Guía de Resident Evil 4:

Capítulo 1:

Los primeros pasos del juego son completamente lineales y ni siquiera puedes abrir el mapa o acceder al inventario, así que céntrate en avanzar por el bosque y entrar en la casa que ves al fondo. Gira primero a la izquierda y acto seguido a la derecha para ver una escena y recoge del suelo la Llave del Cazador. Sal de la habitación y úsala en la puerta cerrada para bajar al sótano, y al fondo, una escena más y cuidado al darte la vuelta, porque habrá un enemigo esperándote.

Es el primero de los muchos a los que vas a matar, así que hazlo con estilo: apunta a su cabeza y dos o tres disparos serán suficientes. Ahora prepárate, porque nada más subir verás a dos enemigos y al primero lo puedes ejecutar sigilosamente si te agachas a su espalda. Acaba con el otro y sal al exterior por la puerta por la que entraron. Sigue de frente por el único camino posible, cruza el puente y entra en la cabaña para ver la primera máquina de escribir. Guarda tu partida, por supuesto.

Sigue hacia adelante y tras agacharte bajo la rama de un árbol, un par de enemigos más junto a la camioneta. Debes vigilar las trampas para osos que hay en el suelo (puedes dispararle o esquivarlas) y a mitad del camino, un enemigo espera escondido en la cabaña. Continúa hasta ver una enorme puerta doble que da paso al momento más esperado: la Plaza del Pueblo en la que te toparás con numerosos enemigos, incluido el amigo de la motosierra.

Tienes dos opciones: luchar o huir. Como por ahora no tienes muchos recursos y es una tontería malgastar munición, lo mejor es aprovechar la extensión de la zona para correr y huir de todos ellos. Aprovecha las casas, los tejados y caminos que rodean la plaza y, cuando veas la escena en la que aparece el enmascarado de la motosierra, sigue huyendo. Pasados unos minutos sonará la campana de la iglesia y la plaza se quedará para ti sola.

Aunque por ahora no hay mucho que ver en la zona, hay algo vital que debes conseguir: la escopeta W-870. Está en el segundo piso de la casa junto a la capilla, al fondo de la plaza (en la siguiente imagen te mostramos su localización). Es un arma muy potente en las primeras horas de juego, así que trata de ahorrar munición porque próximamente la necesitarás. Cuando estés listo, sigue el sendero en la zona izquierda del lugar, guarda en la máquina de escribir y en cuestión de segundos estarás en la Granja.

NOTA – Sagrarios del Pueblo: en la zona de la Granja hay un rincón en el que verás una especie de santuario, cuyo compartimiento está bloqueado por una extraña llave. Por ahora no puedes hacer nada ni con él, ni los que irás viendo próximamente, pero si quieres saber dónde está la Llave de Sagrario para poder abrirlos, aquí tienes la lista completa.

Hay varios enemigos en la zona (al menos los animales no son hostiles, eso sí), así que acaba con ellos y localiza el torreón al fondo. La puerta por la que debes seguir está cerrada, por lo que el único camino posible la puerta pequeña a su derecha y acto seguido unas escaleras por

las que debes subir. Sal al exterior por los tablones de madera y accede al piso superior de la granja para recoger el Engranaje de Madera, pero ten cuidado, porque al hacerlo aparecerán más enemigos y uno de ellos, llamado Bruto, es más fuerte de lo normal. Aprovecha para subir de nuevo al segundo piso y disparar a los que suban por la escalera y hacer que se caigan, así podrás controlar la situación y acabar con ellos de uno en uno.

¿Todo listo? Entonces vuelve al torreón, sube las escaleras y usa el Engranaje de Madera para activar el mecanismo y abrir el portón.

NOTA – Peticiones del Buhonero: en el torreón habrás visto una nota azul en la pared, ¿verdad? Es la petición del Buhonero 1. Estos documentos siempre son el punto inicial de una de misiones secundarias del juego. A partir de ahora, siempre que te indiquemos que debes recoger una petición, lo haremos con un enlace a la página en la que tenemos el listado completo con todas las indicaciones para completarlas.

Sal al exterior y cruza el puente de madera, sin hacer caso a la casa porque está cerrada (en la ruta de la izquierda solo hay un par de barriles). Empuja el carro, pasa por el arco de piedra y ten mucho cuidado, porque aparecerá un indicador en pantalla para pulsar el botón y esquivar las rocas. El camino está bloqueado pero puedes dar un rodeo pro el sendero de la derecha, mientras vigilas las trampas para osos y matas a un enemigo que te espera con un rastrillo.

NOTA – Castellanos mecánicos: son las figuras coleccionables de Resident Evil 4 Remake. Hay 16 en total (una por cada capítulo) y la primera de ellas está justo aquí, en una de las casas abandonadas del Asentamiento del Lago. A partir de ahora, haremos lo mismo que con las peticiones del Buhonero. Es decir, cuando te indiquemos que hay un castellano mecánico en el lugar, te ofreceremos el enlace a su correspondiente sección, donde encontrarás imágenes con la localización en el mapa.

Pronto llegarás a una nueva zona relativamente extensa llamada Asentamiento del Lago y conocerás a esos simpáticos enemigos que te lanzan cartuchos de dinamita. Ya sabes que si disparas a su brazo, la bomba explotará y ellos no saldrán muy bien parados. Ahora registra las dos casas de la zona y no olvides el castellano mecánico 1.

Una de las casas en ruinas tiene una trampa explosiva con un cable; úsala para atraer a un enemigo y que caiga en ella. Por lo demás, después de acabar con varios enemigos y avanzar al frente, estarás en un claro con una casa en el centro (a su izquierda hay una puerta que requiere tener la Llave Insignia, más adelante te avisaremos cuando la puedas abrir). Rompe el candado con el cuchillo, entra y ejecuta a un enemigo por la espalda para interactuar con los tablones del suelo, bajar, ver una escena con Luis Serra y terminar el capítulo.

Capítulo 2:

El capítulo 2 empieza con una escena, e inmediatamente verás que te han robado todos tus objetos y armas. No hay problema; sal por la puerta, recoge el cuchillo del cadáver y mata por

la espalda al primer enemigo. Sigue por el único camino disponible y haz lo propio con el segundo. Verás la sala en la que están tus bienes, pero por ahora no puedes entrar. Tienes que seguir y usar una manivela para levantar la verja, y entonces correr de vuelta para pasar por debajo antes de que caiga.

Ya con los objetos en tu poder, desbloquea el atajo y sal por la puerta principal para ver al Buhonero. Es un buen momento tanto para guardar, como para vender los tesoros que hayas recogido y mejorar, al menos, tu pistola, además de aceptar la petición del Buhonero 2. Aunque, si tienes dinero, lo mejor es que compres el rifle de francotirador y la mira telescópica. No hagas caso al portón de la izquierda (no lo puedes abrir) y ve por el sendero de la derecha y sube por la escalera de mano hasta llegar a una zona que seguro que recuerdas del juego original.

Puentes, tejados... y muchos enemigos. Si tienes el rifle es una buena idea estrenarlo, sobre todo para matar desde lejos a tantos enemigos como veas (mención especial a los que están en las alturas, ya que atacan a distancia y son muy molestos). Aunque la zona puede abrumar un poco, puedes optar por recoger lo que necesitas y salir de aquí pintando. En la segunda casa a la que puedes acceder, sube por la escalera de mano para recoger el Emblema Hexagonal.

Tras eso, al frente verás una especie de rampa que sube; déjate caer, cruza el puente y asciende por ella, matando por el camino a varios enemigos. En la parte más alta puedes destruir un barril explosivo para acabar con los que quedan, y justo ahí, accionar una palanca para desbloquear la puerta por la que llegaste a esta zona. Vuelve a donde estaba el Buhonero y ahora sí: introduce el Emblema Hexagonal en el mecanismo junto al portón (tienes que girarlo para dejar las alas del pájaro hacia arriba, y entonces darle la vuelta).

El camino es lineal, pero ten cuidado cuando llegues a un par de cabañas y recojas un par de objetos, porque en la cuesta que tienes enfrente te estará esperando el amigo de la motosierra. Lo más peligroso no es él, sino que aparecerán varios enemigos normales a tu espalda y si uno te agarra, el otro podrá acabar contigo al instante. Así que lo mejor es darte la vuelta y pelear en la zona abierta junto a las cabañas. No dudes en dispararle al de la motosierra con el rifle o la escopeta. Continúa y no olvides el castellano mecánico 2.

Siguiendo por el único camino disponible (cuidado con el cable trampa junto al muro de piedra) verás la casa del Alcalde, pero está cerrada. Tienes que dar un rodeo por la izquierda, a través de la hierba mientras esquivas trampas para osos, hasta encontrar una puerta de acceso en la zona trasera. Nada más entrar, en el baño de la izquierda te espera un enemigo, así que mátalo y continúa hacia el salón. En una de las esquinas hay una cortina; crúzala y verás un armario con un candado con combinación. La clave es trigo, cerdo y bebé. Tienes que dejarlo como en la siguiente imagen y podrás recoger el Mármol Cristalizado.

Esta es la combinación del armario en la Casa del Alcalde: planta, escarabajo, bebe.

Ahora, al darte la vuelta aparecerá un enemigo que nadie sabe de dónde ha salido. Acaba con él y sube las escaleras, introduce el objeto que acabas de conseguir en la extraña cerradura de la puerta y utiliza el stick izquierdo y los gatillos para mover ese extraño conjunto de pequeñas

esferas. El objetivo es hacer que coincidan con la silueta del símbolo de los iluminados. Es decir, como en la foto que te dejamos a continuación. Cuando entres, en el cajón del escritorio te espera la Llave Insignia, y en cuanto la cojas, una escena con un viejo conocido y el fin del capítulo 2.

Capítulo 3:

El capítulo 3 comienza en el mismo lugar en el que terminaba el segundo, en la Casa del Alcalde. Si tocas el cuadro de la pared puedes accionar una palanca para abrir el ático, pero no puedes subir aún ya que necesitas la ayuda de Ashley (arriba se encuentra el castellano mecánico 3). Así que baja, sal por la puerta y antes de nada, rodea la casa por la derecha y verás a un simpático lobo blanco atrapado en una trampa; ayúdale a escapar y en el futuro lo agradecerás.

Ahora sí, tienes que ir por la puerta doble frente a la casa y estrenar tu Llave Insignia para continuar. Habrá abierto un atajo hacia la Plaza del Pueblo y tu objetivo es la puerta de la siguiente imagen, en la que también debes usar la llave. El problema es que cuando te acerques pasarán varias cosas: la primera es que la torre caerá y dejará inaccesible parte de la zona, y la segunda es que aparecerán 4 perros y un par de enemigos normales. Mátalos a todos y localiza una casa con un farol encendido en la puerta, cruza por ella y abre la capilla con la Llave Insignia.

Atraviesa la casa y en el siguiente camino verás la nota con la petición del Buhonero 3. Avanza por el único camino por el que puedes ir y pronto verás el cementerio con la iglesia de fondo. Hay un par de enemigos en la zona: uno en la cabaña de la derecha y otro junto a las lápidas. Cuando acabes con ellos sube hacia la iglesia, aunque como te imaginas no puedes entrar aún. Lo que debes hacer es ir por el pasillo a su derecha y entrar por una puerta, echar un vistazo al mapa de la pared y abrir la trampilla del suelo para dejarte caer y crear un atajo hacia el cementerio. Además, si rodeas la iglesia tienes la petición del buhonero 4.

Si te das la vuelta verás un camino único formado por puentes junto al desfiladero (tranquilo que no te puedes caer). Un poco más adelante hay una especie de asentamiento repleto de enemigos, así que cuidado con los que lanzan cócteles molotov. Nuestro consejo es que ataques a uno a distancia para alertar a los demás y que poco a poco vayan hacia ti, así los puedes matar sin verte rodeado. En cualquier caso, con ellos fuera de juego, sigue hacia adelante hasta entrar en un túnel.

Dentro del mismo, gira a la izquierda, derrota a un par de enemigos y desactiva el cable trampa. Aunque verás dos caminos, uno está bloqueado por una verja, así que ve por el de la derecha para asomarte a la Cantera y recoger la nota de la petición del buhonero 5. ¿Ves todos esos cuervos? Pues si tienes una granada cegadora lánzala al frente y caerán todos a la vez, dejando en sus cadáveres varios objetos. Aparte de eso, ten cuidado con los perros que patrullan la zona y sigue de frente, ya que solo hay una salida.

Entra por la puerta y pronto verás al Buhonero (y un ascensor que te lleva a la galería de tiro, en la que puedes participar para conseguir amuletos para el maletín). En esta zona no puedes hacer mucho por ahora —volverás más adelante—, así que a la izquierda del Buhonero, fíjate en el cofre que hay junto a la salida que debes tomar, ya que contiene la primera Pieza de Hexágono A, un objeto que usarás para conseguir un tesoro en el futuro. Además, aquí también tienes el castellano mecánico 3. Sigue por la puerta junto al cofre y llegarás al Embarcadero.

Déjate caer y corre hacia la barca, aunque ¡No tiene gasolina! En fin, ¿ves esa cueva a tu espalda? Tienes que subir la escalera de mano, pero antes fíjate en esa especie de santuario a su lado. Es el Altar de Piedra y dentro hay un tesoro valorado en 15.000 pesetas (serían 90 euros si el juego se ambientase en 2023). Coloca la pieza que ya tienes por ahora, que próximamente te avisaremos cuando puedas conseguir las demás y ahora sí, sube y atraviesa el túnel.

NOTA - Puzle del Altar de Piedra: en esta página te contamos cómo resolverlo con la solución en vídeo, además de la localización de todas las Piezas de Hexágono. No lo puedes completar hasta el capítulo 4.

El Altar de Piedra alberga un tesoro de valor, pero no podrás conseguirlo hasta el capítulo 4.

Estás en la Piscifactoría y en cuanto te asomes se romperá el puente y caerás al agua. Es una zona que parece grande, pero realmente no tiene salida y apenas vas a necesitar unos minutos aquí. Eso sí, está repleta de enemigos (todos normales) y algún que otro cable trampa. Lo importante es que cuando limpies un poco el lugar, hay un par de cosas que debes hacer aquí. Lo primero es prestar atención al siguiente mapa, en el que verás la localización de un cofre con la segunda Pieza de Hexágono B pasando por debajo de un puente de madera al caminar sobre el agua. Y acto seguido, entrar en la casa del fondo para hacerte con el Bidón de Combustible.

Aquí tienes la Pieza de Hexágono B.

Con ambas cosas en tu poder, sube por las escaleras de mano de la derecha para poder volver sobre tus pasos y acabar de vuelta en el Embarcadero. Coloca la otra Pieza de Hexágono que has recogido anteriormente (ya solo falta una que está en el siguiente capítulo) e interactúa con la barca para llenar el depósito. En este momento, si estás herido cúrate, porque en cuanto te subas tendrá lugar una escena que dará paso al combate contra el Monstruo del Lago.

Capítulo 4:

Tras un par de escenas, sal de la casa y aunque el bosque parezca un poco laberíntico, no hay nada que hacer aquí, así que sigue adelante hasta ver otra escena en la que las plagas harán su efecto en un ganado y tendrás que abatir al enemigo transformado. Cuando esto suceda,

mantén la distancia porque te pueden golpear con sus tentáculos, o acércate pero solo si tienes la escopeta preparada. Cuando acabes con él aparecerá otro escasos metros después.

NOTA: los enemigos transformados por las plagas mueren en el acto si les lanzas una granada cegadora. Además, algunos ganados no morirán del todo al caer al suelo, sino que su cuerpo empezará a dar espasmos que te avisan de que están a punto de transformarte. Si te acercas rápidamente y pulsas el botón que aparece en pantalla puedes usar tu cuchillo para matarlos de inmediato y ahorrarte tener que luchar contra su versión mutada. En este enlace tienes el bestiario completo con información sobre todos los enemigos y jefes.

Sube por la rampa y atraviesa un pequeño túnel para acceder a la Cueva del Mural. En esas estatuas que ves está la Insignia de la Iglesia (Ilave), pero no la puedes recoger aún porque hay que colocar dos objetos que todavía no tienes en esas manos gigantes. Gira a la derecha y echa un ojo al mural para que se actualice tu mapa, sal por el único camino posible y abre el cofre para conseguir la Llave de Sagrario (en este enlace tienes información sobre ellos). Coge la nota con una petición del Buhonero 6 en la pared y súbete a la barca.

Puedes hacer varias cosas en este momento, así que vamos a ir en orden: tal como subes a la barca, gira a la izquierda y avanza un poco pegado a la pared de la cueva hasta ver un pequeño embarcadero. Ya en tierra firme, la puerta está cerrada (es un atajo que abres después), así que ve por la derecha y sigue el camino lineal derrotando a varios enemigos. Ten cuidado porque algunos se transformarán. Tu objetivo es subir una escalera de mano a la derecha en la bifurcación para resolver un puzzle y conseguir la Cabeza de Blasfemo. No podemos ofrecerte una solución concreta porque no es la misma para todo el mundo, así que debes echar un vistazo a los glifos amarillos de la zona para dar con la combinación (son 3 símbolos que debes pulsar en el panel).

Súbete a la barca de nuevo y pon rumbo al extremo noreste del lago, hasta encontrar una pequeña caverna. Dentro hay un edificio en el que debes resolver un puzzle idéntico al anterior, en el que además de conseguir la Cabeza de Apóstata, te estará esperando la Pieza de Hexágono C (ya los tienes todos, recuerda que conforme avanzabas en anteriores capítulos colocaste los dos primeros en el Altar de Piedra).

En esta cueva tienes que resolver un puzle para conseguir uno de los objetos necesarios para continuar, además de encontrar la última Pieza de Hexágono en un cofre.

En esta cueva tienes que resolver un puzle para conseguir uno de los objetos necesarios para continuar, además de encontrar la última Pieza de Hexágono en un cofre

Para completar el acertijo, sigue las instrucciones del anterior. Es decir, en las inmediaciones del panel hay 3 glifos amarillos pintados por las paredes; tras localizarlos debes presionar la combinación para completar el puzzle.

Explorando el Lago: pistola Red9, Huevo Dorado, Perca Americana Gigante, castellano mecánico 4...

Vamos a hacer una pausa antes de encaminarnos hacia el final del capítulo, ya que tienes libertad para explorar y hay varios asuntos pendientes que no debes dejar pasar, pues es la última oportunidad para encontrar algunas cosas.

Pistola Red9 – En el centro del lago hay un pequeño barco abandonado al que puedes subir y conseguir el arma en un cofre, junto a un par de objetos más.

Huevo Dorado – Es necesario para una de las peticiones del Buhonero, y como hay una localización fija en la que puedes hacerte con un Huevo Dorado, vamos a por él en un momento. Está en el extremo este del lago, en una pequeña porción de tierra en la que puedes desembarcar, y en la que hay varias gallinas.

Pedestal de Piedra – Como ya tienes todas las Piezas de Hexágono (A, B y C), vuelve al Pedestal de Piedra para colocar el que te falta y resolver un sencillo puzzle. Aquí tienes la solución en vídeo.

Castellano mecánico 4 y petición del Buhonero 7 – ¿Recuerdas la casa donde estaba Luis en el Asentamiento del Lago? ¿Y la Llave Insignia que recogiste anteriormente? Pues ya sabes, vuelve con la barca y abre la verja que hay a la izquierda de dicha casa. Es muy importante que hagas una pausa y visites tanto el apartado de peticiones del buhonero como en el de castellanos mecánicos, ya que ahora es el único momento en el que puedes conseguir ambas cosas que, además, son dos de los más difíciles de encontrar que hay en el juego.

Ahora sí, vamos a continuar con la historia. Vuelve a la Cueva del Mural, coloca las dos cabezas y hazte con la Insignia de la Iglesia. Súbete una vez más a la barca —la última— acércate al embarcadero que tienes unos metros delante de tu posición, ya que es un atajo de vuelta al Buhonero. Es importante que optimices tus recursos, lleves algún objeto curativo y las mejores armas que puedas, ya que nada más volver a la Cantera... ¡Jefe!

Jefe | Gigante:

No eres Goliat, pero sí Leon S. Kennedy, que tampoco está nada mal. Eso sí, no te relajes demasiado porque de vuelta a la iglesia verás por primera vez a los perros mutados por las plagas. Se comportan de un modo similar a los normales, pero son más peligrosos. Acaba con él con la escopeta y entra a la iglesia usando la insignia, inspecciona el altar y acciona una palanca a su izquierda para activar un extraño mecanismo al que le falta una pieza llamada Dial Azul (está en un mueble en la zona derecha del edificio). Colócala y sigue el siguiente vídeo para resolver el puzzle rápidamente.

Se abrirá una puerta que te permitirá subir al segundo piso y rescatar a Ashley ¡Por fin! Así que continuamos en el capítulo 5.

Capítulo 5:

Comienzas con Ashley en la iglesia y verás que han entrado varios enemigos, pero no pierdas el tiempo con ellos. Desde tu posición, gira a la izquierda, ayúdala a subir para que te tire la escalera y escapa del edificio por la ventana del ático. Verás un breve vídeo y tendrás que levantar la estantería para poder pasar por el estrecho pasillo. Además, en esta zona tienes tanto al Buhonero como la petición del Buhonero 8.

Nota: Ashley ha cambiado en Resident Evil 4 Remake y ahora es mucho más ágil jugar con ella. Pulsando el stick derecho puedes alternar entre la orden de que te siga de cerca, o de lejos. La primera opción es perfecta para huir de los enemigos y avanzar rápidamente, mientras que la segunda es ideal si quieres detenerte a luchar. Si en algún momento queda herida, estará expuesta a que un enemigo acabe con ella, así que tienes que acercarte lo más pronto posible y pulsar y ayudarla a que se levante.

Hay en torno a media docena de enemigos en el cementerio y algunos se transformarán. Tú decides si te quedas a pelear o sigues hacia tu objetivo, que es volver a la Plaza del Pueblo donde, por supuesto, han aparecido nuevos enemigos en la zona. Una buena idea es disparar desde lejos con el rifle de francotirador y luego acabar con los que vengan a por ti; no te metas en el centro de la plaza. De hecho, la salida está justo al frente de tu posición, cruzando una casa y saliendo por la ventana del segundo piso, creando así una vía rápida para llegar a la Granja.

Aunque es la última vez que podrás moverte con libertad por el Pueblo, varias de sus zonas están bloqueadas. Sin embargo, hay algo importante que debes hacer: volver a la Casa del Alcalde, ya que está relacionado con la misión secundaria que citamos arriba y el castellano mecánico 5. Cuando hayas terminado, pon rumbo hacia la Granja, que ya queda poco para terminar.

Guarda en la máquina de escribir de la choza y presta atención. Hay varios enemigos y uno de ellos es de esos fuertes que portan un mazo (Bruto), así que céntrate en acabar con él. Lo cierto es que tampoco te recomendamos malgastar demasiada munición en esta pelea, porque pronto la vas a necesitar, no tengas duda de ello. La salida está en el torreón al fondo, ese en el que había un puente hacia una casa a la que no pudiste entrar. En mitad del mismo, algunos enemigos te perseguirán, pero ni se te ocurra pararte a disparar; corre por el puente hasta ver una escena, porque ahora viene uno de los momentos más difíciles del juego.

Estás en una casa junto a Luis Serra (Ashley está escondida, no temas por ella) y una horda de enemigos viene a por vosotros. Lo primero que debes hacer es coger las tablas de la mesa y tapar una ventana y después, empujar el mueble para hacer lo propio con otra. Una quedará abierta, por lo que inevitablemente entrarán enemigos por ella. Algunos dejarán tablas al morir, así que siempre que lo hagan, cógelas y corre a bloquear cualquier ventana que esté rota.

La primera oleada no te dará demasiados problemas, pero llegado cierto momento aparecerán también el piso superior. Aquí estás en un punto crítico, ya que pueden rodearte fácilmente y no vas a poder contenerlos a todos. Juega con las esquinas, ya sea en la planta baja o arriba, y trata de tirar alguna de las escaleras que ponen para asediarte por las ventanas. Si tienes granadas o munición de escopeta, no dudes en soltar todo lo que tengas contra el ejército de enemigos. Nuestro consejo es que subas las escaleras y te coloques justo en el primer escalón mirando hacia abajo, así controlas a los que vienen desde abajo mientras echas un vistazo a la izquierda por si alguno intenta colarse por la terraza.

Cuando pasen unos minutos habrá otro vídeo con el broche de oro a la pelea: un Bruto irrumpirá en la casa por la fuerza. La buena noticia es que si lo matas, se acabó, así que no dudes en vaciar todos tus cargadores sobre él. Y si tienes granadas explosivas o cegadoras, lánzalas todas como si te fuese la vida en ello. Si has llegado hasta aquí con vida, enhorabuena, porque esta sección es más complicada que la mayoría de jefes finales. Ahora relájate, disfruta de la escena y el capítulo habrá terminado.

Capítulo 6:

Tras las escenas, solo puedes continuar en línea recta, ya que el camino a tu espalda ha quedado bloqueado. Pronto te encuentras con el Buhonero, así que comercia con él y mejora tus armas si es necesario antes de seguir hasta una puerta doble, tras la que te esperan varios enemigos normales, nada de lo que debas preocuparte (eso sí, ten cuidado con el Bruto). Una puerta doble más y tendrás que tener cuidado con el ganado que está escondido en la cabaña de la izquierda.

Sigue por la pasarela de madera y estarás en una zona más grande llamada Punto de Control, destruyendo el castellano mecánico 6 justo al lado de la entrada. El portón de la derecha está cerrado por ahora, así que mata a dos enemigos (la calma antes de la tormenta) y fíjate en la única casa que hay en este lugar. A su izquierda puedes subir por una rampa, acceder al interior y dejarte caer un piso más abajo. Rompe dos candados, cada uno en una puerta y en la planta baja de la casa, en la pared está el objeto que necesitas. El problema es que justo al recogerlo verás una escena y aparecerán ¡los Gemelos con Motosierra! Sí, son dos.

La situación es muy delicada, ya que a estos dos amigos se suma hasta media docena de enemigos normales. Nuestro consejo es que huyas al exterior y vuelvas hasta donde entraste a la zona, para ganar tiempo y disparar desde lejos a todo lo que se atreva a acercarte a ti. Si no puedes controlarlos y finalmente te alcanzan, haz lo contrario: corre hacia la casa otra vez y repite el proceso. Uno de los enemigos con motosierra tiene el Eje del Punto de Control, necesario para abrir el portón mencionado más arriba y salir de aquí, así que si logras matarlo, cógelo y sal corriendo para utilizarlo y escapar.

NOTA: en el Punto de Control está el último Sagrario de Resident Evil 4 Remake. Consulta este enlace para conocer todos los detalles.

El camino es lineal y termina en una cabaña a la que debes entrar dejándote caer desde el tejado (hay una rampa a su derecha). Rompe el candado, sal al exterior y continúa hasta otra puerta doble, pero ten mucho cuidado antes de hacerlo: lee el siguiente párrafo antes de hacerlo.

Al abrir verás un vídeo y aparecerá el Alcalde con la intención de llevarse a Ashley. Es muy poderoso y si la coge una sola vez, verás el cartel de Game Over en la pantalla, así que más te vale correr como si no hubiese mañana. Aunque el camino no tiene pérdida, algunos enemigos se pondrán entre vosotros y la salida, así que saca la escopeta y no pienses en matarlos; es suficiente con apartarlos un poco y seguir huyendo (utiliza los barriles explosivos que veas). Unos segundos después, al cruzar un puente, una nueva escena te permitirá respirar tranquilo. Al menos por ahora...

Una máquina de escribir, el Buhonero... Como resulta evidente, las cosas están a punto de ponerse muy feas, porque si jugaste a Resident Evil 4 en su día, sabes perfectamente lo que te espera dentro de ese enorme edificio llamado Matadero. Efectivamente: es el jefe que pone fin al capítulo. Nada más y nada menos que el Alcalde, que ha decidido dejar de perseguirte y matarte.

¿Ya has acabado con él? Pues coge el Ojo Falso de Méndez de su cadáver (aquí no es un objeto clave, sino un tesoro para vender), sal por la ventana en la que te espera Ashley y sigue el camino recto para ver una escena ¡Has llegado al Castillo!

Capítulo 7:

Empiezas en el puente y en cuestión de segundos estás en un patio en el que el Buhonero ya ha montado su tienda (¿cómo demonios lo hace? ¿Formará parte de una multinacional?). Puedes rodear por la derecha para encontrar un tesoro a su espalda y luego subir para ver a varios iluminados, aunque por ahora no son una amenaza. Si entras por la puerta de la derecha verás a uno que está solo, pero cuando lo mates se transformará en una nueva versión más poderosa que las normales, llamada Plaga - Mandíbula. Espera a que abra su boca y dispara con la escopeta.

Sal al exterior y tras el vídeo, ten cuidado porque hay algunos ballesteros, aunque lo peor está por llegar... Acaba con ellos con el rifle, continúa subiendo y verás que hay algunos enemigos con catapultas. Tras la primera explosión, corre como un poseso hasta encontrar cobijo en esa especie de túnel, en el que hay un iluminado esperándote al doblar la esquina. Sube, sal de nuevo al exterior y gira rápidamente a la derecha, hazlo de nuevo y estarás en una habitación en ruinas en el que te espera otro enemigo. Fíjate en las torres a tu alrededor, porque hay un par de catapultas (2 de 4) que puedes destruir disparando a los barriles explosivos.

¿Ves esa torre circular que tienes enfrente? Pues corre a ella y déjate caer por el agujero en el suelo. Dispara al contrapeso para subir el elevador con la catapulta y sal hacia fuera por el único camino disponible. Acabarás llegando a la misma zona de antes, la habitación en ruinas y

ahora podrás usar la catapulta de la torre circular a tu favor, así que úsala para destruir las que tienen los enemigos en su poder (quedan 2, una en extremo izquierdo y otra en el derecho) y, por último, destroza la puerta de acceso al castillo. Cuando llegues a ella, antes de abrir el siguiente portón coge la nota azul (petición del Buhonero 9) y entonces sí, entra en la Sala de Audiencias, donde verás de nuevo al Buhonero.

NOTA – Cierres cuadrados del Castillo: durante tu estancia en esta zona verás algunos muebles con una cerradura en forma de cubo con muescas. La primera vez que veas uno no podrás abrirlo, pero pronto tendrás la Llave Cúbica. Son equivalentes a los sagrarios y en este enlace tienes la localización de todos los cierres cuadrados y su recompensa. Tómate tu tiempo en echarle un vistazo porque dentro de uno de estos cajones hay un arma que no debes dejar pasar.

Guarda partida y sube las escaleras del fondo para ver una escena y enfrentarte a un grupo de iluminados. En esta ocasión verás que algunos llevan un escudo, así que lo más inteligente es usar la escopeta para destrozarlos y poder acabar con ellos. Con la zona limpia de enemigos, por la izquierda puedes ayudar a Ashley a subir para que te abra la puerta, y al cruzar, por la derecha tienes un tesoro y de frente una grieta en la pared por la que debes cruzar. Avanza por ese pasillo hasta llegar a una habitación oscura.

Por la derecha no hay nada, al frente necesitas una llave y por la izquierda está están las escaleras que te llevan a la prisión, así que ve por ahí. El camino es lineal y escucharás unos gritos bastante inquietantes mientras avanzas, aunque no debes preocuparte (por ahora); al fondo verás un cadáver con la Llave de la Mazmorra. El problema es que al cogerla y darte la vuelta, el suelo se derrumbará y estarás cara a cara contra el Garrador.

Al final no daba tanto miedo, ¿verdad? En fin, seguimos avanzando. Recoge los objetos de la habitación, acciona la palanca para salir y sube la escalera para volver con Ashley. Estrena la llave que conseguiste antes de la pelea y sube una escalera más. En esta nueva sala tienes el castellano mecánico 7 sobre una estantería. Sal por la única puerta que hay para acceder a un salón repleto de estatuas y adornos, en el que tendrás que resolver no uno, sino dos acertijos. A continuación te indicamos los pasos a seguir.

Puzle de los emblemas de animales: si te fijas en la cerradura de la puerta verás que aparece, en orden, dibujos de un águila, una serpiente y un ciervo. Ahora verás que hay emblemas de esos animales colgando de varios candelabros. Hay tres tras la verja y uno justo a tu lado, así que dispara a los emblemas de águila, serpiente y ciervo para poder abrirla. Entra y coge la Espada Ensangrentada.

Puzzle de las espadas: como ya tienes una en su poder, recoge las otras tres de los cuadros de la pared, para dejarlos vacíos y poder colocarlas todas en orden. De izquierda a derecha, la combinación es la siguiente: Espada de Hierro, Espada de Oro, Espada Ensangrentada y Espada Oxidada.

Tienes que colocar estas espadas de izquierda a derecha: Espada de Hierro, Espada de Oro, Espada Ensangrentada y Espada Oxidada.

Tienes que colocar estas espadas de izquierda a derecha: Espada de Hierro, Espada de Oro, Espada Ensangrentada y Espada Oxidada.

Cruza la puerta recién abierta, coge el tesoro del cofre y sal hacia los balcones. Una vez más, tienes que abrir un par de puertas con cerradura de animales (realmente se abren las dos a la vez y ambas llevan al mismo lugar). Tienes que disparar primero al emblema de caballito de mar que tienes aquí en esta misma zona, y luego cruzar al balcón de enfrente saltando sobre la lámpara para encontrar el de la serpiente y abrir así la puerta. Entra por cualquiera de las dos y sube la escalera para ver una escena.

Baja, abre la puerta doble para crear un atajo a la Sala de Audiencias y date la vuelta. Tras la puerta de madera tienes una máquina de escribir y es un gran momento para guardar la partida, ya que pronto tendrás que superar una sección muy complicada. Ahora continúa por unas escaleras que bajan por la esquina de la habitación y llegarás al Salón de Agua.

En este lugar tendrás que sobrevivir a varias oleadas de enemigos mientras cuidas de Ashley, porque todos vienen con la intención de secuestrarla. Lo primero es pegarte a la pared izquierda de la sala y correr hacia el fondo para dejarte caer por un saliente, derrotar a los enemigos y recoger la Rueda Dorada (una manivela de toda la vida, vamos) y úsala en el mecanismo cercano para poder volver arriba. En el centro del Salón de Agua hay otro mecanismo que debes activar, pero como han aparecido nuevos enemigos, tendrás que limpiar la zona primero.

Ten en cuenta que ahora también hay arqueros en los balcones y son realmente molestos, así que acaba con ellos con el rifle de francotirador. Cuando todo esté tranquilo, usa la Rueda Dorada para que aparezcan unas escaleras y poder acceder al piso superior. Ya queda poco para salir de aquí, pero ha llegado el momento crítico: proteger a Ashley, ya que tendrás que ayudarla a subir para que sea ella quien active los mecanismos que te permitan levantar el puente.

Mientras ella hace el trabajo, media docena de iluminados tratarán de alcanzarla, por lo que debes usar el rifle de francotirador o la pistola para frenarlos. Además, tienes que prestar atención porque algunos irán directamente a por ti; cuidado con distraerte. Cuando Ashley remate la faena, bajará por si sola y juntos podréis comenzar a correr por el puente para escapar. Llegarás a un pequeño patio interior y será ella quien deba ayudarte de nuevo a desbloquear una puerta para finalizar el capítulo.

Capítulo 8:

El capítulo 8 comienza con una llamada y la puerta frente a ti está cerrada, así que avanza por la derecha y sube la escalera junto a la habitación del Buhonero. No te asustes porque no son enemigos, sino estatuas. En esta sala hay una puerta cerrada a la derecha, así que sigue recto y verás dos estatuas, aunque todavía no puedes seguir por ahí, ya que tienes que colocar un objeto en una de ellas que todavía no tienes.

Déjate caer por la terraza y presta atención a esa cortina, porque tras ella hay una habitación repleta de enemigos, entre los que destaca uno con una túnica roja, capaz de gritar para dejarte aturdido unos segundos y hacer que sus esbirros entren en cólera y salga corriendo hacia tu posición. Lo ideal sería usar el rifle de francotirador para matarlo desde aquí, aunque también puedes entrar y hacer estragos con la escopeta. En cualquier caso, cuando mates del que viste de rojo recoge el farol de su cadáver y colócalo en la estatua que decíamos antes para poder continuar.

Tras cruzar el pasillo verás 3 puertas: la de la derecha abre un atajo a la zona anterior, por la del medio no puedes ir sin la ayuda de Ashley hasta un capítulo posterior (dentro hay un tesoro que puedes vender) y la de izquierda es la única que te permite avanzar en la historia, así que ve por ella. Al fondo verás una escena protagonizada por una vieja amiga y al finaliza tendrás que resolver un pequeño puzzle. Pero antes coge el tesoro del cofre junto a la chimenea.

Puzzle de las Litografías de Piedra: necesitas 3 litografías y todas están en esta misma habitación. Una en una librería cerca de la ventana abierta, otra en un escritorio junto a la puerta por la que acabas de llegar y la última en un mueble cuya vitrina puedes romper con el cuchillo. Con ellas en tu poder, acércate al muro del fondo, ese que tiene varios huecos y coloca todas las litografías. Puedes intercambiar su posición y darles la vuelta para desvelar diversos símbolos. La idea es que todas queden colocadas formando la combinación de la siguiente imagen para desbloquear un pasadizo oculto.

Te llevarás un pequeño susto y tendrás que levantar un armario para pasar y conocer a un nuevo tipo de enemigo. Es una Plaga; una especie de araña capaz de acoplarse a los cuerpos de otros, al más puro estilo Alien: El Octavo Pasajero y doblegar su voluntad para que se lancen sobre ti. Tanto si quieres matarlo antes o después de poseer a un iluminado, la escopeta es tu mejor aliada. Tras acabar con él, baja por la escalera para encontrar al Buhonero y una máquina de escribir, golpea el contrapeso para abrir la verja y sal al exterior.

Si la Plaga posee a un lluminado, entrará en cólera y correrá a por ti rápidamente

Empieza por matar a los arqueros que hay sobre la torre con el rifle de francotirador, dispara al contrapeso para que caiga el puente y derrota al grupo de enemigos que aparecerá. Entra a la torre y ten cuidado con un par de arañas que hay por las paredes, acciona la palanca que hay junto a la puerta, sube por la escalera de mano, otra palanca más y déjate caer por el hueco para continuar por la puerta que antes estaba cerrada.

Tírate al piso de abajo y en vez de seguir de frente, date la vuelta y avanza por el pasillo. Mata a un par de enemigos más (incluida alguna araña), activa la palanca y entra por la puerta recién desbloqueada. Trepa por el saliente y acciona otra palanca a tu izquierda, entra y sí, una palanca más. Sube por las escaleras, acaba con los enemigos y no toques la siguiente y última palanca, ya que todos los caminos están abiertos y por aquí mismo puedes subir al tejado.

Verás una escena y tendrás que enfrentarte al Gigante Blindado, aunque contra este no tendrás que luchar a tiros, sino seguir el recorrido que te indicamos a partir de este momento, así que vamos allá. El enemigo te lanzará bolas de fuego, así que debes medir el tiempo entre

una explosión y otra para correr antes de la siguiente. Tírate por el saliente de la izquierda y corre en línea recta hasta llegar al siguiente tejado, en el que podrás refugiarte sobre el muro de la izquierda y matar a un par de enemigos mientras estás a salvo. Tras hacerlo, cruza hacia otro puente más y no prestes atención a los arqueros; déjate caer y cuidado porque hay un iluminado justo a tu espalda. Mátalo y ahora sí, saca el rifle de francotirador y acaba con los arqueros.

Ve por donde estaba el enemigo, acciona la palanca y sal por la única puerta que se acaba de abrir. Déjate caer de nuevo, date la vuelta y busca refugio en el pasillo sin salida, desde el que puedes matar al enemigo que vendrá a por ti. Sal de nuevo al exterior y aunque al fondo no hay salida, en la parte derecha hay una escalera de mano y corre en línea recta para entrar a una torre circular. El Gigante ya no puede hacerte daño, pero no te relajes porque hay enemigos en la zona.

Lo primero es golpear al contrapeso y subir por la escalera para encontrar otro contrapeso y otra escalera. Estarás en el tejado y a tu lado hay un cañón que puedes controlar para acabar con el Gigante de un solo disparo. Ya que estás, úsalo para borrar del mapa a los enemigos que ves sobre el puente y destroza el portón que hay al final del mismo, porque es allí por donde tienes que seguir.

Antes de completar el capítulo, haz una pausa para encontrar el castellano mecánico 8, ya que es muy fácil perderlo. En este enlace tienes su localización, junto con la de todos los demás.

Desde la torre del cañón, déjate caer y dispara al contrapeso a tu izquierda para abrir un atajo, por si más adelante quieres volver aquí. Sigue de frente por el puente y tras una escena —con susto incluido— podrás ver el patio desde una terraza, pero por ahora no hay nada que hacer aquí. Cruza la puerta, disfruta del vídeo y habrá terminado el capítulo.

Capítulo 9:

Tal como comienzas el capítulo y bajas al patio, avanza de frente hacia la escalera (en el primer desvío de la izquierda solo hay un barril, pero presta atención porque en el siguiente está el castellano mecánico 9). Aunque estás en un laberinto, el mapa es más que suficiente para saber cuál es el camino que debes tomar, ya que lo único que tienes que hacer aquí es localizar tres pequeñas torres y accionar la palanca para poder desbloquear la puerta de la ruta principal. Eso sí, ten en cuenta que para acceder a una de ellas, Ashley tendrá que mantener un mecanismo activo mientras tú cruzas la verja. Y cuando lo hagas, varios iluminados irán a por ella, así que tienes que correr hacia ella para salvarla y escapar juntos. Por lo demás, mantén los ojos bien abiertos porque aparecerán perros de entre los arbustos de la zona.

Ya en el Gran Salón, tienes al Buhonero en una habitación a la derecha junto a una máquina de escribir y la nota de la petición del Buhonero 10 (no hagas caso a la puerta al fondo de esta sala porque está cerrada). Ahora sube por las escaleras del Gran Salón y verás una estatua a la que le faltan sus cabezas, así que vamos a ir a por ellas en orden. Vamos a empezar por la

puerta a la izquierda de la estatua, en la que además puedes recoger la nota de la petición del Buhonero 11.

Tras recorrer un pasillo y doblar la esquina llegarás al Salón Comedor, donde parece que alguien tenía preparado un banquete en el que no se ha escatimado en gastos. Como puedes observar, hay una Cabeza de Serpiente enjaulada, por lo que te toca encontrar el modo de levantar los barrotes. ¿Ves las sillas junto a las mesas? Pues echa un vistazo a los cuadros de la pared en el fondo de la sala, porque lo que tienes que hacer es fijarte en que en uno hay una mujer y en el otro un hombre. Tenemos que prestar atención a lo que hay en los cuadros (pan, vino, número de cubiertos a cada lado) y hacer que Leon y Ashley se sienten cada uno en el asiento correspondiente. Hazlo como en la siguiente imagen y pulsa el botón de acción para conseguir la Cabeza de Serpiente.

De vuelta hacia el Gran Salón, puedes colocar la cabeza si quieres, aunque no ocupa espacio en el inventario y al final tendrás que colocar dos más. Vamos a por la segunda: colócate como si acabases de salir por la puerta en la que llegamos al Salón Comedor, gira a la derecha y sube las pequeñas escaleras para encontrar una nueva puerta a la derecha. Este camino te lleva a la Armería, un lugar en el que acabarás en cuestión de segundos pero tendrás que luchar contra un nuevo tipo de enemigo.

Es una sala circular y no hay nadie custodiando la Cabeza de Serpiente, pero en cuanto la recojas despertarán las Armaduras que hay alrededor de la zona. Dentro tienen una Plaga que es quien hace que sean capaces de moverse y atacar. Son lentas, pero sus golpes infligen un daño considerable. Si disparas a su cuerpo y destrozas alguna de sus piezas, la Plaga quedará expuesta, así que tú decides si rematarla a tiros o con una granada cegadora. Son tres oleadas y una vez termines, ayuda a Ashley a bajar y activa la puerta para salir de aquí. En este pasillo tienes un cofre con la Llave Cúbica, necesaria para abrir los cierres cuadrados del Castillo (tienes toda la información en este enlace). Avanza recto y desbloquea la puerta que antes estaba cerrada junto al Buhonero.

Desde este punto, sube de nuevo las escaleras del Gran Salón y gira a la derecha para ir al balcón opuesto al que daba acceso a la Armería. Recorre el pasillo y verás un puente que cruza la Galería. La Cabeza de Serpiente está al frente, pero como no podía ser de otra forma, un enemigo hará que el puente baje justo cuando estés a medio camino. No hay demasiado que explicar aquí: simplemente mata a los Iluminados y ten cuidado con el de la túnica roja, al que además tienes que derrotar porque está justo al lado de la palanca que hace ascender al puente a su posición original. Con la sala limpia de enemigos y el puente arriba, coge la cabeza y vuelve a la estatua del Gran Salón. Colócalas todas y prepárate porque tras la escena ¡Jugamos con Ashley!

No tienes armas y el movimiento es mucho menos ágil que el de Leon, así que es inevitable sentirte desprotegido, así que es importante que sigas nuestros pasos porque pronto vivirás una auténtica pesadilla. Empieza por recoger ese farol (¿qué demonios es esa luz azul?) para ver cómo se abre un pasadizo en la pared. Avanza por el pasillo, agáchate y abre una puerta. Verás un reloj con el que puedes interactuar, y aunque nosotros sabemos la hora exacta que tienes que poner en él, te recomendamos que no lo actives todavía, porque si lo haces te saltarás una sección de este capítulo y posteriormente te arrepentirás.

NOTA – Reloj del Castillo: si colocas las agujas del reloj marcando las 11:04 desbloquearás un nuevo camino. Esto es interesante en Nueva Partida Plus para ahorrar mucho tiempo y conseguir un mejor rango, pero si es tu primera partida no lo hagas y sigue los pasos que te indicamos a continuación. El motivo es que si lo haces ahora y tomas un atajo dejarás inaccesible una zona en la que más adelante puedes volver con Leon para conseguir el Rifle de Asalto CQBR.

Entra por la puerta a la izquierda del reloj y estarás en la Biblioteca. Agáchate para pasar por la estantería de la izquierda y rodea el mostrador para ir al extremo derecho de la estancia y coloca el farol en el pedestal y abrir un nuevo camino. Entra, gira la manivela, sal de aquí y recoge el farol para desbloquear el camino a su izquierda y poder subir por las nuevas escaleras que han aparecido. Recoge el Llavero con Llaves y ten cuidado porque han aparecido Armaduras y no tienes armas para luchar, aunque si sujetas el farol y apuntas hacia ellas conseguirás paralizarlas durante varios segundos. En mitad de la habitación veremos un cofre del tesoro que debemos abrir sí o sí si queremos obtener este tesoro en particular (Botella de Perfume) y el logro y trofeo relacionado. Ve al fondo de la Biblioteca y usa tu nuevo juego de llaves en la puerta, aunque tienes que ser rápido porque hay 4 llaves diferentes y mientras eliges la adecuada los enemigos pueden acercarse a ti. Usa la de la siguiente imagen y sube por el ascensor.

Cuando se detenga, abre la puerta y tras una escena en la que verás a Leon, comprobarás que aún no puedes volver con él. Guarda partida en la máquina de escribir junto al reloj y en el escritorio detrás de la estantería puedes recoger una nota con la combinación que necesitas: "11:04". Cerca de donde hemos cogido la nota veremos otro cofre que debemos abrir con Ashley ya que si no es imposible abrirlo después con Leon para recoger el tesoro que alberga. Tras esto, vamos hacia el reloj y movemos las agujas del reloj para que marque esa hora y abrirás un pasadizo. Baja las escaleras y deslumbra a la Armadura para aturdirla, corre al fondo y gira la manivela para abrir un atajo hacia la Biblioteca. Gira a la derecha, rodea la mesa y agáchate para pasar y volver al reloj que viste cuando llegaste a la zona. Haz que sus manecillas señalen de nuevo las 11:04. Baja por el pasillo y ten cuidado con la Armadura, ya que probablemente debas paralizarla con el farol mientras esperas al ascensor.

Con él llegarás al Mausoleo, donde hay varias Armaduras "dormidas", pero que despertarán en cuanto comiences a activar emblemas con símbolos de animales para desbloquear la verja del fondo de la sala. Como la situación es delicada no vamos a hacerte perder el tiempo aquí; abre tu mapa y fíjate en la siguiente imagen para ver dónde están las cadenas de las que tenemos que tirar (el orden no importa) y en cuanto se abra la puerta corre por el pasillo para que las antorchas corten el paso a todos los enemigos.

Al fondo verás una especie de cúpula, cuya puerta está cerrada y en la que tienes que jugar con los pedestales y faroles (cuando coges uno lo sustituyes por el que tienes en tus manos) para iluminar la pared con tres siluetas. Sitúate frente a la cúpula y coloca los faroles formando la siguiente combinación: media luna a la izquierda, luna llena tras ella y una estrella en el pedestal que falta. Podrás recoger la Insignia de los Salazar, pero no te relajes porque despertarán varias Armaduras que hay tras la cúpula.

Corre de vuelta por donde volviste, pasa por debajo de los enemigos inmóviles y el Mausoleo estará repleto de Armaduras patrullando la zona, pero no temas: céntrate en correr hacia el ascensor que hay justo enfrente. Cuando salgas verás a otro enemigo más, y como viene hacia ti, espera unos segundos a que lo haga y aprovecha la zona abierta para esquivarla y subir por las escaleras. Estarás de nuevo en la Biblioteca, así que cruza la puerta justo enfrente y al llegar a la sección inicial, coloca la Insignia de los Salazar en el hueco de la pared junto a la puerta para ver a Leon y finalizar el capítulo.

Capítulo 10:

El capítulo empieza justo al revés que el anterior: estás con Leon, pero no cuentas con la ayuda de Ashley. Cruza la puerta que se abrió al colocar las Cabezas de Serpiente y coge la nota con la petición del Buhonero 12 junto a la gramola de la mesilla. La puerta justo a su lado te permite volver a la Biblioteca que exploraste jugando con Ashley, en la que todavía tienes un par de cierres cuadrados por abrir para conseguir el Rifle de Asalto CQBR (en este enlace tienes la localización de todas las cerraduras). En cualquier caso, para continuar debes ir por la puerta doble que hay en esta habitación.

En este pasillo presta atención porque nos presentarán al Novistador, una nueva versión de los insectos tan desagradables que ya conociste en el juego original. Mueren fácilmente, pero es difícil acertarles y se camuflan con el entorno hasta el punto en que se vuelven casi invisibles. Un solo disparo de escopeta es suficiente para acabar con ellos. La puerta al fondo está cerrada por ahora, así que sube por las escaleras a la izquierda (saltando un escalón) para llegar a la planta superior del Salón de Baile.

Es una zona grande, el suelo está destruido y hay una docena de Novistadores que irán haciéndose visibles conforme te acerques a ellos, así que tómate las cosas con calma y no corras demasiado. El objetivo es activar dos palancas para poder escapar de este lugar, así que vamos a hacerlo en el siguiente orden. Baja las escaleras (la puerta a la derecha abre un atajo al pasillo anterior) y gira a izquierda para ir pegado a la pared hasta el final y encontrar una escalera de mano (no hagas caso al Buhonero, ahora no puedes entrar aquí). Sube y recorre el balcón hasta el extremo para activar la primera palanca.

Desde aquí, déjate caer y cruza esa especie de puente hacia la izquierda. Ahora sube por las escaleras de la derecha, mata a varios insectos y verás la palanca que te falta al fondo (en el pasillo de la derecha no hay nada y ambos caminos llevan al mismo lugar). Ya puedes dejarte caer y salir por la puerta recién abierta.

Si te fijas, a la derecha del puente hay un contrapeso que debes destruir, pero al hacerlo verás que todavía falta uno. ¿Ves esa pequeña terraza a la izquierda? Si te colocas en ella descubrirás el otro contrapeso detrás del puente; dispárale y antes de cruzar prepárate, porque no solo tendrás que luchar contra varios enemigos normales, sino contra ¡Dos Garradores a la vez!

Veamos, tenemos una habitación con dos pasillos en cada lado y ambos desembocan en el fondo de la misma. De frente, algunos Iluminados y dos Garradores (uno de ellos lleva armadura). Nuestro consejo es que nada más asomarte a la sala uses el rifle de francotirador para limpiar al menos a los enemigos normales. Entonces llega el momento más delicado, porque no es fácil controlar a ambos Garradores y sus movimientos erráticos, ni tampoco puedes quedarte quieto para buscar la Plaga de la espalda de uno de ellos sin tener claro dónde está su compañero. Así que ten paciencia, usa los pasillos laterales para correr y provocar que ellos se separen y aprovecha cualquier momento de pausa para atacar. Escopeta, granadas... No escatimes en usar lo más potente que tengas.

Cuando los mates, recoge un Cuerno de Unicornio de cada cadáver y colócalos en la estatua para abrir la puerta y continuar. Nada más cruzar verás una escena y la partida seguirá en una caverna inundada. No hay mucho que ver aquí, y aunque parece que es una zona laberíntica, si abres el mapa comprobarás que solo hay un camino por el que puedes ir. Eso sí, ten cuidado porque hay varios Novistadores escondidos bajo el agua a los que puedes reconocer por el color verde brillante de sus ojos. Tras llegar a la salida y derribar un muro agrietado para poder pasar y subir una escalera de mano. Entrarás en un largo túnel y justo al lado de la sala del Buhonero tienes el castellano mecánico 10.

Avanza y no hagas caso a esos mecanismos con una bombilla verde, ya que no los necesitas por el momento. Entra por la primera puerta a la derecha, no hagas caso al ascensor del fondo y cruza por la puerta a su izquierda. Comenzarán a sucederse unas pequeñas escenas que te avisan de que las cosas se van a poner interesantes muy pronto, aunque por ahora no te preocupes. En el siguiente pasillo gira a la derecha en la intersección, y luego una vez más a la derecha para accionar la palanca y levantar la verja del fondo.

Ve por ese camino y a partir de ahora prepárate, porque tendrás que pulsar el botón que aparezca en pantalla para esquivar los ataques de una misteriosa criatura que no parece muy contenta de verte aquí. Tras esquivar un segundo golpe en la habitación al fondo, activa el panel eléctrico para llamar al ascensor que dejaste pasar antes. Tardará varios minutos en llegar y mientras lo hace, podemos confirmar que tienes un problema muy serio, porque... ¡Toca luchar contra un jefe!

Jefe | Verdugo:

Tanto si lo has matado siguiendo nuestros consejos como si has optado por huir de él hasta que llegue el ascensor, en cuanto te subas a él verás una escena y terminará el capítulo.

Capítulo 11:

Estamos en compañía de Luis Serra junto al Buhonero, así que optimiza tu inventario y guarda la partida en la máquina de escribir. Sube por la escalera de mano y ve por el túnel para comprobar que no puedes seguir, ya que un muro de rocas bloquea el paso. Coge el camino de la derecha y entrarás en una enorme mina, en la que además de varios enemigos normales hay

uno con motosierra. Si te centras en acabar con él, los demás no te darán demasiados problemas, ya que la zona es abierta y puedes derrotarlos poco a poco.

Una buena táctica es usar el rifle de francotirador desde la entrada a este lugar. En la parte izquierda de esta zona hay un conjunto de escaleras y rampas que suben hacia un pequeño edificio. Entra y activa una palanca para activar el puente que puedes ver a través de la ventana. Tu objetivo es ir allí, cruzar y al fondo a la izquierda, recoger la Dinamita de una caverna.

Date la vuelta y al salir de la caverna, a la izquierda tienes un cofre con un tesoro que puedes vender y un saliente que te permite volver a la entrada. Así que ya sabes: déjate caer, vuelve al túnel y coloca la Dinamita en el muro que te impide continuar, pero ten cuidado, porque en cuanto lo hagas tendrás que volver corriendo junto a Luis para evitar ser aplastado por las rocas.

Continúa e interactúa con las rejas para ver una escena que da paso a un momento espectacular: la batalla contra el Gigante Doble. Sí, son dos y encima uno está protegido por una armadura de chatarra. Sabemos que la situación es muy delicada, pero no pierdas la calma porque no es tan difícil que parece. Lo mejor que puedes hacer es centrarte en atacar al Gigante normal del mismo modo que hiciste en la Cantera del Pueblo. Es decir, disparar a su cabeza hasta que la Plaga de su espalda quede expuesta y puedas hacerle mucho más daño. El Gigante con armadura debería preocuparse más de Luis, que de ti, aunque si ves que estás demasiado cerca de ambos enemigos, corre a un extremo de la sala para tomarte un respiro.

Cuando lo mates será el momento de ir a por su compañero, aunque esta fase de la batalla tiene truco y te recomendamos no malgastar una sola bala en él. Por un lado, puedes accionar la palanca del mecanismo en el centro de la sala para abrir la compuerta e intentar que el Gigante caiga al pozo de lava, aunque no es fácil porque tiende a apartarse de la zona central cuando lo haces. Nuestro consejo es que te dediques a evitarlo un par de minutos, porque entonces habrá una escena en la que Luis le coloca un cartucho de dinamita en su espalda (ya podría habernos dado uno antes, cuando necesitábamos destruir las rocas del túnel). Un solo disparo al cartucho y será historia.

El objetivo prioritario es matar primero al Gigante normal.

Recoge los tesoros de sus cadáveres y acércate a Luis para ayudarle a subir y que pueda abrir la puerta de salida, pero no creas que las cosas han terminado, porque pronto tendrás que enfrentarte a una sección tan divertida como desafiante. Atraviesa el túnel y al llegar a una enorme galería verás una máquina de escribir. Guarda partida y súbete a la vagoneta junto a Luis.

Logro/Trofeo Vamos a la Plaga: a continuación tenemos que superar dos secciones en las que vamos en vagón con Luis. Si no recibimos nada de daño en las dos, desbloquearemos este Logro/Trofeo.

Esta sección es como un shooter sobre raíles, por lo que solo tienes que preocuparte de disparar. Además, solo puedes usar la Red 9 de tu amigo, la cual tiene munición infinita. La

vagoneta tiene su propio medidor de salud y si llega a cero ambos moriréis en el acto, así que ten cuidado y presta atención los siguientes consejos.

Cuando haya una curva cerrada, Luis te pedirá que hagas fuerza hacia el lado opuesto para evitar descarrilar. Es decir, si la curva es hacia la izquierda, la vagoneta tumbará hacia la derecha, así que tendrás que mantener el stick izquierdo presionado a la izquierda hasta volver a ganar estabilidad. También verás algunos túneles bloqueados por tablones de madera: un disparo y los destruirás fácilmente.

Por otra parte, a veces verás a lo lejos un mecanismo que cambia la ruta de las vías. No te lo pienses: tienes que usarlos todos, sin excepción, así que dispara al panel amarillo siempre que lo veas (hay un total de 3 en toda la sección).

A veces aparecerán enemigos en vagoneta y tendrás que matarlos si no quieres que destrocen la tuya con sus ballestas. Aparecen en zonas abiertas en las que hay más de una vía. Además, también es posible que te encuentres a algún que otro aldeano sin demasiadas ganas de vivir, con un cartucho de dinamita en la mano y parado en mitad del camino: tienes que ser rápido al disparar antes de chocarte con él.

Llegado cierto punto verás una breve secuencia en la que no hay más camino y puedes descansar en un pequeño edificio. Es muy importante que destruyas el castellano mecánico 11 en este lugar, porque no podrás volver aquí. Tras hacerlo (y derrotar a un par de enemigos) tienes que subirte a otra vagoneta para continuar. Ya queda menos.

La siguiente y última sección es exactamente igual al viaje anterior: tablones de madera, curvas cerradas, paneles a los que debes disparar para cambiar la ruta de la vía, enemigos con ballestas, kamikazes en mitad del camino... Nada que no conozcas ya, aunque lo realmente preocupante es que aparecerá un enemigo con motosierra y su vagoneta se colocará junto a la tuya. Con un par de disparos lograrás aturdirlo y evitar que dañe tu vagoneta, aunque si insistes podrás matarlo y quedarte tranquilo. Por último, en la recta final del camino verás un túnel bloqueado por barriles explosivos, así que dispara para tener vía libre.

El viaje terminará con una escena al más puro estilo Misión Imposible —o Indiana Jones— y automáticamente estarás en la Colmena. Sí, el nombre del lugar afirma lo que te temías: hay muchos Novistadores aquí y algunos están camuflados. La buena noticia es que ya sabes cómo matarlos y es el único tipo de enemigo que hay por la zona, así que tómate las cosas con calma y avanza tranquilamente derrotando a los que aparezcan.

Tal como avanzas por el desfiladero verás una pequeña caverna con la nota de la petición del Buhonero 13 (consulta el enlace porque la debes completar justo aquí, en esta zona). Y más adelante, si te fijas a la derecha detectarás un hueco por el que puedes colarte agachado para encontrar al Buhonero.

No te preocupes por la munición, pero asegúrate de que tu salud está bien y guarda partida en la máquina de escribir, ya que pronto tendrás una pelea muy especial. Vuelve al camino principal y súbete al ascensor junto a Luis. Disfruta de la escena —bueno...— y prepárate porque ¡Toca jefe!

Jefe | Jack Krauser:

El capítulo termina automáticamente nada más derrotar a Jack Krauser, así que seguimos en el capítulo 12.

Capítulo 12:

Empiezas justo en la zona en la que luchaste contra Jack Krauser, así que sube por el ascensor y estarás de nuevo en la superficie. Es decir, que puedes explorar de nuevo el Castillo con total libertad, aunque será la última vez. Abre la verja de la derecha para crear un atajo hacia el Salón de Baile.

NOTA – Última visita al Castillo: el capítulo 12 te permite recorrer de nuevo la zona, pero no tendrás más oportunidades, así que debes estar atento a los cierres cuadrados, porque a estas alturas tienes la Llave Cúbica y puedes desbloquearlos todos.

En cualquier caso, por la parte izquierda tienes al Buhonero, junto a las notas de las peticiones del Buhonero 14 y 15. Tú decides si hacer una pausa para completarlas o si deseas explorar en busca de recursos, pero el camino para continuar la historia pasa por montarte en el teleférico para viajar hasta la Torre del Reloj.

En cuanto llegues al interior de la torre, localiza el castellano mecánico 12, porque no tendrás otra oportunidad de volver aquí. Ahora aprovecha la zona de la entrada para matar uno por uno a los enemigos que hay en las escaleras y luego sube por ellas. Hazlo con cuidado porque cuando subas un poco, la enorme estatua de Salazar se activará y empezará a escupir llamaradas por su boca; espera a que gire del todo y aprovecha para cruzar corriendo y evitar el fuego hasta alcanzar unas escaleras de mano por las que debes subir.

En el siguiente tramo de escaleras hay varios enemigos, pero lo realmente preocupante es que más arriba hay uno que activa un mecanismo para que caigan bolas de piedra gigante, al estilo Dark Souls. Espera que pase la primera, corre hacia arriba y busca refugio en una especie de terraza con forma de jaula, porque si te fijas bien, desde aquí puedes matar al enemigo que activa la trampa.

Ahora es el momento de subir y activar tú la palanca, porque aunque no puedas verlo, habrán aparecido nuevos enemigos en la planta baja con la intención de subir a por ti. Deja que la bola haga su trabajo y déjate caer por las escaleras junto al mecanismo para subirte al ascensor. Si tienes recursos suficientes, es una fantástica idea invertirlos en fabricar munición para la escopeta.

Logro/Trofeo Ascensor Solo para Uno: si completamos la sección del ascensor sin que se detenga, desbloquearemos este Logro/Trofeo. Básicamente debemos liquidar a los enemigos rápido e impedir que aborden el ascensor.

El ascensor subirá lentamente hasta la última zona, pero por el camino habrá varios enemigos que saltarán; si se juntan dos a la vez, el elevador se detendrá y tendrás que matarlos. Así que intenta apuntar arriba para frenarlos antes de que salten y en caso de no poder evitar que alguno lo haga, acaba con él rápidamente con la escopeta.

Cruza la puerta y saldrás al exterior, pero no corras, porque tendrás que cruzar esos puentes de madera agachado y despacio, ya que si no es así se romperán y verás un precioso cartel de Game Over en pantalla. Al pisar tierra firme, a la izquierda tienes una habitación con el Buhonero y una máquina de escribir, y a la derecha un camino con un par de enemigos y ¡La batalla contra el último jefe del Castillo!

Jefe | Salazar:

Tras acabar con él, recoge el tesoro de su cadáver y sal al exterior por el único camino disponible para subirte a la barca y viajar a la Isla.

Capítulo 13:

Por fin estamos en la Isla, así que pronto vas a comprobar cómo ha cambiado con respecto al juego original. Echa un vistazo con los prismáticos si quieres y avanza por el único camino disponible, subiendo por un desfiladero hasta asomarte y ver una especie de campamento militar. Cruza la caverna y mira esa trampa láser que te matará de forma inmediata si tocas la pared de luces rojas. Como no puedes pasar, rodea por la derecha, sube por la cornisa y desactiva la torreta con el botón a su espalda. Bueno, más que desactivarla lo que hacemos es cambiar su dirección para dejar libre el camino. A la derecha está el Buhonero, compra lo que necesites y sigue por donde estaba el láser.

Si tocas un láser rojo morirás en el acto.

Antes de dar un paso, presta atención, porque además de enemigos por todos lados hay unas, así que vamos a ir con calma. Puedes empezar por matar a enemigos situados a lo lejos con el rifle de francotirador, aprovechando que alguno vendrá a por ti para acabar con ellos desde la entrada. ¿Ves esa casa a la derecha? Entra y sube las escaleras de mano, porque es una buena posición para derrotar al resto de enemigos que se acerquen, incluido el Bruto con Ballesta que habrá aparecido al fondo del campamento. Ya que estás aquí, acciona la torreta que tienes en el tejado para mover el láser.

Déjate caer y rodea por la izquierda para accionar otra torreta más. Ahora, si miras hacia el camino principal verás que no puedes pasar (sí, hay otra trampa láser que lo bloquea), así que entra por la ventana del edificio en ruinas justo a su izquierda.

Sigue pegado a la izquierda y sube una escalera de mano, déjate caer y continúa de nuevo pegado a la parte izquierda de la zona, porque llegarás a una torreta que también debes accionar. Ya puedes desandar el camino hasta volver al inicio, junto a la casa a la que entramos

nada más llegar aquí. Ahora sí: sigue el camino principal y sube por la escalinata para entrar por la puerta doble de la que salió el Bruto con Ballesta. No te relajes porque en este túnel te esperan varios enemigos y alguno de ellos se transformará.

Sube una escalera de mano y a la derecha, cruzando una casa, puedes acceder a una pequeña cueva en la que tienes un tesoro para vender al Buhonero. Cuando lo hayas recogido, el camino principal está al frente, antes del desvío hacia la citada casa, pero ten mucho cuidado porque un breve vídeo te presentará a un nuevo tipo de enemigo. Bueno, es como los demás, pero este tiene un lanzacohetes, así que tu objetivo es eliminarlo lo más rápido posible. Cuando hayas acabado, sigue el camino principal y cruza el portón al fondo (ambos senderos llevan al mismo sitio).

Llegarás a una zona en la que tu objetivo es bajar por la rampa de la izquierda, aunque desde este punto tienes una posición fantástica para matar a los enemigos que hay al fondo, sobre todo al lanzacohetes. Con todos fuera de combate, baja y antes de continuar, gira a la derecha, hacia donde estaban los enemigos, ya que aquí tienes el castellano mecánico 13. Ahora sí, vuelve al cruce y avanza hasta la Sala de Vigilancia (cuidado, hay un cable trampa justo en la puerta).

Coge el tesoro del maletín y fíjate en que la puerta al frente está cerrada, así que sube al primer piso ya sea por la escalera normal (hay un cable trampa arriba) o por la de mano. Derrota a un par de enemigos y usa la consola de mandos para desbloquear la puerta de abajo. Ve por ella y verás una escena con Ashley, aunque todavía te falta para poder unirte a ella. Tírate por el saliente, mata a un grupo de enemigos y no te abrumes al ver el tamaño de esta zona y las múltiples salidas; todas están bloqueadas, así que sube por la escalera de mano y cruza la puerta a su lado. Un par de enemigos más y tu objetivo será la puerta al fondo del pasillo, esa que tiene una luz roja.

En esta habitación ten cuidado, porque te espera una sorpresa que probablemente recuerdes del juego original: un enemigo en llamas que saldrá corriendo hacia ti del horno que tienes enfrente. Retrocede para evitar que te toque y caerá muerto por sí mismo. Dobla la esquina y tendrás al Buhonero junto a una máquina de escribir. Te recomendamos guardar partida, fabricar algunas balas del rifle de francotirador y curarte con hierbas o sprays, porque viene una zona bastante peligrosa.

Sal por la puerta junto al Buhonero y estarás en una sección un tanto laberíntica, como las de los survival horror de antes. Es muy fácil acabar perdido en este lugar, así que sigue los pasos que te indicamos a continuación.

Sigue recto y no hagas caso a la primera puerta porque está cerrada y cuando gires verás una verja que bloquea el pasillo, así que ve por el único camino disponible y dobla la esquina hacia la derecha para llegar a la Sala de Disecciones. No hay luz, así que sacarás tu linterna automáticamente para ver que por la izquierda no puedes continuar; ve por la derecha, recoge el documento de la mesa y acciona el mecanismo de la pared para derivar la energía de la zona y abrir nuevos caminos (mientras otros se cierran).

Esta palanca abre las puertas de la parte este de la zona, pero cierra las de la parte oeste.

Esta palanca abre las puertas de la parte este de la zona, pero cierra las de la parte oeste

Puzzles de los terminales electrónicos: las soluciones a los dos puzzles de los terminales electrónicos que hay (en Disecciones y en el Congelador) dependen de la dificultad a la que estemos jugando. Hay dos soluciones para cada uno: una para Asistido/Estándar y otra para Hardcore/Profesional.

Sal de aquí por la puerta recién abierta y usa la palanca de la pared para levantar la verja que bloqueaba el pasillo anteriormente. Pero no vayas por ahí, sino por la derecha hasta encontrar una consola en la que debes resolver un pequeño puzle en el que el objetivo es iluminar todos los nodos uniendo las líneas de corriente. Déjalas como en la siguiente imagen.

Entra en la sala y recoge la Tarjeta Llave NV 1, pero ten mucho cuidado porque a tu espalda aprecerá ¡Un Regenerator! Como todavía no tienes una mira térmica, es una locura enfrentarte a él, así que trata de esquivarlo y sal corriendo de aquí. Vuelve a la consola para derivar de nuevo la corriente, abre el mapa y pon rumbo al Congelador, ya que puedes abrir la puerta con tu nueva tarjeta.

Si ves un Regenerator y no tienes la mira térmica para el rifle de francotirador, huye de él.

Antes de nada, usa el ordenador de la derecha para resolver otro puzle de líneas y nodos como el anterior, porque tras la pequeña puerta tienes un arma muy interesante, el subfusil LE 5. A continuación te mostramos la solución.

Ahora introduce tu tarjeta en la máquina al fondo del Congelador para actualizarla a Tarjeta Llave NV2. El problema es que el proceso tarda uno segundos y mientras esperas aparecerá otro Regenerator. Ya sabes lo que tienes que hacer: huye de la sala si quieres, esquiva al enemigo y vuelve para recoger la tarjeta y salir corriendo de este lugar. Nada más salir, gira a la derecha, baja unas escaleras y desbloquea la puerta para llegar a la zona Sistemas, donde al bajar una escalera más te esperan un par de enemigos normales.

Al matarlos y continuar, en el pasillo verás una puerta de nivel 3 que no puedes abrir aún, así que entra al Laboratorio de Incubación situado a la derecha. Por ahora no temas por los Regenerators que duermen en los recipientes, así que corre hacia el fondo y abre el maletín para coger la mira con biosensor (una mita térmica de toda la vida, vamos). ¿Ves esa máquina en la que puedes actualizar la llave? Pues necesitas una llave inglesa para quitar la pequeña reja que la bloquea. El problema es que solo hay una en la zona, y esta en el interior del cuerpo de un Regenerator...

Equipa la mira térmica a tu rifle de francotirador (por favor, dinos que no lo has vendido) y haz lo siguiente: dispara a un tubo de incubación para que salga el Ragenerator, mátalo y repite el proceso con todos los demás, con cuidado de no despertar a varios a la vez. Luego registra los cadáveres para conseguir la llave inglesa y ahora sí, actualiza tu tarjeta a Tarjeta Llave NV3, cuyo proceso llevará en torno a un minuto en el que habrán aparecido varios enemigos normales que vienen a por ti. Mátalos desde esta misma zona a través de la ventana y recoge la tarjeta.

Con la mira con biosensor podrás ver los tumores que tienen los Regenerators en su interior. Si los destruyes morirá en el acto.

Sal de esta zona por donde viniste y usa tu nueva tarjeta en la puerta de la derecha para abrir un atajo a la zona inicial. Úsala de nuevo en la puerta que te separa de Ashley, disfruta de la escena y terminará el capítulo.

Capítulo 14:

Estás junto a Ashley en una habitación en la que puedes recoger algunos recursos. Sal a la zona central y si la ayudas a que suba te abrirá la puerta por la que debes ir para encontrar al Buhonero (junto a la puerta está la nota con la petición del Buhonero 16). Cruza la puerta para ver una escena y sube por la escalera. La siguiente puerta está cerrada pero puedes dejarte caer abajo.

Sigue recto, sube otra escalera y pídele a Ashley que mantenga levantada la palanca, salta por la ventana y cruza la puerta. Gira a la izquierda y abre una puerta más para conectar ambas zonas, pero ten mucho cuidado con Ashley porque varios enemigos han ido a por ella; corre y mátalos a todos. Ahora vuelve al atajo y sigue con ella hacia arriba por otras escaleras.

Tras un par de pasillos en los que hay algunos enemigos normales llegarás a una especie de alcantarillado por el que debes entrar al agua y pasar bajo unas tuberías. Al cruzar verás un portón y tienes que realizar un sencillo mini juego junto a Ashley: cuando pulses el botón de acción ambos personajes activarán la palanca y las piezas rojas del mecanismo se detendrán un segundo después, así que trata de que paren dentro de la franja verde. Sigue, mata al Regenerador que aparecerá por el conducto de ventilación y repite una vez más el mini juego de la puerta.

Ampliar

Llegarás a la zona Desechos, pero no hagas caso al ordenador porque no funciona en este momento. Pídele a Ashley que mantenga girada la manivela para alzar el puente y poder cruzar, sigue por el único camino disponible y cruza otro puente más hasta llegar a una palanca que dará luz a la zona, pero ten cuidado porque tras activar la energía aparecerá un Regenerador a tu espalda.

Desde aquí mismo, mira a través de los barrotes y verás que algunos enemigos quieren secuestrar a Ashley, así que mátalos sin perder tiempo y luego vuelve con ella. El ordenador de antes está activo, así que tienes que completar otro puzle de esos de nodos y líneas de corriente. En la siguiente imagen tienes la solución, y tras abrir la puerta, pasa por debajo de las tablas y mata a la Plaga, además de recoger la petición del Buhonero 17.

Puzzle del terminal electrónico: las solución al puzzle del terminal electrónico depende de la dificultad a la que estemos jugando. Hay dos soluciones: una para Asistido/Estándar y otra para Hardcore/Profesional.

Cruza por la puerta de la luz roja, compra algo al Buhonero si lo necesitas, guarda partida y sal a la zona exterior. La verja del fondo está cerrada (es un atajo que abres más adelante), así que déjate caer por la izquierda, mata a un par de enemigos y sube las escaleras. Si te acercas al muro verás una escena; la pared tiene una grieta y a tu lado hay una enorme grúa de esas que se usan para demoler edificios. Blanco y en botella; pídele a Ashley que la use y tendrás que defenderlas mientras logra derribar el muro.

Lo primero es cuidar a Ashley, así que no permitas que ningún enemigo se acerque a la grúa. El proceso llevará varios minutos y los enemigos aparecerán en diferentes oleadas. Nuestro consejo es que subas al contenedor azul cerca de la grúa y aproveches tu posición para matar a todo bicho viviente que aparezca en la zona. Habrá algunos con lanzacohetes, otros con Plagas e incluso Plagas que buscarán poseer cuerpos de los que hayan muerto. No escatimes en usar todo lo que tengas: granadas, escopeta, granadas cegadoras...

Una vez completado el proceso de derribo, cruza la grieta y a la izquierda tienes la nota con la petición del Buhonero 18. Además, a la derecha puedes desbloquear la verja de antes por si quieres volver a las zonas que has explorado en los capítulos anteriores. El camino principal pasa por subirte a ese enorme ascensor, pero ten en cuenta que si tienes misiones por completar (como la que acabas de recoger), esta es tu última oportunidad de visitar de nuevo todos esos lugares.

Al subir estarás en el Almacén de Ámbar, y si interactúas con esa cosa gigante de color naranja verás una escena y te separarás de Ashley. Cruza la puerta para salir a una zona exterior, déjate caer y mata a un par de enemigos. En esta zona hay varias tiendas de campaña en la que puedes encontrar munición, hierbas y otros recursos. Antes de continuar, no dejes pasar el castellano mecánico 14 y entonces sí: sigue por el único camino disponible y tírate a las ruinas. Prepárate porque ¡Toca jefe!

Jefe | Krauser:

Tras la pelea estarás automáticamente en el capítulo 15.

Capítulo 15:

El capítulo 15 comienza justo tras derrotar a Krauser, así que déjate caer por el saliente y verás al Buhonero y una máquina de escribir. Baja por la colina y verás a un grupo de enemigos en lo que parece un campamento militar, pero no te preocupes porque un viejo amigo te echará un cable desde su helicóptero. Tras las explosiones, remata a los que aún sigan con vida. Entonces tendrás que repetir el proceso, aunque ahora serás tú el que deba luchar contra todos mientras él se prepara para lanzar más misiles.

Lo ideal es que aproveches el escenario y ganes altura para acabar con ellos poco a poco, ya que son demasiados y si te rodean estarás en un aprieto. Tienes que luchar hasta que salte una nueva escena en la que verás una explosión que te permitirá continuar por un portón anteriormente bloqueado, y en cuanto pases por la grieta, otra escena que dará paso a tu siguiente objetivo: destruir la torreta antiaérea que impide que tu amigo siga ayudándote.

Como la puerta azul del edificio de la torreta está cerrada, ve por la derecha y tras un rodeo, accede al interior, desbloquea dicha puerta y sube por las escaleras que tienes en la parte trasera. Si algún enemigo sale al paso, túmbalo con la escopeta, corre hasta la torreta ametralladora y destruye el sistema de defensa antiaéreo (ya que estás aquí, mira si queda algún enemigo al que puedas alcanzar, ya que caen como moscas). Ahora baja a la zona inicial y disfruta de la escena en la que verás un nuevo camino por el que debes avanzar.

No te relajes porque estás en otro campamento repleto de enemigos, y algunos están montados sobre torretas mientras otros pueden atacarte con ballestas. Esta zona es muy peligrosa, porque tus objetivos se acumulan y llueven disparos en todas direcciones. Nuestro consejo es apostar por la táctica del cobarde: tienes que accionar las máquinas que hay a ambos lados de la zona (hay una escalera de mano para llegar a cada una) y poder desbloquear la salida.

Corre hacia el lado izquierdo de la zona, sube la escalera, mata al enemigo de la torreta y úsala para derribar a todos los que puedas. Entonces, acércate rápidamente al mecanismo para activarlo (tiene que ponerse en verde) y luego repite el proceso en la parte derecha del campamento. En cuanto se abra la puerta olvídate de los enemigos, porque si sales por ella no te seguirán. Sube por el túnel y disfruta —o no— de la intensa cinemática.

Tras ver el vídeo, acaba con un par de Novistadores y verás que hay dos caminos que puedes tomar. El de la derecha te permite continuar la historia, pero antes baja por la escalera que hay en el pasillo central para conseguir un tesoro que puedes vender por 25.000 pesetas. Ahora, sigue por el sendero principal, recoge la nota azul con una petición del Buhonero 19 (la última) y cruza la puerta con cuidado, porque enseguida aparecerá un Regenerator que nadie sabe cómo ha llegado hasta aquí. Ahora, antes de seguir de frente, en la habitación de la derecha tienes el castellano mecánico 15.

Ya en el Laboratorio de Especímenes, gira una manivela para poder pasar y verás una verja que te impide seguir: rodéala por la derecha y tendrás que matar a un Iron Maiden (la versión más poderosa del Regenerator, esa que resucita, lanza pinchos y solo es vulnerable si disparas a la cabeza). ¿Ves la manivela en el centro de la sala? Con el enemigo fuera de combate, al accionarla verás que se abre la puerta que te permite continuar, pero debes correr hacia ella para cruzar antes de que se cierre. Entonces verás al Buhonero y una máquina de escribir en la que puedes guardar partida.

Avanza recto y prepárate porque esta sección es algo complicada: Novistadores, enemigos con ballesta, trampas para osos, trampas láser... Capcom ha colocado todos los peligros del juego en esta zona. Lo mejor que puedes hacer es empezar corriendo hacia adelante para buscar refugio en cualquiera de los pequeños edificios que hay por aquí, así puedes controlar a las masas y evitar terminar rodeado por media docena de enemigos. En cualquier caso, tu

objetivo es seguir ascendiendo por la colina hasta cruzar un edificio en ruinas y poder desactivar el dispositivo láser que bloquea la salida al fondo. Cuando alcances el portón verás una reveladora escena con Ashley.

Ahora tienes que cargar con ella en tus brazos, pero no te preocupes porque no hay peligro alguno y esta sección es prácticamente un Walking Simulator; solo tienes que avanzar en línea recta mientras sufres alucinaciones y escuchas voces en tu cabeza. Tras continuar tu camino durante un par de minutos llegarás por fin al laboratorio de Luis Serra, verás una escena y habrá terminado el capítulo 15 ¡Es hora de abordar el final de Resident Evil 4 Remake!

Continuamos en el capítulo 16, el último del juego.

Capítulo 16:

Empiezas en el laboratorio junto a Ashley, donde puedes leer algunos documentos muy reveladores y recoger algunos objetos. Sal al exterior y ayúdala a subir para que deje caer la escalerilla y poder trepar por ella. Avanza por la pasarela y tras cruzar una cueva estarás en un santuario, en el que debes tener cuidado porque hay varios Novistadores camuflados (en cuanto te acerques te atacarán).

Al fondo de la sala te espera un tesoro que puedes vender por un buen precio (Colgante de los Iluminados) y leer un par de documentos. Puedes llegar por la parte izquierda de la zona, pasando por debajo de una columna. En cualquier caso, el camino principal está a la derecha, trepando por una cornisa y abriendo una puerta que conecta con otra caverna. Más columnas... y más Novistadores que esperan el momento perfecto para tenderte una emboscada.

Unos segundos después verás al Buhonero, y esta vez es la última vez en el juego, así que más allá de optimizar tus recursos, guarda partida y baja por el ascensor que hay en precipicio nada más salir al exterior.

Jefe | Saddler:

El juego no acaba tras la pelea; todavía tienes que escapar de la isla con Ashley. Tienes aproximadamente 3 minutos para hacerlo, aunque no te preocupes porque es muy sencillo. Sal del ascensor, guarda partida en la máquina de escribir y en cuanto cruces un puente tendrás que prestar atención para pulsar el botón indicado y no caer al abismo. Levanta el armario y un poco más adelante se echará sobre ti un enemigo. Deshazte de él y sigue corriendo sin mirar atrás.

A partir de este momento, los enemigos no son hostiles, así que no les hagas caso y continúa por el único camino disponible. En cualquier caso, lo más importante es que destruyas el castellano mecánico 16 que está en esta última zona (consulta el enlace y si por un casual te lo

has saltado, carga el archivo de autoguardado y repite la sección para conseguirlo, ya que apenas son un par de minutos y no vas a fastidiar la colección en el último momento.

Logro/Trofeo Como Pez en el Agua: si completamos sin chocarnos la parte de la huida en moto de agua, desbloquearemos este Logro/Trofeo.

Llegarás a un embarcadero en el que tendrás que subirte a la moto de agua y escapar en ella. Esta sección se ha modificado un poco con respecto al juego original, ya que tienes que esquivar más obstáculos y es ligeramente más larga, pero en esencia es lo mismo: pulsa el gatillo para acelerar y usa el stick izquierdo para evitar chocar con rocas y escombros. Cuando veas la luz al final del túnel, relájate y disfruta de las escenas finales.

¡Enhorabuena! ¡Has completado Resident Evil 4 Remake!