

Resident Evil 3: Nemesis Mercenaries Guide (Spanish)

by tunchi

Updated to v1.0 on Jul 31, 2002

This walkthrough was originally written for Resident Evil 3: Nemesis on the PSX, but the walkthrough is still applicable to the PC version of the game.

Resident Evil 3: Nemesis
The Mercenaries: Operation Mad Jackal
Guía para Mikhail, Ranking "A" Versión 1.0
Por Juan Manuel "Tunchi" Ruiz
E-mail: tunchi_cvp@hotmail.com

CONTENIDO:

- 1_ INTRODUCCIÓN
- 2_ ANTES DE EMPEZAR
- 3_ GUÍA
- 4_ COPYRIGHT

1) INTRODUCCIÓN

Bienvenidos a mi guía para "The Mercenaries: Operation Mad Jackal". Ustedes se preguntarán por qué escribí la guía aparte de la que ya publiqué . El objetivo de esta guía es sacarse un ranking "A" en el minijuego; siguiendo el camino apropiado y teniendo MUCHA suerte. No tengo mucho más que decir acá, excepto por una cosa que me gustaría que quedara claro (chan chan chan chan...):

¡NO EXISTE EL RANKING "S" EN LA VERSIÓN NORTEAMERICANA/ESPAÑOLA DE RE3!

Phew ¿Les quedó claro? No importa qué tan bien juegues, cuánto dinero obtengas; no existe el ranking S en la versión USA (y en la versión en español tampoco, yo lo tengo en castellano y no lo obtuve) así que acá vamos por la "A". No es tan difícil sacarse "A" con Mikhail dado que es el más fácil; pero es difícil pasar la barrera de los \$2000. Esta guía está apuntada a superar dicha barrera y sacarse unos \$2040.

Pero asegurate de tener MUCHA experiencia en el minijuego; porque éste camino no va a ser fácil. Si te sentís preparado para una partida muy "estricta", donde vas a reiniciar al cometer el más mínimo error, seguí leyendo. ¿Listo? ¡Vamos!

2) ANTES DE EMPEZAR

REQUISITOS PARA SEGUIR ESTE CAMINO:

- Ya jugaste antes con Mikhail y salvaste como mínimo 5 personas.
- Tenés dominada la función de Esquivar (rodar ó apartarse del camino de los ataques enemigos). Eso te va a servir contra los Hunters.
- Les recomiendo las guías de JR Kerr y A.Redfield. Ellos tienen FAQs más detallados y (debo reconocerlo) son mejores jugadores que yo.
- Si jugaste bastante a RE3, ya debés tener un bonito repertorio de palabras cariñosas para decirle a los Hunters y zombies que te ataquen.

CARACTERÍSTICAS DE LA MISIÓN:

- Por supuesto, vas a sacar una A.
- Por lo tanto, vas a salvar a las 6 personas y matar a los 5 Nemesis.
- No vas a usar NINGÚN spray. Llorá, llorá.
- Vas a matar a Nemesis tipo II (en el área del micro chocado) sin usar el LANZACOHETES, para eso vas a usar el MAGNUM y los tres barriles. Este Nemesis sólo aparece si tenés más de 2 minutos cuando llegás a ese lugar.
- Tu vida y tu tiempo van a depender en gran parte de los "combos", es decir: matar varios enemigos con un solo tiro de ESCOPETA.
- Vas a tener que apretar SELECT y luego elegir "REINICIO" en caso de que recibas daño excesivo. Esa HIERBA MIXTA tiene que durar bastante.
- Vas a encontrar las seis áreas de bonus secretas.

LOS SOBREVIVIENTES:

¿Qué me dan cuando los salvo?

Persona	Lugar	Premio
Darío	Estación de Gas	14 CARTUCHOS DE ESCOPETA
Reportera	Oficina de la Prensa	14 CARTUCHOS DE ESCOPETA
Brad Vickers	Sótano del Restaurante	12 BALAS DE MAGNUM
Marvin Branagh	Generador	SPRAY DE AYUDA
Nicholai	Oficina de Ventas	SPRAY DE AYUDA
Carlos	Bar Jack	14 CARTUCHOS DE ESCOPETA ESPECIALES

CONSEJOS GENERALES:

- Corré SIEMPRE. Nunca sueltes el Cuadrado a menos que diga tal cosa.

- En varias partes de la guía voy a decir: "si no hacés esto bien, REINICIÁ". En esos momentos, hacé lo que digo al pie de la letra, en caso contrario vas a tener que reiniciar.

- Lo mismo se aplica para los barriles. Si no obtenés al menos lo mínimo que digo (por ejemplo: "conseguirás X segundos como máximo, XX segundos como mínimo). Si no conseguís el mínimo, SELECT--> REINICIAR.

- Cuando corrés y te acercás a las puertas, mantené X apretado sin soltar el Cuadrado, de esa forma podés abrir puertas incluso antes de tocarlas.

- Cuando usás la ESCOPETA, esperá hasta el último instante antes de disparar, para conseguir combos de hasta 4 zombies con un solo cartucho disparado.

- ...hablando de la ESCOPETA, muchas veces voy a decir: "dispará para conseguir un combo de [cantidad de enemigos] para [cantidad de tiempo]". Esto se refiere: en primer lugar está la cantidad de enemigos, y en el segundo está el tiempo. Normalmente estos combos se hacen con 1 solo cartucho.

ÁREAS SECRETAS:

Chequeá estos lugares en este orden para obtener bonuses de tiempo:

Basurero de la Prensa	2 segundos
Planta del Restaurante	4 segundos
Panel del Generador	8 segundos
Manguera del callejón	16 segundos
Policía que tenía la Foto A	32 segundos
Policía que tenía la Escopeta	64 segundos (!)

*** ***** ** *****
LOS PUNTOS DE CONTROL
*** ***** ** *****

En determinadas partes de la guía verán que digo: "PUNTO DE CONTROL". Ahí es donde tomo una pausa para controlar si te quedan suficientes municiones, el estado de tu energía, el tiempo que tenés, etc. Si no tenés lo mínimo indicado ahí, reiniciá.

Por último, les aclaro que la estructura de la guía será:

[NÚMERO DE HABITACIÓN]: [NOMBRE DE HABITACIÓN]
[ENEMIGOS]

[GUÍA]

- [NÚMERO DE HABITACIÓN] es el número que corresponde a cada lugar al que entres.

- [NOMBRE DE HABITACIÓN] es el nombre del área en que te encontrás.

- [ENEMIGOS]... adivinen qué significa :).

- [GUÍA] son las "instrucciones" para cada habitación, siempre presentes. Seguilas cuidadosamente. Si no hay instrucciones es porque simplemente tenés que atravesar la habitación y salir.

3) GUÍA

1: Teleférico

Enemigos: Ninguno

Salí por la puerta delantera con al menos 1:59:25 en el reloj.

2: Parada del Teleférico

Enemigos: 6 zombies

Cuando salgas del teleférico, doblá hacia la izquierda y avanzá hasta cambiar de cámara. Verás a 3 zombies que se te están acercando. Esperá hasta que se acerquen y dispará para conseguir un combo de 3 para 14 segundos (si gastás 2 cartuchos no importa); si tenés suerte podés hacer una Esquivada y disparar para sacar 16 segundos. Subite a la caja, bajá del otro lado, pasá por el medio de los zombies y salí de acá sin haber sido mordido y sin gastar más de 2 cartuchos.

3: "Lonsdale Yard"

Enemigos: 4 zombies, 1 zombie dormido

Ni bien entres, empezá a correr pegado al muro de la derecha. Cuando el zombie vestido de azul se te acerque, reventale la cabeza, luego acercate al zombie gordo y decapitalo para sacar 7 segundos. Seguí corriendo, dejá que el dormido te muerda la pierna y apretá los botones como loco para reducir el daño, 3segs. Ahora caminá dos pasos, esperá a que los zombies se te acerquen y tratá de hacer un combo de 2 por 7 (si hiciste combo con el dormido podés hacer un 3 por 14). Equipá el MAGNUM y salí.

4: Calle de cuervos

Enemigos: yo-qué-sé-cuántos cuervos

Corré. Los cuervos nunca te picarán. Salí por la puerta del otro extremo.

5: City Hall

Enemigos: 8 zombies

¿Tenés el MAGNUM equipado, no? Ni bien entres, mantené apretado R1 y apuntá un poco a la izquierda, luego matá al primer zombie con 1 tiro (si errás reiniciá). Luego avanzá hasta que puedas ver el barril, mantené R2 apretado, esperá hasta ver al menos SEIS zombies en pantalla, alejate un poco y dispará. Conseguirás entre 72 y 82 segundos (si conseguís menos reiniciá). Equipá la ESCOPETA y andá al camino de la derecha.

6: Calle de la Estación de Gas

Enemigos: 3 perros

Corré hacia la izquierda y esquivá al primer perro. Doblá a la derecha, luego a la izquierda y esquivá a los dos perros. Ahora parate detrás del auto con la bandera yanqui, esperá a que se acerquen los 2 perros y dispará para herir un perro y posiblemente matar a otro. Ahora el otro perro se acerca, matá a los dos que quedaban (20 segundos si tenés suerte) y entrá a la Estación de Gas. NO GASTES MÁS DE 2 CARTUCHOS ACÁ.

7: Estación de Gas

Enemigos: 4 zombies, 1 dormido/Darío

Equipé el MAGNUM y volale dás cabeza al primer zombie. Corré al otro lado del mostrador y dejá que el zombie te muerda la pierna ("Forcejeá", quiero decir: apretá los botones para reducir el daño). Equipé la ESCOPETA, entrá al taller y caminé unos pasos. Disparé una vez para matar 1; 2; ó hasta 3 zombies con un cartucho; en caso de no matar a los 3, volvé a disparar hasta matar a todos. Ahora acercate a Darío para conseguir 20 segundos y agarrá la caja de 14 cartuchos. Salí.

6: Calle de la Estación de Gas

Enemigos: Ninguno (porque ya mataste a los perros, ¿no?)

Volvé al City Hall.

5: City Hall

Enemigos: Ninguno

Salí por el camino del centro.

---PUNTO DE CONTROL #1---

Tu energía está en BIEN; el único daño que recibiste fueron 2 mordiscos en la pierna.

Acabás de salvar al primer sobreviviente.

Te queda poco menos de 3 minutos en el reloj.

Municiones:

ESCOPETA cargada, entre 20 y 28 cartuchos separados.

MAGNUM cargado, 16 balas separadas.

LANZACOHETES sin usar, 8 cohetes.

Todavía no usaste tu HIERBA MIXTA.

---FIN DEL PUNTO DE CONTROL #1---

8: Calle de la Prensa

Enemigos: 8 zombies

Corré desde la entrada hasta el centro para que la cámara cambie. Movete hacia los costados para que los zombies te vean y se acerquen, cuando estén juntos y cerca, disparé 2 veces para matar hasta a 5 zombies y conseguir unos 56 segundos. Si queda alguno, volale la cabeza. Equipé el MAGNUM y entré por las puertas dobles de la Prensa.

9: Primer Piso de la Prensa

Enemigos: 2 Hunter Betas

Apenas entres, apreté R1 y X para matar al primer Hunter, luego solté y subí las escaleras. Cuando llegues casi al tope de las escaleras (cerca del penúltimo fueguito), apreté Arriba+R1 para Esquivar (¡ding! de 2 segundos) al segundo Hunter. Sin soltar Arriba apreté R1+X para matarlo y conseguir 8 segundos. Subí las escaleras y entré por la puerta verde.

10: Segundo Piso de la Prensa

Enemigos: 5 zombies/Reportera

Apenas entres, disparará una vez con MAGNUM para matar a una chica zombie que no podés ver. Equipá la ESCOPETA, avanzá hasta la puerta abierta, da 2 pasos y dispará. En caso de encontrar zombies en la puerta, matálos antes de entrar. Volale la cabeza a la zombie que está a tu derecha, luego girá a la izquierda y matá a las otras 2 zombies, preferiblemente con 1 cartucho (2 está bien). Rescatá a la reportera para obtener 20 segundos y otros 14 cartuchos para tu ESCOPETA. Salí por donde viniste.

9: Primer piso de la Prensa
Enemigos: Ninguno

Des-equipá las armas y bajá las escaleras rápido. Salí por las puertas dobles.

8: Calle de la Prensa
Enemigos: Ninguno

Antes de volver, no te olvides de pasar por la puerta del fondo y chequear el basurero para conseguir 2 segundos. Después volvé a la calle y entrá por la puerta enfrente del City Hall.

11: Callejón "T"
Enemigos: 3 perros

Equipá la ESCOPETA. Bajá las escaleritas y seguí avanzando. Girá a la izquierda sin ser mordido por los perros. Subí las escaleras, pero luego hacé un 180°, apuntá abajo y dispará. Podés conseguir 4 segundos (1 perro); 10 segundos (2 perros) ó si tenés suerte 20 por los 3. Si conseguís 10 volvé a disparar, luego equipá el MAGNUM y entrá por la puerta trasera del Restaurante.

12: Restaurante
Enemigos: 3 Hunter Betas

Inmediatamente después de entrar, apretá R1+X para MAGNUMear (jeje...) al primer Hunter. Corré hacia tu derecha, pero mantené X apretado mientras corrés. Acercate a la escalera y cuando el juego te pregunte si querés bajar, decí "sí".

13: Sótano del Restaurante
Enemigos: 6 zombies

Equipá el MAGNUM. No podés autoapuntar hasta que oigas "Help". Cuando lo oigas, R1+X para matar al zombies de tu izquierda. Soltá R1, luego volvé a apretarlo para darte vuelta y disparale a la zombie que está atrás tuyo (y que no podés ver). Equipá la ESCOPETA y corré hasta ver a todos los zombies. Dispará 1 ó 2 veces para derribarlos a todos, luego rescatá a Brad para obtener 20 segundos y 12 BALAS DE MAGNUM. Recargá todo, equipá el MAGNUM y subí las escaleras.

12: Restaurante
Enemigos: 2 Hunter Betas (porque ya mataste uno)

Corré derecho desde tu posición. Cuando cambie la cámara y veas al primer Hunter, R1+X para ponerlo a dormir. Avanzá pasando las mesas, cuando veas al último Beta, Esquivalo apretando R1 rápidamente, luego dispará para eliminarlo. Andá al fondo, pasando las puertas, y tocá la planta para conseguir el bonus de 4 segundos. Equipá la ESCOPETA y salí por las puertas dobles.

14: Calle del Restaurante

Enemigos: 7 zombies

Baja por la calle pegado al muro de tu derecha. Esquivá a los cuatro zombies, pasá por al lado del barril y apuntá a los zombies de tu derecha. Acercate y dispara DOS veces con la ESCOPETA para ganar 14 segundos= 3 zombies muertos. Ahora equipá el MAGNUM, apretá rápido R2 para apuntar al barril, y dispará. ¡Ding! 33 segundos, ¿no? Apuntá con R1 a la chica zombie que quedó viva y disparale para ganar 43 SEGUNDOS (en realidad sólo añade 10 a lo que ya conseguiste). Equipá el LANZACOHETES y entrá por la puerta de la izquierda.

15: Área de construcción

Enemigos: 1 Nemesis

Baja las escaleras y corré hasta ver a Nemmy. Cuando se acerque (a una distancia que no pueda esquivarte), dispará un cohete para obtener 10 segundos y noquearlo. Ahora parate detrás de Nemesis, esperá a que se levante y haga la pose y disparale otra vez. 20 segundos. Subí por las escaleras y baja por el ascensor.

---PUNTO DE CONTROL #2---

Mas ó menos en la mitad de la misión.

Tenés como MÍNIMO 3 minutos, como máximo 5.

Tu energía está en BIEN, todavía no usaste la Hierba pero recibiste algunos golpes; sin embargo SEGUÍS EN "BIEN".

Municiones:

ESCOPETA cargada con 7, entre 20 y 15 cartuchos sin usar.

MAGNUM recargado (6), exactamente 17 balas sin usar (de otra forma reiniciá).

LANZACOHETES con 6 cohetes cargados.

Ahora vas a salvar a Marvin.

---FIN DEL PUNTO DE CONTROL #2---

16: Calle del Generador

Enemigos: 3 arañas

Equipá el MAGNUM. Matá a la primer araña con un tiro hacia abajo. Lo mismo con la segunda y la tercera, pero tratá de no errar tiros. Entrá por la puerta del fondo.

17: Callejón

Enemigos: 2 Drain Deimos

Ignorá a los dos bichos y entrá por la otra puerta, a tu izquierda.

18: Generador

Enemigos: 7 zombies/Marvin

Equipá la ESCOPETA. Caminá 2 pasos y dispará contra los 2 zombies de la habitación a tu derecha (puede ser que gastes 2 cartuchos pero está bien). Los zombies enfrente tuyo ya están a la vista, ¿no? Acercate a ellos sin que te muerdan y dispara dos veces. Entrá a la habitación de la izquierda (donde Jill encontraba el fusible) y chequeá el panel del medio para los 8 segundos. Girá 180°, volale la cabeza al zombie y entrá al lugar donde está Marvin. Matá al zombie que está cerca suyo y rescatalo para conseguir 20 segundos y un SPRAY DE

AYUDA. Equipá el MAGNUM y salí.

17: Callejón

Enemigos: 2 Drain Deimos

Volvé a ignorarlos y entrá por la puerta que usaste antes.

16: Calle del Generador

Enemigos: Ninguno (porque ya mataste a las arañas)

Corré y subí al ascensor.

15: Área de construcción

Enemigos: ninguno

Bajá las escaleras y entrá por la puerta del camino del medio. Equipá el MAGNUM.

19: CALLEJÓN DE HUNTERS (;PELIGRO!)

Enemigos: 3 Hunter Betas

ADVERTENCIA: NO ENTRES A ESTE LUGAR EN "PRECAUCIÓN"

Si estás en "Precaución" amarillo ó naranja, curate antes de entrar.

Apenas entres, R1+X para matar al primer Beta; luego corré a tu izquierda (el Beta #2 se acerca) y luego frená y da dos pasos hacia atrás. El Beta #2 salta y erra el golpe, apretá R1+X para no errar con Magnum, 6 segundos. Seguí avanzando hasta ver al tercer Beta, pero no dejes de correr cuando te vea. Seguramente saltará y errará el garrazo al igual que el Beta #2. Matálo de un tiro, equipá la ESCOPETA y entrá por la otra puerta. Recibir un golpe acá es perdonable, pero es posible pasar este lugar sin recibir daño.

---PUNTO DE CONTROL #3---

Te quedan más de 3 minutos.

Tu energía está en "BIEN". Si estás en "BIEN" y no usaste la hierba para curarte, vas por el buen camino; si ya la usaste se pueden complicar las cosas más adelante. Quizá estés en "PRECAUCIÓN" amarillo, pero es perdonable.

Salvaste a los primeros 4 sobrevivientes.

Municiones:

ESCOPETA recargada, entre 20 y 14 cartuchos en el inventario.

MAGNUM recargado, EXACTAMENTE 14 balas sin usar.

LANZACOHETES con 6 tiros disponibles.

Un SPRAY DE AYUDA sin usar (y que NUNCA pensás usar).

---FIN DEL PUNTO DE CONTROL #3---

20: Oficina del garage

Enemigos: 5 zombies dormidos

Desde tu posición al entrar, caminá un paso y apuntá la ESCOPETA hacia abajo para conseguir 7 ó 14 segundos, luego dispará otra vez para sacar 24 segs. Podés ignorar al último zombie, pero si tuviste suerte lo matás con el primer/segundo tiro. Salí por la otra puerta.

21: Estacionamiento
Enemigos: 8 zombies

Volale la cabeza al zombie de tu derecha; luego lo mismo con el de tu izquierda. Seguí avanzando hasta que puedas ver el barril. Cuando se acerquen los 3 zombies al barril, R2+X para matarlos con la ESCOPETA. Acá hay un misterio: Matar a 3 zombies te da 14 segundos, ¡pero acá conseguís 24 segundos por matar a 3! Si tenés más de 14 cartuchos sin usar, podés usar 2 para matar a los 3 zombies restantes; en caso contrario, pasá por el medio de los zombies sin ser mordido y escapá por la puerta que lleva a la calle. Equipá el MAGNUM

22: Área del micro chocado
Enemigos: 1 Nemesis Tipo II (si tenés más de 2 minutos)

Bien, si seguiste este camino bien deberías tener mucho más de 2 minutos; así que:

¡ES MOMENTO PARA EL DUELO CON NEMESIS TIPO 2!

Corré con MAGNUM equipado hasta que veas a Nemesis saltar del micro. Pasá de largo y pegate al lado del barril a la izquierda de Nemmy. Cuando Nemesis haga la pose (¡MMNYERRAH!), dispará 1 tiro con MAGNUM. Ahora Nemmy se enojó y viene corriendo hacia vos. Corré pasando por su derecha y lo verás errar un golpe; apretá R2+X para dispararle al primer barril. Recordá: El truco está en apuntar de forma que Nemmy sea golpeado por el barril y el disparo al mismo tiempo. "Uwwwwh" es lo que oís. Si le disparás al barril equivocado, reiniciá. Girá 180° y repetí la táctica de "correr-pararse al lado del barril-correr-disparar" con el barril #2. La explosión del segundo barril debería dejarlo arrodillado en el suelo. Ahora volvé por el camino donde viniste, parate al lado del último barril, y esperá a que Nemesis venga (no te persigue porque NO le diste ningún tiro para "levantarlo"). Cuando se acerque, ootra vez esquivá su golpe, alejate y disparale al último barril. Seguramente esto no alcanza para matarlo. Recargá el MAGNUM y disparale 1 tiro por vez, luego corré. Lo normal sería que lo mates con 2 tiros más, 3 es perdonable. Si tenés MUCHA suerte, los 3 barriles alcanzan para matarlo, pero no es probable que eso suceda.

¡FIN DEL DUELO!

Una vez que termines (deberías estar en "BIEN"), equipá la ESCOPETA y dirigite a la verja metálica y abrila para entrar en...

23: Callejón de la manguera
Enemigos: 1 Nemesis con Lanzacohetes, 4 zombies
(cambió la musiquita, ¿vishte?)

Esta habitación *asusta*, pero es fácil. Dale un escopetazo en la cabeza al zombie enfrente tuyo, luego avanzá hasta que veas a Nemesis corriendo.

[Pausa medio dramática, medio terrorífica.]

Vos: "¡AHHH! ¡NEMESIS ME QUIERE PEGAR!"
Zombie: "¡Don't worry my friend, yo te cubro!"
Nemesis: "¡Graaaaghhh!"

[Piña]

Zombie: Adiós torso...
DING: 3 segundos

Ehem... ahora Nemesis te encañona. Equipá el LANZACOHETES rápido y apretá R1+X para disparar el primer cohete, noquear a Nemesis y conseguir 10 segundos. Si por alguna razón le pegás un cohete a algo que no sea Nemesis, REINICIÁ. Equipá la ESCOPETA y barré a los zombies que se te acerquen. Cuando Nemesis se levante, dispará otro cohete cuando haga la pose, para matarlo y ganar 20 segundos. Andá al fondo del callejón y chequeá la manguera para obtener otros 16 segundos. Salí por la puerta más cercana a la manguera (la que no usaste). Si recibiste algún cohete por parte de Nemmy, usá ahora la HIERBA MIXTA (¿seguiste bien el camino?).

24: Callejón del mercenario muerto
Enemigos: 3 Drain Deimos

Corré. Los Deimitos no te tocarán un pelo. Dale a la puerta del otro extremo.

25: Calle de la Comisaría
Enemigos: yo-qué-sé-cuántos-cuervos

Corré y entrá por la otra puerta. Jamás verás ningún cuervo.

26: Callejón de la boca de incendios
Enemigos: 8 zombies

Equipá la ESCOPETA. Corré por el camino de la derecha y acercate cuidadosamente a los zombies que bloquean tu camino, hasta que al menos tres de ellos te vean y empiecen a perseguirte. Luego girá 180°, tomá distancia y mantené apretado R2. Los zombies comienzan a acercarse. No dejes de apuntar al barril. Cuando uno de ellos esté MUY cerca tuyo, fire. ¡BOOM! Unos 42 segundos obtenidos, ¿no? Matá a cualquier otro zombie y entrá por el camino de la derecha.

27: Camino de la Oficina de Ventas
Enemigos: *Muchas* sanguijuelas

Corré derecho sin detenerte, con X apretado. Las sanguijuelas saltan demasiado tarde como para morderte. Entrá en la puerta del otro extremo.

28: [¿cómo lo describo?] antes de la Oficina de Ventas (¡ya sé: "relleno"! :)
Enemigos: 2 Brain Suckers

Equipá el MAGNUM. Caminá a tu izquierda; cerca del muro más lejano y verás a los dos Brain Suckers. Disparáale al primero (apuntá hacia abajo si se acerca demasiado) y luego discutí con el segundo que está trepado al muro (pero esperá a que baje para no errar). NO ERRES MÁS DE 1 DISPARO. Equipá la ESCOPETA y entrá en la Oficina.

29: Oficina de Ventas
Enemigos: 8 zombies (¡gulp!)

Equipá la ESCOPETA y despeiná al zombie adelante tuyo. Avanzá hasta ver a los otros dos zombies y disparáales de cerca para ganar 7, quizá 14 segundos si alcanzaste al zombie de más adelante. Rodeá el escritorio por tu izquierda, matá al zombie vestido de blanco y entrá en el...

30: Almacén de la compañía farmacéutica
Enemigos: 3 Hunter Gammas/Nicholai

ES HORA DEL ALMUERZO DE LOS GAMMAS.

PROHIBIDO ENTRAR A ESTE LUGAR EN "PRECAUCIÓN".

Si estás en "PRECAUCIÓN" vas a tener una desagradable experiencia acá.
Equipá el MAGNUM. Esperá hasta oír el "¡Don't come any closer!" de Nicholai; en ese momento apretá R1 and X para liquidar al primer Gamma.

Mi estrategia para los otros dos Hunters es: Corré hasta la esquina (al lado del primer estante) pero luego girá 180° y retrocedé para que uno de los Gammas salte y le pegue al aire. Ahí está tu oportunidad para MAGNUMearlo. Hacé lo mismo con el tercer Hunter y rescatá a Nicholai para obtener 20 segundos y un SPRAY DE AYUDA. Salí.

---PUNTO DE CONTROL #4---

Te quedan como mínimo 4 minutos.

Tu energía está en "BIEN", pero ya usaste la HIERBA MIXTA.

Municiones:

ESCOPETA cargada con 7, quizá un par de cartuchos sueltos, pero lo dudo.
MAGNUM recargado, quizá un par de balas sin usar, no importa si no quedan más.
LANZACOHETES con 4 cohetes cargados.

Te quedan los 2 SPRAYS DE AYUDA, pero no pensás usarlos. ¿Te parece muy difícil? Vaaaaamos... yo dije que había que tener experiencia :P .

Salvaste a 5 sobrevivientes y encontraste 4 áreas secretas.

---FIN DEL PUNTO DE CONTROL #4---

29: Oficina de Ventas

Enemigos: 2; 3; hasta 4 zombies

No hay drama; ya mataste a los que bloqueaban tu camino entre ésta puerta y la salida, así que tenés el camino despejado para salir. ¡Go go go, move it!

28: [sigo sin poder describirlo] antes de la Oficina de Ventas

Enemigos: Ninguno (porque ya mataste a los Brain Suckers, ¿no?)

Volvé a salir por la otra puerta.

27: Camino de la Oficina de Ventas

Enemigos: *Muchas* sanguijuelas

Me estoy volviendo repetitivo... ¿ya sabés qué tenés que hacer, no?

26: Callejón de la boca de incendios

Enemigos: entre 2 y 4 zombies restantes

Si tenés 7 cartuchos en la ESCOPETA, podés usar hasta 2 para barrer a los zombies que quedaron y luego entrar por la puerta metálica; tratá de hacer combos.

31: Callejón de los policías muertos

Enemigos: 3 perros

Girá a la derecha, esquivá al perro y examiná el cuerpo del policía para obtener 32 segundos (¡yeehaw!). Ahora, si tenés más de 5 cartuchos podés hacer combos de hasta 3 por 20 con 2 cartuchos. Si tenés 5 ó menos cartuchos (lo cual es más

probable), esquivá a los perros (OK, puede que te muerdan una ó dos veces) y entrá por la puerta que está detrás de la pila de madera.

32: Callejón "T"

Enemigos: 2 Nemesis con Lanzacohetes (!!)

Hacé todo esto muy cuidadosamente.

Equipá el LANZACOHETES. Corré hasta ver las escaleras a tu derecha. Dispará un cohete al fondo para noquear al Nemesis #1= 10 segundos. Ahora girá 180° y retrocedé. "Tap tap tap", es lo que oís cuando Nemesis #2 se acerca. Dale un cohetazo cuando lo tengas al alcance (otros 10 segundos). Ahora "Tap tap tap"; Nemesis #1 está buscando la revancha. Esperá hasta que el #2 se levante y haga la pose, para dispararle un cohete a cada uno y conseguir 50 segundos. Bajá las escaleras y entrá al Bar.

NOTA: Si alguien tiene una forma más fácil para vencer a los Nemesis gemelos, mándenme un mail y avísenme. Sí, ya sé que hay un barril. No, no me sale bien.

33: Bar Jack

Enemigos: 6 zombies/Carlos

Equipá la ESCOPETA. Da un paso caminando y dispará contra el zombie enfrente tuyo (7/14 segundos). Luego avanzá hacia donde están los zombies agrupados y usá 2/3 cartuchos para matarlos (hay 5); obtendrás unos 34 segundos. Ahora andá atrás del mostrador y volále la cabeza al zombie que está solo. Rescatá a Carlitos para obtener 14 Cartuchos Especiales y 20 segundos. Recargá todo, equipá el MAGNUM y salí por la puerta delantera.

---PUNTO DE CONTROL #5---

Te quedan unos 6 minutos como mínimo.

Tu energía está en "BIEN" (verde), ya usaste la HIERBA MIXTA pero ningún spray.

Municiones:

ESCOPETA sin cartuchos comunes, 7 especiales cargados. Quizá te quede 1 cartucho común, lo dudo.

MAGNUM con 3 ó 4 balas que te quedan, sin recarga.

El LANZACOHETES ya se nos fue.

2 SPRAYS DE AYUDA que no usaste.

---FIN DEL PUNTO DE CONTROL #5---

34: Calle del Bar Jack

Enemigos: 2 Hunter Betas

Girá a la derecha y apretá R1+X para liquidar al Beta al lado tuyo. Subí las escaleras. Ahora el segundo Beta te ve y corre hacia vos (¿estás en "BIEN", no?). Corré hacia tu derecha zigzagueando y el Hunter saltará arañando el aire. R1+X para mandarlo al Más Allá (2 balas te quedan, ¿no?). 180° y entrá por la puerta de metal.

35: Callejón del policía muerto

Enemigos: 8 zombies

Equipá la ESCOPETA. Corré y subí las escaleras, cuando la cámara cambie disparáale al zombie de enfrente tuyo (que no podés ver). Seguí avanzando y usá los Cartuchos Especiales para barrer a los zombies de más adelante; seguramente obtendrás un "2 por 7/3 por 14". Cuando llegues a la bifurcación, dispará 2 veces contra los zombies enfrente tuyo, luego soltá y volvé a apretar R1 para darle a los zombies que están detrás de Mikhail (24/34 segundos, sí). Bajá por la abertura y chequeá el cadáver del policía para obtener 64 segundos. Subí rápido las escaleras y salí por la puerta de "arriba" según la cámara. Recargá todo (7 cartuchos te sobran).

36: Callejón antes del Almacén

Enemigos: 3 Hunter Betas

SI NO ESTÁS EN "BIEN", TU PARTIDA SE TERMINA ACÁ.

Equipá el MAGNUM. Caminá 2 pasos cuidadosamente y dispará auto-apuntando para matar al Hunter que podés ver. Caminá otros dos pasos pasando su cadáver y dispará a ciegas (auto-apuntando) para obtener posiblemente 15 segundos al matar al otro Beta. Quizá te veas obligado a Esquivar en ésta habitación, pero ES POSIBLE salir sin recibir daño. Si mataste al segundo Hunter, tenés el camino despejado para entrar en la puerta más cercana.

37: Camino del Almacén

Enemigos: yo-qué-sé-cuántos-cuervos

Una vez más, "simplemente" corré derecho y dale a la puerta del otro extremo.

38: Almacén

Enemigos: 8 zombies

Equipá la ESCOPETA y despeiná al zombie más cercano a tu posición. Avanzá, acercate a las escaleras y esperá a que los zombies suban; cuando se acerquen, ¡hacé que sientan el poder del plomo! Dispará y barré a todos los zombies delante tuyo con los 7 Cartuchos Especiales que te quedan. Si te quedás sin munición y queda algún zombie, dejá que te muerdan y apretá los botones para apartarlos del camino; aunque dudo que quede alguno vivo. Cuando mueran todos, des-equipá la ESCOPETA, subí las dos escaleras y entrá a la oficina.

¡SÍ! ¡LO TERMINASTE! ¡YUPIIIIIII!

"Bien, eso fue impresionante. Te ganaste tu recompensa y tu libertad", dice el Jefe Irons (reciclado del RE2 :).

Ahora verás tu resultado. Dejáme ver si adivino:

Tiempo: Entre 8 y 10 minutos

Grado: A, por supus

Recompensa: Entre \$2000 y \$2300

Éste fue mi máximo récord:

Tiempo: 10' 33''

Grado: A (¡LA "S" NO EXISTE EN LA VERSIÓN YANQUI!)

Recompensa: \$2368 :)

4) COPYRIGHT

Esta guía es propiedad única de Juan Manuel Ruiz (Tunchi), autor de la guía. Es sólo para uso personal, y no puede ser alterada ni modificada sin mi permiso. Si alterás esta guía y después la publicás con tu nombre, me veré obligado a usar conjuros de magia negra para devorar tu alma por Internet, luego haré un poderoso ritual indio para revivirte, te volveré a matar con mi lanzacohetes favorito y enterraré tus restos pulverizados en el Cementerio de Flores. Por ahora, esta guía se puede ver en:

www.neoseeker.com

www.gamefaqs.com

Si encontrás esta guía en otro sitio, por favor avisame inmediatamente, porque eso se llama PROPIEDAD ROBADA. Si querés tener esta guía en tu página, pedime permiso por e-mail. Mi respuesta seguramente será positiva, pero si publicás esta guía en tu página sin mi permiso, voy a averiguar dónde vivís y contratar a un ejército de ositos Teddys para que destruyan tu casa, rompan tus consolas y despedazen todos tus peluches de la competencia. Sí, todos :P.

Si querés decirme tus récords, contribuir a la guía, hacerme un comentario, discutir sobre videojuegos, ó lo que se te ocurra, mi e-mail es :

tunchi_cvp@hotmail.com.

Bueno, ya está todo dicho, así que...

Con un saludo cordial,

Tunchi se despide.
