

Guía de Resident Evil: Code Veronica:

Después del vídeo inicial, quedarás en la prisión donde todo estará oscuro y sabemos que hay una hierba verde en la esquina del fondo, hay que equipar el encendedor para poder ver que hay en frente tuyo, hazlo y habrá un pequeño vídeo donde ves a Rodrigo Juan Raval que está algo herido y en el escritorio hay una cuchilla, agárrala: te servirá contra los zombis, sal del cuarto y tendrás la máquina de escribir a tu lado y una cinta para grabar, graba si quieres pero es mejor guardar la cinta para después, sube las escaleras donde habrá un camión en llamas donde dejaras un maletín por abrir, después del vídeo esquiva los muertos y sal, veras otro vídeo donde te encontrarás a Steve ya Claire después tendrá un arma, entra por la única puerta que hay , a la derecha de Claire tendrás una puerta con candado que no podrás abrir por ahora por lo tanto sube la escaleras, agarra la mata y el mapa entra por el otro cuarto agarra las balas y después del vídeo agarra las doble pistolitas M100P que son algo útiles, sal del cuarto y baja otra vez por las escaleras, date la vuelta y entra por la puerta que estaba al otro lado de la reja, mata los muertos cansones esos, estás en el área de la guillotina entra por la última puerta del fondo, esta parte es de alta seguridad por lo tanto debes dejar todos lo metales que traigas incluso el encendedor, ve hasta el fondo y te encontrarás a Steve de nuevo, revisa el cajón y encontrarás el medallón del Halcón, dale al interruptor, la puerta de al lado no se abrirá por los momentos así que sal, mete la placa del halcón en la maquina duplicadora y escanéala, sal de la habitación recoge todo tu equipo y vete, ahora dale a el interruptor que tienes a tu lado para así abrir el portón, tendrás unos muertos atacándote, mátalos y recoge el extinguidor.

Con el extinguidor en la mano ve al comienzo donde estaba el camión en llamas y úsalo, agarra el maletín y chequéalo hasta encontrar el botón para así obtener un metal que a su vez no es detectado como metal sabes para que es, pues para poder sacar una copia del medallón del Halcón, hazlo en la maquina duplicadora y veras que puedes cruzar por los detectores de metales sin que suene la alarma, ahora con el medallón en manos mételo en la puerta grande donde te encontraste con Steve, métete y una vez ahí cruza el puente y del otro lado vuélvete ya que hay balas de pistola en el JEEP, subes la escaleras, moviendo las cajas de forma que puedas pasar y estarás ahora en...

La Mansión:

Antes de entrar a la mansión dale derecho para que agarres la ballesta, balas y creo que curaciones, consiguiendo la ballesta y las flechas explosivas antes de dirigirte al palacio, entra en las instalaciones de entrenamiento militar. Encárgate de los perros y dirígete al edificio. Sube el primer tramo de escaleras y pasa la puerta sin picaporte. Entra por la siguiente puerta. Vete a la mesa cercana a la puerta cerrada y coge la ballesta y el documento.

Luego vendrá una escena automática de un hombre asesinado. Vuelve por las escaleras y ve por la puerta cercana al candado cerrado. Pasa la habitación de las taquillas y mata a los zombis con las M100P. Ve por la puerta que hay al final y llegarás una piscina. Busca una válvula a la izquierda de la piscina y acciónala. Esto detendrá el agua de la estatua. Coge la llave y vuelve a la sala principal.

Allí, ve por la puerta marrón que hay entre los dos candados. Coge la hierba verde y luego dirígete a la parte posterior de la habitación y encontrarás un armario cerrado. Ábrelo con la llave que lleva la etiqueta y encontrarás la pólvora. Combínalo con la ballesta y obtendrás flechas explosivas, que son realmente prácticas ante el Monstruo. En la entrada, utiliza la pistola para encargarte de los perros zombis. Verás una llave verde pero no la necesitarás hasta más adelante. Entra por las puertas principales de la mansión. Dentro, dirígete al ordenador e introduce el código: NTC0394 y la puerta noroeste se abrirá. Explora primero la habitación a la que accedes por la puerta oeste y recoge las balas y el maletín de duraluminio. Ahora entra por la puerta que acabas de desbloquear. Elimina todos los muertos, recoge las balas y dirígete a la única puerta que hay. Ve a la derecha de la mesa y pulsa el botón para ver una película. Fíjate bien ya que en ella se esconde la pista para resolver un puzzle que hay más adelante. Luego se abrirá un panel. Dentro coge el timón y dirígete hacia la entrada del palacio.

Cuando intentes salir, Steve gritará. Vuelve a la habitación donde viste la película. Examina el ordenador e introduce las opciones C y D y luego dale a aceptar. Steve saldrá con dos Lugers. Claire las necesita y ya sabrás por qué. Después de que Steve se vaya sin dárselas, vuelve a la sala principal. Cuando estés allí, Alfred Ashford, el que habla en el vídeo atacará a Claire y dirá algo acerca de la isla, los muertos y largarse. Sube las escaleras hasta donde lo viste. Sube otro tramo de escaleras y entra por la puerta.

Estás en el primer cuarto donde se puede salvar en esa mansión tan calidad. Mira en la caja. Deja el maletín de duraluminio y el extintor. Ahora gira la esquina y verás otra puerta. Está cerrada y necesitas las dos Lugers de oro que tiene Steve. Graba y sal de la mansión.

En la entrada, gira a la derecha desde la entrada y verás otra puerta. Verás un muelle de atraque. Usa allí el timón y gíralo. El muelle se moverá y el ascensor del submarino saldrá. Entra (es algo mentirosito eso pero bueno a fin de cuenta es un juego).

Dentro del submarino, equípate con el bolso que tienes en frente, el cual te permite llevar dos objetos más a la vez. Ahora presiona el botón y el submarino descenderá. Cuando se detenga, sal y estarás en el aeropuerto del que Steve estaba hablando la primera vez que te encontraste con él. Baja por el túnel hasta que veas una puerta y crúzala.

Ahora estás en una habitación con una bifurcación. Ve por la puerta de la derecha. Ahora estás en el puente. Crúzalo con el encendedor equipado para espantar a los murciélagos y cruza la siguiente puerta.

Ahora estás en la sala de carga. Verás un ascensor en la esquina. Móntate y subirás a los controles de la grúa. Acciónalos. Pulsa el controlador hasta que se pare. Luego púlsalo a la izquierda hasta que no dé más. Después de los controles, verás una puerta que lleva al

controlador del puente, pero le falta la palanca. Olvídate de este puzzle por ahora. Vuelve por el ascensor.

Ahora ve a donde estaba la caja. Acciona el montacargas. Cuando llegue, mata a todos los zombis y recoge la tarjeta de peligro biológico. Ahora cruza el puente de nuevo y dirígete hacia el submarino. Pulsa el botón de nuevo y volverás al muelle.

Sal del submarino y sube las escaleras para volver a la entrada del palacio. Pasa la entrada y vuelve al corredor, donde deberás dirigirte a la puerta que lleva a las instalaciones de entrenamiento militar.

Entrenamiento Militar:

Cuando entres, una enorme oruga atacará a Claire. Lo mejor es que lo esquives y entres directamente en el edificio. Cuando lo hagas, dirígete hacia la parte de atrás e inserta la tarjeta de peligro biológico en el escáner para abrir la puerta. Cuando la pases, cruza la puerta que te encontrarás en el patio.

Cuando entres en el patio, Alfred intentará dispararte con su rifle de francotirador. Esquívalo corriendo hacia las escaleras. Pasa de la puerta marrón que está cerrada y de la caja azul que hay en el balcón. Entra por donde fue Alfred y acuérdate donde estaba la caja azul.

Estarás en una sala. Baja y ve por la puerta gris. Es una habitación para grabar. Asegúrate de que dejas tres espacios libres en tu inventario, graba la partida y sal.

Ahora Alfred pulsará un interruptor y te encerrará. Ve por la puerta marrón. Gira a la izquierda y recoge el par de ametralladoras. Ahora baja las escaleras y aparecerá un Bandersnatch. Usa tres flechas explosivas para eliminarlo. Una puerta al final de las escaleras se abrirá. Ve por ella y otro Bandersnath atacará a Claire. Entonces aparecerá Steve en una escena de estilo Matrix y se cargará al Bandersnatch con las dos Luguers. Después de que muera, Claire le cambiará las 2 ametralladoras por las Luguers. Ahora Claire puede acceder por la puerta que hay en la habitación donde se puede grabar en la mansión.

El suelo empieza a bajar. Ahora controlas a Steve, que está ahora en la habitación de Steve 1. Elimina todos los zombis y dirígete a la puerta de la izquierda. Esto es la habitación de Steve 2. Elimina a todos los zombis aquí también y acuérdate de la botella verde que hay en esta habitación. Chris la necesitará.

Vuelve a la habitación de Steve 1 y cruza la puerta que hay junto al portón. Ahora estás en la habitación de Steve 3. Elimina todos los zombis y sube las escaleras para salir a las cloacas. Steve gritará y pasarás a controlar a Claire. Claire y Steve subirán en un ascensor. Cuando controles a Claire, sigue a Steve por la misma puerta.

Ahora estás en el segundo piso en la habitación del padre muerto de Steve el cual fue masacrado y murió como un muerto o zombi como lo quieras llamar.

Ve al primer piso, y Steve empezará a disparar a un zombi que supuestamente es su padre pero no lo es, solo es un zombi como hambre de carne humana.

Steve le cuenta a Claire porqué está en la isla y que acaba de matar a su padre zombi. Cuando la escena termina, ve por la puerta a la izquierda de Steve. Cárgate a todos los zombis y dirígete hacia la puerta del final. Ahora estás en la habitación de la maqueta. Coge el emblema del águila y vuelve al primer piso de la habitación del padre muerto de Steve. Ve por las puertas dobles hasta el patio con un tanque, y sal de esta habitación por la puerta sencilla. Ahora estas de nuevo en el patio donde te encontraste el gusano. Ve por la puerta por la que fuiste entonces.

Dentro de la sala principal, dirígete hacia el candado que hay en la pared opuesta y ábrelo. Ve por la puerta para encontrarte en la zona donde Alfred te atacó. Mata a los perros o esquívalos. Ve a por la caja azul en el balcón. Inserta el emblema del águila y la caja se abrirá revelando la tarjeta emblema. Ahora vuelve por la puerta hasta la habitación de salvado. Usa la tarjeta de peligro biológico para levantar el interruptor que Alfred bajó. Coge la medicina hemostática y colócala junto con las Lugers dentro de la caja de objetos. Ahora vuelve al patio donde Alfred te atacó.

Baja por las escaleras y cruza el portal pasando el fuego. Verás una escalera. Baja por ella. Pasa por la palanca del portal. Recuerda esa palanca para cuando juegues como Chris. Usa la tarjeta emblema en el portal. Sube el escalón y estarás en la habitación de Steve 3. Dirígete hacia la hacia la habitación de Steve 1.

Levanta el portón que hay cerca de la puerta y recoge el lanzagranadas. Ahora vuelve a la habitación de Steve 3, a la entrada de las cloacas.

Allí, dirígete hacia el ascensor y sube hasta el segundo piso. Una vez allí, ve hacia la puerta y usa la tarjeta emblema en la puerta azul. Cuando se levante, deshazte de la tarjeta emblema. Pasa la puerta marrón hasta la pantalla principal. Examina el ordenador y recoge la prueba de la armada; la necesitarás más adelante. Examina el ordenador de la cámara y verás unos prismáticos con visión de infrarrojos en la habitación. Haz un zoom sobre el dibujo del esqueleto y recuerda el código: 1126.

Ahora sal de la habitación por la puerta marrón. Ahora estás de vuelta en el balcón donde conseguiste la tarjeta emblema. Baja y vuelve a la habitación principal. Vete al primer escáner y utiliza la tarjeta de peligro biológico. Deshazte de ella y sube las escaleras. Pasa de la puerta que no tiene picaporte. Chris ya la podrá abrir. Ve a la otra puerta. Dentro, busca otra puerta e introduce el código: 1126.

Entra y coge el dibujo del esqueleto. Unos Albinoid escaparan. Esquívalos y dirígete a la habitación principal antes de que te coman.

Antes que nada, devuélvete al cuarto donde estaba la maqueta, y quitaste la placa azul, pon en donde estaba la placa el afiche del esqueleto, la pared se correrá, verás una maqueta, que no necesitas por el momento, pero allí estará la llave dorada.

El Lado oscuro de la mansión:

Una vez de vuelta al palacio, ve por la puerta que desbloqueaste con el ordenador. Dentro, ve por la puerta donde Steve consiguió las Lugers.

Desbloquea las dobles puertas con la llave de oro y deshazte de ella.

Dentro, pulsa los cuadros por orden. Primero pulsa el de la mujer. Luego el del hombre con los dos bebés. Después el del hombre pelirrojo que sostiene una taza de té. Luego el del otro hombre pelirrojo con un plato al fondo. Luego el del tipo que sostiene un papel. Después el cuadro del hombre vestido de azul, y para terminar, el cuadro gigante. Éste girará y aparecerá un jarrón. Cógelo y mira dentro. El objeto reina hormiga está dentro.

Ahora ve a la habitación de salvado. Deja la ballesta y la prueba de la armada. Coge las Lugers y úsalas en la puerta para que se abra. Ve por ella y encontrarás un ordenador en el escritorio. Introduce el código 1971. Una estantería se moverá revelando un pasadizo. Aparecerá un Bandersnatch. Usa el lanzagranadas para encargarte de él. Luego entra en el túnel.

Sigue el túnel hasta que te encuentres unas escaleras. Ahora estás en la residencia privada. En el patio, elimina o esquivo al Bandersnatch y entra en el edificio con el encendedor equipado.

Dentro, sube la escalera hasta que llegues a una puerta. Crúzala y oirás a Alexia Ashford hablarle a su hermano Alfred. Después de que ellos se vayan, entra por la puerta más cercana. Examina la caja de música y ciérrala. La cama se moverá y revelará la llave de plata. Aún no puedes subir por la escalera que hay en la habitación de Alexia, así que vuelve al palacio. Una vez allí, usa la llave de plata en la puerta que hay cruzando la habitación de salvado. Dentro, hay un casino y un piano. Recoge las hierbas si necesitas curarte. Recoge la pólvora y crea 10 flechas explosivas. Déjalas en la caja de objetos. Ahora vuelve por la puerta que desbloqueaste con el ordenador. Allí, ve a las dobles puertas más cercanas y desbloquéalas con la llave de plata. Deshazte de la llave y entra. Esquivo a los dos Bandersnatch, y ve al parte que hay entre los dos escritorios y recoge otro emblema del águila. Vuelve a la habitación de salvado y recoge la medicina hemostática. Ahora ve con ella y con el emblema del águila de vuelta a la prisión. Pasa por el corredor y luego por el puente hasta llegar a las puertas gigantes.

De Vuelta a la Prisión:

Cuando vuelvas al lugar donde te encontraste con Steve la primera vez, dirígete hacia donde dejaste a Rodrigo. Claire le dará la medicina hemostática y le cambiará el encendedor por la ganzúa. Después de la escena, vuelve a la guillotina y usa el emblema del águila en la puerta. Cuando se abra, elimina a los zombis. Ve por la puerta, elimina a los zombis y dirígete a la puerta de la izquierda. Ahora estás en la sala del médico. Cruza la sala hacia la siguiente puerta y crúzala. Encontrarás un maletín de duraluminio y podrás usar la ganzúa para abrirlo. Dentro

encontrarás las partes necesarias para ampliar la pistola. Solo tienes que combinarlas entre si y obtendrás una pistola que puede disparar ráfagas de 3 disparos. Vuelve a la habitación del médico. Lo verás convertido en un zombi, y soltará un ojo de cristal. Recógelo. Ahora ve a la parte de atrás de la habitación y colócalo en el cadáver. Una escalera secreta aparecerá. Baja por ella.

Cruza la sala de los murciélagos y ve por la puerta que te llevará a la sala de tortura. Elimina a los zombis y baja las escaleras hasta la puerta. Ahora estás en la sala de armas. Coge la espada oxidada. La estatua que hay en el medio subirá y empezará a salir gas. Empuja la barra que hay en la estatua en el sentido de las agujas del reloj y el gas dejará de salir. La estatua de donde cogiste la espada oxidada se convertirá en una armadura. Inserta la espada oxidada y aparecerá un zombi. Cárgatelo y recoge el rollo de piano. Ahora ya has explorada CADA parte de la prisión. Vuelve al palacio.

Lado Oscuro de la Mansión: 2da Parte.

Consiguiendo suministros extra: Como el enfrentamiento con el primer jefe final está a punto de llegar, puedes dar un rodeo pasando por las instalaciones de entrenamiento militar. Ve a la habitación donde usaste la llave con la etiqueta, y encontrarás un cajón cerca de la puerta que lleva a la zona de atrás.

Usa la ganzúa y coge las balas.

Ve a la habitación de Steve 2 y usa la ganzúa para abrir el armario que contiene granadas de ácido. Cógelas. Luego ve a la habitación donde está la maqueta de las instalaciones de entrenamiento militar. Allí habrá otro cajón a la derecha. Usa la ganzúa y encontrarás un aerosol de primeros auxilios. Cógelo y continúa hacia el palacio.

Conseguidos los suministros extra.

Vuelve a la habitación del casino en el palacio. Cuando entres en el patio, una nueva escena ocurrirá entre Wesker y Claire. Wesker tiene poderes especiales y va tras Chris y Alfred. Golpea a Claire y le dice que él atacó la isla. Entonces Wesker salta hacia el aeropuerto.

Ignora a Wesker por ahora. Inserta el rollo del piano en el piano y una de las máquinas tragaperras se abrirá. Coge el objeto rey hormiga. Vuelve al recibidor y dirígete hacia las habitaciones de la residencia privada, donde oíste hablar a Alfred con Alexia. Ten cuidado con los zombis y con los Bandersnatch. Ve a la habitación donde encontraste la llave de plata. Inserta el objeto reina hormiga en la caja de música y se abrirá. Coge el disco de la caja de música. Vuelve a la habitación de Alfred. Coloca el objeto rey hormiga en la caja de música, y cuando ésta se abra, coloca el disco de la caja de música dentro. Cuando lo hagas, la cama se moverá dejando ver una escalera. Sube por ella.

Estarás en un carrusel. Pasa del cuadro de la hormiga. Rodea el carrusel hasta que veas un objeto brillante en el suelo, que es un dragón volador plateado. Vuelve al cuadro e inserta la llave del dragón plateado. El carrusel girará y aparecerá otra escalera. Súbela. Al estar arriba verás una caja en a mitad del cuarto, y al otro lado un documento, agárralo, y corre la caja hacia la estantería hasta que se pegue, sube y encontrarás, la prueba de la fuerza aérea, debajo de otro documento. Baja de nuevo. Ahora estás en la habitación de Alexia, y verás una escena automática en la que Steve dispara a Alexia. Como Claire ha accedido a la habitación de Alfred por una puerta secreta, verá a Alfred vistiéndose como su falsa hermana, Alexia. Después de la escena automática, (Si habías cogido la prueba naval antes de coger esta, se pondrá una alarma de autodestrucción, pero no hay prisa, si no continua normal) dirígete al patio del palacio. Cuando llegues, coge la prueba naval. Entonces se activará el sistema de auto destrucción. Después de una escena automática con Steve, dirígete hacia el muelle que lleva al aeropuerto.

El Aeropuerto: 2da Parte

En el muelle, Steve te llevará hasta el submarino y luego al aeropuerto. Síguelo hasta la habitación con la bifurcación. Esta vez ve por la izquierda. Verás el terminal de un avión. En el ascensor de carga, inserta la prueba naval, de la armada y de la fuerza aérea, y sube al avión. Steve está a los mandos. Sube las escaleras del avión y se sucederá una escena automática con Steve. Claire necesita subir el puente para poder despegar de la isla. Coge la palanca y vuelve a la bifurcación. Ve por la derecha de nuevo. Cruza el puente hasta la sala de carga. Coge el ascensor, pasa los controles de la grúa y ve hacia la puerta. Introduce la palanca y levanta el puente hasta el nivel 2. Cruza el puente hasta la sala del aceite.

Ya sabrás por que se llama sala del aceite cuando juegues como Chris.

Ve hacia el montón de zombis muertos y recoge la llave del aeropuerto. Después, utiliza la ganzúa cerca de la máquina de aceite para conseguir un importante aerosol de primeros auxilios. Vuelve a la habitación de carga y usa la llave en la puerta cercana al ascensor. Ve por la habitación de salvado del aeropuerto. Equípate con el lanzagranadas. Las cajas estorban al ascensor, así que empuja la de la derecha hacia el ascensor. Ahora empuja la de la izquierda todo lo que dé, y luego hacia dentro.

Guarda la partida. Coge todos los aerosoles de primeros auxilios, las granadas, el lanzagranadas y la pistola con las balas. Coge el maletín de duraluminio que encontraste en el baño del palacio y usa la ganzúa para abrirlo y sacar la pólvora. Combínala con flechas normales y colócala en la caja de objetos.

Ahora súbete en el ascensor. Subirá mientras Alfred continua hablando con voz de mujer, mientras aparece algo que te resultará familiar... es una versión falseada del Tyrant del RE2. ¡Y va a por Claire!. Quedan 5 minutos para la detonación. Cuando el ascensor se detenga, sal.

Claire estará ahora en las instalaciones de entrenamiento militar, donde luchó con el gusano gigante. Dirígete hacia el palacio.

En el camino, el Monstruo aparecerá, dale lanzagranadas y caerá de rodillas. Cuando se levante de nuevo, dispárale más y finalmente caerá. Corre y dirígete hacia el muelle. Llama al submarino con el volante y súbete en él. Ve a la sala de la bifurcación y ve por la izquierda, hacia el avión. El hidroavión volará sobre la isla explotando. Steve y Claire se disculparán por todo lo ocurrido. Alfred, que sigue hablando con voz de mujer, escapa de la isla por el aeropuerto, usando el pasadizo que hay bajo el tanque. Recuérdalo para cuando juegues como Chris.

De vuelta en el avión de Claire, el Monstruo ha introducido en la zona posterior del avión. Equípate con el lanzagranadas y ve por la puerta que hay cerca de la caja de objetos. Esa rata ha vuelto. Guarda la partida antes de enfrentarte con él

Monstruo 1:

A este no debemos matarlo ya que no necesita balas sino empujones, como hacerlo, apenas suene el interruptor de la lanza equipaje solo debes accionarlo unas pocas veces pero como entretenerlo pues fácil, colócate en las esquinas y cuando lo tengas algo cerca, corre por los lados de manera que no te alcance a dar, algunas veces te da y puede que te deje en DANGER pero igual debes hacerlo, así es más fácil y después de unas 4 empujadas este estará débil y para su quinta caerá con todo y equipaje, aprendiendo que con Claire no se juega...

La otra cara de UMBRELLA:

Después de que Steve se vaya, dirígete hacia la derecha del avión estrellado. Baja por la escalera y entra por la puerta. Allí, recoge todos los objetos: balas, pólvora y un aerosol de primeros auxilios. Esquiva a los zombis y sal. Baja por las escaleras.

Estás en la habitación de la polilla. Ve por la puerta que hay enfrente. Es una habitación de salvado. Coge el lanzagranadas con las granadas y la pistola. Mira la biblioteca detrás del escritorio. Empújala y luego gira a la derecha por el nuevo pasadizo. Verás unos armarios. Ve por ahí y verás un ratón llamado DIJ que se asustará y huirá. Examina el armario y encontrarás un botón que aún no funciona, y otro ítem. Necesitas activar la corriente para que funcione. Vuelve a la habitación de la polilla. Deberías llevar el rifle de asalto y la pistola. Gira la esquina y verás la polilla. Acaba con ella antes de que te coloque un parásito en la espalda. Hay matas azules en una matera, por si te sale poison. Cabe anotar que mientras estés con Claire, siempre que pases por acá habrá polillas, SIEMPRE, así que no te cojan por sorpresa. Entra por la puerta

de la sala de producción. Esquiva a los zombis. Gira a la izquierda y pasa dos puertas, y luego gira a la derecha hacia la sala de montaje. Dispara a los zombis y recoge la llave de la sala de minería. Recoge también el rifle de asalto de los cajones verdes. Vete a la sala de producción. Ve a la primera puerta por la que pasaste y usa la llave de la sala de minería. Avanza. Ahora estás en la sala de minería. Gira a la derecha y sube los dos tramos de escaleras hasta que encuentres un agujero octogonal para una válvula de mano.

Asegúrate de que lo examinas. Ahora vuelve por las escaleras y gira a la derecha hasta una puerta que pone "Sala de potencia". Dentro de la oscura sala de potencia, ocúpate de los perros con el rifle de asalto. Ahora encuentra el generador. Enciéndelo. Para encontrarlo, gira a la izquierda desde la entrada y luego a la derecha. Sigue recto y gira a la izquierda y luego a la derecha y llegarás a él. Ahora vuelve a la entrada de la sala de potencia y encuentra el interruptor. Púlsalo y volverá la corriente. Vuelve a la sala de producción. En la sala de producción, ve por la única puerta que aún no has ido: la de la sala del arco. Dentro, utiliza el lanzagranadas para deshacerte de las arañas. Luego mira en las cajas plateadas y recoge la etiqueta con el código de barras. Cerca de la puerta, verás una máscara de gas que aún no puedes recoger. Vuelve a la sala de producción.

De vuelta allí, ve a la zona de la cinta transportadora, cerca de la entrada de la sala de minería. Enciende el switch de la pared. Enciende la cinta y la caja entrará en la sala de montaje. Pega el código de barras en la caja que hay en la cinta y pulsa el botón. La caja irá ahora a la sala del arco. Ve tú también a esa sala.

Bajo el suelo, está Nosferatu, un monstruo. Pronto lucharás contra él.

En la misma zona, busca una maceta. Cógela y examínala, ya que en el fondo hay una llave. Es la llave de la sala de máquinas. Vuelve a la habitación donde estaba la polilla y sube las escaleras. Pasa de la puerta (nunca vayas allí) hasta que veas las dobles puertas. Ve por ellas y estarás en la zona superior de la sala de producción.

Ve a la puerta que está a la izquierda de Claire y usa la llave de la sala de máquinas. Ahora estás en la zona superior de la sala de minería. Ve por la otra puerta en esta habitación. Ahora estás en la zona superior de la sala de potencia. Recoge la válvula de mano y vuelve a la zona superior de la sala de minería. Steve está allí y después de la escena automática, volverás a la zona superior de la sala de producción. Ve por la otra puerta en la zona superior de la sala de producción. Es la sala de la válvula de mano. Usando la máquina que hay en la parte de atrás, cambia el extremo de la válvula de mano, haciéndolo octogonal. Ahora vuelve a la habitación de salvado. Deja el rifle de asalto en la caja de objetos para que luego pueda usarlo Chris. Coge el cuchillo de combate.

Ahora vuelve a la planta baja de la sala de producción. Entra en la planta baja de la sala de minería y equípate con la máscara de gas. Vete a donde estaba el agujero para la válvula e inserta la válvula de mano con el extremo octogonal. Después de una escena automática en la que se ve a Alfred cayendo en un abismo, ve y recoge su rifle de francotirador. Después de unas cuantas escenas automáticas más, estarás en un helipuerto luchando contra El Feito de Nosferatu.

Usa el rifle de francotirador y apunta a su corazón abierto. Ten cuidado de que no te lanza lejos y caigas ya que mueres ahí mismo y también acuérdate de llevar matas azules para que no quedes en VENENO.

Después de que Nosferatu muera, Alfred liberará a su hermana Alexia. Ella actualmente aún existe. Tiene poderes psíquicos y atacará a Steve y Claire. Alfred morirá.

Mientras Alexia causa estragos, la isla a donde Claire fue llevada tiene un nuevo visitante; un hombre llamado Chris Redfield.

Chris en busca de Claire:

Después de las escenas automáticas, Chris estará en una cueva. Camina y habla con Rodrigo. Él le dirá que Claire ha dejado la isla con Steve... Si le diste la medicina hemostática a Rodrigo, el gusano con el que te enfrentaste en el patio, se lo tragará entero. Si no, Rodrigo simplemente morirá.

Después de la escena, ve a la caja de objetos más cercana y recoge el rifle de asalto que previamente has dejado cuando manejabas a Claire. Ahora entra por la siguiente puerta y lucha contra el gusano.

Gusano:

Esquiva el gusano y vacía el cargador. Si antes se tragó a Rodrigo, lo escupirá y antes de morir te dará su encendedor. Si murió antes, no podrás conseguirlo.

Consiguiendo el lighter ahora podrás conseguir un par de sub ametralladoras como las que tenía Steve. Vuelve a donde Rodrigo fue tragado por el gusano. Mira una pequeña estatua de un hombre sosteniendo una antorcha. Si Rodrigo te dio el encendedor, úsalo en la estatua y se revelarán las dos sub ametralladoras. Cógelas y vuelve a la habitación donde mataste el gusano conseguidas las sub ametralladoras. Después de las escenas automáticas, activa el ascensor que hay al final de la sala donde mataste al gusano. Móntate en él y te llevará a la habitación donde Steve mató a su padre. Un barril bloquea la puerta que lleva al patio. Recuerdas que cuando Alfred escapó de la isla pulsó un botón que había en el tanque?. Bien, busca el botón en el tanque y púlsalo. El tanque se moverá revelando una escalerilla. Baja por ella hasta el hangar del Harrier.

Una vez allí, conseguirás la batería, fíjate en las dobles puertas. Necesitas una alabarda para abrirla. Así que necesitas encontrar el emblema del águila. ¿No había usado Claire uno en el

balcón? Pues ahí es a donde debemos dirigirnos ahora. Dentro de la otra habitación a la que se accede desde esta sala, hay una habitación de salvado. Ve y recoge las granadas de ácido y el lanzagranadas. Deja las sub ametralladoras. Las arañas entonces atacarán, así que date prisa y vuelve a la habitación donde Steve mató a su padre.

Una vez de vuelta, fíjate en el ascensor amarillo. Inserta la batería. Luego móntate y te llevará al segundo piso. Mira en el escritorio que está a la izquierda del ascensor y recoge el archivo y la llave del almacén de química. Dirígete a la puerta que lleva a la sala de control. Verás una secuencia de video, Alexia sostiene a Alfred en sus piernas, mientras canta, toma la puerta de la izquierda, la de la pared. Una vez dentro, el emblema del águila se habrá ido. Se ha caído a las alcantarillas. Además, el suelo se ha roto, así que aún no puedes acceder a la sala principal. Ve por la puerta que lleva a la sala que hay fuera de la habitación de salvado. Cuando estés allí, la pared se habrá derrumbado, y el agujero te llevará a la sala donde Claire consiguió el dibujo del esqueleto. Recoge el cinturón con bolsillos de la caja, al lado del fuego y luego vuelve por donde viniste. Vuelve a la sala de control.

Allí, dirígete hacia el ascensor que te llevará a la entrada de las alcantarillas (BF1). Una vez que llegues, no te molestes en ir a la habitación de Steve 3 porque está llena de gas. Pero hay unas escaleras que no estaban ahí antes. Bájalas y verás una escopeta. ¡NO LA AGARRES AÚN!. Ve por la puerta que hay cerca de la escopeta. Es la habitación donde estaba guardado el Tyrant. Cruza esta habitación hasta la habitación de la mesa giratoria. Encontraras el picaporte en el piso, si lo agarras saldrán dos hunters, así que decide, si seguir o cogerlo después, igual te saldrán, todo dependerá de tu vida.

Una vez allí, ve por la puerta de la izquierda. Ve por las puertas correderas, hasta que veas una puerta que pone "Almacén de química". Usa la llave del almacén de química para abrir la puerta y entra. Cuando tengas que regular la temperatura, ponla a "12. 8". Entonces, obtendrás un objeto llamado "Clement E". Cógelo y vuelve a la sala de la mesa giratoria. Encontrarás un picaporte en el suelo. Cógelo y unos Hunters aparecerán. Elimínalos. Ahora ten cuidado, porque hay unos sensores de movimiento que pueden detectar a Chris, y si eso ocurre, aparecerán más Hunters. Para matarlos, lo mejor son las granadas de ácido. Vuelve a la habitación donde Claire consiguió el dibujo del esqueleto (ve al segundo piso, sala principal, salir, puerta de la izquierda, voltea a la derecha, y ahora la puerta de la izquierda. En esa sala, evita que te detecte el sensor y dirígete a la otra puerta que hay en la habitación. Una vez en la sala, coloca el picaporte en la otra puerta que hay en la sala. Entra y te encontrarás en el otro lado de la pasarela que había en la habitación donde Steve disparó a su padre. Gira a Chris hacia su izquierda y verá un escritorio. Coge el mini tanque. Ahora vuelve al ascensor y ve al primer piso.

Una vez allí, dirígete a la habitación con la maqueta de las instalaciones de entrenamiento militar (F1). Coloca el mini tanque en la maqueta y un cuadro se deslizará para revelar la llave de la mesa giratoria y una nota. Hay tres agujeros y una palanca detrás de los "láseres". Los tres agujeros tienen la forma de los objetos que Claire utilizó para subir al avión. Vuelve a la habitación del Tyrant (BF1).

Allí, Wesker se enfrentará a ti, y virtualmente te dará una paliza de muerte. Después de la escena automática, cárgate el Manos Grandes. Ahora ve a la sala de la mesa giratoria. Usa la

llave, y la mesa se abrirá. Cuando se detenga, ve por el agujero que deja en la pared. Ahora estás en la sala principal de las instalaciones de entrenamiento militar. Dirígete hacia el patio.

Aeropuerto:

En el patio, encárgate de los Hunters. El camino que lleva al palacio está bloqueado por escombros, así que entra en el ascensor gigante que te llevará a la habitación de salvado del aeropuerto. Una vez allí, asegúrate de dejar al menos tres huecos vacíos en tu inventario. Entra en la habitación de carga y elimina al Hunter. Luego, sube por el ascensor hasta la habitación donde están los controles de la grúa. Ve por la puerta que hay pasados los controles de la grúa. Ahora estás en el puente superior.

La máquina elevadora no funciona, así que cruza el puente hasta entrar en la habitación donde Claire consiguió la llave del aeropuerto: la habitación del aceite. A la izquierda de la puerta, hay una máquina de aceite. Verás 3 cilindros con aceite dentro. Pulsa el botón con el 3, dos veces. Luego pulsa el botón con el 5 una vez. Luego pulsa el botón con el 10 una vez y por último pulsa el botón con el 5 una vez más. El puzzle habrá terminado. Los zombis despertarán, pero no es necesario que los mates.

Vuelve a donde está la palanca del puente, y empújala para bajarlo. Ahora vuelve a la sala de carga. Ahora dirígete al puente. Crúzalo y mata al Hunter. Ahora ve a la sala de la bifurcación. Elimina a los zombis y ve por el camino de la izquierda. Antes tendrás que cortar la corriente. Ve al ascensor y recoge las pruebas de la armada, de la marina y de la fuerza aérea.

No pierdas el tiempo yendo hacia el submarino, ya que no estará. En tu camino de salida del aeropuerto, coge el lanzagranadas con las granadas explosivas, o la ballesta con las flechas explosivas. Vuelve a la sala principal de las instalaciones de entrenamiento militar, eliminando a los Hunters y a los Sweepers (Hunters venenosos) que encuentres en tu camino. En la sala principal, ve por la puerta marrón por la que no habías ido aún. Dentro, elimina a los zombis. Luego dirígete hacia la puerta abierta. Verás un agujero en la pared. Ve por él y llegarás a una puerta. Ahora estás en el balcón inferior, en el otro lado del gran agujero. Mata al zombi y baja por la escalera.

Ahora estás en la habitación de Steve 3. A la derecha de Chris hay una palanca. Bájala y el gas de la habitación se disipará. Toma la escalera de la izquierda. Ahora ve hacia la habitación de Steve 1. Ahí, elimina al Hunter y dirígete hacia la habitación de Steve 2. En la parte de atrás de la habitación fíjate en un líquido verde y cógelo. Es el Clement A. Combínalo con el Clement E y obtendrás la mezcla de Clement. Vuelve a la habitación donde estaba la maqueta de las instalaciones de entrenamiento militar (1F).

Allí, coloca las pruebas de la armada, la marina y las fuerzas aéreas en los tres huecos. La maqueta de las instalaciones de entrenamiento militar se moverá y verás unas escaleras. Baja hasta los túneles, eliminando a las arañas con el lanzagranadas. Recoge las granadas y baja

hasta la otra escalera. Una vez allí, hay otro jefe final, llamado Albinoide adulto. Se parece al Albinoide que escapó antes, solo que ahora ha crecido.

Quiii Nadador:

El único motivo por el que la dificultad de este enemigo es media, es porque es muy difícil acertarle. Selecciona la sub ametralladora o el lanzagranadas. Cuando nade hasta el borde, lánzale una granada. Repite este patrón hasta que muera aunque yo creo que se puede dejar vivo y solo busca el emblema... Lo que creas que es más fácil. Después de que el Quiii muera, salta al agua y recoge el emblema del águila.

Combínala con la mezcla de Clement y tendrás la llave en forma de águila que necesitas. Vuelve a la entrada de las alcantarillas.

Allí, baja las escaleras y recoge la escopeta esta vez. Las escaleras subirán hasta la posición que tenían cuando Claire estuvo aquí. Ve por el agua y pasa la zona que antes bloqueaban las escaleras y ve a la otra plataforma. Sube la escalera y estarás de nuevo en el hangar del Harrier. Vuelve a la habitación de salvado.

Guarda la partida e inspecciona el arcón con cuatro cajones. Abre el segundo, luego el tercero y después el primero. Ahora abre el del fondo y podrás conseguir la replica de la luger. Déjala de momento, ya que no tiene relevancia en el juego en sí.

Deja el lanzagranadas en la caja. Ahora vuelve al hangar del Harrier. Usa la alabarda en las dobles puertas y se abrirán. Chris se subirá al Harrier y volará hasta la Antártida.

Chris en la Otra UMBRELLA:

Cuando la secuencia automática termine, ve por las dobles puertas grises. Ahora estás en la terminal principal. Elimina los tentáculos. Pasa el hidroavión destrozado y baja la escalera. Dirígete hacia la habitación de salvado.

Allí, fíjate en la vitrina de exposición. A la derecha hay un grabado de una albarda. Coloca la que llevas y la vitrina del fondo se abrirá

Recoge el pisapapeles y el archivo. Olvida las cintas de tinta. Ahora ve a la parte superior de la sala de producción, subiendo por las escaleras. Allí, verás que el lugar está lleno de hielo, de cuando Claire y Steve intentaron escapar. Ve hacia la sala donde Claire modificó la válvula de mano. Allí elimina a los zombis y recoge el maletín de duraluminio. Ve a la zona superior de la sala de minería. Como la zona inferior se llenó de hielo, ahora puedes caminar sobre él hasta donde Claire dejó la válvula. Cógela y los zombis atacarán. Elimínalos a todos. Ahora vuelve a la

zona superior de la sala de producción. Ve hasta el punto donde la pasarela está rota (cerca de la puerta que lleva a donde Claire modificó la válvula). Camina sobre el hielo y sube hasta la otra parte de la pasarela rota. Ve por la puerta que hay allí.

Ahora estás en la sala de los "escáneres", que se llama así porque hay "escáneres" que pueden detectarte y avisar a los Hunters de Wesker. Automáticamente serás escaneado, así que mata al Hunter. Ignora las dobles puertas por ahora y ve por el corredor hasta llegar al ascensor. Baja con él.

Cuando salgas del ascensor, estarás en la habitación de la cinta transportadora. Ve por la puerta que hay enfrente de Chris. Ahora estás en la sala de hielo. Ve por la puerta que está más cerca de Chris. Es la puerta de la sala de ahorro de energía. Guarda la partida. Luego coge el cuchillo de combate. Deja el maletín de duraluminio y recoge el extintor vacío.

Inspecciona la maquinaria. Verás un agujero donde debes usar la válvula octogonal. Úsala y pulsa el interruptor. Ahora ya hay energía en las zonas inferiores de la base. Vuelve a la sala del hielo.

Con cuidado, baja por la sala. Elimina a los zombis que veas y dirígete hacia la puerta que hay al final. Ahora estás en la habitación de la estatua de la mujer. ¿Te recuerda algo?, De todos modos, pasa la sala roja, luego pasa por la puerta y verás la estatua del tigre. Inspecciónala y recoge la joya azul. El tigre girará revelando el convertidor cuadrado para la válvula de mano. Combínalo con la válvula y ésta volverá a ser cuadrada otra vez. Ahora pon la joya azul de vuelta en la estatua. Ésta volverá a su posición original y si ahora realizas la misma operación con la joya roja, podrás recoger balas para la Magnum.

Ahora vuelve a la puerta que pasaste antes. Esa puerta es en realidad un ascensor. Cuando se detenga, verás montones de hormigas. Pasa por encima de ellas. Después de una escena automática en la que se incluye ese ENORME hormiguero, coge el objeto ala. Luego gira a la izquierda y posteriormente gira a la derecha hasta que veas sangre en una pared. Cruza las dobles puertas y estarás en el almacén. Una vez allí, sube los escalones e inspecciona el ordenador que hay a la derecha de la cápsula. Examínalo y verás que tienes que insertar el código por orden. Ve a tu inventario, busca el pisa papel, ahora bien, basado en la cara que tienes de frente, sea cual sea, recuérdala, y rótaelo en el sentido de las manecillas del reloj, o sea hacia la izquierda, anota la secuencia, esa será la clave para resolver este puzzle. Un pequeño compartimiento se abrirá. Coloca el pisapapeles ahí.

La cápsula se abrirá y aparecerá el cuerpo muerto de Alfred Ashford. Inspecciona su mano y encontrarás el anillo de Alfred. Examínalo y se convertirá en la joya de Alfred.

Ahora vuelve a la sala de los "escáneres". Ve por las dobles puertas. Estás en la sala del tanque de agua. Pulsa el pequeño botón que encontrarás en al lado del ascensor, y un barril se levantará. Usa el extintor vacío en él para rellenarlo. Ahora sube al ascensor que hay a lo lejos y avanza hasta que veas un agujero con la forma para una válvula de mano cuadrada. Insértala y el agua desaparecerá. Baja por la escalera del tanque y recoge la llave de la grúa. Después, un Sweeper saltará dentro. Mátao si crees que es necesario. Ahora ve al otro ascensor y baja. Usa el extintor en el fuego y recoge la Magnum donde estaba antes la llave de la sala de minería.

Vuelve a la zona superior de la sala de producción. Allí, encuentra la grúa a la derecha de la puerta que lleva a la sala de los "escáneres". Usa la llave de la grúa y el cuerpo de Nosferatu saldrá del hielo y una joya verde caerá cerca de él. Alexia aparecerá. Después de que se vaya, aparecerá otro monstruo.

Tigra Negra:

Este jefe es muy fácil. Mantente en el hielo. Cuando él esté en el hielo, usa la pistola y lo matarás con unas 20 balas.

Cuando la tigre negra esté muerta, ve al cuerpo de Nosferatu. Cerca de él está el pendiente de Alexander. Examínalo y se convertirá en la joya de Alexander. Ahora vuelve a la habitación de la cinta transportadora.

NOTA: Nosferatu es Alexander, que es en realidad el padre de Alfred y de Alexia. Alexander se convirtió en un monstruo gracias a Alexia y sus experimentos con el Virus T Veronica, el cual modificó su cuerpo y cambió su conducta... (Que bellezas de hijos).

Una vez de vuelta en la habitación de la cinta transportadora, dispara al Sweeper. Verás más objetos ala, así que recógelos. Ahora entra por las dobles puertas. Ahora estás en el recibidor de la mansión. ¿Te suena? (parecida a la de Resident 1). Sube las escaleras e inspecciona el cuadro que hay en lo alto. Coloca las joyas de Alfred y Alexander en él y baja las escaleras. Ahora ve detrás de las escaleras y verá a Claire, atada con alguna clase de basura pegajosa, así que utiliza el cuchillo de combate para liberarla (Si por alguna extraña circunstancia no lo llevas contigo, no te devuelvas, normalmente hay uno regado por la mansión, ya sea al lado de la pared de la puerta, que ves al fondo, o en el segundo piso, así que si no lo llevas, búscalo, y úsalo cuando estés con Claire).

Ella enseguida recobrará el conocimiento. Después, pasará una de dos cosas: si ella fue envenenada durante la lucha con Nosferatu, se desmayará. Si no es así, puedes saltarte la próxima sección. Si ella está envenenada, tendrás que encontrar el suero.

Si ella está envenenada, vuelve a la habitación donde encontraste la llave de la grúa. Sobre el gran barril, hay un ascensor que baja. Cógelo y estarás en la sala donde encontraste el Magnum. En el otro lado está el suero. Cógelo y llévaselo enseguida a Claire.

Después de que esté curada, Alexia aparecerá de nuevo y se burlará. Después de la escena automática, volverás a controlar temporalmente a Claire.

Antes de comenzar este pedazo ten presente lo siguiente: TODO LO QUE LLEVES CON CLAIRE NUNCA MAS ESTARA DISPONIBLE EN LOS BAULES PARA CHRIS, pues no habrá más baúles hasta terminar el juego, así que piensa bien tus jugadas, como sugerencia deberías dejar municiones en el baúl, pues Chris seguramente las necesitará). Cuando controles a Claire, ve a la puerta más cercana, encontrarás un baúl, equípate, abre los maletines que no has abierto, con la

ganzúa de Claire, encontrarás munición, déjala para Chris o llévala, corriendo el librero, y poniendo la shotgun, encontraras munición para el lanza granadas, cúrala, y continúa. Al salir por la puerta, encontrarás varios estantes, muévete con cuidado, ya que saldrá un tentáculo de la pared, corre el estante de la mitad, o tercero de la puerta hacia ti, encontrarás flechas, lo mismo sucede con el de cruzando la esquina, el segundo tendrá debajo flechas, ten cuidado con otro tentáculo. Cruza por la puerta del final del pasillo, la del medio está cerrada. Te saldrán varios zombis, mátalos, sube la escalerilla, verás el cañón, toma el documento de seguridad, y continua bajando el cañón, girando la llave que se encuentra debajo de él, toma la bola de cristal, y ten cuidado, porque la losa que colgaba, se desplomará súbitamente, así que pasa corriendo, ahora si toma la bola de cristal, y, mientras la losa sube de nuevo, ponte en la mitad de ella, el círculo blanco en el piso, entra a tu inventario, usa la bola, Claire la pondrá, y se romperá, ahora, mientras sube la losa otra vez, muévete rápido, y toma la tarjeta de seguridad.

Ahora toma la puerta de enfrente tuyo, y corre hasta que comience la escena, verás a Steve, mutándose.

Steve Mutado:

En realidad vencer a este monstruo es lo más sencillo del mundo, así parezca grande y feo, simplemente, corre hasta la puerta, con todo lo que tus fuerzas den, si te coge su hacha, sabrás a que sabe el metal.... Y si son más de dos veces, tus huesos sabrán a que sabe. Al llegar a la puerta, habrá una secuencia, y un tentáculo matará a Steve.

Mientras tanto, Wesker está desafiando a Alexia a un combate porque quiere su virus T Veronica. Alexia de repente se transforma en un monstruo gris que se parece Nosferatu. Después de ser pateado por Alexia, Wesker correrá y golpeará a Alexia antes de que ésta vea a Chris. Después de que Wesker se vaya, Chris tendrá que luchar con Alexia. Fíjate que arroja su collar.

Alexia:

Después de la escena automática, equípate a ser posible con el Magnum. Con 6 disparos debería bastar para matarla. Las sub ametralladoras gemelas y el rifle de asalto también funcionan bien en este enfrentamiento.

Después de que Alexia haya sido derrotada, ve a donde ella arrojó su collar en las escaleras. Recoge la gargantilla y examínala. Encontrarás entonces la joya de Alexia. Sube las escaleras y colócala en el cuadro. Éste se moverá y revelará una puerta. Ve por ella y llegarás a la sala en forma de Y. Habrá una puerta a tu izquierda, es una habitación de salvado. Si quieres puedes

guardar acá, será la última vez que puedas hacerlo. Cuando dejes el recibidor de la mansión, Alexia despertará. Todavía no está acabada. En la sala en forma de Y, pasa las dobles puertas y gira a la izquierda. Verás una puerta: crúzala. Esto es el despacho. Ve al escritorio que no tiene la máquina de escribir y encontrarás la llave de la sala de esterilización. Ahora vuelve al recibidor de la mansión (donde luchaste con Alexia).

Una vez de vuelta, ve por las dobles puertas y usa la llave de la sala de esterilización para desbloquearla. Entra, y estarás en una sala con una estatua gigante de una mujer. Vuelve a la sala de ahorro de energía y corta la corriente. Ahora vuelve al recibidor de la mansión, cruzando por la habitación de la cinta transportadora.

De vuelta en el recibidor, ve por las dobles puertas hasta la habitación donde estaba la estatua del tigre. Ve junto la estatua y agarra las dos joyas de sus ojos. Ahora vuelve a la habitación en forma de Y. Allí, pasa el despacho y ve por la otra puerta. Ahora estás en la habitación de Alfred. Es exactamente igual que la de la residencia privada. Fíjate en la caja de música e inserta la joya azul de la estatua del tigre.

La caja se abrirá. Ahora ve por la puerta con una mujer en ella, es la habitación de Alexia. Cierra su caja de música y coloca la joya roja en ella. Ahora coge el disco de música, ve a la habitación de Alfred y colócalo en su caja de música. La cama se moverá y verás una escalera. Súbela y estarás en la sala de cenas. Allí, fíjate en un envase y recoge el objeto dragón volador. Combina los objetos ala con el objeto dragón volador. Ahora vuelve a la sala en forma de Y. ¿Recuerdas las dobles puertas por las que entraste?, ve por ellas.

Ahora estás en la sala del ordenador. Monta en el ascensor y baja en él. Verás un objeto ala en un envase de cristal. Examina el ordenador cercano para abrir el envase. Agarra el último objeto ala y combínalo con el objeto dragón volador para conseguir un dragón volador dorado. Sube en el ascensor y dirígete hacia las escaleras. Chris está ahora en la sala del tentáculo. Ve a la habitación de salvado que hay a la derecha. Coge las sub ametralladoras y el rifle de asalto. Vuelve a la habitación del tentáculo y dirígete hacia la puerta que hay al final de las celdas. Allí, Claire estará detrás de la puerta de metálica cerrada, llorando porque Steve ha muerto. Ella te dará un manual de seguridad. Examina el interior (por donde puedes ver las páginas) y se abrirá. Ahora tienes la tarjeta de seguridad. Como Claire está atrapada, Chris deberá activar el sistema de auto destrucción para desbloquear todas las puertas.

El encuentro Final:

Ahora ve hasta el final de la habitación, pasa las dobles puertas marrones hasta unas escaleras. Súbelas y estarás en la zona superior del hormiguero. Ve hasta la puerta y coloca el dragón volador dorado para abrirla. Crúzala.

Ahora estás en la sala de seguridad. Elimina a los zombis y dirígete hacia el ordenador. Pasa la tarjeta de seguridad y teclea: Veronica. El sistema de auto destrucción se activará. Ahora vuelve a la zona superior del hormiguero.

Allí, Claire se reunirá con Chris y entonces Alexia volverá. Cuando se transforme un monstruo, el lanzador Linear se activará, pero tendrás que esperar a que se cargue.

Alexia Mutada:

Después de la escena automática, dispárale a Alexia antes de que mate a Claire. Claire entonces huirá y Alexia se transformará. Cuando recuperes el control de Chris, descarga toda la munición de las sub ametralladoras y del Magnum, y Alexia se transformará en un monstruo volador. Entonces el lanzador Linear ya habrá acabado de cargar. Agárralo. Cuando vayas a disparar, aparecerá una mira telescópica (como en el Survivor). Dispárale a Alexia y finalmente morirá...

Después viene el video final y con esto concluye Resident Evil Code: Veronica X... Eres un duro.