease. I have continued to work, but I always keep a gun with me. I must remember to save one bullet for me. I want to weep. I swear that I'll lose my mind if I imagine how painful the death will be...

28- Se encuentra en la Sala de Monitores, donde esta el "Water Sample".

SECURITY MANUAL

"Security of the Plant"

Since this plant is a facility under the disguise of a deserted factory, civilians will sometimes enter. If this should occur, do not hesitate to shoot them. If they choose to surrender, arrest and then transfer them to the laboratory as new guinea pigs. You will be rewarded.

"Maintenance of the Device"

This entire plant is controlled by an epidemic prevention system. When contamination is detected in the treatment room or decomposed specimen pool, the plant will automatically be locked down for insolation. In that case, you must follow the manual to unlock it. If the contamination is over the limit, the whole system will automatically lockdown. Then, you must remain in the plant and wait for subsequent orders. Those who leave the facility without permission will suffer extreme consequences.

29- Se encuentra en un lugar muy cercano al final del juego, pegado en una pared. Esta en el lugar al que llegaras tras bajar las ultimas escaleras.

INCINERATOR MANUAL

This incinerator plant is one of the facilities that burns the disposable items which are sent from the laboratory. The incinerator burns the waste materials that cannot be decomposed at the treatment room. It also supplies electricity to the facility by a thermal power electricity generator. Part of the electricity is stored in the big battery installed in the facility's underground area. The electricity is used as an auxiliary power source. The auxiliary power circuit will be activated once the three "auxiliary circuit units" are properly placed in their sockets. In case the circuits are not connected automatically, a person can connect them manually to activate the system.

30- Se encuentra tirado en el suelo del ultimo lugar en el que estaras antes de entrar en la habitacion donde peleas con Nemesis.

CLASSIFIED PHOTO FILE

In my opinion, I feel that it's too early to use this, "Paracelsus' Sword" in actual fighting. However, in order to acquire the G-virus that Umbrella has developed, it will be a great help to us.

The power of the "Rail Cannon" is satisfactory, but please note that it is still having a few remaining problems.

Technology Division Colonel
Franklin Hart

13- EL "JILL'S DIARY".
#####

Si recoges todos los "Files" en el orden que te di en la seccion <Los "Files"> lograras obtener el "Jill's Diary", o sea el Diario de Jill. Este no cuenta ninguna intimidad de Jill, solo nos revelara algunos datos sobre el Resident Evil Code Veronica de Dreamcast.

No te preocupes, ya que en la Guia Principal te cuento perfectamente en que orden debes recoger estos "Files". A continuacion te muestro lo que dice el "Jill's Diary".

31- Aparece automaticamente sobre el primer "File" si los recoges todos en orden.

JILL'S DIARY

August 7th

Two weeks have passed since that day. My wounds have been healed, but I just can't forget it. For most people, It's history now. But for me, whenever I close my eyes, it all comes back clearly. Zombies eating people's flesh and

the screams of my teammates dying. No, the wounds in my heart are not healed yet...

August 13th

Chris has been causing a lot of trouble recently. What's with him? He seldom talks to the other police members and is constantly irritated. The other day, he punched Elran of the Boy's Crime department just for accidentally splashing Chris' face with coffee. I immediately stopped Chris, but when he saw me he just gave me a wink and walk away. I wonder what happened to him...

August 15th

Midnight. Chris, who has been on a leave of absence for a "vacation," called me so I visited his apartment. As soon as I walked into his room, he showed me a couple of pieces of paper. They were part of a virus research report entitled as simply as "G". Then Chris told me that "The nightmare still continues." He went on to say that "It's not over yet." Ever since that day, he has been fighting all by himself without rest, without even telling me.

August 24th

Chris left the town today to go to Europe. Barry told me that he would send his family to Canada and then he would follow Chris. I decided to remain in Raccoon City for a while because I know that the research facility in this city will be very important to this entire case. In a month or so, I'll be joining with them somewhere in Europe. That's when my real battle begins...

14- LOS "EPILOGUES".
#####

Cada vez que termines el juego en el "Hard Mode" seras obsequiado con un "Epilogue", o sea Epilogo. Los "Epilogues" son imagenes estaticas con texto escrito sobre ellas. Este texto cuenta que sucedio con los personajes principales de la saga Resident Evil.
Para poder ver los "Epilogues" deberas cargar el juego tras pasarlo en su totalidad. En total hay ocho "Epilogues", asi que para poder obtenerlos todos tendras que pasar el juego ocho veces. Los "Epilogues" son los siguientes.

1- Jill Valentine.

After escaping the city. Jill set out to join Chris Redfield. However, all she found was an empty hideout of Chris's. On the floor was Chris's knife. Jill left without hesitation because she firmly believes that Chris is still alive. She will search for him until she finds him. Then they can go and put an end to Umbrella...
.....

2- Chris Redfield.

"Please forgive me Claire." Chris Redfield has just finished this letter with his signature phrase. As he removes his sunglasses, a lady walks by him with light steps. "She looks about the same age as Claire," he thinks. A short time later, Chris discovered that his sister was looking for him, but was caught...
.....

3- Barry Burton.

Barry Burton looks at his young daughters and says, "I'm sorry but my comrades are waiting for me." He knows that he must repay his teammates for forgiving his betrayal. Even if that means leaving his family for now. His wife tries to hide her fear, so he smiles and says, "Don't worry. We'll be ok..."
.....

4- Leon Kennedy.

Leon Scott Kennedy is confronted by a man who claims to be a U. S. government agent. Leon says, "Leave Sherry alone. She is inocent." "She knows too much," the man replies. He looks at Leon and says, "But you have value. This is a good deal. Make your choice." Without regret or hesistation, Leon closes his eyes and then sharply responds...
.....

5- Claire Redfield.

"Leave us alone." Claire Redfield couldn't believe Leon's words. Leon continued, "You're looking for your brother, right? Just go!" Claire knew that Leon and Sherry needed immediate medical attention, but she could not waste anymore time. "I... I'll be back. I promise!" She said as she disappeared into

the wilderness alone...

6- Sherry Birkin.

"Do you have any relatives?" When the army officer asked her, Sherry Birkin did not respond for she has no immediate relatives. Her father and mother died because of the G-virus. And so, this little girl holds herself with her arms and bites her lip tight. She thinks, "I'm sure she will come back. She won't forget about me..."

7- Ada Wong.

A woman looks at herself in the mirror. She used to be called Ada Wong... But this morning she will say good-bye to the name "I'm not Ada Wong anymore..." She feels her abdomen and thinks, "This is Ada's car, not mine." And as she says good-bye to Ada Wong, she can't stop her tears. However, there isn't much time left before her next mission...

8- Hunk, the 4th Survivor.

"Once again, only you survived, Mr. Death," the chopper pilot speaks with a cold bitterness. "Always, only you, survive, Mr. Death," the pilot continues. But Hunk does not respond to the pilot. He doesn't care. "The Death cannot die..." the survivor thinks to himself with a warm smile...

15- LOS "COSTUMES".
#####

Cuando acabes el juego por primera vez, podras obtener la "Boutique Key", que te permitira entrar a una habitacion para cambiarte de "Costume", o sea de vestido. La llave la encontraras en el Baul, y la habitacion se encuentra en una tienda que esta cerca del Bar.

Hay un total de cinco "Costumes", pero en el "Easy Mode" solo podras obtener dos. Para poder obtener los cinco debes acabar el juego en el "Hard Mode" y con un buen Ranking (leer la seccion <EL RANKING> para mas informacion).

- Los "Costumes" son los siguientes:
- El de Regina del Dino Crisis.
 - Vestido de Discoteca.
 - Vestido de Compras.
 - Uniforme de Policia.
 - El de Jill en el Resudent Evil 1.

16- "THE MERCENARIES: OPERATION MAD-JACKAL".
#####

Tras completar el juego por primera vez, sin importar el Ranking obtenido, seras obsequiado com el Extra-Game "The Mercenaries". Para poder jugarlo, tendras que cargar tu juego salvado despues de pasar el juego. Apareceran varias opciones, aqui deberas cargar la opcion "The Mercenaries" y asi accederas a la pantalla principal de este juego.

A) Los personajes.

En este juego podras escoger entre tres personajes, los tres Mercenarios que aparecen en el juego. Estos son: Nicholai, Carlos y Mikhail. Cada uno tendra su propio arsenal. A continuacion te muestro que tiene cada personaje.

NICHOLAI	Dificultad: Alta
ARMAS	SIGPRO SP2009 (Merc's Handgun) <15> Knife
MUNICION	No tiene
PROVISIONES	Blue Herb First Aid Spray

First Aid Spray
First Aid Spray

CARLOS

Dificultad: Media

ARMAS

M4A1 (Assault Rifle) <100%>
Eagle 6.0 (Handgun) <15>

MUNICION

Handgun Bullets <90>

PROVISIONES

Mixed Herb (Green + Red + Blue)
Mixed Herb (Green + Red + Blue)
Mixed Herb (Green + Red + Blue)

MIKHAIL

Dificultad: Baja

ARMAS

Benelli M3S (Shotgun) <7>
M629C (Magnum) <6>
Rocket Launcher <8>

MUNICION

Shotgun Shells <21>
Magnum Bullets <18>

PROVISIONES

Mixed Herb (Green + Red + Blue)

El objetivo es alcanzar el Almacen de Dario, donde comienzas el juego con Jill, partiendo desde el Trolebus. Deberas llegar en un determinado tiempo.

B) Los enemigos (tiempo y dinero que otorgan).

En el camino hacia este Almacen te encotraras con toda clase de enemigos, incluido Nemesis. Mientras los vayas eliminando obtendras tiempo extra y dinero. A continuacion te muestro un cuadro que indica cuanto tiempo y dinero ganaras con cada enemigo.

ENEMIGO	TIEMPO	DINERO
Zombie	003"	\$005
Perro	004"	\$006
Cuervo	001"	\$002
Hunter Beta	006"	\$010
Hunter Gamma	006"	\$010
Drain Deimos	005"	\$008
Brain Sucker	006"	\$010
Araña	004"	\$007
Tirar a Nemesis	010"	\$010
Nemesis 1	020"	\$040

Nemesis 2	120"	\$250
-----------	------	-------

Tambien puedes generar "Combos", o sea varias muertes a la vez. Estos "Combos" multiplicaran la cantidad de tiempo y dinero que se te sera otorgada. En el siguiente cuadro te muestro como se multiplicara el tiempo y el dinero.

MUERTOS	TIEMPO	DINERO
1	x1,0	+000%
2	x1,5	+050%
3	x2,5	+150%
4 o mas	x3,5	+250%

Tambien, el uso de algunas armas y barriles modifican la cantidad de tiempo y dinero obtenida. El siguiente cuadro muestra los posibles casos.

ARMA	TIEMPO	DINERO
Knife	x8	x2/1
Rocket Launcher	x1	x1/3
Barril	x2	x2/1

Un ejemplo seria: Matar a un Zombie con un "Knife". De este modo obtendrias 24 segundos de tiempo y \$10 de dinero.

Aunque el objetivo final es llegar al Almacen en un tiempo determinado, tambien puedes cumplir otros objetivos, como rescatar a los seis "Survivors" y buscar los seis "Contact Points".

C) Los "Survivors".

El lugar donde se encuentra cada "Survivor" y el tiempo que tienes para encontrarlo no varia con cada Mercenario, pero si el premio que obtendras por rescatarlos. El limite de tiempo que tienes para encontrarlos comienza cuando empiezas a jugar, es decir, no se tiene en cuenta el tiempo que obtengas matando enemigos.

Para poder rescatar a un "Survivor" primero debes matar a todos los enemigos que esten en la zona, y luego tocar el Action button sobre este. En el siguiente cuadro te muestro donde se encuentra cada "Survivor" y el tiempo que tienes para encontrarlos.

SURVIVOR	UBICACION	TIEMPO
Dario Rosso	Gasolinera	02:00
Chica Umbrella	Periodico	09:30
Brad Vickers	Sotano del Restaurante	04:30
Marvin Branagh	Central Electrica	12:00
Nicholai/Carlos/Mikhail	Farmacia de Umbrella	12:00

Nota: Los ultimos dos dependen del personaje que estes usando.

D) Los "Contact Points".

Por otra parte, los "Contact Points" son lugares que puedes investigar, como tachos de basura, y que al descubrirlos te daran tiempo extra. Si descubres los seis, obtendras \$100 como recompensa. El siguiente cuadro muestra la ubicaion de los "Contact Points" y el tiempo que da cada uno.

CONTACT POINT	UBICACION	TIEMPO
Basura del Fondo	Periodico, Segundo Piso	+02
Mesas de la Derecha	Restaurante	+04
Panel de Control	Central Electrica	+08
Boca de Riego	Donde estaba incendiado	+16
Barricada	Donde usaste el "Lighter"	+32
Sotano	Donde estaba la "Shotgun"	+64

Cuando llegues al Almacen, un hombre te estara esperando. Este hombre te dara un maletin, y tras tomarlo obtendras un Ranking que varia segun lo siguiente.

- E: Mueres por el camino sin salvar a ningun "Survivor".
- D: Completas el juego sin salvar a ningun "Survivor".
- C: Completas o mueres en el camino salvando por lo menos a un "Survivor".
- B: Completas o mueres en el camino salvando por lo menos a tres "Survivors".
- A: Completas el juego salvando a todos los "Survivors".
- S: Completas el juego salvando a todos los "Survivors" y matando mas enemigos.

Con el dinero que obtengas podras comprar armas que podras utilizar en el juego normal. Lo que puedes comprar es lo siguiente.

- Assault Rifle.....\$2000
- Gatling Gun.....\$3000
- Rocket Launcher.....\$4000
- Infinite Ammo.....\$9999

Nota: Estas armas se encontraran en un Baul cuando juegues el juego normal.

17- GUIA PARA "THE MERCENARIES: OPERATION MAD-JACKAL".
#####

A continuacion te muestro una Guia para el Extra-Game "The Mercenaries: Operation Mad-Jackal". Esta hecha jugando con Mikhail.

<Esta Guia fue contribuida por Kid9 (pelotravieso@hotmail.com)>

Nota: Esta un poco alterada por mi. Modifique los signos de puntuacion, los errores de tipeo y ortografia, y la longitud de los renglones.

¡Nota, a veces los sobrevivientes te daran +23 segundos en ves de +20. No estoy seguro por que, me ha sucedido varias veces esto!

Presiona select dos veces para evitar la charla que te dan y un corto display, quita el mapa y comenzaras el juego.

Dentro del Trolley.

=====

- Sal de aqui rapido por la puerta a tu derecha, por la otra no puedes entrar.

Fuera del Trolley.

=====

- Encontraras 3 o 4 zombies a tu izquierda, ignoralos.
- Trepas el obstaculo y estaras en frente de un zombie, vuelale la cabeza con la shotgun (con un tiro lo debes matar), los otros dos ignoralos y entra por la puerta.

En el Pasillo del Longsdale Yard.

=====

- Encontraras dos zombies, vuelales las cabezas.
- Al girar a la izquierda para seguir el pasillo ten cuidado, pues hay un zombie en el piso, ignoralo: Trata de estar bien pegado a la pared para que no te muerda.
- Al pasar encontraras dos zombies mas, vuelales las cabezas.

En un Callejon.

=====

- Ignora a todas las aves (crows), entra por la puerta al final.

En el Pasillo para llegar al City Hall.

=====

- 1 zombie al frente tuyo, matalo (rapido dirigete hacia el frente hasta que la camara cambie y puedas ver el tanque, no te muevas).
- 7 zombies dirigiendose hacia ti, espera el momento indicado y disparale al tanque: Si lo hiciste bien habras matado a todos los 7 y habras obtenido 82 segundos. Dirigete al Gas Station.

En el area para entrar al Gas Station.

=====

- Equipa la magnum.
- 3 zombies perros, espera que venga el primero y matalo (un disparo lo mata), mata a los otros dos tambien o si quieres ignoralos, pero puede ser dificil. Ahora entra al Gas Station.

Dentro del Gas Station.

=====

- Equipa la shotgun.
- 5 o 6 zombies.
- Mata al zombie a tu derecha. El proximo zombie esta en el piso (ten cuidado al disparale, pues si le disparas en el medio lo partiras en dos pero te seguira persiguiendo.
- Entrando en la habitacion encontraras 3 o 4 zombies, matalos a todos (es obligatorio matar a todos los zombies para asi poder rescatar al sobreviviente.
- Trata de hablar con Dario, saldra huyendo. Revisa lo que te dejo (14 shotgun shells y +20 segundos). Sal del Gas Station.

De nuevo en el Pasillo para llegar al City Hall.

=====

- Aqui dirigete hasta llegar a la puerta del City Hall.
- No encontraras nada en tu camino.
- No puedes entrar en la puerta de la izquierda pues esta cerrada y no abrira.

En el area para llegar a la Oficina de la Prensa.

=====

- 8 zombies.
- Espera que esten bien cerca para asi matarlos mas rapido, la mayoría de las veces van a quedar en el suelo, pero no estan muertos. Lo que tienes que hacer aqui es apuntar hacia abajo a los zombies de una esquina y matarlos. Sigue por aqui para ignorar a los otros.
- Cuando salgas los zombies que estaban en el suelo pero no muertos no se encontraran. Dirigete a la Oficina de la Prensa.

Dentro de la Oficina de la Prensa.

=====

- Equipa la magnum.
- 2 Hunters Beta.
- Matar el primero es bien facil pero el segundo esta en las escaleras. Ten cuidado pues es bien dificil este (si estas mal herido, digamos caution, quizas de un solo golpe te matara cortandote la cabeza). Matalo, sube las escaleras y entra por la puerta.

En el Tercer piso de la Oficina de la Prensa.

=====

- 5 zombies.
- Encontraras un zombie al final del pasillo, matalo.
- En la habitacion (oficina) encontraras 4 zombies, matalos.
- Dirigete hacia la izquierda y veras otra sobreviviente (una muchacha), trata de hablar con ella y saldra corriendo. Revisa lo que te dejo (14 shotgun shells y +20 segundos), y sal de aqui.

Fuera de la Oficina de la Prensa.

=====

- Entra por la puerta.

En el pasillo para llegar al Restaurante.

=====

- Equipa la magnum.
- 3 perros zombies.
- Pueden ser bien dificiles. Cuando estes cerca de la interseccion, regresa para atras y uno te seguira, matalo. Los otros dos vendran casi al mismo tiempo, si tienes suerte te los esquivaras, matalos. Entra en el Restaurante.

Dentro del Restaurante.

=====

- Equipa la magnum.
- Tres Hunters Beta.
- Solo tienes que matar a uno. El primero que te saldra matalo, es bien facil, ahora dirigete rapido al sotano y trata de entrar, el otro Hunter Beta quedara en el aire.

Dentro del Sotano del Restaurante.

=====

- Equipa la shotgun.
- 6 zombies.
- A la izquierda veras un zombie, vuelale la cabeza.
- Cuando gires a la izquierda veras 5 zombies enfrente tuyo, deja que esten lo mas cerca posible y disparales (con dos disparos los puedes matar a todos).
- Trata de hablar con el sobreviviente Brad Vickers, saldra corriendo. Revisa lo que te dejo (12 magnum shells y +20 segundos). Sube las escaleras.

De nuevo en el Restaurante.

=====

- Dirigete a la puerta por donde entraste para evitar a los otros dos Hunters Beta.

Fuera del Restaurante.

=====

- Dirigete a la izquierda hasta llegar a una puerta, entra por esta.
- Si te pasas la puerta veras un tanque y 4 zombies, pero no es muy probable que mates a varios zombies disparandole al tanque.

Dentro del Area de Construccion.

=====

- Equipa el Rocket Launcher.
- 1 Nemesis.
- Disparale al Nemesis para obtener +10 segundos, disparale de nuevo cuando se levante para obtener +24 o algo asi. Gira a la derecha y entra por la puerta.

#####

Ahora puedes bajar por el elevador y dirigirte al Substation, pero te recomiendo que no vayas pues es una perdida de tiempo y municiones. Pero para obtener el rango A tendras que hacerlo (si solo quieres ganar plata no lo hagas).

En el Area fuera del Electrical Substation.

=====

- 3 Arañas Gigantes (Spiders).
- Te recomiendo que las ignores, si las matas saldran las pequeñas que te van a molestar, te lo aseguro (si las matas con el Rocket Launcher las arañas chicas no saldran). Entra por la puerta de la derecha ya que por la de la izquierda no podras entrar.

En el pasillo para entrar al Electrical Substation.

- =====
- 2 Drain Demos.
 - Trata de evadirlos, no gastes municiones.

Dentro del Electrical Substation.

- =====
- 7 zombies.
 - Vendran saliendo de los cuartos a la derecha, matalos. Gira a la izquierda y veras unos cuantos mas, matalos. Entra en el pasillo a la izquierda y veras a un sobreviviente (el oficial Marvin Branagh), trata de hablar con este y saldra corriendo. Revisa para ver lo que te dejo (First Aid Spray y +20 segundos. Sal por donde entraste, sube el elevador y entra por la otra puerta.

#####

En el Callejon entre el Area de Construccion y el Save Room.

- =====
- Equipa la magnum.
 - 3 Hunters Beta.
 - El primero estara al lado tuyo (matalo), el otro esperalo ya que vendra hacia ti. Espera a que este cerca pues si le disparas de muy lejos (aunque no parezca) no le pegara. Mata al otro igual, y entra por la puerta.

Dentro del Save Room.

- =====
- Equipa la shotgun.
 - 5 zombies en el piso.
 - Apunta hacia abajo y dispara dos veces, esquiva los otros al final. No pases muy cerca del ultimo llegando a la puerta pues te agarrara. Entra por la puerta.

Dentro del Estacionamiento de Carros.

- =====
- Equipa la shotgun.
 - 8 zombies.
 - Hay dos zombies cuando sales por la puerta, mata solamente al de la derecha rapido e ignora al otro. Rapido dirigitete al final, cuando veas el tanque, apuntale y dispara. Deberas acabar con 3 zombies en la explosion.
 - Ahora a la derecha hay tres mas, puedes matar al que esta pegado a la pared para que sea mas facil o ignorarlo. Entra por la puerta.

Dentro del Area en donde se encuentra el Bus estrellado.

- =====
- Si te quedan 2:00 minutos o mas cuando entres aqui veras a Nemesis (mas mutante).
 - Veras varios tanques a los costados.
 - Equipa el Rocket Launcher.
 - Cuando pases el bus lo veras saltando de este, apuntale (espera a que este totalmente parado y disparale. Ahora debe estar de rodillas, todavia no le dispares de nuevo pues no le pegaras, espera a que se pare de nuevo, apuntale y disparale. Con esto bastara, obtendras +120 y bastante dinero por esto (\$120), entra por la puerta.

En un callejon (donde encuentras la manguera).

- =====
- 1 Nemesis y 4 zombies.
 - Si no eres muy rapido esto puede ser fatal.
 - Mata al primer zombie que esta al frente tuyo (vuelale la cabeza).
 - Ahora corre sin detenerte al lado izquierdo de la pared (el lado izquierdo de Mikhail si no entendiste).
 - Veras un zombie al frente de Nemesis y otro atras, esto lo detendra, el matara al del frente. Rapido dirigitete a la puerta, el otro zombie que al entrar se encuentra por donde la manguera no debe alcanzarte.
 - Al salir de aqui, si lo hiciste bien, no obtuviste ni el mas minimo daño.

En otro callejon.

- =====
- 3 Drain Deimos.
 - No debes gastar municiones aqui.
 - A penas entres comienza a correr, los Drain Deimos se encontraran en la pared asi que no te haran daño. Si te demoras mucho los encontraras en el piso interviniendote el paso. Si esto pasa matalos con la magnum.

En un pasillo (cerca de la Estacion de Policia).

=====

- 9 aves (crows).
- Ignora las aves y entra por la puerta, la primera a mano izquierda.

En un callejon (donde Jill usa la manguera para apagar el fuego).

=====

- 8 zombies.
- Equipa la shotgun.
- Veras un tanque enfrente, espera a que los tres zombies esten cerca y disparale al tanque (los 3 zombies deben morir).
- Si sigues recto llegaras al Sales Office.
- A la Izquierda hay cinco zombies, espera a que esten bien cerca tuyo y disparales. Con 3 disparos de la shotgun deben morir todos (quizas hasta 2).
- Dirigete al Sales Office

En un pasillo.

=====

- 9 gusanos.
- Lo que tienes que hacer aqui es correr rapido para que no te atrapen. Si paras te comensaran a morder, si esto pasa debes quitartelos antes de entrar por la puerta.

En el Area fuera del Sales Office.

=====

- 2 Brain Suckers.
- Matalos con la magnum o ignoralos (tienes que ser rapido para que no te hagan daño si no los piensas matar, recomendado).

Dentro del Pharmaceutical Company Sales Office.

=====

- 8 zombies.
- Mata al primero enfrente tuyo, despues mata solamente a los que necesites para entrar en la puerta para llegar al Storeroom.

Dentro del Storeroom del Sales Office.

=====

- 3 Hunters Gamma.
- Equipa la magnum.
- Matalos a todos con precaucion, trata de hablar con el sobreviviente (Nicholai, si estas jugando con Mikhail) y saldra corriendo. Revisa para ver lo que te dejo, un First Aid Spray y +20 segundos. Sal de aqui y dirigete a la interseccion donde estaba el tanque y entra por la otra puerta.

En un callejon (donde Jill usa el Lighter para entra por la puerta).

=====

- 3 perros zombies.
- Equipa la magnum.
- A la derecha veras el primer perro, lo que tienes que hacer es correr rapido hacia este pero pegado a la pared de la izquierda. Cuando lo pases, volteate y disparale, los otros dos vendran corriendo, disparales. No debe ser muy dificil esta parte. Entra por la puerta.

En el callejon afuera del Bar.

=====

- 2 Nemesis.
- Aqui tienes que ser rapido.
- Sigue recto, dobla a la derecha y baja por las escaleras (un Nemesis esta arriba y el otro esta aqui abajo). Nemesis vendra a atacarte o te dispara un misil.
- Si te viene a atacar corre rapido pegado a la pared. El otro Nemesis que esta arriba vendra y te ayudara (eso parece) pues se comienzan a pegar entre ellos para ver quien te mata.
- Si te dispara un misil es mas facil, pues lo unico que tienes que hacer es correr (nunca recto pues te pegara el misil) por la pared para evitarlo.
- Entra por la puerta.

Dentro del Bar.

=====

- 6 zombies.
- Equipa la Shotgun (si es que te quedan municiones, si no equipa la magnum).

- Apunta rapido pues estos zombies son rapidos, matalos a todos y trata de hablar con el sobreviviente (Carlos si estas jugando con Mikhail). Te dara 12 special shells y +20 segundos. Sal por la otra puerta.

Fuera del Bar (en la parte de adelante).

=====

- 3 Hunters Beta.
- Equipa la magnum (si es que no la tienes).
- Veras uno a la derecha tuyo, apuntale y matalo (bien facil). Sube las escaleras, gira a la izquierda (de Mikhail) y dirigitete a la puerta de este lado.
- Te estara persiguiendo un Hunter Beta (te recomiendo que lo mates).

En un callejon.

=====

- 9 zombies.
- Equipa la shotgun.
- Mata a todos los zombies que se interpongan en tu camino.
- En la interseccion gira a la derecha y entra por la puerta.

En el pasillo enfrente del Warehouse.

=====

- 3 Hunters Beta.
- Equipa la magnum.
- Apunta al primero y matalo. No te muevas, espera que los otros dos vengan (si te quedan varias municiones de la magnum dispara sin ver, solo apuntando) y matalos. Entra por la puerta a la derecha.

En el callejon para entrar al Warehouse.

=====

- 9 aves (crows).
- Ignoralas y entra por la puerta.

Dentro del Warehouse.

=====

- 8 zombies.
- Equipa lo que tengas (shotgun, magnum, Rocket Launcher).
- Dale con todo lo que tengas, usa principalmente la shotgun pues los mata mas rapido.
- Si bajas podras ver un tanque abajo.
- Si no tienes muchas municiones, mata el primer zombie rapido y corre recto para evitar los otros que estan subiendo las escaleras.
- Despues sube hasta el Save Room para recibir tu recompensa.

Veras un display en el cual hay un Señor en una silla y una mujer quien te da el maletin con la recompensa.

 18- DIFERENCIAS ENTRE EL "EASY MODE" Y EL "HARD MODE".
 #####

Como ya he mencionado, este juego tiene dos niveles de dificultad, muy diferentes entre si.

 A) Los Items.

A continuacion te muestro un cuadro con los Items que tendras al empezar.

TENDRAS EN TU INVENTARIO	
EASY MODE	HARD MODE
Assault Rifle <100%>	Hand Gun <15>
Reloading Tool	Reloading Tool
Game Instructions A	Game Instructions A

First Aid Box <3>

A continuacion te muestro un cuadro con los Items que encontraras en el Baul.

ENCONTRARAS EN EL BAUL

EASY MODE

HARD MODE

Ink Ribbon <ilimitado>

Knife

Magnum <6>

Magnum Bullets <24>

Shotgun <7>

Shotgun Shells <56>

Hand Gun <15>

Hand Gun Bullets <250>

Assault Rifle Bullets <100%>

Assault Rifle Bullets <100%>

Knife

B) El juego.

Tambien habra diferencias en el transcurso del juego. Las diferencias son las siguientes.

DIFERENCIAS EN EL TRANSCURSO DEL JUEGO

EASY MODE

HARD MODE

Para esquivar ataques deber mantener el Boton R.

Para esquivar ataques debes apretar el Boton R en un momento especifico.

Puedes llevar diez Items a la vez.

Puedes llevar ocho Items a la vez.

No encontraras "Ink Ribbons".

Encontraras "Ink Ribbons".

No encontraras el "Mine Thrower".

Encontraras el "Mine Thrower".

El tiempo para escapar en el Hospital sera de 20 segundos.

El tiempo para escapar en el Hospital sera de 7 segundos.

No conseguiras "Epilogues".

Conseguiras "Epilogues".

Obtendras el doble de municion cuando combines "Gun Powder".

Obtendras la mitad de municion cuando combines "Gun Powder".

Los Enemigos son mas debiles.	Los Enemigos son mas fuertes.
No obtendras Items matando a Nemesis.	Obtendras Items matando a Nemesis.
Carlos tendra muchas cosas cuando lo manejes.	Carlos tendra pocas cosas cuando lo manejes.

 19- ARMAS.
 #####

En este juego hay una gran cantidad de armas que puedes utilizar. Tambien puedes conseguir, como ya debes saber, municion infinita para las armas. Lo bueno es que la municion infinita no afectara tu Ranking.

 A) Descripciones del juego.

A continuacion te muestro las armas que aparecen en el juego, con las descripciones que da este, o sea en Ingles. Las he ordenado alfabeticamente.

ARMAS	DESCRIPCIONES
Assault Rifle	M4A1 assault rifle. The gun is set in AUTO/MANUAL mode. It uses 5.56 m NATO rounds.
EAGLE 6.0	STI EAGLE 6.0. A custom made gun for competitions. It uses 9mm parabellum rounds.
Gatling Gun	A powerful weapon that enables you to scatter bullets with single trigger action.
Grenade Launcher	Hk-p Grenade Launcher. A small size grenade launcher developed for police use. It is loaded with burst/flame/acid/freeze rounds.
Hand Gun	M92F Custom. A custom handgun made for S.T.A.R.S. It uses 9mm parabellum rounds.
Knife	Dagger knife for self-defense.
Magnum	S&W M629C. A large stainless steel revolver. A classic type equipped with weights to reduce the recoil. It uses .44 Magnum bullets.
Merc's Handgun	SIGPRO SP2009. It's mainly made of plastic and is very light. It uses 9mm parabellum rounds.
Mine Thrower	A prototype weapon made by Umbrella armament dept. It uses special bullets equipped with a sensor.
Rocket Launcher	M66 Rocket Launcher. An old but powerful weapon.
Shotgun	Benelli M3S. An easy to carry sawed-off shotgun. It uses 12 gauge shot shells.
Western Custom	Western Custom M37. Equipped with a special reload system and is effective for close range battle. It uses 12 gauge shot shells.

 B) Descripciones mias.

A continuacion te muestro descripciones que yo hice de las armas que aparecen en el juego. Estan ordenadas alfabeticamente.

ARMAS	DESCRIPCIONES
Assault Rifle	Esta arma carga un maximo de un 100%, o sea 300 balas. No es un arma muy poderosa, pero dispara muy rapidamente. La puedes poner en manual o automatico. Si esta en manual dispara de a tres balas, pero si esta en automatico disparara sin parar.
EAGLE 6.0	Esta arma carga un maximo de 15 balas. Es un arma poderosa. Para poder conseguirla deberas ganarla eliminando a Nemesis dos veces.
Gatling Gun	Esta arma nunca la he usado em el Resident Evil 3, pero si en el 2. Voy a dar el comentario con respecto a la del Resident Evil 2. Carga un 100% y es un arma rapida y poderosa.
Grenade Launcher	Esta arma puede cargar un numero ilimitado de municion. Es muy poderosa y puede ser cargada con cuatro tipos distintos de municion. Si sabes que municion ponerle, es una de las mejores armas.
Hand Gun	Esta arma carga un maximo de 15 balas. Solo es recomendable contra Zombies y Perros.
Knife	Esta arma es mejor ni tocarla. Hay que utilizarlo muy cerca del enemigo. Solo puede llegar a serte util en "The Mercenaries".
Magnum	Esta arma puede cargar hasta 6 balas. Es una de las mejores armas del juego. Es muy buena para matar a Nemesis.
Merc's Handgun	Es muy similar a la M92F. Carga un maximo de 15 balas. Solo es recomendable para matar Zombies y Perros.
Mine Thrower	Es un arma poderosa, pero no te recomiendo que la uses, ya que es un arma lenta y que te puede herir a vos tambien.
Rocket Launcher	Puede cargar hasta 8 cohetes. Es el arma mas poderosa del juego, pero es bastante lenta. No se puede apuntar para arriba y para abajo.
Shotgun	Esta arma puede cargar hasta 7 balas. Es un arma muy poderosa. Puedes matar a muchos Zombies de un solo disparo de esta arma.
Western Custom	Esta arma puede cargar hasta 6 balas. Es muy similar a la M3S, pero es un poco mas poderosa. Puedes matar a muchos Zombies de un solo tiro de esta arma. Para poder usarla deberas eliminar a Nemesis cinco veces.

 20- MUNICION.
 #####

Las armas que mencione en la seccion <ARMAS> tienen sus respectivas municiones. Estas son las siguientes.

 A) Descripciones del juego.

 El siguiente cuadro muestra las distintas municiones con las descripciones que da el juego, o sea en Ingles. Las he ordenado alfabeticamente.

MUNICIONES	DESCRIPCIONES
Acid Rounds	Grenade Acid Rounds. Special bullets whose warhead is filled with anti-creature sulfuric acid. Used for Hk-p Grenade Launcher.
Assault Rifle Bullets	5.56mm NATO rounds. Army bullets for the assault rifle. Used for M4A1.
Flame Rounds	Grenade Flame Rounds. Special bullets whose warhead is filled with powerful napalm gel. Used for Hk-p Grenade Launcher.
Freeze Rounds	Grenade Freeze Rounds. Special bullets whose warhead is filled with ultra low temperature liquid nitrogen. Used for Hk-p Grenade Launcher.
Grenade Rounds	Grenade Burst Rounds. Standard bullets that scatter fragments when they hit the target. Used for Hk-p Grenade Launcher.
Hand Gun Bullets	9x19 parabellum rounds. Used for either the M92FS Custom or the SIGPRO.
Hand Gun Bullets E	9mm parabellum rounds added with powerful powder created with the Reloading Tool. Used for either the M92F or the SIGPRO.
Infinite Bullets	When combined with a weapon, an unlimited number of bullets become available.
Magnum Bullets	.44 Magnum rounds. Powerful bullets for the revolver. Used for S&W M629C.
Mine Thrower Rounds	Special bullets that burst if anyone other than the user approaches, thanks to the equipped sensor. Used for Mine Thrower.
Shotgun Shells	Shot Shells. Used for Benelli M3S.
Shotgun Shells E	12 gauge shot shells added with powerful powder created with the Reloading Tool. Used for Benelli M3S.

 B) Descripciones mias.

 A continuacion te muestro descripciones que yo hice de las municiones que hay en el juego. Estan ordenadas alfabeticamente.

MUNICIONES	DESCRIPCIONES
Acid Rounds	Es una muy buena municion para el "Grenade Launcher". Es muy efectiva contra Grave Diggers.
Assault Rifle Bullets	Es la municion del "Assault Rifle".
Flame Rounds	Es una muy buena municion para el "Grenade Launcher".

Freeze Rounds	Es una muy poderosa munición para el "Grenade Launcher".
Grenade Rounds	Es la munición básica del "Grenade Launcher".
Hand Gun Bullets	Es la munición de la M92F, la SIGPRO y la EAGLE.
Hand Gun Bullets E	Son un poco más fuertes que las "Hand Gun Bullets" pero son básicamente lo mismo. Para conseguirlas debes hacer siete veces "Hand Gun Bullets" con el "Reloading Tool". Es la munición de la M92F, la SIGPRO y la EAGLE.
Infinite Bullets	Es la mejor munición del juego. Sirve para cualquier arma, y la convierte en ilimitada.
Magnum Bullets	Es la munición de la "Magnum".
Mine Thrower Rounds	Es la munición del "Mine Thrower".
Shotgun Shells	Es la munición de la M3S y de la M37.
Shotgun Shells E	Son un poco más fuertes que las "Shotgun Shells" pero son básicamente lo mismo. Para conseguirlas debes hacer siete veces "Shotgun Shells" con el "Reloading Tool". Es la munición de la M3S y de la M37.

21- PROVISIONES.
#####

En el transcurso del juego irás tomando Items que te ayudarán a sobrevivir. A estos Items los he llamado Provisiones.

A) Descripciones del juego.

A continuación te muestro un cuadro que muestra las descripciones que da el juego, o sea en Inglés. Las he ordenado alfabéticamente.

PROVISIONES	DESCRIPCIONES
Blue Herb	A rare herb that can neutralize poison. Several herbs can be mixed to enhance their effect.
First Aid Spray	This will completely restore your vitality.
First Aid Box	It can hold up to 3 F. Aid Sprays.
Green Herb	A rare herb that can restore your vitality. Several herbs can be mixed to enhance their effect.
Gun Powder A	One of the items used for making ammunition. It can be combined with the Reloading Tool or the Grenade Rounds.
Gun Powder B	One of the items used for making ammunition. It can be combined with the Reloading Tool or the Grenade Rounds.
Gun Powder C	One of the items used for making ammunition. It can be combined with the Reloading Tool or the Grenade Rounds.

Ink Ribbon	I could save my progress with this if I use it with a typewriter.
Red Herb	A rare herb that can enhance the effect of green herb. Several herbs can be mixed to enhance their effect.

B) Descripciones mias.

A continuacion te muestro un cuadro que muestra las descripciones que yo hice. Las he ordenado alfabeticamente.

PROVISIONES	DESCRIPCIONES
Blue Herb	Sirve para curar el veneno. Puede ser combinada con otras plantas.
First Aid Spray	Cura toda la energia y el veneno.
First Aid Box	Sirve para llevar 3 "First Aid Sprays" en un solo lugar del inventario.
Green Herb	Recupera energia. Puede ser combinada con otras plantas.
Gun Powder A	Polvora que puede ser combinada con otras polvoras o "Grenade Rounds" para crear municion.
Gun Powder B	Polvora que puede ser combinada con otras polvoras o "Grenade Rounds" para crear municion.
Gun Powder C	Polvora que puede ser combinada con otras polvoras o "Grenade Rounds" para crear municion.
Ink Ribbon	Sirve para salvar el juego si lo usas con una maquina de escribir.
Red Herb	Aumenta los efectos de la "Green Herb". Puede ser combinada con otras plantas.

22- KEY ITEMS.
#####

En el transcurso del juego iras tomando Items que son imprescindibles para acabar el juego. A estos Items los he llamado Key Items.

A) Descripciones del juego.

A continuacion te muestro un cuadro que dice las descripciones que da el juego, o sea en Ingles. Las he ordenado alfabeticamente.

KEY ITEMS	DESCRIPCIONES
Amber Ball	A ball made of amber.
Battery	An old style battery. It seems to be as powerful as a modern one.
Blue Gem	A Sapphire shining in blue.

Boutique Key	It's a key for an uptown boutique.
Bronze Book	A bronze - made book - shaped object. It says "Given Knowledge" on it.
Bronze Compass	A bronze - made compass. It says "Future in My Hand" on it.
Card Case	A card of some kind is inside the card case.
Card Key	It is used for the card reader at the disposal facility.
Chronos Chain	A chain made to adore a god of time. There's a small screw hole near the ornament.
Chronos Gear	A gear designed after a god of time.
Chronos Key	It's a key designed to adore a god of time.
Clock Tower Key (Bezel Key)	It's a key ornamented with a clock part.
Clock Tower Key (Winder Key)	It's a key ornamented with a clock part. It has a screw shaped ornament to put around shaped object.
Crank	A square-edged crank.
Crystal Ball	A ball made of crystal.
Emblem Key	S.T.A.R.S. emblem is engraved on it.
Facility Key	A plastic card engraved with an ID is attached to it. It seems to be coated with some kind of special painting.
Fire Hook	Its edge is in the shape of a hook. It must be used to hook something.
Fire Hose	A hose to be connected to a fire hydrant.
Fuse	A fuse for the high power supply to be used for large size machinery.
Gold Gear	A beautiful gear made of gold.
Green Gem	An Emerald shining in green.
Iron Pipe	An iron pipe for gaspiping. It's tough and long enough to be used as a pry.
Lighter (Lleno)	An oil lighter.
Lighter (Vacio)	It has no oil left and cannot be used by itself.
Lighter Oil	It's a fuel for a lighter.
Lockpick	I can unlock the simple locks with this.

Machine Oil	Oil for small machines. It can't be used for the large size machinery by itself.
Medium Base	Material used to create the cultivation medium needed for the vaccine creation. It creates the vaccine cultivation medium combined with several chemicals.
Mixed Oil	Oil mixed with the oil additive. It can be used for the power source of the large size machinery.
Obsidian Ball	A ball made of obsidian.
Oil Additive	Adding this to the machine oil turns it into the ideal oil for use with large size machinery.
Park Key (Graveyard Key)	It's a key give from a mercenary. It says "Raccon Park Graveyard".
Park Key (Main Gate Key)	It's a key for the main gate of the Racoon Park.
Park Key (Rear Gate Key)	A small key with an iron ring attached to it. It says "Rear Gate" on the ring.
Power Cable	A large capacity power cable for use with large machinery.
Rusted Crank	A hex-edged crank. Its grip is heavily rusted.
Sickroom Key	It seems to be a key for the sickroom. Its tag says "402".
Silver Gear	A beautiful gear made of silver.
S.T.A.R.S. Card (Brad)	An ID Card for S.T.A.R.S. with Brad's picture on it.
S.T.A.R.S. Card (Jill)	An ID Card for S.T.A.R.S. with Jill's picture on it.
System Disc	It seems to be a system disc used to release the treatment room lock.
Tape Recorder	A portable tape recorder. A patient's diagnosis is recorded onto here.
Vaccine	Vaccine that is effective against the virus infection.
Vaccine Base	Core material used to create the vaccine. It needs to be mixed with the vaccine medium to create the vaccine.
Vaccine Medium	Cultivation medium used to make vaccine. It needs to be mixed with the vaccine base to create the vaccine.
Warehouse Key	A small key with a tag attached to it. It says "Backdoor" on the tag.
Water Sample	Sample from the treated drainage of this factory. It shows it has passed the water pollution test.
Wrench	An instrument used to wrench hex-shaped objects or bolts.

B) Ubicaciones.

A continuacion te muestro un cuadro que dice las ubicaciones de estos Key Items. Estan ordenados alfabeticamente.

KEY ITEMS	UBICACIONES
Amber Ball	En el Primer Piso de la Torre del Reloj. En una de las estatuas del lugar donde esta el Puzzle de los tres relojes.
Battery	En la parte de atras de la estatua que esta en el Ayuntamiento.
Blue Gem	En un fichero de la Sala de Depositos de la Comisaria, en el Primer Piso de esta.
Boutique Key	En un Baul, tras pasar el juego por primera vez.
Bronze Book	En el brazo de la estatua que esta en el Ayuntamiento.
Bronze Compass	En la Zona Comercial, en una fuente cerca del Restaurante.
Card Case	En el cuerpo de Brad, en la entrada de la Comisaria.
Card Key	Caera del cuerpo de un Doctor, despues de matar a Nemesis, en la Sala de Residuos de la Fabrica Abandonada.
Chronos Chain	Tras pasar el Puzzle de la Caja Musical en el Tercer Piso de la Torre del Reloj.
Chronos Gear	Debes combinar el "Gold Gear" con el "Silver Gear".
Chronos Key	Debes combinar la "Chronos Chain" con la "Winder Key".
Clock Tower Key (Bezel Key)	En el Primer Piso de la Torre del Reloj. Si escoges la Ruta A estara en la Capilla. Si escoges la Ruta B estara en una habitacion.
Clock Tower Key (Winder Key)	En el Primer Piso de la Torre del Reloj. Si escoges la Ruta A estara en una habitacion. Si escoges la Ruta B estara en la Capilla.
Crank	En un pasillo que esta antes de entrar a la Farmacia de Umbrella.
Crystal Ball	En el Primer Piso de la Torre del Reloj. En una de las estatuas del lugar donde esta el Puzzle de los tres relojes.
Emblem Key	En un fichero de la Sala de Depositos de la Comisaria, en el Primer Piso de esta.
Facility Key	En la habitacion con Baul y Maquina de Escribir en el Segundo Piso de la Fabrica Abandonada.
Fire Hook	En un fichero del Restaurante.

Fire Hose	En un pasillo que esta cerca del lugar del Autobus estrellado.
Fuse	En el "Low voltage control room" dentro de la Central Electrica.
Gold Gear	Tras resolver el Puzzle de los tres relojes en una habitacion del Primer Piso de la Torre del Reloj.
Green Gem	Sobre un escritorio en las Oficinas del Periodico (Ruta A), o sobre un cuerpo en el Sotano del Restaurante (Ruta B).
Iron Pipe	Dentro del Parque, en la habitacion en la que hay una chimenea que se puede romper.
Lighter (Lleno)	Combina el "Lighter" con el "Lighter Oil".
Lighter (Vacio)	Dentro del Bar.
Lighter Oil	En el Sotano donde encuentras la "Shotgun".
Lockpick	En la oficina de S.T.A.R.S. en el Segundo Piso de la Comisaria.
Machine Oil	Tras resolver el Puzzle en la Gasolinera.
Medium Base	En el Laboratorio, en el Tercer Sotano del Hospital.
Mixed Oil	Combina el "Machine Oil" con el "Oil Additive".
Obsidian Ball	En el Primer Piso de la Torre del Reloj. En una de las estatuas del lugar donde esta el Puzzle de los tres relojes.
Oil Additive	En la Farmacia de Umbrella.
Park Key (Graveyard Key)	En el cuerpo de un Mercenario, en un pasillo tras bajar las escaleras de la derecha del Parque.
Park Key (Main Gate Key)	En la habitacion del Vigilante del Parque, a la derecha del Hospital.
Park Key (Rear Gate Key)	En la habitacion secreta tras romper la chimenea en el Parque.
Power Cable	Sobre un Auto en el Garaje.
Rusted Crank	En la habitacion con Baul y Maquina de Escribir de la Zona Comercial, cerca del Restaurante.
Sickroom Key	En el Archivo del Hospital, en el Cuarto Piso de este.
Silver Gear	En el Tercer Piso de la Torre del Reloj, en la habitacion del Puzzle de la Caja Musical.
S.T.A.R.S. Card (Brad)	Revisa (Check) la "Card Case" que esta en el cuerpo de Brad.

S.T.A.R.S. Card (Jill)	En la Sala de Conferencias, en el Primer Piso de la Comisaria.
System Disc	En el Cuarto de Control en el Segundo Piso de la Fabrica Abandonada. En esta habitacion se encuentra un ascensor.
Tape Recorder	En una oficina del Primer Piso del Hospital.
Vaccine	Combina el "Vaccine Base" con el "Vaccine Medium".
Vaccine Base	En una caja fuerte que se encuentra en el Cuarto Piso del Hospital. La habitacion que abres con la "Sickroom key".
Vaccine Medium	Tras resolver el Puzzle en el Laboratorio, en el Tercer Sotano del Hospital.
Water Sample	En la Sala de Monitores, en el Primer Piso de la Fabrica Abandonada.
Warehouse Key	En el Despacho, en el segundo Piso del Almacen.
Wrench	En el Trolebus.

C) Utilidades.

A continuacion te muestro un cuadro que dice para que sirve cada Key Item. Estan ordenados alfabeticamente.

KEY ITEMS	UTILIDADES
Amber Ball	Para resolver el Puzzle de los tres relojes, en una habitacion del Primer Piso de la Torre del Reloj.
Battery	Para hacer funcionar un ascensor en el lugar donde una caja colgaba del techo.
Blue Gem	Para abrir la puerta del Ayuntamiento.
Boutique Key	Para entrar a la habitacion donde te puedes cambiar de ropa.
Bronze Book	Para poder tomar el "Bronze Compass".
Bronze Compass	Para poder tomar la "Battery".
Card Case	Para obtener la "S.T.A.R.S. Card" de Brad.
Card Key	Para abrir varias puertas en la Fabrica Abandonada.
Chronos Chain	Para combinarla con la "Winder Key" y obtener la "Chronos Key".
Chronos Gear	Para hacer sonar la campana en el Tercer Piso de la Torre del Reloj.
Chronos Key	Para abrir una puerta que se encuentra en la Libreria de la Torre del Reloj, en el Primer Piso de esta.

Clock Tower Key (Bezel Key)	Para bajar la escalera de incendios en el Balcon de la Torre del Reloj, que te llevara al Tercer Piso de esta.
Clock Tower Key (Winder Key)	Para combinarla con la "Chronos Chain" y obtener la "Chronos Key".
Crank	Para abrir la puerta metalica que esta en el callejon que te lleva a la puerta trasera del Bar.
Crystal Ball	Para resolver el Puzzle de los tres relojes, en una habitacion del Primer Piso de la Torre del Reloj.
Emblem Key	Para abrir la puerta de la oficina de S.T.A.R.S. en la Comisaria.
Facility Key	Para abrir el armario donde esta el "Rocket Launcher".
Fire Hook	Para abrir la trampilla que esta en el Restaurante.
Fire Hose	Para apagar el fuego en el lugar donde unos Perros saltan de este.
Fuse	Para hacer funcionar el Trolebus.
Gold Gear	Para combinar con el "Silver Gear" y obtener el "Chronos Gear".
Green Gem	Para abrir la puerta del Ayuntamiento.
Iron Pipe	Para romper la chimenea y acceder a una habitacion secreta en el Parque.
Lighter (Lleno)	Para quemar varias cosas.
Lighter (Vacio)	Para combinar con el "Lighter Oil" y obtener el "Lighter" (Lleno).
Lighter Oil	Para combinar con el "Lighter" (Vacio) y obtener el "Lighter" (Lleno).
Lockpick	Para abrir varias cerraduras sencillas.
Machine Oil	Para combinar con el "Oil Additive" y obtener el "Mixed Oil".
Medium Base	Para introducirlo en la maquina del Laboratorio del Tercer Sotano del Hospital y poder resolver el Puzzle.
Mixed Oil	Para hacer funcionar el Trolebus.
Obsidian Ball	Para resolver el Puzzle de los tres relojes, en una habitacion del Primer Piso de la Torre del Reloj.
Oil Additive	Para combinar con el "Machine Oil" y obtener el "Mixed Oil".
Park Key (Graveyard Key)	Para abrir una puerta en el Cementerio, en el Parque.

Park Key (Main Gate Key)	Para abrir la puerta principal del Parque.
Park Key (Rear Gate Key)	Para abrir la puerta trasera del Parque.
Power Cable	Para hacer funcionar el Trolebus.
Rusted Crank	Para empezar a abrir la puerta metalica de la Gasolinera.
Sickroom Key	Para abrir una puerta en el Cuarto Piso del Hospital.
Silver Gear	Para combinar con el "Gold Gear" y obtener el "Chronos Gear".
S.T.A.R.S. Card (Brad)	Para operar la Computadora que esta en el Primer Piso de la Comisaria.
S.T.A.R.S. Card (Jill)	Para operar la Computadora que esta en el Primer Piso de la Comisaria.
System Disc	Para abrir la puerta que te lleva a la Sala de Residuos en el Segundo Piso de la Fabrica Abandonada.
Tape Recorder	Para poder usar el ascensor en el Primer Piso del Hospital.
Vaccine	Para curar a Jill en la Capilla, que se encuentra en el Primer Piso de la Torre del Reloj.
Vaccine Base	Para combinar con el "Vaccine Medium" y obtener la "Vaccine".
Vaccine Medium	Para combinar con el "Vaccine Base" y obtener la "Vaccine".
Water Sample	Para introducir en una maquina del Primer Piso de la Fabrica Abandonada, y poder resolver el Puzzle de los tres graficos.
Warehouse Key	Para abrir la puerta trasera del Almacen.
Wrench	Para abrir varias cosas.

23- EL RANKING.
#####

Cuando completas el juego, se te es dado un Ranking. Los Rankings posibles son: A, B, C, D, E y F. El Ranking que obtendras depende de cuantas veces hayas salvado, el tiempo que hayas tardado y los Items curativos que hayas utilizado. Dependiendo de que Ranking obtengas, se te daran diferentes cosas. El Ranking es calculado de la siguiente manera. Hay tres categorias que se evaluan entre 0 y 100 puntos. El resultado final de la suma de las tres categorias determinaran tu Ranking. A continuacion te muestro tres tablas que dicen como se calculan los puntajes.

CANTIDAD DE VECES QUE SE HAYA SALVADO	
CANTIDAD DE VECES	PUNTAJE

0	100
1	090
2	080
3	070
04-05	060
06-08	050
09-12	040
13-17	030
18-23	020
24-30	010
31 o mas	000

CANTIDAD DE TIEMPO EN TERMINAR

CANTIDAD DE TIEMPO	PUNTAJE
00:00 - 02:30	100
02:30 - 02:40	090
02:40 - 03:00	080
03:00 - 03:30	070
03:30 - 04:10	060
04:10 - 05:00	050
05:00 - 06:00	040
06:00 - 07:10	030
07:10 - 08:30	020
08:30 - 10:00	010
10:00 o mas	000

En cuanto a los Items curativos es distinto. A cada uno se le da un valor, y al sumar los valores de los Items curativos que usaste obtendras un numero que determinara cuantos puntos obtendras.

VALORES DE LOS ITEMS CURATIVOS

ITEMS CURATIVOS	VALORES
First Aid Spray	200
Green Herb + Red Herb	200
Green Herb + Green Herb + Green Herb	200
Green Herb + Green Herb	100
Green Herb	050

CANTIDAD DEL VALOR DE LOS ITEMS CURATIVOS USADOS	
CANTIDAD DE VALORES	PUNTAJE
1500 o menos	100
1501 - 1700	090
1701 - 1900	080
1901 - 2100	070
2101 - 2300	060
2301 - 2500	050
2501 - 2700	040
2701 - 2900	030
2901 - 3100	020
3101 - 3300	010
3301 o mas	000

Al sumar los puntajes de las tres categorías obtendrás un número entre 0 y 300. Ese puntaje determinará que Ranking obtendrás. Obviamente, mientras más grande sea el puntaje mejor Ranking obtendrás.

A continuación te muestro una tabla que dice cuántos puntos equivalen a cada Ranking.

- A: 300-270.
- B: 269-230.
- C: 229-180.
- D: 179-120.
- E: 119-050.
- F: 049-000.

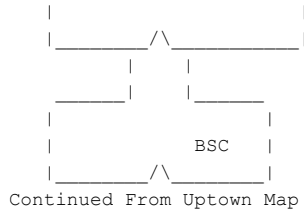
Dependiendo de que Ranking obtengas, conseguirás distintos Extras. Los Extras que obtienes con cada Ranking son los siguientes.

- A: THE MERCENARIES + BOUTIQUE KEY + 5 COSTUMES.
- B: THE MERCENARIES + BOUTIQUE KEY + 4 COSTUMES.
- C: THE MERCENARIES + BOUTIQUE KEY + 3 COSTUMES.
- D: THE MERCENARIES + BOUTIQUE KEY + 2 COSTUMES.
- E: THE MERCENARIES + BOUTIQUE KEY + 1 COSTUME.
- F: THE MERCENARIES.

LEGEND

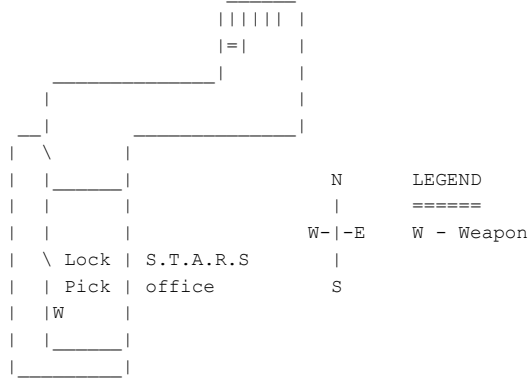
=====

- BG - Blue Gem
- SOK - S.T.A.R.S. Office Key
- BSC - Brad S.T.A.R.S. Card
- ER - Evidence Room
- CR - Conference Room



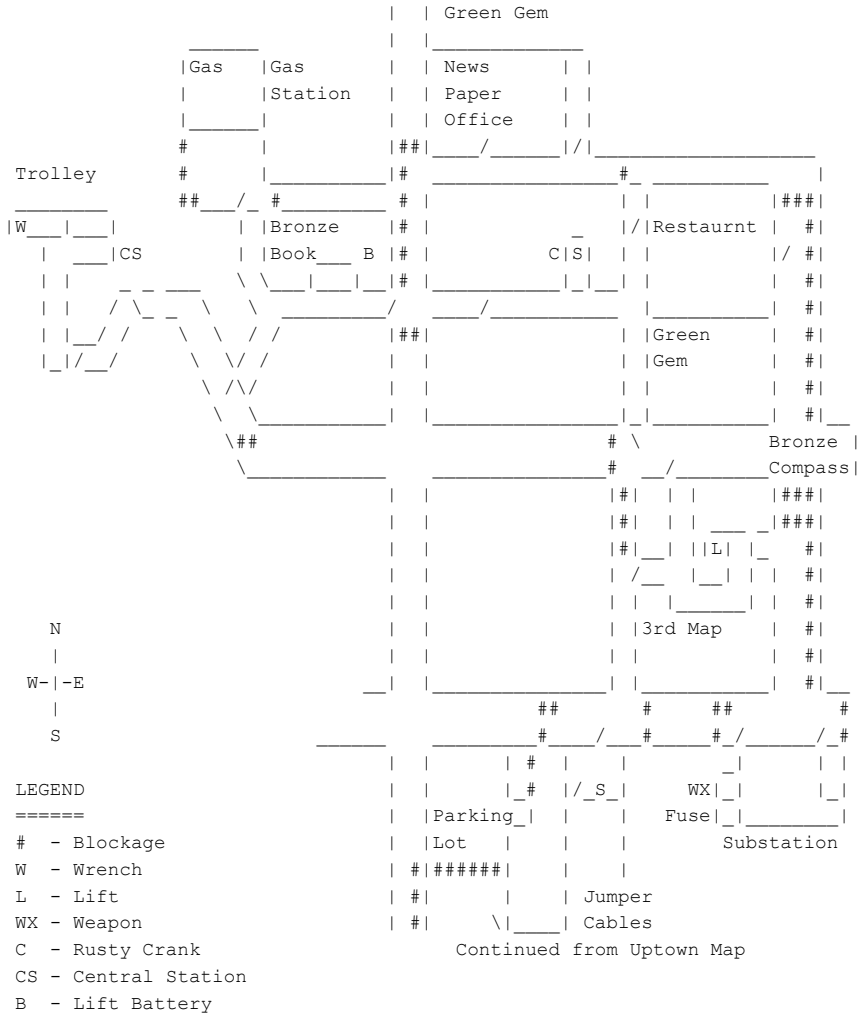
POLICE STATION MAP 2ND FLOOR

=====



DOWNTOWN MAP

=====



LEGEND

=====

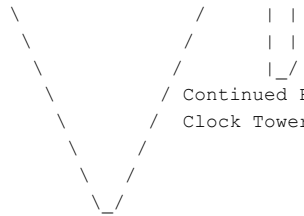
TR - Tape Recorder

L - Lift

- Blockage

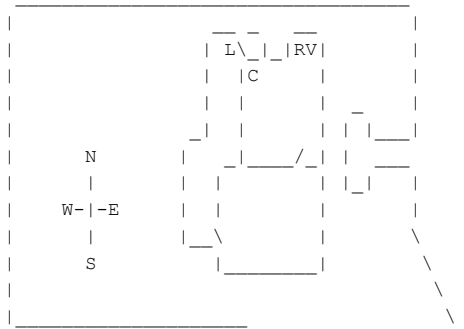
K - Park Key

Continued From
Clock Tower Map



HOSPITAL MAP BASEMENT 3RD LEVEL

=====



LEGEND

=====

RV - Red Vaccine

(Medium Base)

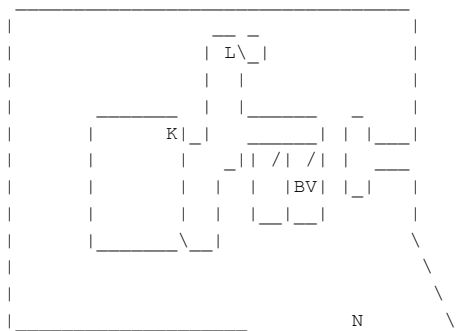
C - Container

(Vaccine Base)

L - Lift

HOSPITAL MAP 4TH FLOOR

=====



LEGEND

=====

BV - Blue Vaccine

(Vaccine Meddium)

K - Ward Key

(Sick Room Key)

L - Lift

PARK MAP

=====

Save Anywhere (Press L1 + Triangle)	D00CC830 0014 800D1D18 13CC D00CC830 0014 800D1D1A 8005
Access Chest Anytime (Press L1 + Square)	D00CC830 0084 800D1F2C 0200 D00CC830 0084 800E01C4 0002
View Ending (Press L1 + L2 + R1 + R2)	D00CC830 000F 800CC858 C000 D00CC830 000F 800CC85A 0001
All Weapons in Chest	800D215C 0001 800D2160 0002 800D2164 0003 800D2168 0004 800D216C 0005 800D2170 0006 800D2174 000A 800D2178 000B 800D217C 000C 800D2180 000D 800D2184 000E 800D2188 000F 800D218C 0010 800D2190 0011 800D2194 0012 800D2198 0013 800D219C 0014
Infinite Ammo All Weapons	800D215E 0003 800D2162 0003 800D2166 0003 800D216A 0003 800D216E 0003 800D2172 0003 800D2176 0003 800D217A 0003 800D217E 0003 800D2182 0003 800D2186 0003 800D218A 0003 800D218E 0003 800D2192 0003 800D2196 0003 800D219A 0003 800D219E 0003
MODO "THE MERCENARIES"	
Infinite Time	800D1F98 0078
Get Reward	800CC852 FFFF
Max Reward Total	800D25EC 967F 800D25EE 0098

26- AGRADECIMIENTOS.
#####

Hacer una Guia Completa no es nada facil. Me parece que debo agradecer a los siguientes.

01- A Alvin C WebCraft (big_shamu@hotmail.com) por haberme permitido poner en la Guia sus mapas.

- 02- A Kid9 (pelotravieso@hotmail.com) por haberme permitido poner su Guia de "The Mercenaries: Operation Mad-Jackal" en mi Guia.
- 03- A Cheat Code Central (<http://www.cheatcc.com>) por haberme permitido poner en la Guia sus "Gameshark Codes".
- 04- A vos, por estar leyendo mi Guia Completa.
- 05- A mi, porque si no, no estarias leyendo esto.
- 06- A Capcom, por haber hecho este impresionante juego.
- 07- A la PlayStation, por ser lo que es.

27- CONCLUSION.
#####

Hice esta seccion, para contarte un poco lo que fue hacer esta Guia Completa. Fue muy complicado, porque aunque no parezca, cada renglon toma su tiempo. Pensa que cada renglon, excepto los que tienen un punto y aparte, ocupa exactamente 78 caracteres, y lo hice sin usar ninguna funcion especial. Todo lo hice con la barra espaciadora. Y para hacer los cuadros tuve que usar las barras, no fue facil. Y encima los cuadros estan todos centrados. En realidad te cuento esto para decirte que si copias algo de esta Guia, estaras haciendo algo muy desagradable. No solo de esta Guia, de cualquier otra tambien. Asi que, espero que seas honesto y no copies nada. Si me avisas y me das credito podrias copiar algo, pero siempre recuerda avisarme. No tengo nada mas que decir. ¡Gracias por elegir mi Guia Completa!

28- PAGINAS DONDE SE ENCUENTRA ESTA GUIA.
#####

Esta Guia se encuentra en las siguientes paginas:

- 01- GameFAQs (<http://www.gamefaqs.com/>).
- 02- Xcheater (<http://www.xcheater.com/>).
- 03- Hype.Se (<http://cheats.hype.se/>).
- 04- Video Games Strategies (<http://www.vgstrategies.about.com/>).
- 05- CHEATS CITY (<http://www.online1701.com/>).
- 06- The Horror Is Alive (<http://go.to/TheHorror/>).
- 07- PSXCodez (<http://www.psxcodez.com/>).
- 08- Game Winners (<http://www.gamewinners.com/>).
- 09- Neoseeker (<https://www.neoseeker.com/>).

Si la encuentras en cualquier otra por favor avisame.
