
Reglas generales:

- NO recojas los FIRST AID SPRAYS. No debes usarlos, así que recogerlos es una pérdida de inventario.
- Tienes 6 veces para grabar, lo cual es demasiado. Planea antes de grabar y no olvides que yo incluiré mis recomendaciones en la guía.
- Ink Ribbons se pueden encontrar en cada máquina de escribir, así que nunca los recojas o cargues por allí hasta que vayas a usarlos.
- Notarás que no menciono recoger las hierbas, es porque no se que diablos puedas llevar en tu inventario y a veces sólo te estorban espacio, así que recógelos bajo tu propia decisión.
- Para saltarte las animaciones (excepto el final) presiona Start una vez que se haya iniciado y también te puedes saltar el comienzo del juego con el narrador.

1. Bosses.

- Leon A:

· G-VIRUS SPAWN: este es un boss muy fácil usando armas fuertes como la Magnum o como la Machine Gun, pero un poco difícil si usas la Shotgun o la Custom Handgun. Lo que se debe hacer (con la Magnum o Machine Gun preferentemente) es disparar hasta que se muera. No te preocupes por los estúpidos bichos que le ayudan, sólo preocúpate de tu salud y el jefe.

· GIANT ALIGATOR: este jefe es fácil usando el tanque de gas, pero muy difícil usando cualquier otra arma. Lo que se debe hacer es cuando el caimán te vaya persiguiendo, vayas al tanque de gas y lo dejes caer, así cuando pase el caimán le dispares y explote completamente asegurándote el gane.

· William Birkin (I): este simplemente es una mano y no debería considerarse un boss, ya que lo único que se debe hacer es disparar a la mano en forma consecuente para que se aleje y puedas descansar un rato.

· William Birkin (II): este no es del todo fácil ni difícil. Este jefe es un poco resistente, porque aunque uses el Rocket Launcher, tendrás que darle varios tiros para que se muera. Lo más sencillo que puedes hacer es usar la Magnum y dispararle cuando lo creas conveniente y escapar cuando esté cerca de ti gracias a que si te golpea y te deja en un lugar cerrado, no te aseguro que podrás derrotarlo con tan poco espacio para disparar.

· William Birkin (III): este no está del todo fácil. Este jefe si es de cuidarse. Cuando empieza la batalla, dispárale con tu Custom Magnum y cambiará de forma. Esta forma es un poco más resistente. Ten cuidado cuando salte, ya que te puede dejar gravemente dañado, pero tú sigue disparando con la Custom Magnum hasta derrotarlo y no te llevará mucho tiempo.

- Claire B:

· Mr. X: este es una creación del G-Virus, pero te irá estorbando en ciertas partes de la comisaría. En este caso, derrotarlo es muy fácil usando granadas, así que cuando lo mates, no olvides revisar su cuerpo, ya que siempre trae

balas, granadas y otras cosas.

· William Birkin (I): este no es la gran cosa, pero su rudeza es lo que lo hace peligroso, por eso cuando empiece el duelo, hazte lo más para atrás que puedas, para que luego uses granadas ácidas para debilitarlo y hacer que él mismo se arroje al precipicio.

· William Birkin (II): este es la fase que enfrenta Leon al principio del final, pero con Claire no conseguirá una apariencia más horrenda que la de costumbre. Este jefe se mata al igual que la vez pasada, con granadas ácidas y evita que se te acerque demasiado, ya que no es muy comprensivo y no tendrá piedad.

· Tyrant: este si que es un boss complicado, porque sus ataques son bastante ágiles para no dejarte mover por unos instantes. Lo que se debe hacer con él, es desatar toda tu furia con granadas o con la ballesta y casi cuando ya no le quede mucha energía, ADA (si creías que estaba muerta, te equivocas) te entregará el Rocket Launcher, así que al usarlo se muere instantáneamente.

· William Birkin (III): este si que se ve horrible, su apariencia es de lo más repugnante y además sólo tiene por ayuda sus tentáculos, así que al pelear con él, debes usar lo que te quedó de Rocket Launcher y luego usa todo lo que traigas contigo para que se muera.

- Claire A.

· G-Virus SPAWN: este es un boss muy fácil usando armas fuertes como las Acid Rounds o como la Machine Gun, pero un poco difícil si usas la Bow Gun o Handgun. Lo que se debe hacer (con las Acid Rounds o Machine Gun preferentemente) es disparar hasta que se muera. No te preocupes por los estúpidos bichos que le ayudan, sólo preocúpate de tu salud y el jefe.

· GIANT ALIGATOR: este jefe es fácil usando el tanque de gas, pero muy difícil usando cualquier otra arma. Lo que se debe hacer es cuando el caimán te vaya persiguiendo, vayas al tanque de gas y lo dejes caer, así cuando pase el caimán le dispares y explote completamente asegurándote el gane.

· WILLIAM BIRKIN (I): este no es del todo fácil ni difícil. Este jefe es un poco resistente, porque aunque uses el Rocket Launcher, tendrás que darle varios tiros para que se muera. Lo más sencillo que puedes hacer es usar Fire Rounds y dispararle cuando lo creas conveniente y escapar cuando esté cerca de ti gracias a que si te golpea y te deja en un lugar cerrado, no te aseguro que podrás derrotarlo con tan poco espacio para disparar.

· WILLIAM BIRKIN (II): este no está del todo fácil. Este jefe si es de cuidarse. Cuando empiece la batalla, dispárale con las Acid Rounds y cambiará de forma. Esta forma es un poco más resistente. Ten cuidado cuando salte, ya que te puede dejar gravemente dañado, pero tú sigue disparando con Acid Rounds hasta derrotarlo y no te llevará mucho tiempo. (Tomará al menos 18 Acid Rounds, pero si no tienes usa las Fire Rounds)

- Leon B.

· Mr. X: este es una creación del G-Virus, pero te irá estorbando en ciertas partes de la comisaría. En este caso, derrotarlo es muy fácil usando la Shotgun o Magnum, así que cuando lo mates, no olvides revisar su cuerpo, ya que siempre trae balas y otras cosas.

· William Birkin (I): este no es la gran cosa, pero su rudeza es lo que lo hace peligroso, por eso cuando empiece el duelo, hazte lo más para atrás que

puedas, para que luego uses la Magnum para debilitarlo y hacer que él mismo se arroje al precipicio.

· William Birkin (II): este es la fase que enfrenta Claire al principio del final, pero con Leon no conseguirá una apariencia más horrenda que la de costumbre. Este jefe se mata al igual que la vez pasada, con la Magnum y evita que se te acerque demasiado, ya que no es muy comprensivo y no tendrá piedad.

· Tyrant: este si que es un boss complicado, porque sus ataques son bastante ágiles para no dejarte mover por unos instantes. Lo que se debe hacer con él, es desatar toda tu furia con la Magnum y la Shotgun y casi cuando ya no le quede mucha energía, ADA (si creías que estaba muerta, te equivocas) te entregará el Rocket Launcher, así que al usarlo se muere instantáneamente.

· William Birkin (III): este si que se ve horrible, su apariencia es de lo más repugnante y además sólo tiene por ayuda sus tentáculos, así que al pelear con él, debes usar lo que te quedó de Rocket Launcher y luego usa todo lo que traigas contigo para que se muera.

2. Leon A Walkthrough.

Esta parte no es principalmente un Walkthrough, sino son aspectos importantes del juego que se deben seguir para completar el juego en menos de 2:30 horas y conseguir el Rocket Launcher.

Si quieres la Special Key, corre a la estación de policía sin coger ningún ítem, pero ten cuidado ya que sólo tienes 18 balas y el Zombie de Brad es un poco complicado de matar.

Si no quieres, después de que el dueño de la tienda de armas sea atacado por los Zombies, corre a su cuerpo y trata de agarrar la Shotgun lo más rápido posible; tomarás al menos una mordida de Zombie, pero es mejor que matar a los 4.

En el callejón corre hacia la reja, apunta hacia arriba y decapita a ambos Zombies con una bala de Shotgun. Pasa la reja y evita todos los Zombies hasta llegar al camión.

En el autobús, mata al Zombie en el piso y noquea al que va caminando hacia ti, luego corre todo el camino hacia la estación policía. Ve al 2º cuarto de la izquierda y escucha al casi muerto policía para que te de algo y vuelvas al vestíbulo y lo uses en la computadora.

GRABAR #1: yo odio escuchar las conversaciones más de una vez, y tú lo notarás.

Ve a la puerta del oeste y coloca tu cuchillo en la caja de ítems.
INVENTARIO: Handgun, Bullets, Shotgun

Mata al Licker en el cuarto siguiente con la Shotgun y agarra la hierba si lo deseas. En el siguiente cuarto, ve a la sala de conferencias y consigue la Red Jewel. In el cuarto siguiente hay 4 Zombies. Mata a los 2 más cercanos con tu Handgun y los otros 2 con tu última bala de Shotgun. Siéntete libre de coger las 2 hierbas en tu camino a la sal oscura. Deja la Shotgun y la Red Jewel en la caja.

INVENTARIO: Handgun, Bullets.

Sube las escaleras, resuelve el acertijo y consigue la 2ª Red Jewel, entra la oficina STARS y coge la Shotgun y el diario junto con la medalla. Escucha a Claire y luego ve todo el camino hasta el vestíbulo y cuídate de los brazos de Zombie en el camino.

Usa la Unicorn Medal para conseguir la Spade Key, luego regresa donde estaba el Licker y para en la puerta para poder conseguir la Crank. Ve de nuevo a la puerta de la oficina STARS, pasa los Zombies y abre la puerta para descartar la Spade Key. Mata a los Zombies con tu nueva Shotgun y ve a la librería. Obtén el Bishop Plug del rompecabezas del librero y toma la hierba roja del escritorio.

En el balcón ignora a los Zombies de tu derecha y procede a la izquierda. Baja la escalera mientras noqueas a los Zombies y luego ve a la puerta del final. Toma la Small Key y luego ponla en la caja junto a la hierba roja, Bishop Plug, la Shotgun y coge las 2 Red Jewels.
INVENTARIO: Handgun, Bullets, Red Jewel, Red Jewel.

Ignora los Zombies en el corredor del helicóptero por ahora, pasa los cuervos hasta llegar al techo (abre la puerta para el 1º piso si lo deseas). Afuera en el techo baja las escaleras, pasa los Zombies y en el edificio toma la Valve Handle. Regresa al techo, apaga el helicóptero, pasa los cuervos y mata los Zombies del camino. En el siguiente cuarto pon las Red Jewels y agarra el King Plug y la Diamond Key. En el camino de regreso al balcón coloca el King Plug y la Valve Handle en la caja y coge la Small Key.
INVENTARIO: Handgun, Bullets, Small Key, Diamond Key.

GRABAR #2: Si tú lo sientes conveniente. Yo no pero oye, grabar 6 veces es demasiado.

Ve a la librería, usa la Small Key para conseguir las Handgun Parts y continúa por el 2º piso hasta las escaleras. Ahora ve por la puerta de la Diamond Key y prepárate para disparar rápido. Mata a los 3 Zombies inmediatamente y coge las Shotgun Shells antes de que procedas a la siguiente habitación. Mata al policía Zombie y coge la Heart Key, luego regresa al vestíbulo.

Ve por la puerta del este, ignorando la masa de Zombies que hay y ve por las puertas azules. Esquiva (o mata si lo sientes conveniente) los Zombies en este cuarto, parando en la caja fuerte para coger algunos Shells (2236 es la combinación). Luego ve por la puerta de la Heart Key y agarra las Shells antes de ir al sótano.

Mata a los 3 Cerberus en el sótano, para en el cuarto de poder y resuelve el acertijo, luego ve al estacionamiento para conocer a Ada. Después de que se queje de que no puede mover el carro por ella sola, ayúdala y ve a ver a Ben a su celda. Agarra el Manhole Opener después de su conversación y ve a la perrera.

No agarres la hierba roja en la perrera a menos de que quieras enfrentar a unos Cerberus. Sólo ve a la alcantarilla, esquiva a las arañas y para en la Save Room. Si te envenenaron toma la hierba azul. Luego toma el Bishop y el King Plug y ve al siguiente cuarto y ponlos en el seguro. Sal de la habitación y será hora de una búsqueda con Ada.

Toma la Club Key y las Shells con Ada y ve a la Save Room otra vez. Deja tu Handgun y sus Bullets por la Shotgun y sus Shells y ve con las 28 Shells que has conseguido. También lleva la Crank y regresa a la oficina de policía.
INVENTARIO: Shotgun Shells, Diamond Key, Club Key, Crank, 2 espacios vacíos.

GRABAR #3: A quien le gusta escuchar a Ada, Ben y jugar la mini búsqueda.

Regresa por la alcantarilla y sube la escalera y cruza el estacionamiento, verás que hay 2 Lickers en el corredor ahora. Mátalos con tu Shotgun y ve a la sala de Autopsias. Toma la Red Card Key, mata a los Zombies y ve a la sala de armas. Yo dejaría el Sidepack para Claire y la Submachine te baja el rango, así que sólo toma las balas y sube.

Una vez arriba, entra en el cuarto del vigía para conseguir la mágnun y algunos Shells, sal de las puertas azules y mata a toda la bola de Zombies de allí para llegar al otro corredor. Mata a cualquier Zombie que se te oponga y ve en los cuartos de llave, agarrando el Rook Plug y el Cog respectivamente. Cuidate del Licker que sale después de coger el Rook Plug.

Ahora regresa al vestíbulo, sube la escalera (hay un Licker aquí ahora, así que cuidate) y ve a la librería. Cuando entres en ella una masa de Zombies entrará por unas ventanas, pero ya no vamos a pasar por allí. Ahora sube y toma la puerta, usa la Crank y arriba usa el Cog para conseguir el Knight Plug y usa el camino para ir al sótano.

OH no, Ben está en problemas, ve a verlo y luego ve a la alcantarilla pasando las arañas (hombre, son lentas, ¿no?) y para en la Save Room. Si no te sientes seguro de matar al siguiente boss graba, pero no es tan difícil.
INVENATRIO: Mágnun, Rook Plug, Knight Plug e ítems de salud.

· G-VIRUS SPAWN: este es un boss muy fácil usando armas fuertes como la Mágnun o como la Machine Gun, pero un poco difícil si usas la Shotgun o la Custom Handgun. Lo que se debe hacer (con la Mágnun o Machine Gun preferentemente) es disparar hasta que se muera. No te preocupes por los estúpidos bichos que le ayudan, sólo preocúpate de tu salud y el jefe.

GRABAR #4: antes o después de matar al Boss.

Después de derrotar al Boss, verás a Ada otra vez y ve a la planta. Asegúrate de agarrar las balas de Mágnun y Shells escondidas debajo de la escalera detrás del locker. Agarra la Valve Handle de la caja junto con tu Shotgun y sus Shells. Luego ve al elevador y quedarás moribundo por el tiro.
INVENTARIO: Shotgun, Shells y Valve Handle.

Otra búsqueda de Ada. No puede recoger nada para ti, entonces sube al agujero de ventilación y queda sorprendido por Annette. Luego de noquearla, corre por el puente y baja la escalera, mientras el agua tiembla y...

Mientras tanto, Leon se siente mejor. Ve por la puerta, toma la izquierda y coge la Wolf Medal y unos Shells de los cuerpos. Evita las arañas y corre alrededor del nivel donde debes usar la Valve Handle para bajar el puente, cruza y vuélvelo a subir., agarra las Shells y entra en el corredor. (Si estás dañado, no te cures)

· GIANT ALIGATOR: este jefe es fácil usando el tanque de gas, pero muy difícil usando cualquier otra arma. Lo que se debe hacer es cuando el caimán te vaya persiguiendo, vayas al tanque de gas y lo dejes caer, así cuando pase el caimán le dispaes y explote completamente asegurándote el gane.

Luego reúnete con Ada y te curará. Ve por la escalera y toma la Eagle Medal, usa la Valve Handle para pasar por el agujero de ventilación. Ve por allí y regresa al cuarto de las arañas antes del puente, usa las medallas y abre la puerta. Luego ve al tren y actívalo.

· William Birkin (I): este simplemente es una mano y no debería considerarse un boss, ya que lo único que se debe hacer es disparar a la mano en forma

consecuente para que se aleje y puedas descansar un rato.

Cuando salgas, no olvides tomar la W. Locker Key a un lado del aparato ese antes de ir a la fábrica. En la primera parte no olvides las Shotgun Parts y actualiza, no olvides gastarte tus balas antes de cargar porque se recarga solo.

Por la escalera llegas a una Save Room, agarra las Magnum Rounds y las Shells y si estás con miedo del siguiente, graba. Yo esperaría hasta matarlo y no olvides las Magnum Rounds en el trenecito ese.

INVENTARIO: Magnum, Magnum Rounds, Custom Shotgun, Shells, W Locker Key.

· William Birkin (II): este no es del todo fácil ni difícil. Este jefe es un poco resistente, porque aunque uses el Rocket Launcher, tendrás que darle varios tiros para que se muera. Lo más sencillo que puedes hacer es usar la Magnum y dispararle cuando lo creas conveniente y escapar cuando esté cerca de ti gracias a que si te golpea y te deja en un lugar cerrado, no te aseguro que podrás derrotarlo con tan poco espacio para disparar.

Después de que el jefe es historia, llevarás a Ada a una Save Room que tiene Magnum Rounds Y Shells... feliz día. Luego sal por la puerta y ve por la puerta del oeste, la de color azul, ve a la izquierda y entra al congelador. Agarra la Fuse Case y transfórmalo en el Main Fuse, luego vuelve al cuarto de poder.

Ahora pon en Main Fuse para activar puertas, ve por el camino rojo, mata a las 2 plantas, ve por las puertas y mata a la otra planta adentro. Baja la escalera y ve por la puerta, mata a todos los Lickers del cuarto (¿no amas tu Custom Shotgun?). Ve por la sala de computadoras, voltea a la izquierda y entra en el laboratorio de los Birkin. Adentro coge las Magnum Parts del locker, gasta cualquier bala que tengas antes de recargar (recargar gratis pateas traseros).

SI QUIERES QUE CLAIRE TENGA ACCESO AL CUARTO ESPECIAL DEL LABORATORIO EN SU 2° ESCENARIO, debes ir al cuarto de la polilla gigante y hacer lo que sea con la computadora. Debes tener suficiente tiempo para realizarlo, pero lo único que Claire obtiene es un clip de Machine Gun (el cual empeora el rango). Luego asegúrate de entrar tu huella después de abrir la puerta a un lado de la puerta de la Lab Card Key.

Agarra la Lab Card Key en el laboratorio y regresa todo el camino hasta la escalera, cuidate del Licker que aparecerá en el camino. Sube la escalera y entra la puerta y verás que nuevas plantas han aparecido, exterminálas y ve por el camino azul de nuevo, entra en la puerta de la Card Key, mata a los Zombies adentro y coge el MO Disk y más Magnum Rounds (pero NO el First Aid Spray... recuerda, esos son malos).

Afuera Annette intenta matarte pero es machacada por unos tubos que caen del techo. De vuelta al salón central, ve por el camino rojo, Ada tratará de robarte el G-Virus pero termina muerta, luego Annette pasa y tú avientas el G-Virus. Ahora regresa a donde estaban los Lickers.

En ese cuarto habrá unos Zombies desnudos, mátalos y ve a la Save Room. Toma los ítems necesarios para el encuentro final y guarda el juego.

INVENTARIO: Custom Magnum, Magnum Rounds, MO Disk y todos los ítems de salud que puedas llevar.

GRABAR #6: Este es el encuentro final. Si seguiste esta parte podrás conseguir mucho tiempo libre para matar al jefe.

· William Birkin (III): este no está del todo fácil. Este jefe si es de cuidarse. Cuando empiece la batalla, dispárale con tu Custom Magnum y cambiará de forma. Esta forma es un poco más resistente. Ten cuidado cuando salte, ya que te puede dejar gravemente dañado, pero tú sigue disparando con la Custom Magnum hasta derrotarlo y no te llevará mucho tiempo.

Brinca en el tren y espero que hayas sido lo suficientemente rápido para conseguir el Rocket Launcher para Claire, el cual es una cosa muy buena.

- ? Rocket Launcher: vence el 1° escenario en Normal consiguiendo un rango de A o B en menos de 2:30 horas.

3. Claire B Walkthrough.

Cuando empieces a jugar, ábrete camino por la calle hasta llegar a la pequeña cabina, toma la Cabin Key y sal de ésta para dirigirte a la cabina grande, donde debes usar la Cabin Key. Entra y corre hasta llegar a unas escaleras.

Sube las escaleras para encontrar una entrada a la estación de policía, entra en el corredor lleno de Cuervos. Toma la hierba de aquí, luego hazte camino hasta el balcón principal. Ve a la escalera de emergencia, actívala y ve al final del corredor para encontrar la Unicorn Medal. Baja la escalera y ve a la estatua.

Una vez aquí, ve al escritorio y toma el Grenade Launcher. Luego usa la Unicorn Medal en la estatua para obtener la Spade Key. Ahora regresa al cuarto de cuervos y entra la puerta, baja (puedes tomar las hierbas si lo deseas) y entra para tomar la Valve Handle del librero. Regresa al helicóptero quemado y usa la Valve Handle en el tanque de agua para aumentar la presión y apagar el helicóptero, pero no olvides tomar las Acid Rounds de adentro.

Regresa al cuarto donde se encuentra la nariz del helicóptero, ignora el grito y entra en la puerta, toma la Blue Card Key y escapa rápido antes de que te moleste el Licker. Ahora regresa al vestíbulo, usa la Blue Card Key en la computadora y entra en la puerta del oeste. Mata a los Zombies y deja lo innecesario para continuar.

INVENTARIO: Handgun, Bullets, Spade Key.

Ahora entra en la puerta y continúa hasta la siguiente, donde descartarás la llave, empuja el burrito y toma el Lighter. Ahora sal y dirígete a la puerta siguiente, toma la doble puerta (no te molestes de los Zombies), ve a la parte trasera y usa el Lighter para conseguir la Red Jewel (no olvides que algunas veces habrá balas en la parte más trasera).

Regresa al pasillo y ábrete camino hasta llegar al cuarto oscuro, coloca el Lighter y la gema en la caja y sal. Ahora sube la escalera y resuelve el acertijo empujando las estatuas en los cuadros color bronce de tal manera que las estatuas vean a la más grande de frente. Entones toma la Red Jewel y ve a la oficina STARS, habla con Leon y toma la Diamond Key junto con lo que se encuentra en el armario. Entonces sal y verás que un Zombie querrá atacar a una pequeña niña, mata al Zombie y entra por la puerta, donde debes matar a una gran masa de Zombies y cuando termines no olvides revisar el cajón y el pasillo para municiones.

Ahora regresa antes de la sala oscura y entra la puerta de la Diamond Key, toma las flechas y los explosivos. Entra la otra puerta y mata a todo el Zombie que se te oponga, entonces toma el Detonador y combínalo con los explosivos (no olvides de tomar las municiones en el closet). Entonces pasa a

la Save Room del 2° piso y saca la Red Jewel.

INVENTARIO: Handgun, Bullets, Grenade Launcher, Red Jewel, Red Jewel.

Ahora ve donde conseguiste la Blue Card Key matando al Licker, pon ambas Red Jewel y toma la piedra azul. Entonces el paquete de explosivos y colócalo enfrente de la puerta destruida, espera y sigue ese corredor hasta la puerta. Allí conocerás al Jefe Irons, luego ve por la otra puerta y sigue hasta conocer a Sherry, la cual te contará lo que sucede, entonces no te olvides de tomar las balas en el cajón y regresa donde encontraste al jefe Irons, toma la Heart Key y sal de allí.

Ahora regresa al vestíbulo y entra la puerta del este, mata a los Zombies y entra la puerta, entra en el cuarto y ve a la caja fuerte y toma lo que hay adentro, ahora ve a la puerta y descarta la Heart Key. Adentro ve atrás de las escaleras, toma el ítem y baja al sótano. Allí entra a la sala y poder y ajusta la energía, ahora entra la doble puerta, ignora a los Cerberus y baja, entra la Save Room y sal.

INVENTARIO: Handgun, Bullets, Grenade Launcher, Lighter, ítem de salud, Diamond Key.

Ahora encontrarás a Sherry y se irá, dándote la oportunidad de conseguir más ítems, toma la Club Key en el almacén y las granadas en el otro cuarto, luego regresa y le darás a Claire todo el armamento. Ahora toma todo y regresa para entrar a la sala de autopsias, allí mata a los Lickers y coge la Red Card Key del locker, entonces úsala para entrar en la sala de armas, toma las municiones y la Sidepack.

Ahora entra al estacionamiento, y toma las puertas para llegar a la perrera, donde cerca de la tapa del alcantarillado y toma la Crank. Entonces regresa a la estación de policía y entra en el cuarto del vigilante, toma las municiones y sal. Ahora ve al corredor y descarta la Diamond Key, toma la Eagle Stone, sal y descarta también la Club Key, para que luego enciendas el aparato y enciendas las estatuas en el orden: 12, 13, 11. Ahora esquiva a Mr. X y coge la Cog, regresa y sigue cuidándote de Mr. X. Ahora ve a una Save Room.

INVENTARIO: Handgun, Bullets, Grenade Launcher (Acid Rounds), ítem de salud, Crank, Cog, Eagle Stone, piedra azul.

Entonces regresa a la librería y verás que los Zombies entran por la ventana, pero ya no es de preocuparse porque ya no volveremos. Entra en la puerta, luego ve a la otra y usa la Crank, luego sube y usa la Cog para que se abra una puerta y tomes la piedra azul, que forma la Jaguar Stone. Ahora regresa y antes de regresar a la librería, aparecerá Mr. X, mávalo con las Acid Rounds y toma lo que va a dejar. Entonces regresa y déjate caer, luego resuelve el acertijo del librero y toma la Serpent Stone, entonces ve a la Save Room del 2° piso y graba.

INVENTARIO: Handgun, Bullets, Grenade Launcher (Acid Rounds), ítem de salud, Eagle Stone, Jaguar Stone, Serpent Stone.

Ahora dirígete al cuarto del jefe y verás a Sherry, pon las 3 piedras detrás de la pintura y revelarás un camino, examina el elevador 2 veces y bajarás. Continúa el camino y entrarás a un cuarto donde te contará el jefe la verdad, luego será agarrado por William y a la hora de querer bajar, saldrá su cuerpo (no olvides tomar las granadas). Baja y encontrarás a William.

· William Birkin (I): este no es la gran cosa, pero su rudeza es lo que lo hace peligroso, por eso cuando empiece el duelo, hazte lo más para atrás que puedas, para que luego uses granadas ácidas para debilitarlo y hacer que él mismo se arroje al precipicio.

Ahora regresa por Sherry y regresa a este lugar, baja la escalera y entrarás

en la alcantarilla, pero Sherry será atrapada. Entonces tú sigue y toma la hierba azul antes de la puerta. Llegarás a una Save Room y entra en la puerta, baja y toma ciertas municiones. Luego vuelve a subir.

INVENTARIO: Handgun, Bullets, Valve Handle, Blue Herb.

Ahora baja el elevador, toma la izquierda y toma la Wolf Medal y las granadas de los cuerpos muertos. Ahora ve a la derecha, esquiva las arañas y llega al puente, usa la Valve Handle para bajarlo, cruza y úsala otra vez para subirlo, toma las granadas y las hierbas. Luego entra en el corredor y como Leon mató al cocodrilo, tú no tendrás que hacerlo.

Ahora sube y toma la Eagle Medal. Ahora regresa antes del puente y pon las medallas, entra la puerta y llega al tren, donde lo debes activar y encontrarás a Sherry. Suban al tren y llegarán a la fábrica (no olvides tomar la W. Locker Key cerca del aparato ese). Ábrete camino por los corredores hasta la escalera. Sube y toma unas Acid o Fire Rounds de tu caja.

INVENTARIO: Handgun, Bullets, Grenade Launcher, ítem de salud.

Sal por la puerta y baja, entra la puerta y ve hasta el fondo, toma la llave y ve el monitor y verás a Mr. X, mávalo y regresa con Sherry para activar el tren y bajar (no olvides llevar buenas armas para matar al siguiente enemigo). En el tren toma las granadas y espera a que sea tiempo de pelear.

· William Birkin (II): este es la fase que enfrenta Leon al principio del final, pero con Claire no conseguirá una apariencia más horrenda que la de costumbre. Este jefe se mata al igual que la vez pasada, con granadas ácidas y evita que se te acerque demasiado, ya que no es muy comprensivo y no tendrá piedad.

Ahora espera a que baje, sigue el camino hasta llegar a un corredor, ve por la puerta de atrás, empuja la caja en ele elevador (trata de dejar un espacio a la izquierda), empuja la caja para que quede junto a las cajas, pero ahora baja por elevador, mata a los Lickers y activa el elevador. Ahora ve al elevador grande y baja, allá abajo, extermina a los Zombies y entra en el cuarto, coge todo lo que hay y sal.

INVENTARIO: Handgun, Bullets, Grenade Launcher, W. Locker Key, Lighter.

Sal del cuarto y ve por el camino azul hacia la congeladora, coge la Fuse Case y luego transfórmala en Main Fuse, luego úsala en la sala central y ve por el camino rojo, luego entra en la derecha, usa el Lighter para quemar la planta (no olvides las flechas del closet), entra y mata a los Lickers, para que luego cojas las granadas del Locker. Ahora pulsa el botón y mata las plantas, entra en la puerta y mata a la otra planta, baja la escalera y entra la puerta. Allí mata a todo Licker que se te oponga y entra la puerta, sigue y entra la puerta, sigue a la izquierda y entra. En ese lugar coge las granadas del locker y entra en el laboratorio y mata a los Zombies, toma la llave de la sala de potencias.

Ahora regresa al cuarto de cajas y usa la llave en la puerta, luego velo que hace Claire y te desharrás de Mr. X. Ahora regresa al salón principal (donde pusiste el Main Fuse) y ve por Sherry, toma la Master Key de Annette y ve al elevador, úsala y luego ve al tren. Allí ve al fondo y coge la llave, luego ve a la caja.

INVENTARIO: Grenade Launcher (Acid Rounds), Fire Rounds, Grenade Rounds, la llave y todos los ítems de salud que tengas, dejando 2 espacios libres.

Luego sal y entra la puerta, ahora empezará la cuenta regresiva y ve al otro lado, quita los enchufes, entra la puerta, ponlos y prepárate.

· Tyrant: este si que es un boss complicado, porque sus ataques son bastante

ágiles para no dejarte mover por unos instantes. Lo que se debe hacer con él, es desatar toda tu furia con granadas o con la ballesta y casi cuando ya no le quede mucha energía, ADA (si creías que estaba muerta, te equivocas) te entregará el Rocket Launcher, así que al usarlo se muere instantáneamente.

Ahora regresa al tren y mata a los Zombies afuera del tren, entonces desactiva la barrera, métete al tren y arráncalo.

Cuando pasé parte del final, tendrás que ir a la parte trasera del tren, entra y verás a alguien que nunca quisieras ver.

· William Birkin (III): este si que se ve horrible, su apariencia es de lo más repugnante y además sólo tiene por ayuda sus tentáculos, así que al pelear con él, debes usar lo que te quedó de Rocket Launcher y luego usa todo lo que traigas contigo para que se muera.

Al vencerlo, verás el final.

- Machine Gun: vence el 2° escenario en Normal con rango A o B en menos de 3 horas.

- Gatling Gun: vence el 2° escenario en Normal con rango A o B en menos de 2:30 horas y sin grabar.

- Hunk Scenario: lo mismo que la Glatling Gun, excepto que solo acepta rango A.

- Tofu Scenario: vence los 6 primeros escenarios. Por ej: si empiezas con Leon, sigue con Claire, luego con Claire y después con Leon, entonces hazlo con Leon y termina con Claire, obteniendo rango A en cada uno de ellos.

4. Claire A Walkthrough.

Si quieres la llave especial, ve a la comisaría sin coger ningún ítem y verás al Zombie de Brad Vickers, ten cuidado ya que es muy resistente y a veces tendrás que auxiliarte del cuchillo.

Ahora que si no lo prefieres, cuando maten al dueño de la tienda de armas, entra y trata de coger la Bow Gun mientras los Zombies están distraídos. Luego ve y coge municiones y mata a los Zombies que no te dejen continuar hasta llegar a la comisaría.

Una vez allí ve al cuarto del oeste, habla con el policía y toma la Blue Card Key, que la usas en la computadora para abrir las puertas del vestíbulo. Ahora entra en la puerta del oeste, deja el cuchillo y continúa hasta encontrarte al Licker, mátalos con la Bow Gun y coge la hierba si es necesario.

Entonces dirígete hacia el corredor, ignora la doble puerta y toma la de enfrente, mata a los Zombies y entra en la Save Room, deja la Bow Gun y sal. Ahora sube las escaleras y toma la Red Jewel empujando las estatuas en sus lugares correspondientes, luego ve a la oficina STARS y toma el Grenade Launcher del armario y la Unicorn Medal.

Ahora regresa al vestíbulo, usa la Unicorn Medal y toma la Spade Key. Regresa a donde conociste al Licker, abre la puerta, empuja el burrito y toma la Crank. Entonces vuelve al corredor de STARS y verás a una pequeña niña siendo atacada por los Zombies, mata al Zombie y entra en la puerta para descartar la Spade Key. Entonces habla con Leon y toma las municiones cerca del agujero y

del cajón.

En la biblioteca, ve a la parte de arriba, déjate caer y resuelve el acertijo de los estantes para recibir la Serpent Stone, toma la hierba roja y sal de allí. En el corredor, mata a los Zombies y baja la escalera, sigue hasta la Save Room donde encontrarás el encendedor.

INVENTARIO: Handgun, Bullets, Lighter.

Ve otra vez por el cuarto del Licker y continúa para entrar en la doble puerta, ve al fondo y enciende la chimenea para tomar la Red Jewel, entonces regresa a la Save Room del 2° piso.

INVENTARIO: Handgun, Bullets, Red Jewel, Red Jewel.

Ahora ve por la puerta de la derecha, ignora a los cuervos y ve al helicóptero quemado, baja las escaleras y entra en la cabina, toma la Bow Gun y la Valve Handle. Ahora regresa al helicóptero quemado y usa la Valve Handle para apagarlo, entonces ve a donde está la cabeza del helicóptero y entra la puerta, coloca las Red Jewels y toma la piedra azul y la Diamond Key y escapa rápido antes de que el Licker te embosque.

Ahora regresa a la Save Room, descarta todo y sal.

INVENTARIO: Handgun, Bullets, Bow Gun, Diamond Key.

Ahora regresa a la sala oscura, sal de allí y dirígete todo a la izquierda, entra en la sala de evidencias y con la Bow Gun mata a los Zombies que estorben. Luego toma del cajón unas flechas y con el Lockpick puedes abrir el cajón para tomar el explosivo. Sal por la puerta de tu izquierda y ve a la cabina del policía, notarás que tu amigo del principio es otro muerto viviente y con la Bow Gun mátalos para que no te haga daño, entonces coge el detonador, combínalo con los explosivos, ve al casillero, toma las balas y sal por la puerta.

Ahora ve a la Save Room y descarta la Bow Gun, la llave y las flechas.

Entonces ve a la cabeza del helicóptero y pon el set de explosivos, podrás volar la pared y seguir hasta la puerta donde verás al jefe Irons, luego toma la de la derecha, sigue el corredor hasta llegar a un cuarto oscuro, prende la luz y verás a Sherry, hablarás con ella y luego se marchará. Entonces regresa con el jefe y verás que habrá dejado una llave, tómala y dirígete a la Save Room.

INVENTARIO: Handgun, Bullets, Grenade Launcher.

Regresa al vestíbulo, toma la puerta que está a la derecha de la entrada, ignora a toda esa masa de Zombies y entra la puerta azul, entonces entra en la cabina e introduce la combinación 2236, toma lo que hay y dirígete a la puerta de la izquierda. En ese corredor, ve a las escaleras, abajo verás a unos Cerberus, mátalos y ve a la sala de potencias, estabiliza el poder y regresa al corredor, ahora ve a la puerta de la izquierda, toma la hierba roja y ve hasta el agujero, entonces dirígete a la Save Room.

INVENTARIO: Handgun, Bullets, Lighter, Diamond Key, Grenade Launcher, Crank.

Sal de la Save Room y encontrarás a Sherry, con ella ve a conseguir la Club Key y unas granadas, entonces dáselas a Claire y tomarás control de ella otra vez. Entonces Sal y dirígete a la Sala de Autopsias, mata a los Zombies y coge la Red Card Key, sal y en el corredor mata a los Lickers, entonces usa la Red Card Key para entrar en el cuarto de armas, toma la Sidepack y las municiones, para que luego te vayas arriba.

Al subir, date la vuelta y entra la puerta, toma las Acid Rounds y sal de allí, luego regresa a donde está la Gran Masa de Zombies y mátalos, luego entra la puerta, mata a los Zombies y entra las puertas de llaves, donde

conseguirás la Eagle Stone y la Cog respectivamente. Eso bastará para que vuelvas a la escalera de emergencia y subas hasta la biblioteca, ignora los Zombies que entran y sube, entra la puerta y mata al Licker, entra la puerta y pon la Crank, luego sube y pon la Cog para toma la otra parte de la piedra azul. Ahora ve a la Save Room del 2° piso y deja.

INVENTARIO: Handgun, Bullets, Grenade Launcher (Acid Rounds), Eagle Stone, Serpent Stone, Jaguar Stone, ítem de recuperación.

Ahora sal y ve a la sala del jefe, encontrarás al jefe y en el cuadro pon las 3 piedras, entonces ve por el camino abierto y checa 2 veces el elevador, bajarás y entrarás en un cuarto secreto, verás al jefe que te dará unos datos y un tiempo de... Entonces toma las Acid Rounds, baja y enfrenta al enemigo.

· G-Virus SPAWN: este es un boss muy fácil usando armas fuertes como las Acid Rounds o como la Machine Gun, pero un poco difícil si usas la Bow Gun o Handgun. Lo que se debe hacer (con las Acid Rounds o Machine Gun preferentemente) es disparar hasta que se muera. No te preocupes por los estúpidos bichos que le ayudan, sólo preocúpate de tu salud y el jefe.

Ahora regresa por Sherry y después regresa a ese mismo lugar, baja la escalera, sigue y verás a William, entrarás en la alcantarilla y al entrar Sherry caerá, entonces es tiempo de otra búsqueda, en la cual debes tomar la Wolf Medal y esperar a que tomes control de Claire.

Ahora con Claire, ve a la Save Room y descarta el Grenade Launcher y toma la Valve Handle. Entonces usa el Lockpick, baja y coge toda munición que puedas, entonces sube y baja por el elevador, entonces ve y toma la izquierda, entra y otra vez la izquierda para que tomes ciertos ítems de los cuerpos del Alpha Team. Luego toma todo el camino derecho, entra la puerta y toma la otra, al entrar verás a Annette, te contará una historia y luego usa la Valve Handle para bajar el puente, crúzalo y vuélvelo a subir, entonces toma las hierbas y municiones, y entra. Corre por todo el corredor hasta ver a Sherry, pero luego te emboscará una gran cosa.

· GIANT ALIGATOR: este jefe es fácil usando el tanque de gas, pero muy difícil usando cualquier otra arma. Lo que se debe hacer es cuando el caimán te vaya persiguiendo, vayas al tanque de gas y lo dejes caer, así cuando pase el caimán le dispares y explote completamente asegurándote el gane.

Luego quita el seguro y ve con Sherry, recoge la Wolf Medal y sube, luego cruza el puente y toma la izquierda para la Eagle Medal, entonces ve al agujero de ventilación y usa la Valve Handle, allí entra y cruza. Ahora ve al cuarto de arañas y coloca las medallas, entra y ve hacia el tren, tómalo y entra en la puerta. (No olvides tomar la W. Locker Key localizada a la derecha del aparato ese al salir del tren) En los siguientes 2 cuartos mata sólo a los Zombies que te estorben para llegar a las escaleras.

Sube por ellas y coge ciertas municiones, si te sientes inseguro, graba, pero si no, sólo deja lo que no sea ni Handgun, Bullets y Fire Rounds.

INVENTARIO: Handgun, Bullets, Grenade Launcher

Entonces sal y entra el camión, toma la llave y las Fire Rounds, entonces usa la llave en el panel y espera unos momentos para una pelea brava.

· WILLIAM BIRKIN (I): este no es del todo fácil ni difícil. Este jefe es un poco resistente, porque aunque uses el Rocket Launcher, tendrás que darle varios tiros para que se muera. Lo más sencillo que puedes hacer es usar Fire Rounds y dispararle cuando lo creas conveniente y escapar cuando esté cerca de ti gracias a que si te golpea y te deja en un lugar cerrado, no te aseguro que podrás derrotarlo con tan poco espacio para disparar.

Ahora llegarás a la planta de Umbrella, deja a Sherry en la sala de seguridad y no olvides te coger todos los ítems y coger del baúl las granad normales y el Lighter. Ahora sal y en el cuarto central ve por el camino azul, entra en el congelador, coge la Fuse Case y transfórmala en el Main Fuse, ahora es tiempo de ponerlo en el cuarto central, entonces ve por el camino rojo y entra por la derecha, usa el pulverizador antiB.O.W y luego a la planta quémala, sin olvidar las flechas del Locker, entra en el agujero y mata a ambos Lickers para que en el closet tomes lo que se encuentra dentro.

Ahora sal y abre la puerta, mata a las plantas y entra la puerta sin olvidar la planta que existe. Ahora baja las escaleras entra la puerta y en el siguiente cuarto mata a los Lickers. Luego entra y sigue hasta la Save Room y ve al laboratorio de los Birkin, mata a los Zombies y entra para coger la Lab Card Key, regresa al Locker y coge las municiones. Entonces ve a la sala de máquinas y verás a Annette, habla y luego verás a Leon, luego ve a la caja. INVENTARIO: Handgun, Bullets, Grenade Launcher.

Ahora regresa al cuarto central y toma el camino azul, abre la puerta de la tarjeta y mata a los Zombies, no olvides tomar las granadas y la vacuna, ponla en el mecanismo y donde está el MO Disk, presiona el panel para crear la Base de la vacuna. Entonces regresa al laboratorio de los Birkin y usa la base en la máquina para crear la vacuna, entonces ve a la caja y graba. INVENTARIO: Grenade Launcher (Acid Rounds), Fire Rounds, Grenades, MO Disk y todos los ítems de salud que tengas.

Ahora regresa al cuarto de los Zombies desnudos, usa el MO Disk y entra, continúa hasta activar el elevador y espera a que salga William Birkin.

· WILLIAM BIRKIN (II): este no está del todo fácil. Este jefe si es de cuidarse. Cuando empiece la batalla, dispárale con las Acid Rounds y cambiará de forma. Esta forma es un poco más resistente. Ten cuidado cuando salte, ya que te puede dejar gravemente dañado, pero tú sigue disparando con Acid Rounds hasta derrotarlo y no te llevará mucho tiempo. (Tomará al menos 18 Acid Rounds, pero si no tienes usa las Fire Rounds)

Entonces ve lo que te queda hacia el tren y disfruta el final.

5. Leon B Walkthrough.

Empezarás desde la otra parte del camión, sigue esquivando los Zombies hasta la puerta, entonces ve a la derecha a la pequeña cabina y toma la Cabin Key, ve a la cabina grande y usa la llave y descártala. En la cabina toma lo de la izquierda y sal, entonces sal y esquiva a todo Zombie y sube las escaleras, luego verás al helicóptero y entra la puerta de la izquierda.

En ese corredor no olvides que el cuerpo del policía tiene municiones, entonces ve a la puerta, baja y entra en la cabina de policía para tomar la Valve Handle. Ahora regresa al helicóptero y usa la Valve Handle para apagar el fuego y toma las municiones del helicóptero, entonces regresa al corredor y verás a Mr. X, ignóralo y ve al cuarto de estatuas, donde debes tomar la Blue Card Key y salir antes de que el Licker te lastime. Regresa a la Save Room y toma la Small Key.

INVENTARIO: Handgun, Bullets, Blue Card Key.

Regresa a la Main Hall y ni siquiera te molestes en tomar la Unicorn Medal, sólo baja la escalera y abre las puertas (no olvides tomar la Shotgun), entra en la del este y mata a los Zombies, entonces entra y examina al Zombie muerto

para balas, entra en la otra puerta y antes de la doble puerta verás a 2 Zombies, ignóralos y entra en la doble puerta y ve por la Red Jewel y unas municiones, ahora sal de allí y dirígete a la sala oscura para que puedas dejar la joya y no te olvides de tomar la Small Key.

Sube por las escaleras y toma la 2° joya, entra e la puerta y dirígete a la oficina STARS, toma la Magnum del locker. Sal y entra la puerta de fondo, mata a los Zombies con la Shotgun y toma la llave que dejará Sherry y luego verás a Claire, no olvides tomar las Handgun Parts y las municiones cerca del hoyo. Ahora ve a la sala de evidencias y toma las Shotgun Shells y entra en la otra puerta, mata a los Zombies y toma la Heart Key y sal por la puerta.

Ahora pasa a la Save Room del 2° nivel y toma las Red Jewels, ve al cuarto de las estatuas y ponlas matando al Licker, toma el King Plug y sal del cuarto directamente a la Save Room y deja el King Plug y ve a la puerta del oeste del vestíbulo. Entra y mata a los Zombies que se te opongan en el camino a la puerta azul, allí ve a la caja fuerte y pon la combinación 2236 para tomar lo necesario, entonces entra en la puerta de la Heart Key.

Al entrar ve detrás de las escaleras para tomar municiones, ve al cuarto de potencias y reactiva la energía. Entonces entra en el estacionamiento y conoce a Ada, ayúdala a mover el coche y ve directo a las celdas, habla con Ben y coge la Manhole Opener. Ahora ve a la perrera y usa ese ítem para entrar a la alcantarilla, ignora a las arañas y llega al otro extremo, ve a la Save Room y toma el King Plug, sal de allí y entra la otra puerta y ve al fondo para poner el Plug, entonces sal y encuentra a Ada.

Es hora de que con Ada vayas a conseguir la Club Key y unas Shotgun Shells y se las entregues a Leon (no olvides que en la Save Room debes tomar la Diamond Key) y entonces ve a la sala de autopsias, entra y mata a los Lickers, toma la Red Card Key y entra en el cuarto de armas y toma las municiones.

Ahora sube las escaleras y entra en el cuarto del vigilante, toma las Magnum Rounds y ve al cuarto de la masa de Zombies, ve al otro cuarto y entra en las puertas de llave, toma la Cog y el Rook Plug (no olvides que en el cuarto de la Cog te aparecerá Mr. X, pero ignóralo) y entonces regresa al vestíbulo y ve a la Save Room del 2° piso.

INVENTARIO: Handgun, Bullets, Magnum, Cog.

Ahora ve a donde conociste a Sherry con Claire y toma la Crank, entonces sal y mata a Mr. X, entonces ve a la librería, resuelve el acertijo y toma el Bishop Plug y luego ve a la puerta, ve a la siguiente y usa la Crank, sube y usa la Cog, entonces toma el Knight Plug y baja, ve a ver a Ben, luego regresa a la Save Room después de las alcantarillas.

INVENTARIO: Magnum, Rounds, ítems de recuperación, Knight, Bishop, Rook Plug.

Entonces entra en el cuarto y espera un momento.

· William Birkin (I): este no es la gran cosa, pero su rudeza es lo que lo hace peligroso, por eso cuando empiece el duelo, hazte lo más para atrás que puedas, para que luego uses la Magnum para debilitarlo y hacer que él mismo se arroje al precipicio.

Ahora coloca los Plugs en su lugar y ve a Ada, llévala contigo y ve por municiones al igual que lo hiciste con Claire, luego toma la Valve Handle de la caja y ve al elevador, y al bajar tomarás control de Ada. Con ella sigue los pasos de Annette hasta que la tires, entonces cruza el puente y baja las escaleras para conseguir el control, de Leon.

Entonces con él, ve por la puerta y a la izquierda para conseguir la Wolf

Medal y unas Shotgun Shells. Después date la vuelta y cruza los campos de arañas hasta llegar a un puente, usa la Valve Handle para bajarlo y al cruzar úsalo otra vez para subirlo, coge las hierbas y las Shotgun Shells, entra en la puerta y ve hacia donde está Ada.

Ya que tengas control sobre ambos, cruza el puente, ve hacia la izquierda y coge la Eagle Medal, entonces regresa al cuarto de arañas, coloca las medallas y entra la puerta, de este punto, sigue hasta el tren, actívalo y entra.

Ahora te encuentras en la fábrica (no olvides tomar la W. Locker Key localizada a la derecha del aparatejo ese), cruza las puertas y en el 1º corredor mata a los Zombies, ve a la izquierda y coge las Shotgun Parts, entonces sigue el camino y encuentra las escaleras. Aquí agarra unas buenas municiones y yo me llevaría la Custom Shotgun, deja a Ada y sal, ve por el elevador, entra la puerta y ve al fondo para conseguir la llave, pero entrará Mr. X así que ocúpate de él con la Custom Shotgun. Entonces regresa con Ada y usa la llave en el panel, para que veas que el trencito subió, pero antes toma un ítem de salud de la caja.

INVENTARIO: Magnum, Rounds, llave, ítem de salud.

Entonces sube al tren, actívalo y no olvides tomar las municiones que hay adentro.

· William Birkin (II): este es la fase que enfrenta Claire al principio del final, pero con Leon no conseguirá una apariencia más horrenda que la de costumbre. Este jefe se mata al igual que la vez pasada, con la Magnum y evita que se te acerque demasiado, ya que no es muy comprensivo y no tendrá piedad.

Ahora tendrás que dejar a Ada por un momento, tú sal a investigar y en cuanto caigas del techo, verás que no debiste dejar el ascensor. Entonces ve camino atrás, entra la puerta y empuja la caja, pero al ponerla en el ascensor no dejes poquito espacio, porque si no debes dejar el cuarto y volver a entrar. Entonces debes empujar esta caja para que quede entre cajas, pero tú debes ir a la caja primero.

INVENTARIO: Custom Shotgun, Shells, W. Locker Key.

Ahora baja el elevador, mata a los Lickers y activa el ascensor, entonces regresa todo por donde llegaste y entra en el ascensor, baja y mata a los Zombies. Luego entra por la derecha y sigue el camino azul, ve a la congeladora y transforma el Fuse Case a Main Fuse y colócalo en el cuarto central. Entonces entra en el camino rojo y abre la puerta, mata a las plantas (si notas ahora son más persistentes por su color) y entra en la puerta, mata a la de adentro y baja las escaleras, en el siguiente cuarto te acordarás de los Lickers, mátalos y continúa hasta la Save Room.

Luego ve al laboratorio de los Birkin y toma las Magnum Parts del Locker y la llave de la sala de potencias del escritorio. Entonces ve y deja las Magnum Parts en la caja porque más tarde servirán de mucho. Ahora lo que debes hacer es ir nuevamente por donde llegaste y encontrarás a Annette pero se azotará el lugar y entrará Mr. X, ignóralo o mátalos. Luego dirígete a las cajas, súbelas y entra en el cuarto de la sala de potencias, verás a Ada y verás también a Mr. X, pero por fortuna nuestro amigo cae al hierro y tú tendrás que coger la Master Key del cuerpo de Ada.

Desde aquí ve todo el camino hasta la sala de seguridad, ve por Sherry y entrarás en el elevador, de aquí la llevarás al tren y quedará segura, pero tú debes ir a la parte trasera por una llave.

INVENTARIO: Custom Magnum, Rounds, llave, 1 espacio vacío e ítems de salud.

Entonces sal del tren y usa la llave, entrarás en la zona decisiva y comenzará

la cuenta regresiva, cruza el puente y toma los enchufes, entra en la puerta y colócalos, pero aparecerá tu amigo Tyrant.

· Tyrant: este si que es un boss complicado, porque sus ataques son bastante ágiles para no dejarte mover por unos instantes. Lo que se debe hacer con él, es desatar toda tu furia con la Magnum y la Shotgun y casi cuando ya no le quede mucha energía, ADA (si creías que estaba muerta, te equivocas) te entregará el Rocket Launcher, así que al usarlo se muere instantáneamente.

Ahora regresa al tren, pero antes de entrar mata a los Zombies y quita la reja y entra en el tren, y échalo a andar. Ve el video y cuando empiece la desgracia ve a ver que sucede y verás que alguien te invade.

· William Birkin (III): este si que se ve horrible, su apariencia es de lo más repugnante y además sólo tiene por ayuda sus tentáculos, así que al pelear con él, debes usar lo que te quedó de Rocket Launcher y luego usa todo lo que traigas contigo para que se muera.

Ya que se muera, disfruta el video final.

6. Agradecimientos.

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

- * Willow por su ruta alterna en el último escenario.
- * sebacapo95 por un detalle en las armas.
- * 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:

- * Eternal Darkness: Sanity's Requiem.
- * Mega Man 7.
- * Mega Man 8.
- * Mega Man 9 (mejor conocido como Mega Man & Bass).
- * Pikmin.
- * Super Metroid.

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

7. Información Legal.

© Copyright 2003-2007 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.byethost17.com/>

8. 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 verá 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 ;)