

Resident Evil Code: Veronica X FAQ/Walkthrough (Spanish)

by juanca45002

Updated on Apr 19, 2011

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

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

***** RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X FAQ/WALKTHROUGH *****

Por juanca45002.

FAQ en español.

Empezado: 20 de enero del 2004.

Terminado: 13 de febrero del 2004.

Última actualización: 19 de abril del 2011.

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.

== 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.

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

Contenido del FAQ:

1. Enemigos.
2. Armas.
3. Bosses.
4. Walkthrough.
5. Secretos.
6. FAQ (preguntas frecuentes).
7. Agradecimientos.
8. Información Legal.
9. Información de contacto.

* Actualizaciones *

* (18 de diciembre, 2007): agregados un par de detalles.

* (19 de abril, 2011): se agregó la sección de preguntas frecuentes.

1. Enemigos.

* ZOMBIE: ya sabes, protagonista de los juegos de Resident Evil, come hombres y a veces caníbal, ya que se come a otros zombies. Esta vez es un poco más resistente a las balas y flechas, pero muy vulnerable a las demás armas. Pero como siempre, esta vez su punto más débil sigue siendo las rodillas.

* BAT: este enemigo es sustituido por el Crow, sólo que este enemigo tiene una debilidad muy fuerte que es la luz, así que cada que veas uno y no quieras ser mordido, equipa tu encendedor, de este modo podrás evadirlos fácilmente.

* CERBERUS: como ya es costumbre, nos encontramos con estas mascotas que ya son parte de la familia de juegos Resident Evil. Esta vez pueden ser matados más fácilmente, pero también pueden morder con más intensidad y bajar mayor energía. Recomiendo que para matar a este enemigo uses primero la M-100P, luego, con el cuchillo, térmalo completamente, así ahorrarás municiones.

* BANDERSNATCHER: esta vez tenemos a un invitado especial, que es el Bandersnatcher, no te fíes, este enemigo puede ser muy peligroso ya que puede estirar su brazo y cogerte de la cabeza y apretártela o golpearte simplemente. Este enemigo es un poco difícil de matar, así que cuando veas uno y no tengas posibilidad de escapar de él (que es lo más recomendado), usa un arma que te asegure que lo matarás.

* HUNTER: de vuelta a la familia, seguimos con nuestro amigo el Hunter, que no puede faltar en el festín. Como sabes, el Hunter es una criatura que se obtuvo del fracaso de un experimento, pero es una excelente arma biológica y de asesinato. Recuerda, para estos enemigos siempre es recomendable un arma fuerte, ya sea el Grenade Launcher, o la Shotgun o alguna que sea fuerte para que no te dañe.

* GIANT SPIDER: estas arañas están más avanzadas que en los juegos anteriores, lo cual no es muy benéfico. Pero lo que te aconsejo más, es que esquives su ataque de veneno, ya que la mayor parte de las veces, te deja envenenado. Puedes usar la M-100P, el Grenade Launcher y las Explosive Bow Arrows.

* MOTH: son más peligrosas de lo que se ven, trata de no gastar tus municiones en ellas, pero no dejes que te ataquen. Generalmente pon huevecillos en ti sin que te des cuenta, así que trata siempre de llevar una Blue Herb a la Antártica. Pero en el cuarto en que se encuentran, no hay necesidad de exterminarlas, sólo evádelas.

* ALBINIOD: estas pequeñas criaturas son realmente pequeñas, pero no tanto. Son eléctricas, pero son más peligrosas cuando están en agua, ya que conduce la electricidad. Siempre que veas uno de estos, no te preocupes, ya que puedes escapar fácilmente.

2. Armas.

* COMBAT KNIFE: este cuchillo está completamente mejorado que las anteriores, ya que es más efectivo contra zombies y es más fácil de usar. Para tirar a un zombie con el cuchillo, es preciso que le apuntes a las rodillas y empieces a

desgarrar, ya que con máximo 2 o 3 puñaladas, caerá al suelo, pero no morirá.

* BERETTA M93: esta es el arma con la que Claire empieza, consta de 15 balas por cartucho y lo increíble es que puede disparar rápido, no como las de los juegos anteriores que disparaban a una misma velocidad.

* CALICO M-100P: estas pistolas son un amor, ya que son semi automáticas, pero también son poderosas. Se encuentran temprano en el juego y puede disparar a dos enemigos simultáneamente ya que consta de 2 pistolas, por eso ocupa dos espacios. De cualquier manera, son una buena opción para situaciones apretadas.

* BOW GUN: esta arma es una porquería, pero si quieres tener con que matar zombies, adelante, agárrala, pero te costara como 15 tiros para matar a un zombie. Pero hay un truco, que cuando traes pólvora, puedes combinarla para formar flechas explosivas que valen la pena.

* GRENADE LAUNCHER: es similar a los Grenade Launchers en los previos juegos de Resident Evil, sólo que ahora cuenta con un nuevo tipo de granadas, que son las de gas.

* SUBMACHINE GUN: Un arma poderosa totalmente. Siempre trata de no usarla hasta que te encuentres con alexia, con la cual la podrás matar bien sencillo en su primera transformación.

* CLOCK 17: esta es el arma de Chris. Esta es un poco más poderosa en mi opinión, ya que para mí, es más rápida que la de Claire.

* SPAS 12 Shotgun: este bebé es igual al de los juegos anteriores. Es buena generalmente contra los Hunters y enemigos pesados.

* AK-47 ASSAULT RIFFLE: esta es otra ametralladora encontrada en el juego. También usa % de balas y es tan poderosa como la Submachine Gun.

* MR7 SNIPER RIFFLE: lástima que sólo podrás utilizar esta arma cuando estés peleando contra Alexander. Te aseguro que te vas a divertir con este pequeño, que a la vez es poderoso.

* COLT PHYTON: esta arma normalmente aparece con el nombre de Magnum, la cual es de mucha ayuda contra los enemigos fuertes (si ya eres veterano, sabrás de que hablo). Es tan poderosa que es capaz de matar a casi cualquier enemigo normal en todo el juego.

* LINEAR LAUNCHER: esta es una versión modificada de nuestro querido y multiusos Rocket Launcher, pero a diferencia del anterior, este es controlado por un apuntador, o sea, que se ve en primera persona y es necesario para exterminar completamente a Alexia.

3. Bosses.

ENEMIGOS PARA CLAIRE.

* GULP WORM (1° vez).

Yo no considero a esta criatura como un enemigo grande, aunque todos mis amigos dicen que sí, así que decidí colocarlo en esta sección. Para ver a este enemigo, primero necesitarás la Biohazard Card, y llegar a la entrada de la Military Training Facility. Cuando estés allí, verás que se parece mucho a su

antecesor, el Grave Digger en el Resident Evil 3 Nemesis. Este enemigo, como es un gusano, debe estar bajo tierra, pero para saber por donde va a salir, se nota vaya que el piso se ve de una manera rara, así que puedes esquivarlo antes de que salga a tomar un poco de aire. Pero sabes qué, me estoy dando cuenta de que si eliminas a este monstruo, tendrás unos problemillas más adelante, vaya que tarda en morir y tus municiones decaerán, así que no cometas ese error. Lo recomendado, es que tomes la puerta que te lleva a la Military Training Facility. No olvides uno de sus ataques importantes, ya que si estás distraído y sale del suelo y te llega a chupar, date por muerto, ay que te tragará entero.

* TYRANT (1° vez)

Tú otra vez, ya párenle, Umbrella si que se pasó, crear más de 1 ya es suficiente, y gastar municiones en él, es lo que más nos duele. Esta vez este tipo no se ve muy ruso, ya que si te fijas bien, no tiene bien desarrolladas sus garras y eso le afecta un poco su reputación, porque parece que tiene pica hielos en vez de puños con garras. Este tipo es soltado por el desgraciado de Alfred Ashford justo cuando ya vas de salida, pero el tipo, además de que tiene una voz muy amanerada, no deja de jorobar y eso me irrita, no se si a ustedes también. Bueno, la cosa es que ya cuando vas camino al Palace, en el corredor donde encuentras a los Bandersnatchers, después de la explosión detrás de ti, verás que nuestro compañero arribará derribando una malla (esta área se conoce mejor como Passage). Ahora, lo que resta es protegerte, ya que si permites que se acerque te dará unos puñetazos que si dañan. Pero para esto, puedes usar la M-100P, que es muy efectiva para desgastarlo. Ahora, si se te acerca mucho, sólo da la vuelta y corre un poco para atrás, así tendrás más espacio para pegarle. Entonces, si se te acabaron las balas de la M-100P, puedes usar la Grenade Launcher, pero trata de ahorrar balas de Handgun. No te vayas con la finta, ya que si se hinca, aunque quieras pasar a su lado, no podrás porque te da un rasguño que te retrasa. Pero si notas, habrá 2 veces que se hinca y la tercera es la vencida, así que cuando lo noquees, puedes proseguir a tu destino.

* TYRANT (2° vez)

Quien te trajo aquí mal nacido, no puede ser que tú con salto biónico hayas llegado aquí, por lo que creo que ese Alfred, que tanto le gusta jorobar, fue el que trajo aquí, al Transport Plane. Pero esta historia ya la sabemos. No hay juego de Resident Evil, sin que haya una doble aparición del Tyrant, bueno, excluyendo al Nemesis. Para empezar, si ya has jugado de casualidad y no has podido derrotar a este tipo, verás que tiene un paso acelerado, así que es muy difícil esquivarlo si quieres pasar por una pequeña abertura que haya en cualquiera de sus lados. También, si sobreviviste a estos, verás que después de muchos balazos, su velocidad decaerá y podrás esquivar todos sus ataques más fácilmente, además de que podrás pasar a sus lados sin ningún problema. No pierdas de vista el dato que si te pega, hay cierta inercia que te lleva un poco más atrás de lo debido, gracias a esto, debes tener cuidado con que te llegue de frente y al final del avión, ya que provocarás tu muerte. Entonces, la estrategia es muy simple. Si ves, al principio de la pelea, verás que hay un diálogo que te dice que la catapulta está lista; entonces, equipa las Explosive Bow Arrows y empieza a tirarle unos tiros, pero si se acerca demasiado, ve al panel y presiona el botón, lo que ocasionará que una caja empuje al Tyrant de manera que te dejará más espacio para disparar. Sigue disparando tus flechas, pero si se te acaban las explosivas, usa las normales, hasta que veas que desacelere su paso. Nótese que después de presionar el botón, tendrás que esperar un tiempo para que se vuelva a activar el panel, esto te lo confirma el sonido; empero, si usas la catapulta cuando el enemigo tiene su paso veloz, siempre lo detendrás en la línea, así que por más intentos que hagas, no lograrás vencerlo mientras tenga su paso veloz. Como

estaba diciendo, verás que el Tyrant desacelerará, por lo que sólo es cuestión de tiempo esperar para que se active la catapulta de nuevo y como su fuerza también decae, esta vez el Tyrant se irá directo al aire y explotará.

* ALEXANDER ASHFORD (NOSFERATU)

Te preguntas quien es este tipo, pues como su nombre lo indica, es integrante de la familia Ashford. Pero, ¿por qué un integrante de la familia Ashford sería un enemigo? Hay varias cosas que se tienen que destacar de este enemigo. En primera, no es un humano convencional. Entonces, ¿qué le paso? Pues resulta que su hija Alexia, le inyectó el virus T-Veronica sólo para ver que pasaba. Desafortunadamente, el experimento fue en fracaso y su padre sufrió una horrible y dolorosa transformación, así que decidió mantenerlo encerrado en una celda en la Antártica. Este enemigo aparece justo cuando vas de salida de la Antártica, justo después de usar el camión y derribar la pared. Entonces, Claire y Steve subirán a un edificio y Steve le ordena a Claire que siga por esas escaleras, pero en el momento de que va a bajar, ve a una persona acercándose a ella. Puesto que Steve se enamora de Claire, trata de defenderla, pero el monstruo le da una bofetada con su tentáculo y lo tira del edificio, por fortuna Steve logra agarrarse de la orilla del edificio. Claire se encuentra sola y así tendrá que pelear; en primera, ten en cuenta tres aspectos:

1. Si te alejas demasiado de Alexander, como hay niebla, no podrás verlo hasta que se acerque o él o tú.

2. Si ves una especie de humo morado, eso es veneno y lo verás en cada momento, ya que es lo que Alexander usa para atacarte mientras no te alcanza a ver.

3. Ten en cuenta que el viento siempre estará cambiando de dirección, así que siempre verás que el humo venenoso se irá dependiendo de la dirección del viento.

4. Recuerda que si Alexander llega a noquearte y estás cerca de la orilla del edificio, caerás al suelo y morirás.

Entonces viene la estrategia. Usa todo tu arsenal de la M-100P. Pero ya viste en su pecho lleva algo, pues puedes usar el Sniper Rifle y tratar de apuntar a ese corazón y si lo destrozás, caerá inmediatamente, pero es muy difícil, ya que la mayoría de las veces que le apuntas, se mueve. No olvides que si te llega a acorralar en una esquina, aunque pases por el humo, corre a los lados, excepto a donde se encuentra a él.

* STEVE TYRANT

Después de pasar tanto tiempo te preguntas si volverás a jugar con Claire, pues estás en lo correcto. Primero debes considerar que debes hacer sólo una cosa para este enemigo, así que pronto lo sabrás. Como su nombre lo indica, es un Tyrant, pero a diferencia del original, este es creado por el T-Veronica virus. Así que cuando vayas por ese pasillo de las armaduras, llegarás con Steve, pero si notas, está atado de la misma manera que Alexander. Así que después de un tiempo de charla, empezarán los efectos del virus, transformando a Steve en un Tyrant de apariencia verde y que además de ser grande, usa el hacha con que lo sujetaban para atacarte. Si lo jugaste una vez, verás que es demasiado rápido, pero si tratás de utilizar algún arma, será inútil ya que es invulnerable. Entonces, qué hacer, lo que se hace es correr, simplemente correr hasta llegar a la puerta, donde verás un video de la despedida de Steve y retomarás control de Chris.

ENEMIGOS PARA CHRIS

* GULP WORM (2° vez)

Viene de regreso este gusanote. Recuerdas a ese tal Rodrigo, pues tendrás que rescatarlo rápidamente ya que fue devorado por el gusano y además si lo salvas a tiempo, puedes reclamar tu encendedor (si no recuerdas intercambiaste tu encendedor y el HEMOSTATIC por el Lockpick, que tanto nos sirvió y también nos ayudó). La estrategia no cambia en cuanto al que enfrentaste con Claire, pero ten cuidado con chocar con él, ya que perderás la oportunidad de dispararle. No olvides también su ataque en el cual sale repentinamente del suelo y si te llega a chupar, date por muerto, ya que te tragará entero. Una vez que haya muerto, verás como escupe a Rodrigo, entonces, acércatele y si todavía está vivo, te dará tu encendedor, de otro modo, sólo te dirá que ha dejado de respirar.

* GIANT ALBINIOD

Recuerdas que con Claire en el cuarto donde tomas el cuadro de la calaca te salen unos especímenes raros, pues es hora de enfrentar a uno de ellos de gran proporción. Lo primero que se debe considerar es que se debe llevar ítems de recuperación. Segunda, que si te metes al agua saldrás electrocutado e irás perdiendo vida, ya que es una criatura eléctrica. Tercera, si usa su onda electromagnética, trata de levantarte lo más rápido posible usando el botón A. Ahora es tiempo ya. Para este monstruo, hay quienes tienen miedo de ser electrocutados hasta la muerte, no se preocupen, lo que yo recomiendo es que sólo pases a recoger el Eagle Plate, para que no gastes tantas municiones. Pero si eres de esas personas que necesitan matar lo que se les ponga enfrente para que se sientan seguros, usa lo que gustes excepto la Submachine Gun, que es muy valiosa para el final.

* ALEXIA ASHFORD (1° vez)

Changos, ya la cosa se puso caliente, Wesker si se aventó un rollo bien grandote al estar con Alexia. Si ves, Alexia SE METIÓ EL T-VERONICA en su cuerpo, que loca. La verdad, también Alexia ha logrado manejar el T-Veronica, de manera que ella pueda manipularlo, no el virus a ella. Pero también el desgraciado de Wesker, como te logró ver, te dice que como fuiste uno de sus mejores hombres de STARS, te dejará manejar este asunto. Así que estás ya casi terminando el juego, te queda poco por recorrer y entonces, después de ver como Alexia quema sus prendas se muta, tendrás que pelear. Para combatir a Alexia, no es tan difícil. Para matarla, puedes usar armas fuertes como el Assault Rifle, la SUBMACHINE GUN y el GRENADE LAUNCHER: Mi favorito es la Submachine Gun, con la cual puedes tener a Alexia bien colocadita. Has visto esos puntos rojos que parecen sangre y que aparecen en el suelo, pues trata de estar antes de ellos, a que si se activan, formarán una cortina de fuego que sólo se quitará eliminando a Alexia, la cual no pondrá mucha resistencia si usas la poderosa Submachine Gun.

* BLACK TIGER

Has visto esas pequeñas arañas feroces y valientes que se te lanzan a apretarte hasta cuando el cuerpo aguante. Si las recuerdas muy bien pues te tengo la sorpresa de que deberás enfrentarte a una araña de ese tipo pero de dimensiones gigantes. No sé si ya te habías dado cuenta, pero en el hielo se notaba que había un insecto grande bajo el hielo. Entonces, hay que matar a esta cosa. Yo recomiendo no matarla, ya que es poco ofensiva, pero si te da cosa y la verdad necesitas matarla, toma tu Grenade Launcher, equipa las granadas ácidas y de 4 granadas, quedará imposibilitada.

* ALEXIA ASHFORD (2° vez, 2° transformación)

Ya se acerca el final, y los enemigos se hacen más fuertes cada vez. Si ves, al principio Alexia luce igual y como la dejaste en la mansión esa. Pero si te das cuenta, si le das un balazo cualquiera, se transformará en una criatura de dimensiones enormes. Para esta tipa, no es necesario usar todo el Arsenal que tienes en tu caja. Recuerdas que te recomendé guardar la Submachine Gun, pues este momento es el ideal para usarla completamente. Como Alexia ya es muy grande, cualquier disparo puede darle. Pero si te has dado cuenta, no es tan fácil matar a una cosota que no se mueve. Ella tiene sus pequeños secuaces que te irán pegando mientras saltan o mientras están el suelo soltando un látigo. También verás que saca un tentáculo verde que puede aplastar a esas cosas, pero necesita mucha determinación para poder darles. Como la Submachine Gun no parará de disparar hasta que no le quede nada, puedes utilizarla tanto para matar a Alexia tanto para matar a las cosas esas. Con eso, aseguras que tu salud queda un poco dañada, pero no utilizarás todos los ítems.

* ALEXIA ASHFORD (2° vez, 3° transformación)

Ahora ya va todo a galope. Si te das cuenta, el Linear Launcher tan poderoso y codiciado está disponible gracias a que tú y Claire abrieron el seguro. Lo primero que necesitas hacer es, obviamente, coger el Linear Launcher. Ahora equípalo y verás que para matar a Alexia, la cual ya está equipada con alas y puede escupir fuego, necesitas atinarle con el Linear Launcher. Pues cosa sencilla, apunta y pon a Alexia en la mira y ¿fallaste? Lo creía. Si te diste cuenta, cada vez que dispaes Alexia se moverás para cualquier lado esquivando tu disparo. Ahora viene lo difícil. Si ves, Alexia se mueve generalmente a los lados, así que dispara a un lado de ella y espera a ver si le golpea. Si es así, el tiro la hará explotar inmediatamente y podrás disfrutar del largo pero entretenido final.

4. Walkthrough.

Como ya viste, este juego también se divide en 2 discos, prácticamente, el segundo disco es la parte de la Antártica. No te preocupes, podrás gravar gratis antes de llegar a la 2° parte. Yo te avisaré cuando es hora de cambiar al 2° disco.

Como recordarás, Claire llegó a Racoon City buscando a su hermano Chris Redfield, pero se llevó una sorpresa al ver que la ciudad entera estaba repleta de zombies. Una vez allí, Claire encontró a Leon S. Kennedy, un novato que había entrado a la RPD, además de que le tocó su bienvenida por parte de los zombies. Claire y Leon se conocen y se ayudan mutuamente. Así que Claire y Leon encuentran el laboratorio Umbrella, donde el científico William Birkin estaba desarrollando su G-Virus, que prometía ser más letal que el T-Virus. Para ello, Leon y Claire llegaron al fondo del asunto, y lograron destruir el laboratorio donde se encontraba William.

Pero no fue lo único que pasó ese mismo día, ya que Jill Valentine, compañera de Chris, se encontraba de nuevo en Racoon City, donde se encontró que una criatura perseguía a los integrantes del equipo STARS, a la cual se denominó NEMESIS. Ese día, Jill Valentine, junto con Carlos Oliveira y Barry Burton, escaparon de Racoon City, la cual había sido borrada del mapa con un misil nuclear.

Tres meses después, Claire seguía buscando a su hermano, pero en ese momento, era transportada a una prisión en unos helicópteros de Umbrella. 10 días antes, Claire andaba con el mismo objetivo en el campo de entrenamiento de

Umbrella. Claire andaba escapando de la seguridad, hasta que se vio acorralada. En ese momento, se dio cuenta de unos tanques de gas, dejó caer su pistola pero consiguió agarrarla de nuevo e hizo explotar los tanques, quedando completamente liberada. Entonces, atrás de ella aparece un tipo, que le dice que no se mueve. Tal tipo se llama Rodrigo e impide que Claire escape.

=====
PRISON
=====

Después del video, verás que Claire queda atrapada en una celda, lo único que tienes en tu inventario es un encendedor que te obsequió tu hermano, así que equípalo. Al hacerlo, verás que ahí está Rodrigo y por cierta razón, te dejará ir. Rodrigo se va a sentar y saca un frasco de su bolso, el cual encuentra vacío; Claire le pregunta acerca de lo sucedido, pero Rodrigo dice que aunque trate de escapar, será imposible ya que toda la isla en la que se encuentra, está infestada de Zombies, por lo que cree peligroso.

Como tú ya conoces de zombies, no creo que haya mayor problema. Lo primero que debes hacer es tomar las Handgun Bullets de tu derecha y de la mesa toma el Combat Knife. Sal del cuarto y toma las Handgun Bullets situadas a la izquierda de la máquina de escribir. Entonces continúa tu camino hacia las escaleras, donde escucharás los latidos de Claire mientras subes. Estos latidos sólo se escucharán cuando Claire está a punto de ver algo espectacular o enfrentar a un enemigo nuevo o difícil o simplemente por agitación.

De la salida camina por el panteón y verás que habrá una explosión y después del video los zombies aparecerán. Como el cuchillo es tu única arma de supervivencia, úsala en la pierna de los zombies para así derribarlos y llegar a la puerta. En el siguiente cuarto, serás emboscada por un tipo que te anda disparando, cuando se le acaban las balas, Claire encontrará una pistola y le disparará; cuando se muestre, un chico saltará y te comentará un poco de él, su nombre es Steve, pero se separarán.

Ahora ve a la puerta que se encuentra enfrente de ti, de allí sube las escaleras y entra la puerta. Luego, derriba al zombie de tu derecha con el cuchillo preferentemente y entra en la puerta. En ese cuarto equipa la pistola, ve al fondo y toma las Handgun Bullets; así que un zombie entrará por la ventana (nota que tira dos pistolas), así que mátalos junto con los demás que aparecen. Al terminarlos, toma las M-100P y ve por donde salieron los zombies y en el cuartito donde hay sangre encontrarás unas Handgun Bullets.

Es hora de regresar al cuarto anterior, noquea a los zombies con el cuchillo preferentemente, toma las Handgun Bullets de una repisa y ve a las escaleras de por ahí, que te dirigen a una Green Herb. Sal de esa choza y al bajar verás que hay algo por allí escondido (no te olvides de la Green Herb saliendo de la choza), pero no te preocupes, sigue adelante donde verás a un zombie tirado, el cual será arrastrado por algo extraño.

Sin importar lo que viste, sigue tu camino hasta la puerta. En el siguiente cuarto, verás que hay unos zombies (ignora al de la celda), mátalos o esquivalos y entra en la otra puerta. Ahora estarás en una especie de laboratorio (oirás a zombies, pero no les hagas caso), y verás que al pasar por la abertura, te dirá que deposites cualquier objeto metálico en la caja de seguridad; como no hay inconveniente, deja todo (incluso el encendedor) y deja la hierba. Luego sigue hasta llegar a una puerta. Entra y verás a Steve, habrá buscado acerca de ti. Entonces, enviarás un mail a Leon (esto es la causa del Resident Evil 4). Steve se irá por la discusión y necesitas ir al panel con la luz azul y activarlo.

Antes de salir del cuarto, revisa a la izquierda de la máquina de escribir para recibir el Hawk Emblem. Si gustas grabar, con gusto hazlo. Bien, sal del cuarto y ve enfrente, donde encontrarás unas Flame y BOW Gas Rounds (incluyendo el First Aid Spray), aunque no tengas el Grenade Launcher; en fin, ve al otro lado y verás que es un duplicador de ítems, pon el Hawk Emblem, pero falta la parte complementaria. Lo que necesitas es regresar a la otra caja, pero notarás que el endemoniado código de seguridad te obligará a dejar todo lo que acabas de agarrar. Entonces, regresa a la otra caja de seguridad y toma todos tus ítems y sal de ese lugar.

Regresarás a las celdas y ahora podrás presionar el botón que parpadea en azul, hazlo y una puerta se abrirá, pero habrá zombies; eso hará que la puerta detrás de ti se abra y deje a los zombies salir, así que para evitarte tanto embrollo, dispara al tanque para matar a los zombies del almacén, pero los demás no son tanto problema con tanto espacio de movilidad. Ya que pasó el peligro, toma el Extinguisher y la PADLOCK KEY de la Guillotina.

Entonces regresa a donde desapareció el zombie y rodea el sitio, aunque te salgan los malvados Cerberus de ahí, tú sigue corriendo hasta llegar a la doble puerta. Una vez allí regresa al cuarto anterior (esto es para que los Cerberus no ataquen en conjunto) y mata a los Cerberus con un simple tiro de M-100P y puros cuchillazos; también usa la llave nueva en la puerta de tu derecha (así tendrás acceso rápido a la puerta que lleva a la guillotina). Regresa por la doble puerta hasta el lugar donde fuiste emboscada por los zombies, si quieres matarlos, hazlo (pero usa el cuchillo, de lo contrario, te faltarán balas en el futuro), luego usa el Extinguisher en el fuego y toma el Briefcase, examínalo y encontrarás la TG-01, la cual debes utilizar para copiar el Hawk Emblem.

Una vez copiado, regresa en donde encontraste a Steve (recuerda dejar el Extinguisher, el cual podremos recoger muy adelante, ya que aunque esté vacío, servirá para conseguir algo genial) y usa la replica en la puerta de la derecha, así que no dudes en entrar allí.

=====
IRON BRIDGE
=====

Esta zona sólo es unión entre sitios importantes, así que no te preocupes en encontrar a zombies hambrientos. Primero hay que ir por el camino de la izquierda, ya que el coche bloquea el camino, entonces regresa al coche y toma las Handgun Bullets; luego empuja el bloque de metal junto con los otros para que puedas pasar al otro lado (no olvides las Green Herbs), sube las escaleras y llegarás a otra zona.

=====
PASSAGE
=====

Esta es otra zona de unión, sólo que aquí sí encontrarás enemigos. De los 2 zombies que se ven, el de tu izquierda mátalos a balazos y el otro con cuchillo. Ahora, entra en la puerta de la derecha.

=====
MILITARY TRAINING FACILITY
=====

Al entrar, encontrarás a Cerberus, mátalos con la combinación M-100P y cuchillo. Entra en la puerta de la izquierda, ahí toma la hierba roja y mézclala con la verde para aprovecharla mejor. Luego ve a la puerta de

enfrente, en donde encontrarás a unos zombies encerrados en un pasillo de casilleros. Mátalos preferentemente con el cuchillo y sigue hasta la puerta. En el otro cuarto, baja las escaleras, métete en el agua y ve a tu derecha, desactiva la toma de agua y toma la llave. Entonces regresa al salón principal. De ahí toma la puerta que está en medio, que lleva a un cuarto con un 3 zombies y una hierba verde (úsala si estás dañado); al matarlos, ve al fondo y encontrarás un gran armario, usa la llave y toma la pólvora.

Es hora de regresar al cuarto anterior, luego toma la abertura, sube y toma la puerta de la izquierda, que lleva al cuarto donde consigues la Bow Gun. Tómala y acércate a la ventana, verás a un tipo que muere a causa de una mano grande que le revienta la cabeza, a pesar de eso, sal del cuarto. Estando afuera, oirás que dicen que hay una contaminación biológica peligrosa, que el nivel es de 3, por lo que la puerta se cerrará; afortunadamente, Claire logra salir. Desde aquí, vuelve a PASSAGE.

=====
PASSAGE
=====

Una vez aquí, toma tu derecha y noquea o mata a los zombies de allí, entonces, sube las escaleras y entrarás en una puerta.

=====
PALACE
=====

Aquí, unos Cerberus te atacarán, pero no te preocupes, mátalos con calma. Ya hecho esto, entra en la doble puerta. Esto conduce al interior del palacio; una vez allí, ve al escritorio, toma las Handgun Bullets y activa el conmutador. En él te piden que introduzcas una clave de acceso que únicamente la saben los que tiene una tarjeta de empleados. Como te quiero ahorrar tiempo, introduce NTC0394, así el seguro quedará fuera. Ahora sube las escaleras, toma la derecha y entra en la puerta. Estás ahora en la Save Room, deja tus M-100P, la pólvora y la Mixed Herb (a menos de que la hayas usado). Luego ve a la izquierda y toma la hierba verde.

Ahora sal de allí y ve a la planta baja, entra en la puerta de la parte superior izquierda, donde encontrarás unas Handgun Bullets y una Red Herb. Al matar a los zombies, continúa al siguiente cuarto. Aquí hay una gran variedad de modelos, pero si te fijas bien, al otro lado del cuarto, en el modelo de la hormiga, hay un botón, presiónalo. Al hacer esto, verás una cinta que tiene a Alfred y Alexia cuando eran pequeños. Terminando la cinta, se abrirá un pasaje, entra allí y toma la Steering Wheel.

Entonces sal de allí y trata de salir del palacio, pero escucharás un grito de Steve. Tu objetivo ahora es salvarlo, ve al cuarto de donde vienes y verás que se abrió una pared revelando una máquina; en ella activa los switches C y E para liberar a Steve. Verás que Steve tiene unas Gold Luggers, pero sólo te las cambia por un arma automática.

Ya que esté salvado, sal del palacio y toma tu derecha, baja y luego toma la izquierda para tomar una abertura donde hay unas Handgun Bullets. Si tienes espacio, toma las Bow Arrows y mételas inmediatamente en la Bow Gun. Enseguida, coloca la Steering Wheel para poder llegar al submarino, entra en él y encontrarás una Sidepack, equípala. Dale gracias a dios, ya que esto te servirá de mucho. Ahora activa el submarino.

=====
AIRPORT

=====

Una vez que termine el viaje del submarino, sube la escalera y en ese corredor ve hasta la puerta. En el cuarto siguiente, verás a unos cuantos zombies, despáchalos y luego toma las Handgun Bullets. Después de eso, toma el camino de la puerta grande y entra. Si ves, al fondo hay un gran avión, pero el puente anda bloqueando la salida del avión. Así que tú sigue hasta el otro lado y entra. En el almacén, lo primero que debes de hacer es tomar el elevador de la derecha, sube y activa el sistema. Esto hará que manejes una grúa, levanta el bloque verde y ancho para ganar acceso al botón que brinda el otro elevador arriba contigo. Pero que grata sorpresa, tienes que eliminar a los zombies antes de poder agarrar el ítem parpadeante. Lo que ahora queda es tomar las Bow Arrows y la Biohazard Card. Lo que resta es salir de este lugar hasta el submarino e ir del Palace.

=====

PALACE

=====

Una vez aquí, ve a la fachada y toma la NAVY PROOF, luego entra en el palacio y toma la puerta de la izquierda. Allí equipa el encendedor y toma las Handgun Bullets del cubículo, el First Aid Spray y el DURALUMIN CASE. Todos estos, depositalos en la caja. Ahora, ve a la MILITARY TRAINING FACILITY.

INVENTARIO:

1. Handgun.
 2. Handgun Bullets.
 3. Combat Knife.
 4. Health Item
 5. Bow Gun.
 6. Biohazard Card.
- Cuatro espacios vacíos.

=====

MILITARY TRAINING FACILITY

=====

* GULP WORM (1° vez).

Yo no considero a esta criatura como un enemigo grande, aunque todos mis amigos dicen que sí, así que decidí colocarlo en esta sección. Para ver a este enemigo, primero necesitarás la Biohazard Card, y llegar a la entrada de la Military Training Facility. Cuando estés allí, verás que se parece mucho a su antecesor, el Grave Digger en el Resident Evil 3 Nemesis. Este enemigo, como es un gusano, debe estar bajo tierra, pero para saber por donde va a salir, se nota vaya que el piso se ve de una manera rara, así que puedes esquivarlo antes de que salga a tomar un poco de aire. Pero sabes qué, me estoy dando cuenta de que si eliminas a este monstruo, tendrás unos problemillas más adelante, vaya que tarda en morir y tus municiones decaerán, así que no cometas ese error. Lo recomendado, es que tomes la puerta que te lleva a la Military Training Facility. No olvides uno de sus ataques importantes, ya que si estás distraído y sale del suelo y te llega a chupar, date por muerto, ay que te tragará entero.

Una vez aquí, ve al cuarto de los casilleros, revísalos y encontrarás Bow Arrows, combinalas con tu Bow Gun para ahorrar espacio. Regresa al cuarto anterior y usa la tarjeta en el lector de tu izquierda. Luego ve a la puerta de fondo (¿qué habrá sido ese sonido?). Ya aquí, ve hacia enfrente y verás como Alfred te vuelve a emboscar. Esta vez, huye del láser subiendo las escaleras inmediatamente, pero Alfred escapará; de cualquier modo, toma tu

derecha. En este lugar, ve todo derecho hasta encontrar dos paquetes de Handgun Bullets, tómalos y entra en la puerta plateada. Estás en otra Save Room. GRABAR, es lo que yo recomiendo. No olvides tomar las Green Herbs y el HEMOSTATIC.

INVENTARIO:

1. Handgun.
 2. Handgun Bullets.
 3. Bow Gun.
 4. Health Item.
 5. Combat Knife.
 6. Biohazard Card.
- Cuatro espacios vacíos.

Ahora sal de ese lugar y escucharás la voz de Alfred, también notarás que la puerta por la que acabas de ganar acceso se cierra y tienes que ir por otro camino. Así que continúa por la única puerta abierta, en ella, toma la izquierda y agarra la Submachine Gun. Entonces, cuando vayas al otro lado, la puerta se empezará a abrir, pero una que está cerca de donde vienes se abrirá, revelando una criatura que se ayuda a llegar a la plataforma con su brazo. A esta criatura se le denomina Bandersnatcher. Si viste, su brazo es su arma más poderosa y letal. Para matarlo, usa varias flechas y para culminarlo usa la Handgun.

Cuando muera, baja las escaleras y notarás que una puerta verde se abrirá, ve a través de ella y otro Bandersnatcher aparecerá, pero el valiente Steve llegará rompiendo la ventana y con ayuda de las Gold Luggers que sacó del palacio, salva a Claire. Verás el video donde se intercambiarán pistolas y después de ello vendrá el pequeño momento de Steve.

Tienes a Steve a tu control, estarás en un cuarto con una reja y unos cuantos zombies en el lugar. Primero, hay que despacharlos y terminando, toma la puerta situada a la derecha de la reja que conduce a otro donde también hay zombies, despáchalos, sube las escaleras y entra en la puerta. Una vez allí, prosigue hasta que Steve llame a Claire.

Al terminar su conversación, subirás al elevador e irás hasta el segundo piso. Sigue a Steve por la puerta y luego encuentra a Steve. Entonces, caerán y un zombie los perseguirá, pero Steve quedará impresionado. Claire lo trata de apresurar, ya que el zombie va directo hacia ella, hasta que Steve se decide disparar mientras grita "PADRE".

Al terminar tan triste escena, sube en unas cajas que se ven detrás de ti y toma las Handgun Bullets, luego toma la puerta a la izquierda de Steve. Una vez allí, verás a unos zombies, puedes matarlos o noquearlos, entonces sigue hasta la puerta de enfrente (no olvides las Handgun Bullets). En ese humilde cuarto, lo único que puedes tomar es el Eagle Plate, hazlo y regresa con Steve. De ahí, toma la doble puerta donde verás un gran tanque al que no puedes entrar; aquí ignora a los Cerberus y toma la puerta.

Estarás de regreso con el Gulp Worm, de nueva cuenta ignóralo y entra en la puerta. Aquí usa de nuevo la Biohazard Card en el lector y vuelve al cuarto donde fuiste emboscada, pon el Eagle Plate en la caja y toma la Emblem Card. Ahora vuelve a la Save Room.

INVENTARIO:

1. Biohazard Card.
2. Emblem Card.
3. Knife.

4. Handgun.
 5. Handgun Bullets.
 6. Mixed Herb.
- Dos espacios vacíos.

Ya con estos artículos, vuelve al cuarto de la emboscada, entonces baja las escaleras y mata a los Cerberus o simplemente ignóralos (si los vas a matar, trata de usar siempre el cuchillo), después entra en la abertura y baja las escaleras. En ese corredor, ve al fondo y usa la Emblem Card para abrir la reja. De ahí toma tu derecha y toma la puerta. En este cuarto, si te fijas, también hay un lector azul, usa la Emblem Card y toma el preciado Grenade Launcher y no olvides incorporarle unas granadas que se encuentran en el estante del mismo cuarto. De aquí regresa al cuarto anterior y toma la puerta del otro extremo, sigue hasta la estatua (donde hay unas Handgun Bullets) entonces sigue hacia el elevador y pide que te lleven al 2° piso.

Una vez allá, usa la Emblem Card y descártala, entonces ve a las computadoras y revisa el cuarto donde se dice que hay una infección biológica. Al revisarlo, asegúrate de checar el número de la pintura con una calaca. Cuando termines, te dirán que la ventilación en ese cuarto habrá terminado. Pero prepárate que unos zombies se levantarán, mátalos con tu cuchillo y sube las escaleras de ese pasillo, y revisa el asiento, donde habrá otras granadas normales, que te benefician en gran parte. Ahora, lo que resta es salir por la puerta que se ve allí.

De nueva cuanta estarás en el cuarto de la emboscada, regresa al cuarto principal y usa la Biohazard Card en el lector, descártala y regresa al cuarto de la infección. Una vez allí, ve a la puerta y te preguntarán el número de acceso; si recuerdas, en la pintura había un número, esa es la clave (si no lo recuerdas es 1126). Con ello ganarás acceso al cuarto, entra y toma las Acid rounds, luego ve al recuadro y tómalo. Al hacerlo, un albiniod se irá de su campo de cultivo e irá a la tubería. Entonces, como hay de nuevo una infección, tienes un minuto para escapar de ese lugar, pero cuídate, ya que muchos albiniods saldrán en ese mismo cuarto y te electrocutarán, aunque es el único obstáculo que te impedirá llegar a la entrada.

Ya afuera, regresa al cuarto donde Steve mató a su padre, toma la puerta de tu derecha y regresa al cuarto de pinturas. Una vez allí, coloca el recuadro de la cala en su lugar y revelarás una maqueta del lugar, pero verás que hay una llave, tómala (si te interesa el nombre es la Gold Key) y de ahí regresa a Palace (nota que el Gulp Worm no se ha ido y en el pasaje te aparecerán un par de Bandersnatchers).

=====
 PALACE
 =====

De aquí, ve al cuarto principal y toma el cuarto superior izquierdo. De ahí, ve al fondo, mata al zombie y entra en la puerta derecha descartando la llave. Verás que este es un cuarto de pinturas. Sube las escaleras y lee el memo. En base a este memo, debes resolver el acertijo. Si vemos el cuarto si tomamos la pintura de Alfred como el sistema de referencia, el cuarto de ve así:

```

  **          * * * * *          * * * * *          **
  ***        **   **          **   **          ***
  ** *       **   **          **   **          * **
  **B*       ** C **          ** D **          *E**
  ** *       **   **          **   **          * **
  ***        **   **          **   **          ***
  **          * * * * *          * * * * *          **

```

**

** *
**A*
** *

**

S

**

* **
*F**
* **

**

/ R \

A: imagen de una mujer con un vestido largo (Verónica).
B: imagen de un hombre con un candelabro.
C: imagen de un señor con un EARTHENWARE VASE detrás de él.
D: imagen con un señor que lleva a gemelos en sus piernas.
E: imagen de un viejo que anda escribiendo.
F: imagen de un señor con una tasa de té.

Como te das cuenta, las edades de las personas no son las mismas, quiere decir que debes presionar los botones debajo de los cuadros en orden de edad. Si lees el memo, tal vez te confundas un poco, así que ahí te va la solución.

A --> D --> F --> C --> E --> B

Como la ves, ahora el cuadro de Alfred se volteó y es el cuadro de Alexia. Enfrente de él hay un EARTHENWARE VASE, tómallo, examínalo y recoge el QUEEN ANT OBJECT. De aquí, regresa a la Save Room.

INVENTARIO:

1. Queen Ant Object.
2. Handgun.
3. Handgun Bullets.
4. Knife.
5. Grenade Launcher.
- 6-7. Gold Luggers.
8. First Aid Spray.

Ahora, posiciona las Gold Luggers en la puerta y entra; allí entra, toma las balas y ve al fondo, activa la computadora y verás el mismo video que viste en el cuarto de modelos. Al terminar, se activará la caja musical y en la compu, te pedirán un password. ¿Pero donde diablos consigo esa clave? Pues si miras un papel de la izquierda habrá unas instrucciones que se deben ejecutar en la caja musical. Primero dice que gires a la izquierda y a la derecha (da 1), luego a la izquierda (da 9) luego derecha (da 7) y para finalizar debes girarla tres veces a la derecha (da 1). Si te das cuenta, nada pasa, pero tienes una serie de 4 números (1971), ese es el código que debes introducir en la PC. Después de esto, la caja se moverá y un Bandersnatcher atravesará la ventana, usa el Grenade Launcher y ve por la abertura para llegar a una puerta.

=====
BRIDGE
=====

Este es sólo un pasaje que te lleva directamente a la PRIVATE RESIDENCE.

=====
PRIVATE RESIDENCE
=====

Una vez aquí, verás a unos Bandersnatchers, mátalos y sube las escaleras (nota la hierba roja escondida en ese piso) y entra la puerta. Allí habrá unos murciélagos, así que fácilmente puedes llegar al piso de arriba, donde hay un First Aid Spray y unas Handgun Bullets. Entonces entra la puerta, donde escucharás una conversación de Alexia con Alfred. Al terminar, toma la abertura de la derecha y entra en la puerta (no olvides tomar la Green Herb). Coloca el QUEEN ANT OBJECT y revelarás un plato, pero no sirve todavía. (No recuerdo si aquí debes tomar la Silver Key o es en el cuarto del otro lado) Una vez con la Silver Key, regresa todo el camino hasta el palacio.

=====
PALACE
=====

Ahora ve a la Save Room, de ahí, ve hacia enfrente y usa la llave para entrar en el casino. Ahí puedes tomar dos Green Herbs, unas Handgun Bullets, pero no hay nada más, excepto un tragamonedas prendido. Ahora ve al corredor donde usaste la Golde Key, entra en la doble puerta y descarta la llave. Aquí despacha a los Bandersnatchers y toma las Handgun Bullets y el Eagle Plate. De aquí ve directamente a la prisión.

=====
PRISON
=====

De aquí, ve al cuarto de guillotina, usa el Eagle Plate y retrocede un poco, porque dos zombies se pondrán en tu camino. Al matar a todos, regresa por la derecha y ve a recoger el Extinguisher y vuelve a la guillotina, entonces entra en la puerta. En el cuarto nuevo, despacha a los zombies y ve a la puerta de fondo. Aquí toma las Handgun Bullets de la izquierda, luego ve al otro lado de una caja y empújala para que la puerta quede libre (asegúrate de que tengas al menos tres espacios libres en tu inventario, de lo contrario, usa la caja). Entonces entra en la puerta, regresa al cuarto donde se encuentra la máquina duplicadora y toma las Fire Rounds y las BOW Gas Rounds, incluyendo el First Aid Spray. Así pues, regresa a la caja.

INVENTARIO.

1. Handgun.
 2. Handgun Bullets.
 3. Knife.
 4. Explosive Arrows.
 5. Mixed Herb.
- Tres espacios vacíos.

Ahora ve por la puerta, sigue y toma la derecha, donde habrá otra puerta. En ella estará un pequeño hospital, toma el First Aid Spray de la ventana y toma la puerta de fondo. Esta puerta dirige a un cuarto repleto de zombies, de ahí puedes tomar una Red Herb a tu derecha, Handgun Bullets en medio del campo y un Duralumin Case al fondo del cuarto. Regresa al pequeño hospital (nota que Claire anda nerviosa) y notarás que ya no hay cuerpos en las bolsas de los muertos. Equipa las Explosive Arrows y ve enfrente, verás a un doctor zombie que se anda comiendo a su paciente, pero NUNCA trates de matar al doctor con armas normales, ya que es especial. Para él son las flechas explosivas, ya que con una de ellas, lo matarás.

Al hacerlo, dejará caer un GLASS EYE, el cual debes usar en el esquema del cuerpo humano en la abertura de la izquierda. Al hacerlo, se abrirá una pared, entonces ve hacia la puerta. Esa lleva a un cuarto de tortura (no tan gacho como el del Resident Evil 0), mata a los zombies, toma las Arrows y ve a la puerta que se encuentra en la abertura de la izquierda bajando las escaleras.

Llegarás a un cuarto con estatuas, toma la RUSTED BLADE y verás que la puerta se cierra, pero gases tóxicos empezarán a salir, pero si notas, un palo de la estatua del escudero se puede mover, así que gíralo de tal manera de que el escudero quede de frente al espadachín, eso parará los gases. Ahora usa la espada oxidada en el baúl y retrocede, ya que un zombie saldrá de ahí, así que sólo te queda matarlo. Al hacerlo, toma el Piano Roll y regresa todo hasta la caja.

INVENTARIO:

1. Handgun.
 2. Handgun Bullets.
 3. Hemostatic.
 4. Knife.
 5. Mixed Herb.
 6. Piano Roll
- Dos espacios vacíos.

Ahora regresa con Rodrigo y dale lo que necesita, que te intercambiará por el Lockpick (Si tienes espacio, ve por el Extinguisher que te ayudará a conseguir algo realmente grandioso). Ahora regresa al palacio.

=====

PALACE

=====

¿Qué, Wesker? No puede ser, te mataron en la mansión Spencer, me jodes, te odio y lo peor, es que sigues siendo malo. Ve el pequeño video y te sorprenderás mucho de lo que dice. Aquí ve al casino, usa el Piano Roll en el piano y toma el KING ANT OBJECT del tragamonedas, entonces regresa a la Save Room. Saca las Duralumin Cases y ábrelas con el Lockpick. Una de ellas trae unas Handgun Parts, combínalas y ahora puedes dar hasta tres balazos seguidos. (Por eso es que siempre insistía que usaras el cuchillo).

INVENTARIO:

1. Handgun.
2. Handgun Bullets.
3. Knife.
4. King Ant Object.
5. Mixed Herb.

Regresa a la Private Residence.

=====

PRIVATE RESIDENCE

=====

(Nota que en el puente hay zombies) De la entrada, ve hacia la entrada de la residencia, pero un Bandersnatcher subirá hasta ese lugar, ignóralo y entra en la puerta. Ahora en vez de haber murciélagos, hay zombies, de cualquier manera, ve hasta el piso de arriba, entra la puerta, toma la puerta de la derecha y lleva contigo el MUSIC PLATE. Luego sal y rodea el corredor para entrar en el cuarto. Aquí pon el KING ANT OBJECT y luego el MUSIC PLATE, con ellos la escalera bajará. Sube y llegarás a una especie de cuarto de niños, toma la Green Herb de allí y el SILVER DRAGONFLY, examínalo y quítale las alas, luego úsalo en la boca de la pintura de la hormiga para que el poste ruede y puedas subir. Al hacerlo, empuja el bloque hacia la derecha, toma el diario junto con el AIR FORCE PROOF, también toma las Handgun Bullets detrás de la silla a la izquierda de la máquina de escribir. Con ello, baja y cuando estés en la habitación de Alexia, ella te amenazará con un Sniper, pero llegará Steve y le disparará. Síguela a través de la estatua, ve al montón de

cabello y verás que Alfred te vuelve a emboscar, pero por alguna razón Alfred saldrá llorando. De cualquier manera, debes proseguir hacia el palacio.

=====
PALACE
=====

Notarás que se activó el sistema de autodestrucción, pero tú ve a la Save Room y GRABA.

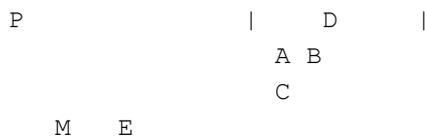
- INVENTARIO:
1. Handgun.
 2. Handgun Bullets.
 3. M-100P.
 4. Knife.
 5. Mixed Herb.
 6. Navy Proof.
 7. Army Proof.
 8. Air Force Proof.

Ahora vete directamente al aeropuerto.

=====
AIRPORT
=====

De aquí, ve directamente al acuario, toma el camino de la izquierda y verás a Steve, quita el seguro y pon las PROOFS en el ascensor, úsalo para entrar en el avión. Pero notarás que Steve se queja de que el puente impide que el avión despegue. Toma la palanca y regresa al acuario y toma el camino derecho, sigue el puente hasta llegar al almacén. Aquí toma el elevador y entra en la puerta de allí; entonces usa la palanca y subirá el puente, lo que te queda es ir a la puerta de fondo, entrar y tomar la Airport Key.

Así pues, regresa al almacén en el piso de abajo y usa la llave para quitar las barreras. Una vez aquí, toma las Handgun Bullets y las granadas, luego sigue el esquema:



- P: puerta de entrada.
A: caja 1.
B: caja 2.
C: caja 3 y 4.
D: elevador.
M: máquina de escribir.
E: caja de ítems.

Lo que debes hacer es empujar B al elevador, luego ve a la izquierda de A y empújala hasta no poder, luego, métela en el elevador. Una vez hecho esto, el elevador se cerrará, entonces presiona el botón y te dirán que sólo faltan cinco minutos para el estallido.

- INVENTARIO:
1. Handgun.
 2. Handgun Bullets.
 3. M-100P.
 4. Mixed Herb.

5. Grenade Launcher.

6. Knife.

Dos espacios vacíos.

Después de ir en el elevador, verás un video en donde Alfred suelta al Tyrant, pero no sabemos donde nos enfrentará. Al salir del elevador, regresa a PASSAGE.

=====
PASSAGE
=====

Aquí, vete directamente al palacio, pero una explosión te interrumpirá y después vendrá el Tyrant.

* TYRANT (1° vez)

Tú otra vez, ya párenle, Umbrella si que se pasó, crear más de 1 ya es suficiente, y gastar municiones en él, es lo que más nos duele. Esta vez este tipo no se ve muy ruso, ya que si te fijas bien, no tiene bien desarrolladas sus garras y eso le afecta un poco su reputación, porque parece que tiene pica hielos en vez de puños con garras. Este tipo es soltado por el desgraciado de Alfred Ashford justo cuando ya vas de salida, pero el tipo, además de que tiene una voz muy amanerada, no deja de jorobar y eso me irrita, no se si a ustedes también. Bueno, la cosa es que ya cuando vas camino al Palace, en el corredor donde encuentras a los Bandersnatchers, después de la explosión detrás de ti, verás que nuestro compañero arribará derribando una malla (esta área se conoce mejor como Passage). Ahora, lo que resta es protegerte, ya que si permites que se acerque te dará unos puñetazos que si dañan. Pero para esto, puedes usar la M-100P, que es muy efectiva para desgastarlo. Ahora, si se te acerca mucho, sólo da la vuelta y corre un poco para atrás, así tendrás más espacio para pegarle. Entonces, si se te acabaron las balas de la M-100P, puedes usar la Grenade Launcher, pero trata de ahorrar balas de Handgun. No te vayas con la finta, ya que si se hinca, aunque quieras pasar a su lado, no podrás porque te da un rasguño que te retrasa. Pero si notas, habrá 2 veces que se hinca y la tercera es la vencida, así que cuando lo noquees, puedes proseguir a tu destino.

Ahora regresa con Steve y parte.

Ya en el avión y después de unos cuantos videos, verás el avión se agitará, entonces ve a la caja, saca las Explosive Arrows junto con las normales y mete el Grenade Launcher.

INVENTARIO:

1. Handgun.

2. Handgun Bullets.

3. Bow Gun (con Explosive Arrows)

4. Bow Arrows.

5. Mixed Herb.

6. Knife.

Dos espacios vacíos.

Ahora entra en la puerta y...

* TYRANT (2° vez)

Quien te trajo aquí mal nacido, no puede ser que tú con salto biónico hayas llegado aquí, por lo que creo que ese Alfred, que tanto le gusta jorobar, fue el que trajo aquí, al Transport Plane. Pero esta historia ya la sabemos. No

hay juego de Resident Evil, sin que haya una doble aparición del Tyrant, bueno, excluyendo al Nemesis. Para empezar, si ya has jugado de casualidad y no has podido derrotar a este tipo, verás que tiene un paso acelerado, así que es muy difícil esquivarlo si quieres pasar por una pequeña abertura que haya en cualquiera de sus lados. También, si sobreviviste a estos, verás que después de muchos balazos, su velocidad decaerá y podrás esquivar todos sus ataques más fácilmente, además de que podrás pasar a sus lados sin ningún problema. No pierdas de vista el dato que si te pega, hay cierta inercia que te lleva un poco más atrás de lo debido, gracias a esto, debes tener cuidado con que te llegue de frente y al final del avión, ya que provocarás tu muerte. Entonces, la estrategia es muy simple. Si ves, al principio de la pelea, verás que hay un diálogo que te dice que la catapulta está lista; entonces, equipa las Explosive Bow Arrows y empieza a tirarle unos tiros, pero si se acerca demasiado, ve al panel y presiona el botón, lo que ocasionará que una caja empuje al Tyrant de manera que te dejará más espacio para disparar. Sigue disparando tus flechas, pero si se te acaban las explosivas, usa las normales, hasta que veas que desacelere su paso. Nótese que después de presionar el botón, tendrás que esperar un tiempo para que se vuelva a activar el panel, esto te lo confirma el sonido; empero, si usas la catapulta cuando el enemigo tiene su paso veloz, siempre lo detendrás en la línea, así que por más intentos que hagas, no lograrás vencerlo mientras tenga su paso veloz. Como estaba diciendo, verás que el Tyrant desacelerará, por lo que sólo es cuestión de tiempo esperar para que se active la catapulta de nuevo y como su fuerza también decae, esta vez el Tyrant se irá directo al aire y explotará.

Aquí se acaba el disco 2, donde puedes grabar gratis.

=====
ANTARTICA
=====

Después de ver el video donde se ve que Claire y Steve llegan a la Antártica, así que al terminar, estarás en un piso. Sigue derecho hasta bajar las escaleras, continúa y verás unas escaleras y una puerta a su izquierda, entra en la puerta. Allí, adéntrate hasta ir al punto parpadeante, toma la Bow Gun Powder y las Handgun Bullets, pero al hacerlo los zombies despertarán, pero no son problema ya que se pueden evadir fácilmente; entonces ve a la puerta. Ahora ve por las escaleras y al bajarlas camina hasta la puerta del fondo. Relájate, estás en la Save Room, pero eso sí, toma la Hierba.

INVENTARIO:

1. Handgun.
2. Handgun Bullets.
3. Knife.
4. Mixed Herb.

Ahora sal de allí y en medio del camino de la puerta a las escaleras, voltea a la derecha y verás un zombie en la azotea, que tiene una polilla en su espalda, pero como sería un desperdicio matarla, sólo corre hasta la puerta. Llegarás a un cuarto de máquinas, mata a los zombies y ve hasta la puerta del fondo (es una doble puerta) y entra. Aquí debes matar a los zombies, coge la Mining Room Key de un estante, pero no es todo, adéntrate en el almacén y de uno de los casilleros toma el Assault Rifle.

Con esto sal al cuarto anterior y sube las escaleras, usa la llave y entra la puerta. Notarás que el cuarto está un poco oscuro, pero no importa, tú sólo sigue hasta llegar a la puerta siguiente. Allí sigue derecho, da la vuelta a la izquierda y encontrarás un Cerberus, mávalo con el cuchillo o con el Assault Rifle, así que ve más adelante, entra en ese pasadizo y activa la electricidad (nota que sólo es para que la corriente fluya); ahora sal de ahí,

toma dos veces la derecha y encontrarás otro Cerberus, mátalos. Ahora date la vuelta y verás otra abertura, es el último Cerberus, así que aniquílalo. Ahora, ves que hay una máquina en esa abertura, actívala y la luz habrá vuelto. Con ello puedes inspeccionar el cuarto y notarás que hay 2 paquetes de Handgun Bullets y 5 Green Herbs repartidas en todo el cuarto. Mézclalas y usa las que sean necesarias para curar tus heridas y regresa a la Save Room.

Una vez aquí notarás que hay un sonido extraño, empuja el librero y localizarás un casillero, ábrelo y saldrá un ratón, pero lo que importa es que hay un botón, presiónalo y espera a que se abra el camino para que veas una reja, al entrar verás que hay alguien allá abajo, pero debe ser alguien muy poderoso y peligroso vaya que tiene un vendaje en los ojos y está imposibilitado para moverse. ¿Qué le habrá pasado? Ah, si te da curiosidad espera, ya que muy pronto lo averiguarás. Retomando el juego, sólo toma la Plant Pot, revisala y localizarás la Machine Room Key. Ahora sal de ese cuarto, del cuarto de polillas toma las escaleras, toma tu izquierda y localiza la doble puerta, entra en ella, toma la derecha y usa la llave en la puerta. Aquí busca una puerta, donde debes tomar la Valve Handle, sal de ahí y encontrarás a Steve.

Ve el video donde Steve controlará la maquinaria para que puedan escapar de ahí, pero accidentalmente golpeó un tubo de gas tóxico, que los obligó a salir de ahí. Pues para salir de ahí, necesitamos una máscara de gas, te preguntará donde puedes conseguir una. Para ello, ve al piso de abajo (ya sabes, por las escaleras y el cuarto de polillas) y entra la única puerta que te falta. Ahí verás una máscara de gas, pero dice que sólo podrá obtenerse en caso de que haya un derrame de gas. Pero no salgas de ahí, adéntrate (ve que las arañas te pueden succionar) y en la izquierda toma el BAR CODE STICKER. Con él regresa al cuarto anterior y coloca ese código en una caja que se encuentra en una abertura. Ahora activa la electricidad con un panel detrás de ti y hala la palanca para que la caja vaya a otro lugar.

Notarás que no regresa, así que regresa con las arañas, pero al entrar notarás que hay gas anti armas biológicas, lo que te permitirá tomar la Gas Mask. Ahora entra en la Mining Room, sube las escaleras y encuentra un tubo, pero te dirá que necesitas una punta octagonal para cerrar la toma de gas. Demonios, necesitas subir de nuevo, pero entra ahora en el cuarto opuesto a la Machine Room. Aquí toma las Handgun Bullets de todo el cuarto (no te preocupes por el zombie encarcelado) y coloca la Valve Handle en el aparato que le cambiará la punta a un octágono. Entonces, ve a la Save Room y graba.

INVENTARIO:

- 1-2. M-100P.
3. Mixed Herb.
4. Bow Gun.
5. Knife.
6. Gas Mask.
7. Octa Valve Handle

Con ello, verás que en el cuarto principal hay zombies, ignóralos y ve hacia la Mining Room, localiza la toma de gas y ciérrala. Con eso, llegará Steve, pero antes de partir, baja y toma el Sniper Rifle. Ahora, ve el video donde Claire y Steve escapan de la base, pero llegarán a un edificio, lo escalarán y retomarás control de Claire, trata de bajar las escaleras y notarás que alguien está subiendo las escaleras, Steve tratará de pararlo, pero recibirá una cachetada, ahora, enfrentarás a este tipo sola.

* ALEXANDER ASHFORD (NOSFERATU)

Te preguntas quien es este tipo, pues como su nombre lo indica, es integrante

de la familia Ashford. Pero, ¿por qué un integrante de la familia Ashford sería un enemigo? Hay varias cosas que se tienen que destacar de este enemigo. En primera, no es un humano convencional. Entonces, ¿qué le paso? Pues resulta que su hija Alexia, le inyectó el virus T-Veronica sólo para ver que pasaba. Desafortunadamente, el experimento fue en fracaso y su padre sufrió una horrible y dolorosa transformación, así que decidió mantenerlo encerrado en una celda en la Antártica. Este enemigo aparece justo cuando vas de salida de la Antártica, justo después de usar el camión y derribar la pared. Entonces, Claire y Steve subirán a un edificio y Steve le ordena a Claire que siga por esas escaleras, pero en el momento de que va a bajar, ve a una persona acercándose a ella. Puesto que Steve se enamora de Claire, trata de defenderla, pero el monstruo le da una bofetada con su tentáculo y lo tira del edificio, por fortuna Steve logra agarrarse de la orilla del edificio. Claire se encuentra sola y así tendrá que pelear; en primera, ten en cuenta tres aspectos:

1. Si te alejas demasiado de Alexander, como hay niebla, no podrás verlo hasta que se acerque o él o tú.
2. Si ves una especie de humo morado, eso es veneno y lo verás en cada momento, ya que es lo que Alexander usa para atacarte mientras no te alcanza a ver.
3. Ten en cuenta que el viento siempre estará cambiando de dirección, así que siempre verás que el humo venenoso se irá dependiendo de la dirección del viento.
4. Recuerda que si Alexander llega a noquearte y estás cerca de la orilla del edificio, caerás al suelo y morirás.

Entonces viene la estrategia. Usa todo tu arsenal de la M-100P hasta que se te acabe. Pero ya viste en su pecho lleva algo, pues puedes usar el Sniper Rifle y tratar de apuntar a ese corazón y si lo destrozás, caerá inmediatamente, pero es muy difícil, ya que la mayoría de las veces que le apuntas, se mueve. No olvides que si te llega a acorralar en una esquina, aunque pases por el humo, corre a los lados, excepto a donde se encuentra a él.

Al matarlo, verás un video, donde Alfred llegará con su hermana, y morirá a sus pies, entonces, Alexia hará algo que volcará el camión donde viajan Steve y Claire. Ahora verás el video donde se introduce a Chris y al terminar, tendrás una sorpresa.

***** CHRIS WALKTHROUGH *****

Ya viste que el Gulp Worm queda vivo y se comió a Rodrigo, así que tienes que ir detrás de él, pero como te das cuenta, hay una caja.

INVENTARIO:

- 1-2. Assault Rifle.
3. First Aid Spray.
4. Green Herb.

Ahora entra la puerta y combate al Gulp Worm.

* GULP WORM (2° vez)

Viene de regreso este gusanote. Recuerdas a ese tal Rodrigo, pues tendrás que rescatarlo rápidamente ya que fue devorado por el gusano y además si lo salvas a tiempo, puedes reclamar tu encendedor (si no recuerdas intercambiaste tu

encendedor y el HEMOSTATIC por el Lockpick, que tanto nos sirvió y también nos ayudó). La estrategia no cambia en cuanto al que enfrentaste con Claire, pero ten cuidado con chocar con él, ya que perderás la oportunidad de dispararle. No olvides también su ataque en el cual sale repentinamente del suelo y si te llega a chupar, date por muerto, ya que te tragará entero. Una vez que haya muerto, verás como escupe a Rodrigo, entonces, acércatele y si todavía está vivo, te dará tu encendedor, de otro modo, sólo te dirá que ha dejado de respirar.

Ya con tu Lighter, regresa a la Save Room y usa el Lighter en la estatua para revelar la Submachine Gun, tómalas.

INVENTARIO:

1. Handgun.
2. Handgun Bullets.
3. Mixed Herb.
4. Knife.

Cuatro espacios vacíos.

Ahora sal de ahí, ve hasta el fondo y toma las Handgun Bullets, entonces activa el elevador y sube. Ahora te llevarán al cuarto donde Steve mató a su padre, mata a los zombies y sal al cuarto donde se encuentra el tanque. Como viste en el video, presiona el botón del tanque y se moverá, toma las Handgun Bullets y baja el elevador. Allí abajo, ve hasta el fondo y toma la puerta, saca el Grenade Launcher y sal, ve a tomar la Battery Pack y al tratar de regresar, saldrán un par de arañas, aniquílalas con el Grenade Launcher y regresa a la Save Room. Toma todo lo que hay aquí y sal.

INVENTARIO:

1. Handgun.
2. Handgun Bullets.
3. Battery Pack.
4. Knife.
5. Mixed Herb.

Tres espacios vacíos.

RECOMENDACIÓN

Si te gustaría tener a un personaje extra en un modo que está disponible al pasar el juego, debes resolver un acertijo en la Save Room relacionado con los cajones encontrados del otro lado de la caja. Verás que hay cajones de 3 colores, verde, rojo, azul y café, pero si abres todos, notarás que están vacíos y que el café no se puede abrir. Para resolver este acertijo se recomienda abrir los cajones en el siguiente orden: RED (RE), GREEN (GR) Y BLUE (BL); con ello, oírás que algo se abrió, entonces toma la Lugger Replica del cajón BROWN (BR) que es totalmente inútil en el juego, pero te sirve para poder conseguir un personaje en el mini juego del final.

Ahora regresa a donde Steve perdió a su padre, usa la Battery Pack en el elevador y toma la izquierda, aquí recibirás la Chem. Storage Key y el archivo, luego entra en la puerta. Estarás de nuevo en el lugar donde Alfred sacó al Tyrant, tú verás que hay un video donde está Alexia cantando su canción mientras acaricia el cabello de su difunto hermano Alfred, pero al mismo tiempo, en el aeropuerto, Wesker anda manoseando el equipo, cuando ve el video de Alexia, aunque también ve a Chris por el monitor, mandándole unos detectores y al mismo tiempo verás que ellos activan la llegada de los Hunters.

Ahora verás que los zombies reviven, así que mátalos. Ahora entra por la puerta (si no cogiste las dos hierbas en la parte de Claire, estarán disponibles) y verás que el Eagle Plate ha caído al alcantarillado, pero no

hay manera de llegar allí por el momento. Entonces, ve a la puerta de enfrente, donde debes matar a los zombies, pero también puedes tomar la Sideburn, equipala y podrás tener los mismos espacios que Claire. Entonces, notarás que la puerta de los albinoids está sellada, pero hay otra puerta que te lleva a la entrada del edificio, pero como recordarás hubo un último incidente que cerró la puerta permanentemente.

Con esto sal y ve al elevador, pide que te lleven al sótano y verás que ahora ya hay una nueva ruta a la que Claire no podía acceder. Baja esas escaleras y toma la Shotgun, pero al hacer esto las escaleras subirán; de cualquier modo, baja al agua, mata al zombie y ve por una hierba roja (mézclala si cogiste la hierba verde del 2° piso), y si subes verás que es el sótano del tanque, pero regresa de nuevo, cruza el agua y ve por la puerta (ignora esos ítems de allí). Allí ve enfrente (agarra la hierba verde si es que cogiste las del 2° piso con Claire) y llega hasta la puerta. Una vez aquí, toma la puerta de la izquierda, ve por todas esas puertas electrónicas y llegarás a un depósito, toma las Shotgun Shells y usa la llave en el almacén de sustancias. Aquí te pedirán ajustar la temperatura, pero si te gusta leer los files, notarás que dice que la temperatura coincide con la fecha en que la Military Training Facility fue construida. Pero de donde diablos se sabe esa fecha, pues si te pusiste a investigar la maqueta en el cuarto de las pinturas, verás que dice que fue construida el 8 de diciembre, pero como en Estados Unidos el mes se pone primero, entonces queda 128, colócalo y en un tiempo verás que un frasco cambia a color azul, tómalo (Clement S) y sal de allí.

Ahora, verás que hay un objeto parpadeante por allí, ve a tomar el Door Nob, pero al hacerlo, la máquina de Wesker te localizará y dos Hunters bajarán a emboscarte, mátalos con tu Shotgun y regresa a las escaleras, pon la Shotgun y sube al elevador. Ve al 2° piso y regresa por donde cogiste la Sideburn (cuidado que al entrar de ese cuarto hay una máquina, así que evade el láser) y entra la puerta. Una vez aquí, usa el Door Nob en la puerta y entra, allí ve a tu izquierda para conseguir el Tank Object, pero también unas Handgun Bullets escondidas por allí. Ahora regresa al cuarto de pinturas (nota que también hay una máquina) y coloca el Tank Object, así que el recuadro a la izquierda de la máquina de escribir se moverá y revelará un espacio donde hay láseres de diferentes colores. Allí mismo coge la Turntable Key y si examinas ese espacio notarás que ahí mismo quedan las mismas Proofs que en el aeropuerto, la mala suerte es que no tienes acceso allí. Ahora regresa todo tu camino por la Shotgun y hasta donde enfrentaste a los primeros Hunters (verás un video donde Chris quiere atacar a Wesker en el pequeño laboratorio, pero sólo recibirás una golpiza y al final tendrás que enfrentar a un Bandersnatcher) y usa la llave que acabas de conseguir en el aparato. Ve hacia arriba y escala la caja y luego bájala para estar de nuevo en el cuarto principal, aquí entra primero a la puerta que se encuentra enfrente de ti; al entrar, unos zombies te olerán e irán por ti, pero sólo mátalos y ya. Aquí podrás tomar unas Acid Rounds de un casillero, tómalas si gustas, pero no le veo razón. Luego ve a la abertura y toma la puerta de tu derecha, llegarás de nuevo al cuarto de emboscada, pero como estás del otro lado, puedes bajar las escaleras de tu izquierda.

Al hacerlo, usa el switch de tu derecha para que los gases de allí se desvanezcan, luego mata a los zombies y ve al cuarto de Grenade launcher. Aquí, ve al cuarto de armas y toma el Clement a y mézclalo con el Sigma para formar el Clement Mixture. Ahora regresa hasta el cuarto principal y sal al lugar del Gulp Worm, aquí notarás que hay Hunters, mátalos, toma las Shotgun Shells y baja por elevador. Una vez aquí, puedes relajarte por un momento.

INVENTARIO:

1. Handgun.
2. Handgun Bullets.

3. Shotgun.
 4. Shotgun Shells.
 5. Mixed Herb.
- Tres espacios vacíos.

Con ello sal al aeropuerto y verás a un Hunter, sólo noquéalo y ve arriba por la puerta, entonces trata de bajar el puente y notarás que no hay petróleo suficiente, así que continúa al cuarto de enfrente y a tu derecha verás un mecanismo, así que ajústalo de la siguiente manera:

1. Llena el tanque con puros litros de 3.
2. Vacía el tanque de 10.
3. Usa lo que sobró del tanque de 3.
4. Usa uno de tanque 5.
5. Automáticamente quedará en 7.

Con esto, los zombies se levantarán, mátalos y coge las Shotgun Shells, regresa al puente y ahora si podrás bajarlo. Entonces regresa al cuarto anterior, baja, noquea al Hunter y continúa por la puerta. Aquí habrá un Hunter que podrá tomarte por sorpresa ya que no se ve, así que ten cuidado, mávalo y continúa. En este cuarto habrá zombies, mata sólo a los que estorben y ve hacia donde estaba Wesker. Una vez allí mata al Hunter y desactiva la electricidad, con lo que podrás tomar las 3 Proofs del mecanismo. Ahora, regresa a la Save Room del aeropuerto.

INVENTARIO:

1. Handgun.
 2. Handgun Bullets.
 3. Shotgun.
 4. Mixed Herb.
- 5-6-7: Proofs
Un espacio vacío.

Ahora sube el elevador y verás que hay unos Hunter con puntos MORADOS, escapa rápidamente de ellos, de lo contrario, saldrás envenenado; ve por la puerta y de ahí sigue tu camino hasta el pequeño laboratorio, donde habrá zombies, mata a los necesarios y regresa al cuarto anterior. Allí pon la Shotgun y regresa al cuarto de pinturas (nota que ya no hay robot localizador), coloca las Proofs y baja la palanca, lo que hará que la maqueta se mueva y puedas tomar las Shotgun Shells, unas hierbas y ganas acceso abajo. Allí, habrá unas arañas, evádelas si puedes y baja las escaleras del fondo. Una vez aquí, ve avanzando y verás el Eagle Plate en el agua, desafortunadamente hay una criatura allí adentro.

* GIANT ALBINIOD

Recuerdas que con Claire en el cuarto donde tomas el cuadro de la calaca te salen unos especímenes raros, pues es hora de enfrentar a uno de ellos de gran proporción. Lo primero que se debe considerar es que se debe llevar ítems de recuperación. Segunda, que si te metes al agua saldrás electrocutado e irás perdiendo vida, ya que es una criatura eléctrica. Tercera, si usa su onda electromagnética, trata de levantarte lo más rápido posible usando el botón A. Ahora es tiempo ya. Para este monstruo, hay quienes tienen miedo de ser electrocutados hasta la muerte, no se preocupen, lo que yo recomiendo es que sólo pases a recoger el Eagle Plate, para que no gastes tantas municiones. Pero si eres de esas personas que necesitan matar lo que se les ponga enfrente para que se sientan seguros, usa lo que gustes excepto la Submachine Gun, que es muy valiosa para el final.

Ahora regresa a la Save Room vía atajo de Shotgun (quiero decir que no se te

olvide llevarte la Shotgun a nuestro destino), luego pasa a la Save Room, toma el Clement Mixture y combínalo con el Eagle Plate para obtener la HALBERD, úsala en la puerta de afuera y con ello emprenderás un largo viaje con tu hermana.

=====

ANTARTICA

=====

Ya aquí, e encontrarás en el hangar, toma tu izquierda y ve hacia la puerta; una vez allí, verás una especie de tentáculo, que te atacará si te acercas demasiado, entonces toma tu Handgun, Shotgun o lo que te guste y dispárale hasta que se vaya, avanza y luego encontrarás otro tentáculo, al que le debes hacer exactamente lo mismo, entonces entra en el cuarto de zombies, donde podrás tomar municiones y tal vez hasta ítems de recuperación, luego ve a la Save Room. Una vez aquí, te darás cuenta que a la derecha del librero se encuentra una ranura donde cabe perfectamente la HALBERD, colócala y se abrirá el cajón de ese librero, toma el cubito y luego usa la caja.

INVENTARIO:

1. Handgun.
2. Handgun Bullets.
3. Mixed herb.
4. Shotgun Shells
5. Shotgun

Ahora sal de allí (ni se te ocurra tratar de entrar en la puerta que lleva a las máquinas, ya que te encontrarás con unos zombies fuertes que anda más quitando vida y municiones) y ve hacia arriba, luego entra en la doble puerta de la izquierda y toma el camino de la derecha para ir al cuarto de poder; aquí verás que está totalmente congelado, entonces puedes tomar la abertura y caminar hacia donde está la Octa Valve Handle, tómala y cuando quieras regresar, los zombies despertarán y te querrán comer, por fortuna pueden ser evadidos completamente, así que no gastarás municiones, luego sal de allí.

Ahora ve al otro lado y entra en la puerta, aquí hay unos zombies (y si recuerdas al zombie que estaba atrapado, pues ahora está libre), puedes noquearlos y simplemente tomar la Duralumin Case y las Shotgun Shells, pero puedes matarlos si no te sientes seguro. Con ello sal de allí y verás que puedes continuar por la izquierda, ya que el hielo te permite llegar hasta la ruptura del otro lado, donde se puede ver una cabina, una puerta y un bicho raro bajo el hielo (no te preocupes, es falso); ahora entra en esa puerta.

Al entrar, verás que las máquinas de Wesker también se encuentran en la Antártica, o sea que Wesker también ha emprendido su viaje hasta aquí, empero, por más que trates de evadir el laser, te localizará automáticamente así que espera a que se muestre el Hunter (ni se te ocurra meterte en la puerta) y mátalos, para que puedas ir al fondo, el cual es un elevador que te llevará a un piso de abajo. En este piso, ve al cuarto de enfrente (te preguntarán que es ese sonido raro del cuarto anterior) y pensarás que estás dentro de un refrigerador; así pues, entra en la puerta de tu derecha, donde podrás notar cierto aparato eléctrico, así que ve al fondo y usa la Octa Valve Handle para que ambos enchufes queden juntos, así que en el lado contrario habrá un alimentador de poder, actívalo y la luz regresará a la parte de abajo. Toma lo que puedas y sal del cuarto.

INVENTARIO:

1. handgun
2. Handgun Bullets

3. Mixed herb.
4. Shotgun Shells.
5. Shotgun.
6. Extinguisher.

Con ello, regresarás al cuarto del sonido raro, espera en tu sitio hasta que veas que hay un Hunter venenoso, no hay más remedio que matarlo, así que coge tu Shotgun y empiézalo a plomar. Terminando a ese enemigo, ve por ese cuarto y encontrarás unas alas, parecidas a las de la libélula del principio. Ahora entra en esa especie de mansión y verás que se parece mucho al diseño de la mansión Spencer del Resident Evil: Directors Cut; aquí ve detrás de las escaleras, donde encontrarás a Claire envuelta en una especie de capullo, usa tu cuchillo y la liberarás. Luego, pasará el video, pero notarás que Claire menciona que cree que ha sido envenenada, pero no te preocupes, no es como el Resident Evil Directors Cut y Remake donde tenías que encontrar el suero en un tiempo determinado para que el personaje no muriera; en cambio aquí puedes tardarte todo el tiempo que gustes, al fin y al cabo, es tu decisión.

Tu misión por ahora es encontrar suero, pero no hay ninguna enfermería en toda la Antártica, así que regresa al pasillo de los láseres, evádelos y entra en la puerta de la derecha; allí puedes ver que hay un botón azul que si lo pulsas bajará un tambo lleno de Extinguishant, rellena tu Extinguisher con un poco de ése y baja por el elevador. Una vez abajo, llegarás al cuarto donde conseguiste la Machine Gun, pero el camino está bloqueado por fuego, así que es tiempo de usar el Extinguisher y podrás coger el ítem de la caja, que se trata de la Magnum; más atrás encuentras un detonador, que si lo colocas en la caja fuerte de ahí mismo y la activas con fuego, te revelará unas cuantas Handgun Bullets. Si te das cuenta, hay un objeto parpadeante justo después de bajar el elevador, ese es el Serum, que le debes llevar a Claire, pero antes, pasa primero a la Save Room del cuarto de la energía.

INVENTARIO:

1. Handgun.
2. Handgun Bullets.
3. Mixed herb.
4. Paper Weight.

Con esto, ve más allá del cuarto de energía y llegarás a una puerta que se abre eléctricamente, pasa y llegarás a otra parte de la mansión, ve por la abertura y llegarás con un tigre, donde le puedes tomar sus gemas; si tomas la de la izquierda, te darán a tomar el Socket que se le pone a la Octa Valve Handle para que vuelva a ser cuadrada y en la otra hay unas Magnum Rounds. Ahora entra en tu puerta trasera, baja el elevador, continúa y verás un gran sitio lleno de hormigas más grandes de lo normal, donde se nota que hay un objeto, toma la ala y ve por el camino de la derecha. Allí entrarás a un cuarto con experimentos y verás que hasta atrás hay un codificador que se descifra con el Paper Weight; según el acertijo, el nombre de Alexia y el de Alfred son al revés y ahí te dicen como va escrito Alexia: ????? (Corazón, Pica o Espada, una doble A y una corona). Si dice que son al revés, checando esto con el Paper Weight podrás poner el nombre de Alfred: ????? (Doble A, Corona, Corazón y Pica o Espada). Con ello, se abrirá una ranura, inserta el Paper Weight y saldrá una cápsula donde sale el cuerpo de Alfred, donde se le puede retirar su anillo que se convierte en la Alfred Jewel. Con esto regresa a la Save Room.

INVENTARIO:

1. Handgun.
2. Handgun Bullets.
3. Mixed Herb.
- 4-5. Submachine Gun O (Magnum y Masgnum Rounds).

* kl_leon_luismiguel_kl anota:

Antes de empezar a jugar con Claire, con Chris preparen todo (especialmente por el asunto de la Submachine Gun).

Cuando llegues allí y cures a Claire, habrá un video donde Claire se separa de nuevo de Chris, pero ahora podrás controlarla de nuevo. Con ella ve hacia el cuarto, allí coge las hierbas y úsalas (si notas, todas las veces que juegas y cuando llegas aquí, Claire siempre va estar en un estado peligroso), toma todo lo demás, deposítalo y regresa por la puerta que se ve ahí.

INVENTARIO:

1. Knife.
2. Mixed herb.
3. Mixed Herb.

Cuando vayas caminando por este corredor, uno de esos tentáculos saldrá por cada lado del corredor (es decir, salen 2) y tienes que matarlos, así que hazlo. Este cuarto se ve como una cárcel, aquí se puede apreciar un zombie caminando por allí y uno enjaulado, tú sigue hasta las escaleras, ve al cañón y gíralo, toma la esfera y al mismo tiempo caerá un bloque del techo. Si te das cuenta, en medio del bloque se ve algo blanco, posiciona la esfera allí y quedará libre la tarjeta. Con ella, entra en la puerta de tu derecha, la cual debes usar para abrir la reja (si bien recuerdas, en esta misma celda se encontraba Alexander), con la reja abierta, sigue y llegarás con Steve, luego de oír un poco de lo que le pasó, empezará a sentir ciertos síntomas, que lo llevan a transformarse en un monstruo en segundos, pero si ves, tienes que también llegar a la reja que se está cerrando.

* STEVE TYRANT

Después de pasar tanto tiempo te preguntas si volverás a jugar con Claire, pues estás en lo correcto. Primero debes considerar que debes hacer sólo una cosa para este enemigo, así que pronto lo sabrás. Como su nombre lo indica, es un Tyrant, pero a diferencia del original, este es creado por el T-Veronica virus. Así que cuando vayas por ese pasillo de las armaduras, llegarás con Steve, pero si notas, está atado de la misma manera que Alexander. Así que después de un tiempo de charla, empezarán los efectos del virus, transformando a Steve en un Tyrant de apariencia verde y que además de ser grande, usa el hacha con que lo sujetaban para atacarte. Si lo jugaste una vez, verás que es demasiado rápido, pero si tratas de utilizar algún arma, será inútil ya que es invulnerable. Entonces, qué hacer, lo que se hace es correr, simplemente correr hasta llegar a la puerta, donde verás un video de la despedida de Steve y retomarás control de Chris.

Después de tan triste desenlace de Steve, te pondrás en los zapatos de Chris, que ve a Wesker llegar a la mansión y que le pide a Alexia la muestra del T-Veronica virus, pero al hacerlo, Alexia se muta y se transforma en una arma biológica. En ese periodo verás como Alexia es capaz de golpear a Wesker, pero no es tan fuerte como para dejarlo tirado. Si ves, también Alexia ataca con su ataque de fuego, que obliga a Chris a salir de su escondite, así que cuando Wesker lo ve, escapa y le deja todo el trabajo pesado a Chris.

* ALEXIA ASHFORD (1° vez)

Changos, ya la cosa se puso caliente, Wesker si se aventó un rollo bien grandote al estar con Alexia. Si ves, Alexia SE METIÓ EL T-VERONICA en su cuerpo, que loca. La verdad, también Alexia ha logrado manejar el T-Veronica, de manera que ella pueda manipularlo, no el virus a ella. Pero también el desgraciado de Wesker, como te logró ver, te dice que como fuiste uno de sus mejores hombres de STARS, te dejará manejar este asunto. Así que estás ya casi

terminando el juego, te queda poco por recorrer y entonces, después de ver como Alexia quema sus prendas se muta, tendrás que pelear. Para combatir a Alexia, no es tan difícil. Para matarla, puedes usar armas fuertes como el Assault Rifle, la SUBMACHINE GUN y el GRENADE LAUNCHER: Mi favorito es la Submachine Gun, con la cual puedes tener a Alexia bien colocadita. Has visto esos puntos rojos que parecen sangre y que aparecen en el suelo, pues trata de estar antes de ellos, a que si se activan, formarán una cortina de fuego que sólo se quitará eliminando a Alexia, la cual no pondrá mucha resistencia si usas la poderosa Submachine Gun.

Ahora toma la gema de Alexia, que se puede transformar también en una joya y con las dos gemas, colócalas en la pintura de ese mismo cuarto, por lo que verás dos cosas parpadear; luego ve a la Save Room.

INVENTARIO:

1. Handgun.
2. Handgun Bullets.
3. Shotgun.
4. Shotgun Shells.
5. Valve Handle.
6. Mixed herb.

Ahora regresa al cuarto del Extinguishant, pero sube por el elevador y usa la Valve Handle para bajar el nivel de agua, baja las escaleras y toma la Crane Key, pero al hacer eso un Hunter venenoso entrará por la ventana, mátaló y sal. Luego ve a la cabina que mencioné justo después de tomar la Valve Handle, usa la llave y al operar la grúa, levantarás el cuerpo de Alexander, pero también, aprovechando el descuido, una gran cosa saldrá del hielo.

* BLACK TIGER

Has visto esas pequeñas arañas feroces y valientes que se te lanzan a apretarte hasta cuando el cuerpo aguante. Si las recuerdas muy bien pues te tengo la sorpresa de que deberás enfrentarte a una araña de ese tipo pero de dimensiones gigantes. No sé si ya te habías dado cuenta, pero en el hielo se notaba que había un insecto grande bajo el hielo. Entonces, hay que matar a esta cosa. Yo recomiendo no matarla, ya que es poco ofensiva, pero si te da cosa y la verdad necesitas matarla, toma tu Grenade Launcher, equipa las granadas ácidas y de 4 granadas, quedará imposibilitada.

Ahora verás que parpadea el cuerpo de Alexander, toma su gema y regresa a la mansión para colocarla, así que al estar las 3 gemas en el recuadro, éste se moverá y revelará una puerta. Entra y mata a todo zombie que encuentres, entonces de la entrada, voltea a la derecha y luego a la izquierda, así que allí encontrarás una llave, Sterile Room Key, sal y ve al salón principal, donde deberás usarla. Al entrar, regresa directamente al cuarto de energía, córtala y regresa al ese cuarto, toma las gemas de los ojos del tigre y ve directamente a la puerta de los Ashford.

Al entrar ve a un cuato de los laterales, pon la gema que corresponda y en una de ellas recibirás un Music Box Plate, tómalo y ponlo en el cuarto anterior, donde bajará una escalera que te llevará a un balcón donde podrás tomar la Silver Dragonfly, regresa hasta la puerta de los Ashford y de allí toma la puerta de la izquierda. Aquí podrás tomar unas hierbas, pero abajo podrás tomar también unas Handgun Bullets y unas Shotgun Shells. Luego sube el elevador, las escaleras y entra en la puerta.

Notarás que habrás llegado al corredor de Claire, ve a la Save Room y empuja el librero, coloca la Shotgun y toma algunas granadas de la compuerta que se abre.

INVENTARIO:

- 1 y 2. Submachine Gun.
3. Shotgun.
4. Shotgun Shells. (0 en 3 y 4 Magnum y Magnum Rounds)
5. Mixed Herb.
6. Mixed Herb.
7. Mixed herb.
8. Sivler Dragonfly.

Sal de allí y ve al calabozo, oirás a Claire, la cual después de hablarte te dará una carpeta donde puedes encontrar una Security Card. Ve hacia y enfrente y al final toma la derecha, luego cuando llegues a la explanada, ve al final y coloca el Silver Dragonfly, sigue al cuarto siguiente y mata a los zombies, ve al ordenador y coloca la palabra VERONICA. Al hacerlo, todas las puertas quedarán abiertas y tienes solamente 5 minutos para escapar. Entonces toma las hierbas y regresa al cuarto anterior, donde te reunirás con Claire y luego aparecerá Alexia.

* ALEXIA ASHFORD (2° vez, 2° transformación)

Ya se acerca el final, y los enemigos se hacen más fuertes cada vez. Si ves, al principio Alexia luce igual y como la dejaste en la mansión esa. Pero si te das cuenta, si le das un balazo cualquiera, se transformará en una criatura de dimensiones enormes. Para esta tipa, no es necesario usar todo el Arsenal que tienes en tu caja. Recuerdas que te recomendé guardar la Submachine Gun, pues este momento es el ideal para usarla completamente. Como Alexia ya es muy grande, cualquier disparo puede darle. Pero si te has dado cuenta, no es tan fácil matar a una cosota que no se mueve. Ella tiene sus pequeños secuaces que te irán pegando mientras saltan o mientras están el suelo soltando un látigo. También verás que saca un tentáculo verde que puede aplastar a esas cosas, pero necesita mucha determinación para poder darles. Como la Submachine Gun no parará de disparar hasta que no le quede nada, puedes utilizarla tanto para matar a Alexia tanto para matar a las cosas esas. Con eso, aseguras que tu salud queda un poco dañada, pero no utilizarás todos los ítems.

* dimensional_powerx propone esta estrategia:

Existe una manera más fácil de matar a Alexia en su segunda transformación, pero requiere cierta técnica y objetivos desde el inicio del juego:

- La primera, es buscar todas las cajas de pólvora para las flechas.
- Puedes usar todas las flechas explosivas que se necesiten para los Bandersnatchers, pero sólo para ellos, procurando siempre que mueran con dos.
- No utilices las M-100P en la primera parte, no gastes nada de ella.
- Antes de terminar la parte de Claire guarda en la caja de ítems la ballesta y las flechas explosivas. Para enfrentarte a Nosferatu, utiliza la Handgun y las M-100P... después de usar el rifle con mira, sólo necesitarás eso para matarlo.

Cumpliendo estos requisitos, sólo necesitas cargar con Chris la ballesta y las flechas al final del juego. Así, cuando Alexia mute, sólo la equipas y comienzas a dispararle. Requerirá aproximadamente 15 flechas explosivas, y será tan rápido que no le dará tiempo de atacarte mucho, así ahorrarás curaciones para el segundo encuentro.

* ALEXIA ASHFORD (2° vez, 3° transformación)

Ahora ya va todo a galope. Si te das cuenta, el Linear Launcher tan poderoso y codiciado está disponible gracias a que tú y Claire abrieron el seguro. Lo primero que necesitas hacer es, obviamente, coger el Linear Launcher. Ahora equípalo y verás que para matar a Alexia, la cual ya está equipada con alas y puede escupir fuego, necesitas atinarle con el Linear Launcher. Pues cosa

sencilla, apunta y pon a Alexia en la mira y ¿fallaste? Lo creía. Si te diste cuenta, cada vez que dispires Alexia se moverá para cualquier lado esquivando tu disparo. Ahora viene lo difícil. Si ves, Alexia se mueve generalmente a los lados, así que dispara a un lado de ella y espera a ver si le golpea. Si es así, el tiro la hará explotar inmediatamente y podrás disfrutar del largo pero entretenido final.

5. Secretos.

* BATTLE MODE: lo conseguirás al terminar el juego en cualquier tiempo y en cualquier rango. Aquí tendrás a tu disposición a Chris y a Claire.

* WESKER IN BM: para tener a Wesker en Battle Mode, debes pasar battle Mode con Chris, que es la cosa más sencilla del mundo.

* STEVE IN BM: para tener a Steve en Battle Mode, debes conseguir la Luger replica durante el juego, de otro modo, nunca podrás jugar con él.

* DIFERENTE ATUENDO DE CLAIRE EN BM: pasa el battle Mode con Claire.

* ROCKET LAUNCHER: para tener esta poderosa arma durante todo el juego, sólo necesitas pasar el juego en menos de 3 horas y en rango A, lo que es algo muy complicado.

* LINEAR LAUNCHER: esta arma es única para el battle Mode, y para obtenerla es necesario obtener rango A en todos y cada uno de los personajes de Battle Mode.

6. FAQ (preguntas frecuentes).

P: Qué tips puedes ofrecer para el Battle Mode con Wesker?

R: Mi mejor tip es memorizar las ubicaciones. Entre más familiarizado estés con las ubicaciones y los enemigos que aparezcan en cada una tendrás una ventaja. Recuerda también que yendo hacia atrás podrás entrar a cuartos secretos en donde puedes conseguir armas y municiones. Otro consejo es que cada vez que ataques, da uno o dos golpes antes de retirarte. Será lento pero así garantizarás que recibes el menor daño posible.

7. Agradecimientos.

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

* kl_leon_luismiguel_kl por una nota.

* dimensional_powerx por una estrategia alterna para matar a Alexia.

* Toda la gente que me brinda su apoyo para así yo pueda seguir escribiendo guías.

* CjayC por haber creado GameFAQs.

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

* Mega Man 7.

* Mega Man 9 (mejor conocido como Mega Man & Bass).

* Legacy of Kain: Soul Reaver.

¡Recuerda! No seas menso, aunque no lo seas si compras juegos piratas te vas a

volver menso. Por eso di NO a la piratería.

8. Información Legal.

(c) Copyright 2004-2007 Juan Carlos García.

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, GameFAQs 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/>

9. 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.