

Resident Evil 4 FAQ/Walkthrough (Spanish)

by juanca45002

Updated on Jan 4, 2012

This walkthrough was originally written for Resident Evil 4 on the GC, but the walkthrough is still applicable to the PS2 version of the game.

```
*****
*           *           *           *
*           *           *           *
*           *           *           *
*           *           *           *
*           *           *           *
*           *           *           *
*           *           *           *
*           *           *           *
*           *           *           *
*           *           *           *
*****
```

```

d
cjb
vhjy
dhgjkb
djyykhgmc
syujkfdbgy
zrtgnfghjhn
cuyxciuyuxyc
dgbgbtyj dfgh
xghghtj ghgh
ctryryg cbcv
npt dvf fhnf
jul z cv vbnb
xyuk db vfhj
gtygjhc bnh
fbvnfkj ydf
jsdfhjg vfv shg gf
lsfdghjc yhgfrbchhvn
ydfvp vfy vfdadfxbnt h
yxy gcxuy hgfg
lv bvtgh yhd
y sfgfc df
cxbvr g
v sfd l
f hg z
y t d
df
zcv
```

***** Resident Evil 4 FAQ/Walkthrough *****

FAQ en español.

Hecho por juanca45002.

Empezado: 20 de enero del 2005.

Terminado: 19 marzo del 2007.

Última actualización: 3 de enero del 2012.

E-mail: lifevirus.zero.outbreak@gmail.com

Sitio Web: <http://juancafaqs.com/>

=== Importante ===

Antes de establecer comunicación conmigo leer el apartado de información de contacto. Revisar también la sección FAQ (preguntas frecuentes).

POR FAVOR: no me manden más correos que digan: "la manera más sencilla de eliminar a X jefe es utilizando el Rocket Launcher".

== Nota ==

Quien encuentre información que haga falta en la guía, por favor avise, así mismo ayudará a mejorar el contenido y calidad de la guía.

=== Versión ===

La guía fue hecha en base a la versión de Gamecube, pero de igual manera sirve para la versión de PS2. Variarán algunos aspectos pero en general es igual. También está disponible para Wii y PC. La guía no incluye Separate Ways y extras de las otras versiones.

Navega fácilmente usando [Ctrl + F] y colocando el número de la sección correspondiente.

Contenido de FAQ:

1. Armas.
2. Enemigos.
3. Jefes.
4. Consejos.
5. Walkthrough:
 - 5.1 - Capítulo 1.1
 - 5.2 - Capítulo 1.2
 - 5.3 - Capítulo 1.3
 - 5.4 - Capítulo 2.1
 - 5.5 - Capítulo 2.2
 - 5.6 - Capítulo 2.3
 - 5.7 - Capítulo 3.1
 - 5.8 - Capítulo 3.2
 - 5.9 - Capítulo 3.3
 - 5.10 - Capítulo 3.4
 - 5.11 - Capítulo 4.1
 - 5.12 - Capítulo 4.2
 - 5.13 - Capítulo 4.3
 - 5.14 - Capítulo 4.4
 - 5.15 - Capítulo 5.1
 - 5.16 - Capítulo 5.2
 - 5.17 - Capítulo 5.3
 - 5.18 - Capítulo 5.4
 - 5.19 - Capítulo Final.
6. Assigment Ada y The Mercenaries.
7. Ítems y tesoros.
8. Secretos.
9. FAQ (preguntas frecuentes).
10. Información legal.
11. Créditos.
12. Información de contacto.

* Actualizaciones *

* (20 de marzo, 2006): agregados detalles como estrategias para jefes, ubicación de algunos tesoros y consejos.

- * (22 de abril, 2007): agregados consejos, comentarios en las estrategias y varios detalles en la guía.
- * (15 de mayo, 2007): corregido un aspecto de confusión con las armas.
- * (21 de mayo, 2007): agregada la descripción del First Aid Spray.
- * (18 de diciembre, 2007): agregadas unas estrategias contra el Gigante y Mendez.
- * (24 de enero, 2008): agregada otra estrategia contra El Gigante.
- * (22 de octubre, 2008): agregada una estrategia contra Ramón Salazar.
- * (20 de febrero, 2009): agregada una estrategia contra Jack Krauser, preguntas frecuentes y 3 consejos.
- * (10 de noviembre, 2009): agregada una anotación del pendiente en el capítulo 5.1, un consejo al pelear con las armaduras en el capítulo 5.11 y un truco curioso contra El Gigante.
- * (22 de abril, 2011):
 - Se agregó otra estrategia contra Ramón Salazar.
 - Se agregó una estrategia contra Los Dos Gigantes.
 - Se agregó otra manera de eliminar Regenerators.
 - Se agregó una estrategia para eliminar a las Bella Sisters.
 - Se agregaron estrategias contra Krauser, Saddler y tips para cuando se llega por primera vez al pueblo.
- * (2 de junio, 2011): se agregó una pequeña estrategia de pocas balas en contra del Garrador.
- * (3 de enero, 2012): se agregó una nueva estrategia contra El Gigante.

1. Armas.

* Leyenda para los Atributos.

FP: Fire Power.

FS: Firing Speed (segundos).

RE: Reload Speed (segundos).

CA: Capacity.

EX: Exclusive (precio).

=====

Handgun

=====

Es el arma que tienes por defecto en el juego, no es tan fuerte pero con ella es suficiente para sobrevivir.

**** EXCLUSIVO MERCENARIOS:

* Complementos:

- Silencer: hace que la Handgun no suene y no llame la atención de otros enemigos.

- Atributos:

* FP: 1.0

* FS: 0.47

- * RE: 1.73
- * CA: 10
- * EX: 57 000

- Máximos Atributos:

- * FP: 2.0
- * FS: 0.33
- * RE: 0.87
- * CA: 25
- * EX: Capacidad de hacer ataques críticos aumenta en 5 veces.

- Precio normal: 8 000

=====

Punisher Handgun

=====

Es una Handgun más fuerte que la normal, tiene un manejo superior y además tiene mejores atributos que la normal. Utiliza balas de Handgun. Digna de estar en tu inventario.

- Atributos:

- * FP: 1.1 (medallones) y 0.9 (comercial)
- * FS: 0.47
- * RE: 1.70
- * CA: 10
- * EX: 40 000

- Máximos atributos:

- * FP: 1.9
- * FS: 0.33
- * RE: 0.83
- * CA: 28
- * EX: Capacidad de dañar a 5 enemigos de un tiro.

- Precio normal: gratis (rompe los 15 medallones) y 20 000 (comercial).

=====

Red9

=====

Esta Handgun es buena, al principio puede no ser del todo buena, pero si le mejoras verás que esta Handgun realmente vale la pena; utiliza balas de Handgun.

- Atributos:

- * FP: 1.4
- * FS: 0.53
- * RE: 2.37
- * CA: 8
- * EX: 80 000

- Máximos Atributos:

- * FP: 5.0
- * FS: 0.40
- * RE: 1.67
- * CA: 22
- * EX: Aumenta el poder a 5.0

- Precio normal: 14 000

* Complementos.

- Red9 Stock: da la posibilidad de dar más estabilidad al arma y así aprovechar mejor los disparos.

- Precio:

=====

Blacktail

=====

Muy buena elección de Handgun, al principio no tiene buen poder, pero mientras la mejoras verás un incremento notable en sus atributos. Digna de estar en tu inventario. Utiliza balas de handgun.

- Atributos:

- * FP: 1.6
- * FS: 0.47
- * RE: 1.70
- * CA: 15
- * EX: 80 000

- Máximos Atributos:

- * FP: 3.4
- * FS: 0.27
- * RE: 0.83
- * CA: 35
- * EX: Aumenta el poder a 3.4

- Precio normal: 24 000

=====

Matilda

=====

Esta handgun tiene la capacidad de disparar varias balas a la vez, es como la Custom Handgun del Resident Evil 2. Aunque tiene poco poder sus demás atributos la salvan. Utiliza balas de Handgun.

- Atributos:

- * FP: 1.0
- * FS: 0.47
- * RE: 1.73
- * CA: 15
- * EX: 35 000

- Máximos Atributos:

- * FP: 2.0
- * FS: 0.47
- * RE: 0.87
- * CA: 100
- * EX: Aumenta la capacidad a 100.

- Precio normal: 70 000

=====

Shotgun

=====

Una buena arma que tiene gran potencia y puede dañar a muchos enemigos con un simple disparo, lo malo es que tiene muy mala velocidad de disparo; lo mejor de esta arma es que es gratis. Utiliza munición de Shotgun.

- Atributos:

- * FP: 4.0
- * FS: 1.53

* RE: 3.03
* CA: 6
* EX: 90 000

- Máximos Atributos:

* FP: 8.0
* FS: 1.53
* RE: 1.50
* CA: 18
* EX: Aumenta el poder a 8

- Precio normal: Gratis (pueblo) y 20 000 (comercial).

=====

Riot Gun

=====

Mejor que la Shotgun normal, tiene mejor ataque y dispara más lento, pero recarga más lento. Utiliza munición de Shotgun.

- Atributos:

* FP: 5.0
* FS: 1.53
* RE: 3.03
* CA: 7
* EX: 120 000

- Máximos Atributos:

* FP: 10.0
* FS: 1.53
* RE: 1.50
* CA: 17
* EX: Aumenta el poder a 10

- Precio normal: 32 000

=====

Striker

=====

La mejor Shotgun que hay, aunque es pesada y no puede ser levantada como las otras dos y se tiene que apuntar desde abajo, lo que le quita a veces rango al arma. Tiene más poder y dispara más rápido. Utiliza munición de Shotgun.

- Atributos:

* FP: 6.0
* FS: 0.73
* RE: 3.00
* CA: 12
* EX: 60 000

- Máximos Atributos:

* FP: 12.0
* FS: 0.73
* RE: 1.50
* CA: 100
* EX: Aumenta la capacidad a 100.

- Precio normal: 43 000.

=====

Rifle

=====

Es un arma muy poderosa, tiene la capacidad de apuntar en primera persona y además tiene la posibilidad de poner zoom y más con un el apuntador. Tiene un gran ataque, pero entre cada disparo tiene que quitar el cartucho para poder disparar de nuevo. Utiliza munición de rifle.

- Atributos:

- * FP: 4.0
- * FS: 0.67
- * RE: 4.00
- * CA: 5
- * EX: 80 000

- Máximos Atributos:

- * FP: 18.0
- * FS: 0.67
- * RE: 2.33
- * CA: 18
- * EX: Aumenta el poder a 18.

- Precio normal: 12 000.

* Complementos.

- Scope (rifle): aumenta el zoom que tiene el Rifle normal.

- Precio:

- Infrared Scope: da la posibilidad de ver los puntos débiles de los enemigos, necesaria en una parte pero por suerte es gratis.

- Precio: gratis (caja en la isla).

=====

Semi-auto Rifle

=====

Este rifle es mucho mejor que el otro ya que te ofrece además de un mejor apuntador, la posibilidad de que las balas se cargan solas, pero tienes que esperar como 1 o 2 segundos antes de que dispares de nuevo, tiene más poder que la otra. Utiliza munición de rifle.

- Atributos:

- * FP: 7.0
- * FS: 1.43
- * RE: 2.33
- * CA: 10
- * EX: 80 000

- Máximos Atributos:

- * FP: 15.0
- * FS: 0.40
- * RE: 1.33
- * CA: 24
- * EX: Aumenta la velocidad de disparo.

- Precio normal: 35 000.

* Complementos.

- Scope (semi-auto rifle): aumenta el zoom que tiene el rifle.

- Precio:

- Infrared Scope: da la posibilidad de ver los puntos débiles de los enemigos, necesaria en una parte pero por suerte es gratis.

- Precio: gratis (caja en la isla).

====

TMP

====

Esta arma tiene una capacidad de disparar varias balas al mismo tiempo, recarga un poco lento pero su poder tampoco es de lo mejor, preferiblemente nunca comprarla y siempre que encuentres municiones, venderlas. Utiliza TMP Ammo.

- Atributos:

- * FP: 0.4
- * FS: 0.10
- * RE: 2.37
- * CA: 30
- * EX: 100 000

Máximos Atributos:

- * FP: 1.8
- * FS: 0.10
- * RE: 1.17
- * CA: 250
- * EX: Aumenta el poder a 1.8

- Precio normal: 15 000.

* Complementos.

- TMP Stock: aumenta la capacidad que tiene Leon para mantener firme la TMP y aprovechar mejor los disparos.
- Precio: (queda pendiente, si alguien lo puede proporcionar por favor).

=====

Rocket Launcher

=====

Un arma con un simple disparo, pero con excelente poder; al usar el disparo disponible el arma desaparece y tiene que ser comprada el arma de nuevo.

- Precio: 30 000 ptas.

=====

Infinite Launcher (#)

=====

Esta arma tiene munición infinita, no hay nadie que se le resista, el problema es que está bien cara.

- Precio: 1 000 000 ptas.

=====

Flash Grenade

=====

Esta granada es muy buena, causa pequeño daño a los enemigos pero a otros de plano los elimina completamente con sólo hacer que ellos vean la luz. Con ella puedes cegar a los enemigos y con ello pasar desapercibido. Explota al contacto.

=====

Hand Grenade

=====

Una granda que no explota al contacto, pero tiene gran poder destructivo. Una explosión puede hacer daño a mucha gente, aunque puede no matarla inmediatamente.

=====
Incendiary Grenade
=====

Con esta granada, al contacto, provocarás una flama que puede quemar a los enemigos.

=====
Broken Butterfly
=====

Un revólver muy fuerte, se recarga demasiado lento pero su poder lo defiende, no se tiene que esperar demasiado para disparar de nuevo. Usa municiones de Magnum.

- Atributos:

- * FP: 13.0
- * FS: 0.70
- * RE: 3.67
- * CA: 6
- * EX: 150 000

- Máximos Atributos:

- * FP: 50.0
- * FS: 0.70
- * RE: 2.33
- * CA: 12
- * EX: Aumenta el poder a 50.

- Precio normal: gratis (cofre castillo) y 38 000 (comercial).

=====
Killer 7
=====

Una pistola demasiado poderosa, recarga rápido y los disparos también son rápidos; tiene un manejo superior así que es más fácil de usarla. Utiliza cartuchos de Magnum.

- Atributos:

- * FP: 25.0
- * FS: 0.70
- * RE: 1.83
- * CA: 7
- * EX: -

- Máximos Atributos:

- * FP: 35.0
- * FS: 0.70
- * RE: 0.93
- * CA: 14
- * EX: -

- Precio normal: 77 000

=====
Handcannon (#)
=====

La mejor Magnum que hay del juego, aunque se requiere de muchas cosas para obtener esta valiosa arma; la clave para conseguirla es pasar THE MERCENARIES con 5 estrellas con todos, luego el mercader la tendrá gratis. Para mejorarla totalmente, ahorra demasiado y trata de vender todo, al fin si alcanzas todos los upgrades tienes munición infinita. Si nada más la compras así normalita,

tendrás que buscar Handcannon Bullets, no es compatible con Magnum Ammo.

- Atributos:

- * FP: 30.0
- * FS: 1.17
- * RE: 3.67
- * CA: 3
- * EX: 200 000

- Máximos atributos:

- * FP: 99.9
- * FS:
- * RE:
- * CA: ---
- * EX: Le da munición infinita y poder increíble al arma.

- Precio normal: 0 ptas.

=====

Mine Thrower

=====

Un arma muy mala, a pesar de que las minas tardan en estallar, no tiene muy buen poder, aunque puede echarse a varios enemigos con un disparo, pero por lo mencionado anteriormente pierde efectividad si se pone en el suelo; efectiva cuando se utiliza en grandes hordas.

- Atributos:

- * FP: 2.0
- * FS: 1.33
- * RE: 3.43
- * CA: 5
- * EX: 30 000

- Máximos Atributos:

- * FP: 6.0
- * FS: 1.33
- * RE: 2.57
- * CA: 10
- * EX: Le da un mayor rango de explosión a las minas, además de que se transforman en Homing mines, es decir, que van en busca de una presa.

* Complementos:

- Scope (Mine Thrower): incrementa el zoom para el Mine Thrower.

- Precio normal: (28 000 ptas).

=====

Chicago Typewriter (#)

=====

Un cuerno de chivo como se le conoce vilmente; tiene gran ataque y es mejor que usar la TMP. Cara pero vale la pena, munición infinita y poder increíble.

- Atributos:

- * FP: 10.0
- * FS: 0.10
- * RE: 1.63
- * CA: ---
- * EX: -

- Precio normal: (1 000 000 ptas).

Las armas marcadas con este signo (#) requieren un procedimiento preciso para poder ser mostradas en venta; para más información en la sección de Secretos.

***** EXCLUSIVO MERCENARIOS.

=====
Krauser's Bow
=====

Este arco es exclusivo de Krauser en los mercenarios; tiene una capacidad impresionante de matar a los enemigos, generalmente a cualquier enemigo que le apuntes en la cabeza (que no sean especiales) será decapitado; rara es la vez en la que no pasa eso y si no pasa entonces puedes hacer una doble patada que es seguro mata al enemigo. Lo bueno de este arco aunque medio ilógico es que tiene un apuntador de pistola.

=====
Custom TMP
=====

Esta es una TMP pero con mejor poder, es exclusiva de Hunk. Lo malo de él es que no tiene otra arma, así que tiene que valerse de esta preciada TMP, pero a fuerzas debe tener más poder, tener 1.2 máximo en una TMP no es muy gustoso.

2. Enemigos.

Créditos en esta sección:

* dark_villa: por otra manera para eliminar Regenerators.

=====
Los Ganados
=====

Mejor conocidos como aldeanos, son capaces de portar varias armas y algunas de ellas lanzarlas desde lejos (las hachas, guadañas y TNT) y otras de corto alcance (trinchas, fuego o simplemente a pura mano). El método más efectivo de deshacerse de ellos es darles en la cabeza. Cualquier arma es buena en contra suya. Más tarde en el juego los ganados se convierten en tipos más resistentes y para la parte final ya se vuelven psicópatas militares, donde introducen el casco blindado (color negro) como protección contra el rifle.

=====
Los Ganados con Sierra
=====

Estos enemigos son más resistentes que los ganados normales, la sierra que portan es mortal, con sólo que te aproximen y la sierra toque tu piel, estarás muerto oficialmente. Para matar a estos tipos se requiere más que una simple Shotgun o un buen rifle; la clave para matarlos es primero darles en las rodillas o en la cabeza para atontarlos y si se puede hacerles un movimiento especial (patada o suplex respectivamente); después de eso trata de localizar su cabeza y utilizar lo que se puede. Cuando se vuelvan a parar de nuevo repetir lo mismo; siempre corren, casi no caminan, cosa que los ganados hacen mucho.

=====
Los Iluminados
=====

Servidores de Lord Sadler, toman más balas para morir que los ganados, pero no tanto como un ganado; cargan muchas de las mismas armas que los ganados (guadañas) pero también introducen nuevas (pica hielos, escudos, máscaras). A

pesar de esto, tienen a un líder (túnica roja) quien generalmente es el que más tiempo toma para morir y el que más resiste, además de que muchas veces presenta plaga).

=====

Crow

=====

Animal inofensivo pero puede serte útil y brindarte unos cuantos ítems o dinero.

=====

Cow

=====

Otro animal inofensivo, la mayor de las veces nunca dejan un premio.

=====

Bat

=====

Otro animal inofensivo, es más difícil de matar que los anteriores, pero da los mismos premios.

=====

Spider

=====

Casi no salen, son inofensivas y casi no dan premios.

=====

Snake

=====

Estas serpientes a diferencia de los otros animales también son ofensivas, generalmente aparecen al abrir un caja y poco después salta y te muerde, lo mejor del caso es que las serpientes siempre traen huevos dentro, así que mata a una serpiente y recibirás huevos de gallina, cuáles: no se sabe.

=====

Las Plagas

=====

Estos son insectos que salen de las cabezas de los ganados e iluminados cuando estos reciben un tiro en la cabeza, pero a veces aunque les des en las piernas les sale de la cabeza. No siempre va a pasar esto verdad, pero es la mejor explicación. Para matar a estos insectos es preferible usar el rifle que con su increíble poder mata casi cualquier cosa con un tiro en la cabeza. También hay una versión diferente de las plagas (no es muy frecuente) en la que la plaga es una araña que está anexa al cuerpo, cuando el cuerpo cae la araña es liberada, pero la Shotgun es fuerte y con 1 o 2 disparos ella muere. Las plagas no soportan la luz, usar una flash grenade enfrente de ellos es una excelente opción cuando estás entre muchos.

=====

Colmillos

=====

Estos lobos también cargan plaga y son mucho peores que las de los ganados; aunque eso es en casos especiales cabe mencionarlo. Los colmillos son viles lobos que tratan de morderte y te persiguen, el problema es que ellos son rápidos. Cuando les sale la plaga (ellos la pueden sacar, generalmente eso es lo que hacen) es preferible correr y cuando el colmillo esté un poco alejado empezar a disparar, ya que cuando liberan su plaga los tentáculos que cargan te mantienen ocupado y otros colmillos pueden llegar a atacarte.

=====

Novistadors

=====

Estos grandes insectos pueden de lo más fácil que puedas encontrar. Aunque tengan la posibilidad de hacerse invisibles cuando se les antoje, puedes reconocerlos por la mugre que producen y que se nota en el aire; además sus ojos verdes a veces destellan así que no debe de haber problema reconociéndolos. Muchas veces los novistadors se ponen enfrente de ti y lo bueno es que en esos momentos los puedes patear y así poder dispararles más a gusto. Muchas veces es mejor correr de ellos que matarlos.

=====

Armadura

=====

Estos enemigos son invencibles a cualquier bala que se les dispare a la armadura, a veces pueden traer espada y eso son los que más problemas dan por el rango que puede tener la espada. A pesar de esto, el casco es muy frágil, así que dos a cuatro disparos de una Handgun le quitarán el casco pero a cambio tendrás a una bonita plaga enfrente de ti.

=====

Regenerator

=====

Estos "zombies" (según Capcom ya no había) son los más avanzados, tienes la capacidad de regenerar cualquier parte de su cuerpo que se destruida, aún así se trate de la cabeza siguen vivos. Las primeras veces que los encuentran es una gastadera de balas para matarlos, pero ya en ocasiones avanzadas verás que el Infrared Scope es capaz de mostrar los puntos débiles del enemigo, afortunadamente no son regenerados, cuando destruyes todos los puntos rojos el enemigo se retuerce y explota.

* dark_villa agrega:

En la parte de los regeneradores, tanto en modo fácil, normal y profesional es difícil matarlos a simple vista. Se nos facilita si conseguimos la mira termocalórica pero tenemos que pasar por al menos 2 regeneradores. La recomendación es, practicar mucho con el cuchillo, ya que disponemos de segundos para matar a un regenerador sin que nos alcance.

Para ello hay que primero disparar a una pierna del regenerador con un arma potente para arrancársela y así tumbarlo. Cuando se empieza a arrastrar, acercarse unos metros, los suficientes para que este mismo reaccione y salte para querer mordernos. La distancia que tomemos es vital para cuando el regenerador salte no nos alcance a morder, quedándonos en el mismo lugar y así sacar el cuchillo y apuntarlo al regenerador rápidamente. Son 1 ó 2 segundos que tenemos antes que salte de nuevo y nos alcance a morder. Acuchillarlo hasta su muerte. Este nunca se levantará! (BUG DEL JUEGO)

Aviso: Esta estrategia sirve para aquellos que quieren dinero fácil con cero munición y un poco de tiempo por que el regenerador dura más o menos 96 cuchillazos.

=====

Iron Maiden

=====

Una mejor versión de los Regenerators, aunque tienen la misma debilidad, tienen mejor mecanismo de ataque; ellos pueden atacarte con unas espinas que salen de su cuerpo y dañarte con ellas. Lo malo de este enemigo es que a pesar de los 4 puntos rojos en su frente cuenta con uno extra en la espalda. Para deshacerse de ese punto es preciso darle con la Shotgun en las piernas, así quedará de espaldas y en el suelo, pero cuidado, mientras está así puede arrastrarse y regenerarse al mismo tiempo, así que se recomienda estar a una distancia considerable del enemigo.

=====

Garrador

=====

Esta clase de enemigo es muy parecido a Wolverine de X Men, casi no sale mucho pero a veces es mejor saber qué usar en contra suya; primero, es ciego, así que reacciona al escuchar tus pasos o disparos o los de una campana (dependiendo de tu entorno). Este enemigo no se queja de los disparos en las piernas y en la cabeza tiene una especie de casco así que es peor. Aún así, tiene un punto débil, se trata de una especie de capullo que tiene en la espalda (por eso las campanas, para distraerlo) y al dispararle se retuerce, pero no muere. A veces si caminas no te va a escuchar, toma eso en cuenta.

3. Jefes.

Créditos en esta sección:

- * Dey: por muy buen consejo en la pelea contra Bitores Mendez.
- * magnus_lord_of_destruction: por diversos detalles en ciertas peleas.
- * hernanportugal: por agregar estrategias contra el gigante y contra Mendez.
- * donatello_roymx: por otra estrategia contra El Gigante.
- * rodolfo382: por una estrategia para Ramón Salazar y un truco curioso contra El Gigante.
- * mauri_3005: por una estrategia contra Jack Krauser.
- * MagusSage: por una estrategia contra Ramón Salazar.
- * rksora: por una estrategia contra Los Dos Gigantes.
- * Alejandro Guerrero: por una estrategia contra las Bella Sisters.
- * Brian Solano: por otra estrategia contra Krauser y Edmund Sadler.
- * chelitosmashbest1926: por una estrategia contra El Gigante.

=====

Del Lagos

=====

- Debilidad: arpón.
- Estrategia: este jefe es sencillo, como hay munición infinita de arpones entonces no hay problema. Como estás en el agua, no estarás a puntando siempre así que tendrás que presionar R para hacerlo. Primero, necesitas saber que hay obstáculos en el agua que te pueden tirar del bote y entonces del lagos te puede comer. Puedes acelerar dirigiendo la palanca hacia enfrente, eso te asegura de que cuando del lagos te quiera comer lo esquivarás.

La estrategia es primero, conducir el bote con cuidado, después apuntar cuando no haya obstáculos en el agua y por último acelerar cuando el lagos se hunda y salga de la nada para tratar de comerte; si te tira del barco o te caes a causa del choque con un obstáculo debes presionar A extremadamente rápido para llegar sin problemas al bote y evitar se tragado. Cuando del lagos se mete en el agua (no sé cómo le hace si está atado con el bote y no es muy largo) verás que el bote se detiene, y entonces verás que unas flechas te indican una dirección, vira hacia allá y notarás que el del lagos irá directamente hacia ti, en ese momento debes darle con los arpones para evitar que te pegue, es muy peligroso si no le pegas al menos una vez.

=====

El Gigante

=====

- Debilidad: Hand Grenades, Flash Grenades, Shotgun, Rifle.
- Estrategia: El gigante es uno de los más conocidos y de mis preferidos del juego. Aunque tome cierto tiempo en morir, matarlo es demasiado sencillo. Si ayudaste al perro en el inicio del juego, entonces te verás beneficiado de que te ayude en distraer en algunos momentos al gigante. Lo primero de la batalla

es tomar los ítems que se encuentran en el carrito de la mina, entre ellos están Handgun Bullets, Shotgun Shells, Yellow Herb, Red Herb. Luego, puedes intentar meterte en las casitas y tomar los ítems que se encuentran dentro.

Ahora ya que estás listo para pelear, empieza apuntándole en la no importa si es con la Shotgun o si es con el Rifle. Cuando se encuentre cerca de ti, corre, puede ser por debajo de sus piernas (aunque es demasiado riesgoso, puede cogerte y apachurrarte y necesitas girar el stick para salir). Siempre que corras trata de hacerlo a las laterales y con anticipación para que no seas dañado. Si ya está el perro ayudándote, ve al lado del perro, cuando se acerque corre y si tienes suerte el gigante se entretendrá con el perro, así puedes tomar la Shotgun o el Rifle o de plano una granada y la diriges hacia él, cuando tome el suficiente daño el gigante mostrará su plaga (al menos no ataca mientras la muestra), ve hacia él y móntate en el (comando CLIMB) y entonces te van a mostrar el botón que debes presionar para atacar (puede ser A o B); presiónalo periódica y rápidamente hasta que el gigante se recupere. Entonces repite el proceso. Recuerda que si presionas el botón equivocado, el gigante se recobrará inmediatamente y te azotará en el suelo, causándote un gran daño.

Los ataques del gigante son variables, cuando se encuentra con un árbol puede tomarlo y entonces te aparecerán los botones que debes presionar para esquivar el ataque. Otro ataque parecido es cuando el gigante se aproxima hacia ti y para esquivarlo generalmente se presionan los mismos botones que para esquivar el árbol. Cuando el gigante se encuentre en la zona de rocas, puede tomar una y jugar al boliche contigo, también habrá posibilidad de esquivarlo.

*** hernanportugal agrega:

"Al gigante lo matas más fácil con el Mine Thrower. Al segundo disparo ya muestran su plaga".

** donatello_roymx agrega:

"El objetivo principal es estar cerca del gigante, muy cerca, de hecho debemos colocar a Leon entre o detrás de sus piernas. Lo único que hay que hacer es usar únicamente el cuchillo hiriéndolo constantemente, teniendo aún cuidado de no ser tomado por el monstruo. Luego de varios ataques (siempre y solamente a cuchillo), la plaga saldrá y podremos subir para atacarla. Repitiendo esta secuencia será fácil vencer al gigante y sin usar ni una sola bala.

** rodolfo382 comenta:

"Primero debes hacer que el gigante destruya todo lo que hay alrededor excepto los árboles. Ya que está el campo libre te pones a dar vueltas alrededor del lugar en el sentido contrario de las manecillas del reloj pero pegado a la pared y, cuando pases exactamente entre el árbol y la pared, si el gigante te estaba siguiendo, él choca contra el árbol y se cae. Entonces, desde ahí, le disparas o lo acuchillas. Ésta es una forma muy sencilla de matarlo y te ayudará a no gastar muchas balas de las buenas."

** chelitosmashbest1926 agrega:

"Para matar al Gigante rápidamente necesitas haber liberado al perro de la trampa, tener la Shotgun y una Hand Grenade equipada incluso antes de que comience el video del gigante. Una vez que termine el video en donde elimina a los ganados da por pasos hacia atrás y lanza la granada; posteriormente equipa la Shotgun y comienza a disparar sin piedad. Con 4 balazos de la Shotgun aparece la plaga (de hecho, está a punto de pegarte justo en el momento en el que pegas el 4° balazo) y de ahí simplemente te trepas y comienzas a dañar la plaga. Una vez que vuelvas al suelo da unos pasos hacia atrás para que aparezca el perro; el Gigante no te hará caso y pasará incluso muy cerca de ti, así que puedes simplemente vaciar tus balas para eliminarlo y hacer que revele por segunda vez la plaga y terminar la batalla sin esfuerzo y ningún

rasguño."

=====

El Gigante 2

=====

- Debilidad: Hand Grenades, Flash Grenades, Shotgun, Rifle.
- Estrategia: De nuevo el mismo gigante, pero ahora puede ser esquivado y no ser batallado, pero también puedes darle en la cabeza con las rocas que se encuentran detenidas en la parte superior, nada más que si necesita cálculo para darle bien. Si la piedra cae antes de que pase el gigante, éste la destrozará; si es que la piedra cae después del gigante, no estás atrapado, puedes pasar por la izquierda de la roca. Cuando llegues a la puerta, debes dispararle a las cadenas para poder continuar, en esa zona en una cubeta en la parte superior (desde la puerta de fondo, gira 180° y verás un flash, ese es el tesoro que puedes combinar con un Treasure, si quieres dinero, mata al gigante de la misma forma que antes, sino, sólo regresa con el Merchant.

=====

Bella Sisters

=====

- Debilidad: Hand Grenades, Flash Grenades, Incendiary Grenades, Shotgun, Rifle, Handgun.
- Estrategia: estas hermanas son muy similares a los tipos con sierra que se encuentran al principio del juego. La Shotgun es genial con ellas, les pegas en la cabeza y las tumbas. Con el rifle también se les puede hacer mucho daño y si están en el suelo a causa de la Shotgun puedes usar una Incendiary Grenade o una Hand Grenade, pero también puedes hacer una combinación de Flash con cualquiera de las dos anteriores.

* magnus_lord_of_destruction agrega:

"Sólo baja para activar el video donde aparecen, luego sube y tumbales una escalera y estate pendiente si suben al otro lado o quieren parar la que tumbaste."

* Alejandro Guerrero agrega:

Usé la primera parte de tu guía hasta donde dice que hay que limpiar toda la parte de arriba. Una vez hecho esto recojes lo que haya que recoger y cuando vayas a bajar por las hermanas, tira una escalera (de preferencia la del lado angosto donde sólo sale la opción de derribar). Una vez hecho eso tírate y cuando termine el video corre hacia la otra escalera, date vuelta rápido y derriba la escalera, esto es sólo para ganar tiempo. Cuando lo hagas dispárale al tipo con la antorcha que está enfrente de ti (bueno, del otro lado del ruedo pero esta frente a ti) y hasta que lo mates o lo tires; sigue tirando la escalera hasta que mates o tires al tipo de la antorcha. También recuerda cuidar que no levanten la otra escalera, bueno ya que estén todos los que aún estén vivos en el ruedo, (si tiraste al tipo serán 4, sino serán las hermanas y otra mujer) sólo queda esperar a que traten de subir por ti y las bajas de un tiro con la escopeta o con el cuchillo aunque con cuchillo tardarías mucho por la resistencia que tienen las hermanas. Yo lo hice con espcoeta y al darle un tiro a la que sube los que estan a bajo comúnmente también caen, ahí usaba una incendiaria o cualquier otra granada y repetía.

=====

Bitores Mendez

=====

- Debilidad: Hand Grenades, Flash Grenades, Incendiary Grenades, Shotgun, Rifle, Handgun.
- Estrategia: Este es el jefe más problemático del juego desde mi punto de vista. Este tipo empieza en su forma rara con sus tentáculos detrás, muy similar a Nosferatu de Resident Evil Code: Veronica X. Para este jefe

recomiendo estar siempre en el nivel superior. Aquí habrá de toda clase de munición, desde Handgun Ammo pasando por hierbas y Grenades. La estrategia es esperar en un extremo hasta que escuches un sonido verdaderamente raro, aquí es cuando corres despavorido fuera de esa área, pero no bajas; en casos extremos cuando estés muy apretado y no tengas a donde ir, baja intencionalmente cuando ya vaya a sacar su ataque, así evitarás que te dañe y además tendrás ventaja para correr un poco. El punto aquí es que verás un barril por ahí, mientras estás en el nivel superior debes dejar que el jefe se acerque lo suficiente y se distraiga haciendo su ataque mientras tú vas del otro lado y le das un disparo al barril, así tienes que gastar menos ammo. Ahora tienes que calcular bien tus municiones, si te sobre mucho de Shotgun úsala, pero no te las acabes, deja bastantitas, al igual que con la Handgun y Rifle. Cuando veas un video, pasarás a fase 2.

En esta fase Bitores Mendez ahora ataca por aire, es la parte difícil de la pelea, así que hay que estar vivos. El rifle como la Shotgun y las Flash Grenades son muy efectivas. El chiste aquí es alejarse lo más posible del enemigo y si ves que está lo suficientemente lejos como para poder darle y esperar que el arma quede lista para poder usarse de nuevo entonces dale (preferentemente Rifle para no errar) pero cuando se encuentre justo en tu cara (o sea en mero enfrente) la Shotgun te puede salvar de un impacto si es que le das un tiro bien certero en la cara. Sigue esta estrategia, pero recuerda que entre más daño reciba, más ágil se hace y más desesperado se vuelve, por lo que a veces hay que esperar y ser pacientes para obtener espacio para disparar.

Dey recomienda:

Cuando se esté peleando, sube por las escaleras al segundo nivel y podrás apreciar un cubo con un agujero, si permaneces en aquel lugar y disparas a Bitores Mendez, saldrás ileso vaya que no podrá hacerte daño. Tomará algo de tiempo encontrar el lugar exacto, pero es realmente efectivo y ahorra mucho tiempo.

** hernanportugal agrega: la TMP es realmente efectiva contra Mendez, lo matas "al toque".

=====

Verdugo

=====

- Debilidad: Nitrógeno líquido (del escenario), Shotgun, Hand Grenades, Magnum, Rifle.

- Estrategia: como verás, te encuentras atrapado en un callejón sin salida en esa parte, lo primero que recomiendo que se haga es que dirijas a Leon hacia él o viceversa, si tienes suerte el enemigo tratará de golpearte con un ataque fuerte, así que presiona los botones que aparecerán para esquivar el ataque, si lo hiciste en el lugar indicado Leon quedará detrás del enemigo, así que ahora ve hacia el tanque de nitrógeno líquido, derríbalo y espera a que el enemigo venga, con buena fortuna pasará por el tanque, así que dispárale para congelarlo y con ello hacerlo vulnerable a las balas, usa la Magnum como primera opción. Cuando termine el efecto del nitrógeno líquido empieza a correr hasta que esté lista la puerta, así que ve por allí y llega hasta el tanque, espera a que esté cerca y derríbalo para empezar a disparar de nuevo; si se te acaban las balas de Magnum usa la Shotgun que es la más versátil para este caso, ahora ve al elevador y trata de subir, pero tendrá que bajar primero (:|) así que cuando llegue ve y sube antes de sufrir más.

* magnus_lord_of_destruction agrega:

"Usa granadas incendiarias, le afectan de maravilla, especialmente después del ataque de nitrógeno."

=====
Los Dos Gigantes
=====

- Debilidad: Hand Grenades, Flash Grenades, Incendiary Grenades, Shotgun, Rifle, Handgun.

- Estrategia: primero que nada creo que ya notaste que hay un gran círculo dentro de la zona, éste círculo se abre mediante una palanca que se encuentra cercana a las Shotgun Shells, así que razonando un poco concluirás que el agujero es para tirar a los gigantes al fuego. Pero no es tan sencillo colocarlos, lo que recomiendo es primero ir a la estructura que se encuentra del otro lado de la palanca y subir, allí mismo llegará un gigante y tratará de derribarla (es muy floja la estructura) así que cuando sientas que ya se va a caer ve hacia el otro lado por medio de una polea que se encuentra ahí, luego colócate en la palanca y espera a que un gigante pase para que se caiga en el fuego. Pero no se podrá hacer esto para los dos ni meter a ambos de una sola vez; UNA NOTA BIEN IMPORTANTE ES QUE YA QUE EL GIGANTE HAYA CAÍDO EN LA LAVA, NO TE ACERQUES MUCHO AL AGUJERO, DE LO CONTRARIO EL GIGANTE TE TOMARÁ Y FINALIZARÁ SU VIDA CONTIGO EN SUS MANOS. Cuando el círculo esté totalmente cerrado, podrás pasar por allí libremente, así que para el siguiente gigante repite la misma estrategia, sólo que a éste lo tendrás que noquear desde donde bajaste la palanca, una vez noqueado revelará su plaga (como los anteriores) y ya sabrás que hacer (otro recordatorio, no te equivoques en el botón, puedes ser azotado si no presionas el indicado).

* rksora agrega:

He encontrado una forma de matar a uno de los dos gigantes sólo con cuchillo sin tener que correr ni recibir daño. La cosa es ponerse en la escalera, subirla, voltear y antes de que agarre la escalera para tirarte, salta y caerás entre las piernas del gigante; dale 5 ataques con el cuchillo, gira y sube. Repite hasta que salga el parásito; luego cuando esté arrodillado acércatele y súbetele encima, matas al bicho y listo no gastas balas, atacas seguido y no recibes daño. En este tipo de estrategia la cosa es que los puedes derrotar a los dos sin usar balas; además mientras subes las escaleras eres invencible y cuando saltas tienes tiempo para atacarlo mientras mueve la construcción. Antes de que ataque repites y así se gana sin balas. Funiona con los 2 ya que el otro no se acerca porque el que estás atacando le bloquea el paso. Demora pero es efectivo.

=====
Ramón Salazar
=====

- Debilidad: Shotgun, Magnum, Rifle.

- Estrategia: para este jefe vas a tener que romperte la cabeza practicando un poco. Lo primero que debes hacer es tomar la Broken Butterfly y usar un tiro en su gran ojo (está en la cosa de centro), eso causará que el núcleo se abra revelando a Salazar, ahora gasta todas las balas de magnum restantes. Enseguida espera a que vuelva a aparecer el ojo (pero ahora tendrás que tener cuidado con los tentáculos) y ve hacia la derecha (es mi ángulo preferido) y empieza a derribarle su tentáculo con la Shotgun. En ciertos momentos Salazar se preparará para hacer un ataque totalmente letal; como en ese lugar no tienes posibilidad de correr cuando hayas visto que Salazar esté listo baja al nivel inferior, las arañas no importa y vuelve a subir inmediatamente, esto te evitará de que seas dañado. Ahora continúa hasta que derribes el tentáculo y con la misma Shotgun, Handgun o Rifle dispara al ojo para que se abra de nuevo el núcleo, ahora dispárale a Salazar con el Rifle y a la cabeza. Trata de que su tentáculos nunca te agarren (para eso es Ab o L+R).

* rodolfo382 agrega:

Cuando se entre a pelear con él hay que ponerse de su lado izquierdo o del lado derecho desde nuestra perspectiva y dispararle al ojo y en cuanto salga

un tentáculo hay que dispararle de forma inmediata para evitar que éste nos golpee. Si le disparamos rápido el tentáculo se meterá y podremos dispararle ya sea al ojo o a Ramón Salazar. Si lo hacemos de forma correcta no te pega ni una sola vez y lo matas de manera sencilla. Hay que estar lo más pegados a la pared y así no se lanza a comerte. Recomendando la Magnum o la Shotgun.

* MagusSage agrega:

La estrategia que me ha funcionado perfectamente es que en cuanto entras a la pelea contra Ramon no necesitas siquiera moverte; exactamente donde estás puedes hacer uso primero del Grenade Launcher para disparar al ojo. Uno solo de estos disparos hace que aparezca Salazar y le pegas unos 3 tiros con la Broken Butterfly o hasta que se esconda de nuevo. Rápidamente vuelves a repetir, Grenade Launcher al ojo y luego Broken Butterfly a Salazar. Si eres lo suficientemente rápido y sabes a lo que vas ni siquiera necesitas moverte ni esquivar ni nada, además de que terminas la pelea en menos de un minuto.

===

U3

===

- Debilidad: Magnum, Flash Grenades, Incendiary Grenades, Hand Grenades, Shotgun, Rifle.

- Estrategia: el entorno que te dan aquí es muy benéfico, así que debes saber cómo aventajarte con él. Primero hay que abrir una reja para que por ella pueda pasar el U3, tú colócate muy atrás (pero no tanto que sino la estrategia no sirve) del barril, así cuando pase con tu Handgun vuela el barril; ahora ve atrás de ti, sube la reja y ve atrás del siguiente barril, espera a que pase otra vez el U3 y dispara. Ya que no haya barriles es hora de empezar con la Magnum. Cuando el enemigo se haga subterráneo empieza a correr y espera los botones de acción para evadir sus ataques; después de 2 de ellos se dispondrá a salir, en esos momentos utiliza tu arsenal para matarlo.

=====

Jack Krauser

=====

- Debilidad: Magnum, Flash Grenades, Incendiary Grenades, Hand Grenades, Shotgun, Rifle, TMP.

- Estrategia: hay 6 etapas en la pelea con este jefe:

* 1° etapa: la primera aparición de Krauser, lo tendrás que combatir a distancia, pero cuidado con sus minas y su metralleta, aunque puedes salvarte con los botones de acción. Krauser nunca aparecerá en el mismo lugar, por lo que pido mucha concentración. El rifle es el mejor para la ocasión. No olvides que también puede saltar hacia tu zona y golpearte. Un tiro a la cabeza con el Rifle lo hará venir hacia ti.

* 2° etapa: Krauser empieza a hacer ataques de cerca, el arma recomendada ahora es tanto la Shotgun, Magnum o alguna granada (mientras no te dañe a ti), no olvides también los botones de acción para evadir su triple ataque de cuchillo. Un tiro a la cabeza con la Magnum lo hará retractarse.

* 3° etapa: Krauser se coloca en posición de Sniping pero con su arco y sus demás armas (pero sin Sniper). Otro tiro de Rifle en la cabeza lo hará bajar y mientras corre hacia ti dale otro y se retractará de nuevo

* 4° etapa: no muy lejos de ahí está de nuevo Krauser, al igual la 2° etapa, un buen tiro de la Magnum le hace daño. Evita sus enfrentamientos cara a cara.

* 5° etapa: no hay escapatoria, debes eliminarlo para que puedas abrir la puerta, de lo contrario no te dejará en paz. De nuevo Magnum, Shotgun, Rifle y granadas son la mejor opción. Aquí mismo encuentras la primer ornamenta.

* 6° etapa: la etapa final (antes de esta se consigue la 2° ornamenta). Esta etapa es la más difícil ya que se muta con la habilidad que Saddler le dio; ahora verás que tiene una especie de alas y un brazo totalmente nuevo (nada que ver con Tyrant, parecido, pero es diferente a la garra) que es muy letal y dañino. En esta parte lo primordial es golpearlo mientras no traiga protección

de sus alas, los ataques serán más frecuentes. La mejor táctica para luchas es tomar la Magnum y esperar a que te vaya a golpear de frente, en ese momento se debe golpear a Krauser y cuando este abajo también se le debe golpear. Así se maneja a Krauser hasta que se acaben las balas, luego empezar con el Rifle porque la Shotgun no sirve a menos de que tengas mucho poder en esa arma. No olvides que esta batalla está regida por un límite de tiempo, así que ponte valiente y a luchar. Al eliminarlo, toma la 3° ornamenta.

Los lectores agregan:

"En la lucha final en la torre contra Krauser, cuando convierte el brazo en una garra-escudo, el escudo no le cubre la rodilla derecha; si disparas con cualquiera de las Magnum a la rodilla, él se quedará arrodillado en el suelo sin ninguna protección. Después disparas al cuerpo o a la cabeza y vuelves a repetir el misma técnica hasta que muera; solo se debería gastar 12 balas de Magnum y 1 minuto de tiempo." - Roger de Mingo Pereira.

"Pues la mejor estrategia para derrotarlo es, usar un arma muy letal para él, el cuchillo, unos 3-6 golpes lo mata." - Arturo Ramos.

"Ahí lo que debes de hacer es esconderte cuando te ataque de lejos (que es el primer ataque solamente); en las demás confrontaciones puedes esquivar sus granadas pero lo mejor es adelantarte con el cuchillo (cuando él se acerque a apuñalarte con el suyo), con eso paras su ataques. Con tres bastará para que saque su Flash Grenade y así en todos (para ahorrarte municiones). En el segundo ataque a distancia (cuando él está arriba del cuarto donde hay dos barriles) acércate cuidadosamente escondiéndote en los pilares; cuando estés lo suficientemente cerca él bajará y le repites la dosis de cuchillo y lograrás que te diga en un display el porqué reabrir Umbrella (claro, esto no es para sacar el display) y así hasta que llegues con él por el tercer medallón. Ahí sí la única forma de matarlo es con Magnum porque tienes muy poco tiempo." - Alberto Isaac Cárdenas Sánchez.

"Quería darte una sugerencia sobre la forma de matar a Krauser en la etapa final, usando la Blacktail con la potencia al máximo (excepto por la mejora especial) y la Magnum (opcional). Cuando se acerca Krauser hacia nosotros hay que dispararle a la piernas; varios disparos a las piernas harán que se arrodille siendo presa fácil para la Magnum (ya que queda al descubierto su cabeza y cuerpo) o podemos seguir disparándole con la Blacktail en la cabeza. Repitiendo esto unas 4 ó 5 veces o menos se puede matar a Krauser en unos 40 ó 50 segundos sin que nos haga daño, yo lo hice así (cuando lo maté me quedaba 1 minuto 30 segundos para salir pitando del lugar) y no me hizo ningún daño (obviamente también esquivando las combinaciones y alejándonos de él cuando se acerca)." - mauri_3005.

"Como dice Arturo Ramos el cuchillo es letal para Krauser y yo tengo varios tips para Krauser en todas sus etapas:

1: al entrar en las ruinas se puede solamente correr hacia la puerta; luego él te perseguirá. Equipa la Magnum y dispárale una vez cuando esté cerca de ti; sólo dale con el cuchillo y se retirará.

2: cuando está en la parte de arriba con el arco esquiva sus flechas y corre directamente hacia él; bajará solo. Te das la vuelta y le das duro con el puñal y luego se irá.

3: cuando vas por la primera llave él empezara a dispararte con la TMP. Si te fijas bien, debajo de él hay una hierba roja. Una vez localizada corre hacia ella y posicónate en la pura esquina, equipa el cuchillo y espera a que él venga por ti. Antes de su triple ataque, unos instantes antes, le puedes atacar y evitar su combo y así lo harás retroceder.

4: en la última etapa, después de conseguir la segunda llave, te tocara pelear contra él. En esta parte hay dos formas de matarlo sin gastar balas: una

requiere buen "timing" y la segunda una bala de Magnum y el puñal.

4-1: primero esquiva el QTE (Quick Time Event) y estarás detras de él; cuando voltee estará sin defensa entonces corres y le das duro con el puñal; si no puedes sólo esquiva su ataque y arremetes contra él y le das con el puñal. Haciéndolo bien no gastarás una sola bala y morirá en 10 segundos o menos, dependiendo de qué tan rápido seas con el puñal; sólo trata de darle en la cabeza o en el pecho.

4-2: al igual que en 4-1 esquivalo y apenas puedas le das en la rodilla que está desprotegida. Una vez de rodillas le das salvajemente con tu puñal y lo matarás.

*** 4-3 si tienes demasiadas balas para la Magnum dale en la rodilla y despues le descargas toda la carga de la Magnum (tiene que estar al max).

Si se usa el cuchillo para Krauser solo se gastan de 1-2 balas de Magnum; eso sí, se ocupa bastante práctica para ello pero una vez que le midas los movimientos será pan comido." - Brian Solano.

=====

Lord Osmund Sadler

=====

- Debilidad: Magnum, Shotgun, Handgun, Special Rocket Launcher, Hand Grenades, Incendiary Grenades.

- Estrategia: al principio de la pelea nota que el enemigo tiene ciertos ojos en sus patas, esos son sus puntos estratégicos. Cuando veas alguno abierto, toma tu Shotgun y dispara, eso hará que el enemigo caiga, después toma tu magnum y dale al ojo y si estás lo suficientemente cerca podrás, además de darle un tiro, encajarle el cuchillo con el botón de acción. No dejes que te acorrale, es peligroso que lo haga, pero es fácil esquivarlo. También cuidado con los pilares que se encuentran en ese lugar, puede destruirlos y hacer que las rocas te dañen. Cuando haya tomado el suficiente daño, Ada como el Resident Evil 2 te dará el Special Rocket Launcher, ese apúntalo a Saddler y dispara, eso matará a Saddler.

* magnus_lord_of_destruction agrega:

"Al inicio, corre hasta donde están las pequeñas plataformas y sitúate junto a la palanca. Espera que Saddler se acerque a la plataforma y activa la palanca. Así le harás un muy buen daño y después le puedes disparar o clavarle el cuchillo."

* Brian Solano agrega:

No es muy difícil, de hecho, es de los más fáciles del juego para matarlo. Si te fijas hay varios barriles explosivos por todo el piso entonces lo que debes hacer es medir que Sadler esté cerca y boom. Caerá, corres hacia él y le das con el puñal o bien le das con la Magnum y despues le apuñalas. Repite hasta que no queden más barriles, luego usa las grúas con las vigas y repite disparo y puñal. Cuando Ada te dé el Rocket especial no lo uses (vale 30000 pts) así que mejor matalo a puro disparo y puñal. Las Hand Grenades sirven de maravilla así que lleva varias y lo matarás sin problemas.

4. Consejos.

Créditos en esta sección:

- José, por agregar un consejo.
- Carlos Ernesto Tentle Arias, por agregar un consejo.
- Laje, por agregar un consejo sobre los garradors.
- sora_cloud_leon, por agregar un consejo.
- FireRaptor: por 3 consejos.

En esta sección menciono los consejos que para mí son muy útiles en el transcurso del juego, también en el Walkthrough menciono los consejos que son efectivos para cada nivel y ocasión.

* Apunta siempre a la cabeza de los enemigos, después, si es posible, acércate a ellos y patéalos para así tumbarlos y poder ahorrar munición matándolos con el cuchillo.

* No ataques a ningún animal en el juego, especialmente a las vacas, son mortíferas y tardan en morir; los cuervos tampoco los mates, si no los alteras, son inofensivos.

* Cúrate cuando realmente lo necesites, es decir, no lo uses si tu barra está verde y ligeramente grande mientras está en color amarillo.

* Trata de ahorrar hierbas verdes por si encuentras una roja y así tener una de máxima salud.

* Habrá zonas en las que te atacarán enemigos con armas de corto y largo alcance, recomiendo primero eliminar a los de largo alcance, ellos pueden darte el tiro de gracia.

* Los First Aid Sprays no te afectan el rango en lo absoluto, siéntete libre en usarlos.

* Cuando estés en el castillo y tengas a un iluminado con escudo, usa una bala de Shotgun apuntado en donde supuestamente debería estar su cabeza para destruir su escudo y luego cambia a Handgun para ahorrar balas tan preciadas de la Shotgun.

* En el castillo, cuando encuentres a enemigos con una máscara que les protege de las balas en la cara, apúntales a las rodillas, así caerán más rápido y podrás usar la combinación del cuchillo.

* Cuando le hayas dado en la rodilla a un enemigo y ves que está en rodillas, puedes acercártele y hacerle un Suplex (Leon agarra al enemigo y le hace un movimiento de la lucha libre).

* En caso de ver a un aldeano con sierra, lo mejor es huir de él o noquearlo, los balazos en la cabeza funcionan de vez en cuando, pero no siempre; nunca dejes que se te acerquen, de lo contrario eres hombre muerto.

* De igual manera, nunca dejes que los iluminados con guadaña te lancen esa arma, a veces es muy destructiva.

* Cuando te encuentres entre una exorbitante horda de enemigos o en una situación extrema en la que no haya forma de escapar ni siquiera noqueando en la cabeza a los enemigos con la Shotgun, recomiendo usar una Flash Grenade; ahora, dependiendo del montón que haya en la horda, puedes echar tanto una Incendiary Grenade o una Hand Grenade, ambas se desharán del 90 al 100% de los enemigos de la bolita.

* Nunca dispares en contra de Ashley, un pequeño disparo la puede matar.

* Trata de usar mayormente las Yellow Herbs para Leon, de vez en cuando usa una en Ashley.

* Cuando Ashley sea capturada, ten cuidado ya que de todos modos puede morir al recibir un disparo por parte tuya, en especial cuando la estás haciendo de Sniper.

* Cuando te encuentres con un enemigo con bicho en la cabeza, no dudes en usar el rifle para darle matarile. Un tiro será suficiente, pero habrá veces en que uno es suficiente, pero de más de dos en la cabeza, no sobrevive.

* En las cloacas con las plagas, huye, es mejor que imponerse a su feo semblante, además como que tardan más en morir que un iluminado (en mi perspectiva).

* Cuando haya barriles, aprovéchalos, te ahorran tanto munición como salud y muchas otras cosas.

* Habrá veces en las que tendrás que dejar a Ashley en un punto y pelear con el puro Leon, para mantener a Ashley intacta.

* Hay ocasiones en las que estás escapando y necesitas pasar por puertas sin abrirlas con toda la calma; para ello necesitas apretar dos veces A para abrir rápidamente la puerta.

* Habrá ciertas partes del juego en las que debes presionar botones para salir de una muerte segura. RECOMIENDO ALTAMENTE que veas los videos con el control en la mano y los dedos sobre los botones A, B, L y R.

* Cualquier objeto que sea aventado en tu contra puede ser destruido o detenido en su trayectoria, así que si tienes buena puntería y el pulso de maraquero de Leon no te perjudica, para las armas.

* Por nada del mundo vendas el Infrared Scope, bueno, tal vez el último Merchant se lo merezca, pero antes no.

* NO importa si te matan, el grading casi no importa, sólo es para el récord.

* Siempre recomiendo mucho que cuando mates a un ganado (después de ver a la primera plaga del juego) te hagas para atrás, si su plaga germina entonces te agarrará y te bajará vida. A veces es bueno que si sigue caminando dispararle con la Shotgun de nuevo, generalmente eso evita que la plaga florezca.

* Cuando pelees contra los dos gigantes, trata de que si ya echaste alguno a la lava no te acerques demasiado, él mismo puede agarrarte y conducirte a la muerte.

* Cuando un ganado muera y deje un ítem habrá un halo de luz indicando lo que es. Si es de color rojo es munición, azul para dinero o tesoros y blanco para Key Ítems o ítems claves (por ejemplo un First Aid Spray cuando hay o hubo demasiados ganados).

* Si tienes problemas con las plagas, puedes usar una Flash Grenade para eliminarlas (gracias José por comentar esto).

* Cuidado con un tipo especial de plagas, son diferentes vaya que el cuerpo de la plaga (lo que sale de la cabeza) está más "elaborado" de lo normal y éstas son capaces de comerte la cabeza (gracias Carlos por comentar esto).

* Si tienes el Mine Thrower, puedes usarlo en la espalda de un Garrador para matarlo de un tiro (gracias a Laje por informar esto).

* Si le das a la dinamita de un ganado, ésta explotará destruyendo lo que esté en su rango.

* Después de ver el video del "De Lagos", no dispaes al agua o éste saldrá a

comerte (gracias a FireRaptor).

* En el capítulo 2.2, no le dispares a Luis o éste se despedirá de ti con tres disparos diciendo "Adiós Leon" (gracias a FireRaptor).

* No dispares a los comerciantes o no volverás a verlo en el punto en que le has disparado (gracias a FireRaptor).

5. Walkthrough.

Créditos en esta sección:

- * Roger de Mingo Pereira, Arturo Ramos y Alberto Isaac Cárdenas: por aportar detalles a la estrategia de Krauser.
- * Juan Carlos Frías: por aportar detalles del capítulo 4.1.
- * Giancarlo Geremia: por mencionar la utilidad de los huevos de gallina.
- * sora_cloud_leon: por agregar varios detalles.
- * hernanportugal: por agregar estrategias contra el gigante y contra Mendez.
- * donatello_roymx: por otra estrategia contra El Gigante.
- * mauri_3005: por una estrategia contra Jack Krauser.
- * rodolfo382: por una estrategia para Ramón Salazar y un truco curioso contra El Gigante.
- * harry_billarama: por un dato del pendiente propenso a ensuciarse.
- * Miguel Rodriguez: por un consejo al pelear contra las armaduras.
- * MagusSage: por una estrategia contra Ramón Salazar.
- * rksora: por una estrategia contra Los Dos Gigantes.
- * dark_villa: por otra manera para eliminar Regenerators.
- * Alejandro Guerrero: por una estrategia contra las Bella Sisters.
- * Brian Solano: por otra estrategia contra Krauser, Edmund Sadler y tips cuando llegas al Pueblo por primera vez.
- * Gerardo Doofenshmirtz: por una pequeña estrategia de pocas balas contra el Garrador.
- * chelitosmashbest1926: por una estrategia contra El Gigante.

Este Walkthrough fue hecho en modo Professional, aunque es un poco más difícil que el modo normal porque hay más ganados y obviamente causan más daño; realmente esto no importa vaya que las cosas siguen estando en el mismo lugar, nada más que variará la cantidad de enemigos que hay, generalmente las balas permanecen en el mismo lugar pero otras las quitan y las ponen en otro lugar, de ahí en fuera todo es igual.

Notarás que en la guía menciono nada más la localización de los barriles, pero no digo que se encuentra adentro, es porque las cajas o barriles generalmente varían el producto que van a dar, incluso hay veces que no dan nada; lo mismo pasa al matar a ciertos ganados, excepto a los que llevan Key Items o son una especie de mini jefes. Las únicas cajas que siempre son las mismas son las que contienen serpientes, aunque son muy pocas.

En el transcurso de la guía menciono las armas que para mi gusto son las mejores para la ocasión, además de los ítems que recomiendo altamente. Si utilizas un arma que no recomiendo, no hay problema, sólo asegúrate de llevar munición de esa arma (será tu responsabilidad usarla).

No recomiendo comprar los mapas de ítems, aunque valen la pena porque los tesoros ofrecen mucho, yo mencionaré donde se encuentran unos. En ocasiones si se me pasa alguno es porque de plano no me acordé de cómo conseguirlo; así que ya sabes, no compres los mapas, pero si ya los tienes no hay problema.

Faltan detalles sobre la versión de PS2, eso incluye Separate Ways y extras.

** Recomendando antes de que se empiece a leer el FAQ, que se lean las recomendaciones o consejos del apartado de arriba.

@@@ 5.1 - Capítulo 1.1

El juego inicia con el video de introducción como es usual en un Resident Evil, en él se menciona a grandes rasgos lo que fueron los Resident Evil's anteriores sin mencionar el Outbreak, Dead Aim o esos que son fuera de la historia principal. Después de esa parte sigue el video de donde se ve a Leon viajando en una camioneta dirigiéndose al Pueblo, donde supuestamente se encuentra Ashley, la hija del presidente de los Estados Unidos. Al terminar el video tendrás control de Leon.

Cuando ya tengas control sobre él, corre hacia la casona, verás que alguien está dentro de la casa, continúa y ya que estés dentro podrás ver un video en donde Leon habla con el ganado, éste se enfada porque no le gustan las visitas y te atacará; lo mejor que puedes hacer es dispararle en la cabeza, si tienes suerte de un tiro y una patada lo derribarás y podrás continuar a un video donde se escucha que los tipos estos de la vagoneta se fueron y no te esperaron, además de que más ganados están por ese rumbo y después habrá una pequeña conversación con Hunnigan. Ahora sube por las escaleras (por los lados no hay nada interesante) y toma la Handgun Ammo, inmediatamente baja y sal por la ventana, de ahí a la derecha hay una caja; entonces ahora te debes encargar de los ganados que salen, son tres así que no deben dar mucho problema, sólo recuerda disparar siempre en la cabeza y patearles y después rematar con el cuchillo.

En seguida ver por el camino de tu izquierda (lo reconoces porque hay una cabaña) y ve hacia la cabaña que tiene unas cajas, Handgun Ammo y una máquina de escribir (si te sientes inseguro de lo que vas a hacer próximamente es bueno grabar aunque sea muy temprano). Prosigue tu camino y te encontrarás con un perro atorado en una trampa, si quieres ver algo interesante después en el juego sálvalo, sino déjalo allí; continúa y verás que entre los dos árboles hay una cuerda con dos dispositivos a los lados, son bombas así que o les apuntas a las bombas o a la cuerda para destruirlas, que no se te ocurra irte por en medio ya que estarás en las mismas que el perro. Más adelante hay otro ganado, está solito así que debe ser sencillo de matar; continúa a la siguiente cabaña, adentro hay más cajas y una Green Herb, sal y verás que enfrente del camino hay dos ganados, deshazte de ellos y prosigue por el puente. Ignora a los ganados que están en la colina, no les puedes dañar, mala suerte, yo quería que alguno se rompiera el cuello en la caída. Sigue tu camino hasta la siguiente cabaña donde hay otro ganado solito, elimínalo y toma lo que hay dentro de las cajas y la Handgun Ammo para después pasar la puerta.

Una vez dentro de la siguiente zona avanza y verás de nuevo una conversación con Hunnigan, después si te acercas te darán la oportunidad de usar tus binoculares para ver de cerca de los ganados (nota que el tipo en la hoguera es uno de los de la vagoneta). Aquí corre hacia enfrente, pasa a los ganados (no gastes balas, por ahora) y entra en una pequeña casa que tiene la puerta abierta a tu izquierda, una vez dentro saldrá un video en donde se ve como los ganados empiezan a llegar por montón y también, uno que cuenta con una sierra (que se trae ese). Ya que termine el video, empieza la caería por Leon.

* sora_cloud_leon agrega:

"Si no entras por la Shotgun y sobrevives con sólo Handgun y el cuchillo, no verás al tipo de la sierra."

En esta parte tienes que sobrevivir a toda la masa de ganados que te va a

llegar, para eso primero sube y verás la Shotgun (muy buen premio), en el cristal habrá una Hand Grenade (preferiblemente rómpelo con el cuchillo), a la izquierda unas pesetas y en la cama Shotgun Shells, luego verás que los ganados empezarán a subir por la escalera, si te quieres sentir seguro por unos segundos tiralas y sal por la ventana que hay atrás, aunque también encontrarás ganados; yo prefiero salir por la ventana e irme todo a la derecha para ver un ítem que brilla, una Spinel, y después merodear por todo el pueblo sin coger ningún ítem ni meterme a ninguna habitación para que cuando haya una gran bola de ganados use Hand Grenades para deshacerme de muchos de ellos. Si tienes oportunidad, con la Shotgun trata de matar al tipo de la sierra, si lo haces te recompensará con 10 000 ptas. Después de unas cuantas muertes, verás un video en donde suena la campana y todos se van a rezar, por fin, tranquilidad.

* Brian Solano agrega:

"Llega a la parte donde te rodean, a mano derecha, si pones el mapa, verás una casa. Ahí no hay ventanas, sólo una puerta de entrada y salida; bien ése es el mejor lugar para matarlos a todos solo usando 1 bala y el cuchillo:

Primero esquiva a los ganados. Una vez en la casa, si te paras en la puerta pero no la abres no podrán entrar. El truco consiste en eso y un solo disparo de la Handgun; el disparo debe ir un poquito mas abajo de la mitad de la puerta. Por el agujero podrás ver las piernas de los ganados y podrás darles como loco con el puñal y así no gastarás balas y los matarás a todos. Así evitas que salga el loco de la sierra."

Ahora ya puedes revisar todo el pueblo, además de que puedes tomar todos los ítems que los ganados dejaron. Primero empieza por la primera casa, la que está a la izquierda de la que ten escondiste, allí hay cajas y Handgun Ammo, justo afuera de esa casa hay una caja con una Red Herb; entra de nuevo en la casa que bloqueaste y en el piso de abajo verás unos barriles y más Handgun Ammo. Después entra en la casa del lado opuesto, hay un barril y un cuarto sellado con un candado que puedes romper con el cuchillo, adentro hay una caja, un barril y pesetas en la cama. Después ve a la granja y toma el camino que lleva a una puerta, a la derecha habrá más cajas, para terminar ve atrás de la granja y verás una caja que tiene una Yellow Herb. Se me olvidaban las Shotgun Shells que se encuentran en el campanario, luego de ahí revisa la cabañita de la izquierda, luego avanza y en la mesa que se encuentra en la cabaña derecha toma Handgun Ammo y para terminar continúa por la puerta.

En este lugar verás que hay una nota en el árbol junto con un medallón azul, esos medallones son especiales, ya que si logras destruir todos el mercader tendrá una sorpresa muy buena y barata para ti, así que si tomas el documento, puedes ver en el mapa donde se localizan los medallones en este lugar. Pero antes que nada, debes deshacerte de los ganados de este lugar; para ponerla fácil primero destruye el medallón que te dan allí y espera a que lleguen los ganados, mátalos y después empieza a buscar. Primero a la izquierda de la cabaña hay un tanque y arriba un ítem, si le disparas al ítem y rápidamente lo cachas sin dejar que toque el agua tendrás el Pearl Pendant, de lo contrario tendrás el Dirty Pearl Pendant que es menos valioso.

* harry_billarama agrega:

"Por lo regular cuando esos tesoros se encuentran colgados de un pozo, primero hay que dispararles a la madera que sostiene la tapa del pozo. Después hay que dispararle al tesoro y luego agarrarlo. Lo de los reflejos es con León porque con Ada no funciona."

Primero que nada, sobre el granero donde están las vacas hay un medallón, del otro lado en un árbol a la derecha hay otro, en la casa grande, en la parte trasera y hasta arriba en el techo hay otro, después en la planta baja de la casa hay dos barriles, del lado opuesto hay otro y a la izquierda puedes abrir

las puertas y tomar pesetas, a la derecha está otra que puedes abrir y que tiene una Spinel y a la derecha hay otra cajita. Entonces sube la escalera y encontrarás un último ganado, mátalos y verás que hay otras puertas que puedes abrir y que tienen Handgun Ammo; antes de salir por la venta date vuelta y verás otro medallón, sal por la ventana y en el objeto que da vueltas hay otro medallón; baja por la zona que tiene una gran puerta y en el fondo puedes ver otro medallón, antes de subir ve por la derecha y te encontrarás un cuarto con cajas. Luego sube y ve de nuevo a la ventana, pero no regreses, en cambio date vuelta y empieza a caminar a la izquierda pegado al final de la rampa y cuando esté disponible el JUMP DOWN hazlo, si lo haces bien caerás enfrente de una caja que tiene Beerstein (no lo vendas, puedes aumentar su valor si le metes unas gemas especiales), ya que todo esté listo, empuja el mueble y ve por la puerta de la derecha.

Aquí empieza a correr y después verás que ciertos ganados empujan una piedra y que va hacia ti, presiona rápidamente el botón A para correr más rápido y cuando ya estés a punto de finalizar, verás que aparecerán dos botones que debes apretar para esquivar la piedra, si mueres, reiniciarás esta zona. En el techo de la cueva hay dos Spinel, bájalas con disparos, luego llegarás a una zona muy explosiva porque los ganados que hay aquí tienen mucha dinamita, además de que hay ciertas partes con cuerdas explosivas. Si eres rápido verás a un ganado solito, dale y ya no se irá, al contrario te atacará de nuevo con dinamita, si le das a la dinamita ya prendida volará el tipo. Después verás que en la cabañita hay más ganados, trata de hacer lo mismo con la dinamita (generalmente la Shotgun te hace el trabajo a la medida). Después deshazte de la cuerda de la pequeña cabaña a la izquierda y toma de la caja una Spinel. Luego rodea la casa y en la parte trasera hay una abertura, métete y elimina a quien esté dentro y toma lo que hay. Después sal y hasta el fondo hay una caja al lado de la casa, date la vuelta y en el árbol puedes notar un nido, dale y caerá una Red Catseye que le puedes meter al Beerstein. Ahora ve la derecha, quita el candado de la casa, destruye las dinamitas, toma lo que se pueda y ve al ropero a ver quien anda toque y toque, saldrá un tipo llamado Luis Sera, quien no es un ganado; después verás que salen ganados por detrás y lo sigue el jefe (conocido como Bitores Mendez) y con eso terminará el capítulo.

@@@ 5.2 - Capítulo 1.2

* sora_cloud_leon agrega:

"Si regresas al cuarto donde te estranguló Bitores Mendez, te encontrarás una sorpresa."

Al iniciar el capítulo aparecerá un capítulo donde sale un monje con una jeringa y otro con un manto morado (lo que significa que es superior); la jeringa tiene un huevecillo que se le mete a Leon. Después él despierta en un lugar junto con Luis, mientras un ganado (aparentemente el del inicio) va con un hacha, entra al cuarto donde se encuentran los dos y...

Te van a aparecer dos botones que tienes que presionar para moverte y así romper las cadenas para que así puedas ponerte listo y empujar al ganado que se romperá el cuello. Después sigue una conversación con Hunnigan y al terminar tienes control de Leon. Primero coge la Handgun Ammo de la izquierda, después ve por el camino y verás que un tipo muy misterioso de semblante árabe te dice que vayas para allá, antes de salir toma la Rifle Ammo y luego toma la izquierda para ver al mercader quien te explica como funciona eso de compra venta de armas. Aquí con él, de lo que llevas te recomiendo vender las Spinel, el Pearl Pendant y nada más. Ahora, lo que debes comprar es en primera la Attach Case M que hace más grande tu inventario y si todavía tienes dinero compra el rifle, de otro modo vende la munición que acabas de tomar si es que no te alcanza plenamente. Ahora pasa al mercader y verás dos barriles, luego regresa e ignora la doble puerta, toma la derecha (poco más de la puerta

que lleva a donde estabas atado) y encontrarás otro barril. Ya que estés listo toma la doble puerta.

Verás que estás en un lugar bien fortificado de ganados, lo primero que debes hacer es salir y dispararle al de la derecha, si puedes matarlo mejor. Después llegarán más tipos y nota que uno tiene dinamita, aprovéchala para matar en conjunto. Ya que tengas el espacio libre, ve a la cabaña y entra; hay unas Shotgun Shells en ese lugar, tómalas y pasa la puerta, aquí habrá ganados y Handgun Ammo sobre una caja, puedes correr de los ganados o noquearlos para subir la escalera, en donde encontrarás un cofre con la parte derecha de un Emblema. Aquí hay un ganado, noquéalo (conviene más muerto) y ve hacia la escalera, tírala y cuando se junte mucha gente dispara al barril para reducir el montón. Ahora continúa el camino y toma el puente, aquí habrá otro ganado pero mejor sirve noqueándolo, sigue hasta la parte de arriba donde debe haber un cofre y más ganados (poquitos), abre el cofre y toma la otra parte del Emblema, únelas y colócate en la parte trasera de la pantalla. Aquí es recomendable destruir a todos los ganados que lleguen (para ver cuanto te dejan y de qué) pero si lo deseas, puedes ir a la puerta trasera y usar el Emblema (obviamente tienes que unir ambas partes).

Ya en la otra zona corre hacia la puerta siguiente, pero antes voltea a la izquierda y toma ese camino para encontrar dos barriles, del lado opuesto hay otro barril y cuando los destruyas entra en la puerta que te lleva a un lugar muy viejo, aquí hay otro barril; pasa la puerta y verás a unos ganados, deja que estén los tres juntos para tratar de volarles la cabeza con la Shotgun y ahorrar balas. Después continúa hasta encontrar unas ventanas, rompe una con el cuchillo y sal por allí para volver a meterte por allí de nuevo; esto hará que los ganados se alarmen y vayan por ti, pero también están los que tienes dinamita y entonces ellos se desharán de sus compañeros. Cuando nada más queden los del fondo, prueba suerte para darle a las dinamitas y matarlos a ellos, después trata de ir donde se encontraban cuidándote de las trampas (quítalas con el cuchillo) y examina el horno para tomar una Spinel y finaliza pasando la puerta. En este lado puedes ver que hay madera sobre una abertura, usa la Shotgun para abrirla y adentro puedes tomar la Elegant Mask (otro ítem valioso que puedes insertarle objetos para incrementar su valor); de aquí ve a la puerta y llegarás a un túnel, sigue hasta el fondo donde hay un ganado solito, mávalo y sube las escaleras.

De vuelta al pueblo, nota que a la izquierda hay otro tanque con otro ítem que se puede ensuciar, trata de llevarlo limpiecito, después entra en la cabaña y nota la caja y el barril, saliendo destruye la dinamita (si tienes suerte los cuervos que están allí morirán y te dejarán algo) y de ahí continúa hasta la casa, llegarás a una puerta en la que debes girar una bola, entonces dile que arriba y luego a la izquierda para que la puerta se abra, aquí hay pesetas en el closet y una llave al lado del librero, después sal del cuarto y verás un video en donde aparece Bitores Mendez quien te estrangula, pero ve algo raro en ti y te deja ir, fin del capítulo (no grabes, adelante hay una máquina de escribir para que no tengas que repetir todo lo que vas a hacer ahorita).

@@@ 5.3 - Capítulo 1.3

Como siempre, Leon se reporta a Hunnigan, cuando terminen examina el mueble debajo del cuadro del monje y toma la Green Herb, ahora baja las escaleras y entra en la puerta que está justo detrás de ti, aquí hay un ganado pero no debe de hacer daño porque está solo; después ve a la derecha del comedor y encontrarás un estante protegido con un vidrio que tiene una Incendiary Grenade, justo detrás está un mueble que si se abre tiene dinero, vuelve al comedor y ve a la cocina, en el horno hay un huevo que puedes utilizar o simplemente guardarlo para después, graba y sal por la puerta. Una vez aquí, nota que llegara de nuevo el mismo gordo con la sierra, mávalo y toma el

valiosísimo Ruby. Continúa por el sendero y encontrarás a más ganados (pero ya ninguno con sierra), elimínalos y entra en la casona donde hay una caja, sigue el sendero y verás que al final habrá una bolita de 5 o 6 ganados, si vas a utilizar una granada que sea o Flash o incendiaria porque Hand Grenade es muy valiosa; al terminar con ellos vuelve por la puerta.

Estamos de vuelta en el pueblo, pero no hay sierra tampoco, así que puedes merodear muy tranquilamente por aquí; a decir verdad no hay mucho que recoger, así que si no quieres perder tiempo, dirígete al edificio donde ellos se metieron a rezar gracias a que tienes la llave. Adentro hay una máquina de escribir, una caja y Handgun Ammo, pasa la puerta y destruye la lámpara para revelar una Spinel (no olvides el barril de atrás), después baja las escaleras y en la cueva llega hasta donde hay otra linterna, destrúyela para revelar más Spinel (pero éstas son en el techo) y al final hay otro mercader. Vende las Spinel, el Ruby, el Elegant Headress, (si tienes) la TMP ammo (a mi no me gusta la TMP por eso vendo su munición) y el Brass Pocket Watch. Ahora para comprar no hay nada interesante, pero es bueno también mejorar tus armas, en este caso las que tienes en tu inventario. En primera yo les subo la velocidad de recarga de mis armas (especialmente el Rifle y Shotgun), después Firepower y si no tienes mucha munición en tu arma pues la Capacity al subirla te llena de nuevo tu arma; después de esto toma la puerta y sube.

Te encuentras ahora en el cementerio, aquí hay medallones así que si aprovechamos esta oportunidad podemos tener disponible la nueva arma. Primero ve a la derecha a la cabaña y elimina a la tipa que se encuentra por allí, después empieza a buscar los medallones: uno está justo detrás, en un árbol, otro está casi por las rejas de fondo y el otro a la derecha de la cabaña. Por ahora esos tres en esta parte, ve a la derecha y dirígete hacia enfrente, habrá más ganados esperando morir, a la izquierda hay otro medallón, rodea la iglesia y verás más ganados, mátalos y después ve hacia el techo (otro medallón). En el centro hay un mecanismo que protege una gema verde, para abrirlo primero se necesita poner 7 veces el 3, luego 5 veces el 4 y después una vez el 3 para que se abra el mecanismo y puedas tomar la Green Catseye que va con el Beerstein. Ahora ve por el otro camino que viste y habrá un reporte de Hunnigan.

Sigue por allí y encontrarás más ganados, elimínalos hasta que llegues a la cabaña, aquí hay una caja que tiene una serpiente, si la matas puede que recibas un huevo. De aquí, arribita de ti hay un medallón, a la derecha puedes ver por el agujero que hay otro medallón y del otro lado es lo mismo; con esto debes tener los 15 medallones, ve con el mercader y encontrarás la Punisher Handgun a la venta y gratis, además de que tiene el Firepower aumentado en 1. Vuelve a donde te quedaste, ve hasta el final y elimina al ganado solito de ahí (procura utilizar la Handgun normal hasta que se le acaben las balas para venderla, dos Handguns ocupan mucho espacio) y pasa la puerta.

* sora_cloud_leon agrega:

"Si destruyes entre 10 y 15 medallones, de todos modos obtienes la Punisher gratis."

En este lugar escuchará el sonido de muchos cuervos y otro mucho más extraño, pero no podemos averiguar por ahora de qué se trata; a tu derecha hay un barril, destrúyelo y ve hacia las cabañas que tienen mucho que darte, en la parte rocosa puedes encontrar una Spinel (la reconoces porque brilla) y después continúa, nota que hay dos barriles aquí. Entra en la puerta, ve hasta la parte del fondo y encontrarás a otro mercader, véndele las Spinel y la Handgun normalita. Ahora sal de ese cuarto y toma la otra puerta. Al entrar ve a la cabaña que tiene un barril y Handgun Ammo, después avanza y verás de nuevo que tienes que correr porque la roca te persigue, el mismo procedimiento de la otra vez; ahora estarás en un pequeño lago donde hay dinamita en los

árboles y varios ganados. Primero deja que se te acerque un poco el primer ganado, dale un tiro y una patada (morirá con la explosión), después te llegarán otros dos, elimínalos. Ahora ve como si fueras de regreso y verás un ítem en el suelo, déjate caer y toma la Hand Grenade; ve hacia delante y nota que más ganados te estarán llegando, corre y evade la dinamita del árbol para volver a la plataforma, de aquí es recomendable eliminar a los ganados porque en el agua no puedes ver en donde quedaron. Ya cuando hayas eliminado a todos y cada uno, ve que en la cabaña hay cajas, una de ellas tiene serpiente así que pendiente con el huevo; nota que en la parte media de aquí hay un árbol con un nido que tiene la Antique Pipe. Sigue enfrente y llegarás a una casona donde se hospedan uno o dos ganados, elimínalos, luego ve a la puerta.

Aquí avanza y encontrarás dos caminos, ve por la izquierda y al llegar a la colina verás un video en donde muestran al otro policía que te acompañaba; pero una cosa rara sale del agua y se lo traga, quien sabe que sea y como se originó; en esta parte busca una Red Herb cerca del árbol, luego regresa y toma el otro camino y nota que en uno de esos árboles hay otro nido con una Gold Bangle with pearls. Avanza y verás una casa, hay Handgun Ammo y una caja con una Yellow Herb, sigue y verás otra casa donde hay una Green Herb y un barril junto con una máquina de escribir; después ve al puerto, sube al bote y dirígete al noroeste; después de viajar un poco saldrá un video en donde Leon se engancha con el monstruo, hora de pelear.

=====
Del Lagos
=====

- Debilidad: arpón.
- Estrategia: este jefe es sencillo, como hay munición infinita de arpones entonces no hay problema. Como estás en el agua, no estarás apuntando siempre así que tendrás que presionar R para hacerlo. Primero, necesitas saber que hay obstáculos en el agua que te pueden tirar del bote y entonces del lagos te puede comer. Puedes acelerar dirigiendo la palanca hacia enfrente, eso te asegura de que cuando del lagos te quiera comer lo esquivarás.

La estrategia es primero, conducir el bote con cuidado, después apuntar cuando no haya obstáculos en el agua y por último acelerar cuando el lagos se hunda y salga de la nada para tratar de comerte; si te tira del barco o te caes a causa del choque con un obstáculo debes presionar A extremadamente rápido para llegar sin problemas al bote y evitar ser tragado. Cuando del lagos se mete en el agua (no sé como le hace si está atado con el bote y no es muy largo) verás que el bote se detiene, y entonces verás que unas flechas te indican una dirección, vira hacia allá y notarás que el del lagos irá directamente hacia ti, en ese momento debes darle con los arpones para evitar que te pegue, es muy peligroso si no le pegas al menos una vez. (Al finalizar, video, presiona A para la cuerda).

Cuando lo mates verás un video en donde Leon llega exhausto a la cabaña, pero qué le pasa, tose sangre, algo anda mal; fin del capítulo.

@@@ 5.4 - Capítulo 2.1

Leon se despierta ya cuando es de noche, de nuevo se reporta con Hunnigan. Ahora que estás despierto puedes inspeccionar la cabaña: en la mesa hay Handgun Ammo, en la cama una nota y en la repisa una Flash Grenade. Sal de la cabaña y ve a la lancha (si estás dañado puedes matar un pescado y luego comértelo para recuperar salud), el mercader espera al noroeste de tu posición, en una cueva. Adentro hay tres barriles a la derecha, después ve a la izquierda y empuja la caja, después ve al fondo y encontrarás una escalera, sube por ella y arriba empuja las cajas de modo que puedas continuar, en un barril casi al final se encuentra la Green Gem; si continúas llegarás a una

escalera, si bajas llegarás justo al lado del mercader y habrá Rifle Ammo. Ya que hagas negocios con él (preferentemente Tune Up de Rifle Y Shotgun) regresa hasta la cabaña en donde empezó el capítulo. Desde ahí ve hacia la puerta.

Una vez que hayas entrado equipa inmediatamente el rifle y sigue avanzando hasta que veas una escena en donde un ganado aparece, pero cierta cosa rara se le aparece en la cabeza y es muy fea, aunque se ve más fuerte. Así que tendrás que exterminar a este ganado, con 1 tiro en la cabeza del insecto es suficiente, pero recuerda, a este tipo de cosas se les denomina PLAGAS, para recordatorio cuando lo menciona de ahora en adelante (no olvides tus 5 000 ptas de premio). Sigue tu camino derecho, sube, baja y continúa hasta hacer rappel en la cuerda; una vez abajo mira hacia arriba de la cabaña, hay un ganado, dispárale con tu Handgun, generalmente se decapita y muere, así que no debe haber problema. Una vez allí toma la Handgun Ammo que se encuentra por el cuerpo del ganado junto con un barril, también desde este punto puedes ver una caja sujeta con una cadena, pégale a la cadena y la caja caerá al agua y chocará contra la defensa que hay ahí y con ello podrás saltar en ella para llegar al otro lado. Ahora que te encuentras en medio puedes ver otra caja sujeta, dispara y ve a la derecha para ver un punto parpadeante, dispárale para que caiga y toma el Amber Ring, luego sube las escaleras y aquí tendrás un mejor ángulo y mejor puntería para dispararle a la otra caja que te permite continuar. En ese extremo sube las escaleras y gira la palanca para que la cortina de agua desaparezca y puedas continuar, dirígete hacia allá pero encontrarás visitas en el camino, utiliza uno o dos tiros de Shotgun para abrirte camino hacia la caverna y adentro tomar la insignia que automáticamente abrirá la puerta y con ella podrás proseguir hasta la zona que sigue.

Ahora toma la lancha y llegarás automáticamente con el vendedor, haz buenas compras y guarda tu archivo, estoy seguro que lo necesitarás si es que no te gusta tener continues (como yo). Sal de la habitación y destruye los barriles, dobla a la izquierda y al entrar notarás un video que muestra la aparición de nuestro promocionado amigo "El Gigante", quien es tu siguiente oponente y no puedes escapar.

=====
El Gigante
=====

- Debilidad: Hand Grenades, Flash Grenades, Shotgun, Rifle.
- Estrategia: El gigante es uno de los más conocidos y de mis preferidos del juego. Aunque tome cierto tiempo en morir, matarlo es demasiado sencillo. Si ayudaste al perro en el inicio del juego, entonces te verás beneficiado de que te ayude en distraer en algunos momentos al gigante. Lo primero de la batalla es tomar los ítems que se encuentran en el carrito de la mina, entre ellos están Handgun Bullets, Shotgun Shells, Yellow Herb, Red Herb. Luego, puedes intentar meterte en las casitas y tomar los ítems que se encuentran dentro.

Ahora ya que estás listo para pelear, empieza apuntándole en la no importa si es con la Shotgun o si es con el Rifle. Cuando se encuentre cerca de ti, corre, puede ser por debajo de sus piernas (aunque es demasiado riesgoso, puede cogerte y apachurrarte y necesitas girar el stick para salir). Siempre que corras trata de hacerlo a las laterales y con anticipación para que no seas dañado. Si ya está el perro ayudándote, ve al lado del perro, cuando se acerque corre y si tienes suerte el gigante se entretendrá con el perro, así puedes tomar la Shotgun o el Rifle o de plano una granada y la diriges hacia él, cuando tome el suficiente daño el gigante mostrará su plaga (al menos no ataca mientras la muestra), ve hacia él y móntate en el (comando CLIMB) y entonces te van a mostrar el botón que debes presionar para atacar (puede ser A o B); presiónalo periódica y rápidamente hasta que el gigante se recupere. Entonces repite el proceso. Recuerda que si presionas el botón equivocado, el

gigante se recobrará inmediatamente y te azotará en el suelo, causándote un gran daño.

Los ataques del gigante son variables, cuando se encuentra con un árbol puede tomarlo y entonces te aparecerán los botones que debes presionar para esquivar el ataque. Otro ataque parecido es cuando el gigante se aproxima hacia ti y para esquivarlo generalmente se presionan los mismos botones que para esquivar el árbol. Cuando el gigante se encuentre en la zona de rocas, puede tomar una y jugar al boliche contigo, también habrá posibilidad de esquivarlo.

*** hernanportugal agrega:

"Al gigante lo matas más fácil con el Mine Thrower. Al segundo disparo ya muestran su plaga."

** donatello_roy mx agrega:

"El objetivo principal es estar cerca del gigante, muy cerca, de hecho debemos colocar a Leon entre o detrás de sus piernas. Lo único que hay que hacer es usar únicamente el cuchillo hiriéndolo constantemente, teniendo aún cuidado de no ser tomado por el monstruo. Luego de varios ataques (siempre y solamente a cuchillo), la plaga saldrá y podremos subir para atacarla. Repitiendo esta secuencia será fácil vencer al gigante y sin usar ni una sola bala.

** rodolfo382 comenta:

"Primero debes hacer que el gigante destruya todo lo que hay alrededor excepto los árboles. Ya que está el campo libre te pones a dar vueltas alrededor del lugar en el sentido contrario de las manecillas del reloj pero pegado a la pared y, cuando pases exactamente entre el árbol y la pared, si el gigante te estaba siguiendo, él choca contra el árbol y se cae. Entonces, desde ahí, le disparas o lo acuchillas. Ésta es una forma muy sencilla de matarlo y te ayudará a no gastar muchas balas de las buenas."

** chelitosmashbest1926 agrega:

"Para matar al Gigante rápidamente necesitas haber liberado al perro de la trampa, tener la Shotgun y una Hand Grenade equipada incluso antes de que comience el video del gigante. Una vez que termine el video en donde elimina a los ganados da por pasos hacia atrás y lanza la granada; posteriormente equipa la Shotgun y comienza a disparar sin piedad. Con 4 balazos de la Shotgun aparece la plaga (de hecho, está a punto de pegarte justo en el momento en el que pegas el 4° balazo) y de ahí simplemente te trepas y comienzas a dañar la plaga. Una vez que vuelvas al suelo da unos pasos hacia atrás para que aparezca el perro; el Gigante no te hará caso y pasará incluso muy cerca de ti, así que puedes simplemente vaciar tus balas para eliminarlo y hacer que revele por segunda vez la plaga y terminar la batalla sin esfuerzo y ningún rasguño."

Muy bien, el Gigante ya no puede contigo, el premio es bueno de 15 000 ptas., ahora prosigue tu camino empezando por la otra parte de la sección que tiene un barril. Estarás ahora en el puente, continúa que no hay nada de peligro todavía, pero al llegar a la zona del altar te encontrarás con los colmillos (refiere a la sección de enemigos para mayor información acerca de ellos) pero es preferible eludirlos por ahora, así que ve a la puerta principal del altar y coloca la insignia que te dará acceso al altar. Adentro toma la derecha para llegar a un barril, después el centro que tiene 3 000 ptas., luego ve a la izquierda y toma la escalera, cuando estés en medio del piso salta hacia el candelabro y llegarás a una especie de panel que controla un mecanismo de luces: rota la roja 2 veces, la verde 3 veces y la azul 1 vez para que al unir las el símbolo desactive el seguro de las puertas. Entonces si quieres barriles hay dos a la izquierda pero para lo que sigue requerimos la derecha, entra en la puerta que está ahí y encontrarás a la pequeña Ashley. Después del video toma las cosas que se encuentran dentro del cuarto (en los barriles),

luego sal de ahí y ve a la derecha para llegar a las escaleras, con Leon caes muy seguro como siempre, pero con Ashley tendrás que darle el comando match para atraparla. Para mucha gente este tipo de situaciones pueden ser buenas porque creen que a la sexy Ashley le pueden ver su ropa interior, a simple vista se cubre como mujer normal, pero si sacas el Rifle y le haces zoom podrás ver a través de su falda (gracias por el dato Gianni, morboso). Ahora dirígete a la puerta de la entrada y verás a Lord Saddler, el mismo del video del capítulo 1.2 y ese es el mismo que quiere a Ashley, aunque Leon no le permite el honor de estar con ella ambos saltan por la ventana.

@@@ 5.5 - Capítulo 2.2

Te encontrarás en un cuarto todo extraño, toma las provisiones y sal por la puerta. Te encontrarás de nuevo en la fachada del altar y aunque ya no hay colmillos, si hay ganados en el cementerio, pero no hay mayor problema, colócate al nivel de la puerta y dispara al carro de la dinamita que se ignará y bajará por el sendero matando a los ganados que se encuentren cerca; ahora toma cualquier cantidad de municiones entre otras cosas y ve a la cabaña en donde debe haber 2 cajas pequeñas, entonces de aquí ve a la derecha y baja hacia las cavernas.

Aquí avanza y pasa la puerta para encontrarte de nuevo con el mercader, con él encontrarás nuevas armas como la Red9 que es la mejor Handgun cuando está ya bien configurada, pero es tu decisión, si quedarte con la Punisher o cambiarla; además, si cambias a la Red9 podrás comprar un aditamento que incrementa la estabilidad en el arma y te da mejor puntería. Ahora continúa hasta el lago en donde hay una caja, luego ve directamente hacia las escaleras, sube y cuando Ashley esté contigo dispara a la lámpara para revelar una Spinel, luego ve al cuarto que sigue, destruye las cajas (graba si quieres, aunque no es muy necesario) y continúa por la puerta hacia el pueblo (esas no son buenas noticias).

Como verás, el pueblo ahora no se puede distinguir bien, tendrás que ser cauteloso mientras te cuidas de los ganados. Aquí si quieres municiones y demás pues te conviene investigar de nuevo de pies a cabeza todo el pueblo, aunque no hay mucho así que prefiero ir al grano. Desde que sales de la puerta puedes ver en el mapa que tu objetivo se encuentra en el este, así que toma la derecha, pero en el camino cuida las trampas que le causan demasiado daño a Ashley, unas cuantas balas para quitarlas no le hacen daño a nadie; en ese mismo camino, adelante podrás ver a unos ganados, una simple patada te facilita las cosas y la puerta es el fin de la zona.

Ahora tendrás la posibilidad de ordenarle a Ashley que se esconda, nada más acércate al bote y presiona X, esto te ayudará a cuidar a Ashley. Ahora, el punto aquí es primero entrar a la cabañita para tomar lo que hay en el barril, luego equipa tu Rifle y utiliza el zoom al máximo para poder localizar a los ganados que se encuentran en el piso superior, a ellos son los que debes de matar el rifle (no importa si 1 trae plaga, también exterminala). Entonces deja que todos los ganados posibles te vengán a matar, sólo encárgate de ellos; en seguida ve a la casa y nota toda la cantidad de trampas que hay, para no gastar balas utiliza el cuchillo y al terminar empieza a abrir alacenas para tomar inventario. Ahora sube las escaleras y sal por la ventana, ve hacia enfrente y llega hasta la gran puerta, una vez allí mata al ganado y llama a Ashley (no olvides las trampas), ayúdale a bajar y luego dale un empujoncito para que te pueda abrir la gran puerta, continúa.

Ahora sigue tu camino hasta encontrar al mercader, lo que puedas vender y comprar está bien, pero lo que yo recomiendo altamente es la Capacity de la Shotgun (si puedes, sino ni modo), continúa por el puente y verás una conversación con Hunnigan, al terminar (recarga todas tus armas) sigue derecho

hasta que veas un video en donde se ve que una gran horda de ganados viene al acecho y no te queda más remedio que refugiarte; adentro se encuentra el señor Luis, quien se dispone a ayudar en tal situación.

Esta es una de las partes más difíciles del juego, en especial cuando es tu primera vez porque como que te entra el miedo o el pánico de que se te va a acabar las municiones. La clave aquí es sobrevivir usando poco y disparando a las rodillas de los ganados, obviamente a esos que llevan plaga y que Luis no puede contener debes despacharlos con el rifle para no gastar Shells. Luis es invulnerable, le pueden hacer todo menos matarlo, es como si fuera un dios. Bueno, primero aparecerás solito con Luis, aquí empieza colocando los libreros enfrente de las ventanas para así resistir un poco más, ya hecho esto toma la Shotgun Shells, la Red y Yellow Herb y si tienes tiempo ve arriba para la Green Herb y así completar el círculo perfecto de la mezcla de hierbas.

Cuando los ganados empiecen a venir, pues con toda la tranquilidad del mundo trata de ver si puedes tirar a unos ganados pegándoles justo cuando están entrando al edificio, pero ya que te empiecen a acorralar, empieza a disparar en las piernas o en la cabeza, dependiendo la situación, aunque es mejor en las piernas para así reunir ganados; una vez que tengas una buena bolita de ganados a tus pies, utiliza la Incendiary Grenade para así cremarlos y ponerles fin a su vida (para muchos). En esta misma parte debes de estar muy atento para cuando Luis te diga "Leon, Upstairs" te vayas corriendo arriba.

En esta parte las cosas se pueden tornar peores porque los ganados tratarán de entrar por las ventanas, así que la estrategia aquí cambia un poco. Deja que Luis se encargue de los ganados como es invulnerable no le pasará nada mientras tú te encargas de tirar la escalera en aquellas ventanas que se encuentren abiertas. Si necesitas mucha ayuda usa una Flash Grenade que te liberará tanto de plagas como paralizará a enemigos, es muy efectiva si tienes una gran bola y necesitas una Hand Grenade (que se encuentra en el estante entre ventanas). Si sobrevives a esta masacre, verás un video en donde sale un ganado que comanda a los otros a salir de allí, así que el capítulo termina aquí, muy merecido descanso.

@@@ 5.6 - Capítulo 2.3

Te encontrarás en la misma casa, pero ahora ya no hay nadie por lo que si hubo ítem de la casa que no agarraste o ítems en el suelo puedes agarrarlos ahora. Después sal de la casa y a la izquierda puedes ver TMP ammo, tómalas (si no tienes TMP al menos véndelas) y ve a la izquierda, en medio de la casa hay Handgun Ammo y luego ve con el mercader, vende lo que puedas y compra lo que puedas para ahora ir a la edificación en donde encontrarás una palanca, ésta te demuestra que puedes tomar dos caminos. Los que sean llevan al mismo lugar, pero si quieres una buena recomendación, ve a los dos lados, es mucho mejor; pero primero recomiendo tomar el camino derecho, así que indica eso en la palanca y ve para allá.

Al entrar en este cuarto notarás que está demasiado grande, algo va a haber; como primera acción toma el Rifle y apunta hacia la puerta, verás que tiene tres cadenas, quítaselas y cuando estés listo equipa la Handgun y prepárate porque verás un video en donde ves de nuevo al Gigante.

===== El Gigante 2 =====

- Debilidad: Hand Grenades, Flash Grenades, Shotgun, Rifle.
- Estrategia: De nuevo el mismo gigante, pero ahora puede ser esquivado y no ser batallado, pero también puedes darle en la cabeza con las rocas que se encuentran detenidas en la parte superior, nada más que si necesita cálculo

para darle bien. Si la piedra cae antes de que pase el gigante, éste la destrozará; si es que la piedra cae después del gigante, no estás atrapado, puedes pasar por la izquierda de la roca. Cuando llegues a la puerta, debes dispararle a las cadenas para poder continuar, en esa zona en una cubeta en la parte superior (desde la puerta de fondo, gira 180° y verás un flash, ese es el tesoro que puedes combinar con un Treasure, si quieres dinero, mata al gigante de la misma forma que antes, sino, sólo regresa con el Merchant.

Si seguiste mi consejo deberías estar con el mercader, aquí vuelve de nuevo a la palanca y gírala para el otro lado y sigue el camino que recientemente se abrió. Una vez aquí dentro, puedes ver una caja para la seguridad de Ashley así que mándale que se esconda allí porque de primera hora te detectan los ganados que hay ahí. Por ahora trata de entretener a los ganados para que cuando tengas bolita les puedas prender fuego disparando a la carroza. Ya que estén muertos, deja a Ashley donde está y luego ve por el único camino y encontrarás una escalera, pero arriba hay un ganado, es tu elección la forma en la que lo matarás, yo como tengo mucha munición de Rifle le di uno y le puse fin (no me salió plaga :)). Lo que sigue es limpiar ese piso en el que te encuentras (al subir la escalera claro) ve los ganados, una vez que ya no estén no bajes directamente al centro, habrá forma de inspeccionar una zona que está a la derecha (desde donde mencioné la muerte del ganado) en donde encontrarás Shotgun Shells en un carrito y una Red Herb en un barril. Ahora que ya tienes lo necesario, baja a la zona centro (para eso no tires ninguna escalera, puede marcar una diferencia y justo cuando estés allí verás un video en donde notarás a dos hermanas igual de jodidas pero con la misma sierra y una tiene un artefacto como pendiente, así que tendrás que exterminarlas.

=====
Bella Sisters
=====

- Debilidad: Hand Grenades, Flash Grenades, Incendiary Grenades, Shotgun, Rifle, Handgun.
- Estrategia: estas hermanas son muy similares a los tipos con sierra que se encuentran al principio del juego. La Shotgun es genial con ellas, les pegas en la cabeza y las tumbarás. Con el rifle también se les puede hacer mucho daño y si están en el suelo a causa de la Shotgun puedes usar una Incendiary Grenade o una Hand Grenade, pero también puedes hacer una combinación de Flash con cualquiera de las dos anteriores.

* magnus_lord_of_destruction agrega:

"Sólo baja para activar el video donde aparecen, luego sube y tumbales una escalera y estate pendiente si suben al otro lado o quieren parar la que tumbaste."

* Alejandro Guerrero agrega:

Usé la primera parte de tu guía hasta donde dice que hay que limpiar toda la parte de arriba. Una vez hecho esto recojes lo que haya que recojer y cuando vayas a bajar por las hermanas, tira una escalera (de preferencia la del lado angosto donde sólo sale la opción de derribar). Una vez hecho eso tírate y cuando termine el video corre hacia la otra escalera, date vuelta rápido y derriba la escalera, esto es sólo para ganar tiempo. Cuando lo hagas dispárale al tipo con la antorcha que está enfrente de ti (bueno, del otro lado del ruedo pero esta frente a ti) y hasta que lo mates o lo tires; sigue tirando la escalera hasta que mates o tires al tipo de la antorcha. También recuerda cuidar que no levanten la otra escalera, bueno ya que estén todos los que aún estén vivos en el ruedo, (si tiraste al tipo serán 4, sino serán las hermanas y otra mujer) sólo queda esperar a que traten de subir por ti y las bajes de un tiro con la escopeta o con el cuchillo aunque con cuchillo tardarías mucho por la resistencia que tienen las hermanas. Yo lo hice con espcoeta y al darle un tiro a la que sube los que estan a bajo comúnmente también caen, ahí usaba

una incendiaria o cualquier otra granada y repetía.

Muy bien al exterminarlas, toma la Camp Key y baja de nuevo al centro, nota que hay una puerta, esa es la que se abre con la llave que recientemente adquiriste, luego sigue y verás que hay una puerta para la entrada de una especie de bunker, adentro inspecciona el barril, luego baja por el agujero y encontrarás otro barril junto con una Hand Grenade en la zona; ahora sube ve nuevo pero no salgas, a la derecha de la puerta puedes notar una ventana de madera, usa la Shotgun para volarla en pedazos, luego continúa por ahí y llegarás a unos barriles, en donde uno tiene la Red Gem. Con esto y el Ruby que dejó una Bella Sister puedes sentirte libre e ir a venderlas con el mercader, aunque si lo deseas puedes esperarte ya que en la zona que sigue se encuentra otro. Ahora es cuestión de regresar al camino principal, una vez aquí te atacarán más ganados, pero una buena Hand Grenade en el mero corazón de la horda te deshará de todos completamente; lo que sigue es llamar a Ashley (no olvides que le tienes que ayudar a bajar porque es tonta y no sabe) y luego tomar los ítems que dejaron los ganados, luego ve por la puerta.

Aquí avanza hasta llegar a la gran puerta, la cual requiere de una huella retinal (eso va a ser difícil de conseguir), pero por ahora dirígete hacia la derecha y busca al mercader, por ahí hay un barril. Luego cuando termines de hacer negocios ve al bote de basura de enfrente para tomar la Handgun Ammo, luego métete en la casa y checa el locker parado para tomar Rifle Ammo, aquí mismo puedes grabar, si quieres úsala. Ahora regresa la gran puerta y síguete derecho, encontrarás un teleférico, ve a tu derecho y destruye el barril que tiene Handgun Ammo, después ve del otro lado y aborda. Aquí es vital que los ganados que se encuentran en los teleféricos que vienen en dirección contraria hacia a ti no te lancen nada vaya que tienen una puntería bárbara. Así que al primero que encuentres dale un simple tiro de Handgun, más enfrente encontrarás que hay un tipo sobre cierto tipo de piso, para ese es muy recomendable el Rifle, luego cambia a Shotgun y empieza a disparar a los siguientes ganados que vienen en bolitas de a 3. ya que llegues al final, sigue derecho y métete en la cabina, si checas en los casilleros encontrarás una Flash Grenade y Handgun Ammo, ahora sigue enfrente, baja las escaleras y deja a Ashley aquí. Ve hacia enfrente y trata de no meterte de lleno a la cueva, pero que puedas apuntar a la dinamita que tiene el ganado sin necesidad de usar el Rifle; espera enfrente de la escalera y llegarás a escuchar el quejido de un ganado, toma el Rifle y dispárale en la cabeza (muchas veces le sale plaga) y cuando muera sube, continúa el camino y toma la Yellow Catseye del cofre. Ahora regresa con Ashley y sigue bajando, llegarás con un mercader en donde también hay provisiones en su entorno; recomiendo comprar un First Aid Spray ya que nunca se sabe que va a suceder y grabar. Ahora ve por la puerta, luego continúa y trata de meterte en la edificación, al entrar verás un video en donde se muestra a Bitores Mendez, quien te soltará, pero luego va a querer pegarte un buen golpe así que tienes que presionar los botones R-L o A-B según el caso y cuando lo hagas verás el video transformación de Bitores, así que a pelear.

=====
Bitores Mendez
=====

- Debilidad: Hand Grenades, Flash Grenades, Incendiary Grenades, Shotgun, Rifle, Handgun.

- Estrategia: Este es el jefe más problemático del juego desde mi punto de vista. Este tipo empieza en su forma rara con sus tentáculos detrás, muy similar a Nosferatu de Resident Evil Code: Veronica X. Para este jefe recomiendo estar siempre en el nivel superior. Aquí habrá de toda clase de munición, desde Handgun Ammo pasando por hierbas y Grenades. La estrategia es esperar en un extremo hasta que escuches un sonido verdaderamente raro, aquí es cuando corres despavorido fuera de esa área, pero no bajas; en casos

extremos cuando estés muy apretado y no tengas a donde ir, baja intencionalmente cuando ya vaya a sacar su ataque, así evitarás que te dañe y además tendrás ventaja para correr un poco. El punto aquí es que verás un barril por ahí, mientras estás en el nivel superior debes dejar que el jefe se acerque lo suficiente y se distraiga haciendo su ataque mientras tú vas del otro lado y le das un disparo al barril, así tienes que gastar menos ammo. Ahora tienes que calcular bien tus municiones, si te sobre mucho de Shotgun úsala, pero no te las acabes, deja bastantitas, al igual que con la Handgun y Rifle. Cuando veas un video, pasarás a fase 2.

En esta fase Bitores Mendez ahora ataca por aire, es la parte difícil de la pelea, así que hay que estar vivos. El rifle como la Shotgun y las Flash Grenades son muy efectivas. El chiste aquí es alejarse lo más posible del enemigo y si ves que está lo suficientemente lejos como para poder darle y esperar que el arma quede lista para poder usarse de nuevo entonces dale (preferentemente Rifle para no errar) pero cuando se encuentre justo en tu cara (o sea en mero enfrente) la Shotgun te puede salvar de un impacto si es que le das un tiro bien certero en la cara. Sigue esta estrategia, pero recuerda que entre más daño reciba, más ágil se hace y más desesperado se vuelve, por lo que a veces hay que esperar y ser pacientes para obtener espacio para disparar.

Dey recomienda:

Cuando se esté peleando, sube por las escaleras al segundo nivel y podrás apreciar un cubo con un agujero, si permaneces en aquel lugar y disparas a Bitores Mendez, saldrás ileso vaya que no podrá hacerte daño. Tomará algo de tiempo encontrar el lugar exacto, pero es realmente efectivo y ahorra mucho tiempo.

** hernanportugal agrega: la TMP es realmente efectiva contra Mendez, lo matas "al toque".

Cuando muera, podrás tomar el Fake Eye que dejó en el suelo y 30 000 ptas, luego sal por el agujero y dirígete desde este punto hasta la puerta del escáner retinal (si quieres graba con el mercader y no te preocupes, no hay ganados en el teleférico). Usa el Fake Eye para entrar. Allí deja a Ashley en el mero inicio, toma la Handgun Ammo a la derecha y avanza, verás que un video te indica que un ganado encendió un carro y se dirige hacia ti, así que toma tu Rifle, haz zoom y pégale un buen tiro en la cabeza. Luego llama a Ashley y revisa el camión para recibir dinero, exactamente 5 500 ptas, luego avanza y si quieres ítems mata a los ganados que te saldrán de atrás y destruye los barriles que hay por ahí, pero si lo que quieres es acabar el capítulo, sólo avanza hasta el castillo y verás de nuevo un video, en donde se marcará el fin.

@@@ 5.7 - Capítulo 3.1

Ahora estarás en la mera entrada del castillo, primero ve a la izquierda y localiza el barril en la esquina, luego ve a la derecha y nota que hay uno enfrente de la escalera y dos a los lados del árbol, luego dobla a la derecha y toma las 5 000 ptas que se encuentran en el cofre; dobla hacia atrás y verás unas cajas, la de más a la derecha tiene una serpiente así que es bueno darle de lejos a esa caja. Ahora ve con el mercader y nota que tiene nuevos ítems:

- * Attache Case L: 40 000 ptas.
- * Blacktail: 24 000 ptas.
- * Riot Gun: 32 000 ptas.
- * Semi-auto Rifle: 35 000 ptas.

Personalmente yo recomiendo que vendas tu Shotgun y compres la Riot Gun,

también es bueno hacer eso con el Rifle y cambiarlo por el Semi-auto Rifle; la Handgun que tengas pues es tu elección si la cambias o no, a mi me gusta la Red 9 pero la Punisher sigue siendo muy efectiva y la Blacktail ni se diga. Ahora da una vuelta de 180 y verás una Green Herb sobre la mesa; en seguida ve hacia las escaleras, súbelas y dirígete hacia la puerta.

En esta parte continúa hasta que veas un video de introducción de cómo es el castillo, luego verás que a tu izquierda hay una caja grande con Rifle Ammo sobre ella, así que tómalas y equipa tu rifle; verás que en esa especie de balcón hay dos Illuminados (ya no verás más ganados por el momento, ahora puro iluminado) así que vuélales la cabeza con el rifle. Ahora ve hacia las escaleras y sube, pero antes de salir al patio deja a Ashley detrás de ti y sal. Verás que un iluminado con túnica roja manda unos tiros ve catapulta para destruirte, así es que el primer tiro lo vas a poder esquivar si es que te quedas en el lugar donde estás, luego que haya pasado avanza hasta una zona techada, aquí verás arriba al iluminado rojo, pero también puedes ver el pedazo de un barril, así es que con tu Handgun ese barril debe desaparecer y por consiguiente se llevará a los iluminados de cerca. Ahora ve al balconcillo ese y entra en la abertura, adentro nota que hay 3 barriles. En seguida, ve hacia la estructura que fue derribada por un tiro de los iluminados y toma la Spinel que hay, luego llama a Ashley y corre hacia las escaleras.

Antes de llegar al tope, quédate un poco atrás y verás a lo lejos una catapulta, con tu Rifle encárgate del barril que de seguro eliminará al iluminado. Ahora continúa derecho hasta tocar pared, aquí equipa el Rifle y espera a que dos iluminados se presenten, elimina a 1 y si te da oportunidad al 2° también, sino estate preparado con tu Handgun para cuando llegue. Cuando esté muerto vuelve a las escaleras y deja a Ashley ahí, luego ve por el camino que se encuentra enfrente de la puerta detrás de ti y no pares hasta entrar en la casita; adentro encontrarás a un iluminado con una careta que lo hace invulnerable a las balas en esa región, pero sus piernas están descubiertas así que las rodillas son tu objetivo, no olvides usar el cuchillo cuando esté recostado en el suelo. En ese mismo cuarto encontrarás dos cajitas en el mismo estante y un cofre que tiene una Yellow Herb. Sal del cuarto y ve a tu derecha en donde encontrarás otro cofre con una Gold Bangle.

De aquí ve hacia atrás por el camino que lleva a una especie de cúpula, pero si notas a la derecha de la fosa hay una palanca que puedes girar, empieza a hacerlo pero cuando veas que un tiro viene hacia a ti empieza a correr (pero si no quieres esto, toma tu Rifle y mata al iluminado de la derecha). Tendrás que repetir esto demasiadas veces hasta que el cañón llegue arriba y cuando estés listo suelta el tiro que viene adentro para hacer añicos la puerta, así que ve hacia allá y cuando pases verás que hay un mercader detrás, no tiene nada nuevo excepto un Tune Up de Firepower en la Riot Gun. Ya que estés listo pasa por la puerta.

Aquí nota que hay Handgun Ammo sobre la mesa, en la gaveta de la derecha hay 2 000 ptas y si te fijas bien esa espada como que brilla un poco, así que la puedes tomar, desafortunadamente esta espada no sustituirá a tu cuchillo ni se encontrará disponible para equipar, es sólo un Key Item; en seguida ponte en la esquina derecha y procura que Ashley se coloque detrás de ti y luego dile que se quede ahí. Ahora sube las escaleras y escucharás voces de los iluminados, por lo que necesitas bajar y colocarte en posición para que le puedas dar a los iluminados que vienen de las escaleras; darles en las piernas es muy buena opción, así corres menos riesgo de que su plaga evolucione y les salga por la cabeza. Ya que estén muertos llama a Ashley y sube las escaleras, gira a la izquierda y toma de la mesa 1 800 ptas, luego toma la Golden Sword de enfrente y en su lugar coloca la Platinum Sword, ahora gira de nuevo a tu izquierda y ve hacia la gaveta que tiene una Red Herb.

Escucharás el sonido de una puerta abriéndose y nota que los Illuminados no tardan en llegar arriba, por lo que recomiendo que nunca dejes a Ashley sola y mates a todo iluminado que se te ponga en el camino. Por último, encárgate del Illuminado de túnica roja con tu Rifle, así morirá rápido y podrás tomar las 4 500 ptas que deja; ahora en donde estaba la Platinum Sword coloca la Golden Sword y una puerta en la parte de arriba se abrirá ve hacia allá (no olvides revisar todo) y ve por ahí.

En esta zona avanza hasta que veas un video en donde se ve a Luis, quien se supone que traía la vacuna para parar la infección, pero la tiró y tiene que ir a recuperarla. Ahora, deja a Ashley en esta zona y pasa por la puerta, si tienes suerte verás que hay un iluminado por ahí, trata de pegarle al menos para que no vaya de chismoso y tarden más los iluminados en llegar. Para ahorrar balas, ve a tu derecha y encontrarás un barril, destrúyelo cuando haya muchos iluminados cerca (para eso tienes que entrar por esa abertura y salir para que sepan que estás de ese lado). Ya que estén fuera, puede que queden unos con vida, así que encárgate de ellos. Ahora entra en la casita y toma lo que haya en los barriles, las 2 500 ptas de la gaveta y la Handgun Ammo en la mesa. Ahora equipa tu Rifle y colócate en esa ventanita, arriba podrás ver a un iluminado con una ballesta así que a la cabeza le tienes que dar. Una vez que esté muerto sal de ahí y ve hacia enfrente, nota que van a salir dos iluminados con un escudo, pero sólo deja que se te aproximen y luego cuando estén cerca dispáralos a la cabeza (con la Shotgun) y eso destruirá el escudo y muchas veces al iluminado también. En seguida llama a Ashley y métete en el cuarto, adentro toma la derecha y localiza la Green Herb, luego ve del otro lado y verás un barril y un cofre, si abres el cofre y tomas la Castle Gate Key unos iluminados entrarán en el cuarto, pero si te apuras a darle al barril muchos de ellos desaparecerán, ahora ve hacia la gran puerta y usa la llave para entrar.

Adentro continúa (ignoras las risas malignas) y llegarás a un punto donde conocerás a un Napoleón que se llama Ramón Salazar y es el líder del castillo, pero no sobrepasa el poder y papel de Saddler, terminando el video vira la izquierda y destruye los jarrones al igual que los del otro extremo, y tratas de pasar abajo del balcón, verás que una barrera caerá y no te dejará pasar, pero nota que hay una figura que se puede completar, lástima que no tenemos lo necesario. Primero ve por la puerta de la derecha y corre por la derecha hasta encontrarte con Handgun Ammo, en seguida ve hacia la mesa y destruye el jarrón, en seguida ve hacia tu derecha y nota 2 barriles, luego pasa por la abertura y nota que los caballos están escupiendo cierta sustancia pero al parecer está muy caliente, por lo que debes tomar lo importante aquí que es la Prison Key que se encuentra en el recuadro; regresa hasta la puerta que acabas de pasar pero no la abras sino gira a la derecha y verás otra puerta color azul, en ella debes usar la Prison key, pero antes de bajar ve hacia la mesa y por la ventana nota que hay un ítem brillando en una plataforma, dispárale y caerá al piso de la prisión, ve allá (deja a Ashley en la zona de arriba) y verás que el ítem se trataba de Shotgun Shells, pero no olvides la Green Herb que se encuentra a la izquierda de la campana del oeste. Ahora acércate a la reja y nota al tipo que está allí, abre la reja y trata de ir hacia la palanca pero el Garrador (ese es su nombre, recuérdalo porque lo menciono mucho) se liberará y tendrás que distraerlo o matarlo para continuar (yo prefiero matarlo, es un gran placer). Para matar a este tipo primero deja que se ponga loco atacando con sus garras, si tienes suerte después de ese bailecito se parará y con el Rifle puedes ver un punto muy raro en su espalda, ésa es su debilidad. Cuando tengas la oportunidad, despíntalo disparando con tu Handgun a las campanas y como es ciego se irá por el sonido de las campanas y nunca me ha tocado ver al tipo sin quedarse atorado en la pared siempre que suena una campana. Cuando muera, 15 000 ptas serán para ti y podrás activar la palanca con toda tranquilidad.

* Gerardo Doofenshmirtz agrega:

"Para vencer al garrador más fácil y gastar menos balas, se debe disparar primero a las campanas para que él crea que está ahí, luego se dirigirá ahí y clavará sus garras, de manera que podrás dispararle. Si se te acaban las campanas, entonces asegúrate de que esté un poco lejos, vete a una de las paredes donde estaban las campanas y desde ahí dispárale e inmediatamente te quitas, pero caminando, ya que cuando corres el te oye."

Al subir nota que unos iluminados vendrán hacia ti, si tienes buen cálculo usa la lámpara que está en el techo y al caer provocará un mini incendio (como de granada) y si sobreviven unos pues no queda más que matarlos a la clásica. Luego avanza hasta la abertura pero antes de pasar deja a Ashley detrás, luego con Leon no te asomes mucho y ve que hay un iluminado con dinamita, trata de atinarle con lo que puedas, pero si no lo haces bien escapará y saldrán dos con ballestas pero estos los prefiero matar con Handgun y de lejos (para seguridad). Si es que no eliminaste al de la dinamita, al eliminar a los ballesteros camina hacia delante hasta la abertura y entra un poco y date la vuelta y corre porque saldrá y de nuevo, trata de darle a la dinamita pero esta vez con la Handgun. Después ve hacia la abertura y espera a ver a un último iluminado, cuando muera toma la Handgun Ammo y ve de regreso hasta el vestíbulo para grabar, lo necesitarás si eres Continue fóbico xD. Ahora checa que en tu inventario lleves una Flash Grenade, una Hand Grenade, al menos dos balas de Rifle y unas cuantas de Shotgun. Si las tienes la siguiente zona no será mucho peligro para ti, de lo contrario, deberás lidiar demasiado con la muerte.

Al entrar al cuarto (nota es que gigantesco) usa tu Flash Grenade, eso paralizará a todos excepto a los de escudo, en seguida usa una Hand Grenade bien colocada (que llegue al menos hasta donde está o el iluminado rojo o los de escudo) y verás que una gran multitud de Iluminados caerán ante la explosión; ahora toma tu Rifle y apunta hacia los balcones que se encuentran hacia el Noroeste y Noreste respectivamente, allí verás a iluminados ballesteros (matarlos es vital, de lo contrario de van a andar moleste y moleste con sus flechazos) entonces procura matarlos de a tiro en la cabeza (nunca me ha tocado ninguno que le haya salido plaga así que no hay mayor problema con eso). Si es que tu Hand Grenade hizo demasiado daño, unas puertas se abrirán y los iluminados con escudo aparecerán, así que prepara tu Shotgun. Recuerda que aquí tu máxima prioridad es que Ashley quede a salvo y que el iluminado rojo muera (ese siempre tiene plaga pero da 4 500 ptas al morir). Cuando todos en este lugar estén muertos ponte a recolectar los ítems que están en los jarrones y las pesetas que están en una silla. Al terminar baja las escaleras y notarás que aún hay al menos dos iluminados restantes, despáchalos con la Handgun; abajo encontrarás unos jarrones, en uno creo que siempre hay una Hand Grenade, luego pasa por la puerta que está cerca y toma la Green Herb que hay ahí junto con las Shotgun Shells. Ahora pon a Ashley en un bloque y con Leon párate en el otro, así harás que una palanca sea revelada en el centro del cuarto gigantesco, pero lo malo es que nuevos iluminados entrarán a escena.

En esta parte ve por Ashley y déjala en una esquina (bien pegada), luego coloca a Leon viendo hacia la puerta para poder encargarse de los enemigos. Primero entrará un iluminado solito así que se mata bien, luego empezarán a llegar más, entre ellos llegarán con escudo. Recuerda siempre proteger a Ashley y cuidar tu salud. Cuando la horda haya terminado, sal del cuarto y verás a un iluminado con careta, si no me equivoco este es el último que hay. Ahora manda a Ashley a girar la palanca mientras preparas la Shotgun; cuando haya terminado corre hacia atrás y si tienes suerte verás que no salió ningún enemigo, porque a veces si te salen 3 o 4 iluminados con guadaña acompañados del rojo y es un dolor de cabeza porque si te lanzan la guadaña corres el riesgo de que dañen a Ashley y si estás muy herido sufrirías la muerte.

** NOTA: creo que el no verlos depende de tu situación y eso lo indica el video que sale al bajar la escalera, si salen enemigos es que pelearás y si no, pues puedes continuar sano y salvo.

Ya que estén muertos sube al nivel superior y lo primero que debes de hacer es investigar las áreas de los lados, es decir, los balcones en donde se encontraban los ballesteros. En uno de ellos encontrarás un First Aid Spray que te puede servir de mucho. Ahora sal de allí y ve hacia el centro y continúa derecho, verás una escena en donde Ashley le indica a Leon que hay dos manivelas en la parte superior, pero desafortunadamente Leon no puede llegar allá así que tendrás que enviar a Ashley; antes de hacerlo ve hacia los jarrones a reclamar munición del Rifle y de la Shotgun. Cuando Ashley esté en el nivel superior tu objetivo es protegerla en contra de los iluminados que tratarán de atraparla, utiliza el Rifle para eliminarlos de a tiro. Ya que ambos niveles hayan salido del agua, ve por Ashley (recuerda que no sabe bajar) y cruza los niveles hasta llegar a la puerta, pasa por allí y terminará la pesadilla, por ahora.

En este cuarto empieza pegándote a la pared derecha, luego ve hasta el fondo y encontrarás un cofre protegido por un vidrio, rompe el vidrio con el cuchillo y toma del cofre una Hand Grenade, luego ve al otro extremo y encontrarás Handgun Ammo; en el centro del cuarto (desde donde está el mercader) puedes ver que hay un objeto reluciente en el ojo de un ángel, dispárale y toma la Spinel. Ahora con el mercader vende lo que necesites y en el Tune Up mejora lo que son tus armas en Capacity y Reload Speed. Ahora ve por la especie de caverna en el centro y verás un video de Ashley a quien le pasa lo mismo que a Leon a principios del juego, pero por estúpida cae en una trampa y tendrás que ir a rescatarla, al menos un peso de encima se fue.

* NOTA: si quieres pasar el tiempo puedes ir por la puerta a la derecha del mercader que tiene a otro tipo que te invita a jugar en su galería de tiro, en estos lugares (que encontrarás ve ahora en adelante, 4 exactamente) puedes conseguir unos ítems llamados Bottle Caps, que no sirven para nada excepto para comprobar que pasaste las pruebas de esos tipos. En cada lugar puedes conseguir un total de 6 piezas.

@@@ 5.8 - Capítulo 3.2

Al terminar de ver el video de la conversación con Salazar (se metió en la línea de Hunnigan) localiza una puerta que está en esa especie de cueva y entra. Al hacerlo, voltea a la derecha para localizar unos barriles, después de destruirlos continúa y baja al desagüe, camina y escucharás un sonido de que algo arremetió al lugar, pero no hay problema por ahora así que sigue hasta la abertura y gira a la derecha, después para; aquí empezarás a matar monos, así que toma tu Rifle y apunta hasta el fondo. ¿Pero a qué le apunto? Verás, los siguientes enemigos son invisibles excepto cuando atacan, pero la forma de distinguirlos a distancia es porque segregan baba a toda hora, así que con el Rifle localiza eso y cuando lo veas, apúntale directamente ahí y con mucha puntería le darás en la cara y eso le causará la muerte. Ahora, antes de avanzar, ve hacia tu derecha y encontrarás una pequeña caja, ahora sí continúa hacia el cadáver del Novistador (los conoceremos así de ahora en adelante) y llegarás a una especie de piscina; si te acercas mucho a la escalera los Novistador se alarmarán. Así que procura eliminarlos de la misma manera que el anterior pero a una buena distancia. Entonces baja la piscina, toma los Eyes que dejan los Novistadors y coje también la TMP Ammo y la Handgun Ammo que brilla sobre el agua, por allí escondida en el agua también se encuentra una Velvet Blue, luego sube la escalera y pasa la puerta.

Aquí te encontrarás en una especie de prisión, acércate al centro del

escenario y escucharás a un Novistador entrar, trata de ver sin el rifle por donde está y si tienes la oportunidad hazle un kick para dejarlo en el suelo, aquí es cuando el Rifle entra en acción; pero si no te pasa eso del kick usa la Shotgun para tirarlo y luego el Rifle para aniquilarlo, tendrás que matar a 3 de ellos en esta parte. Ahora visita cada una de las celdas, una estará sellada porque el seguro está oxidado, pero las demás están abiertas. En ellas puedes encontrar Handgun Ammo, Yellow Herb, Incendiary Grenades, Shotgun Shells, Spinel y Luis' Memo.

Al terminar ve camino a la puerta y dobla a la derecha, continúa por ese camino hasta llegar a una puerta, entra en ella y localiza una manivela circular, úsala para drenar el agua que se ve abajo, no olvides las cajas y el tesoro que es una Butterfly Lamp (que se completa con los Eyes); al salir nota que hay un Novistador esperando, usa el Rifle para deshacerte de él, luego avanza un poco y te encontrarás con otro, a este lo debes de noquear con la Shotgun y eliminarlo con la misma o con Rifle; en seguida ve de nuevo a la zona de celdas y te encontrarás con muchos Novistador esta vez, así es que mejor corre hacia abajo y continúa hasta tomar la Velvet Blue del rinconcito en, después encárgate de los Novistador de la forma en que mejor te acomodes. Al terminar sube las escaleras y gira a la derecha, pasa la puerta y llegarás a un cuarto de cuchillas, así es que calcula bien tu timing y cruza todas hasta el final, a la derecha hay una Velvet Blue, así que gira 180° y entra en la puerta, sube las escaleras y localiza los barriles antes de entrar en la puerta ve la derecha.

Ahora estarás de vuelta en el cuarto de los ángeles, nota que ahora hay Illuminados rezando, así es que primero equipa tu Rifle y no te acerques tanto al final de ese piso, apunta hacia el rojo y dególlalo, también trata de matar a otros cuantos illuminados que generalmente dejan provisiones y Spinels y no olvides el Illuminados Pendant que dejó el rojito. Sube de nuevo y llega al final de esa parte, luego puedes ver un candelabro, salta en él y luego llega al otro lado, de aquí gira a la izquierda y verás unos jarrones, ahora gira 180° y continúa hasta ver otro candelabro (es diferente al que acabas de saltar) y pasa al otro lado, vira a la derecha y activa la palanca que abrirá las puertas. Ahora ve hacia atrás para tomar del cofre una Elegant Mask; después localiza al mercader que está subiendo las escaleras ve su antigua posición y verás una puerta, ve con el mercader (yo recomiendo mejorar el poder de tu Shotgun y Handgun) y pasa la puerta.

Al entrar, continúa y toma la Red Herb, sube las escaleras y de las sillas toma Handgun Ammo para después pasar la puerta; aquí verás un gran cuarto donde un Illuminado Rojo ordena tumuerte, verás que lo que más puede cansar en esta zona de abajo son los ballesteros, pero en el piso de abajo no conviene darles si no es que ya eliminaste a los demás illuminados de este nivel y el mejor lugar para matarlos en detrás de la pared que esconde un barril. Al eliminar a los illuminados que se puedan pasa por la puerta, adentro toma lo que se pueda y elimina al de arriba que tiene careta para pasar la puerta; recomiendo que ésta la abras lentamente y te coloques bien pegado a la pared para que el iluminado que está disparando flechas sea eliminado, luego camina hacia enfrente y podrás ver un barril, destrúyelo con tu Handgun y así perecerán los dos enemigos con careta o 1 al menos; ahora continúa hasta la barrera y baja, verás que el iluminado rojo se escapará así que trata de atinarle con tu Rifle en su cabeza, pero si no puedes pues espera; en el cuarto que estaba detrás de la barrera hay mucho oro junto con unas Shotgun Shells después sigue los pasos del enemigo y entra en la puerta, lo verás adentro junto con otro con escudo, elimina al de escudo y persigue al otro hasta la puerta, donde verás que sale en una torreta; para eliminarlo fácilmente abre la puerta y quédate detrás de ella (así evitas que se cierre) y cuando el enemigo no esté disparando toma el Rifle y apunta a su cabeza. Una vez muerto ve por la Gallery Key. Al entrar verás la cabeza de un venado, en

su ojo tiene una Velvet Blue así que dispárale para que caiga. También podrás ver varios jarrones y en el centro un mecanismo que controla los cuadros: 4231 es la combinación para revelar una puerta, así que entra en ella.

Al pasar verás un video que muestra una plática entre Salazar y Leon, y al final las cosas se tornan feas vaya que salen varios ganados, muchos de ellos con guadaña y otros con ballesta, así que cuando tomes control empieza usando tu Shotgun para así evitar que las guadañas sean lanzadas y que dañes a más ganados con menos municiones; al terminar con la mayoría de ellos te mostrarán que hay dos ganados con Rocket Launchers, cuando se ve el video corre a tu seguridad para que no seas dañado (si puedes, entra a la puerta que está a la derecha de donde entraste y aquí hay una Yellow Herb). Ahora ve al nivel superior y para no gastar tantas municiones en los iluminados, dispara a las lámparas cuando tengas a un iluminado en el rango de la explosión de la lámpara. Haz esto en las 4 esquinas y queda alguno vivo no hay más remedio que perseguirlo. Ya que no haya enemigos, investiga el nivel superior para obtener ítems y municiones, verás que en la pared en donde está el cuadro gigante de donde salieron los de Rocket Launcher hay cerca un botón que puede ser presionado y que al hacerlo revelará una gran plataforma al igual que otros de Rocket Launcher, luego localiza una puerta en medio de una pared (justo por donde hay una Green Herb) y entra, destruye el jarrón y presiona el botón, luego abre la puerta y verás a dos iluminados preparando su Rocket Launcher, hazte a un lado (pegado a la pared) y los tiros no te harán daño, así que sal de ahí y elimina a los enemigos (a los del cofre y a los que vienen desde el nivel inferior) para después tomar la Goat Ornament que hay en el cofre y con ello salir por la puerta blanca de ese nivel.

Ahora te encontrarás muy solo, continúa hasta ver las dos puertas, la que ves directamente enfrente está cerrada con un candado (se sabe por el sonido que hace) así que abre y continúa por la de la izquierda, aquí justamente arriba de la puerta de enfrente podrás ver un ítem que se trata de una Spinel, continúa hasta llegar a una fuente, elimina a los cuervos que puedas y toma lo que hay en la fuente y lo que dejaron los cuervos; al fondo puedes ver una puerta pero está sellada y necesitas a Ashley para que te ayude a llegar ahí (ese lugar tiene un cofre que resguarda la Broken Butterfly, por eso no he dicho que la compres). Ahora continúa tu camino y encontrarás unos barriles, destrúyelos y continúa hasta la puerta.

Al entrar te mostrarán el gran jardín del castillo (al menos una parte agradable y relajante), continúa tu camino hasta llegar a las escaleras, escucharás una conversación por radio con Salazar, quien menciona que tendrás que lidiar con sus mascotas, esto es lo feo. :S Primero llega a la reja, aquí entra y destruye los barriles y gira a la izquierda, escucharás los gruñidos y si volteas encontrarás a un colmillo, mávalo y entra en el primer camino a la izquierda y llegarás a una reja, tumbala y corre hacia la izquierda y entra en la primera abertura, sube las escaleras y voltea para ver a los colmillos, aquí tendrás buen ángulo para dispararles y matarlos (cuidado que atrás de ti hay uno [sólo Professional]). En seguida vuelve abajo del lado que subiste y gira a la izquierda, continúa y localiza un cofre con Shotgun Shells adentro; cuando lo abras mantén tu mira hacia la entrada de ese corredor porque saldrá un colmillo, así que mávalo, pero no vendrá sólo vaya que uno saltará desde atrás de donde apuntas y revelará su plaga (cuidado con ella que te mantiene entretenida por mucho tiempo y baja casi lo mismo que una buen mordida de colmillo). Regresa al puente y cruza, voltea a la derecha cuando puedas y continúa para llegar a una fuente con forma de mujer en la que encuentras la Moonstone (Left Half), por fortunano viene ningún colmillo pero regresa caminando al puente ya que al llegar a él los colmillos saldrán de los arbustos, mávalos a todos. Antes de subir al puente, gira a la derecha y toma la TMP ammo que se encuentra en el cofre.

Regresa a la casa de los colmillos (donde estaban encerrados) y continúa derecho hasta llegar al final, allí vira a la derecha y encontrarás una Yellow Herb, ahora regresa y entra en la abertura anterior, continúa y en el entronque te saldrá un colmillo, toma el camino de la derecha y gira automáticamente a la derecha de nuevo para entrar en un pequeño corredor que lleva a un cofre que tiene un Red Gem; vuelve al entronque y toma la izquierda, sigue ese camino hasta llegar a otra fuente que tiene la Moonstone (right half) [con esto ya tienes lo necesario para poder terminar el chapter, si así lo deseas, regresa a una puerta que está casi a la entrada y coloca la Moonstone ya combinada para ver el video que terminará el Chapter; si deseas continuar, sigue el párrafo). Regresa al entronque y toma la derecha, corre hasta llegar a una pared, gira 180° y ve al cofre de la derecha que tiene un First Aid Spray, aquí espera al colmillo y mátalos. Corre hacia enfrente (escucharás un colmillo corriendo) y cuando consideres que estás a buena distancia para eliminar al colmillo voltea y elimínalo. Al final de este lugar, hay un corredor que lleva a un colmillo que resguarda una Spinel y el anterior lleva a una reja, si la derribas, puedes regresar más rápido al principio y así terminar el Chapter poniendo la Moonstone en la puerta.

@@@ 5.9 - Chapter 3.3

En este cuarto nota que si llevabas a colmillos persiguiéndote ya no estarán, así que ponte tranquilo y cómodo. Primero que nada, empieza destruyendo el jarrón que hay enfrente de ti, voltea y enfrente hay Handgun Ammo, a la derecha de la cama hay un jarrón que tiene una Spinel; el closet 2° closet que ves en la parte del mercader tiene un Mirror W/ Pearls & Rubies y justo a la derecha de ese closet hay un jarrón. Ahora habla con el mercader, después regresa al inicio del cuarto y toma el otro camino que te lleva a una puerta.

Al entrar ve directamente hacia enfrente, verás un jarrón, luego gira a la izquierda y verás una Green Herb, en la siguiente mesa habrá Handgun Ammo; en seguida va a la derecha de la abertura y presiona el botón para hacer que la pintura gire, ahora apunta con tu Handgun hacia la botella de vino y al destruirla desactivarás una barrera; antes de ir para allá ve por el corredor detrás de ti y toma lo que haya en los jarrones. Ahora si, entra a la abertura pero justo al entrar gira a la izquierda, verás que hay una Flash Grenade, camina pegado a la pared y destruye el vidrio para tomar la granada, luego avanza un poco y quedarás atrapado en una jaula, aquí verás que muchos iluminados rodean la jaula además de que un Garrador aparece dentro contigo.

Mi estrategia para este lugar es un poco compleja: primero utilizo una Incendiary Grenade en el Garrador para mantenerlo ocupado, luego utilizo una Flash Grenade para que los iluminados se distraigan y para no estar tan apretado utilizo la Shotgun para destruir un candado para poder salir de la jaula. Al estar fuera las cosas son más sencillas ya que tienes más espacios para afrontar a los iluminados, además, si te mantienes en los lados cerrados de la jaula el Garrador se quedará adentro sin poder hacerte nada mientras matas iluminados.

Cuando tengas tiempo para ir al centro, ve y toma el Hourglass w/ gold decor y el dinero que deja el Garrador (mayormente). Ahora espera a que puedas eliminar a todos los iluminados que caen dentro de la jaula y en el corredor de la pintura toma Magnum Ammo, luego ve por la puerta que está en el mismo cuarto donde está la jaula.

En este cuarto empieza equipando tu Rifle y acércate al risco, con el Rifle elimina a los iluminados de rojo (nota que si les sale plaga es diferente, ahora es una araña que toma muy poco para liberarse de su portador y dura más (o menos). Al eliminar a los enemigos del piso baja las escaleras y gira la palanca para que salga un puente que conecte los lados, pero al hacer esto van a salir más enemigos de donde te encuentras. Sube las escaleras y cruza el

camino cuidándote tanto de los enemigos detrás de ti como los que van a llegar. Así que cuando cruces llegarás a una mesa que tiene dinero, a lo lejos hay un iluminado disparando flechas, encárgate de él. Luego baja y encárgate de quien llegue y de quien esté ahí; una vez que estés libre toma todo lo que haya en la mesa que estaba protegida por vidrios, lo último que debes tomar es el Rocket Launcher ya que lo demás tiene más importancia que un simple tiro poderoso. Luego sube las escaleras y elimina a el(los) iluminado(s) que se encuentran allí para así abrir la puerta y proseguir de nuevo a la puerta de fondo, sigue ese camino hasta llegar con el mercader, él tendrá una Attache Case XL por 73 000 (buena inversión si vendes el Rocket Launcher :)); cuando termines ve por la puerta. Verás un video de Luis quien ya te tiene la cura, pero Saddler lo mata y retoma la cura, maldito, pagara. Fin del capítulo.

@@@ 5.10 - Capítulo 3.4

Ahora investiga todo este piso, empieza tomando Handgun Ammo que se encuentra al oeste del cuerpo de Luis, sigue por allí para ir a los jarrones y en el camino oirás la voz de Ashley, y la enfocarán para que sepas donde está. Destruye los jarrones y sigue tu camino para encontrar más jarrones, sigue y verás un cuadro de Saddler junto con 2 jarrones, atrás del cuadro de Saddler hay 5 000 ptas. Luego ve de nuevo a donde enfocaron a Ashley y posicónate en el peldaño (por así llamarlo) y saca tu Rifle, usa el zoom para localizar los objetos que sujetan a Ashley, el punto es darle a estos objetos por las esquinas para que no dañen a Ashley y también sean destruidos, cuando termines verás que Iluminados empezarán a llegar por Ashley, a mí no me gusta usar el Rifle aquí sino la Handgun, ya que siempre llevo mucha de sobra. Cuando elimines a los primeros verás que Ashley intenta escaparse, pero la puerta está cerrada y más iluminados llegarán; usa tu Rifle para deshacerte de los ballesteros y el rojo pero a los demás mátalos con la Handgun. Si estás en apuros, usa una Flash Grenade. OJO, SI ASHLEY ES LLEVADA POR UN ENEMIGO HASTA UNA PUERTA, PERDERÁS. Si todo sale bien, Ashley obtendrá la llave y saldrá ve ahí.

Toca el turno para jugar con Ashley.

Primero ve hacia tu izquierda y en la esquina del buró hay una Spinel, sigue hacia enfrente y encontrarás una Yellow Herb. Ahora ve hacia la máquina de escribir (por si lo deseas) y gira a la izquierda, aquí gira a la izquierda en la primera abertura y espera a que el enemigo te localice, luego cuando venga hacia a ti escapa por el lado contrario por donde él viene (que raro) y ve por el camino de la izquierda en donde encontrarás una palanca, gírala pero cuando venga llegando el enemigo ve haciaenfrente y pasa por debajo de la mesa. Si te sientes inseguro de tratar así puedes utilizar las lámparas para quemar al enemigo (cuando tomes la lámpara Ashley la lanzará directamente al enemigo, pero si falla es porque el enemigo viene a velocidad y Ashley y no usa el cálculo para ponerla en su trayecto, sino donde lo vio. Nota que hay una Green Herb para activar la Yellow que acabas de tomar. Cuando la reja quede levantada, pasa por allí y vuélvela a cerrar con una palanca que está cerca para así dejar al enemigo atrapado. Ahora el problema es doble vaya que tienes que girar dos palancas por fortuna si no haces ruido puedes girar una sin que el enemigo se de cuenta; la segunda es también fácil vaya que puedes utilizar la lámpara que está cerca para quemar al enemigo y así entretenerlo mientras giras la palanca. Cuando la entrada esté libre continúa y cuando llegues al entronque toma la derecha (nota que ahí cerca hay una Red Herb) y continúa hasta el fondo para llegar a la puerta.

En esta parte no habrá enemigos, por fortuna. Primero gira a la izquierda y pasa por debajo de la mesa y sigue para llegar a un switch, presiónalo y ve por el camino que se abrió, allí encontrarás otro switch que cerrará la anterior pero que abrirá otra que te lleva al principio, ve enfrente y toma la

Green Herb y luego empuja el librero para revelar el 3° switch que abre el siguiente camino (no olvides la Stone Tablet que se encuentra en la zona intermedia) luego abre la alacena y toma las 1 800 ptas y una Velvet Blue en un buró a la derecha. Ahora pasa por la puerta y continúa, en una silla encontrarás una Spinel; continúa por tu izquierda hasta llegar a un pedestal, en él debes organizar las piezas de tal modo que quede un escudo, aunque la falta una pieza ésa se la pones tú (la Stone Tablet) y eso abrirá la puerta, ve adentro y localiza un mini cofre que tiene una Gold Bangla, también busca una alacena y toma una Spinel que hay adentro. Para finalizar toma la Salazar Family Insignia que se encuentra en la estatua, esto cerrará la puerta y revelará otro cofre que tiene la Serpent Ornament; esto abrirá la puerta de nuevo, pero se escuchará que hay metal moviéndose, espera en la parte Sureste de la mesa (esto diciendo que Ashley está viendo hacia la puerta desde donde está el mini cofre. Verás que las armaduras llegarás, no temas, quédate un poco en donde estás hasta que llegue una armadura y se prepare para atacarte, corre hacia la izquierda y rodea la mesa; si lo hiciste bien las armaduras se prepararán para atacarte pero ninguna te hará daño ya que no hacen ataque instantáneo. Ahora corre hasta la puerta que te lleva de regreso a la zona oscura, pero en tu trayecto te encontrarás a dos armaduras posicionadas para atacarte, cuando pases en su zona de ataque te pondrán dos botones los cuales debes apretar para esquivar el ataque (para calenturientos este es buen momento); ya que llegues a la zona oscura ve hacia la puerta y notarás una última estatua, esquivala y sal de ahí. Ahora continúa, pasa la puerta e inmediatamente presiona A para abrir un cajón que tiene una Velvet Blue, al fondo hay una Spinel y a la izquierda hay Handgun Ammo; luego ve al círculo de centro y coloca la Salazar Family Insignia, esto revelará una escalera, sube por ella y al terminar gira a la derecha donde habrá 1 500 y 1 800 ptas. Ahora sigue el camino hasta llegar a la puerta, una vez que la cruces verás un video en donde te encuentras con Leon. Fin del capítulo.

@@@ 5.11 - Capítulo 4.1

** PS: Se me olvidó mencionar en el transcurso como conseguir la Crown Jewel, y ésta se obtiene matando al Vergudo.

** NOTA: Lo siguiente que escribo es para ir a conseguir la Broken Butterfly gratis, los que no la quieran sáltense al párrafo que inicia con 2 asteriscos.

Vamos por la poderosa arma pero para llegar a ella necesitamos caminar mucho. Ve primero por el cuarto que lleva al mercader, de ahí síguete hasta la puerta de entrada que te llevará a la zona de la jaula con el Garrador, de aquí avanza hacia delante y luego toma la izquierda y pasa la puerta. En este lugar si no me equivoco hay novistadors así que cuida a Ashley, ve hacia la puerta y desde aquí dirígete a la puerta que está cerrada, apoya a Ashley para que suba y quite el seguro de la puerta, entonces pasa y toma la Broken Butterfly del cofre; en seguida toma el mismísimo camino que acabas de tomar y llega de nuevo al punto en que iniciaste el Chapter.

** Ya que tengas control sobre ambos verás que Ashley te donará los ítems que haya obtenido, al finalizar continúa hacia delante y pasa la puerta. En este cuarto avanza y gira a la derecha para obtener Handgun Ammo, luego ve hacia la plataforma y móntate, tendrás que dejar a Ashley por un tiempo pero no hay problema vaya que está segura; entonces ve por la puerta de enfrente.

(En la parte que sigue, cuando encuentras a los dragones que lanzan fuego, no es necesario eliminar a los iluminados que dirigen los dragones, con disparar a las cadenas es suficiente). [Gracias a Juan Carlos Frías por el dato.]

Al entrar en el cuarto verás un video que muestra 3 figuras ve dragones que se encuentran en el lugar, así que va a la derecha y empieza a bajar las

escaleras, verás que saldrá un tipo dentro del dragón más cercano y éste se empezará a mover hacia a ti, para que cuando quede en tu misma posición lance llamas de forma horizontal. Si eres rápido para reaccionar verás que te dará tiempo para apuntar con el Rifle y apuntar al tipo que se encuentra adentro, apunta y dispara al tipo (no importa si no le das en la cabeza), así caerá al igual que el dragón; con ello saldrá un cofre cerca que tiene adentro 5 000 ptas. Continúa tu camino y verás un sistema giratorio, espera el momento para saltar y meterte, luego ve al otro lado y salta para estar de nuevo en un puente, pero nota que al pisar tierra se activará otro dragón, por lo que recomiendo avanzar y matar a los iluminados que están enfrente. Cuando termines con ellos espera a que el dragón lance llamas (no te dañarán vaya que estás detrás de un bloque) y empieza a correr de nuevo hacia la cosa giratoria, pero en lugar de subir, voltea y apunta al tipo, para que cuando lo mates reveles un nuevo cofre que contiene otro Iluminados Pendant; en seguida ve hacia adelante y notarás que un tercer dragón aparecerá pero enfrente de ti, así que retrocede hasta donde estaban los iluminados y nota que empezarán a aparecer nuevos (como si el bloque fuera una incubadora que fuera sacando tipos); tendrás que eliminar varios iluminados, aunque dejarán muchas cosas en el piso por lo que vale la pena. Una vez que los iluminados hayan dejado de salir, ve hacia el dragón y colócate en algún lado para evitar contacto con el fuego, si ves hay aberturas a los lados, en ellas te debes colocar para que cuando tengas tiempo puedas apuntar y disparar hacia el enemigo que se encuentra dentro. Una vez eliminado caerá el dragón al igual que parte de la estructura, permitiéndote acceder a la parte más lejana en donde se encuentra un cofre que tiene la Lion Ornament, ahora regresa hasta donde está Ashley.

Cuando te reúnas con ella, ve hacia tu derecha y verás un carrito, súbete en él y serás transportado a otra zona del castillo. Justo aquí encontrarás una puerta, ábrela y notarás que estás de nuevo en el cuarto en el que conociste a Salazar, aquí mismo nota la pared que cayó cuando te acercaste a ella, verás que hay una figura ve un león con una cabra y una serpiente, ve colocando las ornamentas una por una hasta que quede completada la figura, esto hará que la barra suba de nuevo, ahora continúa y cruza la puerta.

En este cuartito verás de nuevo un carro, pero en los lados del cuarto también habrá jarrones. Sube en el carro y avanza a la zona que sigue. En este lugar dirígete ve nuevo hacia la puerta y llegarás a un lugar con múltiples caminos; el primero que es 100% necesario es el primero a tu derecha, en él habrá un Merchant y una puerta que lleva a un concurso de tiro. Aquí mismo en le buró de la esquina hay Handgun Ammo. Salir de ahí y dirígete a la izquierda y métete en el corredor, toma la Flash Grenade y regresa, toma el camino que está a la derecha del cuarto del mercader y llegarás a una mesa, toma la Yellow Herb y una Spinel del buró en la esquina. En seguida pasa por la puerta.

Aquí estarás en un corredor, ve hacia enfrente y nota que hay Handgun Ammo, gira a la izquierda y verás de nuevo armaduras, continúa y la segunda de la derecha estará posicionada para atacar, esquivala y sigue aunque la última de la izquierda también estará posicionada para atacar. Continúa y entra al gran cuarto, toma la King's Grail y verás que la puerta se cerrará, en seguida escucharás que las armaduras del cuarto cobrarán vida. La mejor forma de matar a estas cosas es en primera, quitarles el casco con dos balas de Handgun, esto provocará que su plaga se revele (así es como cobran vida), pero no la aniquiles todavía, haz lo mismo con las 3 armaduras y cuando ya estén las 3 listas, usa un Flash Grenade que te deshará de las 3 plagas (si es que las echaste justo enfrente de ti, no en cualquier lugar). Pero eso no es todo, otras 3 armaduras saldrán y tendrás que eliminarlas; el problema con esta ronda es que una es de ataque rápido (porque lleva una espada), así que debes de encargarte primero de ella. Al finalizar con las armaduras se abrirá la puerta y podrás regresar de nuevo al cuarto anterior. Ahora vete todo derecho

hasta llegar a una puerta y entra.

* Miguel Rodriguez agrega:

"Deja a Ashley exactamente en la puerta de la habitación donde obtienes el King's Grail; ella quedará del otro lado de la reja que se cierra pero es 100% seguro, no hay nada ni nadie que la ataque y así puedes pelear con las armaduras, preocupándote sólo de ti. Es mucho más seguro y cómodo."

En este cuarto verás dos estatuas con forma de armadura (no atormenten :S), cada una debe ir posicionada en un cuadro amarillo, además de que tú y Ashley deben ir en otro. Cuando ya hayas presionado los 4 bloques entra en el cuarto y encontrarás al pequeño Salazar que te tenderá una trampa, esta vez muy mortífera: las espinas en el techo. Cuando tengas control nota que hay ciertas gemas en el techo, destruye las 4 que hay y parará la caída del techo; aquí mismo toma la Handgun Ammo de una esquina y ve por la abertura, continúa y llegará un punto en el que Ashley quedará atrapada y un vehículo vendrá por el corredor (me pregunto cómo se habrá metido semejante cosa); bueno el caso es que debes tomar el Rifle y eliminar a los iluminados que controlan el vehículo, la puerta se abrirá y tendrás que escapar de la zona de impacto del vehículo, para después poder tomar los ítems que se encontraban allí. Aquí mismo en un buró encontrarás el Elegant Chessboard y también podrás notar un cofre que tiene la Queen's Grail; ahora quita el seguro de la puerta y sal del cuarto.

Ahora sí, ve por el pequeño corredor que falta y a distancia elimina a los enemigos con escudo, luego vendrán los que tienen guadaña (asegúrate de que Ashley no te siga) y elimina al grupo, cuando termines checa las estatuas, nota que en ellas hay objetos brillantes, los cuales son 2 Spinel, 1 Velvet Blue y 1 Purple Gem; en seguida ve hacia enfrente y ve que hay dos estatuas coloradas diferentemente, una es de color azul y otra roja; en la azul coloca la King's Grail y en la otra la Queen's Grail, así abrirás la puerta.

En este cuarto nota el gran destrozo de ventanas, primero abre los jarrones de la derecha (el de la izquierda tiene una serpiente) y después los que están del otro lado, después ve hacia enfrente y en la repisa localiza 1 800 ptas, continúa a la siguiente que tiene 1 800 ptas y luego nota que antes de la puerta, las ventanas muestran una escalera, sal por una ventana y ve a la derecha para tomar una Red Herb, después voltea y sube, sigue ese camino y llegarás a un cofre que tiene otra Butterfly Lamp. Ahora nota que hay una abertura que muestra un gran panal, ese panal muestra que puede ser dañado, pero cuesta mucho derribarlo, aunque el premio es sutil: muchos ojos en el centro del escenario. Pues bien, lo que cuenta aquí es principalmente ir al centro del escenario sin importar si derribaste el panal o no. Una vez que estés allí verás un video en donde los novistadors se llevarán a Ashley y tendrás que aniquilarlos. Hecho esto ve a una especie de estructura que en realidad es una palanca, úsala y verás que el puente no caerá a causa de que está sostenida en la pared, así que toma tu Handgun y dispara a lo que sostiene las cadenas para que el puente baje.

Cruzando la puerta estarás de nuevo en un cuarto raro, aquí habrá un Merchant (si decidiste no ir por la Broken Butterfly gratis, esta es tu oportunidad para comprarla y así no sufrir más adelante. Ahora continúa por el corredor hasta llegar a la puerta, aquí escucharás el sonido del aire, así que continúa (video) pero nota que un iluminado denotará tu presencia y te empezarán a bombardear con las piedras incendiarias de la catapulta. Cuando llegues a la otra parte ve a la izquierda y sube las escaleras para ver a los iluminados, elimínalos y toma la derecha, aquí habrá un par de barriles, cuando termines ahí sigue, dobla a la izquierda y entra en la puerta de centro.

Una vez adentro ve la estructura llena de poleas, notarás que hay algo raro

ahí, apunta tu Handgun y destruye ese pedazo de madera; en seguida sube y continúa a tu derecha (antes de la escalera para y apunta al otro pedazo de madera), luego sube de nuevo (no olvides la Handgun Ammo) y justo al terminar nota que hay otro pedazo de madera atrás de ti, ahora ve al final del pasillo y gira la palanca, esto activará el sistema, pero al ir de nuevo a la escalera escucharás que la puerta se abrirá y los iluminados se colocarán en posición. Baja la escalera y te encontrarás al primero a tu derecha (balletero), luego ve a la siguiente escalera, si te pegas al pilar y esperas puedes esperararte que un balletero llegue. Baja al siguiente nivel y busca una escalera al nivel más bajo, cuando entres verás que iluminados entrarán de la puerta de enfrente como la de arriba (cuidado, arriba hay dinamita), luego sigue y encontrarás a un balletero y a otros con guadaña, trata de evadirlos para llegar a un lugar abierto y libre para poder eliminar a gusto a los iluminados; cuando quieras sal por la puerta.

En este puente verás primero a tres escuderos, elimínalos y sigue avanzando, pero nota que en cierto punto van a salir demasiados, así que es tiempo de usar una Hand Grenade y cuando tengas tiempo, voltea porque también habrá enemigos detrás de ti, usa un buen tiro de Shotgun y los tumbarás, ponte detrás de ellos y a matar a todo quien venga. Ya que estés fuera, desde lejos apunta al iluminado con máscara y elimínalo con el Rifle y para terminar entra en la puerta.

Al entrar verás que estás en una situación apretada de principio porque hay dos Garradors en esta zona (con tan poco espacio :) y dos iluminados que los cubren. A mi me gusta matar primero a los iluminados (Semi-auto requerido para matar a ambos) para despertar el oído de los Garradors, entonces espera a que lleguen mientras tienes tu Broken Butterfly en mano (por eso la requerimos tan temprano) y cuando tengas la oportunidad apunta a un Garrador (obviamente a su plaga de la espalda) y dispara, si no muere procura eliminarlo con Rifle (otro de Magnum es un desperdicio). Procura no subir las escaleras de lo contrario saldrán más iluminados (y con careta), así que cuanto te ocupes de los Garradors (15 000 ptas c/u) ve hacia las escaleras y afronta a los de careta. Cuando termines, ve por la puerta. Ahora avanza y verás dos estatuas, cada una tiene una Spinel, luego sigue hasta la puerta. Verás un video en donde se ve como Salazar envía a Leon al abismo (video para apretar botones) pero como buen policía tiene su arnés, y como no se muere, envía a su mano izquierda para matarte.

Cuando retomes control de Leon investiga un cadáver para tomar la Crown (si combinas todos sus ítems, tienes el ítem más valioso del juego). Aquí también hay Velvet Blues, Yellow Herbs, Incendiary Grenades, TMP ammo y Magnum Ammo además de Shotgun Ammo. Ahora ve con el mercader que tiene una nueva Shotgun para ti, la Striker (recomiendo mucho usarla, vende la Riot Gun y compra ésta). En seguida ponle poder a la Broken Butterfly a todo lo que se puede y graba (seguro lo necesitarás) y sube las escaleras. Una vez arriba voltea a la izquierda y ve hacia delante, por allí en una tubería hay una Velvet Blue, continúa y llegarás a ver una Red Herb, tómala y prosigue para ver un pequeño video (me da miedo xP), después de esto continúa directo por el desagüe hasta que llegues a una puerta, entra en ella. En seguida te encontrarás en un sitio menos líquido, continúa por el corredor hasta ver un camino hacia la izquierda, si te acercas a él notarás que cierto fenómeno te vendrá siguiendo, así que habrá que meterle velocidad al asunto; ve por ese camino y entra en la habitación, toma la Handgun Ammo y el First Aid Spray de la mesa y regresa al corredor y prosigue por allí. Llegarás entonces a otro camino, ésta vez apuntando hacia la izquierda, entra allí y busca TMP ammo (es lo único que hay) entonces sal de nuevo y escucharás un sonido raro (es el mano derecha de Salazar:()) al igual que se te presentarán los botones L+R o A-b para evadir el ataque del enemigo, ahora que ya te ha localizado no parará de fregarte. Ahora ve de nuevo por el corredor mientras sigues evadiendo sus ataques y llegarás a

una especie de cuatro de máquinas, ahí mismo sobre una máquina verde hay Shotgun Shells, ve por la izquierda y en la esquina encontrarás una Green Herb, después voltea a la derecha y ve hasta el fondo para llegar a la fuente de poder que activará el ascensor, desafortunadamente la puerta de seguridad se cerrará, ve a ver qué pasó y notarás que la cosa se cerró por seguridad (mis bolas que) y activa para que se abra, pero voltea y verás al Verdugo, aquí es cuando la verdadera pelea comienza.

=====

Verdugo

=====

- Debilidad: Nitrógeno líquido (del escenario), Shotgun, Hand Grenades, Magnum, Rifle.

- Estrategia: como verás, te encuentras atrapado en un callejón sin salida en esa parte, lo primero que recomiendo que se haga es que dirijas a Leon hacia él o viceversa, si tienes suerte el enemigo tratará de golpearte con un ataque fuerte, así que presiona los botones que aparecerán para esquivar el ataque, si lo hiciste en el lugar indicado Leon quedará detrás del enemigo, así que ahora ve hacia el tanque de nitrógeno líquido, derríbalo y espera a que el enemigo venga, con buena fortuna pasará por el tanque, así que dispárale para congelarlo y con ello hacerlo vulnerable a las balas, usa la Magnum como primera opción. Cuando termine el efecto del nitrógeno líquido empieza a correr hasta que esté lista la puerta, así que ve por allí y llega hasta el tanque, espera a que esté cerca y derríbalo para empezar a disparar de nuevo; si se te acaban las balas de Magnum usa la Shotgun que es la más versátil para este caso, ahora ve al elevador y trata de subir, pero tendrá que bajar primero (:|) así que cuando llegue ve y sube antes de sufrir más.

* magnus_lord_of_destruction agrega:

"Usa granadas incendiarias, le afectan de maravilla, especialmente después del ataque de nitrógeno."

Video para finalizar el Chapter, entre Saddler y un militar no conocido (aún).

@@@ 5.12 - Capítulo 4.2

Al llegar a la parte baja, saliendo verás una Green Herb y si bajas más encontrarás un mercader y Handgun Ammo al lado de la máquina de escribir al fondo de la habitación. Al pasar la puerta continúa por el túnel, pero.. ganados estarán enfrente de ti, como son 2 elimínalos, aunque notarás que son más resistentes, como que engordaron para que las balas penetraran menos; no olvides checar un carro que tiene una Velvet Blue, por ahora sigue tu camino hasta llegar a una zona totalmente abierta, aquí encontrarás toneladas de ganados (no es por exagerar pero hay bastantes), por ahora lo mejor es bajar las escaleras e ir por el pequeño corredor y aguantar a los ganados en ese lugar hasta que llegue uno con dinamita, así le podrás dar a la dinamita y volar a todos los que estén cerca. Ya que no haya ganados a la vista sal de ahí y ve hacia tu izquierda para girar una palanca y hacer que un carro venga, pero se acabará la energía así que tendrás que reestablecerla. Ahora gira completamente y ve hacia enfrente, continúa, sube las escaleras y elimina al ganado, luego ve hacia el mecanismo que reactiva la energía y para ganar 5 000 ptas ve atrás de ese objeto y toma la barra de oro. En seguida baja pero verás que el famoso ganado con su sierra nunca muere, así que tienes dos opciones, ir a la palanca noqueando al ganado o matarlo (prefiero ésta vaya que recompensa con 10 000 ptas), ahora si ve a la palanca, actívala y ve al carrito que cayó y toma la dinamita, en seguida ve hacia la gran roca que te impide el paso y pon la dinamita ahí, ahora aléjate y deja que el camino se libere para continuar a eliminar a los siguientes 2 ganados. En estos momentos te encontrarás en una especie de caldera, antes que nada ve a tu derecha hasta llegar a un Fisrt Aid Spray, luego ve hacia enfrente y toma la Flash Grenade,

después ve del lado opuesto y toma las Shotgun Shells y para finalizar dirígete hacia la puerta, pero de pronto saldrán 2 gigantes, así que prepara el arsenal.

=====

Los Dos Gigantes

=====

- Debilidad: Hand Grenades, Flash Grenades, Incendiary Grenades, Shotgun, Rifle, Handgun.

- Estrategia: primero que nada creo que ya notaste que hay un gran círculo dentro de la zona, éste círculo se abre mediante una palanca que se encuentra cercana a las Shotgun Shells, así que razonando un poco concluirás que el agujero es para tirar a los gigantes al fuego. Pero no es tan sencillo colocarlos, lo que recomiendo es primero ir a la estructura que se encuentra del otro lado de la palanca y subir, allí mismo llegará un gigante y tratará de derribarla (es muy floja la estructura) así que cuando sientas que ya se va a caer ve hacia el otro lado por medio de una polea que se encuentra ahí, luego colócate en la palanca y espera a que un gigante pase para que se caiga en el fuego. Pero no se podrá hacer esto para los dos ni meter a ambos de una sola vez; UNA NOTA BIEN IMPORTANTE ES QUE YA QUE EL GIGANTE HAYA CAÍDO EN LA LAVA, NO TE ACERQUES MUCHO AL AGUJERO, DE LO CONTRARIO EL GIGANTE TE TOMARÁ Y FINALIZARÁ SU VIDA CONTIGO EN SUS MANOS. Cuando el círculo esté totalmente cerrado, podrás pasar por allí libremente, así que para el siguiente gigante repite la misma estrategia, sólo que a éste lo tendrás que noquear desde donde bajaste la palanca, una vez noqueado revelará su plaga (como los anteriores) y ya sabrás que hacer (otro recordatorio, no te equivoques en el botón, puedes ser azotado si no presionas el indicado).

* rksora agrega:

He encontrado una forma de matar a uno de los dos gigantes sólo con cuchillo sin tener que correr ni recibir daño. La cosa es ponerse en la escalera, subirla, voltear y antes de que agarre la escalera para tirarte, salta y caerás entre las piernas del gigante; dale 5 ataques con el cuchillo, gira y sube. Repite hasta que salga el parásito; luego cuando esté arrodillado acércatele y súbetele encima, matas al bicho y listo no gastas balas, atacas seguido y no recibes daño. En este tipo de estrategia la cosa es que los puedes derrotar a los dos sin usar balas; además mientras subes las escaleras eres invencible y cuando saltas tienes tiempo para atacarlo mientras mueve la construcción. Antes de que ataque repites y así se gana sin balas. Funiona con los 2 ya que el otro no se acerca porque el que estás atacando le bloquea el paso. Demora pero es efectivo.

Ahora que murió toma los 15 000 que deja, pero antes de continuar ve a la zona anterior y vuelve a entrar para otras 15 000 ptas (del que se quemó), ahora sí avanza hasta la siguiente puerta. Ahora te encontrarás en una cueva, avanza (nooo, novistadors se escuchan en el aire) y verás cierto objeto, ignóralo y ve a tu derecha y sube por ahí hasta llegar a una abertura, adentro encontrarás un switch, si lo presionas harás que una luz se muestre; inmediatamente voltea que unos novistadors entraron a la caverna y te quieren comer, para evitar eso con tu Shotgun ponte a eliminar novistadors (es sencillo, como llegan en bola le puedes dar a muchos y mejor es que muchas veces cuando vas a disparar te ponen el comando de patada para liberarte de ellos. Cuando ya no entren muchos sal y vuelve a subir, continúa el camino hasta llegar a otra cueva, en ella hay otro switch, presiónalo y se iluminará el objeto que viste al principio, esto activará que la puerta se abra, así que en ese mismo nivel ve hacia la puerta y entra; aquí habrá ciertos bloques que andarán para pulverizarte, crúzalos con cautela y llegarás a otro lugar que tiene la Royal Insignia (que se la debes poner a la Crown), luego analiza la tumba y subirás por una especie de elevador. Fin del capítulo.

Al iniciar, continúa por el sendero y llegarás con un mercader, lo nuevo que tiene son nuevas opciones de Tune Up para tus armas, todas excepto la Riot Gun y Mine Thrower. Después de esto continúa tu trayecto y llegará un punto en el que te mostrarán la nueva zona que es una especie de catedral. Bueno, el punto es que aquí debes avanzar hasta ver ganados, mátalos (sin gastar mucha munición, al fin tienen antorcha); en esa misma zona busca 2 200 ptas que se encuentran en la parte oeste y enfrente un barril. Ahora ve enfrente y encuentra una escalera, sube y nota la gran posición para hacer Sniping, usa el Rifle para eliminar a cuantos ganados puedas, luego baja y remata a los que faltaron y toma lo que dejó cada uno. Al eliminarlos ve alrededor de la cabaña y encuentra una entrada, pasa y gira la palanca para abrir un espacio y entra por allí.

Al entrar encontrarás una gran inscripción, la cual dice básicamente que adelante se encuentra el juicio del león, avanza hasta encontrar un gran sitio con ganados en el cuarto, es una especie de laberinto así que tendrás que cuidarte de lo que son las trampas. Primero que nada, toma tu Rifle y localiza a los 2 ganados que no tienen absolutamente ninguna antorcha, elimínalos y luego cambia a Handgun, espera a que lleguen los otros ganados y empieza a avanzar por el laberinto (no te preocupes por la sierra, no se encuentra en el laberinto). Ahora baja por las escaleras del lado izquierdo, quita las trampas con el cuchillo y nota que a la derecha hay un agujero, ve por ahí y llegarás a una tumba, toma el Staff of Royalty (ítem valioso) y regresa; en seguida ve a quitar las demás trampas y verás que hay otro ganado por las escaleras, atácalo y espera a que venga para que lo finalices a puñaladas. Ahora encuentra al último ganado y mávalo. En seguida voltea al centro del cuarto, nota el edificio, en la parte más alta se encuentra el tipo de la sierra, usa tu Rifle y ayúdate para eliminarlo. Al hacerlo, sube las escaleras y toma la Key to the Mine y las 10 000 ptas que deja, inmediatamente enfoca tu atención a la escalera que ganados empezarán a escalar, quítales la escalera y aviéntales una granada (obviamente no lo hagas inmediatamente, tienes que esperar a que lleguen algunos más. Otra buena estrategia es colocarse enfrente de la escalera y empezar a dispararles a los que van subiendo, con la Shotgun (a la cabeza) y si tiene buen poder se los matará uno por uno. A continuación baja por las aberturas y busca una puerta en el nivel, cuando la encuentres ábrela y usa la ventaja de que el enemigo está de espaldas y puedes dispararle fácilmente, hazlo y luego empieza a dispararle hasta que se ponga de pie, usa una granada de fuego y en el suelo sigue hasta que se muera y toma otros 10 000. Lo que sigue es ir a la puerta y continúa por la ruta hasta una puerta, al entrar habrá de nuevo una trampa con el techo, como la vez anterior enfoca tus disparos sobre los puntos rojos (no importan los enemigos que haya) y cuando ya no haya peligro elimina a las arañas, continúa el trayecto hasta llegar a una puerta, atraviésala.

En este cuarto llegarás a unos vagones, sube y ve hacia en medio, luego enfoca a la palanca y dispara para que el transporte se empiece a mover, desde este punto empezarán a salir ganados de todos lados y empezarán a atacarte, por eso recomiendo ponerse en la parte frontal del vagón. Cuando veas una estación en donde haya ganados, dispáralos y nota que se caen al disparo, así te ahorras balas. Llegará un momento en que un ganado parará el vagón para que sus compadres lleguen a aniquilarte; cuando hayas terminado elimina al ganado que protege la palanca y dispara de nuevo para continuar. Poco después empezarán a haber obstáculos que se esquivan con L+R, así que cuida tu espalda. Ya al final tendrás que saltar con L+R y subir presionando continuamente A; ahora sigue el camino hasta llegar a una puerta, ábrela y adentro encontrarás la Stone of Sacrifice, eso abrirá un pasaje, síguelo y sube por la escalera.

Te encontrarás de nuevo en las faldas de la catedral, sólo que ahora no habrá

ganados, sigue hasta la puerta, coloca la Stone of Sacrifice y sube para terminar el Chapter.

@@@ 5.14 - Capítulo 4.4

Al subir te encontrarás en la catedral, avanza y ve a la derecha para tomar Handgun Ammo (2 packs), luego continúa y llegarás a ver una gran estatua de Salazar, ignórala y avanza a la izquierda y verás que el puente se corta, espera aquí un momento para que veas a un iluminado ir hacia ti, elimínalo a la vieja táctica y regresa. Por allí debe de haber una escalera, ve hacia ella y sube y dispara al iluminado solito, esto alarmará a los demás así que deja que se empiecen a reunir en esta zona. Cuando termines sube a la mano de Salazar y deja que te lleve arriba, ahí encontrarás a más iluminados, así que antes de que te ataquen, salta y luego defiéndete para salir ileso, luego gira la palanca y observa como sube una parte del puente. Ahora baja por la mano y en al plataforma encontrarás un switch que cambia el movimiento de las manos, entonces la que no se movía ahora lo hará y la que estaba en movimiento se quedará quieta. Luego verás a más iluminados venir a ti, encárgate de ellos y sube, arriba encontrarás jarrones y abajo una escalera que lleva a un iluminado de bata roja, allí también se encuentra el otro interruptor que activa la otra parte de puente. En seguida se abrirá la puerta de ese lugar, ve hacia el puente y empieza a recorrerlo; más o menos por donde se activó la otra escena activarás otra en donde se muestra que la estatua cobra vida, así que prepara tu dedo (ya que va a ser una dolorosa corrida) y empieza a presionar A hasta que pare la acción.

Al pasar por la puerta verás un video en donde Salazar aplaude a Leon y al final ves que Leon le da un cuchillazo a Salazar, pero no se queja nada (algo se trae) y cuando veas eso prepara porque el ayudante le quitará el cuchillo y se lo lanzará a Leon, presiona los botones para no morir. En seguida sonará una tonada muy activa, empieza revisando el lugar y encontrarás Handgun Ammo, una Yellow Herb en un cofre y ya, ahora empieza a subir las escaleras y llega al 2° nivel, allí verás a un iluminado controlando una palanca que permite que barriles caigan a las escaleras y empiecen a rodar, lo bueno es que no están cerca de nosotros. Por ahora toma tu Rifle y dispara a los iluminados de la izquierda, luego ve hacia donde ellos estaban y empieza a sacar barriles (cuidado contigo también). Ahora que hayas eliminado a todos (incluyendo al de la dinamita de por ahí) quita las cajas del elevador y empieza a subir, en tu trayectoria te encontrarás con que iluminados rojos caerán al elevador, así que elimina todo quien suba y espera a llegar hasta el tope. Arriba ábrete camino hacia lo que es el final de la zona que es otro elevador, no olvides la hierba roja que está cerca del 2° elevador. Al llegar arriba sigue tu camino hasta llegar con el mercader, a un lado se encuentra un gran arsenal, así que no lo olvides. Entonces entra en la puerta, avanza un poco y ve el video en el que Salazar se convierte.

=====

Ramón Salazar

=====

- Debilidad: Shotgun, Magnum, Rifle.

- Estrategia: para este jefe vas a tener que romperte la cabeza practicando un poco. Lo primero que debes hacer es tomar la Broken Butterfly y usar un tiro en su gran ojo (está en la cosa de centro), eso causará que el núcleo se abra revelando a Salazar, ahora gasta todas las balas de magnum restantes.

Enseguida espera a que vuelva a aparecer el ojo (pero ahora tendrás que tener cuidado con los tentáculos) y ve hacia la derecha (es mi ángulo preferido) y empieza a derribarle su tentáculo con la Shotgun. En ciertos momentos Salazar se preparará para hacer un ataque totalmente letal; como en ese lugar no tienes posibilidad de correr cuando hayas visto que Salazar esté listo baja al nivel inferior, las arañas no importa y vuelve a subir inmediatamente, esto te

evitará de que seas dañado. Ahora continúa hasta que derribes el tentáculo y con la misma Shotgun, Handgun o Rifle dispara al ojo para que se abra de nuevo el núcleo, ahora dispárale a Salazar con el Rifle y a la cabeza. Trata de que su tentáculos nunca te agarren (para eso es Ab o L+R).

* rodolfo382 agrega:

Cuando se entre a pelear con él hay que ponerse de su lado izquierdo o del lado derecho desde nuestra perspectiva y dispararle al ojo y en cuanto salga un tentáculo hay que dispararle de forma inmediata para evitar que éste nos golpee. Si le disparamos rápido el tentáculo se meterá y podremos dispararle ya sea al ojo o a Ramón Salazar. Si lo hacemos de forma correcta no te pega ni una sola vez y lo matas de manera sencilla. Hay que estar lo más pegados a la pared y así no se lanza a comerte. Recomendando la Magnum o la Shotgun.

* MagusSage agrega:

La estrategia que me ha funcionado perfectamente es que en cuanto entras a la pelea contra Ramon no necesitas siquiera moverte; exactamente donde estás puedes hacer uso primero del Grenade Launcher para disparar al ojo. Uno solo de estos disparos hace que aparezca Salazar y le pegas unos 3 tiros con la Broken Butterfly o hasta que se esconda de nuevo. Rápidamente vuelves a repetir, Grenade Launcher al ojo y luego Broken Butterfly a Salazar. Si eres lo suficientemente rápido y sabes a lo que vas ni siquiera necesitas moverte ni esquivar ni nada, además de que terminas la pelea en menos de un minuto.

Ahora que ha muerto el pequeño, empieza a tomar lo que hay en el cuarto y justo cuando vayas a salir reclama las 50 000 ptas que Salazar te hereda. Pasa la puerta y ve que te encuentras en el techo, avanza y encontrarás barriles, sigue enfrente, dobla a la derecha y baja por la cuerda, luego dispara al barril derecho que tiene una serpiente y luego baja por el elevador. La parte de abajo te lleva a un mercader quien está plagado de cosas en ese lugar, también tiene upgrades para muchas armas (la Striker es la más importante), luego continúa por la puerta, avanza y llegarás a un bote, donde espera a Ada. Fin del Chapter.

```
=====
|| Cambio a disco 2 ||
=====
```

@@@ 5.15 - Chapter 5.1

Al comenzar verás el video en la llegada de Ada y Leon a la isla, desafortunadamente Ada no se queda a platicar. Ahora que tengas control hablarás con Saddler (aún sin Hunnigan). Al recuperar control, empieza a caminar hacia enfrente y llega a la bifurcación, ve por la izquierda y llegarás a unos peldaños, sube hasta arriba y verás que en una de las cajas hay una emerald, éstas son iguales que las Spinel y las Velvet Blue pero más valiosas (3 000 ptas), ahora vuelve a la bifurcación y toma el otro camino, sigue y en cierto punto escucharás la voz de Ashley en el horizonte, sigue y verás el video donde se ve al ganado llevarse a Ashley (aunque tiene muy pinta de zombie del remake), en seguida ve una luz arriba de ti, con la handgun dispárale para que no te detecten tan fácil, luego salta hacia el otro lado y ve hacia delante para tomar la Handgun Ammo, luego acércate a la venta y encontrarás a un enemigo, pero nota que es una versión muy diferente al ganado normal, son como que más militares y tienen más sentido de la velocidad. Ahora ve por el sendero de en medio y encontrarás a un gran gordo con una UZI, para no salir tan mal primero usa una Flash Grenade y luego usa lo que deseas, preferiblemente la Incendiary Grenade y eliminarlo con Rifle. Ahora ve hasta el fondo y ve hacia la puerta que se cerró al salir Ashley, ahí habrá un botón que saca un láser que rebota en los espejos de ciertos edificios. Primero ve al que está justo enfrente, gira el espejo hasta que de al siguiente, ve a ese

y ahí trata de enfocar al punto rojo, luego ve por esa puerta y continúa hasta la zona en donde hay más ganados, elimínalos y sube por la escalera.

Arriba ve hacia enfrente y luego gira a la izquierda y elimina al ganado y toma la TMP Ammo, luego voltéate y empieza a caminar, salta hacia el otro lado y en la mera ventanita entra, ahí avanza cautelosamente y espera a que llegues a ver a ganados con máscara o que ellos te localicen a ti, a éstos si les recomiendo una buena flama o un buen tiro con la Shotgun. En seguida ve a la cueva de adentro y toma la izquierda a tomar una Red Herb, por el otro camino hay un barril que te quita los escombros y arriba un cofre que tiene el Golden Lynx (un tesoro a incrustar rocas), luego regresa a la entrada de la cueva y salte por la puerta, encontrarás por ahí a un ganado que corre, trata de seguirlo pero nota que va a haber uno esperándote ya con su Rocket Launcher, huye y regresa allí cuando haya pasado el tiro. Ahora empieza a esquivar a cualquier tipo que se te acerque o te quiera pegar y ve hasta el fondo donde hay una carreta con explosivos, dale y luego ve a eliminar a quien no murió, también ve hacia la cueva que está arriba (conectada por un puente de madera donde hay un barril) y toma las Shotgun Shells y la Green Herb. Ahora ve a la puerta, presiona el switch y sigue tu camino hasta llegar con el mercader, quien tiene la Killer 7 (una de las mejores y la mejor en el juego normal). Antes de continuar tu trayecto párate cerca de ahí y apunta con el Rifle al ganado que se encuentra al fondo, mátalos y sigue, luego ve más enfrente y verás a los demás, elimínalos y sigue hasta la puerta.

Al entrar ve a la izquierda y toma del casillero pesetas, luego continúa y llegarás a una puerta, ignórala porque está cerrada y sigue, llegarás a otra puerta, pásala y espera que veas un ganado con máscara, elimínalo como puedas y métete en ese conjunto, ahí encontrarás una Green Herb y una maleta con Shotgun Shells adentro. Ahora continúa y llegarás a ver una especie de horno, acércate pero te saldrá un ganado que se estará incendiando, date la vuelta y corre pero como el fuego es muy fuerte se encargará del ganado; en los lavabos toma una Hand Grenade y prosigue hasta la puerta.

Ahora te encontrarás en un lugar donde escucharás las quejas de Ashley, cuando llegues a una especie de reja toma tu Rifle y apunta a los enemigos que andan merodeando abajo y no olvides al que está en tu mismo nivel. Cuando hayas hecho esto acércate a la puerta de fondo y continúa hasta abajo y de la maleta toma la Red Stone of Faith, en seguida ve más enfrente y voltea porque habrá enemigos que te estarán pisando los talones; en esa misma parte busca unos barriles en una de las partes más escondidas de esa zona y toma una Yellow Herb que está en uno de esos barriles. Ahora sube y pasa la puerta, toma la Handgun Ammo, en los casilleros toma 5 000 ptas y luego continúa para ver una cámara que vigila a Ashley, en seguida ve por la puerta.

Lo que toca hacer ahora es ir por las cajas y en una de ellas de encuentran Shotgun Shells, en la abertura de la derecha está el mercader con la 3° sala de tiro, allí mismo hay más Shotgun Shells y Rifle Ammo. El mercader ahora introduce la Tactical Vest que reduce en 30% el daño y Tune Up para la Killer 7. En seguida ve hacia la ventana y nota que la puerta se irá abriendo y cerrando conforme los enemigos quieran disparar, una buena táctica es que uses una Hand Grenade y quedé adentro de la puerta para que mate a mucho enemigo; la primera vez son enemigos con dinamitas así que es más conveniente la Handgun, pero para lo que son los ballesteros si es bueno tener una Hand Grenade a la mano. Ya que los elimines desde la ventana ve hacia las cajas de la izquierda de la ventana y toma una Emerald, al llegar a la zona donde estaban los enemigos habrá un pequeño escondite en donde habrá una Red Herb, tómala y ve por la puerta.

En la nueva zona empieza por tomar la Green Herb de la izquierda, enfrente está la puerta que hace rato encontraste cerrada, la puedes abrir; por el otro

lado hay una máquina de escribir y un Brass Pocket Watch en la caja. En seguida sube las escaleras y llega a una bifurcación, toma la izquierda y en la caja roja toma una Incendiary Grenade, desde aquí síguete derecho hasta que encuentren el primer estante que tiene una caja, luego sigue hasta la puerta. En ese cuarto comienza avanzando hasta llegar a una especie de quirófano, verás que hay un cuerpo rarísimo allí, pero de todos modos está muerto. Luego, enfrente de la congeladora encuentran un panel que te muestra un problema, para este debes hacer que las flechas relampagueen pulsando las flechas de diferentes colores. La combinación te debe de quedar más o menos como Blue, Yellow, Green, Red. En seguida pasa por la puerta, toma la TMP Ammo y ve hacia el cadáver que tiene la Freezer Card Key. Cuando la tomes escucharás un sonido extraño con ganas, luego verás entrar al mono que estaba en el quirófano, para matarlo por ahora hay que tener mucho arsenal, pero sinceramente recomiendo pegarle un buen tiro de Shotgun en las piernas y huir (sólo que no te quedes ahí esperando a que se pare ya que toda parte que le destruyas se le regenera); a estos enemigos se les llama Regenerators, descubriremos la mejor forma para matarlos en poco tiempo.

Sal del cuarto y sigue tu camino hasta la bifurcación, de ahí ve a la primera puerta a la derecha y usa la Card Key. Al entrar nota la gran cantidad de cuerpos de Regenerators, pero primero enfócate en el sistema de tu derecha que cambia la información en la Card Key, úsala y toma la Waste disposal Key, luego prende cierto tipo de interruptor cerca de allí y verás cómo se descongela cierta parte. Allí mismo toma Rifle Ammo y de las ventanas una Green Herb, luego ve a la abertura, abre el maletín y toma el Infrared Scope para el Rifle, éste te servirá para eliminar a los Regenerators con sólo pegarles en sus puntos rojos, así se morirán con menos disparos que si se hiciera con una Shotgun o Rifle. Una vez que lo tomes se cerrará el cuarto y tendrás que eliminar al Regenerator que sale de ahí, afortunadamente ya tenemos el instrumento de su muerte. Al terminar deja que la puerta abra y puedas pasar. Al salir ve hacia tu derecha, noquea al Regenerator para después poder matarlo a distancia. Al matar a este y posiblemente a otro que viene desde lejos revisa la caja roja, toma de ahí Rifle ammo y de más enfrente un maletín con un Emerald. Ahora sí continúa hacia la puerta.

* dark_villa agrega:

En la parte de los regeneradores, tanto en modo fácil, normal y profesional es difícil matarlos a simple vista. Se nos facilita si conseguimos la mira termocalórica pero tenemos que pasar por al menos 2 regeneradores. La recomendación es, practicar mucho con el cuchillo, ya que disponemos de segundos para matar a un regenerador sin que nos alcance.

Para ello hay que primero disparara una pierna del regenerador con un arma potente para arrancársela y así tumbarlo. Cuando se empieza a arrastrar, acercarse unos metros, los suficientes para que este mismo reaccione y salte para querer mordernos. La distancia que tomemos es vital para cuando el regenerador salte no nos alcance a morder, quedándonos en el mismo lugar y así sacar el cuchillo y apuntarlo al regenerador rápidamente. Son 1 ó 2 segundos que tenemos antes que salte de nuevo y nos alcance a morder. Acuchillarlo hasta su muerte. Este nunca se levantará! (BUG DEL JUEGO)

Aviso: Esta estrategia sirve para aquellos que quieren dinero fácil con cero munición y un poco de tiempo por que el regenerador dura más o menos 96 cuchillazos.

Al entrar avanza hasta tomar TMP Ammo, luego entra en la puerta y ve hacia el mecanismo, cuando tengas control sobre él enfoca tus ojos sobre el ballestero, trata de agarrarlo para tirarlo y así perder menos vida con él, pero sus compadres van a desactivar el sistema, así que espera en tu lugar hasta que lleguen, luego mátalos. Ahora continúa por la puerta, baja y continúa hasta la siguiente puerta sin ignorar la Green Herb, luego pasa la puerta y continúa tu camino hasta llegar a un sistema, aquí toma las Shotgun Shells, la Flash

Grenade, la Yellow Herb y luego pasa la puerta.

Al entrar continúa hasta llegar a una caja roja, adentro hay Handgun Ammo, luego ve hacia enfrente (no pases la pared y verás la celda de Ashley, pero antes de salir de la pared avienta una Hand Grenade bien posicionada para herir a los tipos. Luego examina la celda y nota que necesitas una llave, así que pasa por la otra puerta. En esta zona ve hacia enfrente y pasa la puerta, habrá varios ganados, entre ellos los de máscara de gas. Elimínalos y toma la Flash Grenade y la Rifle Ammo de ahí, en la parte de abajo hay Magnum Ammo y una puerta, ve por ahí y sigue hasta el final, hay una puerta que no está marcada en verde, allí hay una máquina de escribir y una Green Herb, luego pasa por la otra puerta.

En este lugar verás una gran estación científica (aquí hacían toda la investigación y los militares fueron implantados con las plagas, así que ya tienes la solución a esa ecuación). Primero pasa la primera puerta con Rifle equipado. Ahí adentro verás a un Regenerator con espinas (aguas que estos caminan hasta con las manos) y mátalos para obtener la Storage Room Key. Ahora ve a ala derecha y toma del maletín Rifle Ammo. Luego entra en la especie de incubadora y de los vidrios toma una Red Herb, Green Herb y Rifle Ammo en un lugar escondido (lo encuentran girando una manivela) y Shotgun Shells. Ahora ve hasta el final y entra en la puerta. Adentro ve hacia delante y encontrarás un mercader, luego sube por el elevador y vas a llegar a una torre de control donde verás un video. Ahora regresa hasta donde estaba Ashley y usa la Storage Room Key para sacarla de ahí. Fin del largo capítulo.

@@@ 5.16 - Capítulo 5.2

Al tomar control sobre ambos, toma las Shotgun Shells y luego sal, nota que hay enemigos en la zona, así que recomiendo una Flash para ver con quienes lidias, luego (opcional) usa una Incendiary o simplemente corre hasta la puerta. Del otro lado nota la presencia de ganados que hay y cuando te empiecen a atacar o viceversa verás que se cerrará un switch en el que te dejará encerrado, bueno ahora elimina a los que están ahí y presiona el switch, lo que hará que más ganados entre, pero como los puedes noquear pues corre hacia los desperdicios y tírate con Ashley.

Una vez abajo verás que hay un Regenerator tirado, así que prepara tu Rifle; avanza un poco y verás que se levantará, así que después ve más enfrente encontrarás una caja para Ashley para que puedas matar al enemigo a gusto. Al terminar abre la siguiente barrera verás que se necesitan 2 personas para mover el bloque, al terminarlo de empujar ve atrás a dejar a Ashley en un lugar seguro y ve hacia enfrente para enfrentar otro Regenerator, después ve hacia otro bloque, ayúdate de Ashley y entra al siguiente cuarto.

Aquí mismo al entrar te localizarán y básicamente esta parte es de puro matar; mata al grandote, luego a los dos que siguen y destruye los barriles de enfrente, enseguida ve hacia delante y toma la Green Herb, pasa la puerta y llega a una zona muy caliente, aquí es donde la acción comienza, lo que debes hacer es usar una bola de demolición para que se destruya parte de la pared y puedas pasar a la puerta, pero habrá varios ganados que no se te pondrán con las manos en alto. Al pasar del otro lado, al avanzar encontrarás a un Regenerator, elimínalo y ve a tu derecha, allí encontrarás Rifle Ammo y una Incendiary Grenade; sigue adelante y encontrarás otro Regenerator. Al eliminarlo ve por la izquierda y encontrarás en el cuarto una Green Herb y Shotgun Shells en el casillero, luego presiona el botón y regresa al entronque, sigue por el camino que falta y manda a Ashley por el agujero para que active la palanca. Continúa hacia enfrente y gira a la derecha para entrar al cuarto del mercader, en ese mismo cuarto encontrarás una Red Herb. Sal de ahí y coloca a Ashley en un lado y a Leon de otro, así espera a que salga el

color verde para activar las palancas (obvio es poquito antes) y así abrirás la puerta.

En este cuarto encontrarás varias cajas, Shotgun Shells y Rifle Ammo, luego monta el vehículo y ve que Ashley va a conducir, por lo que tendrás que defenderla. Mientras va en el vehículo llegará un punto en el que empezarán a subir ganados al vehículo, para evitar mucho daño colócate en una esquina y sólo dispara a los que se monten, con la Handgun se repelan bien pero cuando se juntan la Shotgun es lo mejor. Después de un tiempo verás que sale un carro conduciendo hacia ti, toma tu Magnum y dispara al carro 1 vez, esto le causará llamas. Sigue repelando a los enemigos y verás que el auto quemado se volverá a aparecer, pero no hay que hacerle nada vaya que se estampa solito contra cierta cosa y deja de molestar. Cuando llegues a la base, sube por las escaleras de la derecha, elimina a quien esté y ve al centro para subir la palanca, luego sigue tu camino para bajar y así proteger a Ashley de los aprovechados que se encuentran abajo. Cuando ya estés totalmente arriba, sigue repelando a los enemigos y llegará un momento en el que otro vehículo acechará pero por enfrente, aquí usa la misma Magnum y dale un tiro para desviar el vehículo y salir sano. Ya que pasó la escena fea del capítulo, toma Handgun Ammo, pasa por la puerta y te encontrarás una sala con un mercader; aquí mismo toma Hand Grenade y 5 000 ptas de unos cajones, 1 300 ptas de un estante y la Green Stone of Judgement en el maletín, además de Shotgun Shells en una silla. Cuando termines, ve por la puerta y ve un video en donde Saddler controla la plaga de Leon y de Ashley y esto lo hace llevarse a Ashley mientras Leon se retuerce. Fin de otro gran capítulo.

@@@ 5.17 - Capítulo 5.3

Al comenzar ve hacia tu izquierda y toma las 5 00 ptas que están ahí, luego sube las escaleras y ve hacia la puerta de la izquierda, al llegar verás un video entre Ada y Krauser (qué se tendrán los dos entre manos). Bueno, al estar en la zona siguiente avanza, ve hasta el fondo y toma las Shotgun Shells de la izquierda, luego ve al camino anterior y apunta hacia los vidrios (en el techo) y cuando se destruyan caerá una Emerald; continúa abajo y espera a los ganados (los de máscara) que se aparezcan y elimínalos. Pasa por la puerta y encontrarás más enemigos, al eliminar a todos sigue adelante y luego ve por las escaleras, sigue y ahí toma unas Shotgun Shells y 1 400 ptas del closet, regresa al inicio de las escaleras y ve por la puerta que está a la izquierda de las máquinas, allí hay una Flash Grenade y 3 000 ptas. Sal de ahí y ve por la otra puerta. Al entrar sigue tu camino hasta llegar a una puerta, pásala y continúa hasta las Shotgun Shells, luego ve por el elevador y en el nivel superior ve hacia enfrente hasta llegar a un video (MUCHA ATENCIÓN Y REFLEJOS, VIDEO CON ACCIÓN). Krauser se vuelve a ver con Leon (no mucho que ver con los Residents anteriores) y empieza a haber movimientos de Krauser para matar a Leon. Al terminar la escena ve hacia enfrente y baja por la izquierda, luego ve hacia la derecha y pasa la puerta.

Ahora te encontrarás en un cuarto muy sospechoso, avanza y llegarás a un lugar en donde se activan unos láseres (altamente peligrosos); es hora de jugar a la misión imposible. Primero esquiva los láseres cuando la abertura entre ellos sea suficiente, luego ve hacia enfrente y encontrarás más, pasa por ellos y enfrente te saldrán una bola que viene hacia ti, presiona los botones L+R (mayormente tocan) y pasarás entre ellos, sigue avanzando y llegarás a un punto en el que se juntarán todos; de nuevo el L+R para esquivar, en seguida ve hasta el switch y presiónalo, pero verás que más láseres se aproximan, así que calcula bien el momento en que salen los botones porque no duran mucho y así se abrirá la puerta, pasa por ahí y al llegar al trono da una media vuelta y apunta hacia arriba, el punto es una Elegant Headdress, luego ve atrás del trono y baja. Al llegar abajo continúa hacia las escaleras y luego gira a la izquierda para tomar de abajo ve las escaleras una Green Herb y una Emerald,

luego continúa y llegarás con un mercader; en la zona que está detrás de él hay Magnum Ammo y una Red Herb. El mercader tiene más Stats para la Killer 7 y Broken Butterfly, cuando termines graba (si gustas) y ve por la puerta. Ahora continúa tu camino y llegarás a una reja, allí hay una Yellow Herb, más adelante hay una especie de laberinto, continúa y verás un video del localizador de Ashley, pero aparecerá algo de la pared y estarás en problemas.

Ahora te encontrarás en "batalla con el U3", por el momento no lo considero jefe vaya que todo lo que le hagas aquí además de ser una perdida de tiempo también es de Salud. El objetivo en estos vagones es quitar el seguro a los interruptores, para ello a veces tendrás que abrir puertas disparando a una luz verde que se encuentra por ahí, cada que desactives los 2 seguros para la puerta te darán 30 segundos para que llegues al siguiente vagón (porque el anterior se va a derrumbar). En el 3° vagón es tiempo para saltar definitivamente, luego llegarás a una plataforma, avanza y verás de nuevo al U3, esta vez si es obligatorio matarlo.

===

U3

===

- Debilidad: Magnum, Flash Grenades, Incendiary Grenades, Hand Grenades, Shotgun, Rifle.

- Estrategia: el entorno que te dan aquí es muy benéfico, así que debes saber cómo aventajarte con él. Primero hay que abrir una reja para que por ella pueda pasar el U3, tú colócate muy atrás (pero no tanto que sino la estrategia no sirve) del barril, así cuando pase con tu Handgun vuele el barril; ahora ve atrás de ti, sube la reja y ve atrás del siguiente barril, espera a que pase otra vez el U3 y dispara. Ya que no haya barriles es hora de empezar con la Magnum. Cuando el enemigo se haga subterráneo empieza a correr y espera los botones de acción para evadir sus ataques; después de 2 de ellos se dispondrá a salir, en esos momentos utiliza tu arsenal para matarlo.

Ahora toma de premio los 50 000 que deja el enemigo, ve por la reja que se abrió y toma la puerta de la derecha. Sigue ese camino hasta llegar a un teleférico, si deseas ir con el mercader pues tómalo, sino ve por la derecha y sube las escaleras. En el cuarto que te encuentras sube las escaleras de nuevo, luego toma las Shotgun Shells y la Hand Grenade del mini armario. En seguida pasa la puerta y estarás de nuevo al aire libre, luego ve hacia enfrente y encontrarás a varios ganados, pero hay un barril así que aprovéchalo para matar a los que se pueda; generalmente siempre queda 1 vivo así que ve por él. En seguida toma lo que hay alrededor y la Yellow Herb que está lejana. Lo que sigue es ir a la tienda de campaña y bajar por el agujero. Aquí avanza y encontrarás una abertura a la derecha, allí estará la Blue Stone of Treason para completar el Golden Lynx, continúa y habrá otra a la izquierda que contiene 5 000 ptas en una caja. Sigue enfrente y encontrarás al mercader y la última sala de tiro. Al terminar sube por la escalera y pasa la puerta. Al otro lado, empieza a avanzar y en cierto punto saldrá Krauser ahora sí listo para pelear. En la estrategia del jefe menciono nada más los puntos de cada etapa de la pelea, así que pendiente.

=====

Jack Krauser

=====

- Debilidad: Magnum, Flash Grenades, Incendiary Grenades, Hand Grenades, Shotgun, Rifle, TMP.

- Estrategia: hay 6 etapas en la pelea con este jefe:

* 1° etapa: la primera aparición de Krauser, lo tendrás que combatir a distancia, pero cuidado con sus minas y su metralleta, aunque puedes salvarte con los botones de acción. Krauser nunca aparecerá en el mismo lugar, por lo que pido mucha concentración. El rifle es el mejor para la ocasión. No olvides

que también puede saltar hacia tu zona y golpear. Un tiro a la cabeza con el Rifle lo hará venir hacia ti.

* 2° etapa: Krauser empieza a hacer ataques de cerca, el arma recomendada ahora es tanto la Shotgun, Magnum o alguna granada (mientras no te dañe a ti), no olvides también los botones de acción para evadir su triple ataque de cuchillo. Un tiro a la cabeza con la Magnum lo hará retractarse.

* 3° etapa: Krauser se coloca en posición de Sniping pero con su arco y sus demás armas (pero sin Sniper). Otro tiro de Rifle en la cabeza lo hará bajar y mientras corre hacia ti dale otro y se retractará de nuevo

* 4° etapa: no muy lejos de ahí está de nuevo Krauser, al igual la 2° etapa, un buen tiro de la Magnum le hace daño. Evita sus enfrentamientos cara a cara.

* 5° etapa: no hay escapatoria, debes eliminarlo para que puedas abrir la puerta, de lo contrario no te dejará en paz. De nuevo Magnum, Shotgun, Rifle y granadas son la mejor opción. Aquí mismo encuentras la primer ornamenta.

* 6° etapa: la etapa final (antes de esta se consigue la 2° ornamenta). Esta etapa es la más difícil ya que se muta con la habilidad que Saddler le dio; ahora verás que tiene una especie de alas y un brazo totalmente nuevo (nada que ver con Tyrant, parecido, pero es diferente a la garra) que es muy letal y dañino. En esta parte lo primordial es golpearlo mientras no traiga protección de sus alas, los ataques serán más frecuentes. La mejor táctica para luchas es tomar la Magnum y esperar a que te vaya a golpear de frente, en ese momento se debe golpear a Krauser y cuando este abajo también se le debe golpear. Así se maneja a Krauser hasta que se acaben las balas, luego empezar con el Rifle porque la Shotgun no sirve a menos de que tengas mucho poder en esa arma. No olvides que esta batalla está regida por un límite de tiempo, así que ponte valiente y a luchar. Al eliminarlo, toma la 3° ornamenta.

Los lectores agregan:

"En la lucha final en la torre contra Krauser, cuando convierte el brazo en una garra-escudo, el escudo no le cubre la rodilla derecha; si disparas con cualquiera de las Magnum a la rodilla, él se quedará arrodillado en el suelo sin ninguna protección. Después disparas al cuerpo o a la cabeza y vuelves a repetir el misma técnica hasta que muera; solo se debería gastar 12 balas de Magnum y 1 minuto de tiempo." - Roger de Mingo Pereira.

"Pues la mejor estrategia para derrotarlo es, usar un arma muy letal para él, el cuchillo, unos 3-6 golpes lo mata." - Arturo Ramos.

"Ahí lo que debes de hacer es esconderte cuando te ataque de lejos (que es el primer ataque solamente); en las demás confrontaciones puedes esquivar sus granadas pero lo mejor es adelantarte con el cuchillo (cuando él se acerque a apuñalarte con el suyo), con eso paras su ataques. Con tres bastará para que saque su Flash Grenade y así en todos (para ahorrarte municiones). En el segundo ataque a distancia (cuando él está arriba del cuarto donde hay dos barriles) acércate cuidadosamente escondiéndote en los pilares; cuando estés lo suficientemente cerca él bajará y le repites la dosis de cuchillo y lograrás que te diga en un display el porqué reabrir Umbrella (claro, esto no es para sacar el display) y así hasta que llegues con él por el tercer medallón. Ahí sí la única forma de matarlo es con Magnum porque tienes muy poco tiempo." - Alberto Isaac Cárdenas Sánchez.

"Quería darte una sugerencia sobre la forma de matar a Krauser en la etapa final, usando la Blacktail con la potencia al máximo (excepto por la mejora especial) y la Magnum (opcional). Cuando se acerca Krauser hacia nosotros hay que dispararle a la piernas; varios disparos a las piernas harán que se arrodille siendo presa fácil para la Magnum (ya que queda al descubierto su cabeza y cuerpo) o podemos seguir disparándole con la Blacktail en la cabeza. Repitiendo esto unas 4 ó 5 veces o menos se puede matar a Krauser en unos 40 ó 50 segundos sin que nos haga daño, yo lo hice así (cuando lo maté me quedaba 1

minuto 30 segundos para salir pitando del lugar) y no me hizo ningún daño (obviamente también esquivando las combinaciones y alejándonos de él cuando se acerca)." - mauri_3005.

"Como dice Arturo Ramos el cuchillo es letal para Krauser y yo tengo varios tips para Krauser en todas sus etapas:

1: al entrar en las ruinas se puede solamente correr hacia la puerta; luego él te perseguirá. Equipa la Magnum y dispárale una vez cuando esté cerca de ti; sólo dale con el cuchillo y se retirará.

2: cuando está en la parte de arriba con el arco esquiva sus flechas y corre directamente hacia él; bajará solo. Te das la vuelta y le das duro con el puñal y luego se irá.

3: cuando vas por la primera llave él empezara a dispararte con la TMP. Si te fijas bien, debajo de él hay una hierba roja. Una vez localizada corre hacia ella y posíciónate en la pura esquina, equipa el cuchillo y espera a que él venga por ti. Antes de su triple ataque, unos instantes antes, le puedes atacar y evitar su combo y así lo harás retroceder.

4: en la última etapa, después de conseguir la segunda llave, te tocara pelear contra él. En esta parte hay dos formas de matarlo sin gastar balas: una requiere buen "timing" y la segunda una bala de Magnum y el puñal.

4-1: primero esquiva el QTE (Quick Time Event) y estarás detras de él; cuando voltee estará sin defensa entonces corres y le das duro con el puñal; si no puedes sólo esquiva su ataque y arremetes contra él y le das con el puñal. Haciéndolo bien no gastarás una sola bala y morirá en 10 segundos o menos, dependiendo de qué tan rápido seas con el puñal; sólo trata de darle en la cabeza o en el pecho.

4-2: al igual que en 4-1 esquivalo y apenas puedas le das en la rodilla que está desprotegida. Una vez de rodillas le das salvajemente con tu puñal y lo matarás.

*** 4-3 si tienes demasiadas balas para la Magnum dale en la rodilla y despues le descargas toda la carga de la Magnum (tiene que estar al max).

Si se usa el cuchillo para Krauser solo se gastan de 1-2 balas de Magnum; eso sí, se ocupa bastante práctica para ello pero una vez que le midas los movimientos será pan comido." - Brian Solano.

Al eliminarlo ve directamente hacia la puerta, coloca los 3 pedazos y pasa la puerta. Fin del capítulo.

@@@ 5.18 - Chapter 5.4

Al empezar avanza hacia la Green Herb, tómala y sigue hasta la conversación con Saddler (sin gorrito), sigue y verás la verdadera resistencia, por fortuna llegará Mike en su helicóptero y te abrirá camino. Ahora empieza a avanzar (te encontrarás una gran horda, lo sé, pero es más sencillo y mucho más entretenido con Mike) hasta la edificación, allí verás el video de un ganado en una torreta, ahora métete en la casa de campaña o busca un lugar donde protegerte y usa el Rifle para deshacerte del ganado en la torreta. Ahora avanza y mata a los ganados que encuentres, luego espera un poco y deja que Mike derribe un gran pedazo para poder continuar y también deshacerte de los malditos ballesteros y el de la dinamita. Ahora continúa por ahí y sube las escaleras, allí mismo encontrarás una Green Herb; baja y sigue por el puente, verás de nuevo una torreta, regresa y espera ahí a que lleguen 1 ó 2 ganados y luego espera de nuevo a que Mike derribe ese edificio; ve hacia allá y verás una puerta con un interruptor rojo, apriétalo y prosigue. Al pasar verás que sale un gordo, elimínalo a distancia. Después continúa por el camino que lleva hacia arriba, toma el transporte y ve al otro lado, ahí toma la Hand Grenade y las 15 000 ptas que dejó el gordo. Ve abajo y activa el interruptor, eso abrirá la puerta de abajo. Adentro verás 3 torretas más, esas si son difíciles de destruir si no destruyes al menos 1 al principio. También cuídate de los

chacales que merodean por ahí. En este punto tienes que activar 2 interruptores para continuar, cuando lo hayas hecho y terminado con todos, ve por la puerta.

Aquí verás un video en donde está más resistencia, luego verás que llega Mike para eliminar a los demás. Cuando termine el video, examina los cuerpos de los ganados, ahí verás que ciertos dejaron ítems, luego rodea el área y pasa por la puerta. Aquí avanza, déjate caer por la escalera y voltea para ver un Pearl Pendant, ahora continúa por la ruinas y verás que Leon empieza a convulsionarse de nuevo y atacará a Ada, por fortuna es astuta y hace que el parásito desaparezca por ahora. En seguida sigue el camino de Ada y llegarás a una especie de cárcel. En este lugar hay un regenerator, ocúpate de él primero. En este lugar encontrarás Yellow Herb, Flash Grenade, Magnum Ammo, Shptgun Shells, Red Herb, Rifle Ammo. Ahora ve hacia enfrente, sube y pasa la puerta. Al salir baja y ve hacia la Green Herb y la caja, luego ve más enfrente y encontrarás un ganado, elimínalo y también al otro que te anda disparando flechas. En seguida camina un poco y verás a un gordo. Cuando lo mates ve hasta el fondo, luego a la izquierda y sube. Allí trata de activar el botón verde y verás que todo se sellará y tendrás que matar a una buena dotación de ganados. Primero que nada ve hacia abajo y empieza a matar, ayúdate de los barriles. Cuando encuentres que un ganado dejó una Card Key, tómala, activa el control principal y ve a activar los switches que están en los niveles inferiores; para escapar cuando ambos seguros ya estén desactivados, ve por la puerta. Continúa ese camino hasta llegar a otra puerta en donde encontrarás a 2 escuderos, luego pasa por la puerta a la siguiente zona.

Al entrar verás el video en el que Saddler va a convertir a Ashley, pero Ada llega a tiempo y puedes salvar a Ashley. Al tomar control otra vez ve hacia la puerta, allí habrá TMP ammo y una Green Herb además de un mercader. Hazlo que debas y ve hacia la puerta. En esa zona ve hacia enfrente y encontrarás a varios ganados, mátalos con una granada (es muy probable que mueran todos), ve hacia enfrente y abre la siguiente puerta, allí verás el video en donde puedes sacarte la plaga. Cuando termine esto será final del Chapter.

@@@ 5.19 - Final Chapter.

Al tomar control de ambos, ve por la abertura y sube las escaleras hasta llegar a una Yellow Herb y unas Shogun Shells. Después ve hacia el otro lado y encontrarás de nuevo un mercader, aquí encontrarás 2 cajas y una Green Herb, por ahora haz lo que debas con el mercader y ve hacia el final de la zona, Ashley se quedará ahí y Leon irá hacia arriba. Entonces verás el video en el que Saddler se convertirá y tendrás que pelear con él.

=====
Lord Osmund Sadler
=====

- Debilidad: Magnum, Shotgun, Handgun, Special Rocket Launcher, Hand Grenades, Incendiary Grenades.

- Estrategia: al principio de la pelea nota que el enemigo tiene ciertos ojos en sus patas, esos son sus puntos estratégicos. Cuando veas alguno abierto, toma tu Shotgun y dispara, eso hará que el enemigo caiga, después toma tu magnum y dale al ojo y si estás lo suficientemente cerca podrás, además de darle un tiro, encajarle el cuchillo con el botón de acción. No dejes que te acorrale, es peligroso que lo haga, pero es fácil esquivarlo. También cuidado con los pilares que se encuentran en ese lugar, puede destruirlos y hacer que las rocas te dañen. Cuando haya tomado el suficiente daño, Ada como el Resident Evil 2 te dará el Special Rocket Launcher, ese apúntalo a Saddler y dispara, eso matará a Saddler.

* magnus_lord_of_destruction agrega:

"Al inicio, corre hasta donde están las pequeñas plataformas y sitúate junto a la palanca. Espera que Saddler se acerque a la plataforma y activa la palanca. Así le harás un muy buen daño y después le puedes disparar o clavarle el cuchillo."

* Brian Solano agrega:

No es muy difícil, de hecho, es de los más fáciles del juego para matarlo. Si te fijas hay varios barriles explosivos por todo el piso entonces lo que debes hacer es medir que Sadler esté cerca y boom. Caerá, corres hacia él y le das con el puñal o bien le das con la Magnum y después le apuñalas. Repite hasta que no queden más barriles, luego usa las grúas con las vigas y repite disparo y puñal. Cuando Ada te dé el Rocket especial no lo uses (vale 30000 pts) así que mejor mátaalo a puro disparo y puñal. Las Hand Grenades sirven de maravilla así que lleva varias y lo matarás sin problemas.

Al eliminarlo verás que Ada sólo venía por la muestra de Saddler y se la lleva la muestra con Wesker (final muy tentativo). Ahora que tienes la Jet-Ski Key ve por los 100 000 que dejó Saddler, ve con Ashley e irás a una cueva, allí tienes que llegar al transporte, usa la Jet-Ski Key para encenderlo y prepárate para conducir, aquí tienes que evadir las cosas que caen así como los obstáculos, en cierto momento tendrás que acelerar así que no quites la palanca de enfrente. Cuando termines, llegarás al mar, allí terminará el juego, disfruta el final.

6. Assignment Ada y The Mercenaries.

Aquí me referiré a lo que son los dos mini juegos de Resident Evil 4: Assignment Ada y The Mercenaries. Ambos se obtienen al pasar el juego por primera vez. Para ellos daré consejos específicos y claros para hacer el desarrollo muy sencillo y así obtener los frutos de ambos.

=====
Assignment Ada
=====

- Objetivo: recolectar las 5 muestras de plaga de la isla y salir sana y salva hasta el punto de extracción.
- En este mini juego si te matan y tienes que continuar no importa, dependiendo de donde te encuentres te mandaran a un checkpoint, el grading no importa.

* Este juego al principio tiene que ver más con matar ganados; aquí el truco es eliminar a ciertos ganados a distancia y a otros como sea. En el principio hay un enemigo gordo con su UZI así que para él recomiendo usar el Rifle y apuntar a la cabeza; la TMP es buena pero tarda en hacerle daño en la cabeza, recuerda que no es un ganado normal.

* El transcurso del juego es muy similar al de la historia, sólo que los enemigos no son los mismos.

* Al entrar en el complejo (laboratorio) las cosas comienzan a cambiar; en este lugar se encuentran las muestras de plaga y juegan un rol similar al de Leech Hunter en Resident Evil 0; primero, debes saber que las muestras de plaga no pueden tirarse y cuando las agarres y tengas que organizar tu inventario, no las puedes negar, debes abrirles espacio.

* El último jefe es Krauser, la TMP es la mejor opción para llevarlo a su muerte; recuerda usar granadas vaya que se mueve mucho y las Flash te darán

cierto momento de descanso. Como es un espacio muy cerrado Krauser te estará golpeando demasiado, así que usa sabiamente los ítems de recuperación (cuidado ya que Ada es muy vulnerable a los golpes).

- Premio: Chicago Typewriter a la venta con el mercader por 1 000 000 ptas.

=====

The Mercenaries

=====

- Objetivo: matar a tantos ganados puedas en el tiempo indicado.
- Aquí el tiempo es vital y el score es fundamental para el grading.
- Para sacar a un nuevo personaje se requieren 4 estrellas, aproximadamente 40 000 puntos.
- Para conseguir 5 estrellas se requiere de mínimo 60 000 puntos.
- Los halos de luz amarillos indican extensión de tiempo, varían dependiendo del lugar y escenario.
- Si mueres, debes reiniciar el escenario con ese mismo personaje.

\$\$ ESCENARIO 1.

* Leon: con Leon este nivel puede ser un poco complejo hasta que te acostumbres tanto al nivel como a las armas que lleva. Utiliza con sabiduría los bonus de 30 para matar a la mayor cantidad de ganados posibles y recibir más puntos por su muerte. Usa la Shotgun cuando te encuentres en apuros; si tienes muchas balas de handgun y te encuentras con algún ganado o Bella Sister úsalas para matarlos (para las Bellas tomará bastantes). Cuando veas barriles trata de explotarlos cuando haya más de 5 ganados alrededor, es una buena táctica y más cuando tienes activado el bonus de 30 segundos. Cuando veas a los enemigos con dinamita, trata de que te avienten unas cuantas, muchas veces hay ganados cerca y esa dinamita los destruye por ti; después conviene o matar al ganado cuando tenga dinamita prendida o darle a la dinamita (es más riesgoso). En la granja, cuando tengas tiempo, tira la escalera siempre para mantener a los ganados abajo, cuando se llene de gente usa el barril para matar al 90% de ellos (excluyendo a Bellas que no estén débiles); después, si es posible, deja que se llene de nuevo y usa una Hand Grenade (si no la tienes de plano no hagas esto) para destruir de nuevo a la bola.

* Ada: para Ada este nivel es muy sencillo porque tiene una Punisher, un Semi-auto Rifle y una TMP, ¿se requiere de más? Además de que Ada es capaz de decapitar a los ganados con sólo darles una patada (obvio primero se necesita darles un tiro en la cabeza con la Handgun o TMP). Utiliza el rifle cuando estés a buena distancia de las Bellas, mejor aún si apuntas a su cabeza. Con la TMP apunta a las piernas de los ganados para después usar una granada de fuego en ellos. En la granja, cuando tengas tiempo, tira la escalera siempre para mantener a los ganados abajo, cuando se llene de gente usa el barril para matar al 90% de ellos (excluyendo a Bellas que no estén débiles); después, si es posible, deja que se llene de nuevo y usa una Hand Grenade (si no la tienes de plano no hagas esto) para destruir de nuevo a la bola. Con ella también aprovecha mejor los bonus de 30 segundos.

* Krauser: él es el amo para este nivel, con su precioso arco puede echarse a casi todos y si les pega en el cuerpo entonces con dos flechazos se muere, aunque toma tiempo acostumbrarse a apuntar con el arco. Con Krauser es muy bueno encontrarse en lugares cerrados, ya que si dejas que se junte una gran horda puedes usar una Flash Grenade y dejar atónitos a todo y después o usar una Hand Grenade o hacer dobles patadas en todos, o simplemente huir y desde lejos usar el arco. Con él los 30 segundos de bonus pueden marcar la pauta de un récord gigante (yo me eché 120 000 con este vato) aunque si no los usas de todos modos está bien. Para combatir a las Bellas definitivamente tiene dos opciones, darles en la cabeza y amensarlas y patearles doble o usar los

barriles de gasolina para tumbarlas y poder usar flechazos en su cuerpo (no toma más de 5 o 6). En la granja, cuando tengas tiempo, tira la escalera siempre para mantener a los ganados abajo, cuando se llene de gente usa el barril para matar al 90% de ellos (excluyendo a Bellas que no estén débiles); después, si es posible, deja que se llene de nuevo y usa una Hand Grenade (si no la tienes de plano no hagas esto) para destruir de nuevo a la bola.

* Hunk: con Hunk este escenario puede tomar tiempo ya que sólo cuenta con una TMP, pero sus granadas son lo grande del momento. Recomiendo mucho con él hacer más de 9 hits en un bonus para así tener menos problemas con el puntaje. Cuando se te junte la bola, la mejor opción es tumbar a los que se puede dándoles en las piernas, puedes esperar a más y hacer un gran festín la Hand Grenade o simplemente matar a los que se puede con la misma. Su habilidad especial, el Neckbreaker es excelente para matar a enemigos que no están muy acompañados (de 3 para abajo), de lo contrario te expones a recibir un golpe por la espalda. Esta habilidad del Neckbreaker es muy buena contra las Bellas, de efectuarlo contra ellas las matará y te dejará su premio. Trata de no gastar tanto tiempo en Neckbreaker, en especial en los bonus de 30 segundos. En la granja, cuando tengas tiempo, tira la escalera siempre para mantener a los ganados abajo, cuando se llene de gente usa el barril para matar al 90% de ellos (excluyendo a Bellas que no estén débiles); después, si es posible, deja que se llene de nuevo y usa una Hand Grenade (si no la tienes de plano no hagas esto) para destruir de nuevo a la bola.

* Wesker: este tipo también es el amo para los niveles, tiene una Handgun con Silencer (así no llamas la atención con el ruido), un Semi-auto Rifle y.. una Killer 7, lo mejor en poder. Con él todo es muy sencillo, usa el Semiauto cuando vayas a matar a ganados de lejos, para, matar a las Bellas la Killer 7 es la mejor opción, no las malgastes en los ganados. Para cuando te encuentres usando la handgun, una buena manera de deshacerse de un enemigo es disparando a las piernas y dejarlo en rodillas, así puedes efectuar un movimiento en donde da una patada desde el aire y le rompe su cabeza al ganado; pero cuando te encuentras con más ganados detrás del que le vas a pegar, dale en la cara y usa el Punch, este mandará a todos volando y tendrás oportunidad o para correr como para matarlos. En la granja, cuando tengas tiempo, tira la escalera siempre para mantener a los ganados abajo, cuando se llene de gente usa el barril para matar al 90% de ellos (excluyendo a Bellas que no estén débiles); después, si es posible, deja que se llene de nuevo y usa una Hand Grenade (si no la tienes de plano no hagas esto) para destruir de nuevo a la bola.

* ESCENARIO 2.

* Leon: los barriles son lo más importante; con la Shotgun trata de matar a los panzones con sus UZI's pero como dije es preferible derribarlos con barriles o usar granadas. Para cuando te encuentres entre grandes hordas, usa la Shotgun pero si tienes tiempo utiliza la Handgun, es mejor aprovechar la Shotgun para otras situaciones. Los bonus de 30 segundos son vitales, sin ellos sería muy difícil pasar este escenario; trata de incluir a un panzón con UZI entre alguna de las muertes en el bonus de 30 segundos.

* Ada: con Ada esta es sencilla, la TMP sirve para darles en las piernas a los ganados y después cuando tengas a una buena cantidad utilizar una Fire Grenade y chamuscar a los demás. Con el Rifle debes matar a los panzones con sus UZI's con unos cuantos tiros en la cabeza morirán (trata de empezar a atacarlos cuando estén recargando) y si le das por primera vez trata de seguir hasta que muera, recuerda, siempre tiros en la cabeza. Aprovecha las patadas de Ada, son muy útiles. Los bonus de 30 segundos te aseguran las 5 estrellas.

* Krauser: este es el peor escenario para Krauser, los tipos estos con sus UZI's no son problema vaya que puedes desconcentrarlos con una flash grenade y

después seguir el trabajo con el arco. De igual manera sus patadas con muy importantes, pero recuerda, con él los tiros a la cabeza deben ser altamente certeros. Puedes no utilizar con él los bonus de 30 segundos, recibes suficiente sin coger ninguno pero haciendo muchas muertes seguida (aproximadamente 90 000 sin bonus).

* Hunk: con Hunk este escenario es un poco costoso, cuando encuentres a los tipos panzones hay tres opciones: usar la Custom TMP apuntando siempre a la cabeza, usar una granada o hacer explotar un barril. Si utilizas cualquiera de los dos últimos métodos asegúrate de agarrar la TMP y cuando se estén posicionando para disparar, tu haz lo mismo dirigiendo los disparos a la cabeza. Los bonus son esenciales, no pierdas ninguno de vista.

* Wesker: con él este debe ser demasiado sencillo, cuando te encuentres a los panzones utiliza la Killer 7, en la cabeza por supuesto. Para los demás es recomendado el rifle (especialmente para muertes múltiples) y para cuando sólo quieres salir de apuros la Handgun es efectiva. Con él los bonus no son tan necesarios, también alcanza como 90 000 sin bonus.

* ESCENARIO 3.

* Leon: de los peores escenarios que puede haber, aparte de que te encuentras con los Garradors que tardan demasiado en morir, hay pocas expansiones de tiempo y bonus. Trata de ahorrar granadas para los garradors y cuando estén en el suelo seguir el trabajo con la Shotgun. Mata en conjunto con la Shotgun, es la mejor opción cuando hay mucha gente y estás en bonus time. Cuidado con los arqueros, son muy certeros, trata de no mantenerte quieto desde el segundo piso hacia arriba. Los bonus time son esenciales, trata de no malgastarlos.

* Ada: con ella no hay mucho problema vaya que con el rifle puede eliminar al garrador apuntando a su punto débil, su espalda. Para los demás tanto la Handgun como la TMP es muy efectiva. Estando en la azotea, si tienes suficiente tiempo puedes utilizar el rifle hazlo para eliminar a los arqueros desde una ventana o desde el punto en que se usa el cañón (en la historia). Las granadas trata de gastarlas en los garradors o en un montón de iluminados. Cuidado con los arqueros, son muy certeros, trata de no mantenerte quieto desde el segundo piso hacia arriba. Aprovecha los bonus, son extremadamente importantes.

* Krauser: muy sencillo, al garrador lo debes de tratar demasiado rápido con ese arco y tanto poder penetrante por parte de las flechas, es difícil perder. Aquí también apunta a la cabeza, si queda alguien para darle una patada aprovéchalo ya que puedes matar más de dos pájaros de un tiro. Con sus Flash Grenades no las recomiendo usar para los garradors, son mejores para las grandes hordas de iluminados y luego o terminarlos con el arco o con la doble patada. Cuidado con los arqueros, son muy certeros, trata de no mantenerte quieto desde el segundo piso hacia arriba. De nuevo los bonus no son tan importantes.

* Hunk: es el más difícil desde mi percepción, tratar a un garrador con este tipo no es tan fácil, pero si usas Hand Grenades y luego rematas en la espalda con la TMP debe desaparecer en poco tiempo. Aunque esto es muy riesgoso, recomiendo evitar a los garradors, se puede lograr más de 60 000 con los bonus bien aprovechados. El neckbreaker es muy útil cuando estás con unos 2 o 3 iluminados, pero si hay más trata de usar mejor la TMP en las rodillas y rematar con una patada de gol de campo. Cuidado con los arqueros, son muy certeros, trata de no mantenerte quieto desde el segundo piso hacia arriba.

* Wesker: el más sencillo como siempre, con la Killer 7 los garrados deben ser lo más sencillo que te pueden pedir, sólo apunta a su espalda cuando puedas.

Con el rifle elimina a los ballesteros y lo demás es demasiado sencillo. Los Bonus no son tan necesarios, puedes evitarlos si matar a los garradors y más tipos en serie.

* ESCENARIO 4.

* Leon: la clave aquí es la Shotgun, es tu arma. Cuando te encuentres con un tipo y su Chainsaw, trata de derribarlo o con una granada y un barril, así lo dejas medio ocupado y puedes acercarte y dispararle en la cabeza; ese es el truco para esos tipos, dispararles en la cabeza, nada funciona mejor que eso, además aunque es un poco riesgoso es la más rápida. Los bonus son extremadamente esenciales.

* Ada: con su rifle puedes eliminar a los tipos gordos, la clave es darles también en la cabeza, aunque en el cuerpo no es tan malo.

* Hunk: la misma que con Leon nada más que usa la TMP.

* Krauser: lo mismo.

* Wesker: sin comentarios.

- Premio al obtener las 5 estrellas con todos y en todo: Handcannon a la venta con el mercader y gratis.

7. Ítems y tesoros.

Créditos en esta sección:

- * Giancarlo Geremia, por mencionar la utilidad de los huevos de gallina.
- * Eduardo Andrade, por corregir ubicación de algunos ítems.
- * magnus_lord_of_destruction, por un enorme detalle de los Eyes.
- * lemy_sho, por denotar la falta de la descripción del First Aid Spray.

En esta sección me referiré a los ítems, están divididos para que sea más fácil la búsqueda.

Ítems de salud.

=====

Green Herb

=====

Ítem básico de recuperación, recupera poca vida pero es muy útil.

=====

Red Herb

=====

Ítem que permite aumentar la curación de vida al máximo, sólo necesita combinarse con una verde.

=====

Yellow Herb

=====

Aumenta la capacidad de vida que puedes tener, no es mucho lo que aumenta pero es bueno; a Ashley le incrementa una unidad completa.

=====

Mezclas

=====

Las mezclas de hierbas te permiten hacer varias cosas a la vez.

- * Roja + Verde: máxima recuperación.
- * Verde + Amarilla: recuperación e incremento de vida.
- * Roja + Amarilla: nada.
- * Roja + Amarilla + Verde: máxima recuperación con incremento de vida.
- * Verde x2: recuperación media.
- * Verde x3: máxima recuperación.

=====
First Aid Spray
=====

Es el máximo ítem de curación en cualquier juego de Resident Evil. Éste es capaz de restaurar tu salud totalmente, además de quitarte cualquier estado maligno que tengas.

=====
Chicken Egg
=====

Recupera una pequeña porción de vida, poco menos que una Green Herb.

=====
Brown Chicken Egg
=====

Recupera una mediana porción de vida, casi lo mismo que dos Green Herbs.

=====
Gold Chicken Egg
=====

Recupera la vida completamente.

=====
Black Bass
=====

Recupera notablemente tu vida.

=====
Black Bass (Large)
=====

Recupera la vida totalmente (ocupa demasiado espacio, casi lo mismo que una Shotgun).

Tesoros (por orden alfabético)

* magnus_lord_of_destruction agrega:
"Las gemas que dejan los Novistadors no son al azar. Si te das cuenta, el color de sus ojos cambia de vez en cuando. El color de sus ojos al morir será el color de la gema que obtendrás."

=====
Amber Ring
=====

- Localización: cerca de la cascada, en el pueblo.
- Valor: 10 000.
- Valor Máximo: 10 000.
- Ítems para incrustar: Ninguno.

=====
Antique Pipe
=====

- Localización: área pantanosa del pueblo.
- Valor: 10 000.
- Valor Máximo: 10 000.
- Ítems para incrustar: Ninguno.

=====

Beerstein

=====

- Localización: granjas en el pueblo.
- Valor: 3 000.
- Valor Máximo: 20 000.
- Ítems para incrustar: Green, Red, Yellow Catseye.

=====

Butterfly Lamp

=====

- Localización: salón de baile y prisión.
- Valor: 4 500.
- Valor Máximo: 32 000.
- Ítems para incrustar: Red, Green, Blue Eye.

=====

Blue Eye

=====

- Localización: conseguido al matar a novistadors.
- Valor: 3 000.
- Valor Máximo: 3 000.
- Ítems para incrustar: Ninguno.

=====

Blue Stone of Treason

=====

- Localización: campo en la isla.
- Valor: 3 500.
- Valor Máximo: 3 500.
- Ítems para incrustar: Ninguno.

=====

Brass Pocket Watch

=====

- Localización: Casa de Bitores Mendez.
- Valor: 10 000.
- Valor Máximo: 10 000.
- Ítems para incrustar: Ninguno.

=====

Crown Jewel

=====

- Localización: al matar al Verdugo.
- Valor: 11 000.
- Valor Máximo: 11 000.
- Ítems para incrustar: Ninguno.

=====

Crown

=====

- Localización: uno de los cadáveres después de caer en el foso.
- Valor: 9 000.
- Valor Máximo: 48 000.
- Ítems para incrustar: Crown Jewel, Royal Insignia.

=====
Dirty Brass Pocket Watch
=====

- Localización: esto ocurre si dejas que el Brass Pocket Watch caiga en el agua sucia.
- Valor: 1 000.
- Valor Máximo: 1 000.
- Ítems para incrustar: Ninguno.

=====
Dirty Pearl Pendant
=====

- Localización: esto ocurre si dejas que el Peral Pendant caiga en el agua sucia.
- Valor: 1 000.
- Valor Máximo: 1 000.
- Ítems para incrustar: Ninguno.

=====
Elegant Chessboard
=====

- Localización: En el gabinete de armas en el castillo.
- Valor: 13 000.
- Valor Máximo: 13 000.
- Ítems para incrustar: Ninguno.

=====
Elegant Headdress
=====

- Localización: Túnel del pueblo y salón del trono en el castillo.
- Valor: 10 000.
- Valor Máximo: 10 000.
- Ítems para incrustar: Ninguno.

=====
Elegant Mask
=====

- Localización: pequeña habitación en la resistencia del pueblo.
- Valor: 3 000.
- Valor Máximo: 20 000.
- Ítems para incrustar: Red, Green, Purple Gems.

=====
Elegant Perfume Bottle
=====

- Localización: área del castillo, pared de afuera.
- Valor: 10 000.
- Valor Máximo: 10 000.
- Ítems para incrustar: Ninguno.

=====
Emerald
=====

- Localización: varios puntos en la isla.
 - Valor: 3 000.
 - Valor Máximo: 3 000.
 - Ítems para incrustar: Ninguno.
- =====

Gold Bangle

=====

- Localización: varios puntos en el castillo.
- Valor: 8 500.
- Valor Máximo: 8 500.
- Ítems para incrustar: Ninguno.

=====

Gold Bangle with Pearls

=====

- Localización: lago del pueblo.
- Valor: 10 000.
- Valor Máximo: 10 000.
- Ítems para incrustar: Ninguno.

=====

Golden Lynx

=====

- Localización: isla.
- Valor: 15 000.
- Valor Máximo: 35 000.
- Ítems para incrustar: Red Stone of Faith, Green Stone of Judgement, Blue Stone of Treason.

=====

Green Catseye

=====

- Localización: cementerio del pueblo.
- Valor: 3 000.
- Valor Máximo: 3 000.
- Ítems para incrustar: Ninguno.

=====

Green Eye

=====

- Localización: obtenido al matar novistadors.
- Valor: 1 000.
- Valor Máximo: 1 000.
- Ítems para incrustar: Ninguno.

=====

Green Gem

=====

- Localización: cueva del lago del pueblo, parte superior.
- Valor: 3 000.
- Valor Máximo: 3 000.
- Ítems para incrustar: Ninguno.

=====

Green Stone of Judgement

=====

- Localización: isla.
- Valor: 3 500.
- Valor Máximo: 3 500.
- Ítems para incrustar: Ninguno.

=====

Hourglass with Gold Decor

=====

- Localización: sala de la pintura de comida.

- Valor: 12 000.
- Valor Máximo: 12 000.
- Ítems para incrustar: Ninguno.

=====

Illuminados Pendant

=====

- Localización: Tirado por el líder rojo debajo del candelabro.
- Valor: 12 000.
- Valor máximo: 12 000.
- Ítems para incrustar: Ninguno.

=====

Mirror with Pearls & Rubies

=====

- Localización: jardín del castillo.
- Valor: 12 000.
- Valor máximo: 12 000.
- Ítems para incrustar: Ninguno.

=====

Pearl Pendant

=====

- Localización: en las ruinas de la isla.
- Valor: 10 000.
- Valor máximo: 10 000.
- Ítems para incrustar: Ninguno.

=====

Purple Gem

=====

- Localización: Camino alternativo en el pueblo.
- Valor: 3 000.
- Valor máximo: 3 000.
- Ítems para incrustar: Ninguno.

=====

Red Catseye

=====

- Localización: en un árbol en el pueblo.
- Valor: 3 000.
- Valor máximo: 3 000.
- Ítems para incrustar: Ninguno.

=====

Red Eye

=====

- Localización: obtenida al matar novistadors.
- Valor: 1 500.
- Valor máximo: 1 500.
- Ítems para incrustar: Ninguno.

=====

Red Gem

=====

- Localización: camino alternativo del pueblo.
- Valor: 3 000.
- Valor máximo: 3 000.
- Ítems para incrustar: Ninguno.

=====
Red Stone of Faith
=====

- Localización: sala de monitores en la isla.
- Valor: 3 500.
- Valor máximo: 3 500.
- Ítems para incrustar: Ninguno.

=====
Royal Insignia
=====

- Localización: después de los cilindros que se paran.
- Valor: 13 000.
- Valor máximo: 13 000.
- Ítems para incrustar: Ninguno.

=====
Ruby
=====

- Localización: elimina a un ganado con sierra en el segundo encuentro con ganados en el juego (después de los iluminados).
- Valor: 10 000.
- Valor máximo: 10 000.
- Ítems para incrustar: Ninguno.

=====
Spinel
=====

- Localización: varios puntos en todo el juego.
- Valor: 2 000.
- Valor máximo: 2 000.
- Ítems para incrustar: Ninguno.

=====
Staff of Royalty
=====

- Localización: debajo de las escaleras en las ruinas del castillo.
- Valor: 20 000.
- Valor máximo: 20 000.
- Ítems para incrustar: Ninguno.

=====
Velvet Blue
=====

- Localización: varios puntos en el castillo.
- Valor: 2 500.
- Valor máximo: 2 500.
- Ítems para incrustar: Ninguno.

=====
Yellow Catseye
=====

- Localización: en la cueva de góndola del pueblo.
 - Valor: 3 000.
 - Valor máximo: 3 000.
 - Ítems para incrustar: Ninguno.
-

- * Assignment Ada: pasa el juego.
 - * The Mercenaries: pasa el juego.
- Ada en The Mercenaries: obtén 4 estrellas en el Pueblo.
 - Krauser en The Mercenaries: obtén 4 estrellas en Castle.
 - Hunk en The Mercenaries: obtén 4 estrellas en Island Commando.
 - Wesker en The Mercenaries: obtén 4 estrellas en Waterworld.
- * Matilda disponible con el mercader: pasa el juego.
 - * Infinite Rocket Launcher con el mercader: pasa el juego.
 - * Chicago Typewriter disponible con el mercader: pasa Assingment Ada.
 - * Handcannon: en The Mercenaries completa todos los escenarios con 5 estrellas con cada uno de los personajes.
- * Pantalla alternativa al inicio: pasa el juego.
 - * Professional Mode: pasa el juego.
 - * Diferentes trajes: pasa el juego.
 - * Mejoras exclusivas: al mejorar cualquier arma a todo lo que se puede aparecerá una mejora única de cada arma.

9. FAQ (preguntas frecuentes).

P: ¿Qué diferencias existen en la versión de Gamecube y la de PS2/PC/Wii?

R: La versión de PS2 está más "completa". Ésta tiene:

- Un menú donde puedes ver los videos que ocurren en el juego.
- Un juego extra protagonizado por Ada y se llama "Separate Ways".
- Existe un arma extra: P.R.L. 412
- Hay un traje extra para Leon y Ashley.

P: ¿Cómo consigo esa arma láser (P.R.L. 412)?

R: Completa el juego en Professional Mode (sólo PS2, PC y Wii).

P: ¿Saldrá un Resident Evil 5?

R: Sí. Estará disponible sólo para PS3 y X360.

P: ¿Cuándo estará a la venta el RE5?

R: No está definido. Se calcula que entre el 2008 y el 2009.

P: ¿Cuántas versiones de RE4 hay?

R: Gamecube, PS2, PC y Wii.

P: ¿Qué habrá de nuevo en la versión de Wii?

R: El control. Aquí vendrán todos los extras del PS2 y más (como un mini juego con Hunk).

P: ¿Por qué no agregas que la manera más fácil de matar a X jefe es el Rocket Launcher?

R: En primera porque es un arma muy cara. Además, en la guía yo me enfoco en la mejora de las armas y en la utilización de las armas comunes, no de armas de poder devastador. De lo contrario no tendría mucho punto mencionar todo lo que he hecho en la guía, ¿o sí?

10. Información Legal.

Está totalmente prohibida la reproducción de esta guía y cualquier otra de mis producciones sin previa autorización, esta guía es sólo para uso privado. Si se desea colocar esta guía en algún sitio web o cualquier medio publicitario se debe tener aprobación de mi parte; el uso de este trabajo en cualquier sitio web (incluyendo foros) o medio publicitario sin autorización es clara violación de copyright.

Todas las marcas, nombres y copyrights en este documento son propiedad de sus respectivos dueños.

La versión actualizada estará siempre disponible en los siguientes sitios: JuancaFAQ's, GameFAQ's e IGN. Cualquier web que desee disponer de esta guía sólo debe solicitar mi autorización. Cualquiera que desee ver todos los sitios que oficialmente pueden tener algún trabajo mío, puede consultar la lista en la página principal de mi sitio web: <http://juancafaqs.com/>

11. Créditos y contacto.

Esta guía fue hecha al mismo tiempo que jugaba, pueden haber pocos errores pero ninguno es de gran magnitud. Cualquiera que encuentre errores por favor comuniquelos conmigo.

Agradezco a las siguientes personas que ayudaron a la realización de esta guía:

- * Giancarlo Geremia: por mencionar la utilidad de los huevos de gallina.
- * José: por agregar un consejo.
- * Dey: por un dato en la batalla contra Bitores Mendez.
- * Eduardo Andrade: por corregir la ubicación de algunos tesoros.
- * Roger de Mingo Pereira, Arturo Ramos y Alberto Isaac Cárdenas Sánchez: por aportar estrategias para Krauser.
- * Juan Carlos Frias: por agregar un detalle en el capítulo 4.1.
- * Carlos Ernesto Tentle Arias: por agregar un consejo.
- * Laje: por agregar un consejo sobre los garradors.
- * sora_cloud_leon: por agregar un consejo.
- * sora_cloud_leon: por agregar varios detalles.
- * magnus_lord_of_destruction: por un enorme detalle de los Eyes.
- * magnus_lord_of_destruction: por diversos detalles en ciertas peleas.
- * lemy_sho: por denotar la falta de la descripción del First Aid Spray.
- * hernanportugal: por agregar estrategias contra el gigante y contra Mendez.
- * donatello_roymx: por otra estrategia contra El Gigante.
- * rodolfo382: por una estrategia contra Ramón Salazar y un truco curioso contra El Gigante.
- * mauri_3005: por una estrategia contra Jack Krauser.
- * FireRaptor: por agregar 3 consejos.
- * harry_billarama: por un dato del pendiente propenso a ensuciarse.
- * Miguel Rodriguez: por un consejo al pelear contra las armaduras.
- * MagusSage: por una estrategia contra Ramón Salazar.
- * rksora: por una estrategia contra Los Dos Gigantes.
- * dark_villa: por otra manera para eliminar Regenerators.
- * Alejandro Guerrero: por una estrategia contra las Bella Sisters.
- * Brian Solano: por otra estrategia contra Krauser, Edmund Sadler y tips cuando llegas al Pueblo por primera vez.
- * Gerardo Doofenshmirtz: por una pequeña estrategia de pocas balas contra el Garrador.
- * chelitosmashbest1926: por una estrategia contra El Gigante.

Además, por supuesto, a CjayC, quien creó GameFAQ's, que me inspiró para hacer guías.

Y a toda la gente que me brinda su apoyo para así yo pueda seguir escribiendo guías.

= Pronto estaré publicando los FAQ's de los siguientes juegos:

- * Mega Man 9.
- * Mega Man X7.
- * Mega Man Battle Network 3 (Blue/White)
- * Mega Man Battle Network 5 (Protoman/Colonel)
- * Legacy of Kain: Soul Reaver.
- * Legacy of Kain: Soul Reaver 2.
- * Legacy of Kain defiance.
- * Mario & Luigi: Superstar Saga.
- * Metroid Prime 2: Echoes. (Próximo)
- * Pikmin 2.
- * Tales of Symphonia.
- * Star Fox Assault.

¡Recuerda! No seas Menso, aunque no lo seas si compras juegos piratas te vas a volver Menso. Por eso di NO a la piratería.

12. Información de contacto.

Antes de establecer comunicación conmigo sugiero que lean este pequeño apartado para que tanto ustedes como yo nos ahorremos algo de tiempo.

=====
| Esenciales |
=====

- * Al escribir procuren utilizar un lenguaje claro y conciso, eviten el uso de modismos y jergas. De esta manera podremos comunicarnos más eficientemente.
- * Antes de hacer cualquier pregunta, consultar el apartado FAQ (preguntas frecuentes); si no viene su pregunta en este apartado, siéntanse libres de preguntar.
- * Cualquier comentario es bienvenido, sea: corrección, sugerencia, crítica (si llegan a escribir alguna, traten de hacerla lo más objetiva posible; esperen una respuesta si escriben una), felicitación, petición, opinión u otra. También pueden reportar algún fragmento de la guía que no esté claro. Si lo consideran necesario también pueden avisar de errores ortográficos o de coherencia.

=====
| Correos |
=====

- * Para cualquier duda del juego procuren colocar en el título del mensaje el nombre del juego.
- * Pueden pedir que empiece a hacer una guía de las encontradas en mi lista de espera (consultar arriba o en mi sitio web).
- * Si se desea publicar esta u otra guía, favor de hacer la petición antes de publicar la guía, de lo contrario me veré obligado a proceder a otras medidas. Requiero información del solicitante y del sitio para mantener al tanto de actualizaciones.
- * Se pueden hacer solicitudes para afiliación a mi pequeño sitio web.

Saludos a los lectores:
Hasta el próximo FAQ ;)

This document is copyright juanca45002 and hosted by VGM with permission.