

Resident Evil 3: Nemesis FAQ/Walkthrough (Spanish)

by tunchi

Updated to v2.22 on Mar 24, 2005

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.

```
*****
Guía de Resident Evil 3: Nemesis - Versión 2.22.
Por Juan Manuel "Tunchi" Ruiz
Terminada el 1/7/02
Última actualización: 13/1/05
E-mail del autor: ruiz_tunchi@hotmail.com
*****
```

```
=====
0) Actualizaciones
=====
```

--

Versión 1.00 - 1/7/02

Primera versión de la guía, como indica el título.

Versión 1.10 - 15/7/02

Modifiqué el Copyright, diciendo que ahora se puede ver esta guía en psxcodez.com. Nah, nada más :)

Versión 2.00 - 18/7/02

Añadí la sección LOS ENEMIGOS, la cual no podía faltar en una guía para este juego.

Versión 2.10 - 23/7/02

Añadí las múltiples soluciones del puzzle de las ondas (;finalmente!).

Versión 2.11 - 26/5/04

Mucho tiempo sin tocar la guía... esta vez sólo hice una renovación en el Copyright, porque hay un nuevo sitio en el que está disponible este documento.

Versión 2.21 - 13/1/05

Corregí algunos errores aislados de ortografía y del formato de los párrafos. El formato de las secciones y el dibujo ASCII cambiaron un poco. También agregué la Guía para los Mercenarios (sonrían!) y la sección Política de E-Mail, por favor léanla antes de contactarme.

Versión 2.22 - 25/3/05

Cambié mi dirección de e-mail, la nueva es: ruiz_tunchi@hotmail.com. Los mensajes que se manden a la dirección anterior no serán respondidos.

--

=====
Contenido
=====

- 0) Versiones
- 1) Introducción
- 2) Política de E-Mail
- 3) Lo Básico
- 4) Los Enemigos
- 5) Nemesis
- 6) Las Armas
- 7) Dificultad del Juego
- 8) Guía del Juego
- 9) Los Finales
- 10) Los Secretos
- 11) Guía para Los Mercenarios
- 12) Agradecimientos
- 13) Copyright

--

=====
1) Introducción
=====

Estoy de vuelta para brindarles otra guía de Survival Horror. Originalmente, este documento vio la luz de la Web en el año 2002, y fue engendrado sin otra razón que para hacer algo con mi tiempo libre. Pero aunque usted no lo crea, no es tan fácil hacer una guía de RE3. ¿Por qué Porque a diferencia del resto de los otros Resident Evils, el RE3 no sigue un único camino lineal, sino que hay varios caminos que dependen de a dónde vayamos, en qué orden, y las decisiones que vayamos tomando. También está el hecho de los puzzles, que algunos tienen varias soluciones y otros son aleatorios. Y como si esto fuera poco, también está Nemesis, la nueva arma biológica de Umbrella, que además de ser quien alarga el título del juego es el encargado de meterte miedo e intentar matarte nada menos que 11 veces a lo largo de todo el juego. En el punto 3 de esta guía podés ver cómo vencer a cada una de sus distintas formas. Sin embargo, quiero que quede clara una cosa: ESTA NO ES UNA GUÍA "ANTI-NEMESIS". Si buscan una "guía anti-Nemesis", les sugiero (chivo) leer la Kill-All Nemesis Walkthrough, hecha por Nathan Norris (fin del chivo).

Otra cosa, yo tengo la versión en español do juego, por lo tanto los nombres de los ítems aparecerán en es(t)e idioma.

Por último, les aclaro que esta guía está apuntada al MODO DIFÍCIL, así que si vas a seguir los pasos que muestro acá, asegurate de tener suficiente experiencia en el juego, o mejor dicho, haberlo terminado en Modo Fácil una vez. otra razón para elegir el modo difícil es que al matarlo, Nemesis dejará un objeto especial, en general piezas de armas que podrás usar para armar nuevos "chumbitos". Te aclaro que esta guía no está enfocada en ningún objetivo en especial (como velocidad o ranking A). Pero la idea es conseguir los objetos extra, aunque bien podés seguir la guía sin luchar siempre que aparezca Nemesis. Además, el Modo Fácil no necesita ninguna guía, ¡seamos realistas!

Si mi palabra tiene algún valor (y creo que lo tiene, en vista de que soy yo quien escribe y ustedes quienes leen), doy fe de que todo este documento fue elaborado por mí mismo, excepto la(s) solución(es) del puzzle de las ondas de agua, que son cortesía de "Ghidrah", conocido en los foros de neoseeker.com.

Bueno, ya estamos listos, ¿no? Así que en marcha. Y basta de discursos míos, de cualquier forma a ninguno de ustedes le interesa, ¿no?.

--

=====
2) Política de E-mail
=====

Lo crean o no, esta guía es la responsable de que lleguen MUCHOS mensajes a mi bandeja, algunos de los cuales tienen contenido sumamente estúpido. No es que no quiera que me contacten (si es para eso que dejo mi dirección en todas las guías), pero quisiera, de ahora en más, agregar ciertas pautas al contacto por parte de lectores, webmasters y público en general.

* *** *****
A los Lectores
* *** *****

- NO intenten contactarme por MSN Messenger. Después de un par de meses de haberlo permitido, me doy cuenta de las consecuencias que trae: mi lista de contactos se amplía a más no poder, y casi todos los que lo usan preguntan cosas ya respondidas en la guía, o que no tienen nada que ver con ella, como dónde vivo, con quién paso las fiestas, y demás cosas que no vienen al caso. Por no decir que la mitad de ellos me agregan al pedo, porque no dicen absolutamente NADA y sólo me tienen ahí para... bueno, no sé para qué. Además, intentar hablar con tantas personas al mismo tiempo es bastante difícil, y muchos me hacen encargos, preguntas repetidas, etc, y por cuestiones de tiempo no puedo atenderlos a todos al mismo tiempo. Así que lo repito:
NO intenten contactarme por MSN Messenger. Usen el e-mail, como se venía haciendo desde que publiqué por primera vez la guía, y todos contentos.

Antes de mandar sus e-mails, por favor tengan en cuenta lo siguiente:

- Titulen el mensaje con una línea (Asunto) que explique bien el contenido, como "Pregunta sobre RE3", "Resident Evil", "Guía RE3" o algo así. En caso contrario, podría borrarlo accidentalmente, creyendo que es una propaganda, cadena o algún virus que circula.

- NO manden preguntas que ya fueron respondidas en la guía. Si tienen tiempo suficiente para comprar un videojuego y desperdiciar sus días jugándolo,

también deberían tenerlo para leer un texto y buscar la respuesta a su problema en concreto. Cualquier e-mail que contenga preguntas ya respondidas acá, será ignorado.

- Manden mensajes legibles. Algunos e-mails que me han llegado parecen haber sido escritos por chicos de cuarto grado, pero en este caso no tienen excusa. No quiero ponerme exquisito, pero les pido que mantengan una ortografía que permita que su mensaje se entienda. Cuando a uno le llegan cosas como "hla kmo va, ,oie me puedes halludar con esto no le puedo ganrht a nemesis qando aprec en la kmisaria ok grax chao", no le dan muchas ganas de responder... y a veces ni siquiera pueden entenderse.

- Manden *sólo el mensaje*, eso significa, nada de imágenes, archivos, links ni datos adjuntos que yo mismo no haya pedido. Tampoco escriban con letra tamaño 79; me gusta leer los mensajes que me llegan, pero no esperar a que se carguen. Los e-mails de esta clase tampoco van a recibir respuesta.

- Ubiquen lo que ustedes mismos quieren saber. No hagan preguntas como "¿Me podés pasar algunos trucos para [insertar nombre de juego]?", porque eso ya está respondido en la guía, y la pregunta ni siquiera tiene sentido si se molestan en leerla.

- NO manden trucos que ustedes mismos saben que son inexistentes, no enuncien "teorías" sobre la historia de los juegos (mi favorita es una que decía que Nemesis era Wesker y que el incidente de RE1 fue causado por un *científico loco*. Buuuuuuu...), no inventen cosas que no sirvan para nada y me hagan perder el tiempo. En síntesis, no den por sentado, mis queridos lectores, que soy un idiota. Si lo que quieren es comunicarse con idiotas, jueguen al Argentum Online, y esperen a convertirse en uno con el paso del tiempo.

* ** *
A los Webmasters
* ** *

- Si viste la guía y querés alojarla en tu sitio, en principio no le veo ningún inconveniente. Pero eso no puede hacerse sin mi permiso, de modo que los interesados en hostear esta guía en su página deberán contactarme primero. Lo único que necesito saber es la dirección del sitio, a qué lo dedican, y el nombre del webmaster (nada de seudónimos berretas).

- Las condiciones para hostear este o cualquier otro de mis FAQs son:

- > No alterar el documento. Ni una letra.
- > No distribuirlo a otros sitios fuera del que fue establecido.
- > El acceso al FAQ tiene que ser absolutamente gratuito, sin que se pidan contraseñas, permisos especiales ni abonos de ninguna índole.
- > Me comprometo a enviar una nueva versión del documento siempre que haya sido actualizado, a cada sitio que esté en la lista de los autorizados.

--

=====
3) Lo Básico (y lo nuevo)
=====

La Pólvara

Como te podés dar cuenta, en este juego empezás con un objeto llamado HERRAMIENTA DE RECARGA (RELOADING TOOL). Con esta herramienta podés crear distintos tipos de municiones, siempre y cuando encuentres pólvora para combinarla con esta herramienta. Hay 3 tipos distintos de pólvora, estos son:

Pólvora A

Pólvora B

Pólvora C (esta se crea combinando la pólvora A y la B)

A continuación les muestro con qué pólvoras pueden hacer algunas de las distintas municiones:

Pólvora A: Balas de Pistola (15)

Pólvora B: Cartuchos de Escopeta (7)

Pólvora C: Granadas (10)

Pólvora AC: Granadas de Fuego (10)

Pólvora BC: Granadas Ácidas(10)

Pólvora CC: Granadas Congelantes (10)

Pólvora CCC: BALAS DE MAGNUM (24)

El número entre paréntesis es la cantidad de munición que podés conseguir al usar las pólvoras con la herramienta de recarga. Tené en cuenta que está basado en MODO DIFÍCIL, al jugar en MODO FÁCIL obtenés el doble de tiros. Si usás la misma pólvora repetidas veces, podés hacer algunas balitas más cuanto más pólvora idéntica uses.

También recordá que si hacés varias veces seguidas el mismo tipo de munición, más tarde podrás crear munición especial, y por supuesto, más poderosa.

Además, si combinás varias pólvoras iguales, por ejemplo 2 pólvoras A, conseguirás algunas balas extra. Es decir, si hacés una pólvora AA, en vez de 30 balas de pistola obtenés 35 ó 37.

*** ***** *****

Los nuevos movimientos

*** ***** *****

En Resident Evil 3, hay algunos nuevos movimientos, que ayudan a evadir y evitar los ataques enemigos. Uno de ellos es el escape de emergencia: cuando un enemigo (ya sea un zombie, Nemesis, o cualquier otro) esté por atacarte o golpearte, podés apretar rápidamente R1 o R2 y Jill rodará, se correrá, o empujará al enemigo, de esa forma podés evitar que te golpeen. A este movimiento me voy a referir como Esquivar. Otro movimiento sirve si no pudiste esquivar el golpe a tiempo: cuando te esté mordiendo un zombie (por ejemplo), apretá rápida y repetidamente los botones direccionales, X, CUADRADO y TRIÁNGULO, de esa forma quizá puedas evitar recibir un segundo golpe (aunque no hace falta que te estrujes los dedos tratando de apretar todos los botones juntos, con apretar DERECHA+CUADRADO varias veces ya es suficiente).

Otro nuevo movimiento es el giro de 180°, como el que podés hacer en Dino Crisis. Al apretar ABAJO+CUADRADO, tu personaje dará media vuelta. Este movimiento también está incluido en RE3, y no tenés idea de lo útil que será al escapar de algún bicho que quiera complicarte la vida. El truco está en darse vuelta rápido y luego salir corriendo.

*** ***** *****

Los objetos explosivos

*** ***** *****

Aunque el sistema de disparo sigue sin cambiar(R1+X), ahora hay una función especial: En ciertas habitaciones hay algunos objetos "altamente explosivos", como barriles, dinamitas, etc. Al apretar el botón R2, Jill apuntará a esos objetos, y la explosión que se produce al dispararles alcanza para matar a cualquier enemigo común (a Nemesis no lo mata pero le hace un daño considerable) que ande cerca. A veces también hay tubos de vapor a alta temperatura, o de ácido, que se abren al dispararles y producen un efecto previsible sobre el enemigo que toque el vapor. Acordate que estos objetos también pueden dañarte a vos, e incluso matarte, así que alejate de ellos antes de volarlos.

*** ***** ** *****
Las "selecciones en vivo"
*** ***** ** *****

Otra de las nuevas "fiturs" que trae este juego son las llamadas SELECCIONES EN VIVO. En ciertas partes del juego, la pantalla se pone en blanco y negro y aparecen dos opciones, de las cuales obviamente tenés que elegir una. Tené en cuenta que la elección que hagas afectará al transcurso de la historia, e incluso hay algunas decisiones en vivo que sólo aparecen si antes elegiste una opción específica en una desición anterior, o si fuiste primero a un lugar en especial. También hay a veces otra alternativa: no elegir nada. Si no elegís nada, seguramente ocurrirá algo parecido a lo que pasaría eligiendo una de las dos opciones, pero no siempre.

* NOTA: Te vas a dar cuenta de que a lo largo de la guía voy mostrando las diferentes decisiones que podés tomar. También verás que siempre una de ellas está marcada con varios asteriscos (***). Las opciones marcadas con los "****" son las que tenés que tomar para luchar contra Nemesis, dado que (como ya te expliqué en la introducción) esta guía está apuntada para conseguir las armas extra, que sólo se consiguen matando a Nemmy. Pero no siempre hace falta luchar contra él, a veces podés elegir esconderte o tirarle algo que explote para desmayarlo(entiéndase: noqueo barato). En ese caso también estarán marcadas con los "****".
De todas formas yo siempre diré que pasa en cada elección, después de tomar cualquiera de las opciones.

*** ***** *****
Los distintos caminos
*** ***** *****

También hay distintos caminos que podés tomar, los cuales también cambian el desarrollo de la historia, o a veces tomando un X camino podés hacer una SELECCIÓN EN VIVO que en otro no. Los caminos son muchos y muy variados, pero en esta guía yo sólo muestro los caminos más importantes, dado que algunos no son necesarios.

** *****
La Salud
** *****

La energía se mide igual que en los otros RE: cuatro estados que se representan con poses y gestos de los personajes. El estado mas deseable es BIEN (FINE, verde), luego pasarás a PRECAUCIÓN (CAUTION, amarillo). Tras unos golpes, seguirás en PRECAUCIÓN, pero estará naranja la barra después de unos sopapos. El peor estado es PELIGRO (DANGER, rojo), donde tu personaje se arrastra rengueando, dejándote expuesto a otro ataque. Después de uno o dos golpes estando en PELIGRO, verás irremediabilmente el cartel de "ESTÁS

MUERTO", lo cual indica que tendrás que volver a empezar. Manteniendo la tradición, las hierbas medicinales y los sprays de ayuda son tus mejores amigos.

Si estás en PELIGRO, un truco que funciona es mantener apretado Arriba mientras apretás rápida y repetidamente Cuadrado y R1/R2 para moverte rápido y esquivar a los enemigos. No es tan eficiente, pero reduce el área de detección de tu personaje y te da más posibilidades de esquivar ataques.

--

=====
4) Los Enemigos
=====

Zombies

¿Te creías importante? ¡Ja! ¡Éstos son los verdaderos protagonistas del juego! En Resident Evil 3, los zombies vienen en mayores cantidades, con distintos modelos y más feos de lo habitual. No tienen mucha variedad de ataques; pueden agarrarte y morderte, escupir ácido o morderte la pierna (¡mash the buttons baby!). Es también notable que ahora los zombies pueden moverse y perseguirte más rápido (por no decir que casi corren); e incluso bajar y subir escaleras para intentar atraparte, y algunas veces te rodean. No es muy difícil vencerlos, podés usar la PISTOLA o la ESCOPETA para obtener buenos resultados. Varios tiros de PISTOLA alcanzan, aunque la ESCOPETA es más útil por razones obvias, dado que puede matar a varios zombies con un solo disparo o volarles la cabeza si apuntás hacia arriba.

Perros

Un clásico de la saga Resident Evil. Los perros suelen correr, saltar y morderte en el aire (es su único ataque). Usualmente no los encontrás cuando entrás a alguna habitación; sino que frecuentemente aparecen "de forma inesperada" (saltando de las llamas, rompiendo ventanas). Generalmente vienen con 1 ó 2 amigos, pero don't fear, son fáciles: usá la ESCOPETA ó PISTOLA para tirarlos al piso. ¡Incluso el CUCHILLO funciona!, dado que tras recibir un golpe, se quedan tirados en el piso. También es divertido usar el RIFLE DE ASALTO (en modo AUTO) y levantarlos en el aire a fuerza de balazos. En caso de que quieras escapar, podés zigzaguear para esquivarlos.

Arañas

Puff... las arañas me sorprenden a veces. No aparecen mucho en el juego, pero se merecen una mención. Generalmente aparecen en lugares cerrados, y les encanta subirse a los techos y tirarte veneno desde arriba. Personalmente yo prefiero escapar de estos bichos, pero si querés matarlas, un tiro de MAGNUM ó LANZAGRANADAS las mandará al Más Allá. Tené cuidado con el veneno que te tiran, tu personaje perderá energía rápidamente si te envenenan. Además, cuando las matás siempre dejan pequeñas arañitas que corretean... y que a decir verdad, son más difíciles de esquivar que las arañas grandotas :).

Drain Deimos/Brain Suckers

(Podría poner "bichos del drenaje", ó "chupacerebros", pero esas expresiones no suenan tan "naturales".)

Estos son lo que yo llamo "lickers versión 2002". Al igual que las arañas, les encanta treparse al techo y son más rápidos. Su ataque favorito es pararse en 2 patas y "abrazarte" con mucho cariño, lo cual duele feo. También te arañan las piernas con las garras. Aunque atacan y se comportan de la misma forma, estos son dos bichos distintos. Los Drain Deimos tienen la apariencia de un insecto "multípodo" gigante; mientras que los Brain Suckers son verdosos y tienen "capas" de músculos. No intentes escapar: pueden saltar y atraparte antes de que puedas alejarte corriendo. Un tiro de MAGNUM, ESCOPETA ó LANZAGRANADAS puede dejarlos desparramados en el piso.

Cuervos

Nah nah nah nah. Los cuervos tienen una importancia casi nula, y no son un problema; son más molestia que otra cosa. No suelen "pelear" directamente, sino que intentan darte ataques cardíacos apareciendo sorpresivamente. Usá sólo la PISTOLA (ó EAGLE 6.0) si tenés que atacarlos; en caso contrario corré.

Hunters

(una vez más, el término yanqui suena mejor... ¿ó debería decir "cazadores"?)

¡GRRRRRR! Estos monstruos vuelven del RE original con dos variantes: Hunter Betas y Hunter Gammas. Los Hunter Betas son de color oscuro y tienen partes carnosas; los Hunter Gamas parecen ranas gigantes y tienen una boca gigante en lugar de hombros.

Al igual que en RE1, tu vida siempre está en peligro cuando te enfrentás a los Hunters. Los Betas son los que más aparecen en el juego. Usan sus garras para cortarte en el aire y arañarte los pies; generalmente haciendo "combos" con los golpes. El ataque más mortífero de estas maquinillas de matar, es un salto a media altura,acompañado de un swing con las garras que... te arranca la cabeza de un saque. Si estás en PRECAUCIÓN ó menos, te podés ir despidiendo. Y si terminás acorralado por 2 Hunters, se harán un sándwich con tu cabeza antes de que puedas moverte.

Los Gammas no te cortan la cabeza, sino que te comen. Sí, así como lo leés, te comen. Saltan, te agarran con esa bocota y... te tragan de un bocado (debe doler...).

Así que ¿cómo los vencemos?. Tenés que ser MUY rápido y disparar granadas y balas de MAGNUM con mucha precisión, y tener una cantidad decente de energía cuando los enfrentás. Sino, podés caminar 2 pasos hasta que te vean (empiezan a correr) y luego correr hacia el costado (¡RIESGOSO!).

La única debilidad de estos bichos es que no pueden darse vuelta rápido; así que podés discutir con ellos desde atrás si lográs hacer que salten por encima tuyo.

Enemigos Menores:

Sanguijuelas, cucarachas, etc... Simplemente corré y no te molestes en dispararles.

--
=====
5) NEMESIS
=====

La nueva creación de Umbrella, Nemesis, tiene un solo objetivo: matar a Jill, al resto de los integrantes de S.T.A.R.S., y a cualquiera que se cruce en su camino, y tené asegurado que te vas a cruzar muchas veces en su camino. Esta sección está dedicada a las distintas formas y ataques que tiene, y cómo hacer para vencerlas. Nemesis (Nemmy para los amigos) podría considerarse un éxito comercial: tiene su propia musiquita y el sello de Umbrella, junto con el respaldo de los cadáveres. Ni hablar de la pose que hace cuando lo derribamos sin matarlo.

En los 15 segundos de aprendizaje que tuvo en su vida, Nemesis aprendió a decir sólo 3 cosas: "S.T.A.R.S.", "¡MMNYEHRRRRAH" y "Uhhhhhhhh". Esta última la pronuncia solamente cuando lo derrotas, ahora te voy a explicar cómo hacer para que la diga con más frecuencia:

PRIMERA FORMA:

Esta es la forma que vas a encontrar más veces en todo el juego. Es bastante fácil de reconocer: una masa de músculo pútrido, con un serio problema dental, envuelta en un chaleco negro. Tiene solamente tres ataques, pero duelen MUCHO, te lo aseguro. Su ataque principal consiste en agarrarte del cuello y luego lanzarte contra el piso. Lo que tenés que hacer es apretar rápidamente los botones y el pad direccional, hasta que logres que Jill se levante. Mientras vos intentás levantarte, él aprovecha para acercarse a vos. Si no conseguís levantarte a tiempo, Nemesis te volverá a levantar con una mano, pero esta vez intentará atravesarte la garganta con su tentáculo. Eso te mata instantáneamente. Lo que tenés que hacer es seguir dándole a los botones lo más rápido posible, de forma que Jill caiga de pie, en ese momento Nemesis gruñira de furia, y ahí podés aprovechar para darle un par de tiros antes de que continúe su ataque. Si estás en PRECAUCIÓN o más dañado, te podés ir considerando un miembro de la Comunidad De Brad Vickers. El otro ataque que usa esta forma es una piña con la mano izquierda, la cual generalmente usa cuando intentás escapar corriendo.

La forma más fácil de ganarle es buscar un lugar donde tengas suficiente espacio para correr, luego equiparte un arma que dispare rápido, como la PISTOLA, ponerte a una distancia media y dispararle uno o dos tiros, luego correr (¡no tan pronto!) a una distancia media (si te alejás demasiado lo provocarás y te empezará a correr) . O sea, lo que los yanquis llaman estrategia "hit-and-run". Recordá no alejarte demasiado, o empezará a correrte y te estrangulará. Tampoco te acerques demasiado porque lo que pasará es obvio. A veces, la mejor forma de escapar es seguir disparandole hasta que se acerque unos pasos, y luego correr, pero no de espaldas a él, sino pasándole por al lado. Si se acerca demasiado y no podés correr, preparate para Esquivar: es tu única salvación posible. Después de quitarle la mitad de su energía, Nemesis caerá al suelo, pero

todavía no queda muerto. Mientras está tumbado aprovechará para insertarle todo el plomo que puedas, y también cuando gruña. Recordá algo importante: el primer tiro que le des mientras está en el suelo NO le hace ningún daño. Tenés que asumir la dolorosa verdad: atacar a Nemesis no es provechoso, solamente te deja frente a un Nemesis aún más enojado.

Tené cuidado, porque cuando se recupera está bastante "aceleradito" . A veces después de quedar con la mitad de su energía, Nemesis empieza a correr sin provocación como un perro anfetaminado en celo. Cuando haga eso, tratá de esquivarlo apretando R2 al acercarse. Luego repetí la estrategia de "disparar-esquivar-correr-disparar" hasta que alguno de los dos muera (preferiblemente Nemesis.)

*** *****
Con Lanzacohetes:
*** *****

Esta forma es igual a la primera, pero se trae su juguete favorito: una bazooka que usa para patearte el c**o desde lejos. Tiene sólo 5 cohetes de munición, pero con 3 te matará si tu energía está en BIEN. Cuando te quiera disparar un cohete, tiene que tomarse bastante tiempo. Primero tiene que gruñir para indicar que está listo para atacarte, luego se escucha un "chack" que indica que se calzó el lanzacohetes, y después tiene que apuntar.

Hay varias formas de esquivar los cohetes. Una de ellas es (aunque suene absurdo) correr hasta que te apunte. Cuando ya haya levantado el arma, detenete, girá 90 grados y corré cuando dispare, de esa forma hay bastantes posibilidades de que el misil golpee una pared o pase de largo.

Otra forma de evadir los cohetes es esperar a que Nemesis levante el lanzacohetes, equiparte algun arma potente (como el MAGNUM o el LANZAGRANADAS) o no tan fuerte pero rápida (como la PISTOLA) y dispararle antes de que él lo haga, de forma que los disparos que Nemesis reciba hagan que le tiemble el brazo y dispare apuntando a una pared o al techo. Esta táctica es bastante riesgosa, pero con un poco de práctica da resultado. La otra forma es el descontrol total: ponerse al lado de él y dispararle con la pistola como un loco desquiciado mientras tratás de esquivar piñas con R1 y R2. Suena limadísimo, ya sé, ¡pero funciona!

***** *****
Segunda Forma
***** *****

En todo el juego solamente pelearás 3 veces contra esta forma, una de ellas usando a Carlos. El chaleco de Nemesis se quemó, revelando los tentáculos que tiene en el cuerpo. Tiene una gran cantidad de tentáculos en el brazo, los cuales usa para efectuar todo tipo de ataques, como pegar latigazos, agarrar y tirar, hacerte caer al suelo, agarrarte el pie y arrastrarte hacia él, etc. Tiene un punto débil: su velocidad. No es que sea precisamente lento, pero si esquivás sus ataques podés contraatacar desde atrás, porque tarda bastante en reatacar (¿Existe ese verbo?). Para vencerlo, usá las mismas tácticas que con la primera forma, o sea: Disparar-correr-detenerse-comprobar la distancia-disparar-correr.

Recordá que de vez en cuando tenés que comprobar si no se acerca demasiado, porque aunque no puede estrangularte ni "tentaculearte", puede agarrarte del pie y pegarte un latigazo, lo cual duele bastante. Otro de sus ataques favoritos es envolverte con los tentáculos y revolearte a lo Popeye para un lado y para el otro. Después de caer, apretá rápido los botones y el pad direccional para volver a incorporarte, en caso contrario pagarás tu error

siempre tendrás que alejarte de Nemesis cuando quieras atacarlo y no quieras que él te golpee. Sin mencionar que a Jill siempre se le ocurre cargar el arma cuando lo que tiene que hacer es rajar, lo cual le da a Nemesis todo el tiempo que necesita para pegarte.

*** ***** ***
Sti Eagle 6.0
*** ***** ***

¡Me encanta esta pistola! Por más que suene como otra de mis ideas limadas, por momentos ésta puede ser tu arma principal. Dispara incluso más rápido que la PISTOLA común, y ese es su punto fuerte. Desde la misma distancia que usando la M92F, podés meterle a Nemesis hasta 5, o incluso 7 tiros antes de que se acerque. Además(y como si esto fuera poco...), de vez en cuando la STI EAGLE dispara una bala con la potencia de la MAGNUM. En mi primera partida yo pude matarlo 2 veces con esta arma. Un consejo: cuidá las balas. NOTA: Este arma es exclusiva del MODO DIFÍCIL.

***** ** ***** ****
Rifle de Asalto M4A1
***** ** ***** ****

Otra arma bonita. La munición de esta arma se cuenta en porcentaje, pero para que tengas una idea, el 100% equivale a 300 balas, o sea : 1%= 3 balas. Tiene dos modos de disparo: MANUAL y AUTO. El modo AUTO te conviene usarlo cuando pelees contra zombies, arañas, Hunters, etc, porque no les da tiempo para moverse. Si lo vas a usar contra Nemesis, configuralo en modo MANUAL.

¿Por qué? Porque si usas el rifle de asalto en AUTO, seguramente te vas a tentar a quedarte parado mientras peleás contra Nemesis (como incontables veces me pasó a mí) y él aprovechará para ahorcarte. Es mejor dispararle 1 o 2 veces en MANUAL y luego correr. Además el modo MANUAL gasta el 1% en cada ráfaga de tiros, permitiéndote controlar la munición. Aunque te conviene usarlo en AUTO cuando te apunta con el lanzacohetes.

Lanzagranadas HK-P

Otra arma que sirve, y mucho. Tiene cuatro tipos de municiones distintas: Granadas explosivas, granadas de fuego, granadas ácidas y granadas congelantes. Las congelantes son mis favoritas, porque además de matar de un tiro a cualquier enemigo común, pueden ralentizar a Nemesis y frenar sus ataques. Tené en cuenta que no vas a encontrar muchas municiones para este arma, así que siempre es bueno hacer experimentos con las pólvoras C(para más información mira el punto 2). El único problema de este arma es que tarda bastante en re-disparar, pero no es tan terrible.

Magnum

Ahhhh, el viejo revólver Magnum, que voló tantas cabezas de zombies, mató tantos jefes, eliminó tantos monstruos... Ahora está de vuelta. Con un tiro de este revólver podés matar a cualquier enemigo común. Obviamente es 100% útil contra Nemesis, dada la precisión que tiene, la velocidad, y el daño que hace, porque con 12 tiros del Magnum podés derribarlo. Al igual que el LANZAGRANADAS, el único defecto que tiene es el tiempo que tarda en

re-disparar, debido a que tiene bastante retroceso... pero la potencia que tiene es más que suficiente para compensarlo.

Lanzacohetes M66

Bueno, no hace falta decir que hace el launchacorchetes, ¿NO? Obviamente, cualquier cosa que recibe un disparo de esto deja de vivir. Desgraciadamente Nemesis va en contra del mundo y no está de acuerdo con el concepto de morir con un sólo cohete, así que con 2 tiros matás a cualquiera de sus formas, salvo la última. Lástima que la última forma es la única contra la que vas a poder usarlo sin comprarlo en el juego de Los Mercenarios. Un detalle RIDÍCULO: ¡El cohete se mueve tan lento que Nemesis puede esquivarlo a distancia!

Escopeta Western M37

Esta es una de las armas más copadas del juego, en especial por su velocidad y esa recarga que hace Jill con una mano. Dispara mucho más rápido que la ESCOPETA común, y es una buena elección contra Nemesis (como podés notar tengo un karma contra Nemesis, aunque creo que no soy el único). Es divertido dispararle a Nemmy con este arma y escuchar su "Uuuuuuhhh".
NOTA: Este arma es exclusiva del MODO DIFÍCIL.

Cuchillo

¡Beurgh! La sola idea de tener un Cuchillo como arma contra los monstruos de Raccoon me parece una locura. Lo único que tiene de bueno es que ver a Jill manejando un puñal es bastante divertido. De acuerdo con la "Knife Walkthrough" hecha por Vincent Merken, necesitás entre 4 y 14 puñaladas para matar a un zombie, ¡90! cuchilladas para matar a Nemesis en su primera forma, y nada más que ¡129! cuchilladas en su segunda forma. Por no decir que es lentísimo. Hay gente que es ó dice ser realmente buena usando este puñal, pero yo no soy uno de ellos.

Lanzaminas:

Dominar este arma requiere un poco de práctica, pero cuando aprendés a usarla bien, es un juguete bárbaro. Me encanta dispararle a los zombies con esto, luego ver cómo el proyectil se le queda hundido en el pecho y luego explota y vuela toda la carne en pedazos.

NOTA(S): Si terminás el juego una vez y luego volvéis a jugar, en una de las peleas Nemesis te dejará un objeto de uso obvio llamado MUNICIÓN INFINITA. Si combinas el LANZAMINAS con ese objeto, dicha arma ganará la habilidad de tirar proyectiles más poderosos y rastrear a los enemigos.
Este arma también es exclusiva del MODO DIFÍCIL.

--

=====
7) Dificultad del Juego
=====

Acá te muestro las diferencias entre las dos dificultades en que se puede jugar a RE3. Después de leerlo podrás pensar que soy masoquista por elegir el MODO DIFÍCIL, pero todo tiene sus cosas positivas. El MODO DIFÍCIL no tiene absolutamente nada de positivo ;-)

Inventario:

MODO FÁCIL:

- Rifle de Asalto (100%)
- Herramienta de Recarga
- Botiquín de Ayuda (con 3 sprays)
- Instrucciones de Juego A
- Instrucciones de Juego B

MODO DIFÍCIL:

- Pistola (15)
- Herramienta de Recarga
- Instrucciones de Juego A
- Instrucciones de Juego B

En el cajón para guardar objetos tenés:

Modo Fácil:

- Rollo de tinta (infinito -para grabar el juego-)
- Cuchillo
- Pistola (15)
- Balas de pistola (250)
- Escopeta (7)
- Cartuchos de escopeta (56)
- Balas de rifle de asalto (100%)
- Balas de rifle de asalto (100%)
- Magnum (6)
- Balas de Magnum (24)

Modo Fácil:

- Solamente el Cuchillo :(

Diferencias evidentes con respecto al juego:

- En MODO FÁCIL tenés el doble de municiones.
- En MODO DIFÍCIL Nemesis deja objetos especiales al morir.
- En MODO DIFÍCIL podes usar el LANZAMINAS, la EAGLE 6.0 y la WESTERN M37.
- Los rollos de tinta son infinitos en MODO FÁCIL, en MODO DIFÍCIL tenés que

encontrarlos para grabar (cada uno cuenta como 3)

- Al terminar el juego en MODO DIFÍCIL, podrás ver un epílogo.

- Para salir del Hospital antes de que explote tenés 7 segundos en MODO DIFÍCIL y 20 en MODO FÁCIL.

- Por supuesto, todo es más fácil en MODO FÁCIL, y más difícil en MODO DIFÍCIL

- En MODO FÁCIL podés guardar hasta 10 objetos en el inventario, en MODO DIFÍCIL tenés 8, pero en el teleférico, Carlos te da una mochila (2 espacios más).

Bueno, basta de cháchara, vamos a lo que estabamos esperando: la solución del juego.

¡No! Un momento por favor. Para ayudarlos a entender mejor, sepan las Referencias:

[CAMINO A], [CAMINO B], etc, son los caminos que tomás en el juego.

[CAMINO DE OPCIÓN 1], etc, son los caminos que tomás después de una SELECCIÓN EN VIVO.

[CAMINO LINEAL] significa el fin de los dos caminos (sin importar qué hayas elegido).

SELECCIÓN EN VIVO... ¿necesito volver a explicarlo?

NEMESIS #?, son las distintas luchas con ¿adivinen quién?

Preparate para entrar a la más terrorífica aventura a la que la lente de tu PSX tuvo que enfrentarse jamás...

[Música terrorífica de fondo]

Muahahahahahaha...

=====

8) Guía del Juego

=====

** ***** ** *****

Il comienzo do jueghiño

** ***** ** *****

Después de la buena presentación que Capcom siempre hace en sus juegos, verás una explosión y tomarás el control de Jill. Seguí el camino al que estás mirando. Verás un zombie en frente tuyo, disparale hasta que caiga o empujalo con el R2. Trepate a la caja y bajá del otro lado. Verás una escena imposible de saltar, donde Jill escapa después de estar rodeada por los zombies, luego entra por la puerta del almacén (warehouse).

** ** *****

En el almacén

** ** *****

Al entrar, la pantalla se pone negra y escucharemos a Jill tipeando en una máquina de escribir:

28 de septiembre. De día.
Los monstruos han tomado la ciudad.
De alguna forma...
Sigo viva...

Cuando Jill se calla, verás una escena donde te encontrarás con un gordo. Jill le dice que tienen que salir de ahí, pero el gordo le dice que acaba de perder a su hija afuera y que prefiere morir de hambre ahí antes que ser devorado por un zombie monstruoso. Luego se encierra en el container, parece que estaba un poquito alterado. Bueno, hora de inspeccionar. Sobre una caja, del otro lado del container, hay un SPRAY DE AYUDA y en el cajón de la luz verde hay 30 BALAS DE PISTOLA. Luego subí las escaleras y entré por la puerta. Agarré la LLAVE DEL ALMACÉN que está colgando al lado tuyo. Revisé el armario para agarrar 2 PÓLVORAS A, si querés combinalas y usálas para hacer más BALAS DE PISTOLA. Al lado de la máquina de escribir hay 3 ROLLOS DE TINTA, guardálos en el cajón (grabá si querés pero no te lo recomiendo, porque recién empezás). Luego salí de ahí, bajé las escaleras y usé la LLAVE DEL ALMACÉN en la puerta, luego descartala. Avanzá hasta la otra puerta.

** ***** ** ** *****
El norte de la ciudad
** ***** ** ** *****

Tomá la puerta más cercana a tu izquierda. Estarás en una habitación estrecha, con forma de "Y". Revisá la primera puerta que veas, y verás a Brad "No corras" Vickers, miembro de S.T.A.R.S., corriendo de los zombies. Tratá de esquivarlos, o matalos. Bajá las escaleras, matá al zombie que está abajo y agarrá la GASOLINA y la ESCOPETA. Luego volvé, doblando en el primer camino, agarrá las 2 HIERBAS VERDES y tomá la puerta del fondo de ese camino. En esta calle están el Bar Jack y la Boutique, pero ambos están cerrados. Subite a la caja, agarrá el mapa de la pared, subí las escaleras y agarrá las 2 HIERBAS VERDES. Te recomiendo no usarlas hasta que yo te lo diga. Luego avanzá hasta el final de la calle, esvitando a los zombies en el proceso y tomando la puerta con la argolla (?). Bajá la pequeña escalera y volverás a ver a Brad, matá a los zombies y seguilo hasta el BAR JACK.

Cuando entres en el Bar, verás a Brad luchando con un zombie. Ahorrá las balas dejando que él lo mate por su cuenta. Agarrá el archivo (la foto) del mostrador y las BALAS DE PISTOLA de la caja registradora. Cuando Brad se deshaga del zombie verás una escena en la que te dice: "Viene a por nosotros, Jill. ¡Vamos a morir los dos! ¡Busca a los miembros de STARS! No hay escapatoria." Bueno, quizá VOS mueras, pero no NOSOTROS, jeje...
(¡Ey, la caja del CD dice que Jill renunció a S.T.A.R.S.!)

Cuando se vaya, agarrá el ENCENDEDOR de la mesa y combinalo con la GASOLINA. Luego no sigas a Brad, volvé por donde viniste. Subí la escalerita, avanzá al fondo y destrabá la puerta, pero NO VAYAS AHÍ. En vez de eso, doblá por el camino de enfrente de la escalerita y tomá la puerta del fondo. En este callejón hay una valla que tapa a los zombies, y quieren probar tu blando cuellito. Si en algún momento la rompen alejate, disparale al barril y ¡BOOM!, carne picada de zombie. Revisá los cuerpos para obtener otro archivo y 2 HIERBAS ROJAS. Luego usá el ENCENDEDOR en la puerta y entrá. En este nuevo callejón hay una boca de incendio, pero necesitás una MANGUERA para usarla, recordá este lugar porque más tarde vas a volver. Esquivá a los 2 perros y tomá la puerta gris de tu izquierda. Agarrá la PÓLVORA A y la B, usá la A para hacer BALAS DE PISTOLA y la B para hacer CARTUCHOS DE ESCOPETA. Depositá el ENCENDEDOR en el cajón, y también la ESCOPETA, ya que

en la próxima pelea no vas a necesitarla (vas a necesitar mucha suerte...). Si no tenés muy claro cómo vencer a Nemesis, grabá acá y salí.

Tomá la puerta del medio. A tu izquierda está la Comisaría, y a la derecha, pasando el incendio hay una puerta que podrás abrir más tarde con la GANZÚA. Como no la tenés, entrá por las puertas dobles de la Comisaría. Verás una FMV: Brad hace aparición en escena diciendo: "Ah, Jill, tenemos que... ¡WAAAH!"

El "¡WAAAH!" de Brad se debe a la sorpresa que se lleva al ver que su frase queda cortada por la súbita aparición del soldado favorito de Umbrella, NEMESIS, quien mata a Brad con el tentáculo y luego se dirige hacia vos.

Acá tenés que hacer tu primera SELECCIÓN EN VIVO. Recordá que la elección que hagas siempre afectará al desarrollo del juego. También acordate que la opción marcada con los "***" es la que tenés que tomar para conseguir las armas y objetos extra. En este caso es la primera.

--

SELECCIÓN EN VIVO 1:

- Luchar con el monstruo***
- Entrar en la comisaría

OPCIÓN 1: LUCHAR CON EL MONSTRUO

Tomando esta opción recibirás el control de Jill.

NEMESIS #1

Para ser la primera, esta pelea es bastante difícil. Usá la PISTOLA (no la ESCOPETA) a una distancia media y disparale unos pocos tiros a Nemesis antes de que se acerque. Luego corré para evitar piñas, pero NO de espaldas a él, sino que te conviene pasar por al lado de él y esquivarlo. Usá la estrategia "disparar-correr", pero no corras demasiado o Nemesis empezará a perseguirte corriendo, y te aseguro que por muy rápidas que sean tus patitas Nemesis corre

más rápido que vos. Es bastante jodido matar a Nemesis con la PISTOLA, la primera vez que jugé estuve 1 hora y media muriendo y muriendo tratando de vencerlo. Cuando le quites la mitad de su energía, Nemesis caerá pero todavía no muere. Aprovechá para dispararle mientras se recupera y luego corré para evitar sus piñas. Lo bueno de este lugar es que es cuadrado y te deja bastante espacio para correr. Repetí esta táctica y agarrá las PIEZAS DE EAGLE A después de vencerlo.

Luego, no revises el cuerpo de Brad, entrá a la Comisaría sin agarrar su

tarjeta.

OPCIÓN 2: ENTRAR EN LA COMISARÍA

Jill esquivará a Nemesis y entrará en el D.P.R.

--

** *****
La Comisaría
** *****

Cualquier veterano de la saga Resident Evil debería conocerse la Comisaría de lado a lado, pero algunas puertas están tapadas con tablas. Yo lo considero un alivio, ya que a diferencia del RE2 no vamos a estar todo el día en la Comisaría. Al lado tuyo hay 3 HIERBAS VERDES, te recomiendo guardar 1 o 2. En el mostrador hay unas BALAS DE PISTOLA, y en el escritorio el mapa. Si tenés la TARJETA S.T.A.R.S. de Brad, cosa que te dije que no agarraras, usála en la computadora. Andá a la única puerta que no está sellada con tablas. Matá a los zombies y andá al lugar donde Leon y Claire tuvieron que acribillar a Marvin en el RE2, revisá su cuerpo para obtener otro archivo, revisá el escritorio pa' agarrar una caja de CARTUCHOS DE ESCOPETA(hay una posibilidad de que no estén) y entrá a la otra puerta. Agarrá la PIEDRA AZUL del primer cajón a tu izquierda. El otro cajón está cerrado, necesitás la GANZÚA para abrirlo. Del otro lado está un cajón que requiere un código de 4 cifras. En las 10 partidas que jugué, estos son los códigos que eran correctos:

0131
0513
4312
4011

Cuando abras el cajón, agarrá la LLAVE SÍMBOLO (si la chequeás se nombrará LLAVE S.T.A.R.S.) y andá por la puerta que no usaste para entrar. Acá tenés que esquivar o matar a los zombies, luego ir a la habitación que está detrás de las escaleras. Grabá si querés y después depositá en el cajón la PIEDRA AZUL y la TARJETA S.T.A.R.S, y asegurate de tener 2 espacios libres. Luego salí y subí las escaleras. Nadá entre los zombies y entrá por la puerta del fondo del pasillo. En este otro corredor, usá la LLAVE SÍMBOLO en la puerta, pero antes de entrar fijate en el fondo porque podés encontrar 2 HIERBAS ROJAS para combinar con las verdes que encontraste en la entrada. Luego entrá en la oficina.

Acá hay bastantes cosas para agarrar. Tomá la GANZÚA del escritorio de Jill, las BALAS DE PISTOLA del escritorio de Barry y el SPRAY DE AYUDA del de Rebecca. En el armario encontrarás el MAGNUM o el LANZAGRANADAS, cualquiera será muy útil dentro de poco, y en el fax hay otro archivo, después de agarrar todo tratá de salir, escuchá el mensaje del aparato de radio y salí. Atravesá el corredor y volvé a bajar las escaleras. Oirás un ruido que viene de abajo, así que querrás saber qué fue... o quizá no. Al bajar, da unos pasos por el pasillo y Nemesis saltará por la ventana y te dará un susto tan feo que se te va a caer el pad de las manos.

Después de recuperarte del sogaca, aprovechará cuando Nemesis se levanta para ponerle un par de tiros. Es bastante difícil vencerlo en este pasillo. Alejate de él, y cuando apunte el lanzacohetes hacia vos, equipá el LANZAGRANADAS o el MAGNUM (lo que hayas recibido en la oficina) y disparale para desviarle el tiro. Si usás el LANZAGRANADAS, asegurate de que no pueda correrse, porque le encanta esquivar las granadas. Una vez que se le hayan acabado los cohetes, intentará dispararte de nuevo. Pero cuando se da cuenta de que se acabó la munición, rompe el bazooka a la mitad y gruñe. Cuando haga todo eso es tu oportunidad. Si te parece muy jodido, podés ir al Cuarto Oscuro (¿estamos jugando o qué?) y grabar, pero tené cuidado porque Nemmy te estará esperando afuera. Usá la Táctica del Patio del Edificio Yutil, de correr y disparar, y tomá las PIEZAS DE EAGLE B cuando lo derrotés. Combinalas con las PIEZAS DE EAGLE A para armar la EAGLE 6.0. ¡Yeeehaw!, ahora ya no necesitás la PISTOLA.

Guardá la PISTOLA en el cajón y no te olvides de traer la GANZÚA. En la sala de evidencias (donde encontraste la PIEDRA AZUL) hay un cajón que podés abrir con la GANZÚA recién lustrada y brillante para obtener una PÓLVORA B. Luego andá al vestíbulo y salí de la Comisaría.

Fuera de la Comisaría

Usá la GANZÚA en la puerta de hierro que antes no podías abrir. Que lo parió, recorrer todo un edificio solamente para buscar un palito de metal, que falta de respeto al jugador. En este callejón, verás a un bicho treparse a la pared, pero no te preocupes porque todavía no vas a pelearle, no uses el barril tampoco. Revisá el cuerpo del mercenario para obtener unas BALAS DE PISTOLA y un archivo. Cruzá la puerta del otro extremo. En este otro calejón, hay a tu derecha una boca de incendios con una MANGUERA sujeta con pernos. Recordá este lugar, porque vas a volver dentro de MUCHO tiempo. En el otro extremo, encontrarás 2 HIERBAS AZULES, y hay también una posibilidad de encontrar 3 HIERBAS VERDES. Salí por la otra puerta.

Usá la ESCOPETA para despachar a los perros que bloquean el camino. Revisá el cadáver para obtener una... er... PÓLVORA B, usala para hacer más CARTUCHOS DE ESCOPETA. Si revisás el choque de micros, verás una descripción bastante estúpida: "Acá no hay nada especialmente extraño." Claro, ¿qué puede ser más natural que un micro chocado sobre 2 autos? Entrá por la puerta del garage.

Llená de plomo a los perros y agarrá el CABLE DE ENERGÍA del auto que "parece estar cargando la batería". Usá las HIERBAS AZULES que crecen en el piso, en caso de que te haya envenenado algún ente invisible, dado que hasta ahora no te tocó pelear con ningún enemigo venenoso :D. Entrá por la puerta de al lado de las hierbas. Agarrá las BALAS DE PISTOLA del escritorio y el ROLLO DE TINTA de la mesa. Guardá el CABLE DE ENERGÍA, grabá si querés, y llevate por lo menos un objeto curativo(asegurate de tener al menos 1 espacio libre) NO TE OLVIDES de llevarte la GANZÚA porque vas a necesitarla. Luego salí por la puerta de al lado del cajón.

** ***** ** ** *****
El centro de la ciudad

** ***** ** ** *****

Tené cuidado con los perros cuando te dirijas al área de construcción. Corré entre los dos primeros y esquivá al tercero, luego entrá por la otra puerta.

A tu izquierda está el mapa del Centro. Avanzá derecho y verás la aparición de otro monstruo al que los yanquis llaman "Drain Deimos", pero yo prefiero llamarlos "Lickers versión 2001". (Los que jugaron al RE2 saben de que hablo). Si revisás el cadáver del tipo obtenés una PÓLVORA A, agarrala si querés y salí por la puerta con marcas amarillas(no subas la escalera).

Acá verás a un mercenario luchando contra un zombie, desde acá tenés 2 caminos distintos. Tené en cuenta que el el juego se va a desarrollar de forma distinta dependiendo del lugar al que vayas primero. Tus opciones son:

Camino A: Ir al Restaurant

Camino B: Ir a la Redacción de la Prensa

A mi me gusta más ir primero a la Prensa, pero vos andá primero a donde se te dé la gana. De todas formas vas a tener que ir tarde o temprano a los dos lugares.

CAMINO A: Ir al Restaurant

Seguí al mercenario a través de la calle, agarrá si querés las HIERBAS VERDES de la estatua. También hay un objeto en la pared, pero tenés que agarrarlo más tarde. Entrá al Restaurante. En una de las mesas hay un archivo y en otra puede haber 2 ó 3 PÓLVORAS A. Si no están acá, estarán en la Prensa o en la Estación de Gas (leé más abajo). Usá la GANZÚA para abrir el armario y recibir la PALANCA. Usala en la puerta del sótano y aparecerá el mercenario que vimos afuera. Él se presenta como Carlos, miembro de Umbrella. En ese momento llega el amigo Nemesis para arruinar la fiesta.

--

(Recordá que para conseguir el item extra es conveniente usar la opción con los "****")

SELECCIÓN EN VIVO 2 (A):

- Correr al sótano
- Esconderte en la cocina***

OPCIÓN 1: CORRER AL SÓTANO

Jill y Carlos se esconderán en el sótano (¿previsible no?), pero Nemesis romperá un tubo y se empezará a inundar, cuando se llene, Carlos te dice que salgan, pero la N gigante te estará esperando.

¡Esta pelea es vergonzosamente fácil! Simplemente parate después de la esquina, de forma que Nemesis se concentre en pegarle a Carlos, quien contribuye a la conversación con tiros manuales de su rifle de asalto. Ayudalo, porque si muere se acaba el juego. La EAGLE 6.0 es un arma bastante efectiva en esta pelea. ¡Nemesis no tendrá oportunidad mientras estés detrás suyo! Insertale todo el plomo que tengas y agarrá el BOTIQUÍN DE AYUDA después de vencerlo.

OPCIÓN 2: ESCONDERTE EN LA COCINA

Jill y Carlitos se esconderán detrás de la barra. Jill le tira una lámpara a Nemesis, la cual explota cerca de un tubo de gas, dejándolo inconsciente por un tiempo. Carlos te reprocha y te dice que podrías haberlos matado a los dos, lástima que no lo hayas hecho ;). Tomá el BOTIQUÍN DE AYUDA del cuerpo de Nemesis y salí del Restaurant por la puerta trasera antes de que despierte.

Salí por la puerta de atrás.

Afuera del Restaurant (CAMINO A)

Carlos te dice que su misión acá es rescatar a los civiles que sobrevivieron. Jill dice que la compañía para la que él trabaja es la razón por la que el desastre comenzó, a lo que Monsieur Oliveira responde con que "No están del lado de Umbrella" Mmmmmmm... Luego te dice que te unas a él si confiás en ellos y sale corriendo. Andá al lugar para grabar (el lugar marcado en el mapa con una S), agarrá la MANIVELA OXIDADA (que nombre feo para un objeto útil) y los CARTUCHOS DE ESCOPETA de abajo del estante y salí, llevándote también la PIEDRA AZUL. Atravesá la puerta que todavía no usaste. Revisá el cadáver para obtener algunas BALAS DE PISTOLA y usá la PIEDRA AZUL en el panel. Luego andá calle arriba hacia la Prensa. Cuando entres, empujá la escalera hacia la máquina y apretá el interruptor. Agarrá el archivo y activá el interruptor de la cortina. No subas todavía, sobre la caja hay un SPRAY DE AYUDA (aunque dudo que lo necesites) y entre esas cosas negras hay un ROLLO DE TINTA. Ahora sí, subí la escalera. Verás lo afortunado que sos cuando la puerta estalle a un milímetro tuyo, suerte digna de una película yanqui de clase B. Entrá por la puerta de arriba. Acá verás unos zombies, coselos a balazos. Revisá los escritorios para obtener dos archivos, la PIEDRA VERDE y 2 ó 3 PÓLVORAS A (si no estaban en el Restaurant). Luego salí del edificio. Usá la PIEDRA VERDE en el panel.

Acá termina el CAMINO A. Mirá más abajo para seguir si tomaste this path.

CAMINO B: IR A LA REDACCIÓN DE LA PRENSA

En vez de seguir a Mr. Mercenario Misterioso, tomá la puerta que se ve a tu izquierda. Podés aprovechar para ir al lugar para grabar (la habitación marcada en el mapa con una S) y agarrar unos CARTUCHOS DE ESCOPETA y la MANIVELA OXIDADA (que nombre pedorro). Tomá la puerta del fondo del

corredor, pasando el LPG (Lugar Pa' Grabar, así lo abrevio a partir de ahora :0). Usá la PIEDRA AZUL en el panel y revisá el cadaver para obtener algunas BALAS DE PISTOLA (me ENFERMA tener que escribir lo mismo en dos caminos distintos, me aburre pero es un bien que le hago a la comunidad RE) y andá calle arriba hacia la Prensa. Hay dos puertas pero sólo podés abrir una. Notá que en un cartel dice: "¡NOTICIA EXCLUSIVA! Resuelto el caso de las montañas Arklay" . Empujá la escalera derecho hacia la máquina y activá el switch. Agarrá el archivo, el SPRAY DE AYUDA de la mesa y el ROLLO DE TINTA, pero dudo que los necesites. Subí las escaleras y verás lo afortunado que sos cuando la puerta estalle a un milímetro tuyo, suerte digna de cualquier película yanqui de clase B. Entrá por la puerta de arriba. Caminá unos pasos y verás a Carlos echándose una siestita, él se presentará. Lástima que Nemesis aparezca en busca de alguien con quien hablar.

--
(Recordá que para conseguir el objeto extra más fácil tenés que elegir la opción marcada con los "****")

SELECCIÓN EN VIVO 2 (B):

- Saltar por la ventana
- Esconderte atrás****

OPCIÓN 1: SALTAR POR LA VENTANA

Si elegís esta opción verás algunas escenas distintas más tarde. Jill y Carlos ejecutarán la acción mencionada arriba y terminarán en un basural. Agarrá las 2 HIERBAS ROJAS del piso, destrabá la puerta y salí. Verás una corta conversación entre Monsieur Oliveira y Mademoiselle Valentine, donde el primero te dice que te unas a ellos si confiás en él, luego se va corriendo. Si querés el objeto extra, volvé a la Prensa y preparate para una sacudida.

NEMESIS #3 (B)

Ayyyy... pelear contra Nemesis en un lugar tan estrecho es realmente una mala idea, pero la EAGLE 6.0 sigue teniendo su utilidad. NO ESTOY LOCO (bueno, puede ser que un poquito ^_^), dicha arma sirve. No puedo darte muchos más consejos, dispará y corré, dispará y corré, dispará y corré hasta que alguien caiga muerto. Ya sé, ahora me odiás por haberte mandado a semejante acto de suicidio...

Tomá el BOTIQUÍN DE AYUDA después de matarlo, agarrá los archivos y las pólvoras (si hubiesen) y salí. Ahora tenés que ir al Restaurant.

OPCIÓN 2: ESCONDERTE ATRÁS

Jill y Carlos se esconderán detrás de la ventana y Nemesis pasará al lado de ellos. ¿Daría miedo estar ahí atrás, con un monstruo feo, malo y sucio al

otro lado, no? Por suerte, y gracias a nuestro amigo el Fuego Explosivo De la Suerte, la puerta estallará dejándolo inconsciente. Tomá los archivos y el BOTIQUÍN DE AYUDA antes de que despierte y salí del edificio.

Una vez afuera, Carlos desplegará toda su informalidad con el propósito obvio de conquistar a Jilly. Alcanza con ver este diálogo para saber de que hablo:

(al salir del edificio)

-Esperá, tengo que preguntarte algo...

- Si, ya sé, querés que salgamos juntos. A todas las chicas les encanta mi acento. Las vuelve locas...

-¿QUÉ? ¡Estás soñando!

Bueh, ¿van entendiendo? Yo no. Primero, ¿qué acento? Es cierto que el actor de la voz de Carlos pronuncia 2 ó 3 palabras con un tono ligeramente distinto pero, ¿es eso un acento? Yo más bien creo que es "inglés berreta", pero no un acento precisamente.

Bueno, however hay que ir al Restaurant en este camino. Volvé al lugar con forma de T, donde está el LPG y entrá al Restaurant. Usá la GANZÚA para abrir el armario y obtener la PALANCA, matá a los zombies y usá la PALANCA para abrir la puerta del sótano, bajá. Agarrá la PIEDRA VERDE del cadáver y corré a la escalera antes de que te cachen los zombies. Después tenés que usar la PIEDRA VERDE en el panel, salí del Restaurant, pasá por el lugar "T" y usala en el panel para destrabar la puerta.

[FIN DEL CAMINO B]

Recordá pasar por el LPG antes de ir al City Hall para agarrar la MANIVELA OXIDADA.

--

[CAMINO LINEAL]

Perdón, la mezcla de caminos y desiciones es un poco confusa. Ahora seguimos de vuelta un único camino. Entrá al City Hall.

Una vez adentro, tomá el camino de la izquierda. Notá que hay un cartel que dice: "Pagá los impuestos, porque contribuyen a la salud y el bienestar de nuestra magnífica ciudad." Desafío al individuo del equipo de desarrollo que puso eso a decir algo así en voz alta.

Abrí la puerta que tiene el aro de metal. Acá puede haber zombies haciéndose los dormidos; o realizando todo tipo de actividades: Durmiendo, almorzando un bocadito humano, arrastrandose, etc. De cualquier forma avanzá hacia el final del corredor. El otro pasillo dice "Lonsdale Yard", avanzá y si querés agarrá las 2 HIERBAS VERDES, luego dirigitte a la puerta del fondo. Acá hay zombies o perros, mantené R2 y X para volar al barril y a los enemigos del mapa. Trepate a la caja. Si encontraste zombies, habrá 3 más en el piso. Disparale al otro barril antes que puedan tocarte, luego entrá al Teleférico por la puerta de atrás.

Cuando entres, revisá el tablero que chisporrotea para obtener otro archivo. Acá podés ver que hacen falta tres objetos para activar el teleférico: el CABLE DE ENERGÍA, el FUSIBLE y la MESCLA DE COMBUSTIBLE. Uno de estos ya lo obtuviste. Caminá unos pasos y te encontrarás con Nicholai, otro mercenario. Se supone(o al menos eso dice la caja del juego) que Jill había renunciado a S.T.A.R.S., pero pone eso en duda cuando dice: "Ey, no soy un civil normal.

Soy miembro de S.T.A.R.S.." Mmmmmmmmmmmmm...

En el banco está acostado y delirando Mikhail, otro melcenalio (leer con voz de ponja). Andá a la parte trasera de este pedazo de chatarra. Acá Nicholai y Carlos tienen una corta discusión sobre si confían o no en Jill. Nicky nos cuenta su maravilloso plan: Tenés que activar el Teleférico, para llegar a la torre del reloj, donde se supone que habrá un helicóptero de rescate. Luego se va y Carlitos te dará su primer regalo: una mochila que te deja llevar 2 objetos más. Agarrá la LLAVE INGLESA del asiento, destrabá la puerta y salí.

Ahora tenés que volver al primer pasillo del City Hall, así que atravesá todo el camino de vuelta y tomá el camino de la derecha. Pasá entre los autos y verás una persiana de metal bajada. Usá la MANIVELA OXIDADA en el agujero. Como es una MANIVELA OXIDADA, Jill le dará dos vueltas y se quebrará. Por suerte vos disponés de una LLAVE INGLESA para resolver estos problemas. Las mujeres no están hechas para los problemas mecánicos :P. Entrá a la Estación de Gas.

Si no encontraste las PÓLVORAS A en el Restaurant ni en la Prensa, las vas a encontrar acá. Caminá unos pasos y aparecerá Carlos (si elegiste saltar por la ventana en la Prensa, estará Nicholai). Problema: ¡Los zombies se acercan! Da unos pasos más y Carlos te dirá que va a hacer de héroe esta vez (¿What are you doing? ¡¡¡CARLOS!!!) y saldrá. Ehem... En el estante encontrarás un SPRAY DE AYUDA para sumarle al botiquín, y en el armario te espera otro puzzle.

Seamos realistas: ¡este puzzle es facilísimo! Podría hacer un diagrama o un cuadro indicando qué botones cambian a qué luces, pero cualquier persona con dos o más neuronas activas puede resolverlo simplemente apretando botones al azar. Tomá el ACEITE INDUSTRIAL después de resolverlo y salí.

Luego un cable se encenderá, quemando el combustible del piso y volando toda la Estación de Gas, salvo a Jill. Acá viene una Pregunta Cultural: ¿¿¿Cómo c****o hace ese cable para encenderse solo??? Salí de acá.

Cuando salgas (si vino Mr. Oliveira), verás a Carlos tirado en el suelo. Jill cree que está muerto, pero luego despierta y comienzan una conversación. ¿No es un poco riesgoso ponerse a hablar en frente de una estación de gas que puede volar en cualquier momento? Estos chicos no saben a qué juegan. Caminá afuera y la Estación de Gas pasará a ser un Montón De Escombros Inservibles, luego Carlos se irá. Volvé al City Hall.

La puerta que faltaba abrir "estaba obstruida", ahora sabemos que eran zombies gordos los que la tapaban. Matálos con tu EAGLE 6.0/ESCOPIETA/LO QUE TENGAS y pasá por el camino que estaban tapando. Hay una posibilidad de encontrar 3 HIERBAS VERDES acá, pero lo que importa es la estatua, apretá el interruptor para obtener el LIBRO DE BRONCE. Si lo examinás, verás que se transforma en el LIBRO SABIO. Puzzle. ¿Recordás que la inscripción de la calle del Restaurant decía: "Debemos proyectar nuestro saber hacia el futuro. Porque siempre nos revelará nuestro gran destino. Michael Warren, Alcalde de Raccoon." Bueno, este tipo sí que sabía hacer uso de la metáfora. "Nuestro saber" es el LIBRO DE BRONCE, el futuro es otro objeto, y Warren, Michael Warren, Alcalde de Raccoon, Agente Secreto 069, es el tipo representado por la estatua.

Volvé a la calle del Restaurant, donde viste a Carlos correr del zombie. Agarrá las HIERBAS VERDES si no las agarraste antes. Poné el LIBRO DE BRONCE en el hueco y agarrá la BRÚJULA DE BRONCE del otro güeco. Ahora volvé al City Hall, esquivando/matando al ocasional zombie/perro/cuervo. En el City Hall, dale a la estatua la BRÚJULA DE BRONCE y esta se dará vuelta,

revelando una BATERÍA que tenés que tomar. Acá tengo otra pregunta cultural: ¿¿¿Qué corno hace una BATERÍA en una estatua???

Ahora tenés que volver al área de construcción, donde encontraste a los primeros Drain Deminos (City Hall-> Calle de la Prensa-> Lugar con forma de T-> Calle del Restaurant-> AREA DE CONSTRUCCIÓN)

En el área de construcción, subí las escaleras, esquivando a los posibles monstruitos cariñosos que quieren que les des un abracito, introducí la BATERÍA en el ascensor y tomálo. Acá hay zombies a rolete, pero para eso tenés una ESCOPETA. Tratá de no dispararle al explosivo de la pared, ya que si querés armas extra lo vas a necesitar. Entrá por la puerta del otro extremo.

Acá podés encontrar 2 HIERBAS ROJAS al lado tuyo, mezclalas con las verdes para hacer mejores objetos curativos. Entrá por la otra puerta.

Bienvenido al Generador. En una mesa puede haber unas PÓLVORAS B (PUEDE HABER O NO...). Manipulá el transformador para ajustarlo a modo Manual. Luego dirigitte al otro panel de control. Puzzle, puzzle, puzzle.

Para abrir la sala de alto voltaje, introducí:

Rojo-rojo-rojo-azul

Para la de bajo voltaje poné:

Rojo-azul-azul-azul

¡Chachan! Puzzle resuelto. ANDÁ PRIMERO A LA HABITACIÓN DE LA DERECHA O LO VAS A LAMENTAR, y no vayas a ninguna antes de haber abierto las dos. En el armario encontrarás el MAGNUM o el LANZAGRANADAS, lo que no hayas encontrado en la Comisaría. Cuando trates de salir, los zombies se pondrán un poco nerviosos. Acá tenés que hacer otra...

--

SELECCIÓN EN VIVO 3:

- Ir a la salida de emergencia***
- Subir el nivel de energía

OPCIÓN 1: IR A LA SALIDA DE EMERGENCIA

Jill trata de escapar por la puerta de atrás, pero al igual que cada puerta que necesitamos usar, está cerrada, así que ella la abre a la fuerza, escapando a un lugar seguro... o quizá no. Porque los zombies quieren devorarte, pero aparece Nemesis, quien quiere apalearte personalmente (entiéndase:"Esa es MI víctima".) y mata a los zombies con dos cohetes. Decí: "¡Gracias, Señor N, por gastar dos cohetes, ahora tenés sólo 3 para mí!"

NEMESIS #4 (A)

Si te parece más fácil pelear con Nemesis mientras tenga su arma, corré

detrás del edificio en el que está parado para obligarlo a bajar. Aprovechá cuando se recupera de la caída para agujerearlo un poco. Luego parate en el lado derecho del corredor, de forma que quede cerca del explosivo, y dale un tirín pa' volarlo, causándole una pérdida de energía considerable. Luego corré, y dale duro con la EAGLE 6.0 mientras trate de apuntarte. No es tã difícil, ¿no? ¡Yo pude matarlo, sin explosivo, y sólo con la EAGLE 6.0 :) Tomá las PIEZAS DE M37 A después de vencerlo. Es fácil, además tenés esos 3 sprays curativos que tanto sirven.

Después de la pelea, volvé al Generador y agarrá el FUSIBLE que está en la sala de alto voltaje.

--

OPCIÓN 2: SUBIR EL NIVEL DE ENERGÍA

Jill subirá la corriente eléctrica, que se dirigirá a la verja. Los zombies se vuelven loquitos y literalmente "pierden la cabeza". Agarrá el FUSIBLE de la otra habitación y salí.

Si elegís esta opción, no pelearás acá contra Nemmy. Pero igual vendrá más tarde en la ***** ** ***** (altamente confidencial)

Si no elegís ninguna opción, los zombies abrirán la puerta y te atacarán. Acá viene algo bizarro: ¡la puerta se cierra mágicamente dejando dos zombies afuera!

--

NO TE OLVIDES DEL FUSIBLE. Ahora volvé al área de construcción, pero no vuelvas a la calle del Restaurant, andá por la puerta que lleva al Norte de la ciudad, porque vamos a volver para conseguir un último objeto, ¿ok? Pasá por la calle y volvé al garage.

** ***** ** ***** ** ** *****
De vuelta al norte de la ciudad
** ***** ** ***** ** ** *****

En el garage, grabá si querés, y asegurate de llevar: la herramienta de recarga, la llave inglesa, un par de armas, el lanzagranadas, y al menos 2 objetos curativos.

¿Te acordás del callejón donde había una MANGUERA, que te dije que recordaras hace 1500 renglones más arriba? Bueno, hay que volver ahí, traéte la LLAVE INGLESA.

Si no agarraste el CABLE DE ENERGÍA del auto, ahora podés hacerlo. Salí del garage, y corré cuando los cuervos salgan del micro chocado. Cruzá la puerta con las rejas.

En el fondo de este callejón es donde tenés que usar la LLAVE INGLESA para obtener la MANGUERA.

Descartá la LLAVE INGLESA y entrá en la otra puerta. Atravesá el callejón y tomá la otra puerta. Acá en la calle de la Comisaría, encontrarás zombies o perros, cualquiera de ellos es fácil de esquivar. Tomá la puerta que no lleva a la Comisaría.

Acá tenés que usar la MANGUERA en la boca de incendios. Antes de entrar a la Oficina de Ventas...

DIM-DUM-DUM-DUM

SU ATENCIÓN POR FAVOR: En cualquier momento podés volver al Almacén, donde encontraste al gordo, para conseguir un archivo más y 2 PÓLVORAS A y B. Pero te aviso: te va a costar bastante...

Ahora sí, entrá a la Oficina de Ventas. Por el camino que "mojaste", entrá por esa puerta. En el corredor agarrá las 2 HIERBAS AZULES y entrá por la puerta del fondo. Acá encontrarás más Drain Deimos, o Brain Suckers, que son iguales a los DD. Esquivalos o matálos con el explosivo y entrá por las puertas dobles.

** ***** ** *****

La Oficina de Ventas

** ***** ** *****

Apenas entres, verás una secuencia. "Waiiiit... BANG" Nicholai estará al lado del cuerpo de un mercenario recién matado con un arma humeante, ¿sospechoso? Nicky le dice a Jill que lo mató porque "estaba a punto de convertirse en un zombie. Hubiera constituido una amenaza, así que lo eliminé. Y se necesitarían menos balas para matarlo ahora que si se hubiera transformado." Mierda, este tipo es un mercenario en el más puro sentido de la palabra...

Si saltaste por la ventana en la Prensa, Carlos estará en vez de Nicholai, y matará a Murphy tapándose los ojos porque este le dice que no quiere volverse zombie y que lo mate.

Agarrá los archivos(hay uno al lado de Nicholai, en el cajón, y otro en la mesa) y usá el control remoto para ver una publicidad de un producto. Luego usá la computadora. Necesitás una contraseña para abrir la puerta, es el nombre del producto que aparece en la propaganda. Pueden ser:

ADRAVIL
SAFSPRIN
AQUACURE

Luego ingresá al lugar que abriste. Sobre los estantes están: el ADITIVO DEL COMBUSTIBLE (;IMPORTANTE!), 3 PÓLVORAS A y 3 PÓLVORAS B, te recomiendo usarlas para hacer una BB y hacer CONGELANTE. Tratá de salir. ¡Los zombies atacan! Ponete en el pasillo, cerca del tubo de vapor, y apretá R2+X para que el vapor mate a los zombies. Si ese tubo ya no da más, cerca del estante hay otro tubo de nitrógeno líquido. Ahora sí, salí.

¡Oooooops! ¿Dónde están Nicholai y el cadáver de Murphy? Esquivá o llená de escopetazos a los zombies y volvé al callejón. Tené cuidado con la zombie de la salida. Si querés conseguir más munición, agarrá la MANIVELA y volvé a la calle de la puerta trasera del Bar donde encontraste a Brad, podés usarla ahí para obtener 18 GRANADAS. Si no, volvé al centro. Antes de ir a la calle de la Comisaría, si no elegiste ir a la salida de emergencia en el Generador, Nemesis aparecerá acá. En ese caso...

NEMESIS 4 # (B)

Por alguna razón, Nemesis romperá la boca de incendios antes de abalanzarse sobre Jill. Esta vez no gastó cohetes, por lo que tiene más munición. Tratá

de intercambiar tiros con el LANZAGRANADAS o el MAGNUM para hacerlo temblar. En caso de que no los tengas podés ir al LPG para buscarlos. Luego atacálo de la forma habitual. Al menos él te atacará de la forma habitual ;) Tomá las PIEZAS DE M37 A después de vencerlo.

Grabá si querés, atravesá los callejones y volvé al garage. Ya en el garage, caminá unos pasos y la tierra empezará a temblar. Acá tenés que hacer otra elección.

--

SELECCIÓN EN VIVO 4:

- Escalar
- Saltar

OPCIÓN 1: ESCALAR

Jill trepará y esquivará las cajas. Andá al LPG.

OPCIÓN 2: SALTAR

Jill se tira al pozo. Verás un gusano gigante que aparenta estar durmiendo, del cual salen unas sanguijuelas. Esquiválas, subí la escalera y andá al LPG.

--

Abrí el cajón y combiná el COMBUSTIBLE INDUSTRIAL con el ADITIVO DEL COMBUSTIBLE para conseguir la MEZCLA DE COMBUSTIBLE. Llevate varias armas, municiones, el CABLE DE ENERGÍA, el FUSIBLE, la MEZCLA DE COMBUSTIBLE, las PIEZAS DE M37 A y algunos objetos curativos. Salí del garage. Atravesá el callejón, tené cuidado con el zombie que sale del auto. Si mirás en el coche, podés conseguir un frasco de PÓLVORA B.

** ***** ** *****
De vuelta al Centro
** ***** ** *****

Andá al área de construcción, luego a la calle del Restaurant, luego al lugar con forma de T, luego a la calle de la Prensa... Nada puede impedir que activemos el teleférico.
Entrá al City Hall y caminá unos pasos. ¿Pensabas que Nemesis iba a dejar que te fueras así como si nada? Error. Grave error.

NEMESIS #5

Equipáte el LANZAGRANADAS y disparale congelantes a Nemesis mientras corre

para ralentizarlo. Es bastante difícil derribarlo en este lugar, pero el CONGELANTE ayuda. Recordá no correr demasiado o Nemmy te embocará una piña, pero esta habitación es más ancha de lo que parece. Usá de vez en cuando los movimientos para esquivarlo y lo bajarás fácilmente. Tomá las PIEZAS DE M37 B después de matarlo.

;Combiná las PIEZAS DE M37 A con las PIEZAS DE M37 B para armar la WESTERN M37! Luego dirigitte al teleférico. En el "Lonsdale Yard", la tierra empieza a temblar, y Jill caerá en un pozo. Apretá Select para saltar la escena.

Jill está mirando una pared. De repente sale un ENORME gusano de atrás del muro. Apenas tengas el control de Jill, corré para donde ella mira. Luego hacé un giro de 180 (Abajo+cuadrado) y apretá el otro interruptor de la derecha. Ah, perdón. ¿Olvidé decir que mientras hacés todo eso el gusano te intentará comer entero constantemente?. Apretá después el interruptor de la escalera y subí.

Revisá el cadáver para obtener 14 CARTUCHOS DE ESCOPETA. Trepate a la caja y entrá al teleférico. ¡Hurra! ¡Lograste activar el teleférico y sobrevivir! ¡YEEEEHAW! Usá el CABLE DE ENERGÍA, el FUSIBLE y la MEZCLA DE COMBUSTIBLE en el panel. Carlos aparece y te ofrece un paquete de GRANADAS DE FUEGO, aceptalas. Luego andá a la parte de adelante del teleférico. Carlos hará arrancar el teleférico. Jill oirá un ruido y un grito en la parte trasera. Como Carlos no quiere ir, vos tenés que solucionar el problema, ya que Carlos parece estar muy ocupado con el manejo del teleférico... que se maneja sólo :) Andá a la parte trasera y... adiviná quién te quiere ver.

NEMESIS #6

Nemesis vino a tomar su "five'o clock tea" con Mikhail, pero al parecer quiere castigarte por interrumpir la charla que estaban teniendo sobre el pronóstico. Cargá el LANZAGRANADAS con las GRANADAS DE FUEGO que te dio Carlos y vaciálas en el cuerpo de Nemmy. Cuando uses las 6, usá las CONGELANTES. Acá es mejor quedarse en un lugar y disparar a full, porque no hay tanto espacio para correr, por no decir que NO hay espacio para NADA(en realidad habría si Nemesis adelgazara). Merken, quisiera verte acá con el cuchillo...

NOTA: Si te están apaleando feo, podés volver al otro vagón para dar por terminada la pelea. Pero no te lo recomiendo, porque si te vas no podrás conseguir el objeto más valioso de Nemesis.

Cuando le hagas suficiente daño como para quitarle la mitad de su energía, Nemesis caerá. Mikhail te dice que salgas de ahí y comienza a descargar plomo sobre el ser creado por Umbrella. Pero tenemos un problema: se le traba el arma en el momento más inoportuno. Nemmy lo agarra, lo revolea y se acerca con el tentáculo, listo para matar. Pero Mikhail usa una granada para detenerlo, volando el vagón entero (con una precisión quirúrgica destruye todo menos al otro vagón), a Nemesis, y matando a Mikhail. Que lo parió, ese tipo me caía bien :-).

Carlos dice que el freno no funciona, y el tren empieza a sacudirse. Acá hay que... si, adivinaste.

--

SELECCIÓN EN VIVO 5:

- Saltar por la ventana
- Usar el freno de emergencia

OPCIÓN 1: SALTAR POR LA VENTANA

CAMINO DE LA OPCIÓN 1

Jill salta por la ventana del tren, mientras que Carlos se queda adentro. El teleférico choca en el patio de la Torre del Reloj, y Jill cae del lado de adentro. Seguí el camino y estarás en un dormitorio. En la mesa puede haber o no 2 PÓLVORAS A y 2 PÓLVORAS B. Examiná el cuadro para obtener la LLAVE MANIVELA y salí por la única puerta. Este es un LPG (Lugar Para Grabar, amnésicos), así que seguramente querés contarle a la Memory Card lo que pasó hace rato. Usá la LLAVE MANIVELA en la puerta y salí.

** ***** ** *****
La Torre del Reloj
** ***** ** *****

Estás en el Estudio. Caminá unos pasos y te encontrarás con Carlos, quien te ofrece un paquete de 6 GRANADAS CONGELANTES. Aceptalas, pero NO LAS USES HASTA QUE YO LO DIGA porque las vas a necesitar en una ocasión especial. Luego Carlos se va. Hay una posibilidad de encontrar GRANADAS en la mesita. En el cajón hay un archivo y un ROLLO DE TINTA. Salí por la puerta marrón, la verde requiere una llave. No subas las escaleras, agarrá el LANZAMINAS y el archivo del cuerpo del mercenario, el mapa y el SPRAY DE AYUDA de la mesa y salí por las puertas dobles que no usaste para entrar. Acá encontrarás zombies o Drain Deminos, y si no encontraste las GRANADAS en el estudio, estarán en la chimenea. De cualquier forma, rodea la mesa por la derecha y entrá por la puertita. Acá no hay nada de valor, así que cruzá la habitación y entrá por la other puerta.

Esta es la capilla. Si no encontraste las PÓLVORAS A y B en el dormitorio, las vas a encontrar acá. Te recomiendo que las uses pa' hacer una PÓLVORA CC y hacer más CONGELANTE. Agarrá la LLAVE BEZEL de la vitrina y salí. Caminá unos pasos y los zombies realizarán una emboscada sorpresiva. Tratá de correr, o matalos a WESTERNazos. En el living, subí las escaleras.

FIN DEL CAMINO DE LA OPCIÓN 1

--

OPCIÓN 2: USAR EL FRENO DE EMERGENCIA

CAMINO DE LA OPCIÓN 2

Jill le da un golpe al freno y el teleférico se frena "parcialmente" antes de chocar en el patio de la Torre del Reloj. Aparecerás en el patio de la

Torre. Unos cuantos cuervos te rodean, pero podés fácilmente escaparte, si te interesan podés encontrar 3 HIERBAS VERDES y 2 HIERBAS AZULES (pueden o no estar). Entrá por la puerta de la izquierda, las dobles del medio están cerradas. En este lugar encontrarás 1 NADA ÚTIL, así que tomá la única puerta por la que podés entrar. Estás en la capilla. Podés (podés o no) encontrar 2 PÓLVORAS A y 2 PÓLVORAS B en la mesa. Agarrá la LLAVE MANIVELA de la vitrina, grabá si querés y tratá de salir, en este momento verás un pequeño temblor. Salí. Con la LLAVE MANIVELA podés abrir la puerta que está en frente tuyo. Te vas a encontrar con Carlos, quien está bastante nerviosito: "No sé cómo vamos a salir de esta ciudad. No tienen intención de dejarnos volver con vida. ¿Realmente creés que podemos confiar en su maravilloso plan de evacuación? ¡Es sólo un pedazo de papel!"

Después de ésta última línea, Jill le encaja una cachetada y lo reprocha diciéndole que no se rinda. Carlos dice que "no puede manejarlo" y se va corriendo. Salí por donde él se fue y llegarás al vestíbulo. En la mesa están el mapa de la torre y un SPRAY DE AYUDA, pidiendo a gritos que los agarres. Revisá el cadáver del mercenario para obtener el LANZAMINAS y un archivo. No subas las escaleras todavía, en vez de eso go through the puerta de enfrente de la que usaste. Ahora estás en el Estudio. En un cajón hay un ROLLO DE TINTA y un archivo, y puede haber un paquetito de GRANADAS en la mesa. Después de agarrar esto entrá por la única puerta que podés abrir (la puerta verde necesita una "llave del dios del tiempo"). Este es otro LPG, así que grabá si querés y entrá por la puerta que está entre el cajón y la máquina de escribir. Detrás del cuadro estaba escondida la LLAVE BEZEL, hasta que pasa a formar parte de tu inventario. También podés encontrar las PÓLVORAS A y B, si no las encontraste en la Capilla. Hacé CONGELANTE si las encontrás, pero no los uses todavía. Después de inspeccionar salí. Grabá si querés, pasá por el estudio, y subí las escaleras. Escucharás a nuestro enemigo favorito saludándote a gritos.

FIN DEL CAMINO DE LA OPCIÓN 2

(más abajo está el camino lineal, sin importar qué hayas elegido)

--

Estás en un pasillo largo, y no estás sólo. Hay 3 arañas que pueden estar en el techo o correteando por ahí. Matálas o esquiválas, si te envenenan podés usar una HIERBA AZUL, o volver al vestíbulo y usar las que están plantadas. De cualquier forma, entrá por la puerta al final del corredor. En este balcón, usá la LLAVE BEZEL en la placa cuadrada para bajar la escalera, pero NO VAYAS TODAVÍA. Fijate en la punta del balcón, porque puede haber 2 HIERBAS ROJAS. Ahora sí, subí la esalera de mano. Esta es la sala de máquinas, y también un LPG (un edificio muy chiquito para tener 3 LPGs). En la mesa hay un ROLLO DE TINTA, en el estante está la HERRAMIENTA DE PLATA (no la guardes en el cajón) y en el otro estante hay unas PÓLVORAS A o unas MINAS para tu LANZAMINAS (;duh!). Con respecto a las MINAS, yo tengo la versión en español del juego, y cuando quiero agarrarlas, el juego me pregunta: "¿Vas a coger las MINAS?" y cuando digo "si", me dice: "Has cogido las MINAS". Compatriotas, díganme, ¿no soy gracioso? :D.

Ehem... Si chequeás la caja (o "cajota") musical, la rueda dorada empieza a girar y a tocar una melodía. Luego tenés que manejar los interruptores, que están marcados de la A a la F. Puzzle otra vez. Las opciones para manipularlos son: Arriba (up), Abajo (down), Adelante (next) y Atrás (back). Para tocar la melodía correcta, mové los interruptores de forma que queden así:

Interruptor	Posición
A	Arriba
B	Abajo
C	Arriba
D	Arriba
E	Abajo
F	Arriba

Cuando uses el interruptor F, aparecerá la opción Tocar (suena feo, en inglés es Play). Cuando hayas ajustado todo, elegí Tocar y la caja musical empezará a tocar la melodía que hayas configurado. Como premio recibirás la CADENA CHRONOS, combinala con la LLAVE MANIVELA para armar la LLAVE CHRONOS. Grabá si querés y bajá la escalera (asegurate de tener al menos 2 espacios libres). Tratá de volver al corredor y Nemesis te saluda diciendo:

"¡S.T.A.R.S.! ;MWAAAAAAAAAAH!!"

--

SELECCIÓN EN VIVO 6:

- Usar la luz
- Usar el cable***

OPCIÓN 1: USAR LA LUZ

Jill enciende la luz, que le da a Nemesis en la cosa fea que tiene por cara, lo cual lo deja ciego y Jill aprovecha para empujarlo. ¡CRASH! ¡Fueeeeeeeera abajo! Salí por la puerta que da al corredor.

--

OPCIÓN 2: USAR EL CABLE

Jill tira el cable de una de las luces al agua que hay exactamente debajo del cuerpo de Nemmy, lo cual le da una descarga que lo hace caer derrotado. Tomá el segundo BOTIQUÍN DE AYUDA (¡Hurra!, 3 sprays de regalo) y salí por la puerta del corredor.

--

De vuelta en el pasillo, bajá las escaleras y entrá al estudio. Si elegiste usar el cable, Nemesis va a aparecer acá, de cualquier forma usá la LLAVE CHRONOS para abrir la puerta verde y descartála. No, chicos, Nemesis no nos deja ningún objeto al morir, así que no te gastes en luchar. Entrá por la puerta verde. En este corredor hay 3 arañas gigantes, pero son fáciles de esquivar. En el cadáver envuelto en telarañas encontrarás algunas GRANADAS. Corré esquivando a las arañas y entrá por la puerta del otro extremo.

Ni bien entres, chequeá el cadáver del mercenario para obtener otro archivo. Revisá la mesa para obtener unas MINAS (si jugás en Modo Fácil hay CARTUCHOS

DE ESCOPETA). También hay una campana de repuesto, pero no podés empujarla. Acá viene lo difícil. Hay 3 estatuas, cada una con una bola de un material distinto. Tenés que agarrar las tres piedras (la BOLA DE CRISTAL, la BOLA DE OBSIDIANA y la BOLA DE ÁMBAR) y usarlas en las bandejas de los cuadros para que el reloj del cuadro del medio marque las 12. Este puzzle es aleatorio, pero los efectos de las piedras son siempre los mismos. Para ayudarlos, acá les muestro los efectos de las piedras:

-La BOLA DE CRISTAL en el primer cuadro (de izquierda a derecha) resta 1 hora, en el del medio resta 3 y en el tercero suma 2.

-La BOLA DE ÁMBAR resta 3 horas en el primer cuadro, suma 3 en el del medio y añade 6 en el de la derecha.

-La BOLA DE OBSIDIANA resta 2 horas en el primer cuadro, añade 2 en el del medio y 4 en el de la derecha.

Con estos datos deberías poder resolverlo. Recordá: el objetivo es hacer que el rrrrrrelosss del medio marque las 12, tras lo cual las agujas empezarán a dar vueltas como borrachas y el reloj se desplaza, premiándote con la HERRAMIENTA DE ORO que tenés que tomar. Combinála con la HERRAMIENTA DE PLATA para conseguir la HERRAMIENTA CHRONOS. Ahora tenés que volver a la sala de máquinas, o sea recorrer desde donde estás ahora:

(Por cierto, después vas a tener que volver acá, así que recordá este lugar.)

Corredor de las arañas-> Estudio-> Vestíbulo-> Corredor del segundo piso-> Balcón-> SALA DE MÁQUINAS.

En la sala de máquinas, usá la HERRAMIENTA CHRONOS en el engranaje para que la campana empiece a funcionar (;DONG!;DONG!). Revisá el cajón y llevate el LANZAGRANADAS con CONGELANTES (si los hiciste con las pólvoras como te dije que hicieras), guardá el LANZAMINAS y llevate varios objetos curativos y alguna que otra arma extra, como el MAGNUM o la WESTERN. ESTÁ ALTAMENTE RECOMENDADO QUE GRABES ACÁ. Luego bajá las escaleras. Entre ;DONG! y ;DONG! de la campana, dirigite al segundo piso.

Acá vemos una FMV donde todo pasa automáticamente. Jill sale en cámara lenta de la Torre del Reloj y llama al helicóptero de rescate, diciendo: "Estamos a salvo. Por fin, todo esto se acabó." Lo que no sabe es que en realidad recién empieza. Nemesis aparece de la nada y le dispara un cohete al helicóptero, haciéndolo chocar contra la Torre. Por cierto, es curioso que un cohete pueda hacer pedazos un helicóptero, pero sólo empujar a Jill. Tengo que admitirlo: la primera vez que ví esta escena me quería matar T_T Nemesis baja y antes de que puedas hacer nada, clava un tentáculo en el hombro de Jill y te infecta con el Virus T.

NEMESIS #7

Ésta lucha tiene dos posibles formas:

1- Si usaste el freno de emergencia en el teleférico, Carlos aparecerá y le dispara a Nemesis, quien responde con un misil, pero Carlos consigue destruir el lanzacohetes. Luego Nemmy cae al fuego y se levanta. Comienza la pelea. Ésta forma es igual a la primera, pero además tiene un tentáculo que usa para "pincharte" a larga distancia. Tratálo igual que a la primera forma, sólo que además te conviene dispararle de más lejos. Usá los

CONGELANTES, con unos 12 tiros bien puestos podés dar por terminada la pelea.

2- Si saltaste por la ventana del teleférico, Nemesis vendrá en su primera forma con su lanzacohetes recién lustrado. Usá la misma estrategia que siempre, con una pequeña ayuda del CONGELANTE. El mayor problema es que durante toda la pelea el ECG de Jill dice "VIRUS", que es como estar en PRECAUCIÓN permanentemente. No intentes usar HIERBAS AZULES porque no funcionan contra the virus. Para evitar muertes indeseables, usá un objeto que cure toda la energía (ej: un SPRAY DE AYUDA o una mezcla de hierbas verde-azul-roja) cada vez que recibas 4 piñas o 2 misiles.

Después de vencerlo verás a Nemmy realizando una retirada forzosa. Luego Jill trata de irse, pero se desmaya casi instantáneamente. Carlos llega (como siempre, tarde) y trata de despertar a Jill sin éxito. Luego la lleva hacia la Capilla. Pregunta Cultural: Si la explosión destruyó las dos puertas de la torre, ¿Cómo hizo Carlos para entrar? Misterio...

La pantalla se pone oscura y oímos de vuelta a Jill escribiendo:

1 de Octubre. De noche.
Me despertó el sonido de la lluvia.
No puedo creer que todavía estoy viva...

De cualquier forma, Jill despierta acostada en el altar (eso lo repitieron del RE1, pero el chico bueno se puede ver esta vez) con Carlitos al lado. Jill adivina lo obvio: Nemmy la infectó con el Virus T. Carlos le dice que no se preocupe porque "él se va a ocupar de eso". Si hablás con Jill, ella te dice que no dudes en matarla si se convierte en un zombie. Ahora tenés el control de Carlos. En el inventario tenés:

-Rifle de asalto M4A1
-Pistola SIGPRO
-Rollo de Tinta (3)

Y por supuesto, en el cajón está el omnipresente e inútil CUCHILLO. Grabá si querés y salí de la capilla. Ahora tu misión es ir al Hospital.

DIM-DUM-DUM-DUM

SU ATENCIÓN POR FAVOR:

Es importante que sepas algunas cosas: Carlos sólo puede guardar 8 objetos, y mientras juegues con él solamente vas a encontrar como máximo: 1 SPRAY DE AYUDA, 2 HIERBAS VERDES, 2 HIERBAS ROJAS (éstas son un tanto difíciles de conseguir) y 1 HIERBA AZUL, así que tratá de evitar peleas innecesarias y no recibir golpes estúpidos. Lo bueno es que Carlos puede aguantar algunos golpes más que Jill.

Bueno, en marcha. ¿Ya saliste de la capilla? Esquivá a los zombies corriendo y cruzá la otra puerta. En el comedor te va a resultar bastante difícil salir al vestíbulo sin que te muerdan al menos una vez. Usá las armas SÓLO EN CASO DE EMERGENCIA, porque cada bala que gastás ahora es una menos contra Nemesis...
Salí al vestíbulo.

La puerta del patio y las escaleras están ambas rotas, así que andá al estudio. Corré para esquivar a los ex-humanos y metete en la puerta verde. Acá podés encontrar arañas o Drain Deimos, recordá AHORRAR MUNICIÓN para cuando Carlos ***** (Altamente Confidencial). Entrá a la habitación de los cuadros. Empujá la campana que está atrás (como si fueras a caminar a través de ella) y salí por la puerta que dejaste al descubierto.

¡Uf! Al fin salimos de la Torre del Reloj. Equipá a Carlos con la SIGPRO, parate atrás del barril, y disparale desde lejos cuando se acerquen los zombies. Seguí el camino de la calle (cámara arriba) y entrá al Hospital de Raccoon.

** *****
El Hospital
** *****

No te preocupes, el Hospital de Raccoon no tiene demonios como el de Silent Hill, pero sí tiene bichos mutados vía Virus T. Caminá unos pasos y presenciarás la vuelta de los Hunters del RE original, que celebran su regreso cortándole la cabeza a un zombie. Disparáles con el RIFLE DE ASALTO en modo AUTO hasta matarlos y agarrá las 2 HIERBAS ROJAS del fondo. Luego entrá por la única puerta que no usaste.

Acá podés grabar la partida si querés, pero no te lo recomiendo. Agarrá el SPRAY DE AYUDA, el ROLLO DE TINTA y salí por la otra puerta. A tu derecha hay una HIERBA AZUL, si revisás el cadáver del médico vas a obtener otro archivo y en el armario hay unas BALAS DE PISTOLA. En la mesa hay una GRABADORA. Por cierto, si revisás el pizarrón conseguís el mapa y si chequeás el cartel ves que dice: "Tres de octubre, a las 6:00 pm. Tenemos una fiesta en el Bar Jack." No creo que esa "fiesta" llegue a realizarse, bwahahaha :) .

Activá el sistema de voces del ascensor, usá la GRABADORA pa' activarlo y metete adentro. Acá tenés nuevamente dos caminos distintos, aunque tarde o temprano vas a terminar yendo a los dos, pasarán distintas cosas dependiendo del lugar al que vayas primero. En fin, tus opciones son:

A_ Ir primero al 3er piso.
B_ Ir primero al 3er subsuelo.

De cualquier forma, (y para evitar repetir varias veces las mismas explicaciones) en vez de mostrar un camino y después el otro, yo voy a mostrarles los lugares a donde pueden ir y las variaciones que ocurran. ¿Confundidos? No se preocupen. "Escenario 1" es lo que encontrarán si fueron primero a ese lugar. "Escenario 2" es lo que ocurre si ya fueron al otro piso. Por ejemplo, si vas primero al 3er piso y después al subsuelo, guiáte en el 3er piso por los "Escenarios 1" y en el subsuelo por los "Escenarios 2".

** *****
El tercer piso
** *****

Cuando se abra el ascensor, hay una posibilidad de que salgan zombies. Si no, aparecerán más tarde. Cuando salgas del ascensor dirigitelo derecho por el pasillo y entrá por la puerta que dice "Data Room".

(Escenario 1)

Si viniste primero acá podés oír un diálogo: -";DON'T SHOOT! ;NOOOOOO!"
-";BANG! ;BANG!"

Nicholai está parado al lado del cadáver de otro mercenario, con una pistola humeante. Carlos se sorprende de que siga vivo. Naturalmente tiene un montón de preguntas para hacerle, pero Nicholai sólo responde: "Soy uno de los supervisores. Eso es todo lo que necesitás saber." Cuando está por dispararte, el mercenario al que le disparó tira una granada. Carlos corre y Nicholai se tira por la ventana. Agarrá el archivo y la LLAVE DE LA ENFERMERÍA que están en la mesa detrás de la pared, luego salí.

(Escenario 2)

Si ya fuiste al subsuelo habrá dos Hunters esperándote. Usá el explosivo de la pared para matarlos (R2+X) y agarrá la LLAVE DE LA ENFERMERÍA y el archivo. Luego salí.

Avanzá por el pasillo y tomá la primer puerta que veas (habitación 401). Acá podés encontrar zombies durmiendo o sanguijuelas. También puede haber 2 HIERBAS VERDES detrás de la cama. Revisá el cadáver del doctor, que tiene un pedazo de papel con 3 números escritos. Memorizálo, el código puede ser: 325, 104, 235, o puede ser otro. También fijate dónde está la cajonera de metal (bueno, no encuentro otra descripción para esa cosa metálica o_O') y recordá la posición que ésta última tiene. Salí.

Avanzá por el pasillo, usá (y descartá) la LLAVE DE LA ENFERMERÍA en la otra puerta para entrar. Te podés dar cuenta que esta habitación es igual a la de al lado, pero como vista a través de un espejo. También hay un cuadro de las "Montañas Arklay" y otra cajonera de metal. Empujálo de forma que quede en la misma posición que el de la otra habitación. Por ejemplo:

Vos estás acá | Habitación 401

```

|
|-----|-----|
|           |           | | |
|---|---|---|---|
|           |cama|cama |           |
|           |           |           |
|*           |----|----|           *|
|-----|-----|
```

Y así en todos los casos (dependiendo de la posición del cajón)

El asterisco (*) es el cajón metálico.

Después de resolver el puzzle, el cuadro de las montañas se cae, revelando una caja fuerte. Usá el código de 3 cifras que encontraste en el papel del doctor para abrirla y agarrá la BASE DE VACUNA. Si ya fuiste al subsuelo, combiná la BASE DE VACUNA con el AGENTE DE VACUNA para obtener la VACUNA (vacuna, vacuna, vacuna...). Después salí.

Si fuiste primero al sótano, habrá 2 Hunters acá, matálos y andá al ascensor (al sótano si fuiste primero acá y a la planta baja si ya fuiste a los dos lugares). RECORDÁ GUARDAR MUNICIÓN.

** *****

El tercer subsuelo

** *****

Los zombies también pueden aparecer acá cuando se abra el ascensor. Avanzá por el pasillo y tomá la única puerta que no usaste.

(Escenario 1)

Si fuiste acá primero, cuando vayas atrás del estante te encontrarás con Tyrell, otro mercenario, quien dice que "ese tipo feo del pelo gris" le disparó. Luego te dice que Nicholai es un traidor (;duh!) y trata de abrir la caja fuerte de la pared. Lo que encuentra adentro es... explosivo plástico envuelto en papel. Pip, pip, ¡BOOOM! Tyrell muere por la explosión. Acá no hay nada de interés, así que entrá por la otra puerta.

(Escenario 2)

Si ya fuiste al 3er piso, habrá 2 Hunters esperándote. Matá al primero con tu RIFLE DE ASALTO, luego andá a donde puedas ver el estante y apretá R2+X para volar al otro Hunter. Andá por la otra puerta (la que no usaste para entrar acá).

¡Gulp! Acá hay Hunters en cápsulas, y no creo que vayan a quedarse adornando el fondo. Agarrá la BASE MEDIA que está en el estante, y el archivo de la mesa. Luego andá al fondo de la habitación, manipulá la palanca para vaciar las cápsulas de los Hunters y usá la BASE MEDIA en la máquina del sintetizador.

Tenés que lograr que los dos indicadores marquen la flecha amarilla del medio de la barra. Para resolver este puzzle, bajá las palancas I, III y A. Obtendrás el AGENTE DE VACUNA, combinálo con la BASE DE VACUNA para obtener la VACUNA (si ya fuiste al 3er piso). Tratá de salir ¡Ooooooops!, tenemos un problema: Los Hunters ya se aburrieron en las cápsulas, así que salen con la intención de rebanarte la cabeza. De cualquier forma podés salir rápido antes de que puedan tocarte. Ahora volvé al pasillo.

Si ya fuiste al tercer piso, habrá otros 2 Hunters. Apretá R2+X para volar el explosivo y a los Hunters, luego subí al ascensor. Andá al tercer piso si no fuiste todavía, o a la planta baja si ya fuiste a los dos lugares.

** ***** **** *****

La planta baja again

** ***** **** *****

Si estás leyendo esto, ya fuiste al subsuelo y al tercer piso y tenés la VACUNA lista. Cuando salgas del ascensor, si no te vinieron los zombies todavía vendrán acá, en caso contrario habrá 2 Hunters. Matá a los que te aparezcan y andá al LPG. Grabá si querés y andá a la entrada. ¡Gulp! Carlos ve unas bombas de tiempo en las paredes, ¡¡¡las cuales van a detonar en 7 SEGUNDOS!!! ¡Rápido, salí de acá!

Vemos una FMV donde Carlos sale a tiempo y el hospital vuela en pedazos. Ahí van nuestros "impuestos que contribuyen a la salud de nuestra *magnífica* ciudad". Tomá la puerta que lleva a la Torre del Reloj.

** ***** ** ** *****

De nuevo en la Torre

** ***** ** ** *****

Acá puede haber algunos zombies o pequeñas sanguijuelas. De cualquier forma es fácil esquivar a cualquiera de los dos bichos y meterte en el pasillo. Atravésá el corredor y entrá al estudio. En el estudio, metete por la puerta que lleva al vestíbulo. Antes de dar un paso más, equipá a Carlos con el RIFLE DE ASALTO y asegurate de tener más ó menos... hmmmm... el 35% de la munición sin usar. Da unos pasos y el techo empezará a temblar. Nemesis hace una de sus más espectaculares apariciones, en cámara lenta.

NEMESIS #8 (FORMA 2)

Esta es la primera lucha contra la segunda forma de Nemesis. Es bastante difícil, pero esta habitación amplia ayuda. Lo bueno es que Nemmy ya no puede ahorcarte; lo malo es que si te revolea con esos tentáculos te va a doler MUUUUUUUUCHO. Configurá el RIFLE DE ASALTO en modo MANUAL, alejáte de él y dispará una y otra vez mientras controlás tu energía y las municiones.

ADVERTENCIA: Si te quedás por mucho tiempo en un ángulo de cámara que no muestre la puerta que no usaste para entrar, Nemesis aprovechará para irse. Él REALMENTE quiere matar a Jill, así que tratá de mantenerlo lo suficientemente distraído como para que se concentre en luchar con vos y no en matar a Jill. Si dejás que se vaya, aprovechá para llenarlo de tiros mientras trata de romper la puerta. Con + ó - el 33% de las balas del RIFLE DE ASALTO podés acabar con él. También podés notar que podés ir a la capilla sin luchar acá, pero a mí me deja... "ese gustito" (¡¡no malinterpreten!!)

Después de vencerlo, volvé a la capilla y usá la VACUNA en Jill. El antídoto hace efecto inmediatamente, lástima que Carlos se va diciendo que "tiene que ocuparse de algunas cosas". Este tipo siempre tiene una excusa para irse... en especial cuando el Sr. N está muy cerca. Revisá el cajón y llevate: la GANZÚA (IMPORTANTE), un par de objetos curativos, municiones y un arma para la que quieras tener munición infinita. Grabá el juego si querés y salí.

Ni bien camines un poco por la sala del piano, ¿qué oímos? "Stahhhz, MWAAAH, ¡CRASH!" ¿Adivinen qué? ¿Respuesta final? ¡¡¡SÍ!!! ¡Es correcto! Nemesis usa sus tentáculos para derribar la puerta y entra con la obvia intención de hacer la Danza De Las Estrellas.

NEMESIS #9 (FORMA 2)

¡Es la hora de la venganza! Cargá el LANZAGRANADAS con CONGELANTE (si lo tuvieras, si no usá algún otro tipo de granada) y descargá la furia sobre Nemmy. Cuidado con esos tentáculos, ya que le dan a Nemesis mucho más alcance. Después de unos 10 tiros, "uuuuuuuhh". No se me ocurre mucho más que poner acá, ya deberías tener suficiente experiencia en esto.

(ahora la corto con los asteriscos ^_^)

Si esta es la primera partida que jugás, Nemesis dejará caer un bonito RIFLE DE ASALTO. Si ya terminaste el juego y ahora estás jugando de nuevo, en la cajita habrá una caja de BALAS ILIMITADAS (;;YEEHAW!!). Yo asumo que recibiste las BALAS ILIMITADAS. Podés combinarlo con el arma que quieras, pero elegí bien porque podés usarlo sólo 1 vez. Se me ocurren tres armas para usar con este hermoso objeto: el LANZAGRANADAS (;ÁCIDO y CONGELANTE infinito, yeah!), el MAGNUM, que es poderosísimo, o el LANZAMINAS. Si elegís el LANZAMINAS, este arma gana la habilidad de tirar proyectiles más fuertes, disparos más rápidos, puede atravesar a los enemigos y como si esto fuera poco también los rastrea. ¿Les parece poco? Tené en cuenta que cuando elijas el arma, no vas a necesitar mucho las otras. Una vez que elijas, volvé al vestíbulo, pasá por el estudio, atravesá el corredor y salí de la torre por el mismo lugar que Carlos.

¿Llevaste la GANZÚA? Bueno, entonces matá a los zombies y usála para destrabar la puerta gris que está cerca de los escombros del hospital. Entrá por ahí. Acá encontrarás un archivo sobre la mesa, unas GRANADAS o MINAS en el armario, un ROLLO DE TINTA y la LLAVE DEL PARQUE. Agarrá lo que necesites, incluyendo la llave y salí. Ahora usá la LLAVE DEL PARQUE para abrir la puerta doble que está subiendo la escalera. Luego descartála.

** *****

El Parque

** *****

Ni bien entres verás una pileta, en la cual puede haber 3 Hunters o un grupo de sanguijuelas. De cualquier forma tu [lanzaminas/magnum/lanzagranadas] con munición infinita los matará fácilmente. Tomá el camino de la derecha de la pileta y bajá las escaleras. Acá vas a encontrar seguramente 4 zombies, pero también puede ser que aparezcan 2 Hunters. Si tenés el LANZAMINAS con munición infinita, podés matar a los cuatro zombies, ;de un sólo tiro! Cuando termines con los enemigos, tomá la puerta del otro lado. Acá también hay escenarios con distintos monstruos: puede haber 3 perros o 3 Hunters. No me digas que te resulta difícil, teniendo munición ilimitada para [inserte arma aquí]. Agarrá la LLAVE DEL CEMENTERIO del cadáver del mercenario, que sospechosamente murió de un tiro. Volvé al "muelle" y subí las escaleras. Rodeá la pileta y entrá por la puerta del otro lado. A tu izquierda está el mapa y al fondo hay 2 HIERBAS AZULES y 3 HIERBAS VERDES. Abrí la tapa de metal. ;It's puzzle time!

El objetivo de este puzzle es hacer que las dos "ruedas" blancas queden abajo y que las negras queden arriba. Para lograrlo tenés un máximo de 6 movimientos. Vayamos por pasos:

1--> Mové la rueda negra de la izquierda.

2--> Mové la rueda blanca de la izquierda.

3--> Mové la rueda negra de la derecha.

4--> Mové la rueda blanca de la derecha. (¿Repetitivo yo? :P)

5--> Mové la rueda negra de la derecha.

6--> Mové la rueda negra de la izquierda (Sí, *es* lo que parece...)

Por último, apretá el botón rojo para hacer que el agua de la fuente se

drene y puedas bajar y descender por la escalera de mano. Hacélo entonces. Bajá y pasá por la zona del agua, luego subí del otro lado. No le prestes atención a las sanguijuelas que caen de la escalera, porque son infinitas. Subí por esa escalera.

Este cementerio es "kinda" laberíntico, y además los zombies se levantan de sus tumbas en todos lados. Este sería el lugar ideal para que Michael Jackson cante eso de "¡Thriller!", ¡ja!. Si rodeás las lápidas encontrarás 2 HIERBAS ROJAS, con ciertas bajas en el ejército de los ex-humanos. Seguí el camino que va derecho y abrí la puerta de madera con la LLAVE DEL CEMENTERIO. Luego descartála y entrá.

En esta habitación, en la mesa encontrarás 2 PÓLVORAS A y 2 PÓLVORAS B. Agarrá el TUBO DE HIERRO del armario abierto y entrá por la otra puerta. Este es otro LPG, pero NO grabes todavía. Agarrá el SPRAY DE AYUDA que está al lado del cajón, también llevá el ENCENDEDOR. Luego volvé a la otra habitación y usá el ENCENDEDOR en la chimenea para quemar la madera. Luego usá el TUBO DE HIERRO para que Jill rompa los ladrillos y entrá en la habitación que acabás de revelar.

Ésta habitación es bastante interesante, ya que al parecer es la sala de control de los "supervisores" como Nicholai. En el estante hay unas GRANADAS, en la mesa encontrarás un archivo y la LLAVE DEL PARQUE (no te vayas sin ésta). Si chequeás el pizarrón vas a obtener otro archivo. Una vez que hayas agarrado todo, tratá de salir, el aparato de comunicaciones empezará a sonar y Alguien Muy Misterioso y Desconocido pronunciará un mensaje: "Atención a todos los supervisores. Misión completada. Que todos los supervisores evacúen. Fin." Salí de ahí.

Nicholai te estará esperando. Él dice que no tiene intención de ayudar a Jill, ya que su misión original era conseguir información sobre el sujeto creado mediante el contagio del virus T. Repentinamente un temblor sacude la tierra, y Nicholai sale corriendo al grito de: "¡Otro mutante!". Te recomiendo que grabes ahora la partida. Salí al cementerio.

Caminá unos pasos y la tierra se empezará a sacudir. Acá vemos una FMV (la cual revela lo "sos-pechosa" que es Jill) y nuestro amigo el gusano apestoso cabeza de [beep] sale de abajo de la tierra.

Jill cae en el escenario cavado por el gusano gigante (al que en inglés llaman "Grave Digger" -algo así como "cavatumbas"- yyyyyyyyy... ¡comienza el dueloooooo! Hay dos formas de vencer al Grave Digger: PLAN A: es la clásica opción; derribar al jefe a base de [inserte proyectiles de arma con tiros infinitos aquí]. En caso de que no funcione o parezca muy complicado, tenemos el PLAN B: Esquivar al Sr.Diggy y hacer tiempo aguantando sus golpes hasta que veas que los postes de luz se caigan sobre el área mojada. Luego hacé que el Grave Digger vaya a ese lugar y la electricidad lo dejará frito.

El Sr.Digger tiene dos formas de ataque. La primera consiste en salir rápidamente de abajo de la tierra y darte uno o dos golpes rápidos, luego vuelve a cavar un pozo y se vuelve a meter abajo(sonó feo).

Su otro ataque es salir "bocota arriba" y atacarte de frente cerrando sus *dientitos* sobre Jill. ¡Este ataque duele MUCHO, si lo recibís dos veces te dejará en PELIGRO!, así que mejor será que no averigüe lo nutritiva que es Jill. Usá el MAGNUM o el LANZAGRANADAS para contrarrestar sus ataques. Es fácil saber dónde va a aparecer, porque podés ver el polvo que sale del suelo. Es posible matarlo a tiros, pero personalmente creo que si lo atacás sin matarlo, los postes caen más rápido.

Después de vencerlo, su cuerpo empezará a "desinflarse" y una valla de metal cae JUSTO donde lo necesitamos. Escalá dicha valla.

Estamos de vuelta en las alcantarillas. Esquivá a las sanguijuelas (recordá que son infinitas), metete en el agua y subí la otra escalera. Volvó al lugar de la pileta.

Este lugar fue visitado por un grupo de zombies durante tu ausencia, pero podés matarlos sin muchos problemas. Bajá las escaleras, cruzá el muelle (o lo que sea), atravesá el camino y usá la LLAVE DEL PARQUE en la puerta que tiene el candado, luego descartála. Si revisás el cadáver del mercenario podés agarrar unas BALAS DE MAGNUM. Luego entrá por la puerta que abriste.

Da unos pasos dirigiéndote al puente y verás otra escena. CLASH, un tentáculo empieza a atravesar el puente. Adiviná quién trepa... ¡es correcto! Después de pasar un tiempo sin hacer una selección, nos toca una importante.

DIM-DUM-DUM-DUM

SU ATENCIÓN POR FAVOR: La opción que elijas ahora va a determinar el camino que tengas que tomar, los lugares donde vas a encontrar los objetos, el transcurso de la historia y el final del juego. Por supuesto, cuando uno está en un puente quebradizo con un monstruo apestoso delante suyo, uno no piensa en todo eso ;).

--

SELECCIÓN EN VIVO 7:

- Empujarlo
- Saltar

OPCIÓN 1: EMPUJARLO

Jill empuja a Nemesis, quien se cae del puente. Ella sale corriendo y entra en la Fábrica Muerta(Dead Factory)

(LAAAAAAAARGO) CAMINO DE LA OPCIÓN 1

Estás en un pasillo largo. Hay 3 puertas, una tiene una persiana bajada, otra dice "Sala de control de tratamiento", pero está cerrada, así que entrá por la del fondo. Un Carlos visiblemente cansado te dice que van a lanzar un misil para destruir la ciudad cuando amanezca. Luego se va. Agarrá el archivo, el SPRAY DE AYUDA, la LLAVE DE LA INSTALACIÓN y las pólvoras (si hubiese alguna). Grabá si querés y salí por la puerta que no usaste. Agarrá las 2 HIERBAS AZULES si te interesan. Acá hay otro puzzle, tenés que hacer que el vapor deje de salir de manera que puedas llegar a la computadora. Pulsá los 3 primeros interruptores en orden y avanzá. Una vez que sólo salga vapor de abajo de la máquina, tratá de chequearla. El vapor te golpeará dos o tres veces (fear not my friends, no saca energía) pero el juego creará que resolviste el puzzle "legalmente" y activará la corriente de una puerta a la que irás más tarde. Después de resolver el puzzle salí. Pasá por el LPG y volvé al pasillo. Oh casualidad, 2 Lickers Versión 2002...ehem, 2 Drain Deimos, si así lo prefieren. Matá al primero con el LANZAGRANADAS (o whatever weapon que tengas equipada) y usá la LLAVE DE LA INSTALACIÓN para entrar a la "Sala de control de tratamiento".

A tu derecha encontrarás el mapa, y dispersado por la habitación hay un grupito de zombies mutados. Si usaste las BALAS ILIMITADAS en el LANZAMINAS, acá va un truco divertido: llamáale la atención a los zombies, ponete en el costado de la computadora y empezá a tirar dardos explosivos del lanzaminas. ¡Si te sale bien es un auténtico show pirotécnico GRATIS, WOW!

Ehem... perdón, cambié de tema. Eso que brilla sobre la computadora es el DISCO DEL SISTEMA, agarrálo. En el piso hay 3 HIERBAS VERDES (podés combinarlas con las azules que encontraste en la sala del vapor). Luego de la rutinaria inspección subí al ascensor (la puerta de al lado no se va a abrir hasta que resuelvas otro puzzle).

Cuando entres y des unos pasos, emergerán 3 Drain Deimos o 3 [Inserte insulto favorito aquí] Hunters. En caso de emergencia podés usar el barril que está debajo de las escaleras. Abajo de la computadora hay 2 cajas de CARTUCHOS DE ESCOPETA, pero creo que no valen la pena. Entrá por la puerta de abajo. Cuidado en este conducto, te pueden atacar 2 Hunters o un escuadrón de sanguijuelas. Si vienen Hunters, tratá de hacerlos bailar desde afuera (sin bajarte al agua) con el LANZAMINAS. Cuando termines con el asunto subí del otro lado y tomá la única puerta de ese camino. Este es otro LPG. Agarrá el ROLLO DE TINTA de la máquina de escribir y grabá si querés. Agarrá el archivo de la mesa (¿cuántas veces dije eso en la guía?) y la MUESTRA DE AGUA del panel con las luces verdes. Luego entrá por la otra puerta.

Bajá las escaleras. Sobre la mesa grande podés encontrar 3 PÓLVORAS A y B, pero puede que no haya ninguna. Lo que siempre estará presente es el SPRAY DE AYUDA a la derecha de las PÓLVORAS A.

Okey chicos, preparéense para lo peor... ¿listos? Colocá la MUESTRA DE AGUA en esa cosa que intenta ser una pantalla, para comenzar el puzzle más frustrante y estúpido de los últimos 749.713 años. La muestra (sample) que colocaste está representada por unos símbolos no aptos para hipertensos; el objetivo del puzzle es ajustar las ondas A, B y C de forma que los símbolos que vos vayas alineando queden igual que los de la muestra... ¡Si, yo también ABORREZCO ESTE PUZZLE, esos soniditos de m****a me dan ganas de golpear la PSX con un martillo! Relájense, respiren hondo, quitenle el volumen a la TV (opcional) y asuman lo peor: ¡El puzzle tiene 4 soluciones distintas, las cuales se "eligen" al azar en cada partida! Afortunadamente, las soluciones son:

Como lo ves abajo, los cuatro primeros números indican la "altura" de las primeras cuatro líneas. (Es decir: 0=nada; 1=bajo; 2=medio y 3=alto).

2113: A=Derecha, B=Derecha (3), C= Izquierda (4)
3110: A=Izquierda, B=Izquierda (3), C=Derecha (3)
2010: A=Izquierda (4), B=Derecha (2), C=Izquierda (2)
3021: A=Derecha, B=Derecha, C=Izquierda (2)

(Crédito a Ghidrah por darme éstas soluciones.)

Ehem... sigamos con lo que nos compete (y sin pete también :)). Después de resolver este puzzle de MI***A, otra cerradura de la puerta se desactiva y podrás entrar.

Pasá por el LPG, grabá si querés, atravesá el conducto de agua, subí al ascensor y en la habitación donde hay un "líquido que apesta", entrá por la puerta que abriste.

[Esta secuencia sólo se ve si elegís la opción 1]

[¿Ya te olvidaste que este es el CAMINO DE LA OPCIÓN 1? Yo también ^_^]

Cuando caminás unos pasos, Nicholai aparece súbitamente. Él dice que se aseguró de que "ninguno de los supervisores quedara vivo", ya que como él es el único que sabe lo que realmente pasó, "tendrá más poder para negociar su gratificación". Luego le dispara dos tiros errados a Jill. Pero no se dió cuenta de que está haciendo competencia con Nemesis. Lo único que Jill

escucha es: "prrrrrn... ;AAAAAAAH!... splic, splic". Lástima, Nick, el dinero no es todo (también están MasterCard y los cheques). caminé unos pasos más y ";Oh dios mío! ;Mataron a Nicholai, Nemesis sos un -beep-!" Usá el DISCO DEL SISTEMA para entrar en la otra puerta.

[FIN DEL CAMINO DE LA OPCIÓN 1]
[Mirá donde dice "CAMINO LINEAL"]

--

OPCIÓN 2: SALTAR

Jill se tira del puente, y extrañamente, Nemmy no se molesta en seguirla sino que entra en la Fábrica Muerta (¿Quién va a querer trabajar en un lugar como ese? :D). Subí a la plataforma, luego trepé por la escalera de mano. Avanzá unos pasos por el conducto y unos zombies te rodearán. Jill intenta disparar, pero... ;TU-TU-TU-TU-TU-TU-TUM! El Sr. Cupido Umbrella aparece y usa sus habilidades de mercenario entrenado (?) para volar en pedacitos todas las cabezas de los zombies y no manchar a Jill con una sola gota de sangre. Luego aparece, bla, bla, y bla, y dice que we gotta salir de esta ciudad, que tengas cuidado con Nicholai, después se va a Ningunapartelandia dejándote sólo. Subite a la plataforma del fondo y entrá por la perta que hay ahí. Este es otro LPG. Agarrá el ROLLO DE TINTA, grabá si querés, tomá la MUESTRA DE AGUA del panel con las lucecitas azules (¿huh?) y entrá por la puerta del otro láu. Bajá las escaleras.

Sobre la mesa grande podés encontrar 3 PÓLVORAS A y B, pero puede que no haya ninguna. Lo que siempre estará presente es el SPRAY DE AYUDA a la derecha de las PÓLVORAS A. Usá la MUESTRA DE AGUA en la máquina de la pared y... ¿qué escuchamos? "Piri-beep-piri-biri-birip-piribip"

La muestra (sample) que colocaste está representada por unos símbolos no aptos para hipertensos; el objetivo del puzzle es ajustar las ondas A, B y C de forma que los símbolos que vos vayas alineando queden igual que los de la muestra... ;Si, yo también ABORREZCO ESTE PUZZLE, esos soniditos de m****a me dan ganas de golpear la PSX con un martillo! Relájense, respiren hondo, quitenle el volúmen a la TV (opcional) y asuman lo peor: ;El puzzle tiene 4 soluciones distintas, las cuales se "eligen" al azar en cada partida! Pero no tiemblen, las soluciones son:

Como lo ves abajo, los cuatro primeros números indican la "altura" de las primeras cuatro líneas. (Es decir: 0=nada; 1=bajo; 2=medio y 3=alto).

2113: A=Derecha, B=Derecha (3), C= Izquierda (3)
3110: A=Izquierda, B=Izquierda (2), C=Derecha (2)
2010: A=Izquierda (2), B=Derecha (2), C=Izquierda (2)
3021: A=Derecha, B=Derecha, C=Izquierda

(Crédito a Ghidrah por darme éstas soluciones.)

Después de resolver el...eeeeeh... laaaa... Verificación del agua, el primer bloqueo de una puerta se desactiva. Volvé al conducto (pasando por el LPG) y subí a la otra plataforma. ;En esta habitación te puede atacar casi cualquier bicho! Zombies mutados, Hunters y Drain Deimos son algunos de ellos (creo que pueden haber otros). De cualquier forma podés usar el barril o tiros directos para deshacerte de ellos y entrar en el ascensor. Si podés, ¿qué estás esperando?

En el ascensor, apretá el botón de la pared para ir al otro piso. Acabá con los problemas de cualquier zombie que se meta en tu camino, agarrá las 3 HIERBAS VERDES (¡no las mezcles todavía!), el DISCO DEL SISTEMA, el Mapa y salí por la puerta que está cerca de las computadoras.

"Bang, bang", Nicholai saluda a Jill con unos tiritos errados, luego se despide bajando una persiana metálica. Tomó la puerta que está al final del pasillo (no las puertas dobles).

Encontrarás 2 PÓLVORAS A y B acá, junto con un SPRAY DE AYUDA y la LLAVE DE LA INSTALACIÓN. Grabá si querés, agarrá el archivo y entrá por la puerta que no usaste.

Si no usaste las 3 HIERBAS VERDES que encontraste antes, podés combinarlas con las 2 HIERBAS AZULES que están acá. En esta habitación esyá el último puzzle. Tenés que hacer que el vapor deje de salir de manera que puedas llegar a la computadora. Pulsá los 3 primeros interruptores en orden y avanzá. Una vez que sólo salga vapor de abajo de la computadora, tratá de chequearla. El vapor te golpeará dos o tres veces (fear not my friends, no saca energía) pero el juego creerá que resolviste el puzzle "legalmente" y activará la corriente de una puerta a la que tenés que ir ahora. Salí de ahí (hay un ascensor pero no podés usarlo). Grabá si querés y volvé al corredor, entrá nuevamente a la habitación donde estaba el DISCO DEL SISTEMA. Entrá por la puerta que abriste (que tiene la luz verde). Avanzá por el pasillo y usá el DISCO DEL SISTEMA para abrir la puerta del fondo. Jill entra automáticamente por esa puerta.

[Fin del CAMINO DE LA OPCIÓN 2] (Más abajo está el CAMINO LINEAL).

--

[CAMINO LINEAL] (Pasando la puerta de la Sala de Tratamiento)

¡Ouch! Ni bien entramos, la puerta se cierra detrás nuestro. ¡Ouch!, cuenta regresiva de 4 minutos. ¡Ouch!, ¿qué es ese olor? ¡WHOOOPS! miren quién viene. Empieza una escenita ("Ztaaahhsss..."). Nemmy intenta atacar a Jill, pero ella lo esquiva y "accidentalmente" Nemesis rompe un tubo de ácido, perdiendo más de la mitad de sus tentáculos.

Música dramática. La apropiada para esta ocasión.

NEMESIS #10 (FORMA 2)

Esta lucha no es tan difícil como parece. Si prestaste atención a la secuencia, ya sabés lo que tenés que hacer. Ni bien termine la secuencia, apuntá con R2 hacia el tubo de ácido, esperá cuidadosamente a que Nemesis se pare al lado del tubo y dispará. El ácido seguramente le da de lleno, lo cual no le hace mucha gracia y lo daña bastante. Ahora corré al tubo del otro lado de la habitación, disparale una [granada/mina/bala de Magnum] y esperá a que tu Nemesis se acerque.

Hacé de carnada y atraé a Nemesis al tubo al que te acercaste, luego esquivalo (es mooooooy lento, ¡vamos!), después disparale al tubo again. Repetí el "correr-tiro a distancia-tubo de ácido" otras dos veces, y Nemesis finalmente caerá... ¿muerto?

Por supus, también podés usar la clásica "yo-soy-malo-y-te-mato-con-mis-armas", pero creo que aprovechar los tubos es más fácil.

Después de la pelea, el piso se sacude y una TARJETA DE ACCESO se desliza del bolsillo del bolsillo de un científico muerto. Agarrá esa tarjeta, luego usala en la puerta para poder destrabarla y salí. Vemos una FMV donde el cuerpo de Nemesis cae a la "pileta" llena de desperdicios químicos. Una voz informa: "Atención. Ataque de misil confirmado. Que todo el personal evacúe..." una y otra vez. Ya todos ustedes saben que todos los Resident

Evils tienen que terminar con una gigantezca explosión...

Volvé por el corredor y atravesá la puerta. "Algo" hace burbujas desde la pileta (la cámara lo muestra en un ángulo medio confuso). Acá hay 5 zombies que reclaman esta habitación como su propiedad. Pero creo que tus armas son una mejor oferta :). Una vez que termines, salí por la otra puerta, que lleva al pasillo de entrada.

Usá la TARJETA DE ACCESO en el lector de tarjetas que está al lado de la persiana de metal. ;Epa!, hay tres zombies. Pero no por mucho tiempo, disfrutaré matando a los últimos del juego, agarrá las 2 HIERBAS VERDES y entrá en la puerta que descubriste.

Okey, acá pasan dos cosas distintas, dependiendo de lo que elegiste en el puente.

[ESCENA A]

Si empujaste a Nemesis en el puente, la habitación está vacía. La radio suena apenas entrás, y Carlos te dice por la radio que ya tiene el helicóptero listo para irse. Jill agarra el receptor de radar portátil. Agarrá todo lo que encuentres (SPRAY, BALAS DE MAGNUM, CARTUCHOS, etc) y tratá de bajar la escalera. La voz de la máquina habla de nuevo, diciendo que el misil se aproxima. Bajá las escaleras.

[ESCENA B]

Si saltaste del puente, la habitación está vacía, pero no hay escena... ¿o sí? Caminá unos pasos y la radio empieza a sonar, un mensaje con acento ruso. ¿Te preguntabas dónde estaba Nicholai?
(Esta Selección aparece solamente si saltaste del puente.)

--

SELECCIÓN EN VIVO 8:

-Negociar con Nicholai
-Fuego al helicóptero

OPCIÓN 1: NEGOCIAR CON NICHOLAI

Jill y Nicholai tienen un breve diálogo. Nicholai se burla de ella antes de escaparse diciendo: "Podés abrazar la muerte con dignidad ó morir resentida. Es tu elección." ¿Será cierta la profecía de Brad? Nah :). Bajá las escaleras (apretá Select para saltar la escena).

OPCIÓN 2: FUEGO AL HELICÓPTERO

Equipá a Jill con el MAGNUM o el LANAGRANADAS y disparale al helicóptero hasta derribarlo del cielo. ¡Ahí va tu recompensa, rrrrrrrrrrusssssso! Saludá y despedí a Carlos. Bajá las escaleras, apretá Select, bajalas "en serio".

--

¿Ya bajaste las escaleras, no? Abrí el cajón y organizá tu inventario dejando todos los objetos que no sean curativos, y llevate las armas más pulentas que tengas (yo me llevaría el LANZAGRANADAS). Agarrá el archivo de la pared, matá a los 3 últimos zombies y salí por las puertas dobles. Avanzá por el patio hasta que la tierra tiemble. Agarrá el último archivo del piso. Este archivo muestra una foto de un arma prototipo cuyo nombre clave es "Espada Paracelsus". Entrá por las puertas dobles, pasando el cadáver del

OPCIÓN 2: IGNORARLO Y RETIRARTE

Jill se de vuelta y escapa por la puerta de metal. Qué escena tan emocionante :(.

--
La puerta se traba automáticamente detrás tuyo. Bajá por el ascensor. Caminá unos pasos en el patio yyyy...

¡FELICITACIONES! ¡TERMINASTE EL RESIDENT EVIL 3!

--
=====
9) Los Finales
=====

RE3 tiene tres finales. El que te haya tocado depende de lo que hayas elegido en las distintas selecciones a lo largo del juego. Estos son:

Final A: Nicholai escapa en su helicóptero. Jill y Carlos son rescatados por otro helicóptero, cuyo piloto es Barry Burton, de RE1. Jill le da las gracias, a lo que Barry responde: "No podía dejarlos morir." Jill se asombra y le pregunta: "¿;Sos..sos vos?!". Barry dice: "¿Estás lista para terminar esto". El misil nuclear impacta en la isla y Raccoon City, junto con sus "habitantes", vuela en pedazos. Jill finaliza con: "Vas a pagar, Umbrella". Para ver este final, saltá del puente y negociá con Nicholai.

Final B: Idéntico al Final A, con la satisfactoria excepción de que Nicholai no escapa; Jill lo derriba en vez de negociar. Más allá de ese pequeño detalle, exactamente igual al Final A.

Final C: Carlos está esperando a Jill en el patio. Al igual que en los otros finales, Raccoon es borrada del mapa por el misil. Carlos, antes del boom, dice: "Ahí viene..." Jill exclama: "¡Esta vez fueron demasiado lejos!"

Los caminos pueden variar, pero los únicos finales son estos tres. Los detalles cambian (en los caminos), pero ya los expliqué en la guía. El final "oficial" es aparentemente el A, dado que en "Resident Evil: Survivor", uno de los archivos está escrito por un tal Nicholai Ginovaef. Por lo tanto, yo personalmente pienso que Nicholai podría volver a aparecer en algún futuro RE.

--
=====
10) LOS SECRETOS
=====

Resident Evil 3 tiene muchos secretos, al igual que RE2. Los secretos del juego se van habilitando según lo que vayas haciendo en el juego, lo cual le da cierta rejugabilidad.

*** *****
Los Epílogos
*** *****

Cada vez que ganes el juego en Modo Difícil el juego te muestra un archivo (justamente los epílogos). Los epílogos muestran lo que pasó con uno de los personajes de RE, en total hay ocho epílogos. Los que podés ver son (en orden) los archivos de: Jill, Chris, Barry, Leon, Claire, Sherry, Ada y Hunk. Para conseguir todos, tenés que terminar el juego 8 veces (por supuesto yo ya lo hice :P)

```
** ***** ** *** *****
El Minijuego de los Mercenarios
** ***** ** *** *****
```

Cuando terminás la partida, el juego te pide que grabes un dato para volver a empezar la partida. Cuando cargás, te aparecen estas opciones: Continuar (sigue la partida grabada); Reinicio (comienza una nueva partida); The Mercenaries; Epílogo y No cargar la Partida. Elegí The Mercenaries para empezar este minijuego.

La idea de "The Mercenaries: Operation Mad Jackal" es bien simple: Usando a Mikhail, Carlos ó Nicholai, tenés que ir desde el Teleférico hasta el Almacén (donde empezás el juego normal). Empezás con una cuenta regresiva de 2 minutos, pero cada enemigo que vayas matando añade tiempo extra al timer. Este minijuego es horriblemente ADICTIVO y FRUSTRANTE. Al ganar este juego (o morir), obtenés una cierta cantidad de plata, que podés usar para comprar objetos que podés usar en el juego normal. Estos objetos son:

Objeto	Precio
Rifle de Asalto con munición infinita	\$2000
Cañon Gatling con munición infinita	\$3000
Lanzacohetes con munición infinita	\$4000
Munición infinita para todas las armas	\$9999

Cada personaje tiene sus objetos y características propias:

```
*****
Mikhail
*****
```

Equipo:

- Escopeta (7)
- Cartuchos de Escopeta (21)
- Magnum (6)
- Balas de Magnum (18)
- Lanzacohetes (8)
- Hierba Mixta (verde-azul-roja)

Características:

- MIKHAIL ES EL REY DEL BOOM: Oh, yeah. Su misión es la más fácil, dado que tiene las mejores armas aunque sólo una Hierba. Es por eso que vas a tener que evitar recibir daño excesivo y cuidar la munición. La escopeta puede matar varios zombies con un solo tiro, lo cual da bastante tiempo extra.

- Creo que Mikhail es el más lento de los 3 mercenarios. Por eso es conveniente des-equipar todas las armas cuando vas por zonas que ya "limpiaste".

```
*****
```


Carlos

Equipo:

- Rifle de Asalto M4A1 (100% cargado)
- Sti Eagle 6.0 (15)
- Balas de pistola (90)
- 3 Hierbas Mixtas (verde-azul-roja)

Características:

- CARLOS ES UN DOLOR: Las armas de Carlos no son tan malas, pero el problema es que no matan tan rápido como las de Mikhail. Además, el tiempo que recibís matando enemigos es una miseria. Esto hace que con Carlos el tiempo siempre esté bajo.
- La tramposa STI EAGLE 6.0 hace todo más complicado. A veces esta pistola se toma 8 tiros para matar a un zombie que se arrastra, y otras veces da un tiro milagroso (con potencia de Magnum) contra un Hunter la primer vez que le disparás. Esto la vuelve un arma totalmente azarosa.
- Sin embargo, creo que Carlos es el más rápido y resistente de los mercenarios.

Nicholai

Equipo:

- Pistola SIGPRO (15)
- Cuchillo
- Hierba Azul
- 3 Sprays de Ayuda

Características:

- NO TENGAS MIEDO: Si, ya sé que asusta jugar con 15 balas y un cuchillo, pero no te asustes. Una vez que salves al primer sobreviviente (mirá más abajo), todo se vuelve más fácil.
- Lo bueno de Nicholai es que el Cuchillo multiplica por 8 el tiempo que conseguís al matar a cualquier enemigo.
- Por lo tanto, si dejás que un zombie te muerda la puerna, ¡24 SEGUNDOS! Ó probá apuñalar a un cuervo: ¡8 segundos por un pajarraco!

También en este minijuego hay seis personas que podés ir rescatando. Cada una se encuentra en un lugar distinto. Para salvarlos, tenés que eliminar a los enemigos de la habitación donde se encuentren, luego chequearlos (botón X) para recibir 20 segundos y una caja con un premio por haberlos salvado. El "premio" varía según el personaje que estés usando:

		Premio	Premio	
Premio				
Persona	Lugar	(Carlos)	(Mikhail)	
(Nicholai)				
Dario (El Gordo)	Estación de Gas	60 balas	14 cartuchos	60
balas				
Reportera	Prensa (piso 2)	Spray	14 cartuchos	60
Balas Especiales				
Brad Vickers	Sótano del Restaurant	60 balas	12 Balas Magnum	60
balas				

Marvin Branagh	Generador	60 balas	Spray	60
balas				
Mercenario*	Oficina de Ventas	60 balas	Spray	60
balas				
Mercenario*	Bar Jack	Spray	14 Cartuchos E**	60
Balas Especiales				

* "Mercenario", es uno de los otros personajes que no estés usando. Por ejemplo, si jugás con Mikhail o Carlos, el primer mercenario es Nicholai, pero si jugás con Nicholai, es Carlos.

**"Cartuchos E.", son los Cartuchos Especiales para la ESCOPETA.

Otra cosa que encontré son las áreas secretas. Cuando chequeás ciertos lugares, recibís algunos segundos, que se van multiplicando en la próxima área que encuentres. Yo hasta ahora encontré seis (¿hay más?):

- 1: Basurero de la Prensa (2 segundos)
- 2: Planta del Restaurant (a la derecha de la puerta delantera, 4 segundos)
- 3: Computadora de la sala de bajo voltaje (Generador, 8 segundos)
- 4: Manguera del callejón (16 segundos)
- 5: El policía que tenía la Foto A (32 segundos)
- 6: El cadáver que tenía la Escopeta (¡1 minuto y 4 segundos!)

Creo que estas áreas secretas no sólo incrementan el tiempo, sino también el Ranking final.

Cuando ganás este minijuego, llegás a una habitación oscura donde hay un tipo sentado en una silla (sí, es el Jefe Irons, pero hace la misma animación que en RE2). El tipo te dice: "Bien, eso fue impresionante. Te ganaste tu recompensa y tu libertad." Luego una chica te entrega una valija con el logo de Umbrella.

Luego el juego te lleva a una pantalla donde aparecen: el tiempo que te sobró; tu ranking y el dinero que ganašte. Este fue mi récord con Mikhail:

Tiempo: 10min 27seg (NO MIENTO)

Ranking: A

Recompensa: \$2351

Pasemos a los otros secretos...

Vestimentas Alternativas

Cuando termines el juego, obtendrás la LLAVE DE LA TIENDA. Con esta llave (que encontrarás en el cajón cuando cargues la partida terminada) podés abrir la Boutique y cambiar el traje de Jill. En total hay 5 trajes, que se habilitan de acuerdo al ranking que hayas obtenido en el juego:

- El uniforme de S.T.A.R.S. que usa Jill en RE1.
- El traje de Regina (de Dino Crisis).
- Uniforme de policía con minifalda.
- Traje de motociclista (negro).
- Ropa Super Duper Formal (blanca).

** ***** ** ****

El Diario de Jill

** ***** ** ****

Como seguramente sabrás (o no), hay un archivo oculto en RE3. Para conseguir el Diario de Jill, tenés que agarrar todos los archivos en orden (si te salteas uno y después lo conseguís, no lo obtenés). En la guía yo siempre digo "agarrá el archivo" cuando hay uno. Lo que importa es el orden. Para eso, te digo las claves:

- No importa dónde quieras que aparezca Carlos (él aparece cuando usás la PALANCA), pero tenés que ir primero al Restaurant para conseguir primero el archivo que está en la mesa.
- En el teleférico, elegí usar el freno de emergencia, de esa forma conseguirás la postal antes que el diario del mercenario.
- Cuando usás a Carlos, andá primero al tercer piso del Hospital. Conseguirás la foto antes que las Instrucciones Médicas.
- Empujá a Nemesis del puente en vez de saltar, así llegarás al LPG del primer piso y conseguirás el archivo anterior al del subsuelo.

--

=====
11) Guía para Los Mercenarios
=====

Originalmente, esta guía era un documento separado de éste, pero después de recibir una considerable cantidad de e-mails pidiendo una y preguntando cómo pasar por X parte del minijuego, decidí hacer una pequeña cirugía entre archivos, y el resultado está ahora a la vista. Tengan en cuenta que esta guía NO es apta para los que recién hayan empezado el minijuego; se requiere de cierta experiencia previa. Considérense advertidos, después no manden mails quejándose de que no pueden hacer lo que digo en la guía, ¿OK?

=====
Introducción
=====

Bienvenidos a mi guía para "The Mercenaries: Operation Mad Jackal". El objetivo de esta guía es sacarse un ranking "A" en el minijuego; siguiendo el camino apropiado y teniendo MUCHA suerte. El único personaje que cubre es Mikhail, porque es el más apto para la tarea (he sacado alguna que otra "A" con Carlos, pero es mucho más difícil todavía). 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, o cuánto dinero obtengas; no existe el ranking S en la versión USA (y en la versión en español tampoco) 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 \$2150.

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!

=====
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 o 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. Llora, llora.
- 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. Sin embargo, cuando digo "caminá 2 pasos", por ejemplo, estoy diciendo que camines y no que corras, es entonces cuando tenés que soltarlo. Suena boludo pero es importante.

- 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 (¡Nooo! ¿En serio?).

- 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 encontrarás.

- [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.

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 por 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

Equipá 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). Equipá la ESCOPETA, entrá al taller y caminá unos pasos. Dispará 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.

Si no cumplís con alguno de estos puntos, tocá Select > Reiniciar

---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, dispará 2 veces para matar hasta a 5 zombies y conseguir unos 56 segundos. Si queda alguno, volale la cabeza. Equipá el MAGNUM y entrá por las puertas dobles de la Prensa.

9: Primer Piso de la Prensa
Enemigos: 2 Hunter Betas

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

10: Segundo Piso de la Prensa
Enemigos: 5 zombies/Reportera

Apenas entres, dispará 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

Bajá 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? Espero que sí, porque si conseguiste menos (o no conseguiste nada), vas a tener que Reiniciar. 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

Bajá 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 bajá 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.

Si no cumplís con alguno de estos puntos, tocá Select > Reiniciar

---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:

ESCOPEETA 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).

Si no cumplís con alguno de estos puntos, tocá Select > Reiniciar, o sentite muy ofendido.

---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:

¡LLEGÓ EL MOMENTO DEL DUELO CONTRA 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 van a tocar 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. Es IMPRESCINDIBLE que tu salud esté en "Bien", sino no vas a sobrevivir al siguiente rescate.

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.

Tus ojos están adoptando un ligero tinte rojo.

Quizás tengas ganas de ir al baño, pero por otro lado no querés quebrar la concentración. Malditas adicciones. :P

Si no cumplís con alguno de estos puntos, apretá Select > Reiniciar

---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 esta 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, pero tenés que seguir en salud "Bien") 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 cohete 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.

Si no cumplís con alguno de estos puntos, dale al Select y reiniciá.

Si te está bajando la presión, andá afuera a tomar aire. ¡Y no te olvides las llaves!

---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 dispará 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", EL JUEGO SE TERMINÓ 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 3/7 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! ¡YUPIIIII!

"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 :)

Bueno, no fue fácil ni elegante, pero acabamos de terminar el minijuego de los

Mercenarios y hemos obtenido un récord prodigioso. Ahora grabé la partida y mostráselo a tus amigos. Si no tenés amigos, considerá la posibilidad de vender tus consolas y visitar el mundo exterior. :)

--

=====
10) Agradecimientos
=====

Antes de la despedida, quisiera darle las gracias...

- A Capcom por este juego, y la oportunidad de robar un rato con este FAQ.
- A "Ghidrah" por darme la solución del puzzle de las ondas.
- A Jeff "CjayC" Veasey de GameFAQs, y a Peter "Entity" Judson por alojar este FAQ en sus páginas Web.
- A Luis Francisco "Amram", webmaster de Nación Arcade, por su cortesía al pedir esta guía y hostearla también.
- A todos los que mandan mails con preguntas que no respondí en la guía, y ayudaron a mejorarla señalando mis errores.
- A ustedes por leer mi guía. Espero sinceramente que les haya sido útil.

--

=====
11) COPYRIGHT
=====

Este documento es propiedad única de Juan Manuel Ruiz (Tunchi), autor del mismo. Es sólo para uso personal, y no puede ser alterado ni modificado sin mi permiso. Si alterás esta guía y después la publicás con tu nombre, serás condenado a almorzar con Mirtha Legrand por el resto de tus días, sin mencionar otras desgracias aleatorias que podrían ocurrirte. Así que hagamos las cosas como se debe. Por ahora, este documento puede verse públicamente en los siguiente sitios:

www.neoseeker.com
www.gamefaqs.com
www.psxcodez.com
www.nacionarcade.net

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 será positiva en el 98% de los casos, 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 despedacen todos tus peluches de la competencia. Sí, todos.

Si alguno de ustedes tiene alguna pregunta que no fue respondida en la guía, o quieren contribuir a mejorarla, dispáren e-mails a la siguiente dirección: (pero antes de hacerlo, tengan a bien leer la sección Política de E-mail)

ruiz_tunchi@hotmail.com.

Bueno, ya está todo dicho, este es el fatal rincón que señala el fin del documento. Gracias nuevamente por haberlo usado.

Ahora sí, cerramos.

¡Larguen la guía, apaguen la PC y vayan a hacer algo útil con sus vidas!

--

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