

Resident Evil 4 FAQ/Walkthrough (Spanish)

by lu4R

Updated to v1.12 on Dec 25, 2005

This walkthrough was originally written for Resident Evil 4 on the GC, but the walkthrough is still applicable to the PS2 version of the game.

```

EEEEEEEE  EEEEEEEEE  EEEEEEE  EEE  EEEEEEEEE  EEEEEEEEE  EEE  EEE  EEEEEEEE
EEEEEEEE  EEEEEEEEE  EEEEEEE  EEE  EEEEEEEEE  EEEEEEEEE  EEEE  EEE  EEEEEEEE
EE!  EEE  EE!  !EE  EE!  EE!  EEE  EE!  EE!EE!EEE  EE!
!@!  @!@  !@!  !@!  !@!  !@!  @!@  !@!  !@!@!@!  !@!
@!@!!@!  @!!!!:  !!@!!  !!@  @!@  !@!  @!!!!:  @!@  !!@!  @!!
!!@!@!  !!!!!:  !!@!!!  !!!  !@!  !!!  !!!!!:  !@!  !!!  !!!
!!!:  :!!  !!:  !:~  !!!:  !!!:  !!!  !!!:  !!!:  !!!  !!!:
:!:  !:~  !:~  !:~  !:~  !:~  !:~  !:~  !:~  !:~  !:~
::  :::  ::  :::  :::  ::  ::  :::  ::  ::  :::  ::  ::  ::
:  :  :  :~  :~  :~  :  :~  :  :  :~  :~  :~  :~  :~  :~

```

```

EEEEEEEE  EEE  EEE  EEE  EEE
EEEEEEEE  EEE  EEE  EEE  EEE
EE!  EE!  EEE  EE!  EE!
!@!  !@!  @!@  !@!  !@!
@!!!!:  @!@  !@!  !@@  @!!
!!!!!:  !@!  !!!  !!!  !!!
!!!:  !:~  !!!:  !!!:  !!!:
:!:  :!!!!:  !:~  !:~
::  :::  :::  ::  ::  :::
:  :~  :~  :  :  :~  :~  :~

```

```

   EEE
   EEEE
  EE!@!
 !@!!!@!
 @!! @!!
 !!! !@!
 :!!!:!!!:
 !:~!!!:~:
   ::
   ::

```

FAQ/Walkthrough in Spanish for Resident Evil 4 (GCN)

Version: 1.12

Escrito por (Written by): B.lu4R

Sitio Web: www.guias.tk

Contacto: Lee la sección de Contacto

Fecha de Actualización: 25 de diciembre, 2005

This Guide is Copyright 2005 Raúl Morales

~ Nota: Presionando las teclas <ctrl> y <F> al mismo tiempo aparecerá una ventana que te permite buscar dentro de la guía la palabra que introduzcas. Es muy útil para encontrar palabras claves y también puede ser utilizado para ubicar rápidamente la sección deseada de la guía.

~ Nota Importante: Si la guía no se descarga completamente (la guía termina en la sección de "Agradecimientos") presiona la tecla <f5> de tu teclado (obviamente) para volver a recargar la guía, o cualquier botón que tenga la función de "Refresh/Recargar" en tu Explorador de Internet. Si no se vuelve a descargar completamente, repite el proceso (hasta que descargues completamente la guía).

CONTENIDO

- 001. Iniciando y Controles
- 002. Brújula/Compass
- 003. Armas
 - III.1 - Pistolas
 - III.2 - Escopetas
 - III.3 - Rifles
 - III.4 - Magnums
 - III.5 - Otras
- 004. Sugerencias y Tips
- 005. Walkthrough
 - V.11 - Capítulo 1.1
 - V.12 - Capítulo 1.2
 - V.13 - Capítulo 1.3
 - V.21 - Capítulo 2.1
 - V.22 - Capítulo 2.2
 - V.23 - Capítulo 2.3
 - V.31 - Capítulo 3.1
 - V.32 - Capítulo 3.2
 - V.33 - Capítulo 3.3
 - V.34 - Capítulo 3.4
 - V.41 - Capítulo 4.1
 - V.42 - Capítulo 4.2
 - V.43 - Capítulo 4.3
 - V.44 - Capítulo 4.4
 - V.51 - Capítulo 5.1
 - V.52 - Capítulo 5.2
 - V.53 - Capítulo 5.3
 - V.54 - Capítulo 5.4
 - V.XX - Capítulo Final
- 006. Assignment Ada
- 007. The Mercenaries
- 008. Preguntas Frecuentes (FAQ)
- 009. Ubicación de Hierbas Amarillas
- 010. El Mercader/Vendedor
- 011. Ítems Importantes
- 012. Tesoros
- 013. Tiro al Blanco
- 014. Extras/Secretos
- 015. Documentos
- 016. Historial de Versiones
- 017. Información de Contacto
- 018. Copyright / Legal
- 019. Agradecimientos

Cuando Resident Evil 4 fue anunciado por primera vez, causó mucha especulación. Era evidente que sería un Juego sorprendente en todos los aspectos. Sin embargo, cuando Capcom dio a conocer que en Resident Evil 4 no habría Zombies, se creó un ambiente de suspenso en torno a qué pasaría con la serie que siempre había girado en torno a los muertos andantes.

De esta forma, Resident Evil 4 da un giro de 360° en la franquicia de Resident Evil. Capcom logró demostrar que podía crear un juego de terror/suspenso sin la necesidad de incluir a los Zombies. El juego toma lugar en una región de España, por lo cual escucharemos que se esté hablando este idioma constantemente en el Juego (de hecho, es un beneficio, porque puedes entender lo que dicen los malos). Y nadie más ni nadie menos que Leon es el protagonista de este Juego.

La música y los gráficos son excelentes y sorprendentes. El juego cuenta con una gran cantidad de detalles, lo que significa que puedes interactuar con la mayoría de las cosas; si ves una ventana, puedes tirarte por ella. Puedes matar vacas, gallinas, y ¡hasta perros ordinarios! Ahora también Leon puede realizar varias acciones para interactuar con sus alrededores, como patear a un enemigo.

Los Jefes monstruosos y sobrenaturales a los que nos hemos acostumbrado en los Resident Evils también hacen su aparición en este Juego. Claro, tendrás que jugar para descubrir esto... Los acertijos en esta ocasión no son muy difíciles de resolver, aunque si hay uno que otro que te hará pensar bastante. Sin embargo, esto no le quita la intensidad al juego.

Y, como era de esperarse, la historia que gira en torno a RE4 se irá desarrollando poco a poco conforme avanzas en el Juego, y muchas veces serás sorprendido por lo profundo que ésta llega a ser.

Aunque Resident Evil 4 era uno de los Juegos que integraban el pacto de exclusividad entre Capcom y Nintendo, Capcom anunció que lanzaría el juego para el PS2 unos meses después de que saliera para GameCube.

Esta guía en Español para Resident Evil 4 se inició el ## de Marzo de 2005 (Se me olvidó anotar el día exacto, así que lo dejaremos con que inició en Marzo...)

```
-----  
--  
--  
--  
001. Iniciando y Controles  
--  
--  
-----
```

La primera vez que inicias el Juego tendrás que elegir la opción de "Start" en el menú principal (Las otras dos opciones corresponden a cargar un juego, y a acceder al menú de las opciones).

En caso de que ya hayas iniciado un juego previamente, la opción que debes de escoger es "Load".

Los controles que usarás dentro del juego son los siguientes:

Palanca de Control: - Moverte

- Mover mira de la Pistola (Con botón <R> presionado)

Botón A:

- Realizar Acción
- Disparar (Con botón <R> presionado)
- Acuchillar (Con botón <L> presionado)
- Confirmar Opción

Botón B:

- Correr (Dejar presionado mientras mueves a Leon)
- Dar media vuelta (Botón B + Palanca hacia abajo)

Botón R:

- Sacar arma

Botón L:

- Sacar Cuchillo

Botón Y:

- Abrir ventana de "Status" (Pantalla de Estado).

Botón Z:

- Abrir ventana del Mapa

Botón X:

- En la pantalla de las armas, organizar ítems
- Cambiar a Ashley de "Espera" a "Sígueme" y viceversa

Palanca C:

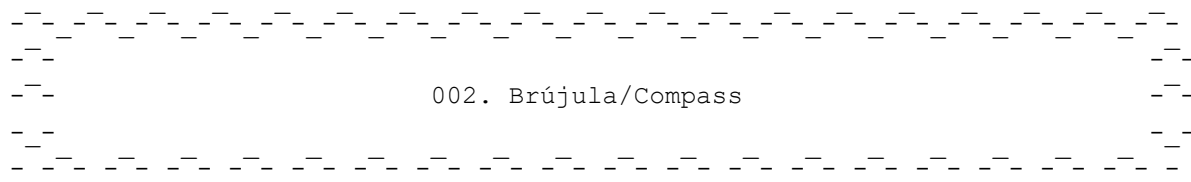
- Mover la cámara

Botón Start:

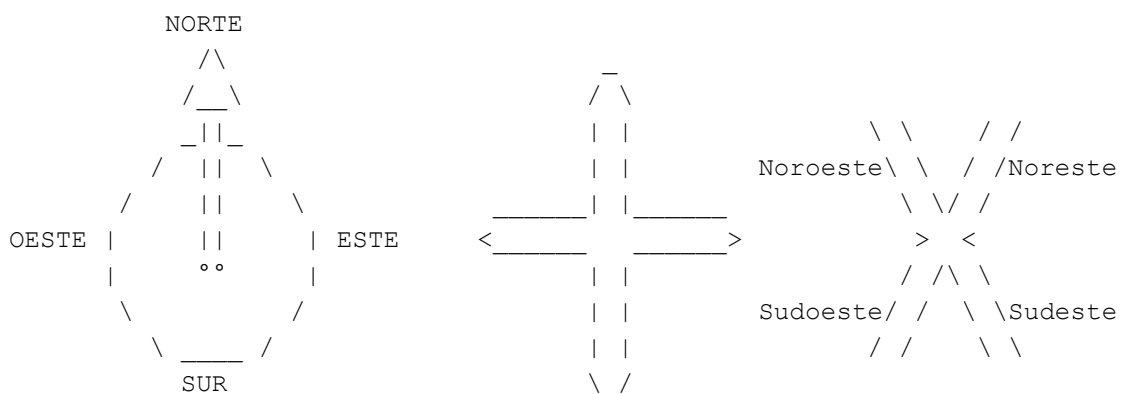
- Pausar el Juego
- Abrir pantalla de Opciones generales
- Saltar películas

Cruz Direccional:

- (Misma función que la Palanca de Control)



Aquí hay un diagrama de una brújula (también conocida como Compass en algunos lugares). Constantemente hago mención en la guía a la dirección de los Puntos Cardinales, así que si te confundes un poco, puedes ayudarte con esta brújula:



Es bastante sencillo, así que no deberías de tener problemas. Ten en cuenta que cuando hago referencia a algún Punto Cardinal, lo hago con respecto al Mapa de Leon, el cual puedes acceder si presionas el botón <Z>.

003. Armas

¿Qué haría Leon sin Armas? La respuesta más segura es "Morir". Conforme avanzas en el juego los Mercaderes pondrán a tu disposición más armas. De igual forma, también podrás ir incrementando los atributos de la mayoría de las armas.

Si no te puedes decidir entre qué arma comprar, o si te conviene cambiar la que tienes por una más novedosa, te recomiendo que cheques entre las armas de esta guía y compares los diferentes atributos. Las armas están divididas en categorías, y dentro de esas categorías están ordenadas en orden alfabético.

Algunas armas cuentan con un incremento exclusivo, el cual solamente se hará disponibles una vez que el arma se encuentre en su máximo nivel. Siempre que compras una arma del Mercader, ésta vendrá en el Nivel 1.

Mi recomendación personal es que siempre tengas una Pistola, Shotgun, y Rifle, y alternes entre ellos según la situación. De Pistola yo recomiendo adquirir la Red 9 tan rápido puedas, y mantenerla como tu pistola, actualizándola conforme puedas. En cuanto a Shotguns y Rifles, mi recomendación es que compres el disponible, y cuando haya uno nuevo vendas el viejo y adquieras el nuevo (Claro, también ve actualizándolos cuando puedas).

El atributo exclusivo del arma solamente lo puedes adquirir una vez que tu pistola se encuentra actualizada totalmente (Está en el máximo nivel en todos los atributos).

Los términos que se utilizan en esta sección son:

- N.....Level (Nivel) - El nivel actual de tu arma
 - FrP...Fire Power (Poder de Fuego) - Mientras mayor sea, más poderosa es
 - FrSp..Firing Speed (Velocidad de Disparo) - Velocidad que tardas en disparar
 - RlSp..Reload Speed (Velocidad de Recarga) - Velocidad que tardas en recargar
 - Cp....Capacity (Capacidad) - Cuántas balas por cargador.
 - \$\$\$...Cuánto Cuesta (Pesetas) - Precio establecido por los Mercaderes
 - CPT...Capítulo (#.#) - El capítulo en que se hace disponible
- * Ten en cuenta que hay capítulos en los que hay más de un Mercader.

Las pistolas conforman el arma estándar y que más usarás. Dada la mala puntería de Leon, no es conveniente utilizarlas cuando tu objetivo está muy lejos, pero sirven excelente contra enemigos que están a corta/mediana distancia.

Dentro del Walkthrough de la guía, todas las armas mostradas en esta sección son igualadas bajo el nombre de "Handgun". De igual manera, todas las armas mostradas en esta sección utilizan el mismo tipo de munición: "Handgun Ammo" (Balas para la Handgun). Este tipo de munición es el más común.

Aunque puedes tener más de una Pistola a la vez, la recomendación es que solamente cargues con una para librar espacio en tu Maletín y no gastar tanto subiendo sus atributos.

=====
 = Blacktail =
 =====

Arma muy buena, que convencionalmente se supone que debe de reemplazar a la HandGun normal. Aunque es la más poderosa cuando se te hace disponible, pronto pierde el liderazgo ante la Red 9, la cual tiene la capacidad de convertirse en la más poderosa.

~ Precio del Mercader: 24,000
 ~ Inicia Venta en CPT: 3.1

Poder de Fuego				
---+---+---+---+---				
N	FrP	\$\$\$\$\$\$	CPT	
+---+---+---+---+---+				
1	1.6	-	-	
2	1.8	15,000	3.1	
3	2.0	18,000	3.3	
4	2.3	24,000	4.1	
5	2.7	30,000	4.3	
6	3.0	40,000	4.4	
---+---+---+---+---				

Capacidad				
---+---+---+---+---				
N	Cp	\$\$\$\$\$\$	CPT	
+---+---+---+---+---+				
1	15	-	-	
2	18	8,000	3.1	
3	21	10,000	3.3	
4	25	15,000	4.1	
5	30	20,000	4.3	
6	35	25,000	4.4	
---+---+---+---+---				

Velocidad de Disparo				
---+---+---+---+---				
N	FrSp	\$\$\$\$\$\$	CPT	
+---+---+---+---+---+				
1	0.47	-	-	
2	0.40	10,000	3.1	
3	0.27	20,000	4.1	
---+---+---+---+---				

Velocidad de Recarga				
---+---+---+---+---				
N	RlSp	\$\$\$\$\$\$	CPT	
+---+---+---+---+---+				
1	1.70	-	-	
2	1.47	8,000	3.1	
3	0.83	15,000	4.1	
---+---+---+---+---				

~ Exclusivo: FrP --> 3.4 ; \$\$ --> 80,000 ; CPT --> 4.4

=====
 = Handgun =

=====

La pistola estándar. A diferencia de la Punisher, sus balas solamente dañan a un enemigo. Tan rápido tengas la oportunidad, cámbiala por una pistola con la capacidad de ser más poderosa, como la Red 9 o Blacktail.

~ Precio del Mercader: 8,000

~ Inicia Venta en CPT: 1.2

```

*-----*
| Poder de Fuego      |
*---+---+---+---*
| N | FrP | $$$$$$ | CPT |
+---+---+---+---+
| 1 | 1.0 |      - |  -  |
| 2 | 1.2 | 7,000 | 1.2 |
| 3 | 1.4 | 10,000 | 2.1 |
| 4 | 1.6 | 15,000 | 3.1 |
| 5 | 1.8 | 18,000 | 3.1 |
| 6 | 2.0 | 20,000 | 4.1 |
*---+---+---+---*

```

```

*-----*
| Capacidad           |
*---+---+---+---*
| N | Cp | $$$$$$ | CPT |
+---+---+---+---+
| 1 | 10 |      - |  -  |
| 2 | 13 | 4,000 | 1.2 |
| 3 | 16 | 6,000 | 2.1 |
| 4 | 19 | 8,000 | 3.1 |
| 5 | 22 | 10,000 | 3.1 |
| 6 | 25 | 12,000 | 4.1 |
*---+---+---+---*

```

```

*-----*
| Velocidad de Disparo |
*---+---+---+---*
| N | FrSp | $$$$$$ | CPT |
+---+---+---+---+
| 1 | 0.47 |      - |  -  |
| 2 | 0.40 | 5,000 | 1.2 |
| 3 | 0.33 | 12,000 | 3.1 |
*---+---+---+---*

```

```

*-----*
| Velocidad de Recarga |
*---+---+---+---*
| N | RlSp | $$$$$$ | CPT |
+---+---+---+---+
| 1 | 1.73 |      - |  -  |
| 2 | 1.47 | 4,000 | 1.2 |
| 3 | 0.87 | 10,000 | 3.1 |
*---+---+---+---*

```

~ Exclusivo: \$\$ --> 80,000 ; CPT --> 4.4 ; Descripción: Incrementa la probabilidad de explotarle la cabeza a un Ganado en 5x.

=====
= Matilda =
=====

El único beneficio de esta pistola es que dispara tres balas a la vez. Sin embargo, esto también significa que en ocasiones utilizarás más balas de las requeridas (consecuentemente desperdiciándolas). Lo único atractivo de esta pistola es que su atributo exclusivo te permite cargar hasta 100 balas.

~ Precio del Mercader: 70,000

~ Inicia Venta: Termina el Juego e Inicia uno Nuevo utilizando la partida que Salvaste/Guardaste cuando terminaste el Juego [Estará disponible desde el inicio del segundo (o posterior) juego que inicies].

```

*-----*
| Poder de Fuego      |
*---+---+---+---*
| N | FrP | $$$$$$ | CPT |
+---+---+---+---+
| 1 | 1.0 |      - |  -  |
| 2 | 1.2 | 15,000 | 0.0 |
| 3 | 1.4 | 17,000 | 0.0 |
| 4 | 1.6 | 20,000 | 0.0 |

```

```

*-----*
| Capacidad           |
*---+---+---+---*
| N | Cp | $$$$$$ | CPT |
+---+---+---+---+
| 1 | 15 |      - |  -  |
| 2 | 18 | 7,000 | 0.0 |
| 3 | 21 | 10,000 | 0.0 |
| 4 | 24 | 12,000 | 0.0 |

```

5	1.8	25,000	0.0
6	2.0	35,000	0.0

5	27	16,000	0.0
6	30	20,000	0.0

Velocidad de Disparo			

N	FrSp	\$\$\$\$\$	CPT
+-----+			
1	0.47	-	-

Velocidad de Recarga			

N	RlSp	\$\$\$\$\$	CPT
+-----+			
1	1.73	-	-
2	1.47	6,000	0.0
3	0.87	15,000	0.0

~ Exclusivo: Cp --> 100 ; \$\$ --> 35,000 ; CPT --> 0.0

=====
 = Punisher =
 =====

Esta pistola atraviesa el cuerpo de un Ganado, lo que significa que puede pegarle a dos Ganados con un solo tiro. Aquí depende mucho de qué tanto te gusta amontonar a los enemigos antes de dispararles. Si usualmente te esperas a que estén todos amontonados para dispararles, entonces quizá si te convenga adquirirla, especialmente dado que su atributo exclusivo le permite atravesar 4 Ganados, dañando a un total de 5 ganados con un solo disparo. Sin embargo, yo me enfocaría más en una pistola con Poder, como la Red 9 o Blacktail.

- ~ Precio del Mercader: 20,000
- ~ Inicia Venta en CPT: 2.3
- ~ Método Alternativo (Gratis): Dispara 10 o más medallones azules en la granja y cementerio. Después de hacerlo, habla con el Mercader y te dará la pistola sin cobrarte. Si destruyes los 15 medallones que hay en total, entonces recibirás la Punisher del Mercader con el Nivel 2 de Poder de Fuego.

Poder de Fuego			

N	FrP	\$\$\$\$\$	CPT
+-----+			
1	0.9	-	-
2	1.1	10,000	1.3
3	1.3	15,000	2.2
4	1.5	20,000	3.1
5	1.7	25,000	4.1
6	1.9	35,000	4.3

Capacidad			

N	Cp	\$\$\$\$\$	CPT
+-----+			
1	10	-	-
2	13	8,000	1.3
3	16	10,000	2.2
4	20	15,000	3.1
5	24	18,000	4.1
6	28	24,000	4.3

Velocidad de Disparo			

N	FrSp	\$\$\$\$\$	CPT
+-----+			
1	0.47	-	-
2	0.40	10,000	1.3
3	0.33	20,000	3.1

Velocidad de Recarga			

N	RlSp	\$\$\$\$\$	CPT
+-----+			
1	1.70	-	-
2	1.47	8,000	1.3
3	0.83	18,000	3.1

~ Exclusivo: \$\$ --> 40,000 ; CPT --> 4.4 ; Descripción: Las balas atraviesan hasta a 4 enemigos, dañando en total a 5 Ganados.

=====
 = Red 9 =
 =====

En mi opinión, esta pistola es claramente la mejor. Esto se vuelve especialmente cierto cuando adquieres su atributo, dándole un poder sorprendente a la Red 9. Te recomiendo que la adquieras cuando puedas y te olvides de las demás pistolas.

~ Precio del Mercader: 14,000
 ~ Inicia Venta en CPT: 2.2

Poder de Fuego			
---+-----+-----+-----			
N	FrP	\$\$\$\$\$\$	CPT
+---+-----+-----+-----+			
1	1.4	-	-
2	1.7	15,000	2.2
3	2.0	20,000	3.1
4	2.4	24,000	3.1
5	2.8	28,000	4.1
6	3.5	45,000	4.3
---+-----+-----+-----			

Capacidad			
---+-----+-----+-----			
N	Cp	\$\$\$\$\$\$	CPT
+---+-----+-----+-----+			
1	8	-	-
2	10	6,000	2.2
3	12	8,000	3.1
4	15	12,000	3.1
5	18	16,000	4.1
6	22	22,000	4.4
---+-----+-----+-----			

Velocidad de Disparo			
---+-----+-----+-----			
N	FrSp	\$\$\$\$\$\$	CPT
+---+-----+-----+-----+			
1	0.53	-	-
2	0.47	10,000	2.2
3	0.40	15,000	3.1
---+-----+-----+-----			

Velocidad de Recarga			
---+-----+-----+-----			
N	RlSp	\$\$\$\$\$\$	CPT
+---+-----+-----+-----+			
1	2.37	-	-
2	2.20	6,000	2.2
3	1.67	10,000	3.1
---+-----+-----+-----			

~ Exclusivo: FrP --> 5.0 ; \$\$ --> 80,000 ; CPT --> 4.4

III.2 - Escopetas

Las escopetas son buenas para dañar a varios enemigos que se encuentran amontonados. Son más poderosas que las pistolas, pero menos poderosas que el Rifle. Por cierto, NUNCA utilices la escopeta cuando tu blanco está lejos; las escopetas no están diseñadas para ser utilizadas como armas de largo alcance.

Dentro del Walkthrough de la guía, todas las armas mostradas en esta sección son igualadas bajo el nombre de "Shotgun". De igual manera, todas las armas mostradas en esta sección utilizan el mismo tipo de munición: "Shotgun Shells" (Balas para la Shotgun). Este tipo de munición no es tan común como el de la Handgun, pero sí te lo encuentras más

seguido que las balas para el Rifle.

Aunque puedes tener más de una escopeta a la vez, la recomendación es que solamente cargues con una para librar espacio en tu Maletín y no gastar tanto subiendo sus atributos.

=====
= Shotgun =
=====

Cómprala tan rápido tengas la oportunidad. Te será muy útil, especialmente porque la siguiente escopeta no la puedes adquirir hasta bastante después.

~ Precio del Mercader: 20,000

~ Inicia Venta en CPT: 1.2

```

*-----*
| Poder de Fuego      |
*---+-----+-----*
| N | FrP | $$$$$$ | CPT |
+---+-----+-----+
| 1 | 4.0 |      - |  -  |
| 2 | 4.5 | 15,000 | 1.2 |
| 3 | 5.0 | 20,000 | 2.1 |
| 4 | 6.0 | 25,000 | 3.1 |
| 5 | 7.0 | 30,000 | 4.1 |
| 6 | 8.0 | 45,000 | 4.3 |
*---+-----+-----*

```

```

*-----*
| Capacidad           |
*---+-----+-----*
| N | Cp | $$$$$$ | CPT |
+---+-----+-----+
| 1 | 6  |      - |  -  |
| 2 | 8  | 8,000 | 1.2 |
| 3 | 10 | 10,000 | 2.1 |
| 4 | 12 | 12,000 | 3.1 |
| 5 | 15 | 15,000 | 4.1 |
| 6 | 18 | 20,000 | 4.3 |
*---+-----+-----*

```

```

*-----*
| Velocidad de Disparo |
*---+-----+-----*
| N | FrSp | $$$$$$ | CPT |
+---+-----+-----+
| 1 | 1.53 |      - |  -  |
*---+-----+-----*

```

```

*-----*
| Velocidad de Recarga |
*---+-----+-----*
| N | RlSp | $$$$$$ | CPT |
+---+-----+-----+
| 1 | 3.03 |      - |  -  |
| 2 | 2.43 | 7,000 | 1.2 |
| 3 | 1.50 | 15,000 | 3.1 |
*---+-----+-----*

```

~ Exclusivo: \$\$ --> 90,000 ; CPT --> 4.4 ; Descripción: La Shotgun adquiere la capacidad de hacer más daño a los enemigos lejanos, en comparación con el daño mínimo que les hace antes de adquirir este atributo.

=====
= Striker =
=====

Lo ideal sería que te deshicieras de tu escopeta vieja cuando puedas comprar la Striker. Lo más atractivo de la Striker es que el Mercader te regalará hasta 100 balas cuando compres su atributo exclusivo (esto es porque el Mercader siempre te regala las balas cuando incrementas de capacidad de balas al arma).

~ Precio del Mercader: 43,000

~ Inicia Venta en CPT: 4.1

Poder de Fuego			
N	FrP	\$\$\$\$\$\$	CPT
1	6.0	-	-
2	7.0	25,000	4.3
3	8.0	28,000	4.3
4	9.0	32,000	4.4
5	10.0	40,000	5.1
6	12.0	60,000	5.1

Capacidad			
N	Cp	\$\$\$\$\$\$	CPT
1	12	-	-
2	14	10,000	4.3
3	16	12,000	4.3
4	20	16,000	4.4
5	24	18,000	5.1
6	28	25,000	5.1

Velocidad de Disparo			
N	FrSp	\$\$\$\$\$\$	CPT
1	0.73	-	-

Velocidad de Recarga			
N	RlSp	\$\$\$\$\$\$	CPT
1	3.00	-	-
2	2.40	8,000	4.3
3	1.50	15,000	4.4

~ Exclusivo: Cp --> 100 ; \$\$ --> 60,000 ; CPT --> 100

=====
 = Riot Gun =
 =====

Esta escopeta reemplazaría a la Shotgun si la adquieres la primera vez que se pone a la venta. Luego, cuando se vuelve disponible, la cambiarías por la Striker. Su atributo exclusivo no tiene nada de exclusivo, pues el Poder de Fuego que te otorga es inferior al Poder de Fuego que adquiere la Striker (en pocas palabras, el Mercader te está estafando si adquieres el atributo exclusivo).

~ Precio del Mercader: 32,000
 ~ Inicia Venta en CPT: 3.1

Poder de Fuego			
N	FrP	\$\$\$\$\$\$	CPT
1	5.0	-	-
2	5.5	20,000	3.1
3	6.0	24,000	3.1
4	6.5	28,000	3.3
5	7.0	32,000	4.1
6	8.0	50,000	4.4

Capacidad			
N	Cp	\$\$\$\$\$\$	CPT
1	7	-	-
2	9	10,000	3.1
3	11	12,000	3.3
4	13	15,000	4.1
5	15	20,000	4.2
6	17	25,000	4.4

Velocidad de Disparo			
N	FrSp	\$\$\$\$\$\$	CPT
1	1.53	-	-

Velocidad de Recarga			
N	RlSp	\$\$\$\$\$\$	CPT
1	3.03	-	-
2	2.43	7,000	3.1

~ Exclusivo: FrP --> 10.0 ; \$\$ --> 120,000 ; CPT --> 4.4

 III.3 - Rifles

Los Rifles son armas diseñadas para eliminar blancos lejanos. Dado que tienen una mira telescópica, esto es fácil. Incluso, puedes utilizar la mira para investigar el territorio antes de adentrarte en él. Si hay varios enemigos cerca de ti, intentando atacarte, NO utilices esta arma, ya que se tarda bastante entre disparos y es difícil apuntar a blancos cercanos.

Dentro del Walkthrough de la guía, todas las armas mostradas en esta sección son igualadas bajo el nombre de "Rifle". De igual manera, todas las armas mostradas en esta sección utilizan el mismo tipo de munición: "Rifle ammo" (Balas para la Shotgun). Este tipo de munición no es tan común como el de la Handgun ni el de la Shotgun.

Aunque puedes tener más de una escopeta a la vez, la recomendación es que solamente cargues con una para librar espacio en tu Maletín y no gastar tanto subiendo sus atributos.

=====
 = Rifle =
 =====

Es muy difícil decidir cual de los dos Rifles disponibles es el mejor: si el Rifle o el Rifle (Semi-Auto). Para hacer esto, creo que hay no solamente se debe de enfocar en el atributo exclusivo, sino en los demás. Cualquiera Poder de Fuego igual a superior a 15 es extremadamente bueno, ya que matará virtualmente a todo Ganado con un solo disparo (Ambos Rifles pueden lograr este Nivel de Poder).

Sin embargo, lo que cuenta en los Rifles es la Velocidad de Disparo y la Velocidad de Recarga, ya que esto es en lo que fallan principalmente. Y es justamente esto lo que hace mejor al Rifle (Semi-Auto) que el Rifle.

~ Precio del Mercader: 12,000
 ~ Inicia Venta en CPT: 1.2

-----				*-----*			
Poder de Fuego				Capacidad			
---+-----+-----+-----				*---+-----+-----+-----*			
N	FrP	\$\$\$\$\$\$	CPT	N	Cp	\$\$\$\$\$\$	CPT
+---+-----+-----+-----+				+---+-----+-----+-----+			
1	4.0	-	-	1	5	-	-
2	5.0	10,000	3.1	2	7	6,000	1.2
3	6.0	12,000	3.1	3	9	8,000	2.1
4	8.0	20,000	4.1	4	12	12,000	3.1
5	10.0	25,000	4.3	5	15	18,000	3.1
6	12.0	35,000	5.1	6	18	25,000	4.1

```

*-----+-----+-----+-----*
| Velocidad de Disparo |
*-----+-----+-----+-----*
| N | FrSp | $$$$$$ | CPT |
+-----+-----+-----+-----+
| 1 | 0.67 | - | - |
*-----+-----+-----+-----*

```

```

*-----+-----+-----+-----*
| Velocidad de Recarga |
*-----+-----+-----+-----*
| N | RlSp | $$$$$$ | CPT |
+-----+-----+-----+-----+
| 1 | 4.00 | - | - |
| 2 | 3.23 | 8,000 | 1.2 |
| 3 | 2.33 | 18,000 | 3.1 |
*-----+-----+-----+-----*

```

~ Exclusivo: FrP --> 18.0 ; \$\$ --> 80,000 ; CPT --> 4.3

```

=====
= Rifle (Semi-Auto) =
=====

```

Es muy dificil decidir cual de los dos Rifles disponibles es el mejor: si el Rifle o el Rifle (Semi-Auto). Para hacer esto, creo que hay no solamente se debe de enfocar en el atributo exclusivo, sino en los demás. Cualquier Poder de Fuego igual a superior a 15 es extremadamente bueno, ya que matará virtualmente a todo Ganado con un solo disparo (Ambos Rifles pueden lograr este Nivel de Poder).

Sin embargo, lo que cuenta en los Rifles es la Velocidad de Disparo y la Velocidad de Recarga, ya que esto es en lo que fallan principalmente. Y es justamente esto lo que hace mejor al Rifle (Semi-Auto) que el Rifle.

~ Precio del Mercader: 35,000
~ Inicia Venta en CPT: 3.1

```

*-----+-----+-----+-----*
| Poder de Fuego |
*-----+-----+-----+-----*
| N | FrP | $$$$$$ | CPT |
+-----+-----+-----+-----+
| 1 | 7.0 | - | - |
| 2 | 8.0 | 15,000 | 3.1 |
| 3 | 9.0 | 18,000 | 3.1 |
| 4 | 11.0 | 24,000 | 4.1 |
| 5 | 13.0 | 30,000 | 4.3 |
| 6 | 15.0 | 40,000 | 5.1 |
*-----+-----+-----+-----*

```

```

*-----+-----+-----+-----*
| Capacidad |
*-----+-----+-----+-----*
| N | Cp | $$$$$$ | CPT |
+-----+-----+-----+-----+
| 1 | 10 | - | - |
| 2 | 12 | 10,000 | 3.1 |
| 3 | 14 | 12,000 | 3.1 |
| 4 | 17 | 15,000 | 4.1 |
| 5 | 20 | 20,000 | 4.3 |
| 6 | 24 | 25,000 | 5.1 |
*-----+-----+-----+-----*

```

```

*-----+-----+-----+-----*
| Velocidad de Disparo |
*-----+-----+-----+-----*
| N | FrSp | $$$$$$ | CPT |
+-----+-----+-----+-----+
| 1 | 1.43 | - | - |
*-----+-----+-----+-----*

```

```

*-----+-----+-----+-----*
| Velocidad de Recarga |
*-----+-----+-----+-----*
| N | RlSp | $$$$$$ | CPT |
+-----+-----+-----+-----+
| 1 | 2.33 | - | - |
| 2 | 1.90 | 9,000 | 3.1 |
| 3 | 1.33 | 18,000 | 4.1 |
*-----+-----+-----+-----*

```

~ Exclusivo: FrSp --> .40 ; \$\$ --> 80,000 ; CPT --> 5.1

~~~~~

III.4 - Magnums

Las Magnums son poderosas pistolas que deberías de reservar para aquellas peleas "especiales". Las balas son extremadamente escasas, lo cual te hará considerar esto aun más. Por cierto, la Handcannon no utiliza de las mismas balas que la Broken Butterfly y la Killer7.

=====  
 = Broken Butterfly =  
 =====

Es una Magnum, lo que significa que es una pistola poderosa. No tan poderosa como la Killer 7, pero sí bastante poderosa. Claro, si es que tienes el suficiente dinero para adquirir su atributo exclusivo, entonces olvídate de la Killer 7.

- ~ Precio del Mercader: 38,000
- ~ Inicia Venta en CPT: 3.1
- ~ Método Alternativo (Gratis): Cuando obtengas a Ashley (inicio del Capítulo 4.1), ve a la zona que está antes del laberinto en el Jardín (la que se parece al techo del castillo y que tiene una fuente). Al lado de la fuente está un cuarto que solamente puedes abrir si empujas a Ashley hacia arriba para que se meta por un hoyo en la pared y te abra la puerta. Abre el cofre central en ese cuarto para obtener la pistola.

| *-----*                  |      |              |     |
|--------------------------|------|--------------|-----|
| Poder de Fuego           |      |              |     |
| *---+---+---+---+---+--- |      |              |     |
| N                        | FrP  | \$\$\$\$\$\$ | CPT |
| +---+---+---+---+---+    |      |              |     |
| 1                        | 13.0 | -            | -   |
| 2                        | 15.0 | 25,000       | 3.1 |
| 3                        | 17.0 | 30,000       | 3.3 |
| 4                        | 20.0 | 35,000       | 4.1 |
| 5                        | 24.0 | 50,000       | 4.3 |
| 6                        | 28.0 | 70,000       | 5.3 |
| *---+---+---+---+---+    |      |              |     |

| *-----*               |    |              |     |
|-----------------------|----|--------------|-----|
| Capacidad             |    |              |     |
| *---+---+---+---+---+ |    |              |     |
| N                     | Cp | \$\$\$\$\$\$ | CPT |
| +---+---+---+---+---+ |    |              |     |
| 1                     | 6  | -            | -   |
| 2                     | 8  | 15,000       | 3.1 |
| 3                     | 10 | 20,000       | 4.1 |
| 4                     | 12 | 25,000       | 5.1 |
| *---+---+---+---+---+ |    |              |     |

| *-----*               |      |              |     |
|-----------------------|------|--------------|-----|
| Velocidad de Disparo  |      |              |     |
| *---+---+---+---+---+ |      |              |     |
| N                     | FrSp | \$\$\$\$\$\$ | CPT |
| +---+---+---+---+---+ |      |              |     |
| 1                     | 0.70 | -            | -   |

| *-----*               |      |              |     |
|-----------------------|------|--------------|-----|
| Velocidad de Recarga  |      |              |     |
| *---+---+---+---+---+ |      |              |     |
| N                     | RlSp | \$\$\$\$\$\$ | CPT |
| +---+---+---+---+---+ |      |              |     |
| 1                     | 3.67 | -            | -   |
| 2                     | 3.00 | 15,000       | 3.3 |
| 3                     | 2.33 | 20,000       | 4.3 |
| *---+---+---+---+---+ |      |              |     |

~ Exclusivo: FrP --> 50.0 ; \$\$ --> 150,000 ; CPT --> 5.3

=====  
 = Killer7 =  
 =====

Una Magnum muy poderosa y barata si se le compara con el Atributo Exclusivo de la Broken Butterfly. Sin embargo, no tiene atributo exclusivo, así que, en pocas palabras, te conviene más la Broken Butterfly. Se podría decir que esta Magnum es un arma de "Coleccionista", pues su nombre proviene de un juego llamado Killer 7 que Capcom desarrolló.

~ Precio del Mercader: 77,700

~ Inicia Venta en CPT: 5.1

```
*-----*
| Poder de Fuego      |
*---+-----+-----*
| N | FrP | $$$$$$ | CPT |
+---+-----+-----+
| 1 | 25.0 |      - |  - |
| 2 | 30.0 | 62,000 | 5.1 |
| 3 | 35.0 | 78,000 | 5.3 |
*---+-----+-----*
```

```
*-----*
| Capacidad            |
*---+-----+-----*
| N | Cp | $$$$$$ | CPT |
+---+-----+-----+
| 1 | 7 |      - |  - |
| 2 | 10 | 30,000 | 5.1 |
| 3 | 14 | 40,000 | 5.3 |
*---+-----+-----*
```

```
*-----*
| Velocidad de Disparo |
*---+-----+-----*
| N | FrSp | $$$$$$ | CPT |
+---+-----+-----+
| 1 | 0.70 |      - |  - |
*---+-----+-----*
```

```
*-----*
| Velocidad de Recarga |
*---+-----+-----*
| N | RlSp | $$$$$$ | CPT |
+---+-----+-----+
| 1 | 1.83 |      - |  - |
| 2 | 1.53 | 20,000 | 5.1 |
| 3 | 0.93 | 30,000 | 5.3 |
*---+-----+-----*
```

~ Exclusivo: No tiene.

```
=====
= Handcannon =
=====
```

Esta pistola se vuelve disponible al obtener estrellas de Oro en todos los escenarios de "The Mercenaries".

~~~~~

III.5 - Otras

~~~~~

En esta sección encontrarás armas que no pertenecen a las secciones anteriores.

```
=====
= TMP =
=====
```

Aparte de que el Juego te da muchas balas para esta Pistola, no veo ninguna razón para comprar la TMP, ya que su Nivel de Poder es incluso inferior que el de la Handgun normal. Solamente gastarías tu dinero en algo que no vale la pena. Mejor vende las balas que te encuentres de la TMP, de menos

de comprar la TMP solamente para utilizar las balas.

~ Precio del Mercader: 15,000

~ Inicia Venta en CPT: 1.2

```

*-----*
| Poder de Fuego      |
*---+---+---+---+---*
| N | FrP | $$$$$$ | CPT |
+---+---+---+---+---+
| 1 | 0.4 |      - |  -  |
| 2 | 0.5 |  7,000 | 1.3 |
| 3 | 0.6 | 14,000 | 2.2 |
| 4 | 0.8 | 18,000 | 3.1 |
| 5 | 1.0 | 24,000 | 3.1 |
| 6 | 1.2 | 35,000 | 4.1 |
*---+---+---+---+---*

```

```

*-----*
| Capacidad           |
*---+---+---+---+---*
| N | Cp  | $$$$$$ | CPT |
+---+---+---+---+---+
| 1 | 30  |      - |  -  |
| 2 | 50  |  7,000 | 1.3 |
| 3 | 100 | 15,000 | 2.2 |
| 4 | 150 | 20,000 | 4.1 |
| 5 | 200 | 25,000 | 4.3 |
| 6 | 250 | 35,000 | 4.4 |
*---+---+---+---+---*

```

```

*-----*
| Velocidad de Disparo |
*---+---+---+---+---*
| N | FrSp | $$$$$$ | CPT |
+---+---+---+---+---+
| 1 | 0.10 |      - |  -  |
*---+---+---+---+---*

```

```

*-----*
| Velocidad de Recarga |
*---+---+---+---+---*
| N | RlSp | $$$$$$ | CPT |
+---+---+---+---+---+
| 1 | 2.37 |      - |  -  |
| 2 | 1.93 |  5,000 | 1.3 |
| 3 | 1.17 | 15,000 | 3.1 |
*---+---+---+---+---*

```

~ Exclusivo: FrP --> 1.8 ; \$\$ --> 100,000 ; CPT --> 4.4

=====  
= Chicago Typewriter =  
=====

Es una ametralladora de alto poder. Solamente se vuelve disponible una vez que completas el Assignment Ada. La cantidad de balas que tiene es infinita. Sin embargo, cuesta 1,000,000 de Pesetas. Tendrás que ahorrar bastante.

=====  
= Mine Thrower =  
=====

Tampoco veo muchas razones para adquirir esto, ya que, simplemente, no se necesita.

~ Precio del Mercader: 28,000

~ Inicia Venta en CPT: 3.1

```

*-----*
| Poder de Fuego      |
*---+---+---+---+---*
| N | FrP | $$$$$$ | CPT |
+---+---+---+---+---+
| 1 | 2.0 |      - |  -  |
| 2 | 4.0 | 25,000 | 3.3 |
| 3 | 6.0 | 45,000 | 4.2 |
*---+---+---+---+---*

```

```

*-----*
| Capacidad           |
*---+---+---+---+---*
| N | Cp  | $$$$$$ | CPT |
+---+---+---+---+---+
| 1 | 5   |      - |  -  |
| 2 | 7   | 25,000 | 3.1 |
| 3 | 10  | 40,000 | 4.4 |
*---+---+---+---+---*

```



```

*-----*
| Velocidad de Disparo |
*---+---+---+---*
| N | FrSp | $$$$$$ | CPT |
+---+---+---+---+
| 1 | 1.33 | - | - |
*---+---+---+---*

```

```

*-----*
| Velocidad de Recarga |
*---+---+---+---*
| N | RlSp | $$$$$$ | CPT |
+---+---+---+---+
| 1 | 3.43 | - | - |
| 2 | 2.57 | 18,000 | 4.1 |
*---+---+---+---*

```

Exclusivo: \$\$ --> 30000 ; CPT --> 5.1 ; Descripción: Incrementa el radio de detonación de las minas que avienta, al igual que permite un sistema de auto-guiado.

```

=====
= Rocket Launcher =
=====

```

Si estás teniendo muchas dificultades con un Jefe, entonces el Rocket Launcher es lo que debes de adquirir. Sin embargo, recomiendo siempre intentar matar el Jefe por métodos convencionales antes de recurrir al Rocket Launcher. Es el arma Suprema en cuanto a Poder; se cree que su Fire Power está entre 300 y 400.

Solamente tiene un cohete cada Rocket Launcher. Después de utilizarlo, se vuelve inutilizable ese Rocket Launcher y tendrás que adquirir otro.

Costo: 30,000

```

=====
= Rocket Launcher (Special) =
=====

```

Este Rocket Launcher no es cualquier Rocket Launcher; cierta persona especial te lo dará para que elimines a cierto enemigo. Eso es todo lo que te diré. Es más poderoso que el Rocket Launcher normal.

```

=====
= Infinite Rocket Launcher =
=====

```

Se vuelve disponible después de terminar el Juego. Como su nombre lo indica, es un Rocket Launcher con una cantidad ilimitada de cohetes.

```

=====
= Flash Grenade =
=====

```

Esta Granada detona tan rápido toca el suelo. Lo que hace es emitir una luz brillante que deja temporalmente ciegos a todos los enemigos que se encuentran cerca (Los enemigos no se moverán mientras sufran los efectos de la ceguera temporal). Sin embargo, esta Granada NO daña a los afectados.

```

=====
= Hand Grenade =

```



- + Las balas que siempre aparecen en un lugar definido están a la simple vista o rodeadas por una luz blanca (cuando destruyes barriles, cajas, etc.)
- + Las balas que el juego te "regala" (usualmente cuando tienes pocas balas) aparecen rodeadas por una luz roja. Como mencioné, usualmente solamente te aparecen cuando tienes necesidad de balas. (En ocasiones también aparecen de color azul).

~ Si estás jugando en el modo Normal, la dificultad se ajusta cada vez que utilizas un Retry después de morir. ¿Qué significa esto? Si te matan y utilizas un Retry, el juego se hará un poco más fácil. Hay un 75% de probabilidad de que el ajuste tome lugar cuando utilizas un Retry, y se ajustará un máximo de 5 veces. Claro, después del último ajuste, los enemigos serán mucho más fáciles de matar y serán menos inteligentes.

Si quieres evitar el ajuste de dificultad automático del juego, no utilices ningún Retry después de que mueres. Claro, utilizar el "Retry from a Continue Point" del menú que aparece cuando presionas Start no hace que se ajuste de dificultad el juego (porque no te moriste). El "load" tampoco aplica para el ajuste de dificultad automático.

El ajuste de dificultad no ocurre en la dificultad Profesional. No estoy seguro de si ocurre o no en la Versión Europea (La versión europea contiene el modo "Fácil", mientras que la Versión Americana solamente contiene el modo Normal y Profesional).

~ Las Hierbas Amarillas alargan la barra de vida de Leon. DEBEN de ser mezcladas con una Hierba Verde (o Verde con Roja) para surtir efecto. Si tienes que escoger entre que Hierbas utilizar cuando estás herido, es preferente utilizar la mezcla con la Hierba Amarilla primero.

La Hierba Verde recupera una porción pequeña de vida, igual que el huevo blanco. La hierba Roja necesita ser mezclada con una Hierba Verde para que funcione, y te recuperará toda tu vida, al igual que el huevo dorado. El huevo café recuperará una porción media de vida (más que la verde, y menos que la verde mezclada con Roja), al igual que una mezcla de dos hierbas verdes. Los First Aid Sprays también recuperan toda tu vida, al igual que la mezcla de tres Hierbas Verdes. Los pescados también recuperan vida (Varía según el tamaño del pez).

~ Si estás con un enemigo solo, dispárale a la rodilla para que se caiga, y luego utiliza el cuchillo para matarlo mientras está en el suelo. Si se para, acuchíllalo en la pierna para que se vuelva a caer y continúa. Si hay más de un enemigo (por ejemplo, otro campesino persiguiéndote), no hagas esto, ya que serás muy vulnerable.

~ Las Flash Grenades matan a la cosa que le sale a algunos humanos (Así lo pondré, para evitar Spoilers). También recuerda que haces más daño disparándole a la cosa que le sale a algunos humanos que disparándole al cuerpo del humano.

~ Aprende a utilizar las pistolas según sea la situación: La Handgun cuando te enfrentas a uno o dos enemigos. La Shotgun cuando te enfrentas a un grupo de enemigos que están juntos y están cerca de ti (para dañar a todos con un solo disparo). El Rifle para matar enemigos desde lejos. Claro, hay situaciones específicas en las que conviene utilizar más una pistola que otra (la cantidad de balas que tienes para cierta pistola también influye en esto).

~ Tiros a la cabeza siempre son los más efectivos con la mayoría de los

enemigos (las excepciones están marcadas dentro de la guía). Tiros a la pierna hacen el menor daño. Sin embargo, si le tiras a la rodilla, el Ganado se cae y le puedes disparar muchas veces, o se quedará quieto por un poco y podrás efectuar sobre él alguna técnica especial (como Kick, Suplex, etc.).

- ~ Siempre dale prioridad a subir el Nivel de Poder (Fire Power) de tus armas con el Mercader. El Mercader también vende muchas cosas que suenan atractivas, pero que realmente no sirven. Evita caer en la tentación... Lo que sí es una buena inversión es el Treasure Map, ya que te mostrará en tu mapa la ubicación de Tesoros Especiales (En la guía hago mención de todos los Tesoros, así que si tienes pensado seguir la guía de inicio a fin no hay razón para que lo compres).
- ~ Una Granada hace la misma cantidad de daño sin importar que tan cerca o lejos estaba el enemigo del centro de la explosión. Claro, la granada debe de detonar cerca del enemigo para que lo dañe.
- ~ Si tienes la Versión Europea del Juego, es importante que sepas que en el modo de dificultad Fácil, el juego se hace mucho más corto, ya que se salta varias escenas y partes del Juego. Por esta razón, yo recomendaría jugar en el modo Normal.
- ~ Por último, hazle caso a los enemigos... Si escuchas un grito diciendo "Detrás de ti, \$%#@!\$\*", un 90% de las veces sí habrá alguien detrás de ti intentando matarte. De igual forma, si escuchas "Ahí está", entonces ten por seguro que alguien te ha visto. Siempre pon atención a lo que escuchas.

```
-----  
--  
--  
--  
--  
--  
--  
--  
--  
--  
--  
--  
-----  
005. Walkthrough  
-----  
--  
--  
--  
--  
--  
-----
```

El Walkthrough compone lo que es la sección principal de esta guía. Aquí encontrarás a detalle todas las soluciones requeridas para terminar el Juego, así como un paso-a-paso de lo que necesitas hacer desde que inicias Resident Evil 4 hasta que lo terminas.

El Walkthrough está escrito utilizando un formato inteligente que te permitirá encontrar la parte en la que necesitas ayuda rápidamente:

- ~ La primera división consiste en dividir el Walkthrough en capítulos. Por ende, primero buscarás el capítulo que deseas. El Capítulo dentro de la guía es el mismo que en Resident Evil 4.
- ~ La segunda división es una subdivisión en general, la cual divide cada zona dentro del capítulo. Con zona me refiero a la parte iluminada dentro de tu mapa, y que solamente cambia al cruzar una puerta con animación (no cruzas inmediatamente, sino que la pantalla se oscurece un poco), o al activar ciertas escenas.





Hunnigan te llamará y te enseñará un manual para jugar. Recomiendo que te lo aprendas (no está muy difícil). Camina un poco y notarás que se te permite presionar el botón <A> para mirar a través de tu telescopio. En el centro del pueblo hay una fogata...

Presiona el botón <B> para tomar el control de Leon otra vez. Ahora tienes varias opciones:

- a) Matar a los campesinos sin meterte a la segunda casa habitable que está en la izquierda. Solamente te enfrentarás a campesinos, al menos de que te acerques al corredor Noroeste, en el que está el hombre con la sierra (Dr. Salvador). Ten cuidado con los hombres que están en los techos de las casas y que te lanzan objetos afilados.
- b) Meterte a la segunda casa de la derecha, agarrar la escopeta/Shotgun y enfrentarte a los campesinos más un hombre con una sierra eléctrica. El hombre de la sierra te matará instantáneamente si se te acerca, y es más difícil de eliminar. Sin embargo, se te da una recompensa financiera bastante generosa por matarlo.

Mi recomendación para matar al señor de la sierra es irte al acceso que se encuentra al Sudoeste (te lleva hacia una puerta que está cerrada), para que no te enfrentes a él adentro de la casa, ya que en ella los enemigos te pueden llegar tanto del nivel de abajo como el de arriba (por las ventanas). Utiliza la escopeta cuando esté cerca de ti, y la Hand Gun cuando esté lejos. También emplea granadas para eliminarlo.

Sin importar cuál opción elijas, tendrás que matar a los enemigos hasta que la campana de la iglesia suene. Una vez que esto suceda, TODOS los campesinos se irán. Explora todas las casas para obtener municiones, tanto para la Handgun como para la Escopeta. Si no agarraste la escopeta, la puedes encontrar en la segunda casa habitable a la izquierda. Recuerda destruir los barriles y las cajas (utilizando el cuchillo). Cerca del establo en el que se encuentra una vaca y varias gallinas hay una caja con una Hierba Amarilla. Agarra dicha planta.

En el techo de la segunda casa habitable de la izquierda también encontrarás algo bueno (un Spinel). Por cierto, ahora que tienes dos armas, es esencial que sepas cuándo utilizar qué arma. La Handgun sirve para cuando los enemigos están lejos, o te enfrentas a uno o dos que están cerca de ti.

Mientras tanto, la Shotgun (Escopeta) es útil cuando tienes a muchos enemigos cerca de ti (dos o más). De la misma manera, la escopeta no debe de ser utilizada para dispararle a enemigos que estén lejos de ti, ya que su puntería decrece proporcionalmente a la distancia en la que se encuentra el blanco.

El camino que debes de tomar es el que se encuentra hacia el Noreste, y que te lleva a la granja "Farm". Antes de abrir la puerta que te lleva a dicha zona, investiga en la casa de la derecha para encontrar una nota:

Orden de Alerta

Recientemente ha habido información de que un agente del gobierno de los Estados Unidos está investigando la aldea.

No permitan que este agente estadounidense se ponga en contacto con

el/la prisionero(a).

Para aquellos que aun no han sido informados, el prisionero está captivo en una vieja casa después de la granja. Transferiremos al prisionero a una ubicación más segura en el valle cuando estemos listos. El prisionero se debe quedar ahí hasta nuevo aviso. Mientras tanto, no dejen que el agente estadounidense se acerque al prisionero.

No sabemos cómo el gobierno estadounidense se enteró de nuestra aldea. Pero estamos investigando.

Sin embargo, siento que la intrusión en este momento en particular no es una coincidencia.

Presiento el involucramiento de un tercer grupo aparte del gobierno de los Estados Unidos.

Mis queridos compañeros, ¡manténganse alerta!

- Jefe, Bitores Mendez

Después de haberla leído, abre la puerta que da a la granja.

1.1

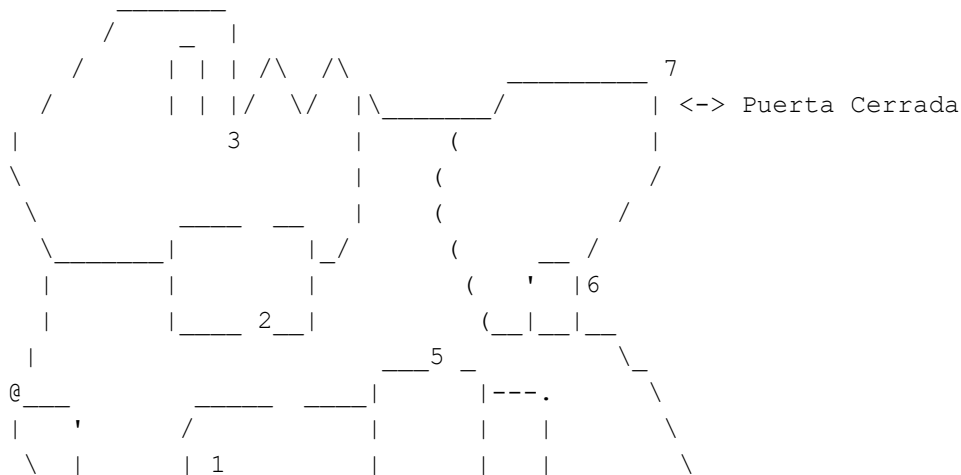
=====
=RE4=
=====

1.1

--> Ítems Importantes: Pearl Pendant; Beerstein.

Ahora te encuentras en una zona conocida como "la Granja". Avanza pegado hacia la izquierda para meterte a la primera choza que encuentres. Ahí hay una máquina para escribir (salva el Juego).

Una vez que has matado a los cinco campesinos que se encuentran en esta zona puedes proceder a completar la misión secundaria: destruir los siete medallones azules que se encuentran en la granja. Lee la hoja azul que está en uno de los árboles cerca de la entrada para recibir las instrucciones de esta misión. También se pondrán varios puntos azules en tu mapa que indican la ubicación exacta de cada uno de los medallones:





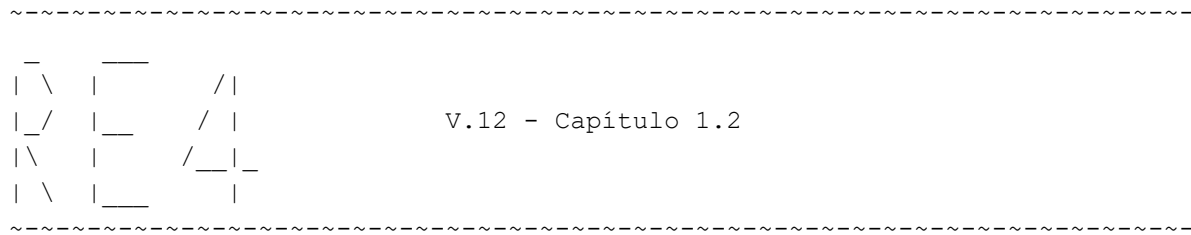


Ahora necesitas encargarte de los cuatro campesinos que están en la casa. Para matar el primero, acércate a la puerta y rápidamente párate cerca de la apertura. Dispárale al campesino que verás. Al segundo campesino lo puedes matar si miras a través de la puerta. El tercer campesino se mata de la misma forma que mataste al primero que estaba en la casa, pero ahora te diriges a la ventana que está en el lado de la casa opuesto al túnel. Desde esta ventana puedes entrar a la casa y matar al último.

Explora la zona para recolectar ítems. Después de la casa que estaba en el centro encontrarás una casa más grande. Antes de entrar a ella, busca el árbol que está a la derecha de la puerta de ésta, y en una de sus ramas hay un nido. Dispárale al nido para dejar caer un objeto: el "Red Catseye". Abre la puerta (Golpéala tres veces para quitarle el candado).

En el primer cuarto puedes salvar el juego. Avanza y entrarás a un corredor con TNT. Dispárale para detonarlo. En el siguiente cuarto hay más TNT que detonarás si quieres agarrar los ítems. En este cuarto hay una puerta que está bloqueada por un mueble. Mueve el mueble, y avanza hasta que llegues al ropero que debes de abrir (de donde vienen los ruidos).

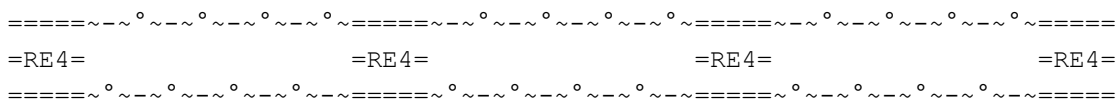
Iniciará una película y se te preguntará si quieres salvar el juego. Como siempre que se te de la oportunidad, elige que "Sí".



En el transcurso del Juego, notarás que algunas palabras están escritas para facilitar su pronunciación en el Inglés. Por ejemplo, aunque el nombre del señor a quien te acabas de encontrar es Luis Sera, realmente se pronuncia Luis Serra.

También te habrás dado cuenta que, ¡todo mundo habla español! Aunque la mayoría de las veces te maldecirán, en ocasiones te prevendrán de sus ataques (Como cuando te indican que están detrás de ti).

1.2



1.2

--> Ítems Importantes: Hierba Amarilla; Emblema (2 Partes).





Si por alguna razón una organización externa está involucrada, no creo que permitan que una ocasión como esta pase sin advertencia.

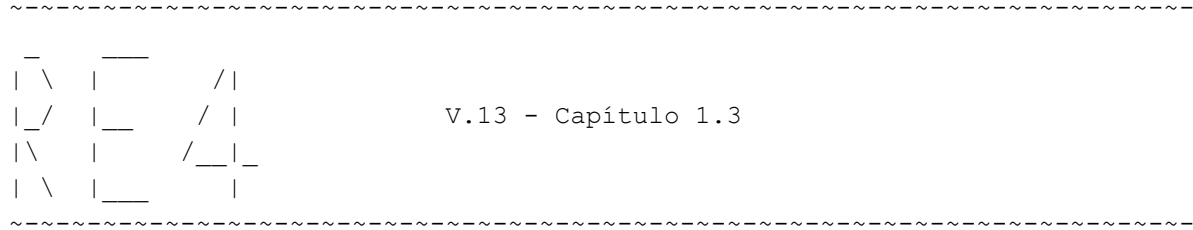
Pero quizá todo esto es un plan de Lord Saddler - haciéndonos vulnerables para que la organización externa aparezca, si es que existe...

Es una posibilidad remota, pero si un espía está entre nosotros nuestros planes podrían ser arruinados.

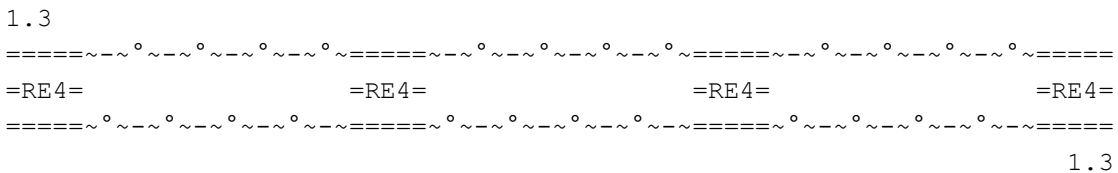
Supongo que el amo cree que debemos arriesgarnos, si queremos parar cualquier conspiración que esté en marcha.

De todas maneras, es la decisión del amo. Nosotros confiaremos en su juicio.

Agarra los ítems que están a simple vista, y luego abre el cajón del escritorio para encontrar un ítem escondido. Asegúrate de conseguir la "Insignia Key" (Llave de la Insignia). Abre la puerta que sigue para que inicie una película y de esta forma concluir el capítulo.



En este capítulo te encontrarás con un personaje que tuvo un papel destacado en un Resident Evil anterior.



Antes de bajar la escalera, abre la puerta que está cerca de ti. Iniciaré otra película, pero en esta verás a una mujer en un vestido rojo (Si jugaste RE2 quizá la reconozcas). Ahora sí regresa al pasillo en el que empezaste este capítulo. Baja la escalera y explora la zona (si abres la puerta que está cerca de la escalera entrarás a un baño en el que se encuentra un campesino).

En la planta baja hay una máquina para escribir. Si no salvaste el juego cuando terminaste el capítulo anterior, te recomiendo que ahora sí lo hagas. Una vez que hayas explorado la casa, abre la puerta que está cerca de la cocina para salir de la casa.

Lo primero que notarás es que hay tres campesinos esperándote. Uno de ellos tiene una sierra. Si tienes granadas, avientalas cuando los tres campesinos estén juntos, tratando de eliminar a los dos campesinos normales para que te dejen encargarte exclusivamente del que tiene la sierra. Trata de mantenerte cerca de la casa, ya que de lo contrario te topará con otros campesinos; lo más fácil es enfrentarte al de la sierra solo. (Utiliza la escopeta y las granadas para matarlo. Si tienes el Rifle, le puedes disparar a la cabeza y, con suerte, se la destruirás y te ahorrarás mucho tiempo).

El hombre de la sierra te dará un Ruby si lo matas. Acuérdate que si dejas que se te acerque te rebanará la cabeza. Si no lo quieres matar (ya sea que no tienes balas o se te hace muy difícil, lo que puedes hacer es correr hasta la puerta que está al final del corredor y abrirla, esquivando a los demás campesinos). Si sí mataste al de la sierra, sigue por el camino al paso que desees hasta que llegues a la puerta.

1.3

```
====~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~====
=RE4=                =RE4=                =RE4=                =RE4=
====~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~====
                                                                    1.3
```

Estarás de vuelta en el pueblo. No hay nada nuevo. Primero enfréntate a los campesinos que se te acercarán (todos menos dos vendrán hacia ti. Los restantes dos están sobre los techos de las casas).

No es necesario que te dediques a matar a los campesinos. De hecho, puedes dirigirte directamente hacia la puerta que tiene el emblema de Los Iluminados y abrirla con la "Insignia Key".

1.3

```
====~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~====
=RE4=                =RE4=                =RE4=                =RE4=
====~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~====
                                                                    1.3
```

--> Ítems Importantes: Elegant Headdress

Esta canción es una característica de todos los Resident Evils, y cuando la escuches puedes estar seguro de que estás en un cuarto en el que no correrás peligro. Agarra las municiones y salva el juego. Después prosigue por la puerta.

Entrarás a un cuarto pequeño. Si destruyes la lámpara de aceite que está colgando del techo recibirás un Spinel. Abre la compuerta que está en el suelo para revelar un pasadizo secreto por el cual te debes de tirar para entrar a una cueva.

Sigue el corredor de la cueva hasta llegar a un área circular en la que está otra lámpara de aceite. Destruyela para hacer que varias cosas empiecen a brillar. Dispárale a dichas cosas y agárralas para obtener un Elegant Headdress y dos Spinels.

Continúa por el corredor y te encontrarás con el Mercader. Si quieres comprarle algo, hazlo, aunque no te recomiendo que adquieras nada todavía (Esto es en caso de que hayas destruido los medallones azules en la zona de la granja). Abre la puerta que está cerca, y sube la escalera.

1.3

```

=====
=RE4=           =RE4=           =RE4=           =RE4=
=====
                                                    1.3

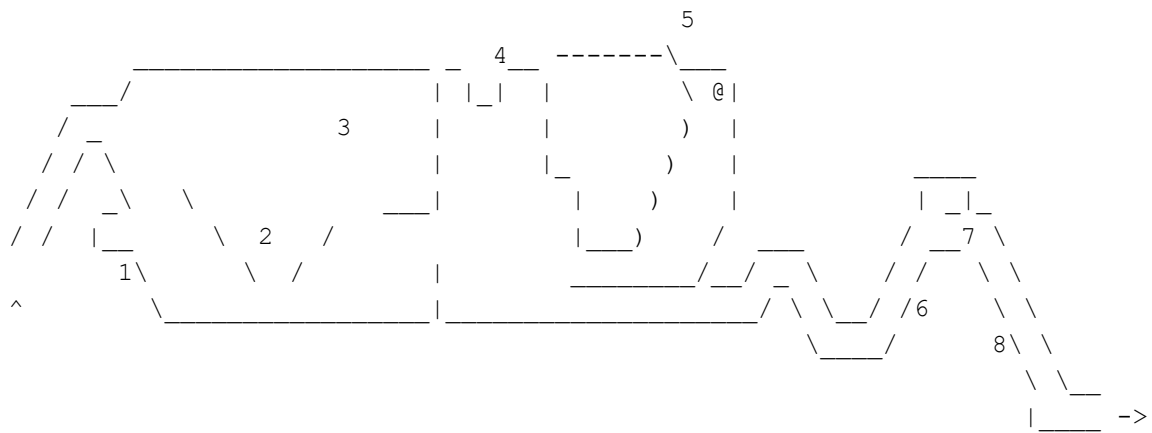
```

--> Ítems Importantes: Green Catseye  
 --> Datos Interesantes: Si le disparas a la campana, varios campesinos la escucharán y entrarán a esta zona.

En esta zona hay un cementerio y una iglesia. Sí, es la tan afamada iglesia a la que todos los campesinos se metieron cuando sonó la campana previamente en el juego.

Primero te recomiendo que te encargues de todos los malos antes de empezar a destruir los medallones azules. Hay dos campesinos en la zona del cementerio, tres en la zona frontal de la iglesia, dos en la zona detrás de la iglesia, y tres sobre el puente. Al finalizar el puente hay un campesino extra. Por cierto, ten cuidado con los que están en la zona de la iglesia ya que lanzan TNT.

El mapa de esta zona es, donde los números corresponden a los medallones azules:



- 1: Colgando de una de las ramas de un árbol.
- 2: Colgando de una de las ramas de un árbol.
- 3: Colgando de una de las ramas de un árbol.
- 4: Colgando de una de las ramas de un árbol.
- 5: Colgando del techo de la iglesia.
- 6: Colgando de la parte inferior del puente.
- 7: Está a simple vista en el puente.
- 8: Colgando de la parte inferior del puente.

Detrás de la iglesia hay una piedra con unos símbolos (representada por la "@" en el mapa de arriba). Acércate a ella y se te preguntará si quieres mover la manecilla tres o cuatro lugares. Lo que tienes que hacer es iluminar los símbolos que corresponden a las figuras de las lápidas dobles que están en el cementerio. (La combinación correcta es: 3, 3, 3, 4, 4, 4, 3. Recibirás el Green Catseye al resolver el

acertijo).

Como no puedes entrar a la iglesia tendrás que avanzar por el puente y abrir la puerta que se encuentra al final de éste. No se te olvide entrar a la choza que está a medio camino del puente para encontrar una nota y una caja con una sorpresa desagradable.

Clausura de la Iglesia

Con respecto a los dos fugitivos, la aprehensión de Luis es nuestra prioridad: el agente Americano una distante segunda. Lo que Luis nos ha robado es mucho más importante que la niña.

Al menos de que lo recuperemos, la niña será inútil para nosotros. Debemos recuperarlo para ejecutar nuestro plan hasta el final. Si cae en las manos equivocadas, el mundo sería totalente diferente en comparación con la visión que tiene Lord Saddler.

A toda costa debemos evitar que eso pase. Sin embargo, no dejaremos a la niña. Para asegurarnos de que el agente no la obtenga, he puesto candado a la puerta de la iglesia en la que se encuentra la niña.

Cualquiera que necesite acceder a la iglesia debe de obtener autorización previa de Lord Saddler. Hay una Llave más allá del lago, pero debe de estar segura ahora que "Del Lago" ha sido despertado por nuestro amo. Nadie logrará cruzar el lago con vida.

Adicionalmente, nuestra misma sangre corre en las venas del agente. Es solo una cuestión de tiempo antes de que él se una a nosotros. Una vez que lo haga, no habrá nadie más que venga por la niña.

1.3

====~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~====  
=RE4=                          =RE4=                          =RE4=                          =RE4=  
====~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~====

1.3

Esta zona parece un fuerte hecho con madera. También podrás escuchar los rugidos de "algo". Explora la zona, agarrando todo (en una de las carretas hay un Spinel) lo que encuentres. En el extremo este de la zona hay dos puertas. Primero toma la que está descendiendo unos escalones.

1.3

====~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~====  
=RE4=                          =RE4=                          =RE4=                          =RE4=  
====~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~====

1.3

En este cuarto hay un Mercader y una máquina para escribir, al igual que un lago subterráneo detrás de donde está el vendedor. Si necesitas algo lo puedes comprar, y cerca de donde está el mercader se encuentra la máquina para escribir.



Regresa al cuarto anterior.

1.3

```

=====
=RE4=                =RE4=                =RE4=                =RE4=
=====

```

1.3

Estás de vuelta en la zona en la que se escuchan los rugidos de algo que por el momento desconocemos.

Abre la puerta que está al Este (Es la puerta que te resta por abrir).

1.3

```

=====
=RE4=                =RE4=                =RE4=                =RE4=
=====

```

1.3

--> Ítems Importantes: Antique Pipe.

A tu derecha hay una choza con municiones. Si avanzas por el camino tres campesinos te tirarán una roca; ya conoces el proceso: presiona rápida y continuamente el botón <A> y después la combinación de botoques que se te indica. Una vez que esquives la roca sigue avanzando un poco hasta que llegues a algo similar a un pantano con un puente en su centro.

Antes de subirte al puente date una media vuelta y, en la roca de los lados verás un Spinel brillando (dispárale para agarrarlo).

En esta zona hay bastantes campesinos, y cuando te acerques a la choza que está en el puente llegarán dos grupos de campesinos proviniendo de la entrada a la zona (Cuando mates al primer grupo llegará el segundo).

Ten cuidado con el TNT que hay tanto en el puente como en el pantano. En la choza que está en el puente hay una caja con una víbora (esta es la única víbora que se encuentra en una caja... las demás están moviéndose por la zona).

Cerca de la mitad del puente hay un árbol con un nido. Dispárale al nido para dejar caer una Antique Pipe. Al final del puente entrarás a otro camino que te lleva a la puerta que te permite entrar a la siguiente zona.

1.3

```

=====
=RE4=                =RE4=                =RE4=                =RE4=
=====

```

1.3

--> Ítems Importantes: Hierba Amarilla; Gold Bangle w/Pearls.

--> Datos Interesantes: Si quieres una muerte rápida, acércate a donde está la lancha y dispara al agua varias veces (normalmente se requieren alrededor de 8 disparos).

En esta zona se encuentra un lago bastante grande. Avanza hasta que llegues a la intersección, y toma primero el camino de la izquierda. Al final de este camino iniciará una película en la que podrás ver parcialmente a "Del Lago". Cerca de aquí hay un árbol; al lado de él encontrarás una hierba roja.

Regresa a la Intersección y ahora toma el camino restante. Ve fijándote en los árboles, ya que uno de ellos contiene un nido con un "Gold Bangle w/Pearls" (Diadema con Perlas). En la primera choza hay una Hierba Amarilla, y en la segunda una máquina para escribir (Ésta es una de esas ocasiones en las que puedes presentir que viene una batalla importante y deberías de salvar).

Súbete a la lancha que está flotando al lado del pequeño muelle. Una vez adentro de ella, manéjala como si estuvieras caminando normalmente. Después de un rato "Del Lago" te dará la bienvenida.

Jefe: Del Lago

Del Lago es el primer Jefe al que te enfrentas en RE4. La técnica para matarlo es bastante sencilla: le avientas las lanzas/arpones que tiene Leon en el bote (la cantidad de arpones es infinita, así que no te preocupes). Los arpones se controlan de la misma manera que la pistola, y no tienes control sobre la lancha cuando estás apuntando el arpón.

Del Lago irá jalando la lancha, así que debes tener cuidado de mover la lancha hacia los lados si ves que van a chocar con los troncos que están flotando. Cuando no haya ningún tronco impidiéndote el paso, enfócate en lanzarle los arpones a Del Lago.

Cuando Del Lago se sumerja y no está enfrente de ti, muévete hacia la derecha o hacia la izquierda, ya que lo más seguro es que intente embestir la lancha. Sin embargo, moviéndote con anticipación hacia la derecha o izquierda lograrás esquivarlo.

En caso de que Del Lago se sumerja y la lancha se quede quieta, saca un arpón y empieza a investigar la zona: Del Lago estará preparándose para una embestida poderosa. Esta embestida solamente puede ser esquivada si le pegas con el arpón por lo menos una vez.

Las formas en las que te dañará Del Lago son dos. La primera es tirándote de la lancha (te quitar bastante vida), ya sea haciéndote chocar contra un tronco o con el golpe de la embestida. La segunda forma realmente no te dañará, ya que te matará instantáneamente. Esto sucede cuando estás en el agua y no presionas rápida y continuamente el botón <A> (o el botón indicado, en caso de ser otro) para llegar a la lancha (Del Lago te alcanza y te come). Sin embargo, si sí llegas a la lancha a tiempo, no te comerá y seguirás con vida.

Después de pegarle con varios arpones matarás a Del Lago. El Jefe se empezará a hundir. Ahora hay un grave problema. Necesitarás presionar rápida y continuamente el botón <A> (o el indicado) para cortar la cuerda que te mantiene atado a Del Lago. Si no la logras cortar a tiempo, también mueres.

Cuando mates a Del Lago iniciará una escena. También habrás terminado el capítulo.

Finalmente has conocido al primero de muchos Jefes a los que te enfrentarás en Resident Evil. Prepárate, porque todos te sorprenderán de la misma forma que Del Lago.

2.1  
=====RE4=====RE4=====RE4=====RE4=====

Sobre la mesa con la máquina de escribir hay unas balas. En un estante hay una Flash Grenade. En la otra mesa está una caja que puedes romper y ver si tienes suerte en recibir algo. También encontrarás una nota:

Carta Anónima

Hay un ítem importante escondido en la cascada. Si eres capaz de agarrarlo, podrías lograr sacar a Ashley de la iglesia. Sin embargo, te advierto, la ruta a la iglesia no es una caminata por el parque bajo ninguna razón. Han habilitado algo conocido como "El Gigante", así que Dios bendiga.

Sobre lo que ha estado pasando en tu cuerpo... Si te pudiera ayudar lo haría. Pero, desafortunadamente, está más allá de mi poder.

Sal de la casa. Hacia tu derecha estará la puerta que te permite proseguir hacia la siguiente zona, aunque recomiendo ampliamente que primero acudas a una cueva algo escondida que tiene el vendedor en el lago. Para hacerlo dirígete a la izquierda para encontrar el muelle. Ahí estará una lancha. Súbete a ella.

Maneja la lancha hacia las antorchas azules que verás directamente adelante de ti. Notarás que iluminan la entrada a una cueva. Dirígete hacia adentro de ella.



Saca tu pistola o tu escopeta y dispárale al tentáculo que salió (en donde debería de estar la cabeza del campesino). Ten en cuenta que también hay otro campesino cerca, así que deberás de alternar entre dispararle a ambos si es que se acerca demasiado. También evita que se te acerque mucho el campesino con el tentáculo, ya que te puede dañar de varias formas (el tentáculo tiene largo alcance). Por cierto, una bala del Rifle debería de ser suficiente para destruir al tentáculo.

Cuando hayas derrotado a los dos campesinos, probablemente podrás recoger una cantidad generosa de dinero del campesino que traía el tentáculo. Avanza hasta que subas a una especie de presa. Crúzala (presionando el botón <A> en la orilla, cuando se te indique), y del otro lado avanza hasta que llegues a un puente roto a tu izquierda.

No tomes el puente. Si sigues caminando derecho encontrarás un barril. Desde este lugar también puedes tirar con el Rifle bastante bien, ya que es una posición privilegiada.

Regrésate al puente y crúzalo, presionando el botón <A> en los tramos caídos. Una vez que estés del otro lado camina hacia la derecha hasta que llegues a una cuerda que puedes utilizar para bajar. Hazlo.

Ya abajo, voltea a ver directamente hacia arriba, a la torre de observación que está en frente de ti. Ahí verás a un campesino. Mátalo. Ahora dirígete a dicha torre de observación y sube ella, utilizando la escalera. Arriba encontrarás un barril y municiones para la Pistola. Voltea a ver hacia la cuerda que utilizaste para bajar, y un poco a la derecha de ella verás algo brillar. Ya que lo has identificado, bájate de la torre y dispárale a lo que está brillando para obtener un Spinel.

Dirígete hasta el extremo Este del lugar en el que estás y voltea a ver hacia la derecha (hacia el río). Verás una caja suspendida en el aire mediante una cadena. Dispárale a la caja para que se caiga (no es necesario dispararle a la cadena). Cuando la caja se haya posicionado, utilízala para saltar hacia el puente que está a la mitad del río.

Ya que estés sobre el puente, síguelo. Llegarás a una segunda torre de observación. Antes de subirla, busca en una de las maderas que están hacia la cascada una cosa brillando. Dispárale para obtener el Amber Ring. Súbete a la torre de observación y dispárale a las dos cajas que aquí se encuentran (No afecta la posición en la que se encuentren). Encontrarás un barril sobre la Torre de Observación.

Regresa al puente y utiliza las últimas dos cajas que posicionaste para cruzar al otro lado del río. Aquí encontrarás un barril después de la Torre de Observación. Sube a la Torre y acciona la palanca que ahí se encuentra. Esto hará que la presa se cierre y se cree el acceso hacia la cueva.

Ahora regrésate al puente que está en el centro del río. Cuando lo hagas verás una escena en la que se te muestran a varios campesinos. Una gran parte de los campesinos proviene de la cueva que está siguiendo el puente. Sin embargo, hay dos campesinos que están del otro lado del río (y que lo cruzarán para llegar hasta ti). Recomiendo que primero te encargues, lo más rápido que puedas, de los que vienen de la cueva. Lo ideal sería dispararles con la escopeta o lanzarles una granada, ya que vienen en "manada". Después avanza hacia la cueva y, antes de entrar a ella, voltéate para ver a los otros dos campesinos (para este momento ya habrían cruzado el río). Elimínalos.





candelabro). Notarás que Leon puede realizar una acción: saltar. Salta, y Leon caerá sobre el candelabro. El candelabro empezará a moverse. Cuando se encuentre lo más cerca a la plataforma que está del otro lado vuelve a saltar.

Aquí encontrarás una consola con tres botones de colores. Se te preguntará qué luz quieres operar. R: Roja; G: Verde; B: Blue. "Combine" combinará las luces. Cuando has elegido una luz, puedes presionar "Turn" para mover/rotar la luz, o "Quit" para regresar. Para resolver el acertijo debes de rotar las luces de tal forma que el patrón del vidrio que tiene todas las luces combinadas sea similar al patrón de la luz del color respectivo.

Resolviendo el acertijo:

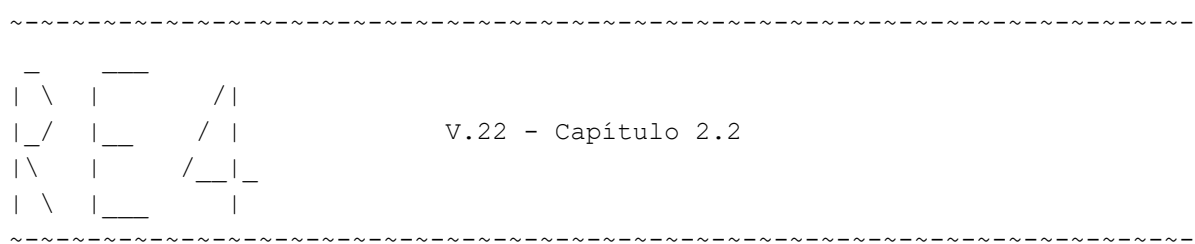
Mueve el rojo dos veces. Mueve el verde tres veces, y por último mueve el azul 1 vez. Elige "Combine" para combinar las luces y descifrar el acertijo.

La reja que impedía el acceso a la puerta se quitará. Abre dicha puerta. Encontrarás a una persona importante para tu misión, e iniciará una

Después de la conversación tendrás control directo de Leon e indirecto de Ashley. Presionando el botón <X> le puedes ordenar que te persiga o que se quede en donde está. Asegúrate de romper los barriles; podrías encontrar cosas muy necesitadas.

Abre la puerta, y asegúrate que Ashley te esté siguiendo. Regrésate al primer nivel de la iglesia (después de que caigas, recuerda que debes de presionar el botón <A> para que Ashley se deje caer y tú la agarras).

Ahora iniciará una película en la que conocerás a Lord Saddler. Al finalizar ésta se te indicará que has acabado el capítulo 2.1



Aunque ya cumpliste tu objetivo principal: encontrar a Ashley, la hija del Presidente, todavía te falta un largo camino por recorrer. Asimismo, la historia detrás del secuestro de Ashley se vuelve aun más misteriosa.



Investiga el cuartito y asegúrate de destruir los barriles. Abre la puerta para salir del cuartito y avanzar.

2.2

```

=====
=RE4=             =RE4=             =RE4=             =RE4=
=====

```

2.2

Tan rápido abandones el cuartito iniciará una escena en la que ves a varios campesinos enojados. Corre hasta donde inicia el cementerio: verás una carreta con unos barriles. Dispárale a uno de estos barriles para prenderle fuego a la carreta y hacer que empiece a andar, matando a los malos que había en el camino (Nota: Algunos campesinos lograrán esquivar la carreta).

Sigue el camino hasta que llegues a la choza en la que se encuentra la escalera que te permite entrar a la cueva. Sin embargo, antes de utilizar la escalera, retrocede un poco y busca nidos en los árboles que están en el camino que da a la escalera. Deberás de encontrar dos nidos, de los cuales podrías recibir cosas útiles.

2.2

```

=====
=RE4=             =RE4=             =RE4=             =RE4=
=====

```

2.2

En la cueva, simplemente abre la puerta que está enfrente de ti, y luego sigue el camino hasta salir de ésta (en tu trayecto encontrarás al vendedor). Sube la escalera que da a la casa en el "pueblo", y abre la puerta (al lado de ella hay un barril). En el cuarto al que entraste hay una máquina para escribir.

2.2

```

=====
=RE4=             =RE4=             =RE4=             =RE4=
=====

```

2.2

Tan rápido salgas de la casa escucharás los gritos de bienvenida de los pueblerinos. Son varios campesinos contra los que te enfrenarás

Hay algo importante que debes de saber: Ahora los tentáculos, que le salen de la cabeza a algunos campesinos, casi siempre tienen navajas. Éstos tentáculos también tienen un gran alcance, por lo cual matar a los enemigos que los tienen debe de ser tu prioridad. Por esta simple razón, si les explota la cabeza, retrocede un poco para no estar pegado al campesino si es que le sale algún tentáculo.

En fin, tienes que dirigirte hacia el norte para llegar a la granja "Farm". Te recomiendo que te subas a la torre que está a la derecha y ahí dejes a Ashley, para proceder a encargarte de los campesinos y librar el camino







sierras eléctricas. Claro, serás recompensado generosamente por matarlas. En esta zona hay muchos Ganados, y es difícil avanzar sin derrotarlos.

c) Si estás coleccionando las gemas para la Elegant Mask (Máscara), no la podrás completar sin visitar los dos caminos. Claro, que si no tienes la Elegant Mask, entonces no hay razón para pasar por ambos cuartos. En caso de querer pasar por los dos cuartos, recomiendo primero pasar por el de las Hermanas Bella, y luego por el del Gigante.

### 2.3 Camino del Norte - Bella Sisters

====~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~====  
=RE4=                      =RE4=                      =RE4=                      =RE4=  
====~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~====

Camino del Norte - Bella Sisters - 2.3

--> Ítems Importantes: Camp Key; Red Gem; Ruby

Cuando entres a este cuarto, dile a Ashley que se quede para que no te moleste. Desde donde estás tendrás que matar al rededor de 5-6 Ganados. No es necesario ir a buscarlos. Ellos vendrán a ti. Si te das cuenta, al fondo verás una carreta. Le puedes disparar para explotarla cuando haya varios Ganados cerca de ella (sin embargo, recomiendo que no la explotes si es que lo puedes evitar; más tarde servirá otro uso). Por cierto, en esta zona iniciará una melodía característica cada vez que te detecta algún campesino, y no se terminará sino hasta que hayas eliminado a todos los campesinos que te amenazan.

Ya que hayas derrotado a los Ganados, esconde a Ashley en la caja metálica de la derecha. De esta forma ya no te molestará por el resto del cuarto. Sigue el camino hacia la derecha para encontrar una escalera. A su derecha hay un barril que puedes destruir y obtener (probablemente) balas. Sube la escalera.

Estarás en un camino con 4 a 6 Ganados (no están juntos. Te los irás encontrando conforme avances). Es importante que no te bajes de este camino al suelo (por el momento). Ya que te hayas encargado de los Ganados en este camino superior, notarás que hay dos escaleras (no las tumbes) que te permiten descender a una parte circular creada por el camino sobre el que estás. NO desciendas a ella. Primero busca una escalera que te deja bajar al lado Norte de la zona. Ahí encontrarás dos barriles (prob. una Red Herb y una Hand Grenade), al igual que balas para la Shotgun.

Regresa al camino superior. Ahora, una muy grande recomendación mía es que regreses a la zona anterior (en la que está el Mercader) y salves el Juego. La razón de esto es que viene una parte bastante difícil. En fin, ya es tu decisión. Cuando estés listo, busca la escalera que desciende a la parte central encerrada por el camino y por la que te puedes aventar sin tumbar la escalera. Notarás que enfrente de esa escalera, en la zona circular, está otra escalera, y después de esa está el lugar por el que entraste. Tírate.

Iniciará una escena. Esas dos mujeres tan llamativas son las Bella Sisters, o Hermanas Bella en español. Tienen sierras. También una de ellas tiene un ítem que requieres, así que es necesario matarlas. Mi sugerencia es la siguiente. Si bajaste por donde te dije, corre a la escalera que está enfrente de ti (no te detengas a matar a Ganados), y súbela. Inmediatamente

llegues a arriba, gira hacia la derecha y luego busca en la izquierda donde el camino no tiene barandales. Tírate de ahí; Estarás en la zona que da a la puerta del inicio.

Avanza unos pasos hacia la puerta y date la vuelta. Notarás como los Ganados se aventarán del mismo lugar que tu usaste. El beneficio de esto es que ya sabes donde van a caer, por lo cual les puedes disparar con la Shotgun (están amontonados, así que deberías de pegarle a todos). De igual forma, solamente te llegarán por ese lugar. Eventualmente caerán las Bella Sisters. Cuando lo hagan, tírales una granada (si nada más cayo una, dispárale con la Shotgun para que se caiga, y de esta forma puedas esperar a que llegue la otra y de esta forma golpear "dos pájaros con una sola piedra"... Si tienes varias granadas, entonces omite esto y mátalas a tu discreción. Adicionalmente, si no explotaste la carreta al entrar a esta zona, entonces ahora la puedes explotar y utilizarla como si fuera una granada gratis). Cuando estén tiradas en el suelo las Hermanas, dispárales con la Shotgun. Repite el proceso hasta que las mates. No olvides agarrar la Llave del Campamento y el Rubí que dejan las Hermanas.

En fin, ya que hayas derrotado a todos los ganados que te caían, sube al camino elevado y mata a cualquier Ganado que pueda restar aquí. Después de esto tienes la opción de regresar y salvar (algo recomendado si crees que tuviste demasiada suerte derrotando a las Hermanas), o avanzar por esta zona (todavía falta una parte que te pueda dar unos problemas).

Tírate a la zona central (en la que aparecieron las Bella Sisters). Destruye los barriles y colecta las cosas. Después abre la única puerta en esta área. Entrarás a un corredor (Recuerda que Ashley no te debe de estar acompañando). A tu derecha hay una caja y una puerta. Ábrela (NO procedas por el corredor).

Habrás entrado a un pequeño cuartito. En frente de ti está un hoyo con una escalera. Tírate por dicho hoyo y entrarás a un cuarto con una Granada y unas cajas. Agarra lo que puedas, y regrésate al cuarto de arriba. No te salgas de él. En uno de los lados del cuarto hay una apertura tapada con unas tablas de madera. Destruye dichas tablas utilizando tu cuchillo, y métete por la apertura para entrar a un corredor diferente. Al final de éste encontrarás dos barriles. Rómpelos.....

Regrésate al cuarto anterior y de vuelta al corredor al que entraste utilizando la Llave del Campamento. Sigue el corredor hasta que inicie la canción que te indica que los Ganados te han descubierto. Al girar a la izquierda te darás cuenta de dónde provienen los Ganados.

Ahora, lo que debes de hacer es matar a todos estos Ganados. Notarás que en frente de ti se forma un acceso gracias a los postes de madera. Los ganados se tienen que amontonar para pasar por este acceso, lo cual te facilita la labor con la Escopeta, ya que le puedes pegar a varios de ellos con un solo disparo. Esto también es excelente si vas a utilizar una granada, ya que la explosión afectará a todos los ganados. Lo que recomiendo que hagas es que dejes que se te acerquen los primeros ganados y les dispaes con la Escopeta para que se tiren al suelo. Esto dará tiempo para que más ganados bajen hacia donde tu estás. Cuando se hayan congregado bastantes, tira una granada. De esta forma puedes matar hasta 10 con una sola granada.

Cuando hayas derrotado a los Ganados, agarra todas las cosas que hayan dejado y rompe los barriles en la zona. Para finalizar, acércate a la puerta que está pasando la zona de la que caían los ganados. Intenta

abrirlo para que Leon quite la tabla que la trababa. Llama a Ashley si no lo habías hecho e ingresa a la siguiente zona.

- \* Si también vas a entrar al cuarto de El Gigante para coleccionar el otro ítem importante, entonces regrésate a la zona con la casa en la que tú y Luis se enfrentaron a muchos Ganados. Salva el Juego, y luego mueve la palanca para abrir la puerta de la derecha, lo que te permitirá enfrentarte a El Gigante.

### 2.3 Camino del Sur - El Gigante

```
====~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~====  
=RE4=                =RE4=                =RE4=                =RE4=  
====~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~====  
                                   Camino del Sur - El Gigante - 2.3
```

--> Ítems Importantes: Old Key, Purple Gem

Empieza a avanzar hasta que inicie una escena en la que se muestra la llegada de El Gigante. Cuando tengas control de Leon, empieza a caminar hacia atrás (mantente volteado hacia el Gigante). Notarás que Ashley está apuntando hacia la Roca que viste antes de que la escena se terminará. Al poco tiempo El Gigante empezará a caminar. Cuando esto pase, detente y volteas a ver la roca que está en la esquina superior izquierda. Calculale para dispararle a la tabla sobre la que está la roca (Le puedes disparar a cualquier parte de las tablas que la sostienen) justamente antes de que El Gigante se posicione debajo de ella. De esta manera, cuando se caiga, le pegará a El Gigante y lo detendrá por varios segundos.

Inmediatamente después de dispararle a la roca (No te quedes esperando a ver si la piedra le atinó o no), voltéate rápidamente y dispárale a las tres cadenas que mantienen cerrada a la puerta (Si la roca no le pegó a El Gigante, entonces vuelve a cargar el Juego; por cierto, si se te hace que te estás tomando demasiado tiempo, le puedes disparar a las cadenas ya sea con el Rifle o con la pistola (necesitas buena puntería) antes de que inicie la escena del Gigante). Ya que le hayas quitado las tres cadenas, ábrela.

Ahora debes de meterte a la segunda choza en tu camino. Notarás como en ella hay algo brillando. Agárralo para obtener la Old Key (Vieja Llave). Haz una media vuelta rápida, sal de la choza, da vuelta en U para volver a encaminarte en la posición correcta, y avanza. Mientras lo haces, busca una roca en la parte superior izquierda. Cuando la hayas pasado, da unos cuantos pasos y voltéate. Espera a que el Gigante se acerque, y dispárale a la Roca para tirarla. Realiza una media vuelta rápida, dispárale a las tres cadenas, abre la puerta, y prosigue hasta que llegues a la última puerta, la cual abrirás utilizando la Llave Vieja (Esta puerta no tiene cadenas).

- \* También puedes utilizar Flash Grenades para "atontar" por unos instantes al Gigante (haz esto si lo intentaste varias veces y no te da tiempo para escaparte de él).

- \*\* En esta zona está un ítem valioso que necesitas para completar la Elegant Mask. Para conseguirlo, recomiendo que primero realices lo anterior y entres a la siguiente zona (de esta forma ya tendrás sin candado a todas las puertas). Salva el Juego en la máquina





Claramente subestimé la capacidad del agente Americano. Sigue vivo.

Creí que podíamos esperar hasta que el huevo se desarrollara, pero a este ritmo, podría destruir toda la aldea antes de que lo haga. Debemos encargarnos de este relajo.

Cambiaremos nuestras prioridades -- por ahora, dejaremos la búsqueda de Luis y emboscaremos a los dos Americanos.

Hay un edificio utilizado para iluminar a los traicioneros justo después de donde te deja el ascensor.

Es el lugar perfecto para emboscarlos. Si todo lo demás falla, aun tendrían que enfrentarse a mí para poder pasar la última puerta que sale de la Aldea.

Porque solamente ante mi vista se abrirá la puerta.

Según la nota, parece que tendrás que pelear con una persona importante si es que quieres escapar de la Aldea. Sal de la choza. En uno de sus lados encontrarás balas para la Handgun. Una vez que sales de la choza, si avanzas a la izquierda encontrarás a un Mercader, y a su lado un barril con balas. Avanzando hacia la derecha y siguiendo el camino llegarás a un Teleférico. Hazlo, pero NO te subas a ningún vagón todavía. En el extremo derecho del Teleférico hay una barril. Destruyelo para obtener más balas de la Handgun.

Desde el extremo izquierdo del Teleférico puedes apuntar y verás a un Ganado (con la Handgun). Si apuntas con el Rifle podrás alcanzar a ver a un Ganado adicional. Si puedes matarlos, hazlo (Es bastante complicado atinarle al primero con la Handgun, así que si no tienes el Rifle, no intentes matarlos). Basta un disparo de cualquier arma para hacer que se caiga (Claro, necesitas atinarle para que esto suceda).

Súbete a uno de los Vagones del Teleférico (Simplemente acércate a donde no hay barandal y por donde pasan los vagones y presiona el botón <A>). Ashley se subirá contigo. En esta parte debes de tener cuidado; en los vagones que viajan en sentido contrario al tuyo irán Ganados. Te aventarán cosas desde su vagón (suelen tener buena puntería), tanto a ti como a Ashley. Sin embargo, con un disparo harás que se caiga y se muera. También en algunos vagones va más de un Ganado. Si les disparas con el Rifle, lo más probable es que se caigan todos con un solo disparo; lo mismo sucede si utilizas la pistola Punisher. Sin embargo, la Handgun no tiene el mismo efecto, por lo cual tendrás que dispararle a uno por uno.

Después del primer vagón con un ganado le podrás disparar a un ganado que está en la izquierda. Lo mismo sucede después del cuarto vagón con ganados. Es importante que los elimines lo más rápido posible, ya que si pasas al lado de los Ganados que están a la izquierda, ellos se subirán a tu vagón y lo tirarán (Al menos de que los mates mientras están intentando romper la cuerda). Si mataste a estos dos ganados antes de subirte al teleférico, entonces no tendrás de qué preocuparte.

En fin, mi recomendación es que te pongas en la parte delantera del vagón, y que dispires tan rápido tengas al Ganado en la mira. Después de seis vagones con Ganados, descenderás del vagón.

Sigue el camino hasta que encuentres un cuartito hacia tu izquierda. Este es el centro del control del teleférico. Adentro puedes abrir los



Jefe: Bitores Mendez

Sí, lo sé. Resulta que Bitores Mendez es un "anormal". También es un Jefe bastante Fuerte. El Jefe tiene dos fases. La primera es cuando su cuerpo está unido. La segunda es cuando su cuerpo se separa de sus piernas.

Durante la primera fase tiene un punto débil: Su columna vertebral. También tiene una debilidad general: El fuego. Cuando inicie la pelea, retrocede un poco (camina hacia atrás; no quites la vista del Jefe). Cuando topes con la pared, voltea a la derecha: Verás un barril rojo. Una vez que el Jefe se acerque al Barril (basta con que esté cerca del fuego que está a la izquierda del Barril), dispárale al Barril para hacerlo explotar.

La explosión dañará al Jefe y hará que se caiga momentáneamente. Aprovecha este lapso para correr al otro lado del Cuarto. Si tienes Incendiary Grenades (granadas de fuego), lánzale una. Espera a que se recupere y luego lánzale otra. Ahora estará casi muerto. Simplemente saca tu pistola y dispárale a su columna vertebral. Con más o menos 10 disparos harás que se rompa su cuerpo. NOTAS: Hay una Incendiary Grenade cerca de donde explotaste el barril; Si no tienes Incendiary Grenades, después de explotar el barril corre al otro extremo del cuarto. Saca tu pistola y dispárale a su columna. Cuando esté a más o menos 4 pasos de ti, corre hacia el otro lado del cuarto, asegurándote de pegarte lo más posible hacia la pared cuando pases cerca del Jefe para evitar que te pegue (Tampoco vayas a meterte en el fuego...)

La segunda fase del Jefe es un poco más complicada. Después de la escena en la que se muestra cómo se separa de sus piernas, date una media vuelta rápida y sube por la escalera que estará en frente de ti. Arriba, corre hacia la derecha y sigue el camino hasta que éste se acabe. Aquí date una media vuelta y ubica al Jefe (a tu derecha estará una Hierba Verde). Saca tu escopeta, y cuando esté cerca de ti dispárale cuantas veces puedas. Con suerte no te alcanzará a golpear, y lo tirarás. Cuando se te indique los botones para esquivar, presiónalos. Desde donde estás deberías de poder dispararle bastantes veces con la Shotgun, y solamente recibir 2 o 3 golpes (Después de que te da un golpe, se retira y se queda quieto, permitiéndote dispararle más veces).

Una estrategia alterna para la segunda fase del Jefe es subirte al segundo piso, ubicarlo, y dispararle con la Escopeta o Rifle. Cuando se te acerque, corre al lado opuesto del segundo nivel y dispárale. Repite hasta que lo mates. Cabe destacar que esta técnica es más complicada, pero si eres hábil no estará muy difícil realizarla.

Si requieres vida durante la pelea, en el segundo piso encontrarás una hierba roja, una hierba verde, y una hierba amarilla. Adicionalmente en el primer piso hay una hierba verde cerca del barril que explota. Cuando explotas el barril descubrirás un Spinel. En el primer piso también encontrarás balas para la Shotgun, la Pistola, la TMP, y una Incendiary Grenade. En el segundo piso está una Hand Grenade.

Cuando mates al Jefe, asegúrate de agarrar las 30,000 Pesetas que deja, y de obtener el Ojo Falso (False Eye) que requieres para abrir una puerta. Al agarrar el Ojo también se romperá una parte de la pared, que está al lado del Jefe. Acércate al hoyo creado, y presiona el botón <A>

para salir (Ya no podrás regresar a aquí).

Afuera te encontrarás con Ashley. Sigue el camino y regresa a la zona con el Mercader y el Teleférico.

2.3

```

=====
=RE4=           =RE4=           =RE4=           =RE4=
=====

```

2.3

El Mercader tiene las mismas cosas disponibles que antes. Salva tu juego, y luego sube hasta el Teleférico y toma un vagón para cruzar al otro lado.

De aquí sigue el camino que da a la cabaña con la máquina para escribir. Sin embargo, antes de llegar a la cabaña, cerca de la mitad del camino, encontrarás una puerta a tu izquierda. Intenta abrirla y se te pedirá que utilices un Ítem. Utiliza el False Eye (Ojo Falso) para abrir la puerta.

2.3

```

=====
=RE4=           =RE4=           =RE4=           =RE4=
=====

```

2.3

A lo lejos verás tres ganados. A tu derecha están unas Handgun Bullets. Agárralas. Ahora dile a Ashley que se quede y empieza a caminar hacia adelante. Después de unos pasos iniciará una escena con algo que probablemente no te esperabas: ¡Un Ganado conduciendo un automóvil! Cuando se acabe la escena, prepárate. El vehículo atropellará a los tres Ganados que habías visto a lo lejos, y luego te intentará embestir. No te muevas. Justamente después de que atropelle a los tres ganados, apúntale al conductor (con el Rifle o con la pistola; basta un disparo de cualquier arma para matarlo) y mátalos antes de que el Carro se te acerque demasiado (Si no matas al conductor, el carro te embestirá. Por cierto, una vez que entras a esta zona no te puedes salir).

Después de que se haya estrellado el vehículo, date una media vuelta, de tal manera de que estés viendo hacia la puerta y a Ashley. Dile a Ashley que te siga, y luego camina en reversa, de tal manera de que no pierdas de vista a la puerta. En el vehículo encontrarás 5,500 Pesetas. Sigue caminando hacia atrás, nunca dejando de ver la puerta (El momento en el que dejes de ver la puerta entrarán al rededor de 10 Ganados a la zona, utilizando esa puerta).

Eventualmente el camino se agrandará. Aquí, a tu derecha hay dos barriles, uno con un Velvet Blue, y otro con balas para la HandGun.

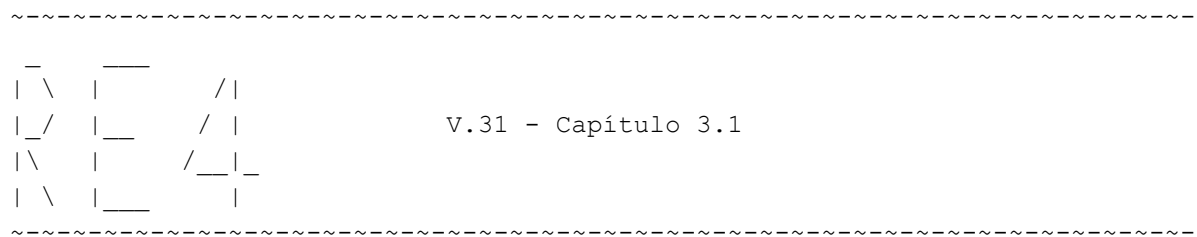
Ahora tienes dos opciones:

- a) Dirigirte rápidamente a los barriles, romperlos, agarrar los ítems, y luego seguir por el camino.
- b) Dirigirte hacia los barriles y darte una media vuelta para quedar mirando hacia el camino. Estarás en una posición estratégica que te servirá para eliminar a los Ganados. Estos Ganados, en particular, suelen dejar bastantes balas de la Handgun. Es casi seguro de que

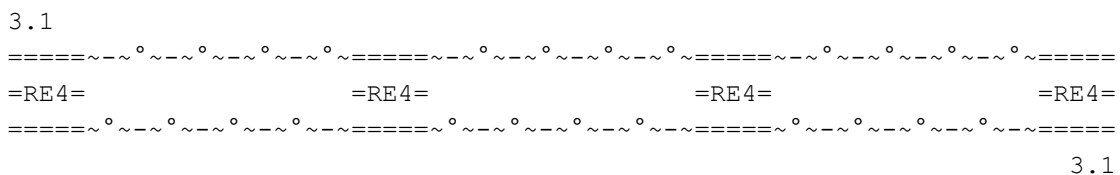
ganarás por lo menos 15 balas en total, tomando en cuenta las que gastes matando a los Ganados. Adicionalmente también te podrían dar más Pesetas. Primero llegan tres ganados separados, y después llegan varios amontonados. Con éstos últimos es recomendado utilizar la escopeta. Cuando los hayas matado, recolecta los ítems que dejaron los Ganados y los de los dos barriles. Luego prosigue por el camino.

Siguiendo el camino te dirigirás hacia el Castillo. Esto causará que inicie una escena: Los Ganados quieren linchar a Leon y a Ashley. No hay alternativa; necesitan entrar al castillo. Después de hacerlo, levantan el puente movedizo que servía de entrada al Castillo. Ahora, esto tiene un aspecto positivo y un aspecto negativo. El positivo: Se han librado de los Ganados. El negativo: Han quedado encerrados en un Castillo desconocido.

En fin, has terminado el capítulo 2.3



Después de la masacre que realizaste en la casa a finales del capítulo 3.2, no esperabas que te quisieran linchar, ¿o sí? Los Campesinos son vengativos, y te han obligado a introducirte a un Castillo.



Ahora Ashley y Leon han quedado encerrados en un Castillo misterioso. Basta una ojeada al mapa para darte cuenta que la nueva región a la que has entrado (El Castillo) es inmensa.

Busca la choza en esta zona. Adentro encontrarás una Máquina para Escribir y al Mercader. El Mercader ha actualizado casi todas las cosas que vende, y ha incluido nuevas armas. Primero te recomendaría que, si tienes el dinero, cambies tus Armas viejas por las nuevas (En mi opinión, la Red 9, la cual pudiste haber adquirido con anterioridad, es mejor que la Blacktail). La Riot Gun es un cambio bueno por la Shotgun, y el Rifle (Semi-Auto) es la actualización del Rifle. Básicamente esas son las únicas armas que necesitas. Todo lo demás es opcional y realmente no vale la pena comprar (Aunque la Broken Butterfly se ve atractiva, no la compres). Por cierto, también puedes adquirir un Attache Case L, el cual tiene

más cuadros para guardar cosas (Muy Recomendado).

Afuera de la choza encontrarás varios barriles y cajas. El barril en frente contiene Pesetas. Al lado de la casa hay dos barriles: uno con 10 Shotgun Shells. Cerca están dos cajas y un barril. La caja de la derecha contiene una víbora, la de la izquierda 2,500 Ptas, y el barril nada. Detrás de la choza hay un cofre con 5,000 Ptas. Al lado de la escalera está un barril con un Spinel. Al lado de la Máquina para Escribir está una Hierba Verde.

Salva el Juego en la Máquina para Escribir, sube la escalera, y abre la puerta.

3.1

```

=====
=RE4=             =RE4=             =RE4=             =RE4=
=====

```

3.1

--> Ítems Importantes: Hierba Amarilla; Gold Bangle

Sigue el camino hasta que inicie una escena; se te enseñarán dos monjes. En el castillo no encontrarás campesinos (Si te acuerdas, levantaste el puente y no pudieron cruzar hacia el Castillo), pero sí encontrarás muchos monjes.

En la caja en frente de ti hay 5 balas para el Rifle. Si tienes por lo menos 6 balas del Rifle, entonces dispárale a los dos monjes que viste en la escena utilizando el Rifle (Asegúrate de quedarte con por lo menos 4 balas). Si no quieres gastar balas del Rifle, dispárales con la pistola y espera a que vengan a ti.

En fin, después avanza, tomando los escalones de la derecha hasta que inicie otra escena: Un monje rojo ordenará que te maten utilizando las ;Catapultas! Cuando tengas control de Leon, espera a que se estrellen las dos bolas de fuego, e inmediatamente después corre y métete por el primer pasillo de la izquierda, y síguelo hasta que llegues a un cañón. Aquí hay tres barriles: 1,500 Ptas, un Velbet Blue, y una Incendiary Grenade.

Ahora sal de aquí, regresándote, y cuando te acerques a la intersección, métete hacia la izquierda y párate debajo del puente (habrá aquí una parte techada). Avanza un poquito, y justamente antes de salir del área techada, voltea hacia arriba. Utiliza el Rifle para pegarle al barril rojo que está a la izquierda de la Catapulta y del Monje. Esto inutilizará la primera catapulta.

Por cierto, dos monjes entrarán a la zona por donde tu entraste y te llegarán por detrás. Pon atención a los ruidos, y cuando escuches a unos monjes hablando, voltéate y búscalos para matarlos.

Empieza a subir los escalones que están a la derecha. A la mitad de ellos dile a Ashley que se quede. Ahora continúa subiéndolos, y un poco antes de llegar hasta arriba, voltea a la derecha y verás un hueco en la pared. Desde este hueco puedes dispararle al barril de la segunda Catapulta, y a un monje que está en la choza cercana (le tendrás que disparar a través de la ventana). Si todavía no matas a los dos monjes que entran a la zona, entonces dile a Ashley que te acompañe. En caso contrario, puedes

dejarla donde está para no arriesgarte.

Entra a la choza que está a la derecha. Si no mataste al monje que estaba aquí, hazlo (No le pegues a la cabeza, ya que trae una máscara metálica). Por la ventana que está al lado de cofre podrás ver la tercera Catapulta. Explota su barril rojo. Si Ashley no está contigo, dile que venga, y déjala en la choza.

Sobra una Catapulta más. En frente de la choza está un puente que da a una torre con una antorcha. Corre hacia dicha torre y no te detengas sino hasta que haya caído la bola que aventó la última catapulta (La catapulta está a la izquierda). Cuando caiga la última bola, inmediatamente gira hacia la izquierda, y con el rifle dispárale al Monje que está al lado de la Catapulta. De esta forma te habrás desecho de las cuatro catapultas.

Sobre la torre, al lado de la antorcha está una palanca. Dile a Leon que empiece a darle vueltas. Presiona el botón <A> mientras hace esto para que de las vueltas más rápidamente. Al poco tiempo subirá un cañón. Acércate a él y presiona el botón <A> para dispararlo (Asegúrate que Ashley no esté cerca de la puerta grandota en esta zona cuando dispares; no sé si sea posible dañar a Ashley con el cañón, pero más vale prevenir que lamentar).

Ahora, antes de avanzar, agarra los ítems en esta zona: En el hoyo que causó la primera catapulta, justamente después de la escena, está un Spinel. Ya mencioné los tres barriles donde estaba el cañón. Adentro de la casa está un cofre con una Hierba Amarilla. En las cajas en esta casa encontrarás un Velvet Blue y 2,500 Pesetas. Al lado de la casa está un cofre con una Gold Bangle.

Cruza por la ahora destruida puerta (gracias al cañón). Siguiendo el camino encontrarás al Mercader, y luego una puerta roja. Ábrela.

3.1

```
====~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~====  
=RE4=                 =RE4=                 =RE4=                 =RE4=
```

3.1

--> Ítems Importantes: Platinum Sword; Gold Sword

Al entrar a este cuarto recibirás una llamada de Hunnigan. Leon la actualizará sobre la situación: El castillo pertenece a miembros de Los Iluminados. Cuando se está poniendo interesante la conversación, Leon pierde la señal de Hunnigan.

Otra vez tomarás el control de Leon. En la mesa del frente están unas balas, al igual que un libro que no se puede leer. Al subir la escalera te enfrentarás con 3 monjes. Cuando hayas matado a por lo menos 1, empezarán a entrar más monjes por la puerta que tu utilizaste (tendrán que subir la escalera para llegar hasta ti). Entran de dos a tres monjes cada vez que se abre la puerta, y ésta se abrirá entre 3 y 4 veces. Lo complicado está en que te tendrás que enfrentar a varios monjes a la vez, y probablemente a más de uno les salga un tentáculo. En esta ocasión, casi siempre los tentáculos te arrancarán la cabeza con un golpe, así que es preferible evitarlos.







actualmente está con candado. Al lado están dos barriles, de los que recibirás una Incendiary Grenade. En el lado derecho del cuarto están unas Handgun Bullets sobre una de las sillas. Ahí mismo encontrarás un cuadro de Lord Saddler. Examínalo para quitarlo y revelar 5,000 Ptas. Si destruyes el jarrón que está sobre uno de los muebles recibirás 1600 Ptas.

Al final del cuarto entrarás a otro corredor. En la pared está una nota:

Capturen a Luis Sera

Tengo confirmado que Sera ha irrumpido en el Castillo.

El por qué regresaría durante su escape me hace cuestionar sus motivos. Pero debemos aprovechar este momento y capturarlo.

Nosotros agarraremos a los otros dos Americanos después de que hayamos aprehendido a Sera.

Al parecer agarró algunas vacunas cuando se robo nuestra "muestra". Podemos continuar sin las vacunas, pero debemos de recuperar la "muestra" ya que es nuestra sangre de vida.

Siento que hay alguien o algún otro grupo involucrado en todo este asunto.

Si la "muestra" llegase a las manos de esa otra entidad, el mundo que buscamos crear no llegará. Debemos aprehender a Sera lo más rápido posible.

Aquí también encontrarás dos barriles; uno de ellos contiene una Hierba Amarilla. Si sigues avanzando llegarás hasta dos estatuas de caballos, las cuales están echando fuego. No te le acerques, ya que te quemarás. Cerca está una Pintura de un Señor con una llave que brilla. Agarra dicha llave, y regrésate a donde estaba la anterior puerta con candado.

Abre dicha puerta para entrar a la prisión. Ahora, es importante que dejes a Ashley en el cuarto y no le permitas bajar a la prisión. Ya que la hayas dejado, baja los escalones y busca la celda. Cuando te acerques a la puerta iniciará una escena en la cual verás al prisionero. No te preocupes; No despertará hasta que abras la puerta:

Jefe: Garrador (El Prisionero)

Como te habrás dado cuenta en la escena, este Jefe está ciego. Por tal razón su única forma de encontrarte es escuchándote, o topándose directamente contigo. Si caminas no te escuchará. Sin embargo, si corres Sí te escuchará (Esto es malo); Nunca corras durante la pelea contra Garrador.

Aunque le puedes disparar a cualquier parte del cuerpo del Jefe, tiene una gran debilidad: La "burbuja" que tiene en el centro de su espalda. Esto también significa que te tendrás que posicionar de tal manera de que El Prisionero te esté dando la espalda.

La estrategia a seguir es simple: Después de abrir la puerta, retrocede



Este cuarto es muy grande, y está dividido en varias zonas y niveles, gracias a los cuerpos de agua (similares a fuentes apagadas). Cuando entres a este cuarto, inmediatamente pon el Rifle. Tu objetivo es por lo menos matar a uno de los dos Monjes con ballestas que están hacia en frente de ti (en el nivel superior). Sin embargo, esto no es una prioridad, ya que te vendrán varios monjes a atacarte. Por cierto, por el momento, enfócate en quedarte en la parte donde te encuentras del cuarto, sin avanzar mucho hacia el otro lado del cuarto.

Te llegarán dos monjes con escudos de madera por el frente. De los lados también te llegarán monjes. La estrategia que recomiendo es aventarle una granada a los dos monjes con escudos, y luego voltearte hacia un lado, dispararle en la pierna al monje que esté corriendo hacia ti para que se caiga, y luego correr y posicionarte detrás de él. Desde ahí podrás atacar a todos los Monjes sin mucha dificultad. Recuerda utilizar la Shotgun cuando hayan demasiados monjes cerca de ti. Después de matar a casi todos iniciará una corta escena en la que se te muestra como entran más monjes a la zona.

Estos monjes pueden ser algo más difícil, ya que te llegarán de todos lados e, incluso, el Monje rojo también empezará a atacarte. Recuerda que es conveniente dispararle a los monjes con Escudo con la escopeta para destruirles su escudo. Una estrategia que suele funcionar es empezar a correr en círculos (gracias a la fuente), haciendo que los monjes te empiecen a seguir. Eventualmente todos los monjes te estarán siguiendo, momento en el cual te volteas y les lanzas una granada o empiezas a disparar con la escopeta. También ten cuidado, ya que al Monje Rojo le suele salir un tentáculo.

Cuando hayas matado a todos estos monjes, empieza a investigar el nivel en el que te encuentras. En los jarrones a la izquierda de la entrada encontrarás balas para la Handgun. En los que están a la izquierda recibirás un Velvet Blue. Sobre un mueble en dicha parte del cuarto hay un cofre con 2,000 Ptas. En la parte intermedia del cuarto también hay varios jarrones. Obtendrás una Incendiary Grenade y balas para la Shotgun.

Ahora procede a la parte inferior del cuarto. Descenderás por unas escaleras, y muy probablemente te enfrentarás a más monjes. Cuando los hayas derrotado, busca la puerta en esta parte del cuarto. Ábrela para entrar a un pequeño cuarto con una Hierba Verde y balas para la Shotgun sobre una silla. En los extremos de este cuarto verás dos plataformas amarillas. Párate sobre una de ellas, asegurándote que Ashley esté pegada a ti, y dile que se quede. Ahora corre a la otra plataforma. De esta forma habrás presionado ambas plataformas. Iniciará una escena en la que se te enseñará como aparece una palanca en la primera parte del cuarto. Dile a Ashley que te acompañe, y acércate a la puerta.

Aquí existe la probabilidad de que caigan Monjes a tu cuarto por el hoyo en el techo. Sin embargo, si estás bastante cerca de la puerta, esto no pasará. Espera cerca de la puerta, y si después de unos 30 segundos nadie intenta abrirla, ábrela y corre a la primera parte del cuarto. Si algún monje intenta abrirla, rápidamente corre a la puerta y patéala para darle un golpe a todos los monjes detrás de ella, tirándolos. En este momento les puedes disparar o utilizar una granada para derrotarlos más rápidamente. Después corre hacia la primera parte del cuarto.

En la primera parte del cuarto, regrésate hasta la puerta y vete a una de las esquinas del cuarto. Desde aquí dedícate a matar a los Monjes que aparezcan. Pronto los habrás matado a todos. Ahora corre hasta la



Resulta que el dueño del castillo es uno de los responsables del secuestro de la Hija del Presidente. Y no está contento con tu plan de rescatarla... ¡No eres bienvenido en el Castillo!

3.2  
 =====  
 =RE4=                                    =RE4=                                    =RE4=                                    =RE4=  
 =====  
3.2

Después de terminar el Capítulo recibirás una llamada inesperada por tu Radio: Ramón Salazar ha interceptado la señal, y desde ahora no podrás contactar a Hunnigan. Lo único interesante es que Salazar te dice que algunos insectos te están esperando. ¿Qué querrá decir con esto?

Ahora es tiempo de recolectar las cosas en el cuarto. Lo más notorio de este cuarto es que hay dos estatuas boca-abajo colgando del techo. Una de ellas tiene una cosa brillando en su ojo (Ten en cuenta que tiene dos caras). Dispárale y recoge el Spinel. En un extremo del cuarto está un cofre que contiene una Hand Grenade. Cerca de él está un mueble con un Spinel en su interior. Del otro lado del cuarto encontrarás balas para la Handgun sobre el mueble, y balas para la Shotgun en los jarrones. En la esquina está un jarrón con una Green Herb.

En este cuarto también se encuentra el Mercader, quien ha decidido actualizar su sección de los Upgrades disponibles. Agarra lo que desees.

Al lado del Mercader está una puerta que abrirás para entrar a una zona desconocida (porque no aparece en tu mapa) con otro Mercader. En esta zona puedes practicar Tiro al Blanco (Si quieres más información, checa la subsección en esta guía dedicada al Tiro al Blanco), y sobre la barra que separa al Mercader de ti podrás leer un documento que te explica el fin de este lugar:

Práctica de Tiro al Blanco

~ Reglas:

1. Recibe premios al obtener más de 3,000 puntos.
2. Puntos extras se otorgarán por tiros a la cabeza.
3. Un Salazar con valor de muchos puntos aparecerá con 5 tiros

consecutivos.

4. Dispararle a un blanco de Ashley reducirá el puntaje.

~ Premios:

- 1. Normalmente se otorgará 1 tapa de botella como premio.
- 2. Se otorgarán tapas de botella especiales al dispararle a todos los blancos de madera excepto al de Ashley, o por obtener más de 4,000 puntos.
- 3. En total hay 24 tapas de botella. Cada vez que entras a un nuevo "Tiro al Blanco", 6 nuevas tapas de botella se hacen disponibles.

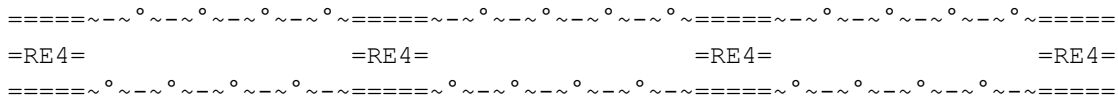
~ Bonuses Especiales:

- 1. Cada vez que completes una fila en la base del coleccionista, obtendrás puntos extras!
- 2. Hay un total de 4 filas. Tienes 4 oportunidades de bonus!

Regresa al cuarto anterior.

En el corredor en el que desapareció Ashley está la puerta que te permite avanzar.

3.2



3.2

--> Ítems Importantes: Hierba Amarilla; Butterfly Lamp; Green/Red/Blue Eyes

Cerca de la puerta encontrarás dos barriles. De ellos obtendrás una Flash Grenade y balas para la Handgun. Posteriormente busca el hoyo en el piso y tírate al nivel inferior.

Habrás caído en una zona de drenaje. Si avanzas un poco por el corredor escucharás a algo correr (No te preocupes, no está corriendo hacia ti). Cuando llegues al final de este corredor tendrás que dar vuelta a la derecha para continuar. Aquí hay un acceso a la derecha. Entra por dicho acceso y en el extremo encontrarás un Cofre con Pesetas. Regresa al corredor principal.

No sigas avanzando. Si pones el Rifle y miras hacia el extremo de este corredor notarás que un líquido extraño está cayendo de la pared. Es muy distintiva la forma en la que cae este líquido, especialmente porque parece formar tres columnas. Si disparas con el Rifle un poquito arriba de donde está cayendo este líquido (donde empieza a brotar el líquido) matarás a un Insecto invisible. Si prefieres no gastar balas del Rifle, puedes acercarte hasta que te detecte el Insecto, momento en el cual se lanzará hacia ti. Ten en cuenta que suele estar invisible durante gran parte del tiempo, solamente volviéndose visible cuando te va a atacar.

Recomiendo matar a los Insectos con el Rifle. Si no quieres usar el

Rifle, la Shotgun es una buena opción. Y si el insecto está lejos de ti y no te ha visto, y tienes bastantes balas de la TMP, entonces también puedes darte el lujo de dispararle con la TMP. También es importante que sepas que estos insectos dejan un ítem conocido como "(Color) Eye". El color del "Eye" que recibas depende del color que tenían los ojos del Insecto cuando lo mataste. Sus ojos alternan entre los colores verde, rojo, y azul; el azul es el color más difícil de sacar.

En fin, siguiendo el corredor llegarás eventualmente a lo que parece ser una alberca/piscina. No te metas a ella. En vez de eso, notarás que hay dos Insectos en la alberca, en el lado lejano a ti (Recuerda que el líquido que sale de sus bocas es lo que los delata). Encárgate de ellos desde donde te encuentras (Mientras no te tires a la alberca no te atacarán).

Ya que te hayas encargado de estos dos insectos tírate a la alberca. Encontrarás balas para la TMP, y debajo del agua balas para la Handgun y un Velvet Blue. Sube la escalera para continuar avanzando por el corredor. Eventualmente llegarás a un cuarto grande. Primero te recomiendo pegarte a la pared que está a la izquierda, y de ahí avanzar hacia adelante; el primer insecto te caerá del hoyo en el centro del techo. Encárgate de él. Continúa caminando y el segundo insecto saldrá de la celda más lejana a la izquierda. También mátalos. Ahora métete en esa celda y voltea hacia la puerta para encontrar el tercer insecto (solamente aparece después de que te has metido a la celda). En la celda encontrarás una Incendiary Grenade.

Para entrar a la celda de al lado tumba la puerta con una patada. Adentro encontrarás balas para la Shotgun y el Memo de Luis:

Memo de Luis

Existen algunos parásitos que tienen la habilidad de controlar a su anfitrión.

Es de conocimiento general entre los biólogos, pero no se sabe mucho en cuanto a cómo lo hace el parásito. Estudiando específicamente a estos parásitos podría revelar algunas pistas sobre cómo trabajan los poderes de las "Las Plagas". E incluso proveer más información de las víctimas de Las Plagas, los "Los Ganados".

Aquí hay una lista de algunos parásitos que tienen la habilidad de manipular los patrones de conducta de su anfitrión.

~ Dicrocoelium:

Una vez que las larvas de este parásito emigran al esófago de la hormiga, la conducta de la hormiga se altera. Cuando la temperatura baja en la noche, la hormiga infectada sube hasta la cima de una planta y se agarra de la hoja utilizando su mandíbula. Se queda inmóvil ahí hasta la siguiente mañana, poniendo a la hormiga donde es más vulnerable de ser comida por un herbívoro, tal como una oveja.

Uno podría concluir que el parásito está manipulando la conducta del anfitrión para entrar al cuerpo del que llegará a ser su anfitrión definitivo.



~ Galactosomum:

Las larvas de este parásito hacen su hogar en el cerebro de un pez, tal como el "yellowtail" o "parrot bass". Una vez infectado, el pez nada a la superficie del agua, donde permanecerá hasta ser comido por gaviotas.

Una vez más, este patrón peculiar de conducta solamente puede ser explicado por el deseo del parásito de llegar al cuerpo de las gaviotas.

~ Leucochloridium:

Los "sporocysts" de este parásito se desarrollan en los tentáculos del caracol. Los "sporocysts" son de un color vívido y pulsan continuamente, algo como una lombriz.

Sorprendentemente, el caracol infectado va a la cima de una planta donde es más visible a los ojos de los pájaros, aumentando la probabilidad de ser comido.

Una vez comido por el pájaro, el parásito completará su metamorfosis y se convertirá en un adulto.

A partir de este momento te enteras que los tentáculos que salen de los Ganados son conocidos como "Las Plagas". Puedes tumbar la puerta de una de las celdas del otro lado. Adentro encontrarás una Yellow Herb (Hierba Amarilla) y balas para la Shotgun. Cuando estés listo, busca el pasillo que está antes de las celdas, y que da hacia la izquierda.

Sigue ese pasillo, metiéndote por una celda destrozada para cruzar al otro lado y eventualmente llegando a una puerta, la cual abrirás. Habrás entrado a un cuarto pequeño que controla el sistema de drenaje. Acciona la válvula en la esquina para drenar el agua de la pequeña piscina que está donde están las celdas. Abre el cofre para obtener la Butterfly Lamp. En las cajas encontrarás unas Hierbas Verdes y balas para la Shotgun.

Abre la puerta para regresarte a donde están las celdas. Sin embargo, después de abrirla, no avances. En vez de esto, voltea hacia el hoyo que está en el techo en frente y verás un Insecto. Mátalo y luego aparecerá otro Insecto en el mismo lugar. Ya que los hayas derrotado, avanza hacia la zona con las celdas. Cuando te aproximes a ella saldrá un Insecto de la celda cerrada. No avances hasta que lo mates. Otro insecto saldrá cuando te acerques al hoyo en el techo. Elimínalo.

Ahora tírate a la zona a la que le drenaste el agua con la válvula.

Cuando te hayas tirado a abajo notarás una puerta en frente de ti. Cuando la abras/tires, atraviesa la puerta corriendo y date una media vuelta, ya que un último Insecto habrá caído y te estará persiguiendo. Encárgate de él. Posteriormente agarra el Velvet Blue que está debajo del agua, en una esquina del cuarto, y sube la escalera. Rómpelos y encontrarás un cofre con Pesetas.

Sube la escalera y abre la puerta. Entrarás a una zona con navajas que se mueven de un lado a otro. Lo que tienes que hacer es simple. Una vez que estés sobre el "puente", acércate a la navaja, y justamente cuando te haya pasado corre y pasa el lugar por el que corta la navaja (Utiliza la marca





barril rojo cercano cuando se te acerque el primer Monje. Ya que te hayas encargado de él, sigue utilizando la columna para cubrirte, saca el Rifle, y dispárale al monje que te está disparando flechas (el de la derecha); para matar al de la izquierda que dispara flechas, dispárale al barril rojo.

Siguiendo por la izquierda encontrarás una ventana rota. Acércate a ella y crúzala (botón <A>). Voltea a la derecha y mata al Monje que verás. Antes de abrir la puerta que está cerca, asegúrate de destruir los jarrones que se encuentran en esta parte del cuarto. Obtendrás una Hierba Verde, Pesetas, y un Velvet Blue.

Entra por la puerta. Estarás en un pequeño cuarto con una escalera. Destruyendo los barriles obtendrás Pesetas. En la parte superior de la escalera está un Monje. Pasándolo está la siguiente puerta.

Una vez que atraveses la puerta da vuelta a la izquierda para encontrar balas para el Rifle. Después sigue el corredor hasta que llegues a la parte cercana a donde estaba el monje rojo. De aquí tírate hacia abajo. Iniciará una escena. Cuando se acabe, métete por el corredor secreto (mata a los monjes negros si es que no los habías matado con anterioridad). Aquí hay balas para la shotgun y cuatro cofres con Pesetas.

Persigue al monje rojo hasta que entre al cuartito con la escalera. Aquí saca la escopeta y dispárale al monje con escudo. Mátalo, y baja la escalera y abre la puerta. Verás otra escena. Inmediatamente métete de vuelta al cuartito, sube la escalera, y posíciónate detrás de la puerta. Cuando el Monje rojo deje de disparar, abre la puerta y ponte detrás de las dos columnas que están un poquito hacia adelante. Aquí no te podrá dañar el Monje. Cuando deje de disparar, sal un poco, y dispárale (recomiendo que sea con el Rifle). Después de darle un disparo, vuelve a esconderte. Repite hasta que lo mates.

Ahora ve y recoge la llave (Gallery Key). Regresa a donde estaba el monje rojo la primera vez y abre la puerta que ahí se encuentra para entrar a la Galería. Acciona el pedestal del centro y se te notificará que necesitas tener mostradas 6 personas en los cuadros. Pon la siguiente combinación: 4, 3, 1, 2, OK. Esto hará que se mueva la pared. En este cuarto destruye los jarrones para encontrar balas para la Shotgun, y si le disparas al alce en la pared obtendrás un Velvet Blue. Procede por la puerta.

Iniciará una escena. Después de esta te enfrentarás a muchos monjes. Ten mucho cuidado con el arma que consiste de un palo con una navaja larga (similar al arma que utiliza "la muerte"), ya que te puede matar de un golpe (te corta la cabeza). Lo que recomiendo es que te subas al segundo nivel y de ahí mates a los monjes cuando se agrupen y te empiecen a perseguir. Recuerda que puedes utilizar las lámparas de aceite en el techo como grandas si las dejas caer sobre los monjes. Después de matar a los monjes iniciará una escena en la cual verás aparecer monjes con ballestas. En este momento también saldrán de un cuadro dos monjes con lanzacohetes. Simplemente escóndete detrás de una pared o en uno de los lados del cuarto para que no te dañen. Después de encargarte de los de las ballestas verás otra escena en la cual aparecerán más monjes con ballestas. Mátalos para terminar con la "masacre".

Ahora explora el cuarto. En una de las sillas en el segundo nivel está un Spinel. Desde este nivel puedes acceder a un pequeño cuarto que contiene una Hierba Amarilla en el suelo. En el primer piso encontrarás Pesetas. Ahora busca en el segundo piso, cerca del cuadro del que aparecían los de los cohetes, un switch. Presiónalo, e inmediatamente corre hacia el pasillo de la derecha y refúgiate ahí hasta que hayan disparados los



Incendiary Grenade para matarlos de un solo golpe.

Ahora procede hacia la izquierda, y sigue el corredor (no des vuelta hacia la izquierda) hasta que llegues a un cofre (si te subiste a un puente tomaste una dirección mal). Ábrelo: Obtendrás balas para la Shotgun (10). Inmediatamente voltéate y mata a los dos perros. Ahora regrésate por el corredor y da vuelta hacia la derecha cuando puedas, de tal manera que entres a un corredor con un puente. Sube por el puente para llegar al otro lado del laberinto. Después de bajarlo da vuelta hacia la izquierda y avanza hasta encontrar un cofre con balas para la TMP. Regrésate a donde está el puente y avanza por el camino restante.

Llegarás a una fuente. La fuente tiene un ítem importante: el Moonstone (Left Half). Agárralo, y cuando te estés regresándote hacia el puente te aparecerán 3/4 perros. Te recomiendo que retrocedas hasta la fuente y de ahí les dispares.

Cruza de vuelta el puente, y en la intersección ve hacia la derecha. Sigue el corredor. Pasarás por la jaula de perros (estará a tu izquierda). Continúa derecho hasta que entres a un nuevo corredor. Sigue derecho hasta que topes con la pared. Aquí da vuelta a la derecha y encontrarás una hierba amarilla. Ahora date una media vuelta y métete de vuelta al corredor, y tomando el primer camino a la izquierda. Síguelo, y cuando estés a punto de salir de él te aparecerán dos perros. Mátalos. En la intersección (cuando sales de este corredor) da vuelta a la derecha, y métete por el corredor que está a la derecha (es casi como dar una vuelta en U). Síguelo y abre el cofre que encontrarás para agarrar la Red Gem.

Regresa a la intersección. Ahora tienes dos opciones: ir hacia la derecha para enfrentarte a 2 perros para obtener 1 Spinel y 10 balas para la Handgun, o opción B, ir hacia la izquierda y olvidar el Spinel y las 10 balas de la Handgun.

Recomiendo que tomes la opción B y te olvides de la opción A. Ve hacia la izquierda en la intersección, siguiendo el camino y buscando la antorcha. La antorcha está al pie de un puente. Súbelo y encontrarás la segunda fuente con el Moonstone (Right Half). Agárrala, e inmediatamente salta hacia el lado opuesto en el que se encuentra el puente, y avanza derecho hasta que salgas del laberinto (Recuerda patear la puerta para no detenerte mucho).

Rápidamente sube por las escaleras de la derecha, y abre la primera puerta a la izquierda. Se te pedirá que insertes un ítem. En la pantalla, combina (Combine) las dos partes del Moonstone, obteniendo el resultado final de un "Blue Moonstone", y luego utilízala para abrir la puerta.

Aquí inicia una escena. Ada Wong... ¡trabajando para Wesker! Y con eso concluye el capítulo.



Sigue el corredor hasta que entres a un cuarto largo, con una Hierba Verde y balas para la Handgun sobre las mesas. Si destruyes el Jarrón que está en una esquina obtendrás balas para la Shotgun. Ahora notarás que puedes leer algunas inscripciones en la pared; te servirá para resolver el siguiente acertijo.

En el extremo del cuarto encontrarás un pequeño corredor (cerca de donde está la campana de recepción de hotel) que te lleva a una puerta, junto con varios Jarrones. Destruyelos para obtener Pesetas, y abre la puerta.

3.3

```

=====
=RE4=             =RE4=             =RE4=             =RE4=
=====

```

3.3

Destruye las cajas y demás cosas que hay en el cuarto (En la que está cerca de la mesa hay una víbora, así que ten cuidado); encontrarás un Spinel, Pesetas y Shotgun Shells. Abre el mueble que está cerca de la puerta para encontrar 5,000 Ptas. Y no se te olvide agarrar la Hierba Verde que está sobre la mesa.

Acércate a la puerta con candado y patéala 3 veces para destruir el candado. Sin embargo, no avances por ahí. Regrésate al anterior cuarto.

3.3

```

=====
=RE4=             =RE4=             =RE4=             =RE4=
=====

```

3.3

--> Ítems Importantes: Hourglass w/gold decor

Busca la campana de recepción de hotel y suénala. Aparecerá a lo lejos un cuadro. Lo que tienes que hacer es dispararle a la botella de vino (de esto te enteras leyendo las inscripciones en la pared). Si tienes buena puntería lo puedes hacer con la Handgun. En caso contrario, el Rifle será tu elección. Se quitará la reja que impedía el acceso al cuarto con el cofre.

Antes de entrar a dicho cuarto, considera lo siguiente: Si deseas obtener una Flash Grenade (esto es si no tienes Flash Grenades), tan rápido pases por el acceso al cuarto da vuelta a la izquierda, pégate a la pared, y camina hacia el mueble con el cristal. Cuando estés relativamente cerca a él destruye el cristal y agarra la granada.

Ahora sí, dirígete hacia el cofre. Iniciará una escena en la que cae una reja, encarcelándote junto a un Prisionero (Garrador).

Jefe: Garrador (2do)

Lo primero que debes de hacer es salirte de la Jaula en la que quedaste atrapado. Para hacerlo necesitas destruir el candado que está cerrando





Ahora tírate a abajo. A lo lejos, en la parte superior del cuarto, un monje hace rondines. Dispárale. Si no se deja caer, aparecerá por la reja que está a la izquierda (Aquí hay un Monje con escudo). Utiliza la Shotgun para destruirle el escudo, y después dispárale. Cerca de esta reja está una Manija. Acciónala. Aparecerá un puente.

Sube la escalera y espera AQUÍ a que te lleguen dos monjes, los cuales matarás (te llegarán por la puerta que da hacia el cuarto en el que peleaste contra Garrador). Posteriormente utiliza el puente para cruzar. Cuando estés más o menos a la mitad saldrán tres monjes con escudos de la puerta que está en el extremo. Recomiendo que hagas uso de la luz de aceite que está colgando del techo para quemarlos, y luego terminarlos con la pistola mientras siguen en el suelo.

Después de cruzar el puente da vuelta a la izquierda, y utiliza la pared que está a la izquierda para esconderte mientras sales hacia la siguiente parte del cuarto. De aquí te disparará con flechas un Monje. Mantente detrás de la pared, para evitar que te peguen, y después de que haya disparado dos flechas y esté recargando, sal y dispárale (Recomiendo utilizar Rifle, aunque si tienes buena puntería la pistola bastaría; nota que trae una máscara metálica en la cara). Baja la escalera y sube por la que está en el otro lado. El último monje te espera. Mátaalo. Patea 3 veces la puerta cercana para quitarle el candado.

Ahora pon tu mapa y dirígete a donde está el Mercader (Tienes que utilizar la puerta por la que salieron los 3 monjes con escudo). Deberías de comprar el Attache Case XL. Si no tienes dinero, entonces busca en los jarrones en el cuarto principal (En el corredor donde está el Mercader puedes romper un Jarrón para obtener un Spinel):

En el cuarto principal, en el nivel de abajo (donde está la palanca) está un Jarrón con Pesetas. En el nivel de arriba está un Jarrón con balas para el Rifle. Ahora cruza el puente y dirígete a la segunda parte del cuarto principal (en donde te estaba disparando un monje con la ballesta). Sobre una mesa encontrarás Pesetas. En la parte central del cuarto, destruye los vidrios y agarra el Rocket Launcher (desde ahorita te recomiendo que no utilices el Rocket Launcher en nada que no sea un panel; si lo quieres dejar por motivo de espacio, hazlo... cuando te encuentres el panel podrás regresar por él sin mucha dificultad), junto con la Incendiary Grenade, Flash Grenade, balas para la Shotgun, Handgun, y Rifle. Si no te cabe algo, mejor déjalo ahí; después puedes regresar por eso.

Abre la puerta para entrar al siguiente cuarto.

Luis Sera ha sido brutalmente asesinado por el líder del culto de los  
Illuminados: Lord Saddler. Y todo por intentar entregarte unas pastillas  
que serian tu salvación. ¿Serás capaz de vengar su muerte?

3.4

====~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~====  
=RE4=                         =RE4=                         =RE4=                         =RE4=  
====~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~====

3.4

Destruye los Jarrones que están en el mismo nivel. Obtendrás un par de balas  
para el Rifle, una Flash Grenade, y Pesetas. Sobre una silla están balas  
para la Handgun. Busca el cuadro de Lord Saddler y tíralo para obtener  
5,000 Pesetas.

Busca la plataforma que está en el centro del cuarto. Desde ella tendrás  
que dispararle a los 3 metales que mantienen a Ashley pegada a la pared.  
Ten mucho cuidado, ya que si le disparas a Ashley la matarás. Por supuesto,  
recomiendo que utilices el Rifle, pero también lo puedes lograr con la  
Handgun (se requiere muy buena puntería).

Cuando liberes a Ashley aparecerán varios monjes (3-4) que intentarán  
secuestrarla. Tu simplemente dispáralos desde donde estás (De nueva cuenta,  
el Rifle es el arma recomendada) cuando se acerquen a Ashley. Si la  
agarran, recuerda dispararles en la pierna para no herir a Ashley.

Una vez que hayas matado a el primer grupo de Monjes Ashley intentará  
abrir una puerta, pero no podrá. Inmediatamente después entrarán más  
Monjes. Al lado del Monje de Rojo se pondrán dos con Ballestas (te tiran  
flechas). Intenta eliminarlos primero (lo más rápido posible), y luego  
enfócate a cuidar a Ashley. Cuando puedas, dispárale al Monje Rojo. Lo  
necesitas matar, ya que tiene un Ítem que requiere Ashley. En fin, después  
de que el Monje Rojo esté muerto, junto con los demás monjes, Ashley  
correrá, agarrará el ítem del Monje Rojo, y abrirá una puerta.

3.4

====~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~====  
=RE4=                         =RE4=                         =RE4=                         =RE4=  
====~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~====

3.4

--> Ítems Importantes: Hierba Amarilla

¡Sorpresa! Ahora eres Ashley... Ashley es, básicamente... una inútil. No  
cuenta con una pistola, ni con un cuchillo. Sin embargo, puede meterse  
debajo de mesas, jalar palancas, agarrar cosas y... ¡aventar lámparas!

Cerca está una máquina de escribir, y al lado de ella un corredor. No  
te metas todavía al corredor. Busca en el cuarto en el que te encuentras  
una Hierba Amarilla (en la pared) y un Spinel (tirado en el suelo).  
Si requieres salvar/guardar el Juego, hazlo.

Ahora métete por el corredor, corriendo, y das vuelta a la derecha cuando  
te acerques al Monje. Entrarás a un cuarto largo. En el extremo derecho  
verás una lámpara. Acércate a ella (ponte al lado de ella y voltéate a ver

hacia el Monje). Cuando éste deje de correr o esté algo cerca de ti, lanza la Lámpara (Utilizando el botón <A>; recuerda que debes de estar al lado de la lámpara para hacer esto). La lámpara quemará al Monje, y éste se tirará.

Ve a la lámpara más cercana. Cuando se empiece a levantar el Monje, lánzasele (Recuerda que no tienes que estar viendo a la lámpara para lanzarla; basta con que estés al lado de ella). El monje se quemará y caerá por segunda vez. La última lámpara está en una esquina del cuarto. Cuando llegues a ella, lánzala. Matarás al Monje. Sobre la mesa está una Hierba Verde.

Busca la palanca en este cuarto y empieza a girarla hasta quitar por completo la reja. Ahora podrás acceder al siguiente cuarto, en el cual está otro monje. Tan rápido pases por donde estaba la reja y hayas entrado al segundo cuarto, da vuelta a la izquierda. Agarra y avienta la lámpara que ahí está. La siguiente lámpara está en el lado opuesto del cuarto. La última está en un rincón, y tienes que pasar por debajo de una mesa para llegar a ella (Lo bueno es que el monje no te puede agarrar en donde está la última lámpara; asegúrate de lanzarla cuando el monje esté cerca de ti, moviéndose al rededor de la mesa que está en frente de ti, para no fallar). Esto matará al Monje. Abre los muebles en este cuarto para obtener un Spinel y Pesetas.

En este cuarto hay dos palancas. Tendrás que girar por completo ambas. Esto te permitirá entrar a un corredor que lleva a dos puertas. Cerca de la primera puerta está una Hierba Roja. Agárrala y luego abre la puerta cercana (tiene un emblema).

En este cuarto abre el cajón que está cerca de la puerta para obtener un Velvet Blue. En el mueble que está del otro lado obtendrás un Spinel. En la parte inferior del cuarto hay un mueble que puedes abrir para agarrar balas para la Handgun. Del lado opuesto hay una nota (del mayordomo) sobre un mueble:

#### Memo del Mayordomo

Sabiendo que el Sr. Ramón Salazar no tuvo familia, Lord Saddler ha de haber utilizado su gran fe en el los "Los Iluminados" a su ventaja para convencer a Sr. Salazar en deshacer el sello de las "Las Plagas" hecho por su ancestro.

Sr. Salazar nunca hubiese hecho una cosa así al menos de haber sido utilizado sin que se diera cuenta. Debí de haber sentido el plan sucio del Lord (Lord Saddler) antes. Siento que soy en parte el culpable por lo que ha sucedido.

No tengo idea de lo que esté planeando el Lord, pero Sr. Salazar solamente fue utilizado.

Sin embargo, ya es muy tarde, Sr. Salazar ya ha recibido a la "Plaga" en su cuerpo. No hay forma de regresar una vez que la Plaga se ha desarrollado dentro del cuerpo y se ha convertido en un adulto.

El parásito Plaga no morirá al menos de que el anfitrión muera. No hay cura. Quizá Sr. Salazar sabía un poco del plan del Lord después de todo. Pero es imposible saber con seguridad.

Pese a esto, ya no hay nada que pueda hacer.







que te lleva al "Techo" del castillo.

Avanza hasta que llegues a la fuente. Cerca estará una puerta, y a su izquierda una ventana. Primero intenta abrir la puerta, y luego ponte en frente de la ventana y realiza el "Piggyback" con Ashley para empujarla hacia la apertura en la pared y que se meta al cuartito y lo abra.

Entra a este cuartito. En los tres cofres del suelo obtendrás Pesetas, una Hierba Roja, y un Elegant Perfume. En el cofre del centro está una Broken Butterfly (¡Totalmente Gratis!).

Regrésate hasta el cuarto con el Cadáver de Luis Sera.

```
4.1
=====
=RE4=                =RE4=                =RE4=                =RE4=
=====
4.1
```

Procede por el corredor. A tu izquierda estará una máquina para escribir, y luego unos Jarrones de los cuales obtendrás un Velvet Blue. Sobre el mueble hay balas para la Handgun. Si requieres guardar/salvar el Juego, hazlo.

Cerca de la lava hay un mecanismo que sirve como "transportador". Súbete a él y utilízalo. Dejarás a Ashley y llegarás al otro lado. Abre la puerta.

```
4.1
=====
=RE4=                =RE4=                =RE4=                =RE4=
=====
4.1
```

--> Ítems Importantes: Lion Ornament; Illuminados Pendant

Cuando entras a este cuarto lleno de la va inicia una escena en la que vez unas estatuas de Dragón. Estas estatuas serán controlados por Monjes, y las utilizarán para escupirte fuego. Basta con que le pegues una vez al Monje con cualquier arma para que se caiga y se destruya el Dragón.

Cuando te acerques a la escalera iniciará una escena en la que los Monjes asumen el control de dos estatuas de Dragón. Avanza hasta el barandal, pon la Handgun o Rifle e intenta dispararle al Monje que está sobre el Dragón de la derecha. Si no lo logras y el Dragón voltea hacia ti, regrésate corriendo hasta la puerta y ponte en la esquina del barandal. Si sí lo logras matar, de todas maneras regrésate y ponte en la esquina del barandal que está cerca de la puerta.

Desde aquí podrás ver un dragón casi enfrente de ti (a la izquierda del paso que sirve como puente en la lava). Utilizando el Rifle podrás ver un poco del Monje que controla a este Dragón. Espera a tener un tiro bueno, y dispárale (Ten en cuenta que nunca lograrás ver mucho de su cuerpo).















Estarás adentro de la torre. Volteando hacia arriba verás un pedazo de madera entre los engranes. Dispárale. Ahora busca una escalera que te permite bajar, y tírate. Estarás en el primer piso. Aquí busca las cajas, en las primeras encontrarás una Hand Grenade, y en la que está después de la puerta hallarás Pesetas.

Regrésate a la escalera y sube de vuelta al segundo piso, y luego busca la que te permitirá subir al tercer piso. Aquí hay una caja con Pesetas, y sobre las cajas encontrarás balas para la Handgun. Sube al cuarto piso. Voltea hacia el centro y verás la segunda madera. Destruyela con un disparo. Sigue un poco el corredor (antes de llegar a la esquina) y voltea hacia abajo, y verás el tercer pedazo de madera que bloquea un engrane.

Sigue el corredor para encontrar una Hierba Verde y una nota sobre la mesa, en la cual se te explica lo que hicieron los Novistadors:

#### Preparación del Ritual

Gracias a los esfuerzos de los "Novistadors" fuimos capaces de recapturar a Ashley.

Nos prepararemos para el ritual sagrado lo más rápido posible, y haremos a Ashley un miembro oficial de los "Los Iluminados".

Mientras nos preparamos para el ritual, aquellos de ustedes que se sientan inclinados pueden atender a nuestro amigo Americano.

Seremos capaces de entretener a nuestro amigo por un poco si atoramos los engranes en la torre del reloj con algo.

Si podemos atorar los engranes en tres lugares diferentes, nos debería de dar suficiente tiempo para preparar lo requerido para el ritual.

Ahora vayan y entretengan al turista Americano.

Al final del corredor encontrarás una palanca. Acciónala (Para esto necesitas haber destruido los tres pedazos de madera), y se moverá el mecanismo central de la torre. Cuando se acabe la escena escucharás que han entrado varios Monjes con ballestas a la torre (al rededor de 3). Corre a la primera columna y escóndete detrás de ella. Si no te disparan, corre a la que sigue, y así sucesivamente hasta bajar de nivel y encontrar a los que te disparan (si te empiezan a disparar, espera detrás de la columna hasta escuchar dos disparos por monje). Mata a los monjes con ballesta (tienen máscara en la cabeza).

Cuando caigas al primer nivel iniciará otra escena y entrarán más Monjes a la torre. Cuando se finalice la escena, date media vuelta y sube las escaleras, y mata a los Monjes que ahí se encuentran (Si prefieres no gastar balas, entonces simplemente corre hacia la última puerta en el primer nivel, esquivando a los Monjes). Luego baja la escalera y termina a los demás Monjes. Posteriormente abre la última puerta.

Si estás jugando la versión Europea de RE4, estarás feliz de saber que en este lugar hay una Máquina para Escribir. Mientras tanto, los que jugamos la versión Americana lamentamos que no haya una Máquina para Escribir aquí...







acércate a la puerta que utilizaste para entrar al cuarto.

Jefe: Verdugo (Mano Derecha de Salazar)

Primero que nada, notarás que te encuentras encerrado en el cuarto. El Jefe estará un poco adelante de ti. Corre hacia él y utiliza la combinación de botones para esquivar cualquier golpe que te intente dar; tu objetivo es atravesar donde él está para llegar al otro lado del cuarto (No te molestes en disparar). Cuando hayas atravesado donde se encuentra él, corre por el corredor y en la intersección ve hacia la derecha. Ahí encontrarás un tanque de Nitrógeno Líquido.

Ahora, espera a que Verdugo se acerque a ti, y luego presiona el botón <A> para tirar el tanque y congelar a Verdugo. Cuando esté congelado, saca tu Rocket Launcher y lánzale el cohete. Verdugo explotará en mil pedazos.

Si no tienes el Rocket Launcher, es muy difícil matar a Verdugo. De hecho, es casi imposible. Necesitarías tener tu Magnum completamente actualizada, y muchas granadas y balas para la Shotgun. Si prefieres no matarlo, entonces tendrás que entretenerlo por cuatro minutos, mientras esperas a que llegue el elevador. En total hay 4 tanques de Nitrógeno. Los otros tres están: 1 en el corredor largo, y 1 en cada cuarto lateral (En caso de que falles cuando lo intentes congelar la primera vez). En fin, no te compliques la vida y utiliza el Rocket Launcher.

Matar a Verdugo te hará acreedor a un Crown Jewel, pieza importante que necesitas para completar la Crown (Esto es para venderla...). Si no lo mataste, entonces supongo que corraste hacia el elevador, así que no obtuviste la Crown Jewel (sáltate el párrafo que sigue).

En el cuarto donde activaste el switch para el elevador hay una Hierba Verde y balas para la Shotgun. Tómalas y regrésate al corredor largo. En el cuarto del oeste encontrarás balas para la TMP. El cuarto del Este es el del elevador. En dicho cuarto, antes de subirte al elevador, agarra el First Aid Spray y las Handgun Bullets. Súbete al elevador y termina este capítulo.

```

-----
| \ |  / |
| / |  \ |
| \ |  / |
| \ |  / |
-----

```

V.42 - Capítulo 4.2

```

-----

```

La Mano Derecha de Salazar ha sido el Jefe más poderoso hasta el momento. Su muerte solamente puede significar que estás un paso más cerca de atrapar a Ramón Salazar.





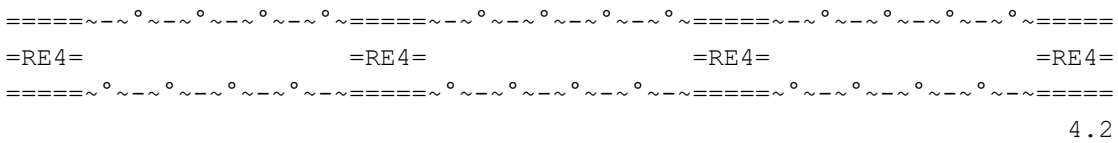
en uno de los vagones que están entre la escalera y el primer switch obtendrás un Velvet Blue. En la parte sur de la zona grande hay balas para la Shotgun (cerca de la escalera) y un cofre con Pesetas. Detrás del segundo switch hay 5,000 Pesetas.

Aquí te recomiendo ampliamente que regreses y salves el Juego antes de continuar por la siguiente puerta.

--> Datos Interesantes: La máquina excavadora del centro está "recuperando" a Las Plagas. Como te darás cuenta, en este cuarto fue en donde encerraron a Las Plagas los antecesores de Ramón Salazar.

--> Datos Interesantes: Si te has enfrentado a todos los Dr. Salvador, el de este cuarto sería el #4.

4.2



4.2

Este cuarto en el cual hay lava debajo de la reja que conforma el suelo parece estar muy pacífico. En los lados del cuarto encontrarás una Flash Grenade, Shotgun Shells, y un First Aid Spray.

Al acercarte a la puerta iniciará una escena. Sí, no es un Gigante... ¡Son DOS!

Jefes: Gigante (3ro) y Gigante (4to)

Lo primero que debes de hacer es correr hacia la escalera para subirme a una tarima (tarima/andamio/etc.) desde la cual puedes sostenerte de una agarradera y llegar al otro lado del cuarto. Sin embargo, esto lo harás solamente cuando empiece El Gigante a sacudir la plataforma.

Ya que estés del otro lado del cuarto, tan rápido caigas presiona el botón <A> para acceder a la consola y cambiar la vista. Cuando cualquiera de los dos El Gigante esté sobre el centro (notarás que el suelo se ve diferente) presiona otra vez el botón <A> para abrir la compuerta y provocar que se caiga a la lava. Claro, si El Gigante no está sobre la compuerta, de nada sirve que hagas esto. Una vez que el Gigante se caiga a la lava, corre al rededor del cuarto, evitando acercarte al centro (si lo haces existe la posibilidad de que El Gigante en la lava te agarre) y manteniéndote lejos de el otro El Gigante.

Ahora solamente te tendrás que enfrentar a un El Gigante. Estos dos El Gigantes son extremadamente fuertes y resistentes, así que haber eliminado a uno con la lava es un beneficio.

Para matar al restante El Gigante tendrás que utilizar el método tradicional. Granadas y la Shotgun, al igual que el Rifle y la Magum son buenas. Las Flash Grenades también te permitirán darle varios tiros fáciles. Lo bueno, en esta ocasión, es que puedes utilizar el "vagón" del que te agarras para llegar al otro cuarto y así adelantarte a El Gigante y dispararle desde distancia. Cuando se te acerque, corres al otro lado del cuarto, subes la escalera, tomas la agarradera del

vagón, y llegas al otro lado del cuarto. Repites.

Sin embargo, son Muuuuchas las balas que gastarás para hacer que salga su Plaga (momento en el cual te subes a él utilizando el botón <A> y presionas rápidamente el botón indicado para empezar a cortar la Plaga; en total tienes que cortar 3 veces separadas su Plaga). Por esta razón, recomiendo que simplemente te compres un Rocket Launcher y lo utilices para matar al Segundo Gigante. Ambos Gigantes te darán las 30,000 Pesetas que gastaste, y la enorme cantidad de balas y granadas que te ahorrarás vale la pena.

Recoge el dinero de El Gigante que mataste manualmente. Para recoger el dinero de El Gigante que tiraste a la lava, sal del cuarto y vuelve a entrar a él. El dinero estará tirado en el suelo. 15,000 Pesetas por Gigante, un total de 30,000.

De nuevo te recomiendo que te regreses a salvar el Juego. Posteriormente procede a salir de este cuarto. Obtendrás una Incendiary Grenade y Shotgun Shells.

#### 4.2

```

=====
=RE4=                 =RE4=                 =RE4=                 =RE4=
=====
4.2

```

Te encontrarás dentro de un túnel. En esta zona te enfrentarás a muchos Novistadors; sin embargo, aunque parezca que hay una cantidad infinita de ellos, realmente es una cantidad limitada. Los Novistadors te atacarán tanto desde el aire como desde la tierra si es que no te mantienes en un lugar cerrado.

Avanza hasta que salgas de este túnel. Voltea a la derecha y verás a varios Novistadors (insectos gigantes). Desde el acceso al túnel dispárale a uno utilizando la pistola, y luego métete al túnel, sacando tu Shotgun. Date media vuelta y espera a que los Novistadors empiecen a entrar al túnel (querrás permitir que los Novistadors entren al túnel para que dejen de volar; cuando se te acerquen dispárale). Mantente aquí hasta que ya no vengan más Novistadors.

Una vez que has eliminado al primer grupo de Novistadors, sal del túnel. En frente de ti estará un monumento extraño. Leyéndolo te enterarás de que la salida se abrirá cuando estén iluminadas las dos estatuas. Al lado de la estatua hay una Green Herb.

Ahora utiliza la rampa para ascender en esta cueva grande. En el trayecto te encontrarás con una Flash Grenade. Cuando llegues a la intersección de tipo "T", dirígete hacia la derecha (primero querrás agarrar las balas para la Shotgun que están al frente) y métete al primer túnel de tu izquierda.

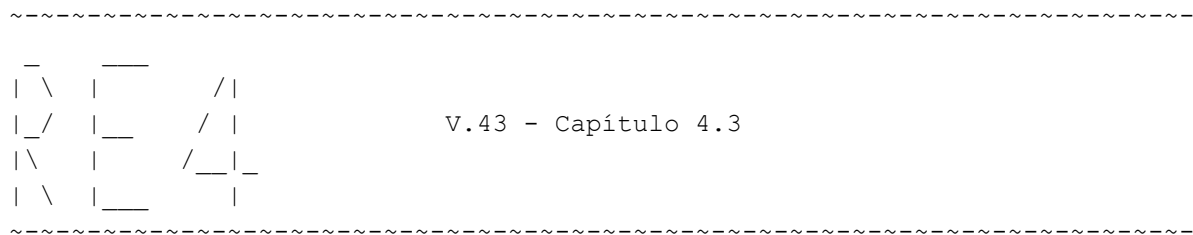
El túnel te llevará a una pequeña cueva con una Hierba Verde adicional. En la pared de la cueva está un switch. Presiónalo, e inmediatamente después dirígete hacia el túnel por el que entraste a esta cuevita. Espera a los Novistadors/insectos y dispárale hasta que los hayas matado.

Cuando salgas del túnel prosigue por la izquierda. En el camino encontrarás balas para la TMP. Cuando te acerques al túnel de la izquierda al que llegarás notarás que hay varios Novistadors adentro de él. Acércate a la entrada del túnel y encárgate de los insectos. Utiliza el túnel para llegar a una segunda cuevita, y agarra la Hierba Verde y activa el Switch. Verás una escena mostrándote cómo se funde la puerta.

Al salir de la cuevita y entrar de vuelta a la cueva grande notarás a un grupo de Novistadors volando cerca de la puerta de la izquierda (la que fundiste). Mátalos, y luego prosigue por la puerta a la que ahora tienes acceso.

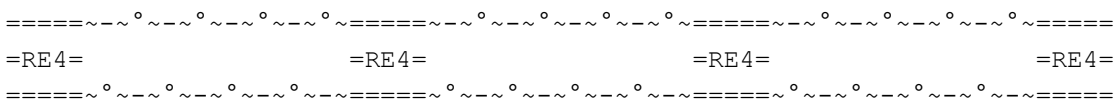
Entrarás a un corredor con piedras que suben y caen, con la intención de aplastar a alguien. Simplemente ten cuidado de que no te aplaste cuando estés avanzando. A la mitad del trayecto encontrarás una palanca a tu izquierda. Accionarla hará que dejen de caer las piedras en la zona por la que ya pasaste (también empezará a caer una roca más adelante). Sin importar si accionaste o no la palanca, sigue caminando y esquivando las últimas piedras.

Eventualmente entrarás a un cuarto amplio. En el centro encontrarás algo parecido a un ataúd de concreto. Examínalo para obtener el Royal Insignia, y luego examínalo una segunda vez para activar el "elevador" y salir de la zona de las cuevas.



Has salido de la mina. Al parecer, también lograste salir del Castillo de Ramón Salazar. Sin embargo, nunca se sabe hasta donde alcanzan los dominios de Salazar y Saddler. Y, peor aun, todavía necesitas encontrar a la Hija del Presidente.

4.3



Cerca de ti hay dos barriles. Rómpeles (puedes obtener una Hierba Verde y balas para la Handgun). Camina un poco y encontrarás una choza; en su interior está una Máquina para Escribir y el Mercader, quien ha actualizado la mayoría de los atributos disponibles para las armas. Sería una buena idea subirle el poder a todas las armas que apliquen. En las afueras de la choza está una nota:

### Carta de Ada

Una vez que un huevo de Plaga se desarrolla, es casi imposible removerlo del cuerpo. Pero si es antes de que se desarrolle, entonces puede ser neutralizado con medicamentos. Si sí se desarrolla, podrías ser capaz de sacarlo mediante una cirugía antes de que se vuelva un adulto. Pero no será fácil. La probabilidad es alta de que no sobrevivas a la operación.

Hasta donde yo sé, la niña fue inyectada antes que ti. Su tiempo está contado. Deberías de prepararte para el peor de los casos.

Guarda/Salva el Juego, sal de la choza, y prosigue por el camino. Iniciará una escena, en la cual verás una torre (nada interesante, por el momento). Sigue caminando hasta que el camino se abra. En esta parte hay un árbol seco en el centro. Si te pones cerca de él y sacas el Rifle podrás apreciar que hay Ganados más adelante. Basta con que llames la atención de alguno de ellos para hacer que toda la manada venga hacia ti. Hazlo y retírate hasta el camino estrecho que utilizaste para llegar a esta parte abierta. Desde ahí podrás encargarte fácilmente de todos los ganados porque solamente te llegarán de adelante (y se amontonarán, dándote facilidad para dispararles con la Shotgun).

Una vez que hayas matado a todos los campesinos procede. Pasa por donde está el árbol seco en el centro (Dispárale al nido para obtener un Spinel). Sigue caminando hasta que entres a unas ruinas. Hacia la derecha hay un Spinel sobre una mesa. Hacia el lado izquierdo (Norte en tu mapa) hay un cofre y un barril con balas para el Rifle.

Continúa caminando. Pasarás por una escalera. Cuando te acerques a la gran fogata camina por el lado sur hasta que llegues a la segunda escalera. Cerca estará un cofre con Pesetas, sobre el pozo habrá un Velvet Blue, y subiendo las escaleras encontrarás un barril con Pesetas. Baja la escalera y sigue caminando hacia el Este en tu mapa. Pasarás por una casa cerrada, y eventualmente encontrarás un barril con un Flash Grenade. Aquí da vuelta a la izquierda, para meterte a la parte trasera de la casa que se encuentra cerrada.

Salta por una de las ventanas de la casa para meterte a ella. Adentro destruye la caja para obtener Pesetas. Después busca una palanca en uno de los lados de la casa (Lado Este). Muévela hasta que se abra un hoyo en el suelo.

Ahora, recomiendo que regreses y guardes/salves el Juego, y luego te metas al hoyo.

4.3

====~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~====  
=RE4=                                           =RE4=                                           =RE4=                                           =RE4=  
====~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~====

4.3

--> Ítems Importantes: Hierba Amarilla; Staff of Royalty  
Key to the Mine (Llave para la Mina)



Resulta que existe otra mina. Como te darás cuenta si inspeccionas la piedra en frente de ti, aquí está lo que necesitas para abrir la puerta en la zona de arriba. Entra al pequeño túnel que está pasando la piedra con la inscripción. En este túnel, en la parte izquierda hay una caja con un Velvet Blue.

Cuando salgas de este túnel te darás cuenta que has entrado a lo que parece ser una zona arqueológica (ya que hay varias ruinas). A lo lejos, y a la izquierda, verás varios campesinos. Te recomiendo que los mates desde donde estás (utiliza el Rifle o dispárale una vez con la Handgun para atraer su atención) para no internarte todavía a lo que son las ruinas.

(Adentro de la estructura de la izquierda podrás ver a alguien... ¡con una sierra eléctrica. Recomiendo que no lo mates todavía, pero si lo quieres hacer, puedes utilizar el Rifle y dispararle desde donde estás. Lo que NO debes de hacer es subir la escalera que da al cuarto en el que está.)

Una vez que hayas matado a todos los campesinos visibles, dirígete hacia la escalera de la izquierda, y una vez que las bajes, pégate hacia la derecha y sigue el contorno de las ruinas. Por cierto, en lo que son las ruinas, ten mucho cuidado con las trampas de cacería que están en el suelo. Siguiendo el contorno de la derecha de las ruinas bajarás una escalera y llegarás a un cuarto con un "sarcófago" (jajaja... una tumba). Ábrelo para encontrar el Staff of Royalty.

Regrésate hasta el inicio del túnel, y ahora toma la escalera de la derecha. (Nota; desde el inicio del túnel puedes ver

Una vez que bajes los escalones, avanza hasta que llegues a unas piedras en el suelo con otro Velvet Blue. Aquí da vuelta a la izquierda. Si pones el Rifle podrás ver a un campesino a lo lejos. Dispárale desde donde estás o acercarte para utilizar la Handgun. En fin, necesitas ir a donde se encuentra ese campesino (cerca de la estructura que tiene una escalera de madera), teniendo cuidado con las trampas de cacería.

Cuando llegues a la estructura que tiene la escalera de madera, busca una puerta de madera (no te preocupes por los ruidos de la sierra eléctrica) y abrirla. Cuando lo hayas hecho encontrarás a un Dr. Salvador (el de la Sierra Eléctrica). Dispárale una vez con la Shotgun para tirarlo al suelo, y date media vuelta (Si requieres de una Hand Grenade inmediatamente, rompe la caja que está en la pared).

Lo siguiente se debe de hacer rápidamente, para que no te corten tu cabeza: Ahora lo que harás es regresarte a afuera: Una vez que hayas abierto la puerta, gira hacia la derecha y verás unos escalones (también notarás que han aparecido Ganados; dispárale con la Shotgun para tirarlos al suelo y proseguir). Sube los escalones y sigue el camino hasta que llegues a un rincón sin salida. Desde aquí no te llegará nadie por detrás, así que puedes dispararle a los campesinos cuando te lleguen por delante (Ese es el objetivo). Los dos hombres con la sierra también vendrán hacia ti, así que si les disparas con la Shotgun puedes amontonarlos y luego echarles una granada para dañar a ambos, e incluso a los campesinos que estén cerca. En fin, tendrás que matar a todos. También notarás que al lado de ti hay una Hierba Roja.

Regresa a la estructura en la que se encontraban los dos Dr. Salvador. En el nivel de abajo rompe el barril para obtener Pesetas, y luego la caja para encontrar una Hand Grenade. Sube la escalera para llegar al piso superior de la estructura. Aquí rompe el barril para encontrar una Yellow

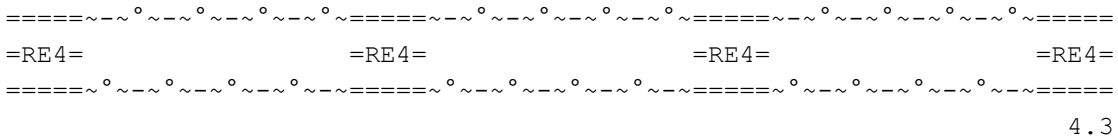


aqueel que se atreva a subirse a tu transporte. El(Los) Dr. Salvador(s) te dejarán 10,000 Pesetas si los logras matar, pero asegúrate de NUNCA estar en el mismo vagón que Dr. Salvador. Puede ser fatal.

Cuando empieces a descender rápidamente en espiral prepárate para presionar la combinación de botones (Los campesinos se suelen quedar quietos cuando esto empieza a suceder) que aparezca en pantalla. SI NO LOS PRESIONAS, MORIRÁS. Presionar los botones correctos hará que saltes y te salves. Sin embargo, se te pedirá que presiones otro botón rápidamente. DE NUEVA CUENTA, SI NO PRESIONAS EL BOTÓN MUCHAS VECES RÁPIDAMENTE, MORIRÁS.

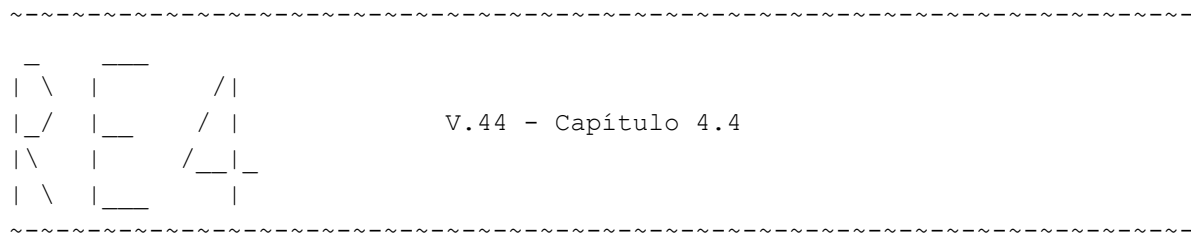
Espero que no hayas muerto... Continúa por el túnel hasta que llegues a un cuarto con el "Stone of Sacrifice" en el centro, ítem que deberás de agarrar. Al hacerlo se quitará una roca, revelando el camino que te permite salir de esta zona maldita. Síguelo (Es el camino hacia el Oeste) y sube la escalera que está al final.

4.3



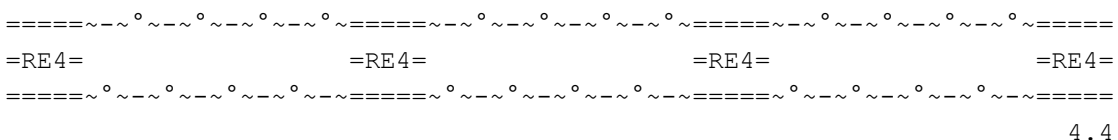
Habrás regresado a la zona en la que estabas antes de bajar a la mina. Cerca estará la fogata gigantesca. Búscala, y desde ahí dirígete a la puerta.

Intenta abrir la puerta. Se te pedirá que insertes la "Stone of Sacrifice". Hazlo. La puerta se abrirá, revelando un elevador de los antiguos. Súbete a él y actívalo.



Pasearse en un vagón por dentro de una mina llena de miembros del culto de los Iluminados: MUY ARRIESGADO.

4.4



Caminando un poco encontrarás una máquina de escribir a tu derecha. Sobre la misma mesa encontrarás dos cajas de balas para la Handgun. No hay necesidad de que salves/guardes el Juego en este momento (Supongo que lo hiciste cuando terminaste el capítulo pasado).

Continúa por el corredor hasta que salgas de éste. Ahora te encontrarás en una zona bastante grande. Hacia tu derecha está una escalera que sube y dos Jarrones (Contienen un Velvet Blue y Pesetas/balas para el Rifle). Si sigues derecho descenderás unos escalones e iniciará una escena en la que se te muestra una estatua gigantesca... ¡de Ramón Salazar! Se nota como le ha afectado ser pequeño...

En fin, sigue el corredor que sale de los pies de Ramón Salazar hasta que inicie otra escena. También iniciarán los problemas. Cuando se acabe la escena espérate un poco y dispárale a todos los monjes que se te acerquen. Posteriormente regrésate a donde está la escalera que sube, y utilízala para llegar al segundo nivel. De aquí le dispararás a un Monje que está cerca del balcón, matándolo lo más rápido que puedas. Después ve a donde se encontraba él y voltea a la derecha, para ver hacia donde sube y baja la mano de Salazar (estatua).

Si hasta ahora has hecho todo bien, varios Monjes se subirán a la mano de Salazar. Dispárales cuando estén sobre ella: se caerán de ella y, probablemente, se matarán al impactar el suelo. Si no has roto el jarrón que hay aquí, hazlo, ya que obtendrás Pesetas. También puedes dispararle a los Monjes que están del otro lado. El de Rojo te dará 5,000 Pesetas (dispárale una vez para llamarle la atención, y dispárale cuando esté cerca del borde para que se caiga).

Lo siguiente es subirte a la mano de la estatua de Salazar (Salta utilizando el botón <A> cuando la mano esté al mismo nivel que ti), y bajarte de ella en el tercer nivel. Ten cuidado con los Monjes que podría haber aquí. En este nivel encontrarás una palanca grande que puedes accionar presionando el botón <A>. Hazlo. Luego acércate lo más que puedas a la espalda de Salazar y dispárale a la palanca que ahí se encuentra (No se te olvide obtener el Spinel del Jarrón).

Regresa a la mano que utilizaste para llegar a este nivel, y espera a que te lleve con la otra mano. Salta a ella, y de ella salta al tercer nivel. Destruye los jarrones para obtener Pesetas, regresa a la segunda mano, y ahora salta al segundo nivel. Destruye los jarrones para obtener un Velvet Blue.

Baja la escalera (Cuidado con los monjes, si es que hay), destruye el Jarrón para obtener balas para la Shotgun, y luego acciona la palanca que encontrarás. Ten cuidado con los Monjes que aparecerán. Mátalos a todos, y NO sigas el pasillo elevado sobre el agua que sale de los Pies de Salazar. Primero regrésate a la Máquina de Escribir y Guarda/Salva el Juego.

Ahora sí ya estarás listo para continuar por el pasillo elevado sobre el agua que sale de los Pies de Salazar. Al hacerlo iniciará una animación y, TA-DA, tendrás que huir. PRESIONA RÁPIDAMENTE EL BOTÓN <A> (o el que se indique) intermitentemente para correr rápido (si la estatua robótica te aplasta, es porque hiciste mal esto). Luego se te pedirá que presiones un botón (o combinación de botones. Usualmente es el <L> primero, luego el <R>, y finalizando con el <L> y <R>) para esquivar la columna, y continuar con el <A>.

Cuando llegues a la pared, abre la puerta lo más rápido posible (patéala



bajas al primer nivel y mates al Monje (le disparas en la pierna una vez y luego a cuchillazos lo terminas) para obtener 5,500 Pesetas. Luego, sube todo lo que puedas las escaleras en espiral para encontrar una Hierba Verde.

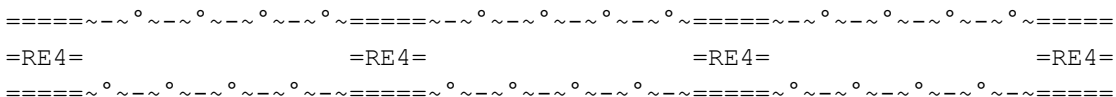
Cuando actives el elevador éste empezará a ascender, y te caerán Monjes, al mismo tiempo que dos te disparan desde los lados de la torre con una Ballesta. Recomiendo que te encargues primero de los de la ballesta, ya que sus flechas pueden ser algo molestas, y luego ya te diviertas con los Monjes del elevador. Una buena técnica es dispararles con la Shotgun cuando ellos están entre ti y una apertura del elevador, para que cuando salen volando del impacto, salgan volando del elevador. Ten en cuenta que el elevador no avanzará si hay Monjes encima (la típica excusa de "sobrepeso").

El elevador eventualmente llegará a su destino. Salte de él y sigue el camino. Bastante fácil. Rompe los barriles y obtendrás balas para la TMP, Handgun, y Shotgun (Mientras avanzas te encontrarás con un hoyo; simplemente sáltalo con el botón <A>). El camino te sacará de la torre, y luego volverás a entrar a ella. Cuando lo hagas, busca una Hierba Roja.

Finalmente sigue el camino hasta el elevador. Todavía no lo actives. En vez de eso, date una media vuelta y vuelve a entrar a la Torre. Justamente donde vuelves a entrar a la torre puedes saltar hacia la izquierda a una plataforma inferior, la cual contiene un cofre con una Gold Bangle. Agárrala, regresa al Elevador, y actívalo.

Sigue el corredor; llegarás con el Mercader y a una Máquina para Escribir. En la mesa hay balas para el Rifle, TMP, y Magnum, así como un First Aid Spray. Realiza las transacciones necesarias con el Mercader; Salva el Juego; Abre la puerta que sigue.

4.4



4.4

Una escena interesante. Ashley en un Bote. Hmmm. Salazar siendo tragado por una planta.....

Jefe: Salazar

Primero que nada, éste no es un Jefe difícil, aunque lo parezca. Aunque es muy grande e intimidante, realmente no es tan complejo matarlo.

Cuenta con dos tentáculos laterales (uno en cada lado), y un tentáculo principal en el centro, el cual tiene una cabeza extraña, con un ojo que resalta bastante. La zona en la que se desarrolla la pelea tiene dos niveles. El nivel de arriba, en el cual inicia la pelea, y el de abajo, el cual está lleno de Las Plagas (Al parecer, no es posible matarlos a todos porque siguen saliendo, usualmente en parejas). Evita lo más que puedas el nivel de abajo.

La técnica a seguir es la siguiente: Corres hacia adelante para ponerte en el borde de la plataforma, intentando mantenerte en la zona central para solamente enfocar el tentáculo central (y, para que de esta manera sea más difícil que los tentáculos laterales te dañen). Sacas la

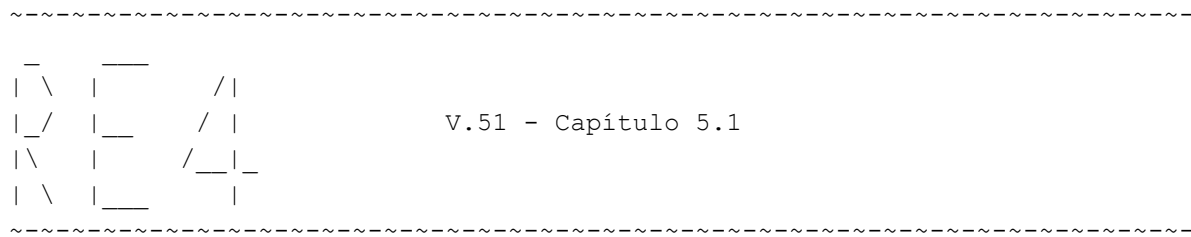


los barriles contiene Pesetas, mientras que el que se encuentra en la esquina contiene una víbora.

Toma el elevador. Después sigue el corredor hasta que llegues a un Cuarto Seguro. En los dos barriles hay Pesetas. En la caja está un Spinel. Agarra la Flash Grenade que está sobre las cajas grandes, y las balas para la Shotgun, Handgun, Rifle, y TMP sobre la mesa. Si seguiste mi gran recomendación de escoger la Red 9 como tu pistola, a partir de este mercader puedes comprar su atributo exclusivo, el cual le eleva el poder a 5.0 (Aunque te costará bastante: 80,000 Pesetas).

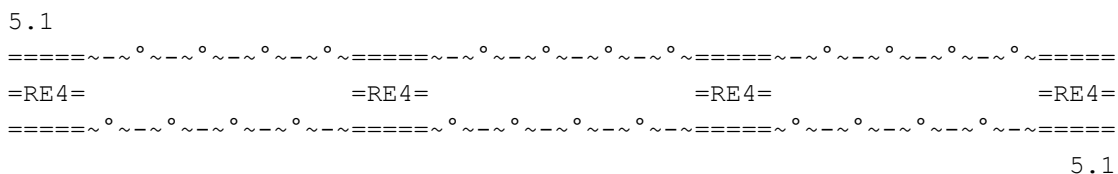
Salva/Guarda el Juego si lo requieres. Procede por la puerta. Sigue hasta que inicie la escena, y despídete del capítulo 4.

DESPUÉS DE LA PANTALLA DE FINAL DE CAPÍTULO, SE TE PEDIRÁ QUE INSERTES EL SEGUNDO DISCO DE RESIDENT EVIL 4. Abre la tapa de tu GameCube (sin apagar el GameCube), saca el disco 1, e inserta el disco 2. Cierra la tapa y el Juego continuará.



Bienvenido seas a "La Isla". Has dejado atrás a los Monjes y a los Campesinos. Sin embargo, conocerás a un tipo de Ganado más poderoso: Los Soldados, o mercenarios de Lord Saddler.

Por cierto, ahora, más que nunca, es esencial que tomes en cuenta tus Municiones, ya que es muy fácilmente quedarse sin balas. Ten especial cuidado en cómo gastas las del Rifle, ya que próximamente jugarán un Rol importante. Sí, si no tienes el Rifle lo necesitarás comprar. Es un requisito para este capítulo.



Después de salir del bote, avanza por el camino. Presiona el botón <A> cuando sea necesario para saltar a la siguiente parte del camino. Cuando llegues a la intersección en la que puedes tomar el puente de madera de la derecha o seguir por el camino de la izquierda, toma el de la izquierda. Al final de este camino encontrarás una roca que puedes escalar. Hazlo dos veces para llegar a unas cajas que contienen Pesetas y una Emerald.



La Emerald es como el Spinel y Velvet Blue, aunque es más valiosa.

Regrésate a la intersección y ahora toma el puente de madera. Sigue el camino y no Saltes hacia el complejo militar. Cuando te acerques a donde tienes que saltar iniciará una escena involucrando a una Ashley suplicando auxilio. Ignórala por el momento. Voltea hacia arriba y dispárale al faro de "búsqueda" y "reconocimiento". Una vez que hayas destruido el faro, salta hacia el complejo.

Si sigues hacia el frente (hacia la derecha de la casa) encontrarás un Soldado. Mátalo sin avanzar. Regrésate al inicio del complejo, agarra las balas para la Handgun que están sobre las cajas, y avanza por la izquierda. Iniciará una escena. Él vendría a ser la versión actualizada de Dr. Salvador. En vez de utilizar una sierra eléctrica, ahora utiliza una ametralladora de alto poder. Y cuidado, ya que daña bastante.

Tan rápido se acabe la escena en la que se te muestra al soldado con la ametralladora, cúbrete detrás de la pared de la derecha y espera a que tenga que recargar el cartucho (esto será cuando te deje de disparar). Inmediatamente sal de detrás de la pared, pon el Rifle, y dispárale en la cabeza. Continua disparándole en la cabeza hasta que lo mates (Si lo haces correctamente, no necesitarás cubrirte ya que no podrá disparar mientras le disparas). Ten en cuenta que el Rifle o la Magnum son el arma a utilizar, ya que la Shotgun no tiene el mismo efecto.

Corre rápidamente hacia el Soldado de la Ametralladora y agarra las 15,000 Pesetas de recompensa. Luego pon tu mapa, y dirígete hacia la estructura en la parte Norte de la zona. Dicha estructura (es un cuarto) tiene una escalera por la cual subirás para llegar al techo. Luego te voltearás para ver hacia la escalera y le darás un cuchillazo a todo soldado que intente subir. De esta manera no gastarás municiones (Si crees que tienes muchas municiones, entonces en vez de pegarles con el cuchillo dispárale) y te encargarás de todos los soldados de esta zona a excepción de uno que tiene un arco y al que tendrás que ubicar para matar.

Una vez que hayas matado a todos los Soldados, dirígete a la puerta que está en el Este de la zona. Examina el artefacto que está a la izquierda de la puerta para activar un láser. Regrésate al techo de la estructura del norte y presiona el botón <A> cuando estés al lado del espejo con forma del signo de los Iluminados. Mueve con la palanca el espejo, con el objetivo de hacer que el láser le pegue al otro espejo de la zona. Ya que estés iluminando dicho espejo, presiona el botón <B> para dejar ese espejo, y ve a donde está el siguiente (En la estructura Sudeste; sube la escalera para llegar a él).

En el techo donde está el segundo espejo encontrarás balas para la Magnum. Agárralas, y luego apunta el espejo hacia la ranura a la derecha de la puerta que necesitas abrir. Esto hará que se abra dicha puerta. Bájate, agarra la Hierba Verde en la estructura del Sudoeste, y luego prosigue hacia la puerta. Antes de llegar a ella, donde están los costales encontrarás balas para la TMP.

Pasa por donde abriste la puerta. Detrás de los costales encontrarás balas para la Shotgun. Sigue por el corredor, y presiona la combinación de botones cuando se te indique para evitar la muerte. Posteriormente destruye los dos barriles de la derecha para obtener una Hierba Verde. Cruzarás un puente y te enfrentarás a dos soldados más. Mátalos, y antes de subir por la escalera, agarra las balas para la Shotgun que están al fondo.



5.1

```

=====
=RE4=             =RE4=             =RE4=             =RE4=
=====

```

5.1

En el casillero/locker cercano encontrarás Pesetas. Avanza por el corredor oscuro. Cuando te acerques a la siguiente puerta escucharás las teclas de un piano (su efecto es asustarte). Cerca hay un congelador que puedes abrir para agarrar una Incendiary Grenade.

Abre la puerta. Da unos pasos y saldrá de la izquierda un Soldado para atacarte. Mátalo, y ve hacia la izquierda para agarrar la Hierba Verde que está sobre la mesa, y abrir el maletín para obtener balas para la Shotgun.

Sigue explorando la zona. Cuando llegues a la cocina/carnicería, pon la Shotgun y dispárale al hombre que salga del Horno cuando te acerques a él. Después del horno encontrarás unos lavabos, en los cuales hay una Granada. Abre la puerta.

5.1

```

=====
=RE4=             =RE4=             =RE4=             =RE4=
=====

```

5.1

--> Ítems Importantes: Hierba Amarilla, Red Stone of Faith

Ahora estarás en lo que llamaremos el cuarto de Supervisión vía Circuito Cerrado. Por cierto, no le prestes atención a los gritos de Ashley. Dando unos pasos podrás ver, a través de las rejillas de la izquierda, a un Soldado musculoso. Dispárale con el Rifle en la cabeza para matarlo de un tiro. Luego voltea a ver hacia abajo. Dispárale al otro hombre Musculoso, y al que te tira flechas (si no aparece, camina un poco y búscalos).

No abras la puerta que está en este nivel. En vez de eso baja las escaleras (si los dos Soldados que mataste te dejaron algo, agárralos). Una vez que hayas bajado las escaleras, date una media vuelta, ya que dos soldados vendrán de arriba e intentarán matarte. Después de encargarte de ellos, explora el área, agarrando la Hierba Amarilla y las Pesetas que están en los barriles detrás de las escaleras. No se te olvide abrir el maletín y agarrar la Red Stone of Faith.

Regresa al nivel de arriba y abre la puerta que está en el corredor. Entrarás a un cuarto en el que escucharás más fuerte los gritos de Ashley. Agarra las balas para la Handgun que están en frente, y luego avanza hasta que inicie la escena.

Pobre Ashley... Va a perder su virginidad (Claro, esto es si no la había perdido antes). En fin, avanza por la puerta.

5.1

```

=====

```





Hasta donde yo sé, la mayoría de los Regeneradores hospedan un número de Plagas de tipo sanguijuela.

Para matar al Regenerator, cada una de estas Plagas de tipo Sanguijuela debe de ser exterminada.

Para finalizar, busca en la parte trasera del cuarto a una persona tirada. Examínala para obtener la "Card Key". Muévete un poco e iniciará una canción de miedo y escucharás a algo romperse. Voltea a ver hacia la puerta y espera... Un Regenerator (la cosa sobre la que leíste en el Memo de Luis) (De aquí en adelante, se les llamará "Regenerador") caminará hacia ti. Saca la escopeta y espera a que se te acerque, y cuando esté a unos pasos de ti, dispárale en la pierna (con la escopeta). El Regenerador se caerá al suelo: Éste es un buen momento para correr a la puerta y abrirla, de tal manera de que te regreses al corredor de la clínica (NO puedes matar al Regenerador todavía, así que no desperdicies tus municiones).

5.1

```
====~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~====  
=RE4=           =RE4=           =RE4=           =RE4=  
====~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~====
```

5.1

Los Regeneradores están sueltos en el hospital, y todavía no los puedes matar, así que tendrás que emplear una maniobra de esquivación. Camina lentamente (no hay prisa ni necesidad para correr), y en la segunda esquina te encontrarás con un Regenerador. Dispárale en la pierna y corre.

Tu destino ahora está siguiendo el corredor hasta que llegues a una puerta-reja, la cual abrirás, y después de atravesarla te meterás por el primer acceso a tu derecha (está iluminado de azul) y examinarás la puerta. Cuando se te pida escogerás la "Card Key", y abrirás la puerta.

5.1

```
====~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~====  
=RE4=           =RE4=           =RE4=           =RE4=  
====~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~====
```

5.1

--> Ítems Importantes: Waste Disposal Card Key

A este cuarto lo llamaremos "El Congelador", pues sirve para congelar a los Regeneradores.

Agarra las balas del Rifle que están a tu izquierda. Luego ve hacia tu derecha y métete al cuartito que queda hacia el Sudeste. Inmediatamente después de entrar a él verás algo parecido a una máquina de cobrar. Examínala y utiliza tu "Card Key" para convertirla en una "Waste Disposal Card Key".

Al fondo de este cuartito está una máquina que apagarás para detener el proceso de "congelamiento" del cuarto. Posteriormente saldrás de este cuartito y te meterás al que está en el Noreste (uno que tiene una Plaga).



Si requieres salvar/guardar el Juego, baja las escaleras y hazlo en la máquina de escribir.

En el segundo piso (donde está el corredor de la clínica), sigue el corredor hacia el Noroeste (Donde está iluminado de rojo). Ahí utilizarás la Waste Disposal Card Key para abrir la puerta.

5.1

```
=====
=RE4=              =RE4=              =RE4=              =RE4=
=====
```

5.1

--> Ítems Importantes: Hierba Amarilla

Al fondo de este corredor encontrarás balas para la TMP. A la derecha hay un cuartito de "control". Agarra la Hand Grenade que está en el suelo, y luego procede a operar la palanca de basura (En el panel que está en el centro).

Esto es muy similar a controlar las máquinas esas en la vida real que agarran algo (usualmente un mono de peluche). Con la palanca del control del GameCube moverás la "Mano" de la máquina, y luego con el botón <A> la "Mano" descenderá donde está su sombra y agarrará lo que encuentre. Tienes tres oportunidades, y te puedes deshacer de hasta tres de los cuatro soldados.

Una vez que pierdas el control de la Mano, voltea hacia la puerta y dispárale a el/los soldados que entren. Una vez que los hayas matado, abre la puerta y descende las escaleras. En la zona de la basura agarra la hierba verde, y procede. Eventualmente llegarás a un cuarto con varias computadoras. Aquí agarra las balas para la Shotgun y la Hierba Amarilla. Abriendo un casillero/locker obtendrás una Flash Grenade. Abre la siguiente puerta.

5.1

```
=====
=RE4=              =RE4=              =RE4=              =RE4=
=====
```

5.1

No le prestes atención a los gritos de Ashley. Avanza por el corredor hasta que veas una caja roja en la pared. Ábrela para obtener balas para la Handgun. Cuando llegues a la esquina iniciará una escena. Tendrás que derrotar a esos dos Hombres Musculosos sin dañar a Ashley (con esto me refiero a que no utilices granadas). Como siempre, basta un tiro a la cabeza con el Rifle para matarlos.

Dado que todavía no puedes rescatar a Ashley, procede por la siguiente puerta.

5.1

```
=====
```







desde la esquina a los Soldados que tienen las Ballestas, y luego encárgate de los otros Soldados que vengan hacia ti. No hay ningún ítem nuevo en este cuarto, así que procede hacia la siguiente zona, la cual es en la que se encuentra Ashley.

5.1

```
=====
=RE4=          =RE4=          =RE4=          =RE4=
=====
```

5.1

Inmediatamente da vuelta a la izquierda y abre la puerta que está al final del corredor. Se te pedirá que utilices un ítem: Storage Room Card Key. Entra al cuartito en el que está encarcelada Ashley, y sigue el corredor hasta que inicie la escena.

```

~::~:~::~:~::~:~::~:~::~:~::~:~::~:~::~:~::~:~::~:~::~:~::~:~::~:~::~:~::~:~::~:~::~:~::~:~::~:
-  _
| \ |    /|
|_ / |___ / |
| \ |    /_ |
| \ |___ |

```

V.52 - Capítulo 5.2

¿Acaso habría sido mejor no rescatar a Ashley? Así ya no te estaría molestando mientras tu luchas por la supervivencia de los dos. Ahora solamente falta buscar la forma de salir de este lugar.

5.2

```
=====
=RE4=          =RE4=          =RE4=          =RE4=
=====
```

5.2

Agarra las Shotgun Shells que están sobre la caja. Avanza e iniciará una escena. Agarra el Avión de Papel que está en el suelo y léelo:

Avión de Papel

Quizá ya lo descubriste, pero podrías salir de aquí si utilizas el ducto que se utiliza para procesar los desechos.

Obviamente, por la marca del lápiz labial, puedes inferir que Ada te mandó el avión de papel. Como te mencionó, necesitas dirigirte hacia el basurero (Donde moviste la "garra" e intentaste lanzar a la basura a los Soldados.

Cuando salgas del cuarto de encarcelamiento, ten cuidado, ya que hay varios soldados esperándote, incluyendo a uno Musculoso. Lo ideal sería primero matar al Musculoso con un disparo del Rifle a la cabeza, y luego encargarte de los demás con la Escopeta. Por cierto, usualmente salen Plagas de los soldados en este cuarto.

Abre la puerta que está en el Oeste.

5.2

====~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~====  
=RE4=                                 =RE4=                                 =RE4=                                 =RE4=  
====~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~====

5.2

Tan rápido entres a este cuarto te tendrás que enfrentar a los Soldados que te atacarán. Ten especial cuidado con el que tiene la Ballesta (suele estar en el extremo opuesto del cuarto); mi recomendación es que lo mates a él primero. Dando unos pasos iniciará una escena, en la cual un Soldado presionará un botón. No le prestes atención, y dedícate a matar a los soldados.

Una vez que hayas matado a todos, acércate a donde están las consolas y presiona el botón del centro. La puerta se abrirá, y entrarán varios Soldados. Encárgate de ellos.

Ahora procede por la puerta que abriste con el botón. Una vez que bajas abre la puerta para entrar al Basurero. Agarra la Emerald del bote más cercano a ti, y caminando un poco iniciará una escena en la que Leon obligará a Ashley a hacer algo que no quería.

5.2

====~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~====  
=RE4=                                 =RE4=                                 =RE4=                                 =RE4=  
====~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~°~====

5.2

Resulta que Ashley cayó al lado de un Regenerador Iron Maiden. Si hubiese caído encima de él, habría habido varios problemas (imagínate caer encima de un cactus). Esperemos que no lo haya despertado.

Camina hacia adelante hasta que te encuentres una palanca en la pared. Acciónala. Iniciará una escena; el Regenerador se ha levantado. Como te mencioné, este Regenerador es de tipo "Iron Maiden", así que cuenta con 4 Plagas al frente y una en la espalda, así que tendrás que dispararle en la pierna para que se caiga y te permita matar a la última Plaga.

Los Iron Maidens te dejan 20,000 Pesetas, así que agárralas (Cómo decir no a dinero fácil?). Pasa por donde levantaste la reja para acceder a una sección con balas para el Rifle. Puedes accionar la palanca que está cerca de la reja que levantaste para hacer que se baje de nuevo, y luego accionar la que sigue para levantar la segunda reja, cruzarla, y accionar la última palanca para bajar la segunda reja de vuelta (cuando ya hayas cruzado).

Camina hasta que llegues a un contenedor rojo. Empújalo junto con Ashley

(Para hacer esto simplemente ten a Ashley en la función de "Seguir", y empieza a empujar el contenedor; ella pronto te ayudará). El contenedor se caerá al agua y formará un puente. Del otro lado mete a Ashley en el contenedor gris. Luego voltea a ver hacia el puente por el que no haz cruzado. Ahí hay otro Iron Maiden. Ya sabes el método para eliminarlo.

Dile a Ashley que te siga, agarra las 20,000 Pesetas del ahora muerto Iron Maiden, y cerca habrá una Hierba Verde y balas para el Rifle. Avanza hasta que encuentres un segundo contenedor rojo. Con Ashley empújalo hacia un lado, y abre la puerta en el corredor al que entrarás.

5.2

```

=====
=RE4=              =RE4=              =RE4=              =RE4=
=====
  
```

5.2

Dile a Ashley que se quede, y mata a los dos Soldados normales y al Soldado musculoso. Luego dile a Ashley que te siga. Destruye los barriles para encontrar balas para la Shotgun. Avanza por el corredor, agarrando la Hierba Verde y abriendo la reja para continuar. Luego entrarás a un pasillo cilíndrico, desde el cual te tendrás que tirar hacia la zona con un pozo de lava en su centro.

Después de tirarte hacia la zona con el pozo de lava en el centro, Ashley te acompañará y señalará un hueco en la pared. Inmediatamente después entrarás varios soldados al cuarto. Lo que recomiendo que hagas es que esperes a que se pongan los soldados amontonados en frente de ti, lances una Flash Grenade para atontarlos, y luego saques la Shotgun y les dispares calculando el ángulo que haga que los soldados salgan volando y caigan en el pozo de lava (matándolos instantáneamente).

Es importante que sepas que aquí seguirán cayendo soldados, y es muy tardado y costoso (en cuanto a municiones) matar a todos. Por esta razón, después de tirar al primer grupo de soldados a la lava, corre hacia el cuarto de control que está en el otro extremo, y adentro examina los controles; se te pedirá que escojas quien va a controlar el mecanismo. Pon que Ashley y salte del cuarto de control. Entretiene a los soldados, disparándoles y aventándolos a la lava cuando sea posible, mientras que Ashley opera la máquina. Le tiene que pegar tres veces a la pared con la bola esa (Se tarda un poco entre cada golpe), tiempo en el que tu te dedicarás a matar a los Soldados. Cuando la pared se destruya entra al cuarto de control, agarra las balas para la Handgun y la hierba roja, y corre hacia la puerta que revelaste al romper la pared (Asegúrate que Ashley te esté siguiendo). Abre dicha puerta.

5.2

```

=====
=RE4=              =RE4=              =RE4=              =RE4=
=====
  
```

5.2

--> Ítems Importantes: Hierba Amarilla

En frente de ti hay una compuerta. Detrás de ella está un Regenerador



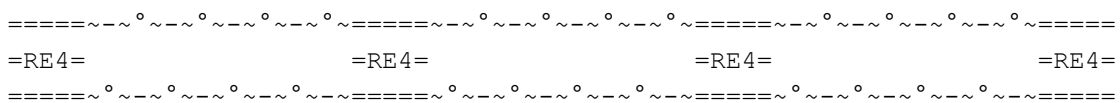
relájate (no le disparas) y observa como atropella a los Soldados y luego se vuelca por si solo.

Eventualmente llegarán a una plataforma sobre la cual Ashley se detendrá, y te señalará a una palanca. Salta para abajo y sube cualquiera de las dos escaleras. (NOTA: Lo siguiente se hace lo más rápido posible) Arriba dispárale con la escopeta una vez a los Soldados que están al fondo del corredor, y luego date media vuelta y tírate para regresar al camión. Te subirás a su cajuela y le dispararás a todo aquel que se suba al camión con la intención de matar a Ashley.

Una vez que hayas matado a todos, salte del camión y sube la escalera. Agarra las balas para la TMP y la Hierba Verde que están donde te deja cada escalera, y luego avanza a la parte central para jalar la palanca. Aquí mismo hay varias cajas, de las cuales obtendrás más balas para la TMP y balas para la Handgun (o Shotgun, varía).

Regresa y súbete al camión. La plataforma subirá y Ashley volverá a conducir. Ahora ponte lo más cerca a Ashley que puedas y dispárale con la Shotgun a todo aquel que se suba a la cajuela. Eventualmente escucharás el claxon (pip-pip) de otro camión. Cuando esto pase, voltea hacia adelante (hacia donde estás conduciendo) y dispárale al camión que te intenta chocar de frente hasta que se incendie (recomiendo utilizar el rifle o la escopeta). Las maniobras de evasión de Ashley son asombrosas pero algo torpes...

5.2



5.2

Agarra las Handgun Bullets y procede por la puerta. Entrarás a un cuarto con el Mercader y una Máquina de Escribir. Primero examina los muebles para encontrar Pesetas y una Hand Grenade. Sobre una de las sillas encontrarás balas para la Shotgun. Abre el maletín y agarra la Green Stone of Judgement.

Realiza las transacciones que requieras con el mercader, y luego Guarda/Salva el Juego si lo crees necesario. Abre la puerta para terminar el Capítulo.

| \ | \_\_\_\_\_ / |  
|\_ / |\_\_\_ / |  
| \ | /\_\_\_|\_  
| \ |\_\_\_\_\_ |





espéralos y mátalos (recomiendo que te pongas en la parte izquierda, debajo de lo que sería las escaleras.

Sube las escaleras que siguen, y mata a los soldados que ahí encuentres. Abre el casillero/locker para encontrar Pesetas. Sobre la mesa agarrarás balas para la Shotgun. Regresa al nivel de abajo y abre la puerta del Oeste para entrar a un almacén con pesetas y una Flash Grenade. Regrésate al cuarto con las máquinas y abre la puerta del Sur.

5.3

```
=====
=RE4=          =RE4=          =RE4=          =RE4=
=====
```

5.3

Sigue el corredor y abre la puerta. Entrarás a una zona grande, pero por el momento solamente puedes agarrar las balas para la Shotgun que están adelante de ti y luego subirte al elevador que está en un lado del cuarto.

Después de utilizar el elevador, camina hacia adelante para que inicie una escena interactiva (con esto me refiero a que necesitas presionar la combinación de botones). En total necesitarás presionar 6 veces la combinación de botones indicada en pantalla, y después de eso se te pedirá que presiones un botón rápidamente, el cual puede cambiar en unos segundos a otro botón. Claro, si fallas en cualquiera de estas cosas morirás instantáneamente. Es muy difícil poner atención a la combinación y poner atención a la escena, así que tendrás que darle prioridad ya sea a la escena o a los botones.

Lo que se dice en la escena: Krauser es el responsable del secuestro de Ashley. Resulta que Leon y Krauser eran compañeros, pero al parecer "murió" dos años antes en un accidente de helicóptero. Secuestró a Ashley para ganarse la confianza de Lord Saddler, y todo esto para la Corporación Umbrella (supuestamente en banca rota y destruida, según lo que dice el juego al inicio). Claro, lo de la Corporación Umbrella, responsable de la creación del virus T que creó a los Zombis en los demás juegos, lo dice por accidente Krauser en la emoción de la batalla.

Si presionaste todas las combinaciones correctas, Ada Wong te salvará. Cuando vuelvas a tener control de Leon, busca el acceso de la escalera que te permite saltar hacia abajo. Ya que estés en la plataforma de abajo, busca la puerta y ábrela.

5.3

```
=====
=RE4=          =RE4=          =RE4=          =RE4=
=====
```

5.3

--> Ítems Importantes: Elegant Headdress

Acércate a la siguiente puerta y ésta se abrirá automáticamente. Caminando un poco más allá de la puerta aparecerán unos lasers. Espera a que se abra un hueco por el que quepas, y atraviésalos. Haz lo mismo con el segundo grupo de lasers que aparezcan. Sin embargo, esta vez le tendrás





```

|1   |XXXX|   |XXXX|   HHH   B: Puerta se abre al dispararle a "2"
|AAAA|XXXX|   |XXXX|   |       H: La puedes abrir al activar ambos "@"
|   |XXXX| ! |XXXX|   |       %: Hierba Verde
|_@_|_____|_____|B   |       &: Balas para la Shotgun
|   |%_____| 2B_____|

```

Cuando inicie la batalla, dispárale a "Eso" en la cabeza utilizando la Shotgun si es que está en la plataforma. Sigue disparándole en la cabeza hasta que se caiga hacia atrás. Si después de esto se levanta, vuelve a dispararle a la cabeza. Repite esto hasta que salte al techo.

Una vez que salte al techo necesitas ir hacia el "1" indicado en el esquema. Ahí encontrarás una luz verde. Dispárale para abrir la reja indicada con las "A"s. Después prosigue hacia la "@" cercana y presiona el botón en dicha consola.

NOTA: Si "Eso" cae a la plataforma, dispárale en la cabeza hasta que se regrese al techo.

Lo siguiente es ir a "2" y dispararle a la luz verde para quitar "B". Luego avanzarás hacia la siguiente "@", la cual se encuentra hacia el Norte, y la presionarás. A partir de esto tendrás 30 segundos para ir a "H" y abrirla para ir a la siguiente zona enrejada.

#### Jefe: It (Eso) - Parte Enjaulada 2

Esquema de la zona:

LLAVE/LEYENDA:

```

|@_____ &|   !: Aquí Apareces
|_____ |   C: Se cerrará cuando la cruces
|XXXXXXXXXX|BBBB2XXXX| |   1: Ubicación de Luz Verde que abre "A"
|XXXXXXXXXX| |XXXX| |   A: Reja se abre al dispararle a "1"
H_____3C |XXXX| HHH 2: Ubicación de Luz Verde que abre "B"
H ! _____C |XXXX| HHH B: Puerta se abre al dispararle a "2"
| |XXXX| |XXXX|_____| |   3: Dispárale a esta luz para abrir "C"
| |XXXX| |XXXX| @ |   @: Consola que debes de Activar (Son 2)
| _____| A_____ |   H: La puedes abrir al activar los dos "@"
| _____|1____A_____ |   %: Incendiary Grenade
|_____ |   &: Hand Grenade

```

Desde donde apareces avanza hacia adelante. Una reja se cerrará y quedarás atrapado con "Eso". Dispárale a la cabeza para hacer que se retire al techo. Posteriormente dispárale a "1" para abrir "A", y ve a activar la consola "@". Regrésate y dispárale a "2" para abrir "B" y dirigirte hacia el Oeste y activar la segunda consola "@". Para finalizar dirígete hacia la puerta.

#### Jefe: It (Eso) - Parte Enjaulada 3

Esquema de la zona:

LLAVE/LEYENDA:

```

|_____ B |2_____ |
|_____ B3 |_____ |   !: Aquí Apareces
| |XXXX|_@_|XXXX| |   1: Ubicación de panel, que además abre "A"
| |XXXX|XXXX|XXXX| |   A: Reja se abre al activar "1"
H A _____|XX| HHH 2: Desde aquí dispara a "3"
H ! |XXXX|XXXX| |XX| HHH 3: Luz que abre "B"

```

|  |       |       |       |  |                                       |
|--|-------|-------|-------|--|---------------------------------------|
|  | _____ | XXXX  | XX    |  | B: Reja se abrirá al dispararle a "3" |
|  |       | XXXX  | XX    |  | @: Consola que debes de Activar       |
|  |       | XXX   |       |  | H: La puedes abrir al activar "@"     |
|  | _____ | 1 XXX | _____ |  |                                       |

Primero te dirigirás hacia "1", el cual es el primer panel y también sirve para abrir a "A". Cuando salga "Eso", dispárale a su cabeza (no le dispares a las tenazas que le saldrán; su punto débil sigue siendo su cabeza) hasta que se vuelva a ir al Techo.

Ve a "A"; notarás que ya se quitó la reja, por lo cual te puedes meter por dentro de los contenedores y dirigirte a "2". Desde "2" disparas hacia "3" para abrir "B". Para llegar a la consola necesitarás regresarte por dentro de los contenedores y pasar por "B" que abriste al dispararle a "3". Presiona la consola, y luego dirígete a "H".

Cuando abras "H", ve la escena y luego hazte para adelante y presiona el botón <A> para saltar al gancho.

Jefe: It (Eso) - Parte 4 (Zona Grande)

Como podrás haber adivinado, todavía no matas a "Eso". Camina hasta que inicie una escena en la que "Eso" hace su regreso triunfal. Cuando tengas control de Leon, date una media vuelta y corre hacia la Hierba Verde y balas para la Shotgun tiradas en el suelo. Después prosigue por el camino en el que estás hasta que llegues a un barril rojo. Pásalo y date una media vuelta para ver el barril. Notarás que del lado opuesto del barril hay una reja. Al lado de ella hay una palanca. Si "Eso" todavía no llega, acciona la palanca para abrir la reja (pero no te metas al acceso). Espera a que "Eso" se acerque al barril y explótalo.

Ahora cruza donde estaba la reja y acciona la palanca que encontrarás para bajar la reja. Notarás que has creado una barrera entre "Eso" y ti. Desde tu posición actual, saca la Shotgun y dispárale a la cabeza a "Eso". Repite hasta que se tire al suelo, aparentemente muerto.

NOTA: Si te rompe la reja, empieza a seguir el túnel; encontrarás otro barril rojo y otra reja (y balas para la Handgun). Repite el procedimiento. Si ya de por sí te tumba la segunda reja, entonces le disparas dos veces y corres. Le vuelves a disparar dos veces y corres otra vez. Repite esto hasta que finja estar muerto.

"Eso" no estará muerto. Acciona la palanca y regresa a la zona grande, presionando los botones indicados para esquivar. Lo más común es que después de hacerse el muerto se sumerja al suelo. Simplemente esquivalo con la combinación de botones, y cuando salga de la tierra dispárale (no requerirá mucho para morir). En dado caso que no decida sumergirse, entonces emplea la técnica que mencioné en el párrafo anterior en "NOTA".

Agarra las 50,000 Pesetas que te deja Eso. Busca la puerta y ábrela. Eventualmente llegarás a unos escalones. Detrás de ellos hay una Hierba Verde. Sube los escalones y busca el teleférico. Súbete a él y utilízalo.

Cuando te bajes del teleférico (después de utilizarlo) encontrarás una Hierba Verde. Si requieres salvar/guardar el juego, puedes regresarte a la zona en la que está el Mercader con la Máquina de Escribir.





de los lados mientras dispara; cuando recargue su arma, avanza a la siguiente columna. Repite hasta que te acerques al cuartito, momento en el que descenderá para pelear mano a mano. Utiliza la "Técnica de Pelea" hasta que se retire.

Entra al cuartito que está en frente de ti. Aquí encontrarás un First Aid Spray y balas para la Shotgun. Espera hasta que veas a dos robots voladores por las ventanas. Dispáralos (usualmente un disparo de la Shotgun basta para destruirlos). Sube la escalera para encontrar balas para la TMP. Baja la escalera y sal del cuartito. Ahora dirígete hacia el Este. Eventualmente entrarás a una torre (checa los bloques de la derecha para encontrar una Hierba Verde), con unos escalones que subirás.

Cuando llegues a arriba iniciará una escena. Obtendrás el "Piece of the Holy Beast, Panther". Luego tendrás que pelear contra Krauser. Vete a la esquina Noreste (para que no te llegue por detrás Krauser) y emplea la "técnica de pelea" hasta que decida irse. Cuando se ponga en el techo, saca la Shotgun y dispárale. En este cuarto hay una hierba Roja y balas para la Handgun.

Después de retirarse aparecerá una Estatua en la parte Sur del cuarto. Ve a ella y empújala hacia el Norte, y luego hacia el Oeste, de tal manera de que la metas en el cuadro blanco sumido en el piso. Esto hará que puedas acceder a la manija que abre la reja, ubicada en la parte Norte del cuarto. Acciona la palanca para abrir la reja, y baja la escalera y dirígete hacia el Oeste, teniendo como objetivo la reja que está al lado del cuartito, en la parte central del mapa. Cuando te acerques a ella, ten mucho cuidado en la esquina ya que Krauser te estará esperando (Ya sabes, utiliza la "Técnica de Pelea" hasta que se vaya). Acciona la palanca al lado de la reja para abrirla, y luego tírate hacia abajo por donde estaba la reja.

En frente de ti hay una Hierba Verde y más balas para la TMP. Pon tu mapa y ve el camino que debes de seguir. Solamente ten cuidado con los Robots mientras lo haces (Un disparo de la Shotgun es suficiente para destruirlos). Llegarás a otra torre, con una Hierba Amarilla en su base. Agárrala.

Sube las escaleras hasta que llegues al techo. Explorando la parte exterior de la torre encontrarás la siguiente pieza, "Piece of the Holy Beast, Eagle". Iniciará otra escena, y la batalla final contra Krauser. No se te olvide presionar el botón o combinación de botones correcta.

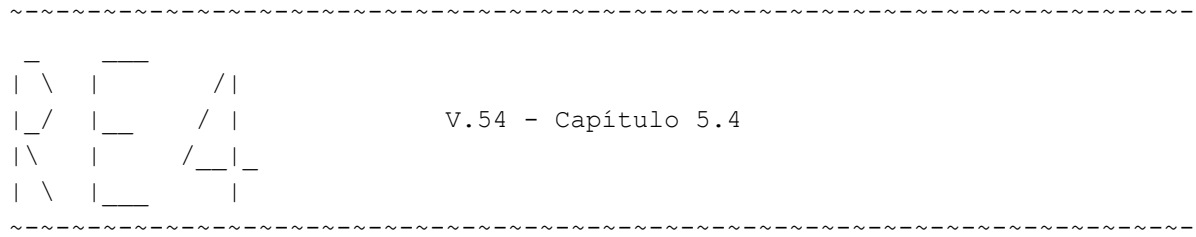
La cosa en su brazo es un escudo, así que no le dispaes a su cuerpo cuando se esté cubriendo. La técnica a seguir es la siguiente: Le disparas a las piernas de Krauser con la Shotgun, hasta que se caiga al suelo. Notarás que cuando hace esto deja al descubierto su cara. Simplemente dispárale a su cabeza (Si tienes la Magnum, este es el momento para usarla; si no, acércatele un poco y dispárale a su cabeza con la Shotgun). Cuando se levante, vuelve a dispararle a sus piernas, y REPITE todo el procedimiento. Por si no te diste cuenta, tienes un límite de tiempo, así que no lo desperdicies.

Consideraciones: Si te pones en un borde de la torre, existe la posibilidad de que te tire si te golpea; tendrás que presionar la combinación de botones para subir. Sin embargo, estando en una esquina tienes la seguridad de que no te atacará por detrás. En la torre de al lado encontrarás una Hierba Verde y balas para la Magnum.



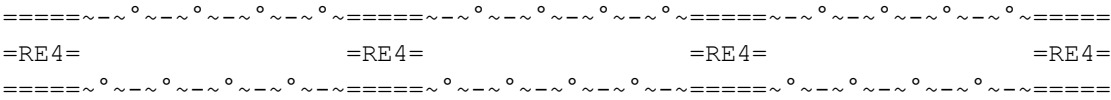
Cuando derrotes a Krauser, no festejes, ya que el contador sigue.  
Obtendrás su pieza: "Piece of the Holy Beast, Serpent".

Dirígete a la torre por la que subiste (la del Oeste) y baja las escaleras. Toma el primer acceso que veas y salta hacia abajo. Pon el mapa para ubicar la puerta roja del Noroeste y examínala. Tendrás que colocar las piezas de la "Holy Beast" una por una. Abre la puerta una vez que hayas colocado las tres piezas.



Estadísticamente hablando, el capítulo anterior fue un capítulo muy difícil, ya que te enfrentaste a un jefe cada tres zonas. Krauser, cuya intención era revivir a Umbrella, ha muerto. Las intenciones de Ada Wong siguen siendo un misterio. ¿Se puede confiar en ella?

5.4



--> Ítems Importantes: Hierba Amarilla

Agarra la Hierba Verde que está cerca. Si sientes la necesidad de guardar/salvar el juego cada vez que tienes la oportunidad, hazlo. Camina más y Lord Saddler se comunicará contigo para agradecerte por matar a Krauser. Sigue caminando más y... ¡llegará ayuda! Ahora tendrás un helicóptero militar apoyándote.

Después de la escena sangrienta en la que el helicóptero mató a varios Soldados, empieza a caminar hasta que veas a un Soldado tomar control de una torreta e inicie a dispararte. Cuando esto pase, cúbrete detrás de la columna de la derecha y espera a que Mike, el encargado del helicóptero, lo explote.

Una vez hecho esto, agarra las balas para la Shotgun dentro de la casa de acampar de la izquierda, y las Green Herbs y Magnum Ammos que están al lado de la casa (puede ser que estén dentro de barriles). Camina lo más pegado hacia el Oeste/izquierda que puedas, hasta que inicie una escena más en la que varios soldados salen de la parte superior de una casa.



















007. The Mercenaries

The Mercenaries es un mini-juego en el que intentarás matar la mayor cantidad de Ganados dentro de un tiempo límite. Recomiendo que cheques los videos en la siguiente página si es que quieres ver estrategias para obtener un excelente puntaje en The Mercenaries:

[http://www.stuckgamer.com/gui\\_res\\_evil\\_4\\_03.shtml](http://www.stuckgamer.com/gui_res_evil_4_03.shtml)

008. Preguntas Frecuentes (FAQ)

Ésta es la sección de Preguntas Frecuentes. Aquí podrás encontrar la respuesta a preguntas que comúnmente surgen al jugar Resident Evil 4.

Si tienes una pregunta que no aparece aquí, me la puedes mandar al mail [luarfaqs@gmail.com](mailto:luarfaqs@gmail.com) para que la responda (y, en caso de que sea una pregunta interesante, la añada a esta sección; en caso de que la añada, se te dará el reconocimiento correspondiente. NOTA: Checar sección de "Contacto" antes de mandarme un e-mail).

- Por más que intento no puedo derrotar a un Jefe...

Los creadores de Resident Evil tomaron en cuenta que a ciertas personas se les podría hacer casi imposible matar a los Jefes. Por esa razón incluyeron el Rocket Launcher, que convenientemente lo puedes comprar a tu Mercader más cercano.

- ¿Qué conservo al terminar el Juego, e iniciar una nueva partida utilizando el archivo que guarde/salve al terminar el Juego?

Conservas absolutamente todo: Las armas que tienes, la cantidad de balas, los ítems, los ítems curativos, los ítems valiosos, etc. También conservas tu dinero, y la longitud de tu barra de vida. Las armas las conservas tal y como las tenías al completar el juego (el mismo nivel de poder, etc.). Como notarás, esto significa que la segunda vez que juegues, Resident Evil 4 posiblemente te será mucho más fácil.

- ¿Dónde se consiguen las municiones para el Mine Thrower?



- 04) Capítulo: 2.1  
Ubicación: Zona en la que te enfrentas a El Gigante  
Descripción: Está sobre unos troncos, en el extremo del área abierta.  
La puedes agarrar durante o después de la batalla contra el Jefe.
- 05) Capítulo: 2.2  
Ubicación: Cabaña en la que te enfrentas a los Campesinos junto a Luis.  
Descripción: Detrás de la escalera. La puedes agarrar durante o después del enfrentamiento en la cabaña.
- 06) Capítulo: 2.3  
Ubicación: Edificio en el que te enfrentas a Bitores Mendez.  
Descripción: La Hierba Amarilla se encuentra en el segundo nivel del edificio en el que te enfrentas al Jefe. La Hierba la puedes conseguir durante o después de la batalla, pero NO la podrás conseguir después de salir del edificio.
- 07) Capítulo: 3.1  
Ubicación: Zona con las Catapultas.  
Descripción: Adentro de la casa en el nivel más alto de esta zona (Usualmente hay un Monje con una máscara metálica en esta casa).  
La Hierba está dentro del cofre en dicha casa.
- 08) Capítulo: 3.1  
Ubicación: Zona en la que te enfrentas al primer Prisionero/Garrador.  
Descripción: La Hierba la puedes conseguir antes o después de la batalla contra Garrador, ya que no se encuentra en el sótano que conforma la prisión. La Hierba se encuentra dentro de un barril que está debajo del documento en esta zona, antes de llegar a las estatuas que escupen fuego.
- 09) Capítulo: 3.2  
Ubicación: Zona del Drenaje, con los Insectos que se hacen Invisibles.  
Descripción: Adentro de una de las celdas (En la parte en la que te aparecen varios Insectos Invisibles). Posiblemente tendrás que tumbar la puerta de la celda para encontrar la Hierba.
- 10) Capítulo: 3.2  
Ubicación: En el cuarto en el que te disparan con los Lanza-Cohetes.  
Descripción: Existe un cuartito que conecta al primer piso del cuarto (en el que te enfrentas a muchos Monjes y te disparan con Cohetes) con el segundo mediante una escalera. La hierba está en dicho cuartito, en el segundo piso, en una esquina.
- 11) Capítulo: 3.2  
Ubicación: En el Laberinto del Jardín (hay muchos perros).  
Descripción: En la parte Sudoeste de la zona, en un rincón sin salida. Para más detalles, consulta el Walkthrough, con la explicación de esta zona.
- 12) Capítulo: 3.4  
Ubicación: En el primer cuarto del capítulo, en el que eres Ashley.  
Descripción: La Hierba está al inicio del capítulo, en el pequeño cuartito en el que apareces, cerca de la Máquina de Escribir.
- 13) Capítulo: 4.1  
Ubicación: En el cuarto que interconecta al cuarto con las armaduras, al cuarto con la máquina trituradora, y al cuarto con los Insectos.  
Descripción: Por si todavía no te ubicas, es el cuarto en el que tienes

que poner el King's Grail y el Queen's Grail. La Hierba Amarilla está sobre la mesa en la parte Este del cuarto.

14) Capítulo: 4.1

Ubicación: Cuarto al que caes después de que Salazar te tira.

Descripción: Es el cuarto subterráneo en el que caíste después de la batalla contra los dos Garradors (Prisioneros). La hierba está al lado del Mercader.

15) Capítulo: 4.3

Ubicación: Zona subterránea arqueológica que permite entrar a la Mina.

Descripción: Por si todavía no te ubicas bien, es la zona con la Estructura extraña en un lado en la cual se encuentran dos Hombres con Sierra Eléctrica (En esta zona hay trampas de cacería).

La hierba amarilla está dentro de un barril en el segundo nivel de la estructura rara en la que se encuentran los Dr. Salvador (los de la Sierra Eléctrica).

16) Capítulo: 4.4

Ubicación: Dentro de la torre.

Descripción: La Hierba Amarilla se encuentra dentro del cuarto en el que apareces después de salvarte de la estatua y encontrarte con Salazar (en la escena en la que le lanzas el cuchillo a la mano).

Al acabarse la escena, dirígete hacia la izquierda y busca un cofre debajo de las escaleras. El cofre contiene la Hierba Amarilla.

17) Capítulo: 5.1

Ubicación: En el cuarto donde ves en la televisión a Ashley.

Descripción: Es en la zona en la que inicia la escena en la que Leon ve a Ashley a través de una televisión. En esta zona busca unas escaleras que necesitas bajar; hazlo y busca detrás de ellas para encontrar dos barriles. Uno de ellos contiene a la Hierba.

18) Capítulo: 5.1

Ubicación: Hierba Amarilla.

Descripción: En la zona del tiradero de basura (donde puedes manipular a la "garra" para tirar a los Ganados). Después de pasar por el basurero subirás unas escaleras y entrarás a un cuarto. La Hierba Amarilla está a plena vista, sobre la mesa. Es imposible no verla.

19) Capítulo: 5.1

Ubicación: En la zona de la Torre de Comunicaciones.

Descripción: La zona de la Torre de Comunicaciones se encuentra justamente después de la zona en la que combates al Regenerador que traía una Tarjeta (al Iron Maiden). La Hierba Amarilla se encuentra dentro de uno de los barriles que están al lado del Mercader, antes de tomar el elevador que te lleva al Cuarto de Comunicaciones.

20) Capítulo: 5.2

Ubicación: Zona con las compuertas, antes del cuarto del Camión.

Descripción: Esta zona es la que está justamente antes de la zona en la que te subes al camión por primera vez. Es la zona en la que hay varias compuertas y Regeneradores, y en la que Ashley se tiene que meter por debajo de una compuerta para abrirla. Después de dicha compuerta llegarás a una intersección. En la intersección está la Hierba Amarilla.

21) Capítulo: 5.3

Ubicación: Zona en la que peleas contra It (Eso).

Descripción: La zona se encuentra después de la zona del Mercader que

está pasando los láseres. Una vez que entres a la zona del Jefe It, la Hierba Amarilla está en el primer contenedor a tu izquierda. La puedes conseguir antes o después de la batalla.

22) Capítulo: 5.3

Ubicación: Zona de los campamentos de los Soldados.

Descripción: La zona está justamente después de la zona en la que peleas contra It, y antes de la zona en la que peleas contra Krauser. En dicha zona hay varias casas de acampar, y después del área en la que están colocadas, encontrarás una parte enrejada. La Hierba Amarilla está ahí.

23) Capítulo: 5.3

Ubicación: Zona de la batalla contra Krauser.

Descripción: La Hierba Amarilla solamente se puede agarrar durante la pelea contra Krauser. Después de encontrar la Piece of the Holy Beast, Panther, pasarás por una zona con Robots y luego entrarás a una Torre. La Hierba Amarilla está al inicio de esa torre.

24) Capítulo: 5.4

Ubicación: En la primera zona donde te ayuda el helicóptero.

Descripción: La Hierba está en un barril; para encontrarlo, dirígete a la estructura con la puerta cerrada que abres accionando el botón al lado de ella. Sin embargo, no cruces esa puerta. En vez de eso, busca una escalera detrás de esta estructura que te permite bajar a un túnel. Al salir de ese túnel verás la Hierba Amarilla (o el barril, en caso de que no haya sido destruido).

25) Capítulo: 5.4

Ubicación: En la zona de las celdas.

Descripción: En esta zona hay una máquina de escribir, y un corredor que contiene varias celdas. Sin embargo, del cuarto donde está la máquina de escribir, métete al corredor adyacente (no es el que da a las celdas) para encontrar la Hierba Amarilla.

26) Capítulo: 5.4

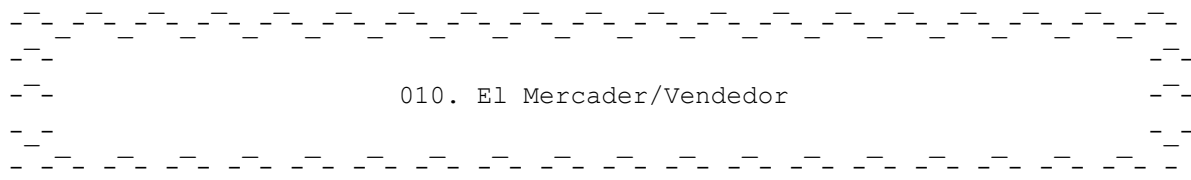
Ubicación: En la zona después de las celdas.

Descripción: Es la zona en la que te enfrentas a toneladas de Soldados, incluyendo a uno con una Ametralladora. En esta zona requieres recuperar una tarjeta para poder presionar las dos consolas y continuar. La Hierba Amarilla está en un barril en la área central de esta zona.

27) Capítulo: Final

Ubicación: Antes de llegar con el Mercader.

Descripción: La Hierba Amarilla se encuentra en la zona en la que inicias el capítulo. Sal del laboratorio y procede por las escaleras. Hasta arriba encontrarás la Hierba Amarilla, junto con la última nota del Juego.



010. El Mercader/Vendedor

011. Ítems Importantes

En esta sección encontrarás una lista de los ítems de Resident Evil 4, así como el lugar en el que puedes encontrar dicho ítem. Si el ítem se lo puedes comprar al Mercader, también se indicará el precio al que te lo vende.

Algunos de los ítems incluidos en esta sección son requeridos para avanzar dentro del juego.

Nota: Gracias a A I e x por la lista.

| Nombre                  | Ubicación                              |
|-------------------------|----------------------------------------|
| Black Bass              | En el agua                             |
| Black Bass (L)          | En el agua                             |
| Brown Chicken Egg       | Horno, casa Jefe del Pueblo; gallinas  |
| Camp Key                | De Hermana Bella                       |
| Castle Gate Key         | Zona de la puerta del Castillo         |
| Chicken Egg             | De Gallinas (ocasionalmente); víboras  |
| Dynamite                | En el vagón en la mina                 |
| Emblem (Right Half)     | Aldea con los riscos en el valle       |
| Emblem (Left Half)      | Aldea con los riscos en el valle       |
| Emergency Lock Card Key | De un enemigo, en la isla              |
| False Eye               | De Bitorez Mendes                      |
| First Aid Spray         | Diversos lugares; Mercader: 10,000 Pts |
| Flash Grenade           | Diversos lugares                       |
| Freezer Card Key        | En el cadáver, cuarto de autopsia      |
| Gallery Key             | De sacerdote rojo, en el Castillo      |
| Goat Ornament           | Galería del Castillo                   |
| Gold Chicken Egg        | De gallinas; Víboras                   |
| Golden Sword            | Dentro del castillo                    |

|                                  |                                         |
|----------------------------------|-----------------------------------------|
| Green Herb                       | Diversos lugares                        |
| Hand Grenade                     | Diversos lugares                        |
| Handgun Ammo                     | Diversos lugares                        |
| Incendiary Grenade               | Diversos lugares                        |
| Infrared Scope                   | Congelador en isla; Mercader: 4000 Pts  |
| Insignia Key                     | En la casa del Jefe del Pueblo          |
| Jet-Ski Key                      | Del último Jefe                         |
| Key to the Mine                  | En las ruinas, en un Pedestal           |
| King's Grail                     | Al final del arsenal del castillo       |
| Lion Ornament                    | En el cuarto de los dragones de piedra  |
| Magnum Ammo                      | Diversos lugares                        |
| Moonstone (Left Half)            | Laberinto del Castillo                  |
| Moonstone (Right Half)           | Laberinto del Castillo                  |
| Old Key                          | Choza en camino alternativo del Gigante |
| Piece of the Holy Beast, Eagle   | En pelea contra el Jefe en las ruinas   |
| Piece of the Holy Beast, Panther | En pelea contra el Jefe en las ruinas   |
| Piece of the Holy Beast, Serpent | En pelea contra el Jefe en las ruinas   |
| Platinum Sword                   | Dentro del castillo                     |
| Prison Key                       | Cuadro al lado de estatuas de caballo   |
| Queen's Grail                    | En el arsenal del castillo              |
| Red Herb                         | Diversos lugares                        |
| Round Insignia                   | Después de la cascada, en el pueblo     |
| Salazar Family Insignia          | Como Ashley, estatua sobre chimenea     |
| Scope (Mine Thrower)             | Mercader: 8,000 Ptas                    |
| Scope (Rifle)                    | Mercader: 7,000 Ptas                    |
| Scope (Rifle Semi-Auto)          | Mercader: 10,000 Ptas                   |
| Serpent Ornament                 | Como Ashley, cuarto más lejano          |
| Shotgun Shells                   | Diversos lugares                        |
| Stock (Red9)                     | Mercader: 4,000 Ptas                    |
| Stock (TMP)                      | Mercader: 4,000 Ptas                    |



|                         |                                        |
|-------------------------|----------------------------------------|
| Stone of Sacrifice      | Después de tomar el vagón en la mina   |
| Stone Tablet            | Como Ashley, cerca de Chimenea         |
| Storage Room Card Key   | Laboratorio en la isla                 |
| TMP Ammo                | Diversos lugares                       |
| Waste Disposal Card Key | Freezer key transformada en congelador |
| Yellow Herb             | Diversos lugares                       |

\*-----\*

-----  
 --  
 --  
 012. Tesoros  
 --  
 --  
 -----

En este apartado encontrarás una lista completa de los tesoros (ítems valiosos) que encontrarás en Resident Evil 4.

La primera columna indica el nombre y la ubicación del tesoro. En la segunda columna viene el valor por pieza del tesoro, y debajo del primer valor viene el valor máximo que este tesoro puede alcanzar si le insertas los tesoros que le corresponde. Por último, en la tercera columna se indican los tesoros que le pueden ser insertados para incrementar su valor original.

Nota: Gracias a A I e x por la lista.

| Nombre:                                  | Valor/ | Tesoros a insertar |
|------------------------------------------|--------|--------------------|
| Ubicación                                | Máximo |                    |
| Amber Ring                               | 10,000 | N/A                |
| Cerca de la cascada en el pueblo         | 10,000 |                    |
| Antique Pipe                             | 10,000 | N/A                |
| Área del Pantano del pueblo              | 10,000 |                    |
| Beerstein                                | 3,000  | Green, Red, Yellow |
| Granja del pueblo                        | 20,000 | Catseye            |
| Butterfly Lamp                           | 4,500  | Red, Green, Blue   |
| Área del Salón de Baile y de la Prisión  | 32,000 | Eye                |
| Blue Eye                                 | 3,000  | N/A                |
| Derrota a los Novistadors (los Insectos) | 3,000  |                    |
| Blue Stone of Treason                    | 3500   | N/A                |
| Campamento de la Isla                    | 3500   |                    |
| Brass Pocket Watch                       | 10,000 | N/A                |

|                                                        |        |                    |
|--------------------------------------------------------|--------|--------------------|
| Casa del Jefe del Pueblo (Bitorez Mendes)              | 10,000 |                    |
| Crown Jewel                                            | 11,000 | N/A                |
| Estación del Castillo                                  | 11,000 |                    |
| Crown                                                  | 9,000  | Crown Jewel        |
| En uno de los cadáveres, después de caer al pozo       | 48,000 | Royal Insignia     |
| Brass Pocket Watch                                     | 1,000  | N/A                |
| En el pozo que está cerca de la casa de Bitorez Mendes | 1,000  |                    |
| Pearl Pendant                                          | 1,000  | N/A                |
| Zona de la granja del Pueblo                           | 1,000  |                    |
| Elegant Chessboard                                     | 13,000 | N/A                |
| En gabinete del cuarto de armas en castillo            | 13,000 |                    |
| Elegant Headdress                                      | 10,000 | N/A                |
| Túnel del Pueblo; cuarto del trono castillo            | 10,000 |                    |
| Elegant Mask                                           | 3,000  | Red, Green, Purple |
| Pequeño cuarto en resistencia del pueblo               | 20,000 | Gems               |
| Elegant Perfume Bottle                                 | 10,000 | N/A                |
| Área del Castillo, pared exterior                      | 10,000 |                    |
| Emerald                                                | 3,000  | N/A                |
| Varios lugares en la isla                              | 3,000  |                    |
| Gold Bangle                                            | 8,500  | N/A                |
| Varios lugares en el castillo                          | 8,500  |                    |
| Gold Bangle w/ Pearls                                  | 10,000 | N/A                |
| Lago del Pueblo                                        | 10,000 |                    |
| Golden Lynx                                            | 15,000 | Red, Green, Blue   |
| Riscos exteriores del castillo                         | 35,000 | Stone of F/J/T     |
| Green Catseye                                          | 3,000  | N/A                |
| Cementerio del Pueblo                                  | 3,000  |                    |
| Green Eye                                              | 1,000  | N/A                |
| Derrota a los Novistadors (los Insectos)               | 1,000  |                    |
| Green Gem                                              | 3,000  | N/A                |
| Cueva del lago del Pueblo, área superior               | 3,000  |                    |
| Green Stone of Judgment                                | 3,500  | N/A                |
| En un cuarto del Castillo                              | 3,500  |                    |
| Hourglass w/ Gold Decor                                | 12,000 | N/A                |
| Pasillo de la Pintura de la Última Cena                | 12,000 |                    |
| Illuminados Pendant                                    | 12,000 | N/A                |
| Tirado por el líder rojo debajo del candelabro         | 12,000 |                    |
| Mirror w/ Pearls & Rubies                              | 12,000 | N/A                |

|                                                                           |         |         |
|---------------------------------------------------------------------------|---------|---------|
| En el Jardín del Castillo                                                 | 12,000  |         |
| -----                                                                     | -----   | -----   |
| Pearl Pendant                                                             | 10,000  | N/A     |
| Annex                                                                     | 10,000  |         |
| -----                                                                     | -----   | -----   |
| Purple Gem                                                                | 3,000   | N/A     |
| Camino alternativo del Pueblo                                             | 3,000   |         |
| -----                                                                     | -----   | -----   |
| Red Catseye                                                               | 3,000   | N/A     |
| Área del Pueblo, en un árbol                                              | 3,000   |         |
| -----                                                                     | -----   | -----   |
| Red Eye                                                                   | 1,500   | N/A     |
| Derrota a los Novistadors (los Insectos)                                  | 1,500   |         |
| -----                                                                     | -----   | -----   |
| Red Gem                                                                   | 3,000   | N/A     |
| Camino alternativo del Pueblo                                             | 3,000   |         |
| -----                                                                     | -----   | -----   |
| Red Stone of Faith                                                        | 3,500   | N/A     |
| Estación de Monitoreo de la Isla                                          | 3,500   |         |
| -----                                                                     | -----   | -----   |
| Royal Insignia                                                            | 13,000  | N/A     |
| Después de los cilindros aplastadores, en el Castillo                     | 13,000  |         |
| -----                                                                     | -----   | -----   |
| Ruby                                                                      | 10,000  | N/A     |
| Derrota a los enemigos con sierra eléctrica (Dr. Salvador; Bella Sisters) | 10,000  |         |
| -----                                                                     | -----   | -----   |
| Spinel                                                                    | 2,000   | N/A     |
| Varios lugares                                                            | 2,000   |         |
| -----                                                                     | -----   | -----   |
| Staff of Royalty                                                          | 20,000  | N/A     |
| Bajando las escaleras en las ruinas del Castillo                          | 20,000  |         |
| -----                                                                     | -----   | -----   |
| Velvet Blue                                                               | 2,500   | N/A     |
| Varios lugares                                                            | 2,500   |         |
| -----                                                                     | -----   | -----   |
| Yellow Catseye                                                            | 3,000   | N/A     |
| Área de la cueva de la góndola del Pueblo                                 | 3,000   |         |
| *-----*                                                                   | *-----* | *-----* |

### 013. Tiro al Blanco

Las prácticas de Tiro al Blanco las puedes encontrar entrando por la puerta azul que está al lado del Mercader en varias ubicaciones dentro del Juego (la primera es en el Castillo).

En las prácticas de Tiro al Blanco puedes escoger entre diferentes tipos de pistolas a utilizar, y dependiendo del puntaje que obtengas será si

recibes o no una tapa de botella con la figura de uno de los personajes dentro del Juego. Los escenarios los irás abriendo conforme vayas encontrando las diferentes ubicaciones en las que están las prácticas de Tiro al Blanco.

~ Reglas:

1. Recibe premios al obtener más de 3,000 puntos.
2. Puntos extras se otorgarán por tiros a la cabeza.
3. Un Salazar con valor de muchos puntos aparecerá con 5 tiros consecutivos.
4. Dispararle a un blanco de Ashley reducirá el puntaje.

~ Premios:

1. Normalmente se otorgará 1 tapa de botella como premio.
2. Se otorgarán tapas de botella especiales al dispararle a todos los blancos de madera excepto al de Ashley, o por obtener más de 4,000 puntos.
3. En total hay 24 tapas de botella. Cada vez que entras a un nuevo "Tiro al Blanco", 6 nuevas tapas de botella se hacen disponibles.

~ Bónuses Especiales:

1. Cada vez que completes una fila en la base del coleccionista, obtendrás puntos extras!
2. Hay un total de 4 filas. Tienes 4 oportunidades de bonus!

~ Tapas de Botella:

-----  
Escenario de Tipo "A"  
-----

- a) Obtén 4000 o más puntos. Alternativamente, destruye todos los blancos.  
~ Ada Wong
- b) Obtén 3,000 o más puntos  
~ Ashley Graham  
~ Leon con pistola  
~ Leon con Rocket Launcher  
~ Leon con Shotgun  
~ Luis Sera

-----  
Escenario de Tipo "B"  
-----

- a) Obtén 4000 o más puntos. Alternativamente, destruye todos los blancos.  
~ Bella Sisters
- b) Obtén 3,000 o más puntos  
~ Don Diego  
~ Don Esteban  
~ Don José

- ~ Don Manuel
- ~ Dr. Salvador

-----  
Escenario de Tipo "C"  
-----

- a) Obtén 4000 o más puntos. Alternativamente, destruye todos los blancos.
  - ~ Don Pedro
- b) Obtén 3,000 o más puntos
  - ~ Leader Zealot
  - ~ Mercader
  - ~ Zealot con ballesta
  - ~ Zealot con Scythe
  - ~ Zealot con escudo

-----  
Escenario de Tipo "D"  
-----

- a) Obtén 4000 o más puntos. Alternativamente, destruye todos los blancos.
  - ~ J.J.
- b) Obtén 3,000 o más puntos
  - ~ Isabel
  - ~ María
  - ~ Soldado con dinamita
  - ~ Soldado con martillo
  - ~ Soldado con Tazer

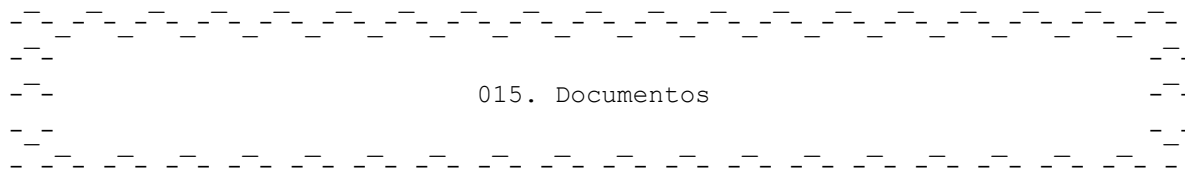
-----  
014. Extras/Secretos  
-----

- ~ Assignment Ada: Termina el Juego
- ~ The Mercenaries: Termina el Juego
- ~ Dificultad Profesional: Termina el Juego
- ~ Matilda Handgun: Termina el Juego
- ~ Infinite Rocket Launcher: Termina el Juego
- ~ Trajes Especiales: Termina el Juego
- ~ Chicago Typewriter: Termina Assignment Ada
- ~ Handcannon: Recibe 5 estrellas con cada jugador en cada mundo de The

Mercenaries.

~ En The Mercenaries:

- ~ Ada Wong: Recibe 4 Estrellas en el Pueblo
- ~ Jack Krauser: Recibe 4 estrellas en el Castillo
- ~ Hunk: Recibe 4 Estrellas en la Isla
- ~ Albert Wesker: Recibe 4 Estrellas en el Waterworld



015. Documentos

En esta sección encontrarás todos los documentos del Juego: Notas, Memos, Hojas, y Recados en los que se va revelando la historia detrás del Juego.

Para tu beneficio, los documentos los he traducido al Español, ya que en la versión Americana del Juego están en Inglés. Los Documentos están listados en el orden en el que se enlistan dentro del menú de los documentos dentro del Juego, el cual también es el orden en el que los vas encontrando.

Los documentos se dividen en tres secciones:

- XI.1 - Documentos del Pueblo
- XI.2 - Documentos del Castillo
- XI.3 - Documentos de la Isla

=====  
= XI.1 - Documentos del Pueblo =  
=====

~~~~~  
Playing Manual 1 (Manual para Jugar 1)
~~~~~

Disparar: Presiona el botón <R> y luego utiliza la Palanca de Control para apuntar con el láser. Oprime el botón <A> para que Leon dispare.

Cuchillo de Combate: Presiona y mantén presionado el botón <L>, y oprime el botón <A> para dar un cuchillazo.

Realizar Acción: Leon puede realizar varias acciones dependiendo de la situación en la que se encuentre. Cuando aparezca un mensaje en la parte inferior de la pantalla, mostrándote un botón, puedes realizar la acción presionando el botón correspondiente.

Cámara: Con la palanca <C> puedes mover el ángulo de la cámara.

-----  
Info on Ashley (Información de Ashley)  
-----

Nombre: Ashley Graham  
Edad: 20  
Hija del Presidente de los Estados Unidos de América

Fue secuestrada por un grupo no identificado cuando regresaba de la universidad. Los motivos e los secuestradores son desconocidos. Sin embargo, la información apunta a que fue un trabajo interno. Solamente un puñado de personas sabe del secuestro. Se ha mantenido en secreto debido al hecho de que no sabemos quién es el traidor.

Los encargados de inteligencia dicen que tienen información confiable que indica que Ashley fue vista en algún lugar de Europa. Pero hasta que no sepamos quien es el traidor dentro del gobierno, no quiero confiar en nada. Podría ser una trampa. Tenemos muy pocas pistas sobre el paradero de Ashley. Pero miembros del Servicio Secreto y personas cercanas a Ashley están siendo cuestionadas.

Incluso agentes activos están siendo cuestionados. Es solamente una cuestión de tiempo para que sepamos quién nos traicionó.

-----  
Playing Manual 2 (Manual para Jugar 2)  
-----

Recargar: Presiona el botón <R> y luego oprime el botón <B> para que Leon recargue el arma.

Patada: Leon puede patear a sus oponentes si éstos están cerca de él y se encuentran atontados o están en sus rodillas.

Cambiar Pantallas del Inventario: Utiliza los botones <L> y <R> para alternar entre las pantallas de las armas/ítems curativos y la de ítems importantes/tesoros.

-----  
Alert Order (Orden de Alerta)  
-----

Recientemente ha habido información de que un agente del gobierno de los Estados Unidos está investigando la aldea.

No permitan que este agente estadounidense se ponga en contacto con el/la prisionero(a).

Para aquellos que aun no han sido informados, el prisionero está encarcelado en una vieja casa después de la granja. Transferiremos

al prisionero a una ubicación más segura en el valle cuando estemos listos. El prisionero se debe quedar ahí hasta nuevo aviso. Mientras tanto, no dejen que el agente estadounidense se acerque al prisionero.

No sabemos cómo el gobierno estadounidense se enteró de nuestra aldea. Pero estamos investigando.

Sin embargo, siento que la intrusión en este momento en particular no es una coincidencia.

Presiento el involucramiento de un tercer grupo aparte del gobierno de los Estados Unidos.

Mis queridos compañeros, ¡manténganse alerta!

- Jefe, Bitores Mendez

~~~~~  
About the Blue Medallions (Sobre los Medallones Azules)
~~~~~

15 Medallones Azules  
7 en la granja... 8 en el cementerio...

Para aquellos que destruyan más de 10 medallones serán recompensados...

(El resto está ilegible).

~~~~~  
Chief's Note (Nota del Jefe)
~~~~~

Como indicó Lord Saddler, tengo al agente en confinamiento, vivo. ¿Por qué mantenerlo vivo? No entiendo por completo las intenciones de nuestro amo.

Yo sí creería, pese a esto, que los pondría separados, no juntos como fue ordenado.

No espero que Luis confíe en un extraño, pero si por alguna razón cooperaran, la situación se volvería más complicada.

Si por alguna razón una organización externa está involucrada, no creo que permitan que una ocasión como esta pase sin advertencia.

Pero quizá todo esto es un plan de Lord Saddler - haciéndonos vulnerables para que la organización externa aparezca, si es que existe...

Es una posibilidad remota, pero si un espía está entre nosotros nuestros planes podrían ser arruinados.

Supongo que el amo cree que debemos arriesgarnos, si queremos parar cualquier conspiración que esté en marcha.



De todas maneras, es la decisión del amo. Nosotros confiaremos en su juicio.

-----  
Closure of the Church (Clausura de la Iglesia)  
-----

Con respecto a los dos fugitivos, la aprehensión de Luis es nuestra prioridad: el agente Americano una distante segunda. Lo que Luis nos ha robado es mucho más importante que la niña.

Al menos de que lo recuperemos, la niña será inútil para nosotros. Debemos recuperarlo para ejecutar nuestro plan hasta el final. Si cae en las manos equivocadas, el mundo sería totalmente diferente en comparación con la visión que tiene Lord Saddler.

A toda costa debemos evitar que eso pase. Sin embargo, no dejaremos a la niña. Para asegurarnos de que el agente no la obtenga, he puesto candado a la puerta de la iglesia en la que se encuentra la niña.

Cualquiera que necesite acceder a la iglesia debe de obtener autorización previa de Lord Saddler. Hay una Llave más allá del lago, pero debe de estar segura ahora que "Del Lago" ha sido despertado por nuestro amo. Nadie logrará cruzar el lago con vida.

Adicionalmente, nuestra misma sangre corre en las venas del agente. Es solo una cuestión de tiempo antes de que él se una a nosotros. Una vez que lo haga, no habrá nadie más que venga por la niña.

-----  
Anonymous Letter (Carta Anónima)  
-----

Hay un ítem importante escondido en la cascada. Si eres capaz de agarrarlo, podrías lograr sacar a Ashley de la iglesia. Sin embargo, te advierto, la ruta a la iglesia no es una caminata por el parque bajo ninguna razón. Han habilitado algo conocido como "El Gigante", así que Dios bendiga.

Sobre lo que ha estado pasando en tu cuerpo... Si te pudiera ayudar lo haría. Pero, desafortunadamente, está más allá de mi poder.

-----  
Playing Manual 3 (Manual para Jugar 3)  
-----

Comandos: Leon puede darle órdenes a Ashley, para que se quede (Wait) o te persiga (Follow), mediante el botón <X>.

El botón de Acción: Dependiendo de la situación, Leon y Ashley pueden cooperar para superar obstáculos.

La salud de Ashley: Puedes utilizar ítems curativos no sólo en Leon, sino también en Ashley.

Ashley y la muerte: Si Ashley muere, o si se la llevan, Leon pierde su misión y, consecuentemente, el Juego se termina.

-----  
Sera and the 3rd Party (Sera y los Terceros)  
-----

Todavía se desconoce la ubicación de Sera.

Lo más seguro es que esté utilizando una ruta secreta enseñada a él por su abuelo, quien cazaba en esta región hace mucho. Estoy casi seguro que esconde nuestra propiedad en algún lugar del bosque.

Si su abuelo todavía estuviera vivo, lo habría utilizado para encontrar a Sera...

Pero, ¿cómo supo sobre el huevo inyectado a su cuerpo?

--- Y el hecho de que fue capaz de removerlo antes de que empollara es preocupante. Otro factor que me preocupa es que Sera escapó con nuestra propiedad justamente antes de que llegara el Americano. No creo que esto haya sido una coincidencia.

Tiene que haber alguien más involucrado... Un Tercero.

Para solucionar esta situación, necesitamos capturar a Sera y esperar a que los efectos de la droga se desvanezcan para que podamos inyectarle otro huevo. Una vez que esto suceda, quien sea que esté detrás de esto saldrá. Nadie interferirá con nuestros planes. Aquellos que lo hagan sufrirán severas consecuencias.

-----  
Two Routes (Dos Rutas)  
-----

Hace un poco, Lord Saddler me informó de que nuestros hombres derribaron un helicóptero militar de los Estados Unidos.

Ya no habrá más interferencia externa por un rato. Al menos de que el gobierno de los Estados Unidos descubra quién es el traidor, solamente pueden iniciar pequeñas operaciones encubiertas.

Debemos tomar ventaja de este tiempo y utilizarlo para recapturar a la niña. Los dos Americanos solamente pueden llegar a nuestro territorio utilizando una de dos rutas. Aquí es donde los detendremos.

Haremos uso de nuestras fuerzas hasta el más alto grado.

Mandaremos a una cantidad grande de Ganados a una de las rutas para asegurar de que no se nos escapen. Para la otra ruta dejaremos la tarea a "El Gigante". Cualquiera ruta que tomen, el agente nunca saldrá vivo. Por lo menos no con la niña.

~~~~~  
Village's Last Defense (Última Defensa de la Aldea)
~~~~~

Claramente subestimé la capacidad del agente Americano. Sigue vivo.

Creí que podíamos esperar hasta que el huevo se desarrollara, pero a este ritmo, podría destruir toda la aldea antes de que lo haga. Debemos encargarnos de este relajó.

Cambiaremos nuestras prioridades -- por ahora, dejaremos la búsqueda de Luis y emboscaremos a los dos Americanos.

Hay un edificio utilizado para iluminar a los traicioneros justo después de donde te deja el ascensor.

Es el lugar perfecto para emboscarlos. Si todo lo demás falla, aun tendrían que enfrentarse a mi para poder pasar la última puerta que sale de la Aldea.

Porque solamente ante mi vista se abrirá la puerta.

=====  
= XI.2 - Documentos del Castillo =  
=====

~~~~~  
Capture Luis Sera (Capturen a Luis Sera)
~~~~~

Tengo confirmado que Sera ha irrumpido en el Castillo.

El por qué regresaría durante su escape me hace cuestionar sus motivos. Pero debemos aprovechar este momento y capturarlo.

Nosotros agarraremos a los otros dos Americanos después de que hayamos aprehendido a Sera.

Al parecer agarró algunas vacunas cuando se robo nuestra "muestra". Podemos continuar sin las vacunas, pero debemos de recuperar la "muestra" ya que es nuestra sangre de vida.

Siento que hay alguien o algún otro grupo involucrado en todo este asunto.

Si la "muestra" llegase a las manos de esa otra entidad, el mundo

que buscamos crear no llegará. Debemos aprehender a Sera lo más rápido posible.

-----  
Target Practice (Práctica de Tiro al Blanco)  
-----

~ Reglas:

1. Recibe premios al obtener más de 3,000 puntos.
2. Puntos extras se otorgarán por tiros a la cabeza.
3. Un Salazar con valor de muchos puntos aparecerá con 5 tiros consecutivos.
4. Dispararle a un blanco de Ashley reducirá el puntaje.

~ Premios:

1. Normalmente se otorgará 1 tapa de botella como premio.
2. Se otorgarán tapas de botella especiales al dispararle a todos los blancos de madera excepto al de Ashley, o por obtener más de 4,000 puntos.
3. En total hay 24 tapas de botella. Cada vez que entras a un nuevo "Tiro al Blanco", 6 nuevas tapas de botella se hacen disponibles.

~ Bonuses Especiales:

1. Cada vez que completes una fila en la base del coleccionista, obtendrás puntos extras!
2. Hay un total de 4 filas. Tienes 4 oportunidades de bonus!

-----  
Luis' Memo (Memo de Luis)  
-----

Existen algunos parásitos que tienen la habilidad de controlar a su anfitrión.

Es de conocimiento general entre los biólogos, pero no se sabe mucho en cuanto a cómo lo hace el parásito. Estudiando específicamente a estos parásitos podría revelar algunas pistas sobre cómo trabajan los poderes de las "Las Plagas". E incluso proveer más información de las víctimas de Las Plagas, los "Los Ganados".

Aquí hay una lista de algunos parásitos que tienen la habilidad de manipular los patrones de conducta de su anfitrión.

~ Dicrocoelium:

Una vez que las larvas de este parásito emigran al esófago de la hormiga, la conducta de la hormiga se altera. Cuando la temperatura baja en la noche, la hormiga infectada sube hasta la cima de una

planta y se agarra de la hoja utilizando su mandíbula. Se queda inmóvil ahí hasta la siguiente mañana, poniendo a la hormiga donde es más vulnerable de ser comida por un herbívoro, tal como una oveja.

Uno podría concluir que el parásito está manipulando la conducta del anfitrión para entrar al cuerpo del que llegará a ser su anfitrión definitivo.

~ Galactosomum:

Las larvas de este parásito hacen su hogar en el cerebro de un pez, tal como el "yellowtail" o "parrot bass". Una vez infectado, el pez nada a la superficie del agua, donde permanecerá hasta ser comido por gaviotas.

Una vez más, este patrón peculiar de conducta solamente puede ser explicado por el deseo del parásito de llegar al cuerpo de las gaviotas.

~ Leucochloridium:

Los "sporocysts" de este parásito se desarrollan en los tentáculos del caracol. Los "sporocysts" son de un color vívido y pulsan continuamente, algo como una lombriz.

Sorprendentemente, el caracol infectado va a la cima de una planta donde es más visible a los ojos de los pájaros, aumentando la probabilidad de ser comido.

Una vez comido por el pájaro, el parásito completará su metamorfosis y se convertirá en un adulto.

~~~~~  
Castellan Memo (Memo Castellán)
~~~~~

Por muchos años la familia Salazar ha servido como castellán de este castillo. Sin embargo, no todo es bonito, ya que mis ancestros tienen un pasado oscuro.

Hace mucho había un grupo religioso que tenía sus raíces entrañadas en esta región. Ese grupo era los "Los Iluminados". Injustamente, sin embargo, el primer castellán del castillo les quitó sus poderes y derechos. Como un seguidor de esta religión, y como el octavo Castellán, sentí que era mi deber, al igual que mi responsabilidad, enmendar ese pecado.

Sabía que la mejor manera de enmendar ese pecado era regresándole el poder a los que una vez se los quitamos, a los "Los Iluminados". Como era de esperarse, tomó un poco de tiempo, pero fuimos capaces de rejuvenecer las una vez encerradas "Las Plagas". Con este triunfo estaba un paso más cerca de revivir a los "Los Iluminados".

La razón por la que liberé a las "Las Plagas" de las profundidades de este castillo y se las di a Lord Saddler, no fue solamente para

enmendar los pecados cometidos por mis ancestros, sino también porque sentía que el Señor (Saddler) utilizaría su poder para salvar al mundo.

Salvar a aquellos que han pecado con el poder de las "Las Plagas", y Limpiar sus almas creando un mundo sin pecadores. Como debió de haber sido. Una vez limpiado, se convertirían en uno de los muchos Ganados donde encontrarán su razón de vivir.

Y después de que el Señor haya logrado en crear el mundo que ha visionado, entonces los pecados de mi familia Salazar serán enmendados.

~~~~~  
Female Intruder (Intrusa Femenina)
~~~~~

Parece ser que hay una intrusa femenina entre nosotros. Creemos que tiene alguna relación con Sera.

También creemos que ella fue la que removió el huevo inyectado a Sera antes de que éste se desarrollara. Ella pudo haber hecho que él removiera la "muestra" antes de que llegara el agente Americano.

Es obvio de que su objetivo era la "muestra". Debemos llegar a ella antes de que sea capaz de reestablecer contacto con Sera.

También existen razones para creer que trabaja para alguien. La necesitamos viva para interrogarla. La mujer debería de ser capaz de responder nuestras preguntas. Después de que la hayamos capturado, Sera no será ningún problema.

Mientras recuperemos la "muestra", pueden deshacerse de él como prefieran.

~~~~~  
Butler's Memo (Memo del Mayordomo)
~~~~~

Sabiendo que el Sr. Ramón Salazar no tuvo familia, Lord Saddler ha de haber utilizado su gran fe en el los "Los Iluminados" a su ventaja para convencer a Sr. Salazar en deshacer el sello de las "Las Plagas" hecho por su ancestro.

Sr. Salazar nunca hubiese hecho una cosa así al menos de haber sido utilizado sin que se diera cuenta. Debí de haber sentido el plan sucio del Lord (Lord Saddler) antes. Siento que soy en parte el culpable por lo que ha sucedido.

No tengo idea de lo que esté planeando el Lord, pero Sr. Salazar solamente fue utilizado.

Sin embargo, ya es muy tarde, Sr. Salazar ya ha recibido a la "Plaga"

en su cuerpo. No hay forma de regresar una vez que la Plaga se ha desarrollado dentro del cuerpo y se ha convertido en un adulto.

El parásito Plaga no morirá al menos de que el anfitrión muera. No hay cura. Quizá Sr. Salazar sabía un poco del plan del Lord después de todo. Pero es imposible saber con seguridad.

Pese a esto, ya no hay nada que pueda hacer.

He servido a la familia Salazar por generaciones. Estoy preparado para continuar mis servicios hasta el mero final.

-----  
Sample Retrieved (Muestra Recuperada)  
-----

Como podrán haberse enterado, Lord Saddler se ha encargado de Luis Sera. La "muestra" está de vuelta en donde pertenece. Había esperado de que todo el asunto se resolviera sin tener que molestar al Lord. Sin embargo, mientras la "muestra" esté a salvo podemos regocijarnos, pues nuestro tiempo se acerca.

Ahora que la "muestra" está de nuevo en nuestras manos, será un poco más difícil para que aquella mujer problemática la agarre. En luz de los hechos, no fue bueno que Sera se tuviera que ir. Al igual que nosotros, él había mostrado fe en nuestras creencias.

Sobre los otros dos Americanos, el Lord ha dejado el asunto en nuestras manos.

No debemos de desilusionar al Lord. Capturaremos a Ashley y la llevaremos al Lord, y nos desharemos del agente Americano.

-----  
Ritual Preparation (Preparación del Ritual)  
-----

Gracias a los esfuerzos de los "Novistadors" fuimos capaces de recapturar a Ashley.

Nos prepararemos para el ritual sagrado lo más rápido posible, y haremos a Ashley un miembro oficial de los "Los Iluminados".

Mientras nos preparamos para el ritual, aquellos de ustedes que se sientan inclinados pueden atender a nuestro amigo Americano.

Seremos capaces de entretener a nuestro amigo por un poco si atoramos los engranes en la torre del reloj con algo.

Si podemos atorar los engranes en tres lugares diferentes, nos debería de dar suficiente tiempo para preparar lo requerido para el ritual.

Ahora vayan y entretengan al turista Americano.

-----  
Luis' Memo 2 (Memo de Luis 2)  
-----

El primer castellán sepultó a las "Las Plagas" en las profundidades del suelo debajo del castillo, para ocultar su misma existencia. Pero cuando Salazar liberó a las "Las Plagas", nadie pensó que las reviviría. Porque cuando Salazar las encontró, sólo eran restos fosilizados.

Todos sabían que los organismos parasíticos no podían sobrevivir sin anfitriones. Que ellas no podrían sobrevivir por si mismas. Pero cuando Salazar y sus hombres excavaron los restos, casi pareció que las "Las Plagas" estaban esperando a ser descubiertas para resucitar.

Algunos años después, convulsiones inexplicables empezaron a ocurrir entre los campesinos/aldeanos que ayudaron con la excavación de las "Las Plagas".

Luego un día, de repente, estos aldeanos se volvieron en unos salvajes violentos.

Luego descubrieron que la causa eran las "Las Plagas". Aunque parecían fosilizadas, fueron capaces de sobrevivir durante los largos años quedándose en un estado inactivo en el nivel celular, permaneciendo solamente como esporas.

Aparentemente, durante la excavación, los aldeanos inhalaban las esporas dentro de sus cuerpos, y los parásitos se volvieron activos de nuevo. Así es como las "Las Plagas" resucitaron.

Incluso ahora que estoy escribiendo, la excavación de las "Las Plagas" continúa.

Solamente Dios sabe cuántas de estas Plagas han resucitado. Sin mencionar una cantidad incontable de Ganados que han sido creados.

Su actividad inhumana debe de terminar. Si no son detenidos, las personas al rededor del mundo podrían volverse víctimas de esta loca organización de culto.

-----  
Letter from Ada (Carta de Ada)  
-----

Una vez que un huevo de Plaga se desarrolla, es casi imposible removerlo del cuerpo. Pero si es antes de que se desarrolle, entonces puede ser neutralizado con medicamentos. Si sí se desarrolla, podrías ser capaz de sacarlo mediante una cirugía antes de que se vuelva un adulto. Pero no será fácil. La probabilidad es alta de que no sobrevivas a la operación.



Hasta donde yo sé, la niña fue inyectada antes que ti. Su tiempo está contado. Deberías de prepararte para el peor de los casos.

=====  
= XI.3 - Documentos de la Isla =  
=====

-----  
Luis' Memo 3 (Memo de Luis 3)  
-----

Las criaturas horribles como El Gigante y los Novistadors son meramente experimentos de los diabólicos e inhumanos experimentos que se realizaron en los especimenes una vez humanos.

Pero hay un tipo de criatura que claramente se distingue entre los demás. Éstas se llaman Regenerators.

Regenerators tienen un metabolismo superior que les permite regenerar sus partes a velocidades increíbles.

Nunca he visto nada como eso.

Es esta característica que los hace casi invencibles a las armas convencionales.

Pero, como a toda criatura viviente, existe una manera de matarla. Aparentemente hay Plagas que viven dentro de su cuerpo, algo así como sanguijuelas.

Para detener su proceso de regeneración, deben de ser identificadas las Plagas similares a sanguijuelas, y hay que destruirlas.

Pero no pueden ser reconocidas a simple vista. Solamente pueden ser localizadas a través de imágenes térmicas.

Hasta donde yo sé, la mayoría de los Regeneradores hospedan un número de Plagas de tipo sanguijuela.

Para matar al Regenerator, cada una de estas Plagas de tipo Sanguijuela debe de ser exterminada.

-----  
Paper Airplane (Avión de Papel)  
-----

Quizá ya lo descubriste, pero podrías salir de aquí si utilizas el ducto que se utiliza para procesar los desechos.

-----

Our Plan (Nuestro Plan)

~~~~~  
A causa de ese agente perdimos al Jefe Méndez y a Ramón. Sin embargo, todo procederá de acuerdo a nuestro plan.

Debo admitir, de hecho, que la pérdida de mis hombres me duele. Pero nos encargaremos de eso.

Reemplazar esa pérdida no será fácil. Debo de escoger sabiamente; ya que la Plaga refleja la conciencia de su anfitrión. Si se escoge pobremente, me pueden traicionar.

Necesito hombres que juren su lealtad a mi.

He aprendido mi lección cuando Sera me traicionó. No cometeré el mismo error dos veces.

En esta hora importante, no puedo y no permitiré que nadie se interponga en mi camino.

~~~~~  
Luis' Memo 4 (Memo de Luis 4)  
~~~~~

Reportaré mis hallazgos de las Plagas aquí.
Las Plagas tienen 3 características distintivas.

1. Como se mencionó previamente, las Plagas tienen la habilidad de manipular los patrones de conducta de sus anfitriones.
2. Las Plagas son organismos sociales. Con esto me refiero a que en vez de vivir individualmente, viven en perfecta armonía. Se cree que tienen una inteligencia colectiva. Este tipo de conducta solamente puede ser visto en insectos como abejas y hormigas. Sin embargo, este tipo de conducta social casi nunca se ve en organismos parasíticos.
3. Las Plagas tienen habilidades excepcionales de adaptación. Son capaces de vivir de muchos tipos de organismos mediante la creación de un ambiente simbiótico rápidamente. Esta habilidad, al ser combinada con su conducta social les permite interactuar inteligentemente entre los anfitriones sin importar el organismo del anfitrión.

Me da pena admitir que mi fascinación pura por las Plagas, me ha cegado ante los objetivos reales de la investigación de Los Iluminados.

Aun con el conocimiento de que Saddler iba a abusar de los resultados de estos experimentos, no me pude apartar de mi investigación. Como consecuencia, soy igual de responsable de todo este asunto al igual que él. Ahora veo que estaba equivocado, pero puedo yo solo parar sus planes malignos?

~~~~~  
Krauser's Note (Nota de Krauser)

Resulta que el viejo de Saddler no me creyó desde el inicio.

Aunque fui exitoso en la captura de Ashley, en cierta forma presentí esto cuando Saddler no me mantuvo totalmente informado.

En estas circunstancias, no tuve otra alternativa mas que pedir asistencia.

Quizá ella supo desde el inicio que todo terminaría de esta forma.

Mi creencia es de que su propósito final podría ser diferente del de Wesker y el mío. Esta es la oportunidad perfecta para descubrirlo.

Y después de que me deshaga de Leon y recupere la muestra, la pondré a ella en una bolsa junto con Leon y los mandaré a Wesker.

-----  
Luis' Memo 5 (Memo de Luis 5)  
-----

Desde las etapas iniciales de la investigación, hemos estado buscando la manera de extraer prácticamente a la Plaga.

Irónicamente, resulta que el objetivo real de esta investigación no era encontrar la manera de remover a las Plagas de las personas infectadas, sino encontrar la manera de que la Plaga no fuera removida fácilmente del cuerpo.

Al final, fuimos capaces de descubrir que las Plagas solamente podían ser removidas al exponerlas a una radiación especial. El único aspecto negativo de este método es que es muy doloroso. Dado que la Plaga se adhiere a los nervios, existe la posibilidad de que altere la conciencia del anfitrión.

Otro hecho que debo de mencionar es que una vez que la Plaga se vuelve un adulto, el proceso de extracción puede matar al anfitrión.

Pero quizá la muerte no es tan mala cuando uno considera la alternativa.

-----  
Our Mission (Nuestra Misión)  
-----

El poder real de los Estados Unidos se encuentra en tres áreas. El Departamento de Justicia, los Cuerpos Administrativos, y el Ejército. Para controlar estas áreas, debemos de influir la mente de las personas que aconsejan al Presidente.

Después de que esto se haga, el resto de los departamentos rápidamente caerán bajo nuestro dominio.



recibirás la respuesta a tu pregunta, muy seguramente antes de que pasen 24 horas. Por lo tanto, si quieres una respuesta rápida/urgentemente, utilizarás este método, pues es el más rápido.

Recuerda que NO se requiere que te registres en el Foro para poner mensajes, pero no estaría mal que sí lo hicieras si piensas visitar seguido el Foro. Es totalmente gratis, y sin compromisos.

Si quieres comentar sobre este o demás Juegos, también lo puedes hacer en ese mismo foro.

La intención de realizar tus preguntas en el Foro es que de esta forma no solamente seré yo el que pueda responder tu duda, sino que cualquiera persona que visite el Foro te podrá ayudar.

- b) Si tienes una duda, pregunta, o agradecimiento; o una contribución, corrección, crítica a la guía, me puedes escribir a [luarfaqs@gmail.com](mailto:luarfaqs@gmail.com) a través de correo electrónico. Asegúrate de incluir en el cuerpo del mensaje (NO en el asunto/subject) el nombre del Juego: Resident Evil 4

NOTA: Recibirás respuesta entre 2 a 5 días. Si tu pregunta es urgente, realízala en el foro, ya que ahí recibes respuesta dentro de 24 horas. Por lo tanto, aunque pongas que requieres una respuesta urgentemente, por el solo hecho de mandármela por correo y no ponerla en el Foro, estás aceptando que no requieres una respuesta con urgencia.

Considero como contribución toda aquella información que no está contenida dentro de la guía, y que es información relevante al Juego. Por ejemplo, algo que se me haya olvidado incluir, o alguna estrategia alterna, es una contribución. Mientras tanto, una corrección puede ser de contenido (de información), de ortografía, etc. Si colaboras con una contribución o corrección, tienes derecho a recibir reconocimiento dentro de la guía.

~ No mandes attachments/datos adjuntos. No los abriré por más que insistas. Lo mismo sucede con fotos y demás imágenes, las cuales son automáticamente bloqueadas por Gmail (sí podré leer tu correo, pero las imágenes simplemente no aparecerán).

~ No mandes e-mails "cadena" ni Forwards, ni nada similar a eso. Ese tipo de correos los considero Spam y los borro sin leerlos. Asimismo, si mandas este tipo de correos bloquearé tu dirección, lo que significa que tus correos serán automáticamente borrados sin que yo tenga que molestarme en verlos.

~ Tampoco me mandes tu correo a través de la opción de "Invitar usuario a unirse a MSN". Los correos de ese tipo usualmente los borro sin leerlos, debido a que obviamente ya tengo MSN. El caso aquí es que muchas veces han mandado algún comentario junto con el mensaje de invitación, y ese comentario no lo leo por la razón antes mencionada.

\*\* NOTA IMPORTANTE: Si me vas a mandar un e-mail, hazlo a la dirección de Gmail. No contestaré correos que me lleguen a la dirección de Hotmail. Tampoco contestaré e-mails que me lleguen a las dos direcciones. En pocas palabras, solamente contestaré los e-mails que me lleguen exclusivamente a la cuenta de Gmail.

- c) A través de MSN Messenger. Puedes agregar a la dirección [lu4rfaqs@hotmail](mailto:lu4rfaqs@hotmail) (y/o) [luarfaqs@gmail.com](mailto:luarfaqs@gmail.com)

Este método lo utilizarías si tienes dudas o preguntas, quieres comentar el juego, etc.

NOTA: No me conecto frecuentemente al MSN, así que si tienes una duda o pregunta, recomiendo que utilices los métodos a) y b).

018. Copyright / Legal

~ This Guide is Copyright 2005 Raúl Morales

~ Esta guía no puede ser reproducida bajo ninguna circunstancia, excepto para uso privado y personal. No puede ser puesta en ningún sitio web o distribuida públicamente sin permiso previo del autor. El uso de esta guía en cualquier otro sitio web o como parte de una exhibición pública está estrictamente prohibido, y es una violación de los derechos de autor (copyright). Asimismo, no está permitido alterar o modificar el contenido de esta guía.

~ Todas las marcas y derechos de autor contenidos en este documento son propiedad de sus respectivos dueños. (All trademarks and copyrights contained in this document are owned by their respective trademark and Copyright holders).

~ Sitios Web que pueden exhibir esta guía:

- GameFAQs
- IGN
- Neoseeker
- Nación Arcade

Si quieres autorización para poner la guía en tu sitio, mándame un e-mail primero.

019. Agradecimientos

- A CJayC y Sailor Bacon, por publicar esta guía en GameFAQs
- A Capcom, por crear este gran juego.
- A ti, por leer esta guía
- A Alex, por unas listas.