

Guía de Resident Evil 1 Remake:

En esta guía encontrarás la manera más sencilla de pasar el juego.

La guía estará escrita en fuente normal y las cinemáticas en cursiva.

Puedes elegir jugar con Chris Redfield o Jill Valentine, la guía principal será escrita por la parte de Jill, cada parte que sea diferente entre ellos, se pondrá en paréntesis, ya que al ser muy pequeñas las diferencias y el mismo camino no tiene caso reescribir todo.

El camino de cada uno tiene algunas historias y final con ciertas diferencias, las imágenes que se mostraran aplican para los dos, ya que toman el mismo camino, solo con algunas pequeñas diferencias.

Con Chris es mayor la dificultad, es más certero con los zombis, pero tendrá menos municiones y menor cantidad de hierbas, el lanzagranadas solo lo encontraras con Jill.

Para tomar la escopeta con Jill será más sencillo pues te salvara Barry y no será necesario ir por la escopeta vieja, pero con Chris, si será necesario, pues nadie lo salvara.

Jill para defenderse usara cuchillos y un teaser, Chris usara granadas.

Chris llevara de cajón el encendedor, Jill la ganzúa.

En la historia de Jill, su ayuda en muchas ocasiones será Barry, y Chris pasa todo el juego encerrado en la prisión del laboratorio. Con Chris, su ayuda será Wesker, y también encontrará a Rebecca, y Jill estará encerrada.

Mansión Spencer:

El equipo Alfa llega a las inmediaciones del bosque de Raccoon City, el equipo está formado por Jill Valentine, Chris Redfield, Albert Wesker, Barry Burton, Brad Vickers y Joseph descienden del helicóptero comienzan a explorar el bosque pero son atacados por perros agresivos, matan a Joseph, Brad escapa en helicóptero, y los demás huyen hasta encontrar una extraña mansión, logran entrar, pero uno de ellos desaparece.

La mansión se encuentra vacía, al calmarse se dan cuenta que Chris ha desaparecido, Wesker manda a Jill y a Barry a investigar, mientras él se queda en esa área, entran al comedor.

(Chris: Al entrar a la mansión se dan cuenta que está vacía, y Barry ha desaparecido, se escucha un disparo "Iré a revisar" dice Chris "De acuerdo, Jill y yo nos quedaremos a asegurar esta área" responde Wesker "Chris... cuídate" se despide Jill preocupada)

(Al inicio con Chris el no tendrá pistola, solo un cuchillo, solo cuando regresas al vestíbulo a buscar a Wesker y a Jill, encontraras una en el suelo)

Tomaras el control, en la mesa encontraras cinta de tinta.

Camina al fondo y Barry encontrará una mancha de sangre, te dice que sigas buscando pistas mientras el analiza la sangre esperando que no sea de Chris.

(Chris: examina la mancha de sangre esperando que no sea de ninguno de sus compañeros).

Acércate a la chimenea y toma el emblema, para examinar objetos, entra a tu menú, examinar y podrás darle vuelta y acercarlo, esto es muy útil ya que algunos objetos tienen secretos, ahora dirígete a la puerta de la derecha, entraras a un corredor en el Cuarto de té.

Ve hacia la izquierda, hay una persona comiéndose a alguien, al voltear tiene una cara horrible, parece muerto, se levanta y ataca a Jill/Chris.

Puedes elegir entre eliminarlo o esquivarlo.

Si lo esquivas con Jill debes regresar al comedor, al encontrarte con Barry se encargará del zombi, así ahorrarás munición. Ahora deben regresar con Wesker.

Toma el control y vuelve al vestíbulo, busca en los alrededores pero no encontraras a Wesker/Jill, Barry te dará la Ganzúa, está la traerás contigo sin necesidad de que ocupe un espacio extra, te servirá para abrir muchas puertas, con Chris necesitaras encontrar pequeñas llaves para abrirlas). Ahora ve hacia la puerta doble contraria al comedor al Cuarto de arte al entrar veras una escultura de una mujer con un cántaro de agua, por detrás hay una especie de mesa, la cual debes empujar hacia la escultura para tomar el Mapa de la planta baja. Algo muy útil en este juego, es que en el mapa te indica cuando aún te falta algo por agarrar o examinar, ya que se verá en rojo, una vez que termines con todo se pondrá verde, así no olvidarás nada.

Antes de mover la mesa, sube a ella y baja por el otro lado, así podrás moverla hacia enfrente. Una vez que este frente a la escultura toma el mapa, ve a la parte trasera y al fondo encontraras un puñal (estos son de gran ayuda ya que si un zombi te agarra, lo usaras para librarte, pero cuidado, no siempre los mata, debes usar tu cuchillo o la pistola).

Al regresar te encontraras un zombi, elimínalo o si puedes esquivalo (sabrás que está muerto porque saldrá un charco de sangre), al intentar abrir la puerta a la izquierda, verás que está cerrada y que necesitas la llave con el emblema de la espada (cada que intentes abrir una puerta, recuerda que emblema tiene, para que cuando consigas las llaves, recuerdes en que puerta la necesitarás) regresa al comedor, un consejo, no intentes abrir la puerta principal, ya que entraran los Cerberus y gastaras mucha munición de manera innecesaria, al entrar al comedor verás que ya no está el cuerpo del Zombi.

Cruza la puerta de la derecha al Cuarto de té y ve por el camino de la izquierda, examina el cuerpo de Kenneth y encontraras la Película de Kenneth. Sigue a la puerta de frente, llegaras a la Escalera exterior del ala oeste, camina por el pasillo y verás una jaula para pájaros, a un lado

encontrarás un cargador de pistola, al fondo hierba verde y a la derecha un cuerpo sin vida "Qué diablos está pasando en esta maldita mansión?" Se pregunta Jill.

Sube las escaleras y cruza la puerta. Antes de salir de cada habitación te recomiendo mirar tu mapa para checar que no te falte nada. Llegarás al Corredor de los espejos, aquí está el cuerpo de un zombi pero por ahora no se levantará, gira a la derecha y luego a la izquierda, aquí si hay un zombi puedes esquivarlo y seguir el camino, en la estatua de la derecha, encontrarás la flecha de oro y cerca del espejo en el piso, un cargador de pistola, la puerta del fondo estará cerrada, pero la derecha la puedes abrir, cruza y estarás en el comedor pero en la parte de arriba. A la izquierda de Jill, encontraras un puñal, tómallo. Aquí hay un zombi, puedes esquivarlo fácilmente haciendo que te siga y después correr. Esto te ayudará para tumbar la escultura que está del otro lado, que tiene una gema azul en la mano, primero atrae al zombi al lado contrario de la escultura y regresa, esto te dará tiempo ya que camina muy lento, empujla hasta la abertura del barandal y tírala. Sólo ten cuidado de que el zombi no te agarré desprevenido.

La puerta de la izquierda Jill estará cerrada, así que sal por las puertas dobles que están a la izquierda.

Saldrás al vestíbulo pero por la parte de arriba, todas las puertas estarán cerradas, baja dos escaleras, al llegar al medio encontrarás una puerta semiescondida es la puerta hacia el cementerio. Crúzala, baja las escaleras, verás que el cementerio está en ruinas, las lápidas rotas, sin nombre, desolado (Con Chris encontraras dos zombis) hay una puerta metálica pero está cerrada, sigue el camino y al lado izquierdo cerca de un árbol en el suelo, habrá recarga para escopeta, casi no se ven, pero ahí están, regresa sobre tus pasos y de frente verás una pared con un ángel grabado en la piedra, con una flecha, ve a tu menú y examina la flecha de oro, te dará la punta de flecha, insértala en el ángel y se abrirá una compuerta secreta en el suelo, baja las escaleras.

Estarás en el Cuarto de calderas, aquí verás 4 lápidas con caras talladas en piedra, a cada una le falta algo, pero por ahora ignóralas, camina al fondo de cuarto y encontrarás el Libro de la maldición, tómallo, arriba verás un ataúd con cadenas, igual será para otro momento.

Examina el Libro y en la parte de atrás encontrarás la llave de la mansión, si la examinar verás que tiene el emblema de la espada. Regresa al vestíbulo y vuelve a subir las escaleras por el lado izquierdo de Jill y usa la Llave de la espada en la primera puerta. Entraras al Corredor con forma de C, verás una puerta pero pide la llave armadura, sigue caminando, verás unas puertas dobles, cerradas, sigue, en una mesa verás la placa de madera sobre una mesa, tómala, si no tienes espacio combina las dos hierbas verdes. Ahora entra por la puerta del fondo. Estarás en la biblioteca pequeña, aquí hay varias cosas pero por ahora no podrás tomar nada ya que no tienes espacio, sal por la otra puerta y llegaras a las Escaleras del ala Este, habrá un zombi, puedes ignorarlo o eliminarlo, al fondo hay más habitaciones pero por ahora baja las escaleras elimina al zombi y entra en la puerta que está debajo de las escaleras, este será la Habitación de guardado del ala este.

Abre tu baúl de objetos y deja el cuchillo, el emblema y la hierba. (Chris encontrara una Llave vieja en la mesa) en el suelo encontrarás un archivo Las Instrucciones para la exterminación de

cadáveres (Algo súper importante en este juego, es que cada vez que mates a un zombi debes quemar el cuerpo, ya que reviven y mutan a un monstruo más agresivo y rápido conocido como Crimson Head, y son más difíciles de eliminar, la mejor opción es la escopeta, pero evita estos altercados incinerando su cuerpo desde un principio) esto hará un poco más tardado el juego ya que debes llevar contigo en todo momento el Recipiente combustible que encontrarás a un lado de tu baúl y el encendedor(Chris ya lo lleva, en lugar de la Ganzúa) el cual tomaras en el estudio de arriba. A un lado de la puerta verás un bote de queroseno, utilízalo para llenar tu recipiente (encontrarás estos botes a lo largo de la mansión, y el Recipiente sólo alcanza para quemar dos cuerpos, así que tendrás que llenarlo constantemente). Sólo lleva la pistola, el cargador, el Recipiente, la placa de madera y la llave espada, y sal. Puedes guardar la partida. Al salir verás una hierba verde pero por ahora déjala, necesitarás el espacio, sube las escaleras, al intentar entrar a la Biblioteca, sabrás que la puerta no tiene pomo y no podrás abrirla, así que ve por la otra puerta.

Regresaras al Corredor con forma de C, ve hacia la derecha, entra y aquí recoge el silbato para perros, la Nota arrugada, el cargador de pistola, el Libro de botánica de Hierbas medicinales, y sal. Baja las escaleras y en tu baúl, deja por el momento el silbato y la llave, necesitas espacio para tomar unas hierbas, sube las escaleras, ve hacia la izquierda, ignora la primera puerta, está cerrada y ve hacia el fondo a la última puerta, en la Sala de descanso en la chimenea utiliza el encendedor, ahora pon la placa de madera y tendrás el mapa del primer piso, en esta habitación también hay una puerta pero necesitas la llave emblema caso, toma las hierbas, sal y quema los cuerpos, utiliza el queroseno y aléjate, ya que las llamas te dañan.

Baja las escaleras, toma la hierba y vuelve al cuarto de salvado, aquí llena tu recipiente, en tu baúl toma la llave y el silbato, deja hierbas, sólo lleva un mix, sal, veras una puerta al fondo pero por ahora no entres, primero ve al vestíbulo.

Jill se encuentra de nuevo con Barry, mantienen una pequeña conversación y se vuelven a separar. Sube las escaleras y entra por la puerta doble que te lleva a la parte de arriba del comedor, ve hacia la puerta que estaba cerrada y utiliza la llave espada. Estas en la escalera interior del ala oeste, al entrar veras una puerta gris, por ahora ignórala, antes de dar la vuelta para bajar las escaleras, desde esa posición apunta al zombi que está del otro lado y después al que va subiendo las escaleras, por ahora no podrás quemarlos pues ya no tienes queroseno, pero no te preocupes, tienes tiempo de llenar el Recipiente y regresar antes de que se conviertan, una vez que los elimines, baja. A la derecha encontrarás un cuerpo y el cuarto de salvado. Por ahora no entres, sigue el camino y al fondo verás dos puertas, entra a la primera después de abrirla con la ganzúa (o con la Llave vieja para Chris), aquí encontraras una escopeta estropeada, llena tu recipiente de queroseno y regresa a quemar los cuerpos de arriba, vuelve, toma el recambio de batería/ Granada destellante), y rellena tu recipiente, quema el cuerpo de abajo de las escaleras, y llénalo de nuevo, ahora regresa las Escaleras del ala este.

Ve a la puerta del fondo, debes tener cuidado cuantas veces usas está puerta pues el pomo está a punto de romperse. En el Corredor oscuro al salir ten cuidado porque al dar la vuelta a la derecha te saldrá un zombi. Elimínalo y quema su cuerpo. Por ahora ve a la puerta doble, que está a tu izquierda por donde saliste.

Estas en el Corredor sinuoso, entra a la primera puerta, cruza la Sala de mármol hacia la otra puerta y llegarás a una pequeña Sala, aquí encontrarás la escopeta en la pared, un puñal, cinta de tinta, y pasará algo muy curioso con Jill si decides no poner la Escopeta estropeada, Al tomar la escopeta, se moverán unas manijas, por lo cual te das cuenta que activaste algo, pero no hagas caso (Con Chris si necesitas poner la escopeta estropeada o morirás) sal de la habitación al pequeño espacio y es una trampa, el techo está bajando listo para aplastarte, intenta abrir las dos puertas pero están cerradas.

"Ahora que demonios hago" Jill corre hacia la puerta y empieza a pedir ayuda "Wesker, Barry, ayuda" aparece Barry, le dispara a la puerta y justo a tiempo logra sacar a Jill "Gracias Barry, no te ofendas pero no se supone que estarías en el comedor buscando pistas que haces aquí" "Estaba comprobando una cosa, bueno deberíamos seguir buscando a Wesker y a Chris" dice sospechosamente Barry "Gracias, te debo una" responde Jill mientras Barry se va.

De nuevo tomas el control, sigue por el camino y verás una puerta, entra, es un baño "Jill/Chris se acerca a la bañera para quebrar el tapón y dejar fluir el agua, y es atacada por un zombi, lo mata y corre a la taza del baño, una vez aliviada revisa de nuevo la bañera y encuentra un puñal".

Al salir del baño a la izquierda verás una puerta gris, no entres, será más adelante. Regresa al pasillo y ve a la última puerta, en el corredor con forma de L equípate con la escopeta porque aparecerán perros por las ventanas. Una vez los elimines, mueve las vitrinas en la habitación, ya que detrás de dos habrá un puñal y un cargador de pistola. Sigue el camino y utiliza la llave de la espada en la puerta. Estarás en cuarto de arte donde encuentres el primer mapa, aquí entra de nuevo a la parte trasera y quema el cuerpo del zombi, no queremos sorpresas más adelante, regresa a las Escaleras del Ala Oeste a la puerta gris que ignoraste, usa la gánzúa/llave vieja para abrirla, entra y estarás en el Balcón exterior, por fuera de la mansión. Equipa la escopeta y ponte en un buen lugar para eliminar a los cerberus que te aparecerán. Utiliza el silbato para perros y llegarán corriendo dos perros a atacarte, elimínalos, si te dañaron puedes tomar las hierbas fijas que hay en el balcón, hasta recuperarte. Ahora examina a uno de los perros y obtendrás el collar, examínalo, pulsa el botón y saldrá una moneda, gírala, examínala y se convertirá en una llave falsa. Desecha el silbato y camina por el balcón hasta el otro lado, abre la puerta y estarás de regreso en el vestíbulo en la parte de arriba. Cruza las puertas dobles de la izquierda, y de nuevo estarás arriba del comedor, entra en la primera puerta, volverás al corredor de los espejos, camina por todo el pasillo hacia el otro extremo, elimina al primer zombi, quémalo, sigue y verás un cuerpo, equipa la escopeta, intenta quemarlo y se levantará como Crimson, de dos disparos morirá, recuerda observar si sale el charco de sangre sólo así sabrás que realmente murió, no es necesario quemarlo. Entra en la última puerta del fondo. Estarás en un camino de armaduras, conocido como el Pasaje de la muerte, más adelante encontrarás una especie de banco de piedra, al examinarlo tomaras la llave original, esto activará una trampa, se cerrará el camino y una armadura avanzará automáticamente para matarte, abre tu menú y utiliza la llave falsa, esto detendrá todo y ahora obtendrás la Llave de la armadura. Si vas al final del camino verás que hay otra puerta, pero necesitas la llave emblema casco. Sal de ahí y cruza la puerta que está de frente a donde saliste, baja las Escaleras exteriores del ala oeste, escucharas cuervos pero no te atacaran. Cruza hasta la otra puerta, llegarás al Cuarto de té donde está el cuerpo de Kenneth, sigue por

el pasillo hasta la tercera puerta y utiliza la llave, llegarás al Bar donde está un piano, en la barra encontrarás cinta de tinta pero no la tomes, necesitarás el espacio y en la parte de atrás mueve un librero de madera y encontrarás una parte de la partitura incompleta, necesitas tocar el piano para abrir una puerta secreta pero por ahora no tienes la canción completa, sal , sigue por el pasillo hasta al fondo, veras un ascensor pero no funciona, baja las escaleras y abre la puerta con la llave espada, será la última puerta de este emblema, así que desecha la llave, ya no la volverás a usar.

Estarás en la cocina, toma el cargador de pistola de la mesa, en la parte de atrás está el ascensor pero no hay electricidad, ya no hay nada más por el momento, al intentar salir te aparecerá un zombi, elimínalo y regresa al vestíbulo, de camino pasarás por el comedor, aprovecha para tomar la gema azul de la estatua que tiraste desde el segundo piso. Sube las escaleras y entra en la primera puerta, al Corredor con forma de C, después baja las escaleras a la habitación de guardado del ala este, necesitas dejar algunos objetos en tu baúl. Antes de entrar verás una nota de Barry/Wesker " Te he dejado varias balas en la habitación de la derecha, utilízalas se ves que te hacen falta". Antes de tomar lo que te dejo, abre tu baúl y deja la partitura, la gema, la escopeta, el encendedor, el Recipiente. Ahora si toma los 2 spray de primeros auxilios, los 2 cargadores de pistola y los proyectiles incendiarios Con Chris solo es un Spray, un Cargador y Municiones de escopeta) deja todo eso en el baúl y sólo lleva la pistola, munición y la llave. Necesitas espacio para lo que encontrarás en la otra habitación.

Sube las escaleras y entra en la puerta de frente. Antes de tomar las hierbas del Cuarto de venado, entra a la puerta de la izquierda utilizando la ganzúa/llave vieja.

Barry está leyendo un documento, esta tan perdido que Jill lo asusta y tira el documento, Barry se lo muestra "Al parecer no estábamos equivocados al decir que esta mansión es antinatural, pero mira, falta una parte" dice Jill, "Al parecer no querían que alguien lo viera, sigamos con la investigación" dice Barry y la deja sola (Recordemos que Chris nunca se encuentra con Barry).

Estas en un pequeño cuarto de botánica, de los cuadros que están colgados en la pared, toma el anzuelo, la avispa y el cebo de avispa, combina este último con el anzuelo y colócalo en el cuadro de anzuelos, después coloca la avispa en el cuadro de insectos, pulsa el interruptor y se moverá el cuadro, en ese momento la avispa cobra vida y te ataca, con dos disparos será suficiente. Toma el blasón del viento y sal de ahí. Ahora entra en la otra puerta, estas en una habitación, aquí toma el botiquín, la cinta y la hierba, ahora sal y toma las hierbas, regresa al cuarto de salvado.

En el baúl deja las hierbas, el botiquín, la cinta, sólo lleva la pistola, la llave, el Recipiente, el encendedor y la escopeta, puedes guardar la partida. Regresa al vestíbulo, y entra en la puerta de la izquierda, la única que te faltaba por abrir en la parte de arriba, utiliza la llave armadura. Estarás en el Patio exterior, por fuera de la mansión. Al entrar encontraras un cargador de pistola sobre una mesa, en una banca, un puñal, avanza y encontrarás el cuerpo de tu compañero Forest, toma el lanzagranadas que tiene en la mano (solo con Jill), y ve a la parte

de atrás encontrarás hierbas. Al volver te atacara tu amigo convertido en zombi, dispara y regresa al vestíbulo. Entra de nuevo en la puerta que da al Corredor C y utiliza la llave de la armadura para abrir la primera puerta.

Richard sale corriendo de una habitación, está muy mal herido "Este lugar... es un campo de Batalla, esos monstruos" dice aterrado, "pero que paso" pregunta Jill asustada, "Una serpiente gigante... al parecer venenosa, trae el suero, lo vi antes pero no lo tome" suplica Richard, "Lo traeré, aguanta".

(Al entrar encuentras a Richard herido, una mujer a su lado, es Rebecca Chambers, miembro del equipo Bravo "Chris Redfield, Equipo Alfa, vinimos a rescatarlos, Richard que te paso" pregunta preocupado "Chris... este lugar... saca a tu equipo de aquí, esas cosas están por todos lados" apenas puede hablar pues tiene una gran herida en su brazo "no hables, parece haber sido mordido por un serpiente venenosa, pero el tamaño de la mordida es enorme, necesita suero, lo deje en la otra habitación" te explica la mujer "No te preocupes, regresare").

Ahora debes ir por el suero, que se encuentra en el Cuarto de almacenaje médico en el ala oeste, sal cruza el vestíbulo y entra por la puerta del fondo a la izquierda, cruza el balcón por donde usaste el silbato, ten cuidado habrá un zombi, si lo ignoras te seguirá y abrirá la puerta, sigue tu camino, baja las escaleras entra al cuarto y en el librero toma el suero, sal elimina al zombi, quémalo y regresa con Richard. Si tardas mucho no podrás salvarlo.

(Chris le entrega el suero y Rebecca se lo inyecta "No es seguro que estén aquí, busquemos otro lugar" una vez instalados en el Cuarto de almacenaje medico "Hay bastante equipo médico aquí, al parecer alguien tiene un buen surtidor, la mayoría de estos medicamentos son de Umbrella" dice Rebecca "Umbrella?" pregunta Chris, "No sabes? es la empresa más grande de suplementos médicos, hicieron la mayoría de los medicamentos aquí, en Raccon City, pero no queda mucho así que cuídate, quieres que trate tus heridas?". Ahora cuando estés herido, vuelve con ella, pero sin abusar, ya que será por limitadas veces).

Jill le inyecta el suero a tiempo, "por ahora es mejor dejarlo descansar".

En el cuarto del pilar toma las hierbas y cruza la puerta por donde llegó Richard, es la Entrada al ático, elimina al zombi y ve a la puerta de la izquierda, la otra necesita la llave escudo. Entraras a un Pequeño comedor, en la mesa hay un candil, utiliza el encendedor y ahora podrás ver bien, mueve la vitrina de los platos y ten cuidado porque dentro hay un zombi, deja que salga y elimínalo, ahora si en la parte de atrás encontrarás las partituras que faltaban.

Regresa a las Escaleras del ala oeste, baja y dirígite al fondo del pasillo, llegaras al Corredor Norte, ve hacia la derecha y en el primero desvió a la izquierda, cruza la puerta y llegaras al Cuarto del busto del tigre, y coloca la Gema azul, te dará cartuchos de escopeta, más adelante debes volver a insertar la Gema amarilla. Sal de nuevo al corredor, si abres la puerta final volverás al Cuarto de té, así que ve a la primera y entra a la Habitación del investigador aquí hay dos zombis, uno aún no se mueve y el otro está encerrado en el closet, examina la habitación y encontrarás cargador de pistola y el Diario del guardia, equipa la escopeta porque de sorpresa te saldrá el zombi del closet y con la pistola no será lo suficientemente rápido y te dañara, ahora cambia a la pistola y elimina al otro. En el closet encontrarás un recambio de

batería/ llave vieja. Ve a tu baúl y deja lo que no necesites, solo lleva tu pistola, escopeta, tu recipiente (si es que ya no cuentas con queroseno en las otras habitaciones, si está lleno, no es necesario llevarlo) la llave emblema y la llave pequeña.

Ahora ve hacia el Cuarto de arte, cruza el Corredor L, y llegaras al Corredor Sinuoso, ahora sí, entra en la puerta gris usando la Ganzúa/llave vieja, aquí has todo lo más rápido que puedas ya que te pueden atacar los perros, en la caldera encontraras el Herbicida, es un costal amarillo, rellena tu recipiente, y si aún tienes espacio, toma las hierbas. Ahora vuelve al cuarto de guardado.

En tu baúl deja el lanzagranadas, el Recipiente, el encendedor, el Herbicida y toma las partituras, la escopeta y el emblema, combina las partituras y obtendrás Sonata Claro de luna.

Ahora ve al Bar, que está cruzando el comedor en el pasillo en la tercera puerta. Ten cuidado al llegar al pasillo pues el zombi que mataste antes, ahora será un Crimson ya que no lo quemaste por falta de queroseno, con dos disparos de la escopeta es suficiente.

Ahora en el piano utiliza las partituras y toca la canción, se abrirá una puerta secreta a tu izquierda.

(Chris no sabe tocar el piano, así que en ese momento entra Rebecca y le dice que puede ayudarlo, debes dejar que ella ensaye la canción, sal a dar una vuelta, y regresa, una vez pase un poco tiempo ella podrá tocarla sin problemas y se abrirá una puerta secreta).

Entra y toma el emblema de oro, se cerrará la puerta y quedarás encerrado, ahora utiliza el emblema café y se volverá a abrir la puerta, toma el Diario de Trevor que está en el suelo y regresa al comedor.

En la chimenea inserta el emblema de oro y abrirá la puerta del reloj. Este acertijo es algo complicado de entender al principio pero una vez que le pones atención es muy sencilla la respuesta, debes poner las manecillas del reloj en el lugar correcto, hay 4 figuras el casco, la espada, la armadura y el escudo, la solución es la siguiente: la manecilla larga delgada que aquí la ponen como la pequeña, debe ir en el casco, y la pequeña gorda que aquí la ponen como la grande debe ir en la armadura. Y se abrirá una pequeña compuerta en la pared y obtendrás la llave del escudo. Vuelve al parte de arriba del comedor, subiendo por el vestíbulo entra la segunda puerta esquivando al zombi, y baja las Escaleras interiores del ala oeste, entra al cuarto de salvado y de tu baúl toma el Herbicida, ahora sigue a la puerta del fondo, en le Corredor Norte, pasarás por unos ventanales donde se ven zombis queriendo entrar, sigue adelante y entra en la puerta del fondo.

Llegaras a la Casa verde, aquí hay una planta infectada que no te dejará pasar, a la izquierda de la puerta hay un contenedor con agua y una bomba de agua, vierte el químico herbicida pulsa el botón rojo y la planta morirá, ahora puedes pasar libremente, toma las hierbas, combínalas y toma la máscara incompleta.

Ve al Cuarto de almacenaje médico y guarda en tu baúl, un mix de Hierbas y la máscara. Ahora irás a tu primer encuentro con la serpiente gigante, sólo lleva la escopeta y estarás bien. Regresa al lugar donde encontraste a Richard que es en la primera puerta del Corredor C. Ve

hacia el Ático, ábrela con la Llave escudo, aquí será la última vez que la usaras, así que deséchala y entra al Ático. Aquí hay dos historias diferentes con Jill.

Si lograste salvar a Richard, al aparecer la serpiente él llegará y lucharán juntos, pero por salvar a Jill él se sacrifica y se lo come, y te dejará la escopeta de asalto.

Si no lo salvaste (esto también aplica con Chris) sólo entra toma la munición de escopeta que está a la izquierda de la puerta encima de unas cajas, corre a la parte de atrás y encontrarás otra máscara. Puedes esquivar a la serpiente. Pero si en algún momento te daña estarás envenenado, tienes que ir al mismo lugar donde encontraste el suero para Richard (si Chris es envenenado, llegará Rebecca y jugaras con ella para ir por el suero, al regresar e inyectárselo, retomares el control del agente).

En tu baúl deja la máscara y la escopeta (solo con Jill) ahora solo lleva la escopeta de asalto de Richard.

Vuelve al Corredor C, ahora si entra en las puertas dobles, la Sala de armaduras, este acertijo muestra 4 armaduras que sobresalen de las otras se deben empujar por orden, primero debes empujar la que tiene la lanza, que está a la derecha al fondo, después el que tiene la hacha, que está a la izquierda enfrente, y después la que tiene el escudo a la derecha enfrente. Pulsa el botón del centro y abrirá una pequeña reja en la pared y obtendrás una caja de madera, el acertijo para abrirla, debes presionar los botones donde este el sol, que forman un corazón y dentro estará otra máscara.

Ahora ve a tu baúl, Lleva la escopeta de asalto, hierbas, y las máscaras, guarda partida y una vez listo sal (con Chris solo lleva la Escopeta, las máscaras y la llave vieja, es lo único para lo que tienes espacio, en la cripta encontraras munición para la escopeta). Sal y cruza la puerta a la que está a punto de romperse el pomo. Camina hacia la derecha en el Corredor oscuro y abre la puerta de la izquierda, es la última vez que usaras la llave armadura, así que deséchala, cruza la puerta y estarás en la Gran galería, la habitación de las luces, aquí es muy importante llevar el orden de como prenderlas, si lo haces mal, te atacaran los cuervos. Debes hacer que la luz del guerrero del brazalete sea naranja, después el sabio con el collar sea morado, el santo con la corona sea verde (Como están los objetos en el cuadro de la mujer). Pulsa el primer cuadro, después da la vuelta y pulsa el primero y después el segundo, ahora ve al cuadro de la mujer y pulsa el interruptor, se abrirá la pared y dará al cementerio, toma la última máscara, y abre la reja con la ganzúa/llave vieja, sal al cementerio.

Baja las escaleras hacia la cripta, coloca las máscaras en las lápidas de la estatua con caras y al hacerlo correctamente, se caerá el ataúd, dentro se despertará el Crimson Head que estaba encerrado, elimínalo, toma las municiones de escopeta, y el objeto de piedra y metal y regresa a la Gran Galería que es a través de la reja del cementerio. Sal y camina de frente a la otra puerta. Llegaras al Pasaje techado. Te aparecerá un cerberus, elimínalo y sigue derecho, hay una puerta azul, para abrirla coloca la pieza de metal en el agujero que hay al lado izquierdo en la pared y entra.

Patio/Jardín:

Estarás en una especie de cobertizo, toma la munición de escopeta, el spray de primeros auxilios, y el recambio de batería/Granada destellante, aquí hay dos puertas, entra por la de la derecha bajando las escaleras, saldrás a la parte trasera de la mansión, sigue por el camino de árboles y verás unos letreros que dicen:

Norte: Valle de la destrucción.

Sur: Cueva del odio.

Este: Cumbre de la locura.

Oeste: Camino de la venganza.

Verás un direccionador rojo con la forma de gallo, que apunta a alguna dirección, aquí tienes que pulsar el interruptor en la dirección deseada, por ahora no lo hagas, baja más por el camino y verás uno azul, sigue tu camino y llegarás a una puerta custodiada por dos esculturas de perros, uno de ojos azules y otro ojos rojos, deben mirar en la dirección correcta para que abra la puerta, lee las inscripciones y te dirá hacia qué dirección debes poner cada gallo.

Azul: "Los últimos gritos de destrucción"

Rojo: "El grito de guerra de la venganza"

Todo tiene que ver con los letreros que encontraste al principio del camino.

Mientras caminas te llamarán por el radio que te dio Richard, y te dirá que no vayas a la parte trasera de la mansión pues hay un monstruo encadenado.

Una vez abierta la puerta, cruzaras por unas tumbas, aquí debes insertar algo pero lo harás de regreso, sigue adelante hacia la otra puerta. Cruza el camino de árboles hasta llegar a una cabaña, a la entrada hay hierbas verdes, tómalas y entra. Toma el mapa del patio, aquí encontraras una baúl, ábrelo, deja las hierbas y toma el Blasón del viento, y un mix de Hierbas, al otro lado del baúl baja un peldaño y encontraras la manivela, examina bien la cabaña, encontraras una foto incompleta en la mesa, al regresar por la chimenea te atacara algo.

Jill/Chris despierta y mira con horror una figura de una persona, esposada de las manos y pies, pero deforme, con una doble cara, Lisa Trevor.

Escapa de ahí, no servirán de nada los disparos pues es inmortal.

Ahora en las tumbas, inserta el Blasón del viento, la piedra dará vuelta y te dará el Blasón de la luna, el Blasón de la estrella y el Blasón del sol. En tu menú examina cada uno, dales vuelta pulsa el botón y les saldrá una especie de imanes. Ve a la otra tumba e inserta los 3 en el orden correcto. Y obtendrás la Magnum.

Regresa al cobertizo y ve hacia la otra puerta.

Estas en el jardín, elimina a los 3 perros y ve a la reja doble subiendo las pequeñas escaleras.

Llegarás a una especie de pequeña presa, necesitas drenar el agua para poder pasar al otro lado, utiliza la manivela en el lado izquierdo. Baja las escaleras, cruza y sube por el otro lado, pasa el puente y entra en la puerta.

Saldrás a otro jardín en donde se verá una cascada y un camino, pero no puedes pasar, igual veras una pequeño ascensor, pero necesitas la batería para que funcione, sigue hacia la derecha y entra por la reja, verás un pasaje lleno de enredaderas, te caerán serpientes pero no pasa nada, sólo sigue tu camino.

Casa de invitados:

Llegarás a la Casa de invitados, encontrarás hierba azul al entrar, puedes dejarlas ahí y tomarlas en otro momento.

Habrás 3 puertas, la de la izquierda estará cerrada dice 001, entra a la derecha, será el cuarto de salvado, toma el spray y el recambio de batería/granada destellante. Abre tu baúl, deja lo que no necesites, sólo lleva la pistola, cargador, escopeta y el encendedor y sal.

Ahora dirígete a las puertas dobles, ten cuidado al entrar pues habrá araña gigante, puedes ignorarlas fácilmente, estas en el cuarto de recreación para los trabajadores de Umbrella, a la derecha habrá una lámpara roja, préndela con el encendedor, y verás una figura de un ojo en las sombra que proyecta, baja y verás un bar y unas mesas, toma los objetos alrededor de la sala, y en una mesa verás otra lámpara verde, enciendes y por atención a la sombra, sube las escaleras y verás una mesa de billar, ve las bolas de billar y pon atención en los números, los colores y el orden. En la esquina hay una lámpara naranja, igual enciéndela y observa la sombra.

Ve al baúl y deja el botiquín, el encendedor, el Libro rojo, solo toma un mix de hierbas.

Regresa al pasillo y verás una caja que se puede mover, empújala hacia la derecha hasta tapar el primer hoyo, porque si no lo haces, cada que pases por ahí, te atacara una planta y podría matarte. Ahora sube la caja y cruza las otras hasta la puerta.

Estas en el Corredor central, la primer puerta está cerrada dice "Galería", sigue hacia el fondo y toma el mapa Casa de invitados, pero no examines el agujero, porque saldrán muchas polillas y será muy molesto. Dirígete a la puerta que dice 002 (la siguiente cinemática solo la veras con Jill).

Jill se acerca para abrir la puerta, pero antes de entrar escucha voces "¡No, eso no era parte del trato! Sí, pero no es necesario acabar con S.T.A.R.S.! Y ¿qué hay de mi familia? si juego las cartas bien" entra a la habitación y encuentra a su compañero "Jill" dice sorprendido "Barry, he oído hablar a alguien" le dice Jill "Me has oído, será la edad, hablar solo en voz alta se ha convertido en un habito." responde Barry pensativo "¿estabas hablando solo? ¿ te encuentras

bien? ¿qué te pasa?" pregunta Jill preocupada, "Te estoy preocupando, olvídale estoy bien, supongo que este sitio me esta trastornando, bueno creo que saldré afuera a que me dé un poco de aire" se va dejando a Jill sin saber que decir.

A un lado de la entrada, está el baño, toma la Llave de la habitación 001, examínala y veras que tiene el número 001, regresa a esa habitación, está a la entrada de la Casa, abre la puerta y deshecha la llave, ya no la usaras. En la habitación hay un cuerpo colgado, en la mesa verás un cargador de pistola, una pistola de autodefensa y la Nota de suicidio, entra al baño, hay un zombi en el piso, destapa la bañera y toma la Llave sala de control, el zombi se levantará , puedes ignorarlo o eliminarlo. Cuando salgas del baño ten cuidado, el ruido que has oído al entrar es el colgado que se ha descolgado, ahora es zombi y puede atacarte. Sal de la habitación y vuelve al baúl, deja la pistola de autodefensa y graba la partida, aquí si es necesario porque puede ser que más adelante mueras, más vale prevenir.

Ahora si regresa a la habitación 002 donde te encontraste a Barry.

Ve al fondo de la habitación, empuja los libreros hasta descubrir una apertura en suelo con una escalera, desciende.

Acuario:

Llegaste a las instalaciones del acuario, primero empuja las cajas hacia el agua para poder cruzar.

Pasando la puerta verás que todo está inundado (Chris encuentra a Richard asustado y cuando trata de advertirle, un enorme tiburón sale de las profundidades y ataca, pero Richard empuja a su amigo y se sacrifica para salvarlo, el tiburón se lo come y ahora debes correr para escapar del agua) habrá 2 tiburones infectados esquiválos ya que si tratas de matarlos te llevará muchas balas.

Corre hacia el lado izquierdo a la puerta de la esquina, una vez fuera del agua no te podrán dañar, no te quedes mucho tiempo parado ya que te comerá el tiburón gigante que está debajo, así dirígete a la puerta lo más rápido que puedas. No te desvíes a ninguna salida, ve directo a la izquierda, sube las escaleras y abre la puerta con la llave sala de control, deséchala. Al entrar baja las escaleras, estas en el Cuarto de control del acuario. En la parte de atrás verás una puerta, pero debes drenar primero el agua para poder pasar. Toma el botiquín y el mapa del acuario. En la mesa hay un documento, debes leerlo y te mostrará que número debes pulsar para poder bajar la presión en caso de ser necesario, apréndelo es importante.

Aquí debes tener mucho cuidado, porque si te tardas o lo haces mal, pasará algo muy malo, el tiburón romperá el vidrio y morirás. Primero presiona el panel de en medio, después el de la derecha para desactivar el botón de seguridad, después el izquierdo para bajar las mallas de seguridad pero te dirá que debes bajar la presión, ve a la parte de atrás y pulsa para liberar el número que indique en el documento que leíste el mesa, el número depende de la partida,

regresa al panel derecho y quita de nuevo el botón de seguridad, vuelve al izquierdo y ahora si baja las mallas, dirígete al de en medio y drena el agua. Ahora si ve a la puerta trasera. Es una especie de almacén, hay dos puertas, primero, examina aquí, solo toma las granadas, ahora dirígete a la puerta doble. Aquí están dos tiburones, muriendo pues ya no hay agua, dispara al pequeño, y ve al fondo, estará el tiburón gigante Neptuno, por ahora no te hará nada, cruza la parte con agua y sube, en la esquina trata de agarrar la llave, el tiburón se moverá y tirará la llave, no bajes, o te comerá, primero empuja el panel amarillo hasta tirarlo al agua, ve al panel del fondo y baja la palanca del generador, y electrocutaras al tiburón, ahora si ve por la llave, examínala, es la Llave de la galería. Vuelve a la sala de control, sube las escaleras y cruza la puerta, ahora si ya puedes examinar la parte de arriba que antes no pudiste por los tiburones, dispara al tercer tiburón, y entra en la puerta de la izquierda.

Aquí están las raíces de la planta 42, no te dañara, ya puedes salir, no hay nada importante, pero más adelante deberás regresar.

Vuelve al almacén y ahora abre la otra reja, debes ir por aquí, ya que no podrás regresar por donde llegaste, pues toda el agua se dreno.

Encima de unas cajas encontrarás munición de Magnum y sube las escaleras, cruza la puerta y regresaras a las instalaciones del acuario, regresa a la casa de invitados, sal de la habitación al pasillo y utiliza la llave en la otra puerta de la Galería.

Utiliza la llave y deséchala. Aquí se veloz, ya que te atacaran las polillas. Ve al fondo, a la izquierda, luego al camino de la izquierda, y verás un cuerpo, toma el insecticida y vuelve a salir al pasillo, ve al fondo al agujero que viste antes, no lo examines sólo usa el insecticida. Regresa a la galería.

Ahora si con calma, recoge el cargador de pistola que está en la exhibición del centro, ve hacia donde viste el cuerpo y a la derecha toma la Llave de la habitación 003 que esta sobre las cajas y la hierba roja, utiliza la llave en la puerta con la inscripción 003, abre la puerta y deshecha la llave (Con Chris será un poco más tardado, pues no cuenta con tanto espacio para llevar tantas cosas, así que es probable que des 2 o 3 vueltas).

En esta habitación en el librero, toma el Libro en blanco, que son las instrucciones para destruir la planta 42. Entra al baño y destapa la bañera, toma el puñal. Sal y regresa al cuarto de salvado para dejar varias cosas y tomar el libro rojo. Hay otras puertas pero una está cerrada y la otra aún no es momento de abrirla. Primero ve a tu baúl. Toma el libro rojo, por el momento deja la escopeta, necesitarás espacio para lo que sigue (solo en el caso de Jill).

Ve de nuevo a la galería, y ahora si abre la puerta de la izquierda, hay un acertijo y dependerá de las bolas de billar que viste en la sala de entretenimiento.

Cada que presiones un ojo, prenderá un color y lo asocias con las bolas.

Entraras a un pequeño cuarto de químicos. Toma las botellas vacías y aquí hay otro acertijo.

Aquí puedes tomar dos decisiones, crear la sustancia V-jolt, o no hacerlo (Chris no la puede crear ya que no tiene conocimiento sobre química) habrá cambio en la historia, si lo creas te salva Barry, si no, deberás luchar con la planta 42 tú mismo.

Toma los 4 envases vacíos, después llena uno con agua, otro con líquido rojo y otro amarillo, la combinación es la siguiente:

Agua + Amarillo-6 = verde UMB Núm. 4

Agua + rojo UMB Núm. 3 = morado NP-004

Morado + amarillo = naranja UMB Núm. 10

Naranja + verde = azul VP-017

Azul + rojo = marrón/ V-JOLT

Ahora ve a tu baúl, toma el libro rojo y el lanzagranadas, y vuelve al acuario, a la puerta en donde encontraste la planta 42 que no te hizo daño, ahí vas a utilizar el V-JOLT para eliminar a la planta (Con Chris solo toma la escopeta, la magnum, hierbas y ve directo a la habitación 003)

Regresa a la galería y entra en la habitación 003, en el librero utiliza el libro rojo y acomoda en orden, se moverá un armario descubriendo una puerta, entra en la puerta secreta, llegarás a un vestíbulo en donde encontraras la Planta 42. (Aquí pueden pasar dos cosas, si decides no hacer el V-JOLT, simplemente ve a la habitación y con el Lanzagranadas o la Magnum, destruye a la planta) pero si usaste el V-JOLT Barry ayudara a Jill.

La planta parece que está muriendo, pero se renueva y toma a Jill con sus tentáculos, llega Barry con un lanzallamas y quema a la planta, está muere y Barry y Jill logran salir vivos, "Gracias de nuevo" dice Jill, "No hay problema, pero que era esa cosa, que demonios está pasando aquí?" pregunta Barry.

En caso de que decidas pelear Jill/Chris, sube las escaleras y en la parte abierta del barandal, colócate en posición y dispara hasta eliminarla.

Ve hacia la chimenea y toma la Llave del casco y Barry te dirá que lo mejor es separarse de nuevo. Al salir de la galería encontrarás a Wesker, habrá una cinemática y él te dirá que si no has notado raro a Barry, que lo ve sospechoso, que deben escapar de ahí y se vuelven a separar.

(Al terminar la pelea, Chris se encontrara con Rebecca, le dirá que Richard murió, entraran en el cuarto de medicamentos, y tras curarlo empezara a llorar, Chris la consuela y le dice que sigan investigando, que se cuide y la deja.

Al salir de la galería escucha disparos y encuentra Wesker "Chris sigues vivo" "Lo mismo digo, donde esta Jill? pensé que estabas con ella" le recrimina "Si, pues no separamos, quiero que sigas investigando la otra mansión" le dice Wesker un poco sospechoso "Si claro" responde Chris).

Cruza el jardín, cuidado que antes de subir por el ascensor en ese patio hay dos perros, y regresa a la mansión.

Al llegar al cobertizo, encontrarás una nota de Barry/Wesker "utiliza esto para protegerte de esa cosa a prueba de balas que está encadenada. También he arreglado la puerta que se estaba cayendo a pedazos." toma lo que te dejo.

Abre la puerta y cruza el Pasaje techado, al entrar te atacara un nuevo enemigo Hunter α , elimínalo con el Lanzagranadas/escopeta, (mejor lanzagranadas, alta probabilidad de que te mate) y cruza la puerta antes rota, habrá más hunter, elimínalos y ve a tu baúl.

De regreso a la mansión:

Deja el Lanzagranadas, toma la escopeta, munición, y sube las escaleras, y ve a la Habitación de descanso, en donde está la chimenea, y utiliza la llave casco para abrir la puerta dentro, llegaras al Cuarto con trampa deslizante, las paredes tienen cuadros, pero ten cuidado, estas se cierran y podrían aplastarte, empuja la escultura derecho hasta el fondo de la sala, ahora regresa y entra por la parte de atrás de las paredes, esto lo debes hacer rápido, pulsa el botón, vuelve a la escultura y empújala al espacio vacío a la izquierda, e insértala. Si te gana la pared, repite el procedimiento hasta que lo logres. Se abrirá una puerta secreta, entra, toma la recarga y baja por el agujero en el suelo, al bajar encontrarás un libro, si lo examinas dentro tendrá el Medallón del águila. Toma el Diario de George Trevor, pulsa el interruptor de la lámpara y vuelve a bajar por las escaleras. Estarás en un pasillo subterráneo, elimina las arañas con la pistola, es sencillo, toma el mapa mansión B1, las balas de escopeta, y cruza la puerta. Elimina a los zombis, toma el puñal. Ve al fondo y arregla el suministro eléctrico del ascensor. Pasa la puerta y llegaras a la cocina, elimina los zombis, y baja por el ascensor.

Estas en el Pasaje de concreto, elimina a los zombis, hay 3 puertas a la izquierda la puerta doble está cerrada, a la derecha, habrá una habitación con varias cosas pero no tienes espacio, así que ve a la última puerta, saldrás al Corredor de los espejos, y entra a la puerta que está a mitad del camino y saldrás a las escaleras interiores del ala oeste, baja las escaleras al Cuarto de almacenaje médico, deja cosas, ahora sólo lleva la pistola, munición, el lanzagranadas, la llave casco y la gema azul, vuelve a subir las escaleras y abre la puerta de la izquierda con la llave casco. Aquí hay otro acertijo.

Es el Cuarto de trofeos, a un lado está una cabeza de toro y al otro una de venado. Cada uno tiene una gema en sus ojos, en medio hay un águila que te sigue a donde te muevas, toma el documento de la mesa, las granadas y el puñal. Ahora empuja los dos muebles hacia las cabezas. Apaga la luz con el interruptor que está a un lado de la puerta, y ahora debes subir y tomar las gemas antes de que el águila voltee a verte.

Ya que tienes la Gema azul, Gema roja y Gema amarilla, sal de la habitación y baja las escaleras, ve a la puerta del fondo, al Corredor norte, cuidado porque te saldrá un hunter por la ventana, elimínalo con el Lanzagranadas y sigue tu camino.

Elimina los zombis y ve a la derecha y entra en el mini pasillo medio escondido, y entra al Cuarto del busto del tigre.

Hay una estatua de un tigre, coloca la gema amarilla y la azul en cada ojo y te dará 2 cosas: el Disco MO y munición de escopeta. Regresa a tu baúl deja la gema roja, la pistola y sus municiones, lleva la escopeta, Magnum y munición de ambas, 2 mix de Hierbas que contengan hierba azul y guarda la partida. Sal, sube las escaleras, a la puerta de la izquierda del fondo y estarás de nuevo en el Corredor de los espejos.

Ve a la izquierda y cruza la puerta del fondo, la que te lleva al Pasaje de la muerte donde está la trampa de las armaduras, y utiliza la llave para abrir la puerta de arriba.

Llegarás a la Biblioteca, aquí tendrás una batalla con la serpiente gigante Yawn, cualquiera de tus dos armas funcionará bien contra ella, al morir golpeará un librero y tirará un libro azul Volumen 2, examínalo y obtendrás el Medallón del lobo.

Vuelve al Corredor de los espejos, y camina hasta el otro lado, pasa las esculturas de ángeles hasta la puerta del fondo, regresarás a donde te llevo el ascensor de la cocina al Pasillo de concreto. Ahora si ve a la pequeña habitación, y toma las municiones y la Batería. Sal, ten cuidado porque es probable que los zombis que mataste ya se hayan convertido en Crimson, elimínalos y sube por el ascensor. Sal de la cocina y en el pasillo elimina a los hunter, vuelve al comedor y después al vestíbulo, ve de nuevo a tu baúl y deja las municiones que encuentres que no te sean útiles, la batería y vuelve al vestíbulo de la planta baja.

Abre la última puerta que falta.

Entrarás a una especie de galería el Cuarto de largo, toma el diario, la cinta de tinta y ve a la puerta del fondo, a la habitación secreta el Cuarto del espejo, elimina al hunter o zombi, toma el puñal, el joyero, y la hierba y regresa a tu baúl.

Toma el joyero y la gema roja, combínalos y resuelve el acertijo, sólo debes acomodar las piezas en el orden correcto. Dentro tendrá la Llave del emblema.

Lleva la pistola, escopeta y munición de ambas, la manivela, la batería y la llave.

Sal y ve por la puerta que antes tenía roto el pomo, hacia el Corredor oscuro, utiliza la llave emblema en la puerta con el escudo de la familia Spencer, y deséchala ya no la utilizaras. Dentro encontrarás munición de escopeta, recarga batería y el objeto de metal.

Chris escuchará gritos "Rebecca? debe estar arriba" corre hacia las escaleras, cruza la puerta hacia el Corredor C y ve a la Biblioteca pequeña. Un Hunter la estará atacando, Chris la salva "Rebecca estas bien? Debemos salir de aquí, yo iré primero, por el momento tendrás que ir sola, calma los nervios y utiliza la cabeza" dice Chris "Tranquilo puedo cuidarme sola" responde Rebecca (si tardas demasiado en encontrarla, morirá).

Sal y regresa al jardín, cruza la pequeña presa, baja el ascensor, y en ese jardín busca el pequeño elevador, utiliza la batería y sube. Regresarás al jardín del kiosco, vuelve a la pequeña presa, utiliza la manivela, se llenará de nuevo, ahora vuelve al ascensor y baja. Ahora si cruza por donde estaba la cascada y baja las escaleras.

Túneles:

Llegarás a los túneles de piedra bajo el patio.

Ignora la primera puerta y sigue derecho, encontraras un baúl y una máquina de escribir, guarda tu progreso.

Deja todo en el baúl, por ahora sólo lleva la escopeta, munición, un mix con hierba azul y regresa a la primera puerta.

Hacia la derecha hay una piedra enorme bloqueando el camino, ve hacia la puerta de la izquierda, verás un elevador de carga, y un panel de control, al abrir un puertita toma el Eje. Toma el cargador que está en el suelo del elevador y otro cerca de la puerta, cruza la puerta de la derecha.

"¿Eres tu Jill?" se escucha una voz de hombre, Jill camina y encuentra a su compañero mal herido "Enrico, estas vivo" dice Jill alegre de verlo "Detente, estas con alguien mas?" pregunta desconfiado, "No, pero porque?" contesta confundida "Los S.T.A.R.S. están acabados, hay un traidor, Umbrella nos tendido una trampa" y antes de que pueda decir más alguien le dispara, pero Jill no logra ver quién.

"Enrico?" "No te acerques más Chris, traidor" Enrico le apunta y justo cuando va a disparar, alguien lo mata, Chris se agacha a mirar el cuerpo "Un traidor? Muerto por un disparo? Quién sería?"

Toma la manivela que sostiene, y regresa al camino donde está el baúl, ten cuidado porque te encontrarás con hunters.

En tu baúl deja los cargadores, sigue el camino y utiliza la manivela hexagonal, la roja. Entraras y no habrá ningún camino, ten cuidado al dar la vuelta te seguirá una piedra, corre y evádela llegando a la puerta izquierda. Si quieres puedes guardar antes por si se te dificulta esquivar la piedra.

La piedra abrirá 2 caminos, del lado donde estaba encontrarás munición de escopeta, ahora ve hacia la puerta que abrió la piedra. Aquí te encontrarás con una araña gigante, elimínala con la escopeta, una vez libre, busca el cuchillo y utilízalo para romper las telarañas de la otra puerta. Entra, a la izquierda encontrarás hierbas y el mapa patio B1.

Ahora cruza la puerta del lado derecho, usa de nuevo la manivela, ten cuidado con la piedra que puede aplastarte, hazla girar 3 veces, y esto liberará la piedra corre hacia la abertura de la izquierda para huir. Al fondo encontrarás un botiquín, cruza por la puerta y llegaras a un habitación con estatuas, otro acertijo, empuja la estatua hasta la parte café de la pared, ve hacia el otro lado e inserta la manivela, esto hará que la pared café salga y empuje la estatua lejos y puedas empujarla al otro lado, vuelve a matar la pared café, y ahora llévala hasta el círculo en el suelo y deja que gire hasta que esté en la misma posición que la otra, ahora llévala a donde está la otra e insértala en la abertura, se abrirá una compuerta y obtendrás una parte

metálica, combínala con el eje, y ahora regresa a tu baúl, deja el botiquín, y el cuchillo de sobrevivencia. Examina el eje cilíndrico y verás que puedes girarlo, al ponerlo en la posición correcta, verás unos números romanos, apréndelos. Ve al elevador de carga, y en el panel inserta el eje, presiona los números en el orden en que los viste en el eje y el suministro de energía volverá a funcionar.

Ahora baja por el montacargas, antes de hacerlo llegará Barry, y bajarán juntos. Se escucharán unos quejidos y Barry te dirá que vayas a observar que él se quedará por si algo pasa. Aquí hay un baúl y unas escaleras, por ahora ignóralas y cruza la puerta y llegarás a un camino, aquí aparecerá Lisa, sólo evádela porque de nada servirá que le dispaes, sólo gastaras munición, hay dos puertas, ve a la que está hacia arriba y llegarás a una pequeña bodega.

Chris bajara solo.

Arriba de unas cajas encontrarás munición, hay una caja grande, empújala al montacargas, presiona el botón y se la llevará al otro lado. Ahora regresa a donde está Barry.

Sólo ten cuidado con Lisa cuando vayas de regreso.

En cuanto llegues Barry, subirá en el ascensor y te dejará ahí, acaso él es el traidor?

Baja las escaleras y verás que ahí está la caja, empújala hasta el triturador y rompe la caja, dentro estará el lanzallamas estropeado, tómalo y vuelve a tu baúl y deja las municiones que encontraste y vuelve a donde está Lisa. Lo que debes hacer aquí es bajar la palanca, lo cual activará una especie de ganchos del otro lado el camino, en donde debes insertar el lanzallamas estropeado para que las mantenga abiertas, cuentas con tiempo, así que hazlo rápidamente y con cuidado con Lisa, baja la palanca y corre a colocar el lanzallamas, una vez hecho, abre la puerta.

Llegarás a un lugar con velas y muñecas, sigue el camino por el agua, una habitación con una cama y muchas fotografías, toma el puñal de la cama, y el joyero, sube las escaleras, toma las hierbas y cruza la puerta.

Altar:

Saldrás de nuevo en la cabaña, toma la foto sobre la mesa y regresa al cobertizo, cruza la puerta hacia la mansión, y recoge el objeto de piedra y metal que en su momento pusiste en la hornacina para abrir la puerta, abre el joyero y obtendrás el anillo de piedra, ahora vuelve a tu baúl y toma el otro objeto de metal, combínalo con el anillo. También lleva el medallón de lobo y el del águila y dirígete a la puerta que está en el vestíbulo por la parte de atrás de las escaleras. Y utiliza los objetos de metal y piedra para abrirla. Escucharas los lamentos de Lisa.

Al abrir la puerta veras una máquina de escribir, y un baúl, toma la Magnum, el lanzagranadas, y hierbas, y guarda la partida, tendrás una batalla con Lisa. Llegarás a un pasillo de piedra con

escaleras y al bajar, llegarás de nuevo a los túneles, sigue el camino y cruza la puerta. Más escaleras, baja. Llegarás a una especie de Altar y encontrarás a Barry/Wesker.

"Jill estaba preocupado por ti, no sabía si estabas viva" dice Barry, Jill le quita la pistola y lo golpea... Pero aparece Un monstruo y las puertas se cierran "Jill no hay tiempo dame mi arma" aquí puedes decidir si devolverla o no, yo te recomiendo que sí, para que te ayude en la batalla y juntos sea más fácil derrotarla.

"Chris que esperas para ayudarme" dice Wesker.

Ahora debes tirar los 4 pilares con cadenas, al hacerlo se abrirá el ataúd, ten cuidado, ya que Lisa te golpeará y es muy fuerte, al abrirse el ataúd ella verá los restos de su madre, los toma y se avienta al vacío con ellos.

"No puedo creer que esa cosa está realmente muerta, deja este lugar, después te sigo " dice Barry.

"Yo seguiré investigando esta zona un poco más" dice Wesker.

Toma la foto que hay dentro del ataúd y sal por la puerta, sube por el elevador y saldrás a un jardín, verás una fuente, en cada extremo inserta los medallones, se drenará el agua Y aparecerá una entrada secreta al laboratorio. Baja por el ascensor y entra por la puerta.

Laboratorio:

Encontrarás una enorme puerta con el letrero de SOLO SE ABRIRÁ EN CASO DE EMERGENCIA, no olvides esa puerta pues será tu escape. Baja las escaleras, toma la cinta de tinta, y deja todo lo que traes, ahora sólo equipa la pistola, el Recipiente y el encendedor. Entra por las puertas dobles, llena tu recipiente con queroseno, elimina y quema a los zombis, y regresa a llenar tu recipiente, verás una puerta pero está cerrada, toma el disco MO del escritorio y las plantas, y baja las escaleras y cruza la puerta. Llegarás al Cuarto O, elimina y quema a los zombis, aquí hay 4 puertas pero solo puedes abrir 2, primero a la que está a un lado por donde entraste llegarás al Corredor privado, habrá 3 puertas pero solo podrás abrir la primera de la derecha, entrarás al Cuarto de rayos X, agarra la Radiografía de Gail y la Radiografía de Clark y colócalas en la pantalla, toma la Nota del científico, y apaga la luz, se encenderá una luz roja, y señalará unas partes de las radiografías.

El siguiente acertijo, tiene que ver con el orden alfabético y los órganos señalados en rojo, al final la contraseña debe ser CELL, sal de ahí y regresa al Cuarto O, ahora entra a la puerta que está en el pasillo de la derecha, entrarás al Laboratorio pequeño, donde hay cuerpos en bolsas y una camilla, como un cuarto de experimentación, en la mesa toma la nota del científico V-ACT.

Entra a la computadora y te pedirá el nombre de usuario para abrir una puerta, el usuario es JOHN y la contraseña ADA. Te dará a escoger una puerta, elige B-2F te pedirá otra contraseña,

utiliza CELL, después has lo mismo con el B-3F. Sal y ve al Corredor privado y estará abierta la segunda puerta. Ahora en la Habitación privada elimina y quema al zombi, verás un transmisor, coloca un Disco MO, ya desbloqueaste un seguro, faltan 2.

Agarra el Fax, y la Caja con filtros, hay una máquina para rellenar combustible, pero por ahora no lo usaras, también hay cinta de tinta y granadas, pero no tienes espacio, ya volverás.

Ahora sube al piso B2F y ve a la puerta de la derecha antes de bajar las escaleras que estaba cerrada. Este es el Cuarto de datos visuales, toma el mapa del estante, el archivo protocolos de seguridad, la munición de escopeta, el spray, el disco MO. Ahora donde está el proyector, utiliza la caja con filtros y pon la película, es un informe sobre armas biológicas. Verás fotos del cerberus, Neptuno, Hunter y el Tyrant T-002 y una del personal de desarrollo "que extraño, uno de ellos se parece a Wesker " la última imagen es un código, que con la caja de filtros se verá 8462, este código úsalo en el panel que está en la pared del lado derecho, se abrirá una puerta secreta al otro lado de la habitación, dentro encontrarás la Llave sala generadores.

Aquí podrás mirar la Película de Kenneth.

Vuelve a tu baúl, deja todo, ahora lleva la Magnum, la llave del laboratorio, un mix de Hierbas, y si quieres el lanzagranadas, y un disco MO.

Baja las escaleras, y dirígete a la puerta que queda en centro al fondo del pasillo, a las puertas dobles, estarás en la morgue, empuja el estante y cruza por el ducto de ventilación, llegarás a la sala de operaciones, aquí te aparecerán nuevos enemigos, la mejor arma contra ellos, es la Magnum, pero igual puedes usar la escopeta. Las puertas están cerradas, vuelve a subir por el ducto del otro lado. Estas al otro lado de la morgue, utiliza el disco en el dispositivo de seguridad, se desbloqueó otro sistema, falta uno. Sal al Cuarto O y ahora si abre la puerta de la esquina. Descarta la llave, ya no la necesitas. Al entrar veras unas puertas dobles, son las oxidadas que dan a la sala de operaciones, sigue derecho y la puerta de frente, es un cuarto de salvado, toma los objetos que hay dentro, y guarda la partida lo que sigue será complicado.

Lleva la Magnum, la escopeta, el último disco MO y mix de Hierbas. Sal, del lado derecho estará el elevador pero necesitas llenar de combustible la máquina para que funcione, dirígete hacia el lado izquierdo, y cruza la puerta a los pasillos de la zona 1 de los cuartos de energía. Ten cuidado en el camino pues te saldrán enemigos. Ve a la puerta del otro lado del cuarto de máquinas, en la zona 2 de los cuartos de energía introduce el disco MO en el dispositivo de seguridad, ahora todo está desbloqueado. Pasa a la otra puerta y llegarás al cuarto de energía, donde encontrarás la máquina de autodestrucción del laboratorio. Ahora regresa la zona 1 de los cuartos de energía, ya que eliminaste a todos los enemigos, será más sencilla la siguiente parte. En la maquina toma la cápsula de combustible, y regresa a la Habitación privada donde estaba la máquina para rellenar el combustible, que es la habitación B-3F.

Aquí ten mucho cuidado, al llenar la cápsula, no puedes correr o explotarás. Debes ir caminando de regreso la zona 1 de los cuartos de energía e introducir la cápsula. Ve al Cuarto de energía y activa la corriente.

Antes de ir al ascensor, vuelve a la puerta que se desbloqueó con los discos, baja las escaleras y encontrarás a Chris/Jill, que lleva todo el tiempo encerrado ahí.

"Chris/Jill estas vivo" grita Jill/Chris emocionada "Claro que estoy vivo, Jill algo grande está pasando aquí" le dice Chris misterioso "Espera aquí, buscaré la manera de sacarte "

Regresa al baúl del elevador, deja la Magnum y lleva el lanzagranadas con todas las municiones al igual que mix de Hierbas, y si quieres vuelve a guardar la partida ya que tendrás un enfrentamiento con el Tyrant T-002.

Al activar el ascensor llegará Barry y juntos bajarán, toma las municiones de escopeta. Cruza la puerta y te darás cuenta de que Barry te traicionó porque Wesker amenazó a su familia. Wesker dice: "No fue difícil persuadir a Umbrella de seguir mis planes, sólo lo he utilizado para mis propios fines, los convencí de eliminar S.T.A.R.S., ahora verás mi creación " libera al Tyrant, pero en ese momento Barry le dispara, pero el sólo se ríe, pues ya es muy tarde, el monstruo voltea a Wesker y lo ataca "Prematuro" que cosa tan extraña para decir, años más tarde Jill se dará cuenta que ese era su plan, dejarse matar por el Tyrant para ser infectado, pero esa es otra historia.

Antes de subir al elevador llegara Rebecca "Por fin te alcance" "Tranquila, a partir de ahora no nos separaremos" y bajan juntos. Al bajar Wesker está controlando la maquina "Chris me haces sentir orgulloso, pero claro eres uno de mis hombres" "Desde cuando aceptas sobornos?" pregunta Chris "Me temo que estas confundido, yo siempre he estado con Umbrella, para ellos, para mi S.T.A.R.S. era una simple marioneta. El Virus Tyrant se filtró e infecto todo este lugar, por desgracia tuve que sacrificar a mis queridos miembros de S.T.A.R.S." explica Wesker y le dispara a Rebecca pero no la mata, pues trae el chaleco antibalas, libera al Tyrant pero este lo mata.

Ahora pelea con la criatura, es sencillo sólo esquivo y dispara, una vez en el suelo ve hacia la computadora del fondo y abre la cerradura electrónica de emergencia. Acércate a Wesker y toma su diario de anotaciones. (Ojo al desaparecer Wesker yo no encontré el diario de anotaciones)

"Que forma tan patética de morir " piensa Jill/ Chris, ve por Barry/Rebecca y mientras lo despiertas al voltear verás que Wesker ha desaparecido. Debes regresar por Chris antes de que explote el laboratorio ya que Wesker ha activado la autodestrucción del lugar.

Libera a Chris/Jill y juntos diríjase a la salida de emergencia que está en la parte de arriba. Recibes una llamada de Brad que dice que se está quedando sin combustible, que se apuren para que los pueda sacar de ahí, ahora junto con Barry y Chris/Jill y Rebecca cruza el camino hacia la salida, toma el fusible que está en el suelo y utilízalo para abrir la puerta. Se escuchan ruidos de monstruos y ellos se quedarán a eliminarlos para darte tiempo.

Utiliza las bengalas para que Brad los encuentre. Logran llegar tus compañeros pero en ese momento aparece el Tyrant. Ataca a Chris/Jill y queda inconsciente, ahora son Barry/Rebecca y tú contra él, Utiliza la escopeta, y después de un tiempo Brad te lanzará el lanzacohetes, Úsalo y elimina al monstruo. Llegará el helicóptero por ustedes y escaparan justo a tiempo.

Desde el cielo verán la explosión de la mansión y la desaparición de toda evidencia en contra de Umbrella.

Felicidades lograste terminar la campaña de Jill Valentine en Resident Evil Remake.