

Guía de Resident Evil 3:

Antes que nada:

Preferiblemente usar la pistola con los zombis, para ahorrar munición.

Pasa junto a los zombis en vez de atacarlos siempre que sea posible (cuando no vengan en horda).

No mezclar 3 hierbas verdes a no ser que sea muy necesario, es preferible mezclar la hierba verde con la roja o la azul.

No lles muchas armas en el inventario, necesitas espacio para objetos o llaves, cada arma tiene su momento para usarla, durante la guía explicaré la mejor opción.

Utiliza las hierbas cuando el indicador de vida esté en rojo o estés envenenado (en este último caso usa una hierba o mezcla con hierba azul).

Si quieres conseguir el Diario de Jill debes agarrar los documentos en el orden correcto.

Rangos:

- Rango S: sólo para la versión japonesa 270- 300 puntos
- Rango A: 260-230
- Rango B: 220-180
- Rango C: 170- 120
- Rango D: 110-50
- Rango E: 40-0

Los rangos son puntuaciones ganadas por el jugador al no romper ciertos estándares:

1. Cuanto tiempo tardes en terminar el juego
2. Cuantas veces guardes la partida
3. Cuantas veces recuperas la salud (te recomiendo no usar spray, ni 3 hierbas verdes combinadas, ni hierba roja).

Los puntos se cuentan de la siguiente manera

Horas que tardas en finalizar el juego

- 2:29:59 o menos = 100 puntos
- 2:30:00 – 2:39:59 = 90 puntos
- 2:40:00 – 2:59:59 = 80 puntos
- 3:00:00 – 3:29:59 = 70 puntos
- 3:30:00 – 4:09:59 = 60 puntos
- 4:10:00 – 4:59:00 = 50 puntos
- 5:00:00 – 5:59:00 = 40 puntos
- 6:00:00 – 7:09:59 = 30 puntos
- 7:10:00 – 8:29:59 = 20 puntos
- 8:30:00 – 9:59:59 = 10 puntos

Partidas guardadas

- 0 = 100 puntos
- 1 = 90 puntos
- 2 = 80 puntos
- 3 = 70 puntos
- 4 – 5 = 60 puntos
- 6 – 8 = 50 puntos
- 9 – 12 = 40 puntos
- 13 – 17 = 30 puntos
- 18 – 23 = 20 puntos
- 24 – 30 = 10 puntos
- 31 o más = 0 puntos

Salud

- 1500 o menos = 100 puntos
- 1550 – 1700 = 90 puntos
- 1750 – 1900 = 80 puntos
- 1950 – 2100 = 70 puntos
- 2150 – 2300 = 60 puntos

Puntos por cada objeto de salud

- Spray de primeros auxilios: 200 puntos de salud
- Hierba verde + Hierba roja = 200 puntos de salud
- Hierba verde + Hierba verde + Hierba verde = 200 puntos de salud
- Hierba verde + Hierba verde = 100 puntos de salud
- Hierba verde = 50 puntos de salud
- Ya depende de cada jugador como juntar su puntuación.

Parte 1: Llegando al R.P.D:

El juego iniciará con una pequeña introducción en la que Jill Valentine da a conocer la situación en la que se encuentra. Seguirá una escena de vídeo en la que se observará una Raccoon City invadida por zombis, los policías y unidades S.W.A.T del R.P.D. intentan hacer barricadas para contrarrestar el desastre mientras que los U.B.C.S hacen su descenso en helicópteros, al final de la escena se puede observar como los miembros del R.P.D. y de los U.B.C.S son vencidos por los zombis.

Se escucha una explosión, y aparece Jill Valentine ex miembro de S.T.A.R.S., sale de su apartamento y tomas el mando, primero debes entrar en el inventario y usar los libros azul (las Instrucciones Juego A, el cual muestra en control del personaje) y rojo (Instrucciones Juego B, que muestra que tipo de pólvora combinar para las diferentes municiones que hay) para liberar el inventario y pasarán al menú de archivos.

Si quieres ahorrar munición ignora a los zombis que salen del edificio y avanza por el camino de enfrente, se levantará un zombi, puedes disparar o esquivarlo (para saber cómo hacerlo ver el libro azul) luego sube sobre el basurero y salta; una horda de zombis rodeará a Jill, ella entrará por la puerta contigua y correrá a través de ella para salvar su vida.

La ex agente de S.T.A.R.S Jill Valentine se encuentra refugiada en un almacén junto con Darío Rosso, dueño de aquel almacén, Jill le propone a Darío salir de allí y enfrentarse a la oscura realidad por la que pasa Raccoon City pero Darío se niega, tras la pérdida de su hija, Darío cree que ya ha perdido suficiente y decide esconderse en un contenedor esperando ser rescatado o la muerte.

Si vas a buscarlo te dirá de nuevo que nunca saldrá de ahí, ahora dirígete a la otra esquina, encima de unas cajas encontrarás un spray (si quieres tener una buena calificación al final del juego, te recomiendo no usarlo, evita recibir daño, en caso de que suceda sólo utiliza 1 o 2 hierbas verdes y sólo en caso de ser envenenado usa la hierba azul, no uses 3 verdes ni rojas) al fondo verás una compuerta con una luz verde, ahí encontrarás munición de pistola.

Ahora regresa a las escaleras, sube y camina hasta el fondo por la derecha, sube las otras escaleras y encontrarás la oficina, dentro a la derecha de la puerta estarán la Llave puerta trasera en un porta-llaves, ahora ve al estante al otro lado de la habitación y toma los dos

pomos rojos de pólvora A (puedes combinarlos con la herramienta de recarga, para obtener munición de pistola, durante tu recorrido por la ciudad cada que encuentres pólvora A utilízala para crear munición de pistola) a un lado de la máquina de escribir encontrarás cinta de tinta (si quieres obtener un rango A o B te recomiendo que guardes lo menos posible) ahora abre el baúl de objetos y guarda el Spray de primeros auxilios, la Herramienta de recarga y la cinta.

Regresa hasta las escaleras y toma el otro camino hasta llegar a una puerta, utiliza las llaves del almacén, te preguntaran si las quieres rechazar (el juego te mostrara cuando ya no necesitas usar un objeto, te recomiendo desechar todo lo que ya no utilices ya que necesitarás el espacio, y tardaras mucho en ir a dejar los objetos y regresar por lo que te faltó, si quieres obtener un buen rango debes terminar el juego en menos de 3 horas, pero si no te preocupa el tiempo puedes hacer tu colección de llaves). Al salir estarás en un callejón, avanza por este y entra por la puerta de al fondo, ahora avanza por el camino de la derecha (donde hay unos zombis recostados) y sigue por este hasta llegar al segundo auto de la policía (que bloquea el camino) debe sonar la puerta de este auto pero no se abrirá aún, ahora regresa por donde viniste y toma el camino de la izquierda hasta encontrar otra puerta, del otro lado avanza por el callejón y verás 2 caminos y una puerta, ábrela y saldrá un hombre misterioso corriendo y un montón de zombis tras él, ármate con la pistola y dispárale a los zombis, intenta llegarles a todos y no desperdiciar balas; ahora entra por la puerta y baja las escaleras, abajo habrá otro zombi (puede que dos) haz lo mismo que con los demás.

Abajo habrá un policía muerto con una escopeta en los brazos, sobre un estante estará la gasolina para mechero, toma la escopeta y la gasolina y sal de allí. Ahora habrá un camino al frente y otro a la derecha, sigue de frente y toma las dos hierbas verdes que hay en el suelo, sigue hasta ver una puerta, del otro lado habrá una calle ancha y un zombi que esquivarlo no será mucho problema, avanza por la calle haciendo lo mismo con los otros zombis hasta llegar donde la calle se dirige a la derecha, de frente habrá un callejón bloqueado por unas pilas de tablas, algunas cajas y una escalera detrás de la cual hay una furgoneta blanca de la Tienda de armas Kendo, además se oír un horrible grito de un hombre pero ya no podrás salvarlo.

Sube sobre la pila de tablas que están justo frente a la escalera y toma el mapa que hay en la pared, sube las escaleras y al final de ellas habrá 2 hierbas verdes, tómalas y vuelve a bajar, sigue el camino donde habrán dos zombis que se estarán comiendo al hombre que gritó, pasa corriendo por su lado y abre la puerta que hay al fondo, del otro lado habrá otro callejón recorre hasta llegar a una bifurcación de tres caminos, toma el camino de las escaleras de bajada que llevan a un pequeño patio donde se oirán disparos, se verá un hombre muerto y dos zombis también se puede alcanzar a ver a Brad Vickers (el hombre misterioso que perseguían los zombis) corriendo por su vida por un callejón al otro extremo del patio, síguelo, intentando esquivar a los zombis (esquivar puede ser un poco complicado cuando hay más de dos zombis cerca, puedes dispararles hasta que caigan y ahí correr) al final de ese pasillo habrá una puerta la cual debes abrir.

Un zombi está atacando al miembro de S.T.A.R.S, Brad Vickers cuando Jill entra en el Bar Black Jack, puedes elegir dispararle o esperar que Brad termine con él, Jill: “tranquilo Brad ¿por qué nadie hace nada al respecto?; Brad alza una mirada de asombro a Jill y le dice “no sabía que siguieras viva, La policía no estaba preparada para una situación como esta ¿que podrían

hacer?" luego con un tono de temor y cobardía dice " Escucha.. El viene a por nosotros... ¡vamos a morir ambos!" Jill un poco confundida pregunta "¿qué dices?" y Brad responde "Ya verás, busca a los miembros de S.T.A.R.S. ¡no hay escapatoria!" y se va.

Tras la escena de vídeo, haz 2 mezclas de 2 hierbas verdes, luego toma el Postal de la torre del reloj que está en la barra de bebidas, las balas para pistola que están en la caja registradora y el encendedor que está en la mesa junto al teléfono, una vez tomado el encendedor mézclalo con la gasolina para mechero y sal por donde entraste (no por la puerta lado del teléfono), pasa el pequeño patio de nuevo, sube las escaleras y sigue por el lado derecho donde habrá una puerta. Del otro lado te encontrarás en el mismo lugar donde el auto de policía, avanza hasta ver que del auto sale un zombi, esquivando con cuidado o dispara, acércate a la patrulla y toma el frasco de Pólvora B (amarillo), regresa por donde viniste y ahora ve por el camino que queda frente a las escaleras, esquiva al zombi y dirígete a la puerta. Entraras a otro callejón donde hay una barricada azul que los zombis están a punto de romper, un tanque de combustible (color rojo) y una puerta a la derecha que estará amarrada, avanza hasta que los zombis tumben la barricada, ahora retrocede y cuando los zombis estén por el tanque dispárale a éste para matarlos (ponte lejos del tanque que puedes morir por la explosión, de preferencia usa la escopeta porque cuando están muy cerca del tanque es difícil darle) ahora ármate con la pistola y acaba con los que quedan, luego avanza hasta detrás de la barricada y toma las dos hierbas rojas y la Foto "A" en el cuerpo del policía, después con el encendedor quema la amarra de la puerta y entra por ella, al otro lado habrá un camino, avanza hasta ver un gran incendio, pero no lo pases, espera que salga un perro cerberus de entre las llamas y habrá otro al final del pasillo, espera que se acerquen un poco y has un disparo con la escopeta que le dé a los dos, ya que estén en el piso cambia a tu pistola y remátalos. Al final veras dos puertas, una al fondo y otra a la izquierda, entra a la de la izquierda y llegaras a un cuarto de seguridad donde estará la máquina de escribir, el baúl de objetos y dos frascos, uno de pólvora A y otro B en el estante; abre el baúl y guarda el encendedor, y las hierbas rojas, saca la herramienta de recarga y mezcla la pólvora A (roja) con la Herramienta Recarga para munición de pistola y luego la B (amarilla) para munición de escopeta,(recuerda si quieres rango A o B no utilices hierba roja) al final nos debe quedar en el inventario: la pistola, la escopeta, 2 mezcla de 2 Hierba verde, cartuchos de escopeta y balas de pistola (si quieres guarda la partida, ya que aquí será tu primer enfrentamiento con Némesis).

Sal del cuarto de seguridad y abre la puerta de la izquierda, del otro lado avanza por la calle del lado izquierdo y avanza hasta llegar a una gran puerta sobre la cual dice R.P.D, has llegado a la comisaría.

Parte 2: Comisaría:

Jill estaba asustada, sabía exactamente lo que sucedía en la ciudad, tras abrir la puerta de la antigua comisaría y avanzar por el patio exterior logró encontrarse con su ex colega Brad Vickers, estaba sangrando; detrás de él un enorme monstruo lo agarró por la cabeza y en el

acto lo mató con un poderoso tentáculo que salió de su mano, ahora el monstruo volteaba la mirada a una sorprendida Jill...

Aquí lo más recomendable es correr al cuerpo de Brad y recoger el tarjetero, (si te quieres ahorrar tiempo y no dar tanta vuelta) ya que necesitarás la tarjeta S.T.A.R.S. para conseguir un código para obtener la llave de la oficina.

Este juego cuenta con momentos en donde te darán dos opciones, depende de lo que elijas es el final que tendrás.

Ahora se presentarán dos opciones:

Enfrentarte con el monstruo:

Es la opción que recomiendo pues al vencer al monstruo te darán la primera parte de la Eagle, si juegas por primera vez parecerá difícil, pero en realidad es fácil, la estrategia es ponerte en las esquinas del patio y dispararle con la escopeta, cuando se acerque apretar el botón de esquivar y si te atrapa presionar todos los botones que tenga el mando para que no te mate. Repite el procedimiento hasta matarlo; sabrás que está muerto por la sangre púrpura que saldrá de él.

Intenta correr por su lado derecho, ya que el que utiliza para golpearte y agarrarte es su brazo izquierdo.

(Si no quieres enfrentarte a él pero quieres tomar la identificación, elige esta opción, corre al cuerpo de Brad toma la cartera, esquiva a Némesis y entra en la comisaría)

Al matarlo, ve al cuerpo de Brad y recoge la tarjeta S.T.A.R.S. de éste, también recoge el maletín plateado que dejó caer Némesis, está es la primera parte de la Eagle, ahora entra en la comisaría.

Esquivar al monstruo:

Esta opción es para los que se les dificulta luchar contra Némesis, solo deben escoger la opción y Jill esquivará a Némesis y entrará en el vestíbulo principal de la comisaría.

Una vez dentro, en el lado de la derecha verás hierbas verdes, pero por el momento no las recojas, ya que no te dejarán espacio para tomar lo que necesitas en el camino a la oficina principal que es el objetivo. Estas en el vestíbulo, verás una estatua, dirígete hacia la recepción, ahí encontrarás balas, el mapa de la estación de policía. Abre tu menú y examina el tarjetero, dentro tendrá su la tarjeta S.T.A.R.S., úsala para entrar a la computadora y te dará el código para abrir un cajón, este cambia con cada partida puede ser 4011 O 0131. Ahora ve hacia la puerta de la izquierda la única que está abierta, esta es la oficina del oeste, al entrar te recibirá un zombi, mátalos, vendrán 3 más pero si te vas por el otro lado de las mesas podrás esquivarlos, entra en la habitación de la izquierda y verás un cuerpo, el oficial Marvin, toma el informe de Marvin que tiene en la mano y puede que también te aparezcan munición de escopeta (A veces aparecen en otro lugar, depende del juego) vuelve a salir esquivando a los zombis y entra en la puerta de enfrente.

Estarás en el almacén de pruebas, hay dos cajones que puedes abrir, primero ve al que está atrás, usa el código y obtendrás Llave S.T.A.R.S., ahora sal por la otra puerta, los otros cajones los abrirás de regreso.

Habrás zombis, a la primera le puedes disparar con la pistola y ya que se junten más dispara con la escopeta para ahorrar munición. Camina por el pasillo y verás una puerta a tu izquierda, por el momento ignórala, sigue y a la derecha estará el último zombi, puedes esquivarlo o disparar, al fondo habrá una puerta. Estas en el cuarto oscuro, ahora ve a la caja de objetos, por el momento deja las hierbas, la tarjeta S.T.A.R.S., las partes de la Eagle A y la llave de la oficina, ve hacia el locker que está a un lado de la puerta y toma el frasco de pólvora A (rojo) en el escritorio encontrarás el Memorándum de David y una cinta, deja la cinta en la caja de objetos, saca la herramienta de recarga, combínala con la pólvora A y vuelve a dejarla en el baúl. Ahora sal y entra a la puerta que antes ignoraste, ten cuidado al dar la vuelta podría haber cerberus o zombis, a los perros si llegan uno por uno y lo haces a buen ritmo, puedes matarlos con la pistola, a ellos no siempre los puedes dañar cuando están acostados, así que espera que se vuelvan a levantar y dispara, es un poco tardado pero ahorras munición. Una vez que despejes el lugar, sigue hasta el final del pasillo, donde dependiendo el juego encontrarás 2 hierbas rojas. Regresa a la puerta doble que pasaste entra y vas a encontrar la identificación de Jill, una cinta de tinta en la mesa y en el cuarto del fondo encontrarás la munición de escopeta si es que no la encontraste cerca del cuerpo de Marvin. Sal y regresa al cuarto de salvado, ahora en el baúl, deja la identificación de Jill, y las hierbas rojas (si ya las encontraste, estas también cambian de lugar y las puedes encontrar arriba) toma la llave de la oficina y dos mezclas de hierbas (si quieres puedes guardar la partida). Aquí también encontraras el cuarto oscuro para fotografías, pero no es de utilidad. Sal, sube las escaleras y encontrarás a 3 zombis, puedes esquivarlos o dispararles, corre hasta el fondo donde habrá otro zombi pero a ese si esquivalo, abre la puerta, habrá un pasillo pero ahora entra en la puerta de la izquierda que es la oficina de S.T.A.R.S. Desecha la llave, ya no la usaras. Dentro encontrarás varias cosas, a tu izquierda el Fax de Kendo, al fondo verás la foto de los miembros reconocidos de S.T.A.R.S. donde se distingue a Chris Redfield, Jill Valentine, Albert Wesker, Barry Burton, Brad Vickers y otros más. En el escritorio de Barry encontrarás munición de pistola, en el escritorio de Chris, estará la ganzúa, en el botiquín un spray, y en un locker estará ya sea la Magnum o El Lanzagranadas.

Al intentar salir de la habitación llegará un mensaje por el radio "No sobrevivientes, habla Carlos, necesitamos refuerzos inmediatamente". Sal, esquiva a los zombis y baja de nuevo las escaleras, aquí tendrás otro enfrentamiento con Némesis, pero ahora lleva bazuca, los disparos también los puedes esquivar si lo haces en el tiempo exacto, equípate con el Lanzagranadas o Magnum, dispara hasta que caiga, pero se volverá a levantar, ahora usa la Escopeta y termínalo, soltara otro botiquín el cual te dará la segunda parte de la Eagle. Ahora ve al cuarto de salvado, combina las partes de tu nueva pistola, deja lo innecesario, ahora sólo debes cargar: la Eagle, las municiones, y la ganzúa(necesitarás espacio para las hierbas verdes que dejaste en la entrada),ahora regresa a la sala de archivos, en un cajón usa la ganzúa y encontraras pólvora B (amarilla), abre el cajón que parpadea y encontrarás la gema azul, ahora dirígete a la entrada de la comisaría, recoge las hierbas verdes, sólo combina dos, ahora de vuelta a las calles.

Sigue derecho por la calle a la puerta del fondo, aquí usaras la ganzúa, entra y estarás en un callejón, sigue derecho y verás un cuerpo de un soldado, revisalo y obtendrás munición y el Diario del mercenario. Sigue tu camino ignorando a los Drein Damon que te parecen por la ventana, entra por la puerta, otro camino más, a la derecha veras la manguera de incendios pero no la podrás tomar por ahora pues necesitas un llave, sigue hasta el otro lado, encontraras 3 hierbas verdes y dos azules, por ahora solo toma las azules y combínalas, de regreso tomaras las hierbas verdes, por ahora déjalas.

Llegaras a una calle grande donde hay un autobús encima de autos, aquí te encontrarás 3 cerberus pero puedes esquivarlos fácilmente o dispararles, ahora con la Eagle es más fácil, hasta llegar a la puerta que está a la derecha (por ahora no vayas hasta al fondo, eso lo harás al regreso), ahora estas en un estacionamiento donde también habrá 3 cerberus, espera y mátalos con la pistola, recuerda la técnica, dispara, espera que se levante, y repites el proceso. Acércate al auto que está chispeando y agarra el cable, ahora sigue tu camino y entra en la oficina del estacionamiento, a la izquierda de la puerta habrá municiones y cerca de la máquina de escribir habrá cinta de tinta, ve al baúl y guarda las hierbas, la cinta, la gema azul, y el cable, por ahora no lo necesitarás.

Sal, te encontrarás a 3 cerberus, mátalos y entra en la siguiente puerta, toma el mapa que está en la pared, aquí encontrarás a un nuevo enemigo llamado Drein Damon, puedes esquivarlo o dispararle dos veces con la escopeta, si decides dispararle, acércate al cuerpo del mercenario y toma la pólvora A. Dirígete a la puerta del lado izquierdo (por ahora no vayas a la derecha ya que no podrás utilizar el ascensor, hay que encontrar la batería). En la calle hay dos opciones, ir por el lado izquierdo o ir a la derecha donde escucharas disparos, yo te recomiendo que vayas por el lado izquierdo. Entra, dispara a todos los zombis que hay, sigue derecho sube unas escaleras hacia la puerta, llegaras al restaurante Grill 13, al entrar verás un locker utiliza el Ganzúa para abrirla y encontrarás una palanca para abrir la escotilla que hay en la cocina, antes de abrir la escotilla ve al frente y en una de las mesas habrá 2 frascos de pólvora A y la guía de la ciudad, ahora regresa a la cocina al abrir la escotilla verás una secuencia en donde Jill conoce a Carlos Oliveira "Soy de Umbrella, de control, vinimos a buscar sobrevivientes..." pero los interrumpe némesis "como me ha encontrado" dice Jill sorprendida. En este momento te darán dos opciones:

Esconderte en el sótano: si eliges esta opción, Jill y Carlos bajan por la escalera de la cocina...

Escondarse en la cocina: esta es la mejor opción, ya que al Esconderte, Jill lanza una lámpara de aceite y explotará la cocina, y Némesis caerá, "¿Estás loca? Pudiste matarnos " dice Carlos, Jill lo ignora y retomas el mando, ahora ve hacia Némesis y toma el maletín plateado, ahora tendrás el botiquín de ayuda, el cual te da 3 spray y con esta puedes ahorrarte espacio (si quieres buena calificación no utilices ningún spray) sal del restaurante de nuevo al pasillo anterior.

Al salir habrá otra secuencia "porque Umbrella los mando aquí, para rescatar sobrevivientes? ah que amable de su parte, considerando que Umbrella fue el causante de todo esto" dice Jill molesta "solo somos mercenarios, deberías unirme a mí, piénsalo" dice Carlos y se va corriendo. Ve al cuarto de salvado, que está en el pasillo de la derecha, aquí encontrarás

cartuchos de escopeta y la manivela oxidada, ve a tu baúl y deja el botiquín de ayuda, la gonzúa y toma la gema azul.

Al salir ten cuidado pues Némesis te perseguirá de nuevo, puedes dispararle con la escopeta o huir por la puerta de la derecha. Trata de hacer rápido esto ya que Némesis te perseguirá por un buen rato. Al salir ve hacia la derecha y de nuevo a la derecha en donde encontrarás la imprenta The Raccon Press. También hay otra puerta al fondo pero no podrás abrirla, regresa y entra en la puerta doble. Aquí encontrarás un spray sobre un mueble, y la Foto "B" encima de la cabina de teléfono; habrá una pequeña escalera que debes empujar la hacia la cabina para que puedas subir y alcanzar el interruptor verde y restablecer la electricidad, ve hacia el panel a un lado de la puerta metálica y presiona el interruptor se abrirá una puerta por la cual saldrán llamas. Sube por las escaleras y entra en la puerta. Aquí es muy importante el orden en el que tomes los documentos si quieres obtener el Diario de Jill, dispara a los zombis dentro de la oficina. Una vez libre toma la gema verde que está sobre unas revistas en el escritorio frente a la entrada, primero toma la Foto "C" sobre la mesa y después el Memorándum del Periodista que está en las cajas de la esquina. Aquí es probable que ya te haya encontrado Némesis, corre escaleras abajo y sal de ahí, ahora corre hacia la derecha, a la izquierda y todo de frente, veras una puerta verde que es la entrada al Ayuntamiento de Racoon City y a un lado habrá una especie de reloj con gemas, inserta rápido las gemas verde y azul y la puerta se abrirá. Una vez que entres ya estarás a salvo de Némesis.

Veras una puerta verde pero no podrás abrirla. Sigue derecho a una bifurcación, ve hacia la izquierda, pasa la puerta, habrá un largo pasillo, si puedes evade a los zombis, hasta la siguiente puerta, otro pasillo, sigue el camino y verás dos hierbas verdes, tómalas y combínalas para reducir espacio, cruza la puerta, te encontrarás con varios zombis o cerberus y un tanque explosivo, espera unos segundos para se junten todos y dispara al tanque con la escopeta, apunta bien o desperdiciaras balas. Al terminar con ellos de frente verás unas tablas, salta sobre ellas y verás un tren, sigue por el camino a la derecha y habrá otros zombis, o saltara un cerberus de entre las llamas, dispara al otro tanque explosivo y una vez muertos entra al tren.

Sobre el panel verás el Memorándum del mecánico, pulsa de nuevo y te dirá que necesitas para reparar el tren un cable, mezcla aceite y un fusible. Al voltear te encontrarás al Sargento Nikolai otro sobreviviente de Umbrella, donde se presentaran. Al caminar te encontraras con otro mercenario Mikhail, está herido recostado en un asiento y parece alucinar. Al cruzar la puerta encontraras a Carlos le dice a Jill que tienen el plan de arreglar el tren para salir de ahí, llegar a la torre del reloj y poder pedir ayuda a un helicóptero, Jill acepta ayudar, pero Nikolai al principio no confía en ella pero acepta su ayuda para que sea más rápido, aquí Carlos te dara la Bandolera la cual te dará 2 espacios más en tu menú, y se irá, ahora sola toma la Llave inglesa que está en el asiento izquierdo y sal por la puerta de enfrente.

Parte 3: Calles de Raccon City:

Al salir regresa por donde llegaste, antes de cruzar la puerta verás el cuerpo de un policía, revísalo y encontrarás cartuchos de escopeta, ahora si regresa, en el segundo pasillo hay un auto chocado, se abrirá la puerta y saldrá un zombi, mátalos y toma el frasco de pólvora B (amarillo) recorre el pasillo, cruza la puerta y ahora en la bifurcación ve al camino de la izquierda, llegarás a la estación de gas, en la entrada utiliza la manivela oxidada, se va a romper, ahora usa la llave inglesa. Una vez abierta la puerta, entra, aquí dependiendo del juego puedes encontrar 3 frascos de pólvora A en la mesa (o en la oficina que encontraras detrás del incendio) y 2 hierbas rojas afuera (o en la fábrica). Detrás de ti entrara Carlos, los dos escuchan terroríficos sonidos de los zombis, ya vienen y son muchos, Carlos va a salir, Jill intenta detenerlo “alguna objeción para jugar al héroe esta vez?” dice Carlos y sale. Ahora ve al fondo, toma el spray, checa la máquina de la estación y se presentara un acertijo (son 4 letras con una luz roja cada uno, y se encienden cuando presionas los botones, para que abra, se debe dejar solo la luz correspondiente para cada letra, el inicio es aleatorio, así que no es posible establecer el orden simple para resolverlo, pero es sencillo de solucionar) para abrir las puertas y conseguir el aceite industrial. Una vez lo tomas, al momento de salir te das cuenta que en la habitación contigua, en donde hay un auto en proceso de arreglar, se produce un corto circuito y explota, Jill logra salir de la oficina pero afuera se encuentra a Carlos tirado y piensa que está muerto, pero se levanta y juntos huyen de la estación justo al momento de la explosión “Mis oídos resuenan, iré a buscar equipamiento” dice Carlos y se va.

Sal y ahora ve hacia la izquierda, se abrirá la puerta que antes no pudiste abrir, y saldrán muchos zombis, dispara con la escopeta ya que están juntos y ahorras munición. Entra, camina hacia la estatua y toma el Libro sabio, las hierbas verdes déjalas por el momento porque no tienes espacio (si te aparecen aquí o en el callejón antes del estacionamiento). Sal y revisa al policía que está a un lado de la puerta y encontraras munición de pistola. Cruza la puerta que está enfrente y ve al cuarto de salvado, aquí deja en tu baúl la llave inglesa, el aceite industrial, la pólvora B y el spray. Solo llevaras Eagle, escopeta, municiones de ambas, el Libro sabio y una combinación de hierba verde y azul.

Saliendo deshazte de los zombis, ve hacia la izquierda y de nuevo a la derecha. Entra en la puerta, sigue derecho por el camino hasta el fondo, hasta encontrar la fuente, aquí inserta el Libro, y toma la Brújula futuro Ahora regresa a donde encontraste el Libro, en el camino en donde pusiste las gemas, saldrán cerberus o cuervos por la ventana de una tienda, esquivalos o mátalos y entra por la puerta verde. Dirígete a la estatua del alcalde de la ciudad, coloca la Brújula futuro y te dará la Batería.

Regresa al lugar donde encontraste por primera vez al Drain Deimos, dispara a los dos que te aparecen, en caso de que te envenenen usa tu hierba, sube las escaleras y coloca la Batería en el ascensor.

Al bajar en un cuerpo habrá munición de pistola, adelante te encontraras una horda de zombis, una vez derrotados veras que la puerta de frente está cerrada, camina a la esquina derecha y podrás entrar. Aquí tal vez encuentres hierbas rojas. Ahora entra en la otra puerta y llegarás a la estación. A la izquierda puedes encontrar 3 frascos de pólvora B, si no están, las encontraras en la oficina detrás del incendio. Aquí se presenta otro acertijo, primero presiona la palanca para ponerlo en modo manual y dirígete al otro panel y presiona los siguientes

botones (rojo, rojo, rojo, azul=120 y abrirá la segunda puerta donde encontraras la Magnum o el Lanzagranadas) al salir llegaran zombis y te darán dos opciones:

Subir el voltaje: el cual explotara sus cabezas y podrás seguir dentro y abrir la otra puerta.

Escapar por la puerta de emergencia:

Al salir te atacaran zombis, pero antes de que puedas hacer algo, aparecerá Némesis y con un disparo, los eliminara, y te atacara.

Te recomiendo subir el voltaje, ya que así no tendrás que salir y enfrentar a Némesis y tener que volver adentro, si decides escapar, regresa para tomar lo que te falta, y al salir te encontraras de nuevo con el monstruo, puedes evadirlo fácilmente pero te perseguirá.

Para abrir la segunda puerta presiona (rojo, rojo, azul, azul=20 y en este lugar encontraras el fusible) ahora sal de ahí y sube el ascensor.

Dirígete a la puerta de la izquierda para volver al estacionamiento, al salir escucharas disparos pero no veras quien fue, antes de avanzar termina con los zombis ya que al pasar por el carro de policía te saldrá uno de sorpresa, acércate al auto y toma las municiones de lanzagranadas. Ahora si entra al cuarto de salvado y deja los siguientes objetos: el fusible, las hierbas rojas, la magnum y las municiones del lanzagranadas. Toma la llave inglesa. Sal del estacionamiento hacia la calle y de frente veras el cuerpo de un mercenario, examínalo y te dará un frasco de pólvora B, al caminar hacia la otra puerta saldrán cuervos del autobús, solo sigue corriendo. Llegando al callejón, toma las hierbas que te faltaron y ve al fondo y usa la llave inglesa para tomar la manguera, descarta la llave, ya no la usaras. Al cruzar la puerta te toparas con dos Drein Damon, mátalos explotando el tanque de combustible y sigue tu camino. Al salir ten cuidado porque aquí te aparecerán zombis o cerberus. Utiliza la escopeta para que sea más rápido. Entra por la puerta de la izquierda, utiliza la manguera en la toma de agua que está en la pared del lado izquierdo para apagar el incendio. Entra al cuarto de salvado y equipa la magnum, y un mix de 2 hierbas verdes (si quieres puedes guardar, porque al regreso, te toparas con Némesis).

Dirígete a la puerta tras el incendio que acabas de apagar, Al entrar a la puerta habrá un callejón, recórrelo, encontraras hierbas azules pero por ahora no las tomes, cruza la puerta, en el piso habrá la manivela cuadrada, mata a los Drein Deimon y sigue hacia la oficina de ventas de Umbrella. Escucharas un grito y disparos, y veras a Nikolai junto al cuerpo de su compañero Murphy al cual mato porque estaba infectado, está escribiendo un reporte de lo que paso. Si te acercas te dirá que está ocupado. No revises nada aun, ya que es muy importante el orden en el que tomes los archivos, primero ve hacia la mesa donde está la computadora aquí encontraras el Informe del mánager y después ve hacia al archivero a un lado de Nikolai y toma el Fax comercial. Ahora si prosigamos, toma el control remoto que está en la mesa y prende la pantalla, pon atención al nombre del medicamento ya que será la contraseña para abrir la puerta (este puede ser Adravil, Safsprin o Aqua Cure) usa la computadora e inserta la contraseña, ahora la puerta está abierta. Dentro encontraras 3 frascos de pólvora A, 3 frascos de pólvora B y el Aditivo aceite, vas a hacer una combinación de pólvoras que es la siguiente

($A+B=C$ / $A+B=C$, obtendrás 2 frascos de Pólvora C(azules) ahora combínalos $C+C=CC$, estos te ayudaran a crear granadas de hielo, para tu pelea con Némesis en la torre del reloj, Némesis es débil a ciertas municiones en diferentes escenarios, por eso desde ahorita vamos juntando esto)ahora solo te queda un frasco de Pólvora A, uno de Pólvora B y el CC. Así quedaran. Cuando intentas salir, pasara una cinemática en donde se ve una horda de zombis llegar a donde estas, entraran y escucharas los gritos de Nikolai, te atacará una horda de zombis, utiliza las válvula de gas como ayuda, solo dispárales cuando estén cerca y los quemara, termina con los que quedaron y sal, mata a los que están afuera y habrá desaparecido Nikolai y el cuerpo de Murphy, Jill lo da por muerto. Sal de ahí y regresa por la puerta en donde apagaste el incendio. Aparecerá Némesis, utiliza la Magnum y la escopeta o el lanzagranadas para acabar con él, recoge el maletín que te dará las piezas de la... dirígete hacia la puerta de atrás para regresar al almacén en donde todo empezó. Al llegar al lugar donde utilizaste el encendedor y saldrán zombis por las ventanas, ignóralos y sigue tu camino.

Al salir ve por el camino de la izquierda, cruza la puerta y de nuevo ve hacia la izquierda, termina o esquiva a los zombis. Sigue el camino y entra por la puerta izquierda, en el pasillo encontraras a un zombi, mávalo y veras el cuerpo de una chica, pero ya está muerta. Regresa al almacén, y veras que Darío está muerto, hay 3 zombis comiéndolo, puedes ignorarlos e ir hacia el contenedor en donde se había encerrado y encontraras frascos de pólvora, 2 rojos y dos amarillos, al igual que el diario de Darío, vuelve a combinar las pólvoras $A+B$ para obtener una CC.

Regresa por donde viniste donde estaba la patrulla, entra en la puerta de la derecha, y baja las escaleras al patio en donde viste a Brad entrar al bar, mata a los zombis, aquí hay una puerta metálica, utiliza la manivela cuadrada y encontraras granadas explosivas.

De regreso al tren, al pasar por el estacionamiento empezara a temblar, se abrirá el suelo y te encontraras en una decisión.

Subir: solo esquivaras las cajas y seguirás tu camino

Saltar: caerás en el agujero, dentro encontraras un raro caparazón por donde salen gusanos, sigue y sube la escalera, estarás de nuevo en la calle del autobús, vuelve al estacionamiento y sigue tu camino.

Escape de la ciudad:

Ahora si ya tienes todo lo necesario para ir a la torre del reloj. Regresa hasta el cuarto de guardado que esta junto al restaurante para preparar todo.

Combina el aceite industrial con el aditivo aceite para crear mezcla aceite, debes llevar este, el fusible y el cable de energía, lleva también hierbas y el lanzagranadas y la escopeta, pues en el camino hacia el tren te saldrá Némesis.

Sal y ve hacia la puerta verde en donde usaste la gemas, al entrar camina y aquí es donde te enfrentarás de nuevo a Némesis, igual puedes esquivarlo y correr. Si lo derrotas te dará otro maletín con la primer pieza del Rifle M37.

Pasa la puerta, recorre el camino y llegarás al segundo callejón, aquí caerás por un hoyo.

Dentro aparecerá el Gravedigger, habrá 2 interruptores que hay que encender y cada que vayas a ellos te saldrá el gusano gigante, trata de hacerlo rápido y así no te atrapara, no le disparas porque solo gastaras munición, ya que los enciendas ve hacia el ultimo y pulsa el interruptor y baja la escalera, súbela y saldrás a donde está el tren.

Entra y coloca la mezcla aceite, el fusible y el cable energía. Al terminar llegara Carlos y te dará granadas de fuego y Jill le dice que Nikolai no ira con ellos, dando a entender que murió. Dirígete al frente del tren y enciéndelo. Se escuchara un fuerte golpe en el momento en que empieza a avanzar, escuchan gritar a Mikhail y Jill decide ir a investigar y vera que es Némesis de nuevo, aquí puedes evitar la batalla, solo regresa al otro compartimiento. Mikhail te dirá que te vayas, que él se encargara de Némesis.

El mercenario lucha pero el monstruo lo avienta, solo le queda una opción, toma su granada y cuando el monstruo se acerca la activa, explota y Mikhail muere. Némesis sale despedido del tren.

Jill y Carlos sienten la explosión, que van a hacer ahora?

Aquí tienes dos opciones:

Saltar por la ventana: aparecerás en el cuarto trasero de la mansión de la torre del reloj.

Usar el freno de emergencia: llegarás al frente de la mansión

Te recomiendo usar el freno, ya que es más rápido hacer las cosas si llegas por ahí.

Jill usa el freno de emergencia y se estrellan en el jardín de la mansión.

Jill se levanta, mira hacia arriba y una luz de esperanza se ve en sus ojos, lograron llegar a la torre.

Parte 3: La Torre del Reloj:

Camina por la orilla izquierda del jardín, toma las 3 hierba verde y 2 hierba azul.

Entra por la puerta de la izquierda ya que la puerta principal estará cerrada, al entrar ve hacia la izquierda de nuevo, cruza la puerta y estarás en el primer cuarto de salvado, la capilla, combina las hierbas, abre tu baúl y déjalas, ve al fondo y toma los 4 frascos de pólvora y la llave manivela, combina las pólvoras hasta obtener un frasco de pólvora CC ($A+B=C/C+C=CC$), combínala con la herramienta de recarga y tendrás granadas de hielo, ahora en tu baúl, deja lo

innecesario, solo lleva el lanzagranadas, la escopeta, la llave manivela y un mix de hierbas, (aquí ya no es necesario usar la Eagle, ya que tendrás más granadas y será mucho más practico)

Sal de la capilla, equípate con la escopeta y al avanzar saldrán zombis de las ventanas, termínalos con la escopeta, cruza la puerta de frente y llegaras a un comedor, aquí encontraras a Carlos "no lo puedo creer estas vivo" dice Jill sorprendida "no sé cómo saldremos de esta ciudad no lo entiendes no nos van dejar irnos de aquí, eso de buscar sobrevivientes solo es una pantalla" dice Carlos desanimado "y que te vas a dar por vencido" le reclama Jill enfadada "al menos deberíamos escoger como morir" Jill le da una cachetada "es solo que no puedo con esto" responde Carlos asustado y sale corriendo

Ve a la chimenea y encontraras granadas incendiarias, sal y llegaras al vestíbulo de la torre, en el cuerpo del mercenario esta lanzaminas, tómalo y también tendrá las instrucciones de la operación, ve hacia las mesas y toma el spray y el mapa de la torre. Al fondo a ambos lados de la escalera veras dos cajas de música, escúchalas atentamente ya que te ayudaran con el acertijo una vez que logres subir a la torre.

Por ahora ignora las escaleras y entra en la puerta a la derecha de estas, llegaras a una pequeña biblioteca, mata a los zombis, en la masita frente a la puerta habrá una cinta y la Postal ilustrada. La puerta verde a tu izquierda estará cerrada, dirígete a la de la derecha y entraras a una sala de estar, abre tu baúl y deja la cinta y el spray, pasa a la otra habitación, habrá un pequeño temblor que tirara un cuadro y detrás encontraras la Llave Bezel, si vas al fondo de la habitación veras el tren el llamas, regresa a la puerta y antes de salir veras como salen zombis de entre las llamas ignóralos y regresa al vestíbulo donde están las escaleras. Sube y encontraras arañas, puedes ignorarlas o destruirlas, pero recuerda que cada que matas una araña, salen pequeñas arañitas que son muy molestas, te recomiendo ignorarlas. Cruza la puerta y llegaras a un balcón al fondo, encontraras hierbas rojas, tómalas, ahora ve hacia el ornamento en la pared e inserta la Llave Bezel, descártala ya no la usaras, bajara una escalera, sube, ahora estas en la torre, camina hacia la derecha y en un estante de madera encontraras la herramienta plata, y depende el juego habrá dos frascos de pólvora A, o munición del lanzaminas. Ve a tu baúl de objetos y deja la herramienta plateada y los frascos de pólvora. Ve hacia la otra esquina de la torre y habrá una gran caja de música con ornamento, este es el acertijo que te comente de la música, para resolverlo solo debes escuchar atentamente y hacer que la canción se escuche perfecta. son letras de la A a la F, solo debes escoger de si el switch queda arriba o abajo, al finalizar reproducela y si se escucha bien, abrirá la compuerta y te dará la cadena chronos, está la vas a combinar con la llave manivela y obtendrás la Llave Chronos.

Al bajar tendrás de nuevo un enfrentamiento con Némesis, aquí te dará dos opciones:

Utilizar el cable: Jill electrocuta a Némesis y soltara un maletín (es el que recomiendo ya que evitaras pelear con él y te dará la otra parte de la...) al cruzar la puerta baja rápido las escaleras y ve hacia la puerta de la derecha, hacia la biblioteca, porque te seguirá,

Utilizar la luz: Jill prendera una luz, lo cual lo deslumbra y ella aprovecha para aventarlo por el balcón, pero no te dará nada.

Una vez en la biblioteca usa la Llave Chronos en la puerta verde, desecha la llave pues ya no te será de utilidad, en el siguiente pasillo de frente habrá un cuerpo, examínalo y te dará granadas explosivas, encontraras Drein deimons o arañas, ignora o dispara y entra. Aquí encontraras otro acertijo, de las estatuas toma la Bola de cristal, Bola de obsidiana y la Bola ámbar, debes colocarlas bajo las pinturas, es difícil designar un orden ya que en cada partida es diferente (de igual forma intenta está la cristal en la izquierda obsidiana centro y ámbar derecha) (Opcional) deberás cambiar las piedras hasta que de las doce y se abra el reloj. Te dará la herramienta dorada. Examina el cuerpo del mercenario y obtendrás la Agenda del mercenario. Al otro lado de la habitación hay una puerta, pero está bloqueada con una campana y no podrás moverla, en la mesa toma las minas y ahora regresa a la torre. En tu baúl toma herramienta plateada y combínala con la dorada ahora tienes la Herramienta chronos, úsala en la máquina y empezara a sonar el reloj. Abre de nuevo tu baúl, deja las minas, y la escopeta y toma las granadas heladas, y 3 mix de hierbas azul y verde, y ver con verde (recuerda no utilizar mix de 3, roja o spray si quieres buen rango, aquí si te sugiero grabar la partida, ya que habrá un difícil enfrentamiento con Némesis), baja las escaleras pero antes de salir equípate con el lanzagranadas y las Granadas heladas (son su debilidad en este momento) ahora si sal.

Aquí veras la escena más icónica de Resident Evil 3: Némesis.

Jill sale corriendo de la mansión, ve a un helicóptero llegar "estamos salvados, finalmente se terminó" de pronto un cohete se dirige hacia el helicóptero y lo derriba, Jill voltea y es Némesis armado con su bazuca, salta frente a ella y la hiere con su tentáculo, en ese momento aparece Carlos y empieza a disparar, logra que la bazuca explote en la mano del monstruo y parece que Némesis es derrotado, pero se vuelve a levantar, ahora se enfrentara a una Jill herida y probablemente infectada con el virus T.

Esquiva y dispara, recuerda correr por su lado derecho para que no agarre, una vez derrotado, caminara hacia las llamas del tren.

Jill camina hacia Carlos y se desmaya, la despierta pero Jill ya está inconsciente, se levanta y la abraza "Jill no te me mueras, Jiiiiiiiiiiiiiiii" grita Carlos lleno de dolor

Primero de octubre, me desperté con el sonido de la lluvia, no puedo creer que sigo viva"

Parece que los roles se revirtieron desde que te conocí e" "fui infectada con el virus, no siento dolor eso es lo que me preocupa, que significa?" "tranquila aquí estas a salvo, te ayudare, no te des por vencida" "si me convierto, no dudes, quiero tu palabra de que me mataras"

Parte 4: Hospital:

Ahora tomas el control de Carlos, ve a tu baúl y deja la cinta. Al salir ignora a los zombis ya que debes cuidar la munición y ve al comedor, en esta parte si dispara a los zombis ya que no hay manera de evitarlos, ahora dirígete a la habitación donde estaba la campana, encontraras

arañas en el pasillo después de la biblioteca, también evádelas. Llegando a la habitación, mueve la campana y abre la puerta. Al salir habrá algunos zombis, atráelos hacia el tanque de combustible y explótalo, la puerta de enfrente y la de la derecha están cerradas, ve al camino de la izquierda, hacia el hospital. Una vez adentro veras la presentación de un nuevo enemigo un Hunter β cortándole la cabeza a un zombi, corre lo más rápido que puedas hacia la puerta que está a tu derecha o dispara, pero recuerda cuidar la munición de la ametralladora. En el cuarto de salvado toma el spray (solo para emergencias) pasa la otra puerta y estarás en la sala de doctores. a tu derecha toma la hierba azul, cerca del cuerpo de un doctor en el piso obtendrás el Diario del director, en el locker abierto munición de pistola, en una mesa a la derecha una Grabadora, y en la pared, el mapa del hospital. Ve hacia el elevador y aun lado veras un dispositivo para introducir la voz de la grabadora, ahora el elevador estará activado. Sube y pulsa al piso 4F (el orden en el que decidas ir primero, será diferente la historia que veras, re recomiendo primero este piso ya que para seguir el orden de los archivos debes tomar primero la Foto "D" y después las Manual médico de instrucciones en el piso B3).

Ten cuidado cuando se abran las puertas porque podría aparecer una horda de zombis y Hunter beta. Al salir primero ve hacia la puerta del fondo, al entrar escucharas disparos y veras que Nikolai sigue vivo. Mato a otro de sus compañeros y amenaza con matarte, pero el otro mercenario en su último aliento de vida, saca una granada y explota, pero Nikolai salta por la ventana y Carlos logra salvarse.

Retomas de nuevo el mando, explora la oficina y encontraras la llave enfermería y la Foto D, sal y ahora si ve al otro pasillo, entra en la primera puerta y dispara a los zombis o a los gusanos, dependiendo el juego podrías encontrar hierbas verdes o no. acércate al cuerpo del doctor y te dará un código, este número depende del juego, fíjate bien en que esquina está el estante metálico ya que lo necesitaras para el acertijo de a la otra habitación, sal, usa la llave y deséchala, entra y mueve el estante metálico, normalmente debe estar en la esquina contraria del que está en la otra habitación (si te da un toque y no funciona, sal y vuelve a entrar y podrás moverlo de nuevo) si lo pusiste en la posición correcta, se caerá el cuadro de la pared y habrá una caja fuerte, aquí utiliza el código, obtendrás la base vacuna. Dirígete al elevador hacia el piso B3. Cuando se abren las puertas podrías ser atacado por zombis o Hunter beta. En cuanto entras al laboratorio habrá 2 Hunter beta, mátalos y sigue a la otra puerta. Veras unos contenedores de agua con dos especímenes raros, examina la habitación y encontraras la base media, y el Manual de Instrucciones médicas. En un panel a un lado del contenedor, baja la palanca para poder operar el sintetizador de químicos, inserta la base media, ahora, el orden debe ser " I abajo, II como esta, III abajo/A abajo y B como esta" obtendrás el Agente vacuna combínalo con la base vacuna y obtendrás la vacuna. Ya puedes regresar con Jill. Al intentar salir se despertaran los Hunter y , te remeciendo que corras directo a la puerta pero si lo decides, puedes matarlos pero puede complicarse ya que no tienes muchas municiones y estas rodeado. Cruza el laboratorio y sal al pasillo del elevador, aquí es probable que ataquen otros dos Hunter beta. Entra al elevador y pulsa el piso 1F, al abrirse la puerta te atacaran de nuevo. al llegar a la puerta del hospital habrá una cinemática Carlos se da cuenta que hay una bomba en el hospital, solo tiene 6 segundos, corre y logra salir del hospital a tiempo, una vez fuera este explota pero Carlos logra ponerse a salvo. Regresa con Jill. Al llegar a las escaleras, se escucharan fuertes golpes en la pares y aparece un Némesis mutado, ahora sin el chaleco que

lo protegía y con los tentáculos de fuera" gira rápidamente y corre, al otro lado también te perseguirá saliendo de las ventanas, corre hasta la capilla y estarás a salvo.

Carlos le da la vacuna a Jill y ella se recompone, le dice que el monstruo y Nikolai siguen vivos, que tenga cuidado, y deja a Jill ya que debe encargarse de unas cosas. Ahora manejas de nuevo a Jill. Ve al baúl y toma la ganzúa. Al salir encontraras de nuevo a Némesis, si peleas con él al derrotarlo te dará la munición infinita (ten precaución con que arma la vas a combinar, yo te recomiendo combinarlo con el lanzagranadas ya que tendrás infinito de cualquier tipo de granada, ácida, helada, o explosivos, es lo más conveniente ya que en tus futuras batallas serán las más eficaces). Ahora dirígete al camino del hospital.

Una vez afuera de la mansión de la torre, veras una puerta de frente, utiliza la ganzúa para entrar, ahí encontraras minas, la Foto "E", cinta de tinta y la llave puerta principal. Abre tu baúl y deja la cinta, la ganzúa, y las minas. Solo lleva el lanzagranadas, sus municiones, la llave y un mix de hierbas. Sal y ve a la puerta de la derecha, utiliza la llave y deséchala.

Parte 5: Parque Fox/ Cementerio de Raccon:

Llegaras a un parque con un pequeño estanque, aquí pueden salir gusanos o hunter beta, elimínalos y ve hacia la derecha de Jill, baja las escaleras y llegaras a un pequeño rio, habrá un puente, crúzalo, en el camino te pueden aparecer zombis o hunter gamma, elimínalos y sigue tu camino. Llegaras a un camino rodeado de árboles, mata a los cerberus o hunter beta, encontraras un cuerpo a un lado de un tanque explosivo, examínalo y te dará la Orden escrita a los supervisores y la Llave cementerio. Puedes seguir el camino, pero no podrás abrir la puerta pues necesitas una llave, en el cuerpo cerca de la puerta encontraras munición de magnum. Regresa a la entrada principal del parque y cruza el estanque hacia la otra puerta. Veras una fuente, pero primero al fondo encontraras hierbas, tómalas, baja a la fuente y en la esquina veras una pequeña compuerta en el piso, pero primero debes vaciar el agua, mira la imagen que está al frente, de esa manera deben quedar los engranes, ahora dirígete al panel azul, este puzzle es muy sencillo (habrá 4 engranes, 2 negros abajo y dos blancos arriba, para que funcione deben estar al revés en solo 6 pasos, sube el negro, baja en blanco, sube el negro, baja el blanco y solo recorre los negros a la derecha, presiona estar y listo).baja las escaleras, cruza la alcantarilla y sube las escaleras.

Dispara a los zombis, recoge las hierbas rojas y entra a la Cabina del Cementerio, desecha la llave. Aquí encontraras 2 frascos de Pólvora a y 2 B (no combines ninguna aun) y el Tubo de metal. Al fondo habrá una puerta, entra, recoge el spray de primeros auxilios y abre tu baúl. Toma las pólvoras que tienes y la Herramienta de Recarga (ahora harás la siguiente combinación para crear municiones acidas, que es lo que usaras contra el gusano gigante y Némesis, combina $A+B=C$, ahora Pólvora C azul+ Pólvora B amarilla= Pólvora BC, repite el procedimiento y debes tener 2 frascos de BC, ahora combínalos con la Herramienta Recarga y obtendrás Granadas Acidas) ahora regresa a tu baúl, deja la herramienta, el spray y toma el encendedor y hierbas. Sal y ve hacia la chimenea, utiliza el encendedor, deséchalo, y después

usa el Tubo de metal, abrirás un agujero, entra por él. Aquí ten cuidado con el orden de como agarras los archivos, primero toma el de la mesa el Informe del supervisor, y después en de la pizarra que es el Fax del Cuartel General. En un mueble hay granadas y en la mesa la Llave puerta trasera. Al intentar salir escucharas un mensaje en el radio "todos los supervisores, regresen inmediatamente, misión terminada, repito todos los supervisores, regresen". al salir te encontraras con Nikolai y tendrán una de las conversaciones más interesantes del juego "estoy impresionado de cómo has logrado sobrevivir hasta ahora" dice Nikolai, "y a ti se te da muy bien solo cuidar de ti mismo, que tal si me ayudas" le reclama Jill, "no tengo intención de ayudarte" responde Nikolai tranquilamente, "porque solo somos peones en esto?" pregunta Jill " en cierto sentido, solo tú, nuestros empleadores solo querían un análisis detallado del sujeto zombi creado por el Virus T" dice Nikolai, " estás diciendo que enviaron a una unidad militar para que sus creaciones te destrozaran?" pregunta Jill sorprendida "no exactamente, aunque las condiciones eran extremas, no contábamos con que eliminaran al equipo, solo debíamos recolectar datos en vivo de los sujetos" explica Nikolai, comienza a temblar y el sargento sale corriendo. Jill se encuentra aún más confundida, sin poder creer de lo que es capaz Umbrella. Sal de la cabina, avanza y "empieza a temblar, la tierra se abre y sale un enorme gusano el Gravedigger, "que es eso?" Jill asustada debe enfrentarse a un monstruo más. Tomas el control, equípate con el lanzagranadas con granadas ácidas, dispara y esquiva. Al terminar con el monstruo, ve al otro extremo y sube las escaleras, cruza la alcantarilla y regresa a la entrada principal del parque. Elimina a los zombis con granadas explosivas, las ácidas guárdalas para tu próximo encuentro con Némesis. Cruza el estanque, y baja las escaleras, cruza el puente, llegaras al camino de árboles, sigue hasta el final y usa la Llave puerta trasera.

Parte Final: Fabrica muerta

Al cruzar el puente encontraras de nuevo a Némesis y se te darán dos opciones:

Salta: te aventaras por el puente hacia el desagüe.

Empuja al monstruo: esquivaras a Némesis y lo lanzaras (te recomiendo esta opción, por el orden de los archivos) llegaras a la entrada principal de la fábrica. Al entrar veras una puerta metálica a tu lado derecho pero necesitas la tarjeta para abrirla.

Sigue a tu izquierda y veras otra puerta, tampoco podrás abrirla, ve a la puerta del fondo, llegaras al cuarto de descanso y habrá una secuencia con Carlos en donde te dice que Umbrella está planeando en enviar a un misil que destruya todo para poder cubrir sus huellas, le pide a Jill que se apure para que puedan salir de ahí y sale. Junto a la máquina de escribir veras el Diario del mánager, una cinta de tinta, un spray y la Llave instalación. Ve a tu baúl y guarda las balas de magnum, el spray, y las granadas ácidas.

Ve hacia la otra puerta del cuarto y estarás en el cuarto de vapor, al entrar a la izquierda veras un pequeño ascensor, pero no podrás activarlo pues necesitas una tarjeta, ve hacia la derecha y encontraras unas hierbas azules, de ese mismo lado pulsa el botón rojo, y se apagara el vapor de frente, da la vuelta y pulsa los botones en el orden de llegada, regresa, pulsa el botón de

nuevo y dirígete al otro lado, al igual pulsa los botones en orden de llegada, regresa al otro lado y repite el procedimiento, los vapores deberán apagarse y darte acceso al panel de control, activa el poder y veras una secuencia de que se abra la cerradura de una puerta en otra habitación. Sal de ahí, ve a tu baúl, lleva las hierbas azules, la escopeta, el lanzagranadas con granadas explosivas y la llave instalación.

Al salir al pasillo elimina a los drain deimons, entra a la puerta de la izquierda, a la derecha toma el mapa, estas en el cuarto de control, toma el Disco sistema que esta sobre el panel, elimina a los zombis, y recoge las hierbas verdes, combínalas con las azules. Ahora dirígete al elevador, la puerta del fondo aún no se puede abrir. Equípate con la escopeta y al salir del elevador, te atacaran, zombis, hunter beta o drain demons, la escopeta es más efectiva en este caso. A la izquierda toma los cartuchos de escopeta, y baja las escaleras, al salir ten cuidado pues te acaran hunter beta y si te descuidas podrían matarte. Cruza el desagüe, a la izquierda veras una puerta, entre, ahora estas en el cuarto de monitoreo.

Al fondo toma el Manual de seguridad, y en el panel de las luces azules, toma la Muestra agua, cruza la puerta y baja las escaleras hacia el cuarto del control de aguas, en las mesas encontraras (dependiendo de juego, igual puedes encontrarlas en el cuarto de descanso) 3 frascos de pólvora A y 3 de pólvora B, crea 2 pólvoras C para ahorrar espacio. Toma el spray. En la máquina de focos a azules a la derecha, inserta la llave instalación, y la marcara, la usaras más adelante; en la otra máquina, inserta la Muestra agua y resuelve el acertijo, aquí es difícil poner un orden, ya que dependiendo del juego es el resultado. Al resolverlo se abrirá la otra cerradura de la puerta del primer piso. Sube las escaleras y en tu baúl, crea las granadas acidas, llévalas, hierbas, la escopeta, la llave, el disco y guarda la partida. Vuelve al elevador, cuidado en el camino pues encontraras hunter beta, drain deimons o zombis. Sube al elevador, entra a la puerta de la izquierda y habrá una secuencia con Nikolai:

Alguien le dispara a Jill y ella se esconde, su agresor la dice "veo sigues rondando" "así que quieres irte solo, es tu plan" responde Jill sarcásticamente "solo los supervisores pueden sobrevivir y quiero el pago para mí solo" explica Nikolai "entonces para que me quieres matar?" "me darán más por confirmar tu muerte" "no pienso ser útil para tu paga de retito" contesta Jill molesta, se escuchan más disparos y los gritos de Nikolai, Jill se acerca a mirar que paso y lo encuentra en el techo muerto.

Retomas el control, ahora en la luz roja, inserta el disco, y cruza la puerta.

Comienza una cuenta regresiva, aparece Némesis, y al atacar a Jill ella lo esquiva, se pega contra la pared, la vuelve a atacar ella se agacha y el tentáculo golpea con una llave que saca ácido y hiere terriblemente a Némesis, ahora lucha con él.

Equipa las granadas ácidas y dispara, ponte del lado de las llaves para que les puedas disparar y lastimen a Némesis, pero date prisa porque tienes 3 minutos. Al terminar la pelea recoge la Tarjeta acceso que salió del bolsillo de un cadáver, úsala en la puerta y sal de ahí antes de que termine el tiempo.

Las compuertas se abren y cae todo el deshecho al ácido, ahí va el cuerpo de Némesis, será el fin? "Confirmación del lanzamiento del misil, todo el personal debe evacuar inmediatamente"

Regresa al cuarto de vapor, utiliza la tarjeta en el ascensor, al bajar toma las granadas explosivas, ve al fondo y en los locker, usa la llave instalación, encontraras el lanza misiles; regresa al cuarto de descanso ve al baúl, deja la escopeta y toma el lanza-minas, sus municiones, hierbas, el lanzagranadas, el lanza misiles y la tarjeta, y si quieres guarda la partida. Ahora sal y ve hacia la derecha a la puerta metálica que pasaste al llegar a la fábrica, usa la tarjeta y deséchala. Al abrir te atacaran zombis, elimínalos y toma las hierbas verdes. Entra a la Torre de comunicación.

"Jill dónde estás? si escuchas esta transmisiones encontrémonos inmediatamente, encontré un helicóptero que nos sacara de aquí, trae contigo el radar receptor, y no pierdas la esperanza, los dos saldremos de aquí" es la voz de Carlos "de acuerdo, estoy en camino".

Toma el Receptor de radar portátil, aparecerá un pequeño círculo verde que muestra a que distancia está el misil, en uno de los estantes cerca de la puerta encontraras balas de magnum, por si las quieres tomar y usar la magnum en el encuentro final, , se mostrara una secuencia de como todas las puertas se cierran, baja las escaleras, a la derecha encontraras el Manual del incinerador, también está el baúl por si quieres tomar algo más, por ejemplo la escopeta, ya que más adelante en este mismo cuarto encontraras cartuchos. Habrá muchos zombis en el suelo, esquiválos con cuidado y dispara al que está de pie, sal de ahí. Caminaras a través de una especie de basurero de autos, pon atención pues en el piso al dar la vuelta, antes de entrar por la puerta, encontraras el último Archivo de fotos clasificadas. Si hiciste todo bien, obtendrás el Diario de Jill, entra a tus archivos y en el primer espacio lo encontraras en lugar del libro azul. Cruza la puerta y prepárate para tu último enfrentamiento con Némesis.

Al entrar se destruirá la puerta, ya no tienes escapatoria, aquí veras cuerpos de mercenarios, zombis y distintos B.O.W.S. , no se sabe si hubo una batalla o es un lugar donde guardaban los desechos para luego incinerarlos. Aquí un arma llamada "Rail Cannon", ve al panel de control y enciéndela, pero para activarla necesita mas poder, activa las 3 baterías empujándolas, en el orden establecido. Al activar la primera, aparecerá Némesis.

Un monstruo deformado cae del techo, se dirige hacia el cuerpo de un Tirant T-103 y lo absorbe, Némesis muta pero ya perdió la capacidad de pensar solo siente la necesidad de comer o de alguna forma inconsciente terminar su misión.

Mantente un poco alejado de él, ya que sus tentáculos atacan de manera imprevista, dispara y corre hacia la segunda batería, después a la tercera y continua disparando mientras el cañón se carga, Némesis al estar débil, ira por su cuenta hacia la dirección de cañón, continua disparando hasta el disparo mortal. Este le da de lleno a Némesis y acaba con su vida, o no? dirígete a la puerta que se acaba de abrir.

El monstruo imparable va tras de ti, aquí tienes dos opciones:

Exterminar al monstruo: es la que te recomiendo ya que es la mejor escena de todo el juego.

Ignorar al monstruo y escapar.

Ahora cruza la puerta, sube en el ascensor y encontraras a Carlos en un helicóptero y juntos saldrán de la ciudad justo al momento de la detonación y toda la ciudad es destruida.

Pasa una secuencia en donde explican en las noticias que fue un “accidente” y todo queda cubierto, o no?

Al final te saldrá un epilogo y ganaras la Llave tienda, te darán 2 trajes al inicio o puedes ganar más dependiendo tu calificación.

Felicidades has logrado terminar Resident Evil 3: Nemesis.