



escasas y tienes que saber ahorrar las balas para que tu juego no se eche a perder. Este es el contenido del FAQ:

1. Enemigos
2. Armas
3. Bosses
4. Walkthrough
5. Secretos
6. Agradecimientos.
7. Información Legal.
8. Información de contacto.

-----  
\* Actualizaciones \*  
-----

· (18 de diciembre, 2007): agregado un detalle en la Clock Tower.

---

## 1. Enemigos

- Zombie: son los principales protagonistas de los juegos de Resident Evil, porque son los clásicos amigos como humanos que siempre te están persiguiendo y atormentando en el juego.

- Crows: también es clásico en los juegos de Resident Evil, nada más que son muy escasos, pero son muy débiles.

- Hunter Beta: es un Hunter diferente a los demás, gracias a que su cuerpo es escamoso y con granos, pero nos lo desaparecieron durante el Resident Evil 2 gracias al licker. Se mata generalmente con la Shotgun o Grenade Launcher.

- Hunter Gama: es otra versión de Hunter, sólo que este es un prototipo creado en el sótano del hospital Raccoon, pero es similar al clásico, sólo que no tiene ojos y es más letal.

- Cerberus: ya para qué me canso de escribir tanto, si ya sabemos que también participa en los nominados al más clásico de los enemigos de Resident Evil, pero esta vez son más duros de matar.

- Spiders: son arañas que te atacan con embestida o con veneno, lo diferente de las otras es que al morir sueltan sus crías que son muy molestas, pero no te preocupes porque su ataque no es tan poderoso.

- Worm: son criaturas gusano, que en su parte delantera tienen una abertura por la cual te succionan como si fueran sanguijuelas, pero si aprietas muchas veces X, te las quitarás de encima.

- Drain Demons: es un insecto parecido a una araña, pero se diferencia porque escala y te ataca con 2 patas. Es problemática cuando no se mata y controla con cautela, por eso es recomendable matarla como si fuera Hunter.

- Brain Sucker: es parecida al anterior, sólo que ésta tiene 2 cabezas y es más peligrosa y puede derrotarte fácilmente.

---

## 2. Armas

- Combat Knife: es el clásico e inservible puñal que te dan desde el principio del juego en la caja de ítems, matar a un Zombie con él es bastante tardado y también necesita mucha práctica.
- Beretta: es la pistola que Jill siempre ha llevado consigo, no lo dudes porque curiosamente ésta es el arma de todos y de siempre, y por cierto, muy débil.
- Shotgun: es un arma muy poderosa que es recomendable usar contra enemigos grandes, es decir, enemigos que sean peligrosos como los Hunters.
- Grenade Launcher: otra de las armas que se conocen desde el primer juego, también se recomienda para matar a enemigos peligrosos, pero ahorra tus granadas, porque en un futuro las necesitarás.
- Assault Rifle: este rifle te sale la 7ª vez que mates a Nemesis, para que lo reconozcas, es la vez que sales de la capilla ya que hayas obtenido el suero del hospital. Este rifle también está disponible con ? ammo, te cuesta 2000 créditos en el modo mercenario.
- Magnum: es el mejor revólver que puedes conseguir en el juego, lo malo es que sólo encuentras 6 municiones para esta arma en todo el juego, y crearlas con pólvora no será la mejor opción.
- Gatling Canon: es un arma con munición infinita, no se puede apuntar arriba o abajo con ella, pero puede destruir a todo enemigo esté arriba o abajo. Te cuesta 3000 créditos en el modo mercenario.
- Rocket Launcher: el arma más poderosa de todos los Resident Evil puede ser tuya con 4000 créditos en el modo mercenario, con munición infinita claro. Pero también puedes conseguirla para destruir el helicóptero donde escapa Nikolai en la fábrica y tiene 4 municiones.
- Minethrower: esta es un arma poderosa, pero sólo la encuentras en Hard Mode, el arma es buena contra los Zombies, porque como tiene un mecanismo que hace explotar el dardo en caso de que el cuerpo que lo contenga, entonces si le colocas una de estas en la cabeza de un Zombie, todo terminará para él.
- ? Ammo Tool: este paquete se consigue con 9999 créditos en el modo mercenario, pero lo bueno de ella es que no es como la que deja Nemesis, sino que con ella puedes tener ? munición para todas las armas.

---

### 3. Bosses

- Nemesis: Él es un prototipo de Umbrella Europa, que está diseñado para aniquilar a los integrantes de S.T.A.R.S. Nemesis aparece en los momentos más apretados, es decir, cuando estás generalmente en espacios cerrados. Nemesis es muy resistente, entonces no desperdicies todo tu arsenal para matarlo las 7 veces. Eso hazlo sólo cuando hayas comprado armas infinitas en el modo mercenario. Siempre que eliminas a Nemesis, él deja una caja blanca, en donde encuentras cierto armamento:
  - 1º vez: Partes A de la Eagle
  - 2º vez: Partes B de la Eagle
  - 3º vez: First Aid Kit
  - 4º vez: M317A
  - 5º vez: M317B
  - 6º vez: First Aid Kit
  - 7º vez: - Assault Rifle

- (si ya compraste la machine gun)? Ammo Tool.

\*Nota: estos ítems sólo aparecen en el modo difícil, porque hay demasiadas armas en easy.

- Grave Digger: es el padre de los gusanos, por así decirlo, porque es una cosa gigantona con las mismas características que un gusano, excepto chupar, matarla tarda mucho, pero la forma más fácil de hacerlo es seguir disparando hasta que un poste se incline, ese es el momento en el que debes tirar el poste para que cuando pase el gusano, se electrocute y muera. Pero si te gustan las emociones fuertes y tienes un buen arsenal, puedes matarla como si fuera Nemesis.

Este enemigo también aparece antes de llegar al teleférico, esa es más fácil porque primero debes activar los interruptores que activan la escalera, entonces cuando te acerques al mecanismo te saldrá y tratará de dañarte, he descubierto que matarla es fácil si vas caminando para atrás, entonces en el momento que aparezca, corres un poco, das media vuelta y disparas.

---

#### 4. Walkthrough: Hard Mode

Empezarás el juego con una explosión de una tienda, mientras Jill se recupera, unos Zombies se verán el fondo. Aquí empieza tu aventura. Camina hacia la parte baja de la pantalla y con tu pistola, derriba al Zombie sin matarlo. Entonces sube el bloque que te impide el paso a la calle, pero ciertos Zombies se te acercarán y te acorralarán, por suerte una puerta será abierta y tu vida se salvará, por un rato. En este punto, el histérico de Darío se encerrará en un camión de carga. Por tu parte, ve a la zona cerca de donde está la comida descompuesta, y verás que hay una cosa que se puede coger, toma el First Aid Spray. Ahora sube por las escaleras al otro piso y entra la habitación, allí toma las pólvoras A del armario, también coge la cinta cerca de la máquina de escribir, ésta sirve para que guardes tu juego, pero no es ilimitada, bueno, sólo en easy; entonces, usa las pólvoras con el Recharge Tool para hacerlas municiones y deja en la caja el Recharge Tool, los libros. Cuando vayas a salir de ese almacén no olvides tomar las llaves que parpadean. Ahora regresa donde encontraste al histérico y usa la llave en la puerta cerca de las escaleras y descártala. En la calle toma la puerta de la izquierda. En el callejón llega hasta donde hay 2 caminos por tomar, pero un tipo saldrá abriendo una puerta y tendrás que matar a todo Zombie que salga de ahí, luego que no haya nadie baja las escaleras de la puerta y mata al Zombie o noquéalo y toma la Shotgun y el Lighter Fluid. Vuelve otra vez a la entrada y toma el camino de la izquierda donde encontrarás Green Herbs, no las combines ni la uses todavía. Entra en la puerta y esquiva a todos los Zombies que encuentres en el camino para que llegues a otra puerta. En el nuevo callejón baja las escaleras y verás a un tipo que mata a un Zombie, síguelo hasta el bar; allí, verás a un compañero de equipo, Brad, el cual está siendo atacado por un Zombie y tú tienes que ayudarlo, pero si no tienes municiones, busca en la caja registradora. Ya que no haya Zombie, habla con Brad y toma el Lighter y mézclalo con el Fluid para hacer un buen Lighter. Vuelve por la puerta trasera para que en donde estaban los Zombies, subas las escaleras y tomes el camino de la izquierda donde te esperará un Zombie; no lo mates, en todo caso antes de que te ataque presiona el botón de apuntar para que lo esquives, avienta u otra cosa para que no gastes municiones, ya que no te estorbe continúa el camino. En esta sección habrá ciertos Zombies que quieren salir de una pequeña barricada, pero cuando te acerques a la puerta que está amarrada los Zombies derribarán la puerta y tú tendrás que hacer lo siguiente: Lo primero que debes hacer es alejarte de un barril rojo de por ahí, después espera que Zombies estén cerca del barril para que tú dispaes al barril y vuelas la cabeza de

los Zombies. Entonces si no hubo sobrevivientes puedes ir al fondo de la calle y tomar las Red Herbs, que debes mezclar con las Green Herbs para un mejor aprovechamiento de salud. Ya hecho esto, usa el Lighter en la puerta y entra en ella; en la parte de la calle incendiada saldrá un Cerberus y cerca de una puerta lejana estará otro, para esto tienes 2 opciones: matar a los Cerberus para perder energía y salud o esquivarlos y correr hacia una puerta que se encuentra del lado izquierdo. Yo te recomiendo que los esquives y entres a la Save Room, donde puedes tomar un poco de aire, y coger los ítems en los alrededores. Sal de la Save Room y entra la otra puerta, donde tendrás que dirigirte a la izquierda para entrar en la puerta de la R.P.D. Es la hora de escoger 2 opciones mientras ves que matan a Brad, pero si no sabes quien lo hizo, fue NEMESIS.

-KILL THE MONSTER: en esta opción debes matar a Nemesis, pero es recomendable que lo mates si tienes un buen armamento y municiones. Recuerda que si Nemesis cae, no quiere decir que ya está muerto, porque se vuelve a parar y te va a atacar. Una buena táctica para atacar es correr en círculos para esperar que Nemesis reduzca su velocidad y puedas darle unos tiros, aunque sea muy tardada, es muy buena y saludable. Si matas a Nemesis, no olvides coger las Eagle Part 1 que caen de su cuerpo y la tarjeta que tiene Brad en su cartera.

-ENTER INTO THE STATION: Así te librarás de que Nemesis te derrote, pero tendrás que encontrar la Tarjeta STARS y para ello necesitas entrar la única puerta disponible, ya que todas han sido bloqueadas (no dudes que haya sido un fanático que hace un cuanto tiempo en Resident Evil 2 alguien las cerró). Entonces en el cuarto podrás encontrarte o Zombies o Cerberus, si los matas asegúrate de inspeccionar la cabina de Marvin, porque a veces te aparecen Shotgun Shells. Entra en el cuarto siguiente y estarás en el cuarto de evidencias, donde puedes coger una gema azul en un locker con una luz roja, después entra en el cuarto y entra en la primera puerta, pero si la tipa no te deja pasar sólo esquivala. En ese cuarto llega a la doble puerta, entra y ve al fondo, donde encontrarás la tarjeta de Jill, no olvides inspeccionar el cuarto ligado a la sala de conferencias porque a veces consigues Shotgun Shells, pero también al fondo puedes conseguir municiones de Handgun.

Ahora que tienes la Tarjeta, debes ir a la computadora del vestíbulo, donde te darán una combinación, esa combinación te sirve para abrir un cajón de la parte trasera de la sala de evidencias, introduce el código, toma la llave. Entonces abre la puerta y esquiva a los Zombies, no olvides que a un lado de las escaleras hay hierbas y una Save Room. Ahora sube las escaleras y esquiva a todos los Zombies, entra la puerta y localiza la oficina STARS donde debes usar la llave. En este lugar te dirán que nivel de juego llevas, ya que si abres el armario cerca del radio te aparecerá un arma. Si te aparece Magnum, tu juego va viento en popa, pero si encuentras el Grenade Launcher, es porque tu juego va un poco mal. Aquí coge el Lockpick y si puedes el First Aid Spray en el escritorio de Rebecca. También en el escritorio de Barry habrá balas de Handgun. Ahora, cuando quieras salir, el radio sonará y será un tal Carlos, que necesita refuerzos ya que su pelotón no resistió. Entonces ve todo el camino hacia las escaleras, y avanza un poco para que Nemesis entre por la ventana, si éste es tu primer juego corre, ya si tienes experiencia y sabes como matarlo, hazlo y recibirás la Eagle Part B, que si se combina con la A hacen la fuerte Eagle, con la cual puedes hacer que los Zombies sean matados más rápida y fácilmente. Ahora que si no lo mataste, corre hasta el vestíbulo donde no te perseguirá y si por alguna razón te hirió, toma las hierbas verdes a un lado de la puerta. Ahora ve donde está el coche incendiado, si ves bien notarás que a un lado hay una puerta, pero como tiene un cierre sencillo la puedes abrir con el Lockpick. Entra en esa puerta y toma las balas del cuerpo del mercenario, sigue hasta la otra puerta y estarás en un callejón, aquí ve a la puerta, donde puedes encontrar hierbas que generalmente son azules por si llegas a ser envenenado. Continúa tu camino donde encontrarás generalmente a

Cerberus, mátalos y en el cuerpo del mercenario toma la pólvora, entonces entra por la puerta, mata a los Cerberus y toma el cable de energía del coche. Luego ve al almacén y coloca lo innecesario en el ítem box, luego sal y estarás en otro callejón, esquiva a todo enemigo hasta llegar a la puerta, ábrela y ve al cruce donde te emboscarán unas arañas, esquiválas, pero si puedes toma la pólvora del cuerpo del tipo. Sal por la puerta y aquí tienes 2 opciones.

(En estas opciones es bueno llevar la gema azul, la Crank y el cable de energía en el inventario)

- Si te vas por el camino de la derecha hasta el restaurante, entras y casi en la puerta del final, usa el Lockpick para tomar una palanca, úsala en la puerta pequeña y encontrarás a Carlos, uno de los pocos mercenarios que sobrevivió la masacre al llegar, te conocerá, entonces Nemesis entrará y te darán 2 opciones a escoger:

· RUN INTO THE BASEMENT: en esta opción te irás por el hueco que acabas de abrir, pero al bajar una tubería se averiará y tendrás que encontrar una salida, la cual se encuentra enfrente de la nevera. Pero si al salir vas a la Save Room, Nemesis te enfrentará en el callejón y te seguirá persiguiendo, inclusive en el techo de la oficina de prensa donde debes ir para la gema verde, hasta que entres en el City Hall poniendo las gemas en el mecanismo.

· HIDE INSIDE THE KITCHEN: aquí, tú y Carlos se esconderán detrás de una pared, mientras Jill avienta una lámpara de alcohol y hace explotar los tanques dejando a Nemesis inconsciente. Hecho esto puedes tomar el ítem que sea, pero luego Nemesis te irá persiguiendo por todos lados, inclusive en el techo de la oficina de prensa donde debes ir para la gema verde, hasta que entres en el City Hall poniendo las gemas en el mecanismo.

(Recuerda que si no matas a Nemesis, te estará esperando en la entrada a City Hall para la siguiente opción)

- Si te vas por la puerta de la izquierda, luego sigues el callejón, abres la puerta, tomas tu derecha y llegas hasta la prensa, debes activar la luz, empujando el banco hasta el teléfono, luego activa el panel, baja y activa el otro y se abrirá la cortina, luego sube todo (no olvides que abajo hay un First Aid Spray) hasta la puerta, ábrela y toma la abertura de la izquierda, donde conocerás a Carlos; luego Nemesis empezará a subir por las escaleras, aquí hay 2 opciones:

· JUMP OUT OF THE WINDOW: si escogiste esta opción ambos saltaran por una ventana, entonces debes quitar el seguro de la puerta e ir al restaurante, recuerda llevar el Lockpick. En el restaurante abre un seguro cerca de la puerta para recibir una palanca, la cual debes usar para abrir una puerta que te conducirá al depósito, es allí donde debes matar a 3 Zombies y tomar la gema verde, que debes usar cerca de la puerta de City Hall para quitar la reja.

· HIDE IN THE BACK: Carlos y tú se esconderán detrás de la pared, para que cuando Nemesis pase por la puerta, recibe un fuerte golpe y quede inconsciente, luego podrás tomar el ítem y tendrás que huir ya que cuando pases cerca de él, se despertará. Ahora debes ir al restaurante y a la Save Room por si no tienes el Lockpick. En el restaurante abre un seguro cerca de la puerta para recibir una palanca, la cual debes usar para abrir una puerta que te conducirá al depósito, es allí donde debes matar a 3 Zombies y tomar la gema verde, que debes usar cerca de la puerta de City Hall para quitar la reja.

(No olvides que el cuerpo cerca de la puerta de City Hall tiene balas de Handgun)

Ahora que te has librado de Nemesis, sigue todo el camino y continúa por la izquierda, donde hay varios Zombies, luego sigue el camino SIN TOMAR LAS HIERBAS VERDES, luego entra en la puerta y dispara al barril para matar a Cerberus o Zombies, según sea el caso, luego sube la barricada y dirígete al teleférico. Allí conocerás a los únicos sobrevivientes de la masacre, también detrás deberás poner el cable de energía para ahorrar espacio en el inventario, sigue por la puerta y conocerás el plan de evacuación y el amable Carlos de dará un aditamento que te permite llevar 2 objetos más en el inventario. Luego toma la llave y sal, luego dirígete al cruce de caminos y toma la derecha, estarás en una gasolinera y al final debes usar la Crank, pero como es oxidada se romperá y tendrás que auxiliarte con la llave para quietar la cortina, entonces entra y te aparecerá Nikolai o Carlos según sea el caso, pero tú debes tomar el First Aid Spray e intentar abrir el seguro para tomar el MACHINE OIL, entonces habrá un corto circuito y tendrás que salir del cuarto de la gasolinera. Ahora dirígete fuera de City Hall pero antes unos Zombies abrirán una puerta, mátalos y en la estatua de Michael Warren, toma un libro de bronce, luego ve todo el camino pasando por la Save Room hasta la fuente, donde debes usar el libro para tomar un disco, el cual debes devolver a la estatua para recobrar una batería. Ahora regresa donde conociste a los Drain Demons, ignóralos y coloca la batería en el elevador para poder bajar. Ya que estés allí mata a los Zombies (no olvides que hay un cuerpo con municiones) y entra por la puerta para entrar en la estación eléctrica. Aquí debes cambiar la electricidad a modo manual para que puedas introducir las siguientes combinaciones:

- a. red red blue blue (el resultado es 25V)
- b. blue blue red red (el resultado es 125V)

Entonces entra por una puerta y los Zombies empezarán a tratar de abrir la puerta, para ello tienes 2 opciones:

- HEAD TO THE EMERGENCY EXIT: aquí escaparás por la puerta, pero al salir debes enfrentarte a Nemesis, el cual puedes matar si dejaste el paquete de explosivos, para ello sólo debes dejar que Nemesis salte al piso y empieza a dar vueltas para que cuando quede cerca del paquete le vuelen los sesos y puedas tomar el ítem. (No olvides que debes llevarte el fusible y un arma que encontraste en la estación)
- INCREASE THE ELECTRICITY OUTPUT: aquí incrementarás el nivel de electricidad para que los Zombies se electrocuten y pierdan los sesos.

(No olvides que debes llevarte el fusible y un arma que encontraste en la estación)

Ahora ve a un callejón, donde puedes tomar la manguera y descartar la llave, luego ve a donde conociste al histérico para encontrar pólvoras. Entonces en la sección donde el fuego te corta paso para llegar a un centro farmacéutico, debes usar la manguera para apagarlo y poder continuar. Ve por la puerta, sigue y donde están las arañas debes entrar. En ese lugar te aparecerá Nikolai mientras mata a cierta persona, en ese lugar también hay un First Aid Spray. Luego toma el control y verás un pequeño comercial de una medicina, entonces accede a la PC y entra el nombre de la medicina para entrar en la puerta y tomar el OIL ADITIVE y otras cosas, pero al momento de querer regresar unos Zombies entraran en el edificio. Por fortuna hay aberturas donde puedes disparar para que un gas lastime a los Zombies gravemente. Ahora sal del cuarto y sólo mata a los Zombies QUE TE ESTORBEN; para ahorrar municiones. Ahora regresa por el camino hacia la entrada donde apagaste el fuego y si

escogiste en la estación eléctrica electrocutar a los Zombies, entonces aparecerá Nemesis que te perseguirá hasta cansarse, pero ya cuando llegues al estacionamiento un temblor te azotará y te darán 2 opciones:

· CLIMB UP: tú te levantarás como si nada si seguirás campante como si nada hubiera sucedido.

· JUMP OFF: si escoges eso saltarás, entonces verás a un gusano gigante muerto, aparentemente, luego tendrás que subir y llegarás al sitio de carros chocados, entonces puedes pasar por el agujero sin problemas.

Ya que tienes los elementos para hacer que el teleférico funcione, debes llevar todos los componentes contigo, unas armas (cuida que no sean pocas) y unas cuantas hierbas rojas. Ahora en City Hall, verás a Nemesis, si estás recolectando ítems mátao, sino espera a que vaya a pasar por el camino, para que tu puedas voltear a la izquierda y evitar que te golpee o te mate. Entonces continúa tu camino hasta donde te dije que no cogieras las hierbas verdes, pues es momento de cogerlas porque enfrentarás a un enemigo que para los principiantes les cuesta trabajo.

- GRAVE DIGGER

Esta vez tenemos a un enemigo debilucho y fácil. Primero debes activar los interruptores que activan la escalera, entonces cuando te acerques al mecanismo te saldrá y tratará de dañarte, he descubierto que matarla es fácil si vas caminando para atrás, entonces en el momento que aparezca, corres un poco, das media vuelta y disparas, hasta que le derrotes y puedas subir.

Ahora entra felizmente en el teleférico y al poner los elementos entrará Carlos y te dará las Fire Rounds. Poco rato después de que vas en el teleférico, un temblor te espantará, luego ve al vagón de atrás y verás que Mikhail está siendo atacado por Nemesis, tú despreocúpate y ve al otro vagón, entonces verás que nuestro amigo arriesga su vida por el bien de otras. Ahora que los frenos no funcionan, tendrás 2 opciones:

· JUMP OUT OF THE WINDOW: aquí saltarás por la ventana, llegarás a la Clock Tower pero a la hora de que quieras enfrentar a Nemesis en la explanada, Carlos no te ayudará.

· USE THE EMERGENCY BRAKE: aquí usarás el freno de emergencia, para que cuando llegues a la sala de la torre del reloj, no te quedes triste.

\* pochaco\_155 agrega: si no seleccionas una opción de todos modos chocarás y saldrás en mal estado.

Ahora que ya conoces como es la torre del reloj por fuera, es hora de que la conozcas por dentro. Entra por la puerta de la izquierda que es la única que está abierta, en esa capilla hay generalmente pólvoras y una llave, tómala y sal del cuarto, entonces unos Zombies te emboscarán y es recomendable que uses la Shotgun para matarlos, pero si no tienes cartuchos, entra en la puerta. Aquí verás a Carlos si usaste el freno, luego toma la puerta de la derecha y estarás en el vestíbulo, aquí toma el MINETHOWER del cuerpo del mercenario. También trata de tomar todas las porquerías de allí para poder dirigirte a la puerta, toma la izquierda, sigue por la puerta y toma la llave y pólvoras que a veces aparecen. Luego deja todo lo que no sea llaves en la caja, sube las escaleras, mata a las arañas con ayuda del paquete explosivo que hay alrededor. Entonces sigue hasta la puerta, usa la llave en la caja para bajar una escalera, sube por ella y a tu izquierda verás un mecanismo, al cual debes ajustar los botones de tal manera que la tonada suene en tono dulce. Lo que tienes que hacer es poner A, C, D, F, arriba y B, E, abajo. Entonces toma el



complemento que se combina con la 1ª llave para formar la llave de Chornos. Ahora regresa al interior de la torre, pero cierta persona te impedirá el camino y 2 opciones se te presentarán:

· USE THE LIGHT: si la escoges, entonces Nemesis quedará deslumbrado, dándote la oportunidad de empujarlo y tirarlo para que no te de más problemas.

· USE THE CORD: si la escoges electrocutarás a Nemesis que no tendrá oportunidad de reaccionar, luego toma el ítem y toma la puerta. LO malo de esta opción es que Nemesis te perseguirá (si no es en ese corredor, será en la biblioteca y así hasta que lo pierdas de vista).

Ahora regresa a la biblioteca para que puedas entrar en la puerta verde y descartes la nueva llave, luego prepárate porque esas telarañas no llegan caminando solas. Terminando entra al siguiente cuarto, toma las municiones del otro lado y toma las 3 gemas, las cuales debes ordenar de la siguiente manera:

Primera Pintura	Segunda Pintura	Tercera Pintura	
Obsidian	Crystal	Amber	(7:00)
Crystal	Obsidian	Amber	(5:00)
Obsidian	Amber	Crystal	(9:00)
Amber	Obsidian	Crystal	(11:00)

Entonces toma el engrane, luego sube al cuarto de campana y toma otro engrane, combinalos y tendrás el engrane perfecto para que el mecanismo de campana funcione y tú puedas bajar para que el helicóptero te recoja (aparentemente). (Recuerda llevar buen armamento, no olvides las Fire Rounds, y buenos ítems de salud, tampoco olvides grabar)

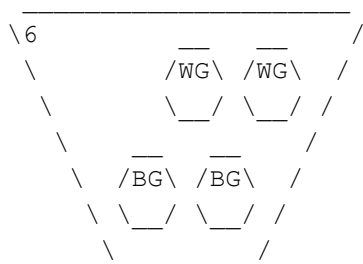
· Nemesis (1ª pelea más importante del juego a la que no puedes escapar)

Esta es una pelea difícil, así que debes usar la inteligencia y audacia. Lo que verás primero es como es que Nemesis se las arregla para que pueda tratar de matarte, destruyendo el helicóptero de tu salvación. Luego Nemesis se presentará y te infectará con un virus que no puede ser curado fácilmente, pero el gran Carlos te ayudará, (sólo si usaste el freno de emergencia en el teleférico o si no elegiste opción) destruyendo el Rocket Launcher de Nemesis y salvando por un momento tu vida. Entonces la pelea comenzará mientras Nemesis se va acercando a ti lentamente, lo que te recomiendo que hagas es que corras a la izquierda y luego empieces con los tradicionales círculos para que cuando camine lento, tú puedas dispararle. No olvides que aquí también cae, pero no está muerto, si no que está recargando fuerzas para matarte. Cuando lo mates, verás como se quiere escapar caminando por el fuego, pero como está muy débil no lo resistirá y quedará allí.

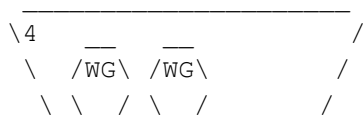
Ahora que Jill está infectada, su tiempo de vida es incalculable, pero pronto se convertirá en un Zombie. Así que tomarás el control de Carlos, cuyo arsenal consta de la Machina Gun, una pistola y una cinta de tinta, en el baúl cuentas con el cuchillo si sabes como matar a los Zombies. Entonces sal y cruza el lugar infestado de muertos vivientes, llega a la otra puerta y mata a todo

invitado no invitado al lugar. Entonces ve al cuarto de las gemas cuidándote de las arañas y donde conseguiste municiones para el lanzador de minas, empuja la campana para que tengas acceso a la puerta. Entonces sigue y mata a los Zombies, trata de esquivar los más posibles, entonces dirígete al hospital. Al entrar allí, pero antes de entrar a la puerta, unos Hunter Beta te atacarán, pero con la Machine Gun no son ningún problema. Entra en la puerta, graba y no olvides tomar el First Aid Spray. Luego entra la puerta, busca municiones de pistola en el closet, toma la grabadora, ve al elevador e introduce la voz del doctor para poder entrar. Entonces ve al piso 3 y a veces encontrarás un grupo de Zombies, mátalos y continúa hasta el fondo a la derecha, entra la puerta y te encontrarás con Nikolai y también descubrirás que es un traidor de primera. Entonces busca balas y unas llaves, luego entra al 1° cuarto de la izquierda, en el cuerpo del doctor hay una combinación, recuérdala y entra la otra puerta, empuja el estante a cualquiera de las 4 esquinas y cuando presiones la correcta caerá un cuadro para que puedas introducir la clave y tomar una vacuna. Pero si te dio un toque sal de la puerta y vuélvelo a intentar. Ahora baja al piso -3, donde te atacarán Zombies si no lo hicieron arriba, luego busca la puerta, entra y mata al Hunter Beta, y al otro lo matas más fácil porque cerca de él hay un paquete de explosivos. Luego busca municiones de pistola si no las encontraste arriba, toma la puerta y toma la base de vacuna. Esa misma se debe colocar en un panel, cerca de ese panel hay un suministrador de corriente, actívalo y empieza a introducir: I, III, below y A, para que la vacuna pueda ser hecha inmediatamente, pero las 2 vacunas que tienes deben ser mezcladas para formar una sustancia que recibe su nombre gracias a la cura de Claire llamada DIABLO, ahora regresa y cuidate de los peligrosos Hunter Gamma que tienen un gran potencial para degollar, ve a la Save Room y regresa a la torre de reloj. (Cuidate de todo enemigo que quiera dañarte, porque si no viste entrando, saliendo verás a todos) En el vestíbulo verás a alguien que no necesita presentación, es Nemesis y viene reforzado con los tentáculos que se le salieron al estar en el fuego y con esos te tomaría por los pies para tirarte. Pero tú ignóralo porque no puede ser matado, tienes muy pocas municiones. Ahora ve con Jill y suminístrale la vacuna para que recuperes su control. En la caja recoge el Lockpick y graba. Cuando salgas, y trates de abrir la puerta del comedor, Nemesis la romperá y tendrás que esquivarlo para llegar a la puerta. Desde ese punto te perseguirá hasta que salgas de la torre y entres la primera puerta que está cerca del hospital destruido. En ese cuarto habrá municiones y las llaves del parque Racoon, toma lo que necesites y dirígete al parque. Al entrar puede que aparezcan 2 criaturas, pueden ser Hunter Betas o serpientes, pero lo que tienes que hacer es ir a la abertura de la derecha. En ese puente te saldrán Zombies o Hunter Gammas, mátalos y sigue hasta la puerta, en el siguiente cuarto mata a los Cerberus y en el cuerpo del mercenario toma las llaves, no olvides que antes de la puerta cerrada hay municiones de Mágnum. Ahora regresa a la explanada y toma el lado contrario, luego ve al mecanismo y resuélvelo así:

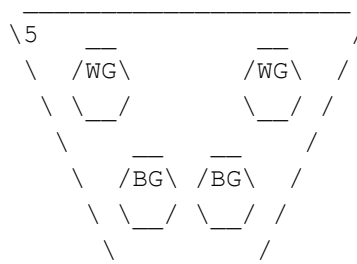
Al principio como se ve



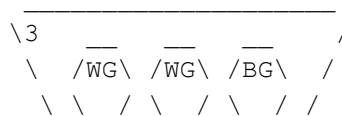
Segundo Paso

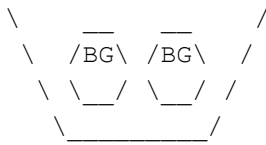


Primer Paso

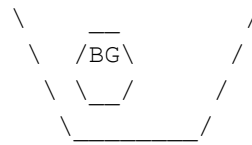


Tercer Paso

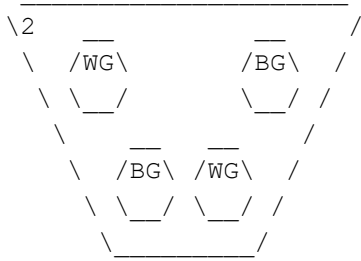




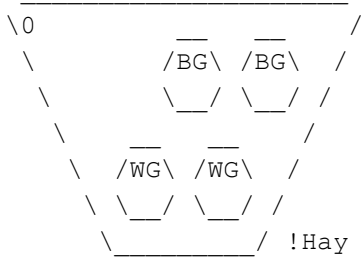
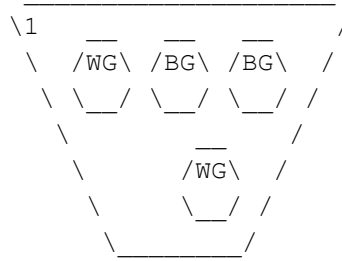
Cuarto Paso



Quinto Paso



Sexto Paso



\*Presiona START ahora

!Hay diferentes formas para llegar a esta solución!

Entonces baja por la escalera, cruza el charco y sube las escaleras para llegar al cementerio. Aquí llega a la puerta esquivando a todo Zombie, en el cuarto dirígete al siguiente para tomar el lighter de tu caja, úsala en la chimenea y con el tubo que está en los alrededores rompe la barda para pasar a la base de supervisores. Allí toma unas granadas, las llaves y recibe el mensaje, entonces sal y te encontrarás con el traidor de Nikolai, pero como un mutante llegó. Entonces toma pólvoras y mezcla unas pocas para hacer unas granadas, de las que gustes, llévate ítems de salud y las llaves, deja lo innecesario y a pelear con el mutante.

- Grave Digger: es el padre de los gusanos, por así decirlo, porque es una cosa gigantona con las mismas características que un gusano, excepto chupar, matarla tarda mucho, pero la forma más fácil de hacerlo es seguir disparando hasta que un poste se incline, ese es el momento en el que debes tirar el poste para que cuando pase el gusano, se electrocute y muera. Pero si te gustan las emociones fuertes y tienes un buen arsenal, puedes matarla como si fuera Nemesis.

Ahora dirígete a la puerta esquivando a los Zombies de la explanada, abre la puerta y te darán 2 opciones ya que un pequeño amigo no se quiere quedar atrás:

(En esta parte del juego, las decisiones que tomes te irán construyendo el final que vas a ver)

· PUSH HIM OFF: si haces esto empujarás a Nemesis fuera del puente y entrarás en la puerta principal, te dirigirás a la puerta del final y Carlos te dirá que están planeando usar una bomba nuclear en la ciudad, entonces toma la llave, unas cuantas municiones y el First Aid Spray. Entonces entra en la puerta que te falta, pulsa el botón y continúa, luego pulsa un botón de tal manera que un gas en la parte de fondo desaparezca, entonces ve a esa área, activa botones y regresa otra vez al otro lugar para que actives un botón y el camino te quede libre para que puedas reactivar la energía. Luego regresa al corredor y usa la llave para abrir la puerta. En ese cuarto encontrarás unos

Zombies, esquivalos o mátalos y coge el disco, entonces entra en el elevador. Baja, abre la puerta y te saldrán Zombies o Hunters o Drain Demons. Ignóralos o mátalos y toma municiones que están cerca del aparato inservible. Luego entra por la puerta de abajo, cruza el agua y llega hasta la otra puerta, donde debes tomar una muestra de agua, entra en la otra puerta y baja hasta encontrar un aparato grande, en ese mismo debes poner la muestra de agua y resolver la gráfica para poder ganar acceso a un cuarto indebido. Entonces ve a ese cuarto cuidándote de lo que se te ponga enfrente y no olvides llevarte granadas ácidas, (se hacen mezclando A con B y eso da C que le debes agregar B para que lo mezcles con la Recharge Tool y tengas granadas ácidas) ítems de recuperación (bastantes, pero no e todo el inventario) y el disco. Entonces al entrar allí y querer llegar a la intersección, Nikolai te tratará de matar y te contará lo que realmente sucedió, pero entonces alguien agarra a Nikolai y al ver Jill, lo encuentra sangrando en el techo y muerto. Entonces inserta el disco en la ranura para entrar a la sala de tratamiento.

(Aquí la carrera es contra el tiempo, tienes 4 minutos para vencer a tu oponente) Al entrar la puerta se cerrará y se dará un mensaje, luego se prenderán las luces y verás al condenado Nemesis que, hasta ahora parece invencible, también verás como se las arregla Jill para dejar al pobre con 1 tentáculo. Ahora es momento de pelear y tienes 2 maneras de derrotar a ese tipo: Una de ellas es que si traes bastantes municiones ácidas (35 o más) le des con todo sin parar y curándote cuando realmente lo necesites (hablando en Caution rojo o Danger) para que lo mates rápido. La otra manera (si no llevas mucho arsenal) es que coloques a Nemesis en la trayectoria del ácido, justo como en el video y cuando esté reposando uses lo que tengas para que lo hagas nuevamente hasta vencerlo.

Cuando lo hayas vencido, una tarjeta saldrá del bolsillo de un doctor, úsala en la puerta para poder salir y ahora te dirán que el ataque de misil está confirmado y debes evacuar, entonces ve a la puerta cerrada en el corredor principal y usa la tarjeta para abrirla, mata a los Zombies y entra en la puerta. En el cuarto te hablará Carlos y cuando terminen presiona el botón de acción en las escaleras para que ya empiece el conteo final.

· JUMP OFF: aquí brincarás del puente, Nemesis se retirará y te levantarás por una roca, escala por el lugar con agua y sube las escaleras, luego toma la puerta inmediata, toma una muestra de agua, entra en la otra puerta y baja hasta encontrar un aparato grande, en ese mismo debes poner la muestra de agua y resolver la gráfica. Entonces regresa al cuarto de agua y verás que unos Zombies te acorralarán pero el héroe Carlos siempre está allí en los peores sitios. Luego toma la otra puerta, mata a cualquier criatura que se encuentre (para ahorrar municiones, espera a que la mayoría esté cerca del barril para tener una mejor parrilla. Entonces coge las municiones cerca del aparato inservible y toma el elevador, luego sal del elevador y mata a los Zombies, toma el disco y sal, entonces verás a Nikolai que se encierra en la puerta. Tú entra en la inmediata y toma la siguiente, luego pulsa el botón y continúa, luego pulsa un botón de tal manera que un gas en la parte de fondo desaparezca, entonces ve a esa área, activa botones y regresa otra vez al otro lugar para que actives un botón y el camino te quede libre para que puedas reactivar la energía para entrar al cuarto indebido. Entonces ve a ese cuarto (vete preparado con buenos ítems de salud, granadas ácidas y el disco) y en el panel inserta el disco para que entres a la sala de tratamiento.

(Aquí la carrera es contra el tiempo, tienes 4 minutos para vencer a tu oponente) Al entrar la puerta se cerrará y se dará un mensaje, luego se prenderán las luces y verás al condenado Nemesis que, hasta ahora parece invencible, también verás como se las arregla Jill para dejar al pobre con 1 tentáculo. Ahora es momento de pelear y tienes 2 maneras de derrotar a ese tipo: Una de ellas es que si traes bastantes municiones ácidas (35 o más) le

des con todo sin parar y curándote cuando realmente lo necesites (hablando en Caution rojo o Danger) para que lo mates rápido. La otra manera (si no llevas mucho arsenal) es que coloques a Nemesis en la trayectoria del ácido, justo como en el video y cuando esté reposando uses lo que tengas para que lo hagas nuevamente hasta vencerlo.

Cuando lo hayas vencido, una tarjeta saldrá del bolsillo de un doctor, úsala en la puerta para poder salir y ahora te dirán que el ataque de misil está confirmado y debes evacuar, entonces ve a la puerta cerrada en el corredor principal (no olvides que si quieres una súper arma, debes usar la tarjeta en el elevador del cuarto de gases, baja y con la llave Install abre el locker) y usa la tarjeta para abrirla, mata a los Zombies y entra en la puerta. En el cuarto toma el radar portátil, y luego hablará Nikolai y te darán 2 opciones:

- NEGOTIATE WITH NIKOLAI: hablarás con Nikolai y te contará toda la verdad, después se irá y los dejará sin escape.
- RETURN FIRE TO THE CHOPPER: si es así como quiere jugar Nikolai, pues con el Rocket Launcher que recogiste destruye el helicóptero para dejarlos sin escapatoria.

Ahora entrará Carlos, buscará algo y tú debes tratar de buscar una escalera, para que salga Carlos diciéndote que todavía hay esperanza y comience el conteo final.

En la caja de allí saca todos los ítems de salud que tengas y deja contigo un arma (la que te guste) sin municiones, luego ciérrala y mata al Zombie. Entonces cruza la puerta hasta llegar al cuarto de cañón. Aquí ve al cañón y te dirá que no hay energía para activar el sistema. Entonces ve a la pila 1 y empújala a su lugar pero entonces el cuerpo de Nemesis caerá y verás como se muta en un enemigo inmune a toda arma conocida. Entonces ve y empuja las pilas 2 y 3 para que empiece el conteo. En esta parte lo que debes hacer es tratar de poner a Nemesis en la trayectoria del rayo para que se debilite y puedas ganar.

Cuando esté vencido, dirígete a la puerta y verás que Nemesis no está muerto completamente así que elige:

- EXTERMINATE THE MONSTER: Jill encontrará una Magnum y le dará a nuestro amigo una lección que nunca olvidará.
- IGNORE IT AND EVACUATE: recuerda que si vas a hacer algo, hazlo bien, y dejarás al pobre en su lugar, al fin su destino está marcado.

Luego abre la puerta y baja el elevador y depende de las opciones que hayas escogido el final que verás, así que felicítate por haber pasado el Resident Evil 3.

---

## 5. Secretos

- EPÍLOGOS: pasa el juego 8 veces para tener todos, pero sólo aparecen en Hard.
- MERCENARIES: es un minijuego que se saca pasando el juego. Aquí puedes escoger 3 mercenarios del juego (Carlos, Mikhail y Nikolai) y tu objetivo es llegar al almacén del histérico.
- ?MACHINE GUN: obtén \$2000 en los mercenarios.

- ?GATLING GUN: obtén \$3000 en los mercenarios.
- ?ROCKET LAUNCHER: obtén \$4000 en los mercenarios.
- ?INFINITE AMMO FOR ALL WEAPONS: obtén \$9999 en los mercenarios.
- TRAJES: depende del tiempo y el grado en el que pasaste el juego, te darán un traje. Los disponibles son el de Regina (de DINO CRISIS), una mujer policía, el original de Resident Evil 1, el de una noche de disco, de motociclista y el que llevas puesto. Todos son muy chafas, el mejor es el que llevas puesto.

---

## 6. Agradecimientos.

-Pronto estaré publicando los Faqs de los siguientes juegos: Megaman X6- 8- 7- 9, Pikmin, Super Metroid, Eternal Darkness y Resident Evil 2.

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

- \* pochaco\_155 por haber proporcionado un detalle.
- \* Toda la gente que me brinda su apoyo para así yo pueda seguir escribiendo guías.
- \* CjayC por haber creado GameFAQs.

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

- \* Mega Man 7.
- \* Mega Man 9 (mejor conocido como Mega Man & Bass).
- \* Mega Man X7.
- \* Legacy of Kain: Soul Reaver.
- \* Mario & Luigi Superstar Saga.

---

## 7. Información Legal.

© Copyright 2003-2007 Juan Carlos García.

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

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

La versión actualizada estará siempre disponible en los siguientes sitios: JuancaFAQ's, GameFAQs e IGN. Cualquier web que desee disponer de esta guía sólo debe solicitar mi autorización. Cualquiera que desee ver todos los sitios que oficialmente pueden tener algún trabajo mío, puede consultar la lista en la página principal de mi sitio web: <http://juancafaqs.byethost17.com/>

---

## 8. Información de contacto.

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

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

\* Al escribir procuren utilizar un lenguaje claro y conciso, eviten el uso de modismos y jergas. De esta manera podremos comunicarnos más eficientemente.

\* Antes de hacer cualquier pregunta, consultar el apartado FAQ (preguntas frecuentes); si no viene su pregunta en este apartado, siéntanse libres de preguntar.

\* Cualquier comentario es bienvenido, sea: corrección, sugerencia, crítica (si llegan a escribir alguna, traten de hacerla lo más objetiva posible; esperen una respuesta si escriben una), felicitación, petición, opinión u otra. También pueden reportar algún fragmento de la guía que no esté claro. Si lo consideran necesario también pueden avisar de errores ortográficos o de coherencia.

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

\* Para cualquier duda del juego procuren colocar en el título del mensaje el nombre del juego.

\* Pueden pedir que empiece a hacer una guía de las encontradas en mi lista de espera (consultar arriba o en mi sitio web).

\* Si se desea publicar esta u otra guía, favor de hacer la petición antes de publicar la guía, de lo contrario me veré obligado a proceder a otras medidas. Requiero información del solicitante y del sitio para mantener al tanto de actualizaciones.

\* Se pueden hacer solicitudes para afiliación a mi pequeño sitio web.

Saludos a los lectores:  
Hasta el próximo FAQ ;)